

09-1980 [B-6851] Fidelity - Voice Sensory Chess Challenger

Fidelity model VSC. Deze schaakcomputer met sensorvelden en 64 veldled's heeft het sterkste programma van Ronald Nelson meegekregen. Het was uitgerust met een 'voice' die verkrijgbaar was in vier verschillende talen. Het Franstalige model is door **Fidelity** in een zeer kleine oplage op de markt gebracht en nu dus uiterst zeldzaam bij verzamelaars aan te treffen! Onlangs las ik in het boekje 'Schach dem Computer' van coauteur Hans-Peter Ketterling, dat er (minstens) twee verschillende versies van de **Chess Challenger Sensory Voice** bestaan!



FIDELITY

THE THINKING CHESS GAME THAT SPEAKS TO YOU... AND "SEES" EVERY MOVE YOU MAKE! SPEAKS FOUR DIFFERENT LANGUAGES.

VOICE SENSORY CHALLENGER® includes a sophisticated "brain" that not only thinks and speaks... it actually "sees" every piece and automatically enters your move.

- No display window; each square automatically illuminates to indicate your from and to moves.
- No keyboard; each move is automatically entered in the Computer's "brain" when a piece is moved from one square to another.
- Computerized chess clock—tells the time remaining for each player, or tells elapsed time of the game.
- Improved book openings—select from a large repertoire of 64 book opening variations averaging 15 moves into the game. Variations selected reflect a mix of Master Practice, Average Tournament, and social "club" play. Opening variations are divided equally between open games and closed games.
- Duplicates 64 of the world's greatest games, including games played by Morphy, Capablanca, Spassky, and Fischer. Test your own playing ability by replaying these great games...you be the Champ or the Challenger

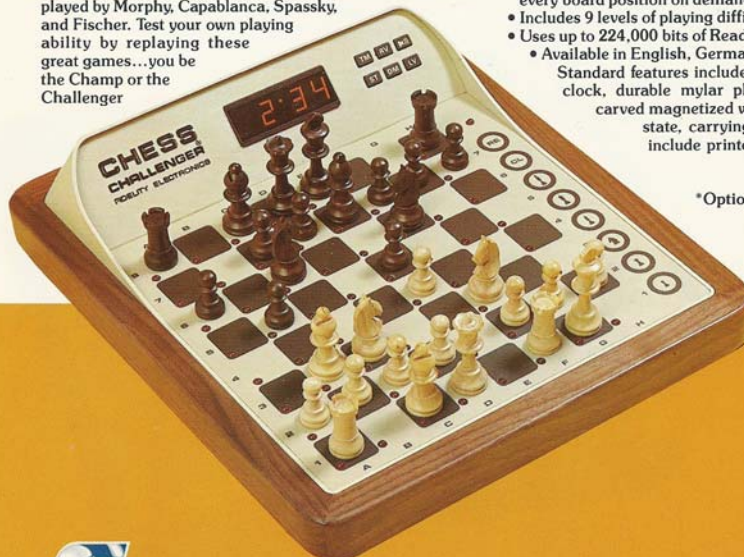
VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER®

...make the right move and the Computer will score a point for you. Make the wrong move, and the Computer will show you the way the master played it.

- Teaches you how to play chess. Press one of the piece keys, and VOICE SENSORY CHALLENGER® will illuminate the path to graphically illustrate how that piece could be moved.
- Full 50-word voice vocabulary—tells you all of its moves and repeats all of your moves. Calls out every capture, and repeats every board position on demand.
- Includes 9 levels of playing difficulty plus an infinite level.
- Uses up to 224,000 bits of Read Only Memory.
- Available in English, German, French, or Spanish.*

Standard features include solid walnut housing, chess clock, durable mylar plastic playing surface, hand carved magnetized wood chess pieces, 100% solid state, carrying case. Optional accessories include printer that can provide a graphic printout of every move.

*Optional



VSC



FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

8800 N.W. 36th STREET, MIAMI, FLORIDA 33178, 305-888-1000, TELEX 51-5174, TWX: 810-848-7050, Cable Address: FIDONICS MIA

Fidelity Voice Sensory Chess Challenger (release 1980)

A Seller tells his Story

Here is a **Voice Sensory Challenger** by **Fidelity Electronics**. This was a very significant chess computer and represented the state of the art back in the early 1980's. This machine was hugely popular and sold quite a few units but it is now a relatively rare and highly sought after collector's item, especially one in as great a condition and as complete as this one is. Works like a brand new one with all lights and sounds operating perfectly.

The case is in very good shape and everything is present except the key. The key was a gee-whiz feature anyway...why would anyone want to lock the case? Anyone with a bobby pin could unlock it anyway, so why bother? All pieces are here, solid wood, very attractive and with all magnets intact. The manual is original and also in good condition. The adaptor also is original and in great shape, so for all practical intents and purposes this package is complete. It actually will play a respectable game of chess and I would estimate it to be at least close to, or over, 1500 rated.



Has several levels from beginner to low-club strength, which are all in an average-time-per-move format, including an Infinite level. Has many great features and options which were available in the machines of that era and compare well with even modern units. Includes Takeback, Hint, Halt Move, Computes for the side to move allowing Changing of Sides at any time, Piece Verification and Position Set-up, Sensory Piece Movement with lighted l.e.d. indicators, and many more which you'll just have to see for yourself. Two really awesome features which are found in very few modern machines, and if so not even near to this degree, are as follows:

- There are 64 Selectable Opening books to choose and can either be played or studied with a complete and extensive training/rating feature on each one.
- There are 64 of the World's Greatest Games by the greatest players that ever lived and give a complete insight into the minds of these giants of chess, also with an extensive training/rating feature.

Plays many regular openings during normal play as well, all the major lines, as well as some less known ones. This chess computer and pieces are beautiful and gives the game an absolutely regal feel. It really is quite impressive. You have to experience this machine to be able to truly appreciate it. While not extremely rare, you don't really see them on ebay that often and they are always snapped up fairly quickly.

Don't let this fantastic vintage chess computer go to someone else! You will fall in love with it and never want to part with it. Do I have another one? Well of course I do, or you wouldn't be seeing this one listed. This thing is simply super. The VSC has a heavy solid wood base and is heavier than the average chess computer and will make a large package, so shipping cost reflects this.

Björn Schwarz

Heim-Schachcomputer (1981)

Chess Challenger Sensory Voice

Seit Ende September 1980 ist das Spitzenmodell der Challenger-Familie, der **Chess Challenger Sensory Voice**, in Kaufhäusern und Spielwaren-Fachgeschäften erhältlich. Ebenso wie sein kleiner Bruder, der **Chess Challenger Sensory 8**, besitzt das Gerät ein Sensorbrett anstelle der Eingabetastatur. Der **Chess Challenger Sensory Voice** verfügt über einen Sprachschatz von 50 Vokabeln, der auf Wunsch allerdings auch eingeschränkt werden kann auf die Beanstandung unerlaubter Züge und die Schachansage. Die mittels elektronischer Schaltkreise synthetisch erzeugte Stimme ertönt laut oder leise und kann bei Bedarf auch abgeschaltet werden. Der in einem Holzgehäuse mit einer Grundfläche von 28,5 cm x 33 cm untergebrachte **Chess Challenger Sensory Voice** besitzt 10 Programmstufen.

Im Unterschied zu seinem Vorgänger **Chess Challenger Voice** können beim **Chess Challenger Sensory Voice** in den Programmstufen 1, 2, 5, 7, 9 und H jederzeit die in Erwägung gezogenen Züge abgefragt und auf Tastendruck auch ausgeführt werden. Für Schlagzeilen sorgte der **Chess Challenger Sensory Voice**, als er Anfang September 1980 in London bei der ersten offiziellen Schachweltmeisterschaft für Microcomputer mit einem speziell erstellten Schachprogramm Sieger wurde. Das im Handel erhältliche serienmäßige Gerät [= **Champion Sensory Chess Challenger**] ist allerdings entgegen anderslautenden Behauptungen nicht mit diesem Programm ausgestattet.

Dank eines programmierten Repertoires von 64 der berühmtesten Meisterpartien, das u.a. zwei Partien Spassky-Fischer und eine Partie Karpow-Kortschnoi enthält, ist das Gerät als Lehrmeister gut geeignet. Der menschliche Gegenspieler kann in dieser Betriebsart an jeder beliebigen Stelle der Partie eine der beiden Farben übernehmen und nach eigenem Gutdünken weiterspielen. Auf diese Art kann er feststellen, ob er die gleichen Züge wie sein prominentes Vorbild gewählt hat. Anfänger macht der **Chess Challenger Sensory Voice** auf eindrucksvolle Weise mit der Gangart jeder Schachfigur vertraut und teilt ihm die Zugfolgen von 64 der berühmtesten Eröffnungsvarianten mit. Weitere herausragende Merkmale des Gerätes sind: eingebaute Schachuhr, abschaltbarer Zufallsgenerator, einfachste Spielstandskontrolle und Figurenaufstellung für Schachprobleme.



Quelle: Björn Schwarz, Heim-Schachcomputer (1981): Chess Challenger Sensory Voice.

The Fidelity Electronics Sensory Voice Chess Challenger
A classic electronic chess computer
One of the first ever to feature full speech
A wonderful relic of the early 1980's
A brilliantly retro piece,
which would make a great addition to any collection!



Twee verschillende versies van de Challenger Sensory Voice!!

Het was voor Luuk Hofman en mijzelf erg interessant om te onderzoeken of de **Decorator Challenger** die hij nog niet zo lang geleden in zijn bezit kreeg, programmatisch identiek is aan de een half jaar eerder op de markt verschenen **Chess Challenger Sensory Voice**. Volgens ons testwerk, bleek dat inderdaad zo te zijn. Vervolgens vroeg ik mij af, waarom Wolfgang Rausch en Mike Watters op dit punt tot andere conclusies zijn gekomen. (Zie meer over dit onderwerp, het item over de **Decorator Challenger**.) Die vraag bleef mij enigszins intrigeren. En daarop ben ik nog eens gaan zoeken in mijn literatuur, en kwam ik heel toevallig tot een schokkende ontdekking dat er inderdaad twee verschillende versies bestaan!!

Zoals we weten bracht Fidelity wel vaker onaangekondigd verbeteringen aan tijdens een productierun. Een beroemd voorbeeld daaruit is natuurlijk de **Chess Challenger 10**, en wat minder bekend is o.a. de **Chess Challenger (Super) 7**. Zoals uit onderstaand artikel is te lezen, kan de allereerste en oudste versie van de **Challenger Sensory Voice** niet matzetten met slechts één toren tegen een kale koning. Van deze versie zijn er hoogstwaarschijnlijk maar weinig geproduceerd en zullen een laag serienummer hebben ten opzichte van de verbeterde versie. We kunnen deze versie **Chess Challenger Sensory Voice (A)** noemen. De verbeterde versie (die wél mat kan zetten met één toren tegen een kale koning) noemen we dus **Chess Challenger Sensory Voice (B)**. Vervolgens kunnen we ons afvragen of dit kleine programmatische verschil invloed heeft op de rest van het schaakprogramma. Met andere woorden, zit hier ons (Luuk en ikzelf) verschil van inzicht in, ten opzichte van Wolfgang Rausch en Mike Watters? De tijd zal het leren! Maar één klein regeltje uit het boekje van o.a. Hans-Peter Ketterling leert ons dat er twee verschillende versies van de **Challenger Sensory Voice** bestaan. Waarom heb ik dit éne regeltje al die tijd over het hoofd gezien? Een schande!

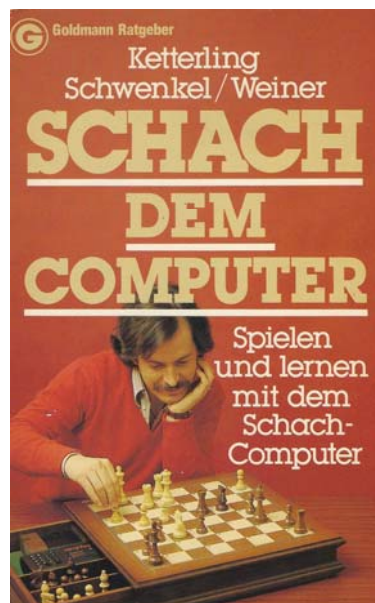
Hans-Peter Ketterling Schach dem Computer (1983) Zwei unterschiedliche versionen von Chess Challenger Sensory Voice

Die Weiterentwicklung des **Chess Challenger Voice** kam im Herbst 1980 heraus und führte in Verbindung mit dem bedienungstechnischen Konzept des **Chess Challenger Sensory 8** und einigen weiteren Zutaten zum **Chess Challenger Sensory Voice**, dem ersten richtigen Luxusmodell der Challenger-Reihe. Die vom **Chess Challenger Voice** ererbte Stimme ist hinsichtlich der Lautstärke als auch der Anzahl und Art der Ansagen steuerbar. Hinzugekommen ist eine integrierte Schachuhr, welche die Bedenkzeit bis maximal 10 Stunden für beide Seiten anzeigt. In der Zeit zwischen der Anzeige eines Computerzuges und seine Ausführung auf dem Brett sind beide Uhren gestoppt. Für Blitz- und Schnellpartien können die Uhren praktischerweise auch im Count-down-Betrieb laufen. Der Computer verfügt über neun Spielstufen und zusätzlich eine Analysestufe mit Rechenzeiten von einigen Sekunden bis zu einer Viertelstunde bzw. mehreren Stunden bei Analysen. In den Stufen 1, 2, 5, 7, 9 und H kann man sich den erwogenen Zug des Computers zeigen und ihn gegebenenfalls auch sofort ausführen lassen. Versucht man es in den anderen Stufen, gibt es Blödsinn, das hätte besser verhindert werden sollen. Man kann sich auch Zugvorschläge machen lassen. Der abschaltbare Zufallsgenerator darf in der Analysestufe H nicht benutzt werden, er verursacht dort mitunter Fehlfunktionen.

Die abrufbare Eröffnungsbibliothek ist gegenüber dem **Chess Challenger Voice** auf 64 der wichtigsten Varianten von im Mittel einem Dutzend Züge Länge erweitert worden. Die wichtigsten Eröffnungen sind mit mehreren Hauptvarianten vertreten. Anfängern zeigt der Computer auf Verlangen, wie die Steine ziehen, und fortgeschrittenen Spielern gibt er die Möglichkeit, 64 berühmte Meisterpartien aus der Zeit von 1852 bis 1979 zu studieren. Als Trainingshilfe kann man bei jedem Zug zwei Versuche machen, um die Züge der Meister herauszufinden. Gelingt es nicht, die in der Meisterpartie gespielte Fortsetzung aufzuspüren, so verrät sie der Computer dann. Beim **Chess Challenger Sensory Voice** hat man gewissermaßen als Zugabe zum Computer ein elektronisches Schachbuch erworben.

Ohne Eröffnungsrepertoire entwickelt sich der **Chess Challenger Sensory Voice** zügig aber zurückhaltend mit einem Hang zu geschlossenen Stellungstypen. In praktischen Partien verhält er sich mitunter zu passiv und zieht abwartend die Schwerfiguren oder den König hin und her, währenddessen kann man in Ruhe einen gesalzenen Angriff vorbereiten. Die Stufen 1, 3, 5 und 9 scheinen besonders defensiv zu sein, die übrigen sind forsch bis aggressiv. Auch bei diesem Gerät sind Stufen mit selektiver und solche mit erschöpfender Baumsuche vorhanden, die unterbrechbaren Stufen sind diejenigen mit erschöpfender Suche. **Die Mattführung mit zwei Türmen, der Dame oder einem Turm schafft der Computer, zwei Läufer reichen ihm nicht, und die allerersten Exemplare konnten auch die Mattführung mit einem einzigen Turm nicht bewältigen.**

Der **Chess Challenger Sensory Voice** ist zwar nicht gerade preiswert, ist aber mit einem soliden Holzgehäuse versehen und man kann als Zubehör einen Rollendrucker zum Protokollieren der Partien und Ausdrucken von Stellungsbildern anschließen. Alles in allem ein interessantes Gerät, das speziell dem Lernenden einiges zu bieten hat. Eine gewisse spielerische Zurückhaltung, eine schwache Endspielbehandlung sowie eine gewisse taktische Anfälligkeit in Verbindung mit positionellen Schwächen lassen dieses Gerät für den fortgeschrittenen Schachspieler als weniger geeignet erscheinen.



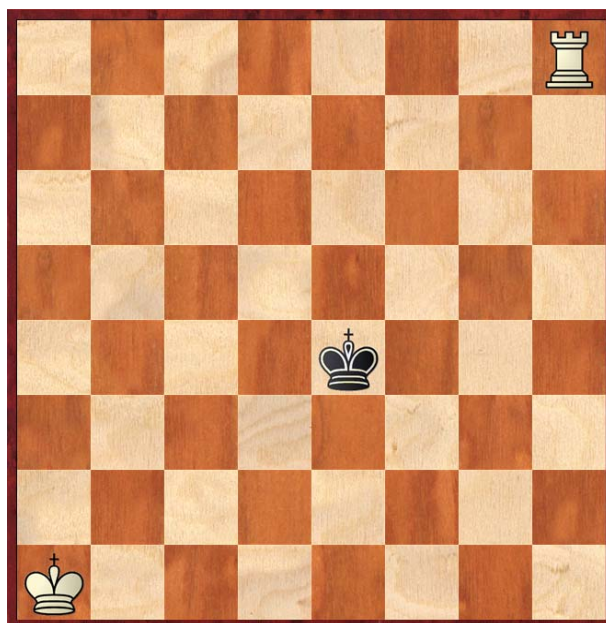
Quelle: Ketterling, Hans-Peter / Schwenkel, Frieder / Weiner, Ossi. Schach dem Computer - Spielen und lernen mit dem Schach-Computer - Wilhelm Goldman Verlag (Februar 1983).

Test: het matzetten met koning + toren tegen een kale koning met de Fidelity Chess Challenger Sensory Voice (A)

Enige tijd geleden vroeg ik aan Luuk Hofman of hij dit elementaire eindspel wilde testen met één van zijn modellen van de **Chess Challenger Sensory Voice** op level 7. Op dit niveau krijgt de **Challenger Sensory Voice** 3 min. + 20 sec. per zet. om het matzetten te volbrengen. Gelukkig bezit Luuk een **Challenger Sensory Voice** met een uitzonderlijk laag serienummer, namelijk nummer: 124568. Met dit serienummer ging Luuk aan het testen...

Wit: Chess Challenger Sensory Voice (level 7 = 3 min. + 20 sec. per zet)

Zwart: Luuk Hofman



1. Ka1-b2 Ke4-e5 2. Th8-f8 Ke5-e4 3. Kb2-c2 Ke4-e3 4. Kc2-d1 Ke3-e4 5. Kd1-e2 Ke4-e5
6. Ke2-f2 Ke5-e4 7. Kf2-g2 Ke4-e3 8. Kg2-h2 Ke3-e4 9. Kh2-g3 Ke4-e5 10. Kg3-g2 Ke5-e4
11. Kg2-g3 Ke4-e5 12. Kg3-h2 Ke5-e4 13. Tf8-f1 Ke4-e3 14. Tf1-f7 Ke3-e4 15. Kh2-g2
Ke4-e3 16. Kg2-g3 Ke3-e4 17. Kg3-h2 Ke4-e3 18. Kh2-g2 Ke3-e4 19. Tf7-f8 Ke4-e3 20.
Kg2-h2 Ke3-e4 21. Kh2-g3 en remise door zetherhaling (1/2-1/2)

Na dit geklungel van de "**Challenger**" **Sensory Voice** is het bewijs geleverd dat de eerste versies van dit model een fout (bug) in hun schaakprogramma hebben! Deze versie noemen wij: **Chess Challenger Sensory Voice (A)**.

Het is natuurlijk niet bekend wanneer **Fidelity** erachter kwam dat deze fout aanwezig was, maar ergens tijdens het productieproces of tijdens een volgende productierun, heeft Fidelity deze fout onaangekondigd hersteld. De verbeterde versie die wel mat kan zetten noemen wij **Chess Challenger Sensory Voice (B)**. De A-versie is natuurlijk zeldzamer, en Luuk Hofman is de (on)gelukkige verzamelaar!

BEDIENUNGSANLEITUNG

77. 995. -

MODEL VSC
VOICE SENSORY
CHESS CHALLENGER®

UNBESCHRÄNKTE
SPIELSTÄRKEN

VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER®



HERGESTELLT IN DEN USA

Fidelity Voice Sensory Chess Challenger (September - 1980)
Bedienungsanleitung - Seite 1 von 8

Der VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER stellt sich vor:

Der VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER, Ihr guter Schachfreund, kann nicht nur denken und «sehen» und so all Ihre Züge wahrnehmen, sondern auch sprechen. Als wahres Wunderwerk der heutigen Computertechnologie wird sich der VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER stets als würdiger Schachgegner erweisen, der Ihnen erlaubt, den Schwierigkeitsgrad jeder Partie selbst zu bestimmen.

Der VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER ist keinesfalls nur ein mit Lämpchen und Drucktasten bestücktes Schachbrett – nein, Ihr VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER ist in jeder Hinsicht ein vollwertiger und vielseitiger Schachgegner.

Die Stimme die Sie hören, spricht nicht ab Tonband, sondern wird von einem speziell programmierten Com-

puter erzeugt, der Ihnen so seine Überlegungen bekannt gibt und auf Ihre Angaben antwortet. Der Computer verwendet mehr als 50 Wörter, um die Partie zu kommentieren: unerlaubte Züge, geführte oder geschlagene Figur, Schachposition Ihres Königs usw. Im weiteren nennt er Ihnen auf Wunsch die Positionen sämtlicher Figuren auf dem Schachbrett.

Der VOICE SENSORY CHESS CHALLENGER ist nicht nur ein ausgezeichneter Gegner, sondern bietet Ihnen darüber hinaus noch zusätzliche andere Möglichkeiten, Ihr Spielvergnügen zu erhöhen.

Wir empfehlen Ihnen, vor dem ersten Spiel die ganze Bedienungsanleitung aufmerksam zu lesen; Sie werden dann Ihre Schachpartie umso mehr genießen.

Inhaltsverzeichnis

1. Tasten und Anzeige _____	17. Wahl von Stellungen bzw. Problemen _____
2. Einschalten des Gerätes _____	18. Schachlehrer _____
3. Das Schachbrett _____	19. Kontrolle der Stimme _____
4. Wahl der Farbe _____	20. Einsicht in den Denkprozess _____
5. Wahl der Spielstärke _____	21. Stop _____
6. Die Schachpartie _____	22. Zugsempfehlung _____
7. Unbeabsichtigter falscher Zug _____	23. Druckerkontrolle _____
8. Unerlaubte Züge _____	24. Matt in zwei Zügen _____
9. En-Passant-Schlagen _____	25. Die Schachuhr _____
10. Rochade _____	26. Bucheröffnungen _____
11. Bauernumwandlung _____	27. Die grössten Partien _____
12. Schach und Matt _____	28. Funktionstasten _____
13. Seitenwechsel _____	29. Testpartie _____
14. Zufallsspiel _____	30. Transformator _____
15. Nicht-Zufallsspiel _____	31. Tabelle der Bucheröffnungen _____
16. Stellungskontrolle der Figuren _____	32. Tabelle der grössten Partien _____

1. Tasten und Anzeige



Anzeige



Zeit-Taste



Umkehr-Taste



Sprecher-Taste



Stop-Taste



Empfohlene Züge



Spielstärke

(Detaillierte Erläuterungen: siehe Abschnitt 28)

○ — leuchtet auf, währenddem der Computer überlegt.

RE — wird bei Spielbeginn und zum Löschen des Speichers betätigt.

CL — zum Löschen eines unbeabsichtigten Zuges und zum Entfernen eines Figurentyps vom Schachbrett.



dient zur Bestätigung der Position eines Figurentyps, zum Ersetzen verlorener Figuren und zur Eingabe von Problemen.

2. Einschalten des Gerätes

Das Gerät ist eingeschaltet, wenn der Transformator mit dem Netz verbunden ist.

Nach Drücken der RE-Taste stellt sich Ihnen der CHES CHALLENGER wie folgt vor: «Hallo ich bin der Chess Challenger von Fidelity, Ihr elektronischer Schachfreund. Wählen Sie Ihre Spielstärke.»

Durch erstmaliges Einschalten des Gerätes oder durch Drücken der RE-Taste ist automatisch Spielstärke 1 selektiert.

Durch Ein- und Ausschalten oder durch Drücken der RE-Taste wird der Speicher automatisch gelöscht.

Für länger dauernde Partien können Sie den Challenger ruhig eingeschaltet lassen, auch über Tage und Wochen.

3. Das Schachbrett

Stellen Sie die Figuren so auf, dass schwarz oben auf dem Schachbrett ist. Das Schachbrett ist gemäss der internationalen Regel beschriftet, d. h. Buchstaben A...H für die Kolonnen und Zahlen 1...8 für die Reihen. Zu Beginn einer Partie steht also der weisse König auf E 1 und der Schwarze auf E 8.

4. Wahl der Farbe

Treffen Sie die Farbwahl und stellen Sie die Figuren gemäss den internationalen Schachregeln auf. Da Weiss die Partie eröffnet, nimmt der Challenger automatisch an, dass Sie Weiss gewählt haben, und die Partie kann durch Ihren ersten Zug beginnen.

Falls Sie mit Schwarz spielen möchten, also mit ver- tauschter Aufstellung, d. h. mit Schwarz unten, so stellen Sie den schwarzen König auf D 1 und den weissen auf D 8. Wenn Sie jetzt den schwarzen König auf D 1 nach unten drücken, so erkennt der CHES CHALLENGER, dass er mit Weiss von oben nach unten spielen muss, und führt den ersten Zug aus. Soll der Computer mit Weiss in normaler Aufstellung spielen, so gehen Sie wie unter SEITENWECHSEL beschrieben vor.

5. Wahl der Spielstärke

Die Spielstärke wird vor der Partie festgelegt, kann jedoch auch während dem Spiel verändert werden. Zum Bestimmen der Stärke gehen Sie folgendermassen vor:

Drücken Sie Taste:

1. **LV**

2. **LV**

3. **LV**

4. **LV** Spielstärke

Anzeige zeigt:

-0 P-

-E R-

-P L-

CL 1

Durch weiteres Drücken der LV-Taste können Sie Ihre gewünschte Stärke einstellen. Nach Spielstärke 10 (CLH) geht die Anzeige wieder zurück zu -OP-.

Zum Verändern der Spielstärke während der Partie drücken Sie die LV-Taste nach einem Zug des Computers. Die Anzeige zeigt Ihnen dann die momentane Spielstärke an. Durch weiteres Drücken der LV-Taste können Sie nun die Spielstärke beliebig verändern. Wenn Sie CLH erreicht haben geht die Anzeige zurück zu CL1, CL2, ... usw.

Spielstärke

Antwortzeit

CL1 - Anfänger	5 sec
CL2 - Mittlerer Spieler	15 sec
CL3 - Erfahrener Spieler	35 sec
CL4 - Fortgeschrittener Spieler	1 min 20 sec
CL5 - Guter Amateur	2 min 20 sec
CL6 - Turnier Übung	3 min
CL7 - Turnier Unterricht	3 min 20 sec
CL8 - Ausgezeichneter Spieler	6 min
CL9 - Experte	11 min

CLH - Unbegrenzte Spielstärke Der CHES CHALLENGER überlegt, bis Sie den Denkprozess stoppen oder bis das Problem gelöst ist (5 sec bis mehrere Stunden).

6. Die Schachpartie

Das Spiel mit dem CHES CHALLENGER unterscheidet sich kaum vom Spiel mit einem «menschlichen Gegner»: Sie ziehen eine Figur und der Computer antwortet mit einem Gegenzug, mit dem Unterschied, dass Sie jeweils den Computer-Zug auf dem Brett ausführen müssen. Da der Computer die Positionen der Figuren via Tastensensoren registriert, ist es unbedingt notwendig, bei jedem Zug die Figur auf dem jeweiligen Feld leicht anzu- drücken, d. h. zuerst auf dem momentanen Feld und dann auf dem neuen Feld.

Um z. B. den weissen Bauern von D2 nach D4 zu ver- schieben, drücken Sie den Bauern auf D2 leicht an, worauf die D2 Anzeige aufleuchtet. Führen Sie nun den Zug aus und drücken Sie den Bauern auf dem neuen Feld D4 leicht an, um den Zug zu registrieren. Die Anzeige auf D2 wird erlöschen, und nach einer gewissen Bedenkzeit zeigt der CHES CHALLENGER durch Aufleuchten eines Lämpchens an, mit welcher Figur er seinen Gegenzug ausführen will. Drücken Sie nun die entsprechende Figur leicht an, worauf die Anzeige des Ausgangsstand- ortes erlischt und die Anzeige des vom Computer ge- wünschten Standortes aufleuchtet. Führen Sie den Com- puter-Zug aus und drücken Sie die Figur dann auf dem neuen Standort wieder leicht an. Die Anzeige am neuen Standort erlischt und zeigt Ihnen so an, dass der CHES CHALLENGER den Zug vollständig und richtig registriert hat. Sie sind somit wieder am Zug.

Da der CHES CHALLENGER beim Andrücken einer Figur diese sofort «wahrnimmt» und registriert, leuchtet bei Ihren Zügen das Lämpchen des jeweiligen neuen Stand- ortes nicht auf.

7. Unbeabsichtigter falscher Zug

Wenn Sie eine Figur, die Sie schon leicht angedrückt haben und die Anzeige leuchtet auf, nicht führen wollen, so können Sie durch drücken der CL-Taste das Lämp- chen (Anzeige) wieder löschen und einen neuen Zug ausführen. Nach Absetzen und Andrücken einer Figur auf einem neuen Standort kann der Zug jedoch nicht mehr rückgängig gemacht werden. Sie können jedoch jederzeit die Spielsituation auf dem Schachbrett ver- ändern (siehe Wahl von Stellungen und Problemen).

8. Unerlaubte Züge

Ein unerlaubter Zug Ihrerseits wird durch vier Binde- strichen auf der Anzeige und durch Blinken des Lämp- chens des neuen Standortes angezeigt. Um den falschen Zug rückgängig zu machen, drücken Sie die Figur auf dem blinkenden neuen Standort leicht an, worauf das Lämpchen des früheren Standortes zu blinken beginnt. Drücken Sie nun die Figur auf dem alten Standort leicht an; damit ist der unerlaubte Zug gelöscht und die Figur wieder auf dem ursprünglichen Standort. Sie können nun die Partie mit Ihrem nächsten Zug normal weiterführen.

9. En-Passant-Schlagen

Der CHES CHALLENGER ist so programmiert, dass er diesen Zug ausführt, wenn ein En-Passant-Schlagen für ihn ein Vorteil ist. Zudem erkennt er auch einen En-Pas- sant-Zug Ihrerseits. Der CHES CHALLENGER zeigt ein En-Passant-Schlagen durch blinken des Ausgangsfeldes an, bis die darauf stehende Figur leicht angedrückt wird. Darauf blinkt das Lämpchen der neuen Position, bis der

geführte Bauer darauf plziert und leicht angedrückt wird. Vergessen Sie nicht, den geschlagenen Bauern vom Schachbrett zu entfernen.

10. Rochade

Der CHESS CHALLENGER rochiert, indem er den gewünschten Königszug anzeigt, der in gewohnter Weise durch Andrücken der alten wie auch der neuen Position ausgeführt werden muss.

Sie können Ihrerseits genau gleich rochieren, indem Sie den Königs-Zug in gewohnter Manier ausführen und dann den entsprechenden Turm-Zug folgen lassen. Es ist nicht notwendig, den Turm beim Abheben oder Aufsetzen anzudrücken, da der Computer die Rochade am Königs-Zug erkennt und registriert.

11. Bauernumwandlung

Wenn ein Bauer die 8. Reihe (Weiss) bzw. die 1. Reihe (Schwarz) erreicht, wandelt ihn der Computer automatisch in eine Dame um. Wenn Sie Ihren Bauern in irgend eine andere Figur umwandeln wollen, gehen Sie vor wie im Abschnitt PROBLEME beschrieben (Löschen einer Figur und Ersetzen durch eine andere).

12. Schach und Matt

Wenn der CHESS CHALLENGER Ihnen Schach bietet, leuchtet das entsprechende CHECK-Licht auf; im umgekehrten Falle jedoch nicht.

Wenn Sie den CHESS CHALLENGER schachmatt setzen, wird er zum Zeichen Ihres Sieges «ICH HABE VERLOREN» bekannt geben.

Wenn Sie Ihrerseits vom CHESS CHALLENGER schachmatt gesetzt werden, leuchten zum Zeichen seines Sieges die Anzeigen auf.

13. Seitenwechsel

Sie können jederzeit während der Partie die Farbe wechseln, indem Sie zuerst die CL-Taste und dann die RV-Taste drücken. Der CHESS CHALLENGER spielt dann automatisch mit Ihrer früheren Farbe weiter, und Sie übernehmen die Figuren des Computers. Wiederholen Sie diesen Vorgang nach jedem Zug, so können Sie zuschauen wie der Computer gegen sich selber spielt.

14. Zufallsspiel

Sie haben die Wahl zwischen zwei Spielarten: der «zufälligen» und der «nicht-zufälligen». Beim zufälligen Spiel, wird der Computer unter einer Anzahl gleich guter Züge, die ihm zur Verfügung stehen, zufällig einen auswählen. So ist jedes Spiel verschieden vom andern.

15. Nicht-Zufallsspiel

Bei dieser Spielart berücksichtigt CHESS CHALLENGER nicht alle gleich guten Züge, sondern wählt den ersten günstigen Zug, den er findet. Dadurch verringert sich die Antwortzeit.

«Nicht-Zufallsspiel» wählen Sie, indem Sie die ST-Taste, nach der Wahl des Schwierigkeitsgrades, drücken:

Auf der Anzeige erscheint

1. z. B. Stufe 5 sei gewählt

CL 5

2. Drücken Sie die ST-Taste für «Nicht-Zufallsspiel»

CL -5

Der Strich vor der Zahl bedeutet, dass das «Nicht-Zufallsspiel» gewählt worden ist.

16. Stellungskontrolle der Figuren

Eine hervorragende Eigenschaft des CHESS CHALLENGER ist seine Fähigkeit, Sie über die genaue Stellung jeder Figur auf dem Brett zu jeder Zeit während des Spiels zu informieren. Drücken Sie nur die Taste, welche die Art der Figuren bezeichnet, deren Stellung Sie überprüfen wollen. Alle Felder, auf denen solche Figuren stehen, werden aufleuchten und zwar die Felder mit weissen Figuren mit dauerndem Licht, während die Felder mit den schwarzen Figuren blinken.





Um diesen Bestätigungsprozess zu unterbrechen, drücken Sie einfach die CL-Taste oder geben Ihren nächsten Zug ein.

17. Wahl von Stellungen bzw. Problemen

Der CHESS CHALLENGER ist ausserordentlich vielseitig: es ist möglich, vor Spielbeginn jede beliebige Situation zu programmieren oder die Stellung der Figuren während des Spiels zu verändern, ja es ist sogar möglich, jede geschlagene Figur wieder auferstehen zu lassen, d. h. wieder ins Spiel zu bringen. Sie können jederzeit (nach einem Zug des CHESS CHALLENGER) in den Problem-Modus wechseln.

Um ein bestimmtes Problem zu programmieren, gehen Sie folgendermassen vor: drücken Sie wiederholt die Taste der Figur, die Sie aufstellen wollen, bis die Lämpchen dauernd brennen (für weisse Figuren) oder blinken (für schwarze Figuren). Die Lämpchen werden nur auf jenen Feldern aufleuchten, auf denen Figuren sind.

Drücken Sie die Taste:

-  CHALLENGER sagt: «SPIELSTANDKONTROLLE»
-  CHALLENGER sagt: «PROBLEM» für die weissen Figuren.
- Um die Stellung der weissen Bauern zu verändern, gehen Sie folgendermassen weiter.
 - Um alle weissen Bauern vom Brett zu nehmen, drücken Sie die CL-Taste. Die Lämpchen der Felder mit weissen Bauern werden erlöschen.
 - Um einen weissen Bauern auf einem Feld zu platzieren, drücken Sie dieses leicht an, somit wird das Lämpchen aufleuchten.
 - Um einen weissen Bauern von einem Feld zu entfernen, drücken Sie dieses Feld leicht an und das Lämpchen wird erlöschen.
-  Wenn Sie die weissen Bauern gesetzt haben, drücken Sie nochmals die Taste und die Anzeigen bei den schwarzen Bauern beginnen zu blinken.
 - Fahren Sie fort wie A, B, C oben auch für die schwarzen Figuren.
-  Nach nochmaligem Drücken der Taste sagt der CHESS CHALLENGER «LÖSCHEN» und alle weissen und schwarzen Bauern sind wunschgemäß aufgestellt. Den gleichen Prozess können Sie mit allen anderen Figurentypen auch ausführen.

18. Schachlehrer

Zwei von CHESS CHALLENGER besonderen Eigenschaften beim Erlernen des Spiels sind sehr hilfreich. Wenn Sie statt zu ziehen, die DM-Taste drücken (jederzeit während des Spiels), wird Ihnen CHESS CHALLENGER einen möglichen Zug empfehlen und zwar mit seiner Stimme, als auch durch Aufleuchten der Lämpchen auf den entsprechenden Feldern.


Wenn Sie im Unklaren sind, wie Sie eine Figur bewegen dürfen, wird CHESS CHALLENGER es Ihnen graphisch zeigen. Dies kann jedoch nur vor Beginn der Partie geschehen, z. B. die Läufer.

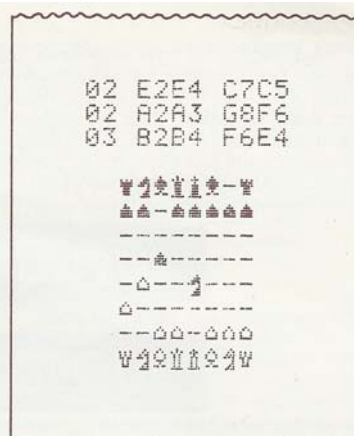
Drücken Sie die Taste

1. **LV**
2. **LV**
3. **LV**

Anzeige zeigt

- D P -
- C R -
- P L -




4.  Läufer Taste, die Lämpchen leuchten auf den Feldern auf, auf welchen der Läufer bewegt werden darf, wenn Sie ihn auf das blinkende Feld setzen.



19. Kontrolle der Stimme

Diese Kontrolle erlaubt es Ihnen, die Stimme auszuschalten, oder sie von «laut» auf «leise» zu stellen. Die Stimmkontrolle kann folgendermassen über die SPEAKER-Taste bedient werden:

Drücken Sie die Taste

1.  Stimme ausgeschaltet
2.  geringe Lautstärke
3. **RV** hohe Lautstärke
4.  alle 50 Wörter werden verwendet
5. **RV** Eine beschränkte Anzahl von Aussagen (nochmaliges Drücken, um zu «ALL» zurückzugehen)

Anzeige zeigt

- D P -
L O
- H I -
P L L
L E 50

Die Wahl wird also getroffen, indem man einfach die gewünschte Funktion auf der Anzeige stehen lässt.

20. Einsicht in den Denkprozess

Während der CHESS CHALLENGER über seinen nächsten Zug nachdenkt, können Sie in seinen Denkprozess Einsicht nehmen, indem Sie die DM-Taste drücken. Der Zug, den der Computer gerade erwägt erscheint auf der Anzeige.

21. Stop

Während der CHESS CHALLENGER nachdenkt, können Sie ihn durch Drücken der ST-Taste unterbrechen. Er wird gleich mit seinem Zug antworten.

22. Zugempfehlung

Mit der DM-Taste können Sie jederzeit während eines Spiels den Computer auffordern, Ihnen einen Zug zu empfehlen.

23. Druckerkontrolle

Wenn Sie einen FIDELITY CHALLENGER Drucker mit dem CHESS CHALLENGER verwenden, verbinden Sie den Drucker mit dem dafür vorgesehenen Anschluss auf der Rückseite des Gerätes. Der Druckvorgang ist automatisch und beginnt, wenn der Drucker eingeschaltet wird. Während eines Spiels kann Ihnen der Drucker jederzeit ein graphisches Bild der Stellung der Figuren liefern. Drücken Sie dazu irgendeine der Figurentasten, um in den Überprüfungsmodus zu gelangen, und dann die ST-Taste. Beim Drucken wird ein Strich verwendet, um ein leeres Feld zu bezeichnen und die folgenden Symbole für die verschiedenen Figuren:

24. Matt in zwei Zügen

Stellt der Computer fest, dass Sie in 2 Zügen matt sein werden, kündigt er dies mit Worten an und lässt die Anzeigen blinken.

Wenn Sie ein bestimmtes Problem vom «Matt in zwei Zügen» aufstellen wollen, können Sie die Problem-Wahl (Modus) benützen.

Ein Beispiel für das Vorgehen:

Drücken Sie

1. **RE**
2. **LV** Wählen Sie Spielstärke H (siehe Schachstufe).
3. **ST** Wählen Sie «Nicht-Zufallsspiel».
4. Indem Sie die Problem-Wahl (Modus) benützen, können Sie alle Figuren, Weiss und Schwarz, vom Brett entfernen. Setzen Sie nun einen weissen Turm auf B7, den weissen König auf B6. Stellen Sie dann ein schwarzes Pferd auf A6, und den schwarzen König auf A8.
5. **CL**
6. **RV** Auf der Anzeige beginnt die Uhr für die weissen Figuren zu zählen (siehe Schachuhr). Nach einigen Sekunden sagt CHESS CHALLENGER: «Von B7 nach D7, «Turm Zug, matt in zwei Zügen.»

Anzeige zeigt

0.00

CL - H

0.00



Beachten Sie, dass Sie CHESS CHALLENGER Weiss spielen lassen, da das Problem ja so festgelegt ist, dass Weiss gewinnt. Den Farbwechsel erreichen Sie durch Drücken der RV-Taste (siehe Farbwechsel)

25. Die Schachuhr

Der CHESS CHALLENGER hat zwei eingebaute Schachuhren (sie werden beim Spielen der «Grössten Partien» nicht verwendet). Die eine Uhr ist für die Figuren, die unten auf dem Brett aufgestellt sind, die andere für die Figuren, die oben aufgestellt sind. Bei Spielanfang werden die Uhren automatisch auf Null gesetzt. Der Stand beider Uhren kann über die Anzeige ermittelt werden.

Anzeige für die unteren Figuren, mit Punkt unten.

Beispiel 

Anzeige für die oberen Figuren, mit Punkt oben

Beispiel 

Wenn Sie die verstrichene Zeit für einen Spieler erfahren wollen, drücken und halten Sie die TM-Taste.

Die Uhren besitzen zwei Funktionsweisen; Vorwärtslauf und Rückwärtslauf.

CHESS CHALLENGER wählt am Anfang einer Partie automatisch den Vorwärtslauf. Unmittelbar nachdem Chess Challenger auf Ihren ersten Zug geantwortet hat, beginnt die Uhr zu laufen.

Jede Uhr zählt die Zeit, welche ihr Spieler für einen Zug benötigt und rechnet sie zur schon verbrauchten Zeit hinzu.

Beide Uhren laufen, auch wenn nur jeweils eine angezeigt wird.

Beim Rückwärtslauf kann man eine bestimmte Anfangszeit setzen (höchstens 9 Stunden 59 Minuten). Die Uhr läuft dann rückwärts von dieser Zeit ab. Ist die Anfangszeit mehr als 59 Min., wird die Zeitangabe auf der Anzeige in Stunden und Minuten angegeben. (Siehe Beispiel)

Gehen Sie wie folgt vor, um die Zeit zu setzen (z. B. 15 Min.)

Drücken Sie Taste

1. **TM**

Anzeige zeigt 

2. **ST** Drücken bis steht



Falls Sie versehentlich zuviel Zeit eingeben, können Sie die RV-Taste drücken, um die Richtung umzukehren und dann wieder die ST-Taste, bis die gewünschte Zeit erreicht ist.

Während die Uhren für den Rücklauf gesetzt werden, gibt der Punkt in der Anzeige die Richtung des Laufes an. Steht der Punkt oben, (wenn RV gedrückt worden ist), läuft die Uhr rückwärts.

Wenn eine der Uhren während des Spiels Null erreicht, beginnt die Anzeige zu blinken, ungeachtet dessen, welche Uhr gerade gezeigt wird. Diese Uhr steht dann auf 9 Stunden 59 Minuten, der Maximalzeit.

Beim Vorwärtslauf zeigt die Uhr die Zeit an, die beim jeweiligen Zug gerade verbraucht wird, und die Gesamtzeit, wenn die TM-Taste gedrückt wird. Im Gegensatz zum Rückwärtslauf: Da zeigt die Uhr die gesamte noch verbleibende Zeit an, und die für den Zug benötigte Zeit nur durch Druck auf die TM-Taste.

Falls Sie den Lauf eines Spiels unterbrechen wollen und nicht möchten, dass die Uhren weiterlaufen, können Sie einfach einen Zug vom Computer nicht ausführen. Beide Uhren hören dann sofort auf zu laufen. Sie beginnen erst wieder zu zählen, wenn Sie den Zug vom CHESS CHALLENGER auf dem Brett ausgeführt haben.

26. Buch-Eröffnungen

CHESS CHALLENGER ist dazu programmiert, eine Anzahl Eröffnungen zu spielen (wie die Sizilianische, Französische,

Königsgambit und weitere). Der Computer wird nach diesen Mustern spielen bis Sie davon abweichen oder versuchen, einen regelwidrigen Zug zu machen.

Wenn Sie eine bestimmte Eröffnung durchspielen wollen (siehe Übersicht über die Eröffnungsspiele), müssen Sie diese vor Beginn wählen:

Drücken Sie Taste

1. **LV**

Anzeige zeigt 

2. Drücken Sie das Feld für die gewünschte Eröffnung z. B. C4.



3. Machen Sie Ihren ersten Zug.

Falls Sie wünschen, können Sie durch Druck auf die DM-Taste CHESS CHALLENGER auffordern, Ihnen Ihren nächsten Zug in der Eröffnung zu zeigen.

27. Die grössten Partien

CHESS CHALLENGER ist auch so programmiert, um irgendeine der 64 grössten Partien nachzuspielen (siehe Übersicht über diese Partien). Diese besondere Möglichkeit erlaubt es Ihnen, Ihr Können gegen einen Meister zu testen.

Wählen Sie eine dieser Partien aus, (nachdem Sie die RE-Taste gedrückt oder das Gerät eingeschaltet haben), indem Sie die LV-Taste benützen. Sie können sowohl weiss als auch schwarz spielen (siehe Seitenwechsel). Ihr Ziel bei dieser Spielart sollte so sein, dass Sie gleich ziehen wie der Meister während des richtigen Spiels.

Drücken Sie Taste

1. **LV**

Anzeige zeigt 

2. **LV**



3. Drücken Sie das Feld für die gewünschte Partie, z. B. A3



Sie haben bei jedem Zug zwei Chancen, den richtigen herauszufinden. Die Züge, bei denen Sie im ersten Versuch erfolgreich waren, werden in der vorderen Hälfte der Anzeige aufnummiert, in der hinteren diejenigen, bei denen erst der zweite Versuch richtig war. Nach einem ersten falschen Zug sagt CHESS CHALLENGER: «LÖSCHEN», um Ihren falschen Zug zu löschen, und fordert Sie dann mit «IHR ZUG» zu einem neuen Versuch auf. Nach dem zweiten falschen Versuch sagt CHESS CHALLENGER: «LÖSCHEN» und gibt dann den richtigen Zug an. Führen Sie dann diesen Zug auf dem Brett aus. CHESS CHALLENGER kann durch Drücken der DM-Taste aufgefordert werden, Ihnen den nächsten richtigen Zug zu zeigen. Dies jedoch nur wenn Sie an der Reihe sind.

Wenn Sie einen Zug machen, der von dem des Meisters abweicht, akzeptiert dies CHESS CHALLENGER, und fährt dann in normaler Spielweise weiter.

Bemerkung: Wenn CHESS CHALLENGER während einem der grössten Partien «En passant» schlägt, führen Sie den Zug aus, indem Sie zuerst das Feld niederdrücken, von dem gezogen wird, und dann das Feld, auf dem der geschlagene Bauer steht. Ihr «En passant» Zug wird in der gewöhnlichen Weise durchgeführt.

28. Funktionstasten

RE Rückstelltaste

Indem Sie die Rückstelltaste betätigen, stellen Sie den Computer auf die Grundposition zurück.

CL Löschtaste

Mit dieser Taste können Sie einen versehentlichen eingegebenen Zug löschen. Sie wird auch dazu gebraucht, um aus dem Schachuhr-Modus herauszukommen, damit Sie mit CHESS CHALLENGER die Seite wechseln können (siehe RV-Taste). Weiter wird sie auch im Problem-Modus verwendet.

LD Sprechertaste

Nach einmaligem Drücken steht auf der Anzeige «OFF»: Die Stimme ist ausgeschaltet.

Wenn Sie die Taste ein zweites Mal drücken, steht auf der Anzeige -LO-: Die Lautstärke ist niedrig. Um die Lautstärke zu erhöhen drücken Sie die RV-Taste. Auf der Anzeige erscheint -HI-. Drücken Sie die Taste ein drittes Mal, so steht auf der Anzeige -ALL-. Dies bedeutet, dass CHESS CHALLENGER alle 50 Wörter anwendet.

Drücken Sie die RV-Taste, um das Vokabular auf Meldungen von regelwidrigen Zügen und Matt-Ankündigungen zu beschränken, auf der Anzeige erscheint dann «LESS».

Drücken Sie die Sprecher-Taste so oft, bis Sie den Modus erreicht haben, den Sie ändern wollen.

TM Zeit-Taste

Die Zeittaste kann jederzeit gedrückt werden, wenn die Schachuhr abgelesen werden will.

Der Rückwärtslauf kann zu Beginn eines neuen Spiels gewählt werden, indem man erst die TM-Taste drückt, um die Zeit auf die Anzeige zu bringen, und dann die ST-Taste, um die Anfangszeit festzusetzen. Solange Sie die ST-Taste drücken läuft der Minutenzähler vorwärts um zwei Minuten pro Sekunde. Wenn die Anzeige die gewünschte Zeit angibt, lassen Sie die Taste los.

Wenn die Anzeige zuviel Zeit angibt, können Sie durch Anwendung der RV-Taste den Lauf des Minutenzählers umkehren (der Punkt in der Anzeige wechselt dabei). Durch Druck auf die ST-Taste dann die gewünschte Zeit erreichen. Auf diese Weise werden beide Uhren gleichzeitig auf dieselbe Anfangszeit gesetzt. Nach dem ersten Zug, beginnt dann die entsprechende Uhr rückwärts zu laufen.

Erreicht eine der Uhren Null, beginnt die Anzeige zu blinken, ungeachtet dessen, welche Uhr gerade auf der Anzeige erscheint. Die Uhr, welche bei Null angelangt ist, zeigt -9 Stunden 59 Minuten, also die Maximalzeit.

Beim Vorwärtslauf zeigt jede Uhr die Zeit an, die beim jeweiligen Zug verbraucht wird. Die Gesamtzeit erscheint, wenn man die TM-Taste drückt.

Beim Rückwärtslauf verhält es sich gleich umgekehrt. Es wird jeweils die Gesamtzeit angezeigt und durch Drücken der TM-Taste die Zeit, die für einen Zug gebraucht wird.

Bei einer Zeit von mehr als 59 Minuten wird sie in Stunden und Minuten angezeigt.

RV Umkehrtaste

Mit der RV-Taste kann bestimmt werden, welche von beiden Uhren in der Anzeige sichtbar werden soll (siehe unter Zeit-Taste). Im weiteren wird sie gebraucht, um die Richtung des Minutenzählers umzukehren, wenn man die Anfangszeit bestimmen möchte. Mit dieser Taste werden auch die Seiten getauscht.

LV Spielstärke- und Selektions-Taste

Diese Taste wird dazu gebraucht um:

- eines der 64 Eröffnungsspiele auszusuchen
- eine der 64 grössten Partien zu spielen
- die Spielstärke zu bestimmen

Wenn Sie die LV-Taste vor dem ersten Zug betätigen, erscheint auf der Anzeige -OP-. Sie können eine der 64 Eröffnungen wählen, indem Sie eines der 64 Felder drücken. Ist dies geschehen, antwortet CHESS CHALLENGER, indem auf der Anzeige die gewünschte Eröffnung nach zwei Strichen erscheint.

Nach abermaligem Drücken der LV-Taste steht auf der Anzeige -GA-. Wenn Sie keine Eröffnung gewählt haben, können Sie nun eine der 64 grössten Partien aussuchen, indem Sie eines der 64 Felder drücken. CHESS CHALLENGER antwortet wiederum, indem er in der Anzeige das gewünschte Spiel hinter zwei Strichen angibt.

Drücken Sie die LV-Taste ein drittes Mal erscheint auf der Anzeige -PL-. Sind Sie im Zweifel darüber, wie Sie eine Figur bewegen dürfen, dann drücken Sie nur die entsprechende Figurentaste. Die Lämpchen leuchten dann auf den Feldern auf, auf welchen die Figur bewegt werden darf, wenn Sie sie auf das blinkende Feld setzen (ausser Schlagen mit Bauern).

Wird die LV-Taste ein viertes Mal gedrückt, erscheint auf der Anzeige CL1. Dies bezeichnet Schwierigkeitsstufe 1, die niedrigste Spielstärke. Durch wiederholtes Drücken der LV-Taste erhöht sich die Schwierigkeitsstufe bis «H» (die höchste Stufe) erreicht ist.

DM Empfohlene Züge

Die DM-Taste kann jederzeit während des Spiels, wenn Sie am Zug sind, gedrückt werden, um CHESS CHALLENGER aufzufordern, Ihnen einen Zug zu empfehlen.

Während CHESS CHALLENGER «nachdenkt» können Sie die DM-Taste drücken, um herauszufinden, worüber er «nachdenkt».

ST

Wenn Sie die gewünschte Schwierigkeitsstufe erreicht haben, können Sie mittels der ST-Taste «Nicht-Zufallsspiel» wählen. Es erscheint somit ein Strich vor der Nummer der gewählten Spielstärke. Der Strich verschwindet bei nochmaligem Drücken.

Zusätzlich braucht man die ST-Taste, um die Anfangszeit beim Rückwärtslaufen der Uhr festzuhalten.

Die ST-Taste wird auch als Stop-Taste verwendet. Während CHESS CHALLENGER überlegt, können Sie mittels ST-Taste den Computer unterbrechen. Er wird dann gleich mit seinem Zug antworten.

Eine letzte Anwendung der ST-Taste ist, wenn Sie die momentane Spielstellung ausdrücken wollen. Drücken Sie einfach eine der Figurentasten, um CHESS CHALLENGER in den Überprüfungsmodus zu setzen. Drücken Sie nun die ST-Taste, wird er Ihnen die Stellung auf dem Brett ausdrücken.

29. Testpartie

Dank der heutigen Technologie kann der eingebaute Miniaturcomputer mit Hilfe von Mikroprozessoren jede Situation auf dem Schachbrett genau analysieren. Nach Prüfung aller Möglichkeiten wählt der Computer den Zug, den er als den besten betrachtet. Da das Programm, das für diesen Entscheidungsprozess verwendet wird, ausgiebig getestet wurde, konnten Fehlerquellen gänzlich eliminiert werden. Falls Sie trotzdem den Eindruck haben sollten, dass Ihr CHESS CHALLENGER nicht korrekt arbeitet, bitten wir Sie, die Züge einer Partie auf Spielstufe «2» zu notieren und die Aufzeichnungen an unseren Kundendienst zu senden.

Ihre Züge

1. Drücken Sie RE-Taste
2. Drücken Sie LV-Taste
3. Wählen Sie Buch-
eröffnung F7

4. E2 - E4

5. G1 - F3

6. F1 - C4

7. F3 - H4

6. A2 - A3

Schachmatt

Computer Antwort

Anzeige zeigt 0.00

Anzeige zeigt -OP-

Anzeige zeigt --F7

E7 - E5

B8 - C6

F8 - C5

D8 - H4

H4 - F2

30. Transformator

Der mit dem CHESS CHALLENGER gelieferte Transformator ist speziell für dieses Gerät entwickelt worden. Wir müssen Sie daher eindringlich warnen, andere Transformatoren oder Stromspender zu benutzen.

Tabelle

Wenn in der Anzeige «OP» oder «GA» erscheint, können Sie durch Drücken eines der aufgeführten Felder eine Buchöffnung bzw. eine der grössten Partien nachspielen.

31. Bucheröffnungen (OP)

Feld	Text	1. Zug
A1	Zentrums Gegenattacke	e2-e4
A2	Holländisch-Stauntongambit	d2-d4
A3	Angenommenes Königsgambit	e2-e4
A4	Abgelehntes Damengambit, Slavische Verteidigung	d2-d4
A5	Ruy Lopez-Abtauschvariante	e2-e4
A6	Abgelehntes Damengambit – Tarrasch Verteidigung	d2-d4
A7	Caro-Can Verteidigung	e2-e4
A8	Englisch I-Symmetrisch	c2-c4
B1	Moderne Verteidigung	e2-e4
B2	Englisch II	c2-c4
B3	Pirc-Verteidigung	e2-e4
B4	Birds Eröffnung	f2-f4
B5	Aljechin Verteidigung	e2-e4
B6	Damenspringer Eröffnung	b1-c3
B7	Ruy Lopez-Breyer Variante	e2-e4
B8	Abgelehntes Damengambit Orthodoxe Verteidigung	d2-d4
C1	Ruy Lopez-Tschigorin Variante	e2-e4
C2	Larsen Eröffnung	b2-b3
C3	Ruy Lopez-Marshall-Angriff	e2-e4
C4	Benoni Verteidigung	d2-d4
C5	Vierspringer Spiel	e2-e4
C6	Königsfianchetto	g2-g3
C7	Sizilianisch Scheweninger Variante	e2-e4
C8	Benkö Gambit	d2-d4
D1	Sizilianisch-Richter Angriff	e2-e4
D2	Königsindisch im Anzug	g1-f3
D3	Sizilianisch-Najdorf Variante	e2-e4
D4	Holländisch-Lenningrad Variante	d2-d4
D5	Zentrumsvariante, Dänisches Gambit	e2-e4
D6	Abgelehntes Damengambit Tarrasch Verteidigung	d2-d4
D7	Petroff Verteidigung	e2-e4
D8	Moderne Benoni Verteidigung	d2-d4
E1	Philidor Verteidigung	e2-e4
E2	Reti Eröffnung	g1-f3
E3	Schottisch	e2-e4
E4	Grünfeld Abtausch-Variante	d2-d4
E5	Pirc Verteidigung-Normale Variante	e2-e4
E6	Königsindisch-Normale Variante	d2-d4
E7	Französisch-Tarrasch Variante	e2-e4
E8	Königsindisch-4-Bauern Angriff	d2-d4
F1	Französisch-Winaver Variante	e2-e4
F2	Königsindisch-Klassisches Fianchetto	d2-d4
F3	Sizilianisch-Geschlossene Variante	e2-e4
F4	Colle System	d2-d4
F5	Sizilianisch-Larsen-Miles Variante	e2-e4
F6	Königsindisch-Saemisch	d2-d4
F7	Giucco Piano	e2-e4
F8	Abgelehntes Damengambit-Meraner Variante	d2-d4
G1	Ruy Lopez-Klassisch	e2-e4
G2	Nimzoindisch-Leningrad Variante	d2-d4
G3	Sizilianisch-Taimanov Variante	e2-e4
G4	Damenindisch	d2-d4
G5	Sizilianisch-Beschleunigte Drachen Variante	e2-e4
G6	Katalanisch	d2-d4
G7	Sizilianisch-Drachen Variante	e2-e4
G8	Nimzoindisch-Rubinstein Variante	d2-d4
H1	Wiener Variante	e2-e4
H2	Angenommenes Damengambit	d2-d4
H3	Ruy Lopez-Offene Variante	e2-e4
H4	Abgelehntes Damengambit Orthodoxe Verteidigung	d2-d4
H5	Zentrumsspiel	e2-e4
H6	Englisch III	c2-c4
H7	Läuferspiel	e2-e4
H8	Polnische Variante	b2-b4

32. Die 64 grössten Partien (GA)

Spieler	Sieger	Züge
Paulsen – Morphy	S	28
Morphy – Harrwitz	W	35
Morphy – Brunswick	W	17
Morphy – De Riviere	W	35
Anderssen – Dufresne	W	24
Anderssen – Zukertort	W	44
Steinitz – Paulsen	W	36
Rosenthal – Steinitz	S	38
English – Steinitz	S	43
Steinitz – Bardeleben	W	35
Lasker – Bauer	W	33
Pillsbury – Lasker	S	31
Lasker – Napier	W	35
Ilyin-Genevsky – Lasker	S	38
Marshall – Capablanca	S	49
Aljechin – Capablanca	S	35
Capablanca – Marshall	W	40
Capablanca – Tartakover	W	52
Nimzowitsch – Capablanca	S	46
Capablanca – Loewenfish	W	26
Mieses – Aljechin	S	33
Aljechin – Sterck	W	30
Aljechin – Wolf	W	40
Bogoljubov – Aljechin	S	53
Reti – Aljechin	S	40
Aljechin – Book	W	25
Saemisch – Euwe	S	30
Euwe – Aljechin	W	41
Geller – Euwe	S	26
Rausser – Botwinnik	S	29
Botwinnik – Tschechover	W	41
Botwinnik – Capablanca	W	41
Ljubljinsky – Botwinnik	S	53
Botwinnik – Smyslov	W	30
Botwinnik – Holmov	W	52
Smyslov – Panov	W	45
Smyslov – Reshevsky	W	52
Keres – Smyslov	S	28
Bobotzov – Tal	S	30
Tal – Milev	W	20
Tal – Botwinnik	W	32
Tal – Larsen	W	37
Spassky – Tal	S	38
Polugajevsky – Tal	S	28
Petrosian – Pachmann	W	21
Petrosian – Botwinnik	W	48
Spassky – Petrosian	S	43
Hort – Petrosian	S	48
Spassky – Bronstein	W	23
Spassky – Fischer	W	50
Larsen – Spassky	S	17
Kestler – Spassky	S	31
Bilek – Fischer	S	27
Byrne – Fischer	S	24
Portisch – Fischer	S	35
Fischer – Portisch	W	34
Fischer – Petrosian	W	34
Fischer – Spassky	W	41
Karpov – Spassky	W	38
Karpov – Unzicker	W	44
Karpov – Kortschnoi	W	27
Ljubojevic – Karpov	S	42
Tatai – Karpov	S	32
Timman – Karpov	S	31

**video
sonic ag**

CH-8047 Zürich
Langgölnstrasse 112
Telefon 01 / 54 88 54
Telex 52939 pebo ch

**Fidelity Voice Sensory Chess Challenger (September - 1980)
Bedienungsanleitung - Seite 8 von 8**

Een klein vraagstuk over de technische gegevens van de Chess Challenger Sensory Voice

Van Marcel de Graaf uit Nijkerk kreeg ik op 01.11.2012 het volgende bericht:

Ik zag de spec's van de chess challenger sensory voice. Volgens mij kloppen die niet want ik heb hem opengemaakt.

- RAM geheugen is 1K, (2x upd2114 chips) met ruimte voor nog eens twee
- ROM geheugen 24K (3x 8K)

Ik schreef hem het volgende terug:

Dag Marcel,

Altijd fijn te horen dat men denkt dat er bepaalde (technische) gegevens niet overeenstemmen met wat er op internet geschreven is. Als je werkelijk denkt dat er iets niet klopt, stuur mij dan gedetailleerde foto's met duidelijke uitleg zodat ik het voor kan leggen aan enige andere experts!

Groet,
Hein Veldhuis

Daarop kreeg ik op 13.11.2012 nogmaals een antwoord van hem:

Beste Hein,

Een foto maken waar de chips goed leesbaar op zijn is nog niet zo eenvoudig. Ik heb alleen maar een cameraatje op mijn telefoon.

Onderstaande gegevens (<http://mamedev.org/source/src/mess/drivers/fidelz80.c>) heb ik gevonden op internet. Het gedetailleerde niveau van de analyse van de PCB geeft vertrouwen in de juistheid ervan. Ik blijf er hieruit ook nog iets naast te zitten, dit komt omdat ik een chip niet kon identificeren en een aanname heb gedaan. Samengevat komt het erop neer dat:

- De snelheid is 3,9 MHz
- RAM geheugen is 1 KBytes (of 8 Kbit)
- ROM geheugen is 20 KBytes (of 160 Kbit)

Ik had mijn VSC al overgeklokt dus ik heb de oude oscilator niet bewaard, maar in een Chess Challenger 8 zit ook een 3,9 MHz crystal dus dat lijkt wel te kloppen. Het RAM geheugen had ik al gemeld. Dat waren 2x upd2114 chips. Deze zijn gespecificeerd als 1024x4bit (je hebt er dus 2 nodig voor een 8-bit computer).

Mijn Rom geheugen bestaat uit twee D2364C chips (8192x8bit) is samen 16 KBytes plus nog een niet te identificeren derde chip. Fidelity adverteerde (op de doos?) met 224000 bits ROM (delen door 8 geeft 28 KBytes). Dit zou als volgt verklaart kunnen worden als de derde chip 8K is. Dan is de ROM 3x8K = 24K plus de 4K ROM die aan de geluidschip vastzit.

Met vriendelijke groet,
Marcel

Programmierer / Programmer

- Ronald C. Nelson

Baujahr / Release

- Erste Einführung: September (!) 1980

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: Z80-A
- Taktfrequenz: 3,9 MHz
- Programmspeicher: 20 KB (160 Kbit) (?)
- Arbeitsspeicher: 1 KB RAM (8 Kbit) (?)

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke (DWZ/Elo): ca. 1400
- Bewertung: Am besten geeignet für Anfänger und Gelegenheitsspieler



Sonstige Merkmale / Other characteristics

- Zueingabe: Drucksensoren
- Zugausgabe: 4-stellige 7-Segment LED Anzeige und 64 Feld LEDs
- Bibliothek: ca. 1200 Positionen
- Spielstufen: Insgesamt 10 Spielstufen mit 10 Sekunden (Blitzschach) bis 240 Minuten (Total Analyse) je nach Programmstufe
- Fähigkeit zum Lösen von Schachaufgaben
- Eröffnungsvarianten mit 64 vorprogrammierten Meisterpartien von Morphy bis Karpov
- Für den hiesigen Markt erfolgte die Sprachausgabe mit deutscher Synthesizerstimme
- Als Zubehör konnte ein Drucker zum Protokollieren der Partie angeschlossen werden
- Der ursprüngliche Verkaufspreis lag bei rund 1000,00 DM

Verwandt / Family

- Fidelity Chess Challenger Voice (A und B Version)
- Fidelity Chess Challenger Advanced Voice
- Fidelity Chess Challenger Grandmaster Voice
- Fidelity Decorator Challenger

Internet

http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Fidelity_CC_Sensory_Voice

[Schachcomputer.info - Wiki]

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/Fidelity/chess1.php?item=11&merk=Fidelity>

[Collection Luuk Hofman]