

## Der Weltmeister Junior 9 im Test

**Nach den Versionen 4.6, 5.0, 6.0, 7.0, 8.0 präsentiert uns ChessBase jetzt Junior 9.0. Die achte Version kam mit der Empfehlung eines 3:3 gegen Kasparov. Auch Amir Bans Junior 9 hat als amtierender Computerschachweltmeister aller Klassen eine Top-Referenz. Wir fassen erste Eindrücke der neuen Engine zusammen.**

*Junior unterscheidet sich in den Suchtechniken und Bewertungsfunktionen von allen anderen Schachprogrammen und hat daher einen unverwechselbaren Spielstil. Seine besondere Stärke ist das Verständnis von Kompensation. Mit der neuen Version wird eine Entwicklung abgeschlossen, die mit Junior 7 begann, die Einführung eines kreativen und originellen eigenen Schachstils. Was bei Junior 7 noch oft wie reine Spekulation aussah und bei Junior 8 zum berühmten Läuferopfer auf h2 im Match gegen Kasparov führte, bringt Junior 9 zur Vollendung.*

Mit diesem Text stellt der Hersteller ChessBase auf seiner Homepage den neuen Junior vor. Der grundsätzliche Charakter der Engine ist sicher unstrittig, Vollendung ist aber ein sehr großes Wort.

**Technisches**

Doch der Reihe nach. Junior ist hinter Fritz 8 und neben Shredder 8 und Hiarc9 das vierte Engine-Zugpferd im Hause ChessBase. Junior ist erfolgreich. Er hat fast alles erreicht, was man in der Branche erreichen kann. Nach den Titelgewinnen bei den WM-Turnieren 1997, 2001 und 2002 folgte 2004 der vierte Titel. Wenn es um Weltmeisterschaften geht, denkt jeder zuerst an Shredder. Das aber auch Junior hier mittlerweile sehr erfolgreich ist, vergisst man gerne. Vergleichen wir ein paar "technische Daten" der neuen Engine mit ihren Vorgängern:

	Junior 6	Junior 7	Junior 8	Junior 9
Protokoll	native	native	native	native
DLL-Datei	86 KByte	77,8 KByte	106,6 KByte	110,6 KByte
Datum	1/00	5/01	4/03	11/04
Test WMT6	37s (16Hz)	37s (17Hz)	39s (16Hz)	2m40s
Rechentiefen				1m19s (15 Hz)
Kn/s in Mio	1,61	1,62	1,78	1,93

Wenn man die älteren Junioren bei der Zugvertiefung beobachtet, fällt auf, dass sie oft in Zweier-Halbzugschritten voranschreiten. Die ersten Berechnungstiefen, die bei einem P4-3.0 länger als nur eine Sekunde angezeigt werden, liegen bei 12 (Junior 6) oder sogar 13 (Junior 7) Halbzügen. Eine erste etwas längere Stabilisierung des Vorwärtsdranges wird bei den Versionen 7 und 8 nach rund 37s erreicht, mit 16 und 17 Halbzügen. Dabei berechnete die Version 8 rund 10% mehr Pos./s als ihre Vorgänger. Bei Junior 9 ist der Knotendurchsatz nochmals über 10% höher bei geringerer Rechentiefe. Mit anderen Worten: der Suchbaum wird langsamer vertieft. Nach 1m15s wird in der Grundstellung eine Rechentiefe von 15 angezeigt und nach weiteren 80s (2m40s) eine von 16. Es wird hier anders als bei 8.0 kein Doppelhalbzugsprung vollzogen. Das mag in jeder Stellung anders ausfallen, aber es zeigt, dass sich bei Junior 9 das Rechenverhalten verglichen mit den Vorgängern stärker verändert hat. Soviel zur Theorie, entscheidend ist die Frage: Und was hat es gebracht? Dazu gleich.

### Erschienen

Junior erschien in der Vergangenheit in sehr unregelmäßigen Abständen. Die ersten in der Tabelle oben nicht gelisteten Junioren 4.6 und 5.0 datieren von 12/97 (78 KB) und 9/98 (94 KB). Junior 4.6 war das erste Release des Überraschungsweltmeisters von Paris 1997. Zehn Monate später folgte 5.0. Das war die bisher engste Abfolge zweier Versionen. 15 Monate später folgte Junior 6, weitere 17 Monate danach Junior 7. Leistungsmäßig ging es bis hier von Version zu Version stets in kleinen aber feinen Schritten von rund 25–30 Punkten aufwärts.

Die längste Entwicklungszeit verstrich mit 23 Monaten zwischen Version 7 und 8. Die intensive Arbeit sollte sich auszahlen. Sie brachte den größten Fortschritt zwischen zwei Versionen – knapp 60 BfF- und gut 80 SSDF-Punkte stehen zu Protokoll. Die erstarbte achte Auflage war dann mit 19 Monaten auch sehr lange aktuell, bevor im November Junior 9 das vorerst letzte Kapitel dieser Baureihe einläutete. Wird sich die erneut recht lange Entwicklungszeit ebenso auszahlen wie bei Junior 8?

Programm	Elo	Partien
Junior 9	: 2759	880
Junior 8.0	: 2733	5129
Junior 7.0	: 2674	4174
Junior 6.0	: 2656	210
Junior 5.0	: 2639	550

Wie die Tabelle zeigt, kann sich Junior 9 um rund 30 BfF-Punkte verbessern. Zu Beginn der Testserie gegen die allerbesten Engines (gegen die er wohl am meisten getunt wurde!) sah das allerdings noch völlig anders aus! Ich habe noch nie gesehen, dass eine Engine die Noomen-C-Staffel gegen Shredder 8 und 7, Hiarcs 8 und 9, Fritz 8 und Junior 8 unbeschadet übersteht! Danach stand er kurzfristig sogar auf Platz 1!

**In der BfF-Liste**

Wie so oft und z.B. auch bei Gandalf 6 oder Fruit konnte diese Performance aber gegen schwächere Engine nicht gehalten werden. D.h. nicht, dass er gegen diese nicht gewinnt, aber eben nicht so hoch, dass sich daraus ein derart hoher Elovorsprung errechnet. Das ist aber eine noch ungesicherte Beobachtung, Forumsgast Michael Koppel konnte das nach Hunderten eigenen Testpartien nicht bestätigen. Werfen wir einen Blick auf die Ergebnisse von Junior 9.0.0.2 (inzwischen gibt es eine Version 9.0.0.3 – die Originalversion hatte ein Hashtabellen-Problem, das die Performance hier um ca. 40 Punkte nach unten drückte). Juniors Abschneiden im Detail:

Junior 9	:	2759	880	(+367,=264,-249),	56.7%
Naum 1.5	:	20	(+ 14,= 3,- 3),	77.5%	
List 512	:	50	(+ 29,= 15,- 6),	73.0%	
Aristarch 4.50	:	50	(+ 25,= 13,- 12),	63.0%	
Ruffian 1.0.5	:	20	(+ 9,= 7,- 4),	62.5%	
Junior 8	:	20	(+ 8,= 8,- 4),	60.0%	
Chess Tiger 14.0	:	20	(+ 10,= 4,- 6),	60.0%	
Fruit 2.0	:	90	(+ 40,= 27,- 23),	59.4%	
Gandalf 6.0	:	90	(+ 43,= 19,- 28),	58.3%	
List 513	:	20	(+ 8,= 7,- 5),	57.5%	
Fritz 8	:	70	(+ 30,= 19,- 21),	56.4%	
The King 3.23	:	50	(+ 18,= 20,- 12),	56.0%	
Shredder 7.04	:	20	(+ 9,= 4,- 7),	55.0%	
Deep Fritz 8	:	20	(+ 8,= 6,- 6),	55.0%	
Chess Tiger 15.0	:	90	(+ 31,= 33,- 26),	52.8%	
Pharaon 3.2	:	20	(+ 7,= 7,- 6),	52.5%	
Ruffian 2.0 - 2.1.0	:	50	(+ 19,= 16,- 15),	54.0%	
Hiarcs 8	:	20	(+ 9,= 3,- 8),	52.5%	
Hiarcs 9	:	70	(+ 21,= 26,- 23),	48.6%	
Shredder 8	:	70	(+ 21,= 21,- 28),	45.0%	

Abgesehen von Shredder 8 und Hiarcs 9 fällt auf, dass Junior seine schlechtesten Ergebnisse nicht gegen die stärksten Engines erzielt. Hiarcs 8, Pharaon und Ruffian etwa waren erfolgreicher als Tiger 15, Deep Fritz 8 und Shredder 7. Es gibt Spielstile, die Junior offensichtlich nicht liegen. Doch auch das ist relativ. Wenn von knapp 20 Gegnern nur bei zweien eine Quote von knapp unter 50% zu Buche steht, ist das eine hervorragende Performance, die zeigt, dass diese Engine gegen jeden Gegner zurechtkommt und gegen keinen wirklich einbricht. Das ist selten und ein echtes Indiz für eine Spitzenengine! Jeder Programmierer und Betatester weiß, wie schwer es ist, eine Engine so zu tunen, dass sie gegen viele Gegner und Spielstile gleichermaßen zurechtkommt. Oft ein aussichtsloses Unterfangen. Gerade denkt man eine neue Version ist der große Wurf, weil sie z.B. gegen Fritz gut aussieht, folgt mit einem Einbruch gegen Shredder oder Hiarcs, manchmal sogar gegen Amateure, die große Ernüchterung.

Interessant ist, dass bei Kurt Utzingers Partien auf das Zehntelprozent genau die gleiche Erfolgsquote in % herauskam wie bei unseren Tests. Das bestätigte die BfF-Punktzahl und auch die Tests von Kurt. Daraufhin habe ich die 500 Partien von Kurt mit 40 Zügen in 40 Minuten auf Athlon 1.3 dem BfF-Bestand hinzugefügt, d.h. sie sind in der Auswertung oben mit enthalten. Das Rating veränderte sich dadurch nur um 2 Punkte!

Die Auswertung basiert auf 880 Partien und ist damit weitgehend stabil. 30 Punkte liegen im Soll und sind wohl eher die untere Grenze. Bei höheren Bedenkzeiten und mit eigenem Buch könnte der Unterschied noch etwas höher ausfallen, wengleich es für eine neue Nummer 1 sicher nicht reichen wird. Aber wir sollten nicht vergessen, dass es nach oben hin immer schwieriger wird, überhaupt Fortschritte zu erreichen.

## Forumsecho

CSS Online bietet uns den Raum auch ein erstes Echo der Forums-Community zusammenzufassen. Wie schlägt sich die neue Engine bei unseren Gästen und Lesern?

Eher gemischte Eindrücke beschreibt Harald Faber nach seinen Tests (2 h/Partie; Turnierbuch): " *Junior 9 beendet seinen Spießrutenlauf hier mit einem 7 :13 gegen X3D-Fritz. In den letzten beiden Matches gegen X3D-Fritz und Shredder blieb Junior chancenlos. Lediglich dank seiner Kanter Siege gegen Chess Tiger 2004 und Gandalf 6 konnte Junior letztlich 53% für sich verbuchen. Ich werde als Abschluss noch einmal 20 Partien Junior 9– X3D-Fritz spielen, um zu schauen, ob das erspielte Ergebnis reell ist oder lediglich ein Ausrutscher war. Junior spielt auf XP1800+ (1533 MHz), Shredder 8 auf Celeron 1539 MHz.*" (Anmerkung: erste BfF-Tests gegen X3D-Fritz bestätigen Haralds Ergebnisse, diese Version der Morsch-Version scheint ein rotes Tuch für Junior zu sein!)

Später führte Harald Faber im Forum aus: " *Das Revanchematch ist beendet. Junior 9 konnte diesmal eine ganze Weile eine Führung behaupten, ehe Fritz in den letzten 3 Partien noch ausglich zum 10.0–10.0. Vier weitere Partien nutzte zunächst Fritz, um seine Siegesserie fortzusetzen und somit 5 Partien in Folge zu gewinnen. Letztlich ergaben diese 4 Partien auch nur ein Unentschieden, also 12.0–12.0. Junior konnte sich damit für die herbe Schlappe beim Testdurchgang (5.5–14.5) revanchieren.*"

Sehr positive, wenn auch weniger repräsentative Erfahrungen machte Völker Göbel mit der Deep Version auf dem Server: " *Bei mir stellt sich Junior völlig anders dar. Aus meiner Sicht ist Deep Junior 9 mindestens eine Nasenlänge vor Shredder 8! Alle Partien wurden nacheinander auf dem ChessBase-Server gespielt (Zeitvorgabe 60+15 auf einem AMD 2xMP2800+; wer den Weltmeister testen will, braucht Deep Junior 9 auf einem Dual-Rechner! Weltmeister ist nämlich Deep Junior 9, und nicht Junior 9! Sogar C. Donningers hochgelobtes Hydra-Chimera, musste die Waffen strecken!*"

Kurt Utzinger relativierte diese Beobachtungen: " *Auch bei Hydra auf seiner Superhardware ist kein echter Vergleichsmaßstab mit anderen Programmen möglich. Meine Einschätzung der Lage ist so, dass Junior 9 klare Fortschritte gemacht hat, ein sichereres, aber noch immer sehr dynamisches und wahnsinnig interessantes Schach spielt! Deswegen muss man den (Deep) Junior 9 einfach haben und lieben. Rein schachlich betrachtet hingegen, hat diese Engine insgesamt noch nicht das Niveau von Shredder 8, Fritz 8-Bilbao und dem m.E. stark unterschätzten Hiarc 9 erreicht.*"

Michael Koppel hat mit rund 45 Punkten den bisher höchsten Elozuwachs im praktischen Spiel ermittelt: " *Junior zeigt mal wieder, dass er bei längeren Bedenkzeiten zulegen kann. Nach gut 200 Partien liegt er in meiner 30+7-Rangliste mit 2752 Elo auf Platz zwei und verbessert sein Ranking gegenüber Junior 8 um 45 Punkte. Natürlich ist dass alles noch sehr wacklig, aber ich bin gespannt wie es weiter geht.*" Michaels Partien werden später auch in die BfF-Auswertung eingehen.

## Im Stellungstest

Nähern wir uns der Spielstärke über Stellungstests, wo Manfred Meiler mithilfe des WM-Tests von Michael Gurevich gezielt einzelne Themenbereiche des Schachs abklopft. Vorab eine Bemerkung über Sinn und Zweck verschiedener Testverfahren: Ich finde es immer erstaunlich, mit welcher Vehemenz erwachsene Menschen in Foren über Wohl und Wehe einzelner Tests streiten. Da wird immer wieder gerne unterstellt, dass Autoren oder Tester behaupten, dieser oder jener Test sei der einzig wahre Gradmesser für Spielstärke. Wir wissen alle, dass es die absolute Wahrheit nicht gibt. Jeder Test testet zunächst immer auch sich selbst. Kein Verfahren ist unfehlbar. Wer hat das je behauptet? Weder die Autoren des WM-Tests, noch die des LCT- oder BS-Test oder die Initiatoren der BfF-, CSS- oder SSDF-Zahlen. Wir sollten diese vielen Tests als Mosaiksteinchen begreifen, die Stück für Stück zusammengefügt werden sollten und kombiniert mit subjektiven Beobachtungen ein Bild der Spielstärke einer Engine vermitteln. Nicht mehr und nicht weniger.

An der Interpretation des WM-Tests ändert es auch nichts, wenn hin und wieder ein Forumsgast mit einem Aufschrei der Entrüstung auf einen möglichen Fehler in einer Teststellung hinweist. Welche Testmethode, welche statistische Auswertung ist frei von Fehlern und Fehlerwahrscheinlichkeiten? Keiner! Signifikanten Einfluss auf die Ergebnisse hat das nicht, was letztendlich auch durch die Korrelation der WM-Testergebnisse mit anderen Auswertungen bestätigt wird. Wenn man jeden Test als einen Baustein unter vielen betrachtet, sollte sich jedes Teilergebnis ohnehin relativieren. Ein Verfahren, dessen Ergebnisse nicht mit denen aus anderen Tests im Großen und Ganzen korrelieren, diskreditiert sich selbst. Das ist die beste Kontrolle.

Manfred Meilers hat Junior 9 wie immer auf AMD Athlon Thunderbird 1400 MHz untersucht. Die neue Junior-Engine legt in allen Bereichen dieses Stellungstests zu. Bei den 38 Aufgaben zum Königsangriff sind die Verbesserungen mit 44 Punkten am augenfälligsten. Der Hersteller hat hier eine in diesem Test messbare Verbesserung erzielt. In dieser Disziplin gehört Junior 9 mit 31 Lösungen (Lösequote = 82%) nun zu den besten. Dagegen fällt er (wie schon Junior 8 und 7) bei den 26 Endspielaufgaben – trotz leicht verbesserter Lösequote von 50% – noch immer ab. Das erklärt vielleicht auch, warum es immer wieder gerne zitierte Partien gibt, in denen Junior diese oder jene Stellung regelrecht nicht versteht. Junior ist eine schlanke und schnelle Engine, die ihre Kraft mehr aus der ausgeklügelten tiefen Berechnung von Angriffspotenzialen als vom Erspähen stiller positioneller Feinheiten bezieht. Wie jeder menschliche Spieler hat auch Junior seine Vorlieben, ein Klötzchenschieber ist er nicht – mit allen Risiken, die das mit sich bringt, der Unterhaltungswert ist garantiert.

WM-Test	Junior 9	Junior 8	Junior 7
AMD Athlon 1400	244 MB Hash	255 MB Hash	255 MB Hash
.			
gelöste K-Pos. (38)	31	26	28
Lösequote	82%	68%	74%
Rating Königsangriff	2.736	2.692	2.706
.			
gelöste P-Pos. (36)	25	24	20
Lösequote	69%	67%	56%
Rating Positionsspiel	2.700	2.692	2.659
.			
gelöste E-Pos. (26)	13	11	11
Lösequote	50%	42%	42%
Rating Endspiel	2.640	2.623	2.624
.			
Lösezeit Min. (total)	2,62	2,87	3,24
gelöste Pos. (total)	69	61	59
Rating WM-Test (total)	2.698	2.674	2.667

## Junior 9 im Spiel

Junior 9 ist zeitgleich auch als Deep Junior für die Nutzung von Mehrprozessorsystemen erschienen. Und diese Version spielt zz. auch beim Masters, vgl. Bericht in dieser Ausgabe. Ein schönes Beispiel wie die Ban-Engine agiert, wenn man sie auch nur in kleinster Weise in Vorteil kommen lässt, kommentierte Kurt Utzinger für das Masters-Turnier:

### Deep Junior 9 – The King 3.33 [C99]

CSS OM 2005 60m+15s Playchess.com (2.1), 12.12.2004

[Kurt Utzinger]

**1.e4** Bediener: Volker Richey auf 2xMP/2800. **1...e5** Bediener: Markus Pillen auf A64/2600. **2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0–0 Le7 6.Te1 b5 7.Lb3 d6 8.c3 0–0 9.h3 Sa5 10.Lc2 c5** Hier endet m.E. zu früh das von Markus Pillen gewählte Buch für The King. **11.d4 cxd4 12.cxd4 Lb7 13.Sbd2 Dc7 14.Sf1** Weiß letzter Buchzug. **14...Tfc8** Ungewöhnlich anstelle des üblichen 14...Tac8. **15.Ld3** Üblicher ist in diesem Stellungstyp 15.Te2, denn nun konnte Schwarz mit dem Gegenstoß 15...d5 wohl Ausgleich erzielen. **15...Sc6** The King 3.33 weiß natürlich nichts von seinem Glück. **16.d5 Sb4 17.Se3** Eine Geschmackssache: Viele Spieler möchten wegen langfristiger Angriffschancen den weißfeldrigen Läufer mit 17.Lb1 vor dem Abtausch bewahren. **17...Sxd3 18.Dxd3 Ld8** Ein komisch anmutendes Manöver, denn eher würde man z.B. 18...Sd7 erwarten, um das Ross nach c5 oder via b6 nach c4 zu bringen; später könnte der Läufer nach f8 gehen, um nach g6 – was meist unvermeidbar ist – die schwarzen Löcher um den eigenen König zu bewachen. **19.Sf5 g6** Für diesen die Königsstellung schwächenden Zug gab es noch keine Veranlassung. In Frage kam 19...Dd7 und nach 20.Lh6 g6, aber nicht gxh6 wegen Sxe5 und Gewinn für Weiß. Die Idee von 19...Dd7 könnte sein, dem Ld8 die Felder a5 und b6 frei zu machen. **20.Sh6+ Kg7**



**21.Sg5** Ein starkes Manöver mit Doppelangriff auf f7, so dass die Antwort erzwungen ist, weil 21...Kxh6 an 22.Se6+ mit Damengewinn scheitert. **21...Dc4 22.Da3** Wiederum stark, denn Schwarz darf auf h6 nicht zugreifen, und der den Punkt f7 verteidigende Turmzug 22...Tc7 trifft auf die Erwiderung 23.Dxd6 mit Angriff auf den Bauern e5, so dass 23...Le7 nicht spielbar wäre; leider für Schwarz hat Weiß aber auch nach 22...b4 23.Df3 klaren Vorteil, so dass sich das holländische Programm zu einer anderen Variante entschließt, die insbesondere gegen Menschen nicht zu verachten wäre. **22...Sxd5 [22...Kxh6 23.Se6+ Kh5 (23...g5 24.Lxg5+ Kg6 25.Sxd8 Txd8 26.Df3 +-) 24.Df3+ Kh4 25.Lg5#]** **23.exd5 Dxd5** Wieder war 23...Kxh6 wegen 24. Se6 usw. nicht angängig. Nun droht Schwarz ein Matt mit Dxd5 24.Sf3 Tc4 Man muss neidlos anerkennen, dass Schwarz noch das Beste aus der nachteiligen Stellung herausgeholt hat: Dass es schließlich doch nicht reicht, ist Pech oder die Strafe für das wenig planvolle Spiel nach der Eröffnungsphase. **25.Sg4 Ta4 26.Lh6+ Kg8 27.De3 f5 28.Ted1 Dc6** Will den Druck gegen g2 nicht aufgeben, ansonsten kam De6 in Frage mit Doppelangriff auf a2. **29.Sgh2 Tc4 30.Sf1 a5** Zeigt wenig Stellungsgefühl, zumal Schwarz an diesem Flügel nicht viel unternehmen kann: weshalb nicht 30...Lb6 mit Aktivierung des Läufers oder auch 30...Tac8? **31.a4** Ein interessanter Hebel, der das wichtige Feld a2 für ein später entscheidendes Damenschach auf a2 freimacht. **31...bxa4 32.Da3 Lc7** Der Bauer d6 bedarf der Überdeckung. **33.Se3 Tc5** Und ja nicht 33...Tb4 34.Sd5 +-. **34.Sg5** Droht das gewaltige Se6. **34...Te8 35.Da2+** Ein herrlich einfacher und doch hübscher Gewinnzug; der Rest ist erzwungen. Man hätte die Partie hier abbrechen können. **35...d5 36.Sxd5 Dxd5 [36...Txd5 37.Tac1 Dxc1 38.Txc1 +-]** **37.Txd5 Lxd5 38.Dxa4 Td8 39.Td1** Deep Junior 9 hat die Ungenauigkeiten von The King 3.33 gnadenlos bestraft. **1–0**

Die Partie zum Nachspielen finden Sie hier

### Fazit

Junior 9 bleibt seinem Stil treu und kann sich primär durch die Verbesserung seiner Angriffsqualitäten erneut um rund 30 Punkte verbessern. Bei steigender Bedenkzeit mag der Unterschied auch etwas höher ausfallen. Junior 9 ist kein riesiger, aber doch ein steter Schritt nach vorn, Glückwunsch an Amir Ban. Wie bei früheren Versionen ist für Junior ein abgestimmtes Buch von hoher Bedeutung. Das eröffnungstheoretische Wissen von Junior 9 umfasst 269.000 Positionen. Das sind rund 32.000 Positionen mehr als bisher (238.054). Mit Weiß spielt das Junior 9-Buch aktiv nur e4 und d4 (andere Züge kennt das Buch zwar, würde sie aber nicht selbst ausspielen). Auf e4 kommt immer c5 oder e5, e6 wurde aus dem Buch deaktiviert. Auf d4 folgt immer d5 oder Sf6, d.h., es findet sehr früh eine Verengung auf wenige Varianten statt, was bei einem gut abgestimmten Turnierbuch durchaus sinnvoll ist (zum Trainieren gibt es Powerbooks!). Bei den BfF-Tests wurde Junior gezwungen, eine breit gestreute Auswahl von Eröffnungssystemen zu spielen. Wenn Junior Buchstellungen spielt, die seinem bissigem Stil entgegenkommen, erhöht das ohne Frage seine Performance. Auf Turnieren wie dem Masters ist mit dieser Engine immer zu rechnen. Was Kreativität und Spielstil angeht, ist Junior zusammen mit Gandalf eine der unterhaltsamsten Engines, die man im Circuit findet.

Neben der Junior-Engine, dem Junior-Buch und einer knapp 512.000 Partien großen Datenbank, deren letzter Eintrag vom August stammt, enthält die ChessBase-CD wie gewohnt auch die aktuellste Version der Fritz-GUI. Die Möglichkeiten dieser Arbeitsumgebung bezüglich Training, Partienverwaltung, Analyse, Engineturniere und Internet sind Referenz und wurden in CSS schon öfter beschrieben. Dazu gewährt Junior einen einjährigen Zugang zum ChessBase-Schachserver. Hier kann man gegen andere Spieler über das Internet antreten, Engines spielen lassen oder z.B. auch an Trainingskursen teilnehmen. Spezielle Neuheiten in GUI gibt es nicht, hier werden wir uns bis Ende 2005 und Fritz 9 gedulden müssen. (cl)

### Informationen zum Autor

Christian Liebert

---