

Bis vor kurzem beherrschte Shredder die Engine-Konkurrenz nach Belieben, weder die anderen Profis noch gar die Amateure konnten verhindern, dass das Programm vier Jahre lang die Computerschachwelt dominierte. Doch jetzt erschienen in kurzer Folge Fruit, Zappa und vor allem Überflieger Rybka auf der Bildfläche. CSS Online hat mit Chrilly Donninger und Stefan Meyer-Kahlen über die neuen Engines gesprochen.

CSS Online: *Chrilly, seit vielen Jahren gibt es Crafty im Quellcode, unzählige Programmierer haben ihre Ideen daran getestet, aber keiner hat es geschafft, am Thron der Profis zu rütteln. Und jetzt: Fruit, Zappa, Rybka ... alles neu entstandene Engines, die die Etablierten hinter sich lassen!*

Chrilly Donninger: Ich habe schon vor einiger Zeit darauf hingewiesen, dass Crafty das Beste ist, was den Profis passieren kann. Das war ein Brett vor dem Kopf für die jungen Buam. Eine richtige Sekte, wo man auch nicht argumentieren hat können. Und wenn ich was gesagt habe, war ich der böse Hyatt-Hasser. Nun sind sie selber drauf gekommen und probieren munter die verschiedensten Sachen aus. Fruit war da sicher der mentale Durchbruch. Dass die jungen Buam den alten Hasen zusetzen, war eigentlich schon länger fällig, und nun passiert es halt.

CSS Online: *Shredder war seit 2001, als Version 7 erschien, das anerkannt und unangefochten stärkste Programm der Welt, Hydra mal ausgeklammert. Jetzt ziehen ganz frisch programmierte Engines fast mit Leichtigkeit daran vorbei. Woran liegt das? Erweist sich, was bisher Shredders Stärke ausgemacht hat, jetzt als Schwäche? Hat Shredder seit vier Jahren seine Gegner nur beschummelt und Horizontfehler der anderen Programme ausgenutzt?*

Chrilly Donninger: Das ist ganz normal und hat nichts damit zu tun, dass Shredder irgendwie schlecht gewesen wäre. Es gibt halt eine Entwicklung. Ein Teil des Problems ist auch, dass man – bis auf Frans Morsch – vom Engine schreiben nicht leben kann. Stefan muss viele andere Sachen wie z.B. Java-GUI machen. Ich bin sicher, dass die Programmierer von Fruit, Zappa und Rybka mehr Zeit für die Engine gehabt haben als Stefan. Dazu kommt noch: Wenn man ganz an der Spitze ist, wird jeder weitere Schritt immer schwieriger. Im Hundertmeterlauf ist es leicht, sich von 11,0 Sekunden auf 10,9 Sekunden zu verbessern, von 10,0 auf 9,9 aber sehr schwierig.

Man sollte auch nicht in einen Rybka- oder Fruit-Wahn verfallen. Die sind jetzt halt auch bei 9,9 angekommen. Sie sind ganz gut, profitieren aber auch davon, dass sie neu sind und Shredder/Fritz sich noch nicht auf sie eingeschossen haben. Bei der nächsten Version wird die alte Hackordnung schon wieder hergestellt.



Kein Grund, an den Fingernägeln zu knabbern, mit Shredder 10 wird alles wieder gut: Stefan Meyer-Kahlen

Stefan Meyer-Kahlen: Rybka zeigt Schwächen von Shredder auf, das ist richtig. Ob man allgemein sagen kann, dass Shredder zu spekulativ spielt oder dass Shredders Stärken nun seine Schwächen sind, weiß ich nicht. Es ist auf jeden Fall richtig, dass die meisten Programmierer in den letzten Jahren hauptsächlich gegen Shredder getestet haben, da Shredder einfach die Referenz war und allein schon dadurch die Schwächen von Shredder besonders offen gelegt werden und die neuen Programme in der Regel sehr gut gegen Shredder punkten. Ich will mich hier gar nicht beschweren, im Gegenteil, eigentlich ist es doch eine große Ehre, wenn alle immer nur gegen Shredder testen. Dass der Beste immer das Ziel ist, war auch schon immer so. Ich kann mich noch sehr gut daran erinnern, dass früher immer alle gegen die Lang-Programme getestet haben.

Der Vorteil für mich ist zurzeit der, dass mir nach langer Zeit endlich mal wieder gnadenlos die Schwächen von Shredder gezeigt werden. Das liefert natürlich sehr gute Ansatzpunkte, um Shredder zu verbessern.

CSS Online: *Chrilly, der neue Star am Engine-Himmel heißt Rybka. Die Engine bewertet statisch viele Stellungen einfach besser als andere, vulgo: Sie weiß mehr. Du hast mal in einem Artikel geschrieben, dass ein starker Schachspieler kein gutes Programm schreiben könne. Hat der Rybka-Autor es geschafft, menschliches Wissen in hohem Maße computerverwertbar einzubauen oder worin liegt die große Spielstärke begründet?*

Chrilly Donninger: Das stimmt in dieser Form nicht. Meines Erachtens gibt es nun zwei Computerschach-Schulen. Die hyperdynamische Schule mit Fritz, Hydra, Junior und Shredder, die im Grunde versucht, Kasparow (bzw. im Fall von Hydra: Tal) zu simulieren. Es werden dynamische Aspekte des Spieles sehr hoch bewertet. So hat Fritz in Bilbao 2005 gegen Ponomarjow ohne mit der Wimper zu zucken den b7-Bauern für aktives Spiel geopfert. Wobei keiner die Kompensation gesehen hat. Aber so was passiert, wenn man wie Kasparow spielen will.

Diese Richtung hat bisher den Ton angegeben, und die Programme sind immer dynamischer geworden. Das sieht man am schönsten bei den verschiedenen Fritz-Versionen.

Mit Fruit und nun Rybka gibt es so etwas wie eine neoklassische Schule. Die simulieren in gewisser Weise Karpow oder Petrosjan. Rybka hat zum Beispiel keine Ahnung von Raumvorteil bzw. bewertet ihn sehr niedrig. Es legt viel Wert auf gesunde Bauernstrukturen, versucht das Läuferpaar zu behalten ... Wenn ein hyperdynamisches Programm einen Positionsvorteil von 1,0 anzeigt, sagt Rybka 0,10. Löst sich der dynamische Vorteil in Luft auf, dann hat Rybka langfristige Vorteile wie eben die gesündere Bauernstruktur oder das Läuferpaar.

Man kann nicht sagen, die Neoklassiker haben mehr Ahnung von Schach. Sie gewichten nur anders. Das wäre, wie wenn man sagt: Petrosjan hatte mehr Ahnung als Tal. Der eine war ein Positionsspieler, der andere ein Angriffsspieler. Das Spannende ist nun, wie das Match zwischen den beiden Schulen ausgeht. Ich glaube, die Neoklassiker werden dynamischer werden, und die Hyperdynamischen werden ein bisschen die Dynamik zurückschrauben. Und wie bereits gesagt wird Rybka bei der nächsten Shredder- oder Fritz-Version ein schweres Leben haben.



Chrilly Donninger

GM Christopher Lutz: Ich hatte den Eindruck, dass die Bewertung eher statisch orientiert ist. Insbesondere scheint Rybka keine Hemmungen zu haben, Linienöffnung gegen den eigenen König zu erlauben oder mit dem eigenen König im Mittelspiel im Zentrum zu stehen. Dadurch gingen zwar ein paar Partien verloren, in etwas mehr Partien konnte Rybka jedoch die dynamisch-spekulativen Bewertungen von Shredder als falsch nachweisen. In anderen Bereichen konnte ich kein besonderes schachliches Verständnis erkennen (zumindest kein besseres als das von Shredder), im Endspiel war Rybka meist schwächer als Shredder. Vielleicht ist es bei Rybkas Bewertungsfunktion so ähnlich wie mit Fruits Baumsuche: Keine großen Finkleien, daher weniger Bugs. Rybka scheint auch etwas solider zu suchen als Shredder, bei einigen taktischen Wendungen hatte Rybka die Lage schneller durchschaut.

CSS Online: Was fällt einem erfahrenen Schachprogrammierer an den neuen Programmen besonders auf?

Chrilly Donninger: Rybka baut sich gesund auf, macht nicht viel und wartet auf den Fehler des Gegners. Zumindest in den Partien gegen Hydra ist es so. Wenn es aber Richtung Königsangriff geht, lautet das Motto: Hydra frisst frische Fische.

Stefan Meyer-Kahlen: Meiner Ansicht nach hat Rybka schon sehr viel spezielles Wissen und eine sehr gute Bewertungsfunktion im Mittelspiel. Es scheint oft genau zu wissen, was zu tun und wie eine Stellung zu bewerten ist. Fruit hat eine sehr effektive Suche und übersieht nur sehr wenig.

CSS Online: Stefan, wo wird Shredder 10 landen?

Stefan Meyer-Kahlen: Ich hoffe wieder ganz oben!

(Lars Bremer)
