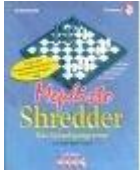


Shredder ist ein Schachprogramm, welches seit 1992 von **Programmierer Stefan Meyer-Kahlen** aus Düsseldorf kontinuierlich weiterentwickelt wird. Ab 1996 konnte das Programm bereits 13 Mal, allerdings in unterschiedlichen Kategorien, den Titel eines Computerschachweltmeisters erringen.



Shredder 1 (Mephisto Shredder)

System requirements:

OS: Windows NT, Windows 2000, Windows XP, Windows 95, Palm OS, Pocket PC, Windows Vista

CPU: min. 486

supports soundcards

Hashtables: 19200 kByte

required HD space: 2550 kByte

copy protection: CD-query all 21 days

ELO (SSDF):

2390 P90

2430 MMX

Language:

German, English

database:

number of games: 103

library

moves in library 2000000

recognition of positions

transpositions by move

books included Zwei

Import:

PGN, EPD

Export:

PGN, EPD

Misc.:

3D board, computations configurable, endgame databases

SHREDDER 8

Double World Champion 2003

For computer chess experts Shredder is the number one choice. Nobody can ignore its amazing five computer chess world championship titles, won at Jakarta 1996, Paderborn 1999, London 2000, Maastricht 2001 and Graz 2003. So in this box you have the reigning double world champion 2003, ready to play and analyse with you.

- **The world champion chess program "Shredder 8"** for single and multi-processor systems. You can configure the "engine" – the module that calculates chess move – and change the program parameters to actually improve its performance in practical games. After "tuning" your Shredder you can test the engine in Internet games played automatically on the ChessBase chess server.
- **Original Fritz interface:** Included in the Shredder 8 package is the latest Fritz interface with extensive training and entertainment features for beginners, club players and grandmasters. It also gives you full and free access to the ChessBase Playchess server (1 year), where you can play games against people all over the world. Naturally the Shredder 8 engine runs under the Fritz interface.

- **Endgame database:** Shredder 8 gives you perfect access to the endgame databases. These contain perfect play information on all three and four piece endings.
- **Tournament openings book:** The enhanced and extended Shredder openings book gives you full statistical information for every move that has been played in the current position. In addition you get a database with 500,000 historic and current games.

Shredder's world championship titles: Jakarta 1996: World micro-computer chess champion • Paderborn 1999: Computer chess world champion! • London 2000: World micro-computer chess champion • Maastricht 2001: World micro-computer chess champion • Maastricht 2002: blitz world champion • Graz 2003: Computer Chess World Champion and blitz world champion.

Engine "Shredder 8":
Stefan Meyer-Kahlen

Programmers:
Mathias Feist
Lutz Nebe
Jeroen van den Belt
Matthias Wüllenweber

3D Design:
Huschenbeth CA

Openings Book:
Sandro Necchi

Buttons, Piece Design:
Monika Berger

Testing:
Peter Schreiner

Bach Recordings:
Margaret Greentree
Wendell Pyles
John Sankey

Auf der nächsten Seite das CSS Report über Shredder 1.

Reifeprüfung

Der neue Shredder für Windows95/NT im Test

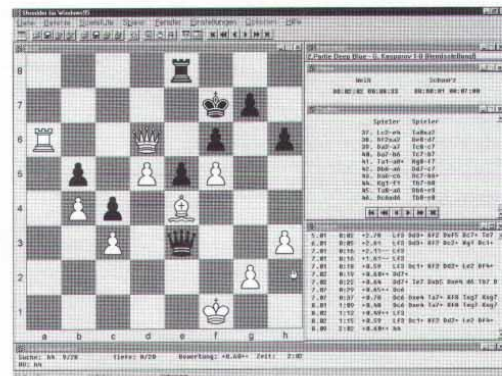
Der Dortmunder Stefan Meyer-Kahlen hat mit seinem Schachprogramm 1996 überraschend die Mikrocomputer-Weltmeisterschaft in Jakarta gewonnen. In den Monaten danach wurde Shredder gründlich überarbeitet und auf Marktreife getrimmt. Christian Liebert hat sich über Anspruch und Wirklichkeit des Neulings Gedanken gemacht.

Fast jedes Jahr wagt ein bis dato eher weniger bekanntes Schachprogramm den Schritt nach vorne, um sich mit den kommerziell Etablierten wie Fritz, Genius, M-Chess, Rebel und Chessmaster zu messen. Wenn sich dieser Trend so fortsetzt, steht uns für die Zukunft eine ungeahnte Programmvielelt ins Haus. Der Markt wird für die Anbieter immer enger, und der Verbraucher hat die angenehme Qual der Wahl. Nach Hiarc und Nimzo versucht jetzt Shredder sein Glück. Als nächster Kandidat wäre dann vielleicht Junior an der Reihe?!

Dieser Schritt will gründlich überlegt sein, dachte sich wohl auch Stefan Meyer-Kahlen, mit einer Spielstärke weit über der eines jeden Durchschnittsspielers ist heute allein kein Staat mehr zu machen. Nachdem Shredder kurzzeitig auch als neue Engine für Fritz4/5 im Gespräch war, entschied sich der Rheinländer dann doch für die eigenständige Vermarktung des Programmes. Als Partner wurde die Münchner HCC unter der Regie von Ossi Weiner auserkoren. Uns Anwendern soll's recht sein, kommen wir damit doch in den Genuß einer weiteren Windows-Alternative für unser geliebtes Spiel.

Einen Eindruck von der Aufmachung Shredders konnten wir bereits in CSS 1/97 (S.7 ff) gewinnen. Als sich Shredder das erste Mal in natura auf meinem 17-Zoll-Monitor entfaltete, beschlich mich eine merkwürdige Seelenverwandtschaft mit dem Autoren. Als ein begeisterter Anhänger der Materie mit nahezu allen gängigen Schachprogrammen auf der Festplatte habe ich mir natürlich schon oft über das optimale Layout einer Schachoberfläche Gedanken gemacht. Mit der praktischen Umsetzung derartiger Vorstellungen bin ich als BWL-Nebenfach-Informatiker mit ein paar bescheidenen Basic-Kenntnissen allerdings restlos überfordert. So sollte mir zur aktiven Einflußnahme bislang nur die Tester-Schiene bleiben.

Shredder entspricht nun aber vor allem in der Handhabung weitgehend meinen persönlichen Idealvor-



stellungen. Die klar strukturierte, übersichtliche Programmoberfläche und die einfache intuitive Bedienung hält, was die Werbung verspricht. Alle Menübefehle und Optionen sind rational und orientieren sich an den Bedürfnissen des Anwenders, der Aufbau der Dialogboxen ist funktionell und größtenteils geradezu vorbildlich. Gängige Windows-Standards wurden konsequent umgesetzt, von der flexiblen Fenstertechnik bis hin zu einer Symbolleiste einschließlich eines auf Mauskontakt reagierenden Hilfefähnchens.

Das Schachbrett gefällt mir dank der (wie bei Rebel) wenig klobigen Figuren besser als bei Genius. Bei Shredder stimmt zudem auch für jede (vollkommen flexible) Brettgröße die Proportion der Figuren. Der Menüaufbau ist logischer als bei Fritz4, wo Sie z.B. ein neues Spiel nicht unter »Spiel«, sondern unter »Brett« starten, oder die »Engine« und »Buchoptionen« unter »Spielstufe« statt unter »Einstellungen« finden. Dagegen hatte Stefan-Meyer-Kahlen an der Fritz4-Stellungseingabe-Maske anscheinend so wenig auszusetzen, daß er Sie frei nach dem Motto »lieber gut kopiert als schlecht erfunden« nahezu unverändert für sein Programm übernommen hat. Keine Frage, an vielen Ecken und Enden des Programmes spürt man, daß hier jemand die Konkurrenz gründlich unter die Lupe genommen hat, um dann seine mehr oder weniger eigenen Vorstellungen von der perfekten Ergonomie einer Computer-Mensch-Schachschnittstelle umzusetzen.

Doch wer gibt sich heute schon alleine mit einer gelungenen Oberfläche zufrieden? Im Jahre 1997, wo Spitzenprogramme wie Fritz oder Rebel die

Maßstäbe setzen, müssen wir ein perfektes Layout und eine gute Handhabung leider unter der Rubrik Selbstverständlichkeit abbuchen – gute Zeiten, harte Zeiten! Und wer hier nicht glänzt, hat nur dann eine Chance, wenn er anderweitig Sonderpunkte einfährt, wie etwa Hiarc6/DOS bei der Spielstärke. Nicht weniger wichtig der Bereich Features und Sonderfunktionen. Was hat der Weltmeister hier im Vergleich mit den Konkurrenten zu bieten?

Perfektes 5-Stein-Endspiel

Shredder ist ein echtes 32-Bit-Programm und setzt daher ein 32-Bit-Betriebssystem wie Windows95 oder Windows NT zwingend voraus. Immer mehr Programme werden ausschließlich auf CD geliefert, so auch Shredder. Der Kopierschutz gestaltet sich wie bei Genius, d.h. nach einer bestimmten Zeit (21 Tage) bzw. einer bestimmten Anzahl von Programmstarts (30) werden Sie aufgefordert, die Original-CD zum »Auftanken« einzulegen. Ein Verfahren, mit dem der Anwender durchaus leben kann und das zudem auch den berechtigten Interessen der Hersteller Rechnung trägt. Auch das Handbuch erinnert – Welch Wunder? – stark an Genius, stammt es doch gleichfalls aus der Feder von Ossi Weiner (HCC). Das Heftchen, so klar und übersichtlich wie das Programm selbst, glänzt hier und da allerdings mit einem gepflegten Mut zur Lücke. Dafür ist die Online-Hilfe, auf die auch mehrfach verwiesen wird, um so ausführlicher. Papiersparen schont die Umwelt (und den Geldbeutel des Herstellers), dem Anwender sei also empfohlen, in der ansprechenden Hilfedatei ein wenig herumzuschmökern.

Wie die TascBase, wird auch Shredder serienmäßig mit den Endspiel-CDs von Ken Thompson ausgeliefert, wobei wir hier sogar deren vier erhalten. Die Shredder-CD ist gleichzeitig die erste Endspiel-CD. Damit können Sie alle wichtigen Fünfsteiner-Endspiele (Stellungen mit fünf Figuren auf dem Brett), einschließlich der darin enthaltenen Vier- und Dreisteiner, perfekt analysieren. Kommt eine in den Datenbanken gespeicherte Stellung aufs Brett, spielt das Programm »wie Gott«. Bei ChessBase werden Sie übrigens alleine für diese CDs mit schlappen 298 DM zur Kasse gebeten!

Die Endspieltheorie verdankt den Endspieldatenbanken wichtige neue Erkenntnisse. So konnte bewiesen werden, daß das Endspiel KLLKS (zwei Läufer gegen Springer) grundsätzlich gewonnen ist, oder daß in einigen Endspielen wie KLLKS oder KSSKB mehr als 50 Züge bis zum Gewinn benötigt werden. Im Infowindow erkennen Sie auf Anhieb, ob und in wie vielen Zügen eine Stellung verloren ist. Shredder versucht dabei, die Züge aus der Endspieldatenbank nach ihrer Qualität zu sortieren. Ein Feature, das noch nicht einmal ChessBase bietet!



Automatischer Zugriff auf Endspiel-CDs von Ken Thompson

Dabei steht eine »0« in der Endspiel-CD-Zugliste für Züge, die nicht verlieren, ein »U« kennzeichnet Züge, die zum Übergang in ein anderes Endspiel (Figurengewinn, Abtausch, Bauernumwandlung) führen, ein »E« bedeutet »Einsteller« in der angegebenen Zugzahl und Züge mit einem »M« führen direkt zum Matt. Eine Zahl ohne Buchstaben gibt einen Gewinn in der entsprechenden Zugzahl ohne nähere Bestimmung wie Matt, Figurengewinn oder Bauernumwandlung an. Diese Informationen sind der Hilfe-Datei zu entnehmen, das Handbuch hält sich zu diesem wichtigen Thema ebenso bedeckt wie zu der Verteilung der Endspieldatenbanken über die vier CDs. Wohl deshalb, weil Shredder nach Aktivierung einer entsprechenden Funktion die richtige CD selbst abfordert. Insgesamt gestaltet sich der Einsatz der Endspiel-CDs sehr einfach und dürfte auch dem weniger versierten Anwender wenig Probleme bereiten.

2 Millionen Züge oder Fremdimporte

Für Endspiele und Datenbanken sind CDs als Medium geradezu prädestiniert. Shredder geht sogar noch einen Schritt weiter und liest auch ein spezielles, 32 MB großes Trainingsbuch direkt von der CD. Und weil in diesem Buch keine Züge, sondern Stellungen gespeichert sind, erfolgt der Zugriff selbst über ein Double Speed Laufwerk nahezu verzögerungsfrei. Dieses Eröffnungsbuch Extra.sbk (zu aktivieren über »Eröffnungsbuch laden« im Datei-Menü) wurde aus über 50.000 Meisterpartien zusammengestellt und soll über zwei Millionen Positionen enthalten. Züge aus Verlustpartien werden dabei vom Programm nicht aktiv gespielt. Das zwei Megabyte große Standard-Eröffnungsbuch (Shredder.sbk), das beim Programmstart automatisch geladen wird, umfaßt ca. 100.000 Positionen, die speziell auf Shredder zugeschnitten sind.

Darüber hinaus liest Shredder auch eigene, im Textformat erstellte Bücher. Diese sogenannten Benutzerbücher dürfen allerdings höchstens 2048 Züge

für jede Seite mit einer maximalen Variantenlänge von 20 Zügen enthalten. Solange dort Züge gefunden werden (Anzeige erfolgt wie bei Genius im Züge-Fenster in spitzen Klammern), spielt Shredder nur aus diesem Buch. Ein Benutzerbuch hat also stets Priorität vor dem Standardbuch, d.h. diese Bücher sind auch dazu geeignet, eine bestimmte eröffnungs-theoretische Richtung vorzugeben.

Für mehrere Programme sind inzwischen zahlreiche Eröffnungsbücher erhältlich. Dabei geht es neben dem Repertoire bestimmter Großmeister vor allem um besonders gut abgestimmte Turnierbücher und um themenbezogene Zügesammlungen. Die interessantesten Vertreter ihrer Gattung sind die Bücher von Rebel, ChessBase und vor allem von Mephisto/Genius. Die Genius-Powerbooks vom Februar 1996 markieren dabei das bislang qualitativ (automatische Erkennung!) wie quantitativ beste Angebot (5,9 Mio. Halbzüge, mit Zugumstellungen das Vier- bis Sechsfache!). Das sieht ein mit diesem Produkt eng verbundener gewisser Herr Weiner natürlich kaum anders, und so wundert es mich auch nicht, das Shredder zwar den Import von Fremdbüchern vorsieht, sich dabei aber im Gegensatz zu Rebel auf das Genius-BOK-Format beschränkt.

Aber auch so ist das Import-Feature eine feine Sache, erübrigt sich damit doch ggf. die Anschaffung weiterer Fremdbücher. Und über den Umweg des Buchkonverters FGCRW stehen die Bücher von Fritz, Rebel, Chessmaster und WChess ebenfalls zur Verfügung.

Die Konvertierung eines Genius-Powerbook verlief problemlos, wobei man in den Dialogboxen aufpassen muß, wo und unter welchem Namen man das neue Buch speichert. Die Standardvorgaben bezüglich des Speicherortes und der Shredder-konformen Endung könnten etwas klarer sein, habe ich doch beim ersten Mal nicht richtig aufgepaßt und mir prompt mein Original-Genius-Book überschrieben!



Stellungseingabe à la Fritz

Das Geniusbuch B70-B79.bok mit 134 KB und 67.265 Zügen wächst unter Shredder auf stattliche 1.048 KB. Anhand dieser Zahlen errechnen sich für die oben genannten Bücher exakt 2.052.598 (Extra.sbk) bzw. 134.519 (Shredder.sbk) gespeicherte Positionen. Das hört sich bis hier alles recht gut an, doch leider zeigt Shredder weder den Namen noch den ECO-Code einer gespielten Eröffnung an. Damit wird das Theorietraining zu einer eher halbherzigen Angelegenheit, orientiert man sich doch ohne die Eröffnungsnamen deutlich schlechter im Dickicht der Varianten.

Wer sich Geniusbücher konvertiert – und damit wirbt das Gespann HCC/Meyer-Kahlen ja schließlich auch – darf erwarten, daß diese auch auf angemessene Weise eingebunden werden! Den Anspruch einer automatischen Erkennung möchte ich hier noch nicht einmal stellen, aber woher soll, bitte schön, ein »Theorie-Student« wissen, welches der 39 konvertierten Genius-ECO-Bücher bei seiner Brettstellung zu laden ist? Soll er erst Lektüre wälzen oder etwa die Züge mit Fritz oder Rebel vorspielen? Nein, meine Herren, damit ist im Jahre 1997 kein Blumentopf mehr zu gewinnen! Was das Thema »Lernen« angeht, hält sich Shredder auch sonst sehr bedeckt. Tutorfunktionen wie bei Genius, Fritz oder Rebel, oder etwa Ampelfarben wie bei Fritz3/4 suchen Sie bei Shredder vergebens.

Analysen zu Protokoll, bitte!

Zu den innovativsten Features von Shredder gehört die automatisch fortlaufende Protokollierung der Zuguntersuchungen im Analysefenster. Die Anzeige der unterschiedlichsten Informationen erfolgt in einer Art Listendruck, wie Sie es in den Rechenzentren größerer Unternehmen vielleicht schon einmal gesehen haben. Leider nur mit schwarzer Schrift auf weißem Grund, ein helles Grau wie bei Fritz4 wird so manch sensibles Auge vielleicht als etwas weicher empfinden. Während der Partie können Sie sämtliche bisherigen Hauptvarianten über ein Scrollen via Pfeiltasten wie bei einer Textverarbeitung wieder ins Bild holen. Sie erhalten im Nachhinein die üblichen Informationen zum Rechenvorgang und erfahren, wann und warum sich Shredder zu welchem Zug entschlossen hat. Die Auslastung der Hash Tables, unterschieden nach Such- und Bewertungstabellen, wird dabei ebenso angezeigt wie deren Effizienz. Eine Trefferquote gibt an, wie oft die Züge aus den fleißigen Tabellen tatsächlich Verwendung fanden. Als Krönung lassen sich diese Zahlen automatisch in einer Textdatei mit dem Namen shredder.dmp speichern (Funktion »Protokoll«). Sehen wir uns einmal das (gekürzte) Protokoll für die Schlußstellung der zweiten Partie von Deep Blue gegen Kasparov an.

Deep Blue – Kasparov 2. Partie



Vorgespielt wurden die Züge der Remisvariante **45...De3** (Shredder: Dxc6) **46.Dxe6** (Dd7) **Te8 47. h4! h5!!** (Df4), die Analyse beginnt vor **45...De3**, wo Shredder Dxc6 gespielt hätte.

```

10.01 0:18 -0.75 Dxc6 dxc6 Kg8
Ld5+ Kh8 Le6 Td8 Ta5 Tb8 g4
Bester Zug: Db6xc6 Zeit: 1:29.003 min
K/s: 21925 Knoten: 1951435
Bewertungstabellentreffer 22%; Such/Be-
wertungstabellen zu 98% / 95% voll
10.01 16:02 +1.60 Dd7+ Kg8 Dxd6 Tf8
De6+ Kh8 De7 Tg8 Lf3 Dxf3+ gxf3
Bester Zug: Dc6-d7 Zeit: 24:47.071 min
K/s: 19345 Knoten: 28767496
Bewertungstabellentreffer 34%; Such/Be-
wertungstabellen zu 100% / 100% voll
7.01 0:10 -2.65 Te8 Lf3 Dd3+ Kf2
Dd2+ Le2 Df4+ Kg1 Dc1+ Lf1
8.01 1:27 -0.65 Te8 Dd7+ Te7 Dxb5
Dxe4 Tc6 Dd3+ Kf2 Dd2+ Kg3 Dxc3+ Kh2
9.01 3:18 -1.14 Te8 h4 Dxe4 Ta7+
Kg8 Dd7 Dd3+ Kg1 De3+ Kh2 Kh7
Bester Zug: Tb8-e8 Zeit: 3:37.222 min
K/s: 22244 Knoten: 4832078
Bewertungstabellentreffer 27%; Such/Be-
wertungstabellen zu 99% / 99% voll
8.01 0:54 +0.48 Dc6 Dxe4 Ta7+ Kf8
Txg7 Kxg7 Dxe8 Dxf5+ Kg1 Dd3 Dd7+ Kf8
Dxb5 Dxc3
8.02 0:59 +0.59 Lf3 Dc1+ Kf2 Dd2+
Le2 Df4+ Ke1 Dc1+ Ld1 Dxc3+ Kf2 Dd4+ Kg3
8.09 1:47 +1.10++ h4
Bester Zug: h3-h4 Zeit: 1:51.949 min
K/s: 22655 Knoten: 2536218
Bewertungstabellentreffer 24%; Such/Be-
wertungstabellen zu 99% / 97% voll
8.01 0:45 -1.95 Dc1+ Ke2 Db2+ Kd1
Dxc3 Dc5 Kg8 Dxb5 Dd4+ Kc1 De3+ Kb2 Db3+
8.02 1:22 -1.03 Df4+ Lf3 Dc1+ Kf2
Dd2+ Le2 Df4+ Kg1 De3+ Kh1 Dxe2 Dd7+
Kf8 Dxb5
9.01 5:52 -2.25 Df4+ Lf3 Dc1+ Kf2
Dc2+ Kg3 Dxf5 Dc7+ Kg8 Te6 Df4+ Kh3
Df5+ Lg4
Bester Zug: De3-f4 Zeit: 6:11.355 min
K/s: 21197 Knoten: 7871726
Bewertungstabellentreffer 32%; Such/Be-
wertungstabellen zu 100% / 100% voll
9.01 2:17 +1.60 Lf3 Dc1+ Kf2 Dd2+

```

```

Le2 Df4+ Kg1 De3+ Kh2 Df4+ Kh3 Dxf5+
Kh2 Df4+ Kg1
Bester Zug: Le4-f3 Zeit: 3:21.100 min
K/s: 19634 Knoten: 3948409
Bewertungstabellentreffer 19%; Such/Be-
wertungstabellen zu 99% / 99% voll

```

Das Nachvollziehen dieser Züge gestaltet sich durch das Fehlen der Zugnummern und der tatsächlich gespielten Züge leider unübersichtlich, zumindest wenn es um mehr als nur die Analyse einzelner Stellungen geht. Davon abgesehen ist das Textprotokoll eine tolle Idee, die zur Nachahmung empfohlen sei. Anhand der Knotenzahl (ca. 22.000/s auf P120) ist hier übrigens auch zu erkennen, daß wir es bei Shredder mit einem vergleichsweise langsamen Programm zu tun haben, das von höheren Bedenkzeiten bzw. schnelleren Prozessoren ungleich mehr profitieren dürfte als etwa Fritz.

Das wäre ihr Preis gewesen...

Neben einem großen Eröffnungsbuch und den Thompson-CDs fehlen eigentlich nur noch Partien-datenbanken auf der CD. Tja, und hier meldet Shredder, von den elf WM-Partien aus Jakarta einmal abgesehen, leider Fehlanzeige. Löblich finde ich, daß uns Shredder nicht mit einem weiteren eigenen Partienformat kommt. Shredder liest und schreibt das PGN-Format. PGN ist internationaler Standard, im Internet finden Sie praktisch alle Partien in diesem text-orientierten Format, das von den meisten Schachprogrammen verstanden wird. Dennoch kommen wir unter dem Kapitel Datenbanken und Partienmanagement langsam zu den Schattenseiten des so vorbildlich aufgebauten Neulings (und des PGN-Formates).

Shredder kann zwar beliebig viele Partien in einer PGN-Datenbank unter Angabe der Spielernamen und einiger weitere Informationen (Turnier, laufende Nummer, Ergebnis) speichern, gelesen werden allerdings nur die ersten 2000 Partien einer PGN-Datei. Eine umfangreiche Partienverwaltung wie bei Rebel oder Fritz können Sie mit Shredder vergessen, von einer komfortablen Auswertung via Suchmaske oder Stellungssuche ganz zu schweigen. Das Auffinden einzelner Partien in einer 2000-Partien-Datenbank wird zum Glücksspiel und hat mit Komfort etwa so viel zu tun wie Radfahren ohne Sattel. Auch das weit verbreitete CBF-Format als eine Art Nobel-Standard wird weder gelesen noch konvertiert.

Nicht minder düster wird es, wenn es darum geht, Partien verbal oder mit Varianten zu kommentieren. Selbst das Lesen von PGN-Partien funktioniert mit Shredder im Gegensatz zu Fritz nur unvollständig, werden doch beim Nachspielen etwaige Varianten in der Zugliste einfach unterschlagen. Auch das Abspeichern der mit den Endspiel-CDs evaluierten Va-

rianten könnten Sie praktisch nur über jeweils eigene PGN-Dateien für jede alternative Zugfolge vornehmen. Den Datenbank-Bereich hat der Autor schlicht und ergreifend ignoriert, genauso wie die automatische Analyse einzelner Partien, von der Abarbeitung ganzer Partiidatenbanken ganz zu schweigen. Poweranalyse oder Mehrvariantenmodus wie bei Rebel/Fritz? Shredder sammelt hier eine Fahrkarte nach der anderen. Schade eigentlich, wird meine anfänglich empfundene Seelenverwandtschaft doch durch das Fehlen dieser so grundlegend wichtigen Funktionen sehr getrübt! Ende der Reifeprüfung – beim Monopoly würde ich sagen, gehe nicht über Los, ziehe keine 1000 DM ein und setze eine Runde (bis Ende 1997) aus!

Ein Deutscher auf Platz 1?

Der Weltmeister-Titel war ein großer Erfolg für Shredder, keine Frage. Jedoch sollten wir dieses auf wenigen Partien basierende Ergebnis auch nicht überbewerten. Bei aller Begeisterung auf Seiten der Teilnehmer darf schon die Frage erlaubt sein, was eine derartige Veranstaltung ohne die Top-Five-Programme Hiarcs, Rebel, Genius, M-Chess und The King für einen Aussagewert haben soll. Das wäre ungefähr so wie ein menschliches WM-Turnier ohne Kasparov, Anand, Kramnik und Topalov. Beim Aegon-Turnier blieb Shredder weit hinter den gesteckten Erwartungen zurück und mußte trotz eines Pentium-Pro-Rechners mit spärlichen 2,5 Punkten fast die gesamte PC-Konkurrenz an sich vorbeiziehen lassen.

Auch nach meinen ersten eigenen Tests denke ich nicht, daß Shredder uns den Gefallen einer »deutschen Nr. 1« in Schweden tun wird, das spielerische Potential von Rebel8, Hiarcs6 oder Genius5 erreicht er mit Sicherheit nicht! Diese in der Kürze der Zeit gewonnen Eindrücke sind zwar mit Vorsicht zu genießen, stehen aber im Einklang mit den Erfahrungen mehrerer Leser, die mir berichtet haben. Der Tenor war einhellig. Ich persönlich würde mich schon freuen, sollte sich der ambitionierte Neuling auf dem Niveau von Nimzo35 in der schwedischen Liste einpendeln. Aber auch das scheint selbst Ossi Weiner, Mitanbieter von Shredder, zu hoch gegriffen, bewertet er doch das Programm in seinem Hauskatalog mit gerade einmal 2330 SSDF-Punkten.

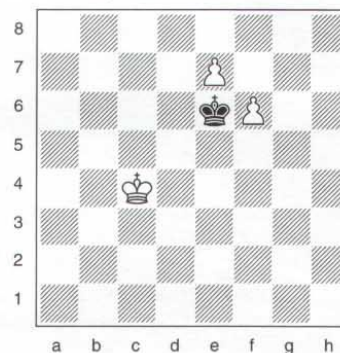
Fazit

Shredder ist sauber und stabil programmiert, was er kann, das kann er richtig, die Handhabung ist in vielen Details kaum besser zu gestalten. Gerade die Kollegen der Chessmaster-Produktreihe sollten sich daran ein Beispiel nehmen und vielleicht versuchen, den Dortmunder als Software-Designer anzuheuern.

Funktionell bleibt Shredder allerdings hinter Programmen wie CM5000, Rebel, Genius, Nimzo oder Fritz weit zurück. Könnte man über die fehlenden Datenbank-, Analyse- und Lernfunktionen einfach hinwegsehen, gäbe es allen Grund, dem Ein-Mann-Unternehmen Stefan Meyer-Kahlen zu seinem Shredder zu gratulieren. Der Einstand ist vielversprechend, so aber reicht es nur zu einer eingeschränkten Empfehlung. Dank der Thompson-Beilage und dem 2-Millionen-Buch stimmt das Preis-Leistungs-Verhältnis am Ende doch noch. Wer einfach nur Partien spielen möchte, sich bei Analysen auf einzelne Stellungen beschränkt und sich vielleicht einmal an den (kinderleicht einzubindenden) Endspiel-CDs versuchen möchte, sollte Shredder allemal in seine Überlegungen einbeziehen. Liebäugeln Sie allerdings mit der Spielstärke und dem Funktionsumfang eines Spitzenprogrammes, sind Sie bei Shredder an der falschen Adresse! Der Weltmeister braucht noch etwas Zeit und wird vielleicht erst in der Version 2.0 die geweckten Erwartungen tatsächlich erfüllen. Wir werden Shredder auf jeden Fall im Auge behalten!

Rätselschach

Bruno Sommer, Deutsches Wochenschach 1910



*Weiß nimmt seinen letzten Zug zurück
und setzt sofort matt*

Solche Aufgaben nennt man »Rückzüge« (auf Englisch »Retractor«). Die Vorliegende schickte mir Gerd Wilhelm Hörning zur Veröffentlichung in der CSS. Natürlich kann Ihnen der Computer hierbei keine Hilfe leisten – oder kennt etwa jemand ein Programm, das retroanalytische Aufgaben löst?

Unter allen Einsendern, auch zu Aufgaben für Mensch und Computer, wird ein von der Firma HCC in München gestiftetes Programm »Shredder« verlost.

Frederic Friedel