



Fritz 10 mit überarbeiteter Oberfläche und Engine

Seit Oktober ist er da: Fritz 10! Gut ein Jahr nach Fritz 9. Vielleicht etwas überraschend, nachdem der Vorgänger drei Jahre auf sich warten ließ. Chessbase verspricht eine für das Kramnik-Match optimierte Schachengine, die dynamische Tipps für Angriff und Deckung parat hat und diverse Detailverbesserungen. Wir haben uns die Zehn für Sie angesehen.

Der Unterschied zwischen Fritz 10 und seinen Vorgängern ist zunächst einmal die Ausgangssituation. Die Spitze ist heute mit Fruit/Toga, Shredder 10 und Hiarcs breiter gestreut und ganz oben steht mit Rybka jene Newcomer-Engine, die 2005 wie aus dem Nichts das Feld aufrollte. Hat Frans Morsch seine jüngste Schöpfung gegen die erstarkte Konkurrenz getestet? Über Sinn und Unsinn des aufeinander Tunens von Engines gibt es in den einschlägigen Foren immer wieder leidenschaftliche Diskussionen, als Stichwort sei die Inzucht des Wissens genannt. Kann man das Wissen einer Engine, die Qualität ihres Spieles wirklich so voran bringen? Ohne den Vergleich mit den besten menschlichen Spielern? Und was ist Qualität überhaupt? Messen wir über den besten Zug oder über die höchste Erfolgsquote? Und gegen wen? Gegen Menschen oder gegen Maschinen? Muss man das unterscheiden? Oder ist Spielstärke absolut? Ist Schach in höchster Qualität nur am Spiel mit stärksten menschlichen Gegnern zu messen? Hier wird es schnell philosophisch.

Bereit für Kramnik

Bei Chessbase liegt das Augenmerk seit geraumer Zeit auf der Abstimmung der Fritz-Engine gegen die besten menschlichen Gegner. So wird es kommuniziert. Und auch durch Taten untermauert. Kein anderer Hersteller ist so stark engagiert, wenn es um das ewige Duell Mensch versus Maschine geht. Nach Kasparov fordert Chessbase in diesem Herbst mit Kramnik den zweiten Weltmeister zum Duell. Und so wird der neue Fritz stolz damit beworben, dass er speziell für das Spiel gegen den Weltmeister entwickelt worden sei. Genauer wäre zu sagen, er sei hinsichtlich dieses Spieles weiterentwickelt und optimiert worden. Entwickelt wurde Fritz schon früher. Schließlich ist Fritz 10 keine grundsätzlich neue und auch keine vollkommen andere Engine als Fritz 9. Vor 4 Jahren in Bahrain erspielte Kramnik gegen Deep Fritz 7 ein 4:4. Die Engine war mindestens 100 Elo schwächer und arbeitete mit weniger Rechenkraft als heute. Gegen Kramnik spielt Deep Fritz 10, die Mehrprozessorenversion von Fritz 10. Sie arbeitet auf zwei Intel Dual Core CPUs mit der Kraft von vier Herzen! Diese Maschine ist im Übrigen auch im CSS-Shop erhältlich: Der schwarze Blitz.



Medienecho – Computerschach ist wieder in den Schlagzeilen (Hamburger Abendblatt, 25.11.06)

Wer aus Spaß einmal die Züge von Fritz 9 und 10 auf Übereinstimmungen mit Kramniks Zügen überprüfen möchte findet dazu übrigens unter "Extras" einen Befehl "Enginevergleich", der genau das ermöglicht. So kann man auf Wunsch alle Kramnikzüge mit beiden Engines im Wechsel analysieren und bekommt am Ende alles übersichtlich in die Notation geschrieben.

In einem ersten Vergleich unterscheiden sich beide Engine dabei nicht signifikant. Welch Wunder - wer hat behauptet, dass Fritz 10 wie Kramnik spielt? Niemand. Er soll besser gegen ihn spielen und nicht spielen wie er. Jeder Versuch in diese Richtung wäre zwecklos, Menschen spielen intuitiv, Maschinen rechnen zum Teil Millionen von Positionen in der Sekunde. Und um ihn zu schlagen muss sich Fritz auf seine Stärken besinnen: viel Taktik, weniger ruhige Fahrwasser. Und er muss wissen, wie man mit blockierten Stellungen, in denen es auf feine positionelle Manöver ankommt, umgeht. Und dabei ist eine optimierte selektive

Spitze, wie sie Fritz 10 zeigt, theoretisch besser geeignet als ein Fritz mit einer geringeren Vertiefung.

Der Feinschliff wird im Labor sicher auch gegen andere Engines vorgenommen. Ich glaube, dass es keinen Programmierer gibt, der dieser Versuchung und exzellenten Testmöglichkeit widerstehen kann. Ob Chessbase nun explizit gegen Rybka getestet hat vermag ich nicht zu beurteilen, aber die hauseigene Armee in Gestalt von Junior, Hiarcos und Shredder wird mit Sicherheit als Prüfstein hergehalten haben. Jeder Programmierer weiß, dass jeder Computerschachfreak als Erstes eine neue Version auf dem Server und in Enginematches daheim erproben wird - natürlich gegen die Konkurrenz! Und eine Version, die hier schlecht aussieht, wird in der Engineszene nicht begeistern.



30 Elo vor Fritz 9

In der CSS-Rangliste von Klaus Wlotzka errechnet sich für Fritz 10 mit rund 30 Punkten fast punktgenau der gleichen Fortschritt, den wir in den Partien für die BfF-Liste ermittelt haben. Über die letzten acht Jahre haben sich die Engines von Frans Morsch um gut 220 Elo nach oben entwickelt, wobei der größte Sprung 2005 von Fritz 8 auf Fritz 9 gelang.



Engine	Jahr	Elo	+	-	Partien	Erfolgsquote	Elo-Schnitt Gegner	Remisquote
Fritz 10	2006	2848	31	31	340	54,4 %	2818	31,2 %
Fritz 9	2005	2819	11	11	2770	59,2 %	2755	27,4 %
X3D Fritz	2003	2743	18	18	985	53,4 %	2719	29,2 %
Fritz 8	2002	2734	7	7	7405	58,5 %	2675	28,8 %
Fritz 7	2001	2726	10	10	3661	65,1 %	2618	25,2 %
Fritz 6	2000	2675	34	34	370	71,1 %	2519	20,5 %
Fritz 5.32	1998	2627	26	26	506	51,6 %	2616	26,9 %

Zum Vergleich die Entwicklung von Shredder, der langjährige Dauerrivale um die Pole Position. Stefan Meyer-Kahlens mehrfache Weltmeister-Engine zeigt ebenfalls eine gleichmäßige Aufwärtsentwicklung (fast immer ca. 30 Punkte von Version zu Version) mit einem deutlicheren Spielstärkeschub von Version 6 auf 7.04.

Engine	Jahr	Elo	+	-	Partien	Erfolgsquote	Elo-Schnitt Gegner	Remisquote
Shredder 10	2006	2813	23	23	545	51,5 %	2802	35,4 %
Shredder 9	2005	2779	14	14	1587	53,5 %	2754	30,1 %
Shredder 8	2004	2769	10	10	3328	62,1 %	2683	31,2 %
Shredder 7.04	2003	2745	9	9	4441	59,9 %	2676	30,4 %
Shredder 7	2002	2715	15	15	1570	63,0 %	2623	28,0 %
Shredder 6 PB	2001	2661	10	10	3420	57,6 %	2608	26,6 %
Shredder 5.32	2000	2627	19	19	980	57,4 %	2576	25,2 %

Zurück zu Fritz 10. Die BfF-Ergebnisse im Einzelnen aus der Sicht von Fritz 10 (Aktivschach, Pentium 4, 3.0 GHz):

Gegner	Partien	Siege	Remisen	Niederlagen	Erfolgsquote	Erfolgsq. F9
Fritz 10	340	132	106	102	54,4 %	---
gegen						
X3D Fritz	20	13	3	4	72,5 %	57,5 %
Junior 9	20	10	6	4	65,0 %	62,9 %
Shredder 9	40	13	16	11	52,5 %	52,6 %
Fritz 9	60	18	32	10	56,7 %	---
Fruit 2.2.1	20	9	3	8	52,5 %	48,8 %
Hiarcs 10	20	8	6	6	55,0 %	55,0 %
Shredder 10 UCI	20	9	5	6	57,5 %	51,0 %
Rybka 2.0 Beta mp 32-bit	40	6	10	24	27,5 %	40,0 %
Toga II 1.2.1a	20	10	4	6	60,0 %	47,5 %
Spike 1.2 Turin	20	5	10	5	50,0 %	42,5 %

Rybka 2.2 mp 32-bit	40	16	10	14	52,5 %	32,5 %
Pro Deo 1.2	20	15	1	4	77,5 %	---

Fritz 10 zeigt gegen die meisten Gegner eine bessere Performance als Fritz 9 - vor allem gegen die Hauskonkurrenz Shredder 10, die Freewareüberraschung Fruit und seinem Abkömmling Toga. Recht klar kann Fritz 10 auch die älteren Programmversionen Fritz 9 und X3D Fritz (ähnlich Version 8) in Schach halten. Das ist überhaupt nicht selbstverständlich und oft heikel: Manche Verbesserung mag gegen Dritte funktionieren, um dann gegen den eigenen Vorgänger zu versagen. Bemerkenswert ist, dass Fritz 10 alle aktuellen Gegner schlagen konnte. Gegen Rybka haben wir das Kuriosum, dass alleine gegen die ältere 2.0-Version vom Mai verloren wurde, während gegen die aktuelle Engine sogar ein knapper Sieg herausprang?! Ich will diese Zahlen nicht überbewerten, da mehrere gegenteilige Ergebnisse (z.B. CEGT) auf anderer Hardware keinen Zweifel an Rybkas nach wie vor vorhandener Pole Position zulassen. Aber Fritz 10 hat erneut messbar ein Stück zugelegt und ist für jeden Gegner eine sehr harte Nuss. Er spielt damit nach vielen Jahren auch weiterhin erfolgreich mit in der Spitze des PC-Schachs! Und ob Rybka für Großmeister ein ähnlich schwerer Gegner ist wie Fritz wäre noch zu beweisen.

Werfen wir einen Blick auf ein paar charakteristische Zahlen verschiedener Fritzversionen:

	Fritz 10	Fritz 9	Fritz 8 Bilbao	Fritz 8.005	Fritz 7	Fritz 5.32
Datum	21.10.06	11.09.05	24.08.04	09.11.02	20.05.03	2001/Org. 98
Größe	905 kb	446 kb	491 kb	471 kb	434 kb	127 kb
Nps	950 Kn/s	915 Kn/s	964 Kn/s	983 Kn/s	1007 Kn/s	1830 Kn/s
Rechentiefe	14/28 n. 11s	14/14 n. 29s	14/14 n. 44s	14/14 n. 43s	14/14 n. 35s	14/14 n. 80s
	15/00 n. 27s	14/29 n. 41s	14/32 n. 61s	14/30 n. 54s	14/32 n. 55s	14/32 n. 137s

Die Knotenzahl und Rechartiefe wurde nach den Zügen **1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.Lxc6 dxc6 5.d4 exd4 6.Dxd4 Dxd4 7.Sxd4** gemessen mit 32 MB Hash auf P4-3.0 mit Word im Hintergrund (Stellung 1, Noomen-Select C Datenbank).

Während die aus dem Jahre 1998 stammende Fritz 5.32 Engine noch gut doppelt so viele Knoten pro Sekunde auswarf wie die aktuelleren Fritzversionen, ist diese Zahl bei Fritz 9 und 10 fast gleich. Auffällig ist aber, dass Fritz 10 hier fast dreimal schneller die ersten 14 Halbzüge im Suchbaum durchheilt als noch Fritz 9. Auch die selektive Spitze scheint höher. Dahinter könnte durchaus die Absicht einer Optimierung auf das Spiel gegen starke menschliche Gegner stehen, wo eine intelligente selektive Vertiefung oft wichtiger ist als das Abgrasen aller Möglichkeiten per Brute-Force.



Wo ist die Engine?

Im Zusammenhang mit den Konventionen, die für Windows Vista gelten, hat sich die Struktur der Fritzinstallation geändert. Der Speicherort liegt jetzt per Default unter "C:\Programme\GemeinsameDateien\Chessbase\Engines". Die eigenen Spiele oder Engine-Engine-Matches werden jetzt unter den "Dokumente und Einstellungen" in den "Eigenen Dateien" abgelegt. Letzteres kann man während der benutzerdefinierten Installation aber auch nach eigenen Wünschen ändern. Ein manuelles Verschieben der Verzeichnisse ist nicht zu empfehlen, da die Pfade in der Registry entsprechend gesetzt sind. Von Klaus Wlotzka kam dazu ein nützlicher Hinweis: Mit dem Programm "TuneUp Utilities" kann die standardmäßige Vorgabe ("C:\Eigene Dateien") jederzeit geändert werden, so dass sich alle Daten auf eine andere Partition verschieben lassen. Das Programm ändert dann auch die wichtige Zuordnung in der Windows-Registry, damit die Änderung vom System erkannt wird. Auch bei jeder Neu-Installation, die Daten in den Ordner "Eigenen Dateien" ablegt, wird dann automatisch der neue Speicherort benutzt. Wer die "Eigenen Dateien" z.B. aus Sicherheitsgründen (Viren verseuchen als erstes Laufwerk C!) gerne auf ein anderes Laufwerk legt, sollte das probieren (ggf. vorher ein Backup machen!). "TuneUp Utilities" soll auch helfen, wenn man Fritz 10 komplett verschieben will. Das ist leider in der benutzerdefinierten Installation vom Hersteller nicht vorgesehen, d.h. auch neue Engines werden auf dem sensiblen Laufwerk C abgelegt. Mit dem Utility kann man den Pfad für diesen Ordner ein für allemal auf ein anderes Laufwerk legen.

Die zweite wichtige technische Änderung betrifft die Fritz 10-Engine: Sie hat eine neue Endung bekommen, .engine statt .eng. Das hat zur Folge, dass die neue Fritz-Engine nur noch unter der Fritz 10 GUI läuft bzw. unter allen nach Fritz 10 erscheinenden künftigen Chessbase-GUIs. Die alten Chessbase- und UCI-Engines laufen umgekehrt aber auch nach wie vor unter der Fritz 10-GUI, d.h. Fritz ist abwärtskompatibel.



Eröffnungsbuch und Datenbank

Fritz 10 kommt wie schon sein Vorgänger auf DVD. Der 4,7 Gigabyte große Datenträger bietet viel Platz für Programmsätze.

Die Datenbank ist mit 1.128.478 Partien (384 MB) deutlich größer als bei Fritz 9 mit 1.000.588 (254 MB) Partien. Der Redaktionsschluss für die aktuelle Datenbank war der 10.9.2006 (Fritz 9: 28.8.2005). Wer noch keine Datenbank sein Eigen nennt, erhält hiermit schon eine sehr gute Basis für das Zusammenstellen von Eröffnungsbäumen oder für die gezielte Recherche nach Stellungen, Manövern oder/und Spielern. Früher hatten selbst spezielle Datenbank-CDs nicht diesen Umfang. Dank der sehr guten Suchmaske von Fritz 10 kann das Material sehr einfach und schnell nach diversen Kriterien durchsucht werden.

Das neue Fritz-Eröffnungsbuch ist von 227 auf 240 MB gewachsen. Die Daten im Vergleich, ergänzt durch die Zahlen für die Powerbooks (PB) von 2005 und 2001, die für Fritz ebenfalls erhältlich sind.

Buch	Fritz 10	Fritz 9	Powerbooks 2005	Powerbooks 2001
Dateigröße	240 MB	227 MB	1.8 GB	561 MB
Datum	18.10.06	09.09.05	15.12.04	08.12.00
Anzahl Züge	2.606.527	2.521.838	20.070.734	7.673.518
Eloschnitt Av./Perf.	2574/2620	2575/2621	2401/2434	2413/2447

AV = Elo-Durchschnitt der Spieler

Perf = Die mit diesen Zügen erzielte Performance

Partienbasis der Books lt. Fritz (N= Anzahl ausgewerteter Partien)

Buch	Fritz 10	Fritz 9	Powerbooks 2005	Powerbooks 2001
N gesamt	144.467	143.400	1.011.610	628.163
N e4	60.922	59.931	448.923	269.327
N d4	56.778	56.422	361.246	229.189
N Sf3	13.366	13.429	103.542	65.752
N c4	12.084	12.228	78.408	51.842

Der 144.467 Partien große Datenbestand, aus dem das Buch generiert wurde, ist aktualisiert und nur wenig größer wie im Vorjahr (143.400). Der Eloschnitt und damit die Qualität der verarbeiteten Partien ist identisch. Die 85.000 zusätzlichen im Buch gespeicherten Züge wurden offensichtlich mehr für eine gezielte Vertiefung bestimmter Varianten verwendet als für eine Verbreitung des Repertoires. Nach wie vor spielen die Bücher im Turniermodus nur 1.e4, 1.d4, 1.Sf3 und 1.c4. Auch der passive Zugvorrat beschränkt sich im Wesentlichen auf diese Anfangszüge. Wenn Sie selbst 1.c3 spielen, werden Sie Fritz wesentlich schneller Rechnen sehen als bei den anderen Zügen. Das Turnierbuch enthält dazu in der Folge gerade einmal ein paar Hundert Züge. Aber diese Verdichtung ist das Wesen eines jedes Turnierbuches, ein Mensch macht dies auch nicht anders. Für das flächendeckende Training sind die ca. achtmal so großen Powerbooks zu empfehlen. Oder Sie helfen sich selbst und basteln sich durch das Verschmelzen von den 226 in der Datenbank enthaltenen c3-Partien ihre eigene Eröffnungsübersicht zum Nachspielen via Notation. Oder Sie lassen sich von Fritz gleich einen c3-Eröffnungsbaum (so nennt sich das Theoriebuch bei Fritz) fertigen. Das Rüstzeug ist auch in Fritz 10 enthalten, lesen Sie mal im Handbuch auf Seite 137 nach.

Stichwort Handbuch: Fritz 10 ist ein 20 Seiten umfassendes gedrucktes Booklet beigelegt. Das ist in einer Zeit, in der viele Spiele nur noch digitale PDF-Handbücher auf DVD enthalten, nicht selbstverständlich. Manch älterer User wird aber um eine Lesebrille nicht umhinkommen bei der kleinen Schrift. Aber auch ein Blick in das exzellente und sehr ausführliche Handbuch auf der DVD sei unbedingt empfohlen! Mit 165 Seiten ist es 29 Seiten ausführlicher als es bei Fritz 9 schon war und liefert wirklich zu allem und jedem ausführliche Information. Ein Lob an den ehemaligen Rochade-Autor Peter Schreiner, der hier wohl maßgeblichen Anteil hatte. Empfohlen sei aber auch ein Blick in die Videoanleitungen auf der DVD. Matthias Wüllenweber erläutert hier die wichtigsten Neuerungen. Entspannter kann man ein neues Programm nicht erfahren...

Dynamische Tipps und Animationen

Fritz ist schon seit der ersten DOS-Version sehr auf die Visualisierung des Brettgeschehens ausgerichtet. Das begann mit der Anzeige der bedrohten Felder in Ampelfarben und ging unter Windows über Pfeile für die Zugmöglichkeiten und der verbalen Erklärung aller möglichen Züge bis hin zu einer speziellen Coach-Funktion. Jetzt gipfelt diese Funktionalität in den dynamischen Tipps, wie Chessbase sie nennt.

In Kombination mit der animierten Engineberechnung bietet Fritz damit immens viel Information auf einen schnellen Blick für den Spieler. Grundsätzlich geht es dabei um die grafische Darstellung mehrerer ausgewählter Zugmöglichkeiten auf dem Brett. Dabei werden nicht nur einzelne Zug dargestellt, sondern für mehrere wichtige Figuren jeweils auch zwei oder drei Züge, d.h. ganze Pläne und Manöver!

Zunächst dachte ich, dass es dabei im Grunde nur um eine erweiterte grafische Darstellung der Hauptvariante von Fritz 10 geht. So einfach ist es aber nicht. Die Hauptvariante kommt ja nur dann zum Zuge, wenn der Gegner optimal spielt oder keine anderen Ideen hat. Hier geht es allerdings um die Visualisierung der besten 1-3 Züge für verschiedenen wichtige Figuren aus mehreren Varianten. Dabei liegt der Nutzen in der Reduktion, d.h. in der qualitativen Auswahl!

Durch die Kombination von Pfeilen werden Pläne aufgezeigt wie man es so bisher bei keinem Schachprogramm gesehen hat! So wie die Springerüberführung in Bild 1. Diese Springerüberführung von f3 über h2 nach g4 nach f6 kommt in der Hauptvariante überhaupt nicht vor. Fritz unterstellt, dass es dazu nicht kommen wird, wohl aber ist es ein Plan, den jeder Schachspieler hier im Kopf haben dürfte und den es als Gegner zu vereiteln gilt. Und darum geht es hier – Pläne und Ideen aufzeigen und ggf. verhindern.



Bild 1: Fritz 10 skizziert Pläne und Möglichkeiten

Die Stellung in Bild 1 und die Hauptvariante dazu: 35...h7-h5 36.Sf3-d2 Dc7-d8 37.Sd2-b3 h5-h4 38.g3-g4 Dd8-e7 39.Sb3-d2 De7-d8 40.Da1-b2 Dd8-a5

und später

35...c6-c5 36.Da1-a8+ Kg8-g7 37.Da8xd5 Lb5-c6 38.Dd5-b3 Lc6xf3 39.Lg2xf3 Dc7xe5 40.Kg1-g2 g6-g5 41.Db3-c4 h7-h6 42.Lf3-e4 Kg7-f6 43.Le4-d5 Kf6-g7



Bild 2: Dynamische Tipps von Fritz 10

Auch in Bild 2 erfährt der Trainierende, wohin es die schwarze Dame zieht. Sogar mit weiterer Planung und Alternativen: erst g5 und dann h4 oder g3, je nachdem, was der weiße Bauer macht. Der schwarze Läufer strebt ins Zentrum, e5 oder d4, der weiße a-Springer sollte zentralisiert werden.

Um diese Funktion zu nutzen, müssen Sie zunächst die Fritz 10-Engine laden und dann unter "Extras", "Optionen", "Engines" das Kästchen für "Pläne zeigen" einstellen.

Zugeingabe de Luxe

Laut Chessbase wurde auch die Zugeingabe im 2D-Modus verbessert. Der Fortschritt basiert auf der genannten Funktionalität, die wir uns am Beispiel einer einfachen Stellung verdeutlichen wollen.

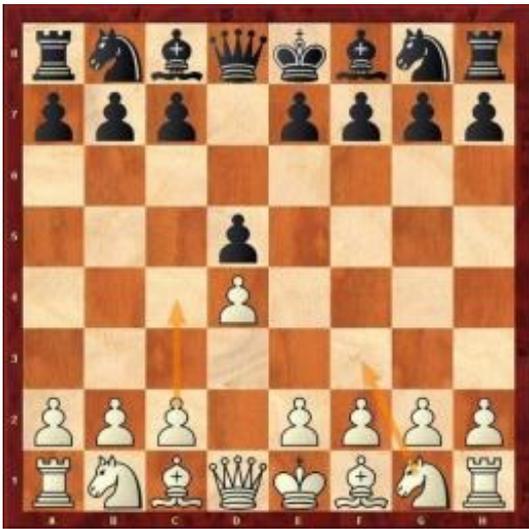


Bild 3: In der Ausgangstellung werden die besten Züge aus dem Buch angezeigt.



Bild 4: Berührt man den Bauern e2 werden die möglichen Zielfelder angezeigt: Grün für nicht bedrohte Felder, rot für bedrohte.

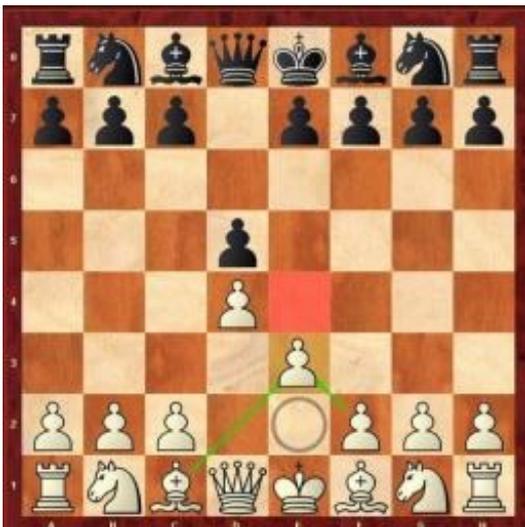


Bild 5: Führt man den Bauern über das Feld e3 ohne ihn abzusetzen zeigen grüne Pfeile welche eigenen Figuren hier decken.

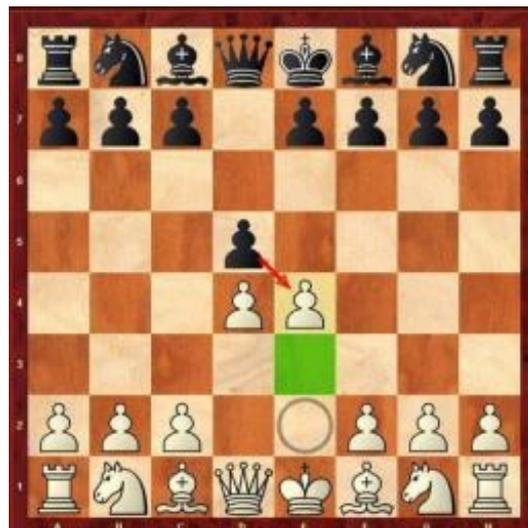


Bild 6: Hebt man den Bauern über das Feld e4 ohne ihn abzusetzen signalisiert der roten Pfeil die Bedrohung durch d5. Das empfohlene Zielfeld bleibt grün. Das Ausgangsfeld ist zur besseren Orientierung mit einem Kreis unterlegt.

Hier ist das alles noch recht überschaubar. So richtig zu schätzen lernt man die grafische Unterstützung bei sehr vielen Zugmöglichkeiten und verworrenen Spielsituationen.





Bild 7: Wenn man keine Figur berührt, werden alle empfohlenen Züge durch Pfeile hervorgehoben. Für den Läufer werden durch die Doppelspitze die Felder c4 und b5 markiert.



Bild 8: Klickt man z.B. auf den Springer, werden alle möglichen Felder für diesen angezeigt. Der Pfeil kennzeichnet eine Schlagmöglichkeit, seine rote Farbe die damit verbundenen Gefahr eines Figurenverlustes. Insgesamt verdeutlicht die Grafik, warum man hier besser die Finger von dem Springer lassen sollte und sich auf die in Bild 7 gezeigten Züge konzentrieren sollte.

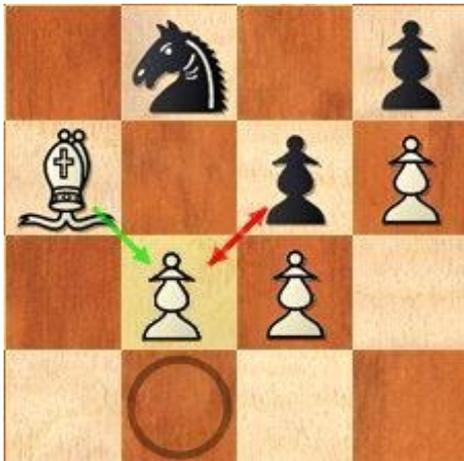


Bild 9: Bauernvorstöße grafisch – grün zeigt, wer deckt; rot signalisiert, wer droht.

Und wenn man eine Figur nur anhebt, zeigen rote Pfeile sofort an, welche Linien sich öffnen, wo z.B. die Deckung löchrig wird! Mit grün werden Felder unterlegt, die ohne Gefahr betreten werden können.



Bild 10: Was droht, wenn eine Figur wegzieht?
!

Kinder, Einsteiger und selbst Hobbyspieler mit Faible für grafische Denksstützen werden hier ihre Freude haben. Auch Schachtrainer gelingen mit Hilfe dieser Animationen anschaulichere Erklärungen der Stellung. Für Einsteiger eine ideale Unterstützung, sich dem Zusammenwirken der Figuren zu nähern - Flüchtigkeitsfehler werden leichter vermieden und der Spaß am Spiel steigt!

Varietenanzeige

Endlich gibt es bei Chessbase wieder eine Engine, die auch die gerade berechnete Variante anzeigt. Eine Funktion, die schon vor fast 20 Jahren Schachcomputer wie der gute alte Mephisto Academy beherrschten, ist damit auch in Fritz zurück. Diese Anzeige ist vor allem bei sehr langen Analysen informativ, weil hier oft die Hauptvariante einfriert und man keinerlei Idee bekommt, an welcher Variante sich das Programm gerade die Zähne ausbeißt. Ob sich das Warten lohnt oder eine Lösung kurz bevor steht. Die Bilder 12 und 13 zeigen für die Stellung in Bild 11, wie es im normalen Rechenmodus und wie es bei der Mehrvarianten-Analyse aussieht.



Bild 11: Grafisch animierte Berechnung



Bild 12: Zusätzliche Information über die gerade berechnete Variante



Bild 13: Zusätzliche Varianteninfos bei der Analyse: Die bereits berechneten Varianten auf der aktuellen Halbzugebene sind schwarz markiert, Le2-c4 in grau wird gerade berechnet

Wenn Sie eine andere Engine als Fritz 10 geladen haben, erfolgt wie oben schon angedeutet keine Animation und auch keine Varietenanzeige, da diese Funktionalität von der Engine und nicht von der Oberfläche bereitgestellt wird. Und außer Fritz 10 kann das unter Chessbase keine Engine. Bei den Farben für die bedrohten Felder ist das anderes: Diese Funktion wird von der GUI übernommen, so dass z.B. auch Rybka unter Fritz 10 davon gebrauchten machen kann.

Uhr, Figuren und Zeichensätze

Eine ganz neue Funktion ist die so genannte Differenzuhr, die statt der gegnerischen Uhr die Differenz von der eigenen zur gegnerischen Zeit darstellt. Sozusagen das Zeitkonto per Saldo. Zu erreichen ist sie über die rechte Maustaste beim Klick in der Uhr. So sieht man den Zeitvor- oder -nachteil auf einen schnellen Blick, was bei Zeitnot umso nützlicher ist! Gerade beim Blitzen ist der Zeitaspekt unter Umständen noch wichtiger als die Stellungsbewertung. Das funktioniert auch bei Engine-Engine-Matches und beim Onlinespiel, nicht aber bei Engine-Turnieren.

Wer diese Uhr z.B. einmal mit Rybka probiert, wird feststellen, dass diese Engine fast immer weniger Zeit verbraucht als seine Gegner. Der Unterschied wird aus der Sicht von Weiß dargestellt, ein Zeitvorteil in grün, ein Zeitnachteil in rot.



Bild 14: Die neue Differenzuhr unter Fritz

Und wenn wir gerade bei Neuerungen in der Oberfläche sind, sei auch noch auf die neuen nach unten zeigenden Pfeile in den einzelnen Fenstern hingewiesen. Damit lassen sich bequemer als bisher Fenster schnell öffnen und schließen.

Laut dem Covertext verfügt Fritz 10 auch über eine verbesserte Figurendarstellung. Mir ist diese Änderung bei den 2D-Figuren zunächst überhaupt nicht aufgefallen. Wenn man aber direkt vergleicht, wird es umso deutlicher! Zwei Screenshots aus Fritz 9 und 10 offenbaren eine sauberere Konturierung der Figuren (Bild 15 und 16). Aktiviert wird diese verbesserte Darstellung über die Kantenglättung bei den Einstellungen zum Brettdesign; die Zeichensätze sind dadurch ebenfalls schärfer. Auch die Darstellung kleinerer Bretter beim Kiebitzen von mehreren Onlinepartien auf dem Server profitiert von der besseren Optik.

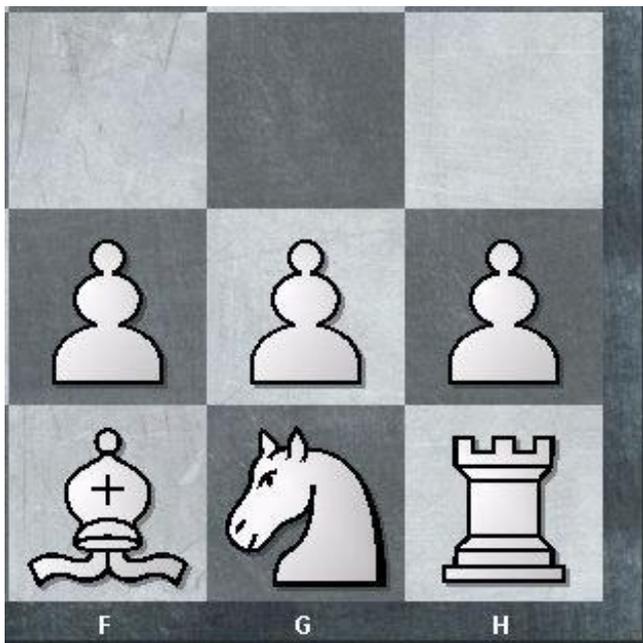


Bild 15: 2D-Figuren unter Fritz 9 – die Schrägen zeigen Stufen

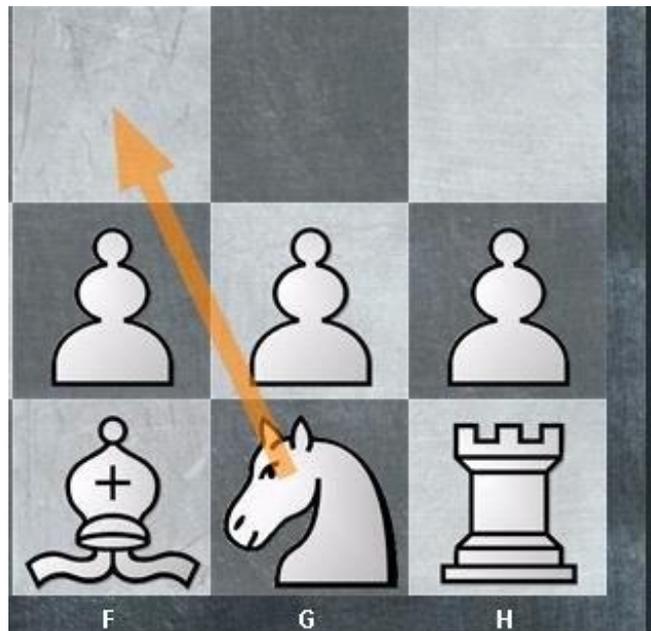


Bild 16: 2D-Figuren unter Fritz 10 mit geglätteten Kanten

Schöne neue 3D-Welten

Optisch eine neue Liga sind die neuen 3D-Bretter und Figurensätze Staunton und Tropenholz (Bild 17 bzw. 18). Fritz 9 war schon nicht schlecht in dieser Hinsicht, aber Fritz 10 toppt das noch einmal! Achten Sie einmal auf den Rücken der Springer oder auf die Zinnen im Turm. Die Strukturen sind extrem sauber und fein, die Kanten deutlich gefälliger (Bild 19 bzw. 20). Der Grad der Glättung lässt sich je nach Hardware einstellen. Zur Auswahl stehen 2, 4 und 6-fach (s. im "3D-Menü" unter "General"). Bei schwächeren bzw. älteren Grafikkarten ist 2x zu empfehlen, da das Rendern der Figuren auch Rechenpower fordert (die Bilder 17 bis 20 entstanden mit 2x). Auf meinem drei Jahre alten P4-3.0 mit ATI 9800XT Grafikkarte funktionierte die Darstellung aber auch mit der besten Einstellung absolut flüssig, so dass jeder halbwegs aktuelle PC damit keine Probleme haben sollte. Die eine oder andere On-Board-Grafiklösung wird u.U. ins Ruckeln kommen, aber man kann alles so einstellen, dass es auch läuft.

Wer gerne in 3D spielt und Spaß an hochwertiger Computergrafik hat, erhält hier den wohl edelsten und anspruchsvollsten virtuellen Spielraum, den es zurzeit gibt! Besonders Tropenholz gefällt mir, da wird es fast schon gemütlich, wenn man auf Vollbild für ein Spielchen schaltet. Es fehlt eigentlich nur das Glas Rotwein neben dem virtuellen Brett für einen gemütlichen Schachabend am PC.



Bild 17: Neuer, hochaufgelöster 3D-Holzfigurensatz Staunton



Bild 18: Neuer, hochaufgelöster 3D-Holzfigurensatz Tropenholz



Bild 19: 3D-Holzfiguren unter Fritz 9



Bild 20: 3D-Holzfiguren unter Fritz 10

So schön wie all die Grafiken sind, leider hat sich ein kleiner Bug eingeschlichen. Auf meinem PC mit einer ATI-Karte und brandaktuellem Crystal-Treiber werden sowohl im Variantenbrett wie auch im Hauptbrett bei abgeschalteter Rundung (nur dann!) alle 2D-Figuren schwarz dargestellt. Letzteres ist nicht weiter tragisch, die Rundung aktiviert man einfach - und es funktioniert. Das Variantenbrett bleibt aber so oder so unbrauchbar. Wir warten auf einen Bugfix.



Bild 21: Grafik-Bug im Variantenbrett



Server-Feinschliff

Auf dem Schachserver von schach.de gibt es mehrere Verbesserungen: Neue Listenfunktionen (nach Applaus, Beliebtheit und Partienzahl, Bullet bei Computerschach), das Ausfiltern schlechter Internetverbindungen, um eine verzögerungsfreie Zugübermittlung zu gewährleisten, die Kennzeichnung von sehr häufig spielenden Besuchern durch ein Plus oder Doppelplus hinter dem Rang, sowie eine neue Videokonferenzfunktion.

Sehr schön finde ich, dass man durch das Anheben der Figuren während einer Übertragung grafische Tipps zur Stellung abfragen kann. Außerdem kann man jetzt in der Live-Partie einfach ein paar Züge vorspielen, um selbst ohne weitere Umstände zu analysieren, wie es weitergehen könnte. Sobald die Spieler wieder einen Zug machen, wird automatisch abgebrochen und die Partienotation aktualisiert. Die eigenen Zugexperimente sind dann gelöscht. Das kann man natürlich auch verhindern, dazu muss man sich aber aus der Übertragung der Partie ausklinken, abspeichern und wieder einklinken. Noch besser hätte es mir gefallen, wenn Fritz auf Wunsch automatisch die eigenen Analysen als Kommentar oder Variante speichert.



Fazit

Mit jeder Fritzversion stellt sich die Frage, ob sich der Kauf der Kauf für Besitzer der alten Version lohnt. Schon Fritz 9 und 8 waren sehr komplette Programme. Die Frage muss jeder für sich selbst beantworten. Man kann auch mit Fritz 9 gut leben. Es hat in der Vergangenheit sicher Updates gegeben, die größere Änderungen aufwiesen als Fritz 10 und 9 (z.B. Fritz 5 und 4). Aber auch einige mit erheblich weniger Anreizen. Chessbase hat sich auch bei Fritz 10 wieder sichtbar bemüht, eine nahezu perfekte Oberfläche weiter zu vervollständigen und zu optimieren. Das ist ihnen ohne Frage gelungen, auch wenn es auf diesem hohen Level immer schwieriger wird.

Wer überwiegend Engine-Engine-Matches durchführt, selbst nur wenig spielen oder trainieren möchte und bei jeder neuen Version eine 80 Elopunkte stärkere Engine erwartet, ist von den Verbesserungen vielleicht nur wenig beeindruckt. Erst Recht, wenn er sich wie viele Kritiker im Netz kaum die Mühe macht, sich die GUI einmal genau anzusehen! Die Mühen stecken im Detail.

Fritz 10 ist in der Tradition seiner Vorgänger immer noch das umfassendste Schachpaket am Markt. Er ist Schachtrainer, Schachserver, Datenbank, Buchkreator, ein hochwertiger Gegner, eine Enginetestplattform und ein hochwertiges 3D-Computerspiel mit Nobelgrafik, das auch Spielfreaks anspricht. Die neue Engine zählt weiterhin zu den besten Engines am Markt, auch wenn die Ausnahmestellung früherer Tage erst einmal passe ist. Die Umsetzung der dynamischen Spiel Tipps und die Engineanimation werten das Training und das Spiel erheblich auf. Eine tolle Idee, die je länger man sich mit ihr beschäftigt, immer mehr gefällt. Mit der neuen GUI macht das Nachspielen von Partien wesentlich mehr Spaß als unter Fritz 9 (und anderen Oberflächen!). Führt man Kindern auf dem Brett etwas vor, sorgen die ansprechenden Animationen für mehr Verständnis und Aufmerksamkeit. Die pfiffige Visualisierung kommt jedem Schachtrainer und Schüler bei der Vorführung und Besprechung von Partien zu Gute! Das gilt übrigens auch für die virtuellen Trainer auf den Chessbase-Lern-DVDs, die unter Fritz 10 ebenfalls von den neuen Lehrmethoden profitieren.

Engine-Freaks mögen lächeln, aber solche Zusatzfunktionen in Fritz 10 sind für Lernende wesentlich wichtiger als die Frage, ob eine Engine als Native- oder UCI in die Oberfläche eingebunden wird, wie es in Foren immer wieder gerne diskutiert wird. Fritz 10 harmoniert prächtig mit seiner GUI, so dass sich diese Frage für Chessbase nicht stellt.

Ansonsten gilt wie im Vorjahr, dass das Paket durch überarbeitete Servereigenschaften für das Online-Schach auf schach.de mit einem weiteren Jahr des Zugangs und durch ein großes aktuelles Eröffnungsbuch nebst einer umfassenden nicht minder aktuellen Partiensammlung abgerundet wird. Chessbase schafft es immer wieder, mehrere Zielgruppen gleichermaßen zu bedienen, ohne die eine oder andere zu verschrecken. Ein Wladimir Kramnik wird dieses Programm ebenso sinnvoll nutzen können wie ein siebenjähriger Anfänger - eine Schach-DVD, die jeden Cent Wert ist!

(Christian Liebert)
