

Noch einmal: SARGON 2.5

Das Programm Sargon 2.5 wird nach den bekannt gewordenen Testberichten als das gegenwärtig spielstärkste Mikrocomputer-Schachprogramm angesehen. Auch der Bedienungskomfort wird im Vergleich zu anderen Fabrikaten als gut beurteilt. Nachdem die erste Euphorie verklungen ist, läßt sich jedoch bei näherem Hinsehen feststellen, daß - von der Spielstärke einmal abgesehen - noch einige Wünsche offen geblieben sind.

1. Jede Handhabung der Tastatur wird von einem akustischen Signal begleitet. Bei längeren Antwortzeiten ist es sicher nützlich, wenn der Computer seine Antwort durch einen Piep-Ton anzeigt. Der Benutzer braucht so nicht dauernd auf die Anzeige starren, sondern kann sich vom Platz erheben und mit anderen Dingen beschäftigen. Daneben gibt es aber Situationen, in denen die Töne als laut und störend empfunden werden. Sargon 2.5 sollte daher über eine Einrichtung verfügen, die es erlaubt, den Ton bei Bedarf abzuschalten.
2. Die Taste 'RESTORE' nimmt bis zu 6 Züge zurück, löscht jedoch nicht die Anzeige des letzten Zuges, obwohl dieser Zug durch die Aktion rückgängig gemacht wurde. Um Irrtümer zu vermeiden, wäre es angebracht, wenn die Rückstellung auch optisch ihren Ausdruck findet. Zumindest sollte der letzte Zug nicht in der Anzeige stehen bleiben.
3. Sargon 2.5 verfügt über ca. 70 Kommentare, die in unterhaltlicher Weise zur Auflockerung des Spiels beitragen. Zuweilen entsteht dabei der Eindruck, daß sie nicht immer der gegebenen Lage entsprechen. Sie laufen überdies im Schnecken-tempo von rechts nach links über das ganze Anzeigefeld hinweg und beanspruchen viel Zeit. So dauert die Anfangsnachricht (SARGON AWAITS YOUR MOVE) ca. 12 Sekunden. Für einen Blitzspieler ist das eine halbe Ewigkeit. Wer lange genug mit Sargon 2.5 umgegangen ist, ist dann mit den Kommentaren so gut vertraut, daß er den gesamten Text erkennt, sobald das erste Wort in der Anzeige erscheint. Die Nachrichten sind sicher für jeden, der das erste Mal dem Sargon 2.5 begegnet eine nette Erfahrung, auf Dauer gesehen, wirken sie eher langweilig. Früher oder später ist der Punkt erreicht, an dem der Spieler solche Kommentare unterbinden möchte. Es ist aber nicht möglich, sie abzustellen, weil das Tastenfeld für die Dauer der Anzeige inaktiv ist.

Deshalb nützt auch die Betätigung der Taste 'HALT' nichts. Es sollte also möglich sein, die Kommentare zu umgehen. Dafür könnte die Taste '9' verwendet werden, da sie noch keine Funktion hat. Denkbar wäre zum Beispiel eine Ja/Nein-Funktion, mit deren Hilfe am Anfang einer Partie in einer Art Dialog die Frage 'Kommentare? - Ja/Nein' beantwortet werden kann.

4. Die Anzeige der einzelnen Zeichen ist klar und blendfrei. Durch die Schrägstellung kann der Benutzer die Schrift erkennen, ohne sich dabei erst nach vorn beugen zu müssen, um festzustellen, ob es sich um ein 'E' oder ein 'F' handelt. Nicht optimal dagegen ist die Darstellung des Buchstaben G. Er hat das gleiche Aussehen wie die Zahl 6. So kann G6 wie 66 gelesen werden. Dem kann dadurch abgeholfen werden, daß der mittlere Querbalken des G dunkel bleibt.
5. Mit der Taste 'RANK' werden Nummer und Inhalt einer Reihe des Schachbrettes angezeigt. Zur Darstellung der Steine werden klare Symbole benutzt, die zunächst ungewohnt sind, an die sich der Benutzer aber schnell gewöhnt. Wenn ein einzelner Bauer allein in der Mitte einer Reihe steht, ist jedoch schwer auszumachen, ob er sich auf der d-Linie oder der e-Linie befindet, zumal eine Begrenzung der Reihe weder links noch rechts erkennbar ist. Bei einer Stellungskontrolle muß erst der Markierungsstrich bewegt werden, um die Position genau zu ermitteln. Dabei sind dann noch die ausgeführten Schritte zu zählen. Die Orientierung würde wesentlich erleichtert, wenn alle leeren Felder mit irgendeinem neutralen Zeichen gekennzeichnet sind.

6. Wer es unternimmt, das Endspiel König und Dame (Turm) gegen König aufzustellen, um die Fähigkeit von Sargon 2.5 in dieser Phase der Partie zu überprüfen, wird arg enttäuscht. Von Matt keine Spur, denn das Programm zieht wahllos hin und her. Erstaunlicherweise verhält es sich anders, falls die gleiche Stellung im Verlauf einer gespielten Partie erreicht wird. Dies liegt in der Konzeption des Programms begründet. Es besitzt eine spezielle Endspiel-Routine, die erst dann aktiviert wird, wenn in einer Partie der 30. Zug geschehen ist. Das Sargon-Programm erkennt dies an dem Zugzähler und macht sein Verhalten davon abhängig. Mit der Kenntnis dieses Zusammenhanges ist es nicht mehr schwer, dem Programm auf die Sprünge zu helfen. Zunächst wird die Taste 'B/W' solange betätigt, bis der in der Anzeige sichtbare Zugzähler den Wert 30 erreicht hat. Um dabei Zeit zu sparen, ist es zweckmäßig, die Schwierigkeits-Stufe zuvor auf '0' zu stellen. Wird danach die erwähnte Endspielstellung errichtet, arbeitet Sargon 2.5 zielstrebig auf das Matt hin.

Es hätte erwartet werden können, daß in der Bedienungsanleitung auf diesen Sachverhalt hingewiesen wird. Der Benutzer möchte nämlich nicht nur Mattaufgaben oder Probleme lösen, sondern auch beliebige Brettstellungen analysieren. Für den Fall des Endspiels sollte er aber wissen, daß Sargon 2.5 nur dann ein optimales Verhalten zeigen kann, wenn so verfahren wird, wie es oben beschrieben wurde.

Es wäre zu wünschen, daß der Hersteller bei der Weiterentwicklung des Sargon-Programms einige dieser Punkte berücksichtigt. Als Produzent der Boris-Modelle und des Modularen Spielsystems (MGS) tritt seit kurzem nicht mehr die Chafitz Inc., sondern die Firma Applied Concepts, Inc. mit Sitz in Garland, Texas, in Erscheinung. Wo die Reise hingehet, zeigte sich auf der Verbrauchermesse der amerikanischen Elektronik-Industrie, die Mitte Juni 1980 in Chicago stattfand. ACI stellte dort drei neue Produkte vor: Boris Diplomat II, das Schach-Programmmodul Boris 2.5 und Boris Handroid.

Der Diplomat ist eine verbesserte Version des bekannten Reise-Schachcomputers Boris Diplomat. Für das Modulare Spielsystem (MGS) ist das neue Programmmodul Boris 2.5 bestimmt. Es besitzt einen eingebauten Timer, der Antwortzeiten von 1 Sekunde bis 100 Stunden zuläßt. Damit wird an die Konzeption der alten Boris-Modelle angeknüpft. Im übrigen scheint es sich um eine leicht modifizierte Variante des Sargon 2.5-Programms zu handeln. Boris 2.5 ist auch die Grundlage des dritten Produkts. Boris Handroid ist eine Art automatischer Schachspieler. Er verfügt über eine künstliche Hand, die fähig ist, die Schachsteine auf dem Brett selbsttätig hin und her zu bewegen. Das Fazit scheint zu sein, daß Boris nun wieder am Zug ist.

- Martin Gittel -

Martin Gittel: Noch einmal Sargon 2.5

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> Nr. 195 – Oktober 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)