

Temperamentvolle Leckerbissen



Fidelity Prospekt 1981

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Wenn eine Freundschaft von Dauer sein soll, dann müssen die Partner zueinander passen. Diese Selbstverständlichkeit gilt natürlich auch für die elektronischen Schachfreunde. Die objektiven Charakteristik-Merkmale sind diesem Leistungsspiegel zu entnehmen. Testen Sie in einer persönlichen Begegnung, bei welchem Chess-Challenger Ihr Herz beginnt höher zu schlagen.



Die Sensor Technologie ermöglicht dem Computer, die Spielzüge des Spielpartners zu erkennen. Durch einen sanften Druck mit der gezogenen Figur auf das Ausgangsfeld und die Zielposition erfolgt die Zugeingabe in den elektronischen Speicher automatisch. Das Aufleuchten der Spielfeldanzeige signalisiert den Gegenzug des Computers, dessen Figurenbewegung vom Spieler in gleicher Weise durchgeführt wird.



Der eingebaute Zufallsgenerator wählt nicht nur verschiedene Eröffnungszüge aus, sondern sorgt durch Würfeln bei gleichwertigen Zugmöglichkeiten für ständige Abwechslung.



Ist eine Partie durch Stromausfall unterbrochen worden, so läßt sich der letzte Spielstand wieder einprogrammieren. Durch diese Funktion können auch Stellungsanalysen oder Schachprobleme aus der Literatur eingegeben werden.



Das akustische Signal kündigt die Beendigung der Denkphase des Computers und seinen Gegenzug an.



Obwohl durch die moderne Sensory-Technologie so gut wie keine Eingabefehler mehr vorkommen, ist die Spielstandskontrolle wichtig nach Spielunterbrechungen, um zu überprüfen, ob die Stellung auf dem Brett mit der des elektronischen Speichers übereinstimmt.



Die Bauernumwandlung durch den Computer erfolgt automatisch in eine Dame.



Der Lautsprecher ist eine wertvolle Hilfe. Zugbewegungen, Eingaben, Spezialzüge, Spielstandskontrollen etc. werden durch eine synthetische Stimme angesagt bzw. bestätigt.



Per Spielstandsveränderung kann ein bereits eingegebener Zug zurückgenommen werden. Figuren können aus dem Spiel genommen oder neu eingesetzt werden.



Unterverwandlung in jeden beliebigen Offizier möglich.



Der Lautsprecher ist eine wertvolle Hilfe. Zugbewegungen, Eingaben, Spezialzüge, Spielstandskontrollen etc. werden durch eine synthetische Stimme angesagt bzw. bestätigt.



Der Retour-Modus ermöglicht, die Partie bis zum Start zurückzustellen (max 39 Halbzüge).



Der Computer hat mehrere Eröffnungszüge gespeichert, deren Einsatz vom Zufallsgenerator bestimmt wird. Unabhängig von der eingestellten Schwierigkeitsstufe antwortet der Computer sofort, ohne Bedenkzeit in Anspruch zu nehmen.



Die Schachuhr zeigt für Spieler und Computer die Zeit pro Zug, verbrauchte Gesamtbedenkzeit, Restspielzeit sowie die eingestellte Spielstufe an. Durch automatische Umschaltung wird die Bedenkzeit für die jeweils am Zug befindliche Partei angezeigt.



Der Computer kann auf Wunsch Zugvorschläge machen.



Die Eröffnungsbibliothek enthält 64 Varianten mit einer Zugtiefe von 20-50 Halbzügen. Die Literatureröffnungen können vorgeführt oder gespielt werden.



Anschluß für Drucker, der sowohl die numerierten Spielzüge als auch grafische Darstellungen des momentanen Spielstandes ausdruckt.



Der Computer zeigt an, wieviel Halbzüge im voraus berechnet werden.



Das Meisterpartienarchiv enthält 64 der berühmtesten Partien der Titel-Kandidaten. Durch ein Punktesystem kann der Spieler kontrollieren, wie sicher er das ihm vermittelte Gefühl für großmeisterliche Spielkunst beherrscht.



Der Computer als Schiedsrichter und Zeitnehmer. Wollen zwei Spieler auf dem Sensory-Schachbrett eine Partie spielen, so überwacht der Computer die Einhaltung der Schachregeln und registriert die Bedenkzeit beider Parteien.



Ein Blick hinter den elektronischen Vorhang macht die Denkphase sichtbar. Der Computer zeigt an, welchen Zug er gerade berechnet.



Das Permanent-Brain ist auch während der Bedenkzeit des Spielers in Betrieb und bereitet sich auf zu erwartende Antworten des Spielers vor.



Durch Batterie- bzw. Akkubetrieb vom Netzstrom unabhängig. Netzgeräte für mehr als 70 Länder erhältlich, in denen Chess Challenger weltweit vertreten ist.



Einstellbare Schwierigkeitsgrade und Analyse-Stufen.



Die angegebenen Werte über die Spielstärke lehnen sich an das offizielle ELO-System (x 100) und gelten für eine durchschnittliche Bedenkzeit von 3 Min./Zug. Wird eine höhere oder niedrigere Stufe eingestellt, so weichen die Werte entsprechend ab. Die Einteilung ist inoffiziell und lediglich als Orientierungshilfe zu verstehen.



Computer spielt nach Belieben weiß oder schwarz.



Ist eine höhere Spielstufe mit längerer Bedenkzeit eingestellt, so kann der Spieler ihm zu lang erscheinende Bedenkzeiten durch Abbruch beenden.

- 10 Anfänger
- 12 Fortgeschrittener
- 14 Routinier
- 16 Experte
- 18 Clubspieler
- 20 Ligaspieler
- 22 Int. Meister
- 24 Großmeister



Seitenwechsel nach jedem Halbzug möglich. Besonders interessant Automatenpiel (Computer spielt gegen sich selbst) mit unterschiedlich eingestellten Schwierigkeitsgraden.



Spezialstufe zur Matt-Analyse.



Der Computer prüft bei jedem Zug, ob die Schachregeln eingehalten werden, macht selbst nur erlaubte Züge und weist unerlaubte Züge zurück.



Spezialstufe für Wettbewerbspisler, in der das Einhalten von Turnierzeiten trainiert werden kann.

Fidelity Prospekt 1981

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



	Mini Sensory Challenger	Sensory Chess Challenger	Champion/Elite* Challenger	

CHESS CHALLENGER

Für jeden Schachfreund der richtige elektronische Spielpartner.



Der MINI wird durch sein Modul-Cassetten-System zu einem vielseitigen Universalgenie. Netzunabhängigkeit und sein handliches Format machen diesen Computer zu einem abwechslungsreichen Reise-Spiel-Gefährten. Viele Modul-Cassetten, die sich von jedermann leicht auswechseln lassen, sind in Vorbereitung. Darunter eine Weiterentwicklung des bereits enthaltenen Schachprogrammes, Eröffnungsbibliothek, Meisterpartien, Checker (Dame), Reversi und Mini-Go.



Der SENSORY ist für alle Gelegenheitsspieler ein idealer Spielpartner, die durch praktische Erfahrung Fortschritte erzielen wollen. Wie alle Sensory Challenger ist er besonders bedienungsfreundlich und erlaubt mit einer Auswahl von 8 Spielstufen die Möglichkeit, das Gerät auf einen persönlich angemessenen Schwierigkeitsgrad einzustellen bzw. durch Analysen des Computers Problemlösungen in schwierigen Situationen zu beobachten.



Der CHAMPION (den Namen verdankt er dem Titelgewinn der Weltmeisterschaft 1980 in London) vereinigt die Wünsche der höchsten Ansprüche. Qualität, Verarbeitung, Zuverlässigkeit, Bedienungskomfort, Ausstattungsreichtum und selbstverständlich die Spielstärke sind überragend. Die ELITE-Version ist durch erhöhte Rechengeschwindigkeit noch spielstärker und daher nur noch wirklichen Klassespielern zu empfehlen.



Der PRINTER druckt nicht nur die nummerierten Spielzüge aus, sondern veranschaulicht per Knopfdruck anhand von Grafiken beliebig oft den derzeitigen Spielstand. Ein sinnvolles Zubehör, um Trainingserfolge der archivierten Partien zu kontrollieren.



RVG Reif Vertriebs GmbH
Bavariaring 24
8000 München 2

Telefon: (089) 530759
Telex: 05 29 797

Hier werden Sie gut beraten:

Elektroschach
Heide Ketterling
Dudenstr. 32, 1000 Berlin 61
Telefon 7 85 76 74

Fidelity Prospekt 1981

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) 600 dpi)