

Ktulu 8



Im Juli bescherte uns Rahman Paidar seit der Kommerzialisierung seiner Engine mit Ktulu 8 innerhalb von 2 Jahren bereits das dritte Update. Grund genug einige Informationen von Ktulu aus erster Hand in Erfahrung zu bringen. Autor Rahman Paidar aus dem Iran beantwortete mir freundlicherweise die nachfolgenden Fragen:

Klaus Wlotzka:

Kannst du mir vorab ein paar persönliche Dinge von dir schildern.

Rahman Paidar:

Nun, ich bin am 28. April 1982 in Teheran geboren, also 24 Jahre alt. Ich studiere Elektrotechnik in der Amirkabir Universität in Teheran. Im Bereich der Informatik erweitere ich mein Wissen nebenbei sowohl im Software- als auch im Hardwarebereich. Abgesehen davon fokussiere ich mich auf neuronale Netze im AI-Bereich.

Klaus Wlotzka:

Was sind denn „AI-Bereiche“?

Rahman Paidar:

AI ist die Abkürzung für „Artificial Intelligence“, übersetzt künstliche Intelligenz. In der Universität gibt es bald einen Kursus in Elektronik und Informatik, dessen hauptsächliches Ziel sein wird, das Gehirn des biologischen Menschen zu simulieren und das Wissen für aus Menschenhand geschaffene Systeme, wie einen Roboter, zu verwenden.

Klaus Wlotzka:

Was machst du eigentlich, wenn du nicht gerade an Ktulu arbeitest?

Rahman Paidar:

Ich lese gerne Bücher über Elektronik und künstliche Intelligenz. Den größten Teil meiner Freizeit verbringe ich mit Fernehen, am liebsten gemeinsam mit meiner Freundin. Im Urlaub verreise ich auch sehr gerne.

Klaus Wlotzka:

Wie kommt man dazu, ausgerechnet ein Schachprogramm zu schreiben?

Rahman Paidar:

Zuerst muss man natürlich überhaupt Interesse mitbringen, ein Schachprogramm zu programmieren. Der Anfang ist wohl der schwierigste Teil eines Schachprogramms. In dieser Phase muss man sich für fundamentale Codes entscheiden. In dieser frühen Phase liegt die Stärke des Schachprogramms vielleicht bei 1500 bis 1700 Elo. Man verwendet viel Zeit und Kraft, damit das Programm erstmal überhaupt richtig, also regelkonform, funktioniert. Man muss sehr viel testen und man entdeckt sehr viele Bugs. Nachdem das Programm durch diesen Prozess stärker geworden ist liegt die Hauptarbeit im kreativen Bereich. Am Anfang war das Projekt, ein Schachprogramm zu schreiben, nur ein Hobby von mir.



Rahman
Paidar

Klaus Wlotzka:

Wie lange arbeitest du schon an Ktulu?

Rahman Paidar:

Die erste Ktulu-Version habe ich im Jahre 2002 in Turbo-Pascal geschrieben. Dieses Programm hatte seine eigene DOS-GUI. Die Engine war allerdings noch recht schwach, ich schätze die Spielstärke auf etwa 1600 bis 1700 Elo auf einen Pentium II. Leider habe ich den Source-Code verloren. Die aktuelle Windows-Version von Ktulu begann ich am 16. August 2002 zu programmieren.

Klaus Wlotzka:

Mit Ktulu 7.0 gelang bezogen auf die Spielstärke der Durchbruch. Wie schätzt du selber die Elosteigerung zur Vorgängerversion ein?

Rahman Paidar:

Das kann ich nicht genau beurteilen und überlasse das lieber den Experten in diesem Bereich. Mein Ziel ist kontinuierlich eine stärkere Schachengine zu schreiben und das mache ich durch zahlreiche Testpartien und indem ich viele Partien von Ktulu beobachte.

Klaus Wlotzka:

Wie testest du die verschiedenen Betaversionen bzw. gibt es Betatester, die dich dabei unterstützen?

Rahman Paidar:

Um zu testen, welche Beta-Version am besten ist, mache ich Engine-Engine-Matches. Wenn man kleine Modifikationen vornimmt, ist es allerdings sehr zeitaufwendig auf diese Weise herauszufinden, was diese Änderungen gebracht haben. Deshalb versuche ich gleich mehrere Modifikationen einzubauen um danach mit Hilfe der Engine-Engine-Matches festzustellen, ob diese Version stärker als die Vorherige ist. Wenn dem so ist, behalte ich diese Version. Die erste

Testphase mache ich selbst und bevor ich die Testversion an die Tester schicke, spiele ich sehr viele Partien mit der neuen Version. Vielleicht überarbeite ich die Version noch etwas, bevor sie dann an die Tester verschickt wird. In der Vergangenheit haben sowohl Jan Kiwitter als auch Frank Quisinsky sicher einige tausend Testpartien absolviert.

Klaus Wlotzka:

Welche Dinge wurden programmtechnisch gegenüber der Version 7.5 optimiert bzw. ergänzt?

Rahman Paidar:

Grundsätzlich ist die Funktionsweise von Ktulu 7.5 und Ktulu 8 identisch, es wurden also keine fundamental neuen Dinge eingebaut. Es wurden vielmehr Optimierungen im Bereich der Evaluation- und Suchfunktion und der Engineparameter vorgenommen.

Klaus Wlotzka:

Ktulu gehört zu den endspielstärksten Engines. Die fehlende Nutzung der Tablebases vermisst man überhaupt nicht. Auch andere Autoren sehen bei den Tablebases einen zweifelhaften Nutzen. Fritz Reul hat bei seiner aktuellen Version die Unterstützung der Datenbanken wieder herausgenommen. Stefan Meyer-Kahlen ging mit den Shredderbases einen anderen Weg. Wie siehst du den Nutzen der Tablebases?

Rahman Paidar:

Meiner Meinung nach sind die Tablebases für Programme, welche bereits über sehr viel Endspielwissen verfügen, nicht so wichtig. Für einige Engines sind die Tablebases wichtig, für manche nicht. Das hängt von der jeweiligen Engine ab. Ich bin kein Gegner der Tablebases, aber wenn ein Autor bereits sehr viel Endspielwissen in sein Programm integriert hat, macht es wohl nicht viel Sinn, die Tablebases zu verwenden, insbesondere wenn man die bekannten Nachteile der Tablebases bedenkt.

Klaus Wlotzka:

Wie siehst du die phänomenale Entwicklung von Rybka?

Rahman Paidar:

Ich habe zuletzt gerade diese Engine analysiert. Kein Zweifel, es ist eine tolle Engine. Die hohe Spielstärke von Rybka erfordert, dass die anderen Autoren ihre Engines stark verbessern, sonst verlieren sie den Anschluss. Generell ist es nicht gut, dass Rybka so viel stärker ist aber ich glaube, dass das Schachwissen von Rybka langsam aber sicher weniger geheim bleibt und am Ende auch in die anderen Engines implementiert wird. Ich beurteile Rybka als eine stark getunte Engine.

Klaus Wlotzka:

Dual-Core-Prozessoren setzen sich immer mehr durch. Können wir in naher Zukunft auch mit einer SMP-Version von Ktulu rechnen?

Rahman Paidar:

Diese Frage haben mich schon mehrere gefragt. Ich kann nur sagen, dass ich versuchen werde, eine SMP-Version von Ktulu zu erstellen, versprechen kann ich aber nichts. Ich muss sehr viel Zeit aufwenden, um eine solche grundlegende Änderung vorzunehmen.

Klaus Wlotzka:

Wie sehen deine weiteren Pläne mit Ktulu aus und welche Dinge hast du dir für die nächste Version vorgenommen?

Rahman Paidar:

Ich habe gerade einige Verbesserungen im Bereich der Suchfunktion vorgenommen. Auch habe ich einige Pläne, wie ich einige Schwächen von Ktulu im Endspiel ausmerzen kann. Es gibt auch noch vieles im Bereich der Evaluation-Funktion zu verbessern. Alles im allem gibt es viel Arbeit für die nächste Ktulu-Version.

An dieser Stelle meinen herzlichen Dank für die sehr ausführliche Beantwortung meiner Fragen.

Dann wollen wir mal sehen, was die beschriebenen Optimierungen bezogen auf die Spielstärke von Ktulu gebracht haben. Vor Testbeginn finden wir Ktulu 7.5 mit einem Elo-Rating von knapp 2700 Punkten auf Rang 12 der CSS-Rangliste. Bisher schaffte es Rahman Paidar stets, seine Engine mit jedem Release deutlich zu verbessern. Wie aus der nachfolgenden Grafik deutlich wird, gelang der größte Sprung mit der Version 7.0.

Ktulu-Versionen innerhalb der ewigen CSS-Rangliste

Rg	Schach-engine	Version	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
36	Ktulu 7.5	16.10.2005	860	312	239	309	431,5	27,8%	50,2%	2693	2694
45	Ktulu 7.0	06.04.2005	760	307	207	246	410,5	27,2%	54,0%	2638	2665
92	Ktulu 5.1	31.05.2004	952	307	240	405	427,0	25,2%	44,9%	2600	2562
120	Ktulu 4.0	16.10.2003	740	185	192	363	281,0	25,9%	38,0%	2587	2501

Noch Ende 2005 war Ktulu 7.0 auf Rang 7 der CSS-Rangliste platziert. Die Rückkehr in die Top 10 ist also durchaus im Bereich des Möglichen. Die von Rahman beschriebenen Optimierungen im Bereich der Suchfunktion zeigen sich deutlich beim Vergleich der erzielten Rechentiefen anhand einiger Teststellungen. Ktulu 8 kommt nach einer Minute Bedenkzeit sowohl im Mittelspiel bei vollem Brett als auch beim reinen Bauernendspiel im Schnitt etwa einen Halbzug tiefer als Ktulu 7.5. Wie bereits von Rahman Paidar erläutert, verzichtet auch Ktulu 8 aufgrund seines Endspielwissens auf die Tablebases. Kommen wir aber jetzt zu den eigentlichen Testergebnissen im Vergleich zu Ktulu 7.5.

Ktulu 7.5 punktete innerhalb der verschiedenen Eröffnungssysteme sehr gleichmäßig, Ausnahme bildete lediglich die Englische Verteidigung. Die positionelle Spielweise mit den geschlossenen Stellungsbildern lag der letzten Ktulu-Version nicht wirklich. Hier kam Ktulu 7.5 nicht mal auf einen Score von 30%. Auch Ktulu 8 scort innerhalb der verschiedenen Eröffnungsrunden sehr gleichmäßig, diesmal sogar ohne Ausrutscher.

Das Ktulu 8 gegenüber der Vorgängerversion deutlich zugelegt hat, ist schon nach wenigen Runden erkennbar. Im Schnitt verbesserte Ktulu 8 die Rundenergebnisse um knapp 8%, dabei verbessert die aktuelle Version 9 von 10 Rundenergebnisse.

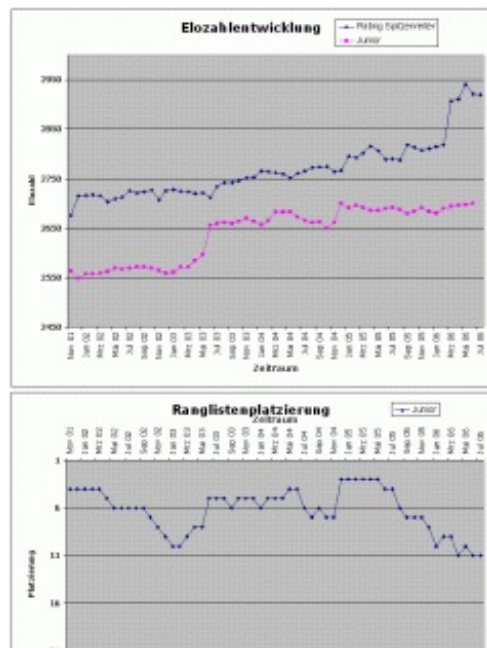
Ktulu 8.0 gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Rybka 1.2 32-bit	2917	14	1	6	7	28,6%	11,1%
Toga II 1.2.1	2854	14	6	1	7	46,4%	28,9%
Loop 10.32	2842	14	2	3	9	25,0%	-12,5%
Shredder 10 UCI	2840	14	2	5	7	32,1%	4,6%
Fruit 2.2.1	2827	14	3	2	9	28,6%	1,1%
Hiarcs X50 UCI	2811	14	6	4	4	57,1%	17,1%
Fritz 9	2799	14	3	4	7	35,7%	-1,8%
Spike 1.2 Turin	2787	14	5	3	6	46,4%	8,9%
Top-Profi-Elo	2744	112	28	28	56	37,5%	7,2%
SmarThink 1.00	2721	14	3	5	6	39,3%	-13,2%
Zap!Chess Paderborn	2700	14	7	3	4	60,7%	13,2%
Chess Tiger 15.0	2699	14	6	6	2	64,3%	24,3%
Junior 9	2696	14	8	3	3	67,9%	17,9%
Pro Deo 1.1	2686	14	3	6	5	42,9%	-9,6%
The King 3.33	2684	14	6	7	1	67,9%	22,9%
Gandalf 6.0	2667	14	8	4	2	71,4%	3,9%
SlowChess Blitz WV2.1	2663	14	7	3	4	60,7%	-9,3%
Profi-Elo	2758	112	48	37	27	59,4%	6,3%
Scorpio 1.7	2655	14	6	4	4	57,1%	4,6%
Glaurung 1.0.1	2654	14	7	3	4	60,7%	3,2%
Ruffian 2.1.0	2652	13	3	4	6	38,5%	-24,0%
Delfi 5.0	2648	13	10	3	0	88,5%	36,0%
Aristarch 4.50	2638	13	7	5	1	73,1%	10,6%
Naum 1.91	2630	13	6	5	2	65,4%	0,4%
SOS 5 for Arena	2608	13	6	5	2	65,4%	25,4%
Amateur-Elo	2743	93	45	29	19	64,0%	7,9%
Ktulu 8.0	2748	317	121	94	102	53,0%	6,9%

Junior 10



Bei keiner anderen Schachengine liegen erfolgreiche Turnierergebnisse bei wichtigen Turnieren und die Platzierung in den einschlägigen Ranglisten so weit auseinander wie bei Junior. In diesem Jahr konnte sich Junior bei der Computerschachweltmeisterschaft in Turin nach den Erfolgen in den Jahren 2001 und 2002 vor dem Serienweltmeister Shredder und der übermächtigen Spitzenengine Rybka wieder den Weltmeistertitel sichern. In den einschlägigen Ranglisten spielte Junior noch nie ganz vorne mit, aktuell ist der amtierende Weltmeister sogar nur im Mittelfeld platziert.



Wie die Grafik zeigt, geht es bei der Ranglistenplatzierung seit Mitte letzten Jahres stetig bergab. Aktuell befindet sich der amtierende Computerschachweltmeister innerhalb der CSS-Rangliste nicht einmal unter den Top-10. Daran zeigt sich deutlich die unvermindert rasante Spielstärkeentwicklung. Wie die nachfolgende Tabelle zeigt, hielt sich die Spielstärkesteigerung von Junior 9 zur Version 8 eher in Grenzen, wodurch der Absturz fast zwangsläufig erfolgte.

Junior-Versionen innerhalb der ewigen CSS-Rangliste

Rg	Schach-engine	Version	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
34	Junior 9	20.12.2004	1366	565	369	432	749,5	27,0%	54,9%	2662	2696
46	Junior 8	28.04.2003	1158	584	266	308	717,0	23,0%	61,9%	2577	2661
82	Junior 7	29.05.2001	980	491	191	298	586,5	19,5%	59,8%	2512	2581

Obwohl Junior nicht zu den absoluten Top-Engines gehört, hat die israelische Engine eine große Fangemeinde. Dies liegt sicherlich am Spielstil, welcher mit hohem taktischen Geschick, gespickt mit zum Teil spekulativen Bauern- oder gar Figurenopfern, gekennzeichnet ist. Genau mit dieser Spielweise kommt Junior immer wieder zu Turniererfolgen, innerhalb der Ranglisten ist allerdings eine gewisse Konstanz erforderlich, um sich ganz oben zu platzieren. Dies ist mit dem sehr mutigen Spielstil schwierig durchzusetzen. Grundsätzlich hat sich laut der Ankündigung auf der Webseite von ChessBase offensichtlich nichts geändert, ich zitiere:

Junior 10 unterscheidet sich in den Suchtechniken und Bewertungsfunktionen von allen anderen Schachprogrammen und hat daher einen unverwechselbaren Spielstil. Seine besondere Stärke ist das Verständnis von Kompensation. Mit der neuen Version wird eine Entwicklung fortgesetzt, die bereits mit Junior7 begann, die Einführung eines kreativen und originellen eigenen Schachstils. Was die frühere Juniorversion zum berühmten Läuferopfer auf h2 im Match gegen Kasparov führte, bringt Junior 10 zur Vollendung. Amir Ban und Shay Bushinsky geht es nicht nur darum, Junior im Vergleich zu anderen Programmen immer stärker zu machen, sondern Junior soll den Menschen neues Wissen und Verständnis über Schach vermitteln. Ein Beispiel hierfür ist Juniors besonders ausgeprägtes Verständnis von Kompensation, wodurch sich der neue Weltmeister hervorragend zur Analyse von Opferangriffen oder generell scharfen, dynamischen Stellungen empfiehlt.

Mit den letzten Sätzen stellen die Autoren gleich klar, dass sich die Junior-Fans keine Hoffnung darauf machen brauchen, dass Junior 10 in die Spielstärkerebenen von Shredder, Loop oder gar



Rybka kommt.

Kommen wir aber nun endlich zu den Testergebnissen der neuen Junior-Version. Nach den ersten drei Eröffnungsrunden wurde mir klar, warum ChessBase bei der Ankündigung hinsichtlich der Spielstärksteigerung so tiefstapelte. Nach 3 Runden verzeichnet Junior 10 mit einem Score von bisher 50,0% ein Plus von lediglich 2,5% bezogen auf die Rundenergebnisse von Junior 9.

Ausgerechnet in der taktisch angelegten Staunton-Gambit-Runde gibt es sogar eine Verschlechterung zur Vorgängerversion. Aber ich konnte nicht glauben, dass den Autoren nach fast zwei Jahren Entwicklungszeit nicht mehr gelungen ist. Entsprechend gespannt war ich auf die folgenden Runden. Ab Runde 4 legte Junior 10 los und erspielte endlich wesentlich bessere Rundenergebnisse jenseits der 60%-Marke. Sein stärkstes Rundenergebnis mit einem Score von fast 70,0% erzielt Junior 10 in der Englischen Eröffnung. Die geschlossenen Stellungen scheinen Junior 10 besonders zu liegen. Daher nachfolgend ein typisches Beispiel, wie Junior 10 es immer wieder gelang, die Stellung mit ungewöhnlichen Mitteln im richtigen Moment zu öffnen. Dieses Mal hat Peter Vossen die Kommentierung dieser sehr interessanten Partie in ausführlicher Weise übernommen:



Naum 1.91 - Junior 10 [A36]

CSS-Rangliste (10+10)

Peter Vossen

1.c4 c5 2.Sc3 Sc6 3.g3 g6 4.Lg2 Lg7 5.e4 e5 Soweit die Vorgabestellung. Wir sind jetzt in der Symmetrie-Variante der Englischen Verteidigung, bei der das Zentrum dauerhaft blockiert ist. Daher ist es die richtige Strategie für beide, vorsichtig die richtigen Hebel an den Flügeln zu suchen.

6.Sf3 Sf6 7.d3 d6 8.Le3 Le6 9.0-0 h6 10.h3 0-0 11.Sd5 a6 12.Dd2 g5 13.h4 g4 14.Sh2 Kh7 15.De2?!



Mit diesem Zug gibt der ahnungslose Naum Kombinationsfreund Junior die Chance, sein Talent, Stellungen in unübersichtlicher Weise zu verwickeln, unter Beweis zu stellen. Die selbe Idee wie in der Partie hätte Naum mit 15.Dd1!? verfolgen können, ohne dass er von Junior in einen langzügigen Kombinationswirbel verwickelt hätte werden können.

Im übrigen hatte Junior selber diesen Zug erwartet. Die beste Erwiderung wäre 15...Ld7!? gewesen a) 15...Sd4 16.Sxf6+ Dxf6 17.Sxg4 Dg6 18.Sh2;

b) 15...Tg8 16.f3! gxf3 (b) 16...Sh5? 17.fxg4 Sxg3 18.Tf3) 17.Dxf3 Sb4 (b) 17...Kg6? 18.g4+-) 18.Sxb4! cxb4 19.g4±;

c) 15...h5? 16.f3 und Weiß bekommt überragenden Angriff!; 16.Sxf6+ Dxf6 17.Sxg4 Dg6 18.Sh2 Schwarz hat zwar etwas Spiel für den Bauern, aber keine ernsthaften Drohungen aufzuweisen.

15...Sd4!? 16.Sxf6+ Lxf6 17.Lxd4 cxd4 18.Sxg4 Lxh4!?



Ein echter Junior-Knaller!

Für langanhaltenden Königsangriff ist Junior immer bereit, Material herzugeben, unabhängig davon, ob das Opfer korrekt ist oder nicht!

19.gxh4 Die Ablehnung des Opfers führt zu einer ungefähr ausgeglichenen Position nach 19.Sh2 Tg8 20.Dh5 Lf6=

19...Tg8 20.f3 Erzwungen!

20...Dxh4 21.De1 Dg5 22.Tf2 b5 23.Df1?!



Naum stellt seine Dame nicht günstig und belastet sie mit einer Aufgabe am Damenflügel, obwohl sie in der Folge am Königsflügel genug zu tun bekommt.

Dennoch behält die weiße Stellung einige Ressourcen. Am besten war es direkt mit 23.Dd2! die gegnerische Dame herauszufordern und sich direkt am Königsflügel entgegen zu stemmen: **23...Dg6!?**

a) 23...Dh4?! 24.c5! dxc5 (a) 24...h5?? 25.Dh6#) 25.Sxe5±;

b) Nach 23...bxc4? 24.Dxg5 Txg5 25.dxc4 Lxc4 26.b3 kann nur Weiß gewinnen!;

c) 23...Dg7 24.Lf1! h5 25.Th2! Dg6 26.Kf2± z.B. 26...Lxg4 27.fxg4 Dxg4 28.Lg2 Dg3+ 29.Kg1; 24.c5! h5 25.Sh2 dxc5 26.f4± Weiß hat sich am Königsflügel freigekämpft und kann den schwarzen Angriff in der Folge abwehren. 26...exf4 (26...Lh3? 27.fxe5 Tg7 28.Kf1µ) 27.Dxf4±

23...h5 Auch nach 23...bxc4 24.dxc4 Tg6 bekommt Schwarz kräftiges Spiel, z.B. 25.c5 (25.f4 Dxg4 26.f5 Lxf5 27.exf5 (27.Txf5? Tag8 28.Txf7+ Kh8 29.Tf2 Dxe4) 27...Tg5 28.Dd3 Tag8 29.f6+ Kh8 30.b4 De6; 25...h5 26.Sh2 Tag8!

24.Sh2 De3?



Eine grobe Ungenauigkeit von Junior! Schlecht ist auch 24...bxc4? 25.f4!;

Aber auf f4 bietet die Dame weniger Angriffsfläche gegen gegnerische Abtauschgelüste 24...Df4!? 25.Dc1 Dg3 26.f4 Lh3! 27.Dd2 Tg6 und Schwarz hat sehr viel Gegenspiel, z.B. 28.Kh1 Tg8 29.Tg1 bxc4 30.fxe5 cxd3 31.Txf7+ Kh8 32.Tf2 dxe5

25.Te1?



Hier wiederum verpasst Naum die Gelegenheit, die Waagschale zu seinen Gunsten zu kippen. Die schwarze Dame wird auf ein besseres Feld gezwungen. Richtig war 25.cxb5 was Junior auch erwartet hatte 25...axb5 26.De2! Weiß gelangt jetzt zum Damentausch oder Schwarz erlangt eine Verluststellung, z.B. 26...h4 (26...Df4 27.Dd2+-) 27.Sg4! Df4 (27...Lxg4 28.fxg4+-) 28.Dd2+-

25...Df4 26.cxb5 26.De2 war auch spielbar, z.B. 26...bxc4 27.dxc4 h4 28.Kh1! h3 29.Lf1

26...axb5 27.a3?



Jetzt bekommt Schwarz entscheidendes Übergewicht. Es war noch nicht zu spät den im 25. Zug gemachten Fehler zu

korrigieren. Nach 27.Ta1! ist nicht zu erkennen, wie Schwarz den Druck verstärken will, z.B. 27...Tg3 (27...Tg6 28.Kh1 Tag8 29.Dc1 Dg3 30.Dd2) 28.Dc1 Txa2 29.Tb1

27...Tg6?



Diesmal revanchiert sich Junior mit einem Gegenfehler! Das von Naum erwartete 27...Tg3! wäre sehr stark gewesen, z.B. 28.De2 (28.Kh1 h4 29.De2 h3 30.Lf1 Dh4!-+) 28...h4! 29.Kf1 h3 30.Lh1 Tag8 31.Sg4 Tg5

28.Kh1! Tag8 29.Tee2? Naum erkennt zum wiederholten Mal nicht, dass sein Überleben davon abhängt, ob es ihm gelingt, die gegnerische Dame mit Abtausch zu bedrohen. 29.De2 musste geschehen 29...Tg3 30.Dd2!

29...T8g7?



Junior verpasst seine Chance, mindestens ein Remis zu erreichen: Nach 29...Tg3 ist guter Rat für Weiß teuer 30.De1! führt noch zum Remis nach 30...h4 31.Sg4 h3 32.Lf1 Tg5! 33.Dd2 T3xg4 34.fxg4 Dxg4 35.Lg2 hxg2+ 36.Txg2 Th5+ 37.Kg1 Dh3 38.Th2 Dg3+ 39.Thg2 Dh3=

30.Tc2 Lb3? Junior zieht eine Angriffsfigur vom Königsflügel, wo die Entscheidung fallen soll, ab. Keine gute Wahl! 30...h4 31.Sg4 f5 32.exf5 Lxf5 33.Lh3 und das weiße Gebäude hält!; 30...f5 31.Dc1 Dg3 32.f4 Dxd3 33.Tce2±

31.Tc6! Tg8 32.Dc1± Dg3 33.Te2 [33.Dd2]

33...Dh4 Es gibt keine Möglichkeit, die schwarze Stellung zu verstärken. Junior kann momentan nur abwarten, ob es Naum gelingt, eine Gewinnfortsetzung zu finden.

34.Tb6 T8g7 34...La4 stellt den Läufer zu passiv!

35.Ta6 Nach 35.Txb5? könnte Schwarz seinen Läufer wieder aktivieren mit 35...Le6!; Aber an dieser Stelle wäre 35.Df1!? besser gewesen als einen Zug später.

35...Dg3 36.Df1 Dh4 Etwas besser war 36...Df4!? 37.Tc6! (37.Tb6? Le6! 38.Txd6 Tg3 39.Tf2 T7g5 40.Tc6 h4)

37...b4!? 37.Tb6 Tg3 38.Txb5!? Naum entscheidet sich dafür, den b-Bauern zu nehmen und setzt damit Junior die Pistole auf die Brust. Andererseits kommt Junior jetzt wieder besser ins Spiel.

38...Le6!? Nach dem Bauerngewinn konnte Junior wieder eine bessere Angriffsstellung einnehmen. Erste Pflicht für Weiß ist daher, den Königsflügel zu sichern.

39.Tb7 Eine andere Idee war 39.f4 aber nach 39...Lh3! 40.Lxh3 Dxb3 hat Schwarz Angriff!

39...Df4 40.Tf2 Ein erzwungener Zug! 40.Tc7? h4 41.Dc1 Df6 z.B. 42.Tcc2 h3 43.b4!? Dh4 44.b5 hxb2+ 45.Txb2 Lh3 46.Tg2!?

40...d5! Der zentrale Hebel stellt die weiße Stellung maximal auf den Prüfstand!

41.b4?



Soviel Zeit hat Naum nicht zur Verfügung, wie Junior jetzt sehr schön nachweist! Naum musste dringend 41.exd5! spielen. Nach 41...Lxd5 42.Tb5! La8 (42...Le6 43.Tc5! und nachdem der Tc5 zur Verteidigung zurückgegangen ist, können die Damenflügelbauern marschieren.) 43.Ta5 Lb7 44.De2 f6 45.Ta7! sind keine Fortschritte für Schwarz mehr ersichtlich, z.B. 45...h4 46.Sf1 T3g6 47.Txb7 Txb7 48.Dd2-+

41...h4 Dieser Vorstoß kommt jetzt mit mehr Wucht als in vielen Varianten zuvor.

42.Sg4 Der Springer begibt sich in eine exponierte Position. Eine andere Möglichkeit war 42.exd5 Lc8! (42...Lxd5? 43.Tb5) 43.Tc7 h3 44.Txc8 hxb2+ 45.Txb2 Txb2 46.Dxb2 Txb2 47.Kxb2 Dd2+ 48.Kg3 f5 49.Kh3 f4 Vielleicht kann Naum hier noch um das Remis kämpfen, obwohl es schwer wird, z.B. 50.Sg4 De1 51.Kg2 Dg3+ 52.Kf1 Dxf3+ 53.Sf2 Dxd5

42...dxe4 43.dxe4 [43.fxe4? Dxb3]

43...d3! Dieser neu entstandene Freibauer belebt den schwarzen Angriff!

44.Ta7?



Das ist der spielentscheidende Fehler! Die letzte Möglichkeit für Naum bestand darin, das schwarze Angriffspotential zu verringern, und zwar mit 44.Tb6! Tg5 45.Txe6! fxe6 46.Dxd3 aber nach 46...Dxb3! muss Weiß weiterhin den Verlust befürchten: 47.Dd7+ (47.fxb3 Txd3 48.Tf3 Td1+) 47...Tg7 48.fxb3 Txd7; 44.Tb8? ist auch schlecht: 44...Tg5 45.Lh3 Txb3+ 46.Dxb3 Txb3 47.fxb3 Dxf2 48.Td8 d2-+

44...Tg5-+ 45.Dxd3 Auch 45.Tc7 hilft nicht mehr 45...h3 46.Lxh3 Th5-+

45...h3 Der schwarze Angriff schlägt jetzt durch. Junior erobert viel Material!

46.De3 hxg2+ 47.Txg2 Th5+ 48.Kg1 Txg2+ 49.Kxg2 Th2+! 50.Kf1 Dg3 51.Sxh2 Lc4+ 52.De2 Lxe2+ 53.Kxe2 Dxh2+ 54.Kf1 Kg6 55.a4 Dh1+ 56.Kf2 Dd1 57.Kg2 Dd2+ 58.Kg3 De1+



und nach dem Verlust des b-Bauern macht das Weiterspielen keinen Sinn mehr. 0-1

Partie nachspielen

Ich wurde öfter gefragt, ob Junior seinen typischen Spielstil behalten hat. Nun, insgesamt ist Junior meines Erachtens etwas zahmer geworden, ohne dabei seine ureigene Spielweise verloren zu haben. Ich habe zahlreiche Partien gesehen, in denen Junior für einen langfristigen Stellungsvorteil oder Angriff Bauern oder gar Figuren opferte. Die soeben gesehene Partie zeigt das sehr eindrucksvoll.

Nach diesem Ausflug kommen wir wieder zurück zu den Testergebnissen. Nach dem verhaltenen Beginn schafft Junior 10 am Ende des Testdurchgangs doch noch eine Scoresteigerung von ausgezeichneten 12,0%. Dies entspricht einer Elosteigerung von 90 Punkten und ist gleichzeitig die höchste Spielstärkesteigerung einer Junior-Version seit Bestehen der CSS-Rangliste.

Junior 10 gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Rybka 1.2 32-bit	2913	20	2	5	13	22,5%	7,5%
Toga II 1.2.1	2850	20	7	7	6	52,5%	30,0%
Loop 10.32	2847	20	4	7	9	37,5%	7,5%
Shredder 10 UCI	2840	20	4	8	8	40,0%	15,0%
Fruit 2.2.1	2831	20	8	3	9	47,5%	7,5%
Hiarcs X50 UCI	2809	20	6	3	11	37,5%	0,0%
Fritz 9	2802	20	3	5	12	27,5%	5,0%
Spike 1.2 Turin	2784	20	9	5	6	57,5%	32,5%
Top-Profi-Elo	2765	160	43	43	74	40,3%	13,1%
Ktulu 8	2759	20	9	4	7	55,0%	27,5%
SmarThink 1.00	2725	20	8	8	4	60,0%	-7,5%
Chess Tiger 15.0	2699	20	12	3	5	67,5%	15,0%
Zap!Chess Paderborn	2695	20	12	1	7	62,5%	22,5%
Pro Deo 1.1	2687	20	10	7	3	67,5%	22,5%
The King 3.33	2677	20	9	5	6	57,5%	12,5%
Gandalf 6.0	2672	20	10	8	2	70,0%	12,5%
Ruffian 2.1.0	2662	20	7	7	6	52,5%	-7,5%
Profi-Elo	2781	160	77	43	40	61,6%	12,2%
SlowChess Blitz WV2.1	2660	20	12	5	3	72,5%	20,0%
Scorpio 1.7	2653	20	12	4	4	70,0%	2,5%
Glaurung 1.0.1	2652	20	11	7	2	72,5%	-2,5%
Delfi 5.0	2642	20	6	9	5	52,5%	-12,5%
Aristarch 4.50	2633	20	9	9	2	67,5%	22,5%
Naum 1.91	2630	20	15	2	3	80,0%	25,0%
Amateur-Elo	2787	120	65	36	19	69,2%	9,2%
Junior 10	2775	440	185	122	133	55,9%	11,7%

Glaurung 1.2.1



Tord Romstad beschäftigte sich in den letzten Monaten sehr intensiv mit Glaurung und veröffentlichte innerhalb von 6 Monaten gleich 3 neue Versionen. Zuerst die Version Glaurung 1.1, dann die Version 1.2 und schließlich zuletzt die jetzt aktuelle Version v1.2.1. Es war also mal wieder Zeit die errungenen Fortschritte des norwegischen Autors festzustellen. Vor Testbeginn finden wir die zuletzt hier getestete Engine Glaurung 1.0.1 auf Rang 20 der CSS-Rangliste mit einem Rating von etwa 2650 Punkten. Vielleicht gelingt es der aktuellen Version, die 2700 Elo-Marke zu nehmen um sich gleichzeitig etwas vom Tabellenende abzusetzen.

Dass sich Glaurung 1.2.1 gegenüber der zuletzt hier getesteten Version v1.0.1 verbessert hat, wurde schon nach einigen wenigen Eröffnungsrunden deutlich. Nach den ersten 3 Runden lag sein Score bereits 10% über dem der Vorgängerversion. Dieses hohe Niveau vermochte die norwegische Engine allerdings nicht zu halten. In der Damengambit- und Französisch-Runde schnitt die aktuelle Version schlechter ab als Glaurung v1.0.1, sodass es am Ende des Testdurchgangs zu einer Scoresteigerung von immer noch ordentlichen 6,3% reichte. Das entspricht einer Elosteigerung von etwa 45 Punkten.



Tord Romstad

Glaurung 1.2.1 gegen:							
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Rybka 1.2 32-bit	2913	20	3	4	13	25,0%	5,0%
Loop 10.32	2848	20	0	7	13	17,5%	2,5%
Toga II 1.2.1	2843	20	3	8	9	35,0%	27,5%
Shredder 10 UCI	2839	20	6	4	10	40,0%	35,0%
Fruit 2.2.1	2832	20	6	7	7	47,5%	25,0%
Hiarcs X50 UCI	2812	20	4	3	13	27,5%	0,0%
Fritz 9	2804	20	9	4	7	55,0%	20,0%
Spike 1.2 Turin	2777	20	6	6	8	45,0%	12,5%
Top-Profi-Elo	2736	160	37	43	80	36,6%	15,9%
Junior 10	2773	20	5	4	11	35,0%	7,5%
Ktulu 8	2754	20	6	8	6	50,0%	20,0%
SmarThink 1.00	2730	20	8	6	6	55,0%	10,0%
Chess Tiger 15.0	2698	20	4	9	7	42,5%	2,5%
Zap!Chess Paderborn	2691	20	9	5	6	57,5%	-2,5%
Pro Deo 1.1	2683	20	5	6	9	40,0%	5,0%
The King 3.33	2676	20	12	3	5	67,5%	12,5%
Gandalf 6.0	2671	20	6	5	9	42,5%	-17,5%
Profi-Elo	2701	160	55	46	59	48,8%	4,7%
Ruffian 2.1.0	2667	20	8	7	5	57,5%	0,0%
SlowChess Blitz WV2.1	2657	20	6	7	7	47,5%	-5,0%
Scorpio 1.7	2656	20	6	5	9	42,5%	-10,0%
Delfi 5.0	2649	20	9	5	6	57,5%	-5,0%
Aristarch 4.50	2629	20	7	5	8	47,5%	-2,5%
Naum 1.91	2625	20	4	13	3	52,5%	-5,0%
Amateur-Elo	2653	120	40	42	38	50,8%	-4,6%
Glaurung 1.2.1	2701	440	132	131	177	44,9%	6,3%

Auffallend ist, dass Glaurung am besten gegen die starken Gegner punktet. Sein erzielter Score von 36,6% gegen die Top 8 entspricht einem Rating von 2736 Punkten. Gegen die Gegner auf den mittleren Plätzen reichte es immerhin noch zu einem Rating von 2701 Punkten, wesentlich schlechter lief es dann schließlich gegen die vermeintlich schwächeren Gegner vom unteren Tabellendrittel. Das hier erzielte Rating von 2653 Punkten liegt 83 Elo hinter dem Rating gegen die Topgegner zurück. Da liegt die Vermutung nahe, dass Glaurung überwiegend gegen starke Gegner optimiert wurde.

CSS-SMP-Rangliste

Die CSS-SMP-Rangliste hat wieder starken Zuwachs bekommen. Das Autorenteam Ralf Schäfer und Volker Böhm stellte uns freundlicherweise die Mehrprozessorvariante von Spike für die Integration in unsere SMP-Rangliste zur Verfügung. Dies ist allerdings eine private, unveröffentlichte Version mit der Bezeichnung SpikeMP 1.2 Turin. Normalerweise testen wir keine Engines, welche nicht veröffentlicht wurden. Bei Spike machen wir gerne eine Ausnahme, da wir für die SMP-Rangliste händierend nach starken Engines suchen. Erst vor einigen Wochen eroberte die Freeware-Single-CPU-Version Spike 1.2 Turin beim Test innerhalb der CSS-Rangliste den 8. Rang gehört seit einiger Zeit zu den stärksten, originalen und frei verfügbaren Engines überhaupt. Und auch die Mehrprozessorvariante zeigte, was in ihr steckt. SpikeMP 1.2 Turin erzielte ein Rating von 2880 Punkten und platziert sich damit auf Anhieb auf Rang 3 der CSS-SMP-Rangliste, nur wenige Punkte von Deep Shredder 10 entfernt. Gegenüber der Single-Version errechneten wir einen Elounterschied von 100 Punkten. Da kann man wohl von einer gelungenen Umsetzung sprechen.

Weiterer Höhepunkt war der Test mit Deep Junior 10 von Shay Bushinsky und Amir Ban aus Israel. Die Multiprozessorversion des amtierenden Schachcomputerweltmeisters konnte sich gegenüber der Vorgängerversion Deep Junior 9 um 95 Elo verbessern und platziert sich damit auf Rang 4 der SMP-Rangliste. Auch hier meinen Glückwunsch an das Autorenteam für diese Leistungssteigerung.

Schließlich konnten wir mit Deep Frenzee 2.0 von Sune Fischer aus Dänemark einen weiteren Neuling innerhalb der CSS-SMP-Rangliste begrüßen. Da sich die SMP-Rangliste noch im Aufbau befindet und es hier noch keine offizielle Qualifikationsnorm existiert, einigte ich mich mit Per darauf, dass Frenzee nur dann in die Rangliste aufgenommen wird, wenn die dänische Engine zumindest den Score des Tabellenletzten, welcher dieser vor dem Test aufwies, erzielt. Das war zu diesem Zeitpunkt Crafty 20.14 mit einem Score von 25,50%. Deep Frenzee macht es spannend bis zur letzten Partie und konnte mit einem Sieg in dieser letzten Partie diese Hürde denkbar knapp nehmen. Maßgeblichen Anteil für diesen knappen Ausgang war das äußerst schwache Abschneiden mit den schwarzen Figuren. Als Nachziehender kam Frenzee zu einem Score von lediglich 11,0%. Genau hier liegt sicherlich erhebliches Verbesserungspotenzial für den Autor. Ich bin ziemlich sicher, dass die noch junge dänische Engine sich schon sehr bald weiter nach vorne spielen wird.

Erstmals präsentieren wir eine sehenswerte Partie aus der SMP-Rangliste. Per Elbæk Jørgensen, welcher die Tests für die SMP-Rangliste durchführt, hat die Kommentierung dieser Partie vorgenommen. Viel Spaß beim Nachspielen.

Zap!Chess Paderborn 2cpu - Rybka 1.2 mp 32-bit 2cpu [C16]

CSS-SMP-Rangliste (10+10)

Per Elbæk Jørgensen

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Sc3 Lb4 4.e5 Se7 5.Sf3

Natürlich kein Fehler, aber das normale 5. a3 ist etwas offensiver und "zwingender".

5...c5 6.Ld2 cxd4 7.Sb5 Lxd2+ 8.Dxd2 0-0 In meinem alten Eröffnungsbuch von Max Euwe wird diese Stellung erwähnt. Laut Euwe ist diese Stellung befriedigend für Schwarz und ich bin auch dieser Meinung.

9.0-0-0 Sbc6 10.Ld3 f6! Rybka "versteht", dass der Bauer e5 entfernt werden muss, sonst droht Weiß einen riesen Springer auf d6 zu platzieren. Dieser Zug bereitet auch das künftige schöne Qualitätsoffer vor.

11.exf6 Natürlich nicht 11.Sbxd4 Sxe5 12.Sxe5 fxe5 wonach Zap!Chess eine Bauern verliert. Laut meiner Datenbank kam diese Stellung zumindest einmal vor: In der Partie Stefan Kristjánsson 2461 - Baris Esen 2287 (Warszawa 2005) spielte Schwarz 11... gxf6, die Partie endete Remis. Rybka geht einen anderen Weg.

11...Txf6 12.The1 Schlechter scheint 12.Sfxd4 e5 13.Sb3 a5 zu sein, wonach Schwarz Initiative hat.

12...Txf3! Eine schönes, kreatives und wohl auch starkes Qualitätsoffer von Rybka. Auf dem ersten Blick scheint dieses Opfer weniger gut zu sein, denn Rybka öffnet schließlich die g-Linie, welche für einen Königsangriff von Zap!Chess sehr nützlich sein kann. Andererseits behält Rybka nun seinen d4-Bauer, welcher im weiteren Verlauf für Weiß sehr unangenehm wird.



Ich habe 10 Topengines in dieser Position getestet (60 Sekunden) aber keiner möchte Txf3 spielen sondern Züge wie Db6 und Ld7. Einzige Ausnahme ist Hiarcs 10, welcher nach genau 60 Sekunden auch Txf3 spielt!

13.gxf3 a6 14.Sa3 e5 Rybka hat jetzt ein imposantes Bauernzentrum.

15.Dg5 Zap!Chess droht jetzt mit einem interessanten Gegenopfer: 16.Txe5 was nach Sxe5 und 17.Dxe5 zu einer fast gleichen Stellung führt.

15...h6 Abgewehrt!

16.Dg3 Lf5 17.Tg1? Wohl ein Fehler, das Gegenopfer 16.Txe5 war meiner Meinung nach zu bevorzugen. Mit Tg1 hat Zap!Chess zwar einen Königsangriff angedeutet (und droht ja mit Matt) aber dieser Angriff fehlt die Kraft. Ein Grund dafür ist, dass den weißen Bauern f2, f3 und h2 für den künftigen Angriff Perspektiven fehlen. Der Bauer h2 "stößt" auf den schwarzen Bauer h6 und wenn Zap!Chess f3-f4 spielt, kann Rybka e5-e4 antworten.

17...Df8 18.Lxf5 Sxf5 19.Dg4 Tc8 Rybka beginnt langsam seinen Angriff.

20.Tg2? Zap!Chess tut sich schwer, einen Plan zu finden.

20...b5 Einfach und stark!

21.Td3 b4 22.Sb1 Sd8! Dieser Springer ist auf dem Weg zu c5, wo dieser in Kombination mit den Bauern auf d4 und b4 sowie den Tc8 großen Druck gegen den weißen König auf c1 ausübt.

23.Dh3 Se6 Der schwarze Vorteil ist sehr klar: -6.35 laut Deep Shredder 10.

24.Tg4 Um Txf4 zu spielen sollte Rybka 24... Sf4 spielen.

24...Sc5 25.Df1 Wenn Zap!Chess Td2 oder Td1 spielt, antwortet Rybka mit dem starken b3!

25...e4 26.fxe4



Se3! Sehr schön und äußerst stark. Außer der Drohung gegen die weiße Dame droht Rybka Matt mit Sb3+ gefolgt von Txc2++

27.Txe3 dxe3 Zap gibt auf. Weiß ist chancenlos, eine mögliche Fortsetzung wäre 28. Tg3 Dxf2 29. Dxf2 Sd3+! 30. Kd1

exf2 31. Sd2 Sxb2+ 32. Kc1 Sc4 und so weiter. Eine sehr starke Leistung des Ranglistenspitzenreiters.
0-1

Partie nachspielen

Die Lage

In den letzten Wochen hat es im oberen Tabellenbereich einige Veränderungen gegeben. Die Vormachtstellung von Rybka ist nach wie vor beeindruckend, wenngleich der Vorsprung zum Tabellenzweiten geschmolzen ist. Seit Integration von Rybka 1.2 32-bit in die CSS-Rangliste ist das Rating von Rybka von 2940 auf jetzt 2913 Punkten gefallen. Der Vorsprung zum Tabellenzweiten schmolz von satten 103 auf nunmehr 65 Punkte. Den zweiten Tabellenplatz hat jetzt Loop 10.32 erkämpft, welcher wiederum vom stetigen Punktverlust von Toga profitierte. Toga verlor seit des ersten Tests etwa 15 Punkte und hat bereits Shredder 10 und Fruit 2.2.1 im Nacken. Wenn Toga den Abwärtstrend nicht bremst, kann es durchaus sein, dass dieser sich nur noch mit Rang 5 zufrieden geben muss.

Auch im Mittelfeld hat es Verschiebungen gegeben. Ktulu und Junior sind mit ihren aktuellen Versionen wieder in die Top 10 vorgestoßen. Auch Tord Romstad hat mit Glaurung und einen 11. Rang Tuchföhlung auf diese Tabellenregion aufgenommen. Am Tabellenende mussten wir uns von einem Urgestein verabschieden. SOS von R. Huber konnte zuletzt nicht mehr die nötige Qualifikationsnorm erreichen und musste daher seinen Platz räumen.

Die CSS-SMP-Rangliste ist mittlerweile auf 11 Engines angewachsen. Rybka 2.1 mp 32-bit dreht einsam seine Runden. Mit LoopMP wurde allerdings eine weitere sehr starke multiprozessorfähige Engine angekündigt, sodass der enorme Vorsprung von Rybka zu seinen direkten Verfolgern sicher abnehmen wird. Auf kurz oder lang müssen wir allerdings auch in der SMP-Rangliste eine Qualifikationsnorm einföhren, andernfalls wird das Leistungsgefälle zu groß. Wenn von Crafty und Frenzee in Kürze keine stärkeren Versionen vorliegen, werden wir uns von diesen beiden dann wohl verabschieden müssen.

Ausblick

Einen Höhepunkt bis zum nächsten Testbericht wird der Testdurchgang mit LoopMP innerhalb der CSS-SMP-Rangliste sein. Fritz Reul kündigte die baldige Veröffentlichung der Mehrprozessorversion seiner starken Engine an. Ich bin gespannt, wie nah die Mehrprozessorversion an Rybka 1.2 mp 32-bit herankommt. Weiterhin ist ein Test mit Pharaon 3.5 geplant, welcher vor kurzem veröffentlicht wurde. Vielleicht kann Pharaon mit einer erfolgreichen Qualifikation die CSS-Rangliste wieder auf 24 Engines auffüllen. Und da Pharaon erstmalig eine SMP-Version ist, werden wir die französische Engine auch in der SMP-Rangliste integrieren.

In eigener Sache - Good bye CSS-Rangliste

Spätestens mit Ende dieses Jahres werde ich die Arbeit an der CSS-Rangliste einstellen. Der immer größer werdende Zeitaufwand bei immer weniger Freizeit hat mich zu diesem Schritt bewogen.

Ungeachtet dessen war es insgesamt eine sehr schöne Zeit, welche ich an dieser Stelle in einem kurzen Zeitraffer grob zusammenfassen möchte.

Angefangen hat alles im Jahre 1999. Damals machte ich mir erstmalig Gedanken, wie man eine Rangliste mit den aktuell verfügbaren Engines erstellen kann. Die grafische Oberfläche von Fritz 5.32 ermöglichte mittlerweile automatische Enginematches. Die verfügbaren Engines, welche unter dieser GUI liefen, waren noch überschaubar, schließlich gab es noch kein UCI-Protokoll. So startete ich damals auf meinen PC, ausgestattet mit einer Cyrix 586-CPU mit 100 Mhz Taktfrequenz und immerhin 4 MB für Hashtables, zahlreiche Tests um geeignete Testmethoden ausfindig zu machen. Mal mit den eigenen Büchern, mal mit einem Einheitsbuch und dann mit den verschiedensten Vorgabestellungen. Am umfangreichsten waren die Tests unter den verschiedensten Bedenkzeitkriterien. Schließlich kristallisierten sich die noch heute gültigen Testbedingungen heraus mit der ich im August 2001 begann, eine erste Rangliste mit insgesamt 18 Engines, darunter 16 Chessbase-Native-Engines und zwei Winboard-Engines zu erstellen. Mittlerweile auf einer AMD-K6-450 Mhz-CPU.

Im November 2001 war die erste Rangliste fertig, welche ich dann in Form eines Leserbriefes an die CSS-Redaktion sendete. Dieter Steinwender meldete sich kurz darauf und teilte mir mit, dass dieser Bericht viel zu schade für einen Leserbrief sei und schlug vor, einen eigenen Bericht darüber in der nächsten CSS zu bringen. Danach wurden immer wieder aktuelle Ranglisten in der CSS veröffentlicht, bevor diese schließlich im Jahre 2003 als offizielle CSS-Rangliste in der Ausgabe 3-2003 vorgestellt wurde. Mittlerweile hatte sich die Rangliste bereits sehr gut in der Computerschachszene etabliert. Die Tests liefen jetzt bereits auf einer Athlon 1200-CPU.

Ab sofort wurde mit jeder CSS-Ausgabe eine aktuelle Rangliste abgedruckt. Viele Statistiken machte die Rangliste absolut transparent und aussagefähig. Einige Projekte wurden zwischenzeitlich ins Leben gerufen. So gab es über einen längeren Zeitraum eine separate Blitzrangliste, welche von Stefan Pohl geführt wurde. Um auch den schwächeren Engines eine Chance zu geben, wurden mehrere Leistungsklassen eingeführt. Allerdings musste ich mich von diesem Konzept schnell wieder verabschieden. Auf einem Rechner waren ca. 50 Engines nicht in einem vertretbaren Zeitraum zu aktualisieren.

Im Jahre 2004 liefen die Tests bereits auf einer Athlon TB 2800+ Barton-CPU bevor die letzte Hardware-Aufrüstung im März 2006 mit einer Dual-Core-Prozessor, Athlon 64 X2 4200+ ermöglichte, erstmalig mit pondern zu testen. Fast zeitgleich konnte ich mit Per Elbæk Jørgensen einen Testpartner gewinnen, welcher die Partien für die ins Leben gerufene, zusätzliche Rangliste für multiprozessorfähige Engines durchführte.

Mit meinem Abschied sind seit Veröffentlichung der ersten Rangliste im Jahre 2001 bisher fast 60.000 Partien zusammengekommen, die Partien der Blitzrangliste nicht einmal mitgezählt. Getestet wurden bis zu diesem Zeitpunkt insgesamt 167 Engines. Seither wurden von mir 35 Testberichte in der Printversion der CSS bzw. CSS-Online veröffentlicht.

Je länger ich an der CSS-Rangliste arbeitete, desto zeitaufwendiger wurde es. Die Webaktualisierungen und zahlreichen Testberichte nahmen immer mehr Zeit in Anspruch. Viele Dinge musste ich in den Hintergrund stellen. Die durch meinen Beruf immer knapper werdende Freizeit hat meinen Entschluss bekräftigt, jetzt das Handtuch zu werfen. Ich hoffe, dass möglichst schnell ein Nachfolger gefunden wird, welcher die Arbeit an der CSS-Rangliste fortsetzen kann. Vielleicht ist jetzt auch der richtige Zeitpunkt gekommen, mit einem neuen Verantwortlichen ein neues Konzept einzuführen.

Ich habe all die Jahre meist sehr viel Freude bei der Erstellung der CSS-Rangliste gehabt und werde in Zukunft die Schachcomputerszene entspannter aus der zweiten Reihe beobachten. Jetzt ist es Zeit für mich mal danke zu sagen:

An **Dieter Steinwender** für die langjährige Zusammenarbeit und dafür, dass er den richtigen Riecher hatte, dass aus meinen ersten Ideen eine anerkannte Rangliste werden konnte,

an **Mathias Wüllenweber** (Chessbase), **Lex Loop** (Locasoft), **Frank Quisinsky** (Gladiator Shop), **Stefan Meyer Kahlen** (Shredder Chess), **Fabien Letouzey** und **Joachim Rang** (Fruit Chess), **Fritz Reul** und **Gerhard Sonnabend** (Loop-List Team), **Vasik Rajlich** (Rybka), **Mark Uniacke** (Hiarc) sowie **Schach Niggemann** für die zahlreichen Testversionen,

an **Lars Bremer** und **Helmut Conrady** für die Unterstützung bei den Berichten für CSS-Online,

an **Jürgen Ecker** für die Unterstützung bei der Webgestaltung für CSS-Online,

an **Stefan Pohl** für die Zusammenarbeit an der CSS-Blitzrangliste,

an **Per Elbæk Jørgensen** für die Zusammenarbeit an der CSS-SMP-Rangliste,

an **Kurt Utzinger**, **Gerhard Sonnabend** und **Manfred Meiler** für die Hilfestellungen, wenn ich nicht mehr weiter wusste,

an **Michael Gurevich** und **Peter Vossen** für die Unterstützung bei den Partiekomentationen für die Ranglistenberichte

für CSS-Online,

an **Frank Schubert** für die erweiterte Ausgabe seines ELOstat-Programmes,

an **Leanna Peiffer** für die Unterstützung bei der englischen Übersetzung der Rangliste.

Ich hoffe, ich habe niemanden vergessen.
