

Schach auf dem Personal-Computer mit Sargon III

Schachprogramme für Heim- oder Personal-Computer gibt es schon lange. Die bekanntesten sind Microchess von Peter Jennings, Sargon II von Dan und Kathe Spracklen und Mychess von David Kittinger. Das Spiel-Niveau dieser „Oldies“ kann heute keinen Schachfreund mehr vom Stuhl reißen. Da haben die Schachcomputer vom Schläger eines Mephisto III, des Constellation von Novag und die Spitzengeräte Elite und Prestige von Fidelity weit mehr zu bieten.

Das hat sich inzwischen ein wenig geändert. In der Bundesrepublik entstand Ende 1982 das Programm Grandmaster, das von Fritz Schäfer für die Commodore-Rechner konzipiert war. Seit einiger Zeit wird ein von Larry Atkin geschriebenes Schachprogramm unter dem Namen Chess 7.0 angeboten, das über beachtliche spielerische Qualitäten verfügt. Der neueste Hit kommt ebenfalls aus den USA: Sargon III, ein neues Schachprogramm für die Personal-Computer Apple II und IBM PC, das sich vor den Konkurrenten sicher nicht zu verstecken braucht. Die Nachfrage nicht allein in den USA, sondern auch bei uns ist so groß, daß es vorübergehend zu Lieferschwierigkeiten gekommen ist.

Die Programm-Autoren sind Dan und Kathe Spracklen, ein Ehepaar aus San Diego in Kalifornien, das seit 1977 Schach-Programmierung betreibt. Ihre Programme waren überaus erfolgreich. In den Gehäusen der Fidelity-Schachcomputer untergebracht, stellten sie 1980 in London, 1981 in Travemünde und zuletzt 1983 in Budapest den Schachweltmeister bei den Mikrocomputern. Das erste Programm der Spracklens war Sargon, das Anfang März 1978 in San Jose das 1.

Turnier für Mikrocomputer gewann. Die verbesserte Version hieß Sargon II, die bei der 9. Nordamerikanischen Computer-Schachmeisterschaft 1978 in Washington D.C. für einiges Aufsehen sorgte und mit einem 3. - 5. Rang einige Großrechner-Programme hinter sich ließ. Sargon II ist auch heute noch als Schachprogramm für einige Mikrocomputer kommerziell verfügbar.

Anfang 1979 machten Dan und Kathe Spracklen die Schach-Programmierung zu ihrem Beruf und entwickelten im Auftrag der Vertriebsfirma Chafitz das Schachprogramm Sargon 2.5, das in Verbindung mit dem Modularen Spielsystem (MGS) und dem Automatischen Antwortbrett (ARB) während des ganzen Jahres 1980 die Szene der kommerziellen Schachcomputer beherrschte. In den Diensten der Herstellerfirma Fidelity Electronics konnten sie in den Jahren 1980 bis 1983 ihre Erfolgsserie fortsetzen. Ein Programm unter der Bezeichnung Sargon 3 hat es als Prototyp schon früher einmal gegeben. Es machte Anfang November 1979 von sich reden, als es die Europäische Mikrocomputer-Schachmeisterschaft in London überlegen gewann. Nun ist das heutige Sargon III beliebte kein frischer Aufguß seines Vorgängers. Für die neue Version des Sargon-Programms - fertiggestellt Anfang September 1983 - konnten Dan und Kathe Spracklen ihre langjährigen Erfahrungen verwerten, die sie bei der Konzipierung der Weltmeister-Programme gewonnen hatten. Das Programm des Sargon III dürfte in etwa mit dem des Sensory 9 vergleichbar sein. Darauf deuten die neun Spielstufen hin, die mit geringen Abweichungen genau denen des Sensory 9 entsprechen.

Das Sargon III-Package besteht aus zwei Disketten und einem englischsprachigen, 80 Seiten um-

COMPUTERSCHACH ■■■ COMPUTERSCHACH ■■■ COMPUTERSCHACH

fassenden Bedienungs-Handbuch. Die eine Diskette enthält das Sargon III-Programm und die Eröffnungs-Bibliothek, in der 68.000 Stellungen gespeichert sind. Für den Apple-Mikrocomputer ist folgende Hardware-Konfiguration erforderlich: Modell II, II/plus oder II/e mit einer Speicherkapazität von wenigstens 48K, einem Bildschirm und einer Disketten-Station. Der Umgang mit Sargon III ist recht problemlos. Die Eingabe der Züge erfolgt in der algebraischen Notation über die Tastatur des Computers. Einzutippen sind nur die Koordinaten für das „VON-Feld“ und das „NACH-Feld“ (z.B. E2-E4, G1-F3). Der Kommunikation zwischen Benutzer und Programm dient eine zweifache Art der Anzeige auf dem Bildschirm. Das Text-Bild liefert eine Liste von allen Zügen einer gerade gespielten Partie. Es zeigt außerdem Text-Nachrichten wie CHECK (Schach), CHECKMATE (Schachmatt) und ILLEGAL MOVE (ungültiger Zug). Mit der Escape-Taste kann jederzeit auf die graphische Darstellung der aktuellen Brettposition umgeschaltet werden. Die Abbildung läßt sich um 180 Grad drehen, die schwarzen Steine sind dann auf der unteren Hälfte des Brettes abgebildet.

Das Programm verfügt über neun Spielstufen. Die durchschnittliche Bedenkzeit je Zug beträgt zum Beispiel auf Stufe 1 fünf Sekunden (Blitzschach) und auf Stufe 6 drei Minuten (Turnierschach). Auf Stufe 9 ist der Analyseprozeß unbegrenzt und kann - wie auf den anderen Stufen auch - durch ein dafür bestimmtes Kommando abgebrochen werden. Der Suchvorgang endet ebenfalls, wenn ein forciertes Matt gefunden worden ist. Da eine spezielle Mattsuch-Stufe fehlt, ist Stufe 9 zum Lösen von Problemen und Mattaufgaben am besten geeignet.

Normalerweise benützt Sargon III die Bedenkzeit seines Gegners, um über seinen nächsten Zug „nachzudenken“. Diese Möglichkeit kann dem Programm durch die Anweisung „Easy Mode“

genommen werden. Die durchschnittlichen Antwortzeiten werden dadurch nicht beeinträchtigt, dafür ergeben sich zusätzliche Spielstärke-Stufen.

Sargon III kennt natürlich alle von den Schachcomputern her bekannten Funktionen, als da sind Zugvorschlag, Zugrücknahme bis zur Startposition, abschaltbarer Ton, Stellungseingabe, Seitenwechsel, Anzeige der Suchtiefe in Halbzügen, Anzeige der Stellungsbewertung, Nachspielen ganzer Partien und Schiedsrichter-Funktion. An jeder Stelle einer Partie kann dem elektronischen Spielpartner Remis angeboten werden. Von selbst reklamiert das Programm die Punkteteilung bei Patt, bei dreimaliger Wiederholung der Stellung und nach der 50-Züge Regel.

Ist ein Drucker an den Computer angeschlossen, lassen sich alle Züge einer im Speicher befindlichen Partie in algebraischer Notation ausdrucken. Eine andere Anweisung erlaubt, einen Schnappschuß der aktuellen Brettstellung auf dem Drucker auszugeben. Die Bezeichnung der Steine in den Brett-Feldern ist hier durch zwei Buchstaben (Farbe und Art des Steins) dargestellt und entspricht den Abkürzungen in der englischen Sprache.

Nicht genug damit: Sargon III bietet weitere Möglichkeiten, wie sie vorläufig nur in Verbindung mit Heim- oder Personal-Computern anzutreffen sind. Jede Partie, auch eine unbeendete, kann auf eine formatierte Diskette gerettet werden (SAVE). Von dort läßt sie sich später - zu einem beliebigen Zeitpunkt - wieder in den Speicher des Computers zurückholen (LOAD). Eine abgebrochene Partie kann fortgeführt, eine beendete in aller Ruhe Zug für Zug nachgespielt und analysiert werden. Der „Verify Mode“ erlaubt dem Benutzer, auch andere, nicht gegen den Computer gespielte Partien einzugeben und auf Diskette zu speichern. Auf diese Weise ist es möglich, ein ganzes Archiv von eigenen Partien, Meisterpar-

tien und Turnier-Partien aller Art anzulegen. Auf einer einzigen Diskette lassen sich immerhin 161 Partien unterbringen.

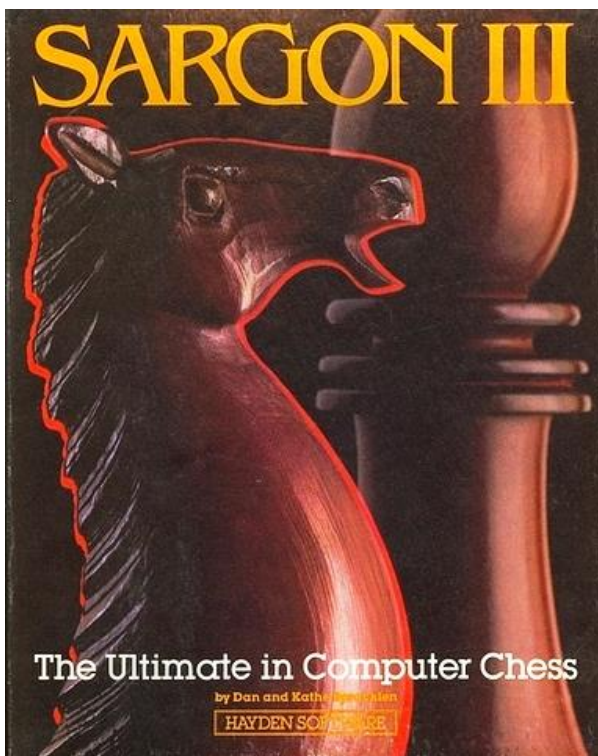
Die zweite zum Sargon III-Package gehörende Diskette enthält 107 Meisterpartien und 45 Aufgabenstellungen für Lernende. Die Partien stammen aus der Zeit von 1851 (Anderssen-Kieseritsky) bis 1980 (Chiburdanidze-Dvojrjs). Vertreten sind alle großen Schachmeister von Anderssen und Morphy über Steinitz, Tarrasch, Lasker, Capablanca und Aljechin bis zu Botwinnik, Smyslow, Tal, Fischer, Spassky, Karpow und Kasparow. Im Handbuch sind die Partien einzeln aufgeführt und von Schachmeister Boris Baczynskij mit einer kurzen Beschreibung versehen.

Die Aufgaben betreffen folgende Gebiete: Matt-Findung, Eröffnung, Taktik, Strategie und Endspiel. Im Handbuch sind die Lösungen ausführlich dargestellt und durch Varianten belegt. Der Schwierigkeitsgrad ist unterschiedlich groß. Für wenig geübte Spieler dürfte die Lösung der Aufgaben eine willkommene Hilfe sein. Für sie hält das Bedienungs-Handbuch außerdem eine kleine Einführung in die Regeln und einige allgemeine Prinzipien des Schachspiels bereit.

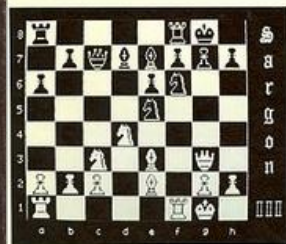
Die vielen nützlichen Funktionen des Sargon III-Programms ergeben - einzeln und in Verknüpfung miteinander - eine breite Palette von Anwendungsmöglichkeiten, die weit über das Spielen einer Partie Schach hinausgehen. Für experimentierfreudige Schachfreunde, die einen Apple II oder einen IBM PC besitzen, ist das neue Programm von Dan und Kathe Spracklen eine gute Alternative zu den üblichen Schachcomputern. Allerdings ist der Spaß nicht gerade billig. Sargon III für den Apple II kostet DM 172,40 und für den IBM PC DM 172,80. Interessenten können sich an die Fa. LUCIUS-Computer Programme, Theodor-Körner-Str. 5, 4220 Dinslaken 1 wenden. Die Lieferung erfolgt per Nachnahme. M.Gittel

Martin Gittel: Schach auf dem Personal Computer mit Sargon III

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> - Juli 1984) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



SARGON III The Grand Master of Computer Chess



Introducing SARGON III—the ultimate in computer chess from Hayden Software. Here at last is the complete chess package for beginners and experts alike. With an opening library of over 68,000 moves, SARGON III instructs the novice in the fundamentals of chess. An explanation of the game from the U.S. Chess Federation covers the basics and SARGON III covers the rest. Watch the moves that SARGON III considers through the "Window on the Search" or replay one of the 107 great games in chess history saved to disk. Observe SARGON's logic by having the computer play itself.

The chess master will appreciate the sophisticated algorithm which allows SARGON III to search many moves ahead at higher levels of play. Sharpen your tactics by solving one of the 45 brain-teasing chess problems posed by SARGON III or set up the board and let SARGON III answer your challenge!

Here are just a few of the innovative features available to you in your SARGON III package:

- Choose from 9 different levels of play
 - Ask SARGON III to suggest a move or take back a move
 - Play with a friend while SARGON III monitors the game
 - Change sides with SARGON III and have the computer finish your game
 - Change the position on the current board or set up an entirely new board
 - Save a game to disk
 - Join the U.S. Chess Federation at a reduced membership rate
- SARGON III—It's the best move you can make. Another classic strategy game from Hayden Software.

HAYDEN SOFTWARE

Hayden Software Company, 600 Satick Street, Lowell, MA 01853



<http://www.schaakcomputers.nl/computerschaak/Sargon/chess1.php?item=3&merk=Sargon>
(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

Internet – Sargon III: [https://en.wikipedia.org/wiki/Sargon_\(chess\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sargon_(chess))

<http://www.apple2scans.net/2017/01/10/sargon-iii-hayden-software-1983/>

<https://chessprogramming.wikispaces.com/Sargon>

<http://www.chessgames.com/perl/chessplayer?pid=20666>

<https://en.chessbase.com/post/sargon-a-che-program-from-the-past>