

Wettkampf Sargon 2.5 gegen Chess Challenger Voice

Ein neuer Stern am Mikro-Schachcomputer-Himmel ging auf! Die Vorrangstellung von Chess Challenger Voice währte nur einige Monate. Man muß nur tief genug in die Tasche greifen: für DM 998,- (ohne Akkus) kann man seit einigen Wochen den europäischen Mikromeister Sargon 2.5 kaufen (siehe Rochade Nr. 186, Seite 11, sowie den vorangehenden Bericht in diesem Heft). Er kann zwar weder musizieren noch sprechen; nur mit unterschiedlichen Piep-Tönen und Tonfolgen werden die Ein- und Ausgaben von Zügen untermalt, und diese Töne kann man noch nicht einmal abstellen. Aber das Wichtigste und Entscheidende für alle Schachspieler sei gleich hier vorweggenommen:

„Sargon 2.5 kann ausgezeichnet Schach spielen!“

Auf Grund der guten Placierungen in den verschiedenen Mikro-Schachcomputer-Turnieren der letzten Monate (1) erschien es angebracht, Chess Challenger Voice als Gegner zu nominieren und gegen den Europameister antreten zu lassen. Die Angaben aus der Presse (siehe Vorbericht (2) und (3)) ließen jedoch erahnen, daß sich der Wettkampf sehr einseitig zu Gunsten von Sargon 2.5 gestalten würde. Da es bekannt ist, daß die Mikrorechner in den verschiedenen Spielstärke-Stufen unterschiedliche Erfolge erzielen, und um Voice dahingehend alle Chancen einzuräumen, wurde der Wettkampf in drei Abschnitte mit Turnier-, Schnell- und Blitzpartien eingeteilt. Es wurden insgesamt 10 Partien gespielt.

Die Regeln des Wettkampfes wurden wie folgt festgelegt:

Turnierpartien Sargon/Voice Spielstärke 4/6

(40 Züge in 2 Stunden)

Schnellpartien Sargon/Voice Spielstärke 2/2

Blitzpartien Sargon/Voice Spielstärke 1/1

Partien, Ergebnisse, Eröffnungen, Zügezahl:

Turnierpartien (Bedenkzeit ca. 3 min)

- 1) Sargon 2.5 – Voice 1:0 Königsgambit, matt im 39. Zug
 - 2) Voice – Sargon 2.5 0:1 Spanische Partie, matt im 65. Zug
 - 3) Sargon 2.5 – Voice 1:0 Bird-Eröffnung, matt im 35. Zug
 - 4) Voice – Sargon 2.5 1/2 Königsindisch, Dauerschach im 45. Zug
- Schnellpartien (Bedenkzeit ca. 30 sek.)
- 5) Sargon 2.5 – Voice 1:0 Aljechin-Verteidigung, matt im 76. Zug
 - 6) Voice – Sargon 2.5 0:1 Damengambit, matt im 41. Zug
- Blitzpartien (Bedenkzeit ca. 3 - 5 sek.)
- 7) Sargon 2.5 – Voice 1:0 Englisch-Bremer Partie, matt im 48. Zug
 - 8) Voice – Sargon 2.5 0:1 Italienische Partie, matt im 23. Zug
 - 9) Sargon 2.5 – Voice 1:0 Grünfeld-Verteidigung, matt im 57. Zug
 - 10) Voice – Sargon 2.5 0:1 Caro-Kann-Verteidigung, matt im 58. Zug

Endergebnis = 9,5:0,5 für Sargon 2.5

Bei diesem Ergebnis vom überlegenen Sieger zu sprechen wäre eine schwache Formulierung. Voice wurde nahezu deklassiert! Mit allen Mikro-Schachcomputern, die käuflich zu erwerben sind, habe ich bis jetzt längere Zeit spielen und experimentieren können. Einen solchen sprunghaften Anstieg der Spielstärke, wie bei Sargon 2.5, habe ich noch nie feststellen können.

An Hand zweier entscheidender Neuerungen, die im engen Verhältnis zu einander stehen, wollen wir in die Ergebnisse des Wettkampfes einsteigen.

Sargon erteilt Ratschläge, bzw. sagt die Züge des Gegners voraus. Auf Wunsch können Sie sich denjenigen Zug zeigen lassen, den

der Rechner an Ihrer Stelle ausführen würde. Es bleibt Ihnen überlassen, den Vorschlag zu akzeptieren oder einen anderen Zug Ihrer Wahl einzugeben. Diese Empfehlungen kann man abrufen, wenn die Phase der eingespeicherten Eröffnungszüge vorbei ist. Im Wettkampf sah es so aus:

Turnierpartien

170 Vorhersagen: 109 x zutreffend = 64,12 %
61 x nicht zutreffend = 35,88 %

Schnellpartien

92 Vorhersagen: 36 x zutreffend = 39,13 %
56 x nicht zutreffend = 60,87 %

Blitzpartien

173 Vorhersagen: 86 x zutreffend = 49,71 %
87 x nicht zutreffend = 50,29 %

Total

435 Vorhersagen: 231 x zutreffend = 53,10 %
204 x nicht zutreffend = 46,90 %

Sargon rechnet weiter, während die Bedenkzeit des Gegners läuft. Die verschiedenen Rechnerarten in sinnvolle Übereinstimmung mit ihren zu verbrauchenden Bedenkzeiten zu bringen, war von jeher das Problem der Ausrichter von Mikro-Schach-Computer-Turnieren und Wettkämpfen (siehe (1) und (2)). Wir unterschieden bisher zwei Rechnergruppen. Rechner mit fester Zeitvorgabe, wie Boris, Boris Diplomat und CCSS III, und die Rechner ohne festprogrammierte Denkzeit, wie Compu Chess, MK I und II und alle Chess Challenger-Versionen. Mit Sargon 2.5 haben wir nun den ersten Mikro-Schach-Rechner vor uns, der auch die Bedenkzeit des Gegners zum Rechnen ausnutzt! Dabei geht er von der Annahme aus, daß der Zug ausgeführt wird, den er selbst als den optimalen erachtet und beginnt seine Überlegungen in dieser Richtung. Das wirkt sich auf die Bedenkzeit dann folgendermaßen aus. In den unteren Spielstufen antwortet der Rechner auf die akzeptierten Züge übergehend mit seinem Zug mit 0-Bedenkzeit. In der Turnierstufe ist das Verhältnis etwa 50:50% mit erheblich reduzierter Bedenkzeit für die Züge ohne 0-Zeit. Im Wettkampf sah es so aus:

Turnierpartien

109 Gegenzüge zutreffend vorhergesagt und wie folgt beantwortet:
55 x 0-Bedenkzeit 54 Züge Gesamtzeit 52 min 16 sek

Schnellpartien

36 Gegenzüge zutreffend vorhergesagt und wie folgt beantwortet:
29 x 0-Bedenkzeit 7 Züge Gesamtzeit 59 sek

Blitzpartien

86 Gegenzüge zutreffend vorhergesagt und wie folgt beantwortet:
81 x 0-Bedenkzeit 5 Züge Gesamtzeit 35 sek

Diese zu erwartenden weiteren positiven Entwicklungen auch bei anderen Mikro-Schach-Computern werde ich bei meinen weiteren Turnieren und Wettkämpfen, die ich noch durchführen werde, nicht durch irgendwelche einschränkenden Maßnahmen oder Vorgaben stoppen oder beeinflussen. Es liegt an jedem Hersteller von Schach-Computern, sich die neuesten technischen Erkenntnisse zu Nutzen zu machen, um seine Geräte mit den nötigen Einrichtungen auszustatten, um sie bei Vergleichskämpfen gegen die Konkurrenten bestehen zu lassen. Die Rechner mit festprogrammierter Bedenkzeit sind nun einmal veraltet!

Es ist wenig sinnvoll, daß ein Rechner in Turnier-Einstellung über einen einfachen Figurenabtausch 3 min nachdenken muß, um anschließend für einen Zug in einer wesentlich komplizierteren Stellung auch nur 3 min Bedenkzeit eingeräumt zu bekommen. Der zulässige Zeitverbrauch in einer Turnierpartie kann nur in Anlehnung an die Turnierordnung des DSB geregelt werden. Pro Rechner 2 1/2 Stunden für 40 Züge oder 2 1/2 Stunden für 50 Züge oder 2 Stunden für 40 Züge.

Turnierpartien	Züge	Gesamtbedenkzeit		Zeitverhältnis Sargon:Voice
		Sargon	Voice	
1) Sargon/Voice	39	01 08 34	01 14 28	1 : 1.05
2) Voice/Sargon	65	01 32 27	03 32 17	1 : 2.51
3) Sargon/Voice	35	01 00 39	01 17 23	1 : 1.17
4) Voice/Sargon	45	01 17 06	02 19 33	1 : 1.87
Schnellpartien				
5) Sargon/Voice	76	00 15 21	00 46 05	1 : 3.03
6) Voice/Sargon	41	00 07 46	00 07 55	1 : 1.01
Blitzpartien				
7) Sargon/Voice	48	00 02 29	00 03 22	1 : 1.41
8) Voice/Sargon	23	00 01 36	00 00 44	3,09: 1
9) Sargon/Voice	57	00 02 25	00 04 00	1 : 1.78
10) Voice/Sargon	58	00 02 39	00 02 47	1 : 1.03

Gerhard Piel: Wettkampf Sargon 2.5 gegen Chess Challenger Voice

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 188 – März 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Diese Zahlenangaben sprechen eigentlich schon für sich. Im harten Turnierkampf hat Voice erhebliche Probleme mit der Einhaltung der Bedenkzeit. Bei Zeitkontrollen in den Turnierpartien nach 40 Zügen erhält man folgende Ergebnisse. In der Partie 2 überschritt Voice im 36. Zug die Zeit. Die Partie wurde in aussichtsloser Stellung für Voice fortgesetzt. In Partie 4 konnte sich Voice gerade noch mit 01 59 16 über die 40 Züge hinweg retten. Nun haben unsere Mikro-Schachcomputer auch schon ihre Zeitnotprobleme. Wie werden ihre Turniere doch langsam „menschlich“!

Die Partien im Spiegel der Berichterstattung.

Die Eröffnungen: Beide Partner verfügen in ihren Programmen über ein bescheidenes Eröffnungsrepertoire. Die 46 Varianten von Voice reichen zum Teil bis ins Mittelspiel (3), wohingegen die ca. 50 Eröffnungen und Varianten des Sargon bereits mit 3-7 Halbzügen erschöpft sind. Wer nun hieraus folgern sollte, daß Voice in den Eröffnungsphasen leichte Vorteile errungen hätte, sieht sich enttäuscht. Sowie ihm unbekannte Züge vorgesetzt werden, ist er mit seinem „Latein“ am Ende. Neben den Endspiel-schwächen ist dieses der Partieabschnitt, der nach wie vor das Sorgenkind der Mikro-Schachcomputer ist. Die zum Teil zweitklassigen Züge von Sargon nach Ausbeutung des Eröffnungsspeichers konnten von Voice in keiner Partie widerlegt werden. Sowie diese wenige Züge anhaltende „Schwäche“ überwunden war, gab es für Voice keine Chancen mehr. In diesem Abschnitt der Partien werden noch einige zeitlang routinierte und theoretisch versierte Schachspieler die Mikrorechner an die Wand spielen können. Es liegt folgender Vergleich mit zwei Schachspielern nahe. Der eine lernt lange Varianten auswendig, ohne sich auch nur im entferntesten um die Grundmotive einer jeden Eröffnung zu kümmern. Der andere kennt nur wenige Züge jeder Eröffnung, weicht schnell von den Pfaden der Theorie ab und verläßt sich auf sein schachliches Können!

Einige Beispiele:

Turnierpartie Nr. 2: Voice – Sargon 2.5 0:1

Spanische Partie, Abtausch-Variante

1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-b5 a7-a6 Von hier ab muß Sargon „selbst denken“. 4. Lb5xc6 d7xc6 5. 0-0 Die Abtausch-Variante im Spanier erlebte ihre Wiedergeburt auf der Schach-Olympiade in Havanna 1966 durch Fischers Glanzsieg. 5.Sg8-f6? Ein schwacher Zug. Spielbar ist hier 5. ...f7-f6, Dd8-d6, Dd8-e7, Dd8-f6, Lf8-d6, Sg8-e7 und Lc8-g4 6. Tf1-e1 Dieses ist keine Fortsetzung, um den Zug Sf6 als Fehler zu entlarven, nur 6. Sf3xe5 konnte den Vorteil sichern. 6....Lf8-c5 7. d2-d3 Sf6-g4 8. Lc1-e3 Lc5xe3 9. f2xe3 Dd8-d6 10. Sb1-d2 Lc8-e6 und Schwarz hatte keine Probleme mehr. Voice hat die Abtausch-Variante mit der Fortsetzung 5. ...f7-f6 bis zum 17. Zug in seinem Speicher. Was nützt es aber!?

Turnierpartie Nr. 4: Voice – Sargon 2.5 1/2:1/2

Königsindisch, Normalvariante

1. d2-d4 Sg8-f6 2. c2-c4 g7-g6 3. Sb1-c3 Lf8-g7 Sargons gespeicherte Züge sind hier bereits zu Ende. 4. e2-e4 d7-d6 5. Lf1-e2 Warum hier Voice abweicht und nicht mit seinem Programm 5. Sg1-f3 fortsetzt, wird immer verborgen bleiben. 5.Sb8-c6 6. Sg1-f3 0-0 7. Lc1-e3 Lc8-g4 Dieser Zug bringt ihn nun ganz vom Wege ab. 8. 0-0 e7-e5 9. Sf3-g5 e5xd4 10. Le3xd4 Sc6xd4 11. Le2xg4 Sf6xg4. Bringt Vereinfachungen, die sich für Sargon günstig auswirken. Richtig war 9. d4-d5 Sc6-e7 10. c4-c5 Sf6-e8 11. c5xd6 c7xd6 mit leichtem Vorteil für Weiß. Ohne daß der Rechner etwas Entscheidendes damit anfangen könnte, enthält der Eröffnungsspeicher von Voice eine 23-zügige Variante, die im Mittelspiel endet!

Blitzpartie Nr. 8: Voice – Sargon 2.5 0:1

Italienische Partie, Möller-Angriff

1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf1-c4 Lf8-c5 Sargon ist bereits wieder auf sich selbst gestellt. 4. c2-c3 Sg8-f6 5. d2-d4 e5xd4 6. c3xd4 Lc5-b4 + 7. Sb1-c3 Lb4xc3 Eine zweitrangige Fortsetzung, die aber vollauf genügt um Voice seinen „Schummelzettel“ wegzunehmen und ihn vor schwerlösliche Probleme zu stellen. Der Möller-Angriff ist bei Voice bis zum 15. Zuge gespeichert! Richtig ist hier Sf6xe4 oder d7-d5 8. b2xc3 Sf6xe4

9. Dd1-e2 d7-d5 10. Lc4-b5 Lc8-e6 11. Lc1-d2 0-0 Und Schwarz behauptet seinen Mehrbauern! Da dieses die einzige Kurzpartie des Wettkampfes ist, setzen wir sie fort. 12. 0-0 Dd8-d6 13. Lb5xc6 Dd6xc6 14. De2-d3 Se4xd2 15. Sf3xd2 Le6-d7 16. Ta1-e1 Ta8-e8 17. Te1xe8 Tf8xe8 18. Tf1-b1 b7-b6 19. Sd2-f3 Te8-e4 20. Tb1-e1 Dc6-e6 21. Te1xe4? d5xe4 22. Dd3-a6 e4-f3 23. Da6xa7? ? De6-e1 matt.

Bei allen Fehlern wollen wir nicht vergessen, daß es sich um eine Blitzpartie handelte und daß Voice insgesamt 44 sek. und Sargon 1 min. und 36 sek. Bedenkzeit verbrauchte!

Als nächstes eine Positionspartie in der eine offene Linie die Entscheidung bringt. Das Partieprotokoll mit allen Daten sowie lustigen Kommentaren von Sargon.

Turnierpartie Nr. 3: Sargon 2.5 – Voice 1:0

Bird-Eröffnung

Zeit Sargon	Weiß	Schwarz	Zeit Voice	Vorschlag
00 00	1. f2-f4	Sg8-f6	00 00	
02 09	2. Sb1-c3	Sb8-c6	00 54	Sb8-c6!
01 22	3. Sg1-f3	d7-d5	01 08	d7-d5!
01 16	4. d2-d4	Lc8-f5	01 01	Lc8-g4
02 19	5. e2-e3	e7-e6	01 56	e7-e6!
00 51	(1) 6. Lf1-b5	Lf8-b4	02 15	Lf8-d6
03 15	7. Lb5xc6	b7xc6	01 19	b7xc6!
01 20	8. Lc1-d2	0-0	01 58	0-0!
00 43	(2) 9. 0-0	Sf6-g4	02 30	Dd8-d6
02 13	10. Dd1-c1	Tf8-e8	03 35	Ta8-b8
02 29	11. Sc3-e2	Ta8-b8	02 34	Ta8-b8!
00 23	12. Ld2xb4	Tb8xb4	01 57	Tb8xb4!
00 11	13. c2-c3	Tb4-b5	03 16	Tb4-b5!
00 00	(3) 14. Dc1-d2	Dd8-b8	04 11	Dd8-d6
04 23	15. b2-b4	a7-a5	02 00	Dd8-d8
03 05	16. a2-a4	Tb5-b6	02 06	Tb5-b7
02 16	17. h2-h3	Sg4-f6	01 48	Sg4-f6!
00 38	(4) 18. b4xa5	Tb6-a6	02 24	Tb6-a6!
00 13	19. Sf3-e5	Lf5-e4	02 55	Db8-b3
05 35	20. c3-c4	Db8-a8	03 26	Db8-a8!
00 33	21. Dd2-b4	Le4-f5	04 01	Ta6-a7
05 17	22. Se2-g3	Sf6-e4	03 50	Ta6xa5
02 55	(5) 23. Sg3xf5	e6xf5	02 33	e6xf5!
00 44	24. c4xd5	c6xd5	02 59	c6xd5!
00 12	25. Tf1-c1	c7-c6	02 23	c7-c6!
00 31	26. Se5-d7	Da8-a7	03 13	Se4-g3
01 40	27. Sd7-e5	Te8-e6	03 42	Te8-e6!
00 00	28. Ta1-b1	Se4-f6	02 11	c6-c5
03 37	(6) 29. Db4-b7	Da7xb7	02 33	Ta6xa5
02 07	30. Tb1xb7	Ta6xa5	03 34	Ta6xa5!
00 00	31. Tc1xc6	Ta5xa4?	03 11	Ta5xa4?!
07 51	(7) 32. Tc6xe6!	Ta4-a1+	01 19	
00 31	33. Kgl-h2	f7xe6		Voice mit Grabesstimme:
00 00	34. Tb7-b8+	Sf6-e8		„Ich habe verloren“.
00 00	35. Tb8xe8	Schach matt		
0100 39			0117 23	+17 -13

Die englischen Kommentare von Sargon:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------------|
| (1) ARE YOU ANOTHER COMPUTER ? | (Sind Sie auch ein Computer?) |
| (2) IS THIS A TRAP ? | (Ist das eine Falle ?) |
| (3) MAYBE SO | (Kann schon sein) |
| (4) ARE YOU SURE ? | (Sind Sie sich sicher ?) |
| (5) WHY NOT ? | (Warum nicht ?) |
| (6) SUITING MY PLAN | (Das paßt in meinen Plan) |
| (7) SUCH BRILLIANCE | (Glänzend) |

Das Mittelspiel, die Domäne der Mikro-Schachcomputer. Ich bringe Ihnen hier als erstes die Auftaktpartie des Wettkampfes. Eine wechselvolle Opferschlacht, die hin und her wogte und am Ende zu Gunsten von Sargon abgeschlossen wurde.

Turnierpartie Nr. 1: Sargon 2.5 – Voice 1:0

Angenommenes Königsgambit

1. e2-e4 e7-e5 2. f2-f4 Eine der wenigen Eröffnungen, die Voice nicht kennt! 2.e5xf4 3. Sg1-f3 Mit diesem Zug endet bei Sargon das „Vorsagen“. 3. ...d7-d5 Nach Keres eine der besten Erwidierungen für Schwarz im angenommenen Königsgambit. 4. e4xd5 Dd8xd5 Die gebräuchlichste Fortsetzung ist Sg8-f6. 5. Sb1-c3 Dd5-d7? Ein schwacher Zug, nur 5....Dd5-e6+ 6. Ke1-f2 De6-b6+ 7. d2-d4 bietet gewisses Gegenspiel 6. Lf1-c4 Sg8-f6 7. Sf3-e5 Dd7-f5 8. Lc4xf7+ Ke8-d8 9. d2-d4 Sb8-c6 10. 0-0 g7-g5 11. Lf7-g6 Für einen Mikrorechner zwar ein unwahrscheinlicher Zug, aber die Fortsetzungen sind sehr unklar; besser wäre hier der Rückzug 11. Lf7-c4 gewesen. 11... h7xg6 12. Se5-f7+ Kd8-e8 13. Sf7xh8 Lc8-e6 Auf den Zug

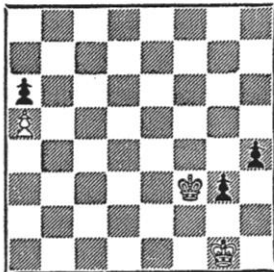
Gerhard Piel: Wettkampf Sargon 2.5 gegen Chess Challenger Voice

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 188 – März 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

13....Lf8-g7 gibt Sargon folgende zweifelhafte Fortsetzung an
 14. Tf1-e1+ Ke8-f8 15. d4-d5 Sc6-e7 16. d5-d6 Se7-c6 17.
 Sh8xg6 Df5xg6 18. d6xc7. 14. h2-h3 Ta8-d8 15. g2-g4 Das
 Schachbrett brennt! 15....Df5-a5 16. Tf1-e1 Sc6xd4 17.
 Dd1-d3 Lf8-g7 Ein Generalabtausch enthebt Sargon nun aller
 Sorgen. 18. Dd3xg6+ Ke8-f8 19. Te1xe6 Lg7xh8 20. Te6xf6+
 Lh8xf6 21. Dg6xf6+ Kf8-e8 22. Lc1xf4!! Solche Opfer haben
 wir bei Mikro-Schachrechnern bis jetzt noch nicht gesehen. 22.
 ...Sd4-f3+ 23. Kg1-f2 g5xf4 24. Kf2xf3 Da5-b6 25. Ta1-e1+
 Db6-e3+ 26. Te1xe3+ f4xe3 27. Df6-e6+ Ke8-f8 28. De6xe3
 b7-b6 29. De3-f4+ Kf8-e7 30. Df4xc7+ Td8-d7 31. Sc3-d5+
 Ke7-e6 32. Sd5-f4+ Ke6-e7 33. Sf4-g6+ Ke7-e8 34. Dc7-c8+
 Ke8-f7 35. Sg6-e5+ Kf7-f6 36. Se5xd7+ Kf8-g6 37. Dc8-g8+
 Kg6-h6 38. Sd7-f8 a7-a5 39. Dg8-g6 ♯

Am Abschluß und zur Versöhnung ein Endspiel mit Problemcharakter. Aus der Turnierpartie Nr. 2 Voice – Sargon 0:1.

Nach dem 61. Zug von Weiß
 61..... g3-g2
 Ansage: Matt in 4 Zügen!



62. Kg1-h2 Kf3-f2
 63. Kh2-h3 g2-g1D
 64. Kh3xh4 Dg1-g6
 65. Kh4-h3 Dg6-h5 ♯

Das Endspiel: Aus den drei Partien der Vorabschnitte ist die gute Spielführung von Sargon im Übergang vom Mittel- zum Endspiel in etwa noch sichtbar. Dieses trägt jedoch, wenn man die Untersuchungen fortsetzt. Die guten Ansätze, die Voice in der Endspielphase aufzeichnete, setzen sich mit Sargon 2.5 leider nicht fort. In diesem Partieabschnitt wurden wir noch einmal „in die Steinzeit“ der Mikro-Schachrechner zurückversetzt. In drei Partien des Wettkampfes benötigte zum Beispiel unser „Meister“ zwei Damen, um den Gegner zu besiegen. In einer weiteren Partie wurden erst die letzten Bauern des Gegners geschlagen, um dann den „nackten König“ mit 2 Türmen und drei Leichtfiguren auf offenem Brett matt zu setzen. Daß die Partie mit dem Schluß durch Dauerschach von Voice auch nicht notgetan hätte, sei hier nur am Rande erwähnt.

Die theoretischen Endspiele mit Schwerfiguren, Dame und König gegen König, sowie Turm und König gegen König, werden von Sargon 2.5 gemeistert. Den Endspielen mit Leichtfiguren, zwei Läufer und König gegen König, sowie Läufer, Springer und König gegen König, steht er ausgesprochen negativ gegenüber! Die Versuche mußten wegen „Ermüdungserscheinungen“ des Berichterstatters und Unfähigkeit des Rechners abgebrochen werden. Hier müssen wir leider noch auf das Modul 3.0 warten!

Schlußbetrachtung

In unserer schnellebigen Zeit werden nicht nur die Wettkämpfe der Mikro-Schachcomputer weitergehen. Hersteller dieser Geräte werden mit unverminderter Heftigkeit um die Vorrangstellung ihrer Rechner und um die Gunst der Käufer kämpfen. Wir schreiben erst Monat März, spätestens wenn sich der Oktober dem Ende zuneigt, werden neue Rechner, hoffentlich mit verbesserter Spielstärke, wiederum in Wettstreit treten und das Weihnachtsfest 1980 einläuten. Hoffentlich können

wir dann auch mal ein deutsches Produkt auf dem Markt begrüßen und Ihnen vorstellen.

Erste Ansätze zeigen, daß die Hersteller und die Vertriebsfirmen an einer Zusammenarbeit und an einem Gedankenaustausch interessiert sind. Wie mir Sandy Electronic Vertriebs GmbH mitteilte, ist das Sargon Programm in weiterer Entwicklungsphase und könnte eventuell Ende des Jahres 1980 als 3.0 auf den Markt kommen. Kosten des besten Moduls ca. DM 400,-. Die Akkupackung ist auch bereits erhältlich für DM 118,-.

(1) Siehe Rochade Nr. 186, Seiten 8 und 9

(2) Siehe Rochade Nr. 178, Seite 128

(3) Siehe Rochade Nr. 187, Seite 9

- Gerhard Piel -

Trenknerweg 41, 2 HH 52

Vorankündigung

In der April-ROCHADE:

Wettkampf Sargon 2.5 – Chess Champ.Super Sys.III



„IHR ZUG“ mahnt der elektronische Schachfreund Chess Challenger Voice und gibt dem menschlichen Spielpartner akustische Hilfestellung mit dem Hinweis „Springer schlägt Turm“. Regelverstöße kommentiert er ebenso wie Sieg und Niederlage. Doch die Computerstimme, die sich per Knopfdruck auch abschalten läßt, ist nur eine der revolutionären Neuerungen, mit denen dieses Gerät selbst die bisherigen „Großmeister“ unter den Schachcomputern in den Schatten stellt. Spielzüge, die bisher 24 Stunden benötigten, erledigt der Chess Challenger Voice in nur 11 Minuten. Als erster Schachcomputer analysiert er bis zu sechs Strategien, jede mit vielen Zügen im voraus. Sein neuartiges Datenarchiv hält über eine Eröffnungsbibliothek 40 verschiedene Varianten ohne Rechenzeit jederzeit spiel- und abrufbereit. Als erster Schachcomputer mit eigenem Erfahrungsspeicher sammelt er während der Partie taktische und strategische Ergebnisse, die er im weiteren Spielverlauf verwendet.

Der „Chess Champion Super System III“ ist in der Eröffnung bei kurzer Bedenkzeit (9 Sekunden pro Zug) tatsächlich sehr schwach. Gegen Sizilianisch spielte er mit Weiß zweimal die ersten fünf Züge so:

1. e4 e5 2. d4 cd 3. Dd4: Sc6 4. Dd5 Sf6 5. Df5 d5 und nun folgte:
 1.) 6. Df3 de 7. Dc3 Sd5 8. Dg3 e6 9. Sc3 Sc3: 10. bc Ld6! 11. Dg7?:
 Le5 12. Dg5 Lc3:+ 13. Ke2 Dg5: 14. Lg5: La1: und Schwarz gewann.
- 2.) 6. Df4 e5 7. Dc3 Se4: 8. Sc3 Lc5 9. Df3 Lf2: +10. Kd1 Lg1: 11. Tg1:
 Lg4! 12. Dg4: Sf2+ 13. Ke1 Sg4: und Schwarz gewann.

Selbstverständlich ist es gerade bei einem Computer ein großer Unterschied, ob er über einen Zug drei Minuten oder neun Sekunden nachdenkt. Auf der anderen Seite muß man sich fragen, ob er nicht unter Umständen mit Weiß schon vom Programm her gegen Sizilianisch unzureichend gerüstet ist. Sicherlich ist es richtig, daß Schwarz gegen 1. e4 eine flächendeckende Reihe von Zügen erwidern kann. Es kann allerdings keinem Zweifel unterliegen, daß ein Computer keine „schwache“ Eröffnung haben darf. Ein menschlicher Schachspieler könnte nämlich sonst einfach alle einigermaßen plausiblen Antworten „abklappern“. Zudem kann ein Computer nicht aus Fehlern lernen. Wäre es anders, könnte er nicht in zwei Partien hintereinander schon nach fünf Zügen die gleiche aussichtslose Stellung haben. Die Siege routinierter Spieler gegen den Computer sind natürlich kein Beweis. Wie soll ein ungeübter Spieler etwas lernen, wenn der Computer selbst wie ein Anfänger spielt? - Peter Staller -

Gerhard Piel: Wettkampf Sargon 2.5 gegen Chess Challenger Voice

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> Nr. 188 – März 1980) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)