

Delfi 4.6

In der Vergangenheit hatte ich Delfi immer etwas stiefmütterlich behandelt. Oft kam ich erst ein halbes Jahr oder noch später dazu, die aktuellste Version zu testen. Diesmal sollte Delfi gleich die Chance bekommen, sich etwas vom Tabellenende abzusetzen. Dies wird auch Zeit, denn der Abstand zum Tabellenende ist mit 8 Elo empfindlich knapp geworden. Die Steigerung der letzten Versionsänderung von Delfi 4.4 zu Delfi 4.5 fiel mit gerade mal 10 Elo sehr gering aus.

Delfi-Versionen in der ewigen Rangliste

Rg	Engine	Version	Partien	+	=	-	Punkte	Remis-Quote	Score	Elo-Gegn.	Rating
55	Delfi 4.5	25.06.2004	720	183	212	325	289,0	29,44%	40,14%	2647	2577
60	Delfi 4.4	05.11.2003	1112	353	327	432	516,5	29,41%	46,45%	2592	2567
77	Delfi 4.1	08.03.2003	780	223	204	353	325,0	26,15%	41,67%	2580	2521

Um angesichts der gestiegenen Konkurrenz den Verbleib in der CSS-Rangliste zu sichern, sollte diesmal eine größere Leistungssteigerung her. Immerhin hatte sich Fabio Cavicchio über ein Jahr Zeit gelassen, um eine neue Version herauszubringen.

Delfi 4.6 beginnt den Testdurchlauf sehr stark. Die ersten beiden Runden enden mit einer Scoresteigerung von über 8% und 11%. Leider setzt sich dieser positive Trend nicht fort und in den nachfolgenden Runden gibt es im Vergleich zur Vorgängerversion auch deutlich schlechtere Rundenresultate. Am Ende stellte ich sowohl 5 bessere als auch 5 schlechtere Rundenergebnisse fest. Bei den Matchergebnissen kann Delfi 4.6 immerhin 14 von 24 Resultate verbessern. Alles in allem bleibt am Ende leider nur ein sehr geringes Scoreplus von 1,04% übrig, was einer Elosteigerung von lediglich 8 Punkten gleichkommt.

Delfi 4.6 gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Fritz 9	2807	20	2	6	12	25,00%	2,50%
Fruit 2.2.1	2807	20	2	7	11	27,50%	-2,50%
Shredder 9 UCI	2782	20	3	4	13	25,00%	-17,50%
Spike 1.0a Mainz	2713	20	6	4	10	40,00%	17,50%
Loop List 600	2704	20	8	5	7	52,50%	22,50%
Hiarc 9	2696	20	3	2	15	20,00%	-5,00%
Ktulu 7.5	2688	20	3	5	12	27,50%	-15,00%
Junior 9	2686	20	5	6	9	40,00%	7,50%
Top-Profi-Elo	2603	160	32	39	89	32,19%	1,25%
Chess Tiger 15.0	2673	20	3	7	10	32,50%	-5,00%
The King 3.33	2667	20	4	7	9	37,50%	5,00%
Gandalf 6.0	2662	20	5	4	11	35,00%	2,50%
Ruffian 2.1.0	2659	20	5	6	9	40,00%	2,50%
Pro Deo 1.1	2658	20	7	7	6	52,50%	20,00%
SlowChess Blitz WV2	2643	20	4	6	10	35,00%	2,50%
Aristarch 4.50	2622	20	10	3	7	57,50%	17,50%
SOS 5 for Arena	2616	20	4	7	9	37,50%	-7,50%
Profi-Elo	2585	160	42	47	71	40,94%	4,69%
Naum 1.8	2611	20	4	6	10	35,00%	-27,50%
Glaurung Mainz	2610	20	8	5	7	52,50%	7,50%
SmarThink 0.17a	2608	20	4	6	10	35,00%	0,00%
Pharaon 3.3	2591	20	6	8	6	50,00%	-10,00%
Deep Sjeng 1.6	2585	20	4	9	7	42,50%	-20,00%
Thinker 4.7a	2581	20	7	7	6	52,50%	12,50%
Jonny 2.82	2579	20	8	4	8	50,00%	10,00%
Nimzo 8	2572	20	8	7	5	57,50%	5,00%
Amateur-Elo	2570	160	49	52	59	46,88%	-2,81%
Delfi 4.6	2587	480	123	138	219	40,00%	1,04%

Grund für die magere Punktausbeute ist das durchwachsene Ergebnis gegen die vermeintlich schwächeren Gegner aus

dem unteren Tabellendrittel. Gegen sie verzeichnet Delfi 4.6, bezogen auf die Vorgängerversion v4.5, ein Scoreminus von knapp 3%. Das macht die recht ordentliche Steigerung von fast 5% gegen die Gegner aus dem Tabellenmittelfeld fast wieder zunichte. Das erarbeitete Plus von etwas über 1% gegen die Topscorer kann auch nicht mehr zur Verbesserung des Gesamtratings beitragen. Positiv herausheben möchte ich allerdings den überraschenden Matchsieg gegen Loop List 600 und gegen Pro Deo 1.1. Leider gibt es von diesen Überraschungsmomenten zu wenig.

Wenn auch, verglichen zu Delfi 4.5, keine nennenswerte Steigerung erkennbar ist, so gefällt mir die aktuelle Version zumindest im Endspiel besser. Hier zeigt sie sich wesentlich sattelfester, was vielleicht auch mit der deutlich größeren Suchtiefe im Endspiel zusammenhängt. Probleme gibt es weiterhin im taktischen Bereich, hier ist die italienische Engine gegenüber den Topscorern meilenweit zurück. Da Fabio Cavicchio auch mit dem zweiten Release nach Delfi 4.1 keine nennenswerte Steigerung gelungen ist, steht zu befürchten, dass sich die Winboard-Engine früher oder später aus der CSS-Rangliste verabschieden muss. Mit Rybka und Zappa stehen bereits zwei neue Kandidaten bereit, welche sich sicher qualifizieren werden, sodass es für Delfi dann am Tabellenende eng werden könnte. Aber warten wir es ab, vielleicht steigert sich Delfi in den kommenden Testdurchgängen ja noch etwas.

Pseudo 0.7c

Auf Pseudo wurde ich durch die CEGT-Rangliste aufmerksam, dort platziert sich die Engine von Jan Klima aus der Tschechischen Republik etwa auf einem Level mit Deep Sjeng 1.6 und Jonny 2.82. Also könnte diese Winboard-Engine auch ein Kandidat für die CSS-Rangliste sein. So startete ich, wie bei neuen Engines üblich, vorerst einen Kurztest über 168 Partien, wobei etwa 6-8 Partien gegen jeden gelisteten Gegner gespielt werden. Nach anfänglichen Startschwierigkeiten punktete die tschechische Engine im Laufe des Kurztests immer besser und kam somit nach den 168 Partien auf ein Rating von 2590 Punkten.

Kurztestergebnisse			
Gegner	Elo	Partien	Pseudo 0.7c
Fritz 9	2807	6	33,33%
Fruit 2.2.1	2807	6	8,33%
Shredder 9 UCI	2788	6	25,00%
Spike 1.0a Mainz	2708	6	33,33%
Loop List 600	2697	6	25,00%
Hiarc 9	2698	6	16,67%
Ktulu 7.5	2692	6	25,00%
Junior 9	2684	6	33,33%
"Top-Profi-Score"	2735	48	25,00%
"Top-Profi-Rating"			2542
Chess Tiger 15.0	2674	6	41,67%
The King 3.33	2666	6	25,00%
Gandalf 6.0	2661	6	50,00%
Ruffian 2.1.0	2659	6	25,00%
Pro Deo 1.1	2652	6	33,33%
SlowChess Blitz WV2	2643	6	50,00%
Aristarch 4.50	2617	6	50,00%
SOS 5 for Arena	2618	6	16,67%
"Profi-Score"	2649	48	36,46%
"Profi-Rating"			2550
Naum 1.8	2618	8	68,75%
Glaurung Mainz	2608	8	31,25%
SmarThink 0.17a	2608	8	50,00%
Pharaon 3.3	2594	8	43,75%
Deep Sjeng 1.6	2591	8	43,75%
Thinker 4.7a	2577	8	68,75%
Delfi 4.5	2577	8	81,25%
Jonny 2.82	2576	8	62,50%
Nimzo 8	2570	8	75,00%
"Amateur-Score"	2591	72	58,33%
"Amateur-Rating"			2651
Gesamt-Score	2650	168	42,56%
Gesamt-Rating			2596

Da dieses Rating reichen würde, um sich für die CSS-Rangliste zu qualifizieren, wird der Test mit Pseudo 0.7c demnächst über die volle Distanz fortgesetzt. Weil zu diesem Zeitpunkt Hiarc 10 veröffentlicht wurde, habe ich den Test vorerst unterbrochen. Dieser wird nach dem Test mit Hiarc fortgesetzt. Ich werde in der nächsten Ausgabe darüber berichten, ob Pseudo die Qualifikation geschafft hat.

Hiarcs 10

Über zwei Jahre musste die große Fangemeinde von Hiarcs auf eine neue Version warten. Die Ankündigungen versprachen einiges und so ist auch die Erwartungshaltung entsprechend hoch. Der britische Autor Mark Uniacke hatte vor längerer Zeit mal gesagt, dass er erst eine neue Version veröffentlicht, wenn diese erkennbar stärker als die Vorgängerversion ist. Bisher hat er Wort gehalten, denn Hiarcs 8 legte etwa 65 Elo zu, Hiarcs 9 sogar über 80 Elo. Trotz dieser enormen Steigerungen blieb Hiarcs das oberste Treppchen bisher versagt.

Hiarcs-Versionen in der ewigen Rangliste

Rg	Engine	Version	Partien	+	=	-	Punkte	Remis-Quote	Score	Elo-Gegn.	Rating
14	Hiarcs 9	22.08.2003	1564	786	405	373	988,5	25,90%	63,20%	2601	2694
37	Hiarcs 8	05.04.2002	800	350	235	215	467,5	29,38%	58,44%	2554	2613
64	Hiarcs 7.32	19.05.1999	520	251	130	139	316,0	25,00%	60,77%	2473	2549

Ob das diesmal mit Hiarcs 10 gelingen kann, ist eher unwahrscheinlich, denn die Tabellenspitze ist mit Fritz 9 und Fruit 2.2.1 schon um etwa 110 Elo von Hiarcs 9 enteilt. Dass eine solche Steigerung selbst bei einem schon extrem hohen Spielniveau dennoch möglich ist, bewies zuletzt Fritz 9. Die Ankündigung auf der Webseite von ChessBase zeugt nicht gerade von vorsichtigem Optimismus, hier ein Ausschnitt:

HIARCS steht für Higher Intelligence Auto Response Chess System. Mark Uniacke setzt seit Jahren bei der Entwicklung erfolgreich auf die Implementierung von maximalem Schachwissen. Mit Hiarcs 10 geht der Autor noch erheblich weiter in diese Richtung. Das Programm spielt aggressiver und analysiert deutlich tiefer, um die Wahrheit über die Ausgangsstellung genauer zu erforschen. Zusätzlich integriertes Schachwissen befähigt Hiarcs 10, frühzeitig versteckte Angriffsmotive zu entdecken, lange bevor sie eine direkte Wirkung entfalten. So favorisiert Hiarcs 10 oftmals die Initiative und nicht das Material. Die nochmals gesteigerte Spielstärke resultiert auch aus der verbesserten Lernfähigkeit: Während einer Partie oder einer Analyse lernt Hiarcs 10 aus seinen Stellungsberechnungen und versteht tiefe Strategie oder taktische Ideen. Mit Hiarcs 10 bekommen Sie einen intelligenten Schachpartner, der zusammen mit Ihnen ständig besser wird.

Mark Uniacke scheint sich sicher zu sein, eine ordentliche Steigerung hinbekommen zu haben. Für Spannung war also gesorgt. Innerhalb der nächsten 12 Tage, so lange dauert der komplette Testdurchgang, sollte die Frage geklärt werden, inwiefern mit Hiarcs eine weitere Engine zu dem Dreigestirn an der Tabellenspitze aufschließen oder diese sogar selbst erklimmen kann.

Schauen wir vorerst ein wenig zurück. Hiarcs ist seit Beginn der CSS-Rangliste vertreten, zuerst mit der Version 7.32, der ersten ChessBase-Native-Version. Hiarcs beherrschte meines Wissens als erste Engine die Rückwärtsanalyse sehr gut, was ich seinerzeit gerne bei eigenen Eröffnungs- und Partieanalysen nutzte. Zu den absoluten Topengines gehörte Hiarcs allerdings nicht, der Abstand zu den damaligen Spitzenengines betrug immerhin etwa 120 Elo und vor Erscheinen von Version 8 sogar bereits etwa 150 Elo.

Auszug aus der CSS-Rangliste Nov. 2001

Programm	Partien	+	=	-	Punkte	Remis-Quote	Score	Elo-Gegn.	Elo
1 Chess Tiger 14.0	340	230	65	45	262,5	19,12%	77,21%	2450	2675
2 Fritz 6	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

Hiarcs 8 konnte diesen Abstand im Mai 2002 auf knapp 90 Elo verkürzen und platzierte sich mit einem Rating von 2618 Punkten auf Rang 4 der CSS-Rangliste. Aber der Abstand zu den Topengines wie Fritz 7 und Chess Tiger 14.0 war dennoch noch erheblich.

Auszug aus der CSS-Rangliste Mai 2002

	Programm	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo-Gegn.	Elo
1	Fritz 7	240	146	52	42	172,0	21,67%	71,67%	2538	2703
2	Chess Tiger 14.0	240	136	60	44	166,0	25,00%	69,17%	2540	2683
3	Shredder 6	240	119	61	60	149,5	25,42%	62,29%	2544	2633
4	Hiarcs 8	240	107	75	58	144,5	31,25%	60,21%	2545	2618
5	Junior 7	240	105	39	96	124,5	16,25%	51,88%	2550	2562
6	Nimzo 8	240	86	70	84	121,0	29,17%	50,42%	2550	2553
7	Gandalf 4.32h	240	85	53	102	111,5	22,08%	46,46%	2553	2526

Der große Wurf gelang Mark Uniacke dann im September 2003. Hiarcs 8 war mittlerweile mit einem Rating von etwas über 2600 Punkten auf Rang 7 zurückgefallen. Hiarcs 9 verbesserte sich gegenüber der Vorgängerversion um über 80 Elo und eroberte so Rang 4 zurück, allerdings nur noch mit einem Abstand zum damaligen Tabellenführer Shredder 7.04 von etwa 50 Punkten.

Auszug aus der CSS-Rangliste Sept. 2003

	Programm	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo-Gegn.	Elo
1	Shredder 7.04	420	266	81	73	306,5	19,29%	72,98%	2570	2742
2	Fritz 8	420	250	88	82	294,0	20,95%	70,00%	2571	2718
3	Chess Tiger 15.0	420	233	116	71	291,0	27,62%	69,29%	2572	2712
4	Hiarcs 9	420	227	102	91	278,0	24,29%	66,19%	2573	2689
5	The King 3.23	420	207	112	101	263,0	26,67%	62,62%	2574	2663
6	Junior 8	420	212	98	110	261,0	23,33%	62,14%	2574	2659
7	Ruffian 1.0.1	420	172	113	135	228,5	26,90%	54,40%	2577	2606

In den kommenden Monaten konnte Hiarcs 9 sich zwischenzeitlich sogar bis auf den zweiten Platz vorarbeiten. Der Anschluss an die Topengines war also geschafft. Erst durch die jüngste Spielstärkeentwicklung von Fritz 9 und Fruit 2.2.1 ist der Abstand zur absoluten Spitze wieder auf über 100 Punkte angewachsen, sodass der Platz an der Tabellenspitze für Hiarcs 10 wohl wieder nicht zu erringen sein dürfte.

Aber genug mit Mutmaßungen, lassen wir Zahlen sprechen. Mark Uniacke hatte in der Vergangenheit bewiesen, dass enorme Leistungssprünge mit seiner Engine möglich sind. Die aktuelle Version erzielt etwa 20% weniger Knoten als zuvor, kommt aber dennoch im Mittelspiel etwa 2 Halbzüge tiefer. Mehr Schachwissen in Kombination mit verbesserter Suche allein sind nicht die einzigen Veränderungen an Hiarcs. Viel auffälliger ist der wesentlich veränderte Spielstil. Schon bei den ersten Partien wird sehr schnell deutlich, dass Hiarcs viel aggressiver agiert als die Vorgängerversion. Nicht selten wird für langfristige Initiative ein Bauer, manchmal sogar eine Figur ins Geschäft gesteckt. Besonders das Spiel mit ungleichem Material scheint Hiarcs 10 zu liegen. Auch das Endspiel wurde deutlich verbessert. Wie der Spielstil von Hiarcs aussieht, zeigt sehr schön nachfolgende Partie.

Hiarcs 10 - Pro Deo 1.1

CSS-Rangliste (10+10)

Wlotzka, Klaus

1.c4 c5 2.Sc3 Sc6 3.g3 g6 4.Lg2 Lg7 5.e4 e5 6.Sge2 d6 7.d3 Sge7 8.Db3 Ein etwas ungewöhnlicher Zug. Die Dame hat hier eigentlich keine besonders gute Wirkung, außerdem verliert der rückständige Bauer auf d3 seine Deckung.

8...0-0 9.f3 Sb4 Pro Deo nimmt den rückständigen Bauer gleich ins Visier.

10.0-0!



Hiarcs gibt für eine bessere Entwicklung gleich einen Bauern. Wenn Schwarz nimmt, erhält Weiß gute Angriffsmöglichkeiten auf den rückständigen Bauern auf d6.

10...Sxd3 11.Lg5 Sb4 12.Tad1 Sbc6 13.Sb5 Sd4 14.Sexd4 exd4 15.Lf4 Le5 Pro Deo verteidigt vehement seinen gewonnenen Bauern.

16.Lh6 Te8 17.Sa3 Lf6 18.Lf4 a6 19.Ld2 Tb8 20.f4 Ld7 21.Df3



Ganz unscheinbar ist Hiarcs dabei, seine Figuren umzugruppieren.

21...Sc6 22.g4 Db6 23.b3 Sb4 24.g5 Lg7 25.f5 Lc6 26.Tde1 gxf5 27.Dxf5 Te7 28.Tf3 Ld7 29.Df4 Sxa2 Pro Deo nimmt auch den zweiten Bauern. Allerdings braut sich am Königsflügel schon etwas zusammen.

30.Sb1 Tbe8 31.Tef1 a5 32.Dh4 Txe4?



Jetzt sind es schon 3 Bauern, allerdings wird dieser Bauer schwer verdaulich sein. Zu versuchen war noch **32...Sb4**

33.Dh5 Sc6 34.Lh3 Se5 35.Tg3 Lxh3 36.Txh3 Te6 37.Dxh7+ Kf8.

33.Dh5 Lg4?! Pro Deo verliert die Übersicht, immer noch besser erscheint 33...Le6 34.Txf7 Lxf7 35.Dxf7+ Kh8 36.Lxe4 Txe4.

34.Dxf7+ Kh8 35.Dxg7+



Wie ein Blitz aus heiterem Himmel opfert Hiarc's seine Dame. Hiarc's hat ein Dauerschach gesichtet und scheint wegen der beiden Minusbauern mit einem Remis zufrieden zu sein.

35...Kxg7 36.Tf7+ Kg8 37.Lxe4 Le6?



Pro Deo ist zu gierig und will sich nicht mit einem Remis zufrieden geben, doch der Textzug wirft die Partie weg. Besser war sicherlich 37...Txe4 38.Tf8+ Kg7 39.T1f7+ Kg6 40.Tf6+ Kg7 41.T6f7+ Kg6 42.Tf6+ Kg7 43.T6f7+ mit remis nach dreimaliger Stellungswiederholung.

38.Txb7! Dd8 39.Lxh7+ Kh8 Hiarc's hat für seine Dame Turm und Läufer bekommen. Allerdings ist der schwarze König entblößt und der vorgerückte g-Bauer sieht ebenfalls sehr gefährlich aus. Die Initiative liegt jetzt eindeutig bei Weiß.

40.g6 Dc8 41.Tf8+ Lg8 Auch 41...Txf8 verliert zwangsläufig Material, zum Beispiel nach 42.g7+ Kxh7 43.gxf8D+ Dxb7 44.Dh6+ Kg8 45.Dxe6+ Df7 46.Dxd6+-.

42.h3!!



Was für ein Zug! Schwarz ist völlig machtlos.

42...Dxh3 Das nahe liegende 42...Txf8 scheitert an einem sehenswerten Mattbild nach 43.g7+! Kxh7 44.gxf8S+ Kh8 45.Sg6#. Auch 42...De6 hilft nicht mehr, die schwache Grundreihe entscheidet jetzt: 43.Tb8 Txb8 44.Txb8 Sb4 45.Txg8+ Dxg8 46.Lxg8 Kxg8+-.

43.Txe8 Dg3+ Schwarz kann nur noch auf ein Dauerschach spekulieren, doch Hiarcs hat bereits errechnet, dass sein König den Angriffen der Dame ausweichen kann.

44.Kf1 Dh3+ 45.Kf2 Dh4+ 46.Kf3 Dh3+ 47.Kf4 Dh4+ 48.Kf5 Dh3+ 49.Kf6 Df3+ 50.Lf4 Dxf4+ 51.Ke7 Kg7



Schwarz muss dem drohenden Matt ausweichen, was weiteren Materialverlust zur Folge hat. Weitere Schachgebote bringen nichts mehr, zum Beispiel 51...De5+ 52.Kd8 Df6+ 53.Tbe7 mit baldigem Matt.

52.Kd8+ Kh6 53.Lxg8 Dg5+ 54.Tbe7 a4 55.bxa4 Kxg6 56.Ld5 1-0

Partie online nachspielen

Von solchen Partien sichtete ich einige. Auch wenn es ruhiger zugeht, zeigte Hiarcs gutes Positionsverständnis und entschied dann häufig die Partie durch sein enorm verbessertes Endspiel. Aber reicht das, um tatsächlich mit den allerbesten Engines mitzuhalten?

Hiarcs 10 legt jedenfalls gleich zu Anfang phänomenal los und deutet gleich an, dass er sehr wohl mit Fruit und Fritz mithalten kann. Rundenscores von 70% und mehr gelingen reihenweise. Und so gibt es während des Testdurchgangs wieder einen spannenden Kampf um die Ranglistenkrone.

Dass die Spielstärkesteigerung von Hiarcs 10 zu seinem Vorgänger wirklich enorm ausgefallen ist, zeigt sich daran, dass Hiarcs tatsächlich sämtliche Rundenergebnisse verbessern konnte, die meisten sogar im zweistelligen Prozentbereich. Auch die Matchresultate wurden zumeist verbessert, lediglich Glaurung Mainz und Pharaon 3,3 vermochten ihr Matchresultat, welches sie gegen Hiarcs 9 erspielt hatten, zu halten. So liefert sich Hiarcs 10 mit Fruit 2.2.1 während des ganzen Testdurchgangs ein Kopf-an-Kopf-Rennen. Bis zur letzten Runde ist diesbezüglich keine Entscheidung gefallen, sodass diese, gespielt wurde die Spanische Eröffnung, die Entscheidung bringen muss. In dieser Runde holt Hiarcs zwar knapp 70,0% der möglichen Punkte, jedoch fehlt ihm am Ende nur ein einziges Pünktchen, um mit Fruit 2.2.1 gleichzuziehen.

Hiarcs 10 gegen:							
Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Fruit 2.2.1	2807	20	4	7	9	37,5%	5,0%
Fritz 9	2807	20	6	5	9	42,5%	17,5%
Shredder 9 UCI	2788	20	8	7	5	57,5%	27,5%
Spike 1.0a Mainz	2708	20	14	5	1	82,5%	30,0%
Loop List 600	2697	20	8	6	6	55,0%	10,0%
Ktulu 7.5	2692	20	15	2	3	80,0%	25,0%
Junior 9	2684	20	13	3	4	72,5%	20,0%
Chess Tiger 15.0	2674	20	9	8	3	65,0%	17,5%
Top-Profi-Elo	2816	160	77	43	40	61,6%	19,1%
The King 3.33	2666	20	11	6	3	70,0%	12,5%
Gandalf 6.0	2661	20	12	5	3	72,5%	25,0%
Ruffian 2.1.0	2659	20	11	6	3	70,0%	15,0%
Pro Deo 1.1	2652	20	11	6	3	70,0%	15,0%
SlowChess Blitz	2643	20	13	6	1	80,0%	2,5%
Naum 1.8	2618	20	14	4	2	80,0%	32,5%
SOS 5 for Arena	2618	20	13	5	2	77,5%	25,0%
Aristarch 4.50	2617	20	13	6	1	80,0%	5,0%
Profi-Elo	2835	160	98	44	18	75,0%	16,6%
SmarThink 0.17a	2608	20	11	7	2	72,5%	12,5%
Glaurung Mainz	2608	20	10	8	2	70,0%	0,0%
Pharaon 3.3	2594	20	13	5	2	77,5%	0,0%
Deep Sjeng 1.6	2591	20	16	3	1	87,5%	20,0%
Delfi 4.6	2588	20	14	5	1	82,5%	2,5%
Thinker 4.7a	2577	20	10	6	4	65,0%	2,5%
Jonny 2.82	2576	20	15	2	3	80,0%	15,0%
Nimzo 8	2570	20	13	4	3	75,0%	12,5%
Amateur-Elo	2793	160	102	40	18	76,3%	8,1%
Hiarcs 10	2811	480	277	127	76	70,9%	14,6%

Hiarcs 10 erzielt am Ende des Testdurchgangs einen Gesamtscore von 70,94% beziehungsweise ein Elorating von 2809 Punkten. Das entspricht einer Elosteigerung zu Hiarcs 9 von phänomenalen 111 Punkten. Eine außergewöhnliche Leistung von Autor Mark Uniacke, welchem man zu dieser Leistung nur gratulieren kann. Hiarcs spielt nicht nur sehr erfolgreich, sondern pflegt zudem noch einen sehr interessanten Spielstil, immer wieder gespickt mit vielen überraschenden Wendungen. Auch wenn es nicht gelang, auf das obere Treppchen zu gelangen, so ist der Abstand zur absoluten Spitze so gering wie nie zuvor.

Die Lage

Seit der letzten CSS-Online-Ausgabe ist es Fruit 2.2.1 gelungen, sich an Fritz 9 vorbei auf Platz 1 zu schieben. Fritz 9 muss sich durch Hiarc 10 sogar mit Platz 3 zufrieden geben. Doch diese Reihenfolge kann beim nächsten Mal schon wieder anders aussehen. Die Abstände dieser 3 Engines sind so gering, dass man wirklich von 3 gleich starken Engines sprechen kann. Dann fiebere ich bereits dem Test der brandneuen ungarischen Engine namens Rybka entgegen. Höchstwahrscheinlich wird diese neue UCI-Engine die Reihenfolge sowieso verändern. Shredder 9 UCI ist bereits auf Rang 4 zurückgefallen, der Abstand zu den Führenden ist allerdings nicht so weit, sodass auch die für März 2006 angekündigte Shredder 10-Version durchaus eine Chance hat, wieder auf das Treppchen zu steigen. Beste Freeware-Engine, wenn wir die Fruit-Ableger unberücksichtigt lassen, ist nach wie vor Spike 1.0a Mainz, welche sich allerdings bereits mit einem 5. Platz zufrieden geben muss. Im Tabellenmittelfeld und dem unteren Drittel haben sich nur geringfügige Veränderungen ergeben. Am Tabellenende steht nach wie vor Oldie Nimzo 8. Ich gehe allerdings davon aus, dass Nimzo in der nächsten CSS-Online-Ausgabe nicht mehr in der Rangliste vertreten sein wird. Die ausstehenden Tests mit Pseudo 0.7c und vielleicht auch WildCat 6 werden die Platzierungen in diesem Bereich wahrscheinlich verändern.

CSS-Rangliste

Stand: 03.01.2006

Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Punkte	Remis qu.	Score	Elo-Gegn.	Elo
1	Fruit 2.2.1	480	281	121	78	341,5	25,2%	71,1%	2655	2811
2	Hiarc 10	480	277	127	76	340,5	26,5%	70,9%	2655	2809
3	Fritz 9	480	282	113	85	338,5	23,5%	70,5%	2655	2806
4	Shredder 9 UCI	480	273	104	103	325,0	21,7%	67,7%	2656	2784
5	Spike 1.0a Mainz	480	204	135	141	271,5	28,1%	56,6%	2659	2704
6	Loop List 600	480	201	134	145	268,0	27,9%	55,8%	2659	2699
7	Ktulu 7.5	480	196	131	153	261,5	27,3%	54,5%	2660	2690
8	Junior 9	480	190	133	157	256,5	27,7%	53,4%	2660	2683
9	Chess Tiger 15.0	480	173	154	153	250,0	32,1%	52,1%	2660	2674
10	The King 3.33	480	172	146	162	245,0	30,4%	51,0%	2661	2667
11	Ruffian 2.1.0	480	167	145	168	239,5	30,2%	49,9%	2661	2659
11	Gandalf 6.0	480	173	132	175	239,0	27,5%	49,8%	2661	2659
13	Pro Deo 1.1	480	164	142	174	235,0	29,6%	49,0%	2661	2653
14	SlowChess Blitz WV2	480	154	153	173	230,5	31,9%	48,0%	2662	2647
15	Aristarch 4.50	480	149	125	206	211,5	26,0%	44,1%	2663	2620
16	SOS 5 for Arena	480	139	139	202	208,5	29,0%	43,4%	2663	2616
17	Naum 1.8	480	134	146	200	207,0	30,4%	43,1%	2663	2614
18	Glaurung Mainz	480	143	126	211	206,0	26,3%	42,9%	2663	2612
19	SmarThink 0.17a	480	129	149	202	203,5	31,0%	42,4%	2663	2609
20	Pharaon 3.3	480	128	137	215	196,5	28,5%	40,9%	2664	2599
21	Delfi 4.6	480	121	141	218	191,5	29,4%	39,9%	2664	2592
22	Deep Sjeng 1.6	480	123	135	222	190,5	28,1%	39,7%	2664	2590
23	Thinker 4.7a	480	105	159	216	184,5	33,1%	38,4%	2664	2581
24	Jonny 2.82	480	131	100	249	181,0	20,8%	37,7%	2665	2576
25	Nimzo 8	480	105	145	230	177,5	30,2%	37,0%	2665	2571

Ausblick

Zuerst wird der Test mit Pseudo 0.7c fortgesetzt. Weiterhin ist geplant, mit WildCat 6 einige Partien zu spielen. Ebenfalls angekündigt wurde das Update von der russischen Engine SmarThink, welche nun als SmarThink 1.00 als UCI-Version veröffentlicht wurde. Höhepunkt wird aber der mit Spannung erwartete Test mit dem neuen Shootingstar Rybka 1.2 sein. Die Beta-Version dieser neuen, ungemein starken Engine aus Ungarn hat bereits die Spitzenposition sämtlicher bekannter Ranglisten eingenommen. Das Release der Version Rybka 1.2 ist für den 01.02.2006 geplant. Wenn es dabei bleibt, wird die Engine sogleich in die CSS-Rangliste integriert. Es wird also schon wieder einen spannenden Kampf um die Ranglistenspitze geben.

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
