

**09-1982 [B-2696] Omikron - Bogol ASB 5.0 (Prototyp)**

Hans-Peter Ketterling heeft dit prototype destijds uitvoerig getest. Of hij hem nu nog in bezit heeft is onbekend. Vaak mochten de testers de prototypes een aantal maanden houden, waarna ze deze weer in moesten leveren. Zeer opmerkelijk en uitzonderlijk is nog te noemen dat **Bogol ASB 5.0** een verkeerd schaakbord had! Ter verduidelijking; linksonder bezat dit model een wit veld in plaats van een zwart veld. Een déjà vu met de allereerste **Chess Challenger**? Toch komt een dergelijke fout vaker voor dan men denkt, want ook een prototype van Phoenix Chess Systems **Revelation**, had een schaakbord waarbij de velden verwisseld waren. Gelukkig kwam in tegenstelling tot **Bogol ASB 5.0**, de **Revelation (II)** wel op de markt! Onlangs kwam ik in het bezit van de onderstaande kleurenfoto. Het is niet eenvoudig om aan originele literatuur te komen. Waarschijnlijk is deze afbeelding een primeur voor het internet!



**Schachcomputer Bogol 5.0: Komfortabel und stark,  
aber mit seitenverkehrtem Schachmuster**

(Quelle: DM Verbraucher-Magazin (November 1982)

Hans-Peter Ketterling: Die 25 neuesten Geräte im Vergleich)

(copyright © 2014 by historian Hein Veldhuis)

## **Schach dem Computer – Ketterling / Schwenkel / Weiner (1983) Bogol 5.0**

Ein weiteres sehr flaches, exklusives Sensorbrett in Turniergröße ist **Bogol ASB** mit dem deutschen und ebenfalls etwas aggressiven Programm **Bogol 5.0**, das auch austauschbar ist, allerdings nur beim Hersteller. Das Programm rechnet schnell und tief, verfügt über ein stattliches Eröffnungsrepertoire, beherrscht die Mattführung mit zwei Läufern und alle Unterverwandlungen, hat aber in einfachen Bauernendspielen Probleme. Brett und Computerteil bilden keine Einheit.

\*\*\*

Quelle: Schach dem Computer (Februar 1983) – Ketterling / Schwenkel / Weiner.

## Nicht jeder taugt für den Club

Für wen welcher Schachcomputer am besten geeignet ist

Computer	Ca.-Preis (Mark)	Bedienung und Ausstattung		Programmeigenschaften		Spielstärke		Am besten geeignet für...
		Punkte	Bewertung	Punkte	Bewertung	Punkte	Bewertung	
Mini Chess	84	5	spartanisch	3	mangelhaft	7	sehr gering	Anfänger
CCS Mini II	175	10	durchschn.	5	mangelhaft	12	sehr gering	Anfänger
Micro Chess	179	9	spartanisch	8	mangelhaft	8	sehr gering	Anfänger
Mephisto Junior	298	7	spartanisch	15	befriedig.	21	befriedig.	Fortgeschrittene
Chess Companion	298	7	spartanisch	12	befriedig.	16	gering	Gelegenheitssp.
Sensor Dynamic	298	14	durchschn.	14	befriedig.	16	gering	Gelegenheitssp.
CC Sensory 6	338	10	durchschn.	9	ausreich.	14	gering	Gelegenheitssp.
Senator Chess	348	8	spartanisch	9	ausreich.	18	gering	Gelegenheitssp.
Destiny	398	15	komfortabel	11	ausreich.	26	befriedig.	Fortgeschrittene
Sensor Chess <sup>1)</sup> (m.d.Standardm.)	398	9	spartanisch	12	befriedig.	17	gering	Gelegenheitssp.
Sensory 9	498	11	durchschn.	17	gut	37	sehr gut	gute Clubspieler
Super Sensor V	498	18	komfortabel	15	befriedig.	16	gering	Gelegenheitssp.
Mephisto II	698	17	durchschn. <sup>2)</sup>	21	sehr gut	23	befriedig.	Fortgeschrittene
Mark V	898	19	komfortabel	18	gut	32	gut	durchschnittliche Clubspieler
CCS Champion	998	15	komfortabel	18	gut	30	gut	durchschnittliche Clubspieler
Savant	998	16	komfortabel	19	gut	25	befriedig.	Fortgeschrittene
Monarch	998	20	sehr komfortabel	17	gut	32	gut	durchschnittliche Clubspieler
Savant II	1 098	16	komfortabel	19	gut	28	gut	Fortgeschrittene
Savant Royale	1 498	16	komfortabel	19	gut	28	gut	Fortgeschrittene
TSB IV Regence	1 499	20	sehr komfortabel	9	ausreich.	25	befriedig.	Fortgeschrittene
Mephisto ESB II	1 598	27	sehr komfortabel	22	sehr gut	28	gut	durchschnittliche Clubspieler
Bogol ASB 5.0	2 000	19	komfortabel	18	gut	29	gut	durchschnittliche Clubspieler
CCS Elite	2 400	15	komfortabel	22	sehr gut	37	sehr gut	gute Clubspieler
Robot	2 698	21	sehr komfortabel	19	gut	28	gut	Fortgeschrittene
Prestige	4 498	25	sehr komfortabel	21	sehr gut	40	sehr gut	gute Clubspieler

1) Die Bewertung der drei Zusatzmodule weicht nur unwesentlich vom Standardmodul ab

2) Nach der Punktzahl müßte die Bewertung „komfortabel“ lauten. Da dieses Gerät aber über kein integriertes Schachbrett verfügt, wurde es um einen Wert abgestuft

Diese Bewertung basiert auf den Ergebnissen und Beurteilungen der in der Tabelle auf den Seiten 102 und 103 zusammengefaßten Leistungs- und Ausstattungsmerkmale. Die Computereigenschaften wurden entsprechend ihrer Bedeutung gepunktet. Weniger gewichtige Merkmale, etwa daß Computer Matt ankündigen, wurden mit einem Punkt bewertet. Die Möglichkeit, Figuren statt mit Tasten über ein Sensorbrett zu bedienen, brachte drei Punkte ein. Die Punkte-Differenzierung bei der Leistungsbeurteilung geschah entsprechend. Ein schnelles Matt bei den Schachaufgaben bekam mehr Punkte als erfolglose Schattengefächte. Eine hohe Rechentiefe wurde mit mehr Punkten belohnt als kurzsinziges Hineinstolpern in eine Verführung mit Materialgewinn.

### Der Punkteschlüssel:

● **Bedienung und Ausstattung:**  
weniger als 10 = spartanisch  
10 bis 14 = durchschnittlich  
15 bis 19 = komfortabel  
mehr als 19 = sehr komfortabel

● **Programmeigenschaften**  
weniger als 8 = mangelhaft  
8 bis 11 = ausreichend  
12 bis 15 = befriedigend  
16 bis 19 = gut  
mehr als 19 = sehr gut

● **Spielstärke**  
weniger als 14 = sehr gering  
14 bis 20 = gering  
21 bis 27 = befriedigend  
28 bis 34 = gut  
mehr als 34 = sehr gut

(Quelle: DM Verbraucher-Magazin (November 1982)  
Hans-Peter Ketterling: Die 25 neuesten Geräte im Vergleich)

## **Europa-Rochade (1987), H.-P. Ketterling: Zehn Jahre Mikroschachcomputer**

Ein ähnlicher Irrtum wie beim Chess Challenger (1) unterlief dem Modelltischler, der das Gehäuse für **Bogol 5.0** baute, einen Prototyp für den DM-Test 1982. Er war auch kein Schachspieler und vertauschte die Farben der Felder, a1 war weiß statt schwarz. **Bogol** erschien übrigens nie auf dem Markt, weil er unter anderem wohl eine zu enge Verwandtschaft mit einem anderen Schachrechner aufwies.

### **Besondere Merkmale**

- Zugeingaben über Magnetfelder
- Abmessungen: 50 x 50 cm
- Höhe: 2,5 cm
- Spielfeld: 40 x 40 cm
- Gewicht: (ohne batterien und figuren): 5,2 Kilo
- Anschluß über Netz
- Verfügt über eine Uhr für: Zugzeit, Summenzeit und Count-Down
- Kundigt Matt an
- 8 Schwierigkeitsstufen
- 1 Analysestufe
- 1 Mattsuchstufe
- Zufallsgenerator ist schaltbar
- Rechnet, auch wenn der Gegner am Zug ist
- Rechenvorgang kann unterbrochen werden
- Gibt dem Gegner Tips für den nächsten Zug
- Eingabe von Zugfolgen sind möglich
- Eröffnungsrepertoire von > 6000 Halbzügen (500 varianten)
- Nimmt Züge zurück
- Gibt einblick in seinen Rechenvorgang (2 ply)
- Beherrscht alle Remisregeln
- Beherrscht Mattführung mit zwei Läufern
- Beherrscht alle unterverwandlungen
- Rechentiefe im Angriff: 5 ply
- Rechentiefe in der Verteidigung: 6 ply
- Initiative (type): aggressiv (!)

### **Programmierer / Programmierer**

- Olaf Schinkel

### **Baujahr / Release**

- Erste Vorstellung: September (?) 1982 (!)

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

- Mikroprozessor: 6502A
- Taktfrequenz: 2 MHz
- Programmspeicher: 24 KB EPROM
- Arbeitsspeicher: 6 KB RAM

### **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke: ca. 1500