

## 08-1995 [B-7601] Krypton - **Regency**

Model No: 933. Een veelzijdige en sterke schaakcomputer van de inmiddels niet meer bestaande fabrikant Timorite Ltd.

Achter de merknaam Krypton (en Systema) stonden oude bekenden zoals David Levy en Eric White. Eric White was voorheen de grote man achter de firma White & Allcock, en later Newcrest Technology (CXG).

In Nederland en België werd deze schaakcomputer destijds verspreid door importeur Otto Simon uit Almelo. Het meest bijzondere van deze computer is de mogelijkheid om zelf de parameters te veranderen via de zogenaamde 'instelbare stellingwaarderingsfunctie'. Een mogelijkheid die men niet gauw op een andere schaakcomputer zal aantreffen.

### **Instelbare stellingwaarderingsfunctie**

Deze programmeerbare parameters hebben een instelbare stellingwaarderingsfunctie tussen 0 en 99. De minimum waardering is "0": de mogelijkheid tot beïnvloeding wordt uitgeschakeld.

De maximum waardering is "99": de mogelijkheid tot beïnvloeding wordt 10x zo hoog!

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 1. = penning tegen de vijandelijke dame.

Note: De normale waardering = "10". Hoe hoger de waardering, des te meer de geneigdheid van het programma tot het pennen van een schaakstuk tegen de dame. Maar ook zal het programma niet graag zelf gepent worden bij een hoge ("99") waardering!

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 2. = pionnenstructuur rondom de koning.

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 3. = koningsaanval door stukken.

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 4. = agressief spel door de witte stukken.

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 5. = agressief spel door de zwarte stukken.

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 6. = dubbelpionnen.

Note: Bij een hoge waardering zal de computer dubbelpionnen proberen te voorkomen, maar ook: de computer zal proberen deze bij de tegenstander te veroorzaken!

Instelbare stellingwaarderingsfunctie 7. = torens op open en halfopen lijnen.



## **Timorite Ltd. – Krypton Regency**

Der Schachcomputer Krypton Regency ist mit einem spielstarken Programm des Ungar Gyula Horvath ausgestattet (mehrfacher Amateur-Weltmeister). Der Regency verfügt über 100 Spielstufen für jeden Geschmack, vom Anfänger bis Turnierspieler. Die Anzeige der Züge, die auf dem Drucksensorbrett ausgeführt werden, erfolgt über die LCD Anzeige. Hierüber können die Bedenkzeit, die Stellungsbewertung, Hauptvariante und vieles mehr abgerufen werden. Zur Besonderheit des Regency gehört die Vielfalt der einstellbaren Parameter. So lassen sich neben der Grundeinstellung eigene Gewichtungen für z.B. Königssicherheit, Aggressivität, Doppelbauern und Aktivität setzen. Der Krypton Regency begrüsst den Schachspieler vor jedem Spiel mit einem freundlichen Hallo!

### **Information in Stichpunkten**

- Zugeingabe: Drucksensoren (Drucksensorbrett).
- Zugausgabe: 5-stellige 7-Segment Anzeige, 16 Rand LEDs.
- Grosse LCD-Anzeige für alle notwendigen Informationen.
- Rollieranzeige von Zeit, 3 Halbzüge Hauptvariante und Bewertung.
- 100 Spielstufen (Blitzschach, Anfänger- und Turnierstufen, Analyse).
- Schachuhren.
- Permanent brain.
- Zugzurücknahme von Maximum 16 Halbzügen.
- Ankündigung von Matt.
- Zugvorschläge auf Anfrage.
- Schachaufgabenlösung.
- Verschiedene Spielstile von Verteidigung bis Angriff. (!)
- Eröffnungsbibliothek: 5300 Halbzügen (!)
- Computer spielt alle Schachregeln (50 Zug Regel, en passant etc.).
- Seitenwechsel.
- Signalton.
- Position Überprüfung.
- Mehrzugfunction.
- Batterieladeanzeige.
- Automatische Abschaltung mit Speicherspeicherung.
- Batteriebetrieb: 4 Mignonzellen AA.
- Netzbetrieb: z.B. HGN 5001 (Max. 7,5 Volt / 300mA).
- Ehemaliger Verkaufspreis: ca. €67,00.

### **Verwandt / Family**

- Excalibur - Legend II
- Krypton - Challenge
- Krypton - Comet
- Newcrest Technology / CXG - Sphinx Legend
- Newcrest Technology / CXG - Sphinx Concerto

### **Warum nicht?**

Nachdem der Computer einen Zug für seine Seite angezeigt hat, können Sie ihn befragen, warum er einen bestimmten Antwortzug nicht wollte. Sie können diesen Zug dann eingeben und die Reaktion des Computers darauf verfolgen. Dazu müssen Sie folgendermaßen vorgehen: Drücken sie zwei Mal auf HINT/INFO. Die Anzeige lautet nun INFO.

Betätigen Sie die Taste TAKE BACK und nehmen Sie den Zug des Computers zurück (jetzt sehen Sie ein Fragezeichen). Der Computer zeigt Ihnen dann den darauf folgenden Zug. Sie sollten danach diesen Zug wieder zurücknehmen und den Zug spielen, den der Computer berechnet hat (falls Sie sich nicht mehr daran erinnern, können Sie sich diesen Zug mit der Taste STEP FÜRWARD anzeigen lassen).

### **Schwierigkeitsgrade**

Der Computer hat 100 Schwierigkeitsgrade. Grad 1 bis 94 werden gebraucht, wenn gegen den Computer gespielt wird. Grad 95 bis 100 werden für Problemschach verwendet. Dabei geht es darum, daß jemand ein Schachproblem innerhalb einer bestimmten Zuganzahl zu lösen hat.

### **Grade 1 bis 94**

Nach dem Einschalten beginnt der Computer mit einem Eröffnungsrepertoire von 5.300 Zügen. Das Programm reagiert sofort. Wenn sich der Computer außerhalb seines vorprogrammierten Bereiches befindet, dann sind die Denkzeiten wie folgt:

**Grad 1** dem Verwender angepaßt d.h. der Computer rechnet sich die Durchschnittszeit der letzten 6 Züge des Spielers aus und antwortet innerhalb dieser Zeit. Wenn Sie langsamer ziehen, zieht auch der Computer langsamer und umgekehrt.

### **Leichte Schwierigkeitsgrade**

Die Grade 2 bis 6 sind die schnellsten und schwächsten Grade. Der Computer antwortet sofort auf Züge. Die Spielstärke steigt von Grad 2 (schwach) bis Grad 6 (stark) dieser Spielgruppe automatisch an. Wenn neue Batterien eingesetzt oder eingeschaltet wird bei Verwendung eines Adapters, dann schaltet der Computer automatisch in der Grad 6. Die Denkzeiten sind: Grad 2 - 6 sofort nach erfolgtem Zug.

### **Fixe Zeit-Grade**

Der Computer antwortet immer innerhalb der festgelegten Zeit außer, er hat nur einen möglichen Zug zur Verfügung oder er sieht die Möglichkeit schnell schachmatt zu setzen, Dann antwortet er innerhalb folgender Zeiten:

<b>Grad</b>	<b>Zeit</b>
8	2 Sekunden
9	2 Sekunden
10	2 Sekunden
11	2 Sekunden
12	2 Sekunden
13	2 Sekunden
14	2 Sekunden
15	2 Sekunden
16	2 Sekunden
17	2 Sekunden
18	2 Sekunden
19	2 Sekunden
20	2 Sekunden
21	2 Sekunden

22	2 Sekunden
23	2 Sekunden
24	2 Sekunden
25	2 Sekunden
26	2 Sekunden
27	2 Sekunden
28	2 Sekunden
29	1 Minute 15 Sekunden
30	1 Minute 30 Sekunden
31	1 Minute 45 Sekunden
32	2 Minuten
33	2 Minuten 15 Sekunden
34	2 Minuten 30 Sekunden
35	2 Minuten 45 Sekunden
36	3 Minuten

### **Durchschnittszeit-Grade**

Der Computer nimmt eine Durchschnittszeit der spezifizierten Zeiten. Wenn er nur einen möglichen Zug hat, dann antwortet er sofort. Die Zeiten sind wie folgt:

<b>Grad</b>	<b>Zeit</b>
37	2 Sekunden
38	3 Sekunden
39	4 Sekunden
40	5 Sekunden
41	6 Sekunden
42	7 Sekunden
43	8 Sekunden
44	9 Sekunden
45	10 Sekunden
48	11 Sekunden
47	12 Sekunden
48	13 Sekunden
49	14 Sekunden
50	15 Sekunden
51	20 Sekunden
52	25 Sekunden
53	30 Sekunden
54	35 Sekunden
55	40 Sekunden
56	45 Sekunden
57	50 Sekunden
58	60 Sekunden
59	1 Minute 15 Sekunden
60	1 Minute 30 Sekunden
61	1 Minute 45 Sekunden
62	2 Minuten
63	2 Minuten 15 Sekunden
64	2 Minuten 30 Sekunden
65	2 Minuten 45 Sekunden
66	3 Minuten

### **Gesamtspielzeit-Grade**

Der Computer versucht alle seine Züge innerhalb einer bestimmten Zeit zu machen. In jedem der Schwierigkeitsgrade zeigt der Computer eine Gesamtspielzeit, die jedem Spieler zur Verfügung steht an. Wenn einer der Spieler (Sie oder der Computer) diese Zeit überschreitet, ertönt ein fünfmaliger Ton. Danach kann allerdings, falls gewünscht, weitergespielt werden. Die Zeiten sind wie folgt:

<b>Grad</b>	<b>Zeit</b>
67	2 Minuten für alle Züge
68	3 Minuten für alle Züge
69	4 Minuten für alle Züge
70	5 Minuten für alle Züge
71	6 Minuten für alle Züge
72	7 Minuten für alle Züge
73	8 Minuten für alle Züge
74	9 Minuten für alle Züge
75	10 Minuten für alle Züge
78	15 Minuten für alle Züge
77	20 Minuten für alle Züge
78	25 Minuten für alle Züge
79	30 Minuten für alle Züge
80	35 Minuten für alle Züge
81	40 Minuten für alle Züge
82	45 Minuten für alle Züge
83	50 Minuten für alle Züge
84	55 Minuten für alle Züge
85	60 Minuten für alle Züge
88	75 Minuten für alle Züge
87	90 Minuten für alle Züge
88	105 Minuten für alle Züge
89	120 Minuten für alle Züge

### **Turnier-Grade**

Der Computer spielt innerhalb der spezifizierten Zeiten. Die Uhr zeigt die verbrauchte Gesamtzeit an.

Eingesparte Zeit in einer Zeitperiode wird der nächsten Periode zugerechnet:

<b>Grad</b>	<b>Zeit</b>
90	60 Züge alle 60 Minuten
91	40 Züge alle 60 Minuten
92	40 Züge in 120 Minuten und danach, 20 Züge alle 60 Minuten
93	20 Züge alle 60 Minuten

### **Unbegrenzte Grade**

**Grad 94:** Der Computer denkt solange nach, bis der "MOVE" Knopf betätigt wird. Auf andere Weise führt der Computer keinen Zug aus mit Ausnahme der folgenden Situationen:

- Er hat einen Standardzug verfügbar.
- Er hat keine Zugmöglichkeiten für die Analyse der Stellung verfügbar.
- Er hat eine Möglichkeit zum schachmatt gefunden.

### **Problemgrade**

Die Schwierigkeitsgrade 95 bis 100 sind für Problemschachlösungen vorgesehen.

<b>Grad</b>	<b>Lösung</b>
95	Matt in 1 Zug
96	Matt in 2 Zügen
97	Matt in 3 Zügen
98	Matt in 4 Zügen
99	Matt in 5 Zügen
100	Matt in 6 Zügen

---

Gespielt am 29.04.1999

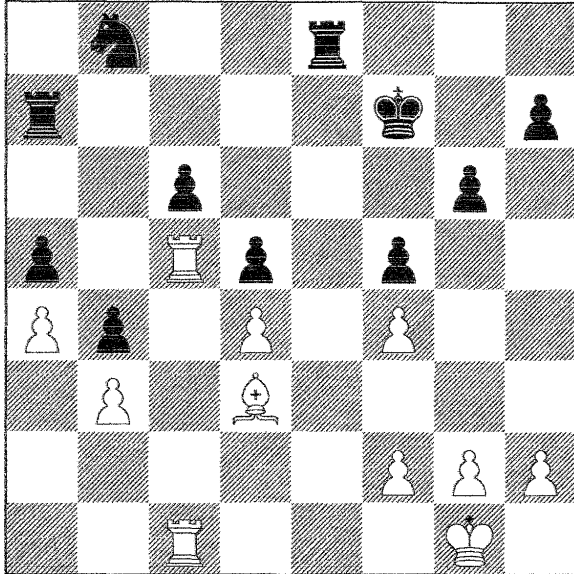
Weiß: Mephisto Super Mondial, Level A5 = 20 Minuten für alle Züge - Elo (Wiki) 1800

Schwarz: Krypton Regency, Level 77 = 20 Minuten für alle Züge - Elo (Wiki) 1800

Eröffnung: Damegambit

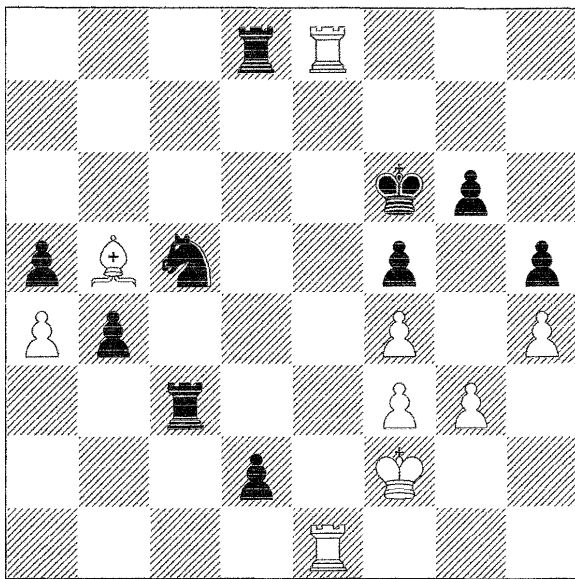
1.	d2-d4	Sg8-f6
2.	c2-c4	e7-e6
3.	Sb1-c3	d7-d5
4.	c4xd5	e6xd5
5.	Lc1-f4	c7-c6
6.	Sg1-f3	Lc8-g4
7.	Sf3-e5	Lf8-d6
8.	Se5xg4	Sf6xg4
9.	e2-e3	Ld6xf4
10.	Dd1xg4	Lf4-g5
11.	Lf1-d3	Sb8-d7
12.	O-O	O-O
13.	Ta1-c1	Tf8-e8
14.	Tf1-e1	b7-b6
15.	Sc3-e2	Sd7-b8
16.	Se2-f4	Dd8-f6
17.	Sf4-h3	Lg5-h6
18.	Dg4-e2	Df6-d6
19.	De2-h5	Dd6-f6
20.	Dh5-d1	Df6-d6
21.	Dd1-e2	a7-a5
22.	De2-h5	Dd6-f6
23.	Dh5-d1	Df6-d6
24.	Dd1-b3	b6-b5
25.	a2-a4	b5-b4
26.	Db3-c2	g7-g6
27.	Te1-f1	Te8-e7
28.	Tf1-d1	Te7-e8
29.	Tdl-e1	Ta8-a7
30.	b2-b3	Ta7-e7

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 31. | Dc2-c5 | Dd6xc5 |
| 32. | Tc1xc5 | Te7-a7 |
| 33. | Tel-c1 | f7-f5  |
| 34. | Sh3-f4 | Lh6xf4 |
| 35. | e3xf4  | Kg8-f7 |



- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 36. | h2-h4  | Kf7-f6 |
| 37. | Kg1-h2 | h7-h5  |
| 38. | Kh2-h3 | Te8-e7 |
| 39. | Kh3-g3 | Te7-e8 |
| 40. | Kg3-h2 | Te8-e6 |
| 41. | Kh2-h3 | Te6-e7 |
| 42. | Tc5-c2 | Ta7-c7 |
| 43. | Kh3-h2 | Tc7-a7 |
| 44. | Kh2-g3 | Te7-e8 |
| 45. | Kg3-h3 | Te8-e7 |
| 46. | Kh3-h2 | Te7-e8 |
| 47. | Kh2-g3 | Te8-e7 |
| 48. | Kg3-f3 | Te7-e6 |
| 49. | Tc2-c5 | Te6-e8 |
| 50. | Kf3-g3 | Te8-e7 |
| 51. | Kg3-h3 | Te7-e8 |
| 52. | g2-g3  | Te8-e6 |
| 53. | Kh3-g2 | Te6-e8 |
| 54. | f2-f3  | Te8-e3 |
| 55. | Tc1-d1 | Te3-e8 |
| 56. | Kg2-f2 | Te8-e6 |
| 57. | Td1-c1 | Te6-e8 |
| 58. | Tc1-e1 | Te8-c8 |
| 59. | Tc5-c1 | Sb8-d7 |
| 60. | Ld3-b5 | Ta7-c7 |

- 61. Lb5-a6 Tc8-a8
- 62. La6-d3 Ta8-c8
- 63. Tc1-c2 c6-c5
- 64. Ld3-a6 (?) c5xd4 (!)
- 65. Tc2-d2 Tc8-d8
- 66. Td2xd4 Sd7-c5
- 67. La6-c4 Tc7-d7
- 68. Lc4-b5 Sc5xb3
- 69. Td4-d1 Td7-c7
- 70. Te1-e3 Tc7-c3
- 71. Te3-e2 d5-d4
- 72. Td1-e1 Sb3-c5
- 73. Te2-e5 d4-d3
- 74. Te5-e8 d3-d2



- 75. Te8xd8 Tc3xf3+
- 76. Kf2-e2 d2xe1D+
- 77. Ke2xe1 Tf3xg3
- 78. Td8-f8+ Kf6-e6
- 79. Lb5-c4+ Ke6-d6
- 80. Tf8-f6+ Kd6-c7
- 81. Lc4-b5 Tg3-e3+
- 82. Ke1-f1 Te3-e6
- 83. Tf6-f7+ Kc7-b6
- 84. Kf1-g2 b4-b3
- 85. Lb5-c4 b3-b2
- 86. Lc4-a2 Te6-d6
- 87. Tf7-f8 Sc5xa4
- 88. Tf8-c8 Kb6-b7
- 89. Tc8-c2 Td6-d1
- 90. Tc2-c4 Sa4-b6



91.	Tc4-c2	b2-b1D
92.	La2xb1	Td1xb1
93.	Kg2-g3	Tb1-b3+
94.	Kg3-f2	Tb3-h3
95.	Tc2-e2	Th3xh4
96.	Kf2-f3	Sb6-d5
97.	Te2-g2	Th4xf4+
98.	Kf3-e2	Tf4-e4+
99.	Ke2-f3	Te4-e3+
100.	Kf3-f2	Te3-e6

Endergebnis: 0-1 für Regency!

---

### **Programmierer / Programmierer**

- Gyula Horvath (Ungarn mit Programm Pandix)

### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: August 1995

### **Technische Daten / Technical specifications**

- Mikroprozessor: H8-325
- Taktfrequenz: 20 MHz (Verpackung!)
- Programmspeicher: 32 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 1 KB RAM

### **Spielstärke / Playing strenght**

- Spielstärke (Wiki): ca. 1800 Elo
- 

### **Literaturhinweise / References / Literatuuroverzicht**

- 04-1995, CSS 2/95, S.9-16, Hans-Peter Ketterling: Alle Jahre wieder... Neuheiten von der Nürnberger Spielwarenmesse.
  - 05-1995, Rochade Europa, S.25-30, Hans-Peter Ketterling: Neues aus Nürnberg. Computerschachneuheiten der Nürnberger Spielwarenmesse 1995 (Teil 3).
  - 04-1996, CSS 2/96, S.19-25, Hans-Peter Ketterling: Wieder nichts – oder? Computerschach-Neuheiten von der Nürnberger Spielwarenmesse.
  - 06-1996, Rochade Europa, S.28-31, Hans-Peter Ketterling: Nur eine Pflichtübung? Computerschach auf der Nürnberger Spielwarenmesse 1996 (Teil 2).
  - 04-1997, CSS 2/97, S.9-16, Hans-Peter Ketterling: Ein übersichtliches Angebot. Über die diesjährige Nürnberger Spielwarenmesse.
  - 06-1997, Rochade Europa, S.49-50, Hans-Peter Ketterling, Nürnberger Neuheiten 1997. Schachcomputer auf der Nürnberger Spielwarenmesse (Teil 2).
- 

Last Updated on July 20, 2008