

### Grafikgenuss und Multi-Engine-Konzept für unterwegs

Die vor allem als Autoren des früheren Amateur-Weltmeisters Gromit (heute Anaconda) bekannten Programmierer Frank Schneider und Kai Skibbe fassten während der Computerschach-Weltmeisterschaft in Maastricht 2001 den Entschluss, ein Programm für Pocket-PCs zu schreiben. Das war der Beginn der Entwicklung des PocketGrandmaster, der zum Ende des Jahres 2001 in seiner ersten Version erschien.

Kurz darauf veröffentlichten die Autoren mit der Version PocketGrandmaster 2.0 ein ausgereiftes Pocketschach-Programm, das sich mit seinem offenen Multi-Engine-Konzept und in der Summe seiner Funktionen sofort an die Spitze der Konkurrenz setzte. Als Folge wählte eine Jury aus Pocket-PC-Experten des renommierten amerikanischen „Pocket PC Magazine“ [www.pocketpcmag.com/](http://www.pocketpcmag.com/) beim jährlichen „Best Software Award“ in den Jahren 2003 und 2005 den PocketGrandmaster in der Kategorie „Chess Games“ zum „Winner“ unter zahlreichen Konkurrenten.



Kurz vor Ende des Jahres 2005 wurde mit dem PocketGrandmaster 3.0 die dritte Auflage des bewährten Programms zum Download auf die Homepage [www.pocketgrandmaster.com](http://www.pocketgrandmaster.com) gestellt. Diesmal liegt das Hauptaugenmerk der Autoren auf der Weiterentwicklung der GUI und der grafischen Weiterentwicklung im Allgemeinen.

### Grafik

Die GUI des PocketGrandmaster 3.0 zählt zu den umfangreichsten, funktionellsten und zugleich einfach und komfortabel zu bedienenden unter den Schachprogrammen auf Pocket-PCs.

Es lohnt sich, einen modernen Pocket-PC der neuesten Generation anzuschaffen, um die grafischen Möglichkeiten, die der PocketGrandmaster 3.0 bietet, voll zu nutzen. Verschiedene Auflösungsformen, wie die horizontale (Landscape-Modus) und vertikale (Portrait-Modus) VGA-Auflösung sind mit PocketGrandmaster 3.0 darstellbar. Auch quadratische Displays werden sowohl in 240x240- als auch in 480x480-Auflösung unterstützt.

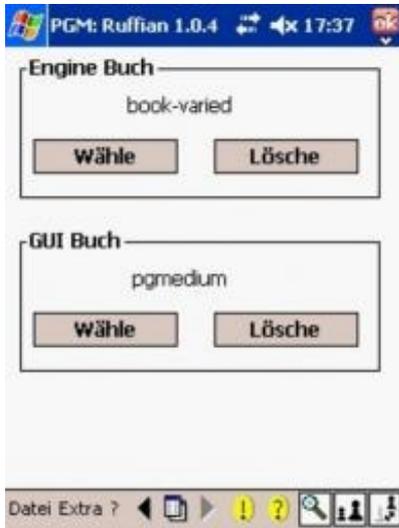


Damit ist der PocketGrandmaster 3.0 in der Lage, acht Layouts – gegenüber zweien bei der Vorgängerversion – darzustellen. Um die wesentlich höhere Auflösung abbilden zu können, benötigt PocketGrandmaster 3.0 gegenüber der Vorgängerversion 2.1 mehr RAM. Das lässt sich jedoch i.d.R. auch mit älteren Pocket-PCs leicht verkraften, da PocketGrandmaster 2.1 als vergleichsweise wenig speicherintensives Programm bekannt ist.

Die Figuren und Felder des PocketGrandmaster 3.0 wurden völlig neu gezeichnet und mit Schattierungseffekten versehen, sodass auch bei älteren Pocket-PCs die Grafik gegenüber der Vorgängerversion verbessert ist.

### Eröffnungsbücher

Mit PocketGrandmaster 3.0 wird ein neues Konzept bei der Wahl der Eröffnungsbücher vorgestellt. PocketGrandmaster 3.0 unterscheidet zwischen so genannten Engine- und GUI-Büchern. Dies hat den Zweck, dass neue Engines ihre eigenen Bücher – unabhängig vom PocketGrandmaster-Format – verwenden können. Der Benutzer konnte vorher nur das Buch wählen, das die GUI verwenden sollte. Damit war z.B. Fruit nicht in der Lage, seine eigenen Bücher einzusetzen, was jetzt problemlos funktioniert.



### Multi-Engine-Konzept

Als ursprüngliche Schach-Engine des PocketGrandmaster fungierte der damalige Amateur-Weltmeister Gromit. Die Autoren verfolgten jedoch schon bei der Programmierung der ersten Version des PocketGrandmaster die Idee, dass auch andere Engines an die GUI angepasst werden konnten. Schon ziemlich schnell wurde die starke Amateur-Engine S.O.S. auch unter der PocketGrandmaster-GUI angeboten. In der zweiten Version des PocketGrandmaster wurde das Angebot nach und nach um spielstarke Engines bereichert, zunächst Anaconda und Ruffian. In letzter Zeit kamen die Anwender sogar in den Genuss der absoluten Spitzen-Programme Fruit und Toga. Somit verfügt der Anwender über ein reichhaltiges Repertoire an höchst unterschiedlich agierenden Engines, die sich auch hinsichtlich der Spielstärke deutlich voneinander unterscheiden. Somit verfügen ambitionierte Schachspieler bis hin zur Meisterstärke über ein effektives Trainingsinstrument. Hobbyspieler können sich an den etwas schwächeren Engines (Anaconda, S.O.S.) erfreuen und Computerschachfreunde manuell ausgeführte Engine-Turniere veranstalten und Testsuites lösen.

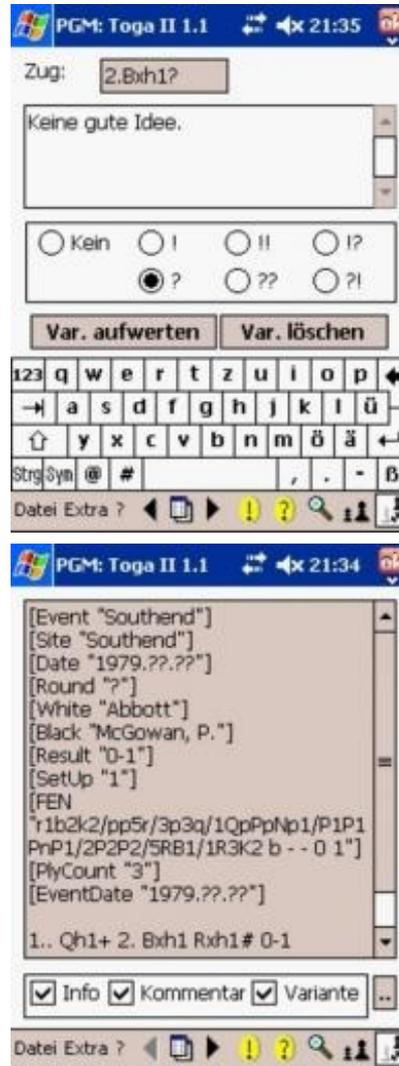


Bei den Engine-Optionen gibt es zwei kleine, aber feine neue Funktionen.

1. Zum einen lässt sich einstellen, ob der Score (Stellungsbewertung der Engine) aus Sichtweise der Engine oder des Weißen in den positiven Bereich ausschlägt.
2. Mit dem „Keep Alive“-Schalter kann der Anwender die lästige Angewohnheit vieler Pocket-PCs, sich während der Nachdenkzeit oder der Engine-Berechnung auszuschalten, umgehen. Der Pocket-PC bleibt dann so lange an, wie Schach gespielt wird – oder bis der Akku den Geist aufgibt.

Datenbanken

PocketGrandmaster verfügt schon lange über für ein Pocket-PC-Schachprogramm außergewöhnliche Datenbankfunktionen. So können PGN-Datenbanken neu angelegt, im- und exportiert und bearbeitet werden. Sowohl Zeichen- als auch Text-Kommentierungen sind möglich. Mithilfe einer ausführlichen Suchfunktion können Partien gefunden werden.



Ab Version 3.0 ist der PocketGrandmaster in der Lage, Partien innerhalb einer Datenbank zu ersetzen anstatt diese hinten anzuhängen. Überflüssiger Datenmüll wird so vermieden.

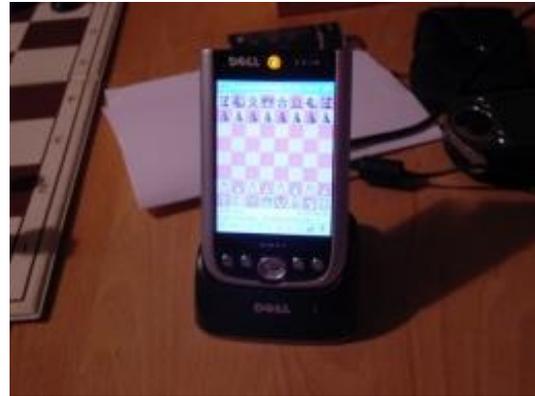
### Registrierung

PocketGrandmaster 3.0 kann nach dem Herunterladen von der Homepage als unregistrierte, funktionsreduzierte Version auf dem Pocket-PC installiert werden. Die Registrierung erfolgt online innerhalb kurzer Zeit nach der Überweisung von 25 EUR. Bei der Update-Regelung wird unterschieden zwischen Kunden, die den PocketGrandmaster vor und solchen, die ihn nach dem 1.1.2004 erworben haben. Während die Erstgenannten PocketGrandmaster 3.0 zum reduzierten Preis von 12,50 EUR registrieren lassen können, entfallen Kosten für Käufer nach dem 01.01.2004 komplett und der alte Key funktioniert weiter.



Testpartie

Beim Gespräch zum PocketGrandmaster 3.0 in Aachen nutzten Programmierer Frank Schneider und der Autor dieses Artikels die Gelegenheit, eine Partie unter Turnierbedenkzeit zu spielen. PocketGrandmaster konnte bei der Partie auf die ansprechende Hardware eines modernen Dell Axim x51v mit Intel XScale-Prozessor PXA270 mit 624 MHz zugreifen. Bei der Auslosung bekam ich (Peter Vossen) die schwarzen Steine zugewiesen. Nachdem die Digitaluhr lief, konnten wir uns bei Grünem Tee und Tortilla-Chips für viereinhalb Stunden ausschließlich mit PocketGrandmaster 3.0 beschäftigen.



(101) Anaconda 2.0.1 - Peter Vossen [B22]

Testspiel Aachen, 06.01.2005

1.e4 c5 2.Sf3 e6 3.d4 cxd4 4.c3 Sf6 5.e5 Sd5 6.Dxd4 Sc6 7.De4 Le7 [Die Theorie empfiehlt hier das logische 7...d6 oder das unternehmungslustige 7...f5!?] 8.c4 Sc7 9.Le2 d5 10.exd6 [10.Dg4 0-0 11.Lh6 Se8=] 10...Dxd6 11.0-0 Lf6?! Schwarz sucht einen Platz für die Dame und findet ihn auf e7. Dennoch begeht er hier eine erste Ungenauigkeit. [Nach 11...e5! 12.Td1 findet die Dame auf g6 ein viel besseres Plätzchen.] 12.Lf4± De7 13.Sc3 0-0 14.Se5 [Auf 14.Tad1 war 14...e5 15.Lg3 Te8 geplant.] 14...Sxe5 15.Lxe5 Lxe5 16.Dxe5 f6 17.De4 Tb8 Mit der Idee Lc8-d7-c6. 18.Tfe1 Ld7 19.Ld3 g6 20.De3 b6 21.a4 Dc5? Eine ernste Ungenauigkeit, da Schwarz den folgenden weißen Zug übersieht! Das prophylaktische 21...a6 mit Schutz gegen Sc3-b5 war anzuraten!



22.Dg3! Hier musste ich (im Rahmen meiner bescheidenen Möglichkeiten) lange nachdenken, denn Weiß droht mit dem Einschlag Ld3xg6 und nachfolgendem Mattangriff. Fast jeder schwarze Zug bringt ihn jedoch in schwierige taktische Bindungen, die zumeist siegreich zugunsten von Weiß ausgenutzt werden können. Ich rechnete lediglich mit 22.Dh6, wonach 22...Le8 den Laden zusammenhält! 22...Tf7?! [22...Tbd8! 23.Lxg6 hxg6 24.Dxg6+ Kh8 25.Dh6+ Kg8 26.Te3 +--; 22...Tfc8 23.Lxg6 hxg6 24.Dxg6+ Kf8 25.Se4 +--; 22...Kg7 führt nach 23.b4! Dc6 24.b5 Db7 25.a5 zum Erstickungstod! PocketGrandmaster erwartete in der Vorausberechnung 22...f5, aber nach 23.b4 Dc6 (23...f4 24.Dxg6+ hxg6 25.bxc5+--) 24.Sb5 nehmen die weißen Drohungen schnell überhand! Das geringste Übel bestand wahrscheinlich darin, mit 22...Le8!? 23.b4 De7 24.Sd5! Sxd5 25.Dxb8 Sxb4 26.Dg3 die Qualität für einen Bauern zu geben. In dieser Variante war vielleicht noch ein Kampf ums Remis möglich.] 23.Se4+- Dc6 24.Sd6 Tg7 25.Le4 Dc5 26.Sb7 De5 27.Dxe5 fxe5 28.a5! Obwohl der weiße Sieg außer Frage steht, ist noch ein wenig technische Genauigkeit gefragt. 28...Se8 29.axb6 axb6 30.b3 Sf6 [30...Lc8 31.Sd8!] 31.Sd6 Sxe4 32.Sxe4 Lc6 In einem Turmendspiel hätte ich mir noch ein paar Remisaussichten ausgerechnet, aber ... 33.Sf6+! Kf7 34.Sg4 Kf8 35.Sxe5 Auf e5 hat der weiße Springer seine Idealposition erreicht, Schwarz kann nichts mehr machen. 35...Le8 36.Sf3 Te7 37.Tad1 Kg7 38.Td6 Kf6 39.h4 h6 40.g4 Kf7 41.Se5+ Kf6 42.f4 Tbb7 43.Kf2 Tb8 44.g5+ hxg5 45.hxg5+ Kg7 [45...Kf5 46.Kg3 Th7 47.Sd3 e5 48.Txe5#] 46.Ta1 b5 47.c5 Tc8 48.c6 Tec7 49.Tc1 Lf7 50.Td7 1-0

Partie online nachspielen

### Fazit

PocketGrandmaster ist auch in seiner dritten Version das Referenzprogramm bei den Pocket-Schachprogrammen. Besonders im Hinblick auf die Vielfalt der in Spielstärke und Spielstil höchst unterschiedlichen Engines, die alle unter einer GUI laufen, sucht der PocketGrandmaster seinesgleichen.

Mit der Version 3.0 setzen die Programmierer des PocketGrandmaster auch hinsichtlich der grafischen Fähigkeiten Maßstäbe. Speziell Besitzer von modernen Pocket-PCs können sich z.B. an der hohen VGA-Auflösung, den neuen Figurensätzen oder dem neu eingerichteten Landscape-Modus erfreuen. Vielfältige Datenbankfunktionen runden das rundum gelungene Erscheinungsbild des PocketGrandmaster 3.0 ab. Sowohl Anfänger als auch versierte Turnierschachspieler werden die Vielfalt des PocketGrandmaster 3.0 zu schätzen wissen.

Wer sich dafür entscheiden möchte, den PocketGrandmaster 3.0 auf seinen Pocket-PC zu installieren, wird auf der Homepage des PocketGrandmaster bestens versorgt. Neben Installationsdateien für Pocket-PCs mit unterschiedlichen Prozessoren findet der Anwender auf der Homepage ständig aktualisierte News, Listen der unterstützten Geräte, Screenshots und ausführlichen Support. PocketGrandmaster 3.0 unterstützt Pocket-PCs mit verschiedenen Betriebssystemen (Windows Mobile 2005, Pocket PC 2003, Pocket PC 2002, Windows CE 3.0). Die Installationsdateien des PocketGrandmaster 3.0 sind verfügbar für Pocket-PCs mit Prozessoren von XScale/StrongARM. Geräte mit MIPS- und SH3-Prozessoren müssen vorläufig noch mit dem PocketGrandmaster 2.0 vorlieb nehmen.

PocketGrandmaster 3.0 ist ein zeitgemäßes und vielfältiges Schachprogramm für unterwegs, an dem Schachfreunde – vom Anfänger bis zum Meister – Freude, Nutzen und Unterhaltung haben werden. *(Peter Vossen)*

---