

In der CSS-Rangliste notiert seit beinahe zwei Jahren List als bestes Freeware-Programm. Im Mittelpunkt dieses Tests steht Pro Deo 1.1, das sich anschickte, die Vormachtstellung von List als Freeware-Referenz zu beenden. Ebenfalls Spannung versprachen die Tests mit der wiedererstarteten Engine Anaconda 2.0.1 und der in der CSS-Rangliste neuen, afrikanischen Winboard-Engine DanChess CCT7. Konnten gleich beide Engines die hohe Qualifikationshürde nehmen? Schließlich war es auch an der Zeit, die etwa 13 Monate alte Crafty-Version durch eine aktuelle zu ersetzen. Kurz vor Redaktionsschluss wurde die neue Ktulu-Version vom Autor Rhaman Paidar veröffentlicht. Eigentlich sollte Ktulu für die nächste Ausgabe getestet werden. Eine ungewöhnliche Ankündigung von Vertreiberseite, Ktulu 7.0 wird sich zu den Top 3-7 der Welt gesellen, hatte auch meine Neugierde geweckt, sodass wir den Testdurchgang noch kurzfristig integrierten und somit bereits in dieser Ausgabe topaktuell darüber berichten können.

Anaconda 2.0.1

Beim IPCCC in Paderborn mischte in diesem Jahr wieder Anaconda mit, eine Gemeinschaftsproduktion von Frank Schneider und Kai Skibbe aus Hamburg. Die Autoren kündigten an, in Kürze wieder eine neue Anaconda-Version zu veröffentlichen. Und wie versprochen erschien kurze Zeit später die Version Anaconda 2.0.1 als frei verfügbare Chessbase-Native-Engine. Frank Schneider und Kai Skibbe arbeiten schon sehr lange gemeinsam an dieser Schachengine, manchem vielleicht noch bekannt unter den Namen Gromit. Die Version Gromit 3.1 wurde im Jahre 2001 mit sechs anderen Engines von Chessbase über die Young-Talents-CD vertrieben und ist auch seit Beginn der CSS-Rangliste vertreten.

Rangliste November 2001										
	Programm	Partien	+	=	-	Punkte	Remisq.	Score	Elo-Gegn.	Elo
1	Chess Tiger 14.0	340	230	65	45	262,5	19,12%	77,21%	2450	2675
2	Fritz 6	340	221	58	61	250,0	17,06%	73,53%	2452	2644
3	Shredder 5.32	340	200	63	77	231,5	18,53%	68,09%	2455	2596
4	Junior 7	340	190	54	96	217,0	15,88%	63,82%	2457	2563
5	Nimzo 8	340	173	79	88	212,5	23,24%	62,50%	2458	2554
6	Hiarcs 7.32	340	170	80	90	210,0	23,53%	61,76%	2458	2548
7	Gandalf 4.32h	340	175	69	96	209,5	20,29%	61,62%	2458	2547
8	SOS	340	149	73	118	185,5	21,47%	54,56%	2461	2498
9	Goliath light	340	139	81	120	179,5	23,82%	52,79%	2462	2486
10	Crafty 18.07	340	149	60	131	179,0	17,65%	52,65%	2462	2485
11	Ikarus V0.18	340	129	81	130	169,5	23,82%	49,85%	2463	2463
12	AnMon 5.07	340	109	73	158	145,5	21,47%	42,79%	2466	2417
13	Phalanx XXII	340	108	58	174	137,0	17,06%	40,29%	2467	2400
<b>14</b>	<b>Gromit 3.1</b>	<b>340</b>	<b>105</b>	<b>50</b>	<b>185</b>	<b>130,0</b>	<b>14,71%</b>	<b>38,24%</b>	<b>2467</b>	<b>2385</b>
15	Comet B27	340	93	63	184	124,5	18,53%	36,62%	2468	2373
16	Patzer 3.11	340	69	65	206	101,5	19,12%	29,85%	2471	2320
17	Doctor? 3.0	340	44	57	239	72,5	16,76%	21,32%	2476	2244
18	EXchess 3.11	340	21	43	276	42,5	12,65%	12,50%	2482	2134

Leider musste Gromit 3.1 mit der Einführung der Qualifikationsnorm bei der CSS-Rangliste aus der Rangliste weichen, kehrte aber im März 2003 unter den neuen Namen Anaconda 1.0 mit einer Elosteigerung von über 100 Punkten sehr erfolgreich zurück. Mit der Version Anaconda 1.6.2 gelang etwa ein Jahr später eine leichte Spielstärkesteigerung, was jedoch nicht verhindern konnte, dass Anaconda im November des letzten Jahres seinen Platz innerhalb der CSS-Rangliste wieder räumen musste. Grund war die einige Monate vorher eingeführte Ranglistenbegrenzung auf 25 Schachengines.

Anaconda-Versionen in der "ewigen CSS-Rangliste"											
Rang	Programm	Versionsdatum	Partien	+	=	-	Pkt. Geg.	Remisq.	Score	Elo Geg.	Rating
56	Anaconda 1.6.2	24.02.2004	832	233	243	356	354,5	29,21%	42,61%	2577	2525
68	Anaconda 1.0	05.03.2003	780	198	211	371	303,5	27,05%	38,91%	2582	2503
96	Gromit 3.1	05.04.2000	780	255	143	382	326,5	18,33%	41,86%	2458	2400

Mit der aktuellen Version könnte eine neuerliche Qualifikation gelingen, zumal der Abstand zu den auf den unteren Plätzen gelisteten Kontrahenten nur etwa 20 Elo beträgt. Um dies festzustellen, durchlaufen nicht gelistete Engines vorab einen über 168 Partien gehenden Kurztest. Bei erfolgreichem Abscheiden wird der Test dann über die volle Distanz fortgesetzt. Es zeigte sich schnell, dass Anaconda 2.0.1 diese erste Hürde problemlos nehmen sollte. Der parallel mit DanChess durchgeführte Kurztest ergab ein ELO-Rating von 2582 Punkten, was einer Steigerung von 50 Punkten gegenüber der Vorgängerversion entspricht.

Matchergebnisse - Kurztests			
Gegner	Elo	Partien	Anaconda 2.0.1
Shredder 9 UCI	2800	6	16,67%
Fritz 8 Bilbao	2703	6	33,33%
Junior 9	2692	6	33,33%
Hiarcs 9	2688	6	50,00%

Chess Tiger 15.0	2679	6	33,33%
The King 3.33	2671	6	33,33%
Ruffian 2.1.0	2661	6	25,00%
Gandalf 6.0	2654	6	41,67%
<b>"Top-Profi-Score"</b>	<b>2694</b>	<b>48</b>	<b>33,33%</b>
<b>"Top-Profi-Rating"</b>			<b>2572</b>
List 5.12	2646	6	41,67%
Fruit 2.0	2643	6	50,00%
Aristarch 4.50	2626	6	16,67%
Pro Deo 1.0	2624	6	58,33%
SOS 5 for Arena	2611	6	41,67%
SmarThink 0.17a	2608	6	41,67%
Deep Sjeng 1.6	2583	6	50,00%
Pharaon 3.1	2572	6	75,00%
<b>"Profi-Score"</b>	<b>2614</b>	<b>48</b>	<b>46,88%</b>
<b>"Profi-Rating"</b>			<b>2592</b>
Thinker 4.6b	2569	8	43,75%
Delfi 4.4	2569	8	50,00%
Ktulu 5.1	2564	8	68,75%
Nimzo 8	2553	8	37,50%
Crafty 19.08	2551	8	43,75%
Patriot 1.3.0	2550	8	62,50%
Glaurung 0.2.1	2546	8	62,50%
Yace Paderborn	2543	8	37,50%
AnMon 5.50	2543	8	62,50%
<b>"Amateur-Score"</b>	<b>2554</b>	<b>72</b>	<b>52,08%</b>
<b>"Amateur-Rating"</b>			<b>2569</b>
<b>Gesamt-Score</b>	<b>2611</b>	<b>168</b>	<b>45,24%</b>
<b>Gesamt-Rating</b>			<b>2577</b>
Rang nach Testdurchlauf			16
Erf. Rating für Testfortsetzung			2544
Differenz			33
Testfortsetzung			ja

Das reichte locker, um den Test fortzusetzen. Jetzt galt es, den guten Ersteindruck im weiteren Testverlauf zu bestätigen.

Auch der weitere Testverlauf änderte nichts Wesentliches an dem bisherigen Rating. Anaconda 2.0.1 landete nach dem kompletten Umlauf bei einem Elo-Rating von 2570 Punkten. Das bedeutete eine Steigerung gegenüber der Vorgängerversion v1.6.2 von knapp 50 Elo. Eine Steigerung, die dem Autorenteam schon länger nicht mehr gelungen ist. Dies bedeutete einen Neueinstieg auf Rang 17 der CSS-Rangliste.

Anaconda 2.0.1 gegen:						
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score
Shredder 9 UCI	2800	20	1	1	18	7,50%
Fritz 8 Bilbao	2703	20	5	3	12	32,50%
Junior 9	2692	20	6	6	8	45,00%
Hiarcs 9	2688	20	6	3	11	37,50%
Chess Tiger 15.0	2679	20	4	6	10	35,00%
The King 3.33	2671	20	2	6	12	25,00%
Ruffian 2.1.0	2661	20	3	6	11	30,00%
Gandalf 6.0	2654	20	8	5	7	52,50%
<b>"Top-Profi-Elo"</b>	<b>2570</b>	<b>160</b>	<b>35</b>	<b>36</b>	<b>89</b>	<b>33,13%</b>
List 5.12	2646	20	3	8	9	35,00%
Fruit 2.0	2643	20	6	4	10	40,00%
Aristarch 4.50	2626	20	0	7	13	17,50%
Pro Deo 1.0	2624	20	8	6	6	55,00%

SOS 5 for Arena	2611	20	6	4	10	40,00%
SmarThink 0.17a	2608	20	8	4	8	50,00%
Deep Sjeng 1.6	2583	20	3	8	9	35,00%
Pharaon 3.1	2572	20	9	7	4	62,50%
<b>"Profi-Elo"</b>	<b>2556</b>	<b>160</b>	<b>43</b>	<b>48</b>	<b>69</b>	<b>41,88%</b>
Thinker 4.6b	2569	20	7	5	8	47,50%
Delfi 4.4	2569	20	10	5	5	62,50%
Ktulu 5.1	2564	20	5	8	7	45,00%
Nimzo 8	2553	20	7	7	6	52,50%
Crafty 19.08	2551	20	4	10	6	45,00%
Patriot 1.3.0	2550	20	11	4	5	65,00%
Glaurung 0.2.1	2546	20	10	2	8	55,00%
Yace Paderborn	2543	20	7	7	6	52,50%
AnMon 5.50	2543	20	10	5	5	62,50%
<b>"Amateur-Elo"</b>	<b>2584</b>	<b>180</b>	<b>71</b>	<b>53</b>	<b>56</b>	<b>54,17%</b>
<b>Anaconda 2.0.1</b>	<b>2571</b>	<b>500</b>	<b>149</b>	<b>137</b>	<b>214</b>	<b>43,50%</b>

Gegenüber der Vorgängerversion erreicht die aktuelle Version im Mittelspiel und insbesondere im Endspiel höhere Rechentiefen; die Engine wirkt insbesondere im taktischen Spiel wesentlich sattelfester. Hier ein Beispiel gegen einen taktisch starken Gegner:

### Anaconda 2.0.1 - Nimzo 8

**1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e3 e5 4.Lxc4 Lb4+ 5.Sd2?!** Gewöhnlich wird hier meist 5.Sc3 exd4 6.exd4 Sf6 7.Sf3 gespielt. Weiß hat zwar einen Isolanie, dafür allerdings eine sehr dynamische Stellung. Weiß verfolgt mit dem Textzug allerdings eine schärfere Fortsetzung.

**5...exd4 6.Lxf7+** Dies ist natürlich nur ein vorübergehendes Figurenopfer. Weiß gewinnt den Läufer durch Db3+ und Dxb4 wieder zurück.

**6...Kxf7 7.Db3+ Le6 8.Dxb4 Sc6 9.Dxb7** Der Bauerngewinn auf b7 ist sehr gefährlich. Schwarz hat zwar einen unsicher stehenden König, allerdings bereits erheblichen Entwicklungsvorsprung.

**9...dxe3 10.fxe3 Tb8 11.Dxc6 Ld5 12.Da4 Lxg2 13.Sgf3 Lxh1** Die letzten Züge waren forciert. Ziehen wir eine Zwischenbilanz. Weiß hat durch den Qualitätsverlust materiellen Nachteil und Schwarz hat nach wie vor unter der unsicheren Königsstellung zu leiden. Genau diese nutzt Weiß in der Folge um seinen Entwicklungsrückstand abzubauen.



**14.Se5+ Ke6 15.Sd7 Tc8 15...Dxd7?** führt mit 16.Dg4+ Ke7 17.Dxg7+ Ke6 18.Dxh8 Te8 zum Rückgewinn der Qualität.

**16.Dg4+ Kf7 17.Sc4** Durch die letzten Springerzüge hat Weiß eine aussichtsreiche Angriffsstellung gegen den ungeschützten König aufgebaut. In der Folge muss Schwarz schon sehr genau spielen, um nicht sofort unterzugehen.

**17...g6** Der natürlich aussehende Entwicklungszug 17...Sf6 führt schon forciert zum Matt, zum Beispiel 18.Sce5+ Ke7 19.Dxg7+ Ke6 20.Df7+ Kf5 21.e4+ Lxe4 22.Sg4 (droht Sh6#) 22...Kxg4 23.De6+ Kh4 24.Sxf6 Lf3 25.Dc4+ Kh3 26.Df1+ Lg2 27.Df5+ Kxh2 28.Lf4+ Kg1 29.Ke2+ Lf1+ 30.Txf1+ Kg2 31.Dg4#

**18.Ld2** Weiß droht mit der langen Rochade auch noch die letzte inaktive Figur zu mobilisieren.

18...Ke8 Schwarz kommt einfach nicht dazu, seine Figuren zu entwickeln.

19.Sc5 Sh6 20.Da4 c6 21.0-0-0 Der enorme Entwicklungsvorsprung von Weiß wiegt den materiellen Nachteil mehr als auf. Sämtliche Figuren von Anaconda stehen zum knockout bereit.

21...Lf3 22.Tf1 Lg2 23.Tf2 Lh1 24.e4



Eine schöne Zugzwangstellung. Schwarz kann nun praktisch keine Figur ziehen, um diese nicht gleich wieder zu verlieren bzw. direkt Matt zu gehen.

24...Sf5 Der einzige Zug der nicht gleich die betreffende Figur wieder verliert führt zum sofortigen Matt, zum Beispiel:  
24...Dh4 25.Sf6+ Kf8 26.Db4+ c5 27.Sxh7+ Kg7 28.Db7+ Kg8 29.Dxc8+ Kxh7 30.Dd7+ Kg8 31.De8+ Kh7 32.Dxg6#

25.exf5 1-0

Partie nachspielen

Durch die Leistungssteigerung von Anaconda 2.0.1 ist der Verbleib in der CSS-Rangliste erst einmal für einige Zeit gesichert.

DanChess CCT17

Vom 12.02. bis 13.02.2005 fand im Internet Chess Club (ICC) zum siebenten Mal das CCT-Online Turnier für Schachengines statt. Dort belegte die Freeware DanChess von Daniel Shawul aus Äthiopien überraschend des 2. Rang. Für mich Grund genug zu überprüfen, ob diese Engine vielleicht ein neuer Kandidat für die CSS-Rangliste ist, zumal die dort so erfolgreiche Version unmittelbar nach dem Turnier unter dem Namen DanChess CCT17 veröffentlicht wurde.

DanChess ist beileibe keine jungfräuliche Schachengine. Die erstveröffentlichte Version stammt vom 26.08.2003. Die Versionen v1.07 und 1.08 fanden sich auch in einigen Ranglisten, konnten sich aber bisher nicht in den Vordergrund spielen. Die aktuelle Version wird als Winboard-Engine zum freien Download angeboten, die Einbindung unter der Fritz-GUI gelang problemlos. Gemeinsam mit Anaconda 2.0.1 wurde DanChess zuerst über den Kurztestparcours geschickt. Nachdem es gegen die Topengines ausgesprochen gut lief, baute DanChess gegen die Gegner aus dem Tabellenmittelfeld etwas ab. Nach einem besseren Durchgang gegen die auf den unteren Rängen platzierten Gegner, gelang mit einem Rating von 2555 Punkten doch noch ein erfolgreicher Ersteinstieg. Aber erst der weitere Testdurchgang über die volle Distanz, sollte zeigen, ob DanChess hier wirklich schon mithalten konnte, denn noch stand die Qualifikation auf etwas wackligen Beinen.

Matchergebnisse - Kurztests			
Gegner	Elo	Partien	DanChess CCT7
Shredder 9 UCI	2800	6	33,33%
Fritz 8 Bilbao	2703	6	16,67%
Junior 9	2692	6	33,33%
Hiarcs 9	2688	6	58,33%
Chess Tiger 15.0	2679	6	25,00%
The King 3.33	2671	6	41,67%
Ruffian 2.1.0	2661	6	25,00%
Gandalf 6.0	2654	6	33,33%
<b>"Top-Profi-Score"</b>	<b>2694</b>	<b>48</b>	<b>33,33%</b>
<b>"Top-Profi-Rating"</b>			<b>2572</b>
List 5.12	2646	6	58,33%
Fruit 2.0	2643	6	41,67%
Aristarch 4.50	2626	6	41,67%
Pro Deo 1.0	2624	6	25,00%
SOS 5 for Arena	2611	6	16,67%
SmarThink 0.17a	2608	6	66,67%
Deep Sjeng 1.6	2583	6	50,00%
Pharaon 3.1	2572	6	16,67%
<b>"Profi-Score"</b>	<b>2614</b>	<b>48</b>	<b>39,58%</b>
<b>"Profi-Rating"</b>			<b>2539</b>
Thinker 4.6b	2569	8	43,75%
Delfi 4.4	2569	8	68,75%
Ktulu 5.1	2564	8	43,75%
Nimzo 8	2553	8	43,75%
Crafty 19.08	2551	8	56,25%
Patriot 1.3.0	2550	8	50,00%
Glaurung 0.2.1	2546	8	37,50%
Yace Paderborn	2543	8	50,00%
AnMon 5.50	2543	8	81,25%
<b>"Amateur-Score"</b>	<b>2554</b>	<b>72</b>	<b>52,78%</b>
<b>"Amateur-Rating"</b>			<b>2573</b>
<b>Gesamt-Score</b>	<b>2611</b>	<b>168</b>	<b>43,45%</b>
<b>Gesamt-Rating</b>			<b>2564</b>
Rang nach Testdurchlauf			20
Erf. Rating für Testfortsetzung			2538
Differenz			26
Testfortsetzung			ja

Der Spielstil von DanChess verspricht kurzweiliges Schach. Die Engine zeigt ihre besonderen Stärken in taktisch komplizierten Stellungen und weiß im Königsangriff zu gefallen. Dabei strebt die Engine sehr gerne nach Stellungen mit unterschiedlichen Materialverhältnissen und weiß diese auch zu nutzen. Im Endspiel braucht sich DanChess CCT7 beileibe nicht zu verstecken. Es gab eine Vielzahl schöner Angriffspartien, was es mir schwer machte die Schönste herauszufiltern. Ich habe daher diesmal gleich zwei Partien ausgesucht, welche den Spielstil von DanChess sehr gut widerspiegeln.

### DanChess CCT7 - Shredder 9 UCI

**1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.Sf3 Lg7 5.e3 0-0 6.Db3 dxc4 7.Lxc4 Sc6 8.Le2 e5?! Aggressiv von Shredder gespielt. Üblich ist hier beispielsweise 8... b6. Der Textzug verliert zwangsläufig einen Bauern.**

**9.Sxe5 Sxe5 10.dxe5 Sd7 11.f4**



Weiß verteidigt den soeben gewonnenen Bauern, allerdings auf Kosten der Rochade. Gegen einen Gegner wie Shredder eine mutige Entscheidung, aber das weiß DanChess natürlich nicht.

**11...Dh4+ 12.g3 Dh3 13.Sd5 Td8?!**



Was hat Shredder nur im Sinn? Kostet das nun nicht noch den Bauern c7? Nein, denn 14. Sxc7 bringt Schwarz plötzlich in Vorteil, siehe nachfolgende Variante. Dennoch wäre 13...Sc5 14.Dc4 Dg2 15.Tf1 b6 16.Se7+ Kh8 17.Sxc8 Taxc8 18.Ld2 besser gewesen.

**14.Dd1** Natürlich nicht 14.Sxc7? Sc5 15.Db5 Dg2 16.Tf1 Lf8 17.Sxa8 Dxh2 18.Ld2 Dxc3+ 19.Kd1 Se4-+ mit Gewinn für Schwarz. Diesen Zug, welcher die exponierte Stellung der schwarzen Dame ausnutzt, hat Shredder unterschätzt.

**14...c6 15.Lf1 De6** Auch das naheliegende 15...Dh6 bringt Schwarz nach 16.Sc7 Tb8 17.e6 fxe6 18.e4 Lf6 19.Sxe6 Te8 20.f5 g5 21.h4 Se5 22.Lxg5 Lxg5 23.Sxg5 Kg7 24.Dd4 Df6 25.0-0-0+ auch eine Verluststellung ein.

**16.Sc7 De7 17.Dd6!** DanChess hat gesehen, dass das Nehmen des Turmes günstig für Schwarz ist. Denn nach 17.Sxa8? hat Schwarz den Abzug 17...Sxe5 18.Dc2 Lf5 19.Dg2 Db4+ 20.Kf2 Le4-+.

**17... Dxd6 18.exd6 Tb8 19.e4 Ld4 20.e5 Sc5 21.Ld2 Se4 22.Lg2 Sxd2 23.0-0-0!?**



Trickreich gespielt, aber auch das einfache 23.Kxd2 Lxb2 24.Tab1 La3 25.Tb3 Lc5 26.Sa6 Lxd6 27.exd6 Txd6+ 28.Kc3+ sollte für den Gewinn reichen.

23... Le3 24.Txd2 g5 25.Tf1 gxf4 26.Txf4 a5 Solange der Turm auf d2 gefesselt ist, ist keine Eile geboten.

27.Le4

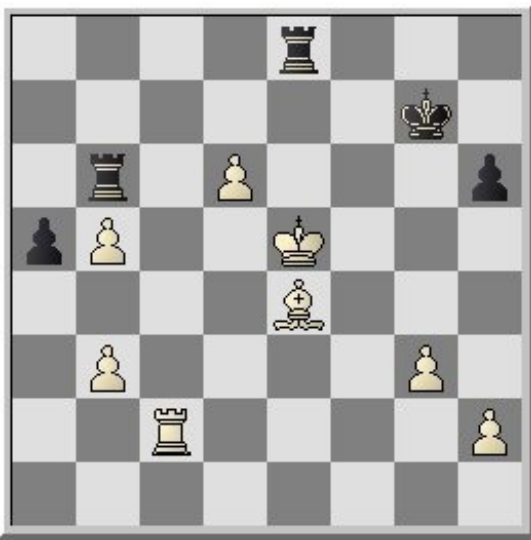


Auch Weiß hat es nicht eilig, die Situation zu klären. Ein ungewöhnliches Stellungsbild.

27... Kg7 28.Kc2 Lxd2 29.Kxd2 Ld7 30.Ke3 Rein materiell gesehen ist noch nichts angebrannt. Aber Weiß hat eindeutig die ausbaufähigere Stellung. Der weiße König strebt zum Damenflügel und bringt Shredder in Schwierigkeiten.

30.... h6 31.b3 Tg8 32.Kd4 b6 33.a4 Tgd8 34.Tf2 Tbc8 35.Tc2 c5+ 36.Kc4 Lg4 37.Kb5 f6 38.Kxb6 fxe5 39.Kxc5 Tb8 40.Kd5 Tb6 41.Sb5 Ld7 42.Kxe5 Lxb5 43.axb5 Te8+





Auch 43...Txd6 nutzt nichts mehr, nach 44.Tc6 Tf6 45.Txb6 Txb6 46.Lc6 Tb8 47.Kd6 kann Shredder aufgeben.; Am ehesten scheint noch 43...Txb5+ zu gehen. Aber auch hier entscheidet die aktive weiße Königsstellung, nach 44.Ld5 Te8+ 45.Kd4 Td8 46.Tc6 Kf6 47.Kc4 Tbb8 48.Kc5 Ke5 49.Tc7 Tbc8 50.Lb7 Tb8 51.Te7+ Kf5 52.Kc6 Kf6 53.Kc7 Th8 54.Te2 sollte der vorgerückte Bauer die Partie entscheiden.

**44.Kd5 Txb5+ 45.Tc5 Txc5+ 46.Kxc5 Tc8+ 47.Lc6 Kf7 48.d7 Tf8 49.Kd6 Kf6 50.h4 Tg8 51.Ld5 Tf8 52.g4 1-0** Und Shredder gab auf. Eine von DanChess taktisch ausgezeichnet gespielte Partie.

### DanChess CCT7 - Deep Sjeng 1.6

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 e5 6.Lb5+ Ld7 7.Lxd7+ Dxd7 8.Sb3** Hier wird der Springer gewöhnlich nach f3 zurückgezogen.

**8...Le7 9.Lg5 0-0 10.Df3** Ein sehr ungewöhnlicher Zug. Naheliegender war eher die kurze Rochade oder mit Dd2 die Vorbereitung für eine eventuelle lange Rochade. Aber wie eingangs geschildert, gehört der Königsangriff zu den Lieblingswaffen von DanChess. Und dafür steht die Dame hier vielleicht richtig. Wie dieser jedoch aussehen soll, ist momentan noch nicht ersichtlich.

**10...Sc6 11.Lxf6** Beseitigen einer wichtigen Schutzfigur am Königsflügel.

**11...Lxf6 12.0-0-0 Se7 13.g4** Konsequenter gespielt, jetzt muss der Angriff nur noch durchschlagen.

**13...Tfc8** Besser war vielleicht 13...Lh4 um den weißen Angriff den Schwung zu nehmen. Aber Schwarz erhofft sich gleichfalls Angriffschancen auf der offenen c-Linie.

**14.h4 Sg6 15.g5 Ld8 16.Tdg1** Das sieht schon sehr bedrohlich aus.

**16...Sf4 17.h5 a5** Es beginnt der gegenseitige Königsangriff, jetzt entscheidet, wer schneller ist. Auch Shredder 9 UCI sieht hier noch leichte Vorteile für Schwarz.

**18.a4 Txc3** Diesmal konsequent von Deep Sjeng gespielt. Das Qualitätsoffer ermöglicht das Eindringen der Dame in die weiße Königsstellung. Offensichtlich ist der frühe Angriff des Weißen fehlgeschlagen.

**19.bxc3**



**19...Dxa4 20.h6?! Mit 20.g6 fxg6 21.hxg6 h6 22.Kb2 Db5 23.Ka2 Dc4 24.Kb2 a4 25.Sd2 a3+ 26.Ka1 Da4 27.Sb3** ist die Partie vielleicht gerade noch haltbar.

**20...Dc4** Besser war sicher **20...g6!** wodurch der weiße Angriff endgültig ins Leere laufen würde und Schwarz sich dann in Ruhe auf den weißen Kollegen stürzen könne.

**21.hxg7 a4 22.Sd2 Da2 23.Sb1 a3 24.Dg4 Db2+?! Schwarz überschätzt seine Möglichkeiten am Damenflügel. Deutlich stärker war immer noch die Abwicklung 24...De6 25.Dh4 Dg6 26.Sd2 La5** und der vorgerückte a-Bauer sollte die Partie entscheiden.

**25.Kd2 a2 26.Dh4** Weiß bläst zum Gegenangriff. DanChess sieht sich schon wieder in Vorteil.

**26...Kxg7?**



Zumindest noch mitspielen konnte Schwarz nach **26...h5 27.gxh6 axb1S+ 28.Txb1 Lxh4 29.Txb2 Lg5 30.Txb7 Sg6+ 31.Kd3 Kh7 32.Txf7 Lxh6 33.Td7 Tg8 34.Txd6 Tg7** Der Textzug hingegen führt zwangsläufig zum Matt. DanChess zeigt nach 17 Sekunden eine Bewertung von +8,90 an, während Deep Sjeng das Unheil noch nicht auf sich zukommen sieht und sich seinerseits in Vorteil sieht. Dies aber sind die Stärken von DanChess, sowie sich eine Möglichkeit zum Königsangriff bietet, schlägt DanChess zu.

**27.Dh6+ Kg8 28.g6** Das ist der Schlüsselzug, welcher die schwarze Königsstellung aufreißt.

**28...Sxg6** Jetzt zeigt auch Deep Sjeng ein Matt in 11 an.

**29.Txg6+ fxg6 30.Dxh7+ Kf8 31.Dh8+ Ke7 32.Th7+ Ke6 33.Dg8+ Kf6 34.Tf7+ Kg5 35.Tf5+ Kh4 36.Dh7+ Kg4 37.Dxg6+ Lg5+ 38.Dxg5+ Kh3 39.Dg3 1-0**

Partie nachspielen

Der aggressive Spielstil birgt bekannterweise auch Gefahren und so war bis zum Schluss des Testdurchganges offen, ob DanChess die Qualifikationshürde erfolgreich nehmen würde. Das gute Rating gegen die Topengines aus dem vorgezogenen Kurztest bestätigte sich auch über die volle Testdistanz. Doch mit abnehmender gegnerischer Spielstärke schwand auch etwas das Durchsetzungsvermögen. Wie aus der nachfolgenden Ergebnistabelle ersichtlich, verdankt DanChess seine Qualifikation eben dem gute Ergebnis gegen die Top 8 der Rangliste.

DanChess CCT7 gegen:						
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score
Shredder 9 UCI	2801	20	1	6	13	20,00%
Fritz 8 Bilbao	2705	20	4	2	14	25,00%
Junior 9	2692	20	2	8	10	30,00%
Hiarcs 9	2686	20	5	5	10	37,50%
Chess Tiger 15.0	2676	20	2	9	9	32,50%
The King 3.33	2676	20	6	7	7	47,50%
Ruffian 2.1.0	2667	20	3	8	9	35,00%
Gandalf 6.0	2650	20	4	8	8	40,00%
<b>"Top-Profi-Elo"</b>	<b>2572</b>	<b>160</b>	<b>27</b>	<b>53</b>	<b>80</b>	<b>33,44%</b>
List 5.12	2648	20	4	8	8	40,00%
Fruit 2.0	2641	20	5	9	6	47,50%
Aristarch 4.50	2633	20	5	4	11	35,00%
Pro Deo 1.0	2623	20	2	6	12	25,00%
SmarThink 0.17a	2611	20	8	7	5	57,50%
SOS 5 for Arena	2610	20	5	2	13	30,00%
Deep Sjeng 1.6	2589	20	3	10	7	40,00%
Thinker 4.6b	2572	20	6	7	7	47,50%
<b>"Profi-Elo"</b>	<b>2546</b>	<b>160</b>	<b>38</b>	<b>53</b>	<b>69</b>	<b>40,31%</b>
Anaconda 2.0.1	2570	20	5	6	9	40,00%
Ktulu 5.1	2568	20	4	5	11	32,50%
Pharaon 3.1	2566	20	2	7	11	27,50%
Delfi 4.4	2564	20	11	4	5	65,00%
Nimzo 8	2557	20	8	4	8	50,00%
Crafty 19.08	2555	20	7	6	7	50,00%
Patriot 1.3.0	2549	20	6	5	9	42,50%
Glaurung 0.2.1	2548	20	9	4	7	55,00%
Yace Paderborn	2545	20	9	7	4	62,50%
<b>"Amateur-Elo"</b>	<b>2539</b>	<b>180</b>	<b>61</b>	<b>48</b>	<b>71</b>	<b>47,22%</b>
<b>DanChess CCT7</b>	<b>2552</b>	<b>500</b>	<b>126</b>	<b>154</b>	<b>220</b>	<b>40,60%</b>

Am Ende erzielte DanChess CCT7 schließlich ein Elorating von 2555 Punkten und bestätigte das Ergebnis vom vorgezogenen Kurzttest. Dies reichte für den 23. Rang innerhalb der CSS-Rangliste. Angesichts des in letzter Zeit durch die Begrenzung der CSS-Rangliste auf 25 Engines stetig steigenden Qualifikationsratings, eine ausgezeichnete Leistung der jungen afrikanischen Schachengine, welche insbesondere durch den erfrischenden Spielstil eine Bereicherung darstellt. Welche Engine den Platz für DanChess freimachen muss, stand zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest, da parallel hierzu der Kurzdurchgang mit Crafty 19.19 lief.

**Crafty 19.19**

Crafty gehört zu den wenigen Amateurengines, welche seit Beginn der CSS-Rangliste vertreten ist. Die derzeit in der CSS-Rangliste vertretene Version v19.08, war zumindest innerhalb der CSS-Rangliste die bisher stärkste.

Crafty-Versionen in der "ewigen CSS-Rangliste"											
Rang	Programm	Versionsdatum	Partien	+	=	-	Punkte	Remisq.	Score	Elo Geg.	Rating
49	Crafty 19.08	04.01.2004	1024	285	337	402	453,5	32,91%	44,29%	2586	2548
79	Crafty 19.01	09.11.2002	760	166	213	381	272,5	28,03%	35,86%	2584	2483
64	Crafty 18.13	11.01.2002	720	259	194	267	356,0	26,94%	49,44%	2512	2507
84	Crafty 18.07	21.03.2001	420	167	76	177	205,0	18,10%	48,81%	2477	2469

Angesichts der zahlreichen starken neuen und alten Amateurengines ist selbst diese sehr starke Crafty-Version mittlerweile auf Rang 21 zurückgefallen und hat nur noch einen verschwindend geringen Elovorsprung von 15 Punkten zum Tabellenletzten. Da die Version v19.08 bereits über ein Jahr alt ist, sollte wieder eine aktuelle Version integriert werden. Die derzeit aktuellste ChessBase-Native von R. Hyatt aus den USA ist Crafty 19.19. Einen Leistungsabfall wie schon früher gelegentlich kann sich Crafty 19.19 auf Grund des knappen Abstands zum Tabellenende allerdings nicht leisten. Da bereits Ergebnisse anderer Tester vorlagen, die befürchten lassen, dass es mit Crafty doch wieder bergab gehen könnte, absolvierte Crafty 19.19 zuerst einen Kurztest über die festgelegten 168 Partien.

Zuerst trat Crafty gegen die Topengines des oberen Tabellendrittels an. Gegen diese starke Gegnerschaft erzielte Crafty 19.19 mit einem Elorating von 2500 Punkten ein nur etwas schlechteres Resultat als die Vorgängerversion v19.08. Doch bereits gegen die Konkurrenz aus dem Tabellenmittelfeld lief es deutlich schlechter. Das hier erzielte Rating von 2469 Punkten liegt schon weit unterhalb des durchschnittlichen Qualifikationsratings. Die verbleibenden Partien gegen die Gegner aus dem unteren Tabellendrittel verliefen mit einem Rating von 2478 Punkten auch nicht viel etwas besser, und sorgten somit für das insgesamt schwache Gesamtergebnis.

Kurztestergebnisse Crafty 19.19			
Gegner	Elo	Partien	Crafty 19.19
Shredder 9 UCI	2806	6	25,00%
Fritz 8 Bilbao	2705	6	50,00%
Junior 9	2689	6	25,00%
Hiarcs 9	2684	6	0,00%
Chess Tiger 15.0	2677	6	16,67%
The King 3.33	2673	6	16,67%
Ruffian 2.1.0	2667	6	33,33%
Gandalf 6.0	2651	6	33,33%
<b>"Top-Profi-Score"</b>	<b>2694</b>	<b>48</b>	<b>25,00%</b>
<b>"Top-Profi-Rating"</b>			<b>2501</b>
List 5.12	2649	6	8,33%
Fruit 2.0	2636	6	33,33%
Aristarch 4.50	2638	6	25,00%
Pro Deo 1.0	2629	6	16,67%
SmarThink 0.17a	2606	6	16,67%
SOS 5 for Arena	2613	6	66,67%
Deep Sjeng 1.6	2589	6	33,33%
Thinker 4.6b	2569	6	41,67%
<b>"Profi-Score"</b>	<b>2616</b>	<b>48</b>	<b>30,21%</b>
<b>"Profi-Rating"</b>			<b>2469</b>
Anaconda 2.0.1	2575	8	43,75%
Ktulu 5.1	2576	8	50,00%
Pharaon 3.1	2572	8	25,00%
Delfi 4.4	2561	8	37,50%
Nimzo 8	2562	8	31,25%
Patriot 1.3.0	2549	8	43,75%

Glaurung 0.2.1	2553	8	50,00%
Yace Paderborn	2539	8	31,25%
<b>"Amateur-Score"</b>	<b>2276</b>	<b>72</b>	<b>39,06%</b>
<b>"Amateur-Rating"</b>			<b>2478</b>
<b>Gesamt-Score</b>	<b>2615</b>	<b>168</b>	<b>32,19%</b>
<b>Gesamt-Rating</b>			<b>2484</b>
Rang nach Testdurchlauf			26
Erf. Rating für Testfortsetzung			2550
Differenz			-66
Testfortsetzung			nein

Somit liegt das Rating von Crafty 19.19 nach den 160 Partien des Kurztests bei etwa 2484 Punkten und damit über 60 Elo hinter der Vorgängerversion v19.08 und etwa 50 Elo hinter dem derzeitigen Tabellenletzten, Yace Paderborn. Das entspricht etwa dem Niveau der älteren Version Crafty 19.01, welche zu den schwächsten Crafty-Versionen innerhalb der CSS-Rangliste gehörte.

Crafty-Prognose für neue Rangliste							
Rang		Engine	Sp.	Punkte	Score	Elo	+/-
1	(1)	Shredder 9 UCI	500	377,0	75,40%	2807	1
2	(2)	Fritz 8 Bilbao	500	310,0	62,00%	2702	-3
3	(4)	Hiarcs 9	500	306,0	61,20%	2698	14
4	(3)	Junior 9	500	304,0	60,80%	2694	5
5	(6)	Chess Tiger 15.0	500	298,0	59,60%	2686	9
6	(5)	The King 3.33	500	295,0	59,00%	2682	9
7	(7)	Ruffian 2.1.0	500	286,0	57,20%	2670	3
8	(9)	List 5.12	500	279,0	55,80%	2661	12
9	(7)	Gandalf 6.0	500	275,0	55,00%	2654	3
10	(10)	Aristarch 4.50	500	268,0	53,60%	2646	8
11	(12)	Pro Deo 1.0	500	264,0	52,80%	2641	12
12	(11)	Fruit 2.0	500	264,0	52,80%	2640	4
13	(14)	SmarThink 0.17a	500	247,0	49,40%	2618	12
14	(13)	SOS 5 for Arena	500	242,0	48,40%	2609	-4
15	(15)	Deep Sjeng 1.6	500	231,0	46,20%	2596	7
16	(18)	Pharaon 3.1	500	221,0	44,20%	2583	11
17	(16)	Ktulu 5.1	500	219,0	43,80%	2579	3
17	(17)	Anaconda 2.0.1	500	219,0	43,80%	2579	4
19	(19)	Thinker 4.6b	500	216,0	43,20%	2575	6
20	(22)	DanChess CCT7	500	213,0	42,60%	2573	19
21	(20)	Nimzo 8	500	213,0	42,60%	2572	10
22	(20)	Delfi 4.4	500	211,0	42,20%	2569	8
23	(23)	Glaurung 0.2.1	500	202,0	40,40%	2556	3
24	(24)	Patriot 1.3.0	500	201,0	40,20%	2555	6
25	(25)	Yace Paderborn	500	197,0	39,40%	2550	11
<b>26</b>	<b>(-)</b>	<b>Crafty 19.19</b>	<b>500</b>	<b>161,0</b>	<b>32,20%</b>	<b>2484</b>	<b>(--)</b>

Auf Grund dieses doch deutlichen Rückstandes verzichtete ich auf die weitere Fortsetzung des Tests. Hierdurch muss Crafty mit der aktuellen Version erstmals seinen Platz in der CSS-Rangliste räumen. Wegen der immer stärker werdenden Amateurkonkurrenz besteht durchaus die Gefahr, dass Crafty so schnell nicht zurückkehren wird. Denn schon die bisher stärkste Crafty-Version v19.08, konnte sich nur noch mit Mühe in der CSS-Rangliste halten und weitere starke neue Engines, wie beispielsweise Spike und Zappa, werden die Einstiegselo weiter nach oben verlegen.

Pro Deo 1.1

Im März überraschte uns Ed Schröder aus den Niederlanden wieder mit einer überarbeiteten Version seines starken Freeware-Programms Pro Deo. Nach der sehr langen Schaffenspause bis zum Erscheinen der kommerziellen Vorgängerversion Rebel 12 ist der zeitliche Abstand zur erstveröffentlichten ProDeo-Version von etwa 6 Monaten erfreulich kurz. Offensichtlich hat Ed Schröder wieder Gefallen an der Arbeit an seiner interessanten Schachengine gefunden.

Rebel/ProDeo-Versionen in der "ewigen CSS-Rangliste"											
Rang	Programm	Versionsdatum	Partien	+	=	-	Punkte	Remisq.	Score	Elo Geg.	Rating
23	Pro Deo 1.0	01.08.2004	738	278	225	235	390,5	30,49%	52,91%	2609	2628
37	Rebel 12	09.09.2003	840	307	223	310	418,5	26,55%	49,82%	2582	2580

Bleibt natürlich die Frage, ob innerhalb des verhältnismäßig kurzen Zeitraumes eine messbare Spielstärkesteigerung gelungen ist. Andererseits ist der Abstand zur Freeware-Referenz List 5.12, mit etwas über 20 Elopunkten, sehr gering. So bestand durchaus die Möglichkeit, den Dauerinhaber der Freewarekrone, vom Thron zu stoßen.

Auszug CSS-Rangliste - Stand 01.04.2005										
Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Punkte	Remisq.	Score	Elo Gegn.	Elo
6	The King 3.33	480	207	141	132	277,5	29,38%	57,81%	2619	2673
7	Ruffian 2.1.0	480	208	130	142	273,0	27,08%	56,88%	2619	2667
8	Gandalf 6.0	480	194	136	150	262,0	28,33%	54,58%	2620	2651
<b>9</b>	<b>List 5.12</b>	<b>480</b>	<b>189</b>	<b>143</b>	<b>148</b>	<b>260,5</b>	<b>29,79%</b>	<b>54,27%</b>	<b>2620</b>	<b>2649</b>
10	Aristarch 4.50	480	190	125	165	252,5	26,04%	52,60%	2620	2638
11	Fruit 2.0	480	188	126	166	251,0	26,25%	52,29%	2620	2636
<b>12</b>	<b>Pro Deo 1.0</b>	<b>480</b>	<b>168</b>	<b>157</b>	<b>155</b>	<b>246,5</b>	<b>32,71%</b>	<b>51,35%</b>	<b>2621</b>	<b>2629</b>
13	SOS 5 for Arena	480	164	141	175	234,5	29,38%	48,85%	2621	2613

Rebel 12, wie auch Pro Deo 1.0, punktenbesonders erfolgreich gegen starke Gegner, während es gegen die schwächeren Kontrahenten an vergleichbaren Durchsetzungsvermögen fehlte. Bezeichnend dafür war, dass Pro Deo 1.0 gegen Tabellenführer Shredder 9 UCI mit einem Score von 45,0 Prozent die knappste Niederlage einfuhr, sozusagen Shredders Angstgegner darstellte. Vielleicht gelingt ja mit der neuesten Version erstmalig ein Matchsieg gegen Shredder. Aber es kam alles ganz anders. Gegen Shredder 9 UCI gabs diesmal mit einem Score von lediglich 20,0 Prozent eine empfindliche Klatsche. Die Punktausbeute gegen die drei verschiedenen Spielstärkegruppen hatte sich insgesamt völlig umgekehrt. Gegen die Top 8 kam Pro Deo 1.1 mit einem Rating von 2651 Punkten, also mit einem Minus von 21 Punkten, zu seinem schlechtesten Resultat. Nun war zu befürchten, dass eine Spielstärkesteigerung zur Vorgängerversion dahin ist. Aber Pro Deo 1.1 steigerte sich insbesondere gegen die Gegner aus dem Mittelfeld mit einem Plus von 72 Elo enorm, auch gegen die vermeintlich schwächere Gruppe vom unteren Tabellendrittel gab es noch eine Steigerung von knapp 40 Elo.

Pro Deo Versionen im Vergleich gegen verschiedene Spielstärkegruppen						
Gegnergruppe	Rang 1-8		Rang 9-16		Rang 17-25	
Gegner-Rating	2694		2610		2557	
	Score	Rating	Score	Rating	Score	Rating
Pro Deo 1.0	44,06%	2651	49,06%	2603	60,94%	2637
Pro Deo 1.1	40,94%	2629	59,06%	2675	66,25%	2676
+/-	-3,12%	-22	10,00%	72	5,31%	39

So kam insgesamt eine Elosteigerung von 28 Punkten zusammen, wodurch sich Pro Deo 1.1 in der Tat vor List 5.12 platzieren konnte und somit neue Freewarereferenz ist.

Pro Deo 1.1 gegen:							
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Shredder 9 UCI	2806	20	2	4	14	20,00%	-25,00%
Fritz 8 Bilbao	2705	20	5	5	10	37,50%	-10,00%
Junior 9	2689	20	7	8	5	55,00%	12,50%
Hiarcs 9	2684	20	7	4	9	45,00%	5,00%
Chess Tiger 15.0	2677	20	1	9	10	27,50%	-22,50%
The King 3.33	2673	20	6	6	8	45,00%	0,00%
Ruffian 2.1.0	2667	20	8	3	9	47,50%	5,00%

Gandalf 6.0	2651	20	6	8	6	50,00%	10,00%
<b>"Top-Profi-Elo"</b>	<b>2629</b>	<b>160</b>	<b>42</b>	<b>47</b>	<b>71</b>	<b>40,94%</b>	<b>-3,13%</b>
List 5.12	2649	20	7	4	9	45,00%	-2,50%
Aristarch 4.50	2638	20	10	7	3	67,50%	12,50%
Fruit 2.0	2636	20	11	5	4	67,50%	10,00%
SOS 5 for Arena	2613	20	11	5	4	67,50%	25,00%
SmarThink 0.17a	2606	20	5	11	4	52,50%	22,50%
Deep Sjeng 1.6	2589	20	5	7	8	42,50%	-15,00%
Ktulu 5.1	2576	20	12	4	4	70,00%	12,50%
Anaconda 2.0.1	2575	20	10	4	6	60,00%	15,00%
<b>"Profi-Elo"</b>	<b>2675</b>	<b>160</b>	<b>71</b>	<b>47</b>	<b>42</b>	<b>59,06%</b>	<b>10,00%</b>
Pharaon 3.1	2572	20	8	9	3	62,50%	10,00%
Thinker 4.6b	2569	20	11	3	6	62,50%	-10,00%
Nimzo 8	2562	20	8	6	6	55,00%	0,00%
Delfi 4.4	2561	20	14	3	3	77,50%	32,50%
DanChess CCT7	2554	20	14	5	1	82,50%	7,50%
Glaurung 0.2.1	2553	20	13	2	5	70,00%	7,50%
Patriot 1.3.0	2549	20	11	1	8	57,50%	-2,50%
Yace Paderborn	2539	20	9	7	4	62,50%	-2,50%
<b>"Amateur-Elo"</b>	<b>2676</b>	<b>160</b>	<b>88</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	<b>66,25%</b>	<b>5,31%</b>
<b>Pro Deo 1.1</b>	<b>2660</b>	<b>480</b>	<b>201</b>	<b>130</b>	<b>149</b>	<b>55,42%</b>	<b>4,06%</b>

Ebenfalls positiv ist, dass Pro Deo 1.1 seinen interessanten Spielstil beibehalten hat und somit weiterhin eine große Fangemeinde sicher hat. Ein schönes Beispiel bildet die nachfolgende Partie, welche von Pro Deo wie aus einem Guss gespielt wurde.

#### Pro Deo 1.1 - Delfi 4.4

**1.d4 f5 2.e4 fxe4 3.Sc3 Sf6 4.Lg5 d6 5.f3** Weiß hätte den geopfert Bauer auch sofort nach 5.Lxf6 exf6 6.Sxe4 Sc6 7.Sc3 De7+ 8.Le2 zurückgewinnen können. Allerdings stellt diese Abwicklung den nachziehenden vor keine großen Probleme. Mit dem Textzug spielt Weiß eine wirkliche Gambitvariante und erhält als Kompensation dafür Entwicklungsvorsprung mit guten Angriffsaussichten. Schwarz muss in der Folge sehr umsichtig spielen.

**3...exf3 6.Sxf3 Lg4?!** Flexibler sieht 6...e6 7.Lc4 Le7 8.De2 d5 9.Lxf6 gxf6 10.Ld3 Dd6 11.0-0-0= aus.

**7.Le2 Sbd7** Immer noch gefällt mir e6 besser. Der Textzug behindert die weitere Entwicklung des Nachziehenden. Schwarz braucht noch einige Züge um seinen König aus der gefährlichen Mitte zu befördern.

**8.0-0 c6** Macht die Entwicklung der Dame möglich und bereitet so die lange Rochade vor.

**9.Sh4 Lxe2 10.Dxe2 Db6 11.Sf5 0-0-0** Erst einmal ist der König in Sicherheit. Dennoch hat Weiß deutlichen Entwicklungsvorsprung. Weiß nutzt diesen in der Folge mit einem Angriff auf den soeben rochierten König.

**12.a4!** Konsequenter gespielt. Weiß opfert für einen Königsangriff einen weiteren Bauern.

**12...Dxb2**



Solange keine unmittelbare Gefahr droht, greifen Computerprogramme hier meistens zu. Weitsichtiger wäre vielleicht die Abwicklung 12...g6 13.a5 Dc7 14.Se3 Lg7 15.a6 b6 gewesen.

**13.Se4 Db6?!** Eine bessere Verteidigung stellt 13...Sxe4 14.Dxe4 g6 15.Dd3 geht auf Damenfang 15...Db4 16.Sxe7+ Lxe7 17.Lxe7 Tde8 18.c3 dar.

**14.a5 Dc7 15.a6 b6 16.Tae1 Kb8 17.Lh4 e5** Die mögliche Öffnung der Diagonale h2-b8 gibt Weiß die Möglichkeit, seinen schwarzfeldrigen Läufer gefährlich ins Spiel zu bringen. Ich hätte 17...g6 18.Sfxd6 exd6 19.Sxf6 Lg7 20.Sxd7+ Txd7 21.c3 den Vorzug gegeben.

**18.c4 Te8 19.Sxf6 Sxf6 20.Lg3** Hier steht der Läufer ideal mit Blick auf die Dame und den dahinter stehenden Monarchen.

20...Sd7 21.c5! Pro Deo spielt die Partie wie aus einem Guss. Die aktive Stellung der weißen Figuren gleichen die beiden Minusbauern mehr als aus. Jetzt gilt es allerdings, Schwarz nicht entwischen zu lassen.

**21...bxc5** Die Öffnung der b-Linie birgt neue Gefahren. Remischancen boht vielleicht noch 21...b5 22.cxd6 Lxd6 23.Sxg7 Te7 24.Sf5 Te6 25.Sxd6 Dxd6 26.dxe5 Dc5+ 27.Kh1 De7 28.Tc1 Ka8 29.Tf5 Tf8 30.Txf8+ Dxf8.

**22.dxe5 Sxe5 23.Tb1+ Ka8 24.Tb7 Dc8 25.Se3!**



Stark gespielt. Weiß macht seinem Turm die f-Linie frei um nach Schlagen des Springers auf e5 seine Türme auf der 7. Reihe gewinnbringend zu verdoppeln.

**25....Sg6 26.Dd3** Möglich war auch gleich 26.Df3! Se5 27.Lxe5 dxe5 28.Df7 Te7 29.Txe7 Lxe7 30.Dxe7 Dxa6 31.Dxg7 Tb8 32.Dxh7+- mit einer klaren Gewinnstellung. Aber auch der Textzug gewinnt.

**26...Td8** Auch 26...Se5 27.Lxe5 Txe5 28.Tff7 Le7 29.Tfxe7 Txe7 30.Txe7 Te8 31.Txg7 De6 32.Txh7+- hilft nicht mehr.

**27.Sd5!** Wieder trickreich gespielt. Der Springer ist natürlich wegen 27...cxd5 28.Dxd5 (Gegen den drohenden Abzug gibt es keine Verteidigung) 28...Se5 29.Tc7+ Sc6 30.Dxc6+ Kb8 31.Tb1+ Db7 32.Dxb7# nicht zu nehmen. Schwarz ist verloren. Bezeichnend ist, dass weder sein schwarzfeldriger Läufer, noch sein Turm auf h8, in die Partie eingreifen konnten.

**27...Td7 28.Df5 cxd5 29.Txd7 1-0**

Partie nachspielen

Ed Schröder ist es also gelungen, die 18 Monate währende Vorherrschaft von List 5.12 als beste Freeware-Engine, zu beenden. Die Spielweise von Pro Deo 1.1 wirkt in allen Partiephasen ausgereift und ist zudem schön anzusehen. Dabei findet die Engine oft überraschende Spielzüge beziehungsweise versteckte Wendungen. Meinen Glückwunsch an Ed Schröder für diese Leistungssteigerung, verbunden mit der Hoffnung, dass er sich so schnell nicht zur Ruh setzt.



### Ktulu 7.0

Mit einem Paukenschlag wurde die Veröffentlichung von Ktulu 7.0 eingeleitet. Auf der Arena-Webseite wurde eine Elosteigerung von 100 Punkten und eine Platzierung unter den Top 3-7 angekündigt. In der Tat würde eine Elosteigerung von 100 Punkten auch innerhalb der CSS-Rangliste Rang 6 bedeuten. Allerdings ist es bisher nur sehr wenigen Autoren gelungen, ihre Schachengine in relativ kurzer Zeit so massiv zu verbessern. Von daher war vorerst allgemeine Skepsis angesagt, zumal von gleicher Seite bereits beim ersten Release von Patriot zu hoch gegriffen wurde.

Aber schauen wir doch zuerst ein bisschen zurück. Rahman Paidar aus dem Iran ist es bisher sehr wohl gelungen, Ktulu stetig zu verbessern. Innerhalb eines halben Jahres gelang dem jungen Autor zwischen den Versionen Ktulu 4.0 und Ktulu 5.1 eine beachtenswerte Elosteigerung von über 60 Punkten.

Ktulu-Versionen in der "ewigen CSS-Rangliste"											
Rang	Programm	Versionsdatum	Partien	+	=	-	Punkte	Remisq.	Score	Elo Geg.	Rating
45	Ktulu 5.1	31.05.2004	844	269	212	363	375,0	25,12%	44,43%	2601	2564
73	Ktulu 4.0	16.10.2003	740	185	192	363	281,0	25,95%	37,97%	2587	2501

Demnach könnte man dem Autor eine solche Steigerung durchaus zutrauen, aber wie sich in der Vergangenheit des Öfteren herausstellte, sind mit jeder Niveausteigerung weitere Verbesserungen ungleich schwerer zu bewerkstelligen. All diesen Mutmaßungen sollten jetzt Taten folgen. Der Testdurchgang über die 480 Partien gegen die 24 stärksten Schachengines innerhalb der CSS-Rangliste wird zeigen, ob Ktulu 7.0 diesen Ansprüchen im Aktivschach gerecht wird.

Bereits nach den ersten Runden zeigte sich in der Tat, dass wir es hier mit einem völlig anderem Kaliber zu tun haben. Ktulu punktete durchweg deutlich besser als die Vorgängerversion, insbesondere gegen die vermeintlich schwächeren Gegner aus dem unteren Tabellendrittel ging Ktulu kompromisslos vor und erzielte hier zum Teil Rundenscores von 70,0 Prozent und mehr.

Die Spielweise von Ktulu 7.0 ist von deutlich mehr Initiative geprägt, die größten Fortschritte sind m.E. im Endspiel zu erkennen. Trotz oder sogar wegen des fehlenden Zugriffs auf die Tablebases findet Ktulu mögliche Gewinnfortsetzung im Endspiel oftmals deutlich früher als die Engines, welche beim Zugriff auf die Tablebases an Rechengeschwindigkeit einbüßen. Dies war insbesondere im reinem Bauernenspiel zu beobachten. Die fehlende Unterstützung der Tablebases erfordert die Implementation von zusätzlichen Endspielwissen. Dies ist dem Autor augenscheinlich ausgezeichnet gelungen. Stellungen mit unterschiedlichen Materialverteilungen und bei dynamischen Stellungsbildern, welche die Möglichkeit langfristiger Stellungsverbesserungen bieten, wurden von Ktulu besonders positiv bewertet. In den überwiegenden Fällen wurden die Partien dann auch zu seinem Gunsten entschieden.

Es gab zahlreiche interessante Partien, sodass es schwierig war, sich hier für eine einzige Partie zu entscheiden. Wie Ktulu mit ungleichen Materialverhältnissen umgeht, verdeutlicht nachfolgende Partie.

#### Ktulu 7.0 - Fruit 2.0

**1.e4 c5 2.Sf3 d6 3.d4 cxd4 4.Sxd4 Sf6 5.Sc3 e5 6.Sf3 Le7 7.Lc4 0-0 8.0-0 Dc7 9.De2?! Das sieht gekünstelt aus und behindert die weitere Entwicklung. Besser sieht 9.Lb3 aus.**

**9...Lg4 10.Le3** Noch immer wäre 10.Lb3 möglich gewesen.

**10...Sbd7** Inkonsequent gespielt. Mit 10...Lxf3 11.gxf3 Tc8 12.Lb3 Sc6 13.Dc4 Ld8 hätte Schwarz eine durchaus bequeme Stellung gehabt.

**11.Ld5 Sc5 12.Tad1 a6 13.Td2 Ld7** Das sieht etwas planlos aus. Die Entwicklung der Türme sieht Stellungsgemäßer aus.

**14.Lg5 Sa4 15.Sxa4 Lb5?! Schwarz hätte mit 15...Sxd5 16.Txd5 f6 17.Ld2 Lxa4 eine leicht vorteilhafte Stellung erreichen können, die Partiefortsetzung erlaubt Weiß ein verstecktes taktische Manöver**

**16.Lxf6!**



Anstelle der Partiefortsetzung hatte Fruit wohl eher mit 16.c4 Lxa4 17.Lxf6 Lxf6 gerechnet, was zu eine ausgeglichenen Stellung führt. Ktulu findet eine versteckte Wendung mit unklarem Spiel.

**16...Lxe2** Noch immer hätte Schwarz die Komplikationen durch den Abtausch der Damen gegen einige Leichtfiguren mit 16...Lxf6 17.De3 Lxa4 18.Tfd1 Tac8 aus dem Weg gehen können.

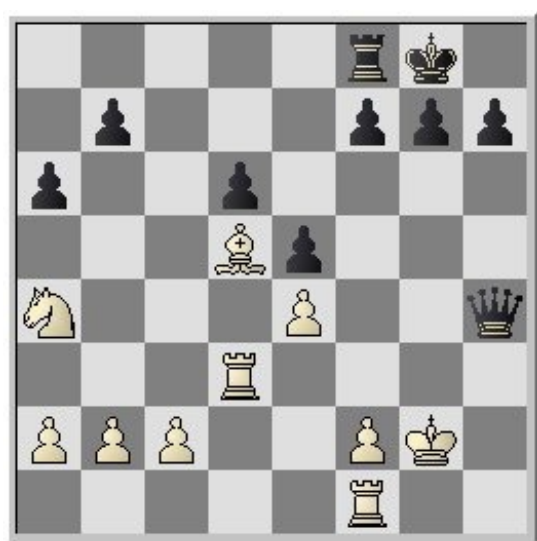
**17.Lxe7 Lxf3** 17...Lxf1 18.Lxf8 Txf8 19.Kxf1 ist noch vorteilhafter für Weiß.

**18.Lxf8 Dd8** Das naheliegende, 18...Txf8 führt nach 19.gxf3 b5 20.Sc3 De7 zu einem schnellen Parteeende.

**19.h4** Möglich war auch 19.gxf3 Dg5+ 20.Kh1 Dxd2 21.Le7 Dxc2 22.Sb6 Te8 23.Lxd6 mit unklarer Stellung.

**19...Dxh4 20.Td3 Lxg2** Der Angriff auf die beiden Türme sieht etwas besser für Schwarz aus, die Partie bleibt aber auch nach 20...Le2 21.Th3 Dd8 22.Te1 Lb5 23.Lxg7 Kxg7 24.Sc3 unklar.

**21.Kxg2 Txf8**



Nach diesem Intermezzo sehen sich beide Engines in Vorteil. Weiß hat für die Dame und zwei Bauern einen Turm und zwei Leichtfiguren bekommen. Solche Materialverhältnisse sind immer schwer zu beurteilen. Im Allgemeinen hat man mit der größeren Anzahl Leichtfiguren langfristig mehr Spielraum.

**22.Th1 Dg5+ 23.Tg3 Dd8 24.Sc3 Dc8 25.b4 g6 26.Th6** Es ist interessant, wie unterschiedlich die beide Programme diese Stellung beurteilen. Ktulu hat Angriffsmöglichkeiten am Königsflügel ausgemacht und sieht sich bereit mit über 2 Bauerneinheiten im Vorteil, Fruit sieht sich wahrscheinlich auf Grund der Materialverhältnisse ebenfalls leicht in Vorteil. Ich ersönlich würde eher der weißen Stellung den Vorzug geben, weil diese dynamischer ist und Schwarz momentan nur reagieren kann.

**26...Kg7 27.Tgh3 Th8 28.Kf1 b5 29.Ke1 Dg4 30.Sd1 Dd7** Schwarz kann im Moment nur abwarten, während Weiß seine Stellung weiter verstärken kann.

**31.Se3 Da7 32.Ke2 a5** Schwarz versucht Gegenspiel am Damenflügel zu bekommen.

**33.a3 axb4 34.axb4 Da1 35.Th1 Db2 36.T6h3 h5 37.Tf3 Tf8 38.Tg1 Dxb4** Schwarz konnte einen weiteren Bauern ergattern, Weiß sieht sich dennoch weiterhin deutlich in Vorteil. Die beiden Türme spielen in der Folge ihre Überlegenheit

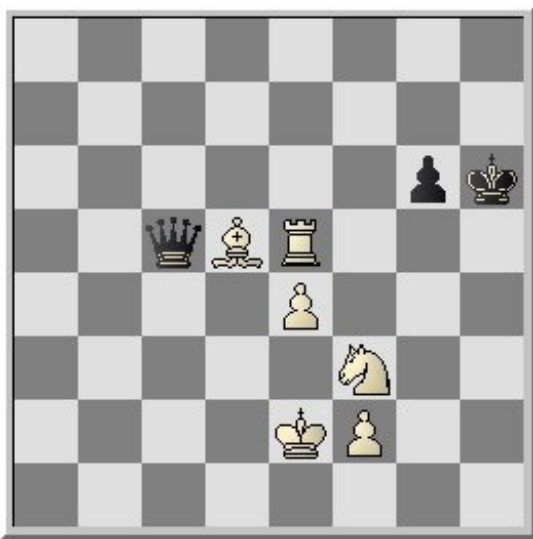
aus.

**39.Tf5 h4 40.Th5 Dc5 41.Txh4 Tg8** Der schwarze Turm kommt einfach nicht ins Spiel. Durch die gelungene Öffnung der h-Linie werden die weißen Türme nun noch stärker. Ktulu fühlt sich in solchen Stellungen pudelwohl, was die Stellungsbewertung von +3,46 deutlich macht und demonstriert, wie man solche Partien nach Hause fährt. Fruit hingegen glaubt nachwievor, dass er die Stellung noch halten kann.

**42.Tgh1 Kf8 43.T1h3 Tg7 44.Th8+ Tg8 45.Txg8+ Kxg8 46.Tf3** Ein weiterer Bauer fällt. Schwarz kann in der Folge nur zusehen, wie Weiß seine Stellung langsam aber stetig verbessert. Ktulu bewertet die Stellung mit einem Plus von über 4 Bauereinheiten richtig.

**46...Kg7 47.Txf7+ Kh6 48.Tb7 Kg5 49.c4 bxc4 50.Sxc4 Dc8 51.Tb3 Dg4+ 52.Tf3 Dd7 53.Kd2 Da4 54.Tg3+ Kf6 55.Ta3 Db5 56.Tf3+ Kg5 57.Tg3+ Kh6 58.Lf7 Db4+ 59.Ke2 Kg7 60.Ld5 Db5 61.Tf3 Da6 62.Kf1 Db5 63.Kg2 Db8 64.Tf7+ Kh6 65.Tf6 Dc8 66.Te6 Dd8 67.Txd6** Weiß demonstriert die Überlegenheit des Turmes und der beiden Leichtfiguren gegen die Dame eindrucksvoll. Weiß muss nur aufpassen, dass Schwarz nicht durch ein Dauerschach entwischt.

**67...Dg5+ 68.Kf1 Dc1+ 69.Ke2 Dc2+ 70.Sd2 Kg7 71.Ta6 Db2 72.Ta2 Dc3 73.Ta7+ Kh6 74.Sf3 Dc5 75.Tb7 Dc3 76.Te7 Dc5 77.Txe5**



Die Partie ist aufgabereif, was Ktulu durch eine Bewertung von +5,46 deutlich macht, während die meisten anderen Programme solche Stellungen wesentlich zurückhaltener bewerten.

**77...Db5+ 78.Ke3 Dc5+ 79.Kf4 Dxf2 80.Tg5 Dc5 81.Kg4 Dc8+ 82.Kg3 Dc5 83.Tg4 Kg7 84.Tf4 Kh6 85.Tf6 Kg7 86.Tc6 Da5 87.Td6 Dc3 88.e5 Dc2 89.Td7+ Kf8 90.e6 Ke8 91.Sg5 Dd3+ 92.Kh4 De3 93.Se4 Df4+ 94.Kh3 Df3+ 95.Sg3 Dc3 96.Kg4** Und jetzt sieht auch Fruit keine Rettung mehr und gibt auf. Eine starke Vorstellung von Ktulu. 1-0

Partie nachspielen

Ktulu 7.0 gegen:							
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Shredder 9 UCI	2816	20	6	4	10	40,00%	22,50%
Fritz 8 Bilbao	2708	20	6	6	8	45,00%	15,00%
Junior 9	2686	20	4	5	11	32,50%	2,50%
Chess Tiger 15.0	2684	20	7	9	4	57,50%	20,00%
Hiarcs 9	2683	20	4	8	8	40,00%	22,50%
The King 3.33	2673	20	4	10	6	45,00%	10,00%
Ruffian 2.1.0	2665	20	8	5	7	52,50%	20,00%
Pro Deo 1.1	2657	20	6	7	7	47,50%	17,50%
<b>"Top-Profi-Elo"</b>	<b>2661</b>	<b>160</b>	<b>45</b>	<b>54</b>	<b>61</b>	<b>45,00%</b>	<b>16,25%</b>
List 5.12	2650	20	8	8	4	60,00%	25,00%
Gandalf 6.0	2648	20	10	4	6	60,00%	12,50%
Aristarch 4.50	2635	20	9	4	7	55,00%	7,50%
Fruit 2.0	2633	20	3	7	10	32,50%	-22,50%
SOS 5 for Arena	2606	20	12	4	4	70,00%	32,50%
SmarThink 0.17a	2600	20	3	7	10	32,50%	-12,50%
Deep Sjeng 1.6	2593	20	8	9	3	62,50%	7,50%

Thinker 4.6b	2572	20	11	4	5	65,00%	12,50%
<b>"Profi-Elo"</b>	<b>2651</b>	<b>160</b>	<b>64</b>	<b>47</b>	<b>49</b>	<b>54,69%</b>	<b>7,81%</b>
Anaconda 2.0.1	2571	20	12	2	6	65,00%	10,00%
Pharaon 3.1	2569	20	10	7	3	67,50%	37,50%
Nimzo 8	2562	20	8	8	4	60,00%	10,00%
DanChess CCT7	2552	20	14	3	3	77,50%	10,00%
Delfi 4.4	2552	20	4	10	6	45,00%	-5,00%
Glaurung 0.2.1	2551	20	11	2	7	60,00%	10,00%
Patriot 1.3.0	2550	20	13	5	2	77,50%	22,50%
Yace Paderborn	2540	20	13	4	3	75,00%	7,50%
<b>"Amateur-Elo"</b>	<b>2673</b>	<b>160</b>	<b>85</b>	<b>41</b>	<b>34</b>	<b>65,94%</b>	<b>12,81%</b>
<b>Ktulu 7.0</b>	<b>2662</b>	<b>480</b>	<b>194</b>	<b>142</b>	<b>144</b>	<b>55,21%</b>	<b>12,29%</b>

Die Steigerung von Ktulu 7.1 zur Vorgängerversion wird daran deutlich, dass die aktuelle Version die einzelnen Eröffnungsrunden ohne Ausnahme steigern konnte. Ebenso wurden 21 von 24 Matches meist im zweistelligen Scorebereich verbessert. Am Ende des Testdurchgangs lag Ktulu 7.0 exakt 85 Elo über dem Eloring von Ktulu 5.1 und verfehlte nur wenig die Ankündigung auf der Arena-Webseite. Hierdurch verbesserte sich die UCI-Engine auf Rang 8 der CSS-Rangliste, nur wenige Elopunkte hinter den Topprofis. Da der Abstand zu den vor Ktulu 7.0 platzierten Engines auf den Rängen 5 und 6 nur sehr gering ist, besteht durchaus die Möglichkeit, dass sich Ktulu in den kommenden Testdurchläufen neuer Engines weiter nach oben platzieren kann. Wie auf der Arena-Webseite berichtet wurde, arbeitet Rahman Paidar bereits an weiteren Verbesserungen, sodass man schon gespannt auf die weitere Entwicklung dieser interessanten Engine sein kann.

Fazit

Viel Bewegung gab es diesmal zwischen den CSS-Online Ausgaben. Sagenhafte 18 Monate hatte List 5.12 die Freewarekrone ohne Unterbrechung praktisch gebucht und in dieser Zeit zahlreiche Angriffe abgewehrt. Jetzt gelang es Ed Schröder mit seinem Winboard-Programm Pro Deo 1.1 neue Freeware-Referenz zu werden. Angesichts neuer vielversprechender Engines bin ich gespannt, wie lange Pro Deo diesen imaginären Titel verteidigen kann. Abgesehen davon ist der Abstand zu List 5.12 mit derzeit 7 Elo sehr gering, sodass schon ein Kürze wieder ein Tausch innerhalb der Rangliste möglich ist. So gesehen würde ich die beiden Engines eher als gleich stark bezeichnen. Eine weitere Ära ging mit dem Ausscheiden von Crafty zu Ende. Seit dem Start der CSS-Rangliste im November 2001 war Crafty ohne Unterbrechung vertreten. Die frühere Amateurreferenz wurde Opfer der stetigen Auf's und Ab's zwischen den einzelnen Versionen und kann zurzeit nicht mehr mit den 10 stärksten Freeware-Engines mithalten. Einen weiteren Eloanstieg seit der letzten CSS-Online-Ausgabe ist bei Shredder 9 UCI zu verzeichnen. Shredder konnte seine ohnehin schon überragende Ausnahmestellung weiter ausbauen und hat derzeit bereits einen Elovorsprung von über 100 Punkten zum Zweitplatzierten. Einen ordentlichen Leistungssprung machte Ktulu 7.0, womit der noch jungen Engine der Anschluss an die Topprofis gelang. DanChess CCT7 ist die erste afrikanische Schachengine in dieser Rangliste. Und mit Anaconda 2.0.1 kehrte eine altbekannte Chessbase-Native-Engine erfolgreich zurück. (Klaus Wlotzka)

Partien als PGN herunterladen

Partien nachspielen

10 Min/Partie zzgl. 10 Sek./Zug		6000 Partien				27,83% Remisquote			2624 Elo im Mittel	
Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Punkte	Remisq.	Score	Elo Geg.	Elo
1	Shredder 9 UCI	480	320	84	76	362,0	17,50%	75,42%	2616	2810
2	Fritz 8 Bilbao	480	243	111	126	298,5	23,13%	62,19%	2621	2706
3	Junior 9	480	219	134	127	286,0	27,92%	59,58%	2621	2688
4	Chess Tiger 15.0	480	208	146	126	281,0	30,42%	58,54%	2622	2681
6	Hiarcs 9	480	212	136	132	280,0	28,33%	58,33%	2622	2680
5	The King 3.33	480	204	143	133	275,5	29,79%	57,40%	2622	2673
7	Ruffian 2.1.0	480	202	132	146	268,0	27,50%	55,83%	2622	2663
7	Ktulu 7.0	480	194	142	144	265,0	29,58%	55,21%	2623	2658
9	Pro Deo 1.1	480	196	133	151	262,5	27,71%	54,69%	2623	2655
10	Gandalf 6.0	480	191	133	156	257,5	27,71%	53,65%	2623	2648
11	List 5.12	480	184	144	152	256,0	30,00%	53,33%	2623	2646
12	Fruit 2.0	480	192	123	165	253,5	25,63%	52,81%	2623	2642
13	Aristarch 4.50	480	184	129	167	248,5	26,88%	51,77%	2624	2636
14	SmarThink 0.17a	480	150	156	174	228,0	32,50%	47,50%	2625	2607
15	SOS 5 for Arena	480	153	140	187	223,0	29,17%	46,46%	2625	2600
16	Deep Sjeng 1.6	480	143	152	185	219,0	31,67%	45,63%	2625	2594
17	Thinker 4.6b	480	129	148	203	203,0	30,83%	42,29%	2626	2572
18	Anaconda 2.0.1	480	143	120	217	203,0	25,00%	42,29%	2626	2571
19	Nimzo 8	480	126	141	213	196,5	29,38%	40,94%	2627	2562
20	Pharaon 3.1	480	125	142	213	196,0	29,58%	40,83%	2627	2562
21	Delfi 4.4	480	122	141	217	192,5	29,38%	40,10%	2627	2557
20	DanChess CCT7	480	117	145	218	189,5	30,21%	39,48%	2627	2552
23	Glaurung 0.2.1	480	134	109	237	188,5	22,71%	39,27%	2627	2551
24	Patriot 1.3.0	480	121	129	230	185,5	26,88%	38,65%	2627	2546
25	Yace Paderborn	480	118	127	235	181,5	26,46%	37,81%	2628	2540

Testbedingungen	
Bedenkzeit/Engine	10 Min. + 10 Sek./Zug
Partien je Gegner	20
Buchfunktionen	deaktiviert
Pondern	deaktiviert
Engine-Settings	default
Eröffnungsbücher	keine
Eröffnungsvorgaben	10 SeE-Stellungen (überarbeitet)

Endspieldatenbanken	Nalimov - 3-,4- und 5-Steiner
Testplattform	Fritz 8-GUI
Eloauswertung	ELOStat 1.1.c32 von Frank Schubert
Prozessor	AMD Athlon XP2800+ (Barton)
Hauptspeicher	1024 MB
Hashtables/Engine	128 MB
Tablebases-Cache	32 MB

---