

SARGON

Porträt eines Schach-Programms

Im Laufe der Jahre sind viele Bücher über Computerschach und Schachcomputer erschienen. Mit ein wenig Suche im Internet sind diese Bücher oft neu oder gebraucht zu kaufen. Die meisten von ihnen wurden auch von einem Rezensenten beschrieben. Aber Martin Gittels Büchlein aus dem Jahr 1983 mit dem Titel "SARGON Porträt eines Schach-Programms" ist fast unmöglich zu finden, wenn man googelt! Für mich ein zusätzlicher Grund, Sie auf diese Broschüre aufmerksam zu machen.

In meiner Datenbank habe ich nur einen einzigen Artikel gefunden. Es erschien September 1983 in der Zeitschrift "Schachcomputer" von Florian und Gerhard Piel.

Buchbesprechung

Martin Gittel, langjähriger Schachbuch-Sammler, hat sich seit 1978 auf das Sammeln von Literatur zum Thema 'Computerschach' spezialisiert. Bei der Auswertung seines umfangreichen Materials entstand eine ausführliche und - wie wir meinen - äußerst packend geschriebene Geschichte des früher sehr bekannten Schach-Programms Sargon. Die Sargon-Geschichte ist - über ihren Wert als zeitgeschichtliches Dokument hinaus - zugleich eine Geschichte der Programmierer Kathe und Dan Spracklen. Das Buch "Sargon" ist ein Druck auf privater Basis. Die Auflage ist aufgrund des speziellen Themas mit 200 Exemplaren gering gehalten.

Martin Gittel, langjähriger Schachbuch-Sammler, hat sich seit 1978 auf das Sammeln von Literatur zum Thema 'Computerschach' spezialisiert. Bei der Auswertung seines umfangreichen Materials entstand eine ausführliche und - wie wir meinen - äußerst packend geschriebene Geschichte des früher sehr bekannten Schach-Programms Sargon.

Die Sargon-Geschichte ist - über ihren Wert als zeitgeschichtliches Dokument hinaus - zugleich eine Geschichte der Programmierer Kathe und Dan Spracklen. Das Buch "Sargon" ist ein Druck auf privater Basis. Die Auflage ist aufgrund des speziellen Themas mit 200 Exemplaren gering gehalten. Engagierten Schachcomputer-Freunden empfehlen wir deshalb, schnell zuzugreifen. Der Verkaufspreis für die Broschüre beträgt DM 16,-- (incl. Porto und Verpackung).

Bezugsquelle: Martin Gittel, Wichtelstieg 14, 3320 Salzgitter 1.

Mit einer Auflage von nur 200 Exemplaren ist dieses Büchlein natürlich äußerst selten. Martin Gittel konnte über Computerschach so faszinierend schreiben wie kein anderer. Außerdem war er wie immer sehr detailliert und äußerst zuverlässig in seinen Berichten. Sein 1983 im Selbstverlag veröffentlichtes "SARGON Porträt eines Schach-Programms" ist ein wahres Meisterwerk! Es muss ihn viel Zeit und Energie gekostet haben, denn er widmet dieses Buch seinem Sohn Michael. Diese Broschüre gibt einen Überblick über die Ursprünge, die Entwicklung und die Erfolge von Sargon als Schachprogramm. Leider verstarb Martin Gittel (viel zu früh) am 2. Dezember 1989.

Martin Gittel

SARGON

Porträt eines Schach-Programms

Salzgitter 1983

Diese Broschüre hat das Format A5 und umfasst 68 Seiten. Es war im Mai 1983 fertig und konnte im Sommer desselben Jahres bei Martin Gittel bestellt werden.

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Inhalt

Vorwort	7
1 Das Programm	9
1.1 Ein Ehepaar aus Kalifornien	9
1.2 SARGON wird geboren	10
1.3 Strategie A oder Strategie B	11
1.4 Die ersten Schritte	12
1.5 Bei der Taufe stand ein König Pate	13
1.6 Eine schwierige Entscheidung	13
1.7 San Jose 1978	14
1.8 Bewährungsprobe mit Hindernissen	15
1.9 Eine neue Art von Schach-Literatur	18
1.10 Das Schachprogramm SARGON	19
1.11 SARGON wird erwachsen	21
1.12 David gegen Goliath	22
1.13 SARGON wird vermarktet	24
1.14 SARGON 2.5 MGS	27
1.15 Wenn zwei sich streiten	31
1.16 Gegen den Rest der Welt	34
1.17 Epilog	36
2 Die Entwicklungsstufen	42
2.1 SARGON	42
2.2 SARGON II	43
2.3 SARGON 2.5	43
2.4 SARGON 3	45
3 Die Partien	46
3.1 San Jose 1978	47
3.2 Washington D.C. 1978	47
3.3 Detroit 1979	48
3.4 London 1979	50
3.5 A TEN GAME MATCH 1979	51
3.6 London 1980	51
3.7 San Jose 1980	56
3.8 Stockholm 1980	58
3.9 Paris 1981	60
3.10 Testpartie	65
Literatur	67

Martin Gittel – SARGON Porträt eines Schach-Programms (1983)

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Vorwort

Es wird immer beliebter, Schach mit einem oder gegen einen Computer zu spielen. Viele Schachfreunde finden an einer neuen, völlig anderen Ausübung des königlichen Spieles Spaß und Vergnügen. Vor allem junge Schachspieler sind von den Möglichkeiten der Schachspiel-Computer und ihrer geheimnisvollen Welt begeistert. Als Folge davon hat sich ein lebhaftes Verlangen nach eingehender Information entwickelt. Das Angebot an Literatur in Gestalt von größeren Abhandlungen konnte damit im deutschsprachigen Raum jedoch nicht Schritt halten.

Als Programmierer vergangener Tage habe ich seit 1978 systematisch Literatur jeglicher Art zu dem Thema „Computerschach“ gesammelt. Es lag nahe, das Material auszuwerten und Teil-Aspekte davon einem größeren Kreis von Interessenten zugänglich zu machen.

Schachprogramme für Mikrocomputer tauchen 1977 zum ersten Mal auf. Seitdem gibt es auch die kleinen Schachcomputer, die nichts anders können, als Schach spielen. Nur wenige Jahre sind seither vergangen. Doch wer weiß schon, wie alles angefangen hat, welches das erste Schach-Turnier für Mikrocomputer war und wer als Sieger daraus hervorgegangen ist? Vieles ist in Vergessenheit geraten, weil die Zeit der Schachcomputer schnellbig ist.

Anfang 1978 ging ein neuer Stern am Schach-Himmel der Mikrocomputer auf. Sein Name war bald in aller Munde. SARGON gewann 1978 das erste Mikrocomputer-Schachturnier in San Jose und eilte danach von Erfolg zu Erfolg, zunächst in der verbesserten Version SARGON II, später als Teil eines kommerziellen Schachcomputers. Unter der Bezeichnung SARGON 2.5 hat das Programm ein Jahr lang den Markt der Schachspiel-Computer beherrscht und ist weltweit bekannt geworden.

Die Entwicklungs- und Entstehungsgeschichte des Sargon-Programms ist einmalig und spannend zugleich. Ich habe es deshalb unternommen, die kurze Geschichte dieses berühmten und fast zur Legende gewordenen Schachprogramms aufzuzeichnen. Ich bin sicher: Viele Freunde des Computerschachs werden dafür dankbar sein.

Die Geschichte von SARGON ist eng mit dem Geschick seiner geistigen Eltern verbunden. Sie ist – in der Zeit von 1977 bis 1981 – ebenso die Geschichte von Kathe und Dan Spracklen, die zunächst als Freizeit-, ab 1979 als professionelle Programmierer die Szene des Schachs der Mikrocomputer entscheidend geprägt und beeinflusst haben. Beide waren in den Diensten des Herstellers Fidelity Electronics maßgeblich an der Entwicklung der Weltmeister-Programme von 1980 und 1981 beteiligt. Bis zum gegenwärtigen Zeitpunkt

Martin Gittel – SARGON Porträt eines Schach-Programms (1983)

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

sind die Spracklens als die erfolgreichsten Autoren von Schachprogrammen für Mikrocomputer anzusehen.

Die technischen Daten der Mikrocomputer und die sonstigen Merkmale aller Versionen des SARGON-Programms sind in einer Übersicht in Teil 2 enthalten. Sie werden ergänzt durch die Ergebnis-Tabellen aller Mikrocomputer-Turniere, an denen SARGON beteiligt war.

Der Teil 3 bringt alle wichtigen SARGON-Partien. Sie hätten um ein Vielfaches vermehrt werden können. Allein SARGON 2.5 hat einige hundert Testpartien absolviert. Die Aufnahme aller verfügbaren Parteien hätte aber den Rahmen der Abhandlung bei weitem überschritten. So sind überwiegend nur die von SARGON in Turnieren gespielten Parteien berücksichtigt worden. Die in dieser Hinsicht angestrebte Vollständigkeit konnte jedoch nicht erreicht werden. Trotz der vorhandenen Lücken stellt die Sammlung von zweiundfünfzig Turnier-Partien eine einzigartige Dokumentation dar, wie sie sonst nirgends zu finden ist.

Die ausführliche Beschreibung eines Schachprogramms ist ohne Verwendung von Fachausdrücken nicht möglich. Ich habe darauf verzichtet, sie besonders zu erläutern. Kurze Definitionen nützen wenig, längere Erklärungen gehören nicht in dieses Buch. Schachfreunde, die nicht mit der Terminologie des Computerschachs vertraut sind, brauchen sich deshalb nicht von der Lektüre abhalten zu lassen. Für sie, so hoffe ich, wird dies ein Anlaß sein, sich mit dem Wissensgebiet „Computerschach“ näher zu befassen und tiefer in die Probleme der Schach-Programmierung einzudringen. Ich verweise den freundlichen Leser auf die Literatur-Angaben, die ganz am Schluß zu finden sind.

Die im Text in Klammern stehenden Zahlen weisen auf das Literaturverzeichnis hin. Es enthält die von mir benutzten Bücher, Aufsätze und Artikel. Mit Ausnahme der Arbeit von A. L. Samuel (10) sind alle Titel Bestandteil meiner Schachbücher-Sammlung. Aus den verfügbaren Unterlagen habe ich alles in die Beschreibung einfließen lassen, was wichtig und interessant ist. Wo sich kein Hinweis auf das Verzeichnis findet, sind die Informationen, wenn nicht anders vermerkt, der amerikanischen Fachzeitschrift PERSONAL COMPUTING entnommen.

Möge die vorliegende Schrift dazu beitragen, dem Computerschach neue Anhänger zuzuführen. Vielleicht bietet die SARGON-Story für den einen oder anderen Schachfreund sogar Anreiz genug, ein eigenes Schachprogramm zu schreiben.

Martin Gittel

Salzgitter, im Mai 1983

Martin Gittel – SARGON Porträt eines Schach-Programms (1983)

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

1.6 Eine schwierige Entscheidung

An einem Samstag, es war der 25. Februar 1978, flatterte den Spracklens Post ins Haus. Darin stand zu lesen: „Vom 3. – 5. März findet in San Jose ein Schachturnier für Mikrocomputer statt.“ Sie hatten keine Ahnung, wer ihren Namen genannt und wie der Veranstalter von ihrem Programm erfahren hatte. Die Einladung enthielt einen verführerischen Hinweis: „Es sind noch Plätze frei“.

Während des Wochenendes diskutierten sie, ob sie teilnehmen sollten oder nicht. Dan zögerte noch, es gab viel zu bedenken. Er mußte auf jeden Fall Sonderurlaub nehmen. Der Weg nach San Jose war weit. Sie fragten sich immer wieder, ob alle Fehler aus dem Programm entfernt waren. Ja, hatten sie überhaupt eine Chance?

Die Zweifel waren berechtigt. Schließlich haben kleine Kinder die unangenehme Eigenart, sich immer dann ungezogen zu benehmen, wenn die stolzen Eltern sie anderen Leuten präsentieren möchten.

Wie es nicht selten im Leben geschieht, entschied die Initiative und der Unternehmungsgeist einer Frau den weiteren Gang der Ereignisse. Kathe war von Anfang an für eine Teilnahme. Sie konnten dadurch herausfinden, wie gut oder wie schlecht SARGON im Vergleich mit anderen Schach-Programmen wirklich war. Eine solche Gelegenheit würde sich so schnell nicht wieder finden.

Am Montag beendete Kathe das Dilemma. Sie rief den Turnierleiter an und teilte ihm mit, daß sie sich an dem Turnier beteiligen wollten. Am folgenden Tag entschieden sie sich endgültig, ihr neues Programm in San Jose einer ernsthaften Prüfung zu unterziehen. Dieser mutige Entschluß sollte für das weitere Schicksal des Sargon-Programms recht bedeutungsvoll sein. Von welchen sonderbaren Zufällen und welchen anderen Begleitumständen der Erfolg noch abhängen konnte, würde sich bald danach sehr deutlich zeigen.

1.7 San Jose 1978

Das Convention Center in San Jose, im Herzen des berühmten Silicon Valley gelegen, war anlässlich der 2. Computer-Ausstellung an der Westküste der Vereinigten Staaten Austragungstätte des ersten Schachturniers für Mikrocomputer. Es wurde organisiert und durchgeführt von Larry Wagner und Roy Elder aus Santa Barbara.

Unter den elf Teilnehmern befanden sich vier der kleinen Schachspielcomputer, die nichts anderes als Schach spielen können. Drei von ihnen, nämlich BORIS, COMPU CHESS und CHESS CHALLENGER 3 waren zum Zeitpunkt des Turniers bereits im Handel. COMMODORE CHESSMATE dagegen war ein Prototyp und sollte erst Ende des Jahres 1978 auf den Markt kommen. STEVE STUART'S Metallbox war eine Eigenanfertigung, dessen Teile seinen Besitzer insgesamt nur 85 Dollar gekostet hatten. Die anderen sechs Programme liefen auf Personal Computern, auch Hobby- oder Heimcomputer genannt. Sie sind programmierbar und nicht allein für das Schachspiel, sondern auch für andere Zwecke einsetzbar. Zwei von ihnen, PROCESSOR TECHNOLOGY und COM-PUCOLOR waren mit ihren Programmen auf Kassetten ebenfalls kommerziell verfügbar. Bei den übrigen Mikrocomputern handelte es sich um Programme, die individuell von Amateuren entwickelt worden sind. Das waren SARGON, MARK WATSON, SD-CHESS und TENBERG BASIC.

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Zur Durchführung des Turniers hatte die Leitung der Veranstaltung besondere Regeln eingeführt, die den Besonderheiten eines Computer-Schachturniers gerecht werden sollten. Der Turnierleiter und seine Helfer hatten das Recht, abgebrochene Partien abzuschätzen, Einsicht in die Programme zu nehmen und über unbeendete Partien oder anderweitig auftretende Probleme zu entscheiden. Erlaubt waren manuelle Eingriffe während der Partie durch den Bediener (Operator). Dies betraf zum Beispiel die Ausführung der Rochade, das Schlagen „en passant“ mit einem Bauern und die Umwandlung eines Bauern auf dem letzten Feld. Gestattet war es ferner, die Spielstufe des Programms zu ändern, um bei Materialüberlegenheit Zugwiederholungen und ein dadurch bedingtes Remis zu vermeiden. Voraussetzung blieb jedoch, daß das gesetzte Zeitlimit insgesamt dabei nicht überschritten wurde.

Die Zeitbeschränkung von 2 Stunden für 50 Züge konnte von den in „Basic“ programmierten Mikrocomputern nicht eingehalten werden. So benötigten zwei von ihnen neun Stunden, um eine einzige Partie zu absolvieren. Dadurch war die Ansetzung von zwei Partien pro Tag nicht möglich. Der Veranstaltungsplan wurde erheblich gestört. Einige der Teilnehmer hatten am Ende fünf Partien gespielt, einige nur vier und in einem Fall kam überhaupt nur eine Partie zustande. Zehn der 22 gespielten Partien – in fünf Runden nach dem Schweizer System – mußten mitten im Spiel abgebrochen werden. Vier endeten, weil eines der beteiligten Programme die Zeit nicht einhalten konnte und vier Partien wurden für remis erklärt, nachdem eine Seite dauernd die gleichen Züge ausführte.

San Jose war das erste Computer-Schachturnier, an dem ausschließlich Mikrocomputer beteiligt waren. Es ist daher nicht verwunderlich, wenn sich die Veranstalter einigen Problemen gegenüber sahen, die unmöglich alle vorhersehbar und damit zu vermeiden waren.

1.8 Bewährungsprobe mit Hindernissen

Am Morgen des 2. März, einen Tag vor Beginn des Turniers, machten sich die Spracklens mit ihrem Jupiter-Mikrocomputer im Gepäck auf den langen Weg nach San Jose. Das Wetter war scheußlich. Lang anhaltende Regenfälle begleiteten sie auf der Fahrt entlang der Küste. Wenige Stunden, nachdem sie Santa Barbara passiert hatten, wurde die Strecke wegen Überschwemmung und wegen eines Erdbebens gesperrt.

Der Tag war düster. Von der sprichwörtlichen kalifornischen Sonne war nichts zu entdecken. Dennoch waren sie voll Zuversicht. Offen versicherten sie einander, daß sie glücklich wären, wenn es gelänge, einen Platz in der oberen Tabellenhälfte zu ergattern. Ingeheim hofften sie auf einen Sieg. Gegen Abend erreichten sie San Jose und begaben sich zu der Wohnung des Bruders von Kathe. Heiße Pizza, kaltes Bier und eine angeregte Unterhaltung füllten die späten Abendstunden aus.

Als das Turnier am nächsten Tag begann, erlebten sie eine böse Überraschung. Es herrschten geradezu chaotische Verhältnisse. Es fehlte an elektrischen Anschlüssen. Einige Maschinen konnten nicht angeschlossen werden, weil nicht genügend Verbindungskabel vorhanden waren. Der „Jupiter“ fand schließlich in einer Ecke seinen Platz.

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

In den ersten beiden Runden traf SARGON auf zwei kommerzielle Schachspielcomputer: COMPU-CHESS und CHESS CHALLENGER 3. Die Partie mit COMPU-CHESS wurde nach 58 Zügen als Gewinn für SARGON abgeschätzt. Es war dies die schwächste Vorstellung des Programms auf diesem Turnier. COMPU-CHESS, auf die Stufe 4 eingestellt, hatte einen Bauern bis zur 7. Reihe durchgebracht und war drauf und dran, ihn in eine Dame umzuwandeln. Glücklicherweise wurde dieser Bauer nicht auf das Umwandlungsfeld gezogen. Schließlich konnte SARGON den Bauern schlagen, und alle Sorgen waren verfliegen.

In der zweiten Runde wurde CHESS CHALLENGER 3 in 42 Zügen matt gesetzt. Im 25. Zug lockte SARGON die Dame des Gegners in eine Falle und schlug sie im folgenden Zug.

Den ganzen Tag zwängten sich die Zuschauer durch den kleinen Raum und verstopften ihn. Es war nicht das reine Vergnügen. Dan und Kathe waren erschöpft, aber froh über die zwei Siege ihres elektronischen Sprößlings.

Am 4. März, dem zweiten Tag des Turniers, standen mehr Verbindungskabel zur Verfügung. Es wurden noch mehr Zuschauer erwartet als am Vortag. Deshalb nahm die Turnierleitung eine Umgruppierung vor. Die Tische wurden in einem Halbkreis gegen eine Wand aufgestellt. Damit sollte der Raum für die Zuschauer von den Mikrocomputern abgegrenzt werden. Zu groß war die Gefahr, daß bei dem Gedrängel der Menge ein Kabel aus der Steckdose gerissen würde.

In der dritten Runde traf SARGON auf das Mikrocomputer-Programm PROCESSOR TECHNOLOGY, das als Favorit des Turniers angesehen wurde. Bisher hatte es gegen BORIS remis gespielt und gegen COMPUCOLOR gewonnen. Ganz überraschend erwies sich PROCESSOR TECHNOLOGY als ein leicht zu schlagender Gegner. Nach 25 Zügen stand der Favorit vor einem undeckbaren Matt und gab auf. Während der Partie verblüffte SARGON die umstehenden Zuschauer mit einem Läuferzug auf ein Feld, das von einem feindlichen Bauern angegriffen war. Bei näherem Hinsehen ergab sich, daß der Bauer vor seinem König stand und gefesselt war. Er konnte deshalb nicht schlagen und ging durch den Angriff des Läufers verloren. Dieser Zug machte Dan alle Ehre. Hatte er doch erst am letzten Abend vor der Abreise die Programm-Routine, die der Feststellung von Fesselungen dient, von Fehlern gesäubert. Es war dies eine der schwierigsten Aufgaben gewesen, die sich beim Austesten des Programms ergeben hatte.

Die vierte Runde brachte SARGON mit COMMODORE CHESSMATE zusammen. Der Kampf zog sich den ganzen Nachmittag hin. Es sah so aus, als könnte SARGON einen Springer gewinnen. Doch nach 60 Zügen war der Ausgang der Partie immer noch unklar. Deshalb wurde entschieden, die Begegnung abubrechen und am nächsten Tag fortzusetzen.

Am Sonntag wurde die Ausstellung erst am Nachmittag geöffnet. Der Vormittag bot den Spracklens die erste Gelegenheit, sich ein wenig umzusehen. Vor einem Rundgang wollten sie SARGON so herrichten, daß auf dem Bildschirm die graphische Darstellung des Schachbretts zu sehen war. Vielleicht wagte einer der Zuschauer eine Partie gegen den Computer.

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Wie gewöhnlich legten sie die Programm-Kassette in den Recorder ein, aber das Programm ließ sich nicht laden. Es gab keinen Hinweis auf einen Fehler. Das Band mit dem Programm wurde gelesen und immer wieder gelesen, jedoch ohne jeden Erfolg. Dan holte das Duplikat-Band, doch auch damit hatten sie kein Glück. So vermuteten sie zunächst, daß die Bänder zufällig gelöscht worden waren. Aber dies schien unmöglich, da Kathe sie dauernd in ihrer Tasche aufbewahrt hatte.

Der Vormittag verging schnell. Es wurde langsam Zeit, die am Vortag abgebrochene Partie aufzunehmen. Eine kleine Katastrophe schien sich anzubahnen. Kathe konnte die Ungewißheit nicht länger ertragen und rannte in der Ausstellungshalle nervös auf und ab. Dabei lief sie ihrem Bruder in die Arme und berichtete ihm von den Schwierigkeiten. Zufällig befand sich der Vertreter der Firma auf dem Gelände der Ausstellung, bei dem der Mikrocomputer gekauft worden war. Ihr Bruder schlug vor, ihn über Lautsprecher ausrufen zu lassen.

Die Fortsetzung der Partie wurde verschoben, obwohl die Zeit dafür längst gekommen war. An diesem Tag sollte außerdem die 5. Runde gespielt werden. Deshalb wurden sie gewarnt, den Beginn nicht zu lange zu verzögern. Falls das Programm nicht bald in Gang kam, mußte die Partie gegen COMMODORE CHESSMATE aufgegeben werden. Dies hätte auch den Verzicht auf die letzte Runde des Turniers bedeutet.

Endlich konnte die Ursache der Störung festgestellt werden. Ein Verbindungsstift des Kassetten-Recorders hatte sich gelöst. Zur Reparatur war jedoch keine Zeit, auch dann nicht, wenn irgendjemand einen Lötkolben zur Hand gehabt hätte. Die gelöste Verbindung wurde mit der Hand festgehalten, das Programm konnte geladen werden. Der Tag war zunächst noch einmal gerettet.

Die abgebrochene Partie wurde wieder aufgenommen. Die Aufregung war damit noch nicht vorüber. SARGON gewann einen Bauern und vergrößerte seinen Vorteil. Als der Gewinn schon sicher schien, erreichte das Programm nach jeweils drei Zügen die gleiche Stellung: Ein Zyklus, dem beide Seiten zu folgen schienen. Nach den vorher festgelegten Regeln war es gestattet, die Berechnungstiefe des Programms während der laufenden Partie zu verändern. Um eine Wiederholung der gleichen Züge zu vermeiden, wurde das Programm von zwei Halbzügen auf eine Tiefe von drei Halbzügen eingestellt. Doch dies brachte keine Änderung. Man ging darauf auf zwei Halbzüge zurück, aber die Züge wiederholten sich in verrückter Weise. Die Spracklens wollten kein Remis und stellten SARGON auf vier Halbzüge ein. Es war ein riskantes Unterfangen, weil sich die Antwortzeiten des Computers erheblich vergrößerten und die Gefahr einer Zeitüberschreitung drohte. Der erste Zug wiederholte sich, ebenso der zweite Zug. Trotzdem riskierten sie alles und änderten an der Einstellung nichts. Denn das war die letzte Chance. Sollte sich auch der dritte Zug wiederholen, war die Partie unwiderruflich remis. Alles war gespannt und hielt den Atem an.

Beim dritten Zug tat der Computer ihnen den Gefallen und wählte eine andere Fortsetzung. SARGON gab dann ein Schach und gewann einen weiteren Bauern. Der materielle Vorteil betrug nun einen Springer und zwei Bauern. Die Partie mußte abgeschätzt werden. Sie wurde als für SARGON gewonnen erklärt. Jedenfalls ein glücklicher Sieg, der den Beteiligten einiges an Nerven gekostet hatte.

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Die letzte Runde war nicht weniger ereignisvoll. SARGON lieferte ein wagemutiges Spiel, bei dem es um Biegen und Brechen ging. Die Spracklens waren noch so benommen, daß sie kaum den Verlauf des Kampfes verfolgten. Beide hatten sich bei dem naßkalten Wetter erkältet. Der Regen hatte während des ganzen Wochenendes nicht aufgehört. Der Jupiter-Computer kannte solche Empfindungen nicht. SARGON führte das letzte Gefecht doch noch zu einem Sieg und beendete das Turnier als überlegener Sieger mit fünf Punkten aus fünf gespielten Partien vor COMMODORE CHESSMATE, BORIS und CHESS CHALLENGER 3.

Nach der Preisverteilung spielte der kalifornische Schachmeister Alan Benson gegen die Schachcomputer simultan. Dabei erlitt SARGON seine erste Niederlage. Nachdem die Maschinen wieder verstaut waren, ging eine Gruppe der Turnier-Teilnehmer gemeinsam zum Essen. Kathe fühlte sich trotz des Erfolges krank und genoß weder das Essen noch die Unterhaltung.

Die Heimfahrt wurde mit Rücksicht auf das schlechte Wetter auf den nächsten Tag verschoben. Alle Straßen zwischen San Jose und San Diego waren wegen des heftigen Regens während der Nacht gesperrt. Am nächsten Morgen brachen die Spracklens auf, obwohl immer noch nicht bekannt war, ob es ein Durchkommen gäbe. Zum Glück hatte der Regen nachgelassen und die sonst so verlässliche Sonne Kaliforniens strahlte wieder am Himmel – gleichsam symbolhaft. Für zwei kranke Sieger gab es eine ruhige Fahrt nach Hause.

1.15 Wenn zwei sich streiten

Noch bevor SARGON 2.5 in den Handel kam, beschäftigten sich die Spracklens mit der weiteren Entwicklung ihres Programms. Ein Prototyp mit der Bezeichnung SARGON 3 war Ende Oktober 1979 an der 10. Nordamerikanischen Computer-Schachmeisterschaft beteiligt. Der zahlenmäßige Erfolg fiel diesmal bescheidener aus als ein Jahr zuvor. Aus vier Partien erreichte das neue Programm nur 1.5 Punkte. Durch die Auslosung war es gegenüber dem erfolgreicherem MYCHESS von David Kittinger benachteiligt. So mußte es gegen BELLE, den kommenden Weltmeister von 1980 spielen. Ein Remis wäre möglich gewesen, wenn SARGON 3 sich auf eine Zugwiederholung eingelassen hätte. Die Remisbreite des Programms war aber nur auf den Wert eines halben Bauern eingestellt. Die Stellung bewertete es dagegen höher, wählte eine andere Fortsetzung und verlor gegen den im Endspiel überlegenen BELLE. Demgegenüber hatte MYCHESS wesentlich schwächere Gegner ausgelost. Zum Ausgleich feierte SARGON 3 Anfang November 1979 bei den europäischen Meisterschaften der Microcomputer in London einen glänzenden Triumph. Es gewann alle fünf Partien aus fünf Runden nach dem Schweizer System und ließ den auf Platz zwei folgenden Konkurrenten um 1.5 Punkte hinter sich zurück.

Die Einführung der kommerziellen Version sollte Ende 1980 unter der Bezeichnung SARGON 3.5 erfolgen. Der Termin wurde zunächst auf das Frühjahr 1981 verschoben, ohne daß etwas geschah. Schließlich war von SARGON 3 überhaupt keine Rede mehr. Es ereigneten sich noch andere Dinge. Seit Mitte 1980 wurde das Programm SARGON 2.5 als BORIS/SARGON 2.5, später nur noch als BORIS 2.5 bezeichnet. Was war geschehen?

Im März-Heft (1980) der amerikanischen Fachzeitschrift PERSONAL COMPUTING (SARGON, a Virtuoso) berichtete Kathe Spracklen über ihre Tätigkeit für die Firma Chafitz noch folgendes:

„Dan und ich sind immer damit beschäftigt, Verbesserungen an dem Programm vorzunehmen. SARGON III gab auf dem Turnier in London (1979) sein Debüt. Jetzt arbeiten wir daran, das neue Programm für den kommerziellen Vertrieb fertigzustellen. Chafitz plant, es zum ersten Mal auf der Elektronik-Verbrauchermesse in Las Vegas im Januar (1980) vorzustellen.“

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

„Dan ist auch damit beschäftigt, das Dame-Spiel für das elektronische Antwortbrett fertig zu machen. David Slate schrieb das Dame-Programm für Chafitz. Er produzierte das Programm, indem er SARGON benutzte und es auf das Damespiel umstellte. Dan und ich freuen uns wirklich, mit David Slate und Larry Atkin in einem Team zusammen zu arbeiten. Nach einem Jahr hält die Zusammenarbeit auch weiterhin an.“

Etwa Ende Mai 1980 deutete sich die kommende Entwicklung in einer Verlautbarung der Firma Applied Concepts, Inc. mit Sitz in Garland (Texas) an. Der während der letzten drei Jahre führende Hersteller elektronischer Spiele (u. a. BORIS) kündigte eine umfassende Ausweitung seiner Firmenstruktur an. Darin hieß es unter anderem:

„ACI ist Entwickler und Hersteller von BORIS, BORIS MASTER, BORIS DIPLOMAT und dem „Modular Game System“ (MGS) mit dem Schachmodul und den Modulen Las Vegas 21, Dame und den anderen, die sich noch in der Entwicklung befinden. Mit so vielen neuen Produkten auf dem Reißbrett und unserem voll aufgefüllten Produktionsstab schien eine koordinierte Lösung für unser Marketing der nächste logische Schritt zu sein.“

Mit anderen Worten: Applied Concepts hatte beschlossen, den Vertrieb seiner Produkte in die eigenen Hände zu nehmen und sich nicht mehr der Hilfe der Vertriebsfirma Chafitz zu bedienen. Worum es dabei noch ging, machte eine Mitteilung von Inhaber Steve Chafitz vom 18. August 1980 an die Zeitschrift PERSONAL COMPUTING (The battle of Boris 2.5 vs Sargon 2.5) deutlich:

„Chafitz besitzt alle Eigentumsrechte an dem „Modular Game System“ (MGS) und Chafitz führte dieses Produkt im Januar 1979 ein. Gegenwärtig liegen wir mit Applied Concepts hinsichtlich unserer vertraglichen Meinungsverschiedenheiten in einem Rechtsstreit.“

Von den Ereignissen betroffen waren auf einmal auch Dan und Kathe Spracklen. Ihre Verträge mit der Firma Chafitz hingen in der Luft. Applied Concepts hatte sich anscheinend geweigert, sie zu übernehmen. Wie heißt es so schön: „Wenn zwei sich streiten, freut sich der Dritte“. Und so war es auch in diesem Fall.

Als Anfang September 1980 die 1. Nordamerikanische Mikrocomputer-Schachmeisterschaft in San Jose ausgetragen wurde, gab es über den Sieger, den CHAMPION SENSORY CHALLENGER X (CSC) großes Rätselraten. Wer waren die Autoren dieses neuen Programms, das hier als Prototyp erstmalig der Öffentlichkeit vorgestellt wurde? Namen wurden offiziell nicht genannt. Doch wurde vermutet, daß die Spracklens dem Challenger-Team angehören und maßgeblich an der Gestaltung des neuen Challenger-Programms mitgewirkt haben.

Wer der lachende Dritte bei diesem Firmenstreit „Chafitz gegen Applied Concepts“ war, wurde noch in San Jose offenbar. Mike Samole, Vizepräsident der Firma Fidelity Electronics, auf dem Turnier anwesend, gab ein Interview. Auf die Frage, ob er einige klärende Worte zu einer Verbindung zwischen den Spracklens und seiner Firma sagen könnte, antwortete Samole:

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

„Nun, ich kann sagen, daß wir sehr daran interessiert sind, Dan und Kathe Spracklen bei unserer Firma zu haben. Und darüber haben wir im Prinzip eine mündliche Vereinbarung getroffen, – wenn man so will. Es ist aber kein vertragliches Abkommen geschlossen worden. Wir befinden uns in diesem Augenblick in dem Stadium des „Handschlags“. Wir hätten sie gern als einen Teil unseres Teams gesehen. Tatsächlich haben wir im Juni 1980 zu erkennen gegeben, daß sie Teil der Organisation von Fidelity sind. Ihr Anwalt hat damals vorgeschlagen, die Dinge besser in der Schwebe zu belassen, bis der Rechtsstreit mit ihrem früheren Arbeitgeber entschieden ist. Obwohl Fidelity bereit ist, sind die Spracklens unglücklicherweise in einer heiklen Situation. Sie können nicht das bekommen, was sie gern ernten würden, sie sind noch nicht formal bei uns beschäftigt. Ganz offensichtlich würden wir sie gern mit uns verbunden sehen. Um aber auf Ihre Frage zurückzukommen: sie sind noch nicht vertraglich an Fidelity Electronics gebunden.“

Ohne auf die wahren Zusammenhänge einzugehen, gab die amerikanische Vertriebsfirma Palmer, McBride & Kincaid Associates aus East Brunswick in New Jersey im Februar 1981 in einer Kundeninformation eine vereinfachende und verharmlosende Darstellung, die sich so anhört:

„Bald nachdem „Sargon 2.5“ in Verbindung mit dem Modularen Spielsystem (MGS) in den Handel kam, wurden Pläne angekündigt, denen zufolge die Programm-Autoren (gemeint sind Kathe und Dan Spracklen) ihr neues Programm „Sargon 3.0“ für eine Anwendung auf dem MGS entwickeln werden. Doch die Absicht, „Sargon 3.5“ auf den Markt zu bringen, mußte geändert werden. Chafitz, die ursprüngliche Vertriebsfirma des MGS und Halter eines Exklusiv-Vertrages mit den Autoren des „Sargon 2.5“, gaben den Vertrieb des MGS zu Gunsten des Herstellers Applied Concepts auf. Chafitz verhandelte dann mit der konkurrierenden Herstellerfirma Fidelity Electronics über die Freigabe der Autoren aus ihren Verträgen. Darauf wurden die Autoren freiberufliche Mitarbeiter und Berater von Fidelity.“

„Augenblicklich gibt es wenig Informationen über „Sargon 3“, doch ist folgendes bekannt: 1. Es war eine Version des Programms 3.0, die in Verbindung mit einer schnellen Computer-Hardware der Fidelity Electronics zwei Mikrocomputer-Schachturniere gewonnen hat (gemeint sind die Turniere in San Jose und in London Anfang September 1980). 2. Fidelity hat Pläne angekündigt, im Herbst 1981 einen neuen Schachcomputer unter der Bezeichnung „Champion Sensory Challenger“ auf den Markt zu bringen. Dieser CSC wird nicht mit austauschbaren Programm-Modulen ausgerüstet sein und verfügt als Programm vermutlich über eine Version des „Sargon 3.0“.

Für Dan und Kathe Spracklen begann mit dem Wechsel von Chafitz zu Fidelity Electronics ein neuer Abschnitt in einem Berufsleben, das völlig neu, wechselreich und mit Risiken behaftet ist. Gestützt auf ihr Programm SARGON 3 waren sie in den Diensten ihres neuen Arbeitgebers in der folgenden Zeit erfolgreich wie nie zuvor. Dafür mußten ihre Programme künftig auf den Namen „Sargon“ verzichten.

Ein kleiner Auszug aus der Broschüre von Martin Gittel...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

HAYDEN PROUDLY ANNOUNCES...

SARGON II

The Champ of Champs



"SARGON II — Buy this program, when it becomes available — ...an evaluation routine that enabled it to beat the giants! ... unequaled in the endgame..." *Personal Computing*, July, 1979.

Because new algorithms have been added, the program is able to: push passed pawns toward queening; play a stronger end game; and range into deeper play levels at end game without user direction. And, the computer displays the levels of play at which it is thinking and also shows the move it is currently thinking of making, changing the move shown until its final choice is made. **SARGON II** has 7 levels of play, and levels 1-3 play in tournament time. It has a ran-

domized opening book up to 6 levels of play for 3 moves. When setting up the board, the user can scan up and down, left and right. And finally, you

can use the hint option at any level but 0 and request **SARGON II** to tell what the best next move is. Available now — #03403, TRS-80 Level II; #03404, Apple II; \$29.95. Coming soon for CP/M, SORCERER, and PET

Check out these other Hayden Computer Program Tapes:

- BACKGAMMON
- GAME PLAYING WITH BASIC
- MAYDAY • CROSSBOW
- BATTER UP!!: A MICRO-BASEBALL GAME
- MICROTYPING
- ENGINEERING MATH-1
- GENERAL MATH-1

Available at your local computer store

Hayden — the computer program tape publisher!



1980 Hayden Computer Calendar will be available in October!

- full-color original computer art
- complete program for perpetual calendar
- computer anecdotes



Hayden Book Company, Inc.
50 Essex Street, Rochelle Park, NJ 07662

Hayden Book Company proudly announces... **SARGON II The Champ of Champs**

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Martin Gittel

SARGON

Porträt eines Schach-Programms

Salzgitter 1983

Das Heft von M. Gittel mit dem orangefarbenen Einband ist bereits sehr selten. Aber das obige Heft ist noch seltener! Es handelte sich eindeutig um ein Probeexemplar, das im Mai 1983 einfach gebunden wurde, und ich gehe davon aus, dass von dieser Veröffentlichung nicht mehr als etwa 5 Exemplare ausgegeben worden sind. Meiner Meinung nach wird M. Gittel wegen dieses kleinen Büchleins für immer weiterleben...

(photo copyright © by <https://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)