

In dieser Rubrik berichten wir regelmäßig über neue Amateurengines. Engines beinhalten sozusagen die "Intelligenz" der Schachprogramme und arbeiten je nach Schnittstelle (Winboard, UCI, Native) unter einer oder mehreren Bedieneroberflächen.

Schnittstellen und Downloadadressen

UCI-kompatible Engines können wir unter allen wichtigen deutschsprachigen Schachoberflächen wie Fritz, Shredder Classic, Chess Assistant (CA) oder Arena einsetzen. Winboard-Engines über WB-UCI-Adapter unter Fritz sowie direkt unter CA, Winboard, Shredder Classic oder Arena. ChessBase-Natives wie z.B. die kostenlosen Engines Goliath Light, List 5.04 und Anaconda laufen nur unter den Oberflächen von ChessBase. Der kombinierte Einsatz von UCI-, WB und Native-Engines z.B. in Turnieren funktioniert nur unter Fritz.

Eine Übersicht aller Download-Adressen für WB- und UCI-Engines haben Axel Schmidt und Leo Dijkman unter <http://www.uciengines.de/> zusammengestellt. Weitere Hinweise und Links stehen unter www.computerschach.de. Spezielle Native-Engines für die Fritz-Familie sind auch unter <http://www.chessbase.de/> zu finden. Wer Winboard-Engines unter Fritz einsetzen möchte, der sollte Odd Gunnar Malins Winboard-UCI-Adapter verwenden, der mit Musterkonfigurationen unter <http://home.online.no/~malin/sjakk> zu finden ist. Die meisten WB-Engines laufen damit problemlos unter Fritz.

Fruit 2.1: The Unexpected

"Die Unerwartete" untertitelte Fabien Letouzey seine neue Version, Fruit 2.1. Aber der Name würde auch generell gut zu dieser Engine passen, er wäre Programm. Was Fruit und seine Modifikation Toga in der Szene bewirkt hat, war alles andere als zu erwarten. Gut ein Jahr ist es her, da entschuldigte sich Autor Fabien Letouzey in seiner Readme-Datei noch dafür, dass der Name seiner Engine Fruit fast so wie Fritz klinge und bezog sich damit auf die sehr ähnliche Aussprache im Französischen. Er habe das nicht beabsichtigt – oder doch? Er wisse es nicht mehr so genau. Wie schnell Träume und Phantasien manchmal doch von der Realität eingeholt werden.

Wir haben in dieser Rubrik über die letzten 10–15 Jahre schon über viele Karrieren und Shooting Stars berichtet. Erinnern wir uns. List und Aristarch kamen fast aus dem Nichts nach oben und gehören heute zu den stärksten frei verfügbaren Engines. Oder Ruffian und Ktulu, die im Sog ihrer Karriere den Wechsel ins Profilager wagten. Ein mutiger Schritt, im Kreise von Namen wie Shredder, Fritz oder Chessmaster ist die Erwartungshaltung der User ungleich höher. Aber auch Pro Deo sollten wir nicht vergessen. Der Rebel, der zum Ende seiner kommerziellen Karriere den umgekehrten Weg ging und plötzlich sozusagen völlig frei aufspielen kann. Das bislang stärkste Schröder-Programm ärgert seit 2004 als Freeware nicht nur die Amateure, sondern auch die oben erwähnten Neuprofis, denen er in nichts nachsteht.

Doch zurück zu Fruit, den wir letzten Sommer hier in der Version 1.5 erstmals ausführlich vorgestellt haben. Anfang 2003 nahm das Projekt seinen Anfang. Der in Cambridge lebende Franzose wollte eine Engine, die positionell spiele, also mit einem besonderen Blick auf die Aktivität der Figuren und die Bauernstrukturen. Um diese Strategie aber verfolgen zu können, so sagte er damals über die Version 1.5, müsse er noch eine Menge Endspielwissen hinzufügen. Auch die Nutzung der Tablebases stehe nach wie vor auf seiner Liste. Weitere Schwächen: Fruit tausche z.B. munter Figuren ab, wenn er im Nachteil ist, und verstehe nichts von schlechten Läufern, Türmen auf offenen Linien, von Turmverdopplung auf der siebten Reihe, von verbundenen Freibauern und von Königsicherheit.

Diesen Sommer ist nun die Version 2.1 herausgekommen. Eigentlich ungeplant, aber aufgrund der Teilnahme beim Turnier in Massy hatte sich der Autor zu diesem Zwischenrelease entschlossen. Die Bewertung sei vervollständigt worden, so z.B. mit Boni für offene Turmlinien und Bauernvormärsche. Auch die so genannten PV-node-extensions von Toga seien übernommen worden. Und weil es einigen Testern schon Spaß mache, Fruit mit Siegen in weniger als 20 Zügen zu ärgern, hat Fabien auch einen Bonus für Königsangriffe implementiert. Er zeigte sich schelmisch überzeugt, dass sie bei 2.1 jetzt mindestens 25 Züge benötigen würden.

Die neue Engine hat seit der Version 2.0 erneut einen phänomenalen Satz gemacht und konnte sich in der BfF-Liste erneut um 90 Punkte steigern. Und das, obwohl schon die 2.0 über 130 Punkte vor der 1.5 lag! Das sind jeweils Klassenunterschiede, mit denen es hier vorangeht! Von 2531 über 2668 auf 2759 BfF-Punkte. Und das ohne Tablebases. Wahnsinn! Mit dem jüngsten Zuwachs hat Fruit die Grenze überschritten, die bislang die besten Amateure von den besten Profis trennte. Fruit ist ganz oben! Mitten unter den Profis, lediglich Shredder und Fritz muss er noch den Vortritt lassen. Spitzenschach zum Nulltarif. Ein Traum wird wahr. Für das Computerschach insgesamt wird es wohl darauf hinauslaufen, dass Topp-Schachprogramme sich immer mehr als ohnehin schon über die Oberfläche, den Komfort und die Funktionen verkaufen lassen.

Ergebnisse:

Fruit 2.1	320	(+132,=97,-91)	56.4%
Chess Tiger 14.0	20	(+8,=6,-6)	55.0%
Shredder Paderborn	20	(+9,=4,-7)	55.0%
Fritz 7	20	(+8,=6,-6)	55.0%
Gandalf 4.32UCI	20	(+10,=5,-5)	62.5%
Hiarcs 8	20	(+7,=7,-6)	52.5%
Ruffian 1.0.5	20	(+14,=4,-2)	80.0%
Shredder 7.04	20	(+10,=2,-8)	55.0%
Chess Tiger 15.0	20	(+8,=5,-7)	52.5%
X3D Fritz	20	(+6,=7,-7)	47.5%
List 513	20	(+5,=9,-6)	47.5%
Shredder 9	20	(+7,=5,-8)	47.5%
Toga II 0.93	20	(+11,=7,-2)	72.5%
AnMon5.53	20	(+8,=8,-4)	60.0%
Pharaon 3.3	20	(+12,=4,-4)	70.0%
Toga II 1.0 Beta2	20	(+2,=11,-7)	37.5%
SmarThink 1.0	20	(+7,=7,-6)	52.5%

Übrigens scheint Fruit auch mit höherer Bedenkzeit nicht nachzulassen, wie erste Ergebnisse andeuten. Martin Baumung spielte ein Match über 50 Partien (!) mit 90 min+30 sec auf P4-2.8 gegen Fritz 8 Bilbao. Das Match endete nur knapp für den Profi:

1. Fritz 8 Bilbao	27.5/50	(+19,=17,-14)	55.0%
2. Fruit 2.1	22.5/50	(+14,=17,-19)	45.0 %

Kurt Utzinger hat Fruit 2.1 über je 30 Partien mit 40 Zügen in 40 Minuten gegen drei Amateure getestet (Athlon 1.3). Auch hier konnte Fruit überzeugen:

1	Fruit 2.1	90	+ 41	= 25	- 24	59.4 %
	Toga II 0.93	30	+ 13	= 13	- 4	65.0 %
	Ruffian 2.1.0	30	+ 15	= 5	- 10	58.3 %
	List 512	30	+ 13	= 7	- 10	55.0 %

Auch Tiger 15 konnte im Nunn2-Test nicht widerstehen!

	Program	Score	%	Av.Op.	Elo	+	-	Draws
1	Fruit 2.1	21.5 / 40	53.8	2487	2513	109	73	42.5 %
2	Chess Tiger 15.0	18.5 / 40	46.2	2513	2487	73	109	42.5 %

Bei aller Euphorie sollen aber auch mahnende Stimmen nicht überhört werden. Eduard Nemeth schrieb dazu: Fruit 2.1 habe noch etliche Defizite für eine Nummer-2-Engine. Der Übergang vom Mittelspiel ins Endspiel sei von der dynamischen Bewertung her zu schwach. Er habe Beispiele, wo Fruit 2.1 in forciert verlorene Endspiele abwickele! Es handele sich hier seltsamerweise nur um Stellungen mit ungleicher Materialverteilung, die von Fruit 2.1 noch als spielbar bewertet werden, obwohl man als Mensch schon fast aufgeben könnte!

Die Implementierung der Endspieldatenbanken sollte also ganz oben anstehen bei Fruit. Doch just als sich alle mit Fruit beschäftigten, kam der Ableger.

Superblitzer: Fruit-Toga II

Was bisher geschah: Im März veröffentlichte Thomas Gaksch zunächst in Kreisen interessierter Betatester eine Engine namens Toga. Anfangs allerdings noch ohne den Hinweis, dass es sich dabei um eine überarbeitete Version von Fruit handele. Dieses holte Thomas dann in einer öffentlichen Erklärung im CSS-Forum nach. Warum Fruit? Erstens, weil die Engine spielstark war, zweitens, weil der Code öffentlich ist und drittens, weil Thomas meinte, noch Verbesserungspotenzial zu erkennen. Wie wir bereits im März festgestellt haben, sind Thomas gegenüber Fruit 2.0 in der Tat Verbesserungen gelungen, die sich in der BfF-Liste mit über 60 Punkten niederschlugen. Fruit und Toga sind das erste schlagkräftige Beispiel, wie produktiv sich ein Open-Source-Projekt, an dem quasi jeder mitarbeiten kann, auf die Leistung von Programmen auswirken kann. Auch Fabien hat sich natürlich Toga angesehen und verbesserte, davon inspiriert, erneut seine Engine. Unter anderem durch bestimmte Zugerweiterungen, die bei Toga so erfolgreich waren. Fruit 2.1 machte, wie berichtet, daraufhin wieder einen großen Sprung und überflügelte Toga nochmals knapp um vielleicht 20 Punkte. Jetzt ging das Spielchen von vorne los. Thomas schnappte sich Fruit 2.1 und verbesserte erneut, laut Readme um folgende Punkte:

- improved history pruning
- improved futility pruning
- improved king safty
- lazy evaluation
- new evaluation features (exchange bonus, protected pawn bonus, outpost knight etc.).

Tja, und was hat es gebracht? Nach den ersten 220 Blitz-Partien sah es nach einer absoluten Sensation aus: Toga II verbesserte sich in einer angeblich besser kompilierten Version (188,416 KB) auf sage und schreibe 2811 BfF-Punkte! Das bedeutete Platz 1 in der BfF-Liste. Die Engine ist beim Blitz kaum zu schlagen und kann sich hier auch rund 50 Punkte von Fruit 2.1 absetzen. Toga sollte diese Performance dann für ein endgültiges BfF-Rating im Aktivschach mit ca. 15m/Partie bestätigen. Und das gelang nicht, die Ergebnisse waren zwar immer noch sehr gut, aber nicht mehr absolute Spitzenklasse und auch nicht mehr besser als Fruit 2.1. Auch deshalb, weil die Top-Performer Shredder und Fritz ab ca 10 –15m pro Partie noch einmal messbar zulegen und Toga ein ums andere mal in die Schranken wiesen. Dennoch ein tolle Leistung auf absolutem Profilevel, wenn man sich die Ergebnisse ansieht:

Toga II 1.0 Beta2	160	(+64,=50,-46)	55.6%
Chess Tiger 14.0	20	(+11,=5,-4)	67.5%
Shredder Paderborn	20	(+9,=7,-4)	62.5%
Fritz 5.32	20	(+7,=8,-5)	55.0%
Hiarcs 9	20	(+5,=8,-7)	45.0%
Fritz 8	20	(+5,=8,-7)	45.0%
Junior 9	20	(+11,=4,-5)	65.0%
Shredder 9	20	(+5,=5,-10)	37.5%
Anaconda 2.0.1	20	(+11,=5,-4)	67.5%

Darüber, wie repräsentativ diese Ergebnisse sind, mag man lamentieren: Bedenkzeiten, CPU (hier P4), Gegner, Signifikanz etc. Halten wir einfach fest: Unter den spezifischen Bedingungen, mit denen bei der BfF-Liste getestet wird, und die für alle Engines gleich gut oder schlecht sind (Buchvorgabe, Wiederholung mit Farbvertauschung, Aktivschach, Fischer-Uhr) hat Fruit/Toga mit allen Programmen jenseits von Fritz und Shredder mindestens gleichgezogen. Sie steht damit als erste Freeware in der Geschichte des Computerschachs nach einer statistisch signifikanten Partienzahl auf Platz 3. Diese Leistung müssen auch die Skeptiker zur Kenntnis nehmen. Es zeigt sich, was Open-Source bringt, es motiviert (hoffentlich) die Profis, es bringt wie jeder neue Star mächtig Schwung in die Szene und der Anwender bekommt dazu noch eine Spitzenengine für lau.

Natürlich liegt es nahe, mit der Referenz Shredder 9 zu vergleichen. Thomas gab dazu und zu seiner Rolle bei Toga im CSS-Forum folgendes zu Protokoll:

In meinen Augen ist Shredder natürlich das bessere Paket. Shredder ist sicher perfekt getuned, hat ein auf sich abgestimmtes Eröffnungsbuch, hat u.a. Position Learning und umfangreiches Schachwissen implementiert. Da können die Amateurengines nicht mithalten, den meisten Amateur-Programmierern fehlt auch die Zeit, das zu implementieren. Mir fehlt momentan, ehrlich gesagt, nicht nur die Zeit, sondern auch das Wissen dazu. Ich sehe mich eher als eine Art "Autotuner". Ich lege die Engine ein bisschen tiefer, gebe ihr etwas mehr PS, mache ein paar Spoiler ran und hoffe, dass die Engine dann rennt. Aber das Ganze ist natürlich nur möglich, da Fabien so tolle Arbeit mit Fruit geleistet hat. Auch ist dieser Leistungsschub von Fruit auf unseren freundschaftlichen "Zweikampf" und das Open-Source-Konzept zurückzuführen. Er kann die besten Sachen von Toga rauspicken und ich wieder die besten von Fruit. Soviel ich mitbekommen habe, hat Fabien die Multivariantenanalyse von Toga schon implementiert bzw. ist gerade dabei sie zu implementieren. Die Parameter in Toga sind noch nicht 100% getuned, da bin ich gerade dabei. Deshalb kann es gut sein, dass es noch bessere Einstellungen gibt, die aber sicher keine 100 Elo bringen. Das herauszufinden ist aber recht zeitaufwändig, man braucht Hunderte von Testpartien. Auch ist es wahrscheinlich, dass es optimale Parameter fürs Blitzen gibt und wieder andere für längere Zeitstufen. Das ist eben leider alles nicht so einfach.

Der Dritte im Bunde: SmarThink 1.0

Nach dem Erstarken von SmarThink 0.17 im Herbst 2003 wurde es ruhig um die aufstrebende Amateurengine. Statt neuer Versionen wollten der Russe Sergei S. Markoff und sein smarterer Denker dem Vorbild von Ktulu und Ruffian folgend ins Profilager emigrieren. Dann passierte erst einmal nichts mehr. Dieser Schritt sollte eigentlich zusammen mit dem Arena-Team um Frank Quisinsky erfolgen. Ende Juli lasen wir dann im CCC eine Mitteilung des Autors, dass dies wohl doch nicht geschehen werde. Was ist denn nun? Der 25-jährige Autor gab uns in einem Interview Auskunft über sich, seine Engine und seine Pläne.

CSS: *Sergei, wir kennen deine Engine schon lange, wissen aber recht wenig über dich. Magst du uns von dir erzählen?*

SM: Ich bin 1980 geboren und lebe in Orel, einem kleinen Ort nicht weit weg von Moskau. Nicht weit weg nach russischen Verhältnissen heißt in diesem Fall 360 km. Und klein meint 336.000 Einwohner. Ich habe die Orel State Technical University mit einer Spezialisierung in "Informationssysteme in der Wirtschaft" und "Städtische Verwaltung" abgeschlossen. Ich habe also zwei höhere Abschlüsse und plane einen dritten zu machen in Literatur. Daneben arbeite ich als Programmierer bei der Cosmigo GmbH, speziell an der Intelligenz für Spiele wie "ultimate brain games" und "ultimate card games" für den Gameboy Advance.

CSS: *Hast du irgendwelche Hobbies?*

SM: Ich bin Mitglied und ideologischer Sekretär des Zentralkomitees der revolutionären Kommunistischen Jungen Liga (RCYL). Die moderne marxistische Theorie ist eines meiner wissenschaftlichen Gebiete. Daneben bin ich bei der Union der russischen Literaten, eine Art russischer Pen Club. Poesie ist also auch eines meiner Steckenpferde. Und noch eines habe ich: die psychologische Forschung. Ich habe einen Grad in "NLP" (neurolinguistic programming, eine der modernen Psychotechnologien).

CSS: *Wie hast du mit Computerschach begonnen?*

SM: Das war 1999. Davor habe ich viele einfache Als für Reversi (Othello), Corners etc. geschrieben. Da ich Klubschachspieler war, entschied ich dann auch dort weiterzumachen. Die Programmierung ist seit 1986 mein Hauptgebiet. Schon mein Vater war Programmierer. Ich startete mit Basic, dann C, dann Assembler, Focal, Lisp, Prolog, dann ... Na ja, es war eine spaßige Kindheit. 1996 habe ich einen Programmier-Wettbewerb gewonnen und konnte ohne die üblichen Aufnahmeprüfungen auf die Uni gehen. Dort wurde ich Kapitän des University Programming Teams für den internationalen ACM-Contest. 2001 kamen wir bis ins Finale nach Honolulu, Hawaii. Das war eine tolle Zeit ...

Mein erstes Schachprogramm war in Delphi geschrieben und eine Reproduktion der Ideen von Kaissa. 2001 schrieb ich es neu in C. Das war die Geburt von SmarThink. Viele haben mir fortan dabei geholfen. So habe ich z.B. viel mit einem der Autoren von "Mirage", Vladimir Rybinkin, diskutiert. Mein Freund IM Nikolai Olenin half ebenfalls viel.

CSS: *Kommen wir zur Gegenwart. Was passiert jetzt mit SmarThink?*

SM: SmarThink wird kommerziell. Ich prüfe gerade einige Angebote und denke, dass in Kürze das Release folgen wird. Ich bin nicht wirklich glücklich darüber, aber ich lebe in einer realen Welt und brauche leider auch Geld ...

CSS: *Wie würdest du deine Engine charakterisieren?*

SM: SmarThink nutzt viele spezielle Techniken, etwa beim Pruning von ruhigen Zügen. Es nimmt sehr viele Erweiterungen vor, Rechentiefen von 10/60 sind normal. Hinzugekommen sind eine Reihe von ungewöhnlichen Tricks bei der Bewertung.

CSS: *Wo liegen die Stärken und Schwächen in der Praxis?*

SM: Tiefe Endspiele spielt SmarThink sehr gut. In bestimmten Situationen behandelt er auch schon mal ein Mittelspiel besser als die meisten Kommerziellen. Der Schwachpunkt ist die Königssicherheit, aber auch das wurde beim jüngsten Release verbessert. Manchmal überschätzt es auch Bauernvorteile.

CSS: *Wo willst du in der Zukunft noch hin mit der Engine?*

SM: Na, ich will World Computer-Chess-Champion werden, klar. Wollen wir doch alle, denke ich ...

CSS: *Was denkst du über das Fruit-Toga-Projekt. Hat dich das beeinflusst?*

SM: Ich habe vom Fruit-Code viel gelernt, aber nichts übernommen. Aber ich weiß jetzt um das Geheimnis seiner Stärke. Ein altes Sprichwort sagt, Schach sei die Kunst des Wechselns. Fruit mit seinen flexiblen Spieletappen und der flexiblen Bewertung weiß einfach sehr gut, wie man seine Stellung konsolidiert. Und ich weiß, wie man einfach 20–30 Elo mehr aus Fruit rausholen könnte. Ich plane dieselbe Idee in der Bewertung, aber erst für eine zweite Version von SmarThink. Einfach Teile von Fruit zu kopieren würde SmarThink nur schwächer machen, weil es eine so genannte Bitboard-Engine ist.

CSS: *Wie siehst du die Situation im Computerschach allgemein zur Zeit?*

SM: Nach meiner Meinung liegt die Zukunft in der "Intellektualisierung" von Suche und Bewertung. Man braucht besseres schachspezifisches Wissen, um die Suche zu führen. Gewiss, die Neumann'sche Architektur ist sehr ungleich der des

Human Brains und das ist der Grund, warum der Bionic Approach (siehe Botwinnik) meiner Meinung nach falsch ist. Aber der rein abstrakte Ansatz, Computerschach als eine Art gewöhnliches Suchproblem anzusehen, führt auch in die Sackgasse. Wir müssen einen Weg finden, die Stärken des Computers besser zu nutzen. Ich finde es witzig zu beobachten, wie Kommerzielle neue intellektuelle Ansätze nutzen. Shredder kann z.B. seit 7.04 "unzerstörbare" Bauernformationen entdecken, wenn eine Seite z.B. einen Turm mehr hat, aber nicht gewinnen kann aufgrund einer Bauernblockade. Dann zeigt er sofort remis. Es hilft nicht in der Praxis, aber es zeigt die Richtung, in die gearbeitet wird.

CSS: Was macht den Unterschied zwischen Amateuren und Profis? Haben die Profis noch Zukunft?

SM: Die Profis haben gute Teams, sie können ihre Tests besser organisieren, leisten bessere Bucharbeit und Analysen von Spielen. Aber ihr größter Vorteil ist ihre große Erfahrung als Programmierer.

CSS: Wo steht denn deine Engine jetzt?

SM: Das hängt auch von der Zeitkontrolle ab. Ich halte sie für stärker als Fruit 2.0 und Ruffian in allen Varianten. Auch für einige Profis kann sie unbequem werden (The King, Junior). Aber es ist noch kein Champion – ich arbeite aber weiter daran.

Der Autor trifft es auf den Kopf. SmarThink kann sich in ersten BfF-Tests tatsächlich vor List 5.12, Ruffian 1 und 2 und auch Fruit 2.0 platzieren. Und er kann auch Engines wie HiarcS, Junior und Tiger zusetzen. Die 2700er-BfF-Elo-Schwelle ist überschritten! Wie der Autor sagt, alles ist auf einem guten Weg, aber es ist auch noch ein steiniger Weg bis zur absoluten Spitze.

SmarThink 1.0	160	(+51,=61,-48)	50.9%
HiarcS 8	20	(+7,=6,-7)	50.0%
Ruffian 1.0.5	20	(+7,=9,-4)	57.5%
Chess Tiger 15.0	20	(+4,=11,-5)	47.5%
Junior 8	20	(+5,=8,-7)	45.0%
List 513	20	(+7,=7,-6)	52.5%
SmarThink 0.17a	20	(+6,=10,-4)	55.0%
Pro Deo 1.1	20	(+9,=3,-8)	52.5%
Fruit 2.1	20	(+6,=7,-7)	47.5%

Getuned: Pharaon 3.3

Über Frank Zibis Pharaon haben wir schon öfter berichtet. Zuletzt anlässlich der Version 3.2, die sich bei unseren Tests deutlich steigern konnte, nachdem 3.1 floppete. Jetzt sieht es aber so aus, als sei dem Autor innerhalb von sechs Monaten erneut ein Sprung von ca. 40 Punkten nach vorne gelungen:

Pharaon 3.3	2655	36	42	240	46.0%	2682	27.1%
Pharaon 3.2	2613	20	26	692	49.4%	2617	29.2%
Pharaon 2.62	2541	10	11	3005	43.4%	2587	28.9%
Pharaon 3.1	2531	30	30	419	41.6%	2590	25.5%

Die Ergebnisse im Einzelnen:

Pharaon 3.3	240	(+78,=65,-97)	46.0%
Hiarcs 8	20	(+2,=8,-10)	30.0%
Fritz 5.32	20	(+5,=7,-8)	42.5%
Shredder 7.04	20	(+4,=4,-12)	30.0%
List 513	20	(+6,=7,-7)	47.5%
Gandalf 6.0	20	(+8,=5,-7)	52.5%
Junior 9	20	(+3,=6,-11)	30.0%
Pro Deo 1.1	20	(+7,=6,-7)	50.0%
SOS 5 for Arena	20	(+9,=2,-9)	50.0%
Anaconda 2.0.1	20	(+10,=7,-3)	67.5%
AnMon5.53	40	(+20,=9,-11)	61.3%
Fruit 2.1	20	(+4,=4,-12)	30.0%

BfF-Liste August 2005

Sensation - ein Amateur auf Platz 3!

Mit einem fantastisch hohen Einstiegsrating hat die Fruit-Engine (188,416 KB) erstmals den Sprung auf Platz 3 der BfF-Liste geschafft, wenn man die Versionen ein und desselben Programmierers zusammenfasst. Es ist das erste Mal, dass ein Amateur in diese Bereiche vorstößt. Gespielt wurde wie immer unter Fritz mit P4 3 GHz und ca. 10–15 Min./Spiel und auf ähnlich schnellen PCs unserer Leser.

Die Zahlen wurden mit EloStat ermittelt. Zum Zwecke der besseren Vergleichbarkeit mit der SSDF-Liste wurde ein Startwert von 2600 gewählt. Wie immer interessieren mehr die Relationen als die absoluten Werte. Fehlende Nummern erklären sich durch Betaversionen. Die grobe Klasseneinteilung dient primär der besseren Übersicht, die Übergänge sind natürlich fließend. Insgesamt wurden über 125.000 Partien mit Eröffnungsvorgabe und Partiewiederholung mit vertauschten Farben ausgewertet. Damit ist die BfF-Datenbank die weltweit größte ausgewertete Sammlung von Computerpartien ohne Einfluss von Eröffnungsbibliotheken.

Programm	Elo	+	-	Games	Score	Av.Op.	Draws
Referenzklasse							
1 Shredder 9	2800	22	26	627	65.5%	2689	28.9%
2 Shredder 8	2789	10	10	3318	62.3%	2702	31.3%
3 Shredder 7.04	2766	9	9	4131	61.7%	2684	30.3%
4 X3D Fritz	2761	22	20	800	57.2%	2711	29.9%
5 Deep Fritz 7	2761	13	14	1870	61.1%	2682	30.0%
6 Fritz 8	2760	20	16	1130	53.1%	2739	30.9%
7 Fruit 2.1	2759	36	33	300	57.7%	2705	28.7% NEU
8 Gambit Tiger 15.0	2757	58	36	140	51.4%	2747	45.7%
9 Toga II 1.0 Beta2	2756	51	43	160	55.6%	2716	31.2% NEU
10 Fritz 8.0.0.23 (3-03)	2754	7	8	6015	60.4%	2681	28.5%
11 Junior 9	2751	18	16	1260	55.4%	2713	29.4%
Spitzenklasse							
12 Hiarcs 9	2749	11	10	3080	58.5%	2690	32.7%
13 Fritz 7	2746	9	13	3345	67.4%	2620	25.1%
14 Deep Fritz 8	2741	15	15	1574	60.4%	2668	30.1%
15 Hiarcs 8 Bareev	2737	30	27	430	56.7%	2689	31.2%
16 Toga II 0.93	2736	15	14	1700	58.4%	2677	29.1% NEU
17 Shredder 7	2735	14	16	1596	62.7%	2645	28.4%
18 Junior 9 AMD	2729	25	26	560	60.3%	2656	27.3%
19 Junior 8	2727	8	8	5309	56.5%	2681	27.3%
20 Chess Tiger 15.0	2722	8	7	5649	55.5%	2684	35.4%
21 Gandalf 6.0	2719	35	29	370	51.4%	2710	24.3%
22 List 51 3	2712	17	15	1380	55.6%	2672	30.2%
23 SmarThink 1.0	2712	55	37	160	50.9%	2705	38.1% NEU
24 Fritz for Fun 3	2712	43	35	240	52.9%	2691	27.5%
25 Ktulu 7.0	2711	62	46	120	52.1%	2696	34.2%
26 Junior 9.0.0	2710	35	44	220	45.7%	2741	33.2%
27 Chess Tiger 14.0	2710	9	10	3723	60.9%	2633	32.2%
28 Shredder Classic	2710	18	20	1000	62.5%	2621	28.1%
29 The King 3.23 sel=12	2705	11	9	3741	53.6%	2680	30.6%
30 Deep Junior 8.ZX	2705	46	58	140	48.9%	2712	26.4%
31 Pro Deo 1.1	2705	33	26	420	51.5%	2694	29.3%
Referenzklasse Amateure							
32 Deep Fritz	2699	27	25	530	56.4%	2654	27.5%
33 The King 3.33	2696	15	12	1980	53.6%	2671	30.3%
34 Fritz 6	2694	26	43	370	71.1%	2538	20.5%
35 List 512	2694	10	10	3326	57.9%	2638	30.5%
36 Hiarcs 8	2693	8	6	6609	54.5%	2662	32.2%
37 Ruffian 2.0-2.1.0	2687	12	9	3149	52.8%	2668	31.2%
38 Gambit Tiger 2.0	2683	14	13	1839	58.0%	2627	30.1%
39 The King 3.12c	2683	28	31	420	61.9%	2598	25.7%
40 Shredder Paderborn	2681	10	10	3400	57.8%	2626	26.6%
42 The King 3.23	2675	35	25	389	50.9%	2669	35.5%
43 Ruffian 1.0.5	2670	7	6	8308	53.6%	2645	31.8%
44 Fruit 2.0	2668	21	21	810	50.0%	2668	28.4%

45 Junior 7.0	2668	10	9	4274	56.1%	2626	25.6%
47 Pro Deo 1.0b	2665	39	53	160	47.5%	2682	35.0%
48 Spike 0.9	2659	33	41	270	48.5%	2669	26.7%
49 Spike 0.9a	2659	64	48	120	50.4%	2656	29.2%
50 Pharaon 3.3	2655	36	42	240	46.0%	2682	27.1% NEU
51 Junior 6.0	2651	47	38	210	51.7%	2639	26.2%
Spitzenklasse Amateure							
52 Aristarch 4.41	2649	13	11	2437	52.8%	2629	31.4%
53 List 504	2648	6	8	7007	49.8%	2649	30.6%
54 Shredder 5.32	2647	20	19	980	57.4%	2595	25.2%
55 Aristarch 4.50	2646	18	14	1406	51.5%	2636	29.7%
56 Aristarch 4.21	2644	9	10	3596	44.1%	2685	30.9%
57 Fritz 5.32	2642	32	27	416	54.7%	2610	27.6%
58 Rebel 12	2636	23	26	578	43.9%	2679	29.9%
59 Thinker 4.6c	2636	27	25	510	57.9%	2580	30.4%
60 SOS 5 for Arena	2634	37	46	220	48.6%	2644	25.5%
61 Junior 5.0	2634	28	24	550	53.1%	2613	26.9%
62 SOS 4 for Arena	2634	9	12	3165	49.9%	2635	31.2%
63 SOS.3 for Arena	2632	24	18	810	52.1%	2617	32.6%
64 Anaconda 2.0.1	2631	28	32	400	44.8%	2668	28.5%
65 Hiarcs 7.32	2631	18	15	1289	53.5%	2606	28.5%
66 SmarThink v0.17a	2629	37	30	322	53.0%	2609	29.5%
67 Gandalf 5.1	2627	10	13	2674	48.9%	2634	29.9%
68 Deep Sjeng 1.5	2625	26	34	420	49.2%	2631	27.9%
69 SmarThink 0.17b	2623	31	35	340	45.4%	2654	26.2%
70 Thinker 4.6b	2622	14	19	1304	49.3%	2627	33.8%
71 Zappa 1.0	2621	39	52	180	49.4%	2625	27.8%
72 Ktulu 5.0	2621	33	29	360	56.0%	2580	30.8%
73 Aristarch 4.55	2620	17	20	1010	44.8%	2656	30.6%
74 Delfi 4.5	2620	13	18	1498	49.9%	2620	32.2%
75 Gandalf 4.32UCI	2619	14	12	2140	52.5%	2601	28.5%
76 Ktulu 4.2	2617	19	25	693	47.5%	2635	32.6%
77 Aristarch 4.56	2617	32	27	420	54.4%	2586	28.3%
78 List 501	2613	17	14	1490	51.9%	2600	27.5%
79 Pharaon 3.2	2613	20	26	692	49.4%	2617	29.2%
80 Nimzo 8	2611	7	10	4949	49.0%	2618	29.8%
81 Nimzo 7.32	2610	41	36	240	55.4%	2572	28.3%
82 Crafty 19.10 SE	2610	26	31	420	44.4%	2649	32.6%
83 Anaconda 1.0	2609	19	26	700	48.4%	2621	31.3%
84 Crafty 19.15 DC SSE2	2609	53	45	150	55.3%	2572	29.3%
85 Deep Sjeng 1.6	2608	34	36	311	44.5%	2647	22.8%
86 El Chinito 3.25	2608	11	14	2470	48.5%	2619	29.4%
87 Delfi 4.4	2607	10	13	2455	47.3%	2626	32.3%
88 Aristarch 4.51	2606	42	34	259	51.7%	2594	27.0%

(c)

Informationen zum Autor:

Christian Liebert
