

Die Tests im Überblick

Fast 13.000 Partien wurden innerhalb des letzten Jahres gespielt. Insgesamt schickte ich 27 Engines über den Testparcours, davon wurden mit Fruit 2.0, Spike 0.9a, Glaurung 0.2.1, Naum 1.8, SlowChess Blitz WV2, DanChess CCT7 und Zappa 1.0 gleich 7 Engines erstmalig unter die Lupe genommen, wovon sich die letzten beiden Kandidaten im Laufe des Jahres schon wieder aus der aktuellen Rangliste verabschieden mussten. Die Spielstärkesteigerung lag bei den kostenlosen Engines durchschnittlich bei 31 Elo, bei den kommerziellen sogar bei 62 Elo. Diese Entwicklung will ich gleich anhand einiger Statistiken näher untersuchen.

Abgeschlossene Enginetests im Jahre 2005						
Testkandidat	Adapter		Partien	Rating (Elo)		
				Vorgänger	aktuell	+/-
Fruit 2.0	Freeware	UCI	480		2645	
Shredder 9 UCI	Kommerz.	UCI	480	2768	2783	15
Spike 0.9a	Freeware	UCI	500		2645	
Ktulu 7.0	Kommerz.	UCI	480	2561	2664	103
Pro Deo 1.1	Freeware	WB	480	2627	2664	37
DanChess CCT7	Freeware	WB	500		2538	
Crafty 19.19	Freeware	Native	168	2548	2486	-62
Anaconda 2.0.1	Freeware	Native	500	2525	2580	55
SOS 5 for Arena	Freeware	UCI	480	2578	2615	37
Glaurung 0.2.1	Freeware	UCI	500		2550	
Ruffian 2.1.0	Kommerz.	UCI	480	2648	2665	17
Zappa 1.0	Freeware	UCI	500		2565	
Delfi 4.5	Freeware	UCI	480	2568	2578	10
Thinker 4.7a	Freeware	UCI	480	2578	2588	10
Fruit 2.1	Freeware	UCI	500	2645	2754	109
Pharaon 3.3	Freeware	UCI	480	2571	2595	24
Glaurung Mainz	Freeware	UCI	480	2550	2615	65
Spike 1.0a Mainz	Freeware	UCI	480	2645	2701	56
Naum 1.8	Freeware	UCI	500		2611	
Fritz 9	Kommerz.	Native	480	2710	2817	107
SlowChess Blitz WV2	Freeware	UCI	500		2648	
Loop List 600	Kommerz.	UCI	480	2642	2702	60
Fruit 2.2.1	Kommerz.	UCI	480	2754	2809	55
Jonny 2.82	Freeware	UCI	500	2469	2582	113
Ktulu 7.5	Kommerz.	UCI	480	2664	2689	25
Delfi 4.6	Freeware	UCI	480	2578	2590	12
Hiarcs 10	Kommerz.	Native	480	2696	2812	116
Summe			12828	Partien insgesamt		
Zusammenfassung - Vergleich Freeware und kommerzielle Engines						
	Anzahl	Neu	Partien	Elo i.M.	+/-	
Freeware Engines	19	4	8988	2608	31	
Kommerzielle Engines	8		3840	2743	62	

Das Jahr 2005

Um einen Vergleich anzustellen, müssen wir uns zuerst die Situation gegen Ende 2004 in Erinnerung rufen. Die nachfolgende Rangliste vom Dezember 2004 verdeutlicht noch mal den damaligen Tabellenstand.

CSS-Rangliste - Dezember 2004

Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
1	Shredder 8	480	289	114	77	23,8%	72,1%	2602	2767
2	Fritz 8 Bilbao	480	248	117	115	24,4%	63,9%	2605	2703
3	Junior 9	480	244	121	115	25,2%	63,4%	2605	2700
4	Hiarcs 9	480	227	131	122	27,3%	60,9%	2606	2683
5	Chess Tiger 15.0	480	215	140	125	29,2%	59,4%	2606	2672
6	The King 3.33	480	208	142	130	29,6%	58,1%	2607	2663
7	Gandalf 6.0	480	209	136	135	28,3%	57,7%	2607	2660
7	Ruffian 2.0.0	480	217	120	143	25,0%	57,7%	2607	2660
9	List 5.12	480	204	129	147	26,9%	55,9%	2607	2648
10	Aristarch 4.50	480	178	137	165	28,5%	51,4%	2609	2618
11	Pro Deo 1.0	480	166	159	155	33,1%	51,1%	2609	2616
12	SOS 4 for Arena	480	176	134	170	27,9%	50,6%	2609	2613
13	SmarThink 0.17a	480	151	156	173	32,5%	47,7%	2610	2593
14	Deep Sjeng 1.6	480	153	139	188	29,0%	46,4%	2610	2584
15	Pharaon 3.1	480	139	147	194	30,6%	44,3%	2611	2570
16	Nimzo 8	480	139	144	197	30,0%	44,0%	2611	2568
17	Thinker 4.6b	480	132	152	196	31,7%	43,3%	2611	2564
18	Delfi 4.4	480	133	149	198	31,0%	43,2%	2611	2563
19	Crafty 19.08	480	112	175	193	36,5%	41,6%	2611	2552
21	Ktulu 5.1	480	138	123	219	25,6%	41,6%	2611	2552
21	AnMon 5.50	480	137	118	225	24,6%	40,8%	2612	2547
22	Yace Paderborn	480	122	138	220	28,8%	39,8%	2612	2539
23	Patriot 1.3.0	480	108	158	214	32,9%	39,0%	2612	2534
23	Tao 5.6	480	121	132	227	27,5%	39,0%	2612	2534
25	Little Goliath Revival	480	112	133	235	27,7%	37,2%	2613	2521

Shredder 8 hatte sich schon meilenweit von der Konkurrenz abgesetzt, mit dem Nachfolger Shredder 9 UCI sollte dieser Vorsprung noch größer werden. Ich erinnere mich gut daran, dass ich nach dem Test mit Shredder 9 UCI äußerte, dass sich Stefan Meyer-Kahlen ganz in Ruhe mit der weiteren Entwicklung seiner Engine befassen kann, denn die Konkurrenz lag zu diesem Zeitpunkt fast 100 Elo zurück. Shredder beherrschte zu diesem Zeitpunkt einfach alle Ranglisten, einen so deutlichen Vorsprung hatte noch keine Engine vor seinen Widersachern herausgearbeitet. Die stärkste Freeware-Version war immer noch List 5.12, welche diese Position auch schon über ein Jahr bekleidete.



Stefan Meyer-Kahlen

Noch im Januar erschien Fruit 2.0 von Fabien Letouzey aus Frankreich. Fruit hatte ich schon im Herbst 2004 kurz unter die Lupe genommen, doch der damaligen etwa 6 Monate alten Version Fruit 1.5 fehlten noch ein paar Elopunkte für eine sichere Qualifikation in der CSS-Rangliste. Bei der Version 2.0 stand aber schon sehr schnell fest, dass diese mit der Qualifikation überhaupt keine Probleme haben sollte, sie setzte sich sogleich unmittelbar hinter die Freewarereferenz List 5.12. Zu diesem Zeitpunkt ahnte wohl noch niemand, welche erstaunliche Entwicklung diese französische Engine innerhalb des laufenden Jahres nehmen sollte.

Bevor der Siegeszug von Fruit begann, beanspruchte im April 2005 erstmal Pro Deo 1.1 die Freewarekrone. Ed Schroeder war es gelungen, seine Engine um knapp 40 Elo zu verbessern. Dies reichte aus, um List 5.12 nach über 2 Jahren die Freewarekrone abzunehmen. Doch bevor Fruit 2.1 eine neue Ära einläutete, meldete sich Rahman Paidar aus dem Iran mit Ktulu 7.0 zu Wort.

Dieser hatte erst vor einigen Monaten mit Ktulu 5.0 den kommerziellen Weg eingeschlagen, wurde aber den höheren Ansprüchen nicht gerecht. Mit Ktulu 7.0 gelang ihm in der Tat der Durchbruch, denn mit einer Elosteigerung von über 100 Elo katapultierte sich Ktulu auf Rang 8 der CSS-Rangliste und hatte sogleich Tuchfühlung auf die namhaften Programme wie The King 3.33, Hiarcs 9 und Junior 9 aufgenommen. Noch im Mai 2005 machte eine bis dahin noch unbekannte Engine erstmalig von sich reden. Spike 0.9a von dem Autorenteam Ralf Schäfer und Volker Böhm gelang ohne Mühe die Qualifikation. Die Engine platzierte sich gleich hinter Fruit 2.0 auf Rang 13 der Rangliste. Auch von dieser Engine werden wir bald noch viel Positives hören.



Alles in den Schatten stellte die Freeware-Engine Fruit 2.1 dann Anfang Juli des



Rahman



Spike-Team

letzten Jahres. Nach dem grandiosen Einstieg der Vorgängerversion v2.0 gelang dem französischen Autor innerhalb kürzester Zeit eine Spielstärkesteigerung von über 100 Elo. Damit platzierte sich erstmalig eine kostenlose Schachengine fast vor der kompletten Profitruppe. Lediglich Shredder 9 UCI vermochte zu diesem Zeitpunkt noch diesen Newcomer auf Distanz zu halten. Allerdings war der Vorsprung von Shredder 9 UCI auf dem engsten Verfolger nun schlagartig von 100 auf nur noch ca. 40 Elo geschmolzen. Namhafte Engines wie Fritz, Junior, HiarcS und The King wurden von Fruit um 50 Elo distanziert, was auf diesem Niveau bereits einen Klassenunterschied darstellt. Dadurch, dass Fruit zudem ein Open-

Paidar

Source-Projekt war, bestand für alle Programmierer die Möglichkeit, nachzusehen, wo das Geheimnis von Fruit liegt. Nimzo-Autor Chrilly Donninger äußerte mal, dass er es nicht für möglich gehalten hätte, dass mit solch trivialen Mitteln so viel aus einer Engine herauszuholen ist. So war es auch nur eine Frage der Zeit, wann der erste Fruit-Ableger erschien. Mit Toga 0.93 based on Fruit machte sich Thomas Gaksch daran, auf Basis des Fruit-Codes eine weitere starke Freeware-Engine zu entwickeln. Da aber die Spielweise zwangsläufig sehr ähnlich zu Fruit war, konnte ich diese Engine nicht in die CSS-Rangliste integrieren. Schließlich sollte nur eine Engine pro Autor in der CSS-Rangliste gelistet sein, Toga war prinzipiell lediglich eine überarbeitete Fruit-Version. Für die User war Toga natürlich ein Glücksfall, denn spätestens nach der Kommerzialisierung von Fruit ist dieser Ableger die stärkste kostenlos erhältliche Schachengine.

Nachdem Fruit 2.1 eine sensationelle Entwicklung eingeleitet hatte, folgte dann ein Paukenschlag nach dem anderen. Zuerst machte Glaurung Mainz von Tord Romstad von sich reden. Die norwegische UCI-Engine steigerte sich um ca. 60 Elo gegenüber der Vorgängerversion und erkämpfte sich so einen Mittelplatz innerhalb der Rangliste. Einen weiteren Höhepunkt setzte dann aber Spike mit der Version 1.0 Mainz im September 2005. Erst im Mai hatte sich die Version 0.9a problemlos qualifiziert, jetzt legte die neueste Version noch mal 60 Elo drauf und platzierte sich sensationell auf Platz 3 der CSS-Rangliste. Damit war es also einer zweiten Freeware-Engine gelungen, sich fast der gesamten Profikonzurrenz vorbeizuschleichen. Spätestens jetzt durfte man gespannt sein, wie die Profiautoren auf diese Entwicklung reagieren können. Nur Stefan Meyer-Kahlens Engine vermochte noch die starken Freewareprogramme in Schach zu halten. Eine überraschende Antwort gab es dann von Frans Morsch mit seiner neuesten Fritz-Version. Fritz 8 Bilbao war mittlerweile bereits auf Platz 4 zurückgefallen mit einem Eloabstand von über 70 Punkten auf Shredder. Seit Fritz 7 hatte es keine signifikante Steigerung gegeben, weshalb sich Shredder immer mehr von Fritz absetzen konnte. Doch mit Fritz 9 gelang ein wirkliches Comeback. Über 100 Elo betrug die Spielstärkesteigerung bezogen auf Fritz 8 Bilbao, wodurch die über 2 Jahre andauernde Vormachtstellung von Shredder abrupt beendet wurde.



Fabien Letouzey

Aber nicht allzu lange konnte sich Fritz an der Tabellenspitze erfreuen. Schon im September folgte mit Fruit 2.2.1 das dritte Update innerhalb eines Jahres, diesmal erstmalig als kommerzielle Version. Wieder gelang dem Autor eine sensationelle Steigerung. Ein Plus von 60 Elo ließ Fruit nur wenige Elopunkte hinter Fritz 9 auf Rang 2 platzieren. Im weiteren Verlauf konnte Fruit durch seine beständig gute Punktausbeute diesen Vorsprung aufholen und übernahm selbst gegen Ende dieses Jahres die Tabellenführung. Fruit ist für mich die Engine des Jahres 2005. Innerhalb eines Jahres steigerte sich Fruit um sagenhafte und kaum vorstellbare 250 Elopunkte.



Frans Morsch

Bei aller Euphorie um Fruit darf man zwei Neueinsteiger nicht vergessen. Die UCI-Engines SlowChess WV2 von Jonathan Kreuzer und Naum 1.8 von A. Naumov platzierten sich ebenfalls ohne Mühe gleich im Mittelfeld der CSS-Rangliste mit Eloratings von weit über 2600 Punkten. Auch auf die Entwicklung dieser beiden Engines bin ich sehr gespannt.

Den Schlusspunkt dieses Jahres setzte schließlich Mark Uniacke mit HiarcS 10.



Auch er zeigte, dass Elosteigerungen von über 100 Punkten selbst bei einem schon sehr hohen Niveau nicht unmöglich sind. HiarcS wartete mit einem für ihn neuen sehr aggressiven Spielstil auf und steigerte sich zu HiarcS 9 um etwa 110 Elo. Damit stieg HiarcS in die Spielstärkebereiche von Fruit 2.2.1 und Fritz 9 auf und verwies Shredder 9 UCI auf Rang 4. Allein dieser Umstand zeigt deutlich, welcher enormen Spielstärkeentwicklung wir beiwohnen durften. Shredder 9 UCI führte sämtliche Ranglisten vor kurzem noch überaus deutlich an und musste innerhalb von nur 6 Monaten gleich 3 Konkurrenten vorbeiziehen lassen.



Mark Uniacke

R g	Schachengine	Partien	+	=	-	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
1	Fruit 2.2.1	480	281	121	78	25,2%	71,1%	2655	2811
2	Hiarcs 10	480	277	127	76	26,5%	70,9%	2655	2809
3	Fritz 9	480	282	113	85	23,5%	70,5%	2655	2806
4	Shredder 9 UCI	480	273	104	103	21,7%	67,7%	2656	2784
5	Spike 1.0a Mainz	480	204	135	141	28,1%	56,6%	2659	2704
6	Loop List 600	480	201	134	145	27,9%	55,8%	2659	2699
7	Ktulu 7.5	480	196	131	153	27,3%	54,5%	2660	2690
8	Junior 9	480	190	133	157	27,7%	53,4%	2660	2683
9	Chess Tiger 15.0	480	173	154	153	32,1%	52,1%	2660	2674
10	The King 3.33	480	172	146	162	30,4%	51,0%	2661	2667
11	Ruffian 2.1.0	480	167	145	168	30,2%	49,9%	2661	2659
11	Gandalf 6.0	480	173	132	175	27,5%	49,8%	2661	2659
13	Pro Deo 1.1	480	164	142	174	29,6%	49,0%	2661	2653
14	SlowChess Blitz WV2	480	154	153	173	31,9%	48,0%	2662	2647
15	Aristarch 4.50	480	149	125	206	26,0%	44,1%	2663	2620
16	SOS 5 for Arena	480	139	139	202	29,0%	43,4%	2663	2616
17	Naum 1.8	480	134	146	200	30,4%	43,1%	2663	2614
18	Glaurung Mainz	480	143	126	211	26,3%	42,9%	2663	2612
19	SmarThink 0.17a	480	129	149	202	31,0%	42,4%	2663	2609
20	Pharaon 3.3	480	128	137	215	28,5%	40,9%	2664	2599
21	Delfi 4.6	480	121	141	218	29,4%	39,9%	2664	2592
22	Deep Sjeng 1.6	480	123	135	222	28,1%	39,7%	2664	2590
23	Thinker 4.7a	480	105	159	216	33,1%	38,4%	2664	2581
24	Jonny 2.82	480	131	100	249	20,8%	37,7%	2665	2576
25	Nimzo 8	480	105	145	230	30,2%	37,0%	2665	2571

Die Spielstärkeentwicklung der Freeware-Engines

Im Vergleich zu Ende 2004 konnten sich die Freeware-Engines um durchschnittlich 45 Elo steigern. Das entspricht auch in etwa der erzielten Steigerung im Jahre 2004. Allerdings könnte dieses Ergebnis noch wesentlich höher ausfallen, wären nicht so starke Engines wie Fruit und List ins kommerzielle Lager gewechselt. Aber so ist das leider, mit zunehmender Spielstärke ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Autor diesen Schritt wagt. War bei der Freeware-Referenz in der letzten Zeit eher eine Stagnation zu beobachten, weil es einfach keiner Engine gelingen wollte, an List 5.12 vorbeizukommen, so ist dies in dem letzten Jahr völlig anders. Spike 1.0a überschritt als Freeware-Engine die 2700-Marke. Natürlich kann man auch hier erwarten, dass diese starke Engine bei zunehmendem Spielstärkezuwachs ebenfalls in kommerzielle Lager wechselt. Aber nicht nur Spike war für die Anhebung des Spielstärkeniveaus innerhalb der Freewarekonkurrenz zuständig. Neue Engines wie SlowChess und Naum trugen ihren Anteil dazu bei.

Vergleich der Freeware-Engines

	Stand: Dez. 2001	Stand: Dez. 2002	Stand: Dez. 2003	Stand: Dez. 2004	Stand: Dez. 2005
Anzahl Engines	11	10	15	13	12
Durchschnittliche Spielstärke	2387	2510	2529	2575	2619
Beste Engine	2494	2603	2648	2648	2704
Schlechteste Engine	2156	2472	2479	2521	2576
Diff. beste zu schlechteste Engine	338	131	169	127	128

Die Spielstärkeentwicklung der kommerziellen Engines

Die Spielstärkezuwächse im kommerziellen Bereich stagnierten in der letzten Zeit. Lediglich Shredder war es vergönnt, diesen Trend entgegenzuwirken. Ganz anders in diesem Jahr. Fritz, Ktulu und zuletzt Hiarc gelangen Spielstärkesteigerungen von über 100 Elo. Dann profitierte das kommerzielle Lager auch von starken Zugängen wie Fruit 2.2.1 und Loop List 600. Dadurch wurde das durchschnittliche Spielstärkeniveau um über 50 Elo angehoben. Eine solche Steigerung war in den letzten 5 Jahren noch nicht zu verzeichnen. Mittlerweile haben gleich 3 Engines die magische 2800-Elo-Grenze überschritten, vor einem Jahr war das noch keinem gelungen. Das zeigt, wie viele Möglichkeiten zur Verbesserung der Spielstärke selbst in schon sehr starken Engines noch stecken und macht neugierig, wohin die weitere Entwicklung geht.

Vergleich der kommerziellen Engines

	Stand: Dez. 2001	Stand: Dez. 2002	Stand: Dez. 2003	Stand: Dez. 2004	Stand: Dez. 2005
Anzahl Engines	7	8	10	12	13
Durchschnittliche Spielstärke	2590	2636	2650	2646	2700
Beste Engine	2715	2726	2752	2767	2811
Schlechteste Engine	2537	2542	2555	2534	2571
Diff. beste zu schlechteste Engine	178	184	197	233	240

Freeware und kommerzielle Engines im Vergleich

Konnten die Freeware-Engines den Abstand zu den kommerziellen Kollegen in den letzten Jahren ständig verkürzen, so ist dieser im vergangenen Jahr erstmalig leicht angestiegen. Das liegt neben den enormen Spielstärkezuwächsen von Fritz, Hiarc und Ktulu auch an dem starken Zuwachs, welchen das kommerzielle Lager mit Fruit 2.2.1 und Loop List erhielt. Dieser Abstand wird weiter vergrößert, sobald Oldie Nimzo 8 aus der aktuellen Rangliste ausscheidet. Hiermit ist in Kürze zu rechnen. Da auch in Zukunft sehr starke Freeware-Engines irgendwann den kommerziellen Weg einschlagen werden, rechne ich nicht damit, dass es gelingen wird, diesem Abstand merkbar zu verkürzen. Mit SmarThink 1.00 hat sich bereits eine weitere starke Engine angekündigt, welche in Zukunft nur noch gegen Bares zu erhalten ist.

Unterschiede der kommerziellen Engines zu Freeware-Engines

	Stand: Dez. 2001	Stand: Dez. 2002	Stand: Dez. 2003	Stand: Dez. 2004	Stand: Dez. 2005
Durchschnittliche Spielstärke	203	126	121	71	81
Beste Engine	221	123	104	119	107
Schlechteste Engine	381	70	76	13	-5

Die Nimzo 8-Schwelle

Eine einzige Engine ist seit Beginn der CSS-Rangliste dabei. Nimzo 8 von Chrilly Donniger absolvierte seit November 2001 etwa 2300 Partien. Anhand dieser Engine lässt sich sehr schön der allgemeine Spielstärkezuwachs ablesen. Betrug der Abstand zur absoluten Spitze im Jahre 2001 noch 168 Elo, so ist dieser bis auf 240 Elo angestiegen. Das bedeutet einen Zuwachs innerhalb dieser 4 Jahre von über 80 Elo. Hierbei ist bereits berücksichtigt, dass Nimzo 8 sein eignes Rating mit zunehmender gegnerischer Spielstärke selber im Verlaufe der Jahre um ca. 25 Elo anheben konnte. Anhand der unten aufgeführten Tabelle ist der enorme Leistungsschub des vergangenen Jahres sehr schön nachvollziehbar. Lagen die Elosprünge meist zwischen 5-15 Elo, waren es im letzten Jahr gleich 40 Elo. Das hat zur Folge, dass Nimzo 8 gleich 9 Ranglistenplätze einbüßte und nun den letzten Tabellenplatz einnimmt. Im nächsten Jahresrückblick werde ich auf diese Statistik sicherlich verzichten müssten, da die österreichische Engine bald stärkeren Engines weichen muss.

Nimzo 8-Schwelle

	Stand: Dez. 2001	Stand: Dez. 2002	Stand: Dez. 2003	Stand: Dez. 2004	Stand: Dez. 2005
Elo-Rating von Nimzo 8	2547	2542	2555	2568	2571
Gegnerische Spielstärke	2461	2567	2578	2611	2665
Score von Nimzo 8	62,06%	46,47%	46,88%	43,96%	36,98%
Ranglistenplatzierung	5	10	14	16	25
Eloabstand zum Tabellenersten	168	184	197	199	240
Eloabstand zum letzten Rang	391	70	76	47	0

Ausblick auf 2006

Das Jahr 2005 war sicherlich ein besonderes Jahr. Wer glaubt, dass jetzt erstmal wieder eine Stagnation eintritt, der täuscht sich. Die Anzeichen für ein außergewöhnliches Jahr 2006 stehen gut.

Die Beta-Version einer neuen tschechischen Engine namens Rybka, welche bereits einige Ranglisten anführt, zeigt, dass die Luft nach oben noch nicht raus ist. Rybka könnte die Engine des Jahres 2006 werden. Aber auch Shredder sollte man nicht aus dem Auge verlieren. Stefan Meyer-Kahlen wird sich sicher nicht so einfach geschlagen geben und mit Shredder 10 wieder einen Kandidaten für die Ranglistenkrone bringen. Dann ist da noch der amtierende Computerweltmeister Zappa. Ich gehe davon aus, dass innerhalb dieses Jahres ebenfalls eine spielstarke Version erscheint. Allerdings muss Zappa noch beweisen, ob er auf normaler Hardware mit den Besten mithalten kann. Junior, Spike, Ktulu und vielleicht bis dato noch völlig unbekannte Schachengines könnten Akzente setzen. Für Spannung ist auf jedenfalls gesorgt und CSS Online wird darüber auch in diesem Jahr aktuell berichten.

Informationen zum Autor:

Klaus Wlotzka
