

Neue Qualifikationsnorm

Das sensationelle Rating von Rybka 1.1 von über 2900 Elo hat nicht nur die Messlatte für die Konkurrenz in fast unerreichbare Höhen gelegt, zugleich macht dieses Ergebnis eine Überarbeitung der Struktur der CSS-Rangliste unumgänglich. Vor dem Test mit Rybka lag der Elounterschied zwischen dem Spitzenreiter Fruit 2.2.1 und dem Tabellenletzten Jonny 2.82 bei 224 Punkten.

Ausschnitt der CSS-Rangliste vor dem Test mit Rybka 1.1 32-bit

Rg	Schachengine	6000 Partien				27,27% Remisquote			Elo i.M. 2670	
		Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
1	Fruit 2.2.1	480	276	119	85	335,5	24,8%	69,9%	2664	2810
2	Hiarcs 10	480	263	131	86	328,5	27,3%	68,4%	2665	2798
3	Fritz 9	480	270	110	100	325,0	22,9%	67,7%	2665	2793
4	Shredder 9 UCI	480	256	116	108	314,0	24,2%	65,4%	2666	2776
20	Pharaon 3.3	480	120	136	224	188,0	28,3%	39,2%	2673	2596
23	Pseudo 0.7c	480	120	135	225	187,5	28,1%	39,1%	2673	2595
23	WildCat 6	480	131	100	249	181,0	20,8%	37,7%	2673	2586
24	Jonny 2.82	480	133	96	251	181,0	20,0%	37,7%	2673	2586

Rybka hat diesen Unterschied von jetzt auf gleich auf 318 Punkte gelegt und erzielte dabei einen durchschnittlichen Score von 79,2%. Dieser an sich fantastische Score macht aber zukünftige Messungen von Spielstärkesteigerungen auf diesem oder noch höherem Niveau fast unmöglich. Besonders deutlich wird dies, wenn man die erzielten Scores von Rybka 1.1 32-bit in drei Spielstärkegruppen aufteilt.

Erzielte Scores von Rybka 1.1 32-bit

Gegner aus dem oberen Tabellendrittel								
Fruit 2.2.1	Hiarcs 10	Fritz 9	Shredder 9 UCI	Spike 1.1	Chess Tiger 15.0	Smar Think 1.00	Junior 9	Score
62,5%	70,0%	60,0%	60,0%	80,0%	75,0%	87,5%	77,5%	71,6%
Gegner aus dem mittleren Tabellendrittel								
Loop List 600	Ktulu 7.5	Pro Deo 1.1	The King 3.33	Gandalf 6.0	Glaurung 1.0.1	Slow Chess Blitz WV2	Ruffian 2.1.0	Score
82,5%	75,0%	75,0%	80,0%	87,5%	75,0%	87,5%	85,0%	80,9%
Gegner aus dem unteren Tabellendrittel								
Naum 1.91	SOS 5 for Arena	Aristarch 4.50	Delfi 4.6	Deep Sjeng 1.6	Pharaon 3.3	Pseudo 0.7c	WildCat 6	Score
77,5%	77,5%	82,5%	85,0%	95,0%	87,5%	90,0%	85,0%	85,0%

Gegen die Gegner aus dem unteren Tabellendrittel erzielte Rybka einen durchschnittlichen Score von 85,0% und erzielte dabei Matchscores von 77,5%–95,0%. Genau diese Ergebnisse sind statistisch grenzwertig, weil sie eben kaum verbesserbar sind. Um solche Resultate zu reduzieren, ist es unumgänglich, das Spielstärkeniveau innerhalb der Rangliste zu erhöhen. Dies erreicht man, indem man die Rangliste zahlenmäßig reduziert, also schwächere Engines aus der Rangliste entfernt. Ich stellte mir dabei die Frage, wie ein solches Prozedere in geregelter Weise erfolgen kann. Dabei fiel mir ein, dass die CSS-Rangliste in früherer Zeit genau zu diesem Zweck mit einer Qualifikationsnorm belegt war. Hierzu zog ich seinerzeit die FIDE-Normen, welche natürlich für menschliche Schachspieler galten, heran. Um in die Rangliste aufgenommen zu werden, mussten die betreffenden Engines mit ihrem Testdurchlauf so viel Punkte erzielen, dass sie die Norm eines Internationalen Meisters erringen würde. Diese Norm, welche in etwa einem Eloring von 2450 Punkten entspricht, ist für das derzeitige Ranglistenniveau natürlich ungeeignet. Daher schaute ich mir an, wie die Ratings bei einer menschlichen Großmeisternorm aussehen. Hier liegen die Ratings oberhalb von 2600 Elo, also optimal um diese Norm für die jetzige CSS-Rangliste einzusetzen.

Da die FIDE-Normen relativ grob in Kategorien von 25-Elo-Schritten aufgeteilt sind, verfeinerte ich diese, indem ich die Werte innerhalb der Kategorien in einzelne Elopunkte aufteilte und die Scores dazwischen interpolierte.

Punkt/Scoreübersicht für GM-Norm

FIDE-Kategorie	Elo-Schnitt	Punkte für GM-Norm	Score für GM-Norm
5	2351	319,2	84,00%
6	2376	304,0	80,00%
7	2401	288,8	76,00%
8	2426	277,4	73,00%
9	2451	266,0	70,00%
10	2476	254,6	67,00%
11	2501	243,2	64,00%
12	2526	228,0	60,00%
13	2551	212,8	56,00%
14	2576	201,4	53,00%
15	2601	160,0	50,00%
16	2626	178,6	47,00%
17	2651	167,2	44,00%
18	2676	155,8	40,00%
	2677	155,3	39,84%
	2678	154,9	39,68%
	2679	154,4	39,52%
	2680	154,0	39,36%
	2681	153,5	39,20%
	2682	153,1	39,04%
	2683	152,6	38,88%
	2684	152,2	38,72%
	2685	151,7	38,56%
	2686	151,2	38,40%
	2687	150,8	38,24%
	2688	150,3	38,08%
	2689	149,9	37,92%
	2690	149,4	37,76%
	2691	149,0	37,60%
	2692	148,5	37,44%
	2693	148,0	37,28%
	2694	147,6	37,12%
	2695	147,1	36,96%
2696	146,7	36,80%	
2697	146,2	36,64%	
2698	145,8	36,48%	
2699	145,3	36,32%	
2700	144,9	36,16%	
19	2701	144,4	37,00%
	2702	143,9	36,88%
	2703	143,5	36,76%
	2704	143,0	36,64%
	2705	142,6	36,52%

Jetzt war ich gespannt, welche Engines innerhalb der Rangliste nach dem Test mit Rybka 1.1 32-bit überhaupt eine solche Norm erzielen. Schaut man sich die Scores der Engines innerhalb der unteren Ränge an, so stellt man anhand der Tabelle für die Normen sehr schnell fest, dass zum Beispiel WildCat 6 diese Norm bei weitem nicht erreicht.

CSS-Rangliste nach dem Test mit Rybka 1.1 32-bit

		6000 Partien				27,33% Remisquote			Elo i.M. = 2685	
Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
1	Rybka 1.1 32-bit	480	330	100	50	380,0	20,8%	79,2%	2676	2906
2	Fruit 2.2.1	480	264	125	91	326,5	26,0%	68,0%	2680	2810
3	Hiarcs 10	480	250	137	93	318,5	28,5%	66,4%	2680	2797
4	Fritz 9	480	261	112	107	317,0	23,3%	66,0%	2680	2795
5	Shredder 9 UCI	480	245	121	114	305,5	25,2%	63,6%	2681	2777
6	Spike 1.1	480	197	161	122	277,5	33,5%	57,8%	2683	2736
7	Chess Tiger 15.0	480	182	147	151	255,5	30,6%	53,2%	2684	2705
8	SmarThink 1.00	480	189	126	165	252,0	26,3%	52,5%	2684	2700
9	Junior 9	480	187	121	172	247,5	25,2%	51,6%	2685	2694
10	Loop List 600	480	184	123	173	245,5	25,6%	51,1%	2685	2691
10	Ktulu 7.5	480	181	129	170	245,5	26,9%	51,1%	2685	2691
12	Pro Deo 1.1	480	160	143	177	231,5	29,8%	48,2%	2686	2672
13	The King 3.33	480	160	134	186	227,0	27,9%	47,3%	2686	2666
14	Gandalf 6.0	480	161	131	188	226,5	27,3%	47,2%	2686	2665
15	Glaurung 1.0.1	480	163	120	197	223,0	25,0%	46,5%	2686	2660
16	SlowChess Blitz WV2	480	141	147	192	214,5	30,6%	44,7%	2687	2648
17	Ruffian 2.1.0	480	144	139	197	213,5	29,0%	44,5%	2687	2647
18	Naum 1.91	480	125	157	198	203,5	32,7%	42,4%	2687	2633
19	SOS 5 for Arena	480	126	140	214	196,0	29,2%	40,8%	2688	2622
20	Aristarch 4.50	480	134	123	223	195,5	25,6%	40,7%	2688	2621
21	Delfi 4.6	480	113	142	225	184,0	29,6%	38,3%	2688	2604
21	Deep Sjeng 1.6	480	118	132	230	184,0	27,5%	38,3%	2688	2604
23	Pharaon 3.3	480	112	136	232	180,0	28,3%	37,5%	2689	2598
24	Pseudo 0.7c	480	110	134	236	177,0	27,9%	36,9%	2689	2594
25	WildCat 6	480	123	100	257	173,0	20,8%	36,0%	2689	2588

Bei der gegnerischen Spielstärke von durchschnittlich 2685 Punkten benötigt WildCat 6 für die Norm einen Score von 38,56%. Hier liegt die Engine mit dem erzielten Score von 36,0% also deutlich darunter. Auf diese Weise prüfte ich die weiteren darüber platzierten Engines, bis ich schließlich die erste Engine erwischte, welche die erforderliche Norm erzielt. Dies ist Aristarch 4.50, welcher einen Score von über 40,0% aufweist. Das bedeutet also, dass die Engines WildCat 6, Pseudo 0.7c, Pharaon 3.3, Deep Sjeng 1.6 und schließlich Delfi 4.6 vorerst aus der Rangliste entfernt werden müssen, dass die Rangliste also momentan auf 20 Engines reduziert wird.

Schauen wir uns die Rangliste nach dieser Überarbeitung genauer an.

CSS-Rangliste nach Einführung der Qualifikationsnorm

		3800 Partien				27,79% Remisquote			Elo i.M. = 2701	
Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo Gegn.	Elo
1	Rybka 1.1 32-bit	380	250	83	47	291,5	21,8%	76,7%	2691	2897
2	Fruit 2.2.1	380	196	101	83	246,5	26,6%	64,9%	2696	2801
3	Fritz 9	380	203	86	91	246,0	22,6%	64,7%	2696	2800
4	Hiarcs 10	380	187	113	80	243,5	29,7%	64,1%	2696	2795
5	Shredder 9 UCI	380	180	101	99	230,5	26,6%	60,7%	2697	2771
6	Spike 1.1	380	151	122	107	212,0	32,1%	55,8%	2699	2738
7	SmarThink 1.00	380	143	98	139	192,0	25,8%	50,5%	2701	2703
7	Chess Tiger 15.0	380	132	120	128	192,0	31,6%	50,5%	2701	2703
9	Loop List 600	380	130	109	141	184,5	28,7%	48,6%	2702	2690
10	Junior 9	380	133	96	151	181,0	25,3%	47,6%	2702	2684
11	Ktulu 7.5	380	126	105	149	178,5	27,6%	47,0%	2702	2680
12	Pro Deo 1.1	380	116	110	154	171,0	28,9%	45,0%	2703	2667
13	The King 3.33	380	114	103	163	165,5	27,1%	43,6%	2703	2657
14	Glaurung 1.0.1	380	113	99	168	162,5	26,1%	42,8%	2704	2652
15	Gandalf 6.0	380	109	105	166	161,5	27,6%	42,5%	2704	2650
16	SlowChess Blitz WV2	380	95	118	167	154,0	31,1%	40,5%	2704	2637
17	Ruffian 2.1.0	380	96	113	171	152,5	29,7%	40,1%	2704	2634
18	Naum 1.91	380	89	122	169	150,0	32,1%	39,5%	2705	2629
19	SOS 5 for Arena	380	89	109	182	143,5	28,7%	37,8%	2705	2617
20	Aristarch 4.50	380	92	99	189	141,5	26,1%	37,2%	2706	2614

Der Elounterschied der Engines auf Platz 1 und auf Platz 20 beträgt nun 283 Elo. Dies ist zwar immer noch ein relativ hoher Wert, liegt aber jetzt unter der kritischen 300-Elo-Marke. Dieser Wert ließe sich zwar durch eine weitere Reduzierung der Engines steigern, allerdings auf Kosten der Vielseitigkeit der Gegner. Ich denke, der jetzige Wert ist ein guter Kompromiss. Der Gesamtscore von Rybka 1.1 ist jetzt auf einen Wert von 76,7% gefallen. Ich gehe aber davon aus, dass sich dieser Score durch die Einbindung neuer starker Gegner weiter reduzieren wird.

Nach dem Löschen der Engines, welche die Qualifikationsnorm nicht erzielten, liegt nun Aristarch 4.50 mit einem Score von 37,2% auf dem letzten Rang. Wie bei der ersten Einführung der Qualifikationsnorm im Jahre 2002 wird eine Engine nicht unmittelbar aus der Rangliste entfernt, wenn diese unter die erforderliche Norm rutscht. Die betreffende Engine erhält innerhalb der nächsten drei Ranglistenaktualisierungen die Möglichkeit, den Score wieder auf das entsprechende Niveau zu heben. Erst wenn der Engine dies dreimal hintereinander nicht gelingt, wird sie aus der Rangliste entfernt.

Scorpio 1.7



Die erste Engine, mit der ich nach der Einführung der Qualifikationsnorm einen Einstieg in die CSS-Rangliste startete, war Scorpio 1.7 von Daniel Shawul aus Äthiopien. Der Autor ist innerhalb der CSS-Rangliste beileibe kein unbekannter. Seine frühere Engine DanChess CCT7 war im Zeitraum von April 2005 bis August 2005 in der CSS-Rangliste mit einem Rating von 2540 Elo vertreten. Kurz danach kündigte der Autor an, dass er an DanChess nicht mehr weiter arbeitet, sondern mit Scorpio ein neues Projekt beginnt.

Nur wenige Monate später ist es dem Autor offensichtlich gelungen, seine neue Engine signifikant zu verbessern. Ob nach der Einführung der Qualifikationsnorm bereits der Sprung in die Rangliste gelingt, sollte der Testdurchgang zeigen. Für eine Qualifikation ist ein Score von etwa 39,0% bzw. ein Rating von etwa 2620 Punkten erforderlich.

Bereits der vorgezogene Kurztest zeigte, dass Scorpio durchaus das Zeug dafür hat. Nach etwa 130 Partien wies die afrikanische Engine ein Rating von 2650 Punkten auf, sodass ich den Test über die volle Distanz fortsetzte.

Der weitere Testverlauf bestätigte den guten Ersteindruck während des Kurztests. Rundenscores von 35,0% bis 50,0% sorgten am Ende für einen Gesamtscore von 42,5% beziehungsweise ein Eloring von ausgezeichneten 2446 Punkten. Damit gelingt Scorpio 1.7 als erste Engine nach Einführung der neuen Qualifikationsnorm der Sprung in die CSS-Rangliste. Scorpio 1.7 platziert sich damit auf Rang 18 der CSS-Rangliste und erhöht die Anzahl der gelisteten Engines auf 21 Mitsreiter.

SlowChess Blitz WV2.1



Erst im Oktober letzten Jahres widmete ich mich erstmals der amerikanischen UCI-Engine SlowChess von Jonathan Kreuzer. Die Version SlowChess Blitz WV2 schaffte seinerzeit mit einem Elo-rating von knapp 2650 Punkten problemlos die Qualifikation. Jetzt veröffentlichte der Autor mit SlowChess Blitz WV2.1 eine neue Version. Wie schon die Versionsbezeichnung vermuten lässt, sind keine gravierenden Veränderungen vorgenommen worden. Wie der Autor auf seiner Webseite bekannt gibt, wurden nur kleine Bugs behoben, zudem rechnet das Programm insgesamt zwischen 15–20% schneller als die Vorgängerversion. Normalerweise teste ich eine aktuelle Version mit solch geringen Veränderungen noch nicht, doch da zu diesem Zeitpunkt keine weiteren Updates bzw. starke Neueinsteiger vorlagen, machte ich eine Ausnahme.

Tatsächlich war nur eine minimale Steigerung zu erkennen. Die aktuelle Version steigerte den Gesamtscore gegenüber der Vorgängerversion um exakt 1,0%. Dies entspricht einer Elosteigerung von 8 Punkten. Trotz dieser geringen Unterschiede im Gesamtergebnis sind bei den Matchergebnissen und Rundenresultaten größere Abweichungen erkennbar. So konnte SlowChess beispielsweise seinen Score gegen Fruit 2.2.1 von 17,0% auf ausgezeichnete 40,0% steigern. Ähnlich, aber im umgekehrten Sinne, erging es SlowChess gegen andere Kontrahenten. Gegen Shredder 9 UCI verbuchte SlowChess ein Minus von 17,5%.

Da SlowChess Blitz WV2.1 gegen die Gegner aus dem unteren Tabellendrittel noch am besten abschnitt, konnte sich die amerikanische Engine trotz der geringfügigen Elosteigerung um zwei Ranglistenplätze verbessern.



Jonathan Kreuzer

Zap!Chess Paderborn



Wenn man den amtierenden Computerweltmeister auf dem Prüfstand hat, so geht man in der Regel davon aus, dass es dabei nur um einen Kampf um die vordersten Plätze gehen kann. Bei Zappa verhält sich das völlig anders, denn diese Engine ist trotz ihres Titels die große Unbekannte. Zappa ist noch eine verhältnismäßig junge Schachengine von Anthony Cozzie aus den USA. Erst im Mai 2005 erschien mit der Version Zappa 1.0 das erste Release, welche in der CSS-Rangliste mit einem Elo-Rating von 2575 Punkten einen erfolgreichen Ersteinstieg feierte, seinerzeit aber noch über 200 Elo von den absoluten Spitzenengines entfernt. Um so überraschender kam der WM-Titel im Herbst 2005. Zappa gewann das Turnier in Island völlig überzeugend mit 9,0 Punkten aus 11 Partien. Dabei spielte die Engine auf einer der Konkurrenz überlegenen Hardware. Trotz oder wegen des WM-Titels gab es danach nur Negativschlagzeilen um Zappa. Hintergrund war die Vermarktung des neuen Titelträgers. Zappa sollte ab sofort natürlich kommerziell vertrieben werden, wobei Anthony Cozzie sich diesbezüglich den Diensten des holländischen Schachautors Vincent Diepeveen bedienen wollte. Dieser wollte Zappa nur in Verbindung mit seiner eigenen GUI vertreiben. Dies ist erstmal kein Problem, der Haken war allerdings, dass sich Zappa ausschließlich auf dieser bis dato völlig unbekanntem Benutzeroberfläche betreiben lassen sollte. In weitaus bekannteren und verbreiteteren GUIs wäre Zappa nicht zu installieren gewesen. Dies missfiel nicht nur den vielen Usern, sondern insbesondere auch dem Autor. Schließlich war zu befürchten, dass viele Interessierte aufgrund der unbekanntem und noch nicht so ausgereiften GUI abgeschreckt wären und daher vom Kauf absehen würden. Anthony Cozzie zog daraufhin die Notbremse und trennte sich von seinem holländischen Distributor. Dann wurde es sehr ruhig um Zappa, Cozzie verkündete noch, dass es von Zappa weder eine kommerzielle noch eine Freeware-Version geben würde. Der amtierende Schachweltmeister war fortan nur noch ein Privatprojekt und verschwand fast völlig von der Bildfläche. In den Ranglisten findet man seither lediglich die erstveröffentlichte Version v1.0 und die etwa um 30 Elo stärkere Version v1.1, welche unmittelbar vor der WM als letzte kostenlose Version veröffentlicht wurde.

Ohne Vorankündigung erfolgte dann im April dieses Jahres die Veröffentlichung von Zappa als ChessBase-Native-Version mit dem neuen Namen Zap!Chess. Auf die CD packte man neben der WM-Version Zappa-Reykjavik noch eine überarbeitete Paderborn-Version, ohne Angabe, welche davon die stärkere ist. Von beiden Versionen sind sowohl eine 32-bit als auch eine 64-bit-Version verfügbar. Die wirkliche Spielstärke vorab einzuschätzen, insbesondere auf einem Singleprozessorsystem, war schier unmöglich. Bei der WM spielte Zappa auf einer überlegenen Hardware, als Singleversion liegen lediglich die Ergebnisse von der letzten frei verfügbaren Version Zappa 1.1 vor. Welche spielstärkeren Dinge wurden vom Autor vor bzw. nach der WM noch integriert? Fragen, welche sich auch viele Computerschachbegeisterte stellten und vor dem anvisierten Kauf doch erstmal die ersten Ergebnisse in Ruhe abwarten wollten.



Anthony Cozzie

Die Zusammenarbeit mit der renommierten Firma ChessBase begann für Zap!Chess mit einem Fiasko. Unmittelbar nach Veröffentlichung der CD tauchten in den Foren verschiedene Fehlermeldungen auf. Zap!Chess produzierte illegale Züge, verlor ungewöhnlich viele Partien auf Zeit und die GUI stürzte reihenweise ab. Diese Fehlerhäufigkeit machte ein vernünftiges Testen und Spielen unmöglich. ChessBase reagierte prompt und stellte innerhalb weniger Tage nach unermüdlicher Fehlersuche über die Osterfeiertage schließlich auf der eigenen Webseite ein Servicepack zur Verfügung, welches die vorgenannten Fehler behob.

Nach den anfänglichen Problemen startete ich schließlich mit der neueren Version Zap!Chess Paderborn mit der Versionsnummer 3.0.4.0 und den dort vorgeschlagenen Default-Settings den Testdurchgang.

Es fällt mir schwer die Stärken und Schwächen aufzuzeigen, zu uneinheitlich ist der Spielstil. Mal überzeugt Zap!Chess durch einige schöne taktische Motive, dann lässt sich die Engine geradezu vorführen. Diese uneinheitliche Spielweise spiegelt sich auch in den anderen Partiephasen wieder. Entsprechend unterschiedlich verliefen auch die verschiedenen Eröffnungsvorgaben. Die Rundenscores reichen von mageren 30,0% (angenommenes Damengambit) bis hin zu über 60% (Staunton-Gambit, Englisch). So fiel es mir sehr schwer, während des Testdurchgangs eine Prognose abzugeben. Es kristallisierte sich aber heraus, dass Zap!Chess-Paderborn sich irgendwo um die 2700 Elo platzieren wird, also etwa auf Höhe von SmarThink 1.00.

Zap!Chess Paderborn gegen:

Gegner	Elo	Sp.	+	½	-	Score
Rybka 1.1 32-bit	2898	20	0	7	13	17,50%
Fruit 2.2.1	2799	20	2	6	12	25,00%
Fritz 9	2799	20	5	0	15	25,00%
Hiarcs 10	2789	20	2	5	13	22,50%
Shredder 9 UCI	2779	20	5	9	6	47,50%
Spike 1.1	2747	20	8	6	6	55,00%
SmarThink 1.00	2701	20	8	3	9	47,50%
Chess Tiger 15.0	2700	20	6	6	8	45,00%
"Top-Profi-Score"	2672	160	36	42	82	35,63%
Loop List 600	2695	20	9	5	6	57,50%
Junior 9	2690	20	7	10	3	60,00%
Ktulu 7.5	2685	20	6	9	5	52,50%
The King 3.33	2669	20	10	5	5	62,50%
Pro Deo 1.1	2667	20	9	4	7	55,00%
Glaurung 1.0.1	2656	20	6	4	10	40,00%
Gandalf 6.0	2651	20	9	5	6	57,50%
Scorpio 1.7	2642	20	13	3	4	72,50%
"Profi-Score"	2720	160	69	45	46	57,19%
Ruffian 2.1.0	2639	20	9	6	5	60,00%
SlowChess Blitz WV2.1	2646	20	8	7	5	57,50%
Naum 1.91	2627	20	8	6	6	55,00%
Aristarch 4.50	2614	20	10	8	2	70,00%
SOS 5 for Arena	2608	20	12	3	5	67,50%
"Amateur-Score"	2714	100	47	30	23	62,00%
Zap!Chess Paderborn	2702	420	152	117	151	50,12%

In der Tat konnte sich Zap!Chess am Ende auf der Höhe von SmarThink mit einem Elo-Rating von 2700 Punkten platzieren. Verglichen zu der letzten Freeware-Version also eine Steigerung von über 100 Elo. von der absoluten Spitze liegt Zap!Chess Paderborn aber immer noch 200 Elo entfernt. Mit den sehr starken Gegnern hatte Zap!Chess auch die größten Probleme. Hier liegt sein Rating etwa 60 Elo unterhalb der sonstigen Ergebnisse. Auf normaler Hardware und bei relativ kurzen Bedenkzeiten kann der amtierende Weltmeister also nicht mit den Topengines mithalten. Dies war bereits durch die Ankündigung des Autors auf der ChessBase-Webseite im Prinzip zu entnehmen, ich zitiere:

Der Stil des Programms spiegelt meine Auffassung als Informatiker wider. Statt der Entwicklung cleverer Suchtricks, welche funktionieren können oder auch nicht, habe ich mich darauf konzentriert, das Maximum aus moderner Hardware herauszuholen. Zap!Chess enthält eine der weltbesten Parallelumsetzungen, um effizient auf Multiprozessor-Systemen zu laufen, und es nutzt 32 oder 64-bit-Systeme, um das volle Potenzial des Programms zu entwickeln.

Die relativ kurze Bedenkzeit und eine nicht allzu moderne Hardware sind offensichtlich nicht geeignet, alles aus Zap!Chess herauszuholen. Ob Zap!Chess auf schneller Hardware besser abschneidet, ist noch zu untersuchen.

Rangliste

Mit Zap!Chess und der Qualifikation von Scorpio 1.7 ist die CSS-Rangliste schon wieder auf 22 Engines angewachsen. Rybka dreht einsam seine Runden. Aber schon mit Shredder 10 UCI kann sich das schneller ändern, als dies Vasik Rajlich lieb ist.

CSS-Rangliste

Stand: 01.05.2006

Rg	Schachengine	Partien	+	=	-	Punkte	Remisquote	Score	Elo-Gegn.	Elo
1	Rybka 1.1 32-bit	420	276	96	48	324,0	22,9%	77,1%	2690	2901
2	Fritz 9	420	226	95	99	273,5	22,6%	65,1%	2695	2802
2	Fruit 2.2.1	420	217	113	90	273,5	26,9%	65,1%	2695	2802
4	Hiarcs 10	420	206	125	89	268,5	29,8%	63,9%	2695	2794
5	Shredder 9 UCI	420	201	114	105	258,0	27,1%	61,4%	2696	2776
6	Spike 1.1	420	173	130	117	238,0	31,0%	56,7%	2698	2743
7	SmarThink 1.00	420	156	111	153	211,5	26,4%	50,4%	2700	2701
7	Chess Tiger 15.0	420	145	133	142	211,5	31,7%	50,4%	2700	2701
9	Zap!Chess Paderborn	420	152	117	151	210,5	27,9%	50,1%	2700	2700
10	Loop List 600	420	149	114	157	206,0	27,1%	49,0%	2700	2693
11	Junior 9	420	148	109	163	202,5	26,0%	48,2%	2701	2687
12	Ktulu 7.5	420	141	120	159	201,0	28,6%	47,9%	2701	2685
13	Pro Deo 1.1	420	130	120	170	190,0	28,6%	45,2%	2702	2667
14	The King 3.33	420	134	111	175	189,5	26,4%	45,1%	2702	2666
15	Glaurung 1.0.1	420	136	101	183	186,5	24,0%	44,4%	2702	2662
16	Gandalf 6.0	420	121	117	182	179,5	27,9%	42,7%	2702	2650
17	SlowChess Blitz WV2.1	420	116	122	182	177,0	29,0%	42,1%	2703	2646
18	Ruffian 2.1.0	420	109	126	185	172,0	30,0%	41,0%	2703	2638
19	Scorpio 1.7	420	114	115	191	171,5	27,4%	40,8%	2703	2637
20	Naum 1.91	420	100	133	187	166,5	31,7%	39,6%	2703	2629
21	Aristarch 4.50	420	100	112	208	156,0	26,7%	37,1%	2704	2612
22	SOS 5 for Arena	420	92	122	206	153,0	29,0%	36,4%	2704	2607

Ausblick

Nächste Testkandidaten sind Shredder 10 UCI und voraussichtlich Rybka 1.2 in der Hoffnung, wieder einen spannenden Kampf um die Tabellenspitze zu erleben.

Tab: Testbedingungen

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
