
Simply the best: Shredder 9

Betatesten ist eine sehr intensive und spannende Zeit. Ist die neue Version wirklich stärker als die vorherige wie der Autor vermutet? Zeigt sich tatsächlich die gewünschte Änderung in der Spielweise? Passt mein Ansatz gut ins Gesamtkonzept? Stimmen die Ergebnisse der Tester überein – wenn nicht, welche Schlüsse sind daraus zu ziehen? Nach etlichen Wochen intensivem Testen, 13 Betaversionen und einer Gesamtliste der Tester von nicht weniger 10.400 Partien war es dann soweit: Shredder 8.10 hatte sich Anfang Januar als die stärkste Version erwiesen und nach weiteren kleineren Änderungen wurde daraus Shredder 9.

Spielergebnisse

Dieser erspielte folgende Ergebnisse (Athlon XP@2500MHz: ca. 3400+, 256 MB Hash [Tiger 192], 5-Steiner-TBs, Ponder off, 40 Spiele/Match mit 20 Nunn 2-Positionen, 7min+2sec):

Ruffian 2.0.2	40	(+ 28,= 5,- 7)	76.2 %
Aristarch 4.50	40	(+ 22,= 11,- 7)	68.8 %
Fritz 8	40	(+ 22,= 9,- 9)	66.2 %
Gandalf 6.0	40	(+ 21,= 11,- 8)	66.2 %
Tiger 2004 GS	40	(+ 21,= 9,- 10)	63.7 %
Junior 8	40	(+ 22,= 6,- 12)	62.5 %
Shredder 7.04	40	(+ 15,= 19,- 6)	61.3 %
List 512	40	(+ 19,= 10,- 11)	60.0 %
Junior 9	40	(+ 17,= 12,- 11)	57.5 %

Damit lag die Version 9 am Ende also 107 Elo über dem Gegnerschnitt und 36 Elo über Shredder 8. Letzterer hatte allerdings z.T. andere Gegner und spielte eine andere (und deutlich größere) Zahl von Partien. Die wie gesagt nahezu gleiche Version 8.10 erreichte bei einem anderen Tester, der nicht mehr mit der Version 9 testete, einen etwas geringeren Elo-Vorsprung vor dem Vorgänger. Da darüber hinaus 360 Spiele noch keine allzu große Partienzahl sind, würde ich nicht auf den 36 Punkten bestehen. Es dürften in der Praxis aber wohl mindestens +25 Elo sein.

Testmethodisches

Noch eine Bemerkung zum Programmtesten für Leser, die selbst die Spielergebnisse von Programmen einschätzen wollen: Große Partienzahlen sind bekanntlich entscheidend, um halbwegs abgesicherte Ergebnisse zu bekommen. Aber auch dann schlägt die Statistik oft noch gnadenlos zu. Shredder 8.0 spielte z.B. bei mir 400 Partien gegen fünf verschiedene Gegner (je 40 Noomen-Stellungen). Um das Ergebnis des Vorgängers als eine wichtige Basis für die Gesamttabelle noch weiter abzusichern, startete ich den Rechner neu, traf alle Einstellungen 100%ig so wie vorher und siehe da, nach weiteren 400 Partien waren exakt 16 Punkte weniger auf dem Konto, was -4% oder -29 Elo ausmacht. 29 Elo können Listen ganz arg durcheinander wirbeln! Weiteres Beispiel: Shredder 8.09 erzielte in 80 Partien gegen Junior 9 ein Ergebnis von 61,25%, was +79 Elo entspricht. Mit 95%iger Wahrscheinlichkeit ist Shredder 8.09 damit unter den genannten Bedingungen von +8 bis +148 Elo stärker als Junior 9. Da Junior frisch erschienen war, spielte ich gegen ihn mit allen neuen Shredder-Versionen über die doppelte Distanz. Unter genau den gleichen Bedingungen erreichte die 8.09 nun ein Ergebnis von nur noch 50,0% bzw. +/- 0 Elo, also einem Score, der mit weit über 95%iger Wahrscheinlichkeit nicht hätte auftreten sollen. Man sieht erneut sehr deutlich: Es sind für aussagekräftige Ergebnisse unbedingt Partienzahlen im höheren dreistelligen Bereich nötig, wenn es um quantitative Aussagen zur Spielstärke geht.

Spielweise

Die wichtigsten *qualitativen* Änderungen an der neuen Engine betreffen die Königssicherheit, bei der Shredder nun Verteidigungsressourcen besser beachtet. Königsangriffe werden eher erkannt und das Spiel scheint noch etwas druckvoller. Besser stehende, aber schwer zu gewinnende Stellungen im Endspiel werden nun remislicher bewertet. Dazu ein Beispiel:



Diese Stellung ergab sich nach dem 70. Zug von Weiß in einer Server-Partie mit 60min+15sec von Shredder 9 als Weißer gegen Gandalf 6. Die weißen Figuren stehen zwar etwas abseits des schwarzen Bauern, der schwarze König aber auch und so ist unschwer zu erkennen, dass die Stellung für Schwarz nicht zu gewinnen ist, zumal er auch noch über den "falschen" Läufer verfügt. Shredder 8 bewertet hier anfangs mit +2,18, Shredder 9 startet hingegen sofort mit nur +0,7. Ein weiteres und elementares Beispiel:



Die Stellung ist gnadenlos remis. Trotzdem bewertet Shredder 8 die Position anfangs mit +0,7, die Version 9 hingegen nur noch mit +0,3. Junior 9 übrigens mit +0,2, Deep Fritz 8 auch nach vielen Minuten noch mit +1,1! Auch viele andere Beispiele zeigen, dass die Gewinnchancen in nur leicht besseren Endspielen nun wesentlich realistischer, weil weniger materialabhängig beurteilt werden. Shredder fiel ja bisher zuweilen durch zu hohe Bewertungen in manchen Stellungstypen auf.

Der Spielstil hat sich nicht wesentlich geändert. Suchtiefen und Knotenzahlen weichen je nach Stellung teils etwas nach oben, teils etwas nach unten vom Vorgänger ab. Die Spielweise erscheint mir nach wie vor ein abgerundeter positioneller Stil zu sein. Shredder 9 schreckt bei Angriffen vor gewissen materiellen Risiken nicht zurück, ohne aber verstärkt rein "auf Chance" zu opfern.

Tablebase-Anbindung

Aufgrund des Berichts über den Nutzen und Nicht-Nutzen der Tablebases in der letzten CSS-Ausgabe (6/04) wurde an der TB-Anbindung Shredders noch mal kräftig gefeilt. Bisher konnte man sie in den Engine-Parametern nicht konfigurieren. Nun aber schon. Es stehen zur Verfügung: "never", "late", "normal" und "early". Shredder 8 verfügte über eine Anbindung, die dem jetzigen "early" entspricht. Grundeinstellung ist nun "normal", also weniger aggressiv. Um einen ersten Eindruck zu gewinnen, spielte ich auf Athlon 1700+ eine Reihe von 1min+1sec-Partien (5-Steiner, Shredder 9-Eröffnungsbuch). Diese sehr kurze Bedenkzeit schien mir für einen ersten Überblick geeignet, hatten doch die umfangreichen Testergebnisse in der letzten CSS nahe gelegt, dass der Einfluss der TBs bei verschiedenen Bedenkzeiten überraschenderweise praktisch konstant ist.

"Normal" hatte gegen alle anderen Einstellungen zu spielen. Dabei wurden "late" nach 400 Partien mit 52,2% bzw. +16 Elo und "early" nach 330 Partien mit 53,8% bzw. +27 Elo besiegt. Bereits nach dieser Partienzahl war gegen "early" die 95%-Signifikanz für eine höhere Spielstärke von der neuen Grundeinstellung "normal" gegeben. Besonders interessierte mich das zuletzt durchgeführte Match von "normal" gegen "never", also neue Grundeinstellung gegen die gleiche Engine ohne jegliche TB-Anbindung. Ergebnis: nach 410 Partien exakt ein 50,0%-Ergebnis.

Program	Elo	+	-	Games	Score	Av.Op.	Draws
Shredder 9 [never]	2783	26	26	410	50.0%	2783	40.1%
Shredder 9 [normal]	2783	15	15	1140	51.9%	2769	42.0%
Shredder 9 [late]	2767	25	25	400	47.8%	2783	44.1%
Shredder 9 [early]	2756	29	29	330	46.2%	2783	41.6%

Ein 2+2-Match, also mit doppelter Bedenkzeit, auf Athlon 1700+ zwischen normal und never endete nach 500 Partien sehr knapp mit 51,1% (+147 –136 =217) oder +7 Elo für never! Die Tendenz ist natürlich nur schwach (0 Elo gegen +7 Elo), dennoch scheint sich erneut anzudeuten, dass höhere Bedenkzeiten bei der Tablebase-Nutzung überraschenderweise wohl eher schädlich sind. Shredders neue Grundeinstellung verspricht tatsächlich eine Verbesserung. Nach wie vor ungeklärt ist aber, ob die TBs überhaupt zu einer solchen führen!

Rückwärtsanalyse

Eine zum Analysieren außerordentlich wichtige Programmeigenschaft wurde ganz kräftig verbessert, nämlich die Fähigkeit, sich bei Rückwärtsanalysen vorherige Stellungsbewertungen zu merken und diese miteinander zu verknüpfen (vgl. CSS 3/04, S.36). Man hat z.B. eine Kombination gespielt oder untersucht bei einer Studie die Schlussstellung, die einen klaren Gewinn aufweist, und möchte wissen, ob die Anfangsposition der Kombination bzw. der Studie auch gewonnen ist. Sind Zugzwangsmotive oder langwierige, positionelle Manöver im Spiel, dann sehen Engines oft in der Ausgangsstellung trotz sehr langer Analysezeit diesen Gewinn nicht.

Man beginnt beim Rückwärtsanalysieren mit der Schlussstellung und spielt dann in der Notation Stück für Stück nach vorn, wobei man bei jedem Zug die Engine ein wenig rechnen lassen muss. Das Programm merkt sich die in den Hashtabellen abgelegten Einträge und zeigt am Ende im Idealfall auch für die Anfangsstellung den Gewinn an. Die Stellungseinschätzung ist also wesentlich treffender geworden als vorher. Nun ein Beispiel aus CSS 3/04, mit dem ich seinerzeit die Rückwärtsanalysefähigkeit von Engines getestet habe.



Zunächst noch einmal die Stellungsbeschreibung: *Weiß steht auf Gewinn, denn er verfügt früher oder später über den Bauerndurchbruch 1.a4 nebst 2.c5 dxc5 3.a5 bxa5 4.b6 cxb6 5.d6 usw. Das funktioniert allerdings nur, wenn der schwarze König vorher möglichst weit vom Bauernblock am Damenflügel entfernt steht. Zunächst wird mit 1.Kf4! das Zugrecht an den Gegner übertragen, denn, und dies ist der entscheidende Punkt, Weiß muss sich je nach schwarzer Königstellung die Möglichkeit offen halten, den a-Bauern ein oder zwei Felder vorzuziehen. Verteidigt der schwarze König nach den einleitenden Zügen den Bauern g7 von f8 aus, so zieht Weiß später zunächst a4, steht der schwarze König auf g8, so erfolgt a3. 1.Kf4 (1.a3? 1...Ke7! (1...Kf7? 2.Kf5 Ke7 (2...Kf8 3.Ke6+-) 3.Kg6 Kf8 4.a4 Kg8 5.c5!+-) 2.Kg5 (2.Kf5 Kf7!) 2...Kf8! 3.Kg6 Kg8 4.a4 Kf8= 1...Ke7 (eine ernstzunehmende Alternative ist 1...g6 und weiter: 2.h6 g5+ 3.Ke3! Einziger Zug! Kg6 4.a4 Kxh6 5.c5! bxc5 (5...dxc5 6.a5 bxa5 7.b6 cxb6 8.d6+-) 6.a5 c4 7.a6 bxa6 8.bxa6 c3 9.a7 c2 10.Kd2+-) 2.Kg5 2...Kf8 (2...Kf7 3.Kf5 Ke7 4.Kg6 Kf8 5.a4! Kg8 6.c5! dxc5 7.a5 bxa5 8.b6 cxb6 9.d6 Kf8 10.d7 Ke7 11.Kxg7 a4 12.h6 a3 13.h7 a2 14.d8D+! Kxd8 15.h8D+ +-] 3.Kg6 Kg8 4.a3! [4.a4? Kf8=] 4...Kf8 5.a4 Kg8 6.c5 dxc5 7.a5 bxa5 8.b6 cxb6 9.d6 Kf8 10.d7 Ke7 11.Kxg7 a4 12.h6 a3 13.h7 a2 14.d8D+! Unerlässliche Feinheit, um das entscheidende Tempo zu gewinnen! 14.Kxd8 15.h8D+ 1-0 (Analyse nach Jussupow und Dworetzki).*

Shredder 8 ist damals beim Nachweis des Gewinns nach 1.Kf4 aus der Ausgangsstellung noch klar gescheitert, mit Shredder 9 gelingt dies hingegen in höchstens zwei Minuten. Die folgende Abbildung zeigt die Anzeigen von Shredder 8 und 9 nach der Rückwärtsanalyse der Diagrammposition. Beide liefen dabei ständig parallel und konnten daher bei jedem Zug die gleiche Zeit rechnen.

Shredder 9 RC-		1:34(1:50)	Teile 2250	1:15 min	+4.41	263 wins	Markt 99.4%
22	0:08	+4.47	1:34(1:50)	2250	1:15 min	+4.41	263 wins
21	0:08	+0.02	1:34(1:50)	2250	1:15 min	+4.41	263 wins
Shredder 8		1:34(1:50)	Teile 2440	1:15 min	+8.21	243 wins	Markt 99.8%
24	0:07	+0.21	1:34(1:50)	2440	1:15 min	+8.21	243 wins
23	0:07	+0.21	1:34(1:50)	2440	1:15 min	+8.21	243 wins

Shredder kann nun auch gut Rückwärts analysieren (55 KByte)

Es ist mangels standardisierter Tests nicht möglich, die Fähigkeit zur Rückwärtsanalyse exakt zu vergleichen. Mir scheint aber auf der Basis etlicher analysierter Beispiele, dass Shredder 9 hier im Vergleich zur Konkurrenz außergewöhnlich gute Ergebnisse erzielt und damit zur Parteanalyse nochmals deutlich wertvoller geworden ist.

Vertrieb

Die Shredder-Engines ab 5.32 wurden alleine von ChessBase vertrieben. Dies wird sich nun ändern. Shredder und Deep Shredder werden wie auch sonst am Markt üblich ab sofort als zwei eigenständige Engines angeboten. Bei ChessBase gibt es Shredder 9 für 49,95 EUR und Deep Shredder 9 für 99,95 EUR weiterhin als reine ChessBase-Native-Engines. Sie laufen also nur unter ChessBase-GUIs. Gleichzeitig nimmt der Programmierer ab sofort den Vertrieb seiner Produkte verstärkt selbst in die Hand. Zu den eben genannten Preisen werden die beiden Engines auch auf der Webseite www.shredderchess.de angeboten, und zwar als reine UCI-Versionen inklusive der Shredder-GUI 1.2. Diese GUI, die in den bisherigen Versionen 1.0/1.1 Classic-GUI hieß, wird auch weiterhin (mit der schwächeren Classic-Engine) eigenständig angeboten.

Beide letztgenannte Programme tragen den Zusatz "UCI", also Shredder 9 UCI und Deep Shredder 9 UC, sind aber ansonsten völlig identisch mit den ChessBase-Engines. Sie laufen unter der bereits genannten Shredder-GUI und natürlich auch unter allen anderen UCI-fähigen Oberflächen (Arena, ChessBase etc.). Wer also z.B. bereits eine ChessBase-GUI besitzt, kann die UCIs ohne Probleme auch dort einbinden – und bekommt die Shredder-GUI dazu.

Die weiterentwickelte Shredder-GUI 1.2 samt Classic-Engine 1.2 wird es für 29,95 EUR geben. Das Update der bereits bisher angebotenen Classic-GUI 1.0/1.1 auf die neue Shredder-GUI 1.2 ist frei. Ein Upgrade der Classic-GUI 1.0/1.1 auf Shredder 9 UCI (neue GUI-Version 1.2 + Shredder 9-Engine) kostet 24,95 EUR, auf Deep Shredder 9 UCI 74,95 EUR (neue GUI-Version 1.2 + Deep Shredder 9-Engine), von Shredder 9-UCI auf Deep Shredder 9-UCI 54,95 EUR. Wie gesagt werden beide letztgenannte Engines im Paket mit der Shredder-GUI angeboten. Als kostenlose Zugabe zu Shredder 9 UCI und Deep Shredder 9 UCI gibt es für registrierte Kunden das neue große Eröffnungsbuch von Sandro Necchi (shredder9.bkt) zum Download. Alle genannten Programme sollen zeitgleich am 10.2.05 erscheinen.

Shredder-GUI

Bereits Shredder 1 erschien unter einer eigenen GUI, die seither bei allen Versionen weitergepflegt wurde. Mal mehr, mal weniger. Bei Shredder 6 und 7, die bei ChessBase erschienen, war diese Oberfläche auf den CDs recht versteckt noch zusätzlich enthalten. Im Frühjahr 2004 begann der Autor hingegen, sie auch selbstständig über seine Webseite zu vermarkten. Da man nun, wie oben beschrieben, Shredder 9 und Deep Shredder 9 auch als UCI-Engine samt Shredder-GUI erwerben kann, erhält die Shredder-eigene GUI nun eine weitere Aufwertung.

Zu den Einzelheiten der Oberfläche verweise ich auf die ausführliche Rezension in CSS 2/04, S. 10ff. Das Wichtigste in Stichworten: in Handhabung, Konfigurierbarkeit und intuitiver Bedienbarkeit absolute Referenz, umfangreiche Analyse- und Spieloptionen, Hilfen auch für weniger geübte Spieler, mit Endspilorakel und Endspiel-Jokeranalyse unübertroffene Analysemöglichkeiten in Tablebase-Endspielen. Ein gewisser Nachholbedarf besteht nach wie vor bei ausgefeilteren Datenbankfunktionen. Eine leicht eingeschränkte Testversion der GUI kann man sich übrigens von www.shredderchess.de kostenlos herunterladen. Diese GUI wurde parallel zur neuen Engine weiterentwickelt. Sie trägt nun die Versionsnummer 1.2 und verfügt über zwei zusätzliche neue Layouts mit neuen Figurensätzen und dazu passenden Hintergrundfarben bzw. -strukturen. Das neue Holzdesign zeigt die nachfolgende Abbildung:

Neu sind die Nachspielpfeile unter dem Brett, die man auf Wunsch auch abschalten kann, sowie die neuen Icons im Windows XP-Stil, die der Oberfläche einen noch frischeren Anstrich geben. Die Icons lassen sich per Rechtsklick in der Größe ändern, sie können nun auch bereichsweise zu- und abgeschaltet werden. Neu ist ebenfalls die Anzeige, wie lange in einer Partie noch zu spielen ist, bis sie eventuell nach der 50-Züge-Regel remis wird.

50 Züge

44,5/50 im Beispiel bedeutet, dass schon 44,5 Züge (bzw. 89 Halbzüge) ohne Bauern-, Umwandlungs- oder Schlagzug geschehen sind.

Diese Anzeige wird ab dem 40. derartigen Halbzug in Folge automatisch zugeschaltet.



Neues Holz-Design (270 KByte)

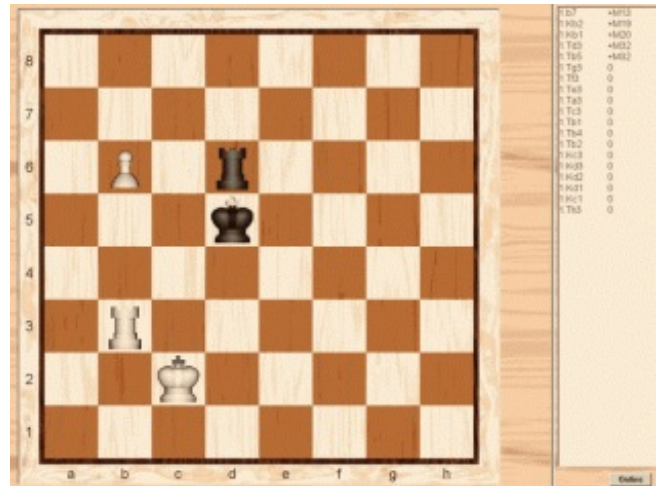
Sowohl die Engine als auch die GUI können auf die Mitte Januar von Robert Hyatt neu veröffentlichten 6-Steiner – darunter viele sehr interessante wie TB–TB, S–BBB oder L–BBB – zugreifen.

Online-Abfrage

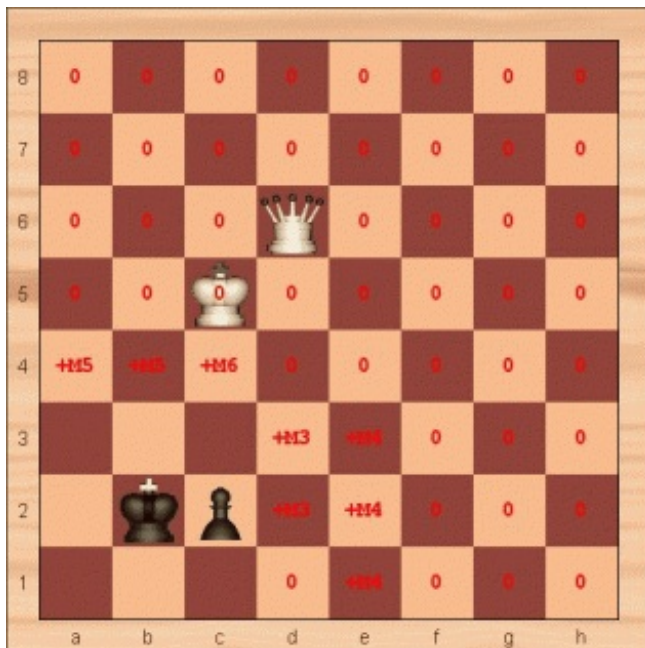
Für Tablebase-Freunde wartet die neue GUI mit einem wahren Killerfeature auf. Bei hergestellter Internetverbindung kann Shredder mit sechs oder weniger Steinen am Brett direkt eine Online-Abfrage zur Bewertung der Stellung durchführen – so, als hätte man sämtliche über 1000 Gigabyte derzeit generierte Endspieldatenbanken selbst auf der Festplatte! Beim neuen Shredder springt das Zügefenster nun sehr komfortabel automatisch auf "Endspieldatenbanken" um, wenn eine Stellung mit sechs oder weniger Steinen am Brett ist. Es hat nun eine kleine mit "Online" beschriftete Schaltfläche. Nach einem Klick darauf wird die exakte und aus dem Internet abgerufene Bewertung sämtlicher legaler Züge in der Stellung angezeigt. Eine unübertroffen komfortable Möglichkeit, auf Datenbankanalysen extern zuzugreifen! Spielt man in der GUI nun einen Zug vor oder zurück oder lädt aus einer Stellungendatenbank eine neue Position und klickt erneut auf "Online", so wird sofort auch für die dann entstandene Stellung die Bewertung für alle legalen Züge in Sekundenschnelle angezeigt.

Auch die Jokeranalyse ist in die Online-Abfrage eingebunden. Dabei wird eine auszuwählende Figur auf allen Feldern des Schachbretts eingesetzt. Die Bewertung der jeweiligen Stellung wird dann in Sekundenschnelle auf allen Feldern des Schachbretts einzeln notiert. Die Jokeranalyse hilft so, Endspielfragen komfortabel zu lösen. Wo muss der weiße König z.B. stehen, damit das Endspiel König+Dame gegen König+sBauer f2 mit Weiß am Zug zu gewinnen ist? Dafür baut man einfach eine Stellung dieses Typs in der Shredder-GUI auf, wählt Jokeranalyse (Rechtsklick auf die gewünschte Figur), und klickt auf den weißen König.

Innerhalb kürzester Zeit zeigt die GUI nun für jedes Feld des Schachbrettes, auf dem der König legal stehen darf, die genaue Stellungsbewertung an, also die Information, ob die Stellung mit dem König auf diesem Feld remis oder in wie vielen Zügen sie gewonnen ist. Diese Funktion kann man für jedes beliebige Endspiel mit höchstens sechs Figuren anwenden, dabei kann man jede Figur auf dem Brett als Joker verwenden.



TB-Abfrage via Internet bietet kein anderes Programm (131 KByte)



Joker-Analyse aufgebohrt (32 KByte)

Mit wenigen Mausklicks lassen sich so Fragen beantworten, für die Endspieltheoretiker oft Jahre brauchten, wie z.B., wo der Bauer im Endspiel König+Dame+Bauer gegen König+Dame am besten steht, damit die Siegchancen am größten sind. Diese Bewertungen repräsentieren wohlgermerkt nicht die Privatmeinung der Shredder-GUI, sondern den "absoluten Wert" aller Züge aus den Endspieldatenbanken.

Fazit

Shredder belegt seit eineinhalb Jahren in allen wichtigen Ranglisten mit Abstand Platz 1. Die neue Version 9 wurde nochmals verbessert und dürfte, wie ich ganz stark vermute, hierin frühestens von ihrem Nachfolger übertroffen werden. Die Analysefähigkeit wurde entscheidend verbessert. Der Shredder-Käufer kann nun zwischen zwei ausgereiften GUIs entscheiden. Man kommt als Schachcomputerfreund an diesem Programm nur sehr schwer vorbei.

Shredder 9 soll am 10.2.05 erscheinen. Danach werden sicherlich viele weitere Spielsergebnisse veröffentlicht. CSS Online wird in der nächsten Ausgabe daher natürlich nochmals auf das neue Programm von Stefan Meyer-Kahlen eingehen. (hc)

Alle Shredderversionen können direkt über Stefan Meyer-Kahlen erworben werden:

Classic Shredder 1.2
Deep Shredder 9 UCI
Shredder 9 UCI

Die **Chessbase-Version von Shredder 9** können Sie im CSS-Shop kaufen.

Informationen zum Autor

Helmut Conrady



Download Demo Classic Shredder 1.2

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

File Type: exe

File Version: 1.2

File Size: 5,805.73Kb
