

### 09-1979 [H-1801] Novag - Chess Champion Super System III

De hardwarematig modulair opgebouwde **Super System III** was een goed doordacht concept, maar het schaakprogramma was nog te zwak en daardoor keken (middelmatige) clubschakers enigszins lacherig neer op deze technische vooruitgang. Juist door deze 'Champion' hebben clubspelers nog jarenlang vooroordelen gehad tegen de opkomende microrevolutie, totdat ook zij in moesten zien dat de schaakmicro aan een opmars was begonnen en ieder jaar een beetje sterker werd. Het neerbuigende karakter hield op en veranderde in zwijgzaam respect...



Boris Spassky beim Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980 (Bad Kissingen) im Simultan gegen 25 **Super System's**. Bei diesem Turnier wurde einer der zum damaligen Zeitpunkt spielstärksten Schachcomputer eingesetzt. (Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)

In onderlinge samenwerking tussen **Novag** en **SciSys** kwam de **Chess Champion Super System III** op de markt. Als ik het goed heb, zijn er wereldwijd destijds meer dan 200.000 exemplaren verkocht, en daardoor zijn ze tot op de dag van vandaag redelijk goedkoop op eBay te vinden. In de winter van 1980 presenteerde het Duitse warenhuis Horten de **Super System III** aan het grote publiek door **Karpov**, **Spassky**, **Hübner** en **Unzicker** uit te nodigen. De grootmeesters speelden simultaan tegen elk 25 **Chess Champion's**.

De menselijke schakers verloren niet één partij ware het niet dat op enig moment **Karpov** in het nauw gedreven werd en een volle toren achter stond. Maar schijnbaar op een onverklaarbare wijze zag de **Super System III** toch nog mat in één zet over het hoofd en kwam **Karpov** met de schrik vrij! Wie verder dit item bekijkt komt daar meer over te weten. Ook behandel ik graag het vraagstuk rondom het openingsrepertoire en vanzelfsprekend ook of er verschillende versies van de **Chess Champion Super System III** bestaan.

# Exklusiv in Schach Magazin 64 (1980) Chess Champion Super System III im Expertentest

Von Autor Iwan Kühnmund

Mit einer guten Portion Neugier machten sich die Prüfer von Schach Magazin 64 ans Werk: Würde der **Chess Champion Super System III** halten, was die massiven Werbespots des Hauses Horten in vielen Werbekanälen versprechen? Gleich der Verlauf des ersten Testspiels, zwar nicht auf höchster Spielstärke durchgeführt, ließ den werbebedingten Respekt auf Normalwerte zurückkehren. Auch die besten Programmierköche können ihre Suppe nur nach der Shannon'schen A/B-Strategie zubereiten und allenfalls noch mit Alpha-Beta-Algorithmus würzen.

In den Spielstärken von zehn Sekunden bis zu einer Minute steuerte der **Chess Champion Super System III** immer wieder folgende Position an, die die Dame kostet:

1. e4 e5
2. f4 exf4
3. Sf3 d5
4. exd5 Dxd5
5. Sc3 De6+
6. Kf2 Lc5+
7. d4 Lb6
8. Lb5+ Kf8
9. Te1



**Chess Champion Super System III**  
verliert die Dame, und die Partien wurden beendet.

Die Ausstattung des Gerätes erlaubt es, sich diese Stellung, aber auch jede beliebige andere Partie durch den 4 kByte Thermodrucker bestätigen zu lassen. Die bis ins letzte Detail ausgeklügelte Peripherie und die vorteilhafte Modulbauweise des Testgerätes sind ein bisher noch nicht gesehener Komfort bei dieser Klasse von Schachcomputern.

Weitere besonders erwähnenswerte Extras:

- Der Rechenprozeß kann durch die CE-Taste jederzeit unterbrochen werden;
- ein Memory speichert beinahe unbegrenzt unterbrochene Partien;
- bis zu zehn Züge können zurückgenommen werden;
- der Computer macht alternative Zugvorschläge;
- die Anzahl der Züge wird registriert usw.



**Chess Champion Super System III**  
(Bild: Schach Magazin 64)

Zum Test der tatsächlichen Spielstärke ließen die Prüfer das Gerät gegen den **Chess Challenger Voice** in der Turniereinstellung antreten:

**Weiß: Chess Challenger Voice** (Stufe 6)

**Schwarz: Chess Champion Super System III** (3 Minuten je Zug)

1. e4	e5
2. Sf3	d5
3. Sc3	dxe4
4. Sxe5	Sf6
5. d4	Sc6
6. Sb5	Sxe5

Schwarz läßt sich schnell auf ein Abenteuer ein, wobei sich der Partieverlauf in den folgenden fünf Zügen dem Berechnungsvermögen beider Modelle entzieht, die höchstens sieben Halbzüge durchrechnen können.

7. dxe5	Dxd1+
8. Kxd1	Lg4+
9. Le2	0-0-0+
10. Ld2	Le2+
11. Kxe2	a6
12. Sxc7	Kxc7
13. exf6	gxf6
14. Lc3	Le7
15. Thd1	Txd1

16. Txd1	Td8
17. Txd8	Kxd8
18. Ke3	f5
19. Kf4	e3
20. fxe3	Ld6+
21. Le5	Lc5
22. Ld4	Ld6+
23. Le5	Lc5
24. Ld4	Ld6+

### Schwarz: Chess Champion Super System III



### Weiß: Chess Challenger Voice

Super System III reklamiert remis durch dreimalige Wiederholung der Stellung?!

*(HV: Remis durch dreimalige Stellungswiederholung?  
Chess Challenger Voice könnte auch noch 25. Kxf5 spielen!)*

Der direkte Leistungsvergleich ist jedoch unmöglich, weil beide Seiten die Bedenkzeit unterschiedlich handhaben. Nach einem Dauertest auf den verschiedenen Stufen und nach dem Ergebnis des Hamburger Micro-Computer-Turniers 1979 kann man generell feststellen, daß bei der Bedenkzeit bis zu zwei Minuten der **Chess Champion Super System III** mehr Partien gewann. Während **Chess Challenger Voice** meistens gut aus der Eröffnung kam, glich **Chess Champion Super System III** oft im Mittelspiel die Stellungen aus.

Überhaupt ist das Eröffnungsprogramm von **Super System III** etwas zu einseitig. Als Anziehender kennt er nur 1. e4 oder 1. d4, mit Schwarz kommt er praktisch mit 1. ... e5, ... d5, ... Sf6, ... Sc6 aus. Deswegen beruhen manche Niederlagen gegen starke Gegner auf einer wenig aussichtsreichen Eröffnung.

Im Mittelspiel reicht ebenso wie in der Eröffnung das Eingreifen des Zufallgenerators nicht aus. Nur daher kann sich die gleiche Partie bei unterschiedlicher Bedenkzeit wiederholen. Keine unwesentliche Rolle spielt dabei eine unserer Meinung nach allzu früh vorgenommene plausible Zugvorauswahl, so daß wieder bei unterschiedlicher Stufe der Spielstärke der gleiche Antwortzug im Display erscheint. Andererseits kann deshalb das Programm relativ schnell plausibel antworten, was sich vor allem bei niedrigeren Spielstärken positiv auswirkt. Benachteiligt sind dadurch allerdings alle Versionen ab drei Minuten Spielstärke. Insgesamt hält sich das Gerät im Mittelspiel an solide Prinzipien.

Im Endspiel behauptet sich der **Chess Champion Super System III** solange, wie sich auf dem Brett noch mehrere Figuren tummeln, z. B. mit einigen Mehrbauern wird der gegnerische König durch zwei umgewandelte Damen ins Mattnetz getrieben. Unbeholfen wirkt das Modell bei der Mattführung König/Dame gegen König. Auch König/Turm gegen König können nicht immer innerhalb der vorgeschriebenen fünfzig Züge mattsetzen. Außerdem registrierte das Programm bei dieser Art von Endspielen auch nicht die mehrmalige Stellungswiederholung.



**Chess Champion Super System III**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

Beim Lösen von Problemen verdienen sich die Fähigkeiten dieses Microcomputers großes Lob. Praktisch alle denkbaren Zweizüger außer denjenigen mit Unterverwandlung, bei denen z. B. statt der Dame ein Turm, Läufer oder Springer gewählt werden soll, löst er innerhalb von Sekunden bis zu einer Minute. In der Regel bewältigt das Programm auch alle Dreizüger. Für manche anspruchsvolle Stellungen dieser Art benötigt er etwa eine Stunde. Bei Lösungen binnen vier oder fünf Zügen muß man sich stunden- oder sogar tagelang bis zur richtigen Lösung gedulden. Doch hat mir solchen Aufgaben auch mancher "Jumbo" harte Nüsse zu knacken. Insgesamt bleibt beim Problemlösen dem Gerät eine gute Leistung zu bescheinigen.

Zusammenfassend können wir mit ruhigem Gewissen sagen, daß es sich bei **Chess Champion Super System III** trotz der bemängelten Punkte um eines der Spitzenprodukte handelt, die derzeit auf dem deutschen Markt angeboten werden. Dieser Computer ist vor allem Anfängern und durchschnittlichen Amateuren auch im Hinblick auf das Verhältnis Preis/Leistung zu empfehlen, denn der Hauptrechner kostet etwa 400,00 DM. Die ganze Peripherie - LCD Brett, Drucker, Memory, Akku - macht den Chess Champion Super System III auch für einen Klubspieler attraktiv.

\*\*\*

*Quelle: 06-1980, Schach Magazin 64, Iwan Kühnmund: Exklusiv in Schach Magazin 64 - Chess Champion Super System III im Expertentest. (Leicht bearbeitet durch Hein Veldhuis.)*

Horten bringt Sie auf Ideen.

## NEU - SPIELSTARK - PREISWERT

Profi-Technik für Jedermann.

Der Schach-Computer

# CHESSE CHAMPION SUPER SYSTEM III



mit ganz neuen Zusatzgeräten.

### Bestellschein

Das sollten Sie wissen: Sollte in Ihrer Nähe keines unserer Häuser (Horten oder Merkur) sein, bestellen Sie mit abgedruckten Bestellscheinen. Wir liefern nach vorheriger Terminvereinbarung Fracht- und Verpackungskosten. Zahlung bei Lieferung. Auslieferung nur innerhalb Bundesrepublik und West-Berlins. Bei Bestellung DM 100,- Warenwert berechnen wir Ihnen DM 3,- Zuzustellungs-Anteil.

Artikel	Preis	Situ
Computer	398,-	
Electronic-Drucker	179,-	
LCD-Schachbrett	298,-	
Akku (Power-Pack)	98,-	
Memory	179,-	
Attaché-Koffer	79,-	

Name \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort \_\_\_\_\_ Telefon \_\_\_\_\_

Auf Postkarte kleben (50 Pf Porto) oder Brief (50 Pf Pk)

An Horten: Hauptverwaltung Postfach 1133  
4000 Düsseldorf 1 · Bestellservice EA 633

- Überlegende Spielstärke - der Großmeister unter den Schachcomputern.
- Spielt schwarz oder weiß, auch während des Spiels Seitenwechsel möglich.
- Hält sich streng an intern. Regeln (akzeptiert keine regelwidrigen Züge).
- Wahl der Spielstärke durch Vorgabe der „Denkzeit“ des Computers (von 3 Sekunden bis 100 Sekunden).
- Automatische Rochade, Bauernumwandlung, en passant, beachtet sogar die 3-Zug- und 50-Zug-Remis-Regeln.
- In Anzeige erscheint Symbol der bewegten Figur, sowie intern. Zeichen für Schach (+), Matt (#), Schlagen (x).
- „Denkt“ bei Schachaufgaben bis 7 (sieben) Züge im voraus, daher ideal für schwier. Analysen.
- Ihr persönlicher Schachlehrer hilft Ihnen bei Bedarf aus schwierigen Situationen.
- Modernste Microelectronic ermöglicht Checken von 500.000 Schachpositionen pro Sekunde.

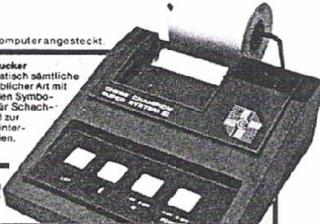
Diese Geräte werden einfach an den Computer angeschlossen.

**LCD-Schachbrett**  
Macht normales Brett und Figuren überflüssig. Auf Anzeige erscheinen Symbole aller Figuren. Diese werden synchron durch Hauptgerät bewegt.

**298,-**  
Lieferbar ab ca. 1.11.79

**Electronic-Drucker**  
holiert automatisch sämtliche Züge intern. Üblicher Art mit entsprechenden Symbolen. Wertvoll für Schachanalytiker und zur Archivierung interessanter Partien.

**179,-**  
Lieferbar ab ca. 15.10.79



**6 Monate Garantie**  
Rückgaberecht auf alle Geräte 14 Tage.

Schach-Computer **398,-**

**Der Schach-Weltmeister Anatoly Karpow urteilt:**  
„Auch sehr gute Schach-Spieler merken schnell, hinter diesem „Super-System III“ steckt das Wissen und Können von einem der besten Schach-Computer-Experten der Welt.“



**Memory (o. Abb.)**  
Speicher - bei ausgeschaltetem Hauptgerät - Spielsand nicht-beendeter Partien bis zu 1 Jahr. Ideal auch für Fernschach.

**179,-**

**Akku (Power-Pack) (o. Abb.)**  
Für netzunabhängigen Betrieb des Schach-computers.

**98,-**

**Attaché-Koffer (o. Abb.)**  
Zur Aufbewahrung aller Geräte

**79,-**

Großmeister der neuen Generation spielstarker Schach-Computer

Viel Anregung bei **Horten**



**Chess Champion Super System III**  
(Bild: Chip - Dezember 1979)

# Björn Schwarz

## Heim-Schachcomputer (1980)

### Chess Champion Super System III

Bei dem seit Oktober 1979 erhältlichen Schachcomputer **Chess Champion Super System III** fand erstmals das Baukastenprinzip Anwendung, wodurch das Grundgerät zu einem leistungsfähigen Schachcomputersystem ausgebaut werden kann.

#### Das System besteht aus folgenden Einzelkomponenten:

- den netzbetriebenen **Grundgerät**,
- einem **elektronischen LCD-Schachbrett**, auf dem sämtliche Figuren in Symboldarstellung angezeigt werden,
- einem **elektronischen Speicher**, mit dem u.a. die Speicherung einer abgebrochenen Partie bis zu einem Jahr möglich ist,
- einem **Akkusatz**, der den 2 - 5stündigen netzunabhängigen Betrieb des Grundgerätes mit Speicher und LCD-Schachbrett gestattet,
- einem **elektronischen Drucker** für die Notation der Schachpartie sowie bei Bedarf auch der Figurenpositionen und,
- einem **Attaché-Koffer** zur Aufbewahrung aller Geräte.



**Karpov im Simultan gegen Chess Champion Super System III**  
(Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)

Herzstück des **Chess Champion Super System III** ist der mit einer Taktfrequenz von 2 MHz (üblich 1 MHz) betriebene 8-Bit-Mikroprozessor 6502 A (Motorola), der nach Auffassung eines der besten Computerschachexperten der Welt, des Kaliforniers Dr. Dan Spracklen für die Durchführung von Schachprogrammen am besten geeignet ist. Zur weiteren Bestückung des Grundgerätes gehören ein 8-K-Byte-ROM und ein 1-K-Byte-RAM ohne Memory aus der Serie 6500. Die beiden Peripheriegeräte LCD-Schachbrett und Drucker verfügen jeweils ebenfalls über einen 8-Bit-Mikroprozessor (Taktfrequenz 1 MHz) sowie ein 4-K-Byte-ROM.



**Chess Champion Super System III**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)

Im Gegensatz zu seinen Vorgängern **Chess Champion MK I** und **Chess Champion MK II** besitzt das **Chess Champion Super System III** eine eingebaute Uhr, mit der die Antwortzeit des Schachcomputers genau eingestellt werden kann und befolgt als einziger derzeit erhältlicher Heim-Schachcomputer die 3-Zug- und 50-Zug-Remis-Regel. Einmalig ist auch das Erkennen einer Pattsituation und das ausgeprägte Bestreben, sich gegen einen überlegenen Gegner in ein Patt zu retten.

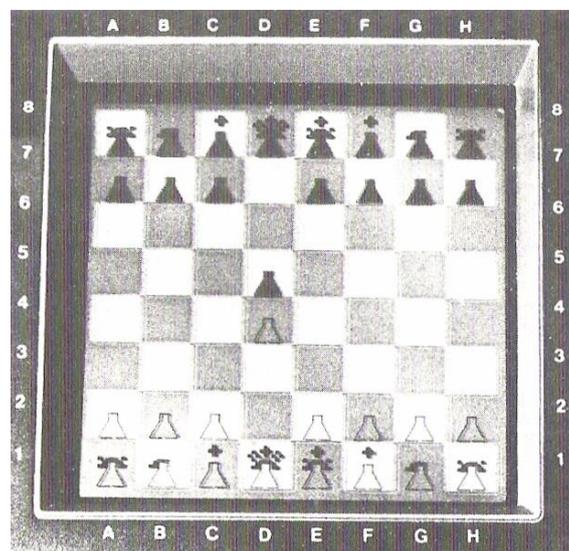
Das **Chess Champion Super System III** weist noch eine weitere bemerkenswerte Besonderheit auf: als derzeit einziger auf dem Markt befindlicher Heim-Schachcomputer besitzt das Gerät ein LCD-Display, auf dem nicht nur die einzelnen Schachzüge, sondern auch die Schachfiguren in Symboldarstellung und die international gebräuchlichen Zeichen für Schach, Schachmatt und das Schlagen einer Figur angezeigt werden.

### Weitere Kennzeichen des Chess Champion Super System III sind u.a.:

- Anzeige irregulärer Züge,
- Annahme und Ausführung der Spezialzüge Rochade und Bauernumwandlung,
- Ausführung des Spezialzuges en passant,
- akustische Signale zur Kontrolle diverser Eingabe- und Ausgabefunktionen,
- Anzeige von Alternativzügen,
- Seitenwechsel während der Partie möglich,
- Veränderung der Antwortzeit während der Partie möglich,
- einfache Aufstellung von Spielsituationen (Problemschach),
- einfache Überprüfung der Figurenpositionen,
- Rücknahme eines Einzelzuges möglich,
- einfache Bedienung,
- ansprechendes Design,
- leicht verständliche und ausführliche Betriebsanleitung,
- günstiger Preis.

Eine echte Bereicherung der Möglichkeiten des **Chess Champion Super System III** ist der elektronische Speicher, mit dem sich jede Spielsituation, einschließlich der letzten 10 Einzelzüge, der entsprechenden Zeitvorgabe und der Farbe, die am Zug ist, bis zu 1 Jahr speichern läßt. Die Rücknahme der letzten Einzelzüge (bis zu 10) ist mit diesem Speicher ebenfalls problemlos möglich.

Bei Einsatz des Akkus kann das Grundgerät mit den Zusatzgeräten Memory (elektronischer Speicher) und LCD-Schachbrett ca, 2,5 Stunden unabhängig vom Stromnetz betrieben werden.

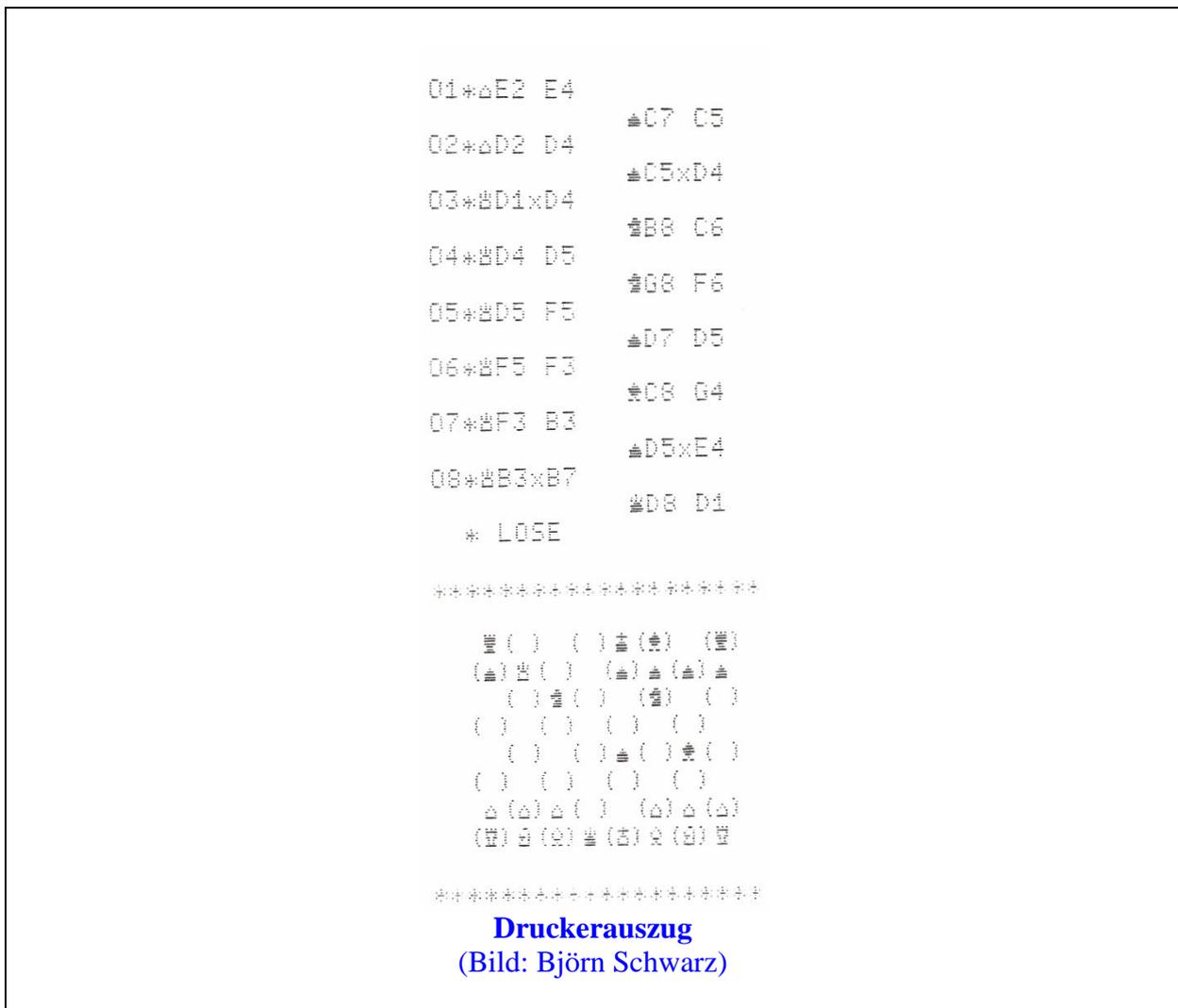


**LCD-Schachbrett**  
(Bild: Björn Schwarz)

Eine wesentliche Erhöhung des Bedienungskomforts bringt die Verwendung des LCD-Schachbretts mit sich, das an der linken Seite des Grundgerätes angesteckt wird. Elektronisch werden sämtliche Figuren und Züge auf das LCD-Schachbrett übertragen - synchron und automatisch. Ein normales Schachbrett und Figuren sind damit überflüssig.

Für Schach-Strategen, die ihre Partien archivieren wollen, ist der elektronische Drucker ein unentbehrliches Zusatzgerät. Mit seiner Hilfe ist der Schachspieler davon befreit, die Partie handschriftlich zu notieren und kann anhand des Druckstreifens den Verlauf der Partie jederzeit analysieren.

Der Drucker wird auf der rechten Seite des Grundgerätes angesteckt und empfängt durch seinen eigenen Mikroprozessor das auf dem Schachcomputer ablaufende Spiel, welches dann unmittelbar auf dem Druckstreifen fixiert wird. Auf dem Streifen werden sowohl die Zugzahl, die ausgeführten Züge sowie auch die im Display des Grundgerätes angezeigten Zeichen, wie z.B. das Schlagen einer Figur, Schach, Schachmatt, Patt und Remis nach der 3- und 50-Zug-Regel vermerkt. Durch Symbole wird auf dem Druckstreifen ferner festgehalten, wenn Züge zurückgenommen bzw. neu überdacht werden.



Wurde eine bestimmte Spielsituation eingegeben, wirft der Drucker diese nach Betätigung der "Enter"-Taste auf dem Grundgerät aus. Durch Betätigung der "List"-Taste auf dem Drucker kann jederzeit die aktuelle Spielsituation ausgedruckt werden.

Je zwei Zeilen auf dem Druckstreifen repräsentieren einen Doppelzug. Der weiße Zug wird auf der linken Seite des Druckstreifens dargestellt und der schwarze Gegenzug auf der rechten Seite.

**Die 20 Stellen der jeweils zwei Druckzeilen enthalten folgende Informationen:**

- Stelle 1 und 2: Zahl des Doppelzuges.
- Stelle 3: Hier erscheint ein Stern, wenn es sich um einen Computerzug handelt. Die Stelle bleibt frei bei einem menschlichen Gegenzug.
- Stelle 4: Symbol der bewegten Figur.
- Stelle 5 bis 9: Weißer Zug.
- Stelle 7: Hier erscheint ein Kreuz, wenn eine Figur geschlagen wird.
- Stelle 10 und 11: Hier erscheinen die Symbole für Schach, Schachmatt oder Remis analog den Symbolen im Display des Grundgerätes, sowie Pfeile bei Zug-Zurücknahme und - Überdenken.
- Stelle 12: Hier erscheint ein Stern, wenn es sich um einen Computerzug handelt. Die Stelle bleibt frei bei einem menschlichen Gegenzug.
- Stelle 13: Symbol der bewegten Figur.
- Stelle 14 bis 18: Schwarzer Zug.
- Stelle 16: Hier erscheint ein Kreuz, wenn eine Figur geschlagen wird.
- Stelle 19 und 20: Wie Stelle 10 und 11.

Bei Remis nach der 3- oder 50-Zug-Regel erscheinen auf Stelle 10 oder 19 die Zeichen =3 oder =50.

Bei Ausdruck der Figurenpositionen sind die weißen Felder unbezeichnet, während die schwarzen jeweils durch zwei Klammern gekennzeichnet sind.



**Zur Beratung steht das fachkundige Personal  
der Abteilung von Horten zur Verfügung**

\*\*\*

*Erwerbsquelle: Björn Schwarz, Heim-Schachcomputer (1980): Novag/SciSys Chess Champion Super System III. (Leicht bearbeitet durch Hein Veldhuis.)*



# Horten-Schachgroßmeister-Turnier '80

28. Januar bis 8. Februar 1980

8730 Bad Kissingen · Kurotel 2002 ☎ 0971-5011

Mit dem „Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980“ fand in der Bundesrepublik Deutschland ein besonders interessantes Schach-Ereignis statt, da die 4 teilnehmenden Großmeister erstmals gegeneinander spielten.

Die Horten AG freut sich, daß es gemeinsam mit dem Deutschen Schachbund und dem „Kurotel 2002“, Bad Kissingen, gelungen ist, dieses Turnier vorzubereiten und zu organisieren.

Damit sollte ein weiterer Beitrag für die Popularisierung dieses „KÖNIGLICHEN SPIELS“ geleistet werden, da es schon heute in der Bundesrepublik Deutschland über 10 Millionen Freizeit-Schachspieler gibt, was ungefähr 21 % der Bevölkerung ausmacht.

Die Berichterstattung in der Presse über dieses Großmeister-Turnier hatte deshalb großes Interesse gefunden, nicht nur bei den 65.000 Mitgliedern, die in ca. 2.000 verschiedenen Schachklubs organisiert sind.

Die Horten AG möchte als Marktführer im Verkauf von Schach-Computern – den „elektronischen Großmeistern“ – noch mehr für die Verbreitung des Schachsports tun, wobei die Popularität dieser Geräte dahin dokumentiert wird, daß seit Herbst 1978 in der Bundesrepublik ca. 80.000 Schach-Computer verkauft wurden, davon ca. 50 % in den 58 Horten-Warenhäusern.

Erstmalig in der Schach-Geschichte wurde in dem Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980 der meistverkaufte und zur Zeit stärkste Schach-Computer auf dem deutschen Markt, der

## CHESS-CHAMPION SUPER SYSTEM III

eingesetzt und dessen Zugvorschläge mit den Zügen der Großmeister verglichen.

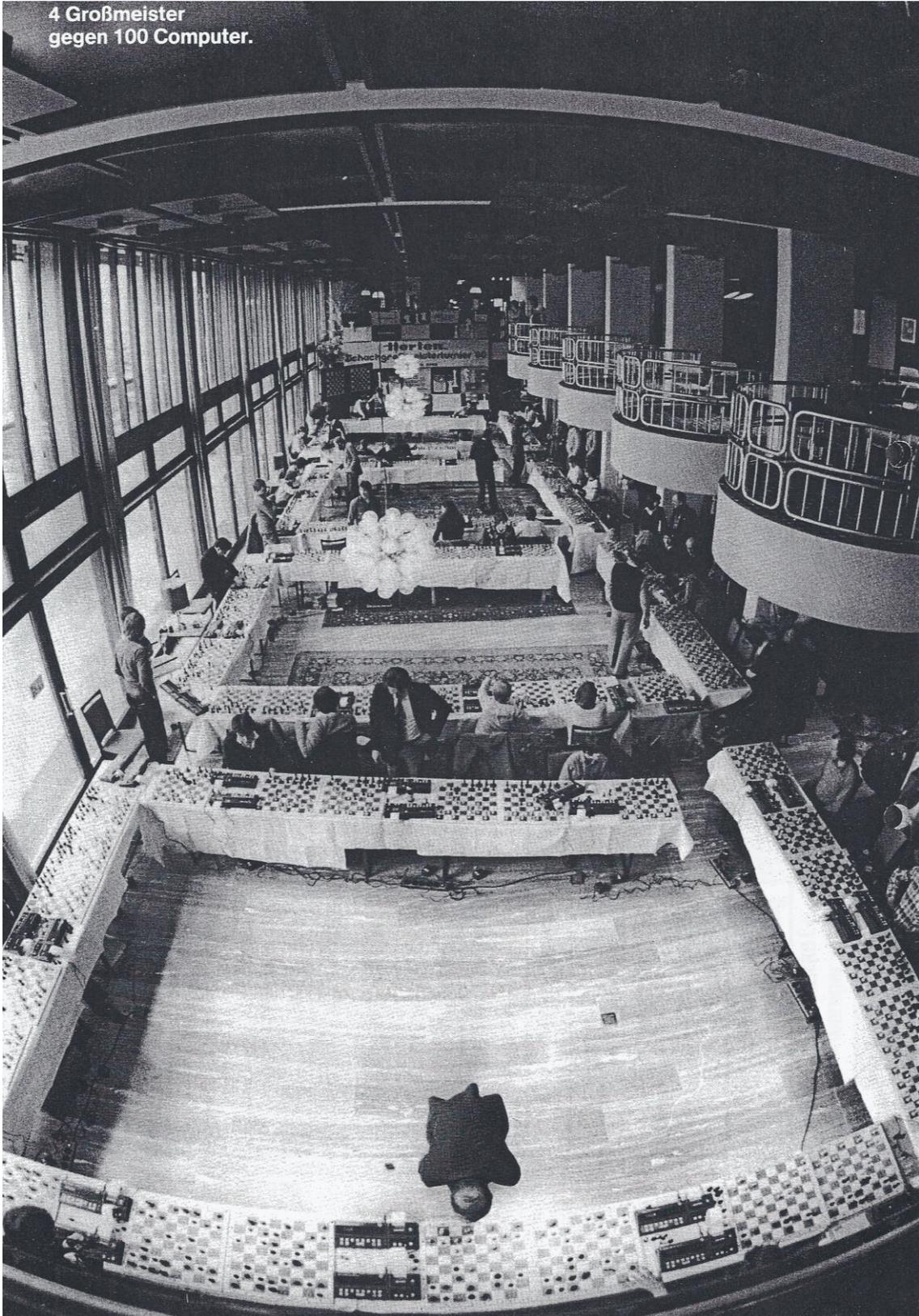
Die Übereinstimmung mit den dann von den Großmeistern tatsächlich gemachten Zügen ging bis zu 46 %. Dies scheint uns ein außerordentliches Ergebnis zu sein, was für die Qualität und Stärke des Programms dieses Schach-Computers spricht.

Wir wünschen Ihnen mit nachstehender Broschüre viel Freude bei der Ausübung Ihres Hobbys – dem Schachsport!

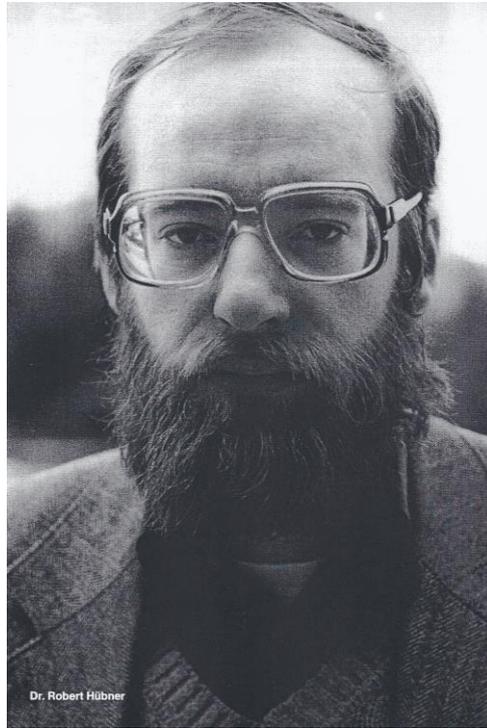
**HORTEN AG**

**Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980**

4 Großmeister  
gegen 100 Computer.



**Karpov, Spassky, Hübner und Unzicker zusammen gegen 100 Super System's**  
(Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)



**Dr. Robert Hübner beim Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980 im Simultan gegen 25 Super System's. (Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)**



Wolfgang Unzicker

**26 Juni 1925 - † 20. April 2006**



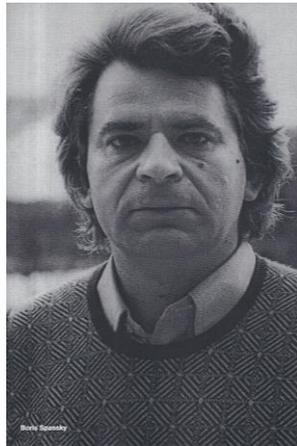
**Wolfgang Unzicker beim Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980 im Simultan gegen 25 Super System's. (Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)**



**Schachweltmeister Anatoly Karpov**  
(Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)



**Karpov gegen Spassky**



**Boris Spassky**

(Bild: Horten-Schachgroßmeister-Turnier 1980)



**Der Chess Champion Super System III war der erste Schachcomputer der alle "Unterwandlungen" durchführen konnte!**  
(Bild: Heinz-Gerd Lehmann)



# Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

Ein detaillierter Bericht über die Modelle „Chess Champion Super System III“ und „Chess Challenger Voice“

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

Seit meinen Berichten in den Heften 15 und 16/79 über die Computer MK1, Compu-Chess II, Chess Challenger 10 und BORIS MASTER haben mich sehr viele Briefe und Anrufe erreicht. Die meisten bezogen sich auf den damals als stärksten gepriesenen BORIS. Leser sandten mir Stellungen, in denen BORIS einen unmöglichen Zug machte, andere klagten über zu schwache Partien mit Figurenverlusten bei langen Zeitvorgaben. Auch über Chess Challenger 10 erhielt ich Briefe, in denen mir mitgeteilt wurde, daß andere Exemplare das Schlagen „en passant“ ohne weiteres annehmen.

Dazu will ich kurz folgendes sagen: Mein Test wurde mit dem stärkeren „BORIS MASTER“ der 1979er-Serie durchgeführt — wie ich erst nach Drucklegung meines Berichtes erfuh! Nach Angaben des Importeurs soll jener Computer doppelt (!) so stark spielen wie seine Vorgänger der 1978er-Serie!! Vereinzelte Exemplare seien jedoch noch im Handel; viele wurden aber in den letzten Monaten von 1978 und etliche im ersten Halbjahr 1979 verkauft — zu selbem Preis! Auch von „Chess Challenger 10“ kamen im Abstand von wenigen Monaten drei (!) verschiedene Modelle mit immer besserer Qualität auf den Markt — ebenfalls zum selben Preis! Man kann BORIS MASTER erkennen am goldenen Schriftzug „master“, der halb so groß ist wie der Name „BORIS“. Den stärkeren „Challenger 10“ erkennt man an seinem eckigen Kunststoffgehäuse und seinen 12 Tasten — gegenüber der Holzversion mit 16 Tasten und abgerundeten Kanten bei den Modellen a und b. Demzufolge kann man zwar den allerstärksten heraushalten, nicht jedoch die ersten beiden Modelle voneinander unterscheiden! Wer bereits einen „Challenger 10“ hat, kann nun seine „Stärke“ nachprüfen. Neuen Käufern sei jedoch gesagt, daß die beiden ersten Modelle kaum mehr im Handel sind! Vom neueren „Challenger 7“ sollen ebenfalls zwei verschieden starke Exemplare auf den Markt gekommen sein, die nicht zu unterscheiden sind. Ein Kauf ist folglich reine Glückssache.

Einige Leser wollten von mir wissen, warum ich beim „BORIS“-Bericht nicht auf die vielen „Sprüche“ eingegangen bin, die er „auf Lager“ hat. Wie „BORIS-Besitzer“ wissen, hat dieser Computer etwa 80 englische Sätze gespeichert, die hier und da in Form eines Leuchtschrift-Fließbandes ablaufen. Sie beziehen sich jedoch nicht, wie des öfteren angenommen wurde, auf die Stellung auf dem Schachbrett, sondern werden wahllos ausgestreut — zum Leidwesen eines Blitzschach-Gegners, der unter Umständen länger auf das Ablaufen des Satzes warten muß als auf den Gegenzug. Mich störte dieser Gag jedenfalls sehr.

Wenn auch die Spielstärke, besonders bei längerer Zeitvergabe, zwischen den einzelnen Exemplaren der 78er- und 79er-Serie verschieden ist, bleiben die (wenigen, aber oft ärgerlichen und

zur Geldrückgabe berechtigten) Fehler jedoch bei allen (?) Modellen leider erhalten. So rochert BORIS noch, auch wenn er bereits eine Königswanderung hinter sich gehabt hatte und zufällig wieder auf e1 oder e8 zum Stehen gekommen war! Von zwei Fehlern, die wohl ebenfalls bei allen Exemplaren vertreten sein dürften, will ich nun ausführlicher berichten und Diagramme setzen:



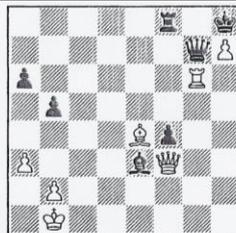
Stellung 1



Stellung 1 A

**Fehler 1:** Stellung 1 ist ein hübscher Zweizüger von H. Ahues (1960). Lösung: 1. Lf8-d6! BORIS zog nach langem Überlegen 1. g7-h8=D+???. Die Kontrolle der Stellung ergab, daß sich auf h7 ein schwarzer Bauer befand, während der weiße Bauer von g7 nach h8 auf ein leeres Feld geschlagen und eine neue Dame gesetzt hatte!

**Fehler 1a:** In einer gestellten Pattstellung, siehe Diagramm 1 A, war Weiß am Zuge und hätte nun das Patt signalisieren müssen, doch hier wieder, mit einem weißen Bauern auf g7, 1. g7-h8=Dame!???. Dieses Phänomen war immer dann zu bemerken, wenn auf dem Feld g7 ein weißer Bauer stand, während das Feld h7 und h8 frei war! Der Fehler wird jedoch nicht sichtbar, wenn sich eine Stellung aus einer beliebigen Partie mit einem weißen Bauern auf g7 ergeben sollte! Nur bei Stellungen, die gesetzt werden bei Problemen oder Hängepartien, machte BORIS diesen unmöglichen Zug. Was ist zu tun? Bei einem Schachproblem mit einem weißen Bauern auf dem Feld g7 ließ ich den Computer kurz ziehen, stoppte ihn, nahm den letzten Zug zurück, stellte das Feld h7 ein, eliminierte den Geisterbauern h7, ließ den Computer erneut ziehen. Nun war der Bauer auf h7 verschwunden; die Lösung 1. Lf8-d6 kam nach einigen Minuten!



Stellung 2



Stellung 2 A

**Fehler 2:** Stellung Nr. 2 sandte mir Herr Grevinga aus Rheine. Sie resultiert aus einer aufgenommenen Hängepartie. Boris zog nun im 30-Sekunden-Intervall 1. h7-h8 = Dame??. Die Kontrolle der Stellung ergab eine weiße Dame auf h8, während der schwarze König verschwunden war! Eine von mir eigens hierfür konstruierte Stellung mit weißer Pattsituation war unsere Nr. 2 A. Auch hier zog Weiß (am Zuge) 1. h7-h8 = Dame??. Der schwarze König war eliminiert! Unter diesen Umständen konnte man nicht mehr weiterspielen, denn hier war nichts mehr zu machen. In einigen Versuchen gelang es jedoch, durch sofortiges Stoppen bei Stellung 2 (1. Tg7) den falschen Zug nicht erst entstehen zu lassen. Dieser irreguläre Zug h7-h8 = Dame entstand erst nach ca. 20 Sekunden Überlegungszeit des Computers „Boris“, verschwand dann wieder für einige Minuten und kehrte etwa nach 6 Minuten zurück, wo er sich konstant „einnistete“!

Dazu möchte ich vielen „Boris-Master“-Besitzern sagen, daß es die einzigen Fehler sind, die bisher festgestellt wurden von mir und von Lesern, die mit mir in Korrespondenz stehen und auch Computer besitzen. Natürlich besteht der veraltete „Boris“-Master kaum einen 5-Minuten-Test in bezug auf die Spielstärke mit „Super III“ oder „Challenger Voice“, doch im 15-30-Minuten-Intervall gewann Boris-Master sogar Spiele gegen den stärksten aller Micro-Computer, den „Chess Challenger Voice“ in Stufe 9! Einen 10-Minuten-Wettkampf gegen die gleiche Zeitvorgabe bei „Super III“ gewann Boris Master glatt mit 6½:3½ Punkten!! Auf Einzelheiten komme ich später zu sprechen! Ein Minuspunkt bei allen „Boris“-Modellen ist jedoch, daß sie in klaren Zwangssituationen noch lange überlegen und damit unnötig Zeit vergeuden.

Auf die oft gestellte Frage, ob ich die vorgeführte Partie auch wirklich gespielt hätte, kann ich klar mit „ja“ antworten; doch muß ich hinzufügen, daß es eine sog. Perle unter vielen Partien in diesem 30-Minuten-Zeitintervall war! Etliche Spiele im 30-

Minuten- und im Ein-Stunden-Intervall gewann ich mühelos in 20 Zügen! Oft kam es auch vor, daß nach 10 Minuten ein Glanzzug „drauf“ war, der später wieder verschwand und durch einen schwächeren „ersetzt“ wurde! Im großen und ganzen kann ich jedoch behaupten, daß Boris Master stärker wird, je länger man ihn überlegen läßt!

Test V: Chess Champion Super System III — MK III

Der modernste Computer! Verschiedene Zusatzgeräte machen aus ihm ein teures Hobby: LCD-Schachbrett mit elektronisch bewegten Figuren synchron zum Spielgeschehen, Memory-Gerät für Zugspeicherungen bis zu einem Jahr für Abbruchstellungen und Zurücknahme von Zügen bis zu einem Dutzend, Electronica-Drucker zum Mitschreiben in Figurensymbolen, Akku für netzunabhängigen Betrieb im Freien, teurer Handkoffer — all dieser Krimskrams kostet samt Computer 1.240,- DM! Wichtig ist jedoch nur der Computer, der bisher 398,- DM kostet. Wie ich vorweg verraten darf, ist er diesen Preis wert! Schwach jedoch, wie bei den vier vorher getesteten Computern: Das Endspiel! Er vermag nicht, mit einem Turm oder gar einer Dame den vereinzelt König matt zu setzen!! Testbeispiele werden später gezeigt. Auch das Doppel-Läufer-Endspiel gewinnt er nicht gegen den bloßen König! Ohne dieses Manko wäre er ein starker Computer, der einem Turnierspieler bereits gefährlich werden könnte! Den vielen „Haus-Schach“-Spielern sei versichert, daß er es nicht oft zu so einem Endspiel kommen läßt, denn die meisten sind schon vorher matt! Ich will versuchen, in einem ausführlichen Test mit Partien zu zeigen, was „Super III“ kann: Zuerst seine Leistungen bei verschiedenen Zeitvorgaben gegen mich als Gegner, später gegen Challenger Voice und Boris im Wettkampf! Vorweg muß ich jedoch feststellen, daß zur Zeit noch kein Schachcomputer auf dem Markt ist, der einen besseren Bezirksligaspieler im Wettkampf schlagen könnte (von den einzelnen Partien abgesehen). Alle Partien von MK III (bzw. Super III) sind schwach in der Eröffnung, stark im Mittelspiel und wiederum schwach im Endspiel. Wer also in der Eröffnung keinen entscheidenden Vorteil erlangt, wird im Mittelspiel bei taktischen Stellungsproblemen gegen den Computer wahrscheinlich untergehen, außer, man rettet sich in ein Endspiel mit Turm gegen König oder gar Dame gegen König; es muß jedoch der gegnerische König weit weg sein, denn dann greift er bestimmt nicht zum Mattsetzen ein! (Mindestens 4 Reihen weg!) In allen anderen Fällen gibt es ein ewiges „Hin und Her“ bis zum Remis bezüglich der 50-Züge-Regel, die MK III auch signalisiert; ebenso die 3-Züge-Regel bei Zugwiederholung. Als einziger Computer wandelt „MK III“ seine Bauern auch in andere Figuren als die Dame um: In Turm, Springer oder Läufer! Viele Schachprobleme fordern diese Möglichkeit zur Lösung!

Von ihm werden sogar schwere „Fünfüzger“ gelöst, doch hier muß man häufig drei Tage warten! Im übrigen ist „MK III“ der einzige Computer, der Vier- und Fünfüzger zu lösen vermag! Chess Challenger Voice schafft Dreizüger relativ schnell, versagt dann jedoch beim Vierzüger meist nach eini-

**Schach-Echo (Juli 1980), Helmut Schöler: Was können Schach-Computer?  
Ein detaillierter Bericht über die Modelle  
Chess Champion Super System III und Chess Challenger Voice**

gen Stunden, indem er den falschen Zug auswirft, obwohl ihm in Analysenstufe „H“ unbegrenzte Zeit vorgegeben wurde. Dasselbe gilt für Stellungsanalysen: MK III vermag in 24 Stunden wesentlich genauer eine bestimmte Studie, in der eine Gewinnfortsetzung enthalten ist, zu lösen als Chess Challenger Voice in Analysenstufe „H“, da auch hier nach einigen Stunden der falsche Zug trotz unbegrenzter Zeitvorgabe stehenbleibt! Ein solches Studienbeispiel werden ich später bringen.

Bevor ich zu den Testpartien komme, will ich noch einige Worte über das Problemschach sagen, das „MK III“ so meisterhaft beherrscht. Durch einen Trick, der bei den anderen Computern ebenfalls Anwendung finden sollte, wird dem „Champion“ klargemacht, in wievielen Zügen er das Matt suchen soll: Man kann ihn beauftragen, nur das Matt in 3 Zügen zu finden! Er geht dann automatisch alle Figuren durch, die im dritten (!) Zug schwach bzw. matt geben könnten. Ein Matt in 2 Zügen wurde nicht gefunden! Tests haben ergeben, daß nach kurzer Zeit „H = O“ auf der Anzeige erscheint, was soviel heißt wie: „Nicht lösbar!“ Zweizüger werden in wenigen Sekunden gemeistert! Einziger Minuspunkt im Problemschach bei „MK III“:

Er bedenkt zwar die Umwandlung des eigenen Bauern in andere Figuren als die Dame, doch nicht beim Gegner! So wurde ein Problem nicht richtig gelöst, da Schwarz mit einer Springerumwandlung und gleichzeitigem Schachgebot(!) fortsetzen konnte!

In folgender Stellung überlistet der Problemkomponist Philipp Klett in seiner witzigen Aufgabe aus dem Jahre 1898 das Elektronengehirn und demonstriert deutlich, daß der Rechenkapazität einer herzlosen Innenwelt eines Computers keine Logik nachzuweisen ist:



Matt in 2 Zügen

Die Lösung lautet: 1. g6: en passant! Dazu Klett: „Gewöhnliche Mittel versagen hier. Man muß erkennen, was Schwarz zuletzt gezogen hat. Die Retroanalyse ergibt, daß weder der schwarze König, noch sein Läufer, noch Bg7 gezogen haben kann. Der letzte Zug muß f7-f5 gewesen sein. Der Bauer kann nicht von f6 gekommen sein, weil sonst der weiße König im Schach gestanden hätte. Erkennt man f7-f5 als einzig möglichen letzten Zug, so hat man bereits die Lösung!“ Der Computer erkennt es nicht! Ein Bravourauf an das menschliche Gehirn!

Nun will ich anhand von etlichen Partiebeispielen zeigen, was „MK III“ zu leisten vermag. Die einzelnen Partien werden jeweils mit kurzen Kommentaren versehen. Zuerst eine Partie, die der Computer im 10-Sekunden-Intervall gegen sich selber spielte:

**MK III — MK III**  
(10 Sek./Zug)

1. e4 e5 2. Sf3 d5 (Spielt er immer)  
3. Se5: de4: 4. Lc4 Le6 5. 0-0 Lc4:  
6. Sc4: Sc6 7. Te1 Sf6 8. Te3 Dd5  
9. d3 0-0-0 10. Sc3 Df5 11. a4 Lc5  
12. d4 Ld4: 13. Ld2 Le3: 14. Se3:  
De5 15. De2 h5 16. Sc4 Df5 17. Le3  
Kb8 18. Td1 Td1:† 19. Dd1: Sg4 20.  
Dd5 Dd5: 21. Sd5: Se3: 22. fe3: f5  
23. a5 a6 24. h4 g6 25. c3 Te8 26. b4  
Se5 27. Se5: Te5: 28. Sf4 g5 29. hg5:  
h4 30. Sg6 Td5 31. Sh4: b5 32. g6 c6  
33. g7 Td1† 34. Kh2 Td8 35. Sf5:  
Kc7 36. Se7 Kb7 37. g8D: Tg8: 38.  
Sg8: Kb8 39. Sf6, und bald 1.0.

Fazit: Keine schlechte Blitzpartie, die zwar keinen stärkeren Clubspieler hinter dem Ofen hervorlocken würde, doch im großen und ganzen läßt sich eine klare Linie erkennen.

Bevor ich zu neuen Partien komme, will ich auf ein deutliches Minus eingehen, was verschiedene Zeitintervalle betrifft: MK III besitzt einen völlig wirkungslosen „Zufallsgenerator“, d. h. es kommt vor, daß Partien bis zu 15 Zügen und mehr vollkommen gleich verlaufen. Boris und Challenger Voice ziehen selten länger als 3 Züge selbe Partien nach! Folgende Partie im 30-Sekunden-Intervall kann wahrscheinlich beliebig oft „nachgeprüft“ werden:

**MK III — Schöler**  
(30 Sek./Zug)

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. Dd4: Sc6 4. Dd5? (Dieser Zug ändert sich nicht bis zum 10-Minuten-Intervall! Erst dann zieht MK III 4. Dd3) 4. — Sf6 5. Df5? (Ebenfalls erst nach 9 Minuten anders!) 5. — d5 6. Df3 de4: 7. Db3 Sd4 8. De3?? (Nach 3 Minuten war dieser schwache Zug ebenfalls noch auf der Anzeige!) 8. — Lb4! 9. Lb5† c6 10. Db4: Sc2:† 11. Kf1? (Auch das noch . . .) 11. — Dd1† und „Lose“ (0:1). Schwache Partie!

Im nächsten Test, der sich auf den 3-Minuten-Intervall bei beiden Computern bezieht, will ich nicht etwa die extrem schwache Leistung von Boris herausstellen, der in vielen 3-Minuten-Partien deutlich stärker spielte als hier, sondern ich möchte anhand eines Partiebeispiels den Lesern beweisen, daß „MK III“ im 3-Minuten-Intervall genauso stark/schwach spielt wie im 1-Minuten-Intervall: In den 50 Zügen der folgenden Partie wechselte der Computer ganze sieben Male denjenigen Zug aus, den er bereits in der ersten Sekunde ausgespielt hätte, und zwar waren vier Änderungen unter (!!) 10 Sekunden zu verzeichnen, während drei Züge ab der 20. Sekunde bis einer Minute ausgetauscht wurden. Die letzten beiden Minuten waren bis zur Ausspielung praktisch überflüssig. Auch im 5-Minuten-Intervall ändert sich nicht wesentlich viel; manchmal wechselte der Computer sogar auf einen schwächeren Zug über! Erst ab 9 Minuten waren wesentliche Zugverbesserungen festzustellen, die das Spielstärkeniveau deutlich anhoben. Darauf werde ich später zurückgreifen. Spielen Sie nun, verehrte Leser, die folgende Testpartie nach:

**Boris — MK III**  
(3 Min./Zug)

1. d4 d5 2. Sc3 Sc6 3. Lf4 Lf5 4. e3 Sf6 5. f3 e6 6. Tb1(?) Ld6 7. Dd2 0-0 8. g4 Lf4: (Bisher geschahen alle Züge binnen 1 Sekunde und blieben bis zum „Count-down“ nach 3 Minuten so) 9. ef4: Lg6 (Ab 6. Se-

kunde; vorher 9. — Dd6) 10. Ta1? Sb4 (Ab 7. Sekunde; vorher 10. — Dd6) 11. Ld3 Sd3:† (In den ersten 10 Sekunden erwog Boris hier sogar die Rochade, die gar nicht mehr möglich gewesen wäre, da der weiße Turm schon gezogen hatte!) 12. cd3: Dd6 13. Sb5 Dc6 (Ab 2. Sekunde; vorher 13. — Ld3:) 14. a4 Tfc8! (Ab 45. Sekunde; vorher schwach 14. — a5) 15. Te1 Dd7 16. g5 Sh5 (Ab 2. Sekunde; vorher 16. — Db5:) 17. b4 Lf5 18. Te5? c6 19. Se2?? (Sa3 rettet die Figur!) 19. — cb5: 20. ab5: Tc5: 21. dc5: Db5: 22. Tg1? Dd3: 23. Dd3: Ld3: 24. Tg4 a5! 25. Th4 g6 26. b5 Lb5: 27. Sd4 Ld3(?) 28. Kd2 Lc4 29. c6 bc6: 30. Sc6: a4 31. Se7† Kh8 32. Sc6 f6 (Ab 20. Sekunde; vorher sogar stärker 32. — a3!) 33. gf6: Sf6: 34. Sd4 Te8 35. Sc2 e5 36. fe5: Te5: 37. Se3 Lb5 38. Tb4 Ld7 39. Tb6 d4 40. Sc2 Se8 (Ab 59. Sekunde; vorher Sd5) 41. Sd4: Th5 42. Tb7 Th2:† 43. Ke3 Sf6 44. Th8† Kg7 45. Kd3 a3 46. Kc4 a2 47. Ta8 h5 48. Kb3 Td2 49. Sc2 Le6† 50. Kb2 h4, und 0:1. Eine Partie zum Haareausraufen, die ich nur deshalb ausgewählt habe, um die Zugzeiten von „MK III“ aufzuzeigen.

Fazit: Man kann daraus folgern, daß MK III im 10-Sekunden-Intervall zu 90% genauso spielt wie im 3-Minuten-Intervall!

In der nächsten Partie im 6-Minuten-Intervall variierten die Züge ebenfalls so gut wie gar nicht. Sie wird kaum einen Clubspieler befriedigen, wenn gleich die Spielstärke besser ist als etwa bei Boris Master bei selber Zeitvorgabe:

**H. Schöler — MK III**  
(6 Min./Zug)

1. d4 d5 2. e4 de4: 3. Sc3 Sc6 4. d5 Sb4 5. a3 Sa6 6. Se4: e5 7. b4 Lf5 8. Sg3 Ld7 9. Sf3 De7 10. Ld3 Dd6 11. c4 h5 12. 0-0 0-0-0 13. Lb2 f6 14. Db3 Se7 15. Tfe1 Kb8 16. Se4 Dd6 17. e5 Sc5: 18. Se5: Le8 19. Lc4 Sf5 20. Se6 Td6 21. a4 Le7?? 22. a5 Sd4 23. Sfd4: Te6: 24. ab6: Tb6: 25. b5 a6 26. Da2 Lb4 27. ba6: Lei: 28. ab7: Lf2:† 29. Kh1 La4 30. Da4: Kb7: 31. Sb5 Kc8 32. Da8†, und bald 1.0.

Die beiden folgenden Partien sehen unserem „Champion“ im 8-Minuten-Zeitakt gegen Boris Master spielen.

**MK III — Boris Master**

(8 Min. gegen 15 Min. pro Zug!)

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. Dd4: Sc6 4. Dd5? (Siehe frühere Partie!) 4. — Sf6 5. Df5? d5! 6. Dg5 h6! 7. Dg3 Se4: 8. Df3 Se5 9. Lb5†? c6 10. Df4 Sg6! (Hat er hier nicht einen Zug weiter gerechnet?) 11. Lc6:† (Opfert schon eine Figur!) 11. — bc6: 12. De3 Lc5 13. Dd3 Sf2: 14. De2† De7 15. De7† Ke7: 16. b4 Ld4 17. Sf3 La1: 18. Kf2: Lf6 19. Te1† Kd6 20. Kg1 a5 21. Ld2 ab4: 22. Lb4: c5 23. La3 Lf5 24. Te2 Thb8 25. Sfd2 Lc2: 26. Te1 Ld4† 27. Kh1 Se5 28. g3 Sd3 29. Tf1 Sf2† 30. Kg2 Se4 31. Te1 Lb1: 32. Sbl: Tbl: 33. Tbl: Ta3: 34. Tb6† Kc7 35. Tb3 Ta2:† 36. Kh1 Ta1† 37. Kg2 Sg5! 38. h4 Ta2† 39. Kf1 e4 40. Tbl Sf3! (Die eiserne Zange zog sich zu!) „Lose“, d. h. 0:1.

Werbt für das  
**SCHACH-ECHO**

**MK III — Boris Master**

(8 Min. gegen 20 Min. pro Zug!)

1. d4 d5 2. Sc3 Sf6 3. Lf4 Se4 4. Se4: de4: 5. e3 Sc6 6. Dh5? (Warum?) g6 7. Db5 a6 8. Le7?? (Dieser Zug war nach zwei Sekunden „drauf“ und blieb es bis zum „Count-Down“ nach 8 Minuten) 8. — Dc7: Bei diesem Zug gab Boris Master treffend (zufällig) seinen Kommentar: „Have you ever played before?“ ab! 9. Dc5 e5! 10. Dc4 Le6! (Alles Keulenschläge!) 11. d5? (Fällt auf die Falle auch noch herein . . .) 11. — Da5†! (Eben . . .) 12. Kd1 Ld5: 13. b4?? Lc4! (Na klar!) 14. ba5: Lf1: 15. Se2 Lg2: 16. Tg1 Td8† 17. Ke1 Lf3 18. Tg5 Le7 19. Tg3 Sg5: 20. Tb1 Lh4! 21. Tg1 0-0 22. Tb6 Sc4! 23. Tb7: Td2! (Alles genau berechnet diesmal!) 24. Sc3 Lf2:†, und „Lose“ von Weiß! 0:1 (wegen 25. Kf1 Se3:† matt!). Von Boris stark!

Wenn man MK III nun „höher“ stellt — was passiert dann?! Antwort: „Wenig bei MK III, mehr bei BORIS MASTER“. Sehen Sie selbst:

**MK III — BORIS MASTER**

(20 Min. gegen 30 Min. pro Zug!)

1. d4 d5 2. Sf3 Sc6 3. Sc3 Sf6 4. Lf4 Se4 5. Dd3 Sc3: 6. bc3: a6 7. Tbl f6 8. h4 e6 9. a4 Sa7 10. g4 Ld6 11. Ld6: Dd6: 12. Tb4 0-0 13. Lg2 Sc6 14. Tb3 b6 15. Kd2 Df4† 16. e3 Dg4: 17. Tg1 Sa5 18. Tb4 Sc4† 19. Ke2 a5 20. Tb5 c6 21. Tb3 La6† 22. Lh1 Dh5 23. Ke1 e5! 24. de5: fe5: 25. Tg5 Df7! 26. Lg2 e4 27. Dd4 ef3: 28. Lh3! (Spitzelt auf e6!) 28. — Tae8! 29. Tf5 Dc7 30. Tg5 Te4 31. Dd3 Th4: 32. Tg3 Lc8! 33. Lf1 Lf5! (Unbarmherzig!) 34. Dd1 Se3: 35. Df3: Lc2: 36. De3:(?) Te4! 37. De4: de4: 38. Lc4† Kh8 39. Ta3 Df4! 40. Le2 und gleichzeitig „LOSE“, noch bevor BORIS MASTER zu 40. — Dc1† ausholen, konnte!

Einen Wirrwarr von Varianten brachte die folgende Partie, die ich trotz 20-Minuten-Vorgabe pro Zug nicht ernst nahm, bis ich eine Figur verlor:

**H. Schöler — MK III**

(20 Min. pro Zug!)

1. f4 d5 2. Sf3 Lf5 3. d3 Sc6 4. Sbd2 Dd6 5. e4 de4: 6. de4: Le6 7. e5 Dc5 8. c3 De3† 9. Le2 Df4: 10. Se4 De4 11. Sg5 Dd5 12. Se6: fe6: 13. Lf4 Dg2: 14. Lf3 Dh3 15. Lg4 Dg2 16. Lf3 Dh3 17. De2 0-0-0 18. Lg4 Dh4† 19. Kf1 Kb8! 20. Kg2! h5! (Schlag und Gegenschlag!) 21. h3! Sh6! 22. Lg3 Dg5 23. Lh5: Sf5 24. Lg4 b5!! (Gewinnt eine Figur!) 25. Lf5:† 25. — bc4!! 26. Tad1 Td1: 27. Td1: Df5: 28. h4 Dg6 29. Dc4: Dc2† 30. Lf2 Dd1: 31. Dc6: (Spekuliert noch auf eine Remisschaukel) 31. — Dd5†! 32. Dd5: ed5: Weiß gab auf!

Nach dem Bericht über „Chess Challenger VOICE“ werde ich in bezug auf das Endspiel und auf Stellungsanalysen nochmals auf „MK III“ zurückgreifen und ihn mit „Challenger VOICE“ synchron schalten. Alles in allem jedoch ein starker Spielpartner, der besonders für Blitzschachspieler geeignet sein dürfte, da ab 10 Sekunden meist schon der optimale Zug ausgespielt wird. Mit 1-Minuten-Intervall könnte man seine Spielstärke bereits mit Stufe 10 von „Challenger 10a“ vergleichen, was einer Zeitvorgabe von mindestens 7 Minuten bei BORIS MASTER entsprechen würde. Einer der Spitzencputer im Microschach!

(Fortsetzung folgt)

**Schach-Echo (Juli 1980), Helmut Schöler: Was können Schach-Computer?  
Ein detaillierter Bericht über die Modelle  
Chess Champion Super System III und Chess Challenger Voice**



### Eröffnungsrepertoire...

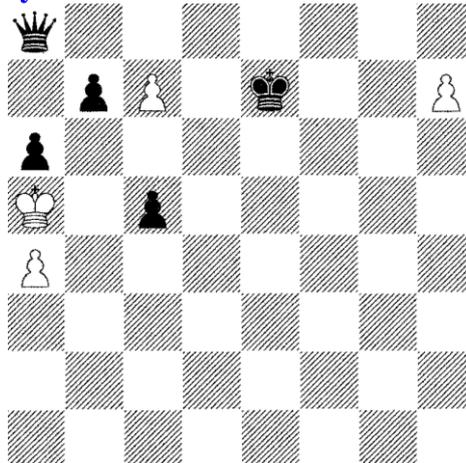
Im Gegensatz zu seinem Vorgänger verfügt er nicht über ein fest gespeichertes Eröffnungsrepertoire! Führt er die weißen Steine, so eröffnet er, von dem Zufallsgenerator gesteuert, mit 1. e2-e4 oder mit 1. d2-d4, als Schwarzer beantwortet er 1. e2-e4 mit 1. ... e7-e5 und 1. d2-d4 mit 1. ... d7-d5. Der Zufallsgenerator hat auf die Partien selbst relativ wenig Einfluß, viele Partien lassen sich deshalb ziemlich weitgehend reproduzieren, allerdings nicht immer komplett. Die Eröffnungsbehandlung ist oft etwas ungesund, weil der Computer die Dame meist zu früh ins Spiel bringt ...



### Teststellung Unterverwandlung

Er bedenkt zwar die Umwandlung des eigenen Bauern in andere Figuren als die Dame, doch nicht beim Gegner! So wurde ein Problem nicht richtig gelöst, da Weiß mit einer Springerumwandlung und gleichzeitigem Schachgebot(!) fortsetzen könnte!

**Super System III: 1. ... Da7?? Schwarz: 2. c8S+!**



### Teststellung minorpromotie

De **Chess Champion Super System III** staat iedere minorpromotie van de tegenstander toe, maar hij houdt er géén rekening mee! De **Super System III** speelt 1. ... Da7?? om op de volgende zet met een 'onpareerbaar mat' (2. ... b6 mat) te willen winnen. Helaas voor de **SS III** speelt de tegenstander nu 2. c8P+! en wint (alsnog). (Uit Schaakbulletin - maart 1980 pagina 143 - Tim Krabbé: De Micro's.)

# CHESS CHAMPION SUPER SYSTEM III

Zusatzgerät

**MEMORY** (electronischer Speicher – wenn Sie einmal eine Partie abbrechen müssen, speichert dieses Gerät die Spiel-Situation sowie die letzten 10 Einzelzüge. Speicher-Dauer bis zu 1 Jahr nach Spielabbruch.

**AKKU** (Power-Pack-System) – für netz-unabhängigen Betrieb des Schach-Computers. Ideal, wenn Sie auf Reisen mit Ihrem Chess Champion® Super System III spielen möchten.

Zusatzgerät



Zusatzgerät

Zusatzgerät



## Bedienungsfunktionen

14) Display für Figuren-Symbol, Koordinaten und Farbanzeige.

15) Symbol beim Schlagen einer Figur

16) LCD-Anzeige für Schach, Matt, Remis, Patt

17) Display-Licht Ein/Aus

18) Ton Ein/Aus

19) Zeit-Schalter oder Zug-Anzeige

20) Ein/Aus

7) Abfrage Zug-Vorschläge Figuren-Symbol „Baue

8) Farbwahl für Schwarz - nur in Verbindung mit FP – und EP-Taste

9) Positions-Eingabe bestimmter Spiel-Situationen. Löschen einzelner Figuren im elektronischen Speicher

12) Taste fürs Aufstellen eines neuen Spiels. Löscht alle Daten (auch im Zusatzgerät „Memory“) Ausnahme: Zeit-Vorgabe.

1) Farbwahl für Weiss – nur in Verbindung mit FP – und EP-Taste

2) FP-Taste (finde position) zur Spielstand-Kontrolle. Figuren-Symbol „König“

3) Taste für 3 – bzw. 50-Zug Remis-Regel Figuren-Symbol „Dame“

4) Abfrage der Anzahl bisheriger Züge Figuren-Symbol „Turm“

5) Zug-Rücknahme Figuren-Symbol „Läufer“

6) Zeitvorgabe (in Verbindung mit Zeit-Schalter). Figuren-Symbol „Springer“

10) MD = Mehr-Daten-Taste in Verbindung mit EP – und FP – Taste. Löschen aller Figuren – Positionen im elektronischen Speicher.

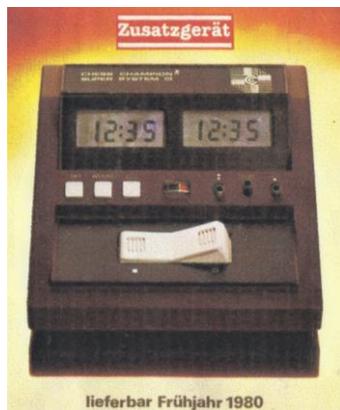
11) CE-Taste zum Löschen falscher Züge und Unterbrechung der Denkzeit des Computers.

13) ENTER – Eingabe-Taste Seitenwechsel Computer spielt gegen sich selbst

Multi-Funktions-Tasten von 1 bis 8 bzw. A bis H für Wahl der Koordinaten



**Zusatzgerät Memory: speichert die wichtigsten Spieldaten**



**Quarz-Schach-Uhr: (niemals erschienen - never released!)**

Rochade (November 1979), Martin Gittel: Als weiteres Zusatzgerät ist eine Quarz-Schachuhr für DM 129,00 - etwa ab 30.10.79 - lieferbar. Die Ganggenauigkeit der Uhr beträgt 3/- 1/100 Sekunde, die blendfreie LCD-Anzeige ist für beide Spieler getrennt individuell verstellbar. Die Uhr ist einstellbar auf normale Zeitmessung (summierend) oder verbleibende Zeit (subtrahierend). Sie besitzt eine eigene Batterie-Stromquelle, kann also auch als Turnieruhr für normale Schachpartien verwendet werden.



**Zusatzgerät Akku: fürs netz-unabhängige Spielen, z.B. auf Reisen**

# **Horten AG - Düsseldorf (1979)**

## **Björn Schwarz**

### **Zusammenfassende Bewertung des Chess Champion Super System III**

#### **Vorteile**

- modulare Bauweise nach dem Bankastenprinzip
- eingebaute Digitaluhr
- energiesparende LCD-Anzeige
- Anzeige der Figuren in Symboldarstellung
- Anzeige der internationalen Symbole:
  - “x” für Schlagen,
  - “+” für schach und
  - “+” für schachmatt
- Anzeige irregulärer Züge
- Erkennung einer Patt-Situation
- Annahme und Ausführung der Spezialzüge Rochade und Bauernumwandlung
- akustische Signale zur Kontrolle diverser Eingabe- und Ausgabefunktionen
- Anzeige von Alternativzügen
- Seitenwechsel während der Partie möglich
- Veränderung der Zeitvorgabe während der Partie möglich
- einfache Aufstellung von Spielsituationen (Problemschach)
- einfache Überprüfung der Figurenpositionen
- einfache Rücknahme eines Einzelzuges
- einfache Rücknahme von bis zu 10 Einzelzügen und Speicherung einer abgebrochenen Partie bis zu einem Jahr durch elektronischen Zusatzspeicher
- netzunabhängiger Betrieb durch ein setzbares Akku-Power-Pack-System möglich
- einfache Bedienung
- ansprechendes Design
- günstiger Preis
- leicht verständliche und ausführliche Betriebsanleitung

#### **Nachteile**

- zeitweilige Unterschiede zwischen eingegebenen und angezeigten Befehlen
- variantenarmes Eröffnungsspiel
- Fehlen einer langfristigen Strategie durch begrenzte Kapazität des Programmspeichers

\*\*\*

*Erwerbsquelle: 11-1979, Horten AG (Düsseldorf), Björn Schwarz: Zusammenfassende Bewertung des Chess Champion Super System III.*

## Anders als andere... wie diese

- 1 **Überragende Spielstärke**, weil einer der besten Schach-Computer-Experten der Welt das Programm ausgearbeitet hat.
- 2 **Hohe Computer-Leistung**, weil modernste Micro-Electronic und Pipeline-Architektur der Micro-Prozessoren eine Speicherkapazität von über 65 000 bits ermöglichen.
- 3 **Aggressiver Herausforderer oder defensiver Gegner**, weil dieser Schach-Computer mit Weiß oder Schwarz spielt. Während einer Partie können Sie beliebig oft anordnen, welche Figuren-Farbe der Computer zu spielen hat.
- 4 **Blitz-Schach-Partner oder kombinierender Stratege**, weil Sie zwischen 3 Sekunden und 100 Stunden Computer-Denkzeit wählen können. Je länger die Denkzeit, desto größer die Spielstärke des Computers.
- 5 **Perfekter Regel-Experte**, weil der Computer streng die internationalen Regeln beachtet und keine regelwidrigen Züge akzeptiert. Dieser Computer richtet sich auch nach der 3-Zug- und 50-Zug-Remis-Regel.
- 6 **Fairer Gegenspieler**, weil Rochade und En passant automatisch durchgeführt werden... ebenso die Bauern-Umwandlung. Der Computer bietet zuerst die Dame an - Sie können annehmen oder eine andere Figur bestimmen.
- 7 **Übersichtlicher Spielablauf**, weil im Display bei jedem Zug das natürliche Figuren-Symbol erscheint. Außerdem sichtbar die international gültigen Zeichen fürs Figur-Schlagen, für Schach, für Schach-Matt, Patt, Remis etc. werden ebenfalls angezeigt.

# 12

## wichtigsten Eigenschaften beweisen

**CHESS CHAMPION<sup>®</sup>  
SUPER  
SYSTEM III**

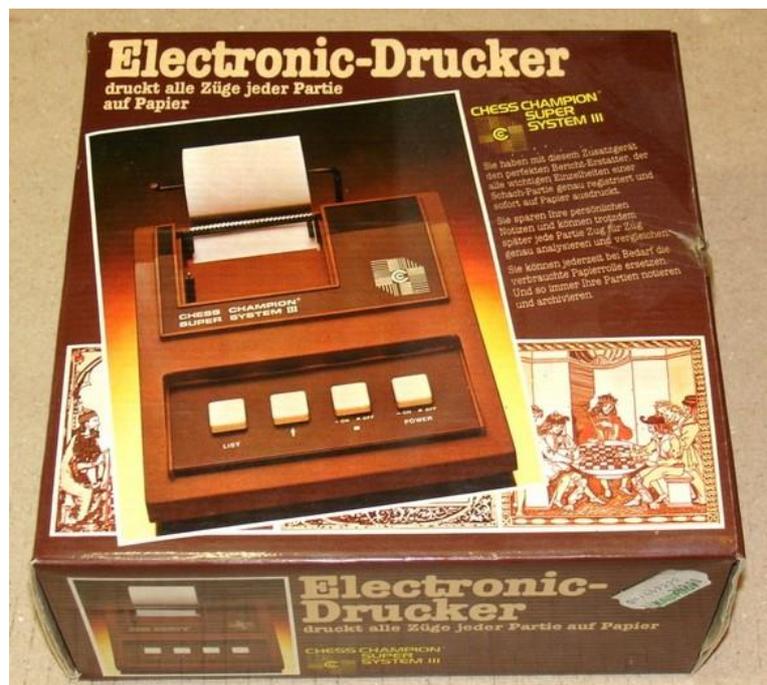
NOVAG INDUSTRIES LTD. 1417 STAR HOUSE, HARBOUR CENTRE, MONTE CARLO

- 8 **Reich an Strategien**, weil technisch perfekt ausgerichtet. Keine stereotypen Züge! Der Computer kann sogar gegen sich selbst spielen.
- 9 **Liefert Spiel-Analysen und löst besondere Schach-Aufgaben**, weil Schach-Großmeister ihr Wissen zur Verfügung stellen fürs Programm.
- 10 **Kann Ihr Trainer und Sekundant sein**, weil der Computer von ihm erwogene Züge kurz anzeigt und Ihnen Zug-Vorschläge macht... auch während Ihres Spiels gegen den Computer.
- 11 **Prüft viele Millionen Zugalternativen**, weil fortschrittliche Algorithmen - wie bei Groß-Computern - genutzt werden. Positionen aller Figuren sind während des Spiels jederzeit abrufbar.
- 12 **Mehr als ein leistungsstarker Schach-Computer**, weil ein sinnvolles Zusatzgeräte-Programm Ihnen alle Möglichkeiten erschließt, die heutzutage im Computer-Zeitalter genutzt werden können. Überzeugen Sie sich. Lassen Sie sich die Zusatzgeräte vorführen.



### Elektronik-Drucker

Druckt alle Züge jeder Partie auf Papier. Die Züge werden in international üblicher Art notiert. Weiß in der linken Spalte. Schwarz in der rechten Spalte. Einfach rechts an den Schach-Computer anstecken. Die Stromversorgung erfolgt automatisch über das zentrale Netzgerät. Keine zusätzlichen Batterien. Kostenpunkt damals 179,00 DM. (Bild: L. Hofman)



# Die superneuen Zusatzgeräte für den meistverkauften Schach-Computer auf dem deutschen Markt

## CHESS CHAMPION SUPER SYSTEM III

- Übertreffende Spielstärke – der Großmeister unter den Schach-Computern.
- Spielt schwarz oder weiß, auch während des Spiels Seitenwechsel möglich.
- Hält sich streng an internen Regeln (akzeptiert keine regelwidrigen Züge).
- Wahl der Spielstärke durch Vorgabe der „Denk-

- zeit“ des Computers (von 3 Sekunden bis 100 Stunden).
- Automatische Rochade, Bauernumwandlung, en passant, beachtet sogar die 3-Zug- und 50-Zug-Remis-Regeln.
- In Anzeige erscheint Symbol der bewegten Figur, sowie intern Zeichen für Schach (+), Matt (≠), Schlägen (X).
- „Denkt“ bei Schachaufgaben bis 7 (sieben) Züge im voraus, daher ideal für schwierige Analysen.

Großmeister  
der neuen  
Generation spiel-  
starker Schach-  
Computer

Schach-  
Computer  
398,-



**LCD-Schachbrett.**  
Sie benötigen kein extra Schachbrett mehr, wenn Sie dieses Zusatzgerät an den Computer anschließen. Auf dem LCD-Schachbrett werden die Figurensymbole synchron bewegt.

**298,-**

**Electronic-Drucker.**  
Notiert automatisch sämtliche Züge intern üblicher Art mit entsprechenden Symbolen, Fortlaufende Zugnummerierung, Computer-Zug wird speziell markiert. Auch kann jederzeit die gesamte Schachbrett-Situation ausgedruckt werden. Wertvoll für Schachanalytiker und zur Archivierung interessanter Partien.

**249,-**

**Memory (o. Abb.)**  
Speichert – bei ausgeschaltetem Hauptgerät – Spielstand nicht beendeter Partien bis zu 1 Jahr. Ideal auch für Fernschach.

**179,-**

**Akku (Power Pack) (o. Abb.)**  
Für netzunabhängigen Betrieb des Schach-Computers.

**98,-**

**Attaché-Koffer (o. Abb.)**  
zur Aufbewahrung aller Geräte.

**79,-**

Der Schach-Weltmeister Anatoly Karpow urteilt: Auch sehr gute Schach-Spieler merken schnell: hinter diesem „Super-System III“ steckt das Wissen und Können von einem der besten Schach-Computer-Experten der Welt!



## Bestellschein

Das sollten Sie wissen: Sollte in Ihrer Nähe keines unserer Häuser (Horten oder Merkur) sein, bestellen Sie mit dem abgebildeten Bestellschein. Wir liefern nach vorheriger Terminvereinbarung Fracht- und Verpackungskostenfrei. Zahlung bei Lieferung. Auslieferung nur innerhalb der Bundesrepublik und West-Berlins. Bei Bestellung unter DM 100,- Warenwert berechnen wir Ihnen DM 3,- Zustellkosten-Anteil.

Artikel	Preis	Stück
Computer	398,-	
Electronic-Drucker	249,-	
LCD-Schachbrett	298,-	
Akku (Power-Pack)	98,-	
Memory	179,-	
Attaché-Koffer	79,-	

Name \_\_\_\_\_

Straße, Haus-Nr. \_\_\_\_\_

PLZ/Wohnort \_\_\_\_\_ Telefon \_\_\_\_\_  
Auf Postkarte kleben (50 Pf Porto) oder Brief (60 Pf Porto).

An Horten - Hauptverwaltung - Postfach 1133  
4000 Düsseldorf 1 - Bestellservice EA 633

- Ihr persönlicher Schachlehrer hilft Ihnen bei Bedarf aus schwierigen Situationen.
- Modernste Microelectronic ermöglicht Checken von 500.000 Schachpositionen **pro Sekunde.**

6 Monate  
Garantie

# Horten

DAS HAUS VOLLER IDEEN

# Chip (1980)

## Björn Schwarz

### Chess Champion Supersystem III

### Schach im Baukastensystem

Beim **Chess Champion Supersystem III** handelt es sich um die wesentlich verbesserte Version seiner Vorgänger **Chess Champion MK I** und **Chess Champion MK II**. Neuartig an diesem Gerät ist das erstmals bei Schachcomputern angewandte Baukastenprinzip.

Das System besteht neben dem Grundgerät für Netzbetrieb aus folgenden Einzelkomponenten:

- einem **elektronischen Drucker**, der jeden Spielzug auf einem Papierstreifen registriert,
- einem **LCD-Schachbrett**, auf dem sämtliche Figuren mit natürlichen Symbolen dargestellt werden,
- einem **elektronischen Speicher**, der auch die Speicherung einer abgebrochenen Partie bis zu einem Jahr ermöglicht,
- einem **Akkusatz** für einen etwa 2- bis 5Stündigen netzunabhängigen Betrieb des Grundgerätes mit Speicher und
- **LCD-Schachbrett** und
- einem **Attaché-koffer** zur Aufbewahrung aller Einzelgeräte.



**Chess Champion MK III inklusive LCD-Schachbrett- und Druckermodul**

Das 25 cm x 16 cm x 6 cm große und 1120 g schwere Gerät (inclusive **Akku** und **Speichermodul**) schlägt auf Wunsch alternative Gegenzüge vor. Im Gegensatz zu seinen Vorgängern besitzt das **Chess Champion Supersystem III** eine eingebaute Uhr.

### Weitere Merkmale des Schachcomputers sind:

- Erkennung einer Patt-Situation,
- Befolgung der 3-Zug- und 50-Zug-Remis-Regel,
- Überprüfung der Figurenposition und
- Erstellung von Spielsituationen (Problemschach),
- Rücknahme von bis zu zehn Einzelzügen (nur in Verbindung mit dem Speichermodul möglich).

### Wo zu kaufen:

In vielen Kaufhäusern und großen Spielwaren-Spezialgeschäften.



**Electronic-Schachbrett mit natürlichen Figur-Symbolen auf LCD-Anzeige**  
(Bild: Luuk Hofman)

### Preis:

- Grundgerät 398 DM,
- Drucker 179 DM,
- LCD-Schachbrett 298 DM,
- Speicher 179 DM,
- Akkusatz 98 DM und
- Attachékoffer 79 DM.

### Was uns gefällt:

- Modulare Bauweise,
- eingebaute Digitaluhr,
- energiesparende LCD-Anzeige,
- einfache Bedienung,
- ansprechendes Design,
- gutes Preis-Leistungs-Verhältnis.

### Was uns weniger gefällt:

- Das Eröffnungsspiel ist etwas arm an Varianten.

*Quelle: 05-1980, Chip (Kaufberatung), Björn Schwarz: Chess Champion Supersystem III - Schach im Baukastensystem.*

GERHARD PIEL  
freischaffender Architekt  
2 Hamburg 52  
Trenknerweg 41  
Telefon: 880 19 71

An das  
Horten Warenhaus  
Mönckebergstraße 1  
2 Hamburg 1

Th. 339/101  
Herr Heegenberg

18. 10. 1979

Betrifft: Spielwarenabteilung, Schachcomputer

Sehr geehrte Herren !

Mir ist bekannt, daß Sie sehr viel für die Werbung und Verbreitung der Schachcomputer tun.

Am 6. Oktober 1979 nahm ich als Spieler an Ihrem kleinen Turnier gegen CHESS CHAMPION SUPER SYSTEM III teil.

Von der Spielstärke war ich beeindruckt. Ich selbst habe einen BORIS.

Im April dieses Jahres habe ich ein Turnier der MIKRO-Schachcomputer gestartet. Die Untersuchungen hierüber füge ich dem Schreiben bei. Der Artikel wurde in der Zeitschrift "ROCHARDE" abgedruckt.

Um Käufer zu informieren halte ich es für sinnvoll ein Turnier der Schachcomputer der 1. und 2. Generation wieder durchzuführen.

Meine Frage an Sie lautet ? Würden Sie mir für etwa 1 Woche einige Computer leihweise zur Verfügung stellen? Ich würde Ihnen dafür unentgeltlich meinen Turnierbericht liefern.

Zu welchen Zwecken Sie ihn benutzen, ist mir egal. Daß diese Turniere auch wo anders gestartet werden, ist mir bekannt.

Mein Vorschlag lautet folgende Computer gegeneinander spielen zu lassen:

System III = MK II- Boris - Challenger 7

Ich würde mich freuen Ihre Zustimmung zu erhalten und zeichne mit

freundlichem Gruß

# Schaakbulletin (1980)

## Tim Krabbé

### De Micro's

Over de in Hongkong gefabriceerde **Chess Champion Super System III** (fl. 498,00), hierna te noemen **SS III** schijnt in Duitsland nogal ophef te worden gemaakt, en terecht. Toen Hans Böhm in het Handelsblad schreef dat de sinds eind '79 op de markt zijnde **SS III** bijna een partij van de wereldkampioen had gewonnen, wist ik niet wat ik moest denken, want Karpovs beeltenis siert nu eenmaal de doos waar deze machine in zit.



Een jonge Tim Krabbé tijdens zijn eerste historische testwerkzaamheden van schaakmicro's. Het was nog het tijdperk dat elke zet 'ingetoetst' moest worden. Tim was dan ook vaak tot in de vroege uurtjes aan het testen! De originele afbeelding bestaat uit twee delen en is daarom niet goed te reproduceren. Toch vind ik het een prachtige foto! Die schuifdeuren met glas-inlood, en die eenvoudige lampjes boven de tafel. Het doet mij sterk denken aan mijn iets oudere broer, die een identieke inrichting had! En dan al die nostalgische schaakcomputers... De **Chess Champion Super System III** is niet te zien (Tim kreeg hem enigszins verlaat binnen), maar deed wel degelijk mee aan deze test! (foto: tijdschrift 'KIJK' - maart 1980)

Maar toch. Het bleek een volkomen plausibele partij. De **SS III**, die net als **Boris** met het count-down systeem werkt, kreeg per zet 10 minuten. Karpov speelde op deze basis simultaan tegen 25 van deze apparaten. Gezien de uiterst geringe variatie van de **SS III** had hij bijna 25 keer dezelfde partij kunnen spelen, maar dat zou natuurlijk slechte reclame zijn geweest:

Wit (Weiß): **Karpov** (simultaan)

Zwart (Schwarz): **Chess Champion Super System III** (10 min./zet)

1. c4            e5  
2. Pc3          Pc6

3. g3	Lc5
4. Lg2	Pf6
5. Pf3	0-0
6. 0-0	d6
7. d3	Le6
8. a3	a5
9. h3	De7
10. Tb1	Lf5
11. Lg5	Kh8
12. Pd5	Dd8
13. b4	axb4
14. axb4	La7
15. Tal	h6
16. Lxf6	gxf6
17. Dd2	Kh7
18. Ph4	Le6
19. Le4	Kg7
20. g4	Pd4
21. Kh2?	Pb3
22. Db2	Pxa1
23. e3	



Het meest opvallende aan de verpakking is wel de afgebeelde extra grote entertoets. Op de geproduceerde modellen is deze toch echt een stuk kleiner. Ook in oude brochures komt men die extra grote entertoets tegen, maar op bestaande exemplaren heb ik een dergelijke grote entertoets nog nooit gezien! (foto: Luuk Hofman)

Volgens het bulletin van de Horten-vierkamp (Horten is het warenhuis dat zoveel aan de verkoop van de **SS III** heeft verdiend dat het die vierkamp kon sponsoren om er nóg meer te verkopen) verliest 23. Dxa1 meteen nóg een stuk wegens Lxf2. Omdat ik dankzij het gebrek aan variatie de hele partij op mijn eigen **SS III** kan naspelen, kan ik bevestigen: Lxf2 vindt hij in dat geval in 3 seconden. Je kan in zijn venstertje de hele denktijd lang volgen welke zet hij overweegt. Alle zetten tot hier overwoog hij al na enkele seconden, behalve de 15e (plm. 2 min.), de 19e (1 min.), en de 21e (1 min.). Tenslotte: in 23. Txa1 Lxf2 had Karpov natuurlijk helemaal geen zin.

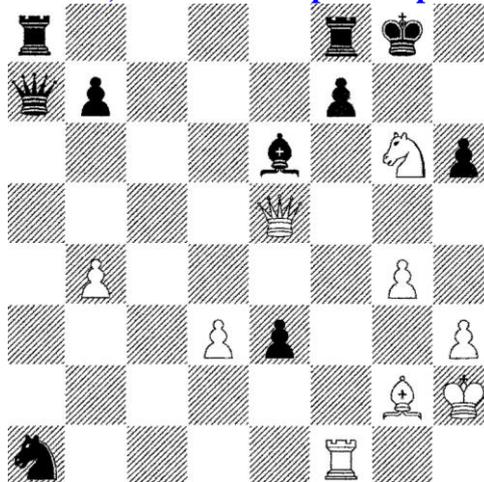
23. ...	c6
24. Pc3	d5
25. cxd5	cxd5
26. Lg2	d4

(**SS III** na 7 min. bedenktijd)

27. Pb5 Db6  
 28. Pxa7 Dxa7  
 29. f4 dxe3  
 30. fxe5 fxe5  
 31. Dxe5+ Kg8  
 32. Pg6

(Volgens het bulletin is 29. Da3 veel sterker, maar ook na een uur denken speelt **SS III** de tekstzet.)

**Zwart (Schwarz): Chess Champion Super System III**



**Wit (Weiß): Karpov**

Stelling na. 32. Pg6 (Stellung nach 32. Sg6)  
 De fameuze stelling. Er volgde nu:

32. ... Tfd8??  
 33. Dh8 (mat).

Volgens mijn eigen **SS III** klopt dat echter niet. Ik heb het denkproces vele malen herhaald, en steeds gebeurt er dit: 4" lang overweegt hij Dd4, dan tot 35" fxc6, vervolgens inderdaad tot 6'30" het merkwaardige Tfd8, maar hij keert vervolgens altijd terug tot fxc6 en speelt dat ook na 10 minuten. Het blijft heel raar dat de fenomenale rekenaar **SS III** mat in 1 overziet, maar ook het na 10 minuten gespeelde fxc6 verspeelt de winst en verliest zelfs.

Ik speelde dit als volgt tegen hem verder (**SS III** weer 10 min./zet).  
 Vanuit het diagram:

Wit (Weiß): **Tim Krabbé** (analyse)

Zwart (Schwarz): **Chess Champion Super System III** (10 min./zet)

32. ... fxc6  
 33. Dxe6 Kg7 (33. ... Kh8 34. De5 enz.)  
 34. De7 Kg8 (34. ... Kh8 35. Txf8+ Txf8 36. Dxf8+ Kh7 37. Ld5 h5 38. g5)  
 35. Ld5+ (En wint.)

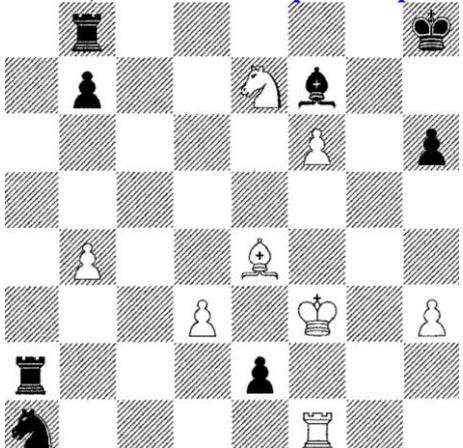
Hoe wint zwart dan? 32. ... Kh7? 33. Pxf8 Txf8 en 34.Txa1. In het bulletin wordt als winstzet 32 ... Db8 aangegeven. Dat is precies het type zet waar de **SS III** niet goed in is. Hij vond hem pas na 1 uur 25'. En zou hij dán hebben gewonnen? Ik geloof het niet.

Ik speelde de stelling na **32. ... Db8** weer op het 10 minuten niveau tegen hem verder:

Wit (Weiß): **Tim Krabbé** (analyse) - Zwart (Schwarz): **Chess Champion Super System III**

33. Pe7+ Kh7  
34. Le4+ f5  
35. Dxb8 Tfxb8  
36. gxf5 Ta2+  
37. Kg3 Lf7  
38. f6+ Kh8  
39. Kf3 e2

**Zwart (Schwarz): Chess Champion Super System III**



**Wit (Weiß): Tim Krabbé (analyse)**  
Stelling na 39. ... e2. Typisch computer. Een mens geeft met 39. ... Tf2  
onmiddellijk die pion tegen torenruil en wit heeft niets meer.

40. Tg1 b5?  
41. Tg7 (Het is al uit.)  
41. ... e1P  
42. Ke3 Pac2+  
43. Kf4 Pxd3+  
44. Lxd3 (En zwart gaf op. 1-0)

Typierend voor het verschil in stijl is hoe de **Fidelity Chess Challenger 'Voice'** (niveau 8) de diagramstelling verder speelde. Maar ook hij verloor met zijn toren voor.

Wit (Weiß): **Tim Krabbé** (analyse) - Zwart (Schwarz): **Fidelity Chess Challenger 'Voice'**

32. ... Db8 (Na 15 minuten gevonden)  
33. Pe7+ Kh7  
34. Le4 f5  
35. Dxb8 Tfxb8 (32')  
36. gxf5 Ld7 (14')  
37. f6+ Kh8  
38. Tg1 Ta2+ (25')  
39. Kh1 e2 (26' - Nu is het al uit.)  
40. Pg6+ Kh7 (2' - Hij ziet het torenverlies na 40. ... Kg8 41. Ld5+; het mat ligt achter de horizon.)  
41. Pe5+ (Maar nu niet meer: 'I lose' 1-0)

### Tim Krabbé (maart 1980):

De **Chess Champion Super System III** is de nauwelijks herkenbaar verbeterde versie van die ellendige **Chess Champion MK I**. De **SS III** is zo nieuw dat de helft van zijn accessoires (elektronisch schaakbordje; automatische partijschrijver (printer); schaakklok; geheugen; accu; koffertje) nog niet eens leverbaar is. Wie dat er allemaal bij wil hebben is nog eens zo'n fl. 1000,00 extra kwijt, maar kaal heeft de **SS III** de aantrekkelijkste prijs van al deze schaakmachines.

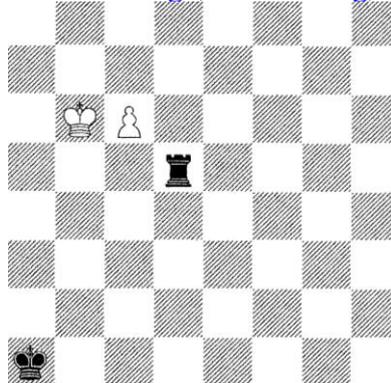
#### Technisch zit hij perfect in elkaar

- Met slechts 13 toetsen (tegen de andere 16) heeft hij het meest efficiënte systeem om stellingen op te zetten,
- wit dan wel zwart te laten beginnen,
- de stelling te controleren,
- de tijdvoorgift te bepalen.
- Er is licht voor het venster,
- een arsenaal gezellige piepjes (kan allebei worden uitgeschakeld),
- en een ingebouwde klok, die de tijd voor het count-down systeem (1 sec. tot 100 uur) aftelt.
- In het venster kan dat aftellen dan wel het denkproces worden gevolgd;
- heel prettig is dat je dat denkproces kan onderbreken en dan meteen verder spelen, zonder dat je opnieuw de tijd hoeft in te typen.
- Er is een toets waarmee altijd het aantal gespeelde zetten kan worden opgevraagd, en een toets waarmee je een heel denkproces onmiddellijk kan laten herhalen.
- In een speciale probleem-modus lost hij vooral tweezetten razendsnel op.

#### De SS III is de eerste micro die alle schaakregels beheerst

- Zelfs de 50-zettenregel en de
- driemaal dezelfde stelling regel past hij automatisch toe;
- minorpromoties voert hij desgewenst in seconden uit.

#### Teststelling (Teststellung)



Op 5 minuten niveau speelt hij tegen zichzelf de Saavedra-stelling perfect af: **1. c7 Td6+ 2. Kb5 Td5+ 3. Kb4 Td4+ 4. Kc3 Td1 5. Kc2 Td4! 6. c8T! Ta4 7. Kb3**. Vrijwel al deze zetten vindt hij in luttele seconden, inclusief 5. ... Td4! De tweede, derde en vierde witte zetten kosten hem iets minder dan een minuut en voor de moeilijkste, Saavedra's c8T gebruikt hij 4'10".

*Bron: Schaakbulletin (1980), Tim Krabbé: De Micro's en Kijk: Schaaktoernooi voor zes computers en één heer. [HV: Het artikel van Tim Krabbé is te groot om geheel in dit item te plaatsen. Gelukkig is dit item op zichzelf al groot genoeg... 😊😊]*

## Unterschiedlichen A / B Versionen Chess Champion Super System III

### A-Version - Baujahr (release) September/Oktober 1979

Der Super System III wiederholt in gleichen Situationen allzu stereotyp die gleichen Züge. Beim Überprüfen des erwogenen Computerzuges verschwindet im rechenphase 'Computing' aus Info-LCD.

### B-Version - Baujahr (release) September/Oktober 1980

Inzwischen ist Super System III geringfügig überarbeitet worden, ohne indes seinen Charakter allzu sehr zu verändern, und das Zentralgerät ist nun in einer modifizierten Variante verfügbar. Das B-Programm des Chess Champion Super System MK III wird ab Herbst 1980 in bereinigter Form mit effektiverem Zufallsgenerator und besserer Eröffnungsbehandlung verfügbar sein. Desweiteren ist der Time-Schalter nicht rastend aufgeführt, so daß beim Überprüfen des erwogenen Computerzuges das Wort 'Computing' nicht gelöscht wird.

### Der Spiegel (Quelle: Dezember 1980)

Beim "Super System III" macht es keinen Unterschied, ob man mit dem angeblich neuen oder mit dem alten spielt, die Partien sind über weite Passagen völlig identisch. Nicht mal die Hauptschwäche dieses Geräts ist beseitigt. Es besitzt zwar einen Zufallsgenerator, der bei anderen Geräten von mehreren gleichwertigen Zügen sozusagen einen auslost und so für Abwechslung sorgt, hier ist er aber fast ohne Wirkung.

<b>TIPS FÜR DEN GEGNER GEBEN NUR ZWEI VON ZEHN</b>										
Der SPIEGEL verglich die zehn Schachcomputer, die derzeit auf dem deutschen Markt angeboten werden (+ = Eigenschaften vorhanden, — = nicht vorhanden).										
	Boris Diplomat	Boris	Compu Chess II	Chess-mate	Chess Challenger 7	10 c	Voice	Chess Champion MK I	MK II	Super System III
Preis	448	898	298	298	498	698	998	229	279	398
Wird mit Brett und Figuren geliefert	+	+	—	—	+	+	+	—	—	—
Spielt beide Farben	+	+	—	+	+	+	+	—	+	+
Spielt gegen sich selbst	+	+	—	+	+	—	+	—	+	+
Verweigert regelwidrige Züge	+	+	—	+	+	+	+	—	+	+
Stellungskontrolle während der Partie	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
Rochadetest*	—	—	—	—	+	+	+	—	—	+
Verwandelt Bauern auf 1. bzw. 8. Reihe in beliebige Figur	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+
Zeigt Züge, die er „erwägt“	+	+	—	—	—	—	—	—	—	+
Gibt dem Gegner Tips für den nächsten Zug	—	—	—	—	—	—	+	—	—	+
Spielstärke (+ = stark, — = weniger stark)	—	—	—	—	+	+	+	—	—	+

\*) Kenntnis der Regel, daß die Rochade (Doppelzug Turm/König) nur möglich ist, wenn noch keine dieser beiden Figuren gezogen wurde. Bei dem Test war der König von e 1 nach e 2 und zurück gegangen.

**DER SPIEGEL**

(Bild: Der Spiegel von 3. Dezember 1979)

Die Bedenkzeit kann zwischen 3 Sekunden und 100 Stunden selbst gewählt und festgelegt werden. Das Gerät spielt mit den schwarzen oder den weißen Steinen, ein Seitenwechsel jederzeit möglich. Spezial-Schachzüge werden ausgeführt. **Super System MK III** ist zur Zeit der einzige, der die 3-Zug und 50-Zug-Remis-Regel beachtet. Auch die Unterverwandlung wird als einziges Gerät auf dem Markt durchgeführt!



Dieses bedeutet folgendes: Erreicht ein Bauer die gegnerische Grundlinie wählt er nicht automatisch die Dame, sondern den ihm in dieser Spielsituation sinnvollsten erscheinende Offizier. Dieses ist besonders wichtig bei der Lösung von Schachproblemen. Auf der LCD-Anzeige werden außer den Zügen auch die entsprechenden Figuren in Symboldarstellung und die international gebräuchlichen Zeichen angezeigt. Auch die eingebaute Uhr ist vorhanden. (Bild: Heinz-Gerd Lehmann)



**Chess Champion Super System III-Produktion in Hongkong...**  
(Bild: Der Spiegel - 1979)

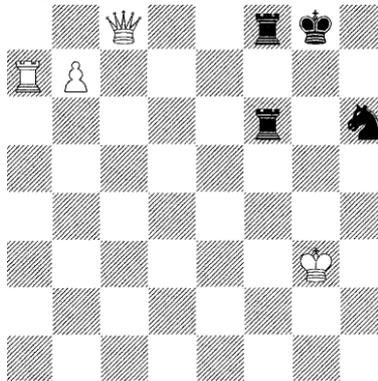


**Een zeer zeldzame versie van de (Novag) Chessmaster Chess System III uit 1979**  
(Bild: Karsten Bauermeister - 2005)

## Chess Champion Super System III (A) ignoriert Schachgebot!

In einem Spiel gegen Super System III (Bedenkzeit 1 Minute) tat sich das folgende:

**Schwarz: Klaus Grüne**

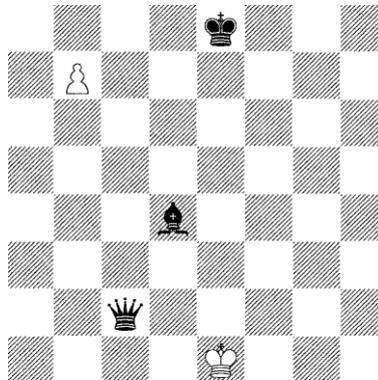


**Weiß: Chess Champion Super System MK III (A-Version)**

Weiß antwortet auf das Schachgebot 1. ...Tf6-g6+ mit dem Zug 2. b7-b8S ?? und geht erst nach dem nächsten schwarzen Zug 2. ...Tf8xc8 mit Kg3-h3 aus dem Schach.

2. Beispiel (gleiche Bedenkzeit):

**Schwarz: Klaus Grüne**



**Weiß: Chess Champion Super System MK III (A-Version)**

Auch hier ignoriert Super System III das Schachgebot 1. ...Dc2-f2+ und holt sich auf b8 einen Springer. Jetzt der Versuch des Seitenwechsels ... 'ENTER'. Siehe da, er schlägt den weißen König! Danach ist am Gerät keine Taste mehr zu gebrauchen, alles ist gesperrt, nur der Aus-Schalter ist noch in Funktion. Fazit: So genau wie in der Werbung scheint Super System III die Schach-Regeln nun auch wieder nicht zu kennen.

*Erwerbsquelle: 08-1980, Rochade, Klaus Grüne (Hobby-Elektronik - Seesen/Harz): Chess Champion Super System MK III ignoriert Schachgebot!*

*HV: Ik heb de twee bovenstaande stellingen uit tijdgebrek niet getest met mijn SS III (A), maar ik vind het belangrijk genoeg om ze op te nemen in dit item. Interessant is het wel!*

### **Programmierer / Programmer**

- Programmierer: David Levy & Mike Johnson

### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: September ~ Oktober 1979

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

- Mikroprozessor: 6502A
- Taktfrequenz: 2 MHz
- Programmspeicher: 8 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 1 KB RAM

### **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke (DWZ/Elo): ca. 1350
- Bewertung: Am besten geeignet für Fortgeschrittene (DWZ/Elo 1200 ~ 1400)

### **Verwandt / Family**

- Intelligent Games / SciSys - Intelligent Chess
- SciSys - Chess Champion Super System IV

### **Internet**

[http://www.chesscomputeruk.com/html/chess\\_system\\_iii.html](http://www.chesscomputeruk.com/html/chess_system_iii.html)

[Website Mike Watters]

[http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Novag\\_Chess\\_Champion\\_Super\\_System\\_MK\\_III](http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Novag_Chess_Champion_Super_System_MK_III)

[Wiki(pedia) - Website Schachcomputer.info]

[http://www.wolfgang-unzicker.de/Bilder/1980\\_Horten.jpg](http://www.wolfgang-unzicker.de/Bilder/1980_Horten.jpg)

[http://www.wolfgang-unzicker.de/Bilder/1980\\_Horten2.jpg](http://www.wolfgang-unzicker.de/Bilder/1980_Horten2.jpg)

[Fotocollectie Wolfgang Unzicker met daarin ook een paar foto's uit 1980 (Horten)]

<http://wissen.spiegel.de/wissen/image/show.html?did=14334137&aref=image036/2006/06/16/cq-sp198005000620071.pdf&thumb=false>

[Der Spiegel (Dezember 1980) - Schachcomputer: Tricks und Trug.]

Klik op:

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/Novag/chess2.php?item=3&merk=Novag>

om de partij van A. Karpov tegen de CC SS 3 na te spelen!

---

Last Updated on October 20, 2011