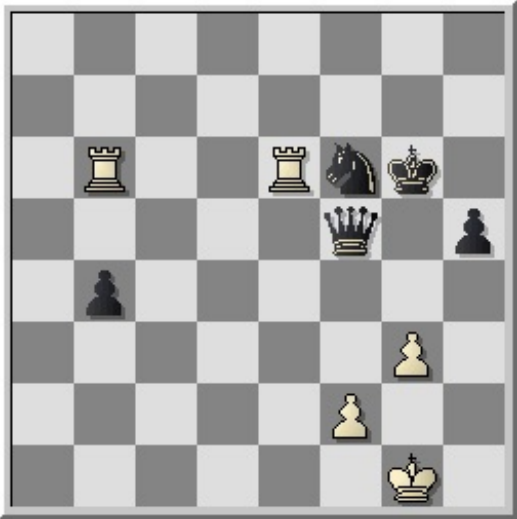

Shredder 10: Der Analysator

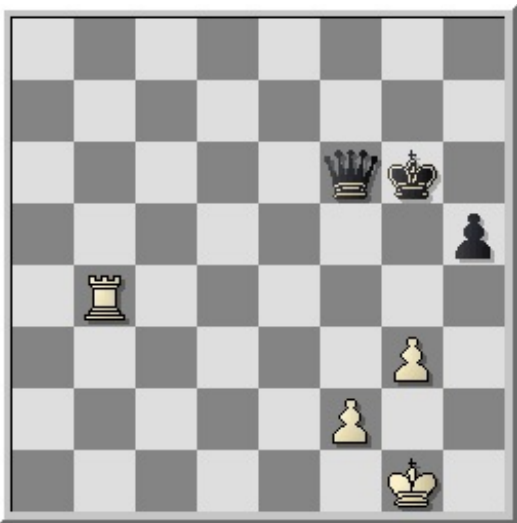
Die Analyse eigener und fremder Partien ist der Hauptanwendungszweck von Schachsoftware. Leider muss man aber konstatieren, dass die wenigsten Programme hier mehr als rudimentäre Unterstützung bieten; selbst eine so essenzielle Analysefunktion wie wirklich gutes Hashlernen, also effiziente Rückwärtsanalyse, bieten trotz persistenter Hashtabellen nur eine Hand voll Engines. Der neue Shredder aber stellt alles in tiefschwarzen Schatten, was jemals an Analysefähigkeit geboten wurde.

Die Gott-Funktion

Viel wird gesprochen über die Analysefähigkeit, aber der wichtigste Teil davon sitzt 60 Zentimeter vor dem Monitor und ärgert sich vielleicht, dass seine tolle Engine eine Festung nicht erkennt oder ein Endspiel mit ungleichen Läufern nicht versteht und permanent dramatisch großen Vorteil in Remisstellung anzeigt. So ging es auch Großmeister Karsten Müller, der unter anderem ein vielbeachtetes Endspielbuch geschrieben hat. Von ihm stammt die Idee, dass es doch sehr hilfreich sein könnte, dem Programm für eine beliebige Stellung eine Bewertung *vorzugeben*. Eine simple Idee, nur ist bisher noch keiner drauf gekommen. Ein Beispiel?



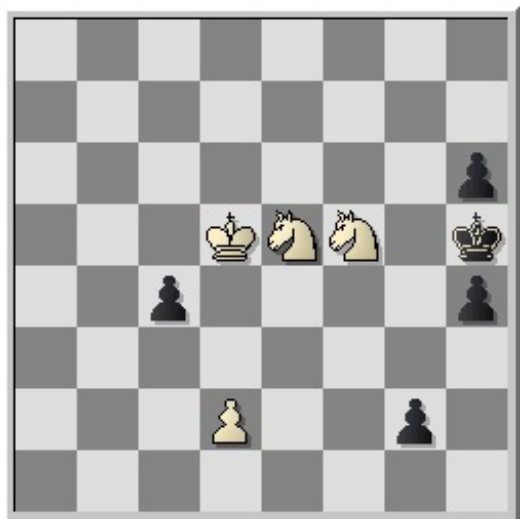
Diese Stellung stammt aus einer Variante der 6. Matchpartie zwischen Wladimir Kramnik und Deep Fritz. Kramnik hatte als Weißer lange vorher aufgegeben, vielleicht zu Unrecht, denn mit ein bisschen Glück hätte er diese Stellung erreichen können. Shredder 10 hat hier, wie alle anderen Schachprogramme, keinen Schimmer, gibt Schwarz großen Vorteil und will 44...Kf1 spielen. Das ist nicht sehr gut, denn Weiß kann mit **44.Txf6 Dxf6 45.Txb4** eine Festung errichten.



Shredder, wieder wie alle anderen Programme, gibt hier noch immer riesigen Vorteil für Schwarz, aber egal, was er unternimmt, Weiß pendelt mit dem Turm zwischen f4 und h4 und muss nur darauf achten, dass der f-Bauer immer gedeckt bleibt. Remis! Um Shredder über diesen betrüblichen Umstand aufzuklären, reicht ein Rechtsklick ins Fenster der noch immer ahnungslos rechnenden Engine. Im erscheinenden Kontext-Menü gibt es einen Punkt „Stellungswert bestimmen“; vergibt man hier den Wert „Remis“, hält Shredder die Stellung fortan für unentschieden. Der Anwender kann also die Bewertungsfunktion überstimmen – für Shredder ist des Benutzers Wort göttlichen Ursprungs und unter allen Umständen bindend. Geht man nun in der Partie zurück zum ersten Diagramm, zeigt Shredder hastdunichtgesehen 44.Txf6 an, mit der Bewertung 0.00!

Die Gott-Funktion ist der kongeniale Partner der Rückwärtsanalyse, die Shredder bereits seit Version 9 so gut beherrscht wie sonst nur noch Yace; im Bericht vom vorigen Jahr hat Helmut Conrady diese Funktion sehr gut beschrieben; mehr zum Thema Rückwärtsanalyse findet sich in diesem Artikel. Das Problem bei der Rückwärtsanalyse, so perfekt sie in einem Programm auch gelöst sein mag, besteht darin, dass die Engine wirklich immer erst alles verstanden haben muss. Jede unerhebliche und sinnlose Variante muss ihr vorgeführt werden, bis sie das schlussendliche Resultat verinnerlicht hat. Im oben erwähnten Artikel über Rückwärtsanalyse heißt es: „Ein Wunsch bleibt: Keins der Programme kann ähnliche Stellungen erkennen. Hat man für alle plausiblen Gegenzüge einen Gewinn nachgewiesen, muss man sich auch durch die dummen Züge ackern – und von denen gibt es viel mehr! Man muss dem Programm dieselbe Gewinnidee in nur marginal voneinander abweichenden Stellungen immer wieder vorführen.“

Ähnlichkeiten erkennt auch Shredder 10 nicht, aber mit der Gott-Funktion kann man extrem viel Zeit sparen, weil man einfach eine Stellung für gewonnen erklären kann, wenn man der Meinung ist, die relevanten Varianten analysiert zu haben. Kennen Sie die Bething-Studie? In CSS war von ihr schon öfter mal die Rede, und meines Wissens löst sie kein Schachprogramm.



Weiß am Zug hält remis mit **1.Kc6! g1D 2.Sxh4 Dh1+ 3.Shf3**. Der schwarze König bleibt dauerhaft eingesperrt, die weißen Steine decken sich gegenseitig, und nur die Dame allein kann ja nicht matt setzen. Diese Stellung eignet sich hervorragend, um zu verdeutlichen, was die Gott-Funktion kann – und was sie nicht kann. Shredder tappt wie alle anderen Programme natürlich im Dunkeln. Geben wir für die Endstellung nach 3.Shf3 einen Remis-Wert vor, gibt Schwarz im zweiten Zug einfach kein Schach mit der Dame, sondern zieht irgendwoanders hin, mit fetter Plus-Bewertung, wiewohl sich am Ergebnis natürlich nichts ändert, weil auch auf andere Damenzüge der nämliche Remis-Mechanismus greift. Um Shredder einen heilsamen Schlag auf den Hinterkopf zu versetzen, muss schon die Stellung nach 2.Sxh4 für unentschieden erklärt werden. Doch auch das reicht noch nicht, um in der Ausgangsstellung den Zug 1.Kc6 mit Remisbewertung hervorzulocken, sondern nur, um Schwarz von der sofortigen Umwandlung 2.g1D abzuhalten. Wenn es jetzt nichts bringt, dann vielleicht später, denkt sich das Shredderlein und opfert mit c3 erstmal einen Bauern. Damit geht das Programm der als remis deklarierten Stellung aus dem Wege und holt sich doch eine Dame – was nun aber erst recht nichts nutzt. Kennzeichnet man nun auch noch die Stellung nach 1...c3 2.dc g1D Sxh4 als unentschieden, hat Shredder endlich ein Einsehen und spielt in der Diagrammstellung 1.Kc6 mit der Bewertung 0.00.

Bingo! Die Bething-Studie ist gelöst. Gelöst? Ist es nicht Schummel? Na klar ist es das, es hat nicht Shredder die Stellung gelöst, sondern ein Cyborg, eine Kombination aus Shredder und seinem Bediener. Und haargenau darum geht es bei der Gott-Funktion: die Zusammenarbeit von Mensch und Maschine zu verbessern, die spezifischen Stärken beider Spezies zu verschmelzen, auf dass sie die beiderseits vorhandenen Schwächen überdecken mögen. Robert Hübner schrieb einmal: „Willst du Wissen und Kenntnis vermitteln, solltest du das Wort ‚genial‘ vermeiden.“ Recht hat er, aber manchmal fällt es schwer. Großmeister Dr. Karsten Müller, der die Idee zur Gott-Funktion hatte, meint dazu: „... [mit dieser Funktion] kann man Vorwissen nutzbringend einsetzen und ich denke, dass vor allem Fernschachspieler das zu schätzen wissen werden. Für meine Endspielanalysen ist es auch sehr hilfreich, so kann ich Shredder unbekannte Festungen oder bestimmte Turmendspiele beispielsweise einfach als remis vorgeben.“



Eine Möglichkeit, die vorgegebenen Bewertungen in einer separaten Datei zu speichern, hat Stefan Meyer-Kahlen nicht vorgesehen, sie landen aber bei der Rückwärtsanalyse in Shredders Lerndatei. Diese hat eine Größe von maximal acht MByte; irgendwann wird das Programm Gottes Wort also vergessen, denn die ältesten Einträge in der Lerndatei werden von neueren überschrieben. Das dauert zwar eine ganze Weile, aber irgendwann passiert es eben doch. Fernschachspieler wären mit einer separaten Gottes-Wort-Datei (noch) besser dran.

Natürlich kann ein schwacher Schachspieler mit dieser Funktion schnell Unheil anrichten, denn wenn er beispielsweise in der Grundstellung die Position nach 1.h4 als Gewinn deklariert, wird Shredder natürlich auch einen Gewinn für 1.h4 anzeigen. Darum hat der Autor die Wirkung der Gott-Funktion auf den Analysemodus beschränkt; in Partien, ob gegen andere Engines oder gegen Menschen, ignoriert er Lerndatei-Einträge, deren Bewertung auf irgendeine Weise mit der Gott-Funktion zu tun hat. Das ist einerseits verständlich, andererseits nimmt er dem Anwender damit die Möglichkeit, mit dieser Funktion die Spielweise des Programms zu beeinflussen.

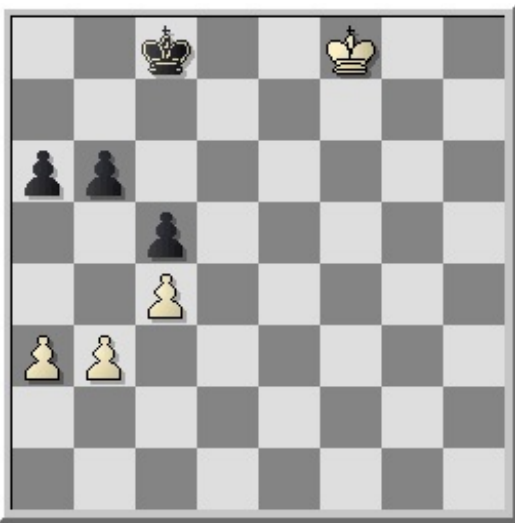
Auch andere Engines können die Gott-Funktion nutzen, denn realisiert wurde sie über eine Erweiterung des UCI-Protokolls; es bleibt zu hoffen, dass die Autoren anderer UCI-Engines dieses fantastische Feature bald in ihre Engines einbauen! Freilich, eine persistente Hashtabelle reicht nicht, um diese Funktion voll nutzen zu können; eine Engine muss schon über dieselbe „Unvergesslichkeit“ im Analysemodus verfügen wie Shredder (oder Yace).

Endspielanalyse

Die ersten für Normalanwender erhältlichen Endspieldatenbanken berechnete Ken Thompson. Der Zugriff darauf war so langsam, dass sie nur wenn die Stellung bereits auf dem Brett stand, eingesetzt werden konnten. Die Nalimov-Tablebases haben ein raffinierteres Indizierungsschema, sodass Engines auch im Suchbaum auf sie zugreifen können. Die Fünfsteiner sind leider ca. acht GByte groß und passen daher nicht in den Hauptspeicher eines PCs, sie werden daher regelmäßig von der Festplatte nachgeladen, was die Engines so sehr ausbremst, dass ein positiver Effekt auf das Spiel nicht nachzuweisen ist. Das ist sehr schade, denn mit verzögerungsfreiem Zugriff würde sich zweifellos durch die perfekte Bewertung von Stellungen mit fünf oder weniger Steinen eine Spielstärksteigerung bemerkbar machen, und auch die Analyse verschiedener Endspiele würde sehr beschleunigt. Genau das passiert, wenn man die *Shredderbases* einsetzt. Die Fünfsteiner wurden vom Freezer-Erfinder Eiko Bleicher von acht GByte auf 160 MByte eingedampft und können darum permanent im Speicher gehalten werden. Der Zugriff auf die Shredderbases erfolgt etwa 1000fach schneller als auf die Tablebases.

Aber wie geht das, wie kann jemand die Größe der doch schon raffiniert komprimierten Tablebases noch um Faktor 50 reduzieren? Die Tablebases enthalten die Bewertung einer Stellung *und die Zügezahl* bis zum Ergebnis. In den Shredderbases steht *nur noch die Bewertung*. Statt einem Byte wie in den Tablebases benötigt eine Stellung in den Shredderbases nur noch ein Bit. Aber das wäre nur ein Achtel; sowas gibt es mit etwa einem GByte Größe unter dem Namen *Bitbases* schon für einige Amateurengines. Der Rest der Shredderbase-Komprimierung geht auf ein höchst geheimes Verfahren zurück, das Eiko Bleicher und Stefan Meyer-Kahlen nicht verraten wollen.

Stößt Shredder im Suchbaum auf eine Stellung mit maximal fünf Steinen, erfährt er von den Shredderbases nur das Spielresultat: Stellung ist gewonnen, remis oder verloren, aber nicht mehr, wie lang der Weg dorthin ist, wie viele Züge also bei bester Gegenwehr das Matt noch auf sich warten lässt. Für die Engine ist das erstmal genug, denn genauer will sie es im Baum gar nicht wissen. Theoretisch könnte es passieren, dass Shredder sich dabei in einer Endlosschleife verheddert, also in einer Stellung mit beispielsweise sechs Steinen immer Züge spielt, die zwar das theoretische Resultat sichern, aber nicht dafür sorgen, dass dieses Resultat auch näher rückt, weil niemals in einen gewonnenen Fünfsteiner abgetauscht wird, sondern die Engine nur dafür sorgt, dass sie es jederzeit *könnte*! Um das zu verhindern, berücksichtigt Shredder in gewonnenen Stellungen auch die Suchtiefe – ein Abtausch in einen gewonnenen Fünfsteiner, der im dritten Halbzug der Suche entdeckt wird, bekommt eine höhere Bewertung als einer, der erst im fünften Halbzug erfolgt. So bleibt sichergestellt, dass es Fortschritte gibt.



In dieser Stellung gewinnt nur a4 für Weiß, Ke8 macht remis. Ohne alle Endspieldatenbanken steht Shredder ziemlich auf der Leitung; er bekommt auf einem Athlon64 3000+ mit 512 MByte Hashtables erst nach über vier Minuten den richtigen Riecher:

...

28/49 2:15 +1.67 1.Ke8 Kc7 (165.168.433) 1218

28/49 4:11 +1.68++ 1.a4 (304.843.822) 1214

28/49 5:10 +1.92 1.a4 Kd7 2.a5 Kd6 3.Kf7 Kd7 4.Kf6 Kd6 5.Kf5 Kc7 6.Ke6 (377.486.969) 1216

Schaltet man die Fünfsteiner dazu, wird es nicht wirklich besser:

...

28/50 1:15 +0.39 1.Ke8 Kc7 2.Ke7 b5 3.Ke6 b4 4.a4 Kb6 5.Kd5 Ka5 6.Kd6 (77.863.816) 1034 TB:28.668

28/50 1:33 +0.40++ 1.a4 (98.314.788) 1056 TB:29.981

28/50 1:54 +0.74 1.a4 Kc7 2.a5 (123.303.938) 1079 TB:30.239

29/46 1:57 +0.74 1.a4 Kc7 2.a5 Kd6 3.Kf7 Kd7 4.Kf6 Kd6 5.Kf5 Kc7 6.Ke6 (127.030.993) 1078 TB:31.166

30/46 2:03 +0.74 1.a4 Kc7 2.a5 Kd6 3.Kf7 Kd7 4.Kf6 Kd6 5.Kf5 Kc7 6.Ke6 Kc6 7.Ke5 (131.571.186) 1067 TB:33.192

31/54 9:59 +0.49-- 1.a4 Kc7 (577.817.064) 963 TB:37.079

Zwar findet Shredder Ke8 weit weniger gewinnträchtig als ohne Tablebases und verfällt auch schon nach anderthalb Minuten auf die Alternative a4, jedoch mit ebenfalls sehr bescheidener Bewertung für einen Gewinnzug. Bei Suchtiefe 31 gibt es sogar noch ein fail low, obwohl nur ein halber Bauer Vorteil angezeigt wurde!

Mit den Shredderbases endlich sieht alles anders aus:

...

24/28 0:06 +0.39 1.Ke8 Kc7 2.Ke7 b5 3.Ke6 b4 4.a4 Kb6 5.Kd5 Ka5 6.Kd6 Kb6 (6.634.533) 1069 SB:131.116

24/36 0:07 +0.40++ 1.a4 (8.627.902) 1084 SB:158.588

24/36 0:08 +0.40 1.a4 Kd7 (9.000.541) 1090 SB:162.055

25/36 0:08 +0.65++ 1.a4 Kd7 (9.608.324) 1096 SB:169.322

25/37 0:09 +0.71 1.a4 Kd7 2.a5 Kd6 3.Kf7 Kd7 4.Kf6 Kd6 5.Kf5 Kc7 6.Ke6 (10.397.166) 1103 SB:177.921

26/39 0:10 +0.76 1.a4 Kd7 2.a5 Kd6 3.Kf7 Kd7 4.Kf6 Kd6 5.Kf5 Kc7 6.Ke6 (11.442.784) 1106 SB:200.932

27/41 0:13 +0.93 1.a4 Kd7 2.a5 Kd6 3.Kf7 Kd7 4.Kf6 Kd6 5.Kf5 Kc7 6.Ke6 (15.542.142) 1132 SB:264.534

28/41 0:20 +1.18++ 1.a4 Kd7 (24.367.317) 1163 SB:334.441

28/41 0:29 +1.68++ 1.a4 Kd7 (34.961.516) 1188 SB:399.453

28/42 0:29 +1.68 1.a4 Kd7 (35.263.681) 1184 SB:410.833

29/40 0:36 +1.93++ 1.a4 Kd7 (43.483.536) 1190 SB:520.096

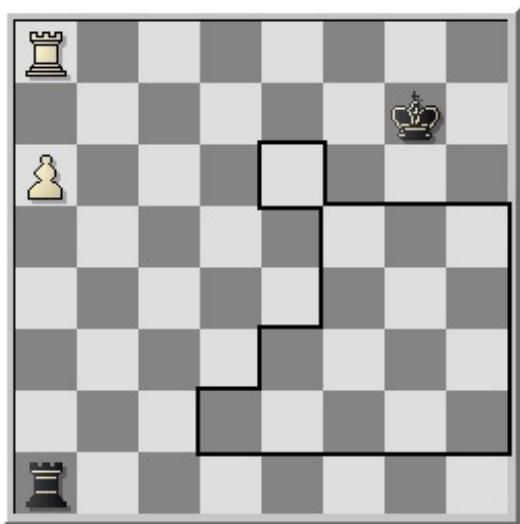
Schon nach sieben Sekunden kommt Shredder auf a4, gerät fortan in ein fail high nach dem anderen und hat nach ganz kurzer Zeit den Gewinn sicher in der Tasche.

Die Shredderbases gibt es in drei Ausführungen: als Viersteiner, als Fünfsteiner und als spezielle „schnelle“ Fünfsteiner, die dann zwar knapp 450 MByte groß sind, auf die aber noch einmal um den Faktor 10 schneller zugegriffen wird als auf die 160 MByte großen „normalen“ Fünfsteiner.

Die Tablebases werden durch die Shredderbases aber keineswegs überflüssig, denn Shredder benutzt, so vorhanden und gewünscht, die Tablebases weiterhin, sofern keine Shredderbases für eine Stellung vorhanden sind. So greift das Programm bei installierten Fünfsteiner-Shredderbases weiterhin auf die Sechsstener-TBs zu. Auch die GUI kann die Tablebases gut gebrauchen, denn wenn erst einmal eine Datenbankstellung auf dem Brett steht, dann ist es schon wichtig, welcher Zug am schnellsten gewinnt – sonst könnte es wirklich passieren, dass das Programm 50 Züge lang nur hin- und herzieht und eine Gewinnstellung aufrecht erhält, ohne zur Vollstreckung zu schreiten! Allerdings ist es keineswegs nötig, die speicherfressenden Tablebases auf der Festplatte zu lagern, denn die GUI kann per Internet auf einen Server zugreifen, auf dem ein Terabyte (1045 GByte) davon herumliegen! Eine Liste findet sich hier. Stefan Meyer-Kahlen plant, im Laufe des Jahres einige Sechsstener als Shredderbases zu veröffentlichen.

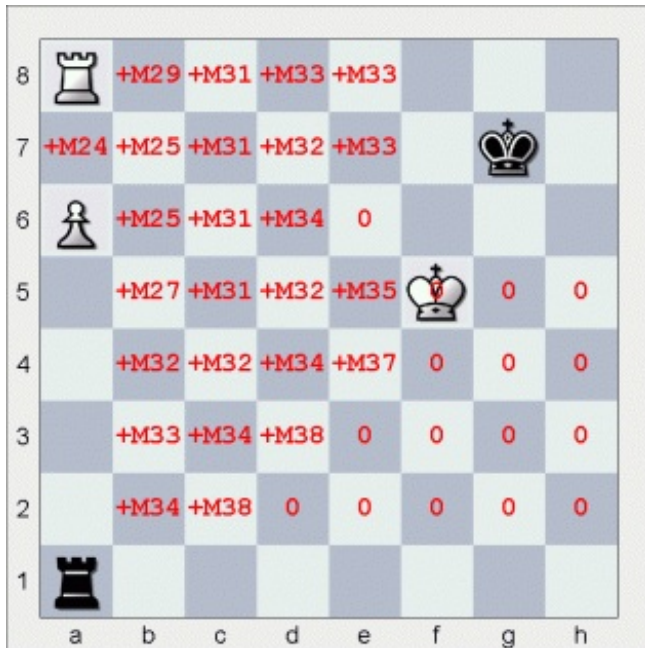
Die Jokeranalyse beglückt Endspielfreunde ja schon eine Weile; im Endspieltraining kann man sie gar nicht hoch genug einschätzen. Wer beispielsweise das Standard-Endspielwerk, den Awerbach, zur Hand nimmt, wird häufig Diagramme mit eingezeichneten Gewinnzonen finden:

Romanowski, 1950



Dieses sehr praxisrelevante Endspiel hielten Tarrasch und Berger für gewonnen, wenn der weiße König auf g2 steht.

Romanowski wies aber nach, dass Schwarz am Zug remisieren kann, wenn der weiße König in der eingezeichneten Zone steht, aber verliert, wenn er sich außerhalb dieser befindet. Das kann man mit Shredder in einer Sekunde überprüfen, sofern man die Tablebases installiert hat: Man baut die Stellung auf und stellt den weißen König irgendwohin. Ein Rechtsklick auf eben diesen König fördert das Kontextmenü zu Tage; mit einem Klick auf „Jokeranalyse“ zeigt Shredder für jedes Feld, auf dem der König stehen kann, die Tablebase-Bewertung an – Romanowski hat gut analysiert, die Remis-Zone stimmt. Und wenn Sie genau verstehen, warum das so ist, haben Sie schon eine Menge über Turmendspiele gelernt!



Apropos Averbach: Während der Diskussion einer Stellung schreibt er öfter, man solle die Position eine Reihe nach oben oder unten oder eine Spalte nach links oder rechts verschieben. Shredders Stellungseingabe unterstützt das mit entsprechenden Buttons – im Unterschied beispielsweise zu Fritz, ChessBase oder ChessAssistant.

Die GUI

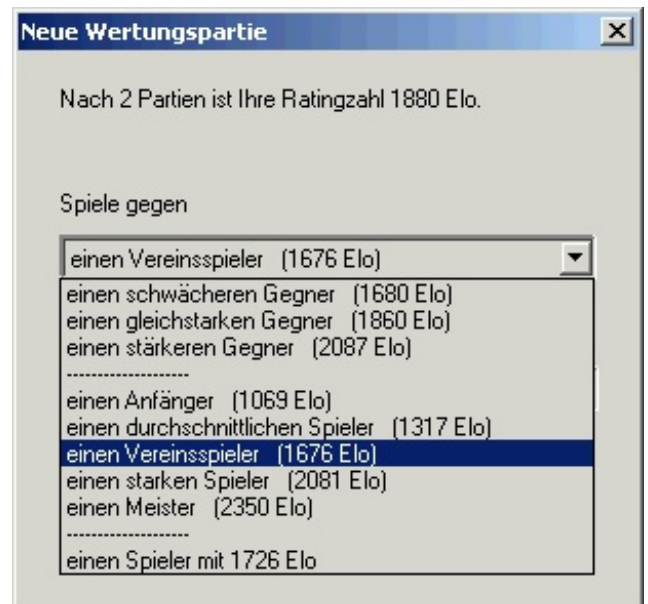
Beim Start begrüßt Shredder den Benutzer mit einer neuen Aqua-Optik, ganz in blassblau gehalten. Schönheit entsteht im Auge des Betrachters; vermutlich werden aber nicht nur Mac-Anwender dies für die schönste Shredder-Oberfläche halten, die es je gab! Wer sie nicht mag, hat die Auswahl zwischen fünf weiteren Designs.



Dieser Artikel soll sich auf die Neuigkeiten konzentrieren; eine ausführlichere Beschreibung vieler Funktionen findet sich in der Besprechung von Shredder 9. Nur ein wichtiger Punkt soll noch erwähnt werden: die magnetischen Fenster. Wann immer man ein Fenster verschiebt, fühlt sich dessen Rand vom Rand eines anderen Fensters magnetisch angezogen, sobald ein Mindestabstand unterschritten wird. Läßt man den Mauszeiger los, rastet das Fenster so ein, dass es direkt neben dem anderen Fenster liegt. Auf diese Weise kann man schnell das gewünschte Layout der Oberfläche zurechtbasteln, ohne dabei Fingerkrämpfe zu bekommen! Eine Kleinigkeit, aber sie zeigt, wie Details den Umgang mit einem Programm sehr erleichtern können, und die Shredder-GUI steckt voll solcher hilfreicher Kleinigkeiten!

Nun aber zu den Neuigkeiten! Shredders Zielgruppe besteht nicht nur aus Hardcore-Analitikern, sondern auch aus Gelegenheitsspielern. Diese können Wertungspartien gegen Gegner verschiedener Spielstärke austragen; Shredder berechnet dann die Elo-Zahl des Spielers. Für eine neue Wertungspartie hält das Programm dann einen Gegner bereit, der ungefähr der eigenen Stärke entspricht.

Auf Wunsch markiert ein blauer Pfeil den gerade von Shredder präferierten Zug; den zuletzt ausgeführten Zug macht ein gelber Pfeil kenntlich; auch Drohungen und Zugvorschläge zeigt Shredder mit Pfeilen an. Die von Pocket-Fritz bekannte Anzeige der Zugmöglichkeiten einer Figur hat in Shredder 10 Einzug gehalten; klickt man eine Figur an, malt Shredder auf alle Felder, die diese Figur betreten kann, kleine bunte Punkte: grün, wenn das Feld nicht vom Gegner bedroht wird, gelb, wenn beide Spieler ein Auge auf das Feld haben und rot, wenn nur der Gegner das Zielfeld beherrscht. Für nicht ganz so geübte Spieler mag das eine wichtige Hilfe sein, ebenso wie die nun optional wählbare Anzeige der Stellungsbewertung aus weißer Sicht – bisher bezog sich Shredders Anzeige immer auf die Seite, die gerade am Zug war.





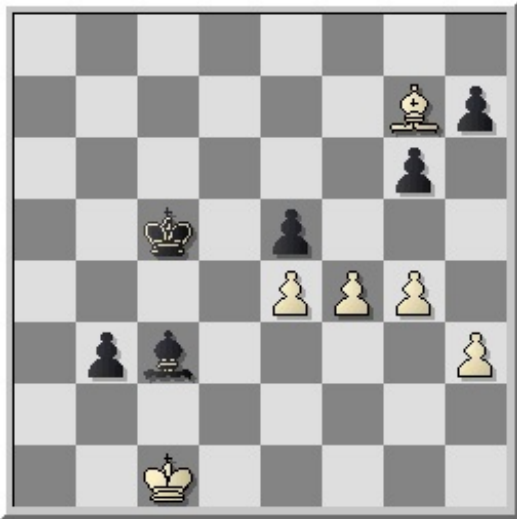
Bei all den neuen Pfeilen wäre es ganz nett gewesen, wenn Stefan auch noch die Möglichkeit geschaffen hätte, verschiedenfarbige Pfeile wie in Fritz als Kommentierungselement einzusetzen und beim Stellungsdruck mit auszugeben.

Für geübtere Spieler mit Trainings-Ambitionen gibt es ein Jahr lang Online-Zugriff auf ein Eröffnungsbuch mit 16 Millionen Stellungen (und, wie schon beschrieben, auf die Endspieldatenbanken).

So, und jetzt zum Gemeckere: Die Datenbank-Funktionen haben absolut keine Änderung erfahren, obwohl sie es bitter nötig gehabt hätten! Shredder kann mit Datenbanken im PGN- und im CBF-Format umgehen und sie nach allen möglichen Kriterien durchsuchen, aber nicht nach Stellungen, Materialverhältnissen oder gar Manövern. Das schränkt die Brauchbarkeit als Analysewerkzeug unnötig ein! Selbst die hervorragende Suchmaske der Mac- und Linux-Version enthält der Autor den Windows-Anwendern vor, was einigermaßen unverständlich ist, denn hier wäre mit wenig Aufwand viel Nutzen zu erzielen gewesen!

Die Engine

Wer darauf gehofft hat, dass Shredder 10 Rybka zum Patzer degradiert, wird enttäuscht sein, denn zur Nummer eins reicht es diesmal nicht. Wie gut sich Shredder im Engine-Alltag schlägt, zeigt Klaus Wlotzkas CSS-Rangliste: Shredder 10 rangiert 50 Punkte vor Shredder 9 und steht damit hinter Überflieger Rybka klar auf dem zweiten Rang. Laut Stefan Meyer-Kahlen hat er besonders an der Mobilitäts- und der Freibauern-Bewertung geschraubt; der sehr dynamische Stil bleibt also erhalten. Schauen wir mal:



In dieser Stellung gewinnt Schwarz am Zug mit dem fantastischen Läuferopfer 1...b2+ 2.Kc2 exf4! Shredder 10 zieht 1...b2 nach einer halben Minute:

S10, 128 MByte Hash, Athlon64 3000+, ohne Table- und Shredderbases

23/41 0:32 0.00 1...Kd6 2.f5 Ke7 3.f6+ Kf7 4.g5 Ld4 5.Kb1 Le3 6.Lh6 Ld4 7.Lg7 Le3 8.Lh6 Ld4 9.Lg7 (24.021.443) 728

23/42 0:35 -0.01++ 1...b2+ (25.509.842) 725

23/42 0:37 -0.36++ 1...b2+ (27.002.419) 723

23/47 0:57 -0.78 1...b2+ 2.Kc2 exf4 3.Lxc3 f3 4.Le1 Kd4 5.Lf2+ Kxe4 (40.312.715) 705

24/51 1:21 -1.02 1...b2+ 2.Kc2 exf4 3.Lxc3 f3 4.Le1 Kd4 5.e5 Kxe5 (56.770.692) 698

25/53 2:17 -1.25 1...b2+ 2.Kc2 exf4 3.Lxc3 f3 4.Le1 Kd4 5.e5 Kxe5 6.h4 Ke4 (93.911.429) 685

Shredder 9.1 hat lange Zeit keinen Durchblick, verfällt erst nach zwei Minuten auf 1...b2 und kommt nach endlosen 19 Minuten zu einer Gewinnbewertung:

S9.1, 128 MByte Hash, Athlon64 3000+, ohne Tablebases

24/54 1:42 -0.01 1...Kd6 2.f5 gxf5 3.gxf5 Ke7 4.Lh6 Ld4 5.h4 Kf7 (62.729.085) 610

24/54 1:56 -0.02++ 1...b2+ (71.345.760) 615

24/54 2:07 -0.37++ 1...b2+ (78.706.117) 616

24/54 18:57 -1.65 1...b2+ 2.Kc2 exf4 3.Lxc3 f3 4.Ld2 Kd4 5.La5 Kxe4 6.Lb6 b1D+ 7.Kxb1 Kd3 8.g5 (765.185.045) 672

Mit Fünfsteiner-Tablebases verbessert sich die Lage für Shredder 9.1 auch nicht; er zieht noch später, erst nach sechs Minuten, 1...b2 und liefert nach elfeinhalb Minuten eine Gewinnbewertung:

S9.1, 128 MByte Hash, Athlon64 3000+, Fünfsteiner-Tablebases

25/57 5:08 -0.01 1...Kd6 2.h4 h5 3.Lxe5+ Lxe5 4.fxe5+ Kxe5 5.gxh5 gxh5 (150.692.942) 487 TB:63.505

25/57 5:53 -0.02++ 1...b2+ (176.436.384) 499 TB:64.416

25/57 7:14 -0.37++ 1...b2+ (220.695.298) 508 TB:65.570

25/57 11:23 -1.72 1...b2+ 2.Kc2 exf4 3.Lxc3 f3 4.Le1 Kd4 5.e5 Kxe5 6.Lf2 Ke4 (354.457.176) 518 TB:82.481

Vorhang auf für die Shredderbases! Damit erkennt Shredder 10 bereits nach 18 Sekunden 1...b2 als besten Zug und hat nach etwas mehr als einer Minute den Gewinn in der Tasche!

S10, 128 MByte Hash, Athlon64 3000+, Fünfsteiner-Shredderbases

22/42 0:17 -0.01 1...Kd6 2.f5 Ke7 (13.265.015) 763 SB:65.193

22/42 0:18 -0.02++ 1...b2+ (14.311.949) 759 SB:66.416

22/42 0:20 -0.37++ 1...b2+ (15.679.591) 748 SB:69.619

22/44 1:15 -2.76 1...b2+ 2.Kc2 exf4 3.Lxc3 f3 4.Le1 Kd4 5.e5 Kxe5 6.Lf2 Ke4 (49.637.421) 653 SB:222.607

Man soll sich hüten, aus dem Verhalten in einzelnen Stellungen Schlüsse zu ziehen, besonders wenn es sich um außergewöhnliche Lösungszüge handelt; mindestens ebenso wichtig ist das Verhalten in ganz normalen Stellungen (wo es im Endspiel auch wenig auszusetzen gibt an Shredder 10!). Um aber bestimmte Verbesserungen mit Beispielen zu belegen, sind solche Stellungen gut geeignet. Das Verhalten der Shredder-Engine in Partien zeigt Klaus Wlotzka in seinem Ranglisten-Artikel an einigen Beispielen.

In der Mittelspielbehandlung hat Shredder 10 nur Rybka zu fürchten, im Endspiel dürfte Meyer-Kahlens Programm absolut top sein, auch, aber nicht nur dank der Shredderbases. In der Eröffnung kann die Engine jetzt ein eigenes Eröffnungsbuch lesen, sodass Shredder 10 auch unter anderen GUIs nicht auf Fremdbücher angewiesen ist. Leider versteht die Engine nicht das *.bkt-Format der GUI; es ist erforderlich, die Eröffnungsbibliothek zu konvertieren, was aber mit zwei Mausklicks erledigt ist per Menübefehl „Eröffnungsbuch exportieren“, wonach ein *.pbk-Buch auf der Festplatte landet.

Shredder 10: Der Analysator

Organisatorisches

Shredder gibt es in drei Versionen: Shredder Classic 2, Shredder 10 UCI und Deep Shredder 10 UCI. Die Unterschiede zeigt folgende Tabelle:

Version	Multiprozessor-Unterstützung	Shredderbases	auch 64-Bit	Preis
Shredder Classic 2	nein	Viersteiner	nein	30 €
Shredder 10 UCI	nein	Fünfsteiner	nein	50 €
Deep Shredder 10	ja	schnelle Fünfsteiner	ja	100 €

Bei allen drei Varianten wird dieselbe GUI mitgeliefert. Shredder 10 ist die Fullsize-Engine, die jedoch nur auf einem Prozessor läuft bzw. auf Mehrprozessor- oder Dual-Core-Rechnern nur einen Prozessor resp. Core benutzt. Bei der Shredder Classic-Engine handelt es sich um einen Shredder 10, dem etwas Suchbaum-Selektivität weglobotomiert wurde; die Bewertungsfunktion entspricht der von Shredder 10. Die Spielstärke liegt etwa 100 Punkte unter der von Shredder 10; alle anderen Funktionen, insbesondere die Rückwärts-Analyse und die Gott-Funktion, sind identisch. Deep Shredder, das Paradeferd des Shredder-Gestüts, kann als einzige Version mit bis zu acht Prozessoren umgehen.

Die Shredderbases gibt es betrüblicherweise nicht separat; wer scharf auf die schnellen Fünfsteiner ist, muss einen satten Hunderter für Deep Shredder über den Tresen schieben, auch wenn er nur einen Single-Rechner besitzt. Es bleibt zu hoffen, dass Stefan Meyer-Kahlen hier noch die Möglichkeit zum preisgünstigeren Shredderbase-Aufrüsten schafft!

Wie mittlerweile leider üblich, bietet der Autor für Käufer von Shredder 9 keinen ermäßigten Update-Preis; auch ChessBase hat diese Art der Kundenbindung für die hauseigenen Schachprogramme ja schon vor Jahren als überflüssig entsorgt. Und wenn wir einmal am Meckern sind: Es ist kein Grund ersichtlich, nur Deep Shredder als 64-Bit-Version herauszubringen; warum nicht auch Shredder 10?

Bezüglich der Hardware-Anforderungen zeigt sich Shredder UCI genügsamer als die Konkurrenz aus Hamburg, so muss keine 3D-Grafikkarte im Rechner stecken und kein DirectX installiert sein. Auch auf einem alten Pentium-3-Laptop funktioniert Shredder tadellos. Auf CD gibt es Shredder 10 allerdings nicht, sondern nur zum Herunterladen. Wer kein DSL oder UMTS hat, wird eine Weile an den Shredderbases mit 160 resp. 450 MByte zu knabbern haben, ebenso am für Käufer gratis erhältlichen großen Eröffnungsbuch mit 17 MByte; das eigentliche Programm schlägt mit 7 MByte zu Buche.

Fazit

Auch wenn Shredder nicht stärker spielte als Crafty, wäre es das beste Analyseprogramm, und zwar mit Abstand! Viel wichtiger als Spielstärke sind nämlich die Funktionen, die den Menschen beim Analysieren unterstützen, die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine. Gerade hier punktet Shredder mit seiner perfekt funktionierenden Rückwärts-Analyse, der Gott-Funktion, den Shredderbases, Jokeranalyse, Onlineabfrage eines riesigen Eröffnungsbuchs und der Tablebases und nicht zuletzt mit einfacher Bedienbarkeit. Alles findet sich intuitiv an genau der richtigen Stelle, es passiert praktisch nie, dass man überlegen oder suchen muss, wie eine bestimmte Funktion aufzurufen ist. Dabei wirkt die Oberfläche keineswegs überladen, sondern trotz der Funktionsvielfalt äußerst aufgeräumt. Für Engine-Matches mag Arena am geeignetsten sein, Fritz glänzt mit seinen Datenbank-Funktionen – Shredder besetzt die ziemlich breite Nische des besten Analysetools. Noch breiter könnte er sich dort allerdings machen, wenn seine Datenbank-Funktionen mehr als nur ganz rudimentärer Natur wären.

Aber Shredder spielt stärker als Crafty, und auch stärker als alle anderen derzeit erhältlichen Engines mit Ausnahme von Rybka. Shredders Domäne sind dynamische Attacken und vor allem Endspiele. Wer gerne Engines aufeinanderhetzt, wird sicher auch seinen Spaß an Shredder 10 haben. Vor allem, weil Shredder sich seinen Stil bewahrt hat und nicht etwa vom feuerschnaubenden Aggressor zum biederen Buchhalter mutiert ist. Als Gegenstück oder besser Ergänzung zu Rybka, Fruit oder Toga und vielleicht sogar als Dreihirn-Partner dieser Engines geht Shredder weiter seinen Weg als Spitzenengine – auch wenn es für das Prädikat „weltstärkste Engine“ erstmals seit vier Jahren nicht reicht. *(Lars Bremer)*
