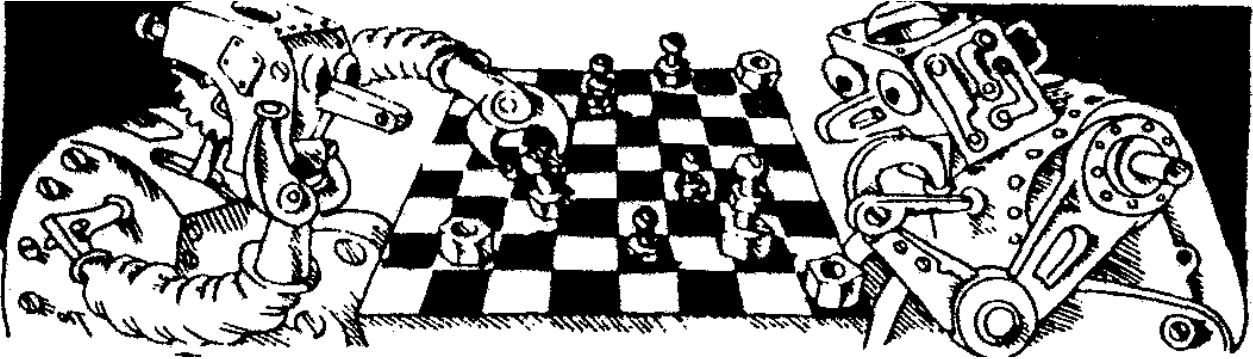


### 09-1983 [O-2801] Chess King - **Mighty Midget**

Chess King Mighty Midget "De Luxe" uit de herfst van 1984 is zeldzaam, maar weet je welke computer nog veel zeldzamer is? Nou heel eenvoudig, zijn voorloper de Chess King Mighty Midget, want deze "machtige dwerg" werd maar ongeveer één jaar lang geproduceerd. Wie nu een exemplaar in bezit heeft, mag er héél zuinig op zijn! In Europa-Rochade verscheen een voortreffelijk artikel van Fr. Wolfenter die ik bij het maken van dit item pas onder ogen kreeg. Ik had er blijkbaar al die tijd overheen gekeken! Eigenlijk kwam dit artikel véél te laat, want juist in oktober van 1984 (en dat wist Fr. Wolfenter waarschijnlijk niet) verscheen de Mighty Midget "De Luxe".



## Europa-Rochade (1984) Friedrich Wolfenter Souvenir aus London Ein "Mächtiger Zwerg"

Bei meinem diesjährigen Urlaubsaufenthalt in England, war meine Suche nach dem kleinsten Schachcomputer der Welt von Erfolg gekrönt. Ich spürte ihn letztendlich in Londons großem und bekanntestem Kaufhaus "Harrods" auf, in welchem es sogar, so wird wenigstens behauptet, den legendären Elefanten zu kaufen gibt - diesen allerdings auf Bestellung.



**Chess King "Mighty Midget" ein "Mächtiger Zwerg"...**

(photo copyright © 2015 by historian Hein Veldhuis - [www.schaakcomputers.nl](http://www.schaakcomputers.nl))

### Beschreibung des Gerätes

Der Name dieses Mini-Mikrocomputers ist Chess King "Mighty Midget", auf deutsch etwa mit "Mächtiger Zwerg" zu übersetzen. Diesen Winzling unter den kommerziellen Schachcomputern gab es bei uns bis jetzt nur bei der "Nürnberger Spielwarenmesse" zu bestaunen. Dann zog er sich wieder stillschweigend auf seine Insel zurück. Nun, ich konnte mir natürlich nicht verkneifen, diese kleine Kuriosität unter den Schachrechnern für 19,95 engl. Pfund (umgerechnet etwa 76,00 DM) zuzulegen und daheim angekommen, gleich einem ersten Test zu unterziehen.

Es war mir selbstverständlich von vornherein klar, daß ich keine großen Ansprüche hinsichtlich Spielstärke und Spielkomfort an dieses winzige, kohlrabenschwarze Teufelchen mit seinen zwölf kleinen, federnden Gummitasten stellen durfte. Wo sollte sein "Verstand" bei den geringen Außenmaßen von 9,3 mal 6,6 cm auch herkommen, wo den größten Raum noch die Batterie beansprucht, die laut Betriebsanleitung Energie für ca. 400 Std. spendet? Der Originalpackung beigelegt, ist ein kleines Magnetschachspiel (leider ohne Rand mit Buchstaben und Zahlen, was für Schachanfänger sehr praktisch wäre) mit kurzer Anleitung zum Betrieb des Gerätes und den wichtigsten Schachregeln.

Nebenbei bemerkt: Viel falsch kann man sowieso nicht machen. Außer den 8 Tasten zur Feldeingabe, gibt es nur noch einen auf der Rückseite versteckten Schieber, um das Gerätchen ein- und ausschalten zu können, Weiter ein kleines Fenster mit der LCD-Anzeige, sowie 4 zusätzliche Funktionstasten wie LV (Level = wählbare Spielstufen von 1-4), MO (Move = Seitenwechsel), CE (Clear entry = Löschen einer falschen Eingabe) und EN (Enter = Eingabe, um den Computer zum Rechnen zu veranlassen).

Nicht abzufragen sind Suchtiefe, Rechenzeit und Stellungsbewertung. Wenn Mighty Midget "denkt", blinken in rascher Folge senkrechte Zahlen- und Buchstabenstriche auf und vermitteln einem den Eindruck von Gedanken blitzen. Nach dem Beep-Ton, der das Ende des Rechenvorgangs ankündigt, erscheint dann der Antwortzug auf dem Display. Jeder Tastendruck wird übrigens ebenfalls von einem Kontroll-Summtone begleitet.

"Mighty Midget" (Einchip/4 Bit/2 KByte) beherrscht die wichtigsten Schachregeln, wie Rochade, Schlagen im Vorübergehen, Umwandlung in eine Dame und Patt. Eine Unterverwandlung kennt er allerdings nicht, und sie läßt sich auch nicht bewerkstelligen. Es gibt keine Möglichkeit zur Stellungseingabe. Die Lösung von Schachproblemen ist somit ausgeschlossen. Ein Remis durch Zugwiederholung ist ihm natürlich ebenso fremd, wie die 50-Züge-Regel. "Schach" und "Schachmatt" werden mit den entsprechenden Symbolen angezeigt, letzteres mit einem besonderen Summtone.



**Chess King Mighty Midget**

De afbeelding komt van de website van Tom Luif. Tom maakte een klein foutje door deze computer te voorzien met "Chess King Pocket Micro". Sorry Tom, maar de Pocket Micro is de "grote broer" van de Chess King Mighty Midget. Technisch gezien zijn beide modellen wel identiek. (photo: Tom Luif - copyright © 2009 by [www.schaakcomputers.nl](http://www.schaakcomputers.nl))

Wie schon vorher erwähnt, gibt es 4 Spielstufen. In der schwächsten (Stufe 1) beträgt die Rechenzeit im Durchschnitt 5 bis 11 Sekunden, in der stärksten (Stufe 4) etwa 8 bis 24 Sekunden, im Mittelspiel manchmal etwas darüber. Auf jeden Fall braucht der Anfänger nicht lange warten, bis der nächste Zug erscheint. Dafür muß er auch nicht befürchten, in wenigen Zügen mattgesetzt zu werden, denn die Suchtiefe beträgt bestimmt nicht viel mehr wie einen Halbzug! Das hat wiederum zur Folge, daß er gegen Eröffnungsfallen nicht gefeit ist.

Gleichviel: Das kleine schwarze Kästchen, das in jede Brusttasche eines Sporthemdes und in jedes noch so kleine Damenhandtäschchen paßt; bereitet sicher jedem Schachfreund Freude, allein seines niedlichen Aussehens wegen. Man kann ihm ohne weiteres das Prädikat verleihen: Für Anfänger und Sammler von Kuriositäten, egal welcher, geeignet! Es gehört in jede Schachcomputersammlung.

## Friedrich Wolfenter's Initiativtest auf Stufe 4

Diese Untersuchung brachte insofern eine interessante Erkenntnis, als sie einerseits eine durchaus gesunde und harmonische Entwicklung der Figuren mit Sicherstellung des Königs vor Augen führte, wie wir sie von den spielstarken und leistungsfähigen Geräten gewohnt sind, andererseits aber deutlich die Schwäche des Programms aufzeigte, ein 1-züiges Matt zugunsten Materialgewinns (Gewinn der Dame) zu übersehen (Diagramm 1). Ein zweiter Versuch brachte kein anderes Ergebnis. Die in Klammern stehenden Zahlen geben die vom Computer benötigte Rechenzeit an. Sie wurde von mir mit einer Stoppuhr ermittelt.

- |               |            |             |
|---------------|------------|-------------|
| <b>1. Sa3</b> | <b>e5</b>  | <b>(13)</b> |
| <b>2. Sb1</b> | <b>d5</b>  | <b>(17)</b> |
| <b>3. Sa3</b> | <b>Lc5</b> | <b>(23)</b> |
| <b>4. Sb1</b> | <b>Lg4</b> | <b>(24)</b> |
| <b>5. Sa3</b> | <b>Sc6</b> | <b>(27)</b> |
| <b>6. Sb1</b> | <b>Sf6</b> | <b>(30)</b> |
| <b>7. Sa3</b> | <b>0-0</b> | <b>(31)</b> |
| <b>8. Sb1</b> | <b>Se4</b> | <b>(28)</b> |
| <b>9. Sa3</b> |            |             |



Hier übersah Mighty Midget das 1-züige Matt mit 9. ... Lxf2!

- |                |               |             |
|----------------|---------------|-------------|
| <b>9. ...</b>  | <b>Sxf2?!</b> | <b>(33)</b> |
| <b>10. Sb1</b> | <b>Sxd1</b>   | <b>(31)</b> |
| <b>11. Sa3</b> | <b>Sf2</b>    | <b>(30)</b> |
| <b>12. Sb1</b> | <b>Sxh1</b>   | <b>(29)</b> |
| <b>13. Sa3</b> | <b>Lxg1</b>   | <b>(27)</b> |
| <b>14. Sb1</b> | <b>Lxh2</b>   | <b>(24)</b> |
| <b>15. Sa3</b> | <b>Dh4+</b>   | <b>(22)</b> |
| <b>16. Kd1</b> | <b>Df2</b>    | <b>(26)</b> |
| <b>17. Sb1</b> | <b>Dxf1#</b>  | <b>(28)</b> |



## Eröffnungstest

Mighty Midget besitzt kein Eröffnungsrepertoire und ist deshalb vom ersten Zug an auf seine Rechenkünste angewiesen. In der Ausgangsstellung stehen ihm 3 verschiedene Züge zur Verfügung, die er nach dem Zufallsprinzip auswählt, laßt man ihn den 1. Zug ausführen. Es sind dies 1. e4, d4 und e3, wobei er 1. e4 in den meisten Fällen den Vorzug gibt. Meine Testreihe erstreckte sich jeweils auf 20 Versuche: 1. e4 = 16 mal, 1. d4 = 2 mal, 1. e3 = 2 mal. Eröffnet man selbst mit 1. e4, so antwortet Mighty Midget mit 1. ... e5 (14 mal), 1. ... e6 (2 mal) und 1. ... Sf6 (4 mal). Nach 1.d4 spielt er entweder 1. ... d5 (12 mal) oder 1. ... Sc6 (8 mal). Es scheint, daß der Zufallsgenerator auf die Eröffnungszüge beschränkt bleibt.



**DON'T LEAVE HOME WITHOUT IT**

## Testpartie

Wie leicht ein Figurengewinn möglich ist und wie Mighty Midget in gewissen Situationen reagiert, möchte ich mit meiner 1.Partie, die ich gegen den "Mächtigen Zwerg" spielte, zeigen:

Weiß: Friedrich Wolfenter - Schwarz: Mighty Midget (Stufe 4)

1. d4 d5 (12) 2. c4 dxc4 (17) 3. Sf3 Lf5 (18) 4. Sc3 Sc6 (22) 5. e4 Le6? (23) 6. d5 Sb4 (21) 7. Da4+ Ld7 (14) 8. Dxb4 c5 (18) 9. Dxc4 b6 (19) 10. e5 Lf5 (17) 11. Lf4 Dd7 (20) 12. Td1 0-0-0 (24) 13. b4 Dc7 (23) 14. e6 Db7 (24) 15. bxc5 fxe6 (22) 16. cxb6+ Kd7 (14) 17. dxe6+ Ke8 (15) 18. Db5+ Td7 (17) 19. Txd7 Dxb6 (20) 20. Td1 + Dxb5 (13) 21. Lxb5#

\*\*\*

Quelle: Europa-Rochade, Oktober 1984, Friedrich Wolfenter:  
Souvenir aus London - Ein "Mächtiger Zwerg".  
Homepage von Friedrich Wolfenter: <http://www.wolfenter.de/>.

## Programmierer / Programmer

- David Levy (!)

## Baujahr / Release

- Erste Einführung: September (?) 1983 (!)

## Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: HMCS 45 C (4 Bit-CMOS-Einchip-Mikrorechner)
- Taktfrequenz: 100 KHz (!) - (In PM-Computerheft uit 12-1984 met verkeerde info!)
- Programmspeicher: 2 KB ROM (!)
- Arbeitsspeicher: 64 byte RAM (!)

NB: Een jaar later verscheen Pocket Micro "De Luxe" met 200 KHz, 4 KB ROM en 128 byte RAM. De cijfers verdubbelden dus. Het RAM werkgeheugen dus hoogstwaarschijnlijk ook!?

## Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke: ca. 850 Elo
- Bewertung: Am besten geeignet für Anfänger und Gelegenheitsspieler

## Internet

[http://www.pinpoint1.f2s.com/Mighty\\_Midget\\_28.JPG](http://www.pinpoint1.f2s.com/Mighty_Midget_28.JPG)

(Mike Watters: Chess King Mighty Midget)