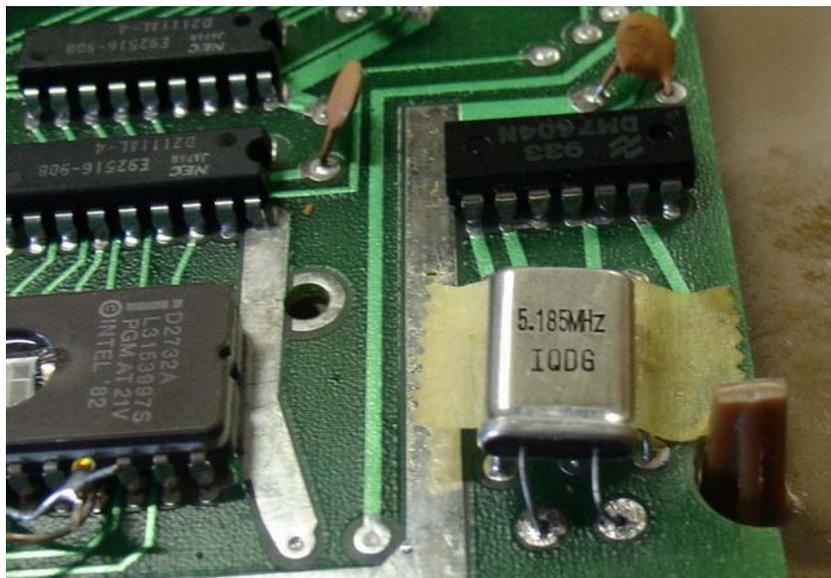


## 06-1979 [D-1301] Fidelity - Chess Challenger 7

Model BCC en model CC7. Het is bijna niet te geloven. Ik was al bijna klaar met dit artikel, toen ik nog eens ging kijken naar Luuk's gedeelte. Misschien kwam ik dan nog een mooie foto tegen die ik voor dit item kon gebruiken. Tot mijn niet geringe verbazing zag ik dat Luuk maar liefst 6 exemplaren in zijn bezit heeft! En ook nog eens uit alle windstreken afkomstig.

Van de Chess Challenger 7 zijn twee technisch verschillende programmaversies verschenen. Alleen zijn deze twee modellen uiterlijk identiek en daarom dus ook niet van elkaar te onderscheiden! De tweede versie werd o.a. in Duitsland verkocht onder de naam 'Chess Challenger Super 7'. Maar daarover later meer in een ander item ...

Wat Luuk in ieder geval wél heeft is een Chess Challenger (Super?) 7 die in de jaren '80 opgevoerd werd van 4,000 MHz naar 5,185 MHz! Meer was destijds niet mogelijk.



Luuk's 'Chess Challenger (Super) Seven' op 5,185 MHz ...

Waarschijnlijk werd de BCC-versie van de Challenger 7 in een koffer geleverd, en de CC7-versie in een kartonnen verpakking. De Challenger 7 speelt agressiever dan zijn voorganger, de Chess Challenger 10 (maar dat wisten we natuurlijk al).

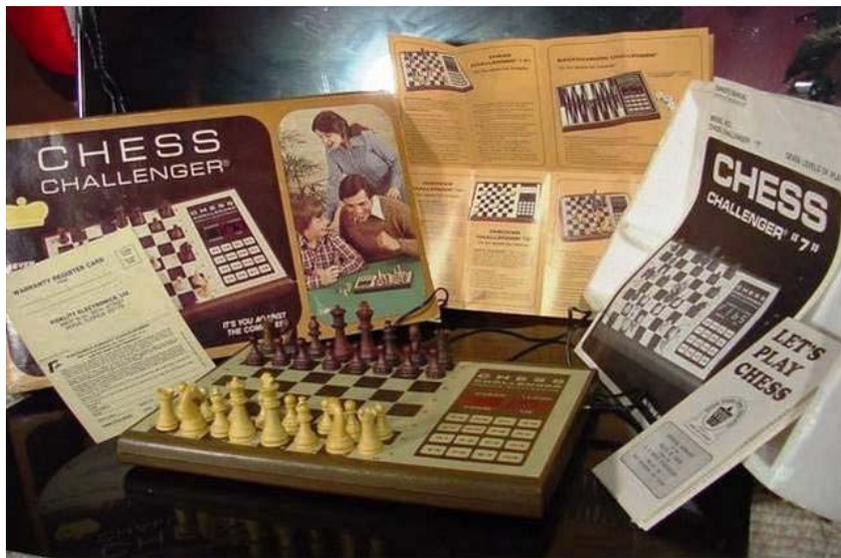
Met een testprogramma, welke beschreven is in de handleiding, is het mogelijk om snel te controleren of het apparaat goed werkt. Met een serieproductie van 600.000 tot opgaves van wel 700.000 exemplaren (!) is dit het meest verkochte model van Fidelity. Vandaag de dag kan men dan ook nog steeds voor een klein bedrag een tweedehandsje aanschaffen ...

---

**Chip**  
**(Dezember 1979)**  
**Ivan Kühnmund**  
**Mephisto schlägt Challenger**

**Chess Challenger 7**

Die traditionelle Werksqualität der Produkte von Fidelity Electronics Ltd. Miami, Florida, gemeinsam mit der langjährigen Routine der firmeneigenen Programmiercrew trägt nun in „Challenger 7“ Früchte. Wofür sein „Challenger 10“ (ca. 698 DM) ganze zehn Spielstärkenstufen benötigte, das bewältigt der Jüngling (ca. 498 DM) mit lediglich sieben Abstufungen. Durch die Straffung der Spielstärke und weitgehende Vereinfachung des Suchverfahrens am Variantenbaum (nach der Shannonschen A Strategie) brachte der Chefprogrammierer des Unternehmens Ron Nelson ein Kunststück fertig.



Der Speicher mit 4-KByte-ROM und ¼-KByte-RAM(!) wurde zusätzlich mit einigen elementaren Eröffnungen bis zum Rande gefüllt!  
Durch diesen Kunstgriff kann das mit dem Z-80-Mikroprozessor bestückte Gerät um einige Züge länger als sein Pate sogar einem erstklassigen Spieler Paroli bieten.  
Dies dauert allerdings nur so lange, bis man in der jeweiligen Eröffnung bei gleichwertigen zur Auswahl stehenden Zügen die letzte Instanz des Zufallsgenerators überlistet hat.  
Aber auch in der Mittel- und Endphase bereitet das Gerät auch einem gewieften „Computerschachfreak“ durchaus eine Menge Freude am Spiel, abgesehen von einigen Regelwidrigkeiten und Unstimmigkeiten.

## Eröffnung

Wenn man dem gespeicherten „Eröffnungskochbuch“ strikt Zug um Zug folgt, antwortet „Challenger 7“ auch bei höheren Starkeinstellungen ziemlich prompt.

Weicht man allerdings von seinem einverlebten Wissen schneller ab, tut sich der „Taschengroßmeister“ besonders in den variantenreichen Stellungen ziemlich schwer und überschreitet in der Regel (manchmal um das Doppelte) die im Prospekt angegebenen Antwortzeiten, Das hat sich in den meisten Testpartien, auf dem Level (LV) 2, 3 und 7 nach dem Anfangszug durchgeführt, voll bestätigt.

Drei Antwortzüge

1.... e7—e5

1.... c7—c5

1.... e7—e6

hatte der Computer darauf parat.



## Ein Beispiel

Setzte man beispielsweise in der Variante offenes Spanisch nach 5. ...Sf6xe4 mit 6.d2-d4 fort, verstrickte sich das Programm durch seinen Geiz selbst in einer hübschen Falle.

**1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf-b5 a7-a6 4. Lb5-a4 Sg8-f6 5. 0-0 Sf6xe4 6. d2-d4 b7-b5 7. La4-b3 e5xd4(?)** Computer sind eben geizig! 7. ...d7-d5 wäre angezeigt.

**8. Tf1-e1 d7-d5 9. Sbl-c3 d4xc3(?) 10. Lb3xd5! Dd8-f6(?) (Lb7)**

**11. Lcl-g5! Df6-d6 12. Ld5xc6+!** Erst jetzt „erblickt“ Schwarz zu seinen Überraschung, daß der weiße Läufer auf „c6“ wegen des aufgedeckten Matts auf der Grundlinie tabu ist und spielt notgedrungen **12. ... Lc8-d7**

Nach dem **13. Dd1xd6! c7xd6 14. Txe4+ Lf8-e7 15. Te4xe7+ Ke8-f8 16. Lc6xa8** haben die Tester die Partie lieber abgebrochen.

## Endspiel

Da diesem Spielabschnitt die Anforderungen eines Schachproblems sehr nahe stehen, beschränken sich die Prüfer auf die schon „Mephisto“ und „Boris-Diplomat“ gestellte Stellung aus Kortschnoj—Karpow, Baguio, 1978.

Während bei den Versionen auf dem Level (LV) 3, 7 und 6 die rettende Fortsetzung ausblieb (das Programm gab nach 1. Th7-f7? seine Niederlage beschämend zu) erschien bei der Version LV4 auf der LED-Anzeige zum allgemeinen Erstaunen nach 6 min die richtige Lösung 1. h3!. Challenger 7 als „Problemknacker“ hat eben was dazugelernt!

Abschließend kann man bestätigen, daß Challenger 7, trotz der noch zu behebenden technischen Mängel, eine ausgereifte Züchtung darstellt, die vor allem dem Amateur- und dem Mittelklassenspieler durchaus gewachsen ist und immer noch zu den besten seiner Preislage zählt.



## 7 Schwierigkeitsstufen

- CL 1 = 5 sek (Anfänger)
- CL 2 = 15 sek (Durchschnittsspieler)
- CL 3 = 1:20 min (fortgeschrittener Spieler)
- CL 4 = 20 min (Problemstufe – bis Matt in 2 Zügen)
- CL 5 = 24 Stunden (Fernschachstufe – Analysestufe)
- CL 6 = 6 min (erfahrener Spieler)
- CL 7 = 3 min (Turnier-Übung – 40 Züge in 2 Stunden)

*Erwerbsquelle: Chip (Elektronik in Hobby und Beruf), nr. 12 (Dezember 1979), S.44-49, Ivan Kühnmund: Mephisto schlägt Challenger.*

*Test: Schachcomputer Mephisto [Prototyp], Chess Challenger 7 & Boris Diplomat (I).*

---

## Produktinformation in Stichpunkten

- Abmessungen (Breite x Tiefe x Höhe): 30 x 20 x 3 cm
  - Gewicht: ca. 600 Gramm
  - Zugeingaben über Tasten
  - Leuchtanzeige: LED-System
  - Gibt akustische Signale
  - Spiel mit Weiß und Schwarz: (allerdings nur mit verkehrter Notierung)
  - Spielt gegen sich selber
  - Änderung der Stufen im Spiel: (nicht aber während des Denkvorganges)
  - Löschung von Zügen vor der Einspeicherung
  - Löschung von Zügen nach der Einspeicherung (umständlich)
  - Zufallsgenerator
  - Rochade (einfache Eingabe)
  - Ausführung der Rochade durch den Rechner (häufig)
  - Schlagen im Vorbeigehen dessen Ausführung (einfach selten)
  - Bauernumwandlung für den Gegner automatisch Dame)
  - Bauernumwandlung für den Rechner (automatisch Dame)
  - Unterverwandlung für den Gegner in eine andere Figur ist möglich
  - Beobachtung des Suchvorganges ist nicht möglich
  - Anforderung anderer Gegenzüge des Rechners
  - Voranzeige eines zweizügig-Matts zugunsten des Rechners
  - Dreimalige Stellungswiederholung durch den Rechner oder den Gegner: keine Anzeige
  - Anzahl der gespielten Züge: keine Anzeige
  - Eingabe von Stellungen ist umständlich
  - Korrektur von Stellungen ist einfach
  - Abruf der Figurenstellung ist nicht möglich
  - Graphische Anzeige der Stellung
  - Lösung von Zweizügern (ja, aber nicht alle)
  - Anzahl der vorausberechneten Züge: höchstens 6 Halbzügen
  - Programmtyp: Strategie A
  - Antwortzeit auf höhere Spielstärken: ist zu lang
  - Eröffnungsbibliothek: elementare
  - Lieferung mit Brett und Figuren: ja
  - Gängigkeit der Tastatur: etwas schwer
  - Betriebsstörungen: selten
  - Anschluß über Netz: ja
  - Nützt die Bedenkzeit des Gegners aus: nein
- 



### **An unknown eBay seller wrote this nice story ...**

... To have been manufactured in the late 70's with the limited technology available back then...this machine is SURPRISINGLY strong! Don't get me wrong, it's not going to scare a strong club player, but it gives a remarkable game to anyone under that skill level. This was the first chess computer I ever bought. I had just gotten interested in chess deeply and just simply couldn't find anyone to play, so I went to Sear's and bought it. It was more than a match for me back then and now many years later I liked to think I had surely grown beyond the point where a machine that old could seriously challenge me.

So when I saw one on ebay about a year or so ago, I bought it for old time's sake and sat down one night and plugged it up and set in. I literally LOVE the way this CC 7 plays...it doesn't try to do anything fancy, it's not a tactical monster like the better modern machines are... but it plays really, make-you-think, better-watch-your-butt, SOLID chess!

To make a long story short, it pretty much rolled over me. Not spectacularly, but it just got a little advantage here, a little advantage there, stayed focused on where it seemed to "know" it had me, and before I knew it... I was resigning. It played surgically and relentlessly and had me "on the grill" very quickly. Imagine my chagrin ! I told myself, oh I wasn't really trying and paying attention, so I played another. Same result. Again....same result. I'm no slouch at chess (I guess that would be a matter of opinion...) and when I'm not tired and really have my mind on the game I am close to a Category A player, but this particular chess computer seems to read my mind!

Anyway, I finally did get a few victories but it was because the drawback to these older chess computers was that the programmers hadn't developed the end-game capabilities the modern machines have. You can look at this fact two ways, (1) This chess computer won't give me a challenging endgame or (2)...if I can just MAKE IT to the endgame...I might have a chance!

The games I won were because it seemed to lose it's way in the endgame and I am a fair end-game player.. That doesn't mean that you can come back and win if it has just been killing you...if it has a material advantage large enough it WILL defeat you... regardless. This was one of Fidelity's most successful chess computer's at the time, selling many thousands over a short period of time.

This one is in perfect working condition and has all components, including the manual, all pieces, AC adaptor, and the box with a sturdy styrofoam insert in good shape. The outer box shows considerable wear with one end flap missing but is otherwise very intact and thoroughly readable. I believe this CC 7 is worth every penny I am asking for it...and more. Yes, you might find a cheaper listing but is the unit as complete and in as good condition as this one? I can guarantee this unit to work perfectly and is everything I've said it is.

Rest assured, I have another one or I would definitely NOT be selling this one. Put away any pre-conceptions you may have about how weak these older machines were... that may apply to others, but this CC 7 will change your mind. 7 levels of play, including an Infinite level. Features include Takeback, Position Verification and Piece/Problem Setup, Monitor mode, Computes for either side whose move it is allowing Changing Sides at any time, and more. Operates only by AC adaptor, which is included ...

---

## “CC7” ... Hans-Jürgen Schaefer (28.02.2007)

Hallo Hein!

Vielen Dank für die sehr interessanten Informationen rund um den CC (Super) 7!

Ich selbst habe immer nur einen einzigen CC7 besessen (Modell BCC, Seriennummer 232825). Ein Freund hatte sich etwa 1980 auch einen CC7 gekauft, der eventuell minimal besser spielte als mein eigener. Aber ich hatte damals zu wenige Partien mit seinem Gerät gespielt um das definitiv sagen zu können, geschweige denn systematische Vergleichstests durchgeführt. Wenn ich mich recht entsinne, steckte sein CC7 allerdings in einem braunen Kunstlederkoffer, meiner hingegen in einem grünen. Außerdem gab es noch eine andere Verpackung des CC7, allerdings wohl hauptsächlich im Ausland.

Neulich habe ich in Ismenios Forum davon gelesen, daß es CC7-Versionen gegeben haben soll, die betrogen haben (da soll mal unvermutet eine Mehrdame auf dem Brett erschienen sein und ähnliches...). Dies wurde anscheinend von einem anderen Amerikaner bestätigt, wohingegen Alain Zanchetta aus Frankreich wie auch ich nie irgendwelche "Phantomfiguren" beobachtet hat. Dies müßte man natürlich noch verifizieren. Sollte sich diese Story aber bewahrheiten, spricht es dafür, daß es in den USA wohl frühe CC7-Geräte mit Softwarefehlern gab, die vielleicht schon bereinigt worden waren bei den ersten Geräten, die in Europa verkauft wurden.

Es war ja auch später durchaus gängige Praxis...ohne nähere Ankündigung irgendwelche Verbesserungen/Spezifikationen durchzuführen...siehe nur die Versionenvielfalt bei CC9! Weiß man eigentlich wieviele Versionen es davon gibt? Beim CC9 ist es allerdings einfacher die Versionsunterschiede zu erkennen, es gibt da sozusagen eine "Referenzposition".

Die Analysemitteilungen von H-P Ketterling fand ich am spannendsten, leider waren sie nur pauschal, ohne die Unterschiede genau zu belegen (die unterschiedlichen Einzelergebnisse im Initiativtest bzw. im Rechentiefetest interessieren mich besonders).

*[HV: pauschal: een niet gedifferentieerd oordeel.]*

### Teststellung 1

Bei folgendem Vierzuger berücksichtigt CC7 die Verteidigungsmöglichkeiten des "schwarzen Siegfrieds" (= einzig bewegliche schwarze Figur, die wegen Pattgefahr unverletzlich ist) Ta6 nicht:

Karl Fabel, Deutsche Schachblätter, 1942, 4#, Lösung 1. Te5!

W: Kc2, Tc5, Lg8, Sa3, Bb2

S: Ka1, Ta6

Lösung 1. Te5! Tc6+ 2. Lc4 Te6 3. Kc1 4. Sc2#

Dieses Problem ist für den CC7 viel zu schwierig, um so erstaunlicher, daß nach kurzer Zeit auf Level 4 die Anzeige des CC7 aufgeregt blinkt, er glaubt ein Matt erkannt zu haben:

1. Kc1!?

Nun tritt aber der "schwarze Siegfried" in Aktion: Txa3! Der Turm ist unverwundbar, bxT ist ja Patt. Diese Variante scheint der CC7 in seinem Suchbaum bei der Vorausberechnung nicht erkannt zu haben bzw. hat sie zu Unrecht abgeschnitten.

## Fortsetzung von Hans-Jürgen Schaefer

### Teststellung 2

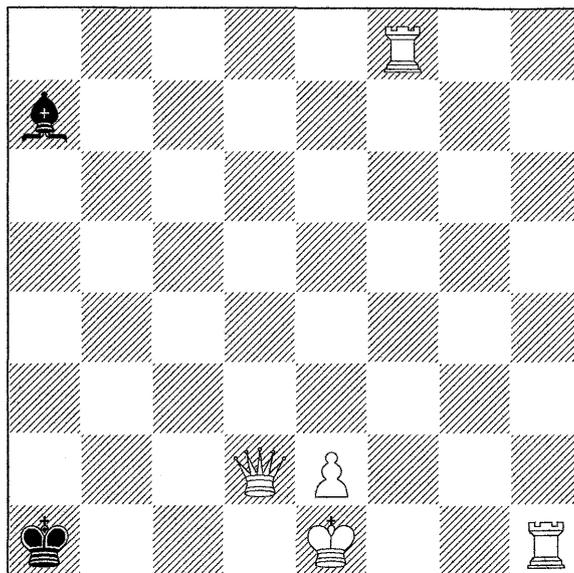
Auch beim Zweizüger von A. W. Galitzky, 2#, Niwa, 1905, Lösung: 1. Td2!  
(Weiss: Kh5, Da1, Ta2, Sf5, Bd3; Schwarz: Kf3, Lc1) hat der CC7 auf Level 4 seine Probleme mit dem schwarzen Siegfried: statt der Lösung präsentiert CC7 1. Dd4? mit Mattankündigung. Wiederum übersieht er die Unverletzlichkeit des schwarzen Siegfrieds der sich mit 1. ...Ld2! in die Bresche wirft.

Nach 2. Txd2 ist es Patt, aber nicht Matt, daher vorausschauend 1. Td2! Lxd2 2. Df1#  
[Hein V: Nebenlösungen: 1. De5! Ld2 2. Dg3 Matt (oder 1. De5! Lf4 2. Le4 Matt).]

### Teststellung 3

Beim Rochadeproblem des Rätselonkels F. Giegold, 2#, Süddeutsche Schachzeitung, 1959, Lösung: 1. Tf2!

(Weiss: Ke1, Dd2, Tf8, Th1, Be2; Schwarz: Ka1, La7) liegt das Problem weniger in der Berechnung der Rochademöglichkeit, der Fehlzug 1. Tb8? resultiert erneut aus dem Ignorieren des garstigen schwarzen Siegfrieds: 1. Tb8? Lb6! 2. Txb6?? Patt, 2. e3 Ld4 3. O-O wird nur Matt in 3, aber ich bezweifle stark, daß CC7 dies schon auf Level 4 erkannt hatte. Das kürzere Matt in 2 mittels 1. Tf2! geht ihm durch die Lappen.



Kein Matt in 2 für Chess Challenger 7 ...

Lösung: 1. Tf2!

### Teststellung 4

Sehr sonderbar verhält sich der CC7 in folgendem Stellungspaar:

Weiss: Ke8, Da2, Bg5; Schwarz: Kh8, Bg6

Hier findet CC7 das Matt in 2 problemlos auf Level 4 innerhalb weniger Sekunden

1. Kf7! Kh7 2. Dh2# Ein Kinderspiel.

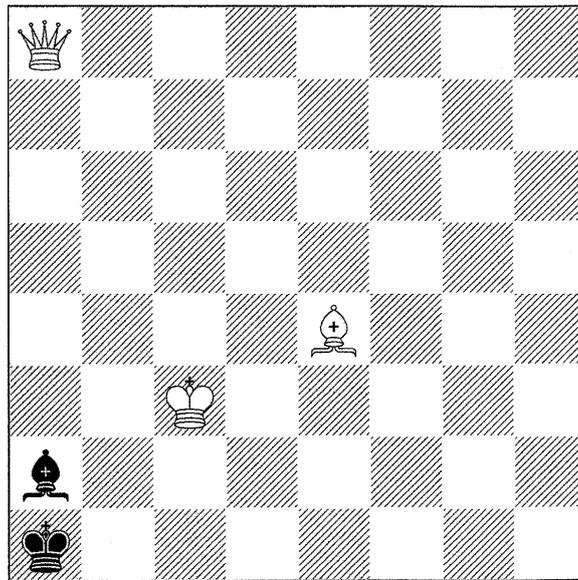
Versetzt man in obiger Stellung allerdings den schwarzen König von h8 nach h7 ist der CC7 (Level 4) völlig verwirrt: anstatt z.B. mit 1. Kf7! Kh8 2. Dh2# die Sache zu beenden, spielt CC7 perpetuum mobile 1. Df7+? Kh8 2. Db3 Kh7 3. Df7+ Kh8 4. Da2 Kh7 usw. CC7 pendelt ewig mit seiner Dame zwischen f7 und a2 (gelegentlich auch b3) hin und her ohne zum Mattsetzen zu kommen, obwohl Df7+ stets mit Mattankündigung erfolgt (blinkende Anzeige)! Dabei kann man wegen Stellungswiederholung remis reklamieren.

## Fortsetzung von Hans-Jürgen Schaefer

### Teststellung 5

Auch im niedlichen Fünfsteiner von Karl A. K. Larsen, 2#, Sydsvenska Dagbladet Snällposten, 1925, Lösung: 1. Lb1!

(Weiss: Kc3, Da8, Le4; Schwarz: Ka1, La2) spielt der schwarze Siegfried CC7 einen Streich. Mit 1. Db7? glaubt CC7 ein schnelles Matt (in 2) gefunden zu haben, übersieht aber wiederum den Verteidigungszug 1. ...Lb3! 2. Dxb3?? Patt.



Wiederum kein Matt in 2 für Chess Challenger 7 ...  
Lösung: 1. Lb1!

### Teststellung 6

Noch gravierender ist der illegale Zug, den CC7 in folgender Mattaufgabe ausführt, die Deine Testposition aus Volkskrant 2003 leicht variiert:

Weiss: Kh2, De7, Tb5, Bf3, g2, h4;

Schwarz: Kh6, Dd2, Tf6, Bg6, h7

Die Lösung des Vierzügers 1. Th5+! Kxh5 (gxh5? 2. Dxf6#) 2. Dxb7+ Dh6 3. g4+ Kxh4 4. DxD# ist für CC7 zu kompliziert.

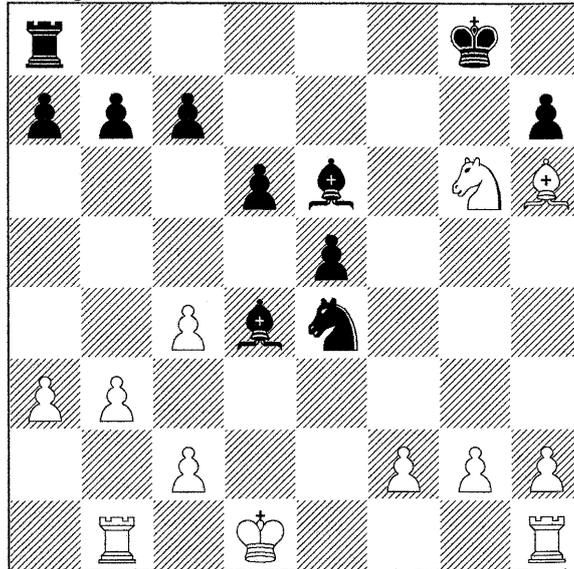
CC7 fällt nach knapp 10 Minuten nicht nur auf die Pattfalle 1. Dxf6?? herein, sondern spielt zu allem Überfluss nach dem Antwortzug 1. ...Dxg2+! sofort innerhalb einer Sekunde auf Level 4 den illegalen Zug 2. Dd8??? mit dem Kommentar "I lose" versehen statt mit 2. Kxg2 pattzusetzen. Auch auf den Stufen Level 2 und Level 7 gibt CC7 wie aus der Pistole geschossen diesen illegalen Zug aus. Fabriziert CC7 "Super" auch diesen illegalen Zug?

## Fortsetzung von Hans-Jürgen Schaefer

### Teststellung 7

Rochade-Bug des Chess Challenger 7 (CC7 Modell BCC in Koffer, Seriennummer: 232825)

Weiss: Kd1, Tb1, Th1, Lh6, Sg6, Bc2, f2, g2, h2, a3, b3, c4  
Schwarz: Kg8, Ta8, Ld4, Le6, Se4, Be5, d6, a7, b7, c7, h7



Weiss (Chess Challenger 7) am Zug

Zum Rochade-Bug des Chess Challenger 7 zieht der CC7 auf Stufe 4 nach ca. 5 Minuten (auch auf Stufe 5 nach etlichen Stunden) D1F1 (??), was soviel besagen soll wie lange Rochade.

Die anschliessende Stellungskontrolle bestätigt dies: der weisse Turm h1 ist nunmehr nach e1 gewandert, der weisse König von d1 nach f1 gesprungen, lange Rochade einmal anders, aber absolut illegal !

Wie verhält sich der CC 7 "Super" hier ? Wenn Du Zeit hast, vielleicht prüfst Du diese Aufgaben auch mit Deinem CC Voice (Advanced)? Ich bin auf Deinen "Super" CC7-Abschlussbericht schon mächtig gespannt!

Ich habe leider nicht die email-Adresse von H-P Ketterling, aber vielleicht könntest Du ihm ja folgende 7 Stellungen weitergeben. Gibt es bei diesen 7 Positionen Unterschiede zwischen CC7 und CC7 "Super"?

Wäre toll, wenn Hans-Peter Ketterling, der beide Exemplare besitzt, dies bitte testen könnte!  
Viele Grüße, Hans-Jürgen

**(klik [hier](#) voor een uitwerking van de stellingen van Schaefer van 6 modellen CC7 van verzamelaar Luuk Hofman)**

*H.V.: Prachtige stellingen van Hans-Jürgen Schaefer! Een antwoord op al zijn vragen zal op termijn volgen. Ik zal opnieuw contact opnemen met Hans-Peter Ketterling ...*

---



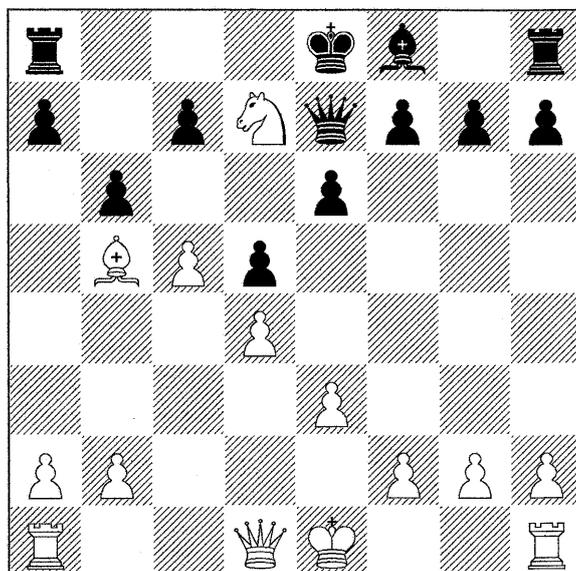
### Noch einmal ... Hans-Jürgen Schäfer ...

Hier noch eine Kurzpartie die einen Rochadefehler beim Toytronic Chess Electronics,  
= Fidelity Chess Challenger 10 (A) aufzeigt.

White: Toytronic Chess Electronics (Level 2)

Black: "Chess Challenger 7 (Level 2)

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Nc3 Nf6 4. Bg5 Nbd7 5. Bxf6 Nxf6 6. e3 Qd6 7. c5 Qe7 8. Bd3 Bd7  
9. Nf3 b6 10. Nb5 Bc6 11. Ne5 Bxb5 12. Bxb5+ Nd7 13. Nxd7



13... O-O-O

Bug: Toytronic Chess Electronics akzeptiert die legale lange Rochade von Schwarz nicht!  
(13... c6)

Tritt dieser Fehler auch bei den Chess Challenger 10 Modellen auf ?

Groetjes,  
Hans-Jürgen



Chess Challenger 7 mit ein festes Kabel zum Netzadapter.  
Abbildung von Sammler Manfred Vellmer (2003).

### Computer Chess Game magazine ad from 1983 ...

This is an authentic Computer Chess Game magazine ad from 1983. The ad measures 8" wide and 11" long. This ad is in good condition, backed ( not glued ) by poster board under plastic. This is an original magazine ad, not a copy or reproduction.

**SLASHED TO \$39!**

**Computer Chess**

**PRICE SLASHED**

**Suggested Retail Price \$116. March 1983 Dealer Cost \$75. Now Cut to \$39.**

Prepare yourself for the most aggressive attack and the most challenging game of your life. This chess computer has 7 levels of difficulty. Plus you'll save \$76.

If you regard the computer Chess coming along with this awesome space age computer equipment...

You'll be challenged by 7 levels of difficulty and a program that can actually evaluate over 2,024,000 board positions. So, you had better come out fighting.

The only thing you won't have to fight about with this computer is the price. We've already dropped Fabrikal's \$116 price down to just an incredible \$39.

**PRICE SLASHED**

**Simple to Use**

Anyone that's said, "chess is too hard to learn," using this computer is incredibly easy. You don't even have to tell the computer which piece to move.

Just tell the computer which square you want to move from and to. The computer knows the exact location of every piece on the board, so it automatically knows what piece you're moving.

When the computer wants to move, it shows you the square it wants to move from and the square it wants to move to on its 7-segment LED display.

It's simple. It's easy. And best of all, it lets you concentrate on your game, not on how to use the computer.

**OUTSMART THE COMPUTER**

Each of level one you may need help beating this super smart computer.

There's help. Just touch a button, and the computer will print out a hint. We will print your best possible move. A second button touch will send you back to the next rule to pick the best response.

You can cheat. Let's say you make a really dumb move. After you see what the computer does (which, by a lucky year that, all is not lost).

If you're the type of person who says, "I only had my Queen back, I would beat this thing," no problem. You can still back in any game, anytime.

And, that's not all. Not only can you still back in any game you're lost, you can take any of the computer's game. So, you can put out a party. Bring a friend or even a Queen.

But there are limits. This computer won't let you make an illegal move. And, it won't make any illegal moves itself.

There's more. The computer has a broad vocabulary of chess related book openings such as Sicilian, King's Pawn, or Queen's Gambit Declined. Plus, you can set up any classic chess game in 100-plays and see how you would do.

It does everything a real chess master would do. It analyzes if they pass or come from what or passant. So, best of luck.

I don't love this computer at level 5 unless it calls its advanced level. And I don't even want to talk about my games at the level 7 tournament level.

**WOW, IT'S REAL CHESS.**

But when all is said and done, playing chess is what it's all about. And this game is very smart, very tough, but incredibly easy to use.

It is full sized, measuring 12 1/2" wide, 8" deep and 1" high. It comes complete with 100-piece standard design magnetic chess pieces. And, it simply plugs into any standard wall plug.

It's made in the United States (and it's changed by Fabrikal Electronics). They are the largest and best known of the chess computer manufacturers. And it's backed by their limited warranty.

**SO WHY IS IT SO CHEAP?**

Fabrikal is in the forefront of new chess technology. Their new line has a new concept look and a new way of entering your moves into the computer panel. Every time the computer moves are still the same, they're shown on a display of work lights.

The new system doesn't make the computer any smarter, but since the computer doesn't look like the rest of their line, they sell at 16,000 of these cheap but incomparable computers to DAK for each. So, you'll save a bundle.

**TRY TODAY COMPUTER CHESS. RISK FREE.**

If you like a challenge and you're serious enough to win instead of losing to a computer, why not play just one game. If you aren't 100% satisfied, you can return this computer within 30 days in its original box for a purchase refund.

To order your Fabrikal Chess Challenger 7 Computer Chess, ask free with your credit card. Call toll free or send your check for the suggested retail price of \$116. Don't wait until the dealer cost shows on the current March 1983 price list of \$116. Send just \$39 plus \$3.00 for postage and handling to DAK, Dept. No. 8822, CA via add \$16 tax.

Whether you're a novice or a master, one of the 7 levels will improve your game. Plus it's a fabulous \$116 value gift for someone really important, the yourself.

**DAK DISTRIBUTION INCORPORATED**

**TOLL FREE 1-800-477-3600**

**CALL TOLL FREE 1-800-567-1111**

10000 University Blvd., N. Hollywood, CA 91605

## “IT’S YOU AGAINST THE COMPUTER”

CHESS CHALLENGER “7” invites chess players to learn, improve and match their skills against a Computer’s mind. Seven levels of playing difficulty from beginner to expert. An excellent chess game at an ECONOMICAL PRICE.

Look at these outstanding features:

- Seven different levels of playing difficult including “Mate In Two” and “Chess by Mail”.
- Levels changeable during game: Change from 1 to any level through 7 at any time, on any move.
- Random computer responses vary every game.
- Selection of offense or defense: Play from the bottom of the board or the top of the board. Choose either black or white.
- Position Verification by computer memory recall.
- Plays opening defenses from chess books, i.e. Sicilian, French, Ruy Lopez, Queens Gambit Declined,
- Analyses as many as 3,024,000 board positions.
- Audio Feedback: Single tone, each time you press a key; double tone when computer responds.
- Problem Mode: Establish your own chess positions and watch the Computer react.
- Override Key to make multiple moves: Make two, three, or more moves before the Computer responds.
- Add or subtract pieces during game: Put back the piece you lost by override or take away the Computer’s queen for a more even game.
- Pawn promotion to selected piece: Promote a pawn to a queen automatically or select a knight or another piece instead.
- En Passant Capture; by the Computer or it accepts your En Passant Capture.
- Plays against YOU; plays against ITSELF!
- Sides changeable in MID-GAME on any move.

Numerous other features, including e simulated woodgrained housing, 12 x 8 x 1 inch high, large ½ inch LED display, and Staunton design chess pieces, 100% solid state.





## CHESS CHALLENGER® "7"

### "IT'S YOU AGAINST THE COMPUTER".

CHESS CHALLENGER® "7" invites chess players to learn, improve and match their skills against a Computer's mind. Seven levels of playing difficulty from beginner to expert. An excellent chess game at an ECONOMICAL PRICE.

Look at these outstanding features:

- Seven different levels of playing difficulty, including "Mate in Two" and "Chess by Mail."
- Levels changeable during game: Change from 1 to any level through 7 at any time, on any move.
- Random computer responses vary every game.
- Selection of offense or defense: Play from the bottom of the board or the top of the board. Choose either black or white.
- Position Verification by computer memory recall.
- Plays opening defenses from chess books, i.e. Sicilian, French, Ruy Lopez, Queen's Gambit Declined.
- Analyzes as many as 3,024,000 board positions.
- Audio Feedback: Single tone each time you press a key; double tone when computer responds.

- Problem Mode: Establish your own chess positions and watch the Computer react.

- Override Key to make multiple moves: Make two, three, or more moves before the Computer responds.

- Add or subtract pieces during game: Put back the piece you lost by override or take away the Computer's queen for a more even game.

- Pawn promotion to selected piece: Promote a pawn to a queen automatically, or select a knight or another piece instead.

- En Passant Capture: by the Computer or it accepts your En Passant capture.

- Plays against YOU, plays against ITSELF!

- Sides changeable in MID-GAME on any move.

Numerous other features, including a simulated wood-grained housing, 12 1/4 x 8 1/2 inch high, large 1/2 inch LED display, and Staunton design chess pieces, 100% solid state.



BCC/CC7



**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 brochure (1981)

### Programmierer / Programmer

- Ronald C. Nelson

### Baujahr / Release

- Erste Erscheinungsdatum: Mai ~ Juni 1979

### Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: Z 80A
- Taktfrequenz: 4 MHz
- Programmspeicher: 4 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 256 Byte RAM

### Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke: ca. Elo 1260

### **Literaturhinweise / Literature summary / Literatuuroverzicht:**

- 12-1979, Chip (Elektronik in Hobby und Beruf), nr. 12 (Dezember 1979), S. 44-49, Ivan Kühnmund: Mephisto schlägt Challenger. [Mephisto prototype.]  
Test: Schachcomputer Mephisto [prototype], Challenger 7 & Boris Diplomat.
- 12-1979, Der Spiegel, Nr. 49, S. 119-130: Markt und Müll.  
[Veel info en een testbespreking (tabeloverzicht) over Boris Diplomat, Boris, CompuChess II, Commodore Chessmate, CC7, CC10C, MKI, MKII, Super System III. Der Spiegel, S. 126: Vom Typ "7" sind zwei Versionen zum selben Preis auf dem Markt.]
- 12?-1979, Zie Wegam brochure.
- 03-1980, Kijk, Tim Krabbé: Schaaktoernooi voor zes computers en één heer.  
Tim krabbé (p. 138): CC7 past en passant en rokaderegel goed toe! Kent minorpromotie, noch, verbijsterenderwijs de patregel! Dat laatste sluit hem van veel schaakproblemen uit. [Een van mijn favoriete artikelen met een prachtige foto van Tim Krabbé achter zijn schaakcomputers. In dit artikel worden de volgende schaakcomputers besproken: MK I, Compu-Chess II, Conic, Boris, Boris Diplomat, Chess Challenger 7, Chess Challenger Voice en de Chess Champion Super System III.]
- 05?-1980, Björn Schwarz, Heim-Schachcomputer, (1980) S.50-51.
- 07-1980, Schachecho, Nr. 13/14, S.222, Helmut Schöler: Was können Schach-Computer?  
[Helmut Schöler, S.222 (1<sup>e</sup> kolom): Helmut geeft aan dat er verschillende versies zijn, maar verder geeft hij geen details!]
- 06-1980, Ketterling-Schwenkel-Weiner: Schach dem Computer, S. 138.
- 06?-1980, Ludek Pachman & Vas Kühnmund: Computerschach - Intelligenzduelle zwischen Mensch und Denkmaschine, S. 92-93.
- 11-1980, DM-Verbraucher magazine, S. 28, Gerhard Piel: Mit Schäferzügen nicht zu packen. [Test: CC Pocket Chess, Boris Diplomat, CC7, CC Super System III, Chess Challenger 10 C, CC Sensory 8, Mephisto I, CC Voice, Intelligent Chess, CC Sensory Voice, MGS Sargon 2.5, Chess Challenger Grandmaster, ARB Sargon 2.5, Boris Handroid.]
- ??-1980, Julio Kaplan, How to get the most from your chess computer.  
[Julio geeft 3 partijen met commentaar! De menselijke schakers behoren tot 'Category III'. (average amateur tournament player = 1400/1500 Elo rating/DWZ!)]
- 06/07-1981, Databus, p. 26, Jan Louwman: Negen schaakcomputers getest.
- ??-1981, Brochure Fidelity '81' (specificaties).
- ??-1982, Tim Harding, The chess computer book. [Partijen en bespreking.]
- 03-1983, CSI 1/83 S. 14-17, Gerd Friedrich: Buchbesprechung (Marktübersicht).  
HV: Marktoverzicht en specificaties van schaakcomputers tussen 1977 en 1983.
- 10-1987, Europa-Rochade, S. 27-28,  
Hans-Peter Ketterling: "Zehn Jahre Mikroschachcomputer".
- 12-1996, CSS 6/96 S.40-41, Karsten Bauermeister: Schach aus der Tasche (Teil 1).  
Die Geburtsstunde der Schachcomputer.
- 05-1999, Chessbits 1/99, S. 50-53, Alwin Gruber: Thank you, Mister Spock!  
Die Geschichte der Fa. Fidelity Electronics Ltd. Teil 1: 1977-1981.
- 02-2002, Computerschaak (CSVN), Nr. 1, Rob van Son: De schaakcomputer daagt u uit!  
[Rob overtrof zichzelf met dit prachtige artikel over de geschiedenis van de eerste schaakcomputer, de Fidelity Chess Challenger 1 en wat vlak daarna nog op de markt kwam.]
- 09-2003, Manfred Vellmer (Sammlung 02.09.2003), Baujahr: 05-1979.