CSS-Rangliste - Starke Auftritte von SmarThink und Glaurung

CSS-Rangliste - Starke Auftritte von SmarThink und Glaurung

Pseudo 0.7c

Bereits letzten Monat absolvierte Pseudo 0.7c erfolgreich den Kurztest über 168 Partien. Während dieses Kurztests erzielte die Engine ein Rating von 2590 Punkten, was für eine Qualifikation reichen würde. Aus diesem Grund wurde der Test jetzt über die volle Distanz fortgesetzt.

Autor dieser Winboard-Engine ist Jan Klima aus der Tschechischen Republik. Die Engine ist noch relativ jung, das erste Release, Pseudo 0.6h, datiert vom 20.09.2004.

Nach anfänglichen Startschwierigkeiten beim Kurztest punktet die Engine im weiteren Verlauf immer besser und erspielt sich so nach und nach Ratings von etwa 2600 Punkten. Innerhalb der einzelnen Eröffnungsrunden scort Pseudo allerdings sehr uneinheitlich, sodass es während des Tests sehr schwierig war, eine Prognose abzugeben, ob denn die Qualifikation gelingt oder nicht. Die Rundenergebnisse reichen von Scores ab etwas über 30% bis zu Werten von weit über 50%. Das spricht dafür, dass Pseudo mit bestimmten Positionen nichts anzufangen weiß. Die Indischen und geschlossenen Systeme scheinen Pseudo eher zu liegen, das taktisch angelegte Staunton-Gambit hingegen war ein Desaster. Das überraschte mich insofern, da der Spielstil von Pseudo eher auf Initiative und Angriff ausgelegt ist, ihm also taktische Finessen nicht fremd sind.

Pseudo 0.7c gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	½	-	Score
Fritz 9	2806	20	4	6	10	35,00%
Fruit 2.2.1	2811	20	1	5	14	17,50%
Shredder 9 UCI	2784	20	5	3	12	32,50%
Spike 1.0a Mainz	2820	20	2	10	8	35,00%
Loop List 600	2699	20	6	4	10	40,00%
Hiarcs 10	2809	20	4	8	8	40,00%
Ktulu 7.5	2690	20	6	6	8	45,00%
Junior 9	2683	20	4	5	11	32,50%
"Top-Profi-Score"	**2651**	**160**	**32**	**47**	**81**	**34,69%**
Chess Tiger 15.0	2674	20	4	5	11	32,50%
The King 3.33	2667	20	4	6	10	35,00%
Gandalf 6.0	2659	20	5	8	7	45,00%
Ruffian 2.1.0	2659	19	4	3	12	28,95%
Pro Deo 1.1	2653	19	1	9	9	28,95%
SlowChess Blitz WV2	2647	19	6	5	8	44,74%
Aristarch 4.50	2620	19	9	0	10	47,37%
SOS 5 for Arena	2616	19	2	6	11	26,32%
"Profi-Score"	**2549**	**155**	**35**	**42**	**78**	**36,13%**
Naum 1.8	2614	20	7	7	6	52,50%
Glaurung Mainz	2612	20	5	6	9	40,00%
SmarThink 0.17a	2609	20	7	5	8	47,50%
Pharaon 3.3	2599	20	6	4	10	40,00%
Deep Sjeng 1.6	2590	20	7	5	8	47,50%
Thinker 4.7a	2581	20	9	4	7	55,00%
Delfi 4.6	2592	19	8	6	5	57,89%
Jonny 2.82	2576	20	10	5	5	62,50%
Nimzo 8	2571	20	12	5	3	72,50%
"Amateur-Score"	**2614**	**159**	**64**	**40**	**55**	**52,83%**
Pseudo 0.7c	**2607**	**474**	**131**	**129**	**214**	**41,24%**

Am Ende des Testdurchgangs kam Pseudo 0.7c auf einen Score von 40,6%, was für eine Qualifikation für die CSS-Rangliste ausreichend ist. Dieser Score entspricht einem Elorating von 2600 Punkten, womit sich die tschechische Engine vorerst auf Rang 21 platziert. Durch die erfolgreiche Qualifikation von Pseudo musste die bis dato älteste gelistete Engine, Nimzo 8 von Chrilly Donninger, ihren Stammplatz innerhalb der CSS-Rangliste räumen. In der noch jungen Engine von Jan Klima steckt insbesondere im taktischen Bereich noch Verbesserungspotenzial, sodass ich davon ausgehe, diese hier bald wieder in einer verbesserten Version zu testen.

CSS-Rangliste - Starke Auftritte von SmarThink und Glaurung

SmarThink 1.00

Bereits Mitte letzten Jahres verkündete der Autor Sergei Markoff, dass SmarThink bald kommerziell vertrieben wird. Durch private Probleme und den Ausstieg des Distributors Frank Quisinsky und seinem Gladiator-Shop, musste Sergei Markoff sich zudem noch nach einem neuen Distributor umsehen. So einigte er sich schließlich mit Lokasoft, sodass es etwas verspätet im Januar dieses Jahres endlich soweit war. Die Frage war natürlich, wie der russische Autor seine Engine während dieser Zeit verbessern konnte, denn immerhin hatte sich die Spielstärke der Mitkonkurrenten in den letzten Monaten rasant nach oben entwickelt.

In der CSS-Rangliste sind bisher zwei Versionen des Autors vertreten. Die letzte frei erhältliche SmarThink-Version v0.17a, stammt immerhin bereits vom Oktober 2003, ist also schon etwas betagt.

SmarThink-Versionen in der "ewigenCSS-Rangliste"

Rg	Programm	Version	Par-tien	+	=	-	Remis-Quote	Score	Elo-Gegner	Rating
43	**SmarThink 0.17a**	01.10.2003	1244	405	391	448	31,4%	48,3%	2621	**2608**
69	**SmarThink 0.16b**	05.04.2003	880	289	221	370	25,1%	45,4%	2580	**2547**

In der aktuellen Rangliste findet man diese Version auf Rang 19 mit einem Elorating von 2610 Punkten. Kommerzielle Engines findet man etwa ab dem 11. bis 12. Rang mit einem Rating von ca. 2660 Punkten. Allerdings sind diese auch schon älteren Datums, für eine neue kommerzielle Engine ist die Erwartungshaltung sicher größer, denn schließlich findet man mit Spike eine kostenlose Engine in der Nähe der 2700er-Elomarke.

Mit der kommerziellen Version hat der Autor gleichzeitig den Umstieg von der Winboard-Engine zur UCI-Engine vollzogen, sehr zur Freude der User. Denn so lässt sich die Engine kinderleicht in allen GUIs betreiben. Das lästige Hantieren mit dem Winboard-Adapter und der manuellen Einstellung von irgendwelchen Parametern entfällt somit. Schauen wir uns zuerst die rein technischen Veränderungen der aktuellen Version an. Die Programmdatei von SmarThink ist von 322 KB auf 1524 KB gewachsen. Auch die Knotenzahlen sind auf meinem Rechner von 980 Kn/s auf 340 Kn/s gesunken. Beides spricht eindeutig dafür, dass der Engine mehr Schachwissen implementiert wurde. Leider wirkt sich die deutlich geringere Knotenzahl negativ auf die Rechentiefe aus. Im Mittelspiel kam SmarThink 0.17a nach einer Minute Bedenkzeit auf eine Rechentiefe von 13 Halbzügen. Unter gleichen Bedingungen und bei identischer Teststellung erreicht die kommerzielle Version lediglich 10 Halbzüge.

Sergei Markoff

Auffällig ist jedoch die sehr hohe selektive Rechentiefe mit Spitzen von über 40 Halbzügen. Da diese bei der Winboard-Version nicht angezeigt wurde, habe ich zur Vorgängerversion keinen Vergleich. Im Endspiel wirkt sich die geringere Knotenzahl nicht so extrem aus, hier liegt die Rechentiefe bei der aktuellen Version mit 14 Halbzügen nur einen Halbzug unter dem Wert von SmarThink o.17a. Auch hier allerdings wieder ein extrem hoher selektiver Wert von über 50 Halbzügen. Hier scheint der Autor auf den Spuren von Mark Uniacke und seinem Programm Hiarcs zu wandeln.

Nach diesen technischen Details geht es nun ans Eingemachte. Wo steht die neue russische Engine im Vergleich zu den kommerziellen Genossen? Um dies festzustellen, muss auch SmarThink jeweils 20 Partien gegen sämtliche in der Rangliste aufgeführte Programme absolvieren. Sehr schnell wurde deutlich, dass die kommerzielle Version deutlich stärker geworden ist. Die ersten beiden Runden beendet SmarThink 1.00 im Vergleich zur letzten Freeware-Version mit einem Plus von 17,0% bzw. 18,0%. Nach dem guten Start läuft es in Runde 3 und 4 mit einem Plus im einstelligen Prozentbereich nicht mehr ganz so gut. Wenn es auch bei der Caro-Kann-Eröffnung und in der Spanisch-Runde sogar minimal schlechtere Rundenresultate gibt, so trumpft die russische Engine in den restlichen Runden mit Scoreverbesserungen von fast 20% wieder wie entfesselt auf.

SmarThink 1.00 gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	=	-	Score	+/-
Fruit 2.2.1	2814	20	5	5	10	37,5%	10,0%
Hiarcs 10	2805	20	4	7	9	37,5%	10,0%
Fritz 9	2800	20	4	6	10	35,0%	12,5%
Shredder 9 UCI	2780	20	7	4	9	45,0%	30,0%
Spike 1.0a Mainz	2700	20	8	3	9	47,5%	12,5%
Loop List 600	2697	20	9	3	8	52,5%	32,5%
Ktulu 7.5	2686	20	5	9	6	47,5%	10,0%
Junior 9	2678	20	5	3	12	32,5%	5,0%
Top-Profi-Elo	**2687**	**160**	**47**	**40**	**73**	**41,9%**	**15,3%**
Chess Tiger 15.0	2678	20	2	8	10	30,0%	-7,5%
The King 3.33	2667	20	11	5	4	67,5%	15,0%
Gandalf 6.0	2662	20	11	4	5	65,0%	-7,5%
Pro Deo 1.1	2659	20	11	4	5	65,0%	17,5%
Ruffian 2.1.0	2658	20	9	7	4	62,5%	25,0%
SlowChess Blitz WV2	2648	20	13	2	5	70,0%	25,0%
SOS 5 for Arena	2621	20	9	7	4	62,5%	5,0%
Aristarch 4.50	2621	20	11	7	2	72,5%	22,5%
Profi-Elo	**2738**	**160**	**77**	**44**	**39**	**61,9%**	**11,9%**
Naum 1.8	2613	20	7	8	5	55,0%	17,5%
Glaurung Mainz	2612	20	11	4	5	65,0%	10,0%
Pharaon 3.3	2601	20	8	8	4	60,0%	5,0%
Pseudo 0.7c	2596	20	9	7	4	62,5%	10,0%
Deep Sjeng 1.6	2593	20	7	6	7	50,0%	5,0%
Delfi 4.6	2589	20	12	5	3	72,5%	7,5%
Thinker 4.7a	2583	20	11	9	0	77,5%	20,0%
Jonny 2.82	2577	20	6	5	9	42,5%	-2,5%
Amateur-Elo	**2673**	**160**	**71**	**52**	**37**	**60,6%**	**9,1%**
SmarThink 1.00	**2699**	**480**	**195**	**136**	**149**	**54,8%**	**12,1%**

Nach dem kompletten Durchgang liegt der Score bei 54,8%, was eine Scoresteigerung zur Vorgängerversion v0.17a von ausgezeichneten 12,1% gleichkommt. In Elo ausgedrückt erreicht SmarThink die 2700-Elo-Marke bzw. eine Elosteigerung von knapp 90 Punkten. Am erfolgreichsten punktet SmarThink gegen die Gegner aus dem Tabellenmittelfeld und erzielte gegen diese Gegnerschaft ein Elorating von fast 2740 Punkten. Gegen die restlichen Gegner sieht es mit einem Rating von etwa 2680 Punkten um einiges schlechter aus. Wie deutlich die Spielstärkesteigerung ausgefallen ist, zeigt sich auch sehr deutlich daran, dass es der kommerziellen Version gelungen ist, 21 von 24 Matchergebnissen zu verbessern.

Insgesamt also ein wirklich gelungener Erstauftritt für den russischen Autor Sergei Markoff im kommerziellen Lager. In diesem Kreis muss sich SmarThink wahrlich nicht verstecken. Wie sieht es nun mit dem Spielstil aus? Ich habe mir einige Partien angeschaut. SmarThink wirkt insbesondere im Königsangriff stark verbessert und produzierte einige schöne Kurzpartien, bei denen auch namhafte Gegner überrascht wurden. Hier nur ein Beispiel von vielen:

Gandalf 6.0 – SmarThink 1.00 [C85]
CSS-Rangliste (10+10)
Klaus Wlotzka

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Le7 6.Lxc6 dxc6 7.Sc3 Lg4 8.d3 Üblicher ist hier die Fortsetzung 8.h3 Lh5 9.g4 Lg6 10.Sxe5 Sxe4 11.Te1 Sxc3 12.bxc3 0-0 mit unklarer Stellung.

8...Dd7 Schwarz denkt gar nicht daran, etwas für seinen ungedeckten e-Bauern zu tun. Möglich wäre zum Beispiel 8...Sd7 9.De2 Ld6 10.h3 Lh5 11.Sd1 Sc5 12.Se3.

9.a3 0-0-0 Zeit für einen kurzen Zwischenstand. Die Stellung ist in etwa ausgeglichen, dennoch sieht die schwarze Stellung ausbaufähiger aus. Mittels der langen Rochade plant Schwarz einen Angriff auf dem Königsflügel gegen den weißen Monarchen. Aber auch Weiß wird versuchen, dem schwarzen König auf dem Leib zu rücken.

10.h3 Lh5 11.De2 De6 12.Le3 h6 13.b4 g5

Beide Seiten haben mit ihrem Bauernsturm auf den gegnerischen König begonnen. Jetzt entscheidet der effektivere Angriff.

14.Lc5 Lxc5 15.bxc5 Weiß hat die b-Linie geöffnet und kann nun versuchen hier mit den Schwerfiguren aktiv zu werden. Allerdings sind die weißen Figuren noch nicht in Stellung.

15...Thg8!

Die Figuren des Nachziehenden stehen wesentlich aktiver. Mit dem letzten Zug droht Schwarz bereits mit dem Vorstoß des g-Bauern die g-Linie zu öffnen. Die Dame steht bereits für einen Angriff bereit.

16.De3 Der Vorstoß 16.g4 kommt bereits zu spät, Schwarz kontert einfach mit 16...Sxg4 17.hxg4 Dxg4+ 18.Kh2 Dxf3 19.Dxf3 Lxf3 20.Kg3 g4 und Gewinnstellung.

16...g4 17.hxg4? Weiß verliert die Übersicht. Er könnte mit 17.Sh4 gxh3 18.g3 Sg4 19.Dd2 Dc4 20.Sf5 Dxc5 21.Sa4 Df8 22.Da5 den Angriff lahm legen und Weiß spielt noch mit.

17...Sxg4 18.De2 Sf6!

Bereits der Gewinnzug. Weiß ist verloren.

19.g3 Auch andere Fortsetzungen verlieren, zum Beispiel: 19.De3 Txg2+ 20.Kxg2 Tg8+ 21.Kh2 Sg4+ 22.Kh1 Sxe3 23.Sh2 Dh3 24.Tg1 Lf3+ 25.Tg2 Dxg2#; 19.Tfb1 Dh3 20.g3 Txg3+ 21.fxg3 Tg8 22.Kf2 Dxg3+ 23.Ke3 Df4+ 24.Kf2 Lxf3 25.Dxf3 Dh2+ 26.Ke3 Sg4+ –+.

19...Dh3 20.Tae1 Tg6 21.Sd1 Sg4 22.Se3 Auch andere Varianten können den Verlust nicht verhindern: 22.Dd2 Tdg8 23.Te2 Tf6 24.Se3 Sxe3 25.Txe3 Lxf3 26.Txf3 Txf3 –+.

22...Sxf2 0–1

CSS-Rangliste - Starke Auftritte von SmarThink und Glaurung

Glaurung 1.0.1

Im Februar 2005 feierte Tord Romstad aus Norwegen mit Glaurung 0.2.1 einen erfolgreichen Einstand in der CSS-Rangliste. Bereits im August veröffentlichte er eine neue Version mit dem Namen Glaurung Mainz. Diese Version spielte nicht nur sehr erfolgreich bei der ersten Computerweltmeisterschaft im Fisher-Random-Chess (FRC), sondern konnte sich auch im klassischen Schach gegenüber der Vorgängerversion gleich um 60 Elo steigern. Mit dieser enormen Steigerung konnte sich Glaurung Mainz von Rang 24 auf Platz 16 verbessern.

Glaurung-Versionen in der "ewigenCSS-Rangliste"

Rg	Programm	Version	Par-tien	+	=	-	Remis-Quote	Score	Elo-Gegner	Rating
36	**Glaurung Mainz**	07.08.2005	700	217	189	294	27,0%	44,5%	2655	**2617**
69	**Glaurung 0.2.1**	07.02.2005	748	211	189	348	25,3%	40,8%	2615	**2550**

Seither sind wiederum nur etwa vier Monate vergangen und schon wieder präsentiert Tord Romstad mit Glaurung 1.0 eine neue Version. Nach der letzten bereits ausgezeichneten Steigerung seiner Engine war ich gespannt, ob innerhalb der relativ kurzen Zeit wieder ein ähnlicher Fortschritt gelungen ist. Vor dem Testdurchgang schaue ich mir immer die programmtechnischen Veränderungen an. Dazu überprüfe ich die Knotenzahlen und Rechentiefen in einer Mittel- und Endspielstellung. Die Knotenzahlen haben sich gegenüber Glaurung Mainz zwar um etwa 15% deutlich verringert. Einen negativen Einfluss auf die Rechentiefe hatte dies jedoch nicht. Glaurung 1.0.1 erzielt im Mittelspiel etwa die gleiche Rechentiefe, im reinen Bauernendspiel kommt das aktuelle Programm auf erheblich größere Rechentiefen.

Auch der Spielstil hat sich verändert. Glaurung 1.0.1 hat im taktischen Bereich weiter zugelegt. Am auffälligsten verbessert zeigt sich die norwegische Engine allerdings im Endspiel. Hier konnte sie selbst den allerstärksten Konkurrenten erfolgreich Paroli bieten und die erarbeiteten Vorteile aus dem Mittelspiel auch entsprechend umsetzen. Hier ein schönes Beispiel, welches sowohl die taktische Schlagkraft als auch die Endspielfähigkeiten von Glaurung zeigt. In dieser Partie lässt sich Glaurung durch einige überraschende taktische Züge von Fruit nicht aus der Ruhe bringen und bringt die Partie im Endspiel sicher nach Hause.

Tord Romstad

Glaurung 1.0.1 – Fruit 2.2.1 [D85]
CSS-Rangliste (10+10)
Klaus Wlotzka

1.d4 Sf6 2.c4 g6 3.Sc3 d5 4.cxd5 Sxd5 5.e4 Sxc3 6.bxc3 c5 7.Lb5+ Ld7 8.Le2 Lg7 9.Sf3 cxd4 10.cxd4 Lc6 11.e5?!

Bisher folgten beide Kontrahenten durchaus bekannten Pfaden. Den letzten weißen Zug hingegen fand ich in meiner Partiedatenbank nicht mehr, bisher wurde in dieser Stellung meist 11.Dd3 0-0 12.0-0 e6 13.Lg5 Da5 14.Ld2 mit gutem weißen Spiel fortgesetzt.

11...Ld5 12.0-0 Sc6 13.Le3 0-0 14.Tb1 Dd7 15.Dd2 Tac8 16.Tfc1 Tfd8 Die Entwicklung ist auf beiden Seiten abgeschlossen. Jetzt gilt es einen konkreten Plan zu fassen. Die schwarze Stellung gefällt mir besser. Der Nachziehende kann den rückständigen d-Bauern von Glaurung attackieren und später versuchen, seine Bauern am Damenflügel zu aktivieren.

17.Td1 b6 18.a3 Sa5 19.La6 Tc7 20.Lf4 Gegen die Drohung Sc4 gerichtet. Jedoch gibt dies Schwarz die Möglichkeit, die

Bauernstellung von Weiß am Königsflügel zu schwächen. Die Frage ist, ob dies die Aufgabe des starken Läufers auf d5 wert ist. Besser ist vielleicht 20.De2.

20...Lxf3 21.gxf3 Df5 22.De3 Sc4 23.Dc1 Tdc8!?

Ein völlig überraschender Zug. Schwarz stellt seinen Turm automatisch auf ein vom gegnerischen Läufer kontrolliertes Feld. Dies ist eher ein langfristiger Plan, denn bei der Annahme des Qualitätsopfers muss Weiß für den Rest der Partie auf seinen starken weißfeldrigen Läufer verzichten und hinterlässt eine ruinierte Bauernstruktur.

24.Kg2 Glaurung verzichtet auf dieses Angebot. Die Stellung ist nach 24.Lxc8 Txc8 25.Kg2 Sxe5 26.De3 Sc4 27.De4 Dd7 28.Td3 zwar materiell ausgeglichen, aber schwierig einzuschätzen.

24...Tc6 25.Lg3 Sxe5!? Führt zu Verwicklungen, bei denen Weiß taktisch aufpassen muss, nicht materiell in Nachteil zu geraten. Den soeben verlorenen Bauern bekommt er auf e7 zurück.

26.De3! Sc4 27.Dxe7 Sd2!

Jetzt ist es Schwarz, der genau spielen muss, denn nach beispielsweise 27...Tf8, um den angegriffenen Turm aus der Gefahrenzone zu bringen, erhält Weiß gutes Spiel durch seinen starken Zentrumsbauern, zum Beispiel 28.De4 Dxe4 29.fxe4 Sxa3 30.Tb3 Sc2 31.d5 Tc3 32.Txc3 Lxc3 33.d6 Lf6 34.d7 Sb4 35.Lc4 Le7 36.Lc7 Sc6 37.f4 mit guten Gewinnchancen trotz des Minusbauern.
Auch 27...Lf8 gibt Weiß die besseren Chancen. 28.De4 Dxe4 29.fxe4 Sxa3 30.d5 Tc2 31.Tb3 Td8 32.e5

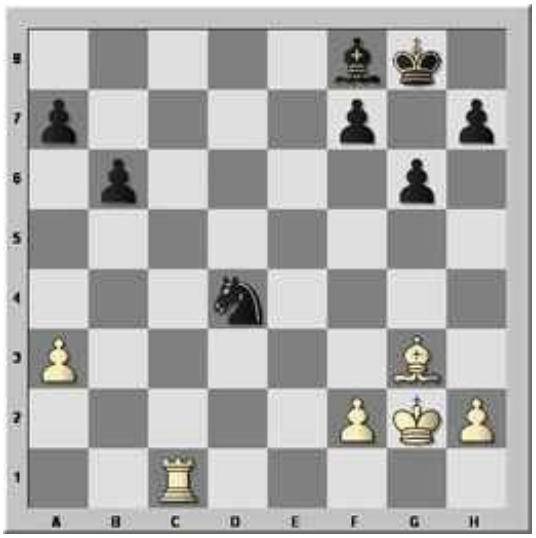
28.Lxc8 Txc8 Das Zwischenschach nach 28...Dxf3+? bringt Schwarz nach 29.Kg1 Sxb1 30.Dd8+ Lf8 31.Txb1 in große Schwierigkeiten.

29.Tbc1 Dxf3+ 30.Kg1 Lf8 31.De3 Tc2!

Wieder greift Fruit zu völlig überraschenden Mitteln, denn das normale 31...Dxe3 32.fxe3 Txc1 33.Txc1 Lxa3 34.Tc8+ Kg7 35.Le5+ Kh6 36.Tc7 f5 37.Txa7 Sc4 38.Kf2 sieht besser für Weiß aus.

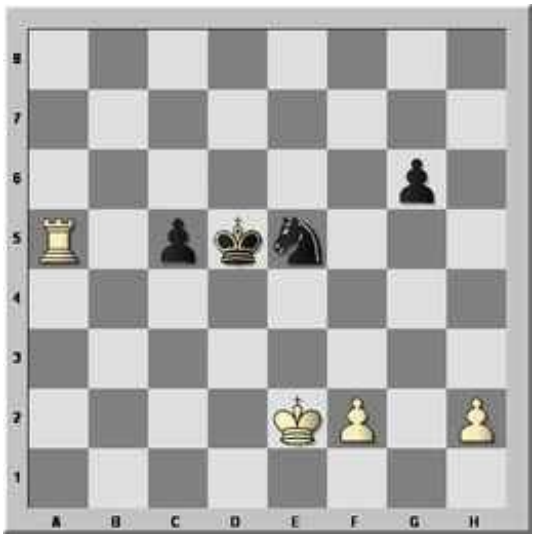
32.Dxf3 Natürlich nicht 32.Txc2?? wegen 32...Dxd1+ –+.

32...Sxf3+ 33.Kg2 Txc1 34.Txc1 Sxd4 Ein sehr kompliziertes Endspiel ist entstanden. Weiß muss mit seinem Turm gegen Springer und zwei Bauern des Schwarzen spielen. In der Folge werden die Endspielfähigkeiten von Glaurung deutlich.



35.Tc8 Se6 36.Le5 f6?! Mehr Chancen bot vielleicht 36...h6 37.Ta8 a5 38.Ld6 Kg7 39.Lxf8+ Sxf8 40.Tb8 Sd7 41.Tb7 Se5 42.Txb6 Sc4 43.Tb3 a4 44.Td3.

37.Lxf6 Kf7 38.Lb2 h6 39.Tb8 Sf4+ 40.Kf1 Sd3 41.Tb7+ Ke6 42.Lg7 Lxa3 43.Lxh6 Lc5 44.Le3 a5 45.Ke2 Se5 46.Lxc5 bxc5 47.Tb5 Kd5 48.Txa5



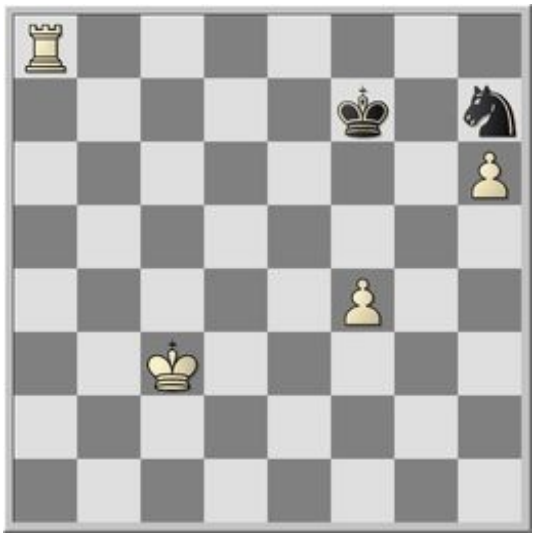
Weiß hat seine Stellung stetig verbessert. Jetzt gilt es, den schwachen g-Bauern zu gewinnen.

48...Sc6 49.Ta8 Kd4 50.Tg8 Se7 51.Tg7 Sd5 52.Kf3 c4 53.Txg6

Das Vorhaben ist schon mal gelungen, der vorgerückte c-Bauer des Nachziehenden stellt keine Gefahr mehr dar. Weiß kann diesen auf der c-Linie unter Kontrolle halten und seinerseits seine Freibauern nach vorne bringen.

53...c3 54.Tc6 Sb4 55.Tc8 Sd5 Der Bauer stellt keine Gefahr mehr dar, zum Beispiel 55...Kd3 56.h4 c2 57.h5 Kd2 58.Txc2+ Kxc2 59.h6+–.

56.Ke2 Sf4+ 57.Kd1 Kd3 58.h4 Sh5 59.Td8+ Ke4 60.Th8 Sf6 61.h5 Ke5 62.h6 Ke6 63.Ta8 Kf7 64.Kc2 Sh7 65.Kxc3 Kg6 66.f4 Kf7



Dass 66...Kxh6 nichts mehr bringt, wissen die heutigen Engines durch die Endspieldatenbanken, dies ergibt ein Matt in spätestens 17 Zügen. Hier eine mögliche Abwicklung: 67.Kd4 Sf6 68.Ke5 Sd7+ 69.Ke6 Sc5+ 70.Kf7 Kh5 71.Tg8 Sb3 72.f5 Kh6 73.f6 Sd4 74.Ke8 Sf5 75.Kd7 Kh7 76.f7 Sh6 77.f8D Sxg8 78.Df7+ Kh8 79.Ke6 Sh6 80.Dg6 Sg4 81.Dxg4 Kh7 82.Kf6 Kh8 83.Dg7#.

67.Ta7+ Kg8 68.Kd4 Sf6 69.Ke5 Sh7 70.f5 Sf8 71.Tg7+ Kh8 72.f6 Se6 73.f7 Sf8 74.Tg8+ Kh7 75.Txf8 Kg6 76.Tg8+ Kxf7 77.h7 Ke7 78.Tg7+ Kd8 79.h8D# Ein starker Auftritt von Glaurung 1.0.1! 1–0

Dass sich Glaurung erheblich verbessert hat, wird schon nach einigen wenigen Partien deutlich. Sehr stark punktet Glaurung gegen die allerstärkste Konkurrenz. Gegen die Top 8 der Rangliste verbessert Glaurung 1.0.1 seinen Score um fast 10% und kommt so gegen diese Gegnergruppe auf ein Elorating von knapp 2690. Ein ähnlicher Scorezuwachs gelingt gegen die etwas schwächeren Gegner aus dem unteren Tabellendrittel. Lediglich gegen die Kontrahenten aus dem Tabellenmittelfeld tut sich Glaurung schwer und kommt hier auf eine vergleichsweise bescheidene Scoresteigerung von knapp 4,0%. Das entspricht in diesem Fall einem Elorating von lediglich knapp 2640 Punkten. Dies verhinderte letztlich ein noch besseres Gesamtresultat der jüngsten Engine von Tord Romstad.

Glaurung 1.0.1 gegen:							
Gegner	**Elo**	**Sp.**	**+**	**=**	**-**	**Score**	**+/-**
Fruit 2.2.1	2814	20	3	3	14	22,50%	-2,50%
Hiarcs 10	2805	20	5	5	10	37,50%	7,50%
Fritz 9	2799	20	4	6	10	35,00%	20,00%
Shredder 9 UCI	2774	20	8	4	8	50,00%	15,00%
Spike 1.0a Mainz	2700	20	11	5	4	67,50%	45,00%
SmarThink 1.00	2696	20	7	4	9	45,00%	10,00%
Loop List 600	2691	20	6	2	12	35,00%	-15,00%
Ktulu 7.5	2686	20	7	3	10	42,50%	-2,50%
Top-Profi-Elo	**2688**	**160**	**51**	**32**	**77**	**41,88%**	**9,69%**
Chess Tiger 15.0	2683	20	6	4	10	40,00%	-12,50%
Junior 9	2680	20	3	4	13	25,00%	-17,50%
Gandalf 6.0	2668	20	11	2	7	60,00%	22,50%
The King 3.33	2666	20	9	4	7	55,00%	25,00%
Pro Deo 1.1	2657	20	3	8	9	35,00%	-7,50%
Ruffian 2.1.0	2654	20	8	7	5	57,50%	22,50%
SlowChess Blitz WV	2644	20	4	10	6	45,00%	-2,50%
SOS 5 for Arena	2622	20	8	6	6	55,00%	-2,50%
Profi-Elo	**2634**	**160**	**52**	**45**	**63**	**46,56%**	**3,44%**
Aristarch 4.50	2617	20	7	6	7	50,00%	-7,50%
Naum 1.8	2611	20	15	3	2	82,50%	35,00%
Pharaon 3.3	2602	20	7	5	8	47,50%	10,00%
Pseudo 0.7c	2596	20	15	2	3	80,00%	20,00%
Deep Sjeng 1.6	2594	20	10	3	7	57,50%	0,00%
Delfi 4.6	2590	20	8	5	7	52,50%	5,00%
Jonny 2.82	2581	20	10	4	6	60,00%	-5,00%
Thinker 4.7a	2581	20	11	0	9	55,00%	15,00%
Amateur-Elo	**2674**	**160**	**83**	**28**	**49**	**60,63%**	**9,06%**
Glaurung 1.0.1	**2665**	**480**	**186**	**105**	**189**	**49,69%**	**7,40%**

Dennoch kann sich das Gesamtresultat sehen lassen. Glaurung 1.0.1 erzielt mit einem Elorating von 2663 eine Steigerung von ausgezeichneten 60 Punkten. Innerhalb eines Jahres ist dem norwegischen Autor somit eine Spielstärkesteigerung seiner Engine von etwa 110 Elo gelungen. Unter diesem Gesichtspunkt kann man Tord Romstad zu dieser fantastischen Leistung nur gratulieren, verbunden mit der Hoffnung, dass er weiterhin so viel Spaß und Erfolg an der Arbeit mit Glaurung hat.

CSS-Rangliste - Starke Auftritte von SmarThink und Glaurung

Aktuelle Rangliste

Seit der letzten Veröffentlichung müssen wir uns von einem Urgestein der CSS-Rangliste verabschieden. Dauergast Nimzo 8 von Chrilly Donninger musste nun endgültig seinen Stammplatz räumen. Seit Beginn der CSS-Rangliste im Herbst 2001 war Nimzo 8 vertreten und absolvierte dabei 2326 Partien gegen 120 Gegner. Durch die Anhebung der gegnerischen Spielstärke veränderte sich sein Score von 62,5% auf zuletzt unter 37%. Sein Elorating blieb innerhalb der 4 Jahre allerdings relativ konstant zwischen 2550 und 2575 Punkte. Für Nimzo 8 qualifizierte sich Pseudo 0.7c von Jan Klima aus der Tschechischen Republik für die CSS-Rangliste.

Sergei Markoff gelang mit SmarThink 1.00 ein ausgezeichneter Einstieg ins kommerzielle Lager. Der Abstand zur absoluten Spitze beträgt allerdings noch beträchtliche 120 Elo. Dieser Abstand wird sich mit dem anstehenden Test des neuen Überfliegers Rybka 1.2 sicher weiter vergrößern. Ebenfalls gute Fortschritte macht Tord Romstad mit Glaurung 1.0.1, welcher ab sofort im Tabellenmittelfeld zu finden ist. Ordentlich Federn lassen musste Spike 1.0a, welcher von zuletzt Rang 5 bis auf den 7. Platz durchgereicht wurde. Aber auch von Spike wird es demnächst eine neue frei erhältliche Version geben, sodass dieser sich wieder nach vorne arbeiten kann.

An der Tabellenspitze hat sich Fruit 2.2.1 durch seine konstant gute Punktausbeute etabliert und sich auf seine engsten Verfolger Fritz 9 und Hiarcs 10 etwas Luft verschafft. Aber der Platz an der Sonne ist höchstwahrscheinlich nur noch von kurzer Dauer, denn mit Rybka steht bereits ein ziemlich sicherer Kandidat für Platz 1 in den Startlöchern.

CSS-Rangliste Stand: 05.02.2006

Rg	Schachengine	Par-tien	+	=	-	Punk-te	Remis qu.	Score	Elo-Gegn.	Elo
1	**Fruit 2.2.1**	480	282	119	79	341,5	24,8%	71,1%	2660	**2816**
2	**Hiarcs 10**	480	270	128	82	334,0	26,7%	69,6%	2660	**2803**
3	**Fritz 9**	480	269	118	93	328,0	24,6%	68,3%	2661	**2794**
4	**Shredder 9 UCI**	480	261	104	115	313,0	21,7%	65,2%	2662	**2770**
5	**Loop List 600**	480	200	124	156	262,0	25,8%	54,6%	2665	**2696**
6	**SmarThink 1.00**	480	193	136	151	261,0	28,3%	54,4%	2665	**2695**
7	**Spike 1.0a Mainz**	480	187	139	154	256,5	29,0%	53,4%	2665	**2688**
7	**Ktulu 7.5**	480	191	131	158	256,5	27,3%	53,4%	2665	**2688**
7	**Chess Tiger 15.0**	480	179	154	147	256,0	32,1%	53,3%	2665	**2688**
10	**Junior 9**	480	190	130	160	255,0	27,1%	53,1%	2665	**2686**
11	**Glaurung 1.0.1**	480	186	105	189	238,5	21,9%	49,7%	2666	**2663**
11	**Gandalf 6.0**	480	173	130	177	238,0	27,1%	49,6%	2666	**2663**
13	**The King 3.33**	480	165	143	172	236,5	29,8%	49,3%	2666	**2660**
13	**Pro Deo 1.1**	480	166	141	173	236,5	29,4%	49,3%	2666	**2660**
15	**Ruffian 2.1.0**	480	158	141	181	228,5	29,4%	47,6%	2667	**2649**
16	**SlowChess Blitz WV2**	480	149	154	177	226,0	32,1%	47,1%	2667	**2646**
17	**SOS 5 for Arena**	480	142	137	201	210,5	28,5%	43,9%	2668	**2624**
18	**Aristarch 4.50**	480	146	124	210	208,0	25,8%	43,3%	2668	**2621**
19	**Naum 1.8**	480	123	144	213	195,0	30,0%	40,6%	2669	**2602**
20	**Pharaon 3.3**	480	125	138	217	194,0	28,8%	40,4%	2669	**2601**
21	**Deep Sjeng 1.6**	480	125	131	224	190,5	27,3%	39,7%	2669	**2596**
22	**Pseudo 0.7c**	480	122	131	227	187,5	27,3%	39,1%	2669	**2591**
23	**Delfi 4.6**	480	117	139	224	186,5	29,0%	38,9%	2669	**2590**
24	**Jonny 2.82**	480	129	107	244	182,5	22,3%	38,0%	2669	**2584**
25	**Thinker 4.7a**	480	105	146	229	178,0	30,4%	37,1%	2670	**2577**

Ausblick

Ich warte sehnsüchtig auf die Veröffentlichung der tschechischen Spitzenengine Rybka 1.2, nachdem der Veröffentlichungstermin inzwischen zweimal, zuletzt auf den 20.02.2006 verschoben wurde. Wenn es bei diesem Termin bleibt, wird Rybka bis zur nächsten Ausgabe in die CSS-Rangliste integriert sein. Ich bin schon sehr gespannt, ob es einer bis dato noch nicht platzierten Engine gelingt, sich gleich auf Platz 1 zu setzen.

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

Download der Partien des Artikels

Informationen zum Autor:

Klaus Wlotzka