

Anreise und Empfang



Eintrittskarte fürs Allerheiligste

Die Aufregung steigert sich langsam, gleich geht mein Flug nach Turin. Hoffentlich werde ich alles richtig machen, schließlich will ich mich als Debütant nicht gleich blamieren. Außerdem bin ich ja nicht (nur) zum Vergnügen da, sondern bediene das inzwischen auf Profiniveau spielende Amateurprogramm Spike der Chess960-Weltmeister Volker Böhm und Ralf Schäfer bei der Computerschach-WM. Es wird schon schief gehen – wenigstens startet der Flug pünktlich und bei bestem Wetter aus meiner Wahlheimatstadt Hamburg. Bei der Zwischenlandung in München treffe ich wie verabredet Erdogan Günes, den Eröffnungsbuchautor des Titelverteidigers Zappa. Bald darauf entdecken wir noch drei weitere bekannte Gesichter: Rudolf Huber (SOS), Johannes Zwanzger (Jonny) und Vasik Rajlich (Rybka) sitzen ebenfalls im Wartebereich des Anschlussfluges nach Turin. Sofort diskutieren wir über das Teilnehmerfeld, die Hardware, über Programmfortschritte und Eröffnungstricks. Die Vorfreude steigt, der strömende Regen beim Umsteigen vom Shuttle-Bus ins Flugzeug stört kaum noch.

In Turin bei bestem Wetter angekommen wird eilig im Hotel eingekcheckt, um gleich darauf zum Oval Lingotto loszustürmen, dem Austragungsort des Schach-Events. Im "Accreditation Office" erhalten wir unsere Turnierpässe, die wir von nun an stets umhängen haben werden. Ein Blick auf den Pass

verrät sofort den Status des jeweiligen Besitzers und dessen Sicherheitsstufe – wir Computerschachturnier-Teilnehmer erhalten 3 von 6 Access-Points und sind als TP=Tournament Player gekennzeichnet. Mit stolzgeschwellter Brust hinter dem an einem Band baumelnden Pass mache ich mich auf den Weg zum ICGA-Bereich in der gigantischen Halle.

Nach einem warmen und herzlichen Empfang des ICGA-Organisationsstabes (David Levy, Jaap van den Herik, Yngvi Björnsson, Johanna Hellemons, Mark Winands) geht es an die Einrichtung der lokalen Rechner. Einige Teilnehmer nutzen diese allerdings nur als Ausgabegerät, da sie Remote-Verbindungen zu schnelleren Rechnern an anderen Orten der Welt aufbauen. Genauso läuft es bei Spike – der neu angeschaffte Quad Opteron ist in Deutschland geblieben und wird vom Spielort aus ferngesteuert. Alle Tests laufen erfolgreich, das Turnier kann morgen also beginnen. Ein Blick nach nebenan, wo sich der riesige Spielbereich der Schacholympiade befindet, verrät, dass die Menschen bereits ihre heutige Runde absolviert haben.



Oben: Der unberührte Spielbereich für die Computer -
Unten: Der Turnierbereich der menschlichen Meister nach einem harten Spieltag

Es geht los!

Der große Tag ist da, endlich werden die Spiele eröffnet! Vor lauter Aufregung begeben Erdo und ich uns schon besonders früh zum Oval – Ankunft zwei Stunden vor dem um 13 Uhr geplanten Players Meeting können schließlich nicht schaden – denken wir. Der geschlossene Absperrungsring um die Halle verrät uns jedoch unmissverständlich, dass wir zu früh dran sind. Also bleibt noch etwas Zeit, um die Gegend um das Oval und ein nahe gelegenes Einkaufszentrum zu erkunden.



Oben: Das Oval Lingotto -
Unten: Die Brücke zum
dahinterliegenden olympischen
Dorf

Währenddessen treffen wir andere Teilnehmer, die auf das selbe Probleme gestoßen sind. Ich erfahre etwas über eines der bei der Computerylimpiade ausgetragenen Spiele ("Kriegsspiel": Schach ohne Wissen über den Aufenthaltsort der gegnerischen Streitmacht) und die restlichen Minuten bis zum Einlass vergehen wie im Fluge.

Nach dem Players Meeting, welches einem regelkundigen Teilnehmer keine neuen Erkenntnisse bringt, wird bald die Setzliste und die erste Auslosung bekannt gegeben. Von den ursprünglich gemeldeten 22 Schachprogrammen fehlen ganze vier, allerdings sind die Bediener aller Top-Favoriten und stärkeren Amateurprogramme erschienen. 18 Teilnehmer wird die Computerschach-WM 2006 also haben, sechs Programme mehr als im Vorjahr. Dies liegt vor allem auch an dem großen Interesse der italienischen Programmierer an der Weltmeisterschaft im eigenen Land - denn genau sechs Engines stammen aus Italien; bei der letzten WM waren dagegen keine italienischen Programme am Start. Nebenbei erfährt man, dass Vasik Rajlich nicht mit Rybka an den Start geht, sondern mit einer "experimentellen Version" namens *Rajlich*. Ob sich Vas dieses Verhalten bei Frans Morsch abgeschaut hat, der seinen Fritz hin und wieder unter dem Pseudonym "Quest" antreten ließ? Bei der Frage nach der benutzten Hardware wird schnell deutlich, dass ein regelrechter Aufrüstwahn eingesetzt hatte. Spielten in den letzten Jahren außer dem Urgestein Crafty und dem Newcomer Zappa nur die Top-Profis auf paralleler Hardware, so benutzen in diesem Jahr auch viele Amateure die inzwischen kräftig im Preis gesunkenen Dualcore-CPUs. Ein Blick auf die Teilnehmerliste, nach Geschwindigkeit der Hardware geordnet, verrät schnell, dass man mit einer normalen Quad-Maschine nur noch durchschnittlich gut ausgerüstet ist:

Programm	CPU	Takt (GHz)	Tablebases	Eröffnungsbuch
Zappa	512x Intel Itanium	1.6	nein	Erdogan Günes
Shredder	4x Dualcore AMD Opteron	2.6	ja	Sandro Necchi
Rajlich	4x Dualcore AMD Opteron	2.2	nein	Jeroen Noomen
Crafty	4x Dualcore AMD Opteron	2.2	ja	Peter Berger/ Marc Lacrosse
Junior	2x Dualcore Intel Woodcrest	3.0	ja	Boris Altermann
DIEP	2x Dualcore AMD Opteron	2.4	ja	Eros Riccio
Lion	2x Dualcore AMD Opteron	2.4	ja	?
Spike	2x Dualcore AMD Opteron	2.0	ja	Timo Klaustermeyer
Ikarus	2x Dualcore AMD Opteron	1.8	ja	Munjong Kolss
Jonny	AMD Athlon 64 X2	2.5	ja	Stefan Kleinert
Isichess MMX	AMD Athlon 64 X2	2.2	nein	Gerd Isenberg
Chiron	AMD Athlon 64	2.2	nein	Ubaldo Farina
ParSOS	AMD Athlon 64	2.0	nein	Salvatore Spitaleri
Uragano 3d	AMD Athlon 64	2.0	nein	Luca Naddei
Fibchess	AMD Athlon 64	2.0	nein	Guillem Baches
Chaturanga	Intel Pentium 4	3.2	nein	Stefani Malloggi
Delfi	Intel Pentium 4	3.0	nein	Fabio Cavicchio
ETABETA	Intel Pentium 4	3.0	nein	Antonia Jeanrenaud

der Prozessoren eines in Illinois stationierten Supercomputers nutzen kann, beeindruckt auf dem Papier mit einer im Vergleich zu den anderen Top-Favoriten um den Faktor 64 bzw. 128 gesteigerten Anzahl an CPUs. Ob diese Kraft aber auch auf das Brett gebracht werden kann, muss sich erst noch zeigen – so zumindest die Hoffnung aller anderen Teilnehmer. Ansonsten fällt beim Teilnehmerfeld noch die Abwesenheit verschiedener Programme auf: Fritz ist wie schon letztes Jahr nicht mehr mit von der Partie, auch Fruit zog es nach seinem erfolgreichen Auftritt in Reykjavik leider nicht zu dieser WM. Vermisst wird außerdem der letztjährige Dritte Deep Sjeng, alle anderen wünschenswerten Kandidaten (Hiarcs, Chess Tiger, Pro Deo u.v.m.) nahmen in den letzten Jahren schon nicht an Weltmeisterschaften teil. So erfreulich es wäre, einmal alle führenden Programme bei einer WM vereint zu sehen, die Chancen dafür schätze ich eher als gering ein. Trotzdem ist das Feld in diesem Jahr so stark wie selten zuvor und wer nicht erschienen ist, hat eben selbst Schuld - schließlich ist die WM für jeden offen.

Nun aber soll es endlich losgehen! Obwohl das Interesse der Öffentlichkeit an der Disziplin Computerschach gewöhnlich eher zurückhaltend ist, sind zur ersten Runde einige Besucher und Journalisten vor Ort. Kein Wunder, denn der erste Zug wird von einer Berühmtheit ausgeführt - der Frau des weltbekannten Großmeisters und einstigen WM-Kandidaten Viktor Kortchnoi.



Das Ehepaar Kortchnoi bei der Eröffnung der Computerschach-WM; Petra führt den ersten Zug aus

Wie bei Turnieren nach Schweizer System üblich, wird die erste Runde nach der Setzliste ausgelost, so dass hier Rang 1 gegen 10, Rang 2 gegen 11 usw. spielen. Spike muss gegen das italienische Programm Chiron antreten, mit dessen Autor ich mich sofort anfreunde. Die Partie verflacht recht schnell in remisliche Fahrwasser, doch der Turnierrichter ordnet Weiterspielen an. Vom Hörensagen und schnellem Herumsehen erfahre ich, dass sonst fast

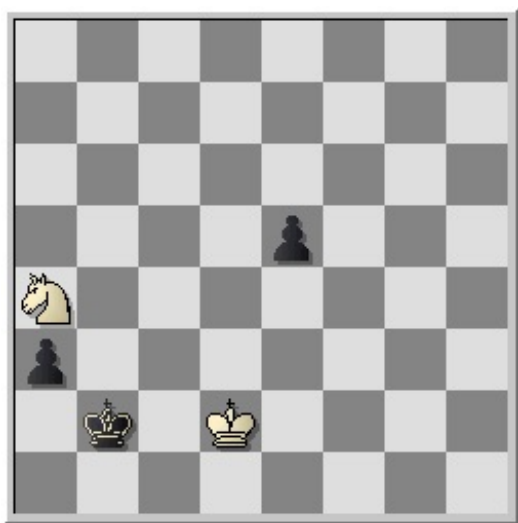


Erleichterung oder Skepsis nach dem Remis?

alle Partien entschieden sind - die Favoriten sind ihrer Rolle jeweils gerecht geworden. Nachdem wir die Partie bis auf die blanken Könige heruntergespielt haben, zieht uns das Interesse schnell an den Tisch der Partie Zappa-Jonny, um den sich inzwischen eine große Mensentraube versammelt hat. Meine Frage "Spielen die etwa noch?" kann ich mir bald selbst beantworten, denn ein Blick in die hochkonzentrierten Gesichter der Bediener zeigt, dass es hier noch um alles oder nichts geht. Während in dieser Partie lange Zeit nur langweiliges Hin- und Herschieben angesagt war, hatte im Endspiel Jonny die Oberhand gewonnen und die Minusbalken auf Zappas Bewertungsprofil wurden nun immer länger. Der Haken ist allerdings, dass Jonny nur noch 30 Sekunden auf der externen Uhr hat – gut, dass das Programm von seinem Autor Johannes Zwangzer selbst bedient wird, der ein starker und erfahrener Turnierspieler mit IM-Stärke ist. Die Spannung nähert sich langsam dem Höhepunkt, als die ersten

Mattanzeigen zugunsten von Jonny auftauchen. Da dieser auf seiner internen Uhr aber nur noch eine Sekunde hat, rechnet er in den letzten Zügen nur noch bis zu einer ganz geringen Tiefe und ohne Tablebase-Zugriff. Es kam, wie es kommen musste: Jonny patzte und verschenkte seinen sicheren Sieg noch.

Runde 1: Zappa vs. Jonny Stellung vor 153. ...Ka1??



8/8/8/4p3/N7/p7/1k1K4/8 b - - 0 153

Wirklich schade für den starken Amateur, mit Kb3 wäre ein Matt in 23 und ein Sieg über einen der ganz großen Favoriten drin gewesen. Trotzdem spürte man am Ende bei beiden Akteuren Erleichterung: Johannes war froh, nicht auf Zeit verloren zu haben, und Erdogan, der Zappa bediente, freute sich nach der verkorksten Endspielleistung des Programms ebenfalls noch über den halben Punkt.

Nur Zappa-Autor Anthony Cozzie winkte ein bisschen entnervt ab, die Leistung seines Programms in dieser Partie sagte ihm offenbar weniger zu ...

Zwei Runden pro Tag

Heute wird es zum ersten Mal anstrengend werden, denn zwei Runden am Tag bei Spielbeginn 13 Uhr bedeutet de facto, dass man eventuell erst um Mitternacht den Turniersaal verlassen wird. Die Spielzeiten sind für den Geschmack der meisten Teilnehmer ein wenig zu sehr an die der Schacholympiade angepasst – die Menschen starten um 15 Uhr, spielen aber täglich nur eine Runde. Heute bekommen wir aber wenigstens schon früher Einlass ins Oval, die Verantwortlichen haben die Pforten für uns "Computer-Fuzzis" extra eher aufgeschlossen.

In Runde 2 gewinnen die jeweiligen Favoriten wieder ihre Partien, vorstellen möchte ich diesmal das Amateurbeduell Jonny – Spike:

Jonny – Spike

14th World Computer Champ. Turin, ITA (2), 26.05.2006

1.c4 e6 2.Sc3 d5 3.d4 c6 4.Sf3 Sf6 5.e3 Sbd7 6.Dc2 Ld6 7.Le2 0-0 8.b3 b6 9.0-0 Lb7 10.Lb2 Te8 11.Tac1 Tc8
Letzter Buchzug Jonny 12.Ld3 De7 13.Dd1 Letzter Buchzug Spike 13...a6 14.cxd5 cxd5 15.De2 b5 Beide Programme haben eine vernünftige Stellung nach der Eröffnungsphase erlangt. 16.Sb1 Se4 17.Se5 f6 18.Sxd7 Dxd7 19.Dh5 f5 20.f3 Sf6 21.Dh4 b4 22.Sd2 Txc1 23.Txc1 a5 24.g4!? Jonny versucht die Initiative zu übernehmen – nun wird die Partie richtig spannend! 24...h6 25.Kh1?! Wahrscheinlich schon der erste Fehler von Jonny. Während der Partie fanden wir den Zug gut, da die Idee Tg1 logisch aussieht. Fritz und Rybka halten diesen Zug jedoch für suboptimal. 25...a4 26.Tg1 fxcg4 27.fxcg4 Se4 28.Sxe4 dxe4 29.Lc4 Le7 30.Dg3? Ein unnötiger Tempoverlust mit der Dame! 30...Ld5 31.De1 Tc8 32.De2



32...a3! Das war Spikes Idee! Der weiße Läufer muss nun auf ein schlechtes Feld – er steht sowohl auf a1 als auch auf c1 schlecht. 33.La1 Tf8 34.Lb5 Dc7 35.Dd2 Lg5 36.Le2 Tf3! Diese Pointe hatte Spike wohl schon sehr früh gesehen; nun bricht die weiße Stellung zusammen. 37.Dd1 Txe3 38.Lc4 Tf3 39.Lxd5 exd5 40.Tg3 Df4 41.Dc2 0-1

Partie online nachspielen

Die dritte Runde bietet dann bereits das erste Spitzenduell – Shredder soll mit den weißen Steinen auf Rajlich treffen. Zunächst bekomme ich von der Partie nicht viel mit, denn ich sitze nervös auf meinem Stuhl und versuche, mich auf das Bedienen meiner Partie zu konzentrieren. Die Hände zittern beim Ausführen der Züge und beim Notieren auf dem Partieformular, denn erstens sitzt mir als Kontrahent das sehr professionell agierende Junior-Team gegenüber und zweitens interessiert sich die Presse inklusive Fernsehen auffällig für unseren Spieltisch. Als nach der Eröffnungsphase, die Spike ganz gut hinter sich bringen konnte, das allgemeine Interesse an unserer Partie nachlässt, beruhige ich mich ein wenig und kann auch mal am Nachbartisch zuschauen. Dort spielt Shredder in Höchstform, während Rajlich offenbar schon in Schwierigkeiten geraten ist:

Shredder - Rajlich

14th World Computer Champ. Turin, ITA (3), 26.05.2006

1.e4 e5 2.Lc4 Sf6 3.d4 exd4 4.Sf3 Sc6 5.e5 d5 6.Lb5 Se4 7.Sxd4



Der stets gut gelaunte Vasik Rajlich samt Frau (links) trägt seine Niederlage gegen Shredder mit Fassung

Ld7 8.Lxc6 bxc6 9.0-0 Lc5 10.f3 Sg5 11.f4 Se4 12.Le3 Lb6 13.Sd2 c5 14.S4f3 Sxd2 15.Dxd2 Hier endet die Theorie.
15...c6 16.c3 Tb8 17.Dc2 0-0 18.f5 Tb7? Dieser Zug lädt den Gegner zum Angriff ein.



19.f6! Shredder attackiert sofort, so möchte man WM-Partien sehen! **19...gxf6?!** Die Alternative g6 sollte man prüfen.
20.Lh6! Schönes Nachsetzen des deutschen Programms! **20...c4+ 21.Kh1 Lc5** Hier war bereits guter Rat teuer für Schwarz, deshalb wird die Qualität gegeben. **22.Lxf8 Lxf8 23.Tae1 Lc8** Dieser Zug wirkt seltsam verhalten, unterstreicht jedoch schon die langsam einsetzende Hilflosigkeit des Nachziehenden. **24.Df2 f5 25.Sd4** Hier steht der Springer gut, außerdem wird der Weg freigemacht, um mehr Druck auf der f-Linie ausüben zu können. **25...De8 26.Dh4 h6 27.Dh5 De7 28.Sxc6 Dg5 29.De2** Materiell steht Schwarz mit dem Läuferpaar gegen Turm und Springer noch nicht so schlecht da, die Läufer sind jedoch zu passiv und können keinerlei Gegenspiel entfachen. **29...Lc5 30.Sd4 Tb6 31.Sf3 Dg4 32.Dd2 Le6 33.Tb1 Ld7 34.Sd4 Le7 35.Tbe1 Lg5 36.Df2 f4 37.b4 Dh5 38.Td1 Lc8 39.a4 Tb7 40.b5 Lg4 41.Sf3 Le6 42.Ta1 Ld8 43.a5** Shredder kann sich in aller Ruhe um den Damenflügel kümmern, einen Gegenangriff auf seinen König muss er nicht fürchten. **43...Dg4 44.Dc5 Kh7 45.Dc6 Lc8 46.Dxd5 Td7 47.Dxc4 Lb7 48.Tad1 Lxa5 49.Txd7 Dxd7** Nach dem Abtausch des letzten schwarzen Turmes ist der Sieg für Weiß nur noch Formsache. **50.Dxf4 Lxf3 51.Txf3 Kg8 52.h4 De6 53.Dg3+ 1-0** So mit dem Rücken zur Wand hat man Vasiks Programm selten spielen sehen. Gratulation an Shredder!

Partie online nachspielen

In meiner Partie packt Junior im späten Mittelspiel die Keule aus und wendet damit das Blatt zu seinen Gunsten – bis dahin hatte Spike noch gut mithalten können:

Runde 3: Spike vs. Junior

Stellung vor **36. ...b5!!**



3q1rk1/pr1b1ppp/1bp5/2ppPP2/8/2P1BN2/PPQ3PP/R4RK1 w - - 0 19

Typisch Junior: Wenn die Partie ins Remis zu versanden droht (Spike rechnete hier mit Dauerschach), wird schnell ein Hammerzug wie dieser ausgepackt. Der b-Bauer wird geopfert, um mit c4 und späterem Db6 nachsetzen zu können. Der c-Bauer wird schließlich sehr stark und die Partie entscheiden, Klasse gemacht von dem israelischen Programm! Während der Partie verriet mir Amir Ban, dass bald mit einer neuen Junior-Version zu rechnen sei, das Programm habe er wieder einmal in vielen Punkten verbessern können. Nach der eher bescheidenen Leistung in Reykjavik hat ihn

offenbar wieder die Lust und der Ehrgeiz gepackt, mehr an Junior zu arbeiten.

Junior - Shredder
14th World Computer Champ. Turin, ITA (4), 27.05.2006

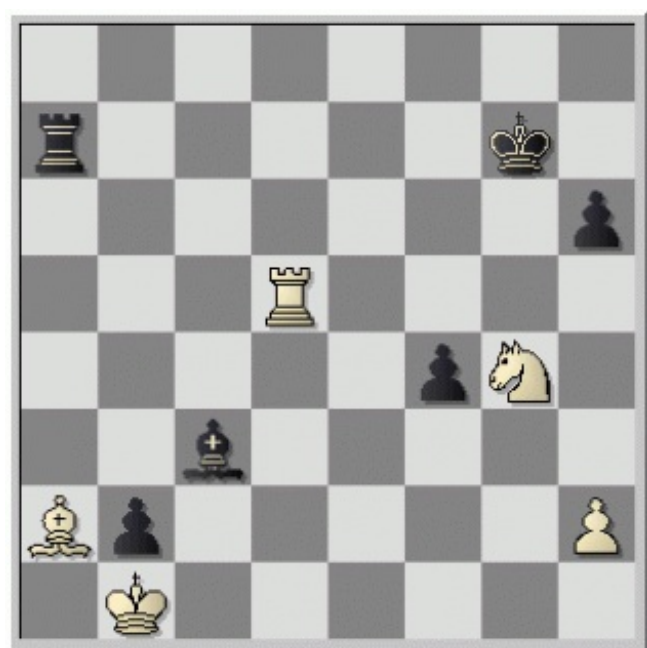
Tote Hose in der Partie Rajlich-Zappa, Hochspannung bei Junior-Shredder



18.Sd3?! Natürlicher sieht b3 aus, Junior scheut jedoch den Einschlag auf b2 nicht. 18...Tb8 19.Lc6 axb2 20.Thg1 Dc7 21.Tg4 Bei beiden sind die Weichen nun voll auf Angriff gestellt! **21...f5 22.Txb4 f4 23.Lf2 Lxg5 24.c3 Kh8 25.Dc2 Shf6 26.Tg1 Lh6 27.Da4 Sb6 28.Da5**



Junior entscheidet sich, einen weiteren Bauern für aktives Figurenspiel herzugeben. **28...Sbxd5 29.Dxc7 Sxc7 30.Txb8 Txb8 31.Sb4 Se6 32.Td1 e4 33.a4!?** Ein interessanter Zug, Junior setzt auf seinen Freibauern. **33...exf3?!** Zu prüfen sind die Alternativen e3 und d5. **34.a5 Sg4 35.Td2 Sxf2 36.Txf2 Sc7 37.a6 Sxa6** Nun muss die Figur für den starken a-Bauern hergegeben werden – es entsteht ein interessantes Endspiel mit ungleichen Materialverhältnissen. **38.Sxa6 Tb3 39.Txf3 g5 40.Ld5 Tb5 41.Lc4 Tb7 42.Sb4 g4 43.Td3 Lg7 44.Txd6 Lxc3 45.Sd5 Ld2 46.Sf6 Lc3 47.Sxg4 Kg7** Ab hier würde man wohl Weiß favorisieren, doch Shredder schafft es, sich aktiv zu verteidigen. **48.Td5 Ta7 49.La2 h6**



50.h4? Dieser Zug kommt möglicherweise verfrüht, Td3 oder h3 wären interessante Alternativen gewesen. **50...Ta4 51.Sh2 Te4 52.Td1 Te3 53.Tg1+ Tg3 54.Tf1 Te3 55.Sf3 Kg6 56.Lb3 Kf5** Nun scheint eher Schwarz wieder am Drücker zu sein. **57.h5 Te7 58.Td1 Kg4 59.Ld5** Die Luft ist raus, denn auch nach Kxh5 kann Weiß erfolgreich Remis halten. ½-½

Partie online nachspielen

Der Spielstart der fünften Runde verzögert sich um fast zwei Stunden, Grund ist ein von Vincent Diepeveen vorgebrachter Protest gegen das Programm Lion – Verdacht auf Cloning! Vincent selbst ist aus persönlichen Gründen nicht in Turin anwesend, hält aber via Telefon und Chat stetigen Kontakt zu seinem Bediener Eros Riccio. Dieser wird heute noch häufig sein Handy mit Vincent am anderen Ende der Leitung zur Turnierleitung geben müssen, doch das weiß er jetzt noch nicht. Das Lion-Team wird aufgefordert, den Sachverständigen Einblick in den Lion-Quellcode zu geben, und schnell wird klar, dass wesentliche Teile vom früheren OpenSource-Programm Fruit übernommen worden sind. Nach einer heftigen internen Diskussion des Lion-Programmiers mit der Turnierleitung entscheidet sich Turnierrichter Jaap van den Herik dafür, den Sachverhalt bei einem erneuten Players-Meeting zu besprechen. Auch hier wird noch einmal lebendig diskutiert, doch bis auf wenige Ausnahmen sind alle Teilnehmer der Meinung, dass nur eine Disqualifikation von Lion in Frage komme.



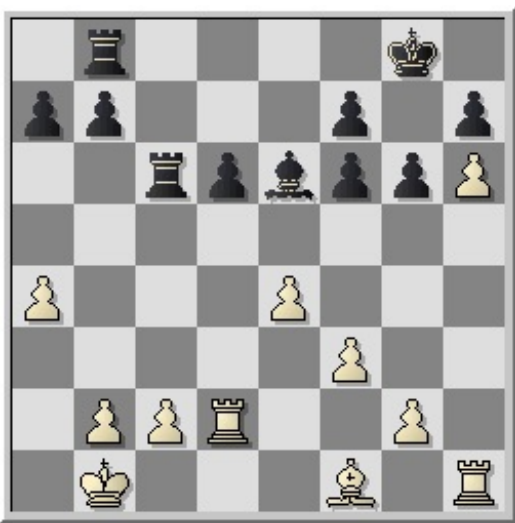
Ernste Gesichter bei den ICGA-Verantwortlichen während der Cloning-Diskussion

Das Lion-Team beruft sich hingegen auf eine kleine Unstimmigkeit im ICGA-Regelwerk, welche man auf verschiedene Weisen auslegen kann. Ihrer Meinung nach haben sie mit ihrer Erwähnung der Verwendung von Fruit-Sourcen in Lions Readme.txt der Turnierregel 2 Genüge getan (nachzulesen hier) und legen deshalb ihrerseits Protest beim Berufungskomitee ein. Die Entscheidung wird also erstmal vertagt und die Partien sollen endlich beginnen.

Stefan Meyer-Kahlen und Anthony Cozzie mussten die Diskussion schon früher verlassen, da der Supercomputer für Zappa nicht rund um die Uhr zur Verfügung stand – hier war ein einigermaßen pünktlicher Start der Partie also dringend notwendig. Trotzdem verpassen die anderen Teilnehmer nicht viel bei dieser Begegnung, denn es kommt nicht zu der erhofften Angriffsschlacht. Dazu wird in der Eröffnung bereits zuviel abgetauscht, wonach Weiß mit positionellem Vorteil verbleibt. Hardware-Monster Zappa erlaubt sich alsbald einen seltsam anmutenden Zug, den Shredder ihm jedoch im Laufe der Partie nicht widerlegen kann:

Runde 5: Shredder vs. Zappa

Stellung vor 20. ...Tb6?!



1r4k1/pp3p1p/2rpbppP/8/P3P3/5P2/1PPR2P1/1K3B1R b - - 0 20

Eine andere Kuriosität sorgt in der Partie zwischen DIEP und Junior für erneute Diskussionen zwischen Spielern und Turnierleitung. In der folgenden Stellung poppt bei DIEP eine Dialogbox mit der Frage auf, ob das Programm hier eine dreifache Stellungswiederholung anstreben sollte:

Runde 5: DIEP vs. Junior

Stellung vor 30. Dh6+



r1bq1k2/7Q/p1pnbbB1/3p4/5p1P/3R4/PPP2PP1/2K4R w - - 0 30

Auch Vincent scheint also die ICGA-Regeln gerne einmal ungewöhnlich auszulegen, obwohl dort relativ klar geregelt ist, dass ein Bediener während der Partie nur Züge eingeben oder die interne Uhr verstellen darf. Nach langem Hin und Her, hitzigen Telefonaten zwischen Jaap van den Herik und Vincent Diepeveen zieht das Programm dann plötzlich von sich aus, ohne dass der Bediener eingegriffen hat. Die Partie endet also mit einem Remis, zieht jedoch eine Aufforderung des Turnierdirektors nach sich, dass die mit Remote-Verbindung spielenden Teams bei laufender Partie keinen Kontakt zu daheim gebliebenen Teammitgliedern haben dürfen. Dass bis dato vorherrschende Chatten, Telefonieren oder "Skypen" während des Spielbetriebs hat also nun ein jähes Ende gefunden, obwohl einige Leute diese Anweisung später wiederum etwas lockerer auszuliegen pflegten ...

Spike hat das "große Los" gezogen und muss gegen Lion spielen, der ja durch seine fast sichere Disqualifikation schon so gut wie raus aus dem Turnier ist. Die Partie beginnt und endet als letzte am heutigen Tage. Da wir um 0.30 Uhr immer noch am Spielen sind, weist uns eine freundliche aber bestimmte Durchsage darauf hin, dass das Oval in 10 min abgeschlossen wird und nun bitte alle Besucher die Halle verlassen möchten. Auch das schon zur Hälfte ausgeschaltete Licht erinnert uns daran, dass die Spielzeiten nicht optimal gewählt sind – vor allem, wenn es mal zu Verzögerungen kommt. Mit letzter Kraft sucht der ausgepowerte Jaap van den Herik die Halle nach einem Verantwortlichen ab. Kurz vor der zehnminütigen Deadline wird er fündig und versucht dem Sicherheitsdienst zu erklären, dass man die Computerpartie jetzt nicht einfach abbrechen kann. Man gewährt uns zunächst etwas mehr Spielraum und schließlich schafft es Spike dann nach einer schön herausgespielten Gewinnstellung, ein Matt in 24 Zügen anzukündigen. Lion gibt auf, und unter sichtlich erleichterten Blicken von Turnierdirektor und Sicherheitsleuten verlassen wir um 1.15 Uhr den Spielort. Nun beginnt wie jeden Abend der Ansturm auf die wenigen Restaurants, die um diese Zeit noch warmes Essen anbieten. Schließlich ist die Verpflegung tagsüber ist eher suboptimal, im Oval steht nur ein Stand zur Verfügung, der kleinere Snacks anbietet (Pizza-Margarita-Stückchen, Baguettes).

Freier Tag

Heute kann man sich von den Turnierstrapazen etwas erholen, ein Ruhetag nach den stressigen Ereignissen gestern tut gut. Die meisten nutzen den spielfreien Tag, um an der von der ICGA organisierten Exkursion teilzunehmen, einige wenige möchten lieber die Turiner Innenstadt auf eigene Faust erkunden, denn schließlich führt der Ausflug in das bergige Umland. Erdo und ich entscheiden uns als Zimmerkameraden trotz vierstündiger Nachtruhe für eine Teilnahme an der Exkursion, die bereits um 9 Uhr vom olympischen Dorf per Busfahrt losgeht. Wir werden nicht enttäuscht, denn sowohl Landschaft (Piemont, Susa-Tal) als auch die angesteuerten Sehenswürdigkeiten (Kloster San Michele) sind das frühe Aufstehen wert. Obendrein trifft das Mittagessen am Lago Grande und die anschließende Weiterfahrt nach Susa den Geschmack der meisten Teilnehmer. An dieser Stelle lasse ich am besten nur die Bilder sprechen:



Das Kloster San Michele



Dunstiger Blick aus 1000m Höhe in Richtung Turin



Das Susa-Tal mit Alpen-Panorama im Hintergrund



Ein Restaurant am Lago Grande diente uns als Raststätte



Mittagessen mit drei Titelanwärtlern



Das bezaubernde Städtchen Susa

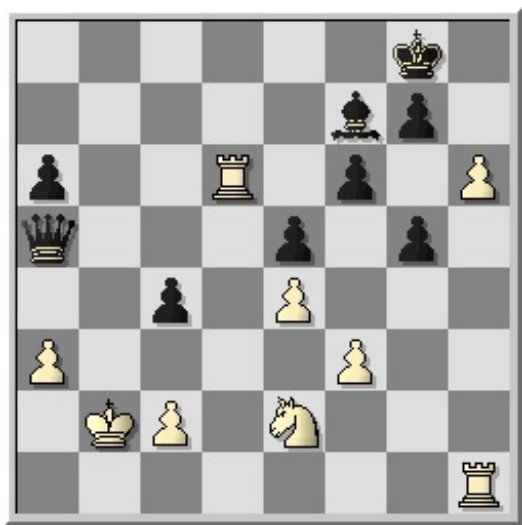
Blitzen

Nachdem bekannt gegeben wurde, dass man Lion endgültig disqualifiziert hat, wird darüber diskutiert, welche Auswirkungen dies auf das weitere Turnier hat. Schließlich äußert sich ein zu Rate gezogener FIDE-Schiedsrichter dazu und seine Empfehlung wird übernommen: Die bisher gespielten Lion-Partien behalten ihre Gültigkeit, für die folgenden Runden bekommen die am Tabellenende platzierten Programme die Freilose ("bye"). Diese Freilose werden als Remis gewertet, so dass die bisherigen Gegner von Lion noch einige Buchholz-Punkte dazubekommen. Mit dieser Entscheidung kann jeder leben und die nächste Runde wird ausgelost. Die Top-Begegnung in Runde 6 ist diesmal Junior vs. Rajlich:

Junior – Rajlich

14th World Computer Champ. Turin, ITA (6), 29.05.2006

1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sc6 5.Sc3 Dc7 6.Le3 a6 7.Dd2 Sf6 8.0-0-0 Lb4 9.f3 Se5 10.Sb3 b5 Bis hierher die Theorie. 11.Kb1 Sc4 12.Lxc4 bxc4 13.Sc1 Tb8 Rajlich alias Rybka benutzt die offene b-Linie bereits als Druckmittel gegen den weißen König. 14.S1e2 0-0 15.Lf4 e5 16.Lg5 Se8 17.Ka1 d6 18.h4 Le6 19.a3 Da5 Der schwarze Angriff geht weiter. 20.Dc1 Tb7 21.h5 h6 22.Ld2 Sc7 23.g4 Auch Junior versucht sein Glück im Sturm auf den gegnerischen Monarchen. 23...Tfb8 24.g5 hxg5 25.h6 Sb5 Nun hat Schwarz seine gesamte Streitmacht gegen den langrochierten weißen König zusammengeworfen. 26.Sxb5 Lxd2 27.Txd2 Txb5 28.Td5 f6 29.Txd6 Txb2 30.Dxb2 Txb2 31.Kxb2 Lf7



Nach dem Kampfgetümmel hat Schwarz mit seiner Dame plus Läufer und Bauer gegen zwei weiße Türme und Springer einen Vorteil, doch Junior kann sich aktiv verteidigen. 32.Sc3 Dc7 33.Thd1 gxh6?! Vielleicht eine kleine Ungenauigkeit, denn nun können sich beide weißen Türme auf der sechsten Reihe einnisten. 34.Txf6 h5 35.Tdd6 Kg7 36.Tb6 h4 37.Sd5 Rajlich hat die bessere Stellung, aber gegen die beiden Türme auf der 6. Reihe und den aktiv positionierten Springer kann er nicht gewinnen. 37...c3+ 38.Ka1 Dc4 39.Tb7 Df1+ 40.Ka2 Dc4+ ½-½

Partie online nachspielen

Die anderen beiden Favoriten trennen sich von ihren jeweiligen Gegnern ebenfalls nur unentschieden, sodass punktemäßig niemand zur "Halbzeit" davonziehen konnte. Nach 6 Runden bietet sich also folgender Tabellenstand:

Rang	Programm	Punkte
1-2	Junior	4.5
	Shredder	4.5
3-6	Rajlich	4.0
	Zappa	4.0
	Jonny	4.0
	DIEP	4.0
7-8	Spike	3.5
	Crafty	3.5
9-12	Ikarus	3.0
	Delfi	3.0
	ParSOS	3.0

	Uragano 3d	3.0
13-15	Chiron	2.0
	Isichess MMX	2.0
	Chaturanga	2.0
16	Fibchess	1.0
17	ETABETA	0.5

Theoretisch ist also für die obere Tabellenhälfte noch alles drin, doch schon zu diesem Zeitpunkt geht man davon aus, dass nur einer der vier Top-Favoriten (Junior, Shredder, Rajlich, Zappa) die Trophäe holen wird.



Beim Blitzturnier konnten Shredder und Junior nicht nach der Krone greifen

Am Abend steht nun die Blitz-Weltmeisterschaft an, bei der es besonders hektisch zugeht: Nur 7 Minuten hat jeder auf der externen Uhr, ein falsch ausgeführter Zug auf dem externen Brett bedeutet das sofortige Aus. Als WM-Neuling und unerfahrener Schachspieler sind diese Bedingungen für mich besonders hart, und so schleichen sich nach gutem Auftakt auch bald die ersten Fehler bei mir ein. Dies liegt unter anderem auch an der Remote-Verbindung, die eine gewisse Verzögerung nach sich zieht und für Verwirrung bei der Zugein- und -ausgabe sorgt. Durch den "Lag" bleiben die Figuren manchmal auf ihrem Weg über das GUI-Schachbrett hängen – wenn man nicht die Ruhe bewahrt und stattdessen sofort zieht, erlebt man böse Überraschungen. Drei Partien verliert Spike aufgrund solcher Bedienfehler und in allen Dreien stand er zumindest nicht schlechter. Während ich mir Vorwürfe mache, bekomme ich mit, dass auch andere mit Remote-Problemen zu kämpfen haben: Vasik gibt seinem Programm aufgrund der schlechten Verbindung nur 2 Minuten pro Partie und gerät trotzdem oft in Zeitnot, während bei Zappa sogar die Verbindung zweimal ganz zusammenbricht und Erdogan eine mit +7

bewertete Stellung schließlich aufgeben muss. Überraschend präsentieren sich hingegen zwei Amateure, welche die Profis beim Blitzturnier das Fürchten lehren: Ikarus und Jonny. Während es für Jonny am Ende zum geteilten dritten Platz reicht, gewinnt Ikarus mit 11 Punkten aus 13 Partien das Blitzturnier! Eine hervorragende Leistung, Ikarus war einfach die perfekte Kombination aus starker Engine, schneller Maschine (lokal, also keine Remote-Verzögerung) und sehr ruhigem und besonnenem Bediener. Munjong Kolss hat absolut fehlerfrei bedient, ist nie in Hektik verfallen und bei ihm stand auch das Fairplay im Vordergrund. Ein würdiger und absolut verdienter Blitzweltmeister!

Hier die Abschlusstabelle des Blitzturniers:

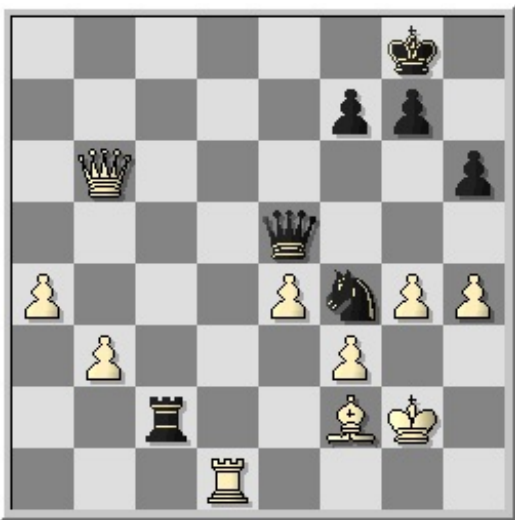
Rang	Programm	Punkte	Feinwertung
1	Ikarus	11	68.5
2	Rajlich	10.5	72.0
3-4	Shredder	9.5	71.0
	Jonny	9.5	60.5
5-7	Zappa	8	65.0
	Junior	8	56.5
	Spike	8	51.5
8-9	ParSOS	6.5	42.5
	Crafty	6.5	41.5
10	Chiron	6	48.0
11	Delfi	4.5	27.0
12	Chaturanga	2	22.0
13	Uragano3d	1	11.0
14	ETABETA	0	0.0

Das letzte Spitzenduell

Mit der Begegnung Zappa vs. Junior werden wir in der heutigen 7. Runde bereits den letzten Kampf zweier Titelanwärter erleben. Zappa muss gewinnen, denn das Programm liegt einen halben Punkt hinter der Spitze. Zunächst sieht es auch so aus, als könne die Engine mit der Monsterhardware den vollen Punkt einfahren: Junior gibt einen Bauern nach dem anderen, Zappa hat bereits zwei verbundene Freibauern am Damenflügel – aber halt! Junior wäre nicht Junior, wenn er nicht einen so guten Riecher für Kompensation hätte. Er bringt seine restlichen Figuren in Stellung und nimmt Zappas Monarchen aufs Korn. Als Zappa merkt, was los ist, kann er bereits keinen Blumentopf mehr gewinnen, Junior erkämpft sich das Remis:

Runde 7: Zappa vs. Junior

Stellung nach 46. ..Sf4+



6k1/5pp1/1Q5p/4q3/P3PnPP/1P3P2/2r2BK1/3R4 w - - 0 47

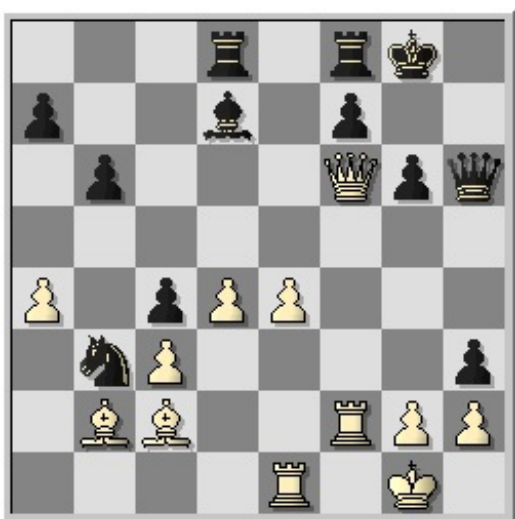
Nach zehn weiteren Zügen musste Zappa reumütig ins Remis einwilligen und einsehen, dass Material eben nicht alles ist auf dem Schachbrett.

Eine schöne Partie liefert Shredder im Duell gegen den bislang stark aufgetretenen DIEP ab:

Shredder – Diep

14th World Computer Champ. Turin, ITA (7), 30.05.2006

1.d4 Sf6 2.c4 e6 3.Sc3 Lb4 4.e3 c5 5.Ld3 0-0 6.Sge2 d5 7.cxd5 exd5 8.a3 Lxc3+ 9.bxc3 b6 10.0-0 Sc6 11.f3 Te8 12.Sg3 Dd6 Bis hierher ist alles aus der Theorie bekannt. 13.Te1 Ld7 14.Lb2 Tad8 Beide Programme haben nach der Eröffnungsphase eine ordentliche Stellung erreichen können. 15.De2 h5?! Sieht ein wenig seltsam aus. 16.Df2 Le6 17.Se2 Ld7? Diep weiß offenbar nichts mit seiner Stellung anzufangen und verschenkt Tempi. 18.Sf4 Sa5 19.Dg3 Sb3 20.Tad1 c4 21.Lc2 Lc6 22.Te2 g6 23.Tde1 Df8 24.e4 Den konsequent vorbereiteten Vorstoß im Zentrum spielt Shredder zur rechten Zeit. 24...dxe4 25.fxe4 Dh6 26.Sh3 Nun hat Weiß bereits einen klaren positionellen Vorteil. 26...Ld7 27.Sg5 Sg4 28.Sf3 Sf6? Schon wieder ein Tempoverlust von Schwarz. 29.Se5 h4 30.Df3 Txe5 31.Dxf6 Tee8 32.Tf2 Tf8 33.a4 h3



34.La3 Die Schwächen in der schwarzen Stellung werden gnadenlos aufs Korn genommen! 34...Dg7 35.Dg5 Tde8

36.e5! Shredder hat Diep eingeschnürt und verstärkt seine Position geradlinig weiter. 36...Lxa4 37.Lxf8 Txf8 38.e6 f6 39.Dd5 Te8 40.e7+ Df7 41.Dd6 f5 42.Te6 Sxd4 43.Txg6+ 1-0

Partie online nachspielen

Nach diesem fein herausgespielten Sieg liegt Shredder nun vorübergehend allein an der Spitze, mit einem halben Punkt Vorsprung auf Junior. Dahinter mit einem weiteren halben Punkt Abstand Zappa und Rajlich, welcher nicht über ein Remis gegen Jonny hinauskam.

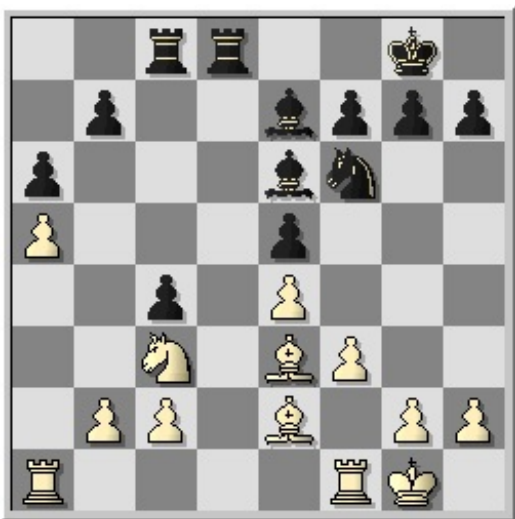
Zwischendurch lassen wir den ewigen Kampf zwischen Mensch und Maschine wiederaufleben und einige interessierte Turnierspieler gegen Junior im Blitz antreten: Zuerst versucht sich Großmeister Ljubomir Ljubojevic (oben) und räumt nach zwei Niederlagen den Platz für einen jüngeren Kollegen (unten), der jedoch ebenso erfolglos bleibt. Im Blitz, das gibt Ljubojevic später zu, seien die Menschen inzwischen den Silikonmonstern hoffnungslos unterlegen. Seiner Meinung nach habe das Schachspiel außerdem unter den immer stärker werdenden Computern gelitten, verrät er uns hinter vorgehaltener Hand. Heutzutage komme es immer weniger auf menschliche Kreativität an, wenn es darum geht, neue Ideen zu finden. Man lasse einfach die Engine rechnen und lese einige Zeit später einfach ab, ob in Stellung X oder Y etwas drin sei. Ähnliche Äußerungen waren schon des Öfteren zu hören, u.a. von Jewgeni Barejew im CSS-Artikel "Nur wenn ich am Sterben bin" (Ausgabe 4/2001).



In Runde 8 passiert nichts Außergewöhnliches, das Feld rückt wieder dichter zusammen. Junior, Zappa und Rajlich können ihre Partien gewinnen, während Shredder gegen Spike nur remisiert. Auch wenn mich dieses Ergebnis aus der Sicht von Spike natürlich erfreut, hätte ich gerne eine interessantere Partie gesehen. Stefan stimmt mir ohne Vorbehalte zu – er wollte natürlich auf Gewinn spielen.

Runde 8: Spike vs. Shredder

Stellung nach 16. ...c4



2rr2k1/1p2bppp/p3bn2/P3p3/2p1P3/2N1BP2/1PP1B1PP/R4RK1 w - - 0 16

Wenn in der Eröffnung bereits die Damen getauscht wurden und keine Seite eine leicht schwächere Stellung hat, machen zwei starke Programme eben nur Remis, auch wenn man darauf 60 Züge warten muss. Wenigstens kann man in der Zwischenzeit ein wenig plaudern. Stefan antwortet auf meine Frage, wie denn das Feedback auf den neuen Shredder 10 sei, mit einem klaren "Gut, die Kunden sind sehr zufrieden damit." Gerade die vielen Innovationen, z.B. neue Funktionen und Usability-Fortschritte der vorher schon sehr ausgereiften GUI finden regen Zuspruch bei den Käufern. Aber auch die neuen Engine-Features wie die Shredderbases, welche durchaus einiges an Entwicklungszeit gekostet haben, werden dankbar angenommen. Wer übrigens glaubt, Stefan beschäftige sich überwiegend nur mit der Spielstärkeverbesserung der Engine, liegt daneben. Durch die Weiterentwicklung der GUI, Portierung der Programme auf die Betriebssysteme MacOS und Linux, der Arbeit an der Homepage sowie an weiteren zukünftigen Projekten ist er so stark ausgelastet, dass für die Engine-Entwicklung vielleicht noch 25–30% seiner Zeit bleiben. Umso erstaunlicher finde ich es, dass ihm trotzdem ein Elosprung von ~75 Elo seit der letzten Shredder-Version gelungen ist.



Ex-FIDE-WM Kasimdzhanov erläutert den schwarzen Gewinnweg in der Partie Crafty-Junior

Das Highlight dieser Runde war eher der Blitzbesuch des Top-GMs Rustam Kasimdzhanov, der äußerst aufgeschlossen und sympathisch seine Kommentare zu den noch laufenden Computerpartien abgab.

Die Entscheidung

An den letzten beiden Turniertagen hängt nun alles davon ab, wie sich die Titelanwärter gegen die vermeintlich schwächeren Programme schlagen werden. Wer wird eventuell das sprichwörtliche "Zünglein an der Waage" sein und dem einen oder anderen Favoriten den entscheidenden halben oder sogar ganzen Punkt abknöpfen? In Runde 9 gibt es Überraschungen dieser Art noch nicht, denn alle vier Titelfavoriten können ihre Partien gewinnen. Trotzdem ereignen sich vor dem Start der Runde wieder heiße Diskussionen, diesmal beschwert sich aus verständlichen Gründen Vasik Rajlich: Er bekam vom Turnierprogramm Swiss Perfect den Tabellenletzten ETABETA zugelost, was ihm mit einem halben Punkt Rückstand drei Runden vor Schluss natürlich seine Feinwertung verderben würde. Diese wiederum ist entscheidend, falls nach 11 Runden mehrere Programme punktgleich an der Spitze liegen, denn nur die beiden mit der besten Feinwertung würden ein Playoff-Finale spielen. Grund für die ominöse Auslosung ist übrigens das Kriterium bei Schweizer-System-Turnieren, wonach kein Teilnehmer dreimal hintereinander dieselbe Farbe zugeteilt bekommen darf. Hierauf achtet das Programm peinlich genau und lässt es dafür eher zu, dass Programme an der Spitze nicht den stärksten Gegner bekommen. Man kann darüber natürlich lang und breit diskutieren, doch während des Turniers noch diese Kriterien zu ändern und manuell bei den Rundenpaarungen nachzuhelfen, darauf wollte sich die Mehrheit der Spieler einfach nicht einlassen. Man einigte sich darauf, dass vor der nächsten WM über diesen Sachverhalt erneut nachgedacht werden und gegebenenfalls eine Änderung vorgenommen werden sollte.

In Runde 10 schließlich stellen sich dann die Weichen für den Ausgang des Turniers: Shredder remisiert bereits nach 22 Zügen in nicht ausgekämpfter Stellung gegen ParSOS (3-fache Stellungswiederholung), während Isichess dem Rechenmonster Zappa ein Remis abtrotzt. Shredder hätte vielleicht seinen Remisfaktor justieren sollen, Zappa eine weniger lange und riskante Buchvariante spielen sollen. Rajlich hat hingegen das zweite Mal eine unglückliche Paarung erwischt, diesmal muss er gegen den Tabellenvorletzten FibChess antreten. Junior gewinnt seine Partie gegen Uragano 3d souverän und hat vor dem letzten Spieltag damit die beste Ausgangslage – einen halben Punkt Vorsprung vor Shredder und Rajlich. Zappa ist schon so gut wie aus dem Rennen, denn niemand erwartet ernsthaft, dass Junior in der letzten Runde gegen Isichess verlieren wird.

Während Shredder und Rajlich ihre Partien in Runde 11 gewinnen, starren alle gebannt auf die Partie Isichess–Junior. Der Weltmeister von 1997, 2001, 2002 und 2004 will sich anscheinend das Playoff ersparen, denn mit einem Sieg macht er am 1. Juni seinen fünften WM-Triumph perfekt:

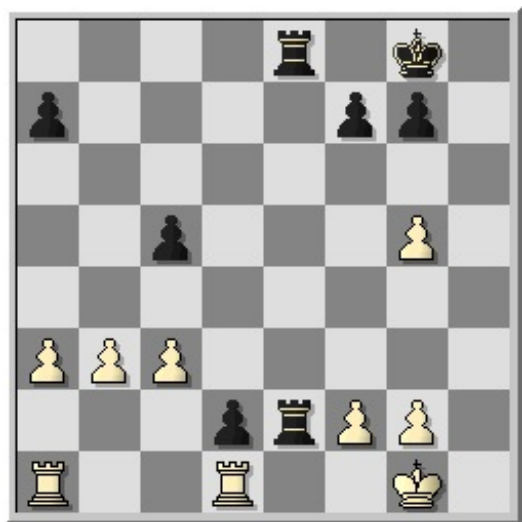
IsiChess MMX - Junior

14th World Computer Champ. Turin, ITA (11), 01.06.2006



Trotz Lospech immer gut drauf - Vasik Rajlich

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Sc3 Sf6 4.d4 exd4 5.Sxd4 Lb4 6.Sxc6 bxc6 7.Ld3 d5 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.Lg5 c6 11.Df3 Le7 12.h3 h6 13.Lf4 Le6 Bis hierher ist alles aus der Theorie bekannt. 14.Se2 c5 15.c3 Te8 16.Tad1 Ld6 17.Lxd6 Dxd6 18.Sf4 Tab8 19.b3 d4 20.Sxe6 Txe6 21.Tc1 Sd7 22.Lf5 Se5 23.Dg3 Te7 24.Tfd1 Df6 Junior hat die leicht bequemere Stellung, doch noch ist kein größerer Vorteil in Sicht. 25.Ld3 h5 26.h4 Td8 27.Le2? Der erste Fehler von Weiß: Auf e2 steht der Läufer nicht gut, Züge wie Le4 oder cxd4 wären besser gewesen. 27...Sg6 28.Lxh5 Sf4 Typisch Junior: Anstatt sich den Bauern sofort zurückzuholen, entfaltet er erst einmal die Aktivität seiner Figuren. 29.Lf3 d3 Das war die Idee von Sf4, nun steht der Freibauer bereits bedenklich weit vorn. 30.Dg5 Dxc3 31.hxc3 Se2+ 32.Lxe2 Txe2 33.Ta1 d2 34.a3?! Die nächste Ungenauigkeit: Der weiße König muss nach f1. 34...Tde8



35.c4? Hier hätte Weiß laut Vincent Diepeveen mit b4! das Remis sicher gehabt. 35...a5 36.g3 Te1+ 37.Kg2 Kh7 38.Kf3 Kg6 39.b4? Der letzte und entscheidende Fehler, nun bricht die weiße Stellung zusammen. 39...cxb4 40.axb4 a4 41.c5

a3 42.Kf4 a2 43.Txa2 Txd1 0-1

Partie online nachspielen



Gerd Isenberg gibt auf und gratuliert dem Junior-Team zum WM-Titel

Fazit

Die Weltmeisterschaft hat mit Junior einen würdigen und verdienten Sieger gefunden. Das israelische Programm spielte einfach das schönste Schach und holte in den entscheidenden Situationen am konstantesten seine Punkte. Noch einmal Gratulation an Amir Ban, Shay Bushinsky und Boris Altermann, die Junior im Vergleich zum letzten Jahr wohl deutlich verbessern konnten. Auch Shredder hat bei dieser WM keinesfalls enttäuscht, gelang ihm doch als Einziger das Kunststück, Rajlich zu schlagen – gleichzeitig war dies die einzige entschiedene Partie der vier Topfavoriten untereinander. Letztendlich hat das deutsche Programm einfach ein paar halbe Punkte zu viel gegen die Amateure abgegeben. Rajlich alias Rybka spielte keinesfalls schlecht, doch ausgerechnet diese sonst fast unschlagbare Engine musste eine Niederlage in einer wichtigen Partie einstecken. Zappa hingegen war für mich eine der größten Enttäuschungen des Turniers – dem Programm gelang es einfach nicht, seine Rechenpower aufs Brett zu bringen. Von seiner Leistung bei der letzten WM war der Titelverteidiger jedenfalls meilenweit entfernt; vielleicht sind zu viele Prozessoren einfach schädlich für den Spielwitz? Die positiven Überraschungen aus dem Amateurlager sind für mich Jonny und Ikarus, die beide ein hervorragendes Turnier spielten. Ikarus gewann überzeugend den Blitztitel, während Jonny bei den langen Bedenkzeiten gegen drei der vier Titelanwärter standhielt – nur dem neuen Weltmeister Junior musste er sich geschlagen geben. Alle anderen landeten wohl auf den mehr oder weniger erwarteten Rängen. Für Spike hatten wir den fünften Platz anvisiert und damit ins Schwarze getroffen, wenn auch nur knapp und nach Feinwertung.

Beim abschließenden Abendessen, bei dem in einem noblen Restaurant leckere italienische Spezialitäten aus der Region serviert wurden, fand schließlich noch die Siegerehrung statt. Hier waren einige Medaillen zu vergeben, denn schließlich gab es neben der Schach-WM auch noch die Computerolympiade mit Spielen wie Go, Clobber, Bridge und sogar Pool-Billard. Die großen Pokale und natürlich die begehrte Shannon-Trophy waren allerdings den Schachern vorbehalten, welche sie mit Freude entgegennahmen. Trotz kleinerer Unschönheiten wie der Clone-Disqualifikation und den Regel-Diskussionen war diese WM nach Meinung der Teilnehmer mal wieder eine rundum gelungene Sache und profitierte auch enorm von der gleichzeitig nebenan ausgetragenen Schacholympiade. Ich ließ mir sagen, dass bislang nur bei der Weltmeisterschaft 2003 in Graz das Medien- und Öffentlichkeitsinteresse größer war als in Turin. Mir als WM-Newbie hat die Reise nach Turin jedenfalls einen Riesenspaß gemacht und ich müsste nicht lange überlegen, wenn ich noch einmal die Möglichkeit dazu hätte ...

Alle WM-Partien zum Download gibt es [hier](#)

Abschlusstabelle

Rang	Programm	Rating	Punkte	Buchholz
1	Junior	2800	9	70.5
2-3	Shredder	2810	8.5	68.5
	Rajlich	2820	8.5	62.5
4	Zappa	2830	7.5	73.0
5-7	Spike	2760	6.5	64.0
	DIEP	2680	6.5	62.5
	Jonny	2650	6.5	62.5
8-9	Crafty	2700	6	73.0
	Ikarus	2660	6	58.0
10-11	IsiChess MMX	2500	5.5	60.5
	Delfi	2450	5.5	59.5
12-13	Chiron	2400	5	59.5
	ParSos	2620	5	53.5
14	Uragano3d	2100	3.5	54.0
15	Chaturanga	1900	2.5	53.0
16	LION	2670	2	disqualifiziert
17	FIBChess	2000	1.5	55.0
18	ETABETA	1440	0.5	56.0



Der Turnierdirektor gratuliert dem frischgebackenen Weltmeister



Blitz-Weltmeister Munjong Kolss freut sich über den Pokal



Die ersten drei: Junior, Shredder und Rajlich (v.r.n.l.)



Computerschach-WM 2006: Das Junior-Team

(Timo Klaustermeyer)