

Shredder Classic - Schachoberfläche in neuer Version

Sie kennen sich im Computerschach aus. Sie kennen die Schachengines Chess Tiger, Hiarcs, Junior, List, Ruffian und andere. Sie haben schon unter verschiedenen Schachoberflächen gespielt. Wie? Sie kennen aber Shredder nur als Schachengine? Dann haben Sie einen ganz besonderen Grund, jetzt weiterzulesen.

Ergonomie in Perfektion

In der Rezension zur Shredder 3-GUI schrieb CSS-Redakteur Karsten Bauermeister (CSS 1/99, S.30) von "Ergonomie in Perfektion". Tatsächlich war und ist keine andere Schachoberfläche derart intuitiv, leichtgängig und stimmig bedienbar, keine andere nutzt Windows-Annehmlichkeiten derart ausgiebig (vgl. CSS 6/01, 6/00, 1/99). Nicht zuletzt wird der Anwender an sehr vielen Stellen durch sorgfältig ausgewählte Tastenkombinationen unterstützt. Man muss sich z.B. für verschiedene Einstellungen oft nur einen einzigen "Shortcut", mit dem man ein Programm viel bequemer und rascher als mit der Maus bedienen kann, merken. Sehr oft kann man einfach "durchschalten": mit *F3* die verschiedenen Figurensätze (Klassisch, Holz, Marmor, Metall), mit *F4* die Brettdesigns, mit *Umschalt+F4* die Hintergründe, mit *Strg+W* die vordefinierten Layouts usw.



Abb 1: Shredder Classic GUI, Layout: Alle Fenster, Design: Holz

Geradezu genial gelöst ist etwa die intuitive Bedienung des 3D-Brettes mit den Tasten des numerischen Ziffernblockes: Die Pfeilrichtung zeigt meist direkt an, was nach Auslösen des Befehls mit dem 3D-Brett am Bildschirm geschieht. Die sechs Fenster (Schachbrett, Notation, Züge, Suchinformationen, Partieprofil und Uhren) sind einzeln und völlig unabhängig voneinander ab- und zuschaltbar (*Strg+F1...F6*) und können, je nach gewünschter Arbeitsumgebung, ohne Einschränkung frei am Bildschirm verschoben und in der Größe verändert werden. In einer halben Minute kann man sich, ausgehend von Abb. 1, ein eigenes Layout zusammenzubasteln: Rechtsklick aufs Zügefenster, dieses mit Linksklick auf den Schließen-Button verschwinden lassen, mit *Umschalt+F3* oder Fenster/Design/Titelzeilen Titelzeilen der Fenster zuschalten, dort jeweils mit der Maus zupacken und Fenster verschieben, Fenster aneinander ausrichten, Titelzeilen mit Shortcut abschalten, mit *Strg+W* anderen Designstil wählen, mit *F3* anderen Figurensatz, speichern, fertig. Ein mögliches Resultat sehen Sie in Abb. 2

Größe und Art der Fonts lassen sich für jedes Fenster völlig getrennt voneinander einstellen. Selbst erstellte Layouts kann man speichern und wieder laden, sodass die Bemühungen um eine angepasste Arbeitsoberfläche nicht ständig wiederholt werden müssen. Ein gewisses Manko war bisher allerdings, dass man beim Verändern der Fenstergrößen durch Ziehen mit der Maus mindestens ein anderes Fenster zusätzlich entsprechend ändern musste, um störende Überlappungen zu vermeiden. Dies ist in der neuen GUI-Version nun passé. Positioniert man den Mauszeiger genau auf der Begrenzungslinie zweier benachbarter Fenster und hält die linke Maustaste gedrückt, so wandern beim Verschieben nun beide angrenzenden Ränder anstandslos mit. Drückt man beim Verschieben die *Alt*-Taste, so wird nach dem alten Muster geändert. Änderungen der Fenstergröße sind nun also viel rascher und passgenauer möglich. Dies auch deshalb, weil man Ränder, die man aufeinander zubewegt, nicht mehr per Feinmotorik recht fieselig aneinander ausrichten muss. Sie rasten nun vielmehr automatisch aneinander ein, wenn einer in die Nähe des anderen kommt. Man kann Fenster auch an einer Ecke anfassen und sie dann in jede gewünschte Richtung mitziehen, was kein anderes mir bekanntes Schachprogramm beherrscht. Mit einer einzigen Mausbewegung lässt sich aus dem Layout von Abb. 1 daher ein Aussehen der GUI erzielen, wie es in Abbildung 3 zu sehen ist.

Beispielhaft für die umfangreichen Konfigurationsmöglichkeiten der GUI sei noch auf die neue Box für die vielfältigen Farbeinstellungen hingewiesen, die damit nun optisch wesentlich anspruchsvoller und auch übersichtlicher unter einem Dach zusammengefasst sind (*Strg+Ums+F3* bzw. *Fenster/Design/Farben*, siehe Abb. 4).

"Ergonomie in Perfektion" ist also weiterhin eines der Markenzeichen der Shredder-GUI. Hinzuzufügen ist dabei: mit noch nie gekanntem Komfort für den Anwender.



Abb 2: Selbst erstelltes Layout

Funktionen, Funktionen

Auch *innerhalb* der Fenster hat sich manches getan. Einige Beispiele: Das Zügefenster (in Abb. 1 am rechten Bildrand) ist wie bisher zuständig für Züge aus dem Eröffnungsbuch (samt vielen weiteren statistischen Angaben in insgesamt 12 Spalten), legale Züge und Züge in Endspieldatenbankstellungen. Bis zum GUI-Vorgänger musste man zwischen den verschiedenen Anzeigen noch manuell umschalten. Dies geht nun auf Wunsch automatisch: Am Beginn der Partie oder Analyse werden eventuelle Buchzüge angezeigt, nach Verlassen des Buches alle legalen Züge und in Tablebase-Stellungen schließlich alle Datenbankzüge samt Bewertung. Außerordentlich komfortabel! Weiterhin wird ab jetzt auch angezeigt, welche Züge nach Verlassen einer Buchstellung ins Buch zurückführen.

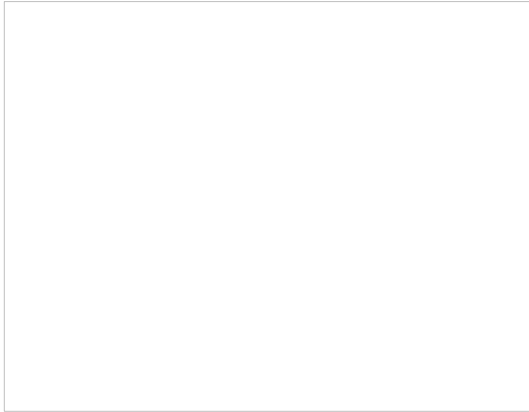


Abb3: Layoutänderung mit einer Mausbewegung

Gleiches gilt für die von der Engine errechnete Widerlegung der partiemöglichen Züge. Dies hat den Vorteil, dass diese Züge nun nach vermuteter Güte aufgelistet werden.

Im Notationsfenster kann man sich nun wahlweise nur die reine Partienotation ohne weitere Informationen wie Bedenkzeit oder Rechentiefe anzeigen lassen. Im Partieprofilfenster, das für die grafische Anzeige des Bewertungs- und Bedenkzeitverlaufs einer Partie zuständig ist, erscheint jetzt eine Extrafarbe, wenn die Begegnung aufgrund der großen Bewertungsdifferenz entschieden scheint. Sehr praktisch ist, dass man in den Fenstern jetzt per Mauseisrad scrollen kann. Im Brettfenster lassen sich so die Züge sehr rasch vor- und zurückspielen, ebenso im Partieprofil- sowie im Notationsfenster, was die Arbeitseffektivität mit dem Programm deutlich erhöht.

Weniger Klicks

Im Uhrenfenster kann man nun die Bedenkzeiten schnell vergrößern oder verkleinern.

Man könnte also nun etwas schummeln, wenn in guter Stellung gegen den Computer die Zeit knapp wird ... Zeitnotdramen lassen sich ab sofort noch besser mitverfolgen: Unter 10 Sekunden Restbedenkzeit werden jetzt neben den verbleibenden Sekunden auch die Zehntelsekunden angezeigt.

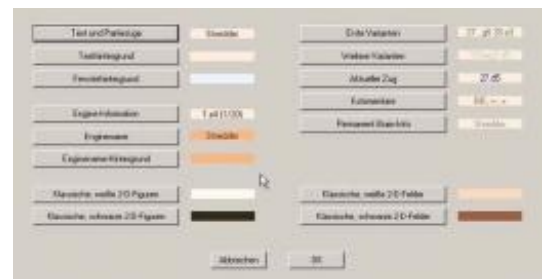


Abb 4: Farbverwaltung

Schnelle Maus

Das Abschwächen der Spielstärke war bisher mittels fünf vordefinierter und somit starrer sog. "Anfängerstufen" möglich. Die Spielstärke kann nun stufenlos heruntergeregelt werden (*Alt+F2*). Diese Funktion wird neben anderen Fortentwicklungen auch in das erweiterte UCI-Protokoll aufgenommen, das von der Shredder Classic-Engine (s.u.) und vorliegender Classic-GUI bereits unterstützt wird, sodass dieses Feature auch andere Engine-Programmierer zur Nutzung unter UCI implementieren können.



Die Funktion "Schnelle Mauseingabe" (*F12*) wurde erheblich verfeinert, was für weniger geübte ebenso wie für Blitzschachspieler interessant ist. Bewegt man die Maus über einen Stein, der über mindestens einen legalen Zug verfügt, dann verwandelt sich der Mauszeiger automatisch in eine kleine Hand. Streicht man mit der Maus über einen Stein, der nur einen Zug hat, dann taucht eine kleine "1" in der Hand auf; streicht man über ein Feld, auf das nur ein einziger Stein ziehen kann, taucht die kleine "1" im Mauszeiger auf. Dies erleichtert schnell zu treffende Entscheidungen beim Blitzspiel erheblich (s. Abb. 5).

Es gibt jetzt gleich fünf per Häkchen rasch ab- und zuschaltbare Zeilen für Tablebasepfade.

Man kann die Tablebases nun auch separat für die GUI abschalten, was wegen der shredderinternen strikten Trennung von GUI und Engine keinen Einfluss auf die Suche der Engine hat. Zwar funktionieren die für Shredder charakteristischen Features "Endspieldatenbankzüge", "Jokeranalyse" (s. CSS 1/99) und "Endspielorakel" (s. CSS 6/01) dann nicht. Man kann aber, wenn z.B. viele 6-Steiner eingebunden sind, erheblich an RAM-Speicher einsparen.

Weitere Fortentwicklungen oder Neuheiten noch beispielhaft und in Kürze:

Abb 5: Maushand

- vielfältigere Möglichkeiten der Buchnutzung für Enginematches
- Textkommentare zwischen Zügen können nun 4096 statt 256 Zeichen umfassen
- neues PGN-Format wird gelesen
- Textdatei zum Protokollieren der Ergebnisse von Testsuites
- Textdatei zum Protokollieren der Kommunikation von Engine und Oberfläche
- letzte Analyse formatiert in die Zwischenablage
- Menüpunkt "Letzte Dateien"
- nach Neustart gleiche Brettposition wie vorher
- deutlich verbesserte Druckfunktionen für Partienotation
- Ausdruck der Brettstellung mit gewählten Figuren
- Shredder-Mark ("bench" eintippen)
- Partie wird nach jedem Zug gespeichert (sinnvoll z.B. für Übertragungen)
- laden von Partien viel fehlertoleranter gegenüber eingefügten Kommentaren
- Gleiten der Figuren feiner einstellbar
- bei Pfadangaben in Dialogen ist immer der rechte Teil des Pfades mit der letzten Datei sichtbar
- etliche weitere Tastenkombinationen

Neu: Engine-Turniere

Wie im Heft 01/04 bereits angekündigt, wird die neue GUI auch über eine Engineturnier-Funktion verfügen. Etliche Anwender scheinen schon sehnsüchtig darauf zu warten, wie man verschiedenen Diskussionen im Internet entnehmen konnte. Zur neuen Funktion das Wichtigste in Kürze: Man kann Engines bequem in einem Rutsch zum Turnier einladen ohne das Menü zwischendurch verlassen zu müssen, Permanent Brain und Buchlernen sind zu- und abschaltbar, die Engines können mit demselben Buch oder jede mit ihrem eigenen spielen, als Vorgabe ist auch eine Eröffnungsdatenbank möglich, der Hash kann für alle gleich oder jeweils getrennt eingestellt werden, es gibt eine exportierbare Turniertabelle, die beim Rundenturnier auch Wertung und Feinwertung exakt berücksichtigt, als Turnierformen werden Rundenturnier und Speißrutenlauf angeboten.



Abb 6: Engineturnier-Dialog

Die GUI bietet auch hier erfreulicherweise sehr kurze Wege an: *Modus/Engine-Turnier/Neu (Strg+7)* bzw. *Modus/Engine-Turnier/Fortsetzen (Strg +Umschalt+7)*. Der (noch vorläufige) Dialog zum Konfigurieren von Engine-Turnieren ist in Abb. 6 zu sehen.

Selbstverständlich können weiterhin UCI- und Winboard-Engines bequem eingebunden werden. Einige sind kommerziell erhältlich. Es gibt aber auch Dutzende kostenlos im Internet (z.B. unter www.uciengines.de). Die spielstärksten, die schon fast aktuelles Profiniveau erreichen, dürften Aristarch 4.41, List 5.12, Ruffian 1.0.5 und SOS 4 for Arena sein. Shredder Classic kann wie eh und je souverän mit Daten im PGN-, EPD- und CBF-Format umgehen.

Was ich mir noch wünschen würde, wäre zum einen, dass man umschalten kann, ob die Stellungsbewertung aus der Sicht von Weiß/Schwarz (immer "+", wenn Weiß besser steht, immer "-" bei schwarzem Vorteil) oder aber des am Zuge befindlichen Spielers erfolgt. Ich bevorzuge Ersteres, weil man dann die gewünschte Information ohne Blick darauf, wer gerade zieht, entnehmen kann. Zum anderen wäre eine Stellungssuche in Partie- oder Stellungsdatenbanken wünschenswert, was also noch über das derzeit mögliche Suchen in den Kopfzeilen von

Partien hinausgeht.

Lieferumfang

Ausgeliefert wird die Classic-GUI mit der sog. Shredder Classic-Engine. Dabei handelt es sich um eine Shredder 8-Version, die jedoch ca. 100-150 Elo schwächer als der größere Bruder spielt, aber über fast alle von dessen Funktionen und Parametern verfügt. Die Suche ist nicht so effektiv, die Classic-Engine verfügt aber über die volle Bewertungsfunktion der Shredder 8-Engine, die natürlich auch unter der Classic-GUI voll nutzbar ist, samt allen Weiterentwicklungen. Classic-Engine und Classic-GUI können im Gegensatz zur Shredder 8-Version bereits mit der neuesten Version des Tablebase-Codes umgehen. Sie sind daher in der Lage, auch auf die im Februar 2004 erschienenen neuen 6-Steiner vom Typ "Bauerndatei mit 4 gegen 2 Steinen" (z.B. T-BBB, DBB -D) zuzugreifen.

Der Preis für die neue Classic-GUI beträgt 29,95 EUR. Wer zunächst testen will, kann auf der Shredder-Homepage (www.shredderchess.de), wo auch die erweiterte UCI-Spezifikation zur Verfügung steht, eine kostenlose und eingeschränkte Testversion herunterladen.

Fazit

In punkto intuitive und komfortable Bedienung legt die neue Shredder Classic-GUI die Messlatte im Highend-Bereich erneut ein ganzes Stück höher. Der Anwender kann darüber hinaus an vielen Stellen noch differenzierter analysieren, testen, gegen Engines spielen oder Daten mit anderen Programmen austauschen. Mit Funktionen wie "Coach passt auf", "legale Züge zeigen", "Spielstärke reduzieren" oder der verbesserten "schnellen Mauseingabe" ist auch an weniger geübte Spieler gedacht. Shredders Zielgruppe ist weiterhin der ernsthafte, ambitionierte Schachspieler. Figurensätze, die wie Marsmännchen, oder Bretter, die wie ein kreuz und quer gemähtes Wiesenstück aussehen, sucht man daher (zum Glück!) vergebens. Diesem funktionellen Konzept folgen z.B. auch die angebotenen Engineturnier-Typen. Ich will nicht ausschließen, dass es manchen Anwendern Spaß bereitet, Schweizer-System- oder K.-o.-Turniere auszuspielen. Zum ernsthaften Testen taugt beides jedoch nicht.

Obwohl z.B. in den vordefinierten Layouts die Zeichensätze farblich bis ins Kleinste harmonisch aufeinander abgestimmt sind, dominiert insgesamt bewusst ein sachlicher und funktionsorientierter Stil, was für meinen Geschmack gerade dadurch eminent ästhetisch wirkt. Da die einzelnen Fenster und Funktionsbereiche eng miteinander korrespondieren, wirkt die GUI auch in der neuen Classic-Version wie aus einem Guss.

Ach ja. Fast hätte ich's vergessen: Eine Neuerscheinung braucht heutzutage natürlich auch ein eigenes Logo (s. Abb.).

Was wollen uns die beiden Rösser sagen? Yin und Yang im Schach? Shredder will auch weiterhin große Sprünge machen? Der Gegner wird von allen Seiten belauert? Suchen Sie sich halt Ihre eigene Interpretation ...



**Hat Ihnen dieser Artikel gefallen ? Möchten Sie CSS Online regelmässig lesen ?
Hier geht es zur Anmeldung von CSS Online !**

Informationen zum Autor:

Helmut Conrady

Weiterführende Links:

[Testbericht zu Shredder 9 in CSS Online 01 / 2005](#)

[Ranglistenbericht zu Shredder 9 in CSS Online 01 / 2005](#)

[Wettkampf Shredder gegen Hydra in CSS Online Probeausgabe](#)

[Interview mit Stefan Meyer-Kahlen in CSS Probeausgabe](#)

[Homepage von Shredder](#)

[Shredder 9 im CSS Shop kaufen](#)

 **Download Demo Classic Shredder 1.2**

File Title: Demo Classic Shredder 1.2 (*Details*)

File Type: exe

File Version: 1.2

File Size: 5,805.73Kb
