



Fast zeitgleich sind im November die Klassiker Shredder und Fritz in ihrer elften Auflage erschienen. Wir haben einen ersten Blick auf die mit Spannung erwarteten Engines und Veränderungen am Schachinterface geworfen. Fritz und Shredder sind die beiden bekanntesten Schachprogramme von ChessBase. Der Name Fritz steht auch für die Oberfläche, die bei Shredder 11 auf der von Fritz 10 basiert und bei Fritz 11 um ein paar kleine Extras erweitert wurde. Für Shredder 11 gibt es aber auch eine GUI aus der Hand von Stefan Meyer-Kahlen, die uns hier aber nicht vorlag.

Bei dem Fritz-Gesamtpaket können wir nunmehr zwischen sechs wichtigen Evolutionssprüngen unterscheiden. Was die GUI angeht, gilt das auch für die späteren Versionen Shredder.

Die erste Fritz-Generation (1-3) lief noch unter MS-DOS, die zweite Generation bestand aus den Windows-Versionen Fritz 4+5 (ab 1994). Den nächsten Sprung schaffte die grafische wie funktionelle Runderneuerung mit Fritz 6 Ende 1999.

2001 kam dann der vierte große Einschnitt. Mit Fritz 7 ging das virtuelle Schachspiel erstmals auf schach.de ins Internet. Onlineschach war das Thema. Die Serverfunktionalität wurde komplett neu entwickelt. 2002 gab es bei Fritz 8 vor allem Feinschliff und Optimierung. Nach den Erfahrungen des ersten Jahres lief alles ein bisschen besser, ein bisschen runder. Ich erinnere mich auch noch an die erstmals möglichen flexiblen Anordnungen der Fenster, an eine runderneuerte erstklassige 3D-Darstellung und an das neue Partienformular. Die Engine brachte für Fritzverhältnisse allerdings erstmals nur geringe Fortschritte, wenn überhaupt.

Die fünfte Entwicklungsstufe bestand aus einem deutlich aufgewerteten Gesamtpaket. Fritz Neunte wurde erstmals nur auf DVD ausgeliefert. Für den unveränderten Preis wurden stattliche 3 Gigabyte an Daten geliefert (2,5 Mio. Züge-Buch; Datenbank mit 1 Mio. Partien, Videotraining). Neben zahlreichen Detailverbesserungen zeigte sich die Engine spürbar verbessert. Das war zumindest in dem Ausmaß bei Fritz 7 und 8 nicht der Fall. Hinzu kam die Integration von Schachkursen (schon im Startbildschirm), optimierte Trainingsfunktionen, neue Schachspielarten und ein auf den PC-Gamer zugeschnittener virtuellerer Schachpartner. Ein »Schachtürke«, der verblüffend realistisch die Figuren von Hand über das Brett bewegt. Es war eine Hinwendung zum Markt der reinen PC-Spiele, um das Schach ein wenig aus der reinen Denkspielecke hin zu mehr Action zu führen. Dies machte sich auch sehr gut auf der Verpackung.

Bei Fritz 10 zeigte sich die offiziell vor allem für das Match gegen Kramnik optimierte Engine gegen die PC-Konkurrenz nur moderat verbessert. Die Änderungen an der GUI erschlossen sich größtenteils erst nach einem Blick in das Logbuch der Änderungen, wo sich ein Hinweis auf verbesserte 3D-Figuren, auf eine Live-Animation der Engineberechnungen, auf dynamische Tipps oder auf eine effizientere Stellungsanalyse fand.

Auch die aktuelle Shredder 11 Version kommt in den Genuss dieser Verbesserungen. Die Veränderungen bei der Fritz-11-GUI beschränken sich auf Feinheiten. Dennoch ist es mitnichten so, dass Fritz 11 insgesamt nicht erneut deutlich aufgewertet wurde. Im Vergleich zu Fritz 9 möchte ich deshalb von einem weiteren sechsten Evolutionschritt sprechen. Chessbase selbst hebt vorrangig folgende Neuerungen hervor:

- neue, massiv verbesserte Schach-Engine (+ 80 Elo-Punkte)
- aktualisierte Datenbank mit über einer Million Schachpartien von 1625 bis 2007
- verbessertes Eröffnungsbuch
- neue Trainingsfunktionen zum Variantenberechnen
- das magische Auge: im 3D-Brett werden Rechenvorgänge der Engine visualisiert
- neue Disziplin auf dem Schachserver: Wettlösen von Taktikaufgaben

Bei Shredder flößt alleine ein Blick auf die rekordverdächtige Liste von Erfolgen Respekt ein. Es gibt nichts, was Stefan Meyer-Kahlen nicht gewonnen hat:

- Jakarta 1996: Weltmeister Mikro-Computer
- Paderborn 1999: Weltmeister aller Klassen
- London 2000: Weltmeister Mikro-Computer
- Maastricht 2001: Weltmeister Mikro-Computer
- Maastricht 2002: Blitzweltmeister
- Graz 2003: Weltmeister aller Klassen und Blitzweltmeister
- Tel Aviv 2004: Blitzweltmeister
- Reykjavík 2005: Blitzweltmeister
- Mainz 2006: Chess960 Computer Schach Weltmeister
- Amsterdam 2007: Blitz Computer Schach Weltmeister

Lieferumfang und Neuerungen

Fritz bietet eine aktualisierte Datenbank mit über 100.000 Partien alleine von 2007! Shredder 11 wurde dagegen etwas stiefmütterlich behandelt, das Material endet am 10.9.2006 und ist damit trotz anderslautender Aufschrift nicht wirklich aktuell. Die Eröffnungsbäume umfassen bei Fritz 11 169.000 Halbzüge (Niveau 2626 Elo), bei Shredder 546.000 (Elo 2548 Elo). Ein spezielles Schmankerl für alle, die noch keine Tablesbases haben, bietet Shredder dafür bei den Endspieldatenbanken: Alle 3, 4 und 5 Steiner sind in den sogenannten Shredderbases enthalten. Dafür enthält die Fritz 11 DVD wiederum mehrere DVD-Videohäppchen, über 14 Stunden laut Hersteller, die Appetit machen sollen auf das hauseigene Trainings- und Lehrprogramm. Darunter befindet sich auch ein kompletter Einführungskurs für Anfänger.



Das Magische Auge

Optisch bietet die Fritz 11 GUI nur zwei auffällige optionale Änderungen. Das eine ist ein durchaus nützlicher Schieberegler für die Navigation durch die Partien, was gerade bei langen und umfangreich kommentierten Partien schneller geht. Die Aktivierung erfolgt per Rechtsklickmenü unter dem Brett. Die zweite Neuerung ist der 3D-Spielerfraktion gewidmet und soll etwas mehr Aktion ins Spiel bringen. Ein magisches Auge wacht bei jedem 3D-Brett wie Big Brother über das Brettgeschehen. Die Blicke des Auges, dargestellt durch zwei Laserstrahlen auf dem Brett, symbolisieren die Rechengänge der Engine. Ein kleines Extrafenster zeigt zudem wie eine Art Kamera, worüber das Programm gerade genau brütet.

Eine weitere Neuerung ist das sogenannte Rechentraining, das sich für jede Stellung unter Extras aktivieren lässt. In dem Brettfenster kann man dann Züge ausführen ohne dass Figuren bewegt werden. Chessbase beschreibt das Verfahren wie folgt: Sie können in der Notation klicken und mit den Pfeiltasten Züge ausführen, um an bestimmten Stellen Varianten einzufügen. Die Brettstellung bleibt jedoch unverändert. Im Rechentraining stehen Ihnen fünf Funktionen in den Schaltern oben zur

Verfügung:

- Legalitätstest – Prüft die Notation auf illegale Züge.
- Taktische Korrektheit – Prüft mit Engine auf taktische Korrektheit. Dauert länger.
- Bewertung Ihrer Rechenleistung – Prüft mit Engine die Qualität der Rechnung und vergibt Punkte.
- Neu aufsetzen – löscht alle bisherigen Varianten.
- Rechentraining beenden und möglicherweise als Varianten in Partie einfügen.

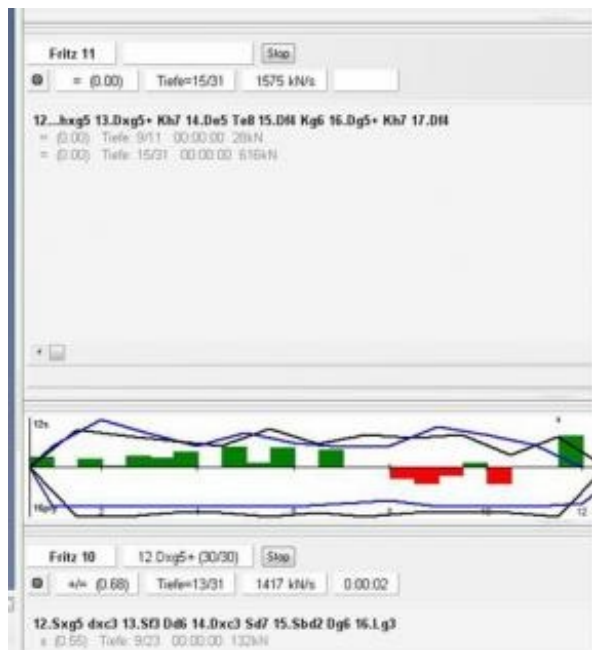
Auch auf dem Server bei laufender Übertragung kann man das Rechentraining betreiben. Das macht besonders bei Liveübertragungen Sinn, wo die Spieler lange überlegen.



11er Engines: tiefer, selektiver und stabiler!?

Nach den ersten Partien und offensichtlich deutlich besseren Partiergebnissen entstand im CSS-Forum eine Diskussion über die Unterschiede zwischen 10er und 11er Versionen. Die Rede war davon, ob beide sich unter dem Einfluß Rybkas eben dessen Stil angenähert hätten. Urs Meyer dazu: „Eine typische Eigenheit bei Shredder war eine sehr spekulative Bewertung, die es so nicht mehr gibt. Beide Programme haben sich der konservativen Bewertung Rybkas angepasst, rechnen selektiver und damit tiefer. Beide haben eine gesündere Figurenkoordination. Zudem fluktuiert die Bewertung nicht mehr so wie bei allen Versionen zuvor. Allgemeine positionelle Regeln werden besser beherrscht, wobei Fritz nach wie vor das Programm mit dem meisten speziellen Wissen ist. Insgesamt also in allen Belangen eine starke Tendenz zu Rybkas Stil.“

Lässt man Fritz 10 gegen 11 spielen, fällt in der Tat auf, dass die neue Version tiefer rechnet und geringere Ausschläge bei der Bewertung (also weniger spekulative Elemente) zeigt.

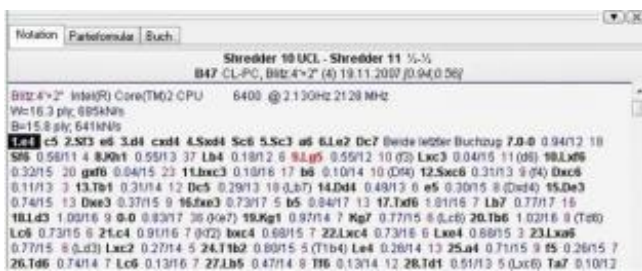


Fritz 11 – geringere Bewertungsschwankungen, mehr Suchtiefe



Fritz 11 mit bis zu 3 Halbzüge mehr Suchtiefe

Bei Shredder ist in einem Blitzvergleich ebenfalls eine stabilere, weniger stark schwankende Bewertung zu beobachten. Bei der Rechentiefe weist der neue Shredder aber eine um ca. 0,2-0,5 Halbzüge geringere Suchtiefe aus. Der Knotendurchsatz ist ca. 6-7% geringer während Fritz 11 über 10% mehr nps berechnet. Ein Plus an Knoten kann einen Zuwachs an Schachwissen, eine komplexere Bewertungsfunktion bedeuten. Muss es aber nicht.



Shredder 11 mit etwas weniger Suchtiefe und NPS

Eine allgemeine qualitative Einschätzung solcher Unterschiede verbietet sich, weil Schachwissen und Rechentiefe immer ein Trade-Off darstellen. Zudem können sich auch andere Effizienz steigernde Maßnahmen auswirken. Auch die Meßmethode spielt eine Rolle. Hier geht es nur um die Beschreibung von rechentypischen Charakteristika im Unterschied zur Vorversion, weil das am ehesten vergleichbar ist. Qualitativ entscheidend sind nicht Suchtiefen und Knoten, sondern das, was schachlich auf dem Brett dabei herauskommt.



Spielergebnisse

Ein Blick auf die unter gleichen Bedingungen ermittelten Leistungsunterschiede beim Aktivschach zeigt, dass der letzte große Sprung bei Fritz der von Version 7/8 auf 9 war. Auch 10 war besser, aber im Rahmen. Shredder konnte zuletzt zwischen den 7.0 und 8.0 deutlich zulegen, machte dann aber bei 9.0 eine Pause um mit 10.0 erneut ein kleines Stück nach oben zu klettern.

Beiden gemein war, dass der große Rivale inzwischen ein Dritter geworden ist: Rybka ist Ende 2006 dermaßen entteilt, dass das Gezänk auf den Folgeplätzen stark an Brisanz verlor. 140 Punkte (Single-CPU) sind eine, nein im Grunde 2-3 Welten im Schach!

Program	Elo	+	-	Games	Score	Av.Op.	Draws
Rybka 2.3.2a 32-bit	: 2991	30	30	340	67.2 %	2866	37.9 %
Rybka 1.01 Beta 11-13 32-bit	: 2893	18	18	1000	64.4 %	2790	31.6 %
Fritz 10	: 2850	21	21	740	53.1 %	2829	30.8 %
Fritz 9	: 2817	11	11	2770	59.3 %	2751	27.4 %
Shredder 10 UCI.	: 2807	20	20	725	48.2 %	2819	34.6 %
Shredder 9	: 2777	14	14	1777	52.0 %	2763	29.8 %
Shredder 8	: 2764	10	10	3328	62.1 %	2679	31.2 %
Shredder 7.04	: 2740	9	9	4481	59.6 %	2673	30.2 %
X3D Fritz	: 2739	18	18	985	53.4 %	2715	29.2 %
Fritz 8	: 2730	7	7	7405	58.5 %	2670	28.8 %
Fritz 7	: 2722	10	10	3660	65.1 %	2614	25.2 %
Shredder 7	: 2710	15	15	1570	63.0 %	2618	28.0 %

Die große Frage ist, ob die neuen Versionen auch nur ansatzweise in den Dunstkreis des kleinen Fisches Rybka kommen können? Sowohl Shredder 11 wie auch Fritz 11 liefen hier eine Woche auf einem Core2Duo mit 2,133 GHz gegen exakt die gleichen Gegner mit identischen Eröffnungszügen im Aktivschach mit 5m+3s, was ca. 10-12 Minuten pro Partie und Seite bedeutet. Die Ergebnisse:

Fritz 11	: 300 (+122,=117,- 61), 60.2 %
Junior 9	: 20 (+ 15,= 3,- 2), 82.5 %
Fruit 2.3.	: 20 (+ 11,= 6,- 3), 70.0 %
Rybka 1.01 Beta 11-13 32-bit	: 40 (+ 11,= 23,- 6), 56.2 %
Shredder 10 UCI.	: 20 (+ 15,= 3,- 2), 82.5 %
Fritz 10	: 20 (+ 10,= 5,- 5), 62.5 %
Rybka 2.3.2a 32-bit	: 40 (+ 6,= 26,- 8), 47.5 %
Rybka 2.3.2a mp 32-bit	: 20 (+ 1,= 8,- 11), 25.0 %
HIARCS 11.2 MP	: 20 (+ 8,= 6,- 6), 55.0 %
HIARCS 11.2 SP	: 20 (+ 10,= 8,- 2), 70.0 %
Zap!Chess Zanzibar	: 20 (+ 7,= 11,- 2), 62.5 %
Shredder 11	: 40 (+ 19,= 9,- 12), 58.8 %

Shredder 11	: 300 (+101,= 98,-101), 50.0 %
Junior 9	: 20 (+ 12,= 5,- 3), 72.5 %
Fruit 2.3.	: 20 (+ 10,= 6,- 4), 65.0 %
Rybka 1.01 Beta 11-13 32-bit	: 40 (+ 13,= 11,- 16), 46.2 %
Shredder 10 UCI.	: 20 (+ 9,= 10,- 1), 70.0 %
Fritz 10	: 20 (+ 7,= 6,- 7), 50.0 %
Rybka 2.3.2a 32-bit	: 40 (+ 10,= 19,- 11), 48.8 %
Rybka 2.3.2a mp 32-bit	: 20 (+ 3,= 9,- 8), 37.5 %
HIARCS 11.2 MP	: 20 (+ 4,= 8,- 8), 40.0 %
HIARCS 11.2 SP	: 20 (+ 9,= 3,- 8), 52.5 %
Zap!Chess Zanzibar	: 20 (+ 7,= 8,- 5), 55.0 %
Fritz 11	: 40 (+ 12,= 9,- 19), 41.2 %

Wenn wir diese Ergebnisse auswerten stehen die 11er Engines im Kreise der weiteren Konkurrenten wie folgt dar:

Program	Elo	+	-	Games	Score	Av.Op.	Draws
Rybka 2.3.2a mp 32-bit	: 3026	38	37	200	69.0 %	2887	41.0 %
Rybka 2.3.2a 32-bit	: 2991	30	30	340	67.2 %	2866	37.9 %
Fritz 11	: 2967	31	31	300	60.2 %	2895	39.0 %
HIARCS 11.2 MP	: 2947	40	40	220	60.9 %	2870	26.4 %
Shredder 11	: 2904	32	32	300	50.0 %	2904	32.7 %

Rybka 1.01 Beta 11-13 32-bit	:	2893	18	18	1000	64.4 %	2790	31.6 %
HIARCS 11.2 SP	:	2870	46	46	140	48.9 %	2878	37.9 %
Zap!Chess Zanzibar	:	2855	52	53	100	37.5 %	2944	43.0 %
Fritz 10	:	2850	21	21	740	53.1 %	2829	30.8 %
Fruit 2.3.	:	2849	19	19	880	54.3 %	2819	31.4 %
Hiarcs 10 hm	:	2841	33	33	260	55.0 %	2806	40.8 %
Toga II 1.3 X4	:	2824	43	43	140	45.7 %	2854	44.3 %
Shredder 10 UCI.	:	2807	20	20	725	48.2 %	2819	34.6 %

Insgesamt sind das für beide Programmierer hervorragende Ergebnisse. Beide Engines spielen schlagartig in einer anderen Liga! 100 Elo im Bereich der Topp-Five-Engines ist ein Quantensprung! Gratulation an Frans Morsch/Mathias Feist und Stefan Meyer-Kahlen, well done!

Im nächsten Satz ist man aber auch versucht zu sagen „das war auch bitter nötig“. Die kostenlos erhältlichen Konkurrenten aus dem Fruit-Toga-Lager kann man so endlich wieder ein Stück auf Distanz halten, was für kommerzielle Programme „gefühl“ doch irgendwo zum guten Ton gehört. Der Thron der Ausnahme-Engine Rybka wackelt zwar noch nicht, aber die Einschläge kommen näher. Rybka 1.01 hat damals mit seiner beeindruckenden Spielstärke alles auf Kopf gestellt und die gesamte Konkurrenz konsterniert und distanziert. Dieses sehr hohe Niveau haben jetzt beide Programmierer getoppt. Fritz 11 geht sogar mit der aktuellen Version auf vorsichtige Tuchfühlung.



50% der CPU ungenutzt

Fritz und Shredder 11 haben leider einen kleinen Schönheitsfehler, der ihnen im Internet auch schon den Beinamen „Light“ eingebracht hat. Sie unterstützen aktuelle Standardhardware nur unvollständig, d.h. die Engine nutzt nur einen der (meistens) zwei Kerne, die heute jede Billig-CPU bietet. Der zweite Core liegt brach. Hier darf zu Recht diskutiert werden, ob eine suboptimale Nutzung aktueller CPUs noch zeitgemäß ist. Erst die teureren Deep Engines können 2 oder auch 4 Kerne nutzen.

Letztendlich zählt aber, was am Brett rauskommt. Für 99% der Nutzer wird es keinen Unterschied machen, ob eine CPU einen oder zwei Kerne nutzt (außer bei der Stromrechnung, 1 core frisst weniger kW ;-), da ein Hobbyspieler 30-40 Elo in der Praxis sowieso nicht wahrnimmt auf diesem Niveau. Für den echten Freak ist das aber kein Argument, weil er immer nach dem besten sucht und ansonsten auch bei den Freewarealternativen bleiben könnte.

In meinen Aktivschach-Tests habe ich zwei aktuelle Engines mit der Nutzung von einem und zwei Cores auf einem aktuellen C2D aufgeführt. Rybka rechnet je nach Stellung in der MP-Version unter Nutzung beider Cores meistens um die 50% mehr Knoten pro Sekunde, d.h. 100% mehr CPU-Leistung kommen zur Hälfte bei der Engine an. Bei Hiarc sind es etwas über 60%.

Rybka 2.3.2a 32-bit - Rybka 2.3.2a mp 32-bit %-%
D02 CL-PC, Bitz:5' (1) 03.12.2007 (D:12.0 f77)

Bitz:5' Intel(R) Core(TM)2 CPU 8400 @ 2.13GHz 2127 MHz
W=13.0 ply, 796N0s
S=14.7 ply, 1196N0s

5.Sg1 0.12014 10 Beide letzter Buchzug d5 0.17114 12 2.Sf3 0.09113 11 Sf6 0.10113 10 (Sc6) 3.e4
0.05113 9 g5 0.12014 12 4.g3 0.04114 21 Lg7 0.06114 5 (Sc6) 5.Lg2 0.03114 11 Sc6 0.03114 11 6.B-B
0.03114 13 0.0 0.03113 6 7.f4 0.05113 15 L.e6 0.03112 15 8.Dd2 0.15112 27 (Tbt) a6 0.12011 6 (Sf5)
9.Td6 0.20110 5 (Tad1) Te8 0.16111 5 (Sh5) 10.h3 0.17112 24 (a4) Sh5 0.18111 1.7 11.Le3 0.19111 7
Sf6 0.21110 1 0 12.Se5 0.20110 3 Tb8 0.20110 7 (a5) 13.a3 0.18110 4 (b3) Dc6 0.06112 12 (b5) 14.g4
0.11110 6 h5 0.07112 3 15.f3 0.09110 3 8 Sxe5 0.06112 14 (a4) 16.De5 0.07110 0 Sd7 0.06111 0
(a4) 17.Sxd5 0.11110 3 Sxe5 0.12011 1.7 18.La7 -0.03111 8 (b3) Ta8 -0.03112 6 (Sc4) 19.Lf2 -0.13112 5
Sc4 -0.07112 3 20.Dd4 -0.13111 1.4 Lxd5 -0.17112 1.8 21.Txd5 -0.12110 0 h5 -0.18112 1.3 22.c3

Rybka MP und SP im Vergleich – 50 Prozent mehr Rechenpower durch 2. Core

HiARCS 11.2 SP - HiARCS 11.2 MP 0-1
C48 CL-PC, Bitz:5' (1) 03.12.2007 (D:15.0 31)

Bitz:5' Intel(R) Core(TM)2 CPU 8400 @ 2.13GHz 2127 MHz
W=12.1 ply, 381N0s
S=12.9 ply, 676N0s

1.e4 0.15113 9 Beide letzter Buchzug e5 0.31114 16 2.Sc3 0.09113 15 Sc6 0.29114 10 3.Sf3 0.14113 9
Sf6 0.20113 7 4.Lb5 0.14112 5 Lc5 0.23113 12 5.Sxe5 0.12112 10 Sxe5 0.23113 8 6.d4 0.12112 4 Ld6
0.10112 6 7.De5 0.04111 4 Lxe5 0.07112 1.8 8.Dd3 0.07111 6 c6 -0.21113 7 (a5) 9.Ld3 -0.37112 11
(a2) d5 -0.20112 5 (f-f) 10.Lxd5 -0.17111 5 Lg4 -0.31112 7 11.De3 -0.36111 1.7 0.0 -0.18112 4 12.0-0
-0.22111 7 Te8 -0.09112 8 13.Dg5 -0.09111 8 h6 -0.25112 6 (a5) 14.Dh4 -0.30112 11 cxd5 -0.04112 10
15.a3 -0.10111 6 Ld7 -0.10112 8 16.La3 -0.13111 5 Da5 -0.07111 5 (Lc6) 17.Tae1 -0.12110 5 (Tab1) Lxc3
-0.11111 5 18.hcc3 -0.17110 1.2 Dxc3 -0.11111 4 19.f3 -0.23111 5 Dc6 -0.17112 5 (b6) 20.Ld4 -0.30112
6 h6 -0.23112 4 21.Dg3 -0.33111 5 (c3) Txe1 -0.20113 4 22.Txe1 -0.32113 5 Te8 -0.31113 5 23.Dh4
-0.42111 8 Dd6 -0.32112 4 24.Tf1 -0.54111 9 (Tee9+) Sh7 -0.35113 8 (b8) 25.f4 -0.40112 4 Sf6 -0.34112

Hiarc MP und SP im Vergleich – 60 Prozent mehr Rechenpower durch 2. Core

Für Rybka 2.3.2a ergibt sich in der Spielpraxis ein Unterschied von rund 40 Elo, Hiarc 11.2 MP kann stolze 70 Punkte mehr erreichen. Engines, die traditionell positioneller ausgerichtet sind, profitieren von dem Mehr an Rechenkraft vielleicht etwas mehr, da sie durch die höhere Rechenkraft auch vor taktischen Einschlägen besser gefeilt sind. Das könnte auch für Shredder gelten, der in der CEGT-Liste als Deep Shredder 11 gut 50 Punkte vor dem Single (aber mit 64 bit) notiert. 30-70 Punkte - das ist der Bereich, den wir von der Nutzung zweier Kerne maximal erwarten dürfen.

Bei längeren Bedenkzeiten und bei Nutzung des Permanent Brain relativiert sich der Unterschied zunehmend und es gibt nochmals geringere Zuwächse, weil weitere Rechenkraft umso mehr an Bedeutung verliert je weniger die CPU bzw Zeit ein Engpass ist. Selbiges gilt für 4 statt 2 Kerne. Beim Fernschach spielt die Anzahl der Cores die geringste Rolle.

Letztendlich ist nicht nur entscheidend, wie schnell und tief gerechnet wird, sondern was wie tief gerechnet wird. Eine hinreichend gute Bewertungsfunktion und Präselektion sind wichtiger als pure Rechenkraft, weil sie schon in einer frühen Phase der Suchbaumvertiefung entscheiden, ob das Programm auf der richtigen Spur ist oder erst durch Rechnen drauf kommt. Bei positionellen stillen Zügen zählt Schachwissen aber mehr als die CPU. In den obigen Tests sollte sich zeigen, dass Fritz 11 auch mit einem Core gegen Hiarc 11 auf deren zwei gut gehalten kann. Auch Deep Junior 10 und der Vorgänger Deep Fritz 10 sind auf zwei Cores kaum besser. Fritz 11 ist, was die Nutzung der Ressourcen angeht, erstaunlich gut – dies zeigen auch andere Tests.



Lesereindrücke

Wolfgang Battig fasst regelmäßig im CSS-Forum die Ergebnisse der von mehreren Testern auf verschiedener Hardware gespielten Ergebnisse der CEGT-Liste zusammen. Bezogen auf die Ergebnisse mit der Stufe 40/20, also etwas länger als bei den obigen Tests, resümiert er: "Engine der Woche war naturgemäß Fritz 11, mit dem wir seit Erscheinen deutlich über 1600 Partien absolviert haben. Die Performance ist wirklich beeindruckend, denn Frans hat sein Programm offenbar noch mehr verbessert als von CB angekündigt. Derzeit haben wir eine Steigerung von 97 Punkten zu Fritz 10. Herzlichen Glückwunsch an Frans Morsch!" Ähnlich das Bild für die Blitzpartien, die hier etwas langsamer gespielt wurden als unsere obigen. „Fritz 11 konnte sein Rating bestätigen und ist wie bei 40/20 die Nr.2 bei den Single-Engines. Nach 2120 Partien ermitteln wir hier ein Plus von 77 Punkten zum Vorgänger, etwas weniger also als bei 40/20, aber trotzdem nicht minder beeindruckend.“

Wie gut Fritz 11 selbst gegen Gegner mit Hardwarevorteilen im Verhältnis von 1 core zu deren 4 gegen hält zeigte ein kleines Experiment von Clemens Keck. Er ließ Fritz 11 auf einem Intel Quadcore mit 4 x 3,0 GHz gegen Gegner antreten die 4 threads / cores nutzen durften. Zeit Zeit 30 +5, Buch perfect 12.33- 8moves.

Fritz 11 - Deep Junior 10.1	4cores	5.5 - 4.5	+4/-3/=3	55.00%
Fritz 11 - Deep Shredder 11 x64	4cores	4.0 - 6.0	+2/-4/=4	40.00%
Fritz 11 - Naum 2.2	4cores	3.5 - 6.5	+1/-4/=5	35.00%
Fritz 11 - Rybka 2.3.2a mp	4cores	2.5 - 7.5	+0/-5/=5	25.00%
Fritz 11 - Zappa Mexico X64	4cores	3.5 - 6.5	+1/-4/=5	35.00%

Sein Fazit: "Eine sehr starke Engine mit viel Schachwissen. Suchtiefen werden schneller erreicht als bei Vorgängerversionen. Für mich die beste Singlecore Engine, die es zur Zeit gibt! Auch am Schachserver macht Fritz 11 den vielen Quad-Rybka Accounts das Leben schwer. Nach über 300 Blitzpartien pendelt das Rating immer so um die 2630 Punkte. Das ist für eine Single Engine sehr gut!"

Die Aktivschach-Ergebnisse von Werner Schüle deuten ebenfalls darauf hin, dass Fritz 11 auch mit der halben Kraft eines Core2Duo seinen Konkurrenten mit 100%iger CPU-Nutzung das Leben sehr schwer macht.

Fritz 11 - Deep Shredder 11 w32	1CPU	28.0 - 22.0	+21/-15/=14	56.00%
Fritz 11 - Deep Shredder 11 w64	2CPU	24.0 - 26.0	+15/-17/=18	48.00%
Fritz 11 - Naum 2.2 x64	2CPU	24.5 - 25.5	+12/-13/=25	49.00%
Fritz 11 - Zappa Mexico x64	2CPU	23.5 - 26.5	+11/-14/=25	47.00%
Fritz 11 - Zappa Mexico x64	1CPU	28.5 - 11,5	+23/ -6/=11	71.25%

Ulrich Harm hat auf einem AMD 64 3700+ spielen lassen mit 10Min.+10 s/Zug mit 256 MB Hash pro Engine und festem Eröffnungsbuch (PB12moves.ctg).

Shredder 11 - Toga II 1.3.1	+17/ -5/ =10 (69 %)
Shredder 11 - Rybka 1.2f	+11/ -13/ =6 (47 %)
Shredder 11 - Rybka 2.3.2a	+3/ -22/ =22 (30 %)
Shredder 11 - Shredder 10	+16/ -10/ =23 (56 %)
Shredder 11 - Fritz 11	+13/ -19/ =19 (44 %)

Analog dazu die weiteren Ergebnisse von Fritz 11 (gegen S11 siehe oben):

Fritz 11 - Rybka 1.2f	+11/ -4/ =27 (58 %) !!
Fritz 11 - Rybka 2.3.2.a	+4/ -18/ =27 (36 %)
Fritz 11 - Toga II 1.3.1	+30/ -8/ =20 (69 %)

Sein Eindruck: „Insgesamt ist nach diesen Ergebnissen und meinen ersten Eindrücken vom Spiel der Engines her Fritz 11 (im Aktivschach auf 32-bit single CPU - Rechnern) eindeutig etwas stärker als Shredder 11, geschätzt um die 50 Elopunkte mit den üblichen Unsicherheiten. Beim Spiel besticht Fritz 11 neben sehr soliden Leistungen in allen Bereichen besonders durch ein sehr starkes Angriffsspiel mit wissensorientierter Bewertung von Initiative. Sehr starke taktische Leistungen auch durch teilweise hohe Suchtiefe in Schlüsselvarianten. Ich hätte nicht gedacht, dass es eine der Altklassiker-Engines (Fritz / Shredder / Hiarc / Junior etc.) so schnell schafft, die Rybka 1 - Serie einzuholen oder gar zu überrunden, auch wenn die aktuelle Rybka 2.3.2a die Nr. 1 bleibt.“

Ich nehme allerdings an, dass (Deep) Shredder 11 auf schnellen Multicore Rechnern bei Partien mit längeren Bedenkzeiten (bzw. Langzeitanalysen) etwas aufholt, da hier die Unterschiede in der taktischen Stärke / Suchtiefe keine so große Rolle mehr spielen wie unter den hier getesteten Bedingungen. So wird Shredder dort seine Stärken, die mehr im positionell-strategischen Bereich liegen, vermutlich noch etwas besser nutzen können.“

Diese Einschätzung wird auch in der nachfolgend zitierten CEGT-Rangliste bestätigt und relativiert wie bereits oben angedeutet auch meine Ergebnisse. Shredder spielt mit steigender Bedenkzeit und damit auch besonders als Multicore fähige Deep Version besser, so dass hier jedes Fazit immer vor dem Hintergrund von Bedenkzeit und Hardware zu sehen ist.

Auszug CEGT-Liste (40/20 – Single/Duals):

Rybka 2.3.2a x64 2CPU	3055	12	12	2127	73.4%	2879	37.5%
Rybka 2.3.2a w32 1CPU	2971	12	12	2186	67.8%	2841	37.6%
Deep Shredder 11 x64 2CPU	2940	15	15	1276	57.4%	2889	37.5%
Fritz 11	2921	11	11	1643	57.7%	2858	42.1%
Deep Fritz 10 2CPU	2890	10	10	2883	53.8%	2863	35.9%
Deep Shredder 11 w32 1CPU	2889	16	16	1272	58.5%	2829	34.5%
Naum 2.2 x64 2CPU	2884	13	13	1529	52.1%	2870	41.2%
Hiarcs 11.2 2CPU	2870	17	17	982	46.9%	2892	40.6%
Deep Shredder 10 x64 2CPU	2861	10	10	3204	51.0%	2854	37.2%

Fritz 11 punktet hier mit einem Core besser als der eigene Vorgänger mit zwei. Deep Shredder 11 zieht bei Nutzung von zwei Cores mit etwas höherer Bedenkzeit ebenfalls an Fritz 11 vorbei und man darf gespannt sein wo ein Deep Fritz 11 landen wird.



Fazit

Die elfte Generation von Fritz und Shredder macht einen mächtigen Leistungssprung. Beide spielen ohne zu übertreiben in einer neuen Liga! Allein deshalb lohnt der Ein- oder Aufstieg. Fritz 11 und (vor allem Deep) Shredder 11 zählen wieder zur absoluten Spitze des Computerschachs, die Szene gewinnt wieder an Spannung!

Ein Zuwachs von rund 100 Punkten ist für einen menschlichen Top-Spieler fast unmöglich. Diese beiden Engines bzw. ihre Programmierer haben das geschafft. Vor allem Enginefreaks und Spitzenspieler, die gerne analysieren, werden sich an dieser neuen Qualität erfreuen. Und dass es dabei so grundsätzlich unterschiedliche Ansätze auf hohem Niveau gibt, macht die Wahl schwer. Bei langer Bedenkzeit sind die charakterlichen Unterschiede der Programme prägender als etwaige kleine Elodifferenzen, wie die Performance von Deep Shredder 11 zu Fritz 11 und Shredder 11 andeutet.

Die behutsame Kosmetik an der Fritz 11 GUI zeigt das Dilemma der Chessbase-Oberfläche: Sie ist kaum noch zu verbessern. In den neuen Funktionen und Optimierungen steckt liebevolle Detailarbeit, aber ein Grund, deswegen nicht zu Shredder 11 mit der Fritz 10 GUI zu greifen, sehe ich nicht. Ein wirkliches Argument, Fritz 11 allein wegen des neueren Interfaces Shredder 11 mit der älteren 10er GUI vorzuziehen, wäre die weitere Integration von Datenbankfeatures von Chessbase 9 gewesen. Doch dazu konnten sich die Hamburger nicht entschließen. Fritz 11 punktet mit der aktuelleren Datenbank und Videohäppchen, Shredder mit Endspieldatenbanken als Extra. Ob Analyse, Training, Lernen, Partienschmökern oder Onlineschach - beide Schachpakete bieten alles, was der Ein-, Auf- und Umsteiger für sein Hobby braucht!

Informationen zum Autor:

Christian Liebert
