
CSS-Rangliste

CSS-Rangliste

Schon länger ist Ruffian 2.0.0 in der CSS-Rangliste vertreten. Da voraussichtlich in näherer Zukunft keine neue Ruffian-Version erscheint, trat nun die Version 2.1.0 gegen die Konkurrenz in die Schranken. Der nächste Testkandidat war SOS 5.1 for Arena, das kurz vor dem Computerschachturnier in Paderborn veröffentlicht wurde. Auch die noch ziemlich neue Engine Glaurung 0.2.1 von Tord Romstadt aus Norwegen sollte zeigen, wie sie sich im Ranglisten-Turnier bewährt.

CSS-Rangliste

Ruffian 2.1.0

Im Herbst 2002 verblüffte eine bis dato völlig unbekannte Schachengine aus Schweden namens Ruffian die Schachcomputerszene. Die Freeware UCI-Engine Ruffian 1.0.0 vom Autor Perola Valfridsson setzte sich auf Anhieb und mit deutlichem Abstand an die Spitze der Amateurkonkurrenz und platzierte sich inmitten namhafter Profiprogramme.

CSS-Rangliste vom Oktober 2002										
Programme	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo-Gegn.	Elo	
1	Fritz 7	340	218	72	50	254,0	21,18%	74,71%	2535	2727
2	Chess Tiger 14.0	340	184	86	70	227,0	25,29%	66,76%	2539	2663
3	Shredder 6	340	171	86	83	214,0	25,29%	62,94%	2540	2635
4	Hiarcs 8	340	162	91	87	207,5	26,76%	61,03%	2541	2161
5	The King 3.12c	340	157	90	93	202,0	26,47%	59,41%	2542	2609
6	Ruffian 1.0.1	340	143	93	104	189,5	27,35%	55,74%	2543	2585
7	Junior 7	340	149	66	125	182,0	19,41%	53,53%	2544	2569
8	Gandalf 4.32h	340	129	85	126	171,5	25,00%	50,44%	2545	2548
9	Nimzo 8	340	116	102	122	167,0	30,00%	49,12%	2546	2539
10	Crafty 18.13	340	112	93	135	158,5	27,35%	46,62%	2547	2522
11	Yace 0.99.56	340	106	91	143	151,5	26,76%	44,56%	2548	2508
12	Little Goliath 2000 v3.6	340	105	77	158	143,5	22,65%	42,21%	2549	2491
13	Aristarch 4.4	340	102	78	160	141,0	22,94%	41,47%	2549	2486
14	SOS.2 for Arena	340	99	79	162	138,5	23,24%	40,74%	2549	2481
15	Tao 5.4	340	94	81	165	134,5	23,82%	39,56%	2550	2473
16	Pharaon 2.62	340	86	94	160	133,0	27,65%	39,12%	2550	2470
17	Ikarus V0.18	340	81	88	171	125,0	25,88%	36,76%	2551	2453
18	LambChop 10.88	340	78	84	178	120,0	24,71%	35,29%	2552	2441

Bis dahin war es den Kommerziellen gelungen, einen respektablen Abstand zu den Freewareprogrammen zu halten. Ruffian setzte dem nun überraschend ein Ende. Gleich ging das Gerücht um, Ruffian sei ein Fritz-Clone, das sich aber schnell in Luft auflöste. So war es nicht überraschend, dass Valfridsson ein Jahr später mit der Version Ruffian 2.0.0 einen kommerziellen Weg einschlug. Die neue Engine wurde gegenüber der ersten Freewareversion deutlich verbessert. In der CSS-Rangliste platziert sich Ruffian 2.0.0 mit einer Elozahl von etwa 2650 Punkten bis heute etwa auf den Rängen 5 bis 7. Einige Monate nach der ersten kommerziellen Version erschienen kurz hintereinander zwei Updates mit den Versionsnummern 2.0.2 und 2.1.0.

Ruffian Versionen in der ewigen "CSS-Rangliste"											
Rang	Programm	Versionsdatum	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegner	Rating
17	Ruffian 2.0.0	26.11.2003	1058	497	261	300	627,5	24,67%	59,31%	2583	2648
31	Ruffian 1.0.1	29.09.2002	840	345	211	284	450,5	25,12%	53,63%	2571	2596

Danach blieb es ruhig um Ruffian. Da momentan keine neuer Ruffian in Sichtweite ist und die in der CSS-Rangliste bisher vertretene Version bereits über ein Jahr alt, habe ich mich entschlossen, die derzeit aktuelle Version aufzunehmen. Angesichts der bereits zahlreich vorliegenden Ergebnisse aus anderen Ranglisten und sonstigen Tests erwartete ich allerdings keine nennenswerte Steigerung.

Die Unterschiede zwischen den Versionen sind in der Tat marginal; sie wirkten sich unter den Testbedingungen der CSS-Rangliste nicht sonderlich aus.

Ruffian 2.1.0 gegen:							
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Fritz 8 Bilbao	2706	20	10	4	6	60,00%	10,00%
Junior 9	2697	20	13	3	4	72,50%	30,00%
Hiarcs 9	2686	20	12	4	4	70,00%	0,00%
Chess Tiger 15.0	2676	20	11	4	5	65,00%	2,50%
The King 3.33	2664	20	13	3	4	72,50%	7,50%
Ruffian 2.0.0	2660	20	13	4	3	75,00%	15,00%

Gandalf 6.0	2658	20	11	4	5	65,00%	2,50%
List 5.12	2649	20	14	2	4	75,00%	12,50%
"Top-Profi-Elo"	2819	160	97	28	35	69,38%	10,00%
Fruit 2.0	2639	20	14	4	2	80,00%	12,50%
Pro Deo 1.0	26,22	20	8	6	6	55,00%	-12,50%
SOS 4 for Arena	2617	20	9	6	5	60,00%	-15,00%
Aristarch 4.50	2614	20	10	6	4	65,00%	0,00%
SmarThink 0.17a	2598	20	15	4	1	85,00%	5,00%
Deep Sjeng 1.6	2585	20	12	5	3	72,50%	-5,00%
Pharaon 3.1	2568	20	12	4	4	70,00%	-7,50%
Thinker 4.6b	2565	20	15	3	2	82,50%	-2,50%
"Profi-Elo"	2761	160	95	38	27	71,25%	-3,13%
Nimzo 8	2564	20	16	1	3	82,50%	7,50%
Delfi 4.4	2563	20	13	5	2	77,50%	-2,50%
Ktulu 5.1	2554	20	15	3	2	82,50%	-10,00%
Crafty 19.08	2547	20	10	7	3	67,50%	0,00%
Patriot 1.3.0	2542	20	17	2	1	90,00%	0,00%
AnMon 5.50	2542	20	18	2	0	95,00%	17,50%
Yace Paderborn	2537	20	18	1	1	92,50%	12,50%
Tao 5.6	2535	20	15	2	3	80,00%	5,00%
"Amateur-Elo"	2826	160	122	23	15	83,44%	3,75%
Ruffian 2.1.0	2802	480	314	89	77	74,49%	3,54%

Ruffian 2.1.0 konnte sich lediglich gegen die Gegner aus dem Tabellenmittelfeld mit einer Scoresteigerung von etwa 1,87 Prozent etwas besser durchsetzen, in den anderen Spielstärkegruppen waren die Unterschiede hingegen kaum messbar. So verblieb am Ende zumindest eine Steigerung von einem Prozent bzw. ein Elozuwachs von neun Punkten. Erwähnenswert ist, dass er sich mit dem Dauerspitzreiter Shredder 9 UCI einen tollen Kampf lieferte und das Match am Ende nur denkbar knapp verlor. Wie auch schon die Vorgängerversion vermag auch Ruffian 2.1.0 schöne Angriffspartien zu spielen:

Ruffian 2.1.0 – Yace Paderborn [E47]

CSS – Rangliste (10+10)

Klaus Wlotzka

1.d4 e6 2.c4 Sf6 3.Sc3 Lb4 4.e3 0-0 5.Ld3 Lxc3+ 6.bxc3 b6 7.Se2 d6 8.0-0 e5 9.e4 Te8 10.f3 c5 11.Tb1 Sc6 12.d5 Sa5 13.Sg3 De7 14.Lg5 h6 15.Le3 Ld7 16.Dd2 Tac8 Die Stellung des Schwarzen ist wenig ausbaufähig. Die nächsten Züge zeigen, dass auch Yace keinen rechten Plan findet. Das wiederum gibt Weiß die Möglichkeit, seine Stellung langsam aber sicher weiter auszubauen. Möglicher Angriffspunkt ist der Bauer auf h6.

17.Tfe1 Tb8 18.Df2 Sb7 19.Sf5 Lxf5 20.exf5 Sa5 21.Tb2 Tbc8 Die letzten schwarzen Züge haben die Stellung nicht verbessern können. Die weißen Figuren stehen fast alle bereit, um einen Angriff auf den König zu starten.

22.Dg3 Kf8 23.Dh3 Dd8 24.g4!>



Folgerichtig gespielt. Weiß kann in Ruhe seinen Angriff starten, Gegenspiel ist nicht in Sicht.

24...Dc7?! Besser war vielleicht *24...Sh7*, um den Durchstoß g4-g5 erst einmal zu verhindern.

25.g5 hxg5 26.Lxg5 Sg8 Auch das nahe liegende *26...Ke7* nutzt nichts mehr, nach *27.f4 Kd7 28.Lc2 Th8 29.La4+ Ke7 30.Dg3 Kf8* (*30...Sxc4?* verliert forciert. *31.Tg2 a6 32.Lb3 b5 33.Lxc4 bxc4 34.fxe5 dxe5 35.Txe5+ Kd8 36.Tb2 Ta8 37.d6 Dc6 38.De3 Th5 39.Te2 Txc5+ 40.Dxg5 Tb8 41.Te8+--*) *31.fxe5 dxe5 32.Txe5 Dd6 33.Lxf6! Dxf6 34.d6 Td8 35.d7 Kg8 36.Te8+ Kh7 37.Dh3+ Dh6 38.Dxh6+ gxh6 39.f6 Kg6 40.Tbe2+-* und die Umwandlung ist nicht mehr zu verhindern.

27.f6!



Weiß lässt nicht locker, die Königsstellung wird freigelegt.

27...gxf6 28.Lh4 Ta8 Auch an dieser Stelle käme *28...Ke7* zu spät, es könnte folgen *29.f4 Kd8 30.Tg2 De7 31.Df5 Kc7 32.fxe5 Kb7 33.exf6 Dd8 34.Txe8 Dxe8 35.Df4 Da4 36.Tg7 Ka8 37.Txf7+-* und Weiß hat eine klar gewonnene Stellung.

29.Tg2 Ruffian lässt sich den Sieg nicht mehr nehmen und findet in der Folge die besten Züge.

29...Ke7 30.Tg7 Tf8 31.f4 Tae8 32.Lh7 Dd7 33.Dg2 Kd8 34.fxe5 Se7 35.Lxf6 dxe5 36.Lg8 Sxc4 37.Lxf7 Dd6 38.Lg5 Txf7 39.Txf7 Dd7 40.d6 Sxd6 41.Txe7 Txe7 42.Txe5 Sc8 43.Txe7 Sxe7 44.Da8+ Dc8 45.Lxe7+ Kd7 46.Dxc8+ Kxc8 47.Ld6 c4 48.h4 Kd7 49.h5 Ke6 50.Kf2 1–0

Partie hier nachspielen

Nach wie vor gehört Ruffian zu den zehn stärksten Schachengines weltweit, doch einige Konkurrenten vergleichbarer Spielstärke konnten zuletzt deutliche Steigerungen erzielen. Bleibt zu hoffen, dass wir bald wieder etwas vom schwedischen Autor dieser interessanten Engine hören.

Glaurung 0.2.1

Glaurung ist die erste Schachengine des norwegischen Autors Tord Romstadt, welche für die CSS-Rangliste getestet wird. Glaurung selber ist noch eine relativ junge Engine, die erste veröffentlichte Version, Glaurung 0.1.5, stammt vom November 2004. Danach erfolgten in relativ kurzen Zeitabständen drei Updates. Aktuell ist die jetzt getestete Version Glaurung 0.2.1. Die kurze Folge von neuen Updates zeigt, dass noch kräftig an der Engine gearbeitet wird. Bis ich eine Engine in den Testzyklus für die CSS-Rangliste aufnehme, warte ich normalerweise, bis sich die Abstände der Updates vergrößern, um sicher zu gehen, dass die größten Bugs behoben sind. Bei Glaurung 0.2.1 mache ich eine Ausnahme, da die Engine nicht die erste Kreation des norwegischen Autors ist. Vor Glaurung experimentierte T. Romstadt mit einer Schachengine namens Gothmog. Die Beta 12 der Version 1.0 war die letzte veröffentlichte Engine von Gothmog und sollte schon die Spielstärke der auf den unteren Rängen platzierten Engines der CSS-Rangliste aufweisen. Doch bevor ich Gothmog 1.0 Beta 12 in die CSS-Rangliste aufnehmen konnte, kündigte der Autor an, dass das Projekt Gothmog nicht fortgesetzt wird und mit einem neuen Projekt, nämlich Glaurung, begonnen wird. Einigen Testberichten zufolge weist bereits die Version 1.7 von Glaurung in etwa die Spielstärke der letzten Gothmog-Version auf, sodass ich mich jetzt entschloss, zu prüfen, ob die derzeit aktuell vorliegende Version bereits stark genug ist, um sich für die CSS-Rangliste zu qualifizieren.

Wie bei neuen Engines üblich, wird der Testkandidat zuerst einem Kurztest unterzogen, welcher schon einen guten ersten Eindruck hinsichtlich der ungefähren Spielstärke wiedergibt. Hierbei spielt die neue Engine gegen sämtliche gelisteten Programme sechs bis acht Partien, aus allen zehn Eröffnungsbereichen, sodass die Engine im Prinzip das gesamte Spektrum des eigentlichen Testdurchlaufes der CSS-Rangliste in abgespeckter Form durchläuft. Bei positivem Kurztest-Ergebnis darf die Engine über die volle Distanz antreten.

Den Kurztest absolvierte Glaurung 0.2.1 überraschend stark und erzielte ein Elo-Rating von 2578 Punkten.

Matchergebnisse - Kurztests			
Gegner	Elo	Partien	Glaurung 0.2.1
Shredder 9 UCI	2789	6	25,00%
Fritz 8 Bilbao	2705	6	50,00%
Hiarcs 9	2694	6	33,33%
Junior 9	2692	6	41,67%
Chess Tiger 15.0	2683	6	41,67%
The King 3.33	2666	6	33,33%
Ruffian 2.1.0	2666	6	50,00%
Gandalf 6.0	2658	6	33,33%
"Top-Profi-Score"	2694	48	38,54%
"Top-Profi-Rating"			2611
List 5.12	2644	6	16,67%
Fruit 2.0	2638	6	58,33%
SOS4 for Arena	2629	6	50,00%
Pro Deo 1.0	2625	6	41,67%
Aristarch 4.50	2621	6	50,00%
SmarThink 0.17a	2599	6	16,67%
Deep Sjeng 1.6	2587	6	41,67%
Pharaon 3.1	2568	6	58,33%
"Profi-Score"	2614	48	41,67%
"Profi-Score"			2554
Thinker 4.6b	2566	8	31,25%
Delfi 4.4	2563	8	68,75%
Ktulu 5.1	2561	8	43,75%
Nimzo 8	2555	8	68,75%
Crafty 19.08	2550	8	31,25%
Patriot 1.3.0	2545	8	56,25%
AnMon 5.50	2545	8	43,75%
Yace Paderborn	2542	8	56,25%
Tao 5.6	2535	8	75,00%
"Amateur-Score"	2551	8	52,78%

"Amateur-Rating"			2571
Gesamt-Score	2610	168	45,54%
Gesamt-Rating			2578

Auf dieser Basis errechnete mein Auswertungsprogramm bei der Hochrechnung einen 16. Rang als vorläufige Platzierung, also etwa das Niveau von Pharaon 3.1.

Prognose für neue Rangliste			
Rang	Engine	Elo	+/-
1 (1)	Shredder 9 UCI	2789	0
2 (2)	Fritz 8 Bilbao	2702	-3
3 (3)	Hiarcs 9	2696	2
4 (4)	Junior 9	2692	0
5 (5)	Chess Tiger 15.0	2683	0
6 (6)	The King 3.33	2669	3
7 (6)	Ruffian 2.1.0	2664	-2
8 (7)	Gandalf 6.0	2661	3
9 (9)	List 5.12	2655	11
10 (10)	Fruit 2.0	2635	-3
11 (11)	SOS 4 for Arena	2628	-1
11 (12)	Pro Deo 1.0	2628	3
13 (13)	Aristarch 4.50	2621	0
14 (14)	SmarThink 0.17a	2612	13
15 (15)	Deep Sjeng 1.6	2592	5
16 (-)	Glaurung 0.2.1	2578	(-)
17 (16)	Pharaon 3.1	2577	9
18 (19)	Ktulu 5.1	2566	5
19 (17)	Thinker 4.6b	2565	-1
20 (18)	Delfi 4.4	2560	-3
20 (21)	Crafty 19.08	2560	10
22 (21)	Nimzo 8	2552	-3
23 (22)	Patriot 1.3.0	2551	6
24 (22)	AnMon 5.50	2548	3
25 (24)	Yace Paderborn	2544	2
26 (25)	Tao 5.6	2532	-3

Dieses Ergebnis überraschte selbst Autor Tord Romstadt, welcher der Meinung war, dass Glaurung etwa 100 Elo schwächer sei als beispielsweise Crafty. Dies beziehe sich allerdings auf Vergleiche unter Turnierbedenkzeit und mit Permanent Brain. Kurze Bedenkzeiten kommen dem Spielstil von Glaurung anscheinend entgegen.

Somit wurde der Test mit Glaurung 0.2.1 fortgesetzt, und es zeigte sich, dass die Zweifel des Autors hinsichtlich des starken Kurztestresultates durchaus berechtigt waren. Mit zunehmender Testdauer verschlechterte sich das Rating von Glaurung zusehends. Zwei missratene Ergebnisse in den Runden sechs (Englisch, Symmetrievariante) und sieben (Karo-Cann) ließen den aus dem vorgezogenen Kurztest erarbeiteten Vorsprung zum Tabellenletzten dahinschmelzen. In der Folge entstand ein Zweikampf mit Tao 5.6 um den 25. Tabellenrang. Ein ausgezeichnetes Rundenergebnis von Glaurung in der königsindischen Vorgabestellung sorgte schnell wieder für klare Verhältnisse, sodass sich Glaurung am Ende erfolgreich durchsetzen konnte und für die CSS-Rangliste qualifizierte.

Glaurung 0.2.1 gegen:						
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score
Shredder 9 UCI	2789	20	3	3	14	22,50%
Fritz 8 Bilbao	2705	20	4	5	11	32,50%
Hiarcs 9	2694	20	4	5	11	32,50%
Junior 9	2692	20	3	5	12	27,50%
Chess Tiger 15.0	2683	20	6	5	9	42,50%
The King 3.33	2666	20	4	3	13	27,50%
Ruffian 2.1.0	2666	20	6	3	11	37,50%

Gandalf 6.0	2658	20	4	4	12	30,00%
"Top-Profi-Elo"	2694	160	33	33	93	31,56%
List 5.12	2644	20	4	7	9	37,50%
Fruit 2.0	2638	20	4	6	10	35,00%
SOS 4 for Arena	2629	20	3	10	7	40,00%
Pro Deo 1.0	2625	20	3	9	8	37,50%
Aristarch 4.50	2621	20	6	5	9	42,50%
SmarThink 0.17a	2599	20	3	4	13	25,00%
Deep Sjeng 1.6	2587	20	9	3	8	52,50%
Thinker 4.6b	2566	20	6	9	5	52,50%
"Profi-Elo"	2614	160	38	53	67	40,31%
Pharaon 3.1	2568	20	4	5	11	32,50%
Delfi 4.4	2563	20	8	4	8	50,00%
Ktulu 5.1	2561	20	8	4	8	50,00%
Nimzo 8	2555	20	9	5	6	57,50%
Crafty 19.08	2550	20	3	7	10	32,50%
AnMon 5.50	2545	20	7	4	9	45,00%
Patriot 1.30	2545	20	5	7	8	42,50%
Yace Paderborn	2542	20	10	4	6	60,00%
Tao 5.6	2535	20	13	3	4	72,50%
"Amateur-Elo"	2552	180	67	43	70	49,17%
Glaurung 0.2.1	2617	500	139	129	232	40,70%

Gegenüber dem Kurztest büßte Glaurung zwar etwa 15 Elopunkte ein, aber das erzielte Elo-Rating von 2545 Punkten war gerade noch ausreichend. Tao 5.6 musste somit seinen Platz für die junge norwegische Engine räumen.

Der Spielstil von Glaurung ist offensiv. Offene Stellungen mit Angriffspotenzial liegen Glaurung besonders. Taktisch hat die Engine einiges zu bieten und überraschte des Öfteren mit einigen versteckten Manövern. Mit geschlossenen Stellungen ohne konkrete Angriffspunkte kommt Glaurung nicht so gut klar. Dies zeigt sich auch in dem miserablen Score von lediglich 30 Prozent in dieser Runde. Wenn es Glaurung jedoch gelingt, das Spiel frühzeitig zu öffnen, kann die Engine auch in ungeliebten Eröffnungsrunden überzeugen. Wie so etwas aussehen kann, zeigt die folgende Partie.

Glaurung 0.2.1 – Fruit 2.0 [A36]

CSS-Rangliste (10+10)

Klaus Wlotzka

1.c4 c5 2.Sc3 Sc6 3.g3 g6 4.Lg2 Lg7 5.e4 e5 6.d3 Sf6 7.f4 Geschlossene Stellungen liegen Glaurung weniger, daher wird hier gleich das Zentrum von Schwarz befragt.

7...d6 8.Sf3 0-0 9.fxe5 dxe5 10.0-0 Dd6 11.Sd5 Sb4?! Ein Entwicklungszug wie 11... Ld7 oder Lg4 wäre stellungsgerechter. Den Vorposten auf d5 kann Schwarz nicht so ohne weiteres abtauschen. Der dann entstehende gedeckte Freibauer würde Weiß langfristig gesehen Vorteile beschern.

12.Lg5 Ld7 13.Sxe5 Glaurung strebt immer gerne Verwicklungen an. Der Bauerngewinn ist zwar nur von kurzer Dauer, bringt Weiß aber langfristigen Vorteil.

13... Sfxd5 Um nicht gleich einen Bauern zu verlieren, muss Schwarz aktiv dagegen halten. Der Bauer auf b2 soll die Materialbilanz wieder ausgleichen.

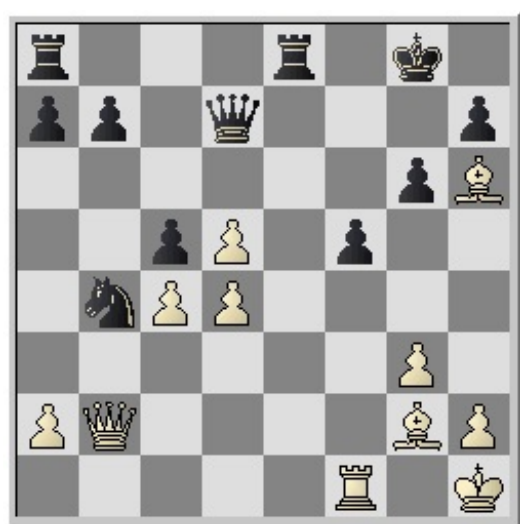
14.Sxd7 Dxd7 15.exd5 Lxb2 16.Lh6 Ld4+ 17.Kh1 Lxa1 Zu versuchen war vielleicht noch *17...Tfe8*.

18.Dxa1 f5 19.Db2!!



Für ein Schachprogramm sicher ein nicht alltäglicher Zug. Weiß hätte mit dem Rückgewinn der Qualität auf Nummer sicher gehen können. Glaurung spielt in der Folge die Stärke seiner Läufer optimal aus und macht sich die unsichere Königstellung und exponierte Aufstellung des Springers von Schwarz zunutze. Normal wäre eher 19.Lxf8 Txf8 20.Dc3 Dg7 21.Dxg7+ Kxg7 22.Tb1 b6 23.d4 Sa6 (23...Sxa2?! 24.Ta1 Sc3 25.dxc5 bxc5 26.Txa7+ Tf7=) 24.dxc5 Sxc5+=

19...Tfe8 20.d4!



Diesen Zug hatte Glaurung bei seinem Qualitätsoffer im Sinn. Schwarz bekommt Probleme mit seinem Springer und sein König gerät unter starken Beschuss.

20...Sd3 Auch andere Züge können Schwarz nicht mehr retten. Zum Beispiel: 20...a5 21.a3 Sd3 (21...Sa6 22.d6! Dxd6 (22...Te6 23.Ld5+-) 23.Ld5+ Kh8 24.Lg5 Kg7 25.Lf4 Df6 26.Dxb7+ De7 27.Le5+ Kh6 28.Db2 Tab8 29.Dg2 Dg5 30.Lf4) 22.Dc3 Se1 23.Txe1 cxd4 24.Txe8+ Txe8 25.Dxa5+- oder 20...Tab8 21.d6 Te6 22.dxc5 a5 23.a3 Sa6 24.Ld5 Sxc5 25.Dd4+-

21.Dc3 Se1 22.Txe1 cxd4 18 23.Txe8+ Txe8 24.Dd2 Dc7 25.d6 Dxc4 (Dxd6) 26.Da5 Dc3 27.Dd5+ Kh8 28.h3 1-0

Partie hier nachspielen

Da sämtliche Engines in der CSS-Rangliste in der Regel in einem Rhythmus von einem Jahr aktualisiert werden, ist es sehr wahrscheinlich, dass Glaurung durch die knappe Qualifikation vorher wieder weichen muss. Aber die Engine ist ja noch sehr jung, sodass größere Leistungssprünge durchaus möglich sind und die Engine somit schnell zurückkehren kann. Aber soweit ist es noch nicht, erstmal müssen andere Engines diese neue Hürde überspringen. Jedenfalls meinen Glückwunsch an Tord Romstadt für die Ranglistenqualifikation seiner noch sehr jungen Engine.

CSS-Rangliste

SOS 5 for Arena

Kurz vor dem diesjährigen IPCCC in Paderborn veröffentlichte Rudolf Huber SOS 5 for Arena. SOS gehörte zuletzt zu den spielstärksten Freeware-Engines, daher war ich schon sehr gespannt, ob dem Autor, wie in jüngster Vergangenheit, wieder eine Steigerung gelungen ist. Doch der Reihe nach.

SOS ist seit Beginn der CSS-Rangliste ein ständiger Vertreter. Anfangs gehörte SOS als ChessBase-Native-Engine zu den stärksten Amateurengines überhaupt. Als Freeware konnte man SOS nicht bezeichnen, da diese Version gemeinsam mit sechs anderen Amateurengines auf der Young Talents-CD von ChessBase vertrieben wurde.

CSS-Rangliste vom November 2001										
Programme	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo-Gegn.	Elo	
1	Chess-Tiger 14.0	340	230	65	45	262,5	19,12%	77,21%	2450	2675
2	Fritz6	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
14	Gromit 3.1	340	105	50	185	130,0	14,71%	38,24%	2467	2385
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

Etwa 15 Monate später wurde das Programm SOS.2 for Arena als frei verfügbare UCI-Engine veröffentlicht. Hinsichtlich der Spielstärke gelang mit der UCI-Version leider keine Steigerung. Angesichts der rasant fortschreitenden Spielstärkeentwicklung im Amateurlager musste SOS doch einige Freewareprogramme vorbeiziehen lassen. Erst mit der danach folgenden und insbesondere der Version SOS.4 for Arena, gelang Huber wieder eine außergewöhnliche Leistungssteigerung, sodass der Anschluss an die besten Freewarekonkurrenten wieder gelang.

SOS-Versionen in der "ewigen CSS-Rangliste"											
Rang	Programm	Versionsdatum	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegner	Rating
28	SOS 4 for Arena	01.01.2004	1038	418	290	330	563,0	27,94%	54,24%	2583	2612
38	SOS 3 for Arena	05.01.2003	760	278	203	279	379,5	26,71%	49,93%	2579	2578
72	SOS 2 for Arena	23.03.2002	660	230	150	280	305,0	22,73%	46,21%	2516	2489
75	SOS	30.03.2000	480	498	97	185	246,5	20,21%	51,35%	2475	2484

Mit einer ähnlichen Steigerung wäre es nun mit der neuesten Version vielleicht möglich, List 5.12 als aktuelle Freewarereferenz abzulösen. Momentan ist SOS davon etwa 20 Elo entfernt. Also keine unlösbare Aufgabe.

Doch diesmal konnte ich bei der aktuellen Version keine Steigerung feststellen. SOS 5 for Arena punktete zwar bei 7 von 10 Eröffnungsrunden besser als Version 4, doch zwei katastrophale Rundenergebnisse in Runde 2 (Staunton-Gambit) und Runde 3 (Nimzoindisch) machten die leichten Fortschritte in den übrigen Runden wieder zunichte. Besonders gegen Shredder 9 UCI tat sich SOS schwer und erlitt im Vergleich zu SOS 4 den größten Rückschlag. Hieraus sollte man allerdings nicht ableiten, dass SOS 5 for Arena gegen die stärkste Konkurrenz seine Probleme hat. Das Gegenteil ist der Fall, trotz der deutlichen Niederlage gegen Shredder konnte SOS gegen die Gegner aus dem oberen Tabellendrittel insgesamt sogar eine leichte Steigerung erzielen.

SOS 5 for Arena gegen:							
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Shredder 9 UCI	2792	20	1	4	15	15,00%	-25,00%

Fritz 8 Bilbao	2705	20	6	5	9	42,50%	2,50%
Junior 9	2696	20	5	5	10	37,50%	7,50%
Hiarcs 9	2692	20	5	9	6	47,50%	10,00%
Chess Tiger 15.0	2683	20	6	7	7	47,50%	10,00%
The King 3.33	2672	20	3	10	7	40,00%	-2,50%
Ruffian 2.1.0	2663	20	6	7	7	47,50%	2,50%
Gandalf 6.0	2660	20	8	6	6	55,00%	17,50%
"Top-Profi-Elo"	2634	160	40	53	67	41,56%	2,81%
List 5.12	2644	20	6	9	5	52,50%	-12,50%
Fruit 2.0	2640	20	5	5	10	37,50%	-15,00%
Pro Deo 1.0	2628	20	9	5	6	57,50%	12,50%
Aristarch 4.50	2623	20	6	4	10	40,00%	-17,50%
SmarThink 0.17a	2606	20	3	11	6	42,50%	-10,00%
Deep Sjeng 1.6	2582	20	5	7	8	42,50%	-5,00%
Pharaon 3.1	2574	20	9	5	6	57,50%	5,00%
Ktulu 5.1	2567	20	10	5	5	62,50%	5,00%
"Profi-Elo"	2601	160	53	51	56	49,06%	-4,69%
Thinker 4.6b	2565	20	6	6	8	45,00%	-17,50%
Delfi 4.4	2565	20	5	8	7	45,00%	-20,00%
Crafty 19.08	2555	20	10	6	4	65,00%	10,00%
Nimzo 8	2555	20	10	5	5	62,50%	0,00%
Glaurung 0.2.1	2547	20	8	7	5	57,50%	-2,50%
AnMon 5.50	2548	20	12	4	4	70,00%	12,50%
Patriot 1.3.0	2547	20	12	2	6	65,00%	-12,50%
Yace Paderborn	2538	20	7	3	10	42,50%	-20,00%
"Amateur-Elo"	2600	160	70	41	49	56,56%	-6,25%
SOS 5 for Arena	2612	480	163	145	172	49,06%	-2,71%

Herausragend dabei war der Matchsieg gegen Gandalf 6. Des Öfteren waren allerdings taktische Schwächen zu erkennen, was besonders in der nachfolgenden Partie deutlich wird. Diese kuriose Partie begann mit einem Paukenschlag, als der Gegner von SOS scheinbar grundlos seine Dame hergab und SOS 5 for Arena in der Folge nicht in der Lage war, diesen übermächtigen Materialvorteil in einen Sieg umzusetzen. Sehen Sie selbst:

The King 3.33 – SOS 5 for Arena [C84]

CSS-Rangliste (10+10)

Klaus Wlotzka

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Sc3 b5 7.Lb3 d6 8.a4 Lg4 9.axb5 Sd4 10.bxa6 Dc8 11.Lc4 Lxf3 12.Dxf3 Die King-Engine scheint von allen guten Geistern verlassen zu sein. Auf den ersten Blick sieht das aus wie ein Bug, offenbar ohne Not gibt The King 3.33 hier seine Dame her. Bei genauerem Hinsehen hat dieser ominös scheinende Zug seine Berechtigung. Die taktisch versierte holländische Engine hat erkannt, dass das Zurücknehmen mit dem g-Bauern noch schlimmere Folgen hat. Schon erstaunlich, welche versteckten taktischen Finessen die heutigen Spitzenprogramme selbst bei begrenzter Bedenkzeit finden. Schauen Sie mal: *12.gxf3*



12...Dh3! Schwarz droht schon mit 13... Sxf3 mit Matt, es sei denn, Weiß gibt seine Dame an dieser Stelle ab, daher 13.Le2 h5! Dieser Zug führt in allen Varianten zum Matt. Die weitere Drohung, die Öffnung der h-Linie bzw. das Überführen des Turmes über h6 auf die g-Linie ist nicht zu parieren. 14.f4 (14.Te1 Sg4 15.fxg4 hxg4 16.f4 (auch 16.Lb5+ bringt nichts mehr. 16...Kf8 17.f4 Dxb2+ 18.Kf1 Dxf4+ 19.Kg1 Dg3+ 20.Kf1 Th1#) 16...Dxb2+ 17.Kf1 Dxf4+ 18.Lf3 Th1+ 19.Kf2 Lh4+ 20.Kg2 Dh2#; 14...Sf3+! 15.Lxf3 Sg4! Das Öffnen der h-Linie sorgt für ein schnelles Ende. 16.Lxg4 hxg4 17.Te1 Dxb2+ 18.Kf1 Dh1+ 19.Ke2 Df3+ 20.Kf1 Th1#

12... **Sxf3+** SOS nimmt natürlich dankend an. Ob SOS diese Finessen überhaupt gesehen hätte? Selbst nach über drei Minuten Bedenkzeit und einer angezeigten Rechentiefe von 15/40 Halbzügen ist SOS der Ansicht, dass seine Stellung mit über 1,5 Bauereinheiten im Vorteil ist. Hier ist die King-Engine also Opfer ihrer eigenen taktischen Fähigkeiten geworden.

13.gxf3 Mit diesem deutlichen Materialnachteil würde jeder menschliche Schachspieler die Partie aufgeben. In der Folge verteidigt sich die King-Engine zäh.

12... **c6** 14.Td1 Dh3 15.Le2 d5 An dieser Stelle eine kurze Rochade, um den König in Sicherheit zu bringen, wäre angebracht. Eine zweite Chance, seinen König aus der Gefahrenzone zu bringen, erhält Schwarz nicht mehr.

16.exd5 cxd5 17.d4 exd4 18.Lb5+ Kf8 19.Txd4 Lc5 20.Td3 Dh4 21.Sd1 Ld6 22.Lc6 Dxb2+ 23.Kf1 Dh3+ 24.Ke2 Ta7 25.Le3 De6 26.Kf1 Lb8? Ungenau gespielt. Mit der Abwicklung 26...Tc7 27.Tc3 Ke7 28.a7 Txc6 29.Txc6 Ta8 steht Schwarz weiterhin auf Gewinn.

27.Tb3 Dd6 28.Sc3 The King 3.33 verteidigt sich sehr zäh. Der Läufer auf c6 ist natürlich tabu.

28... **Ke7?**



Eine weitere Ungenauigkeit, welche jetzt Folgen hat. Den König in die Brettmitte zu ziehen, verdirbt sämtliche Siegchancen. Die taktisch starke King-Engine nutzt die unsichere Königsstellung sofort zum Materialgewinn aus. Besser war sicherlich die Idee, mit 28...h5 den Turm über die h-Linie zu entwickeln oder um nach 29.Txb8+ Dxb8 30.Lxa7 Dxa7 31.Sb5 Dc5 32.a7 Ke7 33.Te1+ Se4 34.fxe4 d4 35.Sxd4 Dxa7 mit günstigem Materialverhältnis die Partie nach Hause zu bringen.

29.Te1 Kd8 30.Td1 Kc8 Zu versuchen war vielleicht noch 30...Ke7 31.Te1 Dxc6 32.Lxa7+ Kd7 33.Lxb8 Dxa6+ 34.Kg2 mit leichten materiellen Vorteil für Schwarz, allerdings durch die unsichere Königsstellung mit unklaren Ausgang.

31.Lxa7 Lxa7 32.Lb7+ Kd7 33.Sxd5 Ke8 34.Tc3 Sxd5 35.Txd5 Db6 1/2-1/2

Partie hier nachspielen

Nach den 480 Partien des kompletten Durchganges landete die aktuelle SOS-Version schließlich um ca. 20 Elo hinter der bisher gelisteten Version. Aufgrund der Leistungsdichte der direkten Konkurrenz, verlor SOS hierdurch zwei Ranglistenplätze. Es zeigte sich mal wieder, dass Spielstärksteigerungen bei diesem hohen Niveau sehr schwierig sind. Seit über einem Jahr kann List 5.12 seine Spitzenposition unter den Freewareprogrammen behaupten, auch SOS konnte diese Vormachtstellung nicht beenden.

Fazit

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 1.1c32 von F. Schubert
Prozessor	AMD Athlon XP2800+ (Barton)
Hauptspeicher	1024 MB
Hashtables/Engine	128 MB
Tablebases-Cache	32 MB

Nach diesen 3 Testdurchläufen ergibt sich folgendes Ranglistenbild:

Rangliste-Logo		CSS-Rangliste								K. Wlotzka Stand 10.03.2005	
10 min/Partie zzgl. 10 Sek./Zug			6000 Partien				28,23 Remisquote			2618 Elo im Mittel	
Rg	Schachengine	Version + Autor		+	=	-	Punkte		Score	Elo Geg.	Elo
1	Shredder 9 UCI	20.01.05 [UCI €] S.Meyer-Kahlen(D)	480	316	87	77	359,5	18,13%	74,90%	2610	2800
2	Fritz Bilbao	24.08.04 [Native €] F. Morsch (NL/D)	480	243	115	125	300,5	23,96%	62,60%	2614	2703
3	Junior 9	20.12.04 [Native €] A Ban (ISR)	480	231	124	125	293,0	25,83%	61,04%	2615	2692
4	Hiarcs 9	22.08.03 [Native €] M. Uniacke (GB)	480	222	136	122	290,0	28,33%	60,42%	2615	2688
5	Chess Tiger 15	19.02.03[Native €] C. Theron (F)	480	214	140	126	284,0	29,17%	59,17%	2615	2679
6	The King 3.33	09.06.04 [WB €] J. de Koning (NL)	480	209	139	132	278,5	28,96%	58,02%	2616	2671
7	Ruffian 2.1.0	08.03.04 [UCI €] P. Valfridsson (S)	480	209	124	147	271,0	25,83%	56,46%	2616	2661
7	Gandalf 6.0	06.11.04 [UCI €] S. Suurballe (DK)	480	199	134	147	266,0	27,92%	55,42%	2616	2654
9	List 5.12	05.12.03 [Native] F. Reul (D)	480	193	135	152	260,5	28,13%	54,27%	2617	2646
10	Fruit 2.0	24.12.04 [UCI] F. Letouzey (F)	480	198	121	161	258,5	25,21%	53,85%	2617	2643
11	Aristarch 4.50	01.05.04 [UCI] S. Zippbroth (D)	480	184	125	171	246,5	26,04%	51,35%	2618	2626
12	Pro Deo 1.0	01.08.04 [WB] E. Schroeder (NL)	480	165	159	156	244,5	33,13%	50,94%	2618	2624
13	SOS 5 for Arena	22.02.05 [UCI] R. Huber (D)	480	163	145	172	235,5	30,21%	49,06%	2618	2611
14	SmarThink0.17a	01.10.03 [WB] S. Markoff (RUS)	480	156	154	170	233	32,08%	48,54%	2618	2608
15	Deep Sjeng 1.6	02.02.04 [UCI] G. C. Pascutto (B)	480	145	140	195	215,0	29,17%	44,79%	2619	2583
16	Pharaon 3.1	19.10.04 [UCI] F. Zibi (F)	480	137	141	202	207,5	29,38%	43,23%	2620	2572
17	Thinker 4.6h	20.04.04 [WB]	480	120	153	198	205,5	31,88%	42,81%	2620	2560

17	Timmer 4.00	L. Perkins (CAN)	480	129	133	190	203,3	31,00%	42,01%	2620	2509
17	Delfi 4.4	05.11.03 [WB] F. Cavicchio (I)	480	130	151	199	205,5	31,46%	42,81%	2620	2569
19	Ktulu 5.1	31.05.04 [UCI €] R. Paidar (IR)	480	135	134	211	202,0	27,92%	42,08%	2620	2564
20	Nimzo 8	22.09.00 [UCI €] C. Donniger (A)	480	124	141	215	194,5	29,38%	40,52%	2621	2553
20	Crafty 19.08	04.01.04 [Native] R. Hyatt (USA)	480	106	173	201	192,5	36,04%	40,10%	2621	2551
22	Patriot 1.3.0	26.07.04 [UCI €] V. Yelin (BY)	480	118	148	214	192,0	30,83%	40,00%	2621	2550
23	Glaurung 0.2.1	07.02.05 [UCI] T. Romstad (NOR)	480	128	123	229	189,5	25,63%	39,48%	2621	2546
24	Yace Paderborn	24.02.03 [UCI] D. Bürssner (D)	480	123	129	228	187,5	26,88%	39,06%	2621	2543
24	AnMon 5.50	19.10.04 [UCI] C. Barreteau (F)	480	129	117	234	187,5	24,38%	39,06%	2621	2543

Erwähnenswert ist hierbei, dass es Shredder 9 UCI durch den klaren Sieg gegen SOS 5 for Arena erstmals gelang, die 2800er-Schallmauer zu durchbrechen.

Erst vor kurzem veröffentlichte Ed Schröder eine neue Version seiner Freeware Engine. Vielleicht wird es ja Pro Deo 1.1 gelingen, neue Freewarereferenz zu werden. Auch neuen Engines werde ich wieder auf den Zahn fühlen. Erst vor einigen Monaten musste Anaconda seinen Platz in der CSS-Rangliste räumen, mit der neuen Version Anaconda 2.0.1 gelingt vielleicht wieder die Rückkehr. Hingegen noch nie vertreten war DanChess von Daniel Shawul aus Äthiopien. Mit der kürzlich veröffentlichten Version DanChess CCT7 werde ich ebenfalls einen Kurztest durchführen. *(Klaus Wlotzka)*

Informationen zum Autor:

Klaus Wlotzka
