

09-1979 [A-3976] Cassia - Chess Mate

Deze week kreeg ik van een grote Duitse verzamelaar enige vragen over o.a. Chess Mate. Voor mij een aanleiding om dit oude item wat alweer vanaf juli 2009 online staat een opfrisbeurt te geven. De Duitse verzamelaar had het steeds over de merknaam 'Toytronic'. Maar de schaakcomputers Toytronic Chess Mate en Toytronic Chess Electronics zijn ook verkocht onder de merknaam 'Cassia'. Wat mij zo intrigeert, is dat op geen enkele schaakcomputerwebsite de naam 'Cassia' voorkomt! Dat zal dan zeker met onbekendheid te maken hebben. Soms komt men 'Caissa' Chess Mate tegen. Enigszins begrijpelijk, maar ongelukkigerwijs niet correct. Erg verwarrend allemaal. Ik voel voor mij een taak om licht in de duisternis te brengen. Ik heb twee originele bronnen gevonden, die ik in dit item zal presenteren. Laten we beginnen met het zeer lezenswaardige boek van D. Levy en M. Newborn...

How Computers Play Chess (1991) David Levy & Monty Newborn

... During the period from 1977 to 1980 the market for dedicated chess computers grew rapidly. In the United States Fidelity's main rival was a product called Boris (no one was foolish enough to try to name a chess computer Bobby!). Boris had a scrolling display which would output various jokey messages at random, such as "I expected that" or "Don't tell David Levy about that move." While the United States had been the birthplace of chess computers, Hong Kong was quick to react. Two Hong Kong companies, Novag and Scisys-W, each had their own range of chess computers before the end of 1980, and a third Hong Kong company, **Cassia**, soon entered the market ...

Source: How Computers Play Chess by David Levy & Monty Newborn (page 207)
Computer Science Press, Inc. New York, NY, USA ©1991 - ISBN:0-7167-8239-1
<http://www.amazon.com/Computers-Chess-David-Monty-Newborn/dp/B0026QP89Y>

Cassia Chess Mate is uitstekend te gebruiken voor op reis, want het bezit een speelveld met inklapbaar schaakbordje, en wat natuurlijk nog belangrijker is; het speelt met oplaadbare batterijen. Bovendien heeft het een mooi setje houten schaakfiguren. Jammer dat deze niet magnetisch zijn uitgevoerd. Het schaakprogramma is een kopie van de Fidelity Chess Challenger 10 (A), dus een rokade toepassen is voor de Chess Mate zo goed als onuitvoerbaar!



The board can be folded up. Cassia Chess Mate is often referred to Toytronic Chess Mate. The chess program reputed to be the same as Fid. Chess Challenger 10 (A) by Ron Nelson.

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

Een klein stukje geschiedenis over Eric White

De firma 'Cassia' met aan het hoofd Eric White en Ken Cohen, begon al in de zomer van 1979 schaakcomputers te produceren. Hun eerste product was 'Chess Mate', welke in de herfst van 1979 op de commerciële markt kwam. Pikant detail is wel dat 'Chess Mate' een kloonversie is van de Fidelity Chess Challenger 10 (A). Zo rond 1981 werd Cassia omgedoopt in 'White and Allcock' en in 1984 kwam men de naam 'Newcrest Technology' (CXG) tegen, welke eind 1987 de merknaam 'Sphinx' ging voeren. Hieronder een klein overzicht door de jaren heen...

1979-1980	Cassia	Eric White & Ken Cohen	(Chess Mate)
1981-1984	White & Allcock	Eric White & Ken Cohen	MultiTech
1984-1991	Newcrest Technology / CXG Systems	Eric White & Ken Cohen	Sphinx (1987)
1991-1993?	National Telecommunications System	Eric White	Sphinx
1994-1995?	Krypton	David Levy	Krypton
1995-1996?	Timorite	Eric White & David Levy	Krypton
1997-1998	Timorite	Eric White & David Levy	Krypton /Systema
1998-1999	Timorite / Tiger Toys	Eric White & David Levy	Krypton /Tiger
?????????			

Hans-Peter Ketterling Schach dem Computer (1980) Zweimal Chess Mate

Mitte des Jahres 1979 erschien ein Schachcomputer namens **Chess Mate**. Er hat zwar ein anderes Gehäuse, eine kleinere Anzeige und seine Tasten sind unter einer bunt bedruckten und englisch beschrifteten Folie versteckt, gleicht aber ansonsten bis auf das I-Tüpfelchen dem schon besprochenen **Chess Champion MK II (A)** und stammt von **Commodore**.

Im Herbst 1979 tauchte ebenfalls unter der Bezeichnung **Chess Mate** ein weiterer Schachcomputer von **Cassia** auf, der mit seinem Namensvetter nichts gemein hat. Gewisse Ähnlichkeiten mit dem **Chess Challenger 10** sind nicht zu übersehen. Er ist in einem schwarzen Kunststoffgehäuse mit sechzehn Tasten und zwei Schiebeschaltern untergebracht. Das Schachbrett kann zur Hälfte eingeklapppt werden, einer der Schiebeschalter entpuppt sich dabei als Verriegelung für den eingeklappten Teil. Der andere Schiebeschalter ist echt, es ist der Geräteauptschalter.

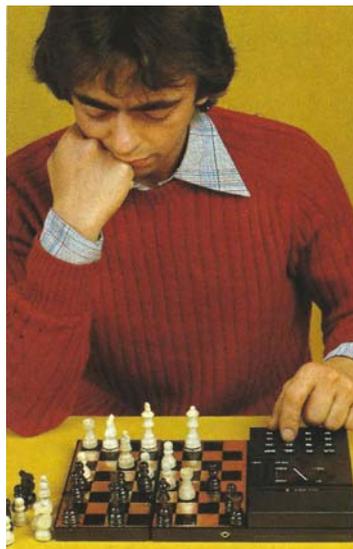
Genauere Untersuchungen förderten zutage, daß dieser **Chess Mate** dem **Chess Challenger 10 (A)** entspricht. Auffällig ist, daß die Rechenzeiten etwa das Anderthalbfache betragen. Der Grund ist der, daß man ihn technisch etwas verändert hat, ohne das Programm anzutasten, um Akkubetrieb zu ermöglichen. Dadurch, daß er langsamer arbeitet, kann man Strom sparen. Die Akkus reichen für etwa 4 Stunden, und die Ladezeit beträgt rund 14 Stunden. Die Konzeption ist nicht schlecht, zumal das Gerät auch preislich weit unter dem Vorbild liegt. Als der Computer herauskam, war das Programm aber nicht nur vom **Chess Challenger 10 (B)** überholt, sondern es gab auch schon den **Chess Challenger 7**, und der **Chess Challenger Voice** war bereits lange angekündigt. Eine interessante Alternative, aber leider ein Jahr zu spät auf den Markt gekommen!

Quelle: Ketterling / Schwenkel / Weiner: Schach dem Computer - 1980, S. 160-161.

Hans-Peter Ketterling, Schach dem Computer (1980): Cassia Chess Mate

Schachcomputer auf einen Blick III	SAVANT	SAVANT II	SAVANT Royale	ROBOT	MEPHISTO	MEPHISTO Junior	MEPHISTO II	MEPHISTO ESB II	ESCORTER	AMBASSADOR	MONARCH	COMPUCHESS	COMPUCHESS II	MASTER I	TRACER CHESS (r1/2)	COMP. CHESS (r1/2)	C. MATE (Cassia)	SC 2	C. MATE (Commod.)	TEC	MATTEL CC	COMPUTACHESS	BOGOL 5.0 ASB	E. CHESS C-700	
Netzbetrieb	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Batteriebetrieb in h					120	30	100	2,5						10								20	100		*
Akubetrieb in h					12	12	50	1,5										(4)							
Tasten für Zügeingabe	d	d	d	m	●	●	●	m	m	m	m	●	●	●	s	m	●	●	●	●	●	●	d	m	●
Sensorbrett					●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Cursorsteuerung																									
Alphanumerische Anzeige	●	●	●		●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
LCD-Brett																									
LEDs zur Feldkennzeichnung								64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64	64
Kontrolltöne	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Sprache, Kommentare	○	○	○	○																					
Integriertes Schachspiel																									
Zugzeitmessung	(●)	(●)	(●)	(●)																					
Summenzeitmessung																									
Count-Down-Zeitmessung																									
Stellungsspeicher	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Problemeingabe	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Brett abräumen	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Farbwechsel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Spielstufenwechsel	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Automatenpartien	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Zugvorschläge	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Mehrzügeingabe	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Monitorschaltung	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Unterbrechbarkeit	∞	∞	∞	∞	2	2	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞	∞
Zugzurücknahme in HZ	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Partiewiederholung	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Legallitätskontrolle	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Ausführung C-O und ep	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Remisregeln 3 x und 50 Z	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Mattankündigung	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●
Aufgabe	S	●	●	●																					
Autom. Unterverwandlung																									
Zufallsgenerator	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Nutzung der gegn. Bedenkzeit	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Einblick in den Rechenvorgang	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Programmgleichheit (A=a usw.)	S	s1	s2	s3			T	t	U	U	U	M	m1	m2			B	d	N	N				m3	
Programm erweiterbar	●	●	●	●																					
Programm austauschbar	●	●	●	●																					
Spielstufen	9	9	9	9	8	8	7	7	9	9	9	6	6	6	12	6	10	10	8	8	4	8	8	8	
Matt- und Analysestufen	7	7	7	7	8	8	9	9	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
Max. Rechenzeiteinstellung in h																									
Initiative	zur.	zur.	zur.	zur.	zur.	zur.	zur.	akt.	akt.	akt.	akt.	pass.	pass.	pass.	akt.	akt.	s.zur.	s.zur.	zur.	zur.	zur.	zur.	zur.	zur.	zur.
Effekt. Rechent. bei 3 min/Z	3+6	3+6	3+6	3+6	3+5	3+5	4+5	4+5	4+5	4+5	4+5	3+4	3+4	3+4	3+4	3+5	2+4	2+5	1+2	1+2	1+2	3+5	1+2	aggr.	
Eröffnungsspeicher ~ HZ eff.	850	4500	4500	5500	220	2000	4000	5000	300	300	300	300	300	300	700	80	80	500	500	500	500	500	500	5+6	
Meisterpartien	16	16	16	16	~2L	2L	2L	~L+S	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L	2L
Mattführn. 2T→D→T→2L→L+S	T	T	T	T																					
Endspiel K+B gegen K																									

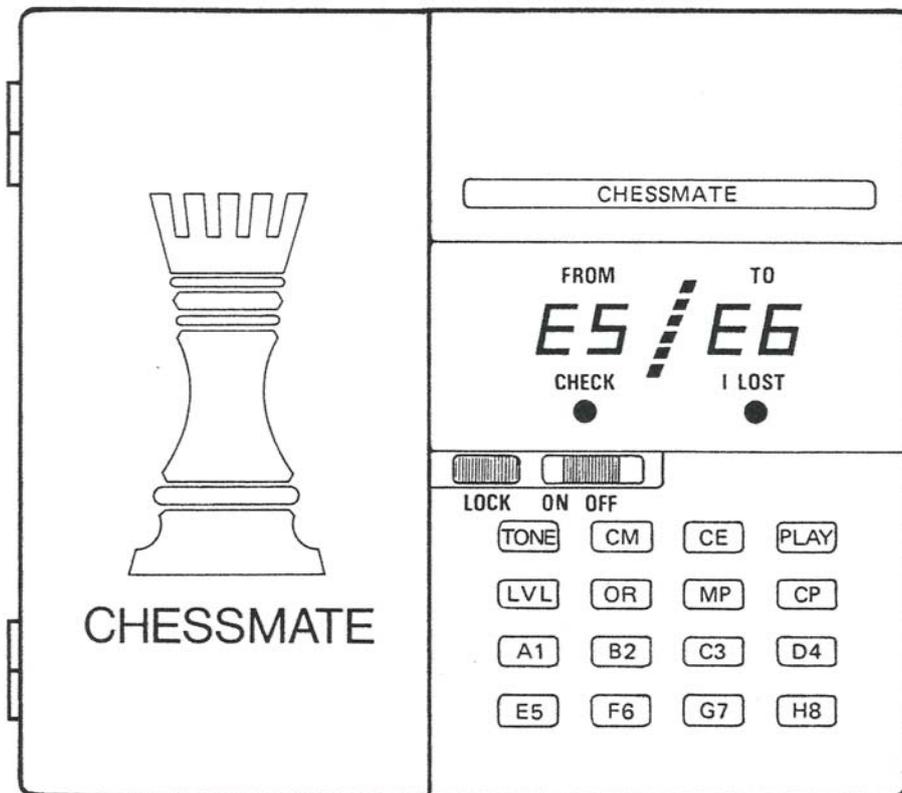
● vorhanden ○ eingeschränkt ■ schaltbar □ dto. vor Beginn △ nur Eröffng. ∞ beliebig ~ annähernd d Drucksensoren m Magnetsensoren s Steckort.
 Initiative: aggr. = aggressiv akt. = aktiv zur. = zurückhaltend s. zur. = sehr zurückhaltend pass. = passiv * bei Redaktionsschluß nicht bekannt



Schwarzes Kunststoffgehäuse mit einklappbaren Metall-Schachspielfeld und 4-stelliger, roter LED-Anzeige. Das Programm war identisch mit dem des Chess Challenger 10 (A), jedoch mit langsamerer Rechengeschwindigkeit. Der Chess Mate konnte neben Netzbetrieb mit NiCd-Akkus bis zu 4 Stunden betrieben werden und war somit auch als Reisegerät verwendbar.



Aan de 'dubbele ruitmotief' is te herkennen dat Chess Mate een product is van de firma Cassia uit Hongkong! Latere schaakcomputers van White and Allcock hebben de opmaak met de dubbele ruitmotief ook in de handleiding staan.

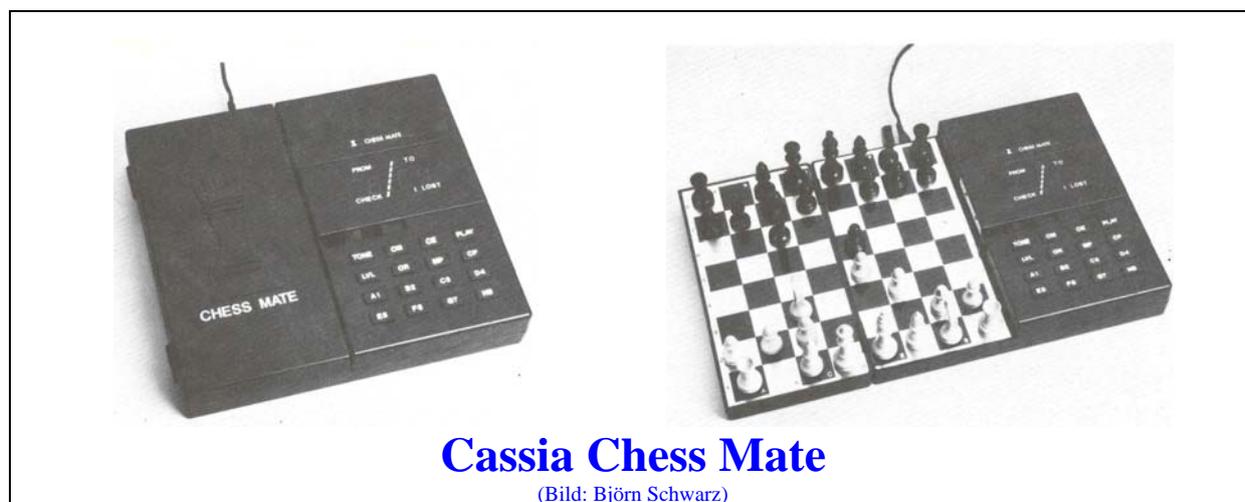


Björn Schwarz

Heim-Schachcomputer (1980)

Der gegenwärtig nur bei den Firmen J. Dickmann, 5205 St. Augustin und G. Henke & Co., 3530 Warburg im Versandhandel erhältliche Schachcomputer Chess Mate enthält ein integriertes aufklappbares Schachbrett und kann sowohl am 220V-Netz als auch mit den im Gerät enthaltenen 4 aufladbaren Batterien betrieben werden. Nach einer Ladezeit von 14 Stunden kann das Gerät netzunabhängig 4 Stunden benutzt werden. Der Schachcomputer Chess Mate besitzt 10 Programmstufen (LV 1 ~ LV 10), die sich in neun Spielstufen mit unterschiedlicher Spielstärke und eine Analysestufe zur Lösung von Schachproblemen in zwei Zügen einteilen lassen. Die verschiedenen Programmstufen weisen folgende mittlere Antwortzeiten auf:

LV 1	8 s	Anfänger
LV 2	23 s	Erfahrener Anfänger
LV 3	54 s	Durchschnittlicher Spieler
LV 4	2 min	Überdurchschnittlicher Spieler
LV 5	3,5 min	Fortgeschrittener
LV 6	1,5 Std.	Problemschach - Matt in 2 Zügen
LV 7	37 Std.	Analysestufe
LV 8	17 min	Experte
LV 9	9 min	Ausgezeichneter Spieler
LV 10	4,5 min	Hervorragender Spieler



Cassia Chess Mate

(Bild: Björn Schwarz)

Die Spielstärke des Gerätes kann während der Partie jederzeit geändert werden und auch die Überprüfung sämtlicher Figurenpositionen ist in jeder Phase der Schachpartie möglich - letzteres jedoch leider ebenso wie die Erstellung spezieller Problemschach-Situationen relativ umständlich. Chess Mate befolgt strikt die gültigen Schachregeln, zeigt unerlaubte Züge an und spielt sowohl mit den weißen als auch mit den schwarzen Steinen. Das Gerät beherrscht die Spezialzüge Rochade, en passant und Bauernumwandlung, zeigt an, wenn der menschliche Gegenspieler in zwei Zügen Matt ist und erkennt eine etwaige Pattsituation.

Quelle: Björn Schwarz: Heim-Schachcomputer – Einführung, Marktübersicht und Vergleichstest. Holbach Informationsdienste AG Verlag – Zug (1980)

<http://www.amazon.de/Heim-Schachcomputer-Bj%C3%B6rn-Schwarz/dp/B002LO5FYE>

Programmierer / Programmer

- Ronald C. Nelson

Baujahr / Release

- Erste Einführung: September (?) 1979 (!)

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: Z80
- Taktfrequenz: 2,5 MHz
- Programmspeicher: 4 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 512 Byte RAM

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke (DWZ/ELO): ca. 1200 (Am besten geeignet für Anfänger)

Sonstige Merkmale / Other characteristics

- Zugeingabe: Tastatur
- Zusagegabe: 4-stelliger, 7-Segment Alphanumerische roter LED-Anzeige
- Die Spielstärke kann während der Partie jederzeit geändert werden
- Mehrzugeingabe ist möglich
- Überprüfung von Figurenpositionen ist in jeder Phase der Schachpartie möglich
- Zeigt unerlaubte Züge an
- Spielt mit den weißen als auch mit den schwarzen Steinen
- Eröffnungsrepertoire von ca. 69 Halbzügen
- Beherrscht die Spezialzüge Bauernumwandlung
- Die Rochade und en passant ist nur eingeschränkt möglich!
- Erkennt eine Pattsituation
- Anzeige von Matt in zwei Zügen
- Zufallsgenerator ist vorhanden
- Abmessungen Grundgeräte (Breite x Tiefe x Höhe): 31 x 18.8 x 3.8 cm.
- Königshöhe: 5.6 cm. - Bauerhöhe 3 cm. - Spielfläche: 19 x 19 cm.
- Kann sowohl am 220V-Netz als auch mit den im Gerät enthaltenen 4 aufladbaren Batterien betrieben werden. Nach einer Ladezeit von 14 Stunden kann das Gerät netzunabhängig 4 Stunden benutzt werden
- Adapter: 8,7V - 500 mA
- Ehemaliger Verkaufspreis: DM 240,00

Verwandt / Related

- Fidelity Chess Challenger 10 (A)
- Fidelity Chess Challenger (Super) 7
- Toytronic Chess Electronics
- Toytronic Chess Mate
- RFT VEB Funkwerk Erfurt SC 2

Internet

<http://mycollection.es/others/toytronic-chess-mate/>

(Mooie afbeelding van de verpakking van de 'Toytronic' Chess Mate)

http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/08-1981%20Test%20-%20Schachcomputer.pdf
(08-1981 Test Schachcomputer - Großer Vergleichstest)