Glaurung Mainz

Entgegen sonstigen Gepflogenheiten veröffentlichte Tord Romstad seine aktuellste Glaurung-Version vor einer Turnierteilnahme. Vom 09.-12.08.2005 fand die erste Computerweltmeisterschaft im FRC (Fischer Random Chess) oder auch Chess960 genannt in Mainz statt. Entgegen dem klassischen Schach wird hier die Startaufstellung der Figuren ausgelost. Insgesamt sind somit 960 verschiedene Anfangspositionen möglich, daher die Namensgebung. In Mainz gelang Glaurung im FRC in der letzten Runde ein Sieg gegen Shredder und somit platzierte sich Glaurung Mainz auf einem ausgezeichneten dritten Rang. Aber wie stark ist dieses Programm im klassischen Schach?

Zuletzt testete ich die Version v0.2.1. Im Februar 2005 schaffte Glaurung die Qualifikation zwar knapp, konnte allerdings in der Folgezeit seinen Ranglistenplatz erfolgreich verteidigen. Vor Testbeginn lag Glaurung 0.2.1 mit einer Elozahl von 2550 Punkten auf Rang 24 der CSS-Rangliste. Da Glaurung praktisch die einzige Engine aller gelisteten Programme war, welche zu diesem Zeitpunkt nicht mit der aktuellsten Version vertreten war, zog ich diesen Test vor. Vor der zurzeit aktuellen Version Glaurung Mainz veröffentlichte der Autor noch die Versionen 0.2.2, 0.2.3 und 0.2.4.

Der Erfolg in Mainz kam nicht von ungefähr. Glaurung Mainz punktete in der CSS-Liste deutlich besser als die Vorgängerversion. Wie schon die Vorgängerengine pflegt auch Glaurung Mainz einen offensiven Spielstil mit manchmal überraschenden Manövern. Nur mit den geschlossenen Stellungen ohne konkretes Angriffspotenzial hatte zumindest die Vorgängerversion so ihre Mühe. Dies zeigte sich auch in einigen katastrophalen Rundenergebnissen. Deutlich verbessert hingegen ist hier Glaurung Mainz. Die aktuelle Version verstand sehr gut, auch geschlossene Stellungen aussichtsreich zu öffnen und die Initiative zu übernehmen. So war es kein Wunder, dass die Mainzer Version in den einzelnen Eröffnungsrunden erheblich ausgeglichener punktete.

	Eröffnungsergebnis	sse im Vergleich		
Eröffnung	Glaurung 0.2.1	Glaurung Mainz	Differenz	
Grünfeldindisch	42,71%	41,67%	-1,04%	
Holländisch	44,79%	52,08%	7,29%	
Nimzoindisch	37,50%	38,54%	1,04%	
Damengambit	41,67%	52,08%	10,42%	
Sizilianisch	35,42%	39,58%	4,17%	
Englisch	23,96%	42,71%	18,75%	
CaroKann	20,83%	54,17%	33,33%	
Königsindisch	50,00%	47,92%	-2,08%	
Französisch	40,63%	46,88%	6,25%	
Spanisch	41,67%	43,75%	2,08%	
Summe	37,92%	45,94%	8,02%	

Bei der Vorgängerversion lag die Differenz zwischen dem schlechtesten und dem besten Rundenergebnis bei knapp 30%. Diesen Wert reduzierte Glaurung Mainz auf etwa 14% und verbesserte gleichzeitig 8 von 10 Rundenergebnissen. Ähnlich besser waren die Matchergebnisse. Insgesamt scorte Glaurung bei 19 von 24 Matches besser. Prominentester Skalp war der von Chess Tiger 15.0. Gegen die immer noch sehr starke französische Engine fuhr Glaurung einen knappen Sieg ein. Auch gegen den starken Newcomer Spike 0.9a gewann Glaurung Mainz überzeugend. Welche überraschenden Wendungen Glaurung immer wieder findet, zeigt eindrucksvoll nachfolgende Partie gegen Chess Tiger 15.0.

Chess Tiger 15.0 - Glaurung Mainz CSS-Rangliste (10+10) Klaus Wlotzka

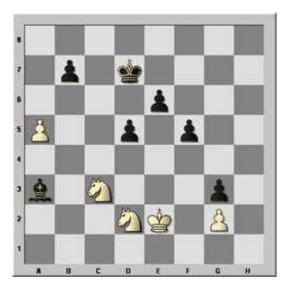
- 1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.Sf3 c6 5.cxd5 cxd5 6.Lf4 Sc6 7.e3 Ld7 Ein etwas ungewöhnlicher Aufbau, geläufiger ist beispielsweise 7...Lg7 8.h3 0-0 9.Ld3 a6 10.0-0 mit etwa gleichen Chancen.
- **8.Ld3 e6?!** Glaurung behandelt die Eröffnung sehr ungewöhnlich. Mit dem Textzug wird die Diagonale des gerade entwickelten Läufers verstellt. Eine Entwicklung des schwarzfeldrigen Läufers auf der Diagonale f8-a3 kommt wohl nicht ernsthaft in Betracht, da eine Fianchettierung mit g7-g6 ja schon vorbereitet wurde. Oder verfolgt Glaurung ganz andere Pläne? Üblich ist eher 8...Lg7 9.0-0 0-0 10.Tc1. Glaurung behandelt die Eröffnung sehr ungewöhnlich.
- 9.0-0 Sh5 10.Lg5 Db6 11.a3 h6 12.Lh4 g5 Jetzt wird klar, dass Glaurung ganz andere Pläne im Kopf hat.
- 13.Lg3 Sxg3 14.hxg3 Tc8 15.Kh2? Dieser Zug macht überhaupt keinen Sinn. Warum zieht der König ohne Gefahr in die halboffene h-Linie? Besser sieht 15.Sa4 Dd8 16.b4 h5 17.Sc5 Lxc5 18.dxc5 aus.



Sehr stark und weitsichtig gespielt. Dieses überraschende Springeropfer verschafft Schwarz eine starke Initiative. Für die zwei Bauern erhält Glaurung zudem noch Angriffspotenzial am Königsflügel. Überraschende Manöver dieser Art spielt Glaurung gerne, denn das Spiel mit ungleichem Material liegt ihm besonders. Chess Tiger bewertet diese Stellung immer noch positiv für sich.

18.exd4 Dxd4 19.De2 h4 20.gxh4 Txh4+ 21.Kg1 Txh1+ 22.Kxh1 g3 23.Sf3 Dxf2 24.Tf1 Dxe2 25.Sxe2 Mittlerweile hat Schwarz für seine geopferte Figur drei Bauern erhalten. In der Folge demonstriert Glaurung eindrucksvoll, wie man solch eine Stellung auch zum Sieg führt.

25...Ld6 26.Te1 Ke7 27.Sc3 Th8+ 28.Kg1 Lc5+ 29.Kf1 Th1+ 30.Ke2 Txe1+ 31.Kxe1 Le3 32.b3 Lf2+ 33.Ke2 f6 34.Lb5 Lxb5+ 35.Sxb5 Kd7 36.Sc3 a6 37.Sd1 Lb6 38.Sh4 Lc5 39.b4 Ld6 40.Sf3 a5 41.bxa5 Lxa3 42.Sd2 f5 43.Sc3?



Mit diesem Zug verliert Chess Tiger noch einen Bauern. Viel schwieriger hätte er es seinem Gegner mit 43.Kf3 e5 44.Kxg3 Kd6 45.Kf3 Lb4 46.Sb3 gemacht.

43...Lb4 44.Kd3 Lxa5 45.Sf3 Lxc3 46.Kxc3 Kd6 47.Kd4 b5 48.Se5 b4 49.Sf7+ Ke7 50.Se5 f4 Weiß kann die Bauern nicht an beiden Flügeln aufhalten. Dies erkannte auch Chess Tiger 15.0 und gab die Partie auf. Eine eindrucksvolle Leistung von Glaurung. 0-1

Partie online nachspielen

So kam Glaurung am Ende des Testdurchgangs zu einer Elosteigerung von knapp 60 Punkten und katapultierte sich damit auf Rang 16 der CSS-Rangliste.

(Å	Gla	urung	Main	z geg	jen:		i
Gegner	Elo	Sp.	+	=	+	Score	+/-
Shredder 9 UCI	2790	20	4	6	10	35,00%	22,50%
Fruit 2.1	2754	20	2	8	10	30,00%	25,00%
Fritz 8 Bilbao	2701	20	2	5	13	22,50%	32,50%
Junior 9	2692	20	5	7	8	42,50%	27,50%
Hiarcs 9	2685	20	2	8	10	30,00%	32,50%
The King 3.33	2677	20	4	4	12	30,00%	27,50%
Chess Tiger 15.0	2672	20	7	7	6	52,50%	42,50%
Ruffian 2.1.0	2663	20	3	8	9	35,00%	37,50%
Top-Profi-Elo	2592	160	29	53	78	34,69%	3,75%
Ktulu 7.0	2658	20	5	3	12	32,50%	40,00%
Pro Deo 1.1	2656	20	6	5	9	42,50%	30,00%
Gandalf 6.0	2649	20	6	ß	11	37,50%	30,00%
Spike 0.9a	2644	20	5	13	2	57,50%	47,50%
List 5.12	2639	20	7	5	8	47,50%	37,50%
Aristarch 4.50	2630	20	9	5	6	57,50%	42,50%
SmarThink 0.17a	2615	20	6	6	00	45,00%	25,00%
SOS 5 for Arena	2598	20	9	5	6	57,50%	42,50%
Profi-Elo	2616	160	53	45	62	47,19%	10,31%
Deep Sjeng 1.6	2589	20	10	ß	7	57,50%	52,50%
Pharaon 3.3	2586	20	5	5	10	37,50%	32,50%
Thinker 4.7a	2579	20	6	4	10	40,00%	45,00%
Delfi 4.5	2571	20	9	4	7	55,00%	42,50%
Nimzo 8	2564	20	9	00	თ	65,00%	57,50%
Anaconda 2.0.1	2564	20	8	5	7	52,50%	45,00%
Zappa 1.0	2563	20	14	თ	თ	77,50%	47,50%
DanChess CCT7	2535	20	11	З	6	62,50%	45,00%
Amateur-Elo	2612	160	72	35	53	55,94%	10,00%
Glaurung Mainz	2607	480	154	133	193	45,94%	8,02%

Der Abstand zu den absoluten Topengines ist nicht mehr fern, sodass man auf die weitere Entwicklung dieser interessanten Engine gespannt sein darf. Insbesondere durch den interessanten Spielstil ist Glaurung eine absolute Bereicherung innerhalb der Computerschachszene.

Spike 1.0 Mainz

Die Spielstärkeentwicklung der Amateurengines ist derzeit ungemein rasant. Noch nie wurden in so kurzen Zeitabständen solch immense Leistungsschübe erzielt. Normalerweise liegen bei der CSS-Rangliste die Abstände zwischen zwei Testdurchgängen einer Engine bei etwa zwölf Monaten, einfach deswegen, weil bisher die Leistungsunterschiede bei Engines, welche in kurzen Zeitabständen veröffentlicht wurden, nur sehr gering waren. Zurzeit ist es kaum möglich, mit dem Testdurchlauf einer aktualisierten Version ein Jahr zu warten. Engines wie beispielsweise Fruit, Spike und auch Glaurung haben sich innerhalb weniger Monate enorm entwickelt. Nur ein Beispiel dafür ist Spike, hatte ich diese Engine doch erst im Mai erstmalig getestet. Wie in der letzten CSS-Online-Ausgabe ausführlich berichtet, qualifizierte sich Spike mit der damals aktuellen Version v0.9a problemlos und platzierte sich gleich auf Rang 13 der CSS-Rangliste. Vor Testbeginn lag Spike 0.9a bei einem Elorating von 2644 Punkten. Gerade hatte Spike die erste FRC-Weltmeisterschaft (Fischer-Random-Chess) gewonnen, so wurde unmittelbar danach die dort so erfolgreiche Version mit leichten Veränderungen veröffentlicht. Laut Angabe der Autoren Volker Böhm und Ralf Schäfer spielt die neueste Version um ca. 50-80 Elo stärker als die Vorgängerengine. Das machte mich neugierig, denn sollte dies wirklich gelingen, würde eine weitere Amateurengine in die Spielstärkeregionen der stärksten Schachengines vorstoßen.

Auf den ersten Blick hat sich gegenüber der Vorgängerversion nicht viel verändert. Bei einigen Teststellungen zeigten sich exakte Rechentiefen und Knotenzahlen. Auffällig lediglich die erheblich größere exe-Datei von Spike 1.0. Dies hat aber wohl eher den Grund, dass Spike 1.0 Mainz ein internes Buch benutzt, welches ich eigens für den Testdurchlauf deaktivieren musste. Aber nach den ersten kleinen Tests sollte der Praxistest zeigen, ob Spike die Erwartungen erfüllen konnte.

Die erste Runde verlief mit einer Scoresteigerung von knapp 10% viel versprechend. In der zweiten Runde war das Staunton Gambit der Holländischen Verteidigung an der Reihe. Diese Runde verlief für die Vorgängerversion katastrophal. Bedingt durch eine Fehlbehandlung der Eröffnung, Spike 0.9a spielte als Anziehender bereits im 4. Zug zu optimistisch g2-g4 und manö vrierte sich fortan in eine Verluststellung, kam die Engine damals zu einem Score von lediglich 33,3%, maßgeblichen Anteil daran hatte das Ergebnis mit den weißen Steinen von lediglich ca. 14,6%.

Ï.	Weißscore - 9			
Rang	Engine	Partien	Punkte	Score
_1	Shredder 9 UCI	24	18,0	75,0%
2	Gandalf 6.0	24	17,0	70,8%
3	Fruit 2.1	24	16,0	66,7%
3	The King 3.33	24	16,0	66,7%
5	Ruffian 2.1.0	24	14,5	60,4%
6	Fritz 8 Bilbao	24	14,0	58,3%
6	Hiarcs 9	24	14,0	58,3%
6	Pro Deo 1.1	24	14,0	58,3%
9	Ktulu 7.0	24	13,5	56,3%
10	Glaurung Mainz	24	13,0	54,2%
_11	Junior 9	24	12,5	52,1%
12	Chess Tiger 15.0	24	12,0	50,0%
13	Pharaon 3.3	24	10,5	43,8%
14	Deep Sjeng 1.6	24	10,0	41,7%
	Anaconda 2.0.1	24	10,0	41,7%
16	Aristarch 4.50	24	9,0	37,5%
_17	Zappa 1.0	24	8,0	33,3%
	SmarThink 0.17a	24	6,5	27,1%
18	Nimzo 8	24	6,5	27,1%
20	Thinker 4.7a	24	6,0	25,0%
20	DanChess CCT7	24	6,0	25,0%
22	List 5.12	24	5,5	22,9%
22	SOS 5 for Arena	24	5,5	22,9%
22	Delfi 4.5	24	5,5	22,9%
25	Spike 0.9a	24	3,5	14,6%

Dieses misslungene Rundenresultat verhinderte seinerzeit eine noch bessere Platzierung. In dieser Eröffnungsrunde bestand also enormes Verbesserungspotenzial, zumal Spike ja ein außergewöhnlich guter Taktiker ist. Ich war gespannt, ob die Mainz-Version das Staunton-Gambit besser behandelt. Und in der Tat, das Autorenteam hatte die zu ungestüme Vorgehensweise unterbunden. Spike 1.0 Mainz kam in dieser Runde zu einem Score von 68,8%, also einer Steigerung von knapp 33%, was gleichzeitig des zweitbeste Rundenergebnis darstellte. Der Grundstock für einen insgesamt erfolgreichen Testdurchlauf war gelegt.

Die Partien von Spike sind wie aus einem Guss, taktisch auf sehr hohem Niveau. Der kürzlich gekürte

Computerweltmeister Zappa erlitt mit der bisher zuletzt veröffentlichten Version v1.0 eine überaus deutliche Matchniederlage. Wie es nicht nur ihm gegen Spike erging, zeigt sehr schön folgende Partie.

Spike 1.0 Mainz - Zappa 1.0

CSS – Rangliste (10+10)

Klaus Wlotzka

1.d4 d5 2.c4 dxc4 3.e4 b5?! Ein zweifelhafter Versuch, den soeben gewonnenen Bauern zu verteidigen. Weiß erhält für den Bauern starkes Spiel, üblicher sind hier die beiden Fortsetzungen 3...e5 4.Sf3 exd4 5.Lxc4 Lb4+ 6.Sbd2 Sc6 7.0-0 Sf6 8.e5 Sd5 9.Sb3 oder 3...Sf6 4.e5 Sd5 5.Lxc4 Sb6 6.Lb3 Sc6 7.Se2 Lf5 8.Sbc3 e6 9.0-0 Le7.

4.a4 c6 5.axb5 cxb5 6.Sc3 Ld7 7.Le3 a5 8.d5 a4 9.e5



Schwarz hat enorme Entwicklungsprobleme und hat dem Gegner durch seine Bauernvorstöße am Damenflügel kampflos das Zentrum überlassen.

9...g6 Ein zweischneidiger Zug. Zappa will etwas für die Entwicklung des Königflügels tun, vorher wäre vielleicht 9...e6 10.d6 g6 11.Sf3 Lg7 angebracht gewesen, um den folgenden Zug zu verhindern.

10.e6 fxe6 11.dxe6 Lc6 Auch nach 11...Lxe6 12.Dxd8+ Kxd8 13.Sxb5 Sd7 14.Sf3 gefällt die weiße Stellung besser. Der ruinierte Damenflügel und der Entwicklungsvorteil des Anziehenden wiegen den Minusbauern mehr als auf.

12.Dxd8+ Kxd8 13.Td1+ Kc7 Der König steht nicht wirklich sicher auf diesem Flügel.

14.Ld4 Sf6 15.Sf3 Lg7 16.Le2 Tg8 17.0-0 Ta6



Für einen Moment sieht es so aus, als wäre Schwarz aus dem Gröbsten raus. Aber die Figuren des Nachziehenden stehen unkoordiniert, auch weiß der noch unentwickelte Springer nicht so recht wohin.

18.Tfe1 Kc8 19.Se5 Le8 20.Lf1



20... Ta5? Schwarz verpasst die Gelegenheit, mit 20...Txe6! 21.Sxc4 Txe1 22.Sb6+ Kb7 23.Txe1 e5 24.Lxe5 Kxb6 25.Lxf6 Lc6 26.Lxg7 Txg7 die Partie auszugleichen.

21.Lb6 Ta6 22.Lc5 Lf8 Jetzt war 22...Txe6 immer noch besser, denn nach 23.Sxc4 Txe1 24.Sb6+ Kb7 25.Txe1 Sbd7 26.Sxd7 Lxd7 27.Ld4 gewinnt Weiß den Bauern in vorteilhafter Stellung zurück; aber Schwarz kann noch mitspielen.

23.Sf7 Ta5 Schwarz hat keine guten Züge. Die Partie ist zu diesem Zeitpunkt bereits gelaufen, was Spike in der Folge eindrucksvoll beweist.

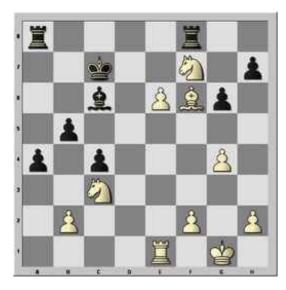
24.T d8+ Kb7 25.g4 Jetzt kommt die letzte noch nicht entwickelte Figur ins Spiel. Die schwarze Stellung hingegen sieht deprimierend aus.

25...Sc6 26.Lg2 Kc7



27.Lxc6! Stark gespielt. Weiß gewinnt zwangsläufig Material.

27...Lxc6 28.Txf8 Txf8 29.Lxe7 Taa8 Auch 29...Tfa8 30.Lxf6 a3 31.Le5+ Kb6 32.bxa3 Txa3 33.Sd6 überlässt Weiß deutlichen Vorteil.



30.Lxf6! Wieder stark gespielt! Den Rest erledigt Spike problemlos. Verführerisch sah 30.Lxf8? aus, aber nach 30...Txf8 31.g5 Sh5 hat Schwarz wieder Remischancen.

30...b4 31.Sa2 b3 32.Sb4 a3 33.Le5+ Kb6 34.bxa3 Lf3 35.Ld4+ Kb5 36.Sd6+ Ka4 37.Sxc4 Tf4 38.Sb6+ 1-0

Partie online nachspielen

Richtig spannend wurde es noch während der letzten Runde, Spike hatte als Anziehender so seine Mühe mit der Spanischen Verteidigung und kam am Ende nur zu einem Rundenscore von unter 50%. Übrigens das einzige Mal, nur dadurch war der anvisierte 3. Platz plötzlich noch in Gefahr.

D: I	Spi	ke 1.0) Main	z geg	en:		
Gegner	Elo	Sp.	i the	=	-	Score	+/-
Shredder 9 UCI	2789	20	-7	2	11	40,00%	25,00%
Fruit 2.1	2755	20	- 5	8	7	45,00%	65,00%
Fritz 8 Bilbao	2707	20	- 5	8	7	45,00%	32,50%
Junior 9	2691	20	9	5	6	57,50%	27,50%
Hiarcs 9	2689	20	6	7	7	47,50%	40,00%
The King 3.33	2680	20	6	11	3	57,50%	42,50%
Chess Tiger 15.0	2673	20	11	6	3	70,00%	52,50%
Ruffian 2.1.0	2667	20	8	10	2	65,00%	42,50%
Top-Profi-Elo	2731	160	57	57	46	53,44%	12,50%
Ktulu 7.0	2663	20	7	6	7	50,00%	55,00%
Pro Deo 1.1	2655	20	10	5	5	62,50%	47,50%
Gandalf 6.0	2650	20	4	5	11	32,50%	55,00%
List 5.12	2639	20	7	7	6	52,50%	45,00%
Aristarch 4.50	2629	20	9	7	4	62,50%	77,50%
SmarThink 0.17a	2613	20	11	4	5	65,00%	67,50%
Glaurung Mainz	2608	20	13	5	2	77,50%	42,50%
SOS 5 for Arena	2597	20	8	5	7	52,50%	52,50%
Profi-Elo	2681	160	69	44	47	56,88%	1,56%
Deep Sjeng 1.6	2590	20	12	6	2	75,00%	57,50%
Pharaon 3.3	2587	20	10	4	6	60,00%	45,00%
Thinker 4.7a	2583	20	12	3	5	67,50%	55,00%
Delfi 4.5	2571	20	13	5	2	77,50%	67,50%
Nimzo 8	2565	20	14	5	1	82,50%	55,00%
Anaconda 2.0.1	2565	20	8	6	6	55,00%	62,50%
Zappa 1.0	2557	20	10	7	3	67,50%	62,50%
DanChess CCT7	2533	20	12	6	2	75,00%	55,00%
Amateur-Elo	2718	160	91	42	27	70,00%	12,50%
Spike 1.0 Mainz	2709	480	217	143	120	60,10%	8,85%

So sollte mein Hochrechnungsprogramm am Ende doch Recht behalten. Ein Score von 60,1% entspricht einem Elorating von 2708 Punkten. Spike 1.0 Mainz stößt damit nach Fruit als zweite Freeware-Engine in die Spielstärkeregionen der absoluten Topengines vor und verwies die renommierte Fritz-Engine auf Rang vier der CSS-Rangliste.

Schauen wir uns das Ergebnis von Spike im Detail an. Gegen die bisher auf den ersten acht Rängen platzierten Gegner

gelang mit etwa 54% ein positiver Gesamtscore, wodurch sich ein Elorating von knapp 2730 Punkten errechnet. Ähnlich erfolgreich punktete Spike gegen die etwas schwächeren Gegner des unteren Tabellendrittels. Lediglich gegen die Konkurrenz aus dem Mittelfeld lief es mit einem Rating von etwa 2680 Punkten nicht ganz so gut. So ist es auch nicht verwunderlich, dass mit Gandalf 6 der Angstgegner aus dieser Tabellenregion kommt. Dabei sah es zur Halbzeit nach einem völligen Debakel für Spike aus. Nach 10 Partien verbuchte Spike gegen Gandalf erst zwei halbe Punkte auf seinem Konto. Die zweite Testhälfte lief dann für Spike wesentlich besser. Mit 4 Siegen, 4 Remis und 3 Niederlagen konnte Spike die Matchniederlage zwar nicht mehr verhindern, aber der Matchscore von knapp 32,5% liest sich nun doch freundlicher.

Nach dem fulminanten Einstieg von Spike 0.9a in die CSS-Rangliste vor wenigen Monaten gelang dem Autorenteam noch mal eine Spielstärkesteigerung von 65 Elo. Eine sensationelle Entwicklung einer Schachengine, dessen erste Zeilen erst vor etwas über einem Jahr geschrieben wurden. Somit gesellt sich Spike fast vor der kompletten kommerziellen Konkurrenz und das zudem mit einem äußerst interessanten Spielstil. Man kann wohl davon ausgehen, dass die weitere Entwicklung dieser noch sehr jungen Engine in wesentlich kleineren Schritten erfolgt, dennoch darf man gespannt sein, ob es den beiden Autoren gelingt, den Abstand zu Shredder weiter zu reduzieren. Ob dies dann allerdings noch als Freeware erfolgt, darf bezweifelt werden.

Naum 1.8

Derzeit bewegt sich bei den Neuerscheinungen spielstarker Engines wieder sehr viel, sodass ich gar nicht nachkomme, alle zu testen. Dies sind Engines wie beispielsweise WildCat 5, Green Light Chess 3.01.2.2, Jonny 2.82 und The Baron 1.7.0, deren älteren Versionen ich vor ca. einem Jahr schon mal auf den Zahn fühlte und die entweder an der Qualifikationshürde scheiterten oder nach einer erfolgreichen Qualifikation ihren Ranglistenplatz gleich wieder räumen mussten. Dann gibt es noch Schachengines wie Naum 1.8, SlowChess WV2 und Pseudo 0.7c, welche ich bisher noch nicht testete. Aus dieser Auswahl schien mir Naum 1.8 die aussichtsreichste Engine zu sein, die den Sprung in die CSS-Rangliste schaffen könnte.

Naum 1.8 ist noch eine sehr junges Programm von Aleksandar Naumov aus Serbien, jetzt wohnhaft in Kanada. Die erstveröffentlichte Version Naum 1.0 erschien im April 2004, also erst vor 18 Monaten. Bereits Ende letzten Jahres wollte ich die Version v1.5 testen, allerdings kam ich wegen den vielen Neuerscheinungen der Profikonkurrenz nicht dazu. Laut der BfF-Rangliste liegt diese Version etwa auf einer Höhe mit Amyan 1.594 und Tao 5.6, also bezogen auf die Elozahlen der CSS-Rangliste etwa bei einem Rating von 2520 Punkten. Dies würde zum jetzigen Zeitpunkt nicht für eine Qualifikation reichen, aber laut ersten Testergebnissen hat die aktuelle Version offensichtlich deutlich zugelegt.

Schließlich startete ich vorab einen Kurzdurchgang über vorerst 168 Partien gegen sämtliche in der CSS-Rangliste gelisteten Engines, wobei 6-8 Partien pro Gegner gespielt werden. Dieser Kurztest sollte mir einen ersten Eindruck verschaffen, ob Naum wirklich schon so weit ist. Sollte Naum 1.8 nach diesem ersten Test zumindest einen vorletzten Platz erzielen, wird der Test mit den fehlenden Partien auf die übliche Zahl von 500 Partien komplettiert. Da die derzeit auf dem letzten Rang platzierte Engine DanChess CCT7 etwas den Anschluss an die vor ihrm liegende Konkurrenz verloren hatte, hat Naum gute Chancen, sich für die CSS-Rangliste zu qualifizieren. Hierzu wäre ein Score von etwa 35% ausreichend, für einen längeren Aufenthalt wäre ein Ergebnis von 40% wünschenswert. Naum 1.8 legte sogar noch einen drauf und kam nach den 168 Partien des Kurztests auf einen Score von über 45%, was einem ersten Elorating von ca. 2600 Punkten entsprach.

Matchergebnisse – Kurztests – Naum 1.8							
Gegner	Elo	Partien	Score				
Shredder 9 UCI	2788	6	41,67%				
Fruit 2.1	2766	6	16,67%				
Spike 1.0a Mainz	2708	6	8,33%				
Fritz 8 Bilbao	2707	6	16,67%				
Hiarcs 9	2691	6	50,00%				
Junior 9	2687	6	58,33%				
The King 3.33	2679	6	33,33%				
Chess Tiger 15.0	2672	6	25,00%				
Top-Profi-Score	2712	48	31,25%				
Top-Profi-Rating	50. S	2573					
Ktulu 7.0	2668	6	58,33%				
Ruffian 2.1.0	2665	6	16,67%				
Gandalf 6.0	2660	6	33,33%				
Pro Deo 1.1	2655	6	50,00%				
List 5.12	2641	6	50,00%				
Aristarch 4.50	2637	6	50,00%				
SmarThink 0.17a	2617	6	75,00%				
Glaurung Mainz	2603	6	58,33%				
Profi-Score	2643	48	48,96%				
Profi-Rating		2636					
SOS 5 for Arena	2601	8	25,00%				
Deep Sjeng 1.6	2589	8	62,50%				
Pharaon 3.3	0507		50,00%				
FIIdiaon 5.3	2587	8	30,0070				
Thinker 4.7a	2587	8	68,75%				
50	33 0		999 99				
Thinker 4.7a	2584	8	68,75%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5	2584 2572	8	68,75% 31,25%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1	2584 2572 2571	8 8 8	68,75% 31,25% 56,25%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8	2584 2572 2571 2561	8 8 8 8	68,75% 31,25% 56,25% 56,25%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0	2584 2572 2571 2561 2560	8 8 8 8	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0 DanChess CCT7	2584 2572 2571 2561 2560 2531	8 8 8 8 8	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00% 75,00%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0 DanChess CCT7 Amateur-Score	2584 2572 2571 2561 2560 2531	8 8 8 8 8 8 72	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00% 75,00%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0 DanChess CCT7 Amateur-Score Amateur-Rating	2584 2572 2571 2561 2560 2531 2573	8 8 8 8 8 8 72 2592	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00% 75,00% 52,78%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0 DanChess CCT7 Amateur-Score Amateur-Rating Gesamt-Score	2584 2572 2571 2561 2560 2531 2573	8 8 8 8 8 72 2592	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00% 75,00% 52,78%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0 DanChess CCT7 Amateur-Score Amateur-Rating Gesamt-Rating Rang nach Testdurchlauf Erf. Rating für	2584 2572 2571 2561 2560 2531 2573	8 8 8 8 8 72 2592 168 2601	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00% 75,00% 52,78%				
Thinker 4.7a Delfi 4.5 Anaconda 2.0.1 Nimzo 8 Zappa 1.0 DanChess CCT7 Amateur-Score Amateur-Rating Gesamt-Score Gesamt-Rating Rang nach Testdurchlauf	2584 2572 2571 2561 2560 2531 2573	8 8 8 8 8 72 2592 168 2601	68,75% 31,25% 56,25% 56,25% 50,00% 75,00% 52,78%				

Somit war also ein solider Grundstock für den weiteren Test gelegt, eine erfolgreiche Qualifikation sollte nach diesen ersten Partien gelingen. Naum 1.8 machte insbesondere im Endspiel einen starken Eindruck. Auch taktisch braucht sich die Engine nicht zu verstecken. Kleine Vorteile werden meist langsam aber sicher ausgebaut, wobei Naum dabei sehr planvoll zu Werke geht, ein schönes Beispiel ist die nachfolgende Partie.

Naum 1.8 - Pharaon 3.3 CSS-Rangliste (10+10) Klaus Wlotzka

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Lb4 4.e5 Se7 Üblicher ist hier der wichtige Angriff auf das Zentrum mit 4...c5 5.a3 Lxc3+ 6.bxc3 Se7.

5.Ld2 Sf5 6.Sf3 Sc6 Etwas besser sieht immer noch der Vorstoß 6...c5 aus, doch Schwarz versucht Gegenspiel durch den Angriff auf den d-Bauern zu bekommen.

7.Ld3 0-0 Natürlich nicht 7...Sfxd4? wegen 8.Sxd4 Sxd4 9.Dg4 Sc6 10.Dxg7 Tf8 11.Lg5 Le7 12.Lh6 Ld7 13.0-0-0 und Weiß hat eine Gewinnstellung.

8.a3 La5 9.Se2 Sh4 10.Sxh4 Lxd2+ 11.Dxd2 Dxh4 12.De3 b6 13.Dg3 Dxg3 14.hxg3 h6



Durch die sehr schnell durchgeführte Vereinfachung möchte Schwarz offensichtlich das Remis forcieren. Aber die schwarze Stellung krankt an dem in der französischen Verteidigung üblichen schlechten schwarzfeldrigen Läufer. Hinzu kommt noch, dass das Zentrum durch den fehlenden Vorstoß c7-c5 komplett dem Anziehenden überlassen wurde. Weiterhin hat Weiß durch die halboffene h-Linie trotz des Damentauschs Angriffspotenzial am Königsflügel, zumal dieser aus Sicht des Schwarzen unterbesetzt ist. Naum 1.8 zeigt sehr schön, wie man Kapital aus solch einer Stellung schlägt.

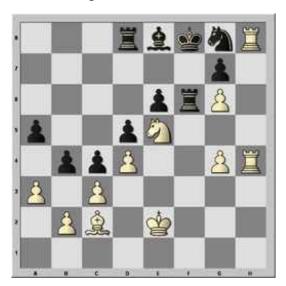
15.g4 f6 16.exf6 Txf6 17.f4 Se7 18.g5! Innerhalb weniger Züge ist Schwarz nur noch damit beschäftigt, seine Stellung zusammenzuhalten. Das Öffnen der h-Linie bringt weitere Angriffsmöglichkeiten für Weiß.

18...hxg5 19.fxg5 Tf7 20.Kd2 c5 21.c3 Tf2 22.Th2 Lb7 23.Tah1 c4 24.g6 Kf8 25.Th8+ Sg8 26.Lc2 Te8 Die letzten Antwortzüge von Pharaon waren erzwungen. An dieser Stelle mit 26...Ke7 den König zu befreien, schlägt wegen 27.T8h7 Kf6 28.Ke3 fehl.

27.Ke1 Tf6 28.T1h5 Lc6 29.Sg1! Der Springer strebt nach e5 und Schwarz kann nichts dagegen tun.

29...Td8 30.Sf3 Le8 31.Se5 a5 32.Ke2 b5 Was soll Schwarz tun? Sein Königsflügel ist komplett lahm gelegt.

33.Th4 b4 34.g4



Der Turm auf f6 hat kaum Bewegungsfreiheit, was Naum sehr schön zum Gewinn führt.

34...Tf4 35.Th1 Ld7 36.Ke3 Tf6 37.axb4 axb4 38.g5 Der Turm hat nun keine Felder mehr, Pharaon gab schließlich auf. 1-0

Partie online nachspielen

Auch im weiteren Testverlauf, während der Komplettierung der noch fehlenden Partien, punktete Naum sehr konstant und bestätigte im Wesentlichen das Ergebnis aus dem vorgezogenen Kurztest. Naum 1.8 kam am Ende zu einem Score von 45,3% bzw. einem Elorating von ausgezeichneten 2610 Punkten.

ld.	Naun	n 1.8 g	egen:	}		
Gegner	Elo	Sp.	+	1/2	10 0 0	Score
Shredder 9 UCI	2788	20	-6	- 5	9	42,50%
Fruit 2.1	2766	20	0	8	12	20,00%
Spike 1.0a Mainz	2708	20	2	6	12	25,00%
Fritz 8 Bilbao	2707	20	4	3	13	27,50%
Hiarcs 9	2691	20	8	- 5	-7	52,50%
Junior 9	2687	20	7	7	6	52,50%
The King 3.33	2679	20	6	4	10	40,00%
Chess Tiger 15.0	2672	20	5	8	7	45,00%
Top-Profi-Score	2626	160	38	46	76	38,13%
Ktulu 7.0	2668	20	7	2	11	40,00%
Ruffian 2.1.0	2665	20	4	6	10	35,00%
Gandalf 6.0	2660	20	2	7	11	27,50%
Pro Deo 1.1	2655	20	9	5	6	57,50%
List 5.12	2641	20	5	9	6	47,50%
Aristarch 4.50	2637	20	6	5	9	42,50%
SmarThink 0.17a	2617	20	10	5	5	62,50%
Glaurung Mainz	2603	20	8	5	7	52,50%
Profi-Score	2611	160	51	44	65	45,63%
SOS 5 for Arena	2601	20	4	5	11	32,50%
Deep Sjeng 1.6	2589	20	10	7	3	67,50%
Pharaon 3.3	2587	20	-7	-7	- 6	52,50%
Thinker 4.7a	2584	20	10	8	2	70,00%
Delfi 4.5	2572	20	4	7	9	37,50%
Anaconda 2.0.1	2571	20	7	8	5	55,00%
Nimzo 8	2561	20	6	10	4	55,00%
Zappa 1.0	2560	20	7	5	8	47,50%
DanChess CCT7	2531	20	10	8	2	70,00%
Amateur-Score	2603	160	61	60	39	56,88%
Naum 1.8	2613	480	150	150	180	46,88%

Herausragende Ergebnisse waren die knappe Niederlage gegen Shredder 9 UCI und die Matchsiege gegen Hiarcs 9 und Junior 9. Sehr schwer hingegen tat sich Naum mit einem Score von unter 20% gegen Fruit 2.1. Damit platziert sich Naum 1.8 auf Anhieb auf Rang 18 der aktuellen CSS-Rangliste. Meinen Glückwunsch an Aleksandar Naumov für diese Leistung. In der Vergangenheit erschienen von Naum innerhalb eines Jahres durchschnittlich vier neue Versionen. Dies zeigt, wie intensiv Aleksandar Naumov an seiner Engine arbeitet. Sicher werde ich hier nicht jede Version testen können, werde aber sehr aufmerksam die weitere Entwicklung verfolgen.

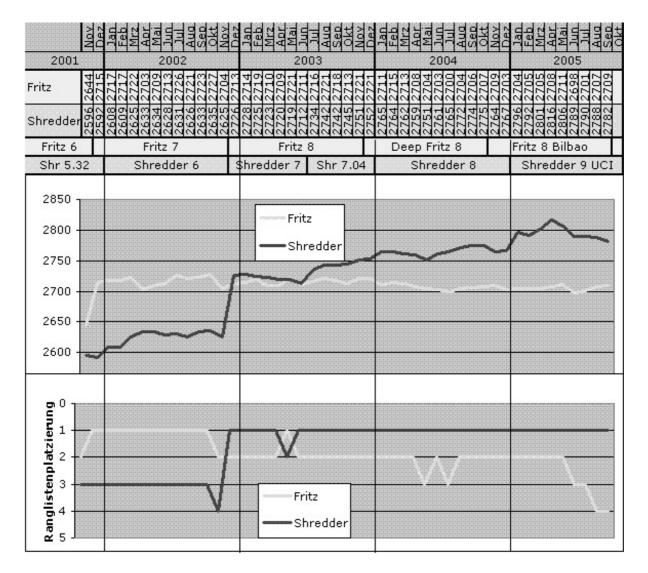
Fritz 9

Im August 2005 kündigte ChessBase den neuen Fritz 9 an und noch nie herrschte eine so große Unsicherheit darüber, ob sich der neue Fritz diesmal gegenüber den verschiedenen Vorgängerversionen entscheidend verbessern kann. Denn seit Fritz 7, diese Version erschien im Mai 2002, konnten sämtliche nachfolgenden Fritz-Versionen nicht zulegen. Kurios dabei ist, dass bei der CSS-Rangliste die erstveröffentlichte Fritz 8-Version vom November 2002 noch am stärksten war und sich wenigstens etwa 20 Elo von Fritz 7 absetzen konnte. Weder mit der etwa ein Jahr später veröffentlichten Mehrprozessorversion Deep Fritz 8 noch mit der im August 2004 veröffentlichten Bilbao-Version gelang Fritz-Autor Frans Morsch eine Steigerung.

15	Top 10 der ewigen Rangliste										
Rg	Schachengine	Version	Par- tien	+	=		Punkte	Remis	Score	Elo- Gegn.	Elo
1	Shredder 9 UCI	20.01.05	806	511	154	141	588,0	19,1%	73,0%	2612	2784
2	Shredder 8	10.12.03	1018	663	209	146	767,5	20,5%	75,4%	2574	2768
3	Fruit 2.1	17.06.05	580	309	168	103	393,0	29,0%	67,8%	2628	2756
4	Shredder 7.04	05.03.03	540	330	114	96	387,0	21,1%	71,7%	2584	2745
5	Fritz 8	09.11.02	760	473	144	143	545,0	18,9%	71,7%	2560	2721
5	Shredder 7	13.11.02	600	371	133	96	437,5	22,2%	72,9%	2549	2721
7	Deep Fritz 8	04.11.03	958	569	204	185	671,0	21,3%	70,0%	2571	2718
8	Spike 1.0a Mainz	17.08.05	500	229	149	122	303,5	29,8%	60,7%	2637	2712
9	Fritz 8 Bilbao	24.08.04	926	478	223	225	589,5	24,1%	63,7%	2612	2710
10	Fritz 7	19.05.02	720	496	126	98	559,0	17,5%	77,6%	2484	2700

Mit Fritz 8 Bilbao merkte man allerdings deutlich, dass durch einen sehr aggressiven und opferwilligen Spielstil mehr Akzente im Spiel gegen menschliche Widersacher gesetzt wurden. Fritz 8 Bilbao gelangen einige sehenswerte und beeindruckende Siege gegen so manch namhaften Großmeister, gegen die Computerkonkurrenz trat Fritz 8 Bilbao mit diesem Spielstil aber auf der Stelle. Obwohl auch hier einige sehenswerte Partien gelangen, bringt dieses mutige Spiel auch Gefahren, denn die gefühlslosen Computerprogramme lassen sich eben nicht so leicht aus dem Konzept bringen.

In den letzten zwei Jahren musste Fritz durch den Leistungsstillstand Shredder vorbeiziehen lassen. Mit Shredder 7 lieferte sich Fritz 8 noch ein Kopf-an-Kopf-Rennen, aber schon seit Erscheinen von Shredder 7.04 musste sich Fritz endgültig mit dem zweiten Platz zufrieden geben. Schließlich setzte sich Shredder durch weitere Leistungssteigerungen der nachfolgenden Versionen mehr als deutlich von Fritz ab. Jüngst musste Fritz sogar zwei sehr starken Freeware-Programmen Platz machen. Fruit 2.1 und zuletzt Spike 1.0a ließen Fritz auf den ungewohnten vierten Platz abrutschen.



Nach über zwei Jahren Stillstand bei der Entwicklung der Spielstärke ist es an der Zeit, den Abstand zu den führenden Engines wie Shredder 9 UCI und der äußerst starken Freeware-Referenz Fruit 2.1 spürbar zu verkürzen. Denn ein weiteres Jahr ohne Steigerung ließe Fritz angesichts der zu erwartenden Updates der Profi- und Freewarekonkurrenz weiter in Richtung Tabellenmittelfeld abrutschen. Ob dieses Frans Morsch mit dem neuen Fritz 9 verhindern kann, ist in der Tat unklar, denn keinerlei Testergebnisse gelangten vorab an die Öffentlichkeit. Auch die Ankündigungen auf der ChessBase-Webseite bezüglich der zu erwartenden Spielstärke von Fritz 9 gab keine Rückschlüsse darüber, hier hieß es: "FRITZ' Spielstärke ist berüchtigt und mit der neuen wissensbasierten Schachengine ist Fritz 9 noch stärker geworden." So startete ich voller Spannung den Testdurchlauf mit Fritz 9 und war gespannt, was die neue wissensbasierte Schachengine gegen die 24 gelisteten Computergegner aus der CSS-Rangliste zu leisten vermag. Vorab schaue ich mir immer an, wie sich Rechentiefe und Knotenzahlen zur Vorgängerversion verändert haben. Offensichtlich wurde kräftig am Suchalgorithmus gefeilt, denn trotz etwa gleich hoher Knotenzahlen im Vergleich zu Fritz 8 Bilbao kommt Fritz 9 im Mittelspiel 1-2 und im Endspiel 2-3 Halbzüge tiefer. Dies muss aber noch nicht zwangsläufig zu einer Spielstärkesteigerung führen.

Standesgemäß müssen sich die Testkandidaten in der Startrunde mit der Grünfeld-Indischen Eröffnung herumplagen. Diese Eröffnung lag dem Vorgänger überhaupt nicht. Fritz 8 verbuchte mit einem Score von 51% sein schlechtestes Rundenergebnis. Hier war für Fritz 9 also reichlich Verbesserungspotenzial vorhanden. Schon während der ersten Partien wurde deutlich, dass Fritz 9 mit dieser Eröffnung deutlich mehr anzufangen weiß. Der brandneuen Fritz-Engine gelang eine fulminante Scoresteigerung von 19,79% und sie kam somit zu einem Rundenscore von 71,83%. Solche Ergebnisse waren bisher nur den absoluten Topengines, wie Shredder 9 UCI und Fruit 2.1 vorbehalten. Lag Fritz 9 diese Eröffnung besonders oder war das der Auftakt der wiedererstarkten Morsch-Engine? Diese ausgezeichnete Startrunde machte jedenfalls neugierig auf die folgenden Eröffnungsrunden. Die nächste Eröffnung führte Fritz in taktisches Fahrwasser, denn gespielt wurde das Staunton-Gambit der Holländischen Verteidigung. In der Vergangenheit musste sich Fritz, wenn es um taktische Finessen ging, weiß Gott nicht verstecken. So auch Fritz 8 Bilbao, immerhin kam die Vorgängerversion in dieser Runde bereits auf einen Score von 61,46%, eine Steigerung von etwa 20%, wie in der Startrunde, war also nicht zu erwarten. Aber hier lag ich mit meiner Einschätzung völlig daneben. Fritz 9 spielte wie von einem anderen Stern und konnte seine Steigerung aus der Startrunde sogar überbieten. Beim Staunton Gambit kam Fritz 9 zu einem Rundenscore von unglaublichen 82,29%, also diesmal eine Steigerung von über 20%. Als Anziehender kam er in dieser Eröffnung sogar auf über 90%, das gab es bisher noch nie!

	Score Weiß	Score Schwarz	Weiß- quote	
Fritz 9	79,0%	68,1%	53,7%	
Fritz 8 Bilbao	58,1%	61,7%	48,5%	
Differenz	20,9%	6,4%	5,2%	

Spätestens jetzt war mir klar, dass das ausgezeichnete Ergebnis aus der Startrunde kein Zufall war, vielmehr hatte ich es hier plötzlich mit einem ernst zu nehmenden Anwärter auf die Ranglistenspitze zu tun. Die nachfolgenden Runden bestätigten diese Einschätzung, Rundenscores von über 70% waren an der Tagesordnung. Lediglich die positionellen Stellungen mag Fritz 9 wohl nicht so sehr, denn in der Englischen Eröffnung lag Fritz am Ende erstmalig unterhalb der 70%-Marke. Zu dieser Zeit war es lediglich Shredder 9 UCI, welcher in seinem Match noch nicht auf verlorenem Posten stand. Die zweite Testhälfte brachten keine großartigen Überraschungen mehr, ich hatte mich bei Fritz 9 bereits an Rundenergebnisse jenseits der 70-%-Marke gewöhnt.

Fritz	Fritz 9 im Vergleich zu Fritz 8 - Eröffnungsergebnisse							ergebni			
	Ergebnisse mit den weißen Figuren										
		infeld-	Hollän- Nimzo-			100	amen-	Sizilia-			
	In	disch		disch	_	Indisch		ambit	nisch		
	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	
Fritz 9	1	77,1%		91,7%		81,3%	2	75,0%		79,2%	
Fritz 8 Bilbao	20	43,8%		50,0%	12	52,1%	7	64,6%	15	52,1%	
Differenz		33,3%		41,7%		29,2%		10,4%		27,1%	
	En	gisch	Ca	roKann		Königs- indisch		ranzö- sisch	Տբ	anisch	
	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	
Fritz 9	1	79,2%	2	77,1%		79,2%	1	79,2%	1	70,8%	
Fritz 8 Bilbao	5	62,5%	16	47,9%	5	70,8%	4	66,7%	1	70,8%	
Differenz	33	16,7%	-	29,2%		8,3%		12,5%		0,0%	
	Er	gebniss	e n	nit den s	chy	varzen l	−igι	ıren			
	Grü	infeld-	Н	ollän-	N	imzo-	D	amen-	Sizilia-		
	In	disch		disch		Indisch		gambit		nisch	
	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	
Fritz 9	2	64,6%		72,9%	Э	70,8%	2	70,8%		75,0%	
Fritz 8 Bilbao	6	58,3%	ß	72,9%	4	60,4%	5	52,1%	2	64,6%	
Differenz	2	6,3%		0,0%		10,4%		18,8%		10,4%	
	Engisch Caro		roKann		önigs- ndisch		ranzö- sisch	Տբ	anisch		
	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	Rg	Score	
Fritz 9	9	52,1%		70,8%		58,3%	2	66,7%	1	79,2%	
Fritz 8 Bilbao	9	54,2%		56,3%		56,3%	2	64,6%	1	77,1%	
Differenz	3	-2,1%	7	14,6%		2,1%		2,1%		2,1%	

Fritz 9 kam am Ende zu einem Gesamtscore von 73,5%, dies entspricht einem Elorating von nahezu unglaublichen und noch nie da gewesenen 2818 Punkten. Im Vergleich zur Vorgängerversion bedeutete dies eine Steigerung von 110 Elo, ebenfalls ein Novum in diesen Spielstärkeregionen innerhalb der CSS-Rangliste. Wie deutlich Fritz 9 seine Gegner zumeist beherrschte, zeigen die Matchergebnisse.

2. T		Fri	tz 9 ge	egen:			
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Shredder 9 UCI	2782	20	_ 5	7	- 8	42,50%	2,50%
Fruit 2.1	2764	20	11	6	3	70,00%	40,00%
Spike 1.0a Mainz	2710	20	9	8	3	65,00%	10,00%
Hiarcs 9	2689	20	12	6	2	75,00%	10,00%
The King 3.33	2684	20	8	5	7	52,50%	12,50%
Junior 9	2683	20	14	3	3	77,50%	32,50%
Chess Tiger 15.0	2670	20	14	5	1	82,50%	37,50%
Ruffian 2.1.0	2667	20	11	5	4	67,50%	17,50%
Top-Profi-Elo	2828	160	84	45	31	66,56%	20,31%
Gandalf 6.0	2665	20	14	2	4	75,00%	20,00%
Ktulu 7.0	2665	20	12	2	6	65,00%	10,00%
Pro Deo 1.1	2646	20	9	7	4	62,50%	0,00%
List 5.12	2641	20	15	2	3	80,00%	7,50%
Aristarch 4.50	2637	20	16	3	1	87,50%	25,00%
SmarThink 0.17a	2618	20	14	Э	3	77,50%	17,50%
Naum 1.8	2610	20	12	5	3	72,50%	0,00%
SOS 5 for Arena	2603	20	14	3	3	77,50%	20,00%
Profi-Elo	2826	160	106	27	27	74,69%	12,50%
Glaurung Mainz	2600	20	14	6	0	85,00%	7,50%
Pharaon 3.3	2588	20	10	6	4	65,00%	-5,00%
Deep Sjeng 1.6	2583	20	12	6	2	75,00%	-5,00%
Delfi 4.5	2577	20	15	1	4	77,50%	15,00%
Thinker 4.7a	2573	20	12	6	2	75,00%	-2,50%
Anaconda 2.0.1	2569	20	16	4	0	90,00%	22,50%
Nimzo 8	2562	20	15	4	1	85,00%	17,50%
Zappa 1.0	2557	20	14	5	1	82,50%	15,00%
Amateur-Elo	2810	160	108	38	14	79,38%	8,12%
Fritz 9	2819	480	298	110	72	73,54%	13,65%

Nur Shredder 9 UCI konnte über die 20 Partien des Matches einen knappen Sieg einfahren. Alle anderen gingen doch mehr oder weniger unter. Beeindruckend die Scores über 70% gegen so namhafte Engines, wie Hiarcs, Junior, Chess Tiger, und Gandalf.

Insbesondere mit den weißen Steinen, wusste Fritz 9 zu überzeugen und nutzte seinen Anzugsvorteil eindrucksvoll aus. Ein Score von knapp 80% mit den weißen Steinen gelang bisher noch keiner Engine. Fritz 8 Bilbao gehörte hingegen noch zu der einzigen Engine innerhalb des gesamten Feldes, welche zuvor mit den schwarzen Figuren erfolgreicher punktete, als mit den weißen. Dies hatte sich also grundlegend geändert, Fritz 9 konnte den überwiegenden Teil seiner im Vergleich zu Fritz 8 mehr eingefahrenen Punkte als Anziehender verbuchen.

Wie sieht es nun mit seinem Spielstil aus? Angesichts dieses traumhaften Ergebnisses fällt es schwer, Schwachpunkte aufzuzeigen, einzig das Spiel in geschlossenen Stellungen gehört nicht zu seinen Stärken. Sah das Angriffsspiel der Vorgängerversion Fritz 8 Bilbao manchmal etwas spekulativ aus, so wirken die Angriffe bei Fritz 9 jetzt doch planvoller. Waren bei Fritz 8 Bilbao häufiger zu optimistische Bewertungen zu erkennen, welche sich dann nach einem zu forschen Vorgehen ins Negative drehten, so waren die Bewertungen von Fritz 9 wesentlich stabiler. Eine Partie mit deutlich positiver Bewertung wurde dann auch meist verlässlich und überzeugend nach Hause gebracht. Fritz 9 sah taktische Wendungen innerhalb kürzester Zeit, welche eine augenscheinlich verflachte Partie innerhalb weniger Züge zugunsten von Fritz entschied. Aber nicht nur taktisch ist Fritz 9 meines Erachtens absolute Referenz, auch kleinere Stellungsschwächen seiner Gegner wurden langfristig und gezielt ausgenutzt.

Hier zwei schöne Partiebeispiele, diesmal kommentiert von Dr Michael Gurevich, welcher sich bereit erklärte, diese anspruchsvolle Aufgabe zu übernehmen. Meinen Dank an dieser Stelle an Michael.

Fritz 9 - Anaconda 2.0.1 [A36] CSS-Rangliste (10+10) Dr. Michael Gurevich

- **1.c4 c5 2.Sc3 Sc6 3.g3 g6 4.Lg2 Lg7 5.e4 e5** Startposition: Englische Eröffnung, Botwinnik-Variante. Diese symmetrische Position ist nur minimal besser für Weiß.
- **6.Sge 2 Sge 7 7.0-0 d6 8.d3 Le 6 9.Sd5 0-0 10.f4 Lg4** Schwarz zieht zum zweiten Mal mit diesem Laufer, aber dieser Tempo verlust ist kaum bedeutend in der geschlossenen Position.
- 11.h3 Lxe2 12.Dxe2 Sxd5 13.cxd5 Sd4 14.Df2 f5! Nach diesem aktiven Zug ist die Stellung völlig ausgeglichen.
- 15.Le3 exf4 16.gxf4 Da5 17.Tfe1 Da6 18.b4 Fritz 9 droht nach dem Bauerntausch auf c5 einen d-Freibauern zu bilden.

18...Da4?! Anaconda sollte 18...b6 antworten: 18...b6 19.bxc5 bxc5 mit Ausgleich.

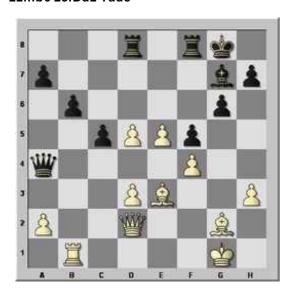
19.bxc5!



Fritz 9 opfert für Anaconda unerwartet die Qualitat, wobei dieses Opfer reinen positionellen Charakter hat!

19...Sc2 20.Tab1 Sxe1 21.Dxe1 dxc5 22.e5! Dieser Zug von Fritz ist viel stärker als 22. Txb7. Zum Beispiel: 22.Txb7? Ld4 und Schwarz erreicht Ausgleich.

22...b6 23.Dd2 Tad8



24.d4! Dieser Zug ist stärker als 24. d6. Nach 24. d4 cxd4 wird der schwache weiße Doppelbauer für den gegnerischen c-Bauern abgetauscht und der Laufer auf e3 bekommt mehr Beweglichkeit. Bildet Schwarz einen eigenen c-Freibauern, so ist dieser ungefährlich, wie der Partieverlauf beweist.

24...c4 Nicht 24...cxd4 25.Lxd4 und das weiße Läuferpaar und zwei starke zentrale Freibauern auf d5 und e5 garantieren Fritzis Vorteil.

25.T b4 Da6 26.d6 Es droht nun Ld5+. Dieser weißfeldige Läufer dominiert das Brett auf der großen Diagonale h1 - a8.

26...Tc8 27.Ld5+ Kh8 28.Le6 c3 29.Dc2 Tce8 30.d5 Td8



31.Kf2! Weiß kann ruhig seinen König ins Spiel bringen. Er nimmt nun das Feld e2 unter Kontrolle. Schwarz hat keinen nützlichen Zug!

31...Lh6 32.Tb3 Ta8 33.Txc3 Tfd8 34.Tc7 Lg7



35.d7! Fritz 9 hat seinen Gegner positionell völlig überspielt! Gegen die Drohung 36. Tc8! gibt es keine Rettung.

35...Da3 36.Tc8 De7 37.Dc6 Taxc8 38.dxc8D 1-0

Partie online nachspielen

Fritz 9 - Gandalf 6.0 [B12]

CSS-Rangliste Emmerich (10+10)

Dr. Michael Gurevich

3.e5 Lf 5 STARTPOSITION: Caro-Kann, heutzutage immer noch ein populäres Eröffnungssystem, auch unter den menschlichen Schachspielern.

4.Sf3 e6 5.Sbd2 Üblich ist 5. Le2 nebst 0-0

5...a5!? Damit verhindert Gandalf das Manöver Sd2-b3 mit der Befreiung des Lc1.

6.Le2 Sd7 7.0-0 h6 8.Te1 g5? Schwarz vernachlässigt seine Königssicherheit. Gandalfs Aktivität am Königsflügel ist leicht parierbar.

9.Sf1! g4 10.S3d2 h5



Erzwungen, denn der Bg4 braucht Schutz.

11.c4! Fritz 9 organisiert das Gegenspiel am anderen Flügel, eine richtige strategische Entscheidung!

11...Se7 12.Se3 Lg6 13.Lf1 Db6 14.cxd5! Nachfolgende glänzende Kombination von Fritz wird von diesem einfachen Zug eingeleitet!

14...exd5



Gandalf hat die gegnerische Antwort unterschätzt. Ansonsten würde er 14...Sxd5 bevorzugen: 14...Sxd5 15.Sdc4 Dc7 16.Ld2 Le7 und es gibt keine direkten weißen Drohungen.

15.Sdc4!! Dieses Figurenopfer trägt keinen forcierten Charakter! Fritz 9 startet quasi intuitiv einen Königsangriff, was nur ein sehr aggressives Programm bevorzugt.

15...dxc4 16.Sxc4 Da7 17.Sd6+ Kd8



- **18.Lg5!** Fritz verhindert das Springermanöver Se7-d5 und bereitet Tc1 vor. Die weiße Entwicklung ist damit beendet, während drei Figuren von Gandalf, beide Türme und Lf8, immer noch nicht entwickelt sind.
- 18...g3 Der nächste Bauernzug von Schwarz in dieser Partie trotz den schlafenden Hauptkräften. Aber was kann Gandalf da unternehmen? Interessant war natürlich 18...f7-f6, zum Beispiel: 19.exf6 Sd5 20.f7+ Kc7 21.Sb5+!! cxb5 22.Tc1+ und Weiß gewinnt.

19.fxg3 h4 20.gxh4 Kc7 21.Tc1 Db6



- 22.e6! Alle weiße Figuren sind im Angriff, aber den entscheidenden Schlag gibt dieser Bauer!
- 22...fxe6 nicht 22...Kxd6 23.Lf4+ mit Gewinn!
- 23.Txe6 Lf5 24.Te3 Nebst Tb3!
- 24...Th6 25.Sf7 Sd5 Endlich erobert der Springer dieses Feld, aber materielle Verluste kann Schwarz kaum vermeiden.
- 26.Tb3 Da7 27.Lxh6 Lxh6 28.Sxh6 Le6 29.Dd2 Tf8 30.Te1 Te8 31.Df2 S7f6 32.Tf3 1-0

Partie online nachspielen

Mit dieser bisher einzigartigen Vorstellung hat sich Fritz überzeugend zurückgemeldet und hat Shredder nach über zwei Jahren die schon fast abonnierte Ranglistenkrone abgenommen. Und das auch noch mit einem deutlichen Abstand, sodass man davon ausgehen kann, dass Fritz diese Spitzenposition erst mal für sich beanspruchen wird. Man kann Frans Morsch zu dieser Leistung nur gratulieren.

Fazit

An Shredder als Spitzenreiter in eigentlich allen Ranglisten hatten wir uns innerhalb der letzten beiden Jahre schon gewöhnt. Und der Elovorsprung innerhalb der CSS-Rangliste zum Zweitplatzierten betrug zwischenzeitlich über 100 Punkte. Innerhalb der letzten Monate verschlechterte sich das Rating von Shredder zusehends, der Abstand zu Fritz war zuletzt mit über 70 Elo aber noch sehr beruhigend. Um so überraschender war das fulminante Comeback von Fritz mit einer Elosteigerung zur Vorgängerversion von etwa 110 Punkten. Lange wird sich das Fritz-Team auf diesen Lorbeeren nicht ausruhen können, denn mit der kommerziellen Fruit-Verson steht schon ein weiterer Kandidat für die Tabellenspitze in den Startlöchern. Zurzeit arbeitet Fabien Letouzey an der Tablebase-Unterstützung. Dies wird in Kürze der Fall sein und dann beginnt bereits der erste Angriff auf die Spitzenposition. Auch Stefan Meyer-Kahlen wird diese Entwicklung beobachten und so wie wir ihn kennen, sicherlich nicht tatenlos zusehen. Ein weiterer Kandidat ist für mich Hiarcs 10, welcher ebenfalls demnächst erscheinen soll. So spannend ist der Kampf um die Tabellenspitze schon lange nicht mehr gewesen. Warten wir die weitere Entwicklung ab. Durch das sensationelle Ergebnis von Spike 1.0 Mainz ist eine weitere Freeware-Engine in Spielstärkebereiche der absoluten Top-Engines vorgedrungen. Nach nur etwas über einem Jahr Entwicklungszeit schon auf Fritz 8-Niveau ist absolut beeindruckend. Mit einem Elorating von 2615 Punkten schaffte der Neuling Naum 1.8 innerhalb der CSS-Rangliste einen sehr erfolgreichen Einstand. Hierfür musste DanChess CCT7 seinen Platz räumen, die afrikanische Engine hatte zuletzt den Anschluss an die Konkurrenz verloren. Langsam wird es für Oldie Nimzo 8 eng. Geht die Entwicklung der Spielstärke bei den Amateuren so weiter, wird Nimzo 8 seinen Platz bis zum Jahresende räumen müssen.

	C	Stand:	05.10.2	005						
Rg	Schachengine	Par- tien	+	1	Ť	Punk- te	Remis qu.	Score	Elo- Gegn.	Elo
1	Fritz 9	480	298	110	72	353,0	22,9%	73,5%	2641	2818
2	Shredder 9 UCI	480	288	94	98	335,0	19,6%	69,8%	2642	2787
3	Fruit 2.1	480	243	148	89	317,0	30,8%	66,0%	2643	2757
4	Spike 1.0a Mainz	480	215	143	122	286,5	29,8%	59,7%	2645	2713
5	Hiarcs 9	480	203	137	140	271,5	28,5%	56,6%	2646	2691
6	The King 3.33	480	191	153	136	267,5	31,9%	55,7%	2646	2686
7	Junior 9	480	193	139	148	262,5	29,0%	54,7%	2647	2679
8	Ktulu 7.0	480	188	134	158	255,0	27,9%	53,1%	2647	2668
9	Ruffian 2.1.0	480	185	139	156	254,5	29,0%	53,0%	2647	2667
10	Gandalf 6.0	480	192	122	166	253,0	25,4%	52,7%	2647	2665
10	Chess Tiger 15.0	480	179	148	153	253,0	30,8%	52,7%	2647	2665
12	Pro Deo 1.1	480	169	148	163	243,0	30,8%	50,6%	2648	2651
13	List 5.12	480	166	144	170	238,0	30,0%	49,6%	2648	2645
14	Aristarch 4.50	480	168	127	185	231,5	26,5%	48,2%	2648	2635
15	SmarThink 0.17a	480	142	155	183	219,5	32,3%	45,7%	2649	2619
16	Naum 1.8	480	143	149	188	217,5	31,0%	45,3%	2649	2615
17	Glaurung Mainz	480	145	128	207	209,0	26,7%	43,5%	2650	2604
18	SOS 5 for Arena	480	135	146	199	208,0	30,4%	43,3%	2650	2603
19	Pharaon 3.3	480	130	145	205	202,5	30,2%	42,2%	2650	2595
20	Deep Sjeng 1.6	480	124	151	205	199,5	31,5%	41,6%	2650	2590
22	Delfi 4.5	480	119	144	217	191,0	30,0%	39,8%	2651	2578
21	Thinker 4.7a	480	110	161	209	190,5	33,5%	39,7%	2651	2579
23	Anaconda 2.0.1	480	117	134	229	184,0	27,9%	38,3%	2651	2568
24	Nimzo 8	480	103	154	223	180,0	32,1%	37,5%	2652	2562
25	Zappa 1.0	480	111	133	236	177,5	27,7%	37,0%	2652	2558

Ausblick

Einen Höhepunkt für die nächste CSS-Online-Ausgabe ausfindig zu machen, dürfte schwer fallen. Jede Menge neue interessante Engines wurden angekündigt.

Da wäre zum Beispiel die erste kommerzielle Version von Fruit, welche bei der Computerweltmeisterschaft so erfolgreich abschnitt. Fruit könnte bei einer Steigerung Fritz von seiner Spitzenposition wieder verdrängen.

Ein weiteres Highlight dürfte Hiarcs 10 werden, wobei zum Redaktionsschluss noch kein Veröffentlichungstermin feststand. Ob der Test auch noch bis zur nächsten Ausgabe erfolgt, hängt davon ab, ob Hiarcs 10 bis Ende Oktober verfügbar ist.

Turbulent waren in den letzten Wochen die Meldungen um den jüngst gekürten Computerweltmeister Zappa. Erst hieß es, Zappa werde als kommerzielle Engine im Paket mit der Diep-GUI von Vincent Diepeveen erscheinen. Danach meldete sich Vincent Diepeveen zu Wort und äußerte, Zappa werde nicht als UCI-Engine veröffentlicht und somit ausschließlich mit seiner GUI zu betreiben sein. So kam es im amerikanischen CCC-Forum zu Wortgefechten verärgerter User, wobei die Wortwahl des Öfteren über das Ziel hinausschoss. Darüber war Zappa-Autor A. Cozzie so verärgert, dass er vor einigen Tagen ankündigte, Zappa 2.0 werde nun doch nicht veröffentlicht, weder kommerziell noch als Freeware und stattdessen eine private Engine bleiben. Diese Reaktion ist sicher nachvollziehbar, stellt aber letzten Endes niemanden zufrieden, weder den Autor noch den interessierten Schachfreak. Aber vielleicht findet sich ja noch ein anderer Distributor und A. Cozzie überlegt sich das Ganze noch mal.

Bei all diesen Höhepunkten dürfte es schwer fallen, auch noch nach einer neuen Engine Ausschau zu halten. Ich hatte bereits Gelegenheit einige Partien mit SlowChess Blitz WV2 des Amerikaners Jonathan Kreuzer zu spielen. Der erste Eindruck war jedenfalls positiv und SlowChess ist sicher ein Kandidat für die CSS-Rangliste. Ich hoffe, es bleibt genügend Zeit die noch fehlenden Partien bis zur nächsten Ausgabe zu komplettieren.

Bei so viel interessanten Engines ist bis zur nächsten CSS-Online-Ausgabe für Spannung gesorgt!

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				

Informationen zum Autor:

Klaus Wlotzka