

10-1982 [B-2711] Omikron - Bogol ASB 5.5 (Prototyp)

Zelfs 1½ jaar nadat het eerste Bogol prototype (**Bogol 3.5**) gepresenteerd werd op de Nürnberger Spielwarenmesse, was er nog steeds geen commerciële versie in Duitsland te koop. Blijkbaar zat de firma Omikron Electronic er heel dicht bij, want in het tijdschrift 'Schachcomputer' kon men lezen dat de levertijd na een bestelling niet langer zou duren dan 10 dagen! De aangekondigde prijs was DM 2498,00. Bij mijn weten is er nooit één exemplaar werkelijk verkocht. Het laatste Bogol prototype was nu voorzien van versienummer 5.50. Bogol bestond uit een operatormoduul + ARB-bord, welke d.m.v. een computerkabel met elkaar verbonden werd. Zowel de software als ook de hardware kon eenvoudig verwisseld worden. Bovendien was Bogol voorzien van grote handgesneden schaakstukken.

Zeitschrift Schachcomputer (1982)

Florian Piel

Würde sich BOGOLjubow freuen?

Wir können Großmeister Efim Dmitrijewitsch Bogoljubow (1889 - 1952) leider nicht mehr fragen. Sicher ist, daß die Kurzbezeichnung seines Namens BOGOL (Bogol-Indisch) Pate stand, als der 2. Deutsche Schachcomputer aus der Taufe gehoben wurde. Nach mehrjähriger Entwicklungsarbeit, unterstützt durch das Bundesministerium für Forschung und Technologie, ist es der Hamburger Firma Omikron Electronic GmbH gelungen, einen zweiten deutschen Schachcomputer auf den Markt zu bringen.

Das komplette System Bogol besteht aus zwei Einheiten

- dem eigentlichen Schachcomputer Bogol 5.50**
- dem Sensor-Schachbrett Bogol ASB.**

Beide Geräte werden durch ein Computerkabel miteinander verbunden. In der Computersprache spricht man von einer Trennung von Zentraleinheit und Peripherie. Im Zuge des technologischen Fortschritts können nicht nur einzelne Programme, sondern die komplette Hardware ausgetauscht werden. Das elektronische Schachbrett Bogol ASB besteht aus Edelhölzern und ist nur ca. 2 cm hoch, hat Standard-Turniergröße und wird mit großen handgeschnitzten Holzfiguren geliefert.

**Technische Daten: Prozessor 6502 A. Taktfrequenz 2 MHz direkt.
Programmspeicher 24 KB (EPROM). Datenspeicher 6 KB (RAM).**

Die Eröffnungsbibliothek umfaßt mehr als 500 Varianten mit insgesamt über 6000 gespeicherten Zügen. Der heute nun schon selbstverständliche Komfort bei den Spitzengeräten ist auch bei diesem Schachcomputer vorhanden. Die Ausgabe von Informationen für den Schachspieler erfolgt nicht durch eine Anzahl von Lämpchen, sondern ausschließlich in Textform über die in das Schachbrett eingelassene Digitalanzeige. Diese Anzeige kann wahlweise auch als Schachuhr betrieben werden.

Auf Anfrage teilte uns die Firma mit, daß momentan die Lieferzeit ca. 10 Tage nach Bestellung beträgt. Der Verkaufspreis beträgt DM 2.498,00. Wir hatten Gelegenheit, mit einem Prototyp Vergleiche in der Spielstärke mit anderen Schachcomputern anzustellen.

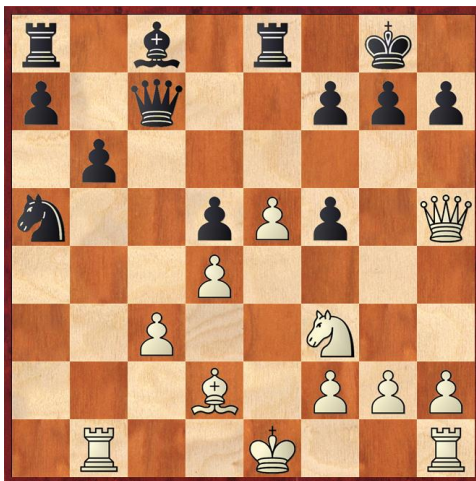
Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Oktober 1982, (Herausgeber Florian Piel), Edition 3.

Datum: 17 Oktober 1982 (Partie Nr: 2)

Weiß: **Chess Challenger 9** – Level H6 = 40/120 + 20/60

Schwarz: **Bogol 5.5** – Level U = 40/120 + 20/60

- | | |
|------------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Sb1-c3 | Lf8-b4 |
| 4. e4-e5 | c7-c5 |
| 5. a2-a3 | Lb4-a5 |
| 6. b2-b4 | c5xb4 |
| 7. a3xb4 | La5xb4 |
| 8. Lc1-d2 | Lb4xc3 |
| 9. Ld2xc3 | Sg8-e7 |
| 10. Lf1-d3 | 0-0 |
| 11. Dd1-h5 | Se7-f5 |
| 12. Lc3-b4 | Tf8-e8 |
| 13. Ld3xf5 | e6xf5 |
| 14. Lb4-a5 | b7-b6 |
| 15. La5-d2 | Dd8-c7 |
| 16. c2-c3 | Sb8-c6 |
| 17. Sg1-f3 | Sc6-a5 |
| 18. Tal-b1 | |



- | | |
|------------|----------------|
| 18. | ... Lc8-a6 (!) |
| 19. Tbl-a1 | g7-g6 |
| 20. Dh5-h6 | Dc7-c4 |
| 21. Kel-d1 | Dc4-e2+ |
| 22. Kd1-c2 | La6-d3+ |
| 23. Kc2-b2 | Ld3-e4 |
| 24. Tal-g1 | De2-b5+ |
| 25. Kb2-a1 | Db5-a4+ |
| 26. Kal-b2 | Sa5-c4+ |
| 27. Kb2-cl | Da4-c2# |
- Ergebnis: 0 : 1

Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Edition 3, Oktober 1982, (Herausgeber Florian Piel).
NB: Een vreemde partij waarbij Challenger 9 nogal makkelijk aan de kant werd geschoven.

Schachcomputer System BOGOL

Nach mehrjähriger Entwicklungsarbeit ist es uns gelungen, durch Anwendung neuester Technologie und eine bedingungslose Kompromißlosigkeit in der Zielsetzung einen Schachcomputer vorzustellen, der selbst höchste Ansprüchen genügt.

Unser Forschungs- und Entwicklungsvorhaben wurde vom Bundesministerium für Forschung und Technologie unterstützt.

Das komplette System BOGOL besteht aus zwei Einheiten:

- dem eigentlichen Schachcomputer BOGOL 5.50
- dem Sensor-Schachbrett BOGOL ASB

Beide Geräte werden durch ein leistungsfähiges Computerkabel miteinander verbunden.

Die konsequente Trennung von Computerteil BOGOL 5.50 und dem Sensor-Schachbrett BOGOL ASB - in der Computersprache spricht man von einer Trennung von Zentraleinheit und Peripherie - bietet entscheidende Vorteile und ist zukunftsweisend für Schachcomputer.

Denn:

Im Zuge des technologischen Fortschritts können nicht nur einzelne Programme, sondern die komplette Hardware ausgetauscht werden. Die Austauschbarkeit ist dabei jetzt und auch zukünftig keinerlei technischen Randbedingungen ausgesetzt. Beispielsweise kann eine neue Hardware eine völlig andere Schaltung oder Gehäusegröße haben.

Bedingt durch dieses Optimum an Zukunftssicherheit bedeutet der Kauf unseres Systems BOGOL mit dem Sensorschachbrett BOGOL ASB in der Regel eine einmalige Anschaffung. Daher haben wir unter anderem auch bei der Gestaltung des Schachbretts BOGOL ASB auf eine besonders reichhaltige Ausstattung Wert gelegt und nur ausgesuchte Materialien verwendet. Das Schachbrett BOGOL ASB besteht aus ausgesuchten Edelhölzern und ist im klassischen Schachbrett-Design. Das Schachbrett BOGOL ASB ist nur ca. 2 cm hoch, hat Standard-Turniergröße und wird komplett mit großen handgeschnitzten Holzfiguren geliefert.

Omikron Bogol 5.5

(Quelle: Omikron Electronic - Hamburg) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Schachcomputer BOGOL 5.50

Technische Daten

Prozessor 6502 A
Taktfrequenz 2 MHz direkt
Programmspeicher 24 KB (EPROM)
Datenspeicher 6 KB (RAM)

Das Programm BOGOL 5.50 kann auf 8 verschiedenen, fest eingestellten Spielstufen betrieben werden. Darüberhinaus gibt es die Möglichkeit, für Blitz- und Turnierpartien beliebige Zeitvorgaben einzugeben. Ein spezieller Problem-Modus zur Lösung von Schachaufgaben gehört genauso zur Ausstattung wie eine Analysestufe für Fern- und Hängepartien.

Bisherige Tests mit der Turnierstufe lassen auf eine überragende Spielstärke schließen. Sämtliche z.Zt. erhältliche Schachcomputer wurden zum Teil bereits nach ungewöhnlich wenigen Zügen "matt" gesetzt.

Besonders im Bereich der Eröffnung kommen selbst Turnierspieler auf ihre Kosten. Die Eröffnungsbibliothek ist die größte und umfangreichste, die je in einen Schachcomputer eingebaut wurde, und umfaßt mehr als 800 Varianten mit insgesamt über 9000 gespeicherten Zügen. BOGOL 5.50 kennt damit nicht nur alle wichtigen Eröffnungssysteme, sondern auch viele, seltener gespielte Spezialvarianten.

Wichtige Zugfolgen sind bis zu 24 Halbzüge lang.

Elektronisches Schachbrett BOGOL ASB

Bequemlichkeit in der Handhabung und ein Optimum an Bedienungsvielfalt müssen sich bei Computern nicht widersprechen. Dies zeigt auf eindrucksvolle Weise BOGOL ASB.

Die Eingabe von Zügen geschieht einfach durch Setzen der großen, griffigen Schachfiguren auf dem elektronischen Schachbrett. BOGOL ASB registriert jeden Zug selbsttätig. Dadurch entfällt das mühsame Eintippen von Zahlen und Buchstaben oder das lästige und unangenehme Drücken der Figur auf das Brett. Der Spieler setzt einfach nur die Figur - wie beim Spielen auf einem üblichen Schachbrett - und kann sich ganz auf die gespielte Partie konzentrieren.

Omikron Bogol 5.5

(Quelle: Omikron Electronic - Hamburg) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Sollte einmal eine Figur irrtümlich verschoben worden sein etc., gibt das Schachbrett BOGOL ASB genaue Anweisungen zur Korrektur der Stellung.

Für den anspruchsvollen Computer-Schachfreund besteht die Möglichkeit, verschiedene Einstellungen seines Computers zu verändern oder die Denkschritte des Computers zu verfolgen und nachzuvollziehen. Zur Eingabe derartiger Wünsche dienen die an der rechten Brettseite unauffällig und doch übersichtlich angeordneten ins das Brett eingelassenen Tasten.

XX

Die Ausgabe von Informationen für den Schachspieler erfolgt nicht etwa durch eine verwirrende Anzahl von Lämpchen, sondern ausschließlich in Textform über die in das Schachbrett eingelassene Digitalanzeige mit 8 Segmenten. Diese Anzeige kann wahlweise auch als Schachuhr betrieben werden.

Für das System BOGOL selbstverständlich sind nachfolgende Eigenschaften, von denen wir hier nur einige wenige nennen wollen:

- einfachste Zurücknahme aller Züge einer Partie
 - Einblick in die Denkweise durch Anzeige von Rechentiefe und erwogenen Zügen
 - Zugvorschläge für den Spieler
 - spielt auch gegen sich selbst
 - Ausnutzung der Bedenkzeit des Gegners
 - Spielstandskontrolle
 - Eingabe von Problemstellungen
 - abschaltbarer Signalton
- etc.

Wenngleich es z.Zt. kein ähnliches Gerät gibt, daß auch technisch für die Zukunft ausgelegt ist und bereits heute über ein entsprechend starkes Schachprogramm verfügt gepaart mit einem Optimum an Bedienungs-komfort und dem klassischen Schachbrett-Design unter Verwendung edelster Materialien, so konnte der Verkaufspreis dennoch mit DM 2498,-- in angemessener Relation gehalten werden.

Momentan beträgt die Lieferzeit ca. 10 Tage nach Bestellung.

Hamburg, 10.11.1982
OMIKRON ELECTRONIC GMB
Hallerstr. 70
2000 Hamburg 13
Telefon: 040 - 44 16 36

Omikron Bogol 5.5

(Quelle: Omikron Electronic - Hamburg) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



Kurzanleitung:

Neue Partie

Wird "Neue Partie" kurz gedrückt und alle Figuren stehen korrekt auf ihren Feldern, so erscheint im Display die Sprachanzeige für den Spieler (S (Stunden) - (Minuten) - (Sekunden)).

Stehen einige Figuren nicht an der richtigen Stelle bzw. nicht korrekt in der Mitte des jeweiligen Feldes, so erscheint im

Display "Entferne" bzw. der Name der Figur und das Lämpchen am entsprechenden Feld blinkt bis das Feld korrekt aufgebaut ist. Dann erscheint die Schachuhr in der Anzeige.

Stellungseingabe

Wird nach "Neue Partie" "Stellungseingabe" gedrückt und steht mindestens eine Figur nicht an ihrem Platz, so geht "BOGOL" davon aus, dass man eine Stellung auf dem leeren Spielfeld eingeben möchte. "BOGOL" schreibt solange "Entferne" in die Anzeige (und lässt ein Lämpchen dort blinken wo die Figur entfernt werden soll), bis das Spielfeld leer ist. Dann erscheint "Weiss" in der Anzeige. Sie werden damit aufgefordert die von Ihnen gewünschte Figur in Weiss anzugeben. Dazu wird die entsprechende Figurentaste gedrückt und die zugehörige Figur auf das gewünschte Feld gestellt (Dort leuchtet dann das Lämpchen auf). Soll eine schwarze Figur aufgestellt werden, so drücken Sie "Weiss/Schwarz", es erscheint "Schwarz" in der Anzeige, Sie wählen per Tastendruck die gewünschte Figur aus und stellen sie auf dem ausgewählten Feld ab (Dort blinkt dann das Lämpchen). Sie verlassen den Stellungseingabemodus mit einem Druck auf die Taste "Eingabe".

Dabei ist folgendes zu beachten: Haben Sie zuletzt "Weiss" angewählt, so spielen Sie nach der Stellungseingabe mit den weißen Figuren. Haben Sie "Schwarz" angewählt, so spielen Sie mit den schwarzen Figuren.

Die Stellungseingabe bzw. Stellungsänderung ist immer dann möglich, wenn Sie am Zug sind (Schachuhr: S.....).

Weiss/Schwarz

Wie in Stellungseingabe beschrieben. Ausserdem können Sie, wenn die Schachuhr angezeigt wird (oder wenn Sie mit "Zeit" anwählen), mit dieser Taste die Computerzeit überprüfen.

Spielstufe

Drückt man "Spielstufe", so erscheint die im Moment angewählte Spielstufe im Display. Es sind 8 Spielstufen vorprogrammiert.

Diese können mit "+" bzw. "-" angewählt werden.

Zusätzlich sind folgende Spielmodi möglich:

Stufe C (Count down Modus)

Nach drücken von "Eingabe" erscheint "C -ZLI" in der Anzeige.

Mit "+" bzw. "-" kann die Zeit (in Minuten) eingestellt werden.

Steht die gewünschte Zeit im Display, so wird "Eingabe" gedrückt.

Daraufhin erscheint "C -ZLI" in der Anzeige.

Soll der Computer die gleiche Zeit erhalten wie der Spieler, so

drücken Sie "Eingabe". Im anderen Fall wird die Zeit, wie oben

beschrieben, eingegeben. Bei Überschreitung der Zeit erscheint

"Zeit" in der Anzeige und das Spiel wird abgebrochen.

Omikron Bogol 5.5 - Kurzanleitung

(Quelle: Omikron Electronic - Hamburg) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Stufe 1 (Turniermodus)

Nach Drücken von "Eingabe" erscheint "A-Anzahl" im Display. Sie werden damit aufgefordert die Anzahl der Züge in der 1. Zeitkontrolle mit "+" bzw. "-" auszuwählen. Dann wird "Eingabe" gedrückt und es erscheint "A-Anzahl der Züge)-Zeit". Sie werden aufgefordert die Zeit, in der die Züge ausgeführt werden sollen, anzugeben (wieder mit "+" bzw. "-"). Auch hier wird mit "Eingabe" abgeschlossen und es erscheint "A-Zeit" im Display (A=2. Zeitkontrolle). Entweder wird jetzt "Eingabe" gedrückt, dann ist die 2. Zeitkontrolle gleich der 1. Zeitkontrolle oder es wird wie oben verfahren.

Stufe 2 (Mattsuchermodus)

Einfach "Eingabe" drücken. Achten Sie darauf, dass Sie den Stellungseingabemodus mit der richtigen Farbe verlassen.

Stufe 3 (Fernschachmodus)

Mit "Eingabe" auswählen. "BOGOL" überlegt bis eine Mattsituation auftritt oder bis Sie ihn zum Ziehen zwingen (Taste "Ziehen").

Stufe 4 (Spielermodus)

Zwei Spieler können gegeneinander spielen und "BOGOL" überprüft ihre Züge auf Legalität.

"+"-Taste

Nach Drücken der "+"-Taste erscheint im Display "ZUG xxx" wobei xxx die Anzahl der Züge ist.

"-"-Taste

Nach Drücken der "-"-Taste erscheint im Display "EZ-xx-yy" wobei xx-yy der letzte Zug des Computers ist.

Zufall

Zufall C=Zufallsgenerator aus Umschaltung durch wiederholtes Drücken von "Zufall".
Zufall I=Zufallsgenerator an

Ton

Ton an bzw. Ton aus.

Umschaltung durch wiederholtes Drücken von "Ton".

Ziehen

Diese Taste veranlasst "BOGOL" zum Ziehen. Entweder wird dabei seine Zugüberlegung unterbrochen oder er spielt mit der jeweils anderen Farbe weiter.

Zugzurücknahme

wenn der Spieler am Zug ist kann er alle Züge der Partie Halbzug für Halbzug zurücknehmen.

Analyse

Ist der Spieler am Zug, so wirkt diese Taste als Zugvorschlag.

Ist "BOGOL" am Zug, so erscheint im Display der gerade überlegte Zug.

Tiefe

Die jeweilige Tiefe in Halbzügen wird angezeigt während "BOGOL" am Zuge ist.

Zeit

durch einmaliges Drücken der Taste erscheint die Zeit für den Zug, durch Festhalten die Gesamtzeit im Display.

Kombination mit "Weiss/Schwarz" siehe dort.

Spielstatuskontrolle

Es werden die angewählten Figuren beider Seiten angezeigt (die Leuchtflächen für Schwarz blinken). Verlassen des Modus durch "Eingabe".

Löschen

Treten beim Setzen einer Figur Fehler auf, so ist diese Taste zu drücken. Welche Figuren entfernt bzw. umgestellt werden müssen, gibt Ihnen "BOGOL" über das Display an.

Eingabe

Nutzung nur in Kombination.

Allgemeine Anmerkungen

Bitte heben Sie beim Ziehen die jeweilige Figur an und schließen nicht mit ihr über das Spielfeld. Dieses kann zu Fehlern führen.

Beim Schlagen von Figuren muss beim Prototyp zuerst die schlagende Figur hochgehoben und dann die zu schlagende Figur entfernt werden.

Beim Seriengerät wird auch die für Schachspieler übliche Methode möglich sein.

Omikron Bogol 5.5 - Kurzanleitung

(Quelle: Omikron Electronic - Hamburg) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

TEST - PARTIE

ART: 4o Züge/2 Std.

NR.: 1

DATUM: 17. Oktober 1982

ERÖFFNUNG: Damengambit

ERGEBNIS:

FLORIAN PIEL, BREITE STR. 84, 2000 HAMBURG 50

0 : 1

SCHACH-COMPUTER:

WEISS: BOGOL

LEVEL: U (4o/12o + 2o/6o)

SCHWARZ: Ch.Ch.SENSORY "9" LEVEL: H6

ZEIT			VORSCHLAG		+	ZUG	WEISS		SCHWARZ		+	VORSCHLAG		ZEIT		
ST.	MI.	SK.	"9"	"9"			BOGOL	"9"	BOGOL	ST.		MI.	SK.			
						1	d2-d4		d7-d5							
						2	c2-c4		e7-e6							
						3	Sb1-c3		Sg8-f6							
						4	Lc1-g5		Lf8-e7							
						5	e2-e3		o-o							
						6	Sg1-f3		Sb8-d7							
						7	Ta1-c1		c7-c6							
						8	Lf1-d3		d5xc4							
						9	Ld3xc4		Sf6-d5							
						10	Lg5xe7		Dd8xe7							
						11	o-o		Sd5xc3							
						12	-		Tc1xc3					Eröffnung "Ende"		
						13	d4xe5		d4-d5					e5-e4		
						14	Dd1xd5		Dd1xd5					e5-e4		
						15	-		Sf3-d4					Sd7-b6		
						16	Dd5-b5		Dd5-h5					Sb6xc4		
						17	Lc4-b3		Tf1-c1					Ta8-c8		
						18	Tc3xc4		Tc3xc4					Ta8-c8		
						19	Sd4-b3		Sd4-b3					-		
						20	Sb3-d4		Tc4-d4					Dd6-e7		
						21	Tc1-c7		Tc1-c7					-		
						22	Tc7xe7		Tc7xe7					-		
						23	Te7xb7		Te7xb7					-		
						24	Sb3-c5		Sb3-c5					-		
						25	b2-b4		b2-b4					Lh5-e2		
							+	-						+	-	

Testpartie: Bogol 5.5 – Chess Challenger 9

(Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Edition 3, Oktober 1982) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

FORTSETZUNG: Test-Partie Nr. 1

ZEIT			VORSCHLAG "9"	+	-	ZUG	WEISS BOGOL	SCHWARZ "9"	+	-	VORSCHLAG BOGOL	ZEIT		
ST.	MI.	SK.										ST.	MI.	SK.
			Td4xe4			26	Td4-d5	Lh5-e2			Lh5-e2			
			b4xa5			27	b4xa5	Le2-c4			-			
			Td5-e5			28	Td5-g5	Lc4xa2			Lc4xa2			
			Kg1-f1			29	Kg1-f1	h7-h6			h7-h6			
			Tg5-e5			30	Tg5-e5	f7-f6			-			
			Te5-h5			31	Te5-h5	g7-g6			-			
			Th5xh6			32	Th5xh6	La2-c4+			-			
			Kf1-e1			33	Kf1-e1	Tc8xc5			-			
			Th6xg6+			34	Th6xg6+	Kg8-h8			-			
			Tg6-h6+			35	Tg6-h6+	Kh8-g8			-			
			Th6-g6+			36	Tb7-a7	Tc5-g5			Tf8-f7			
			Th6-h4			37	Th6-h4	Lc4-d5			f6-f5			
			g2-g4			38	g2-g4	Tf8-a8			Tf8-b8			
			Ta7xa8+			39	Ta7xa8+	Ld5xa8			-			
1	51	47	a5-a6			40	Th4-h6	Kg8-g7			Kg8-g7	1	34	59
			Th6-h5			41	Th6-h5	Tg5xg4			Tg5xg4			
			Ke1-d2			42	h2-h4	Tg4-g1+			La8-c6			
			Ke1-e2			43	Ke1-d2	Tg1-h1			Tg1-h1			
			-			44	a5-a6	Th1-a1			Th1-a1			
			Th5-c5			45	Th5-c5	Ta1xa6			Ta1xa6			
			-			46	Tc5-c7+	Kg7-h6			-			
			Tc7-c5			47	Tc7-c5	Ta6-d6+			Ta6-d6+			
			Kd2-e2			48	Kd2-c3	Td6-c6			Td6-c6			
			Kc3-d4			49	Kc3-c4	Tc6xc5+			Tc6xc5+			
			-			50	Kc4xc5	Kh6-h5			Kh6-h5			
			Kc5-d6			51	Kc5-d6	Kh5xh4			-			
			Kd6-e6			52	Kd6-e6	Kh4-g4			Kh4-g4			
			Ke6xf6			53	Ke6xf6	Kg4-f3			-			
			Kf6-e5			54	Kf6-e5	Kf3xf2			-			
			Ke5-d4			55	Ke5-d4	La8-b7			-			
			Kd4-c4			56	Kd4-c5	Kf2xe3			Kf2xe3			
			Kc5-b6			57	Kc5-b6	Ke3-d4			Lb7-c8			
			Kb6xb7			58	Kb6xb7	e4-e3			e4-e3			
			Kb7-c6			59	Kb7-c6	e3-e2			e3-e2			
2	44	43	-			60	Kc6-b6	e2-e1D			-	2	38	08
			+								+			
			-								-			

FORTSETZUNG: Test-Partie Nr. 1

ZEIT			VORSCHLAG "9"	+	-	ZUG	WEISS BOGOL	SCHWARZ "9"	+	-	VORSCHLAG BOGOL	ZEIT				
ST.	MI.	SK.										ST.	MI.	SK.		
			Kb6-c6			61	Kb6-c6	De1-e6+			De1-e6+					
			Kc6-b5			62	Kc6-c7	Kd4-c5			Kd4-c5					
			-			63	Kc7-d8	De6-d6+			De6-f7					
			Kd8-e8			64	Kd8-e8	Dd6-c7			-					
			-			65	Ke8-f8	Kc5-d6			-					
			-			66	Kf8-g8	Kd6-e6			Kd6-e6					
			-			67	Kg8-h8	Ke6-f6			-					
2	55	21				68	Kh8-g8	Dc7-g7†				2	58	31		
							Die letzten Züge mit Mattansage!									

Testpartie: Bogol 5.5 – Chess Challenger 9

(Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Edition 3, Oktober 1982) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

TEST - PARTIE	ART: 4o Züge/2 Std.	NR.: 3
	DATUM: 18. Oktober 1982	

ERÖFFNUNG: Sizilianische Verteidigung

	ERGEBNIS:
FLORIAN PIEL, BREITE STR. 84, 2000 HAMBURG 50	1 : 0

SCHACH-COMPUTER:	WEISS: ESB II/A	LEVEL: c6
	SCHWARZ: BOGOL	LEVEL: U (4o/12o + 2o/6o)

ZEIT ST. MI. SK.	VORSCHLAG BOGOL	+	ZUG	WEISS	SCHWARZ	+	VORSCHLAG ESB II/A	ZEIT ST. MI. SK.
				ESB II/A	BOGOL			
			1	e2-e4	c7-c5			
			2	Sb1-c3	d7-d6		Eröffnung	"Ende"
			3	f2-f4	Sb8-c6		-	
Eröffnung "Ende"			4	Lf1-b5	Lc8-d7		Lc8-d7	
	Sg1-f3		5	Sg1-f3	Sg8-f6		Sg8-f6	
	o-o		6	d2-d3	e7-e6		e7-e6	
	o-o		7	Lc1-d2	Lf8-e7		d6-d5	
	o-o		8	Lb5xc6	Ld7xc6		Ld7xc6	
	o-o		9	o-o	o-o		o-o	
	Dd1-e1		10	Dd1-e2	Sf6-d7		Sf6-g4	
	Ld2-e3		11	De2-f2	Le7-f6		d6-d5	
	Df2-g3		12	Tal-b1	Ta8-c8		Dd8-b8	
	Tb1-e1		13	Kg1-h1	b7-b6		Sd7-b6	
	Df2-g3		14	Df2-g3	d6-d5		Dd8-c7	
	Tb1-e1		15	e4-e5	Lf6-e7		Lf6-e7	
	f4-f5		16	Tb1-e1	Lc6-b7		Dd8-c7	
	f4-f5		17	Sc3-b5	a7-a6		d5-d4	
	Sb5-c3		18	Sb5-c3	Kg8-h8		d5-d4	
	Sc3-e2		19	Dg3-h3	b6-b5		d5-d4	
46	oo		20	Te1-e2	b5-b4		c5-c4	45 37
	Sc3-d1		21	Sc3-d1	Dd8-a5		Dd8-a5	
	f4-f5		22	f4-f5	Tc8-c6		e6xf5	
	Ld2-g5		23	a2-a3	Da5-a4		Da5-a4	
	Ld2-g5		24	Ld2-g5	Le7-d8		Le7-d8	
	Lg5xd8		25	Lg5xd8	Tf8xd8		Tf8xd8	
				+	-			

FORTSETZUNG: Test-Partie Nr. 3

ZEIT ST. MI. SK.	VORSCHLAG BOGOL	+	ZUG	WEISS	SCHWARZ	+	VORSCHLAG ESB II/A	ZEIT ST. MI. SK.
				ESB II/A	BOGOL			
	Sf3-g5		26	Sf3-g5	Kh8-g8		Kh8-g8	
	Dh3xh7		27	f5xe6	h7-h6		-	
	Sg5xf7		28	Sg5xf7	Tc6-c8		Tc6-c8	
	Sf7xd8		29	a3xb4	Sd7xe5		Sd7-b6	
	Sf7xd8		30	Sf7xd8	Tc8xd8		Tc8xd8	
	e6-e7		31	Te2xe5	c5xb4		c5xb4	
	Dh3-h5		32	Tf1-f7	Da4-c6		Lb7-c8	
	Dh3-g4		33	Dh3-g4	g7-g5		g7-g5	
	Te5xg5		34	Dg4-f5	Dc6xc2		Dc6xc2	
1	11 oo		35	Df5-h7#				1 2o 35

Testpartie: Mephisto ESB II (A) – Bogol 5.5

(Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Edition 3, Oktober 1982) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

TEST - PARTIE		ART: 4o züge/2 Std.	NR.: 4
		DATUM: 19. Oktober 1982	
ERÖFFNUNG: Damengambit			
		ERGEBNIS:	
FLORIAN PIEL, BREITE STR. 84, 2000 HAMBURG 50		1 : 0	
SCHACH-COMPUTER:		WEISS: BOGOL	LEVEL: u (4o/12o + 2o/6o)
		SCHWARZ: ESB II/A	LEVEL: c6

ZEIT			VORSCHLAG		ZUG		WEISS		SCHWARZ		VORSCHLAG		ZEIT		
ST.	MI.	SK.	ESB II/A		+	-	BOGOL		ESB II/A		+	-	ST.	MI.	SK.
							1	d2-d4	d7-d5						
							2	c2-c4	e7-e6						
							3	Sb1-c3	Sg8-f6						
							4	Lc1-g5	Sb8-d7						
							5	c4xd5	e6xd5						
			Eröffnung "Ende"				6	e2-e3	h7-h6			Eröffnung "Ende"			
				-			7	Lg5xf6	Sd7xf6			Sd7xf6			
				Lf1-d3			8	Lf1-b5+	c7-c6			c7-c6			
				Lb5-d3			9	Lb5-d3	Lf8-d6			Lf8-b4			
				Sg1-e2			10	Sg1-f3	Lc8-g4			Lc8-g4			
				o-o			11	o-o	o-o			o-o			
				h2-h3			12	Ta1-c1	Dd8-b6			Tf8-e8			
				b2-b3			13	Sc3-a4	Db6-b4			Db6-b4			
				a2-a3			14	a2-a3	Lg4xf3			Lg4xf3			
				g2xf3			15	g2xf3	Db4-a5			Db4-a5			
				b2-b4			16	Sa4-c5	Da5-c7			Da5-c7			
				f3-f4			17	f3-f4	g7-g5			Ta8-e8			
				Ld3-f5			18	f4xg5	Ld6xh2+			h6xg5			
				Kg1-h1			19	Kg1-g2	h6xg5			h6xg5			
			37	10			20	f2-f4	g5xf4			Tf8-e8		46	00
				Kg2xh2			21	Kg2xh2	f4xe3+			f4xe3+			
				Kh2-g2			22	Kh2-h1	Kg8-g7			Dc7-e7			
				Tf1-g1+			23	Tf1-g1+	Kg7-h6			Kg7-h8			
				Tc1-c2			24	Tc1-c2	b7-b6			Sf6-h5			
				Sc5-a6			25	Sc5-a6	Dc7-d6			Dc7-f4			
				+	-							+	-		

FORTSETZUNG: Test-Partie Nr. 4

ZEIT			VORSCHLAG		ZUG		WEISS		SCHWARZ		VORSCHLAG		ZEIT		
ST.	MI.	SK.	ESB II/A		+	-	BOGOL		ESB II/A		+	-	ST.	MI.	SK.
				Tc2-h2+			26	Dd1-f3	Sf6-h5			Sf6-h5			
				Tc2-h2			27	Df3xe3+	Dd6-f4			Dd6-f4			
Matt	in	3		Tc2xc6+			28	De3xf4+	Sh5xf4			Sh5xf4			
Matt	in	2		Tc2xc6+			29	Tc2-h2+	Sf4-h5			Sf4-h5			
Matt	in	1		Ld3-e2			30	Ld3-e2	f7-f5			Ta8-b8			
			58	42			31	Th2xh5+					1	05	00

Testpartie: Bogol 5.5 – Mephisto ESB II (A)

(Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Edition 3, Oktober 1982) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

AKTUELLE NACHRICHTEN AUS DER WELT DER SCHACHCOMPUTER

+++London: vom 9.-12.9.1982 fand unter der Aufsicht der FIDE das "3. European Microcomputer Championship (EMMC)" im Barbican Centre statt. Hier die Ergebnisse in Kürze:

Nr.	Name	Fortschritt							Punkte	Platz
		1	2	3	4	5	6	7		
1	ADVANCE 2.4	.5	1.5	2.5	3.5	4.5	5.5	6	6	1.
2.	LA REGENCE	1	2	3	3	4	5	5	5	2.
3.	PHILIDOR	.5	.5	1.5	2.5	2.5	3.5	4.5	4 1/2	3.
4.	BOGOL	0	1	1	2	3	3	4	4	4.
5.	MARK 5.01 Exp.	0	.5	1.5	2	2	3	3.5	3 1/2	5.-6.
6.	WHITE KNIGHT MK10	1	1	2	2.5	2.5	2.5	3.5	3 1/2	5.-6.
7.	CYRUS II	1	2	2	3	3	3	3	3	7.-10.
8.	GAMBIET '82	0	1	1	1	2	2	3	3	7.-10.
9.	MICROMURKS	0	.5	.5	.5	1	2	3	3	7.-10.
10.	PRESIDENT TURBO	1	1	2	2	3	3	3	3	7.-10.
11.	CONCHESS	1	1	1	1	1.5	2.5	2.5	2 1/2	11.
12.	SPECTRUM CHESS	0	.5	.5	1.5	1.5	1.5	1.5	1 1/2	12.
13.	CHESS '86	0	0	aufgegeben						

3. European Microcomputer Championship (EMMC)

(Quelle: Zeitschrift Schachcomputer, Edition 3, Oktober 1982)

Programmierer / Programmierer

- Olaf Schinkel

Baujahr / Release

- Erste Vorstellung: Oktober (?) 1982

Technische Daten / Technical specifications

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

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke: ca. 1500

Internet

http://www.atarimagazines.com/creative/v9n1/123_The_third_European_Microc.php

<https://chessprogramming.wikispaces.com/Bogol>