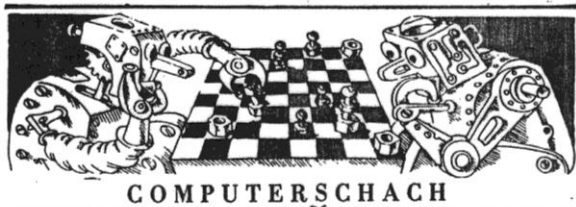


Novag & SciSys: Chess Champion Pocket Chess

<https://chessprogramming.wikispaces.com/Chess+Champion+Pocket+Chess>



COMPUTERSCHACH

H.-P. Ketterling:

Computer auf dem Vormarsch - 6. Teil

Das immer reichhaltiger werdende Schachcomputerangebot macht es ständig schwerer, den Überblick zu behalten, gerade das vergangene Jahr brachte außer den bereits erwähnten Neuheiten noch weitere interessante Geräte, denen wir uns nun zuwenden wollen. Unterdessen war auch genügend Zeit, sie gründlich zu untersuchen und in der Praxis zu erproben.

Als Begleiter für unterwegs empfiehlt sich das handliche Batteriegerät CHESS CHAMPION POCKET CHESS, das auch gleich ein integriertes Steckschachspiel enthält. Eine Abdeckhaube, die während des Spieles umgekehrt unter den Computer paßt, sorgt dafür, daß sich die Figuren während des Transportes nicht selbstständig machen können und gestattet bei Spielunterbrechung den Computer zu verstauen, ohne die Stellung abbauen zu müssen. Leider sind die Figuren etwas ungünstig proportioniert und daß die geschlagenen Figuren am Spielfeldrand stehen, verringert die Übersichtlichkeit noch weiter, man verstaut sie während des Spiels doch wohl besser in der Jackentasche.

Die Bedienung des CC POCKET CHESS erfolgt über 15 Tasten und ähnelt sehr der des CC SS III. Seine Antwort gibt der Computer über eine vierstellige rote Siebensegment-LED-Anzeige aus. Ihr Stromverbrauch und jener der Computerelektronik begrenzen die Betriebszeit mit einem Batteriesatz auf etwa 10 Stunden, sechs Alkali-Mangan-Mignonzellen vorausgesetzt, so daß man den Computer zu Hause besser mit dem Netzadapter betreibt. Die Unterspannungskontrolle erfolgt bereits, wenn die Batterien durchaus noch einige Stunden durchhalten, und die Tasten neigen etwas zu Fehlfunktionen infolge Kontaktprellens - jedenfalls bei meinem Gerät.

Der Computer verfügt über acht Spielstärkestufen mit einer maximalen Rechentiefe von 5 Halbzügen, sein Zeitverbrauch hängt sehr von der Komplexität der Stellung ab und ist recht großen Schwankungen unterworfen. Die ersten vier Stufen eignen sich für flottere Partien und kommen laut Herstellerangabe auf einen Zeitverbrauch von 2 bis 10 s, 4 bis 15 s, 4 bis 30 s und 10 s bis 2 min, die mitunter kräftig überzogen werden. Stufe 5 liegt bei einigen Minuten und entspricht ungefähr der Turnierstufe, die nächste Stufe ist für zweizügige Mattprobleme geeignet und benötigt Zeiten zwischen einigen Minuten und weit über einer halben Stunde. Die Stufen 7 und 8 sind eigentlich nur für Analysen geeignet, letztere benötigt

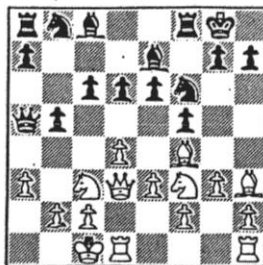
gelegentlich mehrere Stunden Rechenzeit. Wenn man selbst am Zuge ist, sind jederzeit Spielstärke- und Seitenwechsel möglich, natürlich kann man auch automatische Partien spielen lassen. Der Computer kontrolliert alle Eingaben auf Legalität und beherrscht alle Schachregeln mit Ausnahme der Remisregeln. Er gibt mitunter auf, wenn er dem Matt nicht mehr entrinnen kann, indem er den König einstellt.

Obwohl das Programm dieses Taschenknirpses unter Mitwirkung des Internationalen Meisters und Computerschachexperten David Levy entstanden ist, hört man über die Spielstärke des CC POCKET CHESS vielfach etwas abfällige Meinungen. Solche Pauschalurteile sind natürlich mit einer Vorsicht zu genießen und berücksichtigen kaum, daß man für unter DM 170,- schließlich kein Weltmeisterprogramm erwarten kann. Die Eröffnung spielt der Computer zwar ohne Repertoire, aber durchaus nicht schlecht, wenngleich er teilweise Spielweisen bevorzugt, die nicht unbedingt zu den verbreitetsten gehören, in der Stufe 5 zieht er beispielsweise sehr gern 1. Sc3 und bevorzugt als Schwarzer das nicht ganz korrekte Nordische Gambit im Nachzuge. Im allgemeinen entwickelt er sich recht zügig, und das fehlende Eröffnungsrepertoire stört hauptsächlich dadurch, daß bereits die ersten Züge die volle Rechenzeit benötigen. Es empfiehlt sich deshalb, mit der Mehrzuchtaste MM eine Standarderöffnungsvariante einzugeben, wobei die Legalitätskontrolle vor Irrtümern bewahrt.

Die Mittelspielfähigkeiten können nicht einheitlich beurteilt werden. In geschlossenen Stellungen läßt er sich des öfteren Tempoverluste zu schulden kommen, die dem Gegner die Zeit geben, einen unparierbaren Angriff vorzubereiten, wie es in der folgenden Partie geschah:

CC POCKET CHESS, Stufe 4 – Kramer Holländisch

1. Sc3 f5 2. Sf3 Sf6 3. d4 e6 Es ist eine ungewöhnliche Abart der Holländischen Verteidigung zustande gekommen. 4. Lf4 d6 5. e3 Le7 6. Dd3 0-0 7. 0-0-0 c6 8. g3 b5 Die Entwicklung beider Parteien ist noch nicht ganz abgeschlossen, aber Schwarz leitet bereits einen Königsangriff ein, weil er erkennt, daß er relativ schnell zum Zuge kommt, ohne ein Risiko einzugehen. 9. Lh3 Da5 10. a3?



Dies schwächt die Rochadestellung, die Angriffsmarke a3 ist geradezu eine Einladung für Schwarz.

10. ...La6 11. e4? b4 12. ab4: Db4: 13. Dd2 Sbd7 14. ef5: Tab8 15. b3 Sb6 16. fe6: Für die beiden geopferten Bauern hat Schwarz einen siebringenden Angriff bekommen. 16. ...Sc4 17. Dd3 Da3+ 18. Kb1 Db2 ≠

Stellung nach dem 10. Zuge von Weiß

Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch – 6. Teil

Chess Champion Pocket Chess – Chess Champion Super System III (B) – Chess Champion Delta I
Schachcomputer – Chess Challenger Super 7 – Chess Challenger Sensory 8

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 201 – April 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Etwas anders sieht es in offenen, taktisch verwickelten Stellungen aus, in denen der Computer oft sehr aggressive und starke Züge findet. Anhand von Teststellungen kann man zeigen, daß er in Turniereinstellung eine Rechartiefe von bis zu vier Halbzügen erreichen kann, einige andere Computer bieten auch nicht mehr, obgleich sie für stärker gehalten werden. Es sollte noch erwähnt werden, daß der Zufallsgenerator keinen großen Einfluß auf den Spielverlauf nimmt.

Wie bei den einfachen Geräten gang und gäbe liegt die Hauptschwäche im Endspiel und selbst die Mattführung von König und zwei Türmen beherrscht er nicht einmal in der höchsten Spielstärkestufe.

Der CC POCKET CHESS ist insgesamt gesehen den ehrgeizigen Spielern nicht unbedingt zu empfehlen. Verzichtet man auf Endspielkünste und gibt ihm die ersten Züge von Standardöffnungen ein, ist er in Anbetracht des günstigen Preises und der Möglichkeit, ihn netzunabhängig betreiben zu können, ein trotz allem interessantes Gerät, das den Ansprüchen von weniger geübten Schachfreunden vollauf genügt und ab Stufe 5 ein nicht ungefährlicher Gegner ist.

Nach wie vor gehört das CC SUPER SYSTEM III aufgrund des interessanten Gesamtkonzepts zu den meistverkauften Schachcomputern, obgleich das Programm gewisse, bereits früher besprochene Schwächen aufweist. Inzwischen ist es geringfügig überarbeitet worden, ohne indes seinen Charakter allzusehr zu verändern, und das Zentralgerät ist nun in einer modifizierten Variante verfügbar, wir wollen es mit CC SS III B und das ältere mit CC SS III A bezeichnen, die daran zu erkennen ist, daß der TIME-Schalter nicht rastend ausgeführt ist und daß beim Überprüfen des erwogenen Computerzuges das Wort „Computing“ nicht gelöscht wird, wenn man auf Rechenzeitkontrolle zurückschaltet.

Beide Varianten des CC SS III wandeln eigne Bauern auch in andere Figuren als die Dame um, wenn dies vorteilhaft ist. In „Schach dem Computer“ (München 1980, Mosaik Verlag) ist ein sehr einfaches zweizügiges Problem angegeben, das auf einer Springerumwandlung beruht und das schon bei sehr kurzen Rechenzeiten gelöst wird. In Problemeinstellung behaupten dagegen beide Varianten, weder ein zwei- noch ein dreizügiges Matt finden zu können, und bei horizontal verschobenen Arten dieses Problems kommt das gleiche falsche Ergebnis heraus. Auch der CC POCKET CHESS löst dieses Problem nicht, obgleich er laut Bedienungsanleitung Bauern auch in andere Figuren als in Damen wandeln können sollte.

Vereinzelt erschien ein weiterer CHESS CHAMPION auf der Bildfläche, der CC DELTA - 1, den es auch unter der schlichten Bezeichnung SCHACHCOMPUTER gibt, ein niedliches kleines Gerät in der Preisklasse von etwa DM 250,-. Die Bedienung dieses netzgespeisten und mit einer vierstelligen rotleuchtenden Siebensegment-LED-Anzeige ausgerüsteten Gerätes hat viele Gemeinsamkeiten mit anderen Geräten der CHESS-CHAMPION-Reihe. Die Spielstärkeinstellung geschieht durch Rechenzeitvorgabe im Bereich von einigen Sekunden bis zu 100 Stunden.

Das Schachprogramm verfügt weder über die geringsten Endspielkenntnisse, man hält auch mit dem blanken König bei 3 min Rechenzeit pro Zug mühelos gegen König und zwei Türme remis, noch über ein Eröffnungsrepertoire. Auch, sonst ist es mit seinen Schachkenntnissen nicht weit her, wie man der ganzen Partieanlage entnehmen kann und die folgende Kostprobe überdeutlich illustriert:

Ketterling – CC DELTA - 1, 3 min/Zug Caro-Kann

1. e4 c6 2. d4 d6 3. Lc4 f5 *Der Computer wählte mit 1. ...c6 zufällig den ersten Zug der Caro-Kann-Verteidigung, danach begab er sich auf Abwege.* 4. f3 fe4 5. fe4: Sf6 6. Sc3 b5 7. Lb3 b4 *Ein lästiger Geselle!* 8. e5 bc3: 9. ef6: d5 10. fg7: Lg7: 11. Sf3 cb2: *Da es offensichtlich ist, daß der Computer nicht sehr tief rechnet, konnte Weiß mit diesem inkorrekten Zug eine primitive Falle stellen, die ein stärkerer Gegner leicht widerlegt hätte.* 12. Se5!?: ba1:D? *Dieser Verlockung konnte er nicht widerstehen, dabei hätte Weiß nach 12. ..Le5: 13. Dh5+ Kd7 14. Lb2: Ld6, nicht aber 14. De5: ba1:D 15. 0-0 Tf8, nichts mehr zu machen.* 13. Dh5+ Kf8 14. Df7 ≠

Das war meine erste und letzte „Turnierpartie“ gegen den CC-Delta-1, und ich zweifle nicht, daß Tüftler sogar bei doppelter Rechenzeit pro Zug Matts in der halben Zügezahl herausfinden.

Bei den CHESS CHALLENGERN gibt es ebenfalls einige sehr interessante Neuheiten. Der CC 7 ist inzwischen etwas aufpoliert und mit dem Zusatz „super“ versehen worden. Mit knapp DM 300,- ist er das preiswerteste Gerät dieser Reihe und immer noch einer der spielstärksten Computer, Endspiele natürlich ausgenommen. Der große Renner ist jedoch der für knapp DM 500,- angebotene CHESS CHALLENGER Sensory 8. Bei ihm kann man die Schachsteine auf dem Spielfeld auf der Oberseite des Computers benutzen, um ihm die Züge über druckempfindliche Folienkontakte direkt einzugeben, die lästige Tastentipperei entfällt hierbei. Leuchtdioden (LED) auf jedem Feld signalisieren, daß der Computer die Eingabe registriert hat, und er gibt seine Antwort auch über die Leuchtdioden wieder aus. Mittels der Druckkontakte überwachert er auch die korrekte Ausführung seines Antwortzuges. Während der Com-

puter rechnet, wird dies durch eine spezielle LED angezeigt, die auch für die Batteriekontrolle zuständig ist, und die Ausgabe des berechneten Zuges wird durch einen durch Druck auf das Feld a8 vor der Partie abschaltbaren Kontrollton angekündigt.

Ungültige Züge oder falsch ausgeführte Computerzüge moniert er durch empörtes Blinken, man muß sie zurücknehmen und durch gültige Züge ersetzen. Der Seitenwechsel wird durch einfaches Drücken des Königs der vom Computer geführten Steine bewerkstelligt, er beginnt dann auch sofort zu rechnen. Auf die gleiche Weise veranlaßt man ihn bei Partiebegrinn mit den weißen Steinen zu eröffnen. Ist der Computer matt, quittiert er dies mit dem Blinken aller LED, genauso signalisiert er auch seine Aufgabe, wenn er dem Matt nicht mehr entrinnen kann, oder daß er selbst mattgesetzt hat.

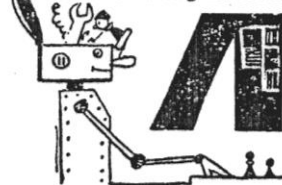
Am Rande des Spielfeldes befinden sich acht Folienkontakte zum Rücksetzen (RE), zum Löschen (CL) und sechs weitere mit Figurensymbolen gekennzeichnete zur Kontrolle des Standortes der Steine. Sie dienen auch zum Aufstellen von beliebigen Positionen und zur Stellungskorrektur.

Drückt man beispielsweise auf das Springersymbol, so leuchten die LED aller Felder, auf denen weiße Springer stehen, dauernd, während die der schwarzen Springer blinken, bis man dies wieder löscht oder andere Steine kontrolliert.

Drückt man zweimal auf ein Symbol, so kann man durch Druck auf die entsprechenden Felder weiße Steine der betreffenden Art einsetzen oder löschen, nach einem weiteren Druck kann man ebenso mit den schwarzen Steinen verfahren und nochmaliges Drücken stellt den Grundzustand wieder her. Mit CL kann man nicht nur Eingabefehler und Figuren löschen sondern auch die Spielstufe einstellen, sie wird durch die LED der Felder h1 bis h8 angezeigt und kann während der Partie geändert werden.

Die ersten drei der insgesamt acht Spielstärkestufen sind mit einem Zeitverbrauch von 5 s, 15 s und 80 s für flotte Partien geeignet, die vierte Stufe ist mit über 2 min schon etwas anspruchsvoller, Stufe 5 ist für zweizügige Mattaufgaben gedacht und wird mit 20 min veranschlagt, während Stufe 6 für 24 h und tiefere Analysen ausgelegt ist. Die beiden letzten Stufen 7 und 8 weisen mittlere Rechenzeiten von 6 min und 3 min auf, die Stufe 8 entspricht also dem Spiel unter Turnierbedingungen. Die Zeitangaben sind nur grobe Richtwerte, der wirkliche Zeitverbrauch schwankt und hängt natürlich von der Anzahl der Steine und der Komplexität der Stellung ab.

(Fortsetzung im nächsten Heft!)



Hans-Peter Ketterling: Computer auf dem Vormarsch – 6. Teil

Chess Champion Pocket Chess – Chess Champion Super System III (B) – Chess Champion Delta I
Schachcomputer – Chess Challenger Super 7 – Chess Challenger Sensory 8

(Quelle: <https://rochadeuropa.com/> Nr. 201 – April 1981) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)