

10-1984 [A-0658] CXG - Super Computachess

Nu ik deze winter begonnen ben met het aanvullen van CXG modellen voor de databank, kwam ik op exact 1 februari 2015 de CXG Super Computachess op het internet tegen. Ik was natuurlijk flabbergasted, want op een Spaanse website stond deze uiterst zeldzame schaakcomputer te koop aangeboden voor het luttele bedrag van € 40,00! De verkoper zal géén kennis hebben gehad over de verzamelaarswaarde, want hij had er net zo makkelijk €400,00 voor kunnen vragen! Ik mailde Luuk Hofman over deze schokkende aanbieding en voor ik het wist had Luuk dit vrij onbekende model al gekocht. De Super Computachess hoort daarmee in één klap in het illustere rijtje thuis van de SciSys Caravelle, SciSys Chess Partner 6000 en de SciSys Courier V. Hebben we nu na 38 jaar commerciële schaakcomputergeschiedenis alles wel zo'n beetje voorbij zien komen? Nee, want dat maakt verzamelen nou juist zo bijzonder aantrekkelijk! Het wachten is nu op de Applied Concepts Destiny Laser Chess (prototype), Applied Concepts Boris Grandmaster (prototype) of een Fidelity Chess Challenger (prototype). Van deze drie laatst genoemden heeft de Boris Grandmaster mijn hart al lang gestolen!!



CXG Super Computachess = Multitech CC-009

(foto: Luuk Hofman)

Nu de Super Computachess van zich laat horen, komen er alleen maar meer vragen. Want waarom is deze schaakcomputer bijna nooit aangeboden op eBay of Marktplaats? In Nederland was dit mysterieuze model via de importeurs Wegam en Electronics Nederland in oktober 1984 gewoon verkrijgbaar! Hoogstwaarschijnlijk is dit model in een zeer beperkte oplage geproduceerd. In maart 1985 schreef Hans-Peter Ketterling in Europa-Rochade welgeteld één regel tekst over de Super Computachess met modelnummer CXG-009. Hij kon ook niet méér schrijven, want dit model was niet op de Neurenbergse speelgoedbeurs te bewonderen. Alleen al dit feit, geeft stof om over na te denken. Uit de context van zijn bericht kun je opmaken dat de Super Computachess technische overeenkomsten heeft met de Computachess III (= CXG Enterprise S), maar zou nét iets sterker spelen?! Misschien loopt de microprocessor wat sneller en/of heeft ie wat meer RAM-geheugen? We zullen dat voorlopig niet weten. In mei 1985 schreef de veelzijdige journalist, schrijver en schaker Max Pam in het populaire wetenschappelijke tijdschrift 'Kijk' een uitgebreid testverslag over 12 schaakcomputers. CXG Super Computachess (= Multitech CC-009) komt in dit bericht uitstekend uit de test! Speelt zelfs beter dan de duurdere Multitech CC-006 (= CXG Chess 2001!). Kortom, 'Super' Computachess blijft een heel bijzondere schaakmachine. Luuk Hofman is weer een unieke oldie rijker!



Enterprise Multitech CC 009

(foto's: Paul Wiselius - 25.05.2015)



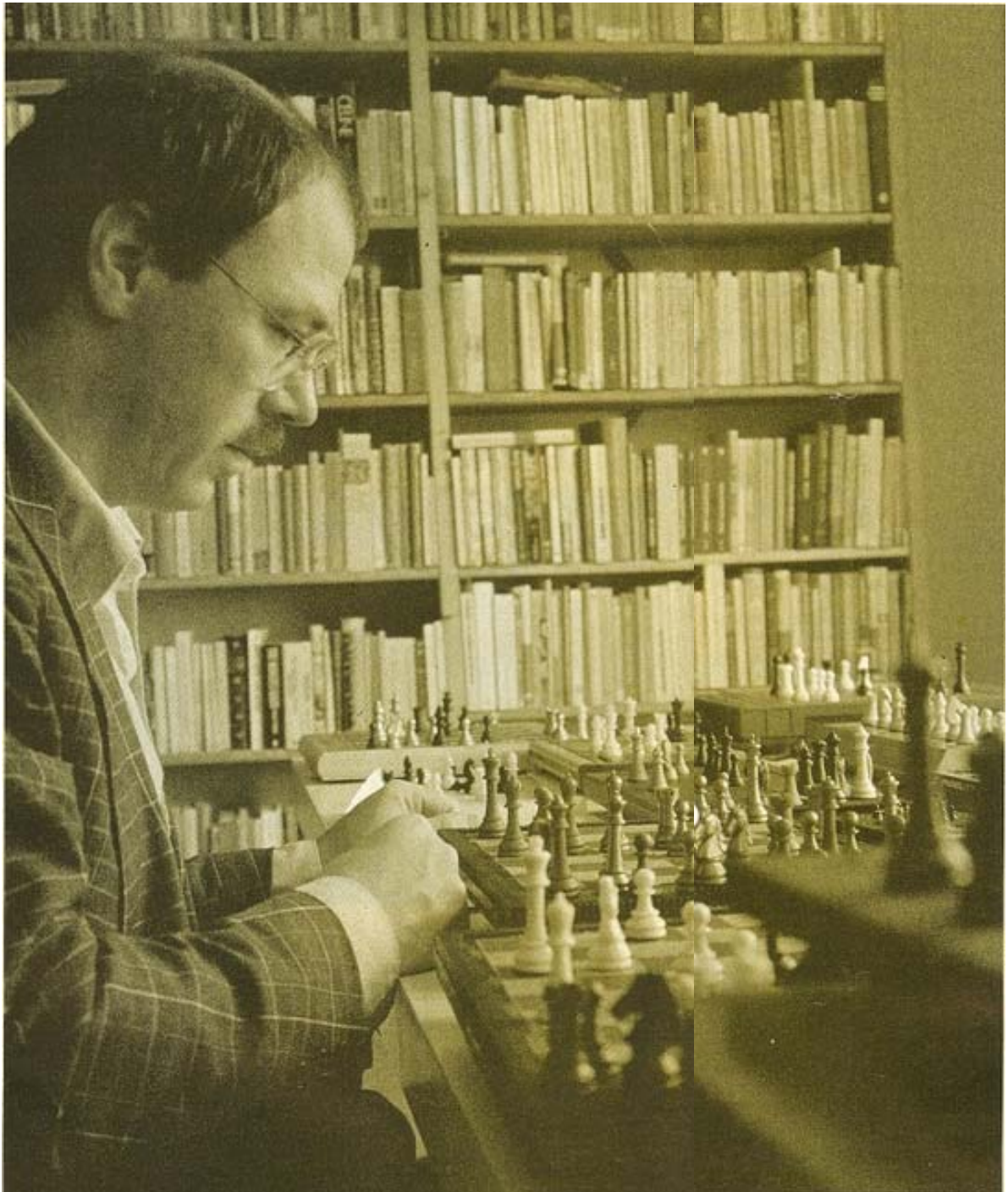
Enterprise Multitech CC 009

(foto's: Paul Wiselius - 25.05.2015)

Europa-Rochade, Hans-Peter Ketterling: Neues aus Nürnberg (CXG)

... Der letzte Besuch galt schließlich der in Hongkong ansässigen Firma White & Allcock, die man bisher eigentlich als den schlafenden Riesen unter den Herstellern von Schachcomputern einstufen mußte. Eric White legte die neue Strategie seines Hauses dar. Seit 1981 befaßte sich White & Allcock mit der Herstellung von Schachcomputern, die aber bisher über verschiedene Vertriebswege und Handelsmarken den Weg zum Endabnehmer fanden. Man strebt nicht in die riskanten Gefilde der Spitzenklasse, sondern sucht das solide Geschäft in den unteren Marktsegmenten, in denen preisgünstige Geräte in großen Stückzahlen abgesetzt werden. Diese Stückzahlen können sich sehen lassen, beziffert sie Eric White doch auf über eine viertal Million im vergangenen Jahr. Seit 1981 sind es insgesamt über eine Million Geräte, welche die bei uns bisher kaum bekannte Firma abgesetzt hat. Nun hat man sich jedoch entschlossen, unter eigener Flagge zu segeln und stellte in Nürnberg die umfangreiche Gerätepalette als geschlossene Linie vor. Nach wie vor hat man nicht die Absicht sich an der Jagd nach Elo-Zahlen oder MHz und den damit verbundenen riskanten Geschäften zu beteiligen, sondern setzt die solide und etwas konservative Firmenpolitik konsequent fort. Dazu gehört auch, daß man nicht mit Starprogrammierern wirbt, sondern die Autoren der Programme nicht herausstellt. Streifen wir nun kurz die Gerätepalette. Unter der Typenbezeichnung CXG-2001 verbirgt sich ein alter Bekannter, nämlich **Chess 2001**, der auch weiterhin für DM 498,00 im Programm bleibt. CXG-001 ist das kleine Sensorgerät **Computachess** für DM 98,00 und hinter dem Kürzel CXG-002 verbirgt sich das größere Drucksensorgerät **Computachess II** für DM 179,00, beides sind also ebenfalls alte Bekannte. CXG-008 bzw. **Computachess III** ist der jüngste Sproß dieser Reihe, ein hübsches Drucksensorgerät mit 16 Spielstufen, das mit einem 8-Bit-CMOS-Prozessor des Typs 6301 ausgerüstet ist, der mit 1,7 bis 1,8 MHz läuft. Das Programm hat einen Umfang von 4 kByte und ist mit dem des **Enterprise-S** identisch. Stellungsspeicher, 500h Batterielebensdauer und eine beachtliche Spielstärke kennzeichnen dieses interessante Gerät, das mit Netzadapter für DM 199,00 zu haben ist. CXG-009 trägt die Bezeichnung **Super Computachess**, und hat ähnliche Eigenschaften und spielt geringfügig stärker, Preis und Liefertermin blieben noch offen. **Galaxy MK II** oder CXG-011 ist ein neues Gerät mit einem 4-Bit-Rechner und dem Programm des **Computachess**, das DM 269,00 kosten soll. Im **Galaxy MK VII** mit der Kurzbezeichnung CXG-004 verbirgt sich das Programm des **Chess 2001**, durch die billigere Drucksensortechnik ist dieses relativ starke Gerät allerdings schon für rund DM 400,00 zu haben. CXG-201 **Advanced Portachess** ist ein einfacheres Reisegerät für DM 112,00 und CXG-202 **Portachess** ist der noch einfachere und schon länger für DM 98,00 verfügbare Vorläufer. Damit ist die Reihe der Geräte aber noch immer nicht erschöpft. Der unter dem Code CXG-208 segelnde **Enterprise-S** ist ein vor kurzem bei uns erstmals erschienenes eigenwillig und modern gestaltetes Drucksensorgerät mit der Technik des bereits erwähnten **Computachess III** für DM 298,00, das im Ausland in grauen Farbtönen läuft, während es bei uns in Braun gehalten ist. CXG-209 **Star Chess** ist eine verkleinerte Reiseversion dieses Gerätes mit einem kleinen integrierten Sensorsteckschach, das nur DM 158,00 kostet. Am Rande sei erwähnt, das auch noch einige andere elektronische Spiele angeboten werden. Jedenfalls bietet White & Alcock auch unter CXG Systems firmierend, eine sehr breite Palette von preiswerten Schachcomputern der unteren und mittleren Spielstärke und Preisklassen an, von der man bei uns wohl bald mehr zu sehen bekommen wird. In Nürnberg hat sich erneut gezeigt, daß die Schachcomputer-Szenerie nach wie vor interessant und lebendig ist - eine Bühne, auf der allerdings inzwischen einige Schauspieler gewechselt haben ...

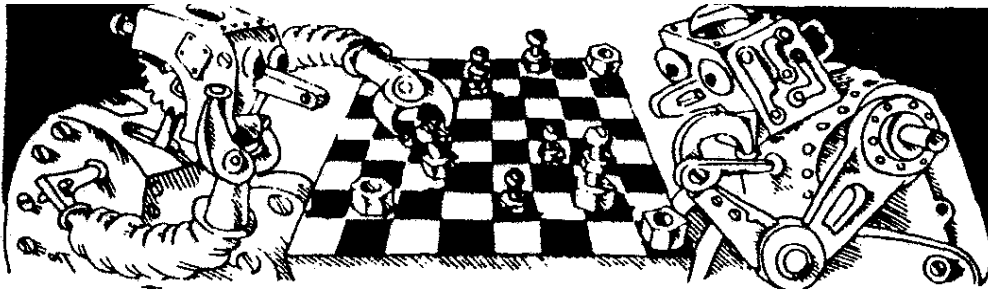
Quelle: Europa-Rochade, März 1985, Hans-Peter Ketterling: Neues aus Nürnberg.



Mei 1985: Max Pam test voor het populair wetenschappelijk tijdschrift Kijk maar liefst twaalf schaakcomputers

Max Pam: Verrassend was de goede prestatie van Multitech CC-009. Deze machine is eigenlijk veel sterker dan zijn duurdere broertje CC-006. In een spannende strijd wist de CC-009 zelfs de Exclusive te verslaan, daarmee het groepje op zijn naam brengend.

NB: Een prachtige foto van Pam tijdens zijn testwerkzaamheden. De afbeelding werd in het tijdschrift op twee pagina's geplaatst, waardoor een samenvoeging niet eenvoudig is.



Vijf jaar geleden testte Tim Krabbé voor KIJK de toen in de handel zijnde schaakcomputers. Om te onderzoeken of er sindsdien vooruitgang is geboekt heeft Max Pam opnieuw de meest gangbare modellen getest. Hier volgt het resultaat van zijn strijd met de piepende en bliepende schaakwonders.

Het was in het jaar 1952 dat voor de eerste maal in de geschiedenis een echte partij werd gespeeld tussen een mens en een schaakprogramma. Deze gebeurtenis was tot stand gekomen dank zij de inspanningen van de Engelse wiskundige Alan Mathieson Turing, die al jaren met het idee had rondgelopen om het schaakspel volgens een wiskundig model te beschrijven.

De taak waarvoor Turing zich gesteld zag, was echter niet gering. Er bestonden in die tijd nog geen elektronische rekenmachines en Turing moest dan ook een beroep doen op tientallen rekenmeisjes, die dagen lang niets anders deden dan optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen, dat alles alleen om zeer ingewikkelde matrix-inversies correct te krijgen.

In 1952 had Turing zijn papieren programma evenwel zodanig vereenvoudigd dat hij het moment gekomen achtte om zijn geesteskind tegen een mens te laten aantreden. En zo nam op een middag de jonge wetenschappelijk medewerker Alick Glennie plaats achter het bord in de hoop de Turingchamp te verslaan. Tijdens een zitting die ongeveer drie uur duurde en waarop Turing door al het gereken hoofdzakelijk met zijn hoofd in de papieren was gedoken, speelde zich de volgende partij af.

Wit: Turingchamp. Zwart: Glennie
 1. e4 e5 2. Pc3 Pf6 3. d4 Lb4 4. Pf3 d6 5. Ld2 Pc6 6. d5 Pd4 7. h4 (Een typische computerzet, volgens Turing bedoeld om de actieradius van de toren te vergroten) 7. ...Lg4 8. a4 Pf3x+ 9. gf3x Lh4 10. Lb5+ c6 (Glennie was zelf ook niet zo'n sterk schaker, anders had hij wel 10. ...Pd7 gespeeld) 11. dc6x 0-0 12. cb7x Tb8 13. La6 Da5 14. De2 Pd7 15. Tg1 Pc5 16. Tg5 Lg6 17. Lb5 Pb7x 18. 0-0-0 Pc5 19. Lc6 Tfc8 20. Ld5 Lc3x 21. Lc3x Da4x 22. Kd2? (Sterk was 22. h5!) 22. ...Pe6 23. Tg4

Pd4? 24. Dd3 Pb5 25. Lb3 Da6 26. Lc4 Lh5 27. Tg3? Da4 28. Lb5x Db5x 29. Dd6x?? Tcd8 en zijn ontwerper liet Turingchamp de partij opgeven.

„Ik herinner me dat we een leuke middag hadden,” zei Glennie later, aangevend dat de beide heren op het moment dat zij met het programma aan het knutselen waren er absoluut geen idee van hadden dat zij juist aan het begin stonden van een ontwikkeling, die zou leiden tot een miljoenenindustrie van schaakcomputers. Nadien is het snel gegaan. De elektronica en de chip deden hun intrede, er kwamen machines die 160.000 stellingen per seconde konden evalueren, het wereldkampioenschap voor schaakcomputers werd een jaarlijkse gebeurtenis en tegenwoordig liggen de apparaten in iedere speelgoedwinkel gewoon naast de poppenhuizen en de kinderfietsjes.

De afgelopen weken heb ik de meest courante commerciële schaakcomputers getest. In grote dozen werden zij binnengebracht, veertien in getal. Ik wilde wel eens weten wat de consument aangeboden krijgt. Is goedkoop duurkoop, of koopt hij een kat in de zak als hij tweeduizend gulden voor een schaakcomputer neertelt? Daarom zat ik een maand lang temidden van machines, die met hun lichtjes knipperden, of die piepten, blipten of kreunden, zodra zij een probleem hadden opgelost. Een verslavende bezigheid, kan ik wel zeggen, want soms gebeurde het dat een computer midden in de nacht zijn denkproces beëindigde en daarvan luidrechtig gewag maakte. Snel rende ik dan in mijn pyjama naar boven, stelde hem gerust en voedde hem met een nieuwe opdracht, zoals een moeder die haar baby de borst geeft.

Vijf jaar geleden deed Tim Krabbé voor KIJK een soortgelijk onderzoek. „Ik ben gewoon verbijsterd,” schreef hij na afloop enthousiast en op de vraag of men met de aanschaf nog moest wachten tot de schaakcomputers goedkoper zouden zijn, antwoordde hij volmondig: „Nee.” Uit de test van Krabbé bleek ook dat er toch nog heel wat kinderziekten te overwinnen waren. Zo speelden enkele computers alleen met zwart, waren bovendien nog niet inge-

wijd in de wonderen van de minorpromotie, of accepteerden in het ergste geval onreglementaire zetten. Laat ons eens zien er in die vijf jaar vooruitgang is geboekt. Van de importeurs Wegam en Electronics Nederland kreeg ik, gerangschikt naar prijsklasse, de volgende schaakcomputers thuisgestuurd:

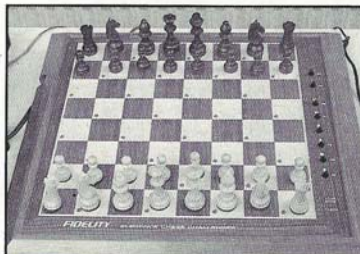
	(adviesprijs)
1. Elegance Chess Challenger	f 1995,-
2. Mephisto Exclusive	f 1398,-
3. Super Constellation	f 999,-
4. Chess Challenger	f 699,-
5. Conchess	f 695,-
6. Chess 2001	f 599,-
7. Superstar 28K	f 549,-
8. Multitech CC-006	f 498,-
9. Enterprise S	f 379,-
10. Multitech CC-009	f 279,-
11. Chess Companion II	f 279,-
12. Galaxy Mark 2	f 269,-
13. Explorer	f 229,-
14. Advanced Portachess	f 169,-

Ik besloot mijn onderzoek in twee gedeelten te splitsen: ten eerste een onderlinge competitie om de speelkracht te bepalen en ten tweede de opgave van een aantal teststellingen om het probleemoplossend vermogen te meten.

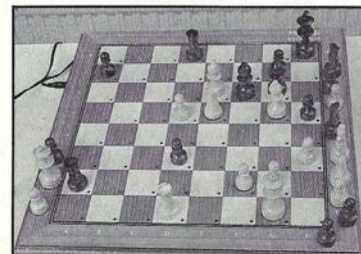
Al spoedig na levering bleek helaas de Elegance Chess Challenger niet in orde, zodat ik deze dure machine van het onderzoek moest uitsluiten. Wel werkte hij lang genoeg om uit te maken dat de Elegance, zij het wat onhandig in het gebruik, over een tamelijk sterk programma beschikt en vermoedelijk zou hij in de competitie ergens tussen de tweede en de vijfde plaats zijn geëindigd.

Ook viel het op dat Chess 2001 en Multitech CC-006, hoewel verschillend in prijs en geleverd door verschillende importeurs in feite precies dezelfde machines zijn die alleen een andere naam dragen. Ik liet Chess 2001 tenslotte in de competitie meedraaien, zodat er twaalf computers overbleven.

In groepjes van vier liet ik ze eerst een voorronde spelen. Daarbij moet worden opgemerkt dat de computers op gelijke niveau waren afgesteld en doorgaans 1 à 2 minuten bedenktijd per zet ter beschikking

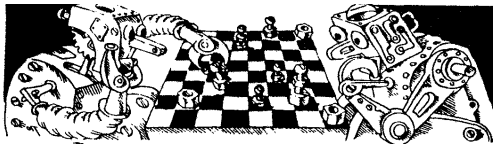


Elegance Chess Challenger



Mephisto Exclusive

Mei 1985: Max Pam test voor het populair wetenschappelijk tijdschrift Kijk maar liefst twaalf schaakcomputers



kregen. Belangrijke partijen liet ik evenwel dikwijls op hogere niveaus spelen, soms veertig zetten in twee uur zoals in een serieuze schaakpartij. Hieronder volgen de resultaten.

Groep A: Super Constellation-Chess 2001 1-0; Conchess-Portachess 1-0; Super Constellation-Conchess 1-0; Portachess-Chess 2001 0-1; Portachess-Super Constellation 0-1; Chess 2001-Conchess 0-1. Eindstand: 1. Super Constellation 3 punten; 2. Conchess 2; Chess 2001 1; Portachess 0.

Groep B: Superstar-Chess Challenger ½-½; Explorer-Galaxy Mark 2 1-0; Superstar-Explorer 1-0; Chess-Challenger-Galaxy Mark 2 1-0; Galaxy Mark 2-Superstar 0-1; Challenger-Explorer 1-0. Eindstand: 1/2. Superstar en Chess Challenger 2½; 3. Explorer 1; 4. Galaxy Mark 2 0.

Groep C: Exclusive-Enterprise 1-0; Companion II-Multitech CC-009 0-1; Exclusive-Companion II 1-0; Multitech CC-009-Enterprise ½-½; Multitech CC-009-Exclusive 1-0; Enterprise-Companion II 1-0. Eindstand: 1. Multitech CC-009 2½; 2. Exclusive 2; 3. Enterprise 1½; 4. Companion II 0.

Over de voorronden kan het volgende worden opgemerkt. De beide zakschaakcomputers, Advanced Portachess en Explorer, werden uitgeschakeld. Dat was natuurlijk niet helemaal een verrassing, want deze twee eenvoudige machines ter grootte van een pocketboek, zijn vooral bedoeld om in de zak van het colbertjasje mee te dragen. Explorer was beslist de sterkste van de twee en uitgesteld in de plaatselijke cafés wist hij niet alleen heel wat bezoekers te verbazen, maar ook menige kroegtiger te verslaan. Voor de zwakke huisschaker, die niettemin fanatiek genoeg is om zich ook op reis te laten vergezellen door een gelijkwaardige tegenstander, kan de Explorer een sympathieke reisgenoot zijn. Het was op zichzelf al een wonder dat deze kleine machientjes alle regels beheersen, tot en met de minorpromotie aan toe. Opvallend voor mij was de uitschakeling in groep C van Enterprise S. Dit programma, dat door de importeur van het officiële KNSB-label wordt voorzien, bleek toch niet helemaal mee te kunnen. Hij is eenvoudig te bedienen, dat wel, maar het programma is nogal eenzijdig afgesteld. Zo speelt hij met zwart tegen 1. d4 altijd dezelfde, nogal vervelende opening 1. ...c5 2. d5 e5 om daarna te proberen alles zo vlug mogelijk

dicht te schuiven, hetgeen hem tegen een enigszins gerenommeerde tegenstander niet erg lukt, want ik zette hem verscheidene malen na een simpele koningsaanval op praktisch identieke manier mat. De Companion II, volgens de doos „aanbevolen door de Wereldschaakbond“, bakte er maar weinig van en verloor al zijn partijen. Verrassend was de goede prestatie van Multitech CC-009. Deze machine is eigenlijk veel sterker dan zijn duurdere broertje CC-006. In een spannende strijd wist de CC-009 zelfs de Exclusive te verslaan, daarmee het groepje op zijn naam brengend.

Maar van alle machines maakte de Super Constellation al in de voorronde de meeste indruk. Af en toe verbijsterde hij mij echt. Al in zijn eerste partij tegen Chess 2001 voerde hij de volgende combinatie uit. (Zie diagram 1.)

Diagram 1



Eerst speelde hij 1. Tb2?!, wat nog een beetje dubieus is wegens 1. ...Db2x! 2. Df7x Kd8 3. Dg8x+ Kc7, maar na 1. ...Da7? sloeg hij onmiddellijk toe: 2. Lf7x+! Kd7 – niet 2. ...Df7x 3. Tb8+ – 3. Le6+ Ke8 4. Tb8+!! Db8x 5. Df7+ Kd8 6. Dd7 mat. Een combinatie die hij al ver van te voren moet hebben gezien, want na 2. Lf7x+ begon de Super Constellation met al zijn lampjes te knipperen ten teken dat hij mat zou gaan zetten.

Ook in het vervolg bleek de Super Constellation over een groot combinatievermogen te beschikken en op dit punt was hij voortdurend een klasse apart. Maar ook positioneel deed hij zelden het soort kromme zetten, dat zo typerend is voor de meeste schaakcomputers. Volgens de fabrikant ligt zijn Elo-rating boven de 2.000 punten. (Een methode om de speelkracht aan te geven. Wereldkampioen Karpov heeft 2605 Elo-punten, een gemiddelde grootmeester ongeveer 2500, een meester 2400, een hoofdklasser 2200 en een redelijk clubschaker zoals bijvoorbeeld de Ne-

derlandse dameskampioen Helen de Greef ongeveer 2000.) Ik twijfel er niet aan dat de schatting van de fabrikant juist is, want ook als vluggeraar bleek de Super Constellation een geduchte tegenstander.

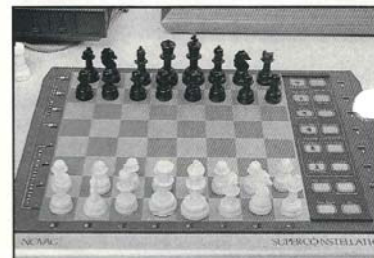
Tim Krabbé en ik speelden verschillende blitzpartijtjes met hem, waarbij wij onszelf de opdracht gaven hem binnen drie minuten bedenktijd te moeten verslaan. De Super Constellation kreeg 10 à 20 seconden per zet, maar had als voordeel dat hij de toegestane bedenktijd niet kon overschrijden. Onder deze omstandigheden hadden wij weinig kans tegen hem en onze totaalscore aan het eind van de avond was zwaar negatief.

Om nog eens te controleren hoe goed de Super Constellation kan combineren, gaven wij hem twee beroemde toernooistellingen op. Allereerst Santasiere-Adams, 1926. (Zie diagram 2. Wit: Kg1, Dh5, Ta1, Tf5, Lc1, Ph3, pi a2, b2, c3, d4, g2 en h2; Zwart: Kh8, Dd8, Ta8, Tg8, Ld6, Pg6, pi a7, b7, c7, f6, f7, h7.)

Diagram 2



In het testonderzoek van Krabbé in 1980 slaagde geen van de schaakcomputers erin de oplossing te vinden: 1. Dh7x+! Kh7x 2. Th5+ Kg7 3. Lh6+ Kh8 4. Lf8 mat. Op niveau 2 speelde de Super Constellation nog 1. Lh6, maar op niveau 4



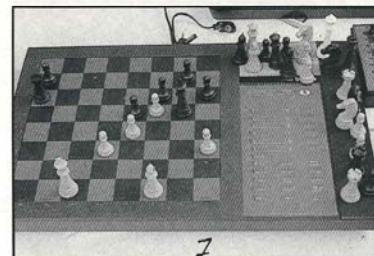
Super Constellation



Conchess

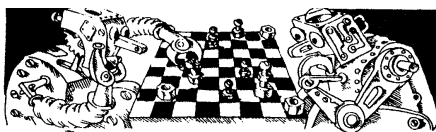


Chess 2001



Superstar 28K

Mei 1985: Max Pam test voor het populair wetenschappelijk tijdschrift Kijk maar liefst twaalf schaakcomputers



kwam al na 22 seconden het dameoffer 1. Dh7x!

Meer moeite had de Super Constellation met de partij Fischer-Benkó, New York 1963. (Zie diagram 3. Wit: Kg1, Dh5, Tf1, Ta1, Ld3, Pc3, pi a2, b2, c2, e4, g2, h3; Zwart: Kh8, De8, Ta8, Tf8, Lg7, Pd6, pi a7, b7, c6, d4, f7, h7.)

Diagram 3



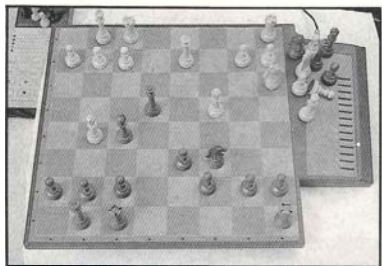
Fischer deelde hier de k.o. uit door 19. Tf6!! De toren is onkwetsbaar wegens 19. ...Lf6x 20. e5 en het mat op h7 is niet meer te verhinderen. In de partij speelde Benkó nog: 19. ...Kg8 20. e5 h6 21. Pe2 en nu gaf hij het op. Wijkt Pd6, dan volgt vernietigend 22. Df5.

Op niveau 3 en 4 speelde de Super Constellation 19. e5; op niveau 5 tot en met 7 koos hij voor 19. Pe2, maar op niveau 8 zeiden zijn lichtjes triomfantelijk 19. Tf6! En dat na 2½ minuut nadenken!

Tenslotte deed zich in de voorronden een gedenkwaardig moment voor bij de partij Superstar-Explorer. Na 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Pc3 Pf6 4. Lg5 Pbd7 5. cd5x was een der meest klassieke stellingen uit de schaakgeschiedenis ontstaan. De grap is nu dat 5. ...cd5x 6. Pd5x? faalt op 6. ...Pd5x! 7. Ld8x Lb4+ en zwart wint de dame met rente terug. Dat weet men al honderden jaren, maar de Explorer begon hier toch te



Chess Challenger



Enterprise S

twijfelen en speelde tenslotte 5. ...h6?, waarna de partij het komische vervolg kreeg: 6. Lh4? g5? (Hij had alsnog op d5 kunnen terugslaan) 7. de6x! en wit won tenslotte.

De resultaten van de finale waren:

	SC	C	SS	CC	ME	MT	Tot	No:
Super Constellation	0	1	1	1	1	1	5	1
Conchess	0	1	0	0	0	1	1	5/6
Superstar	0	1	0	0	0	1	2	4
Chess Challenger	0	1	1	0	0	1	3	2/3
Mephisto Exclusive	0	1	1	1	1	0	3	2/3
Multitech CC-009	0	0	0	0	1	1	1	5/6

Weer was Super Constellation oppermachtig. Hij won opnieuw al zijn partijen, waarvan ik de volgende, ook door de acceptabele tegenstand, zeer indrukwekkend vond.

Wit: Super Constellation. Zwart: Chess Challenger

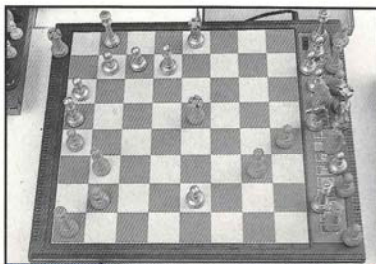
1. e4 c5 2. Pf3 d6 3. d4 cd4x 4. Pc3 a6 5. Le2 e5 6. Pb3 Le7 7. 0-0 Le6 8. a4 Pbd7 9. f4 Dc7 10. Kh1 0-0 11. Le3 ef4x 12. Lf4x Lb3x 13. cb3x Tac8 14. Tc1 Db6 15. Pd5 Pd5x 16. Dd5x Tc1x 17. Lc1x Pc5? (17. ...Pe5!) 18. Tf7x! Tf7x 19. Lc4 Pe6! 20. De6x Df2 21. Le3! Df6 22. Df1x Df7x 23. Lf7x Kf7x 24. b4 Ke6 25. Ld4 g6 26. Lc3 Lg5 27. Kg1 Le3+ 28. Kf1 d5 29. Ke2 d4 30. Ld2 Ld2x 31. Kd2x Ke5 32. Kd3 g5 33. g4 en zijn tegenstander rustig te hebben uitgetempeerd, won wit het eindspel.

Diagram 4



Hoe eenzaam de Super Constellation aan de top stond, bleek ook uit een stelling die voorkwam in een partij van zijn concurrenten. In de partij Chess Challenger-Exclusive kreeg wit na 1. e4 e6 2. d4 d5 3. Pc3 Lb4 4. e5 Pe7 5. Ld3 0-0 6. Pf3 c5?? (zie diagram 4) plotseling de gelegenheid tot het klassieke loperoffer op h7. De Challenger zag dat echter niet en speelde de onnozele zet 7. Pg5?

Toen ik de positie ook aan de Super Constellation opgaf, aarzelde hij op niveau 3 niet erg lang: 7. Lh7x+! Kh7x 8. Pg5+ Kg6 9. Dg4 f5 10. Dg3 Da5 11. 0-0 Lc3x.

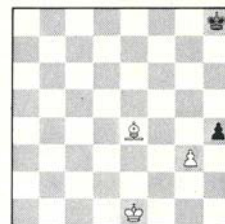


Multitech CC-009

(Anders komt 12. Pe2 en 13. Pf4) 12. bc3x Th8 13. Pe6++ Kf7 14. Dg7x+ Ke6 15. Df6+ Kd7 16. e6+ Kc6 17. Dh8x Dc7 18. De8+ Kb6 19. Tb1 Ka6 en na 20. Db5 was ik triomfantelijk mat gezet.

Na Super Constellation werden de Mephisto Exclusive en de Chess Challenger gedeeld tweede. De Mephisto is uiterlijk de fraaiste machine van alle computers. Bord en stukken zijn van het originele Staunton-model. De Exclusive is dank zij het zogenaamde auto-response-board (men behoeft niets in te drukken, maar de zetten gewoon uit te voeren als in een echte schaakpartij) zeer handig te bedienen. Wanneer het programma van de Super Constellation het jasje van de Exclusive zou krijgen, zouden wij van de ideale schaakcomputer kunnen spreken. De Chess Challenger is al enkele jaren op de markt en kan kennelijk nog steeds meekomen. Hij is niet erg mooi om te zien en ook het systeem van het indrukken van de velden werkt niet altijd even goed.

Diagram 5



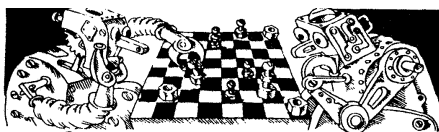
Superstar en Conchess zijn machines, waarvan de programma's nog aanzienlijk verbeterd kunnen worden. Niettemin zullen zij voor de doorsnee-schaker al dikwijls te sterk zijn. De aanschaf van deze computers is in zo'n geval beslist geen weggegooid geld. Voor wie zich een goedkope computer wil aanschaffen, lijkt Multitech CC-009 een terechte keus.

Wat het praktijkschaak betreft, wil ik nog eenmaal op de Super Constellation terugkomen. Zijn programma heeft voor zo ver ik kan nagaan een essentieel manco, dat verbetering behoeft. Zo bleek mij dat hij de begrippen *randpion* en *loper van de verkeerde kleur* niet beheerst. In deze positie (zie diagram 5. Wit: Ke1, Le4, pi g3; Zwart: Kh8, pi h4) weet iedere schaker dat hij even moet oppassen en niet achteloos 1. gh4x? moet spelen, omdat het dan remise is. Wit wint door de pion niet te slaan, maar 1. g4! te spelen. De Super Constellation,



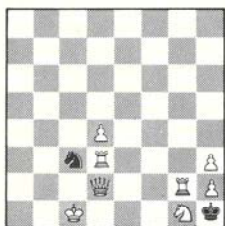
Chess Companion II

Mei 1985: Max Pam test voor het populair wetenschappelijk tijdschrift Kijk maar liefst twaalf schaakcomputers



noch de andere machines waren te bewegen tot 1. g4, maar sloegen alle op h4, ook op de hogere spelniveaus. Het laatste deel van mijn onderzoek bestond uit het meten van het vermogen om problemen op te lossen. Ik gaf de zes finalisten, plus Chess 2001, vier teststellingen: een driezet, een vierzet en een vijfzet. Bovendien confronteerde ik hen met de zogenaamde *Babson-task*, de moeilijkste aller vierzetter, ook wel „de Himalaya van de schaakproblematiek” genoemd.

Diagram 6



De driezet van Darso J. Densmore, 1916. (Zie diagram 6. Wit: Kc1, Dd2, Td3, Tg2, Pg1, pi d4, h2 en h3; Zwart: Kh1, Pc3.) De oplossing gaat als volgt: 1. *Da2! Pa2x+* 2. *Ta2x Kg1x* 3. *Td1* mat. De Super Constellation was weer het snelst bij het vinden van het goede antwoord.

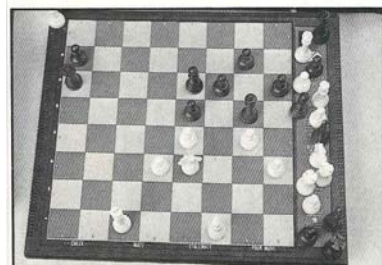
1. Super Constellation in 20 seconden.
2. Superstar in 40 seconden.
- 3/4. Exclusive en Multitech in 1½ minuut.
5. Chess 2001 in twee minuten.
6. Conchess in 12 minuten.
7. Chess Challenger vond ook op het hoogste niveau de oplossing niet.

Diagram 7



De vierzet van William Shinkman, 1893. (Zie diagram 7. Wit: Ke3, La8, Pe1, Pg4, pi e2; Zwart Kg1, pi h4.) De oplossing: 1. *Lh1! Kh1x* (of 1. ...h3 2. *Lg2! hg2x* 3. *Pf3+ Kh1* 4. *Pf2* mat) 2. *Kf2 h3* 3. *Kf1 h2* 4. *Pf2* mat.

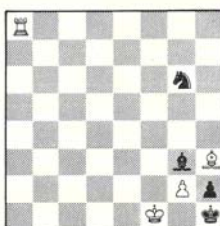
1. Super Constellation in 45 seconden.



Galaxy Mark 2

2. Mephisto Exclusive 2 minuten.
3. Conchess 5 minuten.
4. Multitech 9½ minuut.
5. Chess 2001 10 minuten.
6. Superstar 15 minuten.
7. Chess Challenger kwam opnieuw na lang nadenken niet tot een oplossing.

Diagram 8



De vijfzet van Samuel Loyd, 1867. (Zie diagram 8. Wit: Kf1, Ta8, Lh3, pi g2; Zwart: Kh1, Lg3, Pg6, pi h2.) Oplossing: 1. *Tf8! Pf8x* (of 1. ...Pf4 2. *Tf4x Lf4x* 3. *g4 Ld6* of elders 4. *Lg2* mat, of 1. ...Ph4 2. *Ke2* en mat of fl) 2. *Lf5 Ph7* of elders 3. *Lh7x Ld6* 4. *g4 Lg3* 5. *Lg2* mat.

1. Super Constellation in 2½ minuut.
 2. Mephisto Exclusive 2 uur en 18 minuten.
- De andere computers vonden geen oplossing.

Diagram 9



BABSON-TASK

En tenslotte de beruchte *Babson-task*. Meer dan zeventig jaar hebben schaakprobleemisten getracht deze ongelooflijk ingewikkelde opdracht in een probleem te vangen. Het schema van de *Babson-task* is als volgt: wit doet een sleutelzet, waarmee hij mat dreigt. Deze dreiging kan zwart alleen maar pareren door met een pion te promoveren. Dat promoveren kan hij op vier manieren doen: met een dame, een toren, een looper of een paard. De verbijsterende grap is nu dat wit op zijn beurt de damepromotie met een damepromotie, de torenpromotie met een torenpromotie, de looperpromotie met een looperpromotie en de paardpromotie met een paardpromotie moet beantwoorden.

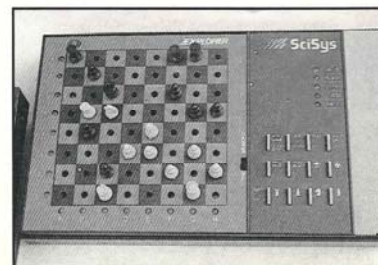
tie met een paardpromotie moet beantwoorden.

Vele roemruchte carrières zijn geknakt, omdat problemisten hun leven lang tevergeefs zochten naar een stelling die aan al deze voorwaarden zou voldoen. In 1983 verbaasde de Rus Jaros de wereld met deze mat in vier. (Zie diagram 9. Wit: Kf8, Da1, Tb1, Th4, La8, Ld8, Pb2, Pf7, pi a5, a6, c4, d2, f2, d7, e6, f5. Zwart: Kd4, Db8, Lf4, pi a2, b3, c5, e7 en f6). De oplossing: 1. *a7!* En nu kan zwart op vier verschillende manieren promoveren: A) 1. ...*ab1D* 2. *ab8D! Db2x* (of 2. ...*De4x* 3. *Tf4x Df4x* 4. *Df4x* mat) 3. *Db3 Dc3* 4. *Dc3x* mat. B) 1. ...*ab1T* 2. *ab8T! Tb2x* 3. *Tb3!* (Daarom geen dame, want na 3. *Db3* was het pat). 3. ...*Kc4x* 4. *Da4* mat. C) 1. ...*ab1L* 2. *ab8L! Le4* 3. *Lf4x* (daarom geen 2. ...*ab8D*, want dan was het na 3. *Df4x* pat) 3. ...*Lh1* 4. *Le3* mat. D) 1. ...*ab1P* 2. *ab8P! Pd2x* 3. *Dc1 Pe4* 4. *Pc6* mat.

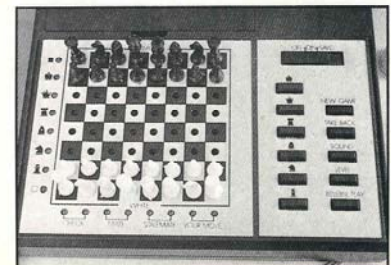
Noch Tim Krabbé, noch ik geloofde dat de Super Constellation dit probleem zou kunnen oplossen, maar zie: het wonder geschiedde. Op niveau 7 kwam na precies vijf minuten de sleutelzet! En op alle minorpromoties antwoordde hij met minorpromoties. Gezegd moet worden dat ook de Mephisto Exclusive de *Babson-task* oploste, zij het na drie uur en 35 minuten nadenken.

Slotconclusie: er is de laatste vijf jaar op het gebied van de commerciële schaakcomputers een grote vooruitgang geboekt. Praktisch alle in de handel zijnde machines beheersen de volledige spelregels, waaronder ook het en passant slaan en de minorpromotie. Ze kunnen ook alle met wit of zwart spelen, zijn in staat zetten terug te nemen of stukken toe te voegen. De meeste computers hebben een apart programma om problemen op te lossen. Het maximum daarbij is doorgaans een mat in vier, maar de fabrikanten van de Super Constellation en de Mephisto claimen dat hun computers, mits men hen dagenlang laat rekenen, ook niet beducht zijn voor een mat in twaalf. Jarenlang is er door de schakers van vlees en bloed gelachen om de hulpeloosheid van de computers. Zie ze weer eens knoeien! Maar de afgelopen maand heb ik te veel partijen verloren om nu niet diep in mijn hart te weten dat op het schaakbord de invasie uit cyberland definitief is begonnen.

Tekst: Max Pam

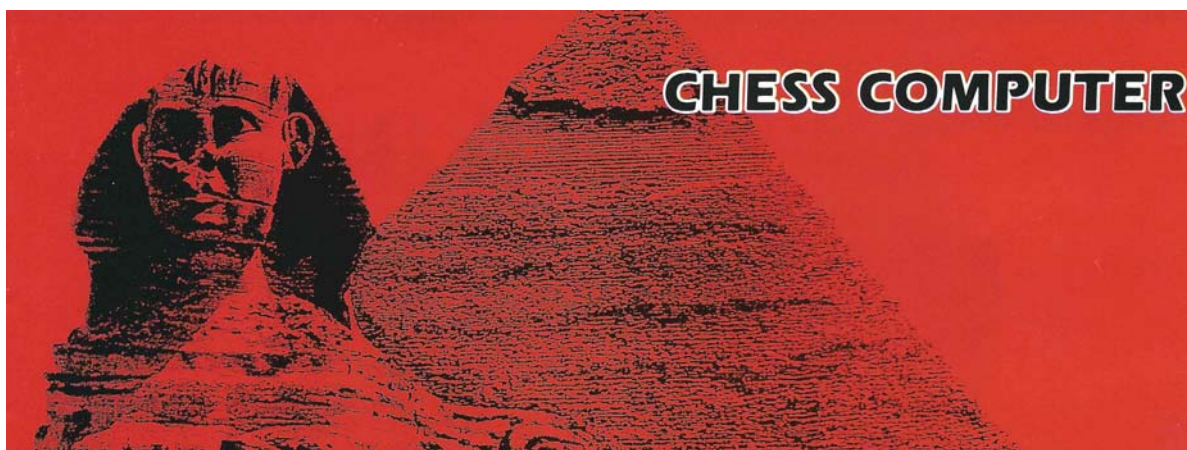


Explorer



Advanced Portachess

Mei 1985: Max Pam test voor het populair wetenschappelijk tijdschrift Kijk maar liefst twaalf schaakcomputers



Verzamelaar Luuk Hofman vertelt graag over zijn ervaringen met de uiterst zeldzame CXG Super Computachess uit 1984

Een artikel over een oude en zeldzame schaakcomputer. Want 30 jaar is toch wel oud te noemen. Mogelijk fronsst u de wenkbrauwen, maar dit is geschreven voor de leden wier hart nog sneller gaat kloppen voor z.g. "dedicated" computers, d.w.z. de machines die uitsluitend kunnen schaken. En als het woord "zeldzaam" valt weet ik vele personen te noemen die hun oren spitsen en nieuwsgierig worden.

De Super Computachess (duiding op de achterzijde CC 009) is een grote onbekende in de schaakcomputerwereld. Ik verwierf deze computer op een soort Marktplaats in Spanje. De opdruk was in het Zweeds. Een vraag van Hans van Mierlo op het forum bij Schachcomputer.info leverde op dat het wellicht een verbeterd 4K programma is van de Enterprise S met een sneller kristal (7 MHz?) en mogelijk maar zeer kort op de markt verschenen. Programmeur waarschijnlijk Kaare Danielsen die ook het programma voor de Enterprise S schreef.

De Zweedse handleiding geeft geen duidelijkheid over het programma of de sterkte. Die is overigens (na bestudering) identiek aan die van de "CXG Enterprise S" (Nederlands). Op de buitenkant van de doos staat in 4 talen een samenvatting. De Nederlandse (!) toelichting is de kortste en ook de enige die een duiding geeft over de sterkte, namelijk tussen de 1700 en 1800 Elo-rating (waarschijnlijk de hogere Amerikaanse rating), ook weer gelijk aan de doos van de "Enterprise S". Maar een in wezen identieke computer is zinloos zou je zeggen dus was de uitdaging om uit te vinden wat voor vlees we in de kuip hadden. Dat kan met teststellingen en partijen. Ik koos voor allebei, maar hield het wat testen betreft eenvoudig met "mat-in-3 stellingen", oplopend in moeilijkheidsgraad. Verder nog een positie vanuit een gemakkelijke "openingsval". Als testpartners fungeerden diverse CXG computers (zie onder). Zelf heb ik een geschatte Elo-rating van 1350, dus lag ook een partij schaak voor de hand.

Partijen van de CC 009 tegen de CXG Enterprise S (winst) en de CXG Super Enterprise (verlies) en schrijver dezes kunt u met een applet naspelen onder:
<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/CXG/chess1.php?item=24&merk=CXG>

Luuk test met matopgaves de CXG Sphinx Comet - CXG Enterprise S CXG Super Computachess - CXG Super Enterprise

De Comet en Enterprise S hebben een 4K programma en de Super Computachess heeft vermoedelijk ook een 4K Programma. De CXG Sphinx Comet en de Super Enterprise (16K) hebben 4 verschillende speelstijlen: normaal, agressief, defensief en willekeurig. Dit geldt eigenaardig genoeg ook voor de mat modus. In deze test werd de speelstijl "normaal" gehanteerd.

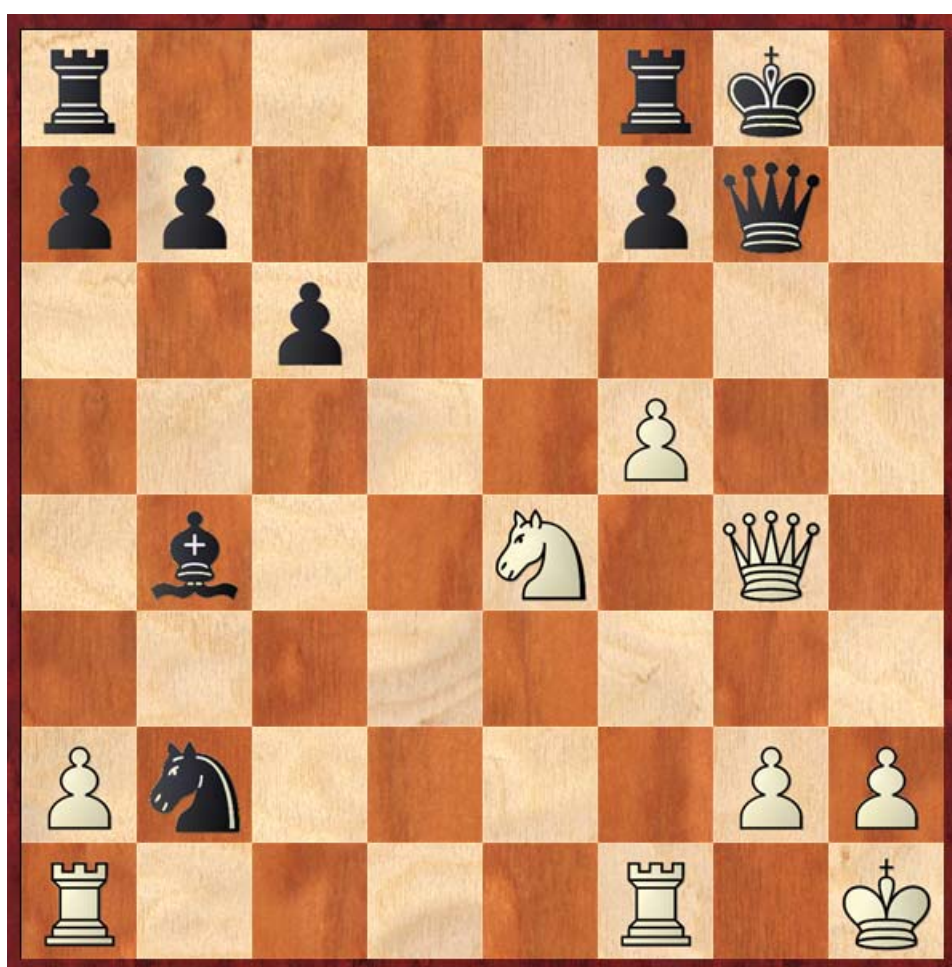
Ik selecteerde 3 verschillende 'mat in 3' stellingen, van eenvoudig tot meer gecompliceerd. Van de Comet werd alleen het matlevel getest.



Wit geeft mat in 3

Oplossing: 1. Ke6 Kh8 2. Kf7 e6(5) 3. Lg7#

Comet: matlevel B7 "normaal":	28 sec.
Enterprise S, matlevel:	15 sec.
Super Computachess, matlevel:	15 sec.
Super Enterprise, matlevel "normaal":	2 sec.
Enterprise S, vanaf level 8:	25 sec. (t/m level 7 zet 2: Kxe6?)
Super Computachess, vanaf level 4:	2 sec. (t/m level 3 zet 2: Kxe6?)
Super Enterprise, level A2:	2 sec.



Wit geeft mat in 3

Oplossing: 1. Pf6+ Kh8 2. Dh5 (3,4) Dh7 3. Dxb7#

Comet: Matlevel B7 "normaal":	3 min. 35
Enterprise S, matlevel:	2 min. 10
Super Computachess, matlevel:	2 min. 05
Super Enterprise, matlevel "normaal":	44 sec.
Enterprise S, vanaf level 8:	30 sec.
Super Enterprise, level A4:	1 sec.
Super Computachess, alle niveaus Pf6+:	tussen 1 sec. en 1 min. en 30 sec.

NB: Heel bijzonder is dat op alle niveaus van de Super Computachess correct wordt mat gezet, maar naarmate het niveau hoger is het langer duurt! Bijvoorbeeld van level 1 t/m 7, 1 sec tot 10 sec, level 8, A, B, en C, 22 sec. en level D, E en F, 1 min. en 30 sec.



Wit geeft mat in 3

Oplossing: 1. g4+ Kf4 2. Te4+ dxe4 3. Pe2#

óf: 1. Dh7+ Tg6 2. Dxcg6 Kf4 3. Pe2#

Comet: Matlevel B7 "normaal":	46 min! (g4 etc.) (op andere matlevels 4 min. en 40 sec!)
Enterprise S, matlevel:	26 min. 15 (g4+ etc.)
Super Computachess, matlevel:	26 min. 10 (g4+ etc.)
Super Enterprise, matlevel "normaal":	2 min. 15 (Dh7+ etc.)
Enterprise S, vanaf level 8:	55 sec. (Dh7+ etc.)
Super Enterprise, level A4:	23 sec. (Dh7+ etc.)
Super Computachess, vanaf level 8:	1 min. en 7 sec. (Dh7+ etc.)

NB: Op de hogere niveaus D en E werd het mat door Super Computachess met Dh7+ gevonden in 2 min. en 30 sec. en op het nog hogere niveau F in 1 min. en 5 sec. met g4+. Level 7 geeft na 10 sec. Pf7 met daarna mat in 3!

Een (voorlopige) conclusie van Luuk Hofman...

Er lijkt een verwantschap tussen de Enterprise S en de Super Computachess, gezien de dicht bij elkaar liggende oplostijden. Dat maakt een sneller kristal wat minder waarschijnlijk. In partijschaak is de Super Computachess zeker sterker. De Super Enterprise is natuurlijk veel sterker, maar werd als referentie gebruikt.

Luuk Hofman speelt een partij tegen de Super Computachess!



Mijn vermoeden is dat de Super Computachess sterker is dan de Enterprise S. Ik moet het zelf niet hebben van veel rekenwerk en alle mogelijkheden bekijken. Het intuïtief (snel) schaken ligt me beter. Maar dat leidt natuurlijk tot fouten wat in deze partij duidelijk wordt.

**Luuk Hofman (Elo 1350) - CXG Super Computachess - Level B = 1½ min/zet.
Gespeeld in maart 2015.**

1. e4	e6
2. d4	d5
3. e5	c5
4. c3	Pc6
5. Le3	cxd4
6. cxd4	Db6
7. b3?	

Geen goede zet vanwege de kwetsbare positie van d4.
Na 7. Lb4 kan het paard niet meer naar c3. Beter was Dd2.

7. ...	Lb4+
8. Ke2?	

Beter was Pd2.

8. ...	Pge7
9. Pf3	0-0
10. a3	Da6+
11. Dd3	Dxd3+
12. Kxd3	La5
13. b4	Lb6
14. Pc3	Ld7
15. g4	

Met deze zet wilde ik Pf5 vermijden.

15. ...	f5
16. g5	f4
17. Ld2	Le8
18. Pe2	Lg6+
19. Kc3	Tac8
20. Kb3	Lh5
21. Lg2	Lxf3
22. Lxf3	



Stelling na 22. Lxf3.

Tot hier had ik weinig in te brengen. Fritz 11 geeft hier + 3,5 voor zwart. De pion op d4 staat op vallen en daarna is ook e5 zeer kwetsbaar. Na 22. ... Pf5 had ik rustig op kunnen geven.

22. ... Lxd4

Dit geeft weer wat tegenkansen voor wit, hoewel zwart nog steeds gewonnen staat. Fritz 11 zakt naar +2.0 voor zwart.

23. Tac1 Lxe5

Nog steeds een mooie positie voor zwart met 2 pluspionnen.

24. Lg4 Pd8?

Beter was 24. ... Pf5.

25. Txc8 Pxc8

26. Lc3 Lxc3

27. Pxc3 Pd6

28. Te1 d4

29. Lxe6+ Pxe6

30. Txe6 dxc3?

Geeft al het voordeel weg. Goed was Td8 of Pf5.

31. Txd6 Tc8

32. Kc2 f3

Wit heeft nu een klein voordeel.

33. Td3 Tc6?

Hier had de zwarte koning in stelling gebracht kunnen worden met 33. ... Kf7.

34. Txf3 Tg6

35. h4 h6

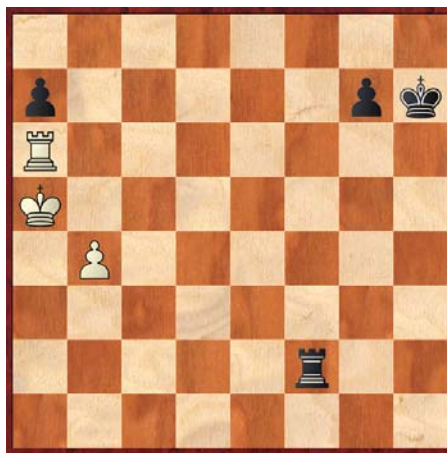
36. gxh6 Txb6

37. Tf4 Ta6

38. Kb3

Fritz 11 zegt dat de stelling hier volkomen gelijk is. Zelf vond ik de witte positie aantrekkelijker.

38. ...	Kh7
39. Tf7	b5
40. Kxc3	Kg6
41. Tb7	Txa3+
42. Kd4	Th3
43. Kc5	Txh4
44. Txb5	Tf4
45. Ta5	Tf5+
46. Kc6	Tf6+
47. Kb5	Tf5+
48. Ka4	Txf2
49. Ta6+	Kh7
50. Ka5??	



Stelling na 50. Ka5??

Een blunder en dit verliest meteen. Na 50. ...Ta2+ en de afruil van de torens is de g-pion sneller met schaak. Hier had natuurlijk 50. Kb5 gespeeld moeten worden met gelijke stand.

50. ...	Ta2+
51. Kb5	Txa6
52. Kxa6	Kg6??

Van winst naar verlies in één zet! Met 52. ... g5 wint zwart de pionnenrace en de partij. Maar ja, op Elo 1400-niveau kun je van beide partijen zwakke zetten verwachten. Na 52. ... g5 is het nog 9 ply (!) naar 56. ... g1D+.

53. b5	Kf5
54. Kxa7	Ke5
55. b6	Kf4
56. b7	Ke4
57. b8D	g5

En Super Computachess kon (alsnog) opgeven.

De Super Computachess is voor mij een leuke tegenstander met een goed gevoel voor positie. Het eindspel is zwak (evenals mijn eindspelkennis). Op Elo 1400-niveau wel een leuk potje en ik had natuurlijk een glimlach op de mond. Maar pas bij de analyse met Fritz werd ik gewezen op een aantal zwakheden en blunders zoals 50. Ka5?? Zo blijf je leren en weet je zeker dat het schaken nimmer zal vervelen.

Luuk laat nog één interessante stelling zien... Giftig paard, ja of nee?

In 2007 speelde ik een potje schaak tegen de CXG Enterprise S. Kort na de opening was de volgende stelling ontstaan in mijn poging al vroeg de h-lijn te openen na de rokade van zwart.



Stelling na 7. h4

De bedoeling was natuurlijk de computer te verleiden tot 6. ... hxc5 7. hxc5 en dan het paard naar bijv. e8 of h7. De h-lijn zou dan vrij zijn en dan kon ik Dh5 spelen. Mijn zet 7. h4 wordt niet overwogen door Fritz 11, het paard gaat terug naar f3. Geen seconde overweegt Fritz 11 met zwart het paard te nemen en speelt 7. ... Pd4 met een strafpunt voor wit.

In de partij volgde: 7. ... hxc5 8. hxc5 Ne8 9. Qh5 Bxf2+ 10. Kxf2 Qf6+ 11. gxf6 Nxf6 12. Qh8#. Voor de arme Enterprise S was dit natuurlijk te diep. Wel een voorbeeld denk ik dat een mens (ook met een lage rating) dit "ziet" en een computer van de oude stempel rekentijd tekort komt. Maar de Enterprise S, de Super Computachess én de Super Enterprise spelen allemaal op alle niveaus 7. ... hxc5.

Fritz 11 zegt dat de zwarte stelling na 8. hxc5 (tot mijn verrassing) nog wel speelbaar is: 8. ...d5 9. exd5 Lxf2 10. Kxf2 Pg4 11. Kg1 etc. Wel met een evaluatie van +1,5 voor wit.

Maar waarom speelt de Super Enterprise dan na lang nadenken dan 8. ...Pg4? Na 9. Dxc4 is het uit.

De partij tegen de Enterprise S kunt u naspelen op:

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/CXG/chess1.php?item=7&merk=CXG>

Tot zover een uitgebreid artikel van Luuk Hofman, uit maart 2015.



(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

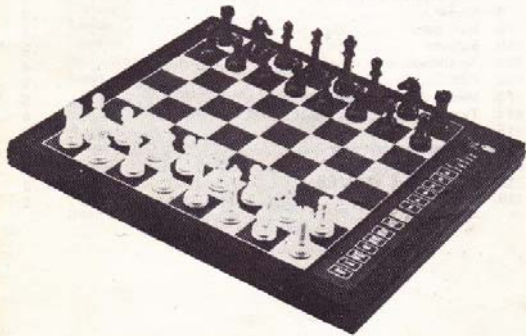
16 SPIELFLÄHIGKEITS — STUFEN COMPUTER — GESTEUERTER SCHACHSPIEL

- 16 Spielfähigkeitsstufen können ausgewählt werden, um zur Geschicklichkeit jedes Spielers zu passen, egal ob Anfänger oder Fortgeschrittener.
- Auswählbare Eröffnungen — ungefähr 300 Positionen.
- Überprüfung der Position
- Rücknahme — bis zu 4 Halb-Züge können zurückgenommen werden.
- Hinweis — wenn gefragt, wird der Computer einen Hinweis für seinen Gegner geben und ihm zeigen, welcher Zug augenblicklich für den besten gehalten wird.
- 2 Spieler — Zwei Spieler können spielen, während der Computer die Richtigkeit der Züge auf beiden Seiten kontrolliert.
- Durchführung von Rochieren, En passant Einnahmen, Promotion des Bauern.
- Verweigert falsche Züge.
- Aufstellen/Probelemlösungen.
- 100 Stunden Batterieleben bei Gebrauch von 4 Taschenlampenbatterien — mit Speicher Ausstattung.
(Batterien nicht einbegriffen)

SUPER COMPUTACHESS

Anvising

CXG-009



Programmet i det datastyrda schackspelet som beskrivs i denna instruktionsbok är copyright White and Allcock Limited, Hong Kong.

16 SPELNIVEAU'S COMPUTER SCHAAKSPEL

- Keuze uit 16 verschillende speelsterk-niveaus.
- Geschikt voor beginners of ervaren spelers.
- Uitgebreide openingsbibliotheek.
- Mogelijkheid tot her terugnemen van zetten (4 halve zetten).
- Geeft advieszetten en laat zien welke zet hij overweegt te doen.
- Sensory bord, met LED-indicatie.
- Lost schaakproblemen op.
- Elo-rating tussen 1700 - 1800 ELO.
- Audio feed-back.



6. OGILTIGA DRAG

Om du försöker att göra ett ogiltigt drag, eller försöker göra något annat, som inte är möjligt, kommer du att höra felsignalen. Närhelst du hör denna signal betyder det, att du har gjort något felaktigt, och att din sista tryckning har ignorerats.

Om du t.ex. har försökt att göra ett olagligt drag, kan du bara fortsätta och placera pjäsen på den giltiga rutan, eller kan du placera den på originalrutan och flytta en annan pjäs. Du får också höra felsignalen om du t.ex. försöker flytta en av motståndarens pjäser.

7. SCHACK, MATT OCH REMI

När datorn gör schack, tänds SCHACK-lampan. Om du gör datorn schackmatt, tänds SCHACK och REMI/MATT-lamporna. Om datorn gör dig schackmatt kommer SCHACK och REMI/MATT-lamporna att blinka. Om datorn är ställd pätt, tänds REMI/MATT-lampan. Om datorn upptäcker en 3-gångers repetition, tänds också REMI/MATT-lampan, men du kan fortsätta spela om du vill.

8. NIVÅER

Din schackdator har 16 nivå av spelstyrka:

Nivå	Approx. genomsnittstid per drag
1	1 sek.
2	3 sek.
3	5 sek.
4	10 sek.
5	15 sek.
6	20 sek.
7	30 sek.
8	45 sek.
A	1 min.
B	1 1/2 min.
C	2 1/2 min.
D	4 min.
E	6 min.
F	10 min.
G	1 timme
H	Problem nivå

Om du trycker ner NIVÅ-knappen, visar datorn den rådande nivån. När du sätter på datorn, kommer den att starta på nivå 2. Tryck ner NIVÅ-knappen igen, och datorn kommer att fortsätta till nästa nivå och så vidare. Från nivå H kommer den att gå tillbaka till nivå 1.

När du har valt en nivå, fortsätt med spelet, t.ex. genom att göra ett drag. Nivå kan naturligtvis ändras närsomhelst under ett parti, när det är din tur.

9. NYTT PARTI

För att börja ett nytt parti, tryck helt enkelt ner knappen märkt NYTT PARTI, och sätt upp pjäserna i deras startpositioner igen.

10. SIDBYTE

Om du trycker på DRAG-knappen, kommer datorn att göra ett drag. Så om du vill byta sida med datorn, tryck bara på DRAG-knappen. Datorn kommer att göra ett drag och väntar sig att du skall flytta andra sidan. Om du trycker på DRAG-knappen en gång till, kommer datorn att flytta en gång till, och på detta sett kan t.o.m låta datorn spela helt parti mot sig själv.

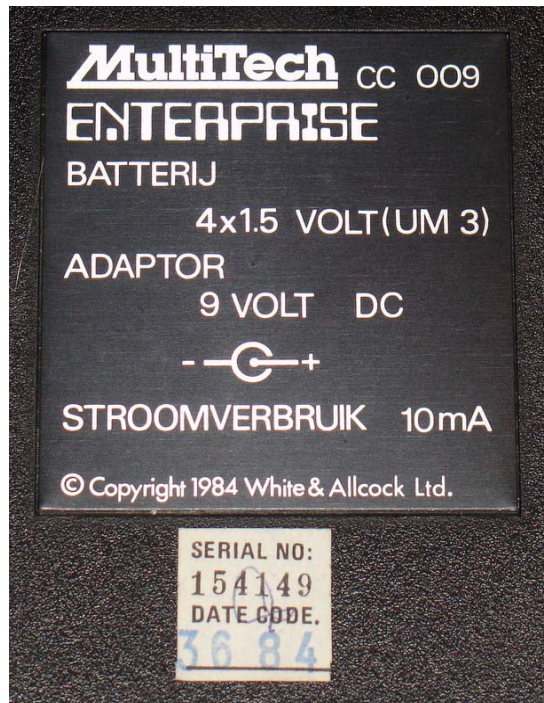
Om du vill spela ett parti med de svarta pjäserna, tryck på DRAG-knappen i startpositionen. Datorn vander då på bradet och spelar med de vita pjäserna upptill, medan du spelar med de svarta pjäserna från botten av bradet.

Om du trycker ner en av dina pjäser men sedan beslutar att inte-flytta den när allt kommer omkring, tryck ner den på sin ruta en andra gång. Lamporna som visar rutan kommer att släckas, och du får nu flytta en annan pjäs.

Om du redan har fullföljt ett drag, är det inte för sent att ta tillbaka det. Medan datorn tänker på sitt svarsdrag, tryck ner TA TILLBAKA-knappen, och datorn slutar tänka. Tryck sedan på TA TILLBAKA-knappen en gång till, och datorn visar nu pjäsen du flyttade sist. Tryck ner den på sin ruta, och datorn visar rutan den kom från. Tryck ner den på denna ruta när du flyttar tillbaka din pjäs och kom ihåg att



Hier is een bruin/witte versie van de CC 009 als MultiTech. Op de achterzijde staat de duiding "Enterprise" met Nederlandse tekst. Dus zonder "S" en zeker sterker dan de "Enterprise S". Op de voorzijde zijn de bedieningstoetsen zoals gebruikelijk voorzien van de Engelse taal.



Onder het serienummer staat de productiedatum "36 84", wat staat voor week 36 (= begin september) van 1984. Producent White & Allcock deed dat wel vaker om op deze manier overzicht te houden over een hele serie geproduceerde computers. Voor mij een teken dat niet lang daarna, de White & Allcock MultiTech CC-009 Enterprise in oktober 1984 op de commerciële markt kwam. Dat is dus tegelijkertijd met de White & Allcock (CXG) Enterprise S!!



De printplaat zou er eigenlijk uit moeten, maar Luuk durft dit niet zelf te doen in verband met (misschien) blijvende schade. Ook het gebruik van een tandartsspiegeltje (foto rechts) om de kristal te fotograferen, geeft geen bruikbare informatie... (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

Programmierer / Programmer

- Kaare Danielsen (!)

Baujahr / Release

- Erste Erscheinungsdatum: Oktober (!?) 1984 (!)

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: ??
- Taktfrequenz: ??
- Programmspeicher: ??
- Arbeitsspeicher: ??

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke: DWZ/Elo 1400 ~ 1450 ??

Verwandt / Related

- CXG Computachess III
- CXG Enterprise S
- Multitech CC-009 Enterprise
- ??

Internet

<http://en.todocoleccion.net/ajedrez-electronico-super-computachess-cxg-009~x44247261>

(Een soort Spaanse Marktplaats - 01.02.2015)

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/CXG/chess1.php?item=24&merk=CXG>

(Luuk Hofman: CXG Super Computachess)