

10-1979 [N-0801] Fidelity - Voice Chess Challenger

Fidelity model: VCC. De Duitse editie, dus met Duitstalige stemfuncties verscheen in oktober 1979 op de markt en was daarmee op dat moment de sterkst verkrijgbare schaakcomputer. Het zou goed kunnen dat de Amerikaanse versie er nog iets eerder was. Het is echt één van mijn favorieten want het complete concept is zeer doordacht. Het design is gewoon oogstrelend en van die stem (bij het opstarten) krijg je nooit genoeg. Bovendien kon Challenger Voice (een novum) matzetten met looper en paard. Dat kon deze geweldenaar natuurlijk nog niet optimaal, maar bij lange bedenktijden zo vanaf level 5 met ca. 140 seconden per zet was het wel oppassen geblazen als je dit roemruchte eindspel moest verdedigen.

Der Chess Challenger Voice ist der erste Schachcomputer der nicht nur denken kann sondern auch sprechen!

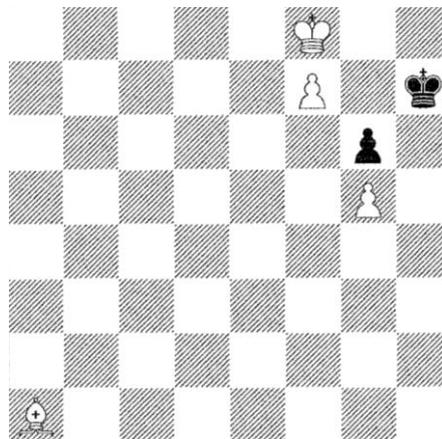


Voice Chess Challenger

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

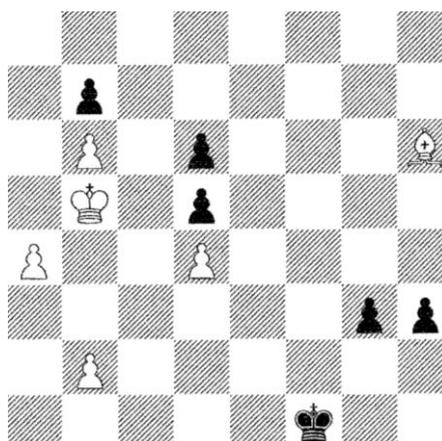
Are there different versions of the standard Challenger Voice?

Zoals we weten bracht Fidelity wel vaker onaangekondigd lichte verbeteringen aan tijdens het productieproces. In Schaakbulletin (maart 1980) kunnen we op pagina 144 in het artikel van Tim Krabbé "De Micro's" het volgende lezen; "In de meeste opzichten is de Voice een verbeterde en verfraaide versie van de Chess Challenger 7. Met dezelfde minpunten; het bewerkelijke opzetsysteem en het voor dit niveau ontoelaatbare ontbreken van de patregel. **Maar ik heb twee verschillende Voicen in huis gehad, en de tweede beheerste pat wél!** Er zijn dus verschillende series, waarvan ik niet weet hoe je ze moet herkennen. Advies test dit even in de winkel." En in het tijdschrift Kijk, (maart 1980) schreef Tim Krabbé; "Zeker bij dit juweel van een machine is het merkwaardig dat hij de patregel niet kent, wat zijn eindspel niet ten goede komt, en het oplossen van talloze schaakproblemen voor hem onmogelijk maakt."



Wit speelt en wint.

Tim Krabbé: "In bovenstaande teststelling staat wit natuurlijk gewonnen, maar voorlopig moet hij het pat opheffen, en daarvoor is maar een zet: **La1-h8!** CompuChess II, Conic, Boris, Boris Diplomat, Super System III, speelden hier bijna onmiddellijk La1-h8! Chess Challenger 7 en Chess Challenger Voice, onwetend van pat, deden Kf8-e8 evenals de MK I."



Wit speelt en maakt remise.

Tim Krabbé: "Ook deze stelling van Campbell uit 1855 baarde veel opzien. Super System III heeft 27 minuten nodig voor **1. Ld2!**, met de pionte **2. La5** en **3. b4** met onophefbaar pat. De Challenger Voice kan dit allemaal niet, omdat hij de patregel niet kent."

Chess Challenger Voice en de Chess Challenger 10 geschiedkundig gezien

Eigenlijk is de Challenger Voice niet meer (en niet minder) dan een sterk verbeterde Chess Challenger 10 met stemfuncties! Zelfs ná de introductie van de Challenger Voice was het nog niet over en uit voor de "aloude" Chess Challenger 10, want (voor wie het niet weet) in 1980 was er opnieuw sprake van een nieuwe versie van de Challenger 10, en wel in de gedaante van een "Chess Challenger 10 de luxe". Deze editie noemde men ook wel de "Chess Challenger 10 (D)." Ik heb daar enige jaren geleden al eens over geschreven. Zie daarvoor het item "Chess Challenger 10 de Luxe (production samples)." Die Chess Challenger 10 de luxe is dus nooit officieel verschenen. Toch zou het kunnen dat er prototypes of proefexemplaren bestaan, want onlangs was er weer sprake van deze "D-versie." Zie daarvoor het item over de "Chess Challenger 10 (C)." De vastgestelde verkoopprijs van die Chess Challenger 10 (D) lag een stuk lager (DM 599,00) dan die van de Chess Challenger Voice (DM 998,00), en daarmee kan men concluderen dat het programma zwakker zou zijn dan die van de Challenger Voice maar sterker dan die van de Chess Challenger 10 (C), en uiteraard dat alles zonder stemfuncties.



Voice Chess Challenger

(Afbeelding uit de cursus informatica "Basic Plus" -1985)

Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

Ein detaillierter Bericht über das Modell „CHESS CHALLENGER VOICE“

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

Test VI: „Chess Challenger VOICE“ — Superstar mit vielen Fehlern!

Für ihn werden 998,— DM verlangt. Ob sie es wert sind, muß jeder selbst beurteilen. Kritische Käufer werden ihn u.U. sogar zurückgeben, denn wer nämlich glaubt, mit dem Tausender ein fehlerloses Gerät gekauft zu haben, wird bald einen Besseren belehrt. In einigen Stellungen, auf die ich später noch kommen werde, macht er „unmögliche Züge“ bzw. zieht überhaupt nicht mehr! Hier reagieren die Geräte jedoch nicht alle gleich „falsch“, sondern überbieten sich sogar noch in bezug auf die Unmöglichkeit des nächsten Zuges! Im Gegensatz zum „Boris“, der bestimmte Fehler (siehe letztes Heft!) erst nach dem Einsetzen einer Situation aufkommen läßt, entwickelt „Challenger Voice“ Fehler während einer Partie, die dieselbe sofort abbrechen lassen, da eine Fortsetzung nicht mehr möglich ist. Die verehrten Leser können jedoch beruhigt sein: Etwa in einer von hundert Partien(!!) ergab sich die genannte groteske Situation! Bei meinem großen Partienmaterial vermag ich — wohl ziemlich alleine auf weiter Flur — auf mehrere solcher Fälle zurückzugreifen, die ich in meinem Bericht den Lesern natürlich nicht vorenthalten möchte.

Was macht diesen Computer so teuer? Daß er der einzige sprechende Schach-Computer ist, wird vielen bereits bekannt sein. Seine tiefe blecherne Stimme mag beim Einsetzen der Figuren bei Problemen zwecks Stellungskontrolle vielleicht in positivem Sinne von Nutzen sein, doch während einer Partie stellt man sie am besten ab. Vergißt man z.B. bei einer Problemeingabe kurz vor dem Schlafengehen die Stimme abzustellen, wiederholt später der Computer nach gefundener Lösung monoton die ganze Nacht hindurch, daß „IHR ZUG“ an der Reihe ist; anfangs spricht er die Lösung einige Male durch. Einbrecher werden im Urlaub sicherlich abgehalten! Ein Gag, auf den verzichtet werden konnte. Stark gegenüber allen anderen Micro-Computern ist der „Voice“ im technischen Teil eines Endspieles! Als einziger vermag er mit zwei Läufern, mit einem Turm, einer Dame und sogar mit Springer und Läufer den bloßen König matt zu setzen! Diese Tatsache macht ihn zur Zeit zum weltstärksten Endspiel-Computer! Daß ihm 46 Literaturvarianten einprogrammiert worden sind, mag für einen lernenden Spieler vielleicht ganz interessant sein, doch darf man diesem Umstand nicht allzuviel Bedeutung beimessen, zumal ein gravierender Nachteil damit in Kauf genommen wurde: Der Computer reagiert in gleicher Stellung bei allen neun Spielstufen immer mit dem selben Zug! Keine Variation! Man müßte bestimmte Positionen direkt eingehen! Auch sind die einprogrammierten Literaturvarianten nicht immer das, was man sich vorstellt! Ein lernender Schachfreund würde besser daran tun, sich ein kleines Anfängerschachbüchlein zuzulegen. . . . Es kann nämlich durchaus passieren, daß nach

Beendigung der vorgegebenen Variante, wenn der Computer erstmals selbst zu überlegen beginnt, der nächste Zug fehlerhaft ist; besonders in den fünf unteren Spielstufen!

Wie stark spielt dieser Endspiel-Computer eigentlich? Ich werde Ihnen nun, verehrte Leser, die einzelnen Spielstufen vorführen und analysieren. In einem der nächsten Hefte werde ich auf die anfangs erwähnten Fehler zu sprechen kommen und etliche Diagramme setzen. Schließlich will ich, was ich bereits beim Bericht über „MK III“ andeutete, die beiden stärksten Computer in verschiedenen Stufen bzw. Zeitvorgaben gegeneinander spielen lassen und alle Partie kommentieren. Mit einschließen werde ich auch Endspielstudien, wobei ich beide Computer synchron schalte.

Bevor ich zu den einzelnen Partien komme, möchte ich noch kurz etwas über die Technik von „Chess Challenger Voice“ sagen: Es stehen neun Spielstufen zur Wahl nebst einer Analysenstufe für Probleme. Seine erhabene Tastatur unterscheidet ihn von seinen Vorgängern „Challenger 7“ und „Challenger 10“. Sie läßt sich leicht bedienen. Das Gerät wird jedoch bei längerer Inbetriebnahme heiß, was ich bei anderen Modellen nicht feststellen konnte. Dabei kann es vorkommen, daß sich die Kunststoffolie rechts oben von der schwarzen Holzumrandung abhebt oder nur wölbt. Das Magnetschachbrett scheint eine gelungene Idee zu sein. Die Bedienung bei der Rücknahme eines Zuges, bei dem eine Figur geschlagen wurde, sollte einfacher sein — wie etwa bei Boris, der den letzten Zug erst speichert, wenn man den nächsten eintippt.

Stufe 1 (Blitzschach 1-6 Sek./Zug)

Züge 1-5 einprogrammiert
Schwarz: Challenger Voice

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cd4: 4. Sd4: Sf6 5. Sc3 a6 6. Le2 Da5 (Erster eigener Zug!) 7. 0-0 d5 8. e5 Se4 9. Se4: de4 10. Lg4 Lg4: 11. Dg4: De5?? 12. De3#. Nicht jede Partie war derart schwach im Abschluß, doch im allgemeinen war das Niveau nicht viel besser.

Stufe 2 (ca. 12. Sek./Zug)

Will man einprogrammierte Literaturvarianten vermeiden, so wählt man eine Eröffnung, die nicht im „Eröffnungsregister“ steht:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. f4 Dh4† 3. g3 Df6 4. fe5: De5: 5. Sc3 Sf6 6. d4 De6 7. e5 Sc6 8. Sf3 Lb4 9. Le2 Sd5 10. Ld2 Lc3: 11. bc3: d6 12. c4 Sb6 13. d5 Df5 14. dc6: bc6: 15. Ld3 Dg4 16. De2 d5 17. c5 Sd7 18. Le3 Db4† 19. Kf2 Lb7 20. Tbh1 Dc3 21. Ld4 Da5 22. Tb7: Sc5: 23. Le5: De5:† 24. De3 De3:† 25. Ke3: Kd8 26. Sd4 Ke8 27. Tab1 c5 28. Lf5† Kd8 29. Sc6† Ke8 30. Tbh8† Tb8: 31. Tbh8:††.

Stufe 3 (ca. 35 Sek./Zug)

Züge 1-10 einprogrammiert

Weiß: Challenger Voice

1. e4 Sf6 2. e5 Sd5 3. e4 Sb6 4. e5 (Leider hat der Computer nur die

ungebräuchliche Jagdvariante der „Aljechin-Verteidigung“ auf Lager!) 4. — Sd5 5. Le4 e6 6. Sc3 d6 7. Sd5: ed5: 8. Ld5: c6 9. Lf7:†! Kf7: 10. cd6: Bis hierher alles vorgegeben! 10. — Dg5 11. Df3† Ke8 12. De4 Lf5 13. Df3 Sd7 14. d4 Dg6 15. h4 Le4 16. Db3! Und nun Test: 16. — Dg2:† 17. De6†! (Jawohl, er sieht es!) 17. — Kd8 18. Lg5†! Dg5: (Erzwungen) 19. hg5: Lh1: 20. Db3 Sb6 21. Dc3 Ld5 22. Dd3 g6 23. Dc3 h6 24. Dd2 Ke7 25. Df4 Lg7 26. Dc1 Ta8 27. h3 Tf5 28. Sh3? hg5: 29. Sg1 Th1 30. Kf1 Th2 31. Dc1 Tf4 32. Dc3 Tg4 33. Dd3 Tgl:†; 0:1. Ich persönlich würde diese Stufe 3 nicht mehr als „Anfängerstufe“ bezeichnen.

Stufe 4 (ca. 80 Sek./Zug)

Auch hier dürfte die Spielstärke einen Clubspieler nicht befriedigen. Einer vorgegebenen Eröffnung folgen meist irgendwann Fehler, die zum Verlust der Partie führen:

Weiß: Challenger Voice

1. f4 e5 2. fe5: d6 3. Sf3 Sc6 4. ed6: Ld6: 5. Sc3 Sf6 6. Sh4? Sg4 7. g3 Sh2! 8. Kf2 Dg5 9. Se4 Lg3:† 10. Kg2 Dh4: 11. Sg3: Dh3† 12. Kf2 Sg4† 13. Kf3 Sc5† 14. Kf4 g5† 15. Kg5: Dg3: 16. Th3 h6†; 0:1 Schwach!

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. Sc3 Le5 3. Sf3 Sc6 4. Se5: Lf2:† 5. Kf2: Se5: 6. d4 Dh4† 7. g3 Sg4† 8. Kg2 Dh5 9. Le2 S8f6 10. h3 Dg6 11. hg4: d6 12. e5 de5: 13. de5: Sg4: 14. Lf4 Lf5 15. Th4 h5 16. Lf3 Td8 17. De2 c6 18. Tc1 0-0 19. Tc1 Lc2: 20. Th5: Sh6 21. Lh6: gh6: 22. Se4 Le4: 23. Le4: De6 24. Th6: f6 25. Th8† Kf7 26. T1h7† Schwarz gab bereits jetzt auf, da er das Matt in 2 Zügen vorausahnte: — 26. — Ke8 27. Dh5† Df7 28. Df7:#.

In unserer nächsten Partie in Stufe 4 spielt der Computer sehr stark. Nicht immer handelt es sich um offensichtliche Fehler, die Figurenverluste zur Folge haben. Ab und zu kam es auch vor, daß es dem menschlichen Kontrahenten ziemlich schwer fiel, überhaupt einen Fehler nachzuweisen. blieb bloß das Endspiel, in dem der Computer in Stufe 4 jedoch klar den kürzeren zog:

Weiß: Challenger Voice

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Le7 5. e5 Sf7 6. h4! (Die sog. „Aljechin-Charard-Variante“ hat der Computer gespeichert. Ich weiche hier von der Theorie ab und nehme den Bauern) 6. — Lg5:†? 7. hg5: Dg5: 8. Dd3 h6 9. Sf3 De7 10. De3 a6 11. Sd2 c5 12. Se2 cd4: 13. Dg3 g6 14. 0-0-0? Sc6 15. Sf3 De5 16. Sed4: Sde5:† 17. Se5: Sd4: 18. Ld3 Sf5 19. Df4! Ld7 20. Lf5: gf5: 21. Sd7: Kd7: 22. Th6: Th6: 23. Dh6: Df2: (Ein ganz hübsches Geplänkel, nicht wahr?) 24. Dg5 Te8 25. c3 Te4 26. Td2 Df1† 27. Ke2 Df4 28. Dg7 Ke7 29. g3 De4 30. Td3 Dg4 31. De5 f4 32. gf4: Df4: 33. Td5:† De5: 34. Te5: f5! 35. Kd3 Th4 36. Te5 Td6 37. h4 e5 38. Ta5 Th3† 39. Ke4 f4 40. h5 f3 41. ba6: f2 42. Td5† Ke6 43. Td1 ba6: 44. Tb1 Tg3 45. Tf1 Tf3; 0:1.

Stufe 5 (ca. 2 Min./Zug)

Der nächste Test setzt sich aus einer Kombination von drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen (4, 5, 6) zusammen: Eröffnung Stufe 4, frühes Mittelspiel Stufe 6, ab 17. Zug bis zum Schluß Stufe 5.

Weiß: Challenger Voice

1. e4 d5 2. ed5: Sf6 3. e4 e6 4. Da4(?) Für alle, die diesen Zug nicht nachahmen wollen, sei gesagt, daß Weiß hier am besten mit 4. Sc3 cd5: 5. d4! in ein normales Damengambit einlenken sollte!) 4. — Ld7 (Nun Stufe 6:) 5. Db3 cd5: 6. cd5: Dc7 7. Sc3 a6 8. Ld3 e6 9. Sf3 ed5: 10. Sd5: Sd5: 11. Dd5: Le6 12. Dh5 h6 13. Le4 Sd7 14. Sh4 Sf6 15. De2 Se4: 16. De4: Dc4 (Weiter in Stufe 5:) 17. Dc4: Lc4: 18. d4 0-0-0 19. Sf3 g5 20. Le3 Lb4† 21. Ld2 Ld2:† 22. Kd2: g4 23. Se5! Le6 24. The1† Kb8 25. Ke3 f6 26. Sd3 The8 27. Sc5 La2:† (. . . nur mühsam ernährt sich das Eichhörnchen . . .) 28. Kd3 Ld5 29. g3 Te7 30. Te1 Te7 31. Se6 Le4†! 32. Kd2 Le6: 33. Te6: Td4:† 34. Ke3 Tb4 35. Tb1 Te6 36. Te2 Ka7 37. Th8 f5 38. Tf8 Th3† 39. Kd8 Tf3 40. Tf1 Tb6 41. Kc2 Tb5! 42. Te8 Tb3 43. Tb1 a5 44. Te6 a4 45. Th6: a3 46. h4 gh3: e.p. 47. Th3: a2 48. Tf1 Tb2:† 49. Kd3 Tb1, und 0:1.

Ein schönes Stück Arbeit! Wenngleich diese kombinierte Spielstärke nicht ganz an die Leistung von Stufe 7 oder 9 heranreicht, so war jedoch die Zugzeit wesentlich kürzer als von einer von Anfang an mit Stufe 7 durchgespielten Partie! Wie diese Spielstufe im reinen Endspiel stärkern spielt, werde ich später ausführlich mit Beispielen belegen!

Stufe 6 (ca. 3 Min./Zug)

Vergleicht man sie mit der nächsthöheren Stufe: In Stärke ist sie der Nachbarstufe 7 kaum unterlegen, falls es nur bei taktischen Abwicklungen bleibt! Im Endspiel selbst ist sie jedoch nicht gut zu gebrauchen. In der folgenden Partie aber scheinen Figuren unwichtig zu sein. . . .

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. Dd4: Sc6 4. De3 Sf6 5. Sc3 Lb4 6. Ld2 0-0 7. 0-0-0 (Bis hierher einprogrammiert!) Die fortlaufende Zeit wieder in Klammern) 7. — d5 (3) 8. Le1 (Zwecks Test! Natürlich sah ich die folgende Abwicklung, doch sehen Sie selbst, was der Computer daraus macht!) 8. — Lc3: (6) 9. Lc3: Se4: (9) 10. Sf3 Lg4! (14) 11. Le1 b6 (18) 12. Le4 Le6 (22) 13. Ld5: Ld5: (24) 14. c4 Sf6 (27) 15. cd5: Se7 (30) 16. Lb4 Sed5: (31) 17. Dg5 Te8 (34) 18. Lc3 Dd6? (37) 19. Lf6:† De5† (39) 20. Lc3 Sc3: (40) 21. bc3: Dc3:† (42) 22. Kb1 Db4† (51) 23. Ke2 De4† (61) Remis durch ewiges Schach.

Auch in einer weiteren Partie in Stufe 6 hat es der „Turnierfuchs“ nicht ganz so leicht, wie man vielleicht glauben möchte. Immerhin werden 59 Züge benötigt, um das Elektronengehirn zu überlisten:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. Sc3 Sc6 3. Sf3 Sf6 4. e4 d6 5. d4 Lg4 6. de5: de5: 7. Dd8:† Td8: 8. Le2 e5 9. Lg5 h6 10. Lf6: gf6: 11. Sd5 Lf3: 12. Lf3: Le7 13. 0-0-0 14. Lh5 a6 15. f4 b5 16. fe5: fe5: 17. Ta1 bc4: 18. Se7:† Se7: 19. Lf7:† Kg7 20. Le4 Td4! 21. Tf8: Td1:† 22. Tf1 Td7 23. La6: Td4! 24. Te1 Ta4 25. Lb7 Tb4 26. Ld5 Tb2: 27. Lb3 Sc6 28. Tc1 Sd4 29. Tc5: Sb3: 30. ab3: Tb1† 31. Kf2 Tb2† 32. Kf1 Tb1† 33. Ke2 Tb2† 34. Kd3 Tb3:† 35. Kc2 Te3 36. Te5: Te2† 37. Kd3 Tg2: 38. h4 g6 39. h5† Kg7 40. Ke3 Tg3† 41. Kf4 Th3 42. Ta5 Th2 43. Tf5 Th4† 44. Ke5 Tg4! 45. Kd5 Tg2

Schach-Echo - Oktober 1980

Helmut Schöler: Ein Detaillierter Bericht über das Modell "Chess Challenger Voice"

46. Ke6 Kh8 47. Kf6 Tg7 48. e5 Tg2 49. e6 Tg8 50. e7 Kh7 51. Ke6 Tb8 52. Kf7 Tb7 53. Kf8, und bald 1:0. Stufe 7 (ca. 3½ Min./Zug)

Am liebsten spiele ich in Stufe 7, die rasch Stellungen abwickelt und relativ gut und ohne direkte Fehler spielt. Bei komplizierten Stellungen kann man für einige Züge auf Stufe 9 oder H schalten, um den bestmöglichen Gegenzug zu erhalten, den ein Microcomputer in einer vorgegebenen Zeit finden kann. Bei Testpartien ist jene Manipulation jedoch abstrakt, denn man kann nicht erkennen, wie weit eine bestimmte Schwierigkeitsstufe rechnen würde, ohne sie zu beeinflussen. In der folgenden Partie machte ich einen Fehler, bemerkte ihn sofort, war aber im folgenden zu „stolz“, ihn zurückzunehmen. Der Computer, „nur“ auf Stufe 7 geschaltet, ahnte meinen Fehler jedoch nicht! Ich stellte auf Stufe 8, dann auf 9. Ergebnis: Sogar die höchste Spielstufe fand nicht eine einfache Abwicklung, die jeder halbwegs versierte Clubspieler im Blitzschach-Tempo gefunden hätte! Erst in Analysenstufe H spielte der Computer den richtigen Zug aus! (In einem der nächsten Hefen werde ich diese Stellung im Diagramm, vergleichsweise mit „MK III“, bringen.)

Weiß: Challenger Voice

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. d4 f5 4. Sc3 fe4 5. Se4: d5 6. Se5: de5 7. Dh5† g6 8. Sg6: Sf6 9. De5† Kf7 10. Sh8:† Kg8 11. Lc4† Kh8: (Alles einprogrammiert!) 12. Lg5 Lg7 13. Dg3 Sc6 14. d5 Sd4 15. Dc3 Sf5 16. g4 Sd6 17. Le2 h6 18. Lh4 Lg4:?? (Das ist die Position! Ich sah das Malheur sofort!) 19. Lg4: Sg4: 20. Ld8:?? (Auch die Stufen 8 und 9 fanden nicht den Figurengewinn mittels 20. Dg7:†!, da 22. Tg1 den Springer fesselt. Erst Stufe „H“ zog nach vielen Stunden: 20. Dg7:†! Diese Stellung übernahm ich nun wieder in Stufe 7: 20. — Kg7 21. Ld8: Td8: 22. Tg1 h5 23. h3 Sc4 24. hg4: Td5: (Nun mußte ich mich schon gewaltig anstrengen!) 25. b3 Se5 26. gh5:† Kh6 27. Th1 Sf3† 28. Kf1 Td2 29. c4 e5 30. Kg2 Sg5 31. Kg3 Td3† 32. Kg4 Tf3 33. Tad1 Sf7 34. Th2 Se5† 35. Kh4 Sd3 36. Td2 Tf4† 37. Kg3 Kg5 38. Kp2! Kh6 39. Te2 Se5 40. Th1 Sd3 41. Th3 Se5 42. Td2 Sd3 43. Kf1 a6 44. Te2 Se5 45. Td2 Sd3 46. Th2 b5 47. cb5: ab5 48. Te2 Se5 49. Th3 Sg4 50. Ke1 Se5 (Ein Universalsroß!) 51. a4 ba4: 52. ba4: Sf3† 53. Kfl Tg4! 54. Th1! c4 55. Tb2! c3 56. Tb6† Kh7 57. Te6! Tg5! (Eine sehr starke Computerleistung in dieser Stellung!) 58. Te7† Kh6 59. Te6† Kh7 60. Tc3: Ta5 61. Te7† Kh6 62. Te6† Kh7 63. Te7† Kh6 64. Ke2 Ta4: 65. Ke3 Se5 66. Th4! Ta3† 67. Ke2 Ta2† 68. Kf1 Sf3! 69. Th1! (Im Endspiel ein Riese) 69. — Tal† 70. Kg2 Th1: 71. Kh1: Kh5: 72. Te7 Sg5 73. Kg2 Kg4 74. Tb7 Kf4 75. Tg7 Kg4 76. Te7 Kf4 77. Ta7 Kg4 78. Te7 Kf4 Remis gegeben! Eine ungewöhnlich starke Computerleistung in Stufe 7!

Wie reagiert ein in Euphorie verharrender „Computerhase“, der sich in Stufe 7 immer nur Wunderzüge erhofft, obwohl diese manchmal ausbleiben?

Schwarz: Challenger Voice

1. b4 Sc6 2. b5 Sd4 3. e3 (Mit solchen extravaganten Eröffnungen ist bei Computern der größte Erfolg zu

erzielen!) 3. — Se6 4. d4 Sf6 5. e4 d5 6. e5 h6 7. c6 Dd6 8. La3 Dd8 (Da war sie doch eben erst!) 9. Ld3 Se4 10. Dc2 Sf6 11. Sf3 g5 12. Se5 a6 13. Sc3 Lg7 14. h4 gh4: 15. Th4: h5 16. Lg6! fg6:?? (Jawohl, auch bei Stufe 7 gibt es sowas! Aber nicht oft!) 17. Dg6:† Kf8 (Er gibt auch nicht auf! Überhitzt wahrscheinlich!) 18. Df7#. Eigenartige Partie, die gänzlich im Gegensatz steht zu anderen „7er“-Partien!

Was geschieht, wenn man in Stufe 7 durch einen schwachen Zug (22. Sh4) einen glänzenden Gegenzug des Computers (22. — Te4:!) provozieren will? Sehen Sie selbst:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. b4 Lb4: 5. c3 La5 6. 0-0 Sf6 7. Dh3 Tf8: 8. Sg5 De7 9. La3 d6 10. Te1 Lb6 11. h3 Ld7 12. Dd1 h6 13. Sf3 0-0-0 14. d4 ed4: 15. ed4: Se4: 16. Ld5 f5 17. Sbd2 Tde8 18. Se4: fe4: 19. Le4: Df6 20. Lb2 La5 21. Te2 Df7 22. Sh4? Te4:† 23. Te4: Df2:† 24. Kh1 d5! 25. Tg4 Dd2:† 26. Tg7: Dd4: 27. Dd4: Sd4: 28. Td1 Sf5 29. Sf5: Lf5: 30. Td5: Lb4 31. Td1 Td8 32. Td8:† Kd8: 33. Kgl Lc3 34. Tf7 Le6 Weiß gab auf! Rarität!

Auch in der folgenden Partie in Stufe 7, die ich für Weiß übernahm ab dem 16. Zug, nützt das Elektronengehirn einen Fehler seines fleischernen Kontrahenten konsequent aus! Beim Weiterspielen von vorprogrammierten Literatur-Varianten kann es passieren, daß man für die eine oder andere Partei einen Vorteil vor der Aufnahme dieser Abbruchstellung zu entdecken glaubt. Sehen Sie nun, welche Stellung aus einem Wirrwarr unorthodoxer Mittelgambitvarianten zustande kam. Weiß glaubte sich bei Neuaufnahme im Vorteil:

Schwarz: Challenger Voice (Züge 1-15 einprogrammiert!)

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. Dd4: Sc6 4. Dc3 Sf6 5. Sc3 Lb4 6. Ld2 0-0 7. 0-0 Te8 8. Lc4 Sa5 9. Ld3 d5 10. e5 d4 11. Dg3 dc3: 12. Lg5 cb2:† 13. Kbl Se4 14. Ld8: Sg3: 15. hg3: Lf5 (Nun zog ich weiter:) 16. Lf5: Tad8: 17. Lh7:† Kf8 18. Td8: Td8: 19. Ld3 Lc3! 20. f4 f6 21. Sf3 Ke7 22. Th7? (Sieht zwar anfangs ganz gut aus, verliert aber in Wirklichkeit die Partie!) 22. — Sc4! (Droht Sa3#!) 23. Tg7:† Kf8 24. Tg8! (Nur so!) 24. — Kg8: 25. Lc4:† (Der Springer mußte mit Schachgebot geschlagen werden können!) 25. — Kh7 26. Ld3† Kg7 27. ef6:† Kf6: 28. Sg5 Ld4 29. Sf3 Lc3 30. Sg5 Ke7 31. Se4 Lg7 32. Sd2 Th8 33. c4 Th1† 34. Sfl (Erzwingen) 34. — Tg1 35. a4 Tg2: 36. Ka2 Tf2 37. f5 Tf3 38. Le2 Tf5: 39. Se3 Tf2 40. Sd5† Kd6 41. Ld3 Tf3 42. Lbl Tg3: 43. Sb4 Kc5 44. Sd3† Kc4: 45. Sb2:† Lb2: 46. Kb2: Tb3† 47. Kc2 Kb4 48. La2 Ta3 Weiß gab auf! Hier ohne Chance gegen Stufe 7!

Wie stark spielt Challenger Voice, wenn man ihm gleich zu Beginn eine nicht einprogrammierte Variante serviert? Da die Eröffnung bereits etliche Fallstricke beinhaltet, ist es sehr wahrscheinlich, daß der Microcomputer früher oder später irgendwo hereinfällt. Auf dem gleichen Schema arbeitete sich Meister David Levy (Schottland) zum Computerschrecken hervor, der damals in einer Fernsehpartie ebenfalls mit dem ausgefallenen „Kö-

nigsgambit“ gegen den Riesen „Cyber 176“ vorging.

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Sf3 d5 4. ed5: Dd5: (Wie sollte er auch wissen, daß die moderne Theorie 4. — Sf6 bevorzugt!?) 5. Sc3 Dd7 6. d4 Ld6 7. Lb5 Sc6? (Da haben wir's schon!) 8. d5 De7† 9. Se2 a6 10. Lc6:† bc6: 11. dc6: De4 12. 0-0 Lg4 13. Sf4: Lf4: 14. Te1 Lh2:† 15. Kh2: Lf3: 16. gf3: De7 17. Dd7† Kf8 18. Te7: Se7: 19. Lg5 f6 20. Te1 Sg6 21. Ld2 Se5 22. Lb4† Kg8 23. Te5:, und Weiß gewann leicht! (1:0). Schwache Leistung!

Ist ein Computer eigentlich leicht zu „überfahren“? Bereits 7 Züge nach Beendigung der einprogrammierten Literatur-Variante kam es in Stufe 7 zu folgendem Fiasko:

Schwarz: Challenger Voice (Züge 1-15 einprogrammiert!)

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lc4 Lc5 4. c3 Sf6 5. d4 ed4: 6. cd4: Lb4† 7. Sc3 Se4: 8. 0-0 Lc3: 9. d5! Lf6! 10. Te1 (Die theoretisch stärkste Variante!) 10. — Se7 11. Te4: d6 12. Lg5 Lg5: 13. Sg5: 0-0 14. Sh7:?! (Jedenfalls chancenreich!) 14. — Kh7: 15. Dh5† Kg8 (Nun weiter:) 16. Th4 f5 17. Te1 Sg6 18. Dh7† Kf7 19. Th6! Df6 20. Te6! Le6: 21. de6:† Ke8 22. Tg6: 1:0. Wiederum sehr schwach!

Resümee von Stufe 7: Eine starke Spielstufe, jedoch auch mit Fehlern und Schwächen! Figurenverluste kommen so gut wie nicht vor! Im Endspiel stark; hier darf man keinen deutlichen Nachteil haben, wenn man nicht verlieren will. Für einen Landesligaspieler bestens Sparringpartner.

Stufe 8 (ca. 6 Min./Zug)

Hier erlebte ich Sonderbares: Diese Spielstufe ist im direkten Spiel nicht nur viel langsamer, sondern auch viel schwächer! Bei einzelnen Stellungen, die in Stufe 7 nicht korrekt gelöst worden sind, war wiederum Stufe 8 stärker! Ich habe hier drei Computer getestet — alle mit demselben negativen Ergebnis! Sehen Sie, verehrte Leser, was man so serviert bekommt, wenn man länger als 5 Minuten auf einen Zug wartet:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. Sf3 d6 3. d4 cd4: 4. Sd4: Sf6 5. Sc3 e6 (Bisher war alles einprogrammiert) 6. Le3 e5 7. Sb3 Sg4 8. Lb5† Sc6 9. Dd2 a5 10. Sd5 a4 11. Lb6 ab3: 12. Ld8: Ta2: 13. 0-0 Ta1: 14. Ta1: Kd8 15. Lc6: bc6: 16. Da5† Ke8 17. De7 Schwarz gab auf!

Weiß: Challenger Voice

1. d4 Sf6 2. c4 c5 3. d5 b5 4. cb5: (Das „Wolga-Gambit“ ist einprogrammiert!) 4. — a6 5. ba6: La6: 6. g3 d6 7. Lg2 g6 8. a4 Lg7 9. a5 0-0 10. Lf3(?) Sfd7 11. h3 Se5 12. Le4 f5 13. Lf3(?) Sf3:† 14. Sf3: Lb7 15. Da4? (Deckt den unwichtigen Bauern a5 und läßt den wichtigen auf d5 stehen!) 15. — Ld5: 16. 0-0 h6 17. Td1 Lc6 18. Da3 e5 19. Sh4 Kh7 20. Da2 d5 21. Da3 Sa6 22. Sf3 d4 23. h4 Sb4 24. Se1 Dd5 25. f3 e4 26. f4 e3 27. Le3: Dh1† 28. Kf2 de3:† 29. De3: Tf8 30. Dd2 Dh2† Hier blinkte der Computer „0030“ und gab auf! („Ich habe verloren“)

Nun noch eine Partie in Stufe 8; ab 11. Zug die Fortschrittszeit in Klammern:

Weiß: Challenger Voice

1. d4 Sf6 2. c4 g6 3. Sc3 Lg7 4. e4 d6 5. f3 0-0 6. Le3 c6 7. Sge2 Dc7 8. h4 h5 9. c5 dc5: 10. Dd3? (Warum nicht 10. dc5: wie in Stufe 7?) 10. — cd4: 11. Dd4: (59) 11. — e5 12. Dc5 (67) Sa6 13. Da3 (75) Td8 14. Sg3 (87) Lf8 15. Db3 (96) b5 16. a4 (111) Le6 17. Dc2 (123) Sb4 18. Df2 (132) Lb3 19. Lg5 (143) Sc2† 20. Dc2: (147) Lc2:, und ich gab mir den vollen Punkt! (0:1) Wiederum sehr schwach in Stufe 8! Schade um die 2½ Stunden . . .

Stufe 9 (ca. 11 Min./Zug im Durchschnitt)

Die weitaus stärkste Spielstufe dieses Computers! Man muß jedoch oft viel länger als 11 Minuten auf den ersehnten Gegenzug warten, denn alle „Challenger“-Modelle dehnen die Zeit so weit aus, wie sie es für nötig halten. Ein Trost: Man kann gewiß sein, daß der Computer nichts „direkt Drohendens“ übersehen hat, denn er übersät alle auf dem Brett befindlichen Figuren mit „Arbeitseinheiten“ (= bits), die so rühmlich anfangs gepriesen werden: 192.000 bits pro Sekunde!

Wenn man hier eine Partie spielen will, muß man viel Geduld haben. Mit einem Nachmittag wird man kaum auskommen, zumal sich der Computer nicht an die Durchschnittszeit von 11 Minuten pro Zug hält. Es kam vor, daß er bei einem Zug eine halbe Stunde und mehr überlegte! Wenn man jedoch bedenkt, daß in einer Sekunde sozusagen 192.000 bits durch das Elektronengehirn schießen, um eine einfache Stellung auszurechnen, so wird dem Menschen die Unermesslichkeit des Schachspiels bewußt . . .

Schwarz: Challenger VOICE

1. g4 (War so vor Vorprogrammierung sicher!) 1. — d6 2. Lg2 Sc6 3. g5 e5 4. h4 Le6 5. c3 h6 (Die Eröffnung, obwohl nicht einprogrammiert, ging jedoch schnell über die Bühne) 6. d4 d5 7. de5: Se8: 8. Dd4 Sc6 9. Dd3 Dd6 10. f4 g6 11. e4 0-0-0 12. e5 Dd7 13. Se2 Lf5 14. De3 d4 15. Sd4: Sd4: 16. cd4: Lb1: 17. Tb1: hg5: 18. hg5: Th1:† 19. Lh1: Da4 20. Dh3† Td7 21. Le3 Lb4†! 22. Kfl Da2: (Er spielt es eben stark!) 23. Le4 Se7 24. Tc1 c6 25. Dg2 Sd5 26. Ld5: Dd5: 27. Dd5: Td5: 28. Ke2 Kd7 29. Kf3 Ke6 30. Ke4 a5 31. Th1 Lf8 32. Th8! Td8! (Er sieht alles!) 33. Ld2 h6 34. Lc3 Tc8 35. b3 Te8 36. Lb2 b5 37. La3 b4 38. Lc1 Td8! Remis! Ich sehe kein Durchkommen!

Kann man gegen einen starken Computer auch opfern? Korrekt? Sehen Sie folgendes Intermezzo: Stufe 9

1. e4 e5 2. Sc3 Sc6 3. g3 Sf6 4. Lg2 d6 5. Sge2 Le6(?) 6. Sf4 Dd7 7. 0-0 Lg4 8. f3 Lh5 9. g4 Lg6 10. h4 e5 11. Sfd5 h5 12. g5 Sd5: 13. Sd5: Le7 14. Kh2 Tf8 15. Lh3 Dd8 16. d3 Th8 17. f4 Sb4 18. Sb4: cb4: 19. f5 Lh7 20. Dh5: Te8 21. g6 fg6: 22. fg6: Te2:† 23. Kh1 Lf6 24. Lg5 Kf8 25. Tf6:†! gf6: 26. g7(!) Ke7(!) 27. Lf6:†! Kf6: 28. Tf1† Kg7: 29. Df7† Kh6 30. Tf6†, 1:0.

In der folgenden Partie in Stufe 9 hatte der Computer bis zum 4. Zug alles „im Kasten“, doch dann spielte er genauso weiter, wie man es laut Theorie nicht machen darf: Er spielte als Weißer das „Leningrader System des Damengambits“ und — fand die schwache und widerlegte Buchvariante selbst:

Schach-Echo - Oktober 1980

Helmut Schöler: Ein Detaillierter Bericht über das Modell "Chess Challenger Voice"

Weiß: Challenger Voice

1. d4 d5 2. e4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 e5 5. cd5! cd4: 6. Dd4: Le7! (Bekanntlich spielt Weiß auf 6. — Sc6? vorteilhaft 7. Lf6!) 7. e4 (Findet die Theorie!) 7. — Sc6 8. Lb5? (Nun der Fehler, der durch den Clou im 12. Zug für Schwarz nachgewiesen wird!) 8. — 0-0! 9. Le6: bc6: 10. Lf6: Lf6: 11. e5 (Steht alles noch im Schachbuch!) 11. — c5! (Der entscheidende Gegenstoß, der zu schwarzem Vorteil führt!) 12. De3 ed5! 13. De5: Le5: 14. Td1 Lc3! 15. Dc3: Te8! 16. Se2 (Es ist bereits alles schlecht für Weiß!) 16. — La6! 17. Td2 d4! 18. Da3 (Noch am besten) 18. — De8! 19. Kd1 (Es scheint so, als ob Weiß saniert wäre, doch der König kommt nicht zur Ruhe!) 19. — Le2: 20. Te2: Te2: 21. Ke2: Dc2! (Entscheidend!) 22. Kf3 Te8 23. Da7: De4! 24. Kg3 h5! (Luftloch und gleichzeitig Drohung!) 25. f3 h4! 26. Kh3 (Hierzu kam der einzig mögliche Zug erst nach langen 6 Minuten!) 26. — Df5! 27. Kh4: g5! 28. Kg3 Df4! 29. Kf2 Dd2! 30. Kg3 Td2 31. Db8! Kg7 32. Tg1 De3 33. Tf1 d3! 34. Dc7 d2 35. Dc3! Dc3: 36. bc3: Te1!, 0:1. Eine gute Partie, die jederzeit auf Turnieren gespielt werden könnte, falls der Anziehende 11. — c6-c5! nicht kennt!

Nächste Partie, ein Königsgambit, dämpft wieder etliche Erwartungen:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Sf3 d5(9) 4. ed5: Dd5:(22) 5. Sc3 De6! (24) 6. Le2 Sc6(27) 7. d4 Df5(30) 8. 0-0 Le7(31) 9. Sb5 Lb8(45!) 10. Ld3 Dg4(60) 11. d5 Sc7(75) 12. d6 cd6:(95) 13. Sd6: Kf8(101) 14. Sf7! Lb6!(106) 15. Kh1 Sf6 und abgestellt zum 1.0. Sehr schwach in Stufe 9!! Die folgende Partie läßt Stufe 9 wieder stärker erscheinen:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. Sc3 Sc6 3. Sf3 Sf6 4. e4 d6 5. d4 Lg4 6. de5: de5: 7. Dd8: Td8: 8. Le2 Lf3: 9. Lf3: Se5 10. Le2 e6 11. 0-0 Le7 12. f4 Sc6 13. e5 Sd7 14. Lf3 Sb6 15. b3 Td3 16. Se2 0-0 17. Le4 Td7 18. Le3 Tfd8 19. a4 Sa5 20. Tab1 a6 21. Tfcl Sc6 22. b4 Sa4: 23. Ta1 Sb2 24. bc5: Sd3 25. Ld3: Td3: 26. Kf2 g5 27. g3 Te7 28. Tcb1 gf4: 29. gf4: Kf8 30. Tg1 a5 31. Sc3 Lh4! 32. Ke2 Td3 33. Se4 Tb3 34. Sd6 f6 35. Tg4 Tb2! 36. Kf3 Lg5 37. h4 h5 38. Tg3 Lh4: 39. Tg6 fe5: 40. Tag1 ef4: 41. Tg8! Ke7 42. T8g7! Kf6 43. Tf7! Ke5 44. Lf4: Kd4 45. Td1! Kc5: 46. Le3! Kk4 47. Tb7: Kc3 48. Se4! Kc4: 49. Te1! 1:0.

Nun nochmals ein „tückisches“ Königsgambit:

Schwarz: Challenger Voice

1. e4 e5 2. f4 ef4: 3. Sf3 d5 4. ed5: Dd5: 5. Sc3 De6! 6. Le2 Sc6 7. d4 Df5 8. Ld3 Dg4 9. Kf2 Sge7(?) 10. Sb5 Kd8 11. e4 a6 12. Sc3 Sf5 13. d5 Lc5! 14. Kf1 Sb4 15. Lb1 Sh4 16. Sh4: Dh4: 17. De1 De1: 18. Ke1: Le3? (Kostet das nicht eine Figur?) 19. Le3: Te8 20. a3 Te3: 21. Kd2 Sd5: 22. Sd5:, und ich stellte ab zum 1:0.

Man sollte jedem raten, der von besseren Challenger-Partien etwas hält, den „Voice“ nicht mit dem Königsgambit herauszufordern . . .

Seltsame Turmzüge verleihen der höchsten Spielstufe einen eigenartigen Glanz: Was sagen Sie zur nächsten Partie?

1. d4 g6 2. Sc3 Lg7 3. Sf3 Sf6 4. Lg5 0-0 5. Te1? d6 6. e4 Sbd7 7. Dd2 Te8 8. Ta1? c6 9. Le2 Dc7 10. Tb1? (Was soll das alles!?) 10. — e5 11. de5: de5: 12. Td1 Sc5 13. Lf6: Lf6:

14. Dd6 Dd6: 15. Td6: Lg7 16. b4 Se6 17. a3 Sd4 18. Kd1 Lf8 19. Td4: ed4: 20. Sb1 Te4: 21. Sbd2 Te8 22. Sb3 Lg7 23. Sfd4: Td8 24. c3 Le6 25. Ke2 Ld5 26. f3 b5 27. Td1 f5 28. g3 Tac8 29. h4 Lh6 30. Sa5 Le3! 31. Sde6? (Verrechnet sich!) 31. — Lc6: 32. Sc6: Td1: 33. Se7! Kf7 34. Ld1: Ke7: und 0:1. Wiederum äußerst schwach! Derartige Fehler kamen jedoch sehr selten vor! Im großen und ganzen spielte Stufe 9 sicher und gut.

Das Endspiel ist und bleibt weiterhin das Sorgenkind eines jeden Schachcomputers, auch wenn hier schon Fortschritte erzielt wurden. Folgende Partie in Stufe 9 ist ein weiterer Beweis:

Weiß: Challenger Voice

1. e4 e5 2. f4 Sc6 3. Sc3 g6 4. Sf3 Lg7 5. Lb5 Sd4 6. Sd4: Ld4: 7. De2 a6 8. Le4 e6 9. d3 b5 10. Lb3 Dc7 11. Ld2 d6 12. 0-0-0 Ld7 13. Le3 Lg7 14. Df3 a5 15. a3 a4 16. La2 b4 17. Se2 ba3: 18. ba3: Tb8 19. c3 Db6 20. Td2 Se7 21. Te1 (Dieser Zug kam erst nach 45! Minuten!) 21. — 0-0 22. Te2 Sc6 23. Le4 Sa5 24. Td1 Sc4: 25. de4: Db3 26. Td6: Da3: 27. Kd2 Tfd8 28. Ke1 Lb5 29. Td8: Td8: 30. Ke1 Lc4: 31. Sg3? Lc3: 32. Kf2 Ld4! 33. Te4: Da2! 34. De2 Le3: 35. Ke3: Db3! 36. Kf2 a3 37. Tc5: Db6 38. Db5 Td2! 39. Kf3 Dd8 40. Sf1 Td3! 41. Ke2 Td1 42. Te8 Dc8: 43. Kd1: Dc3 44. Db8! Kg7 45. De5? (Verliert sofort!) 45. — De5: 46. fe5: a2 und 0:1.

Eine weitere spannende Partie in Stufe 9 entwickelte sich aus einem „Königsinder“, in dem der Nachziehende am Königsflügel aktiv zu Werke ging und schließlich sogar die Qualität gewann. Die Gegenchancen des Computers waren jedoch beachtlich. Nach erzwungener Rück-

gabe der Qualität entstand ein Endspiel mit Turm und einigen Bauern gegen dasselbe Material auf anderer Seite, das hier der Computer jedoch ungefährdet zum Remis abzuwickeln vermochte:

Weiß: Challenger Voice (Fortschrittszeit in Klammern)

1. e4 d6 2. d4 Sf6 3. Sc3 g6 4. f3 Lg7 5. Lf4 0-0 6. Le4(5) c6 7. Kf2(10) Sh5 8. Lg5(12) h6 9. Le3(31) e5 10. de5: (40) de5: 11. g4(43) Dh4! 12. Kg2(61) Sf4! 13. Lf4: (65) ef4: 14. Dd6(68) Df6 15. Td1(80) Dd6: 16. Td6: (85; warum hier 5 Minuten?) 16. — Sd7 17. Sge2(87) Se5 18. Lb3(95) Lg4!: 19. fg4: (99) f3! 20. Kh3(102) fe2: 21. Se2: (110) Sf3 22. Tg6: (117) Tad8 23. Tf1(123) Se5 24. Tg6(129) Lf6: 25. Tf6: (133; wieder 4 Minuten für einen klaren Zug!) 25. — Kg5 26. Tf5(143) Sg6 27. g5(145) h5 28. a4(147) h4 29. Sf4(156) Td2 30. Sh5! (163) Kg8 31. Tf6(170) Se5 32. g6(172) e5 33. g7(177) Tfd8 34. Tf5(182) c4 35. Sf6! (185) Kg7: 36. Sh5! (189) Kh8 37. Te5: (193) cb3: 38. cb3: (200) T8d3! 39. Kh4: (206) Th2: 40. Kg5(210) Td6 41. Te8! Kh7 42. Sf6! Tf6: 43. Kf6: Tf2: 44. Ke5(240) Tb2: 45. Te7(249) Tb3: 46. Tf7: Kg6 47. Tf6! Kg7 48. Td6 Tb4 49. Td4 Tb6 50. Kd5 Kf6 51. e5! Ke7 52. Tg4 Kf7 53. Th4 Ke7 54. Th7! Kd8 55. e6 Ke8 56. a5 Ta6 57. Th8! Ke7 58. Th7! Ke8 59. Th8! Ke7 60. Th7!, remis.

Damit komme ich zur Schlußbetrachtung: Der Computer „Challenger Voice“ ist durchaus in der Lage, die eine oder andere starke Partie zu liefern, doch er kann keine Gewähr dafür geben, daß er nicht ab und zu patzt! Für einen schwächeren Clubspieler jedoch gut zu gebrauchen — ein stärkerer sollte noch einige Jahre warten . . . (Fortsetzung folgt)

Schach-Echo - Oktober 1980

Helmuth Schöler: Ein Detaillierter Bericht über das Modell "Chess Challenger Voice"

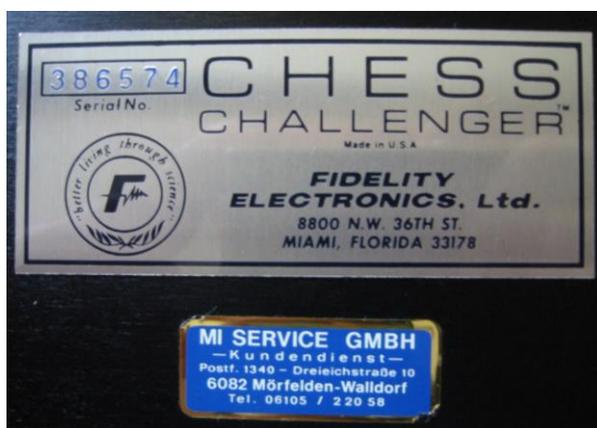


Dat losse velletje papier hierboven op de foto zat er niet voor niets bij! Ik kan mij nog goed herinneren dat ik deze vast plakte op het schaakbordje van mijn eerste schaakcomputer, de Chess Challenger 10, omdat ik als beginner de schaaknotatie nog niet goed kende!

Auszug aus dem Original Handbuch

Der Chess Challenger Voice ist der erste Schach-Computer, der nicht nur denken- sondern auch sprechen kann. Seine künstlich erzeugte Stimme sagt bei jedem Zug an, welche Figur wohin zieht und ob dabei eine Figur geschlagen wird.

Diese akustische Hilfestellung ist für Anfänger besonders wertvoll, um sich mit den Schachfiguren schneller und besser vertraut zu machen. Aber auch Routiniers kommt zugute, daß die Gefahr von Fehlinterpretationen der Digitalanzeige stark vermindert wird, wenn Rochade, En Passant-Züge oder Bauernumwandlungen angesagt werden. Die Konzentration gilt dem Spiel - nicht seiner Bedienung. Auch diese ist beispielsweise bei der Spielstandskontrolle denkbar einfach, wenn man hört, welche Figur auf welchem Feld steht und wem sie gehört.



MI Service GmbH was destijds de Fidelity leverancier in Duitsland.

Neu ist auch die Eröffnungsbibliothek des Chess Challenger Voice. Sie enthält über 40 der bekanntesten Varianten und steht dem Computer in einem Speicher zur Verfügung, damit er sich in der wichtigen ersten Spielphase nicht nur gut - sondern auch schnell entwickeln kann. Unabhängig von der Bedenkzeit der 10 verschiedenen Programme werden die Antwortzüge aus der Literatur in weniger als einer Sekunde abgerufen.

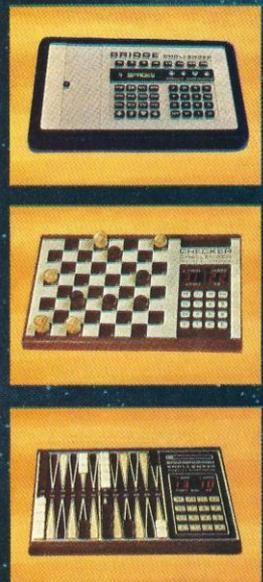
Der Spieler kann per Knopfdruck diese Variationen kennenlernen und an beliebiger Stelle die Partie für weiß oder schwarz übernehmen und gegen den Computer fortführen. Interessant auch, den Computer in verschiedenen Schwierigkeitsstufen gegen sich selbst spielend zu beobachten. Eine gute Möglichkeit, sich auf Konsequenzen vorzubereiten, die sich aus bestimmten Eröffnungen ergeben können.

Durch seinen Zusatz-Speicher ist der Chess Challenger Voice in der Lage bis zu 6 verschiedene Strategien zu verarbeiten. Einmal errechnete Werte können archiviert werden. Dieser Vorteil wirkt sich früheren Entwicklungen gegenüber sehr deutlich auf die Spielstärke vergleichbarer Rechenzeiten aus. Die unteren Programmstufen sind trotzdem so gestaltet, daß auch für Anfänger kurzfristige Erfolgs-erlebnisse vorprogrammiert sind. Jedoch in höheren Stufen kann das Elektronengehirn auf seinen eigenen Erfahrungsschatz zurückgreifen und seine Rechenzeit stärker für in die Zukunft gerichtete Analysen verwenden. Chess Challenger Voice ist nicht nur ein sprechender Computer, sondern er setzt heute Maßstäbe sinnvoller Nutzung futuristischer Technologie.

FIDELITY ELECTRONICS

VOICE CHESS CHALLENGER[®]

THE FIRST THINKING GAME THAT SPEAKS TO YOU



A perfect chess opponent, the Challenger[®] can play against you at infinite levels of skill, from beginner to expert. And ...it speaks to you...calling out all moves, catching errors and announcing game progression. The Challenger[®] is also a superb teacher and it will even suggest your best move. Be warned, however, that the Challenger[®] has 1200 classic book-opening moves and can analyze over three million board positions stored in its tiny computer brain. So, it can be very tough. It is so sophisticated, it is available in either English, Spanish, German or French language.

Other challenging computer games from Fidelity include...BRIDGE...CHECKERS...and BACKGAMMON. At fine stores everywhere.



FIDELITY ELECTRONICS, LTD.
Miami, Florida 33178

The world's largest manufacturer of self-contained, microprocessor based, board games.

Voice Chess Challenger...
The First Thinking Game That Speaks To You!

(Source: Playboy - December 1979) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

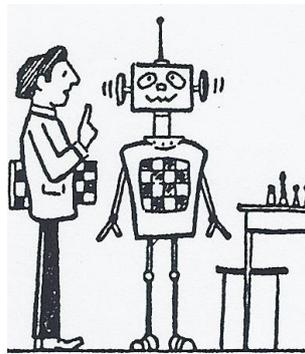
Chip (1980)

Björn Schwarz

Der Chess Challenger Voice

Schach mit Begrüßung

Absolute Krönung dieser in hohen Stückzahlen verkauften Challenger-Familie ist der erste sprechende Schachcomputer Chess Challenger Voice. Herausragendes Merkmal des Gerätes ist die durch den Schaltkreis TI 989 synthetisch erzeugte Stimme, mit der es seinen Gegner begrüßt, Befehlseingaben bestätigt, seinen Gegenzug bekannt gibt, das Schachmatt ankündigt, oder mit der lapidaren Feststellung "ich habe verloren" seine Niederlage zugibt.



Die Sprechfähigkeit des Chess Challenger Voice ist ein echter Bedienungskomfort, der sich insbesondere bei Schachpartien mit höherer Spielstärke, wie zum Beispiel Turnierschach und Problemschach, vorteilhaft bemerkbar macht. Erste Versuche haben außerdem gezeigt, daß sich das Gerät in Verbindung mit einem Spezialschachspiel ausgezeichnet als Schachpartner für Blinde eignet.

Der Chess Challenger Voice enthält ein integriertes Schachbrett mit den dazugehörigen Figuren. Sein Gewicht 1180 g (ohne Netzteil) und Seine Größe beträgt 33 x 21 x 2,5 cm. Weitere technische Merkmale des Gerätes sind zehn verschiedene Spielstärken mit "Denkzeiten" zwischen 1 s (Blitzschach) und mehreren Stunden (Problemschach), Kontrolle der Figurenpositionen und Erstellung von Spielsituationen (Problemschach), reichhaltige Eröffnungsbibliothek (46 Varianten).

Wo zu kaufen

In den meisten Kaufhäusern und in vielen Spielwarengeschäften. Preis: 998 DM.

Was uns gefällt

Eingebauter Zufallsgenerator, reichhaltige Eröffnungsbibliothek, integriertes Schachbrett, akustische Bestätigung der ein- und ausgegebenen Züge, sehr gute Schach-Lernhilfe, gelungenes Design.

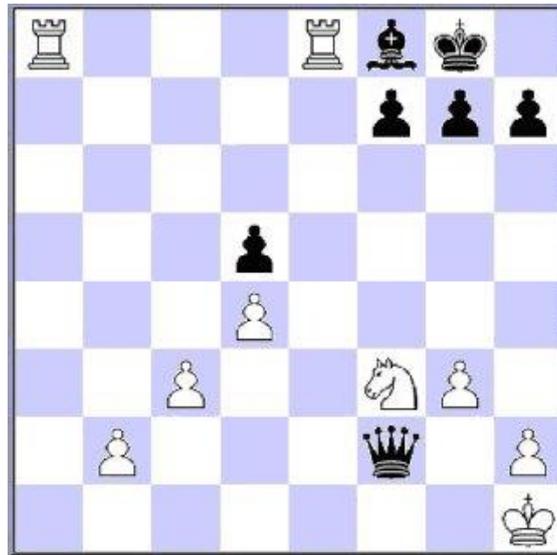
Was uns weniger gefällt

Der etwas hohe Preis und die Netzabhängigkeit.

Schach-Echo - November 1980

Helmut Schöler: Studien - Kombinationen - Fehler

Humor im Schach ist nicht auf die Spieler beschränkt, sondern kann auch auf dem Brett vorkommen. Was diese Variante betrifft, betrachten Sie folgendes Diagramm...



Schwarz am Zug

In dieser Stellung spielte Chess Challenger Voice, gebaut 1979, und der erste Computer, der sprechen konnte, mit Schwarz. Er konnte mit 1... Dxf3+ Remis erzwingen. Aber er wollte um jeden Preis gewinnen. Allerdings war keine Gewinnkombination zu sehen. Welche phänomenale Idee brachte er also aufs Brett? Nun, mit atemberaubender, unbekümmerter Zockerkunst verwandelte er den weißen Turm auf e8 in einen schwarzen Turm und spielte dann 1... Te1+, wobei er zugleich in tadellosem Englisch einzügig Matt ankündigte. Man weiß nicht, ob sein Programmierer, R.C. Nelson, angesichts dieses Geniestreichs gelacht oder geweint oder etwas ganz anderes gemacht hat.



(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

Test: matvoering koning + toren tegen een kale koning door Luuk Hofman

Onlangs kwamen wij erachter dat er van de **Chess Challenger (Sensory) Voice** versies bestaan die het bovenstaande elementaire eindspel niet weten te winnen! Zoals we nu weten, een duidelijke programmafout van programmeur Ronald Nelson. De vraag is nu, in welke modellen "en in welke serienummers" komt deze "bug" voor? Voor Luuk Hofman genoeg reden om zijn uitgebreide verzameling schaakcomputers (die tot deze familie behoren) eens grondig op dit eindspel te testen. Alle schaakcomputers werden getest op niveau 7. Dat is een toernooilevel met 3 min. en 20 sec. per zet. **Teststelling; Wit: Ka1 Th8 en zwart Ke4.**

Fidelity Decorator Challenger (de meest luxe versie uit deze familie)

1. Kb2 Ke5 2. Te8+ Kd4 3. Kc2 Kd5 4. Kd3 Kd6 5. Kd4 Kd7 6. Te2 Kd6 7. Te5 Kc6 8. Td5 Kc7 9. Kc5 Kb7 10. Td7+ Ka6 11. Tf7 Ka5 12. Ta7#

Fidelity Chess Challenger Advanced Voice (en opgevoerd naar 6,6 MHz rekensnelheid)

1. Kb2 Ke5 2. Te8+ Kd4 3. Kc2 Kd5 4. Kd3 Kd6 5. Kd4 Kd7 6. Te3 Kd6 7. Te5 Kc6 8. Td5 Kc7 9. Kc5 Kb7 10. Td7+ Kc8 11. Kc6 Kb8 12. Te7 Ka8 13. Kb6 Kb8 14. Te8#

Fidelity Chess Challenger Voice (Franstalige stemfuncties met serienummer **367983**)

1. Kb1 Ke5 2. Kc2 Ke4 3. Te8 Kd4 4. Te2 Kd5 5. Kc3 Kd6 6. Kc4 Ke6 7. Te6+ Kd7 8. Kd5 Kc7 9. Td6 Kc8 10. Kc6 Kb8 11. Kb6 Kc8 12. Td2 Kb8 13. Td8#

Fidelity Chess Challenger Voice (Engelstalige stem, 5,2 MHz met serienummer **382339**)

1. Kb2 Ke5 2. Kc3 Ke4 3. Th5 Ke3 4. Th4 Kf3 5. Kd3 Kg3 6. Te4 Kf3 7. Kd4 Kg3 8. Ke3 Kg2 9. Tg4 Kh2 10. Kf2 Kh3 11. Tb4 Kh2 12. Th4#

Fidelity Chess Challenger Voice (met Engelstalige stemfuncties en serienummer **391884**)

1. Kb2 Ke5 2. Kc2 Ke4 3. Tg8 Ke5 4. Kd1 Ke4 5. Ke1 Ke5 6. Kf2 Ke4 7. Kg2 Ke5 8. Kf1 Ke4 9. Kg1 Ke5 10. Kf2 Ke4 11. Kf1 Ke5 12. Kg2 Ke4 13. Kf1 en remise gearbitreerd! Deze versie speelt zeer traag en kan ten opzichte van de andere modellen helaas niet matzetten!

Fidelity Chess Challenger Voice (Spaanstalige stemfuncties en met serienummer **409431**)

1. Kb1 Ke5 2. Kc2 Ke4 3. Te8+ Kd4 4. Te2 Kd5 5. Kc3 Kd6 6. Kc4 Kc6 7. Te6+ Kd7 8. Kd5 Kc7 9. Td6 Kc8 10. Kc6 Kb8 11. Kb6 Kc8 12. Td2 Kb8 13. Td8#

Fidelity Chess Challenger Voice (met Duitstalige stemfuncties en serienummer **417477**)

1. Kb1 Ke5 2. Kb2 Ke4 3. Kc2 Ke3 4. Th4 Kf3 5. Kd3 Kg3 6. Te4 Kf3 7. Kd4 Kg3 8. Ke3 Kg2 9. Tg4 Kh2 10. Kf2 Kh3 11. Tb4 Kh2 12. Th4#

Eindconclusie van Luuk Hofman en Hein Veldhuis: Alle computers reageren verschillend, wat op random play duidt. Opvallend dat één Chess Challenger Voice niet kan matzetten! Deze heeft niet het laagste of hoogste serienummer, maar meer een gemiddeld serienummer. Hieruit kunnen wij enkel de conclusie trekken, dat bij Fidelity steeds weer opnieuw de onhebbelijke fout werd gemaakt, om stiekem tijdens het productieproces het schaakprogramma te wijzigen. Deze wijzigingen vallen soms goed, maar (vaak) ook slecht!



Gerhard Piel (Rochade - Februar 1980): Zwar ist der Bundesligastarke noch nicht in Sicht, "Voice" beginnt aber neue Maßstäbe in der Mikro-Schachcomputer-Szene zu setzen. Auch für organisierte Schachspieler beginnt das Gerät als "Trainer" interessant zu werden.



Voice Chess Challenger

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

Test VII: Studien — Kombinationen — Fehler

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

Anhand des umfangreichen Partienmaterials haben Sie nun einen großen Einblick in das Seelenleben dieser beiden Computer „Chess Champion Super System III“ und „Chess Challenger Voice“ erhalten. Sie wissen, was ihre Stärken sind, wissen um ihre taktische Beschlagenheit und ihre Schwächen. Für viele mag das genügen. Trotzdem will ich in meinem heutigen Bericht auf mehrere Details zu sprechen kommen, die vor allem starke Turnierspieler interessieren dürften: Zuerst werde ich Studien bringen, die teils aus der Literatur, teils aus Partien und gestellten Positionen herrühren. Anschließend folgt der Schluß einer berühmten Kombinationspartie, deren Punkte von den beiden stärksten Computern gefunden werden soll. Schließlich will ich Ihnen, liebe Leser, sämtliche Programmfehler von „Chess Challenger Voice“ anhand von Beispielen zeigen.

Später komme ich dann zu verschiedenen Endspielstudien, die den Abschluß meines Tests darstellen werden.

In unserem heutigen ersten Test handelt es sich um eine Studie von Leonid Kubbel, 1922 im „Schachmatny Listok“ veröffentlicht: Die beiden Computer „Challenger Voice“ und „MK III“ werden synchron geschaltet: I — Weiß zieht und gewinnt



Challenger Voice wird auf Stufe „H“ geschaltet: Obwohl ihm „unbegrenzt“ Zeit vorgegeben wird, bleibt folgende Zugfolge bereits nach wenigen Stunden stehen: (Die Gegenzüge zog ich selbst) 1. c4! Kc4; 2. Sc6 a2; 3. Sa5! Kb4; 4. Le7! Kad! und Schwarz würde gewinnen, da der a-Bauer zur Dame einzieht! Testurteil: Unbefriedigend!

Chess Champion Super System III erhielt 24 Std.:! Trotz wesentlich mehr Zeitvorgabe blieb auch hier nach etwa 7 Std. der erste Zug stehen: 1. Sc6! Kc6; 2. Lf6! Kd5; 3. d3! a2; 4. c4! Kc5; 5. Kb7!! (Die Punkte, die bereits beim 1. Zug erkannt werden mußte!) 5. — Kd6 (Anders ist aus dem Mattnetz nicht zu entrinne!) 6. Ld4; und Weiß gewinnt, da der Läufer a1 beherrscht! Testurteil: Hervorragend!

Die Zugfolge dauerte nicht länger als 12 Std.! Challenger Voice zog viel schneller, obwohl er auf Analysenstufe „H“ geschaltet worden war. Abschlußurteil: Chess Challenger Voice meistert in der Analysenstufe H

nicht reine endspieltechnische Probleme, obwohl ihm unbegrenzt Zeit vorgegeben wurde! Sein falscher Zug bleibt bereits nach wenigen Std. stehen. Dasselbe konnte ich auch bei Hängepartien feststellen. Er ist für schwierige Stellungsanalysen nicht zu gebrauchen! Super System III war hier klar stärker, doch er blieb in vielen anderen Analysen dieses Vermögen schuldig. (Siehe auch Test 4!) Man kann demzufolge davon ausgehen, daß zur Zeit noch kein Computer auf dem Markt ist, der ein nächtliches Analysieren bei schwierigen Hängepartien überflüssig machen würde!

Der zweite Test beinhaltet den bekannten „Bauerndurchbruch“ am entfernten Flügel, dem sogar schon ein Schachrieze wie Viktor Kortschnoi gegen Wade in den sechziger Jahren zum Opfer fiel:

II



Die Lösung: 1. b5! ab5; 2. e5! cb5; 3. a5 und gewinnt, bzw. 1. b5! cb5; 3. a5 und gewinnt, bzw. 1. b5 cb5; 2. a5! ba5; 3. c5 und gewinnt.

Was taten die beiden Computer? Sehen Sie selbst:

Zunächst Chess Challenger Voice:

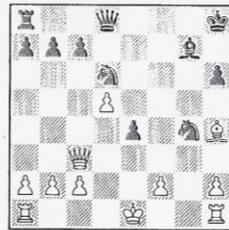
Stufe 7: Kg2? remis — Stufe 8: 1. Kg2? remis — Stufe 9: 1. Kg2? remis — Stufe H: 1. b5! (richtig!), doch nach 1. — cb5: zog er nach 5(!) Min. falsch 2. cb5; mit Remis. Ein zweiter Versuch bewies, daß er in Analysenstufe „H“ die vorgegebene Zeit nicht auszunutzen vermochte: Bereits nach 3 Min. zog er wiederum 2. cb5?!

Unser anderer Freund „MK III“ fand binnen 24 Std. nicht einmal den Gewinnzug 1. b5! Erst nach Eingabe desselben zog er, nachdem 1. — cb5: geschehen war, 2. a5! und gewann!

Hier konnte also keiner der beiden Spitzencomputer befriedigen, denn der eine fand zwar den Schlüsselzug, jedoch die Fortsetzung nicht; der andere fand zwar die Gewinnfortsetzung, jedoch den Schlüsselzug nicht! Zu bemerken ist außerdem, daß auch „MK III“ trotz 24 Std. Zeitvorgabe binnen weniger Min. falsch 1. a4-a5 zog!

Im dritten Test komme ich auf eine bereits abgedruckte Partie zurück. (Siehe letzten Bericht, Partie „Challenger Voice — Schöler“, erste Partie in Stufe 7). In der Einleitung erwähnte ich diesen Test.

III



Stellung nach dem 19. Zug von Schwarz. Weiß könnte nun mit 20. Dg7:†!! Kg7; 21. Ld8: Td8; 22. Tg1! h5 23. h3 eine Figur gewinnen. Schachkumpel „Voice“ hatte während der Partie Stufe 7 eingeschaltet und reagierte nur mit 20. Ld8:?. Auch in den stärkeren Stufen 8 und 9: 20. Ld8:?. Lediglich Analysenstufe „H“ fand nach etlichen Std. den Gewinnzug 20. Dg7:†!! nebst Fortsetzung, wonach ich die Partie noch ins Remis schauen konnte.

Das „Super System III“ fand nicht einmal in 24 Std. den Gewinnzug 20. Dg7:†!! Hier kann man wieder nicht von Analysenstärke sprechen! Jeder normale Blitzschachspieler hätte diese Gewinnfortsetzung gesehen! Fazit: Deutliches Plus für den „Voice“! Trotzdem unbefriedigend für einen Clubspieler!

IV — MK III am Zuge — 1. Td4??



Die Stellung des vierten Tests ergab sich aus einer praktischen Partie zwischen einem Allgäuer Schachfreund und dem Computer „MK III“, der mit den weißen Steinen am Zuge ist. Wie jeder einigermaßen versierte Schachspieler sieht, droht Schwarz, mit 1. — Sf3†!! nebst 2. — Dh2:# die Partie sofort zu gewinnen. Der „Top-Problemloser“ Super System III sollte hier keinerlei Schwierigkeiten haben, diese Drohung abzuwehren. Doch weit gefehlt! Trotz 7 Std. Zeitvorgabe (!) übersah dieser Spitzencomputer die Drohung und zog 1. Td1-d4??. Nach Seitenwechsel (einfaches Drücken der „Enter-Taste“) fand er das zweizügige Matt jedoch in wenigen Sek.! Diese Stellung gab ich nun bei einem Zeitintervall von 24 Std. ein. Nach 8 Std. (bis zum Ziehen nach 24 Std.) war dann 1. Kg1-h1 auf der Anzeige, was der Computer nach Drücken der „CE-Taste“ auch ausspielte; die Mattdrohung ist gebannt. Auf 1. — Sf3† kann sich Weiß mit 2. Df5-h3 retten. Warum nicht einfach 1. g2-g3! oder, wie BORIS MASTER nach wenigen Min. fand, 1. f2-f4! Ist denn der logische Angriff auf die gegnerische Dame so schwer zu finden?!? Zumal es sich noch dazu um die Rettung handelt!?

Diese Stellung gab ich nun „Challenger Voice“ ein. Die verschiedenen Reaktionen dieses Computers habe ich für Sie, liebe Leser, festgehalten:

Stufe 2: 1. e4-c5? (56 Sek.), Seitenwechsel Stufe 2: Dh4-f6? Sieht als Schwarzer den Zweizüger nicht! Erst Stufe 4 spielt 1. — Sf3†!! — Stufe 3: 1. g2-g3! (Jedoch nur Zufall) 2. Test: 1. Td1-d4?? (65 Sek.) — Stufe 4: 1. Td1-d4?? — Stufe 5: 1. Td1-d5?? — Stufe 6: 1. Td1-d5?? — Stufe 7: 1. e4-c5?? — Stufe 8: 1. f2-f4!, jedoch erst nach 51(!) Minuten gezogen! In den Stufen 9 und H natürlich ebenfalls Abwehr des drohenden Matts! Bei Stufe 8 stoppte ich mit einer Stopuhr die Zeitanlage für Angriff und Verteidigung. Wie Challenger-Besitzer wissen, überlegt der Computer einen eigenen Angriffszug, wenn die vier Nullen unten sind; einen Verteidigungszug, wenn die Nullen oben verweilen. Dieses Kriterium wurde hier unter die Lupe genommen: Von den 51 Minuten Überlegungszeit wurden für den Angriff (vier Nullen unten) 30 Minuten und für die Verteidigung (vier Nullen oben) 21 Minuten verbraucht!

Sieht nun der Computer das drohende Matt auch dann, wenn ihm ein fetter Köder angeboten wird? Ich wollte das wissen und setzte in gleicher Stellung einen schwarzen Springer auf d4, zusätzlich, und ließ Weiß erneut ziehen. Was die einzelnen Stufen leisteten, will ich Ihnen auch hier nicht vorenthalten:



Stufe 3: Td1Xd4?? (nach 30 Sek.) Dh6? Gegenzug — Stufe 4: Td1Xd4?? (3,5 Min.) Sf3†! Gegenzug! (Matt — Stufe 5: Td1Xd4?? (50 Sek.) — Stufe 6: Lc3Xd4?? (6 Min.) — Stufe 7: Td1Xd4?? (1 Min. und 30 Sek.) — Stufe 8: Lc3Xd4?? (Bereits nach nur 32 Sek.!!) — Stufe 9: Df5-h3? (Nur etwas besser, denn nach 1. — Se2:†! 2. Kh1 Dh5: ist die Partie auch verloren).

Hierbei ist eine eigenartige Entdeckung gemacht worden: Der Computer Chess Challenger Voice löst jeden Zweizüger in wenigen Minuten, manchmal sogar in wenigen Sekunden (außer, es handelt sich bei der Lösung um eine Bauernumwandlung in eine andere Figur als eine Dame!). Spielt er aber von gleicher Stellung aus die andere Partei, so kann er sich des drohenden Matts in den Stufen 1 bis 7 nur durch eine Zufallsreaktion erwehren. Das beweist, daß der Computer auf die eigene Spielführung mehr Zeit- und Rechenanteile verwendet als auf die gegnerische! Stufe „H“ zog endlich nach vielen Stunden 1. Df5-h3! Man muß hier von einer Kurzzeitigkeit sprechen!

V — Schwarz am Zuge
Grünfeld — Eliskases



Der fünfte Test setzt sich aus der Schlußkombination einer berühmten Partie zusammen. Die Kontrahenten sind Grünfeld und Eliskases (1935) in Wien. Nach dem 45. Zug ergab sich nebenstehende Stellung. Weiß hatte einen Angriff auf dem Königsflügel eingeleitet. Schwarz hatte diesen aber abgewiesen und war zum Gegenangriff übergegangen. Figurenanhäufungen wie auf dem weißen Königsflügel tragen nach Dr. Tarrasch den Keim des Verlustes in sich. Vor allem aber ist es die beherrschende Stellung des Springers d4, die das schwarze Spiel so überlegen macht. Nun drohte Schwarz, mit Da5-b4 und Vorstoß des a-Bauern den weißen Damenflügel aufzurollen. Deshalb zog Grünfeld nun 46. De3-d2, um die Damen zu tauschen. Der Zug wurde von Eliskases sofort als schwerer Fehler nachgewiesen. Und genau dieser Gewinnweg sollte von unseren beiden Computern gefunden werden!

Für Turnierfische ist sofort zu sehen, daß Schwarz mit dem Doppelschlag auf h2 „groß Staat“ machen kann, da letztlich Sf3† mit Gabeldrohung d2 geschieht!

Challenger Voice zog in Stufe 9 nach 10 Minuten schwach(?) 1. — Dd2: und versäumte, nach 2. Td2: den Doppelpelieb auf h2 nachzuholen, um immer noch mit Sf3† den Turm zu erobern. Statt dessen geschach schwach 2. — Tb8? In Stufe „H“ wurde die Grünfeldsche Dame jedoch ins Uferlose katapultiert, denn der Computer zog nach einigen Stunden(!) richtig 1. — Th2xh2†! 2. Th2: Th4xh2†! 3. Kh2: Sd4-f3†!, und 0:1.

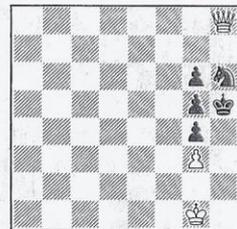
Was tat „Super System III“: Es geschah nach vielen Stunden: 1. — Dd2:, doch nach 2. Td2: zog der Computer, ebenfalls nach vielen Stunden, schwach 2. — a6-a5?? und demonstrierte klar, wo seine Grenzen gezogen sind. In der 10. Überlegungsstunde kam erst 1. — Th2:†! Man wird überhaupt bei Analysen aus diesem Computer nicht schlau: Mal spielt er souverän (siehe Test 1), dann versagt er wieder gänzlich, oder er läßt zehn und mehr Stunden auf die richtige Reaktion warten. BORIS MASTER sah diese Abwicklung binnen 24 Stunden nicht und dürfte für solche Art von Stellungen einfach zu schwach sein!

Abschließend zum Studententest will ich zusammenfassen: Je einfacher die Stellung, desto schneller finden die Computer die richtige Abwicklung (Siehe Test 2), auch wenn diese schwerer für einen Menschen zu durchschauen ist als eine Stellung mit vielen Figuren (Test 5). Man kann jedoch davon ausgehen, daß „Chess Champion Super System III“ binnen 12 Stunden den richtigen Gewinnweg gefunden hat.

was bei „Chess Challenger Voice“ nicht immer zutrifft, obwohl ihm in Analysenstufe „H“ unbegrenzt Zeit vorgegeben wird. Hier muß man wohl von einer Fehlkonstruktion dieser Analysenstufe sprechen, da sie offensichtlich nicht tief genug in die Stellung eindringt! (Siehe auch letzten Satz zu Test 1!)

Im nächsten Kapitel möchte ich auf die angekündigten „Programmfehler“ beim „Sprechenden Challenger“ eingehen. Es handelt sich nicht immer nur um „Zaubereien“, sondern es scheint, daß in gewissen Stellungen einfach „der Teufel drin“ ist, d.h., auch nach einem anderen Zug als dem „unmöglichen“ reagiert der Computer falsch! Ein Trost für viele „Challenger Voice“-Besitzer: Nicht alle Modelle weisen die gleichen Fehler auf! Ob sie dafür andere haben, ist mir bisher nicht bekannt: Den folgenden Programmfehler haben zweifellos nicht alle Modelle: Im Diagramm A „verzaubert“ der Computer das schwarze Roß in den weißen (eigenen) König, zieht ihn vom Nebenfeld des gegnerischen Königs weg, bietet dadurch mit der freigelegten Dame schach und gleichzeitig matt:

A — Matt in 3 Zügen



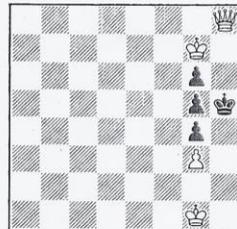
Die Lösung des Dreizügers lautet: 1. Dh8-a8! (Zugzwang) Sh6-f5 — 2. Kg1-f2! Sf5-h6 (h4) — 3. Da8-h1 (h8) matt.

Nach Eingabe der Stellung (Stufe „H“) zog Weiß nach kurzer Zeit: 1. von h6 nach g7, Königszug, schachmatt!!!! Nach Überprüfung der Stellung stand auf g7 ein zweiter(!) weißer König! Der schwarze Springer h6 war verschwunden!

So ging es in den Stufen 2, 5, 7, 9 und H. Dabei fällt auf, daß es dieselben Spielstufen sind, in denen man sich vom Computer sog. „Zugvorschläge“ geben lassen kann! In dieser Stellung zogen die einzelnen Stufen: Stufe 1: 1. Dh8-e5 — Stufe 3: 1. Dh8-e5 (Sofort) — Stufe 4: 1. Dh8-a8! (Nach 10 Sek.! Ist zwar die Lösung, blinkt aber nicht! Zufall!) — 2. Test Stufe 4: 1. Dh8-b2 Ich zog 1. — Sh6-f5 Nun weiter: 2. Dh2-e2 (Blinkt!) Sagt fälschlich „Matt in zwei Zügen“ an, doch nach 2. — Kh5-h6 3. De2 g4 blinkte der Computer nicht mehr. — Stufe 6: 1. Dh8-a8! (Zog in einigen Testversuchen so, blinkte aber nicht! Ist jedoch die Lösung!) — Stufe 8: 1. Dh8-a8! (Blinkt) Ich zog 1. — Sh6-f5, doch nun spielte der Computer falsch 2. Da8-c8?, blinkte wiederum und sagte sogar Matt in zwei Zügen an, was gar nicht stimmt, da 2. — Sf5-h6! rettet. Richtig wäre 2. Kg1-f2 gewesen! Ich spielte nun 2. — Sf5-h6 und staunte, denn nach 3. Dc8-a8 blinkte der Computer wie beim ersten Zug, da dieselbe Stellung entstanden war. Nach

3. — Sh6-f5 folgte wiederum falsch 4. Da8-c8?, wobei der Computer nebst Blinken wieder ein Matt in zwei Zügen „vorhersah“. Jetzt, nach erneutem 4. — Sf5-h6 stellte ich auf Stufe 9: Nun richtig 5. Dc8-a8!, doch nun blinkte der Computer wieder nicht! Nach 5. — Sh6-f5 kam endlich der Gewinnzug 6. Kg1-f2!, worauf nebst Blinken auch Matt in zwei Zügen (diesmal stimmte es!) angesagt wurde, was nach 6. — Sf5-h6 durch 7. Da8-h1# binnen zwei Sek. vollzogen wurde.

A 1



So stand es nach dem ersten Zug von Weiß! (Schwarz ist matt!) Auf diese Weise machte der „Sprechende“ aus einem Dreizüger einen Einzüger!

In unserem Fall B ergab sich die Kuriosität während einer Testpartie in Stufe 7. Auch hier war ein zweiter König plötzlich im Spiel, nun der Schwarze!

B



Im Diagramm B (Weiß zog zuletzt Ta1-b1) ist Schwarz (Challenger Voice) am Zuge. Weiß droht, mit Lb2-c3, a6-a5 nebst a2-a3 den Läufer b4 zu gewinnen. Stufe 7 spielte nun 1. — Db8-e5?? und blinkte! Nach 2. d4xe5 erschienen vier waagerechte Striche, was besagt, daß der Computer diesen Zug ablehnt! („Unerlaubter Zug“) Bei der Kontrolle der Stellung befand sich auf d2 (statt des weißen Springers) ein zweiter schwarzer König, der sich im Mattnetz glaubte wegen Ke2: und 2. Dd1# und deshalb den Computer zum Blinken veranlaßte. (Für „Challenger-Laien“ sei erklärt, daß dieser Computer, wie auch die früheren

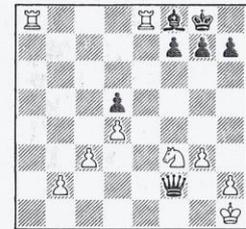
Modelle „Challenger 10“ und „Challenger 7“, bei einem gelösten „Dreizüger“ zwei Züge vor dem Matt seinen Zug durch eine blinkende optische Anzeige zum Ausdruck bringt; ebenso bei einem Zweizüger, doch hier sagt die Computerstimme das Matt sogar noch an!) Es fehlte jedoch beim Blinken der Satz: „Ich habe verloren“, der bisher niemals ausblieb, wenn sich der Computer vor dem Matt befand — und man die Stimme eingeschaltet hatte! Dasselbe passierte in den Stufen 5,9 und H. Die anderen Stufen zogen in gleicher Stellung:

Stufe 1: 1. — Ld2:(!), Stufe 2: 1. — Tfe8?, Stufe 3: 1. — Tfe8?, Stufe 4: 1. — Kh8?, Stufe 6: 1. — Dd6! (Am besten, doch im zweiten Test wiederum schwach 1. — Tfe8?). Stufe 8: 1. — Sp4? (Nach halbstündigem Überlegen!!) Nach 2. Lc3! zog er nun nicht 2. — a6-a5 wegen 3. a2-a3 mit Läufergewinn, sondern 2. — Lc3: mit Damenopfer, aber im weiteren ohne Endspielchancen bei der so fortgesetzten Partie.

Ein anderes Exemplar von „Challenger Voice“ zog zwar nicht 1. — Db8-e5??, sondern gar 1. — Tf8-h8??, wobei es seinen eigenen König auf g8 liquidierte! In dieser Stellung scheint „der Wurm“ drin zu sein!

Der Fall C läßt den Computer „Challenger Voice“ als ganz schlaues Kerlchen erscheinen, denn er macht kurzerhand aus einem gegnerischen Turm, der mattssetzen droht, einen eigenen — und setzt selber damit matt ...

C



Im Diagramm C war der Computer (schwarz) am Zuge. Statt in Stufe 9 sofort mit 1. — Df2xf3† mit einer Remisschaukel zu antworten, bzw. nach dem Damenzug evtl. ein Luftloch für den bedrohten König zu machen, geschah seltsamerweise: 1. — Te8-e1† („Matt in zwei Zügen!“)??? Bei der Kontrolle der Stellung stand auf e1 plötzlich ein schwarzer Turm, der den weißen König auf h1 bedrohte!! Dies geschah nur in Stufe 9! Stufe 7 spielte ziemlich schnell 1. — Df2xf3† mit späterer Remisschaukel!

(Fortsetzung folgt!)

SCHACH-COMPUTER

Ihr elektronischer Spielpartner. Sämtliche Modelle zu absolut

KONKURRENZLOSEN TIEFSTPREISEN!

Interessante Sonderkonditionen für Wiederverkäufer und Schachclubs.

Fordern Sie rasch unseren Prospekt an. Weihnachten ist nicht mehr fern!

MÜNCHNER SCHACHVERLAG

Leopoldstraße 108 A, 8000 München 40. Tel. (089) 30 65 16 / 34 61 66

Schach-Echo - November 1980
Helmut Schöler: Studien - Kombinationen - Fehler

Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

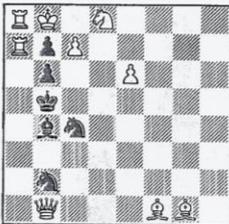
Test VII: Studien — Kombinationen — Fehler (Fortsetzung aus Heft 21/1980)

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

In einigen weiteren Stellungstests, die ich hier nicht eigens aufrühren will, kam es vor, daß der Computer nach 10 und mehr Stunden Überlegung in Stufe „H“ nicht mehr zog, auch wenn man ihn durch Halten der „EN-Taste“ dazu zwingen wollte. Auch über „DM“ kam kein „Zugvorschlag“! Hier sei gesagt, daß ich nur drei Exemplare auf diesbezügliche Stellungen getestet habe, wobei nur eines diesen Fehler hatte.

Unser vierter diabolischer Fall D sieht den sprechenden „Challenger“ wiederum als Zauberkünstler, der aus einem schwarzen Springer einen weißen König macht und matt setzt. Es handelt sich dabei um einen Dreizüger, der im „Schach-Echo“ Nr. 3/80 unter der laufenden Nummer 10200 (Horst Deichelbohrer) abgedruckt war.

D



In der Diagrammstellung zog der Computer in Stufe „H“ nach 1 - 2 Minuten (und sprach dabei): 1. „Von c4 nach b3, Königszug, matt in zwei Zügen“ und blinkte! Ein anderes Mal zog er nach d4, ebenfalls mit Blinken und Mattansage! Aus dem schwarzen Springer c4 war plötzlich ein weißer König geworden, der nach dem erzwungenen Gegenzug 1. — Sb2-c4 bzw. 1. — Sb2-d3 das Matt durch 2. Lf1Xe4 (d3) ermöglichen würde! Stufe 9 zog genauso! Ich wollte nun wissen, wann der Computer den unmöglichen Zugimpuls erhält und ließ von Anfang an die „DM“-Taste nicht mehr los: Zunächst war „c7-c8“ auf der Anzeige; nach etwa einer Minute erschien jedoch „doub“, was besagte, daß der Computer während des Haltens der „DM“-Taste gezogen haben muß. (Ein Minuspunkt, denn bei normalen Analysen oder Problemstellungen in Stufe „H“ wird der Antwortzug weggedrückt, falls der Computer währenddessen zieht! Man bekommt ihn auch nicht zu sehen, da ein sofortiges „PB/PV“, um die Stellung zu kontrollieren, nicht möglich ist: Der Computer übernimmt nämlich bereits beim Drücken der ersten Taste („PB“) die Gegenpartei und spielt für diese weiter, ohne die (falsche) Stellung zu zeigen wie in unserem Beispiel!) Nach Drücken der „PB“-Taste sagt die tiefe Stimme nach kurzer Zeit: „Ich habe verloren“! In den Stufen 5 und 7 passierte dasselbe! Die niedrigen Stufen 1 - 3 zogen sämtlich 1. e7-c8D. Stufe 8 über-

legte 36(!) Minuten und zog dann 1. Db1-a2, blinkte, sah aber nach meinem Gegenzug 1. — Lb4-a5! ein, daß ein erzwungenes Matt in zwei weiteren Zügen wegen der unterbrochenen a-Linie nicht möglich war — und zog überhaupt nicht mehr! Ein zweiter Test in Stufe 8 verlief nicht nur falsch in bezug auf die Lösung, sondern hier ebenfalls „zauberhaft“: Nach 17 Minuten geschah: 1. „Von a7 nach b7, Turm schlägt Bauer, Schachmatt“! Ich entgegnete: 1. — Lb4-a5, was der Computer ablehnte! Die Stellungskontrolle zeigte, daß der schwarze Bauer b6 verschwunden war, so daß der König im Matt stand! Dies alles „sah“ der Computer aber erst nach 17 Minuten! Man kann davon ausgehen, daß der schwarze Bauer erst im Laufe der Zeit weggezaubert wurde!

Unser letzter „Fall“ E kam als vorgestellte Partie (Stufe 9, zweite Partie) bereits „unter die Leute“. Die von mir gewonnene Opferpartie endete nach dem 30. Zug (Tf6f) mit „1:0“.

E



Ist auch in Ordnung — weil man nicht weiß, was der Computer „Challenger Voice“ hier als Antwort gegeben hatte: Nach 78 Minuten (!) kam: „Von h8 nach f8, Turmzug“?! Bei der Stellungskontrolle stand plötzlich auf f6 nicht der weiße, sondern der schwarze Turm („f6 - mein Turm“!) Die anderen Stufen zogen:

Stufe 1: Dd8Xf6 (3 Sek.) — Stufe 2: Dd8Xf6 (5 Sek.) — Stufe 3: Dd8Xf6 (5 Sek.) — Stufe 4: Dd8Xf6 (6 Sek.) — Stufe 5: Dd8Xf6 (1 Min. 4 Sek.) — Stufe 6: Dd8Xf6 (1 Min. 17 Sek.) — Stufe 7: Th8-f8 (65 Min!) — Stufe 8: Zug nicht während 2 Stunden. Abge-

stellt. — Stufe H: Durch andauerndes Anhalten der „DM“-Taste stellte ich fest, daß der richtige Zug Dd8Xf6 nach etwa einer Stunde durch den falschen Zug Th8-f8 „ersetzt“ worden ist bis zur Ausspielung in der 109. (!!) Minute!

E 1 — Stellung nach dem 1. Zug von Schwarz



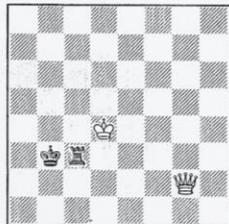
Schleierhaft ist mir auch, warum Voice nicht gleich mit Tf6Xf7 (Turm schlägt Dame) fortgesetzt hatte, wenn aus dem weißen Turm ein eigener „geworden“ war... (Siehe Diagramm E 1.) Bei diesem Fehler gehe ich davon aus, daß nicht alle Voice ihn haben. Ebenso bei Fall D.

Test VIII: Endspiele

In meinem heutigen Bericht will ich Ihnen anhand von verschiedenen Endspielbeispielen zeigen, was die beiden Computer „Chess Champion Super System III“ und „Chess Challenger Voice“ können.

Hier erst zeigt der „Voice“ seine wahre Stärke und überflügelt seinen Rivalen „MK III“ um Längen, der in derartigen Stellungen direkt hilflos wirkt und als vollkommen unbrauchbar zu bezeichnen ist!

Im ersten Test ließ ich eine Dame gegen einen Turm auf „c“ spielen, was oft wegen des drohenden Patts für die Dame nicht zu gewinnen ist. Ob ich selbst richtig gegenzog, sei dahingestellt; jedenfalls gab ich folgende Stellung vor:



Der Computer „Challenger Voice“ zieht als Weißer an: (Stufe 4 zunächst):

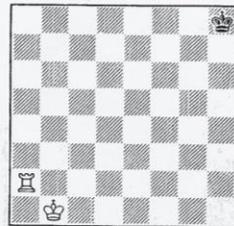
1. Dd5f Kb2 2. Db5f Kc2 3. Df5f Kb2 4. De6f Tb3 5. De2f Ka3 6. Kc4 Tb4f 7. Kc3 Tb3f 8. Kd4 Tb4f 9. Kd3? (In Stufe 4 ist also kein Fortkommen zu verzeichnen!) Weiter in Stufe 4 bis zur Remisgrenze: 9. — Tb3f 10. Kc4 Tb4f 11. Kc3 Tb3f 12. Kd4 Tb4f

Nun weiter in Stufe 5: 13. Kc5! Tb3 14. Dd1! (Jetzt klappt es!) 14. — Tc3f 15. Kd4 Tb3 16. Kc4 Tb4 17. Kc3! Tb2 (Erzwungen!) 18. Dc1 Ka4 19. Db2: Ka5 20. Db7! (Blinkt und sagt matt in zwei Zügen an!) 20. — Ka4 21. Db4#.

Folgerung: Wenn im Endspiel der Computer „Voice“ mit einer Dame gegen einen Turm verbleibt, kann in komplizierten Fällen das entstandene Endspiel nur ab Stufe 5 gewonnen werden!

Im Vergleichstest mit „Super System III“ kam ich zu der Auffassung, daß dieser Computer hier wahllos hin- und herzieht, ohne Sinn, Plan und Fortschritt. „Super System III“ folglich nicht zu gebrauchen!

Der zweite Test befaßt sich mit dem bloßen Endspiel „Turm gegen König“. Der Computer „Challenger Voice“ erhielt als Weißer (am Zuge) folgende Stellung:



In Stufe 4 geschah: 1. Ta7! (Schnürt bereits den schwarzen König ab!) 1. — Kg8 2. Kc2! (Dieser Computer ist direkt getrimmt auf das Ziehen des eigenen Königs! Bislang einzigartig!) 2. — Kf8 3. Kd3 Ke8 4. Ke4 Kd8 5. Kd5 Ke8 6. Ke5 Kd8 7. Ke6 Ke8 8. Kd6 Kd8 9. Te7 Ka8 10. Ke5 Kb8 11. Kb6 (blinkt!) 11. — Ka8 12. Tc8#. Testurteil: Sehr gut!

Dieses Endspiel behandelte „Chess Champion Super System III“ wie folgt, wobei der Titel „Super“ sobald wie möglich hier aberkannt werden sollte: Im 30-Sek.-Intervall spielte er: 1. Td2? Kg7 2. Td5 Kf6 3. Kb2 Ke6 4. Td4 Ke5 5. Kc3 Ke6 6. Kb3? Ke5 7. Td7 Ke6 8. Td3 Ke5 9. Kc4 Ke4 10. Td5 Ke3 11. Kb3? Ke4 12. Te5 Kd4 13. Tf5 Ke4 14. Tf6 Ke5 15. Tf7 Ke6 16. Tf4? Ke5 17. Tg4 Kf5 18. Td4 Ke5 19. Tc4 usw. mit Remisschluß! „Genug des Stumpfsinns“, würde Dr. Tarrasch hier sagen!

SCHACH-COMPUTER

Ihr elektronischer Spielpartner. Sämtliche Modelle zu absolut

KONKURRENZLOSEN TIEFSTPREISEN!

Interessante Sonderkonditionen für Wiederverkäufer und Schachclubs.

Fordern Sie rasch unseren Prospekt an. Weihnachten ist nicht mehr fern!

MÜNCHNER SCHACHVERLAG

Leopoldstraße 108 A, 8000 München 40, Tel. (089) 30 65 16 / 34 61 66

Chessilette

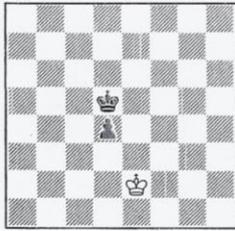
ist das Fernschachalbum für den anspruchsvollen Fernschachspieler. Ebenso wie bei Chessy lassen sich die Figuren leicht und ohne Mühe einschieben, sitzen aber bombenfest. Es enthält 5 Spieltafeln, Platz für 2 weitere ist vorgesehen.

Preis DM 49,50; Zusatztafeln DM 7,50

Schachverlag Gerhard Katzer Am Bruchrain 8 - 6395 Weilrod 3

Im dritten Test sehen wir nur „Challenger Voice“ mit einem Minusbauern im Endspiel, um das richtige Tempospiel zu ermitteln.

Weiß: Chess Challenger Voice (am Zuge)



Hier komme ich gleich zum Thema: Nur Analysenstufe „H“ kann es! Es folgte 1. Kd3 (10 Min.) Ke5 2. Kd2 (9 Min.) Ke4 3. Ke2! (11 Min.) d3† 4. Kd2! (3 Min.) Kd4 5. Kd1! (5 Min.) Ke3 6. Ke1! (3 Min.) d2† 7. Kd1 und remis!

Die anderen Stufen zogen: Stufe 6: 1. Kd3! Ke5 2. Kd2! (Zufall!) Ke4 3. Ke2! d3† 4. Kf2? (Da ist schon der Bock) 4. — Kd4 5. Kf1 Ke3 6. Kf2 d2 7. Ke2 Ke2 und 0:1.

Stufe 7: 1. Kf2? (Gleich am Anfang schlecht!) 1. — Ke4 (siehe auch Stufe 9!) 2. Ke2 Ke3 3. Kd1 Kd3 4. Kc1 Ke2 und 0:1.

Stufe 8: 1. Ke1? Ke4 2. Kf2? Ke3 3. Kf1 Ke2 4. Kg2 d4 und 0:1.

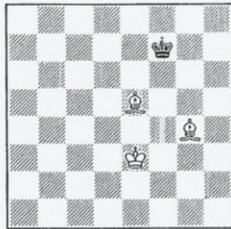
Stufe 9: 1. Kf2? (Siehe auch Stufe 7!) 1. — Ke4 2. Ke2 Ke3 und weiter wie bei Stufe 7, 0:1.

Endspiel ist also in den neun Spielstufen nicht lösbar! Ebenso „Chess Champion Super System III“: Unfähig bei allen abzuwartenden Zeitvorgaben!

Endspiltest Nr. 4 verlangt ebenfalls Tempospiel und relatives Erfassen der Stellung: Doppelläuferendspiel gegen bloßen König! Jedem einigermaßen geübten Spieler wird es nicht allzu schwer fallen, mit zwei Läufern matt zu setzen, doch die Schachcomputer sehen sich gerade hier vor schier unlösbare Probleme gestellt! Eigentlich unlogisch, denn sie haben für weniger Figuren die gleiche Zeit zur Verfügung wie für verworrene Mittelspielstellungen. Nur unser „Challenger Voice“

konnte das Problem lösen, wobei die beiden anderen Computer „Boris Master“ und „Chess Champion Super System III“ völlig versagten!

In folgender Stellung sollten die Computer den Gewinnweg finden:



Die Stufe 6 von „Challenger Voice“ erledigte die Angelegenheit nicht nur am besten, sondern auch am schnellsten: 1. Lf5! Ke7 2. Ke4! Kf7 3. Kd5! Ke7 4. Lb2! Kf7 5. Kd6! Ke8 6. Lg6† Kd8 7. Lh5! (Ein wichtiger Tempozug!) 7. — Ke8 8. Kc6! Kd8 9. Lf6† Kc8 10. Lg4† (Es geht wie das Brezelbacken . . .!) 10. — Kb8 11. Kh6! Ka8 12. Ka6 Kb8 13. Le5! (Blinkt!) 13. — Ka8 14. Lf3#. Super!! Hier machte ich die Feststellung, daß die sonst spielstärkere Stufe 7 dieses Endspiel schwächer behandelte als ihre Vorstufe 6. Sehen Sie selbst: 1. Lf5! Ke7 2. Ke4! Kf7 3. Kd5! Ke7 4. Lb2! Kf7 5. Kd6! Ke8 6. Le6! (Nun schwächer als vorher in Stufe 6) 6. — Kd8 7. Lf6 Ke8 8. Lg7 Kd8 9. Ld4 Ke8 10. Lb6 Kf8 11. Ld8 Ke8 12. Lh4 Kf8 13. Ke5 Kg7 14. Ld7 Kf7 15. Kf5 Kg7 16. Lg5 Kf7 17. Lf6 Kg8 18. Kg6 Kf8 19. Lg5 Kg8 20. Lh4? (Diesen Zug nahm ich zurück und stellte auf Stufe 8, da ich kein Fortkommen sehen konnte): 20. Le7! (Jetzt gut, obwohl Stufe 8 als Spielstufe einen schwächeren Eindruck machte!) 20. — Kh8 21. Le8 (Blinkt!) 21. — Kg8 22. Lf7† (Blinkt wieder!) 22. — Kh8 23. Lf6#. Na endlich!

Fazit: Im Doppelläuferendspiel ist Stufe 6 die stärkste und zugleich schnellste Spielstufe. Stufe 8 und 9 dauern zu lange, können es aber auch gewinnen!

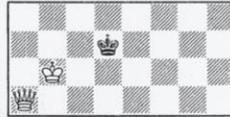
Was die beiden anderen Computer aus dieser Gewinnstellung „machten“, will ich kurz anführen:

MK III zog: 1. Ld7 Ke7 2. Lb5? Ke6 3. Lf4? Kf5 4. Le7 usw. Er „vergißt“ auch im weiteren seinen König!

Boris Master zog (30 Sek./Zug): 1. Ke4 Ke7 2. Kd4? Kf7 3. Ke4? Ke7 4. Kd4? usw. Es war hin und wieder Zufall, wenn sich der König auf ein günstigeres Feld stellte, um dann im nächsten oder übernächsten Zug freiwillig wieder zurückzugehen. Eine zwingende Mattführung ist nicht zu sehen!

Der fünfte Test heißt: Dame gegen bloßen König!

Was für jeden Anfänger das Einmal-eins des Schachspiels ist, wird für viele Computer zur Horrornovision: Sie können es nicht!!



„Challenger Voice“ zog im Blitzschach: 1. Da4 Ke3 2. Kc3 Ke2 3. De4† Kf2 4. Kd2 Kf1 5. Kd1 Kf2 6. Df4† Kg2 7. Ke2 Kg1 8. Ke1 Kg2 9. Dg4† Kh1 10. Kf1 Kh2 11. Dh4#! Sehr stark und konsequent!

MK III zog (10 Sek./Zug): 1. Da4 Ke3 2. De4 Kd2 3. Dd4† Ke2 4. Ka1? 5. De4† Kd2 6. Dd4† Ke2 7. Ka2? 7. Ka2? (Konfus!) 7. — Ke1 8. De4† Kd2 9. Kb1 Kd1 10. Dd4† Ke2 11. De4† Kd2 12. Dd4† Ke2 13. De5† Kd3 14. Ka1? usw. Kann es nicht! Wie immer war der Zug bereits nach 1 Sek. auf der Anzeige, ohne sich zu ändern!

Boris Master zog (10 Sek./Zug): 1. Df1 Kd2 2. Df3 Ke1 3. Kb3 Kd2 4. Kb4 Ke1 5. De3† Kf1 6. Df3† Ke1 7. De3† Kf1 8. Df3† Ke1 9. De3† Kf1 (Ab hier 1 Min./Zug): 10. Kb5? Kg2 11. Ke6? usw. Totales Unvermögen im Endspiel!

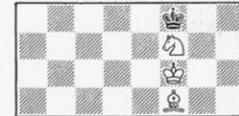


Test 6 soll zeigen, ob der Computer „Challenger Voice“ einen entfernten Freibauern „fangen“ kann, wenn er (am Zuge) dazu imstande wäre.

Es folgte: (Stufe 6): 1. Kf5! a5 2. Ke5 a4 3. Ke4 a3 4. Kd3 a2 5. Kc2 a1D 6. Kb3 Dc1 (Alles in Sek. vom Computer!) 7. Kb4 Ke7 8. Kb3 De5 9. Kb2 De4 10. Kb1 Dc3 11. Ka2 Db4 12. Ka1 Kd6! (Exakt) 13. Ka2 Ke5 14. Ka1 Ke4 15. Ka2 Kc3 16. Ka1 Db2#. Testurteil: Sehr gut!

MK III zog (1 Min./Zug): 1. Kh6? oder 1. Kf6?. Nach dem zufälligen 1. Kf5! fing der König im folgenden den Bauern!

Im Haupttest 7 ging es um das schwerste Endspiel: „Läufer + Springer“ gegen bloßen König! Nur „Challenger Voice“ vermochte es in Analysenstufe „H“ zu lösen.



1. Lh7! Ke8 2. Se5! Kd8 3. Ke6 Kc7 4. Sd7! Kc6 5. Ld3 Kc7 6. Ke7 Kc6 7. Le4 Kc7 8. Ld5 Kc8 9. Sb6? (Bisher war alles nach „Buch“, doch hier hätte 9. Kd6! eher zum Matt geführt, z. B. 9. — Kd8 10. Lf7! Kc8 11. Sc5 usw.) 9. — Ke7 10. Se4 Kc8 11. Le6† Kc7 12. Ld7 (Zieht ein Mattnetz) 12. — Kb7 13. Kd6 Kb8 14. Kc6 Ka7 15. Kc7 Ka6 16. Le8! Ka7 17. Lb5 Ka8 18. Sd6! Ka7 19. Sc8† Ka8 20. Lc6#.

In den Stufen 5, 6, 7, 8 und 9, abwechselnd geschaltet, zeichnete sich das Matt erst nach 58 Zügen ab. Wegen der „50-Züge-Regel“ wäre die Partie aber nur remis geworden!

MK III zog nach 11 Min.: 1. Le4? und vermochte auch weiterhin nicht, die Partie zu gewinnen!

Boris Master ließ später (10 Min./Zug) den König immer wieder entfliehen!

Testergebnis: Unbefriedigend, wenngleich Stufe „H“ gewann; aber keine der neun Spielstufen konnte in normaler Zeit mattsetzen! Challenger Voice jedoch wiederum am stärksten! (Fortsetzung folgt)

Schach-Echo - November 1980

Helmut Schöler: Studien - Kombinationen - Fehler

"Königszug, schachmatt!?"

N.B.: Bovenstaand artikel is natuurlijk van grote klasse, net zoals al zijn andere artikelen van Helmut Schöler. Wat was die man bedreven in het testen van schaakcomputers! Nu 32 jaar na dato kan iedereen nog steeds genieten van al zijn noeste testwerk, en kunnen wij nog steeds (vaak als verzamelaars) getuige zijn van al die onvolkomenheden die de eerste schaakcomputers bezaten. Want hoe is het mogelijk dat de Chess Challenger Voice schaakstukken kon veranderen in een andere kleur om toch te kunnen winnen? Dat was géén toeval want Helmut geeft in dit artikel meerdere voorbeelden. Want in weer een ander voorbeeld verandert de Challenger Voice een zwart paard in een witte koning en zegt doodleuk: "Königszug, schachmatt"! Speel de teststellingen na en kijk of uw eigen Challenger Voice dezelfde fouten in zijn schaakprogramma heeft. Waarschijnlijk niet allemaal, maar er zullen zeker een paar "bugs" opduiken! Als ik ooit de tijd kan vinden zal ik dat zeker ook doen, want dergelijke fouten blijven intrigerend en fascinerend om te aanschouwen. Ik wens u veel testplezier toe!



FIDELITY

"THE FIRST THINKING CHESS GAME THAT SPEAKS TO YOU IN FOUR DIFFERENT LANGUAGES."*

1. Large Repertoire of chess book openings.
 - 40 book opening variations randomly selected.
 - Special feature allows you to select a book opening of your choice.
 - Approximately 1200 book opening moves.
 - Book openings selectable whether Computer plays black or white.
 - Computer teaches book openings by displaying your next move to be entered.
 - All "book" moves are instant response regardless of level of play.
2. The Chess Teacher.
 - On levels 2, 5, 7, 9, and H, the computer will display best suggested move for you to enter.
 - Plays against itself with white usually the winner.
 - Teaches end game solutions.
 - Book openings teach opening game.
 - Announces mate-in-two for you to solve.
 - Problem mode permits setting up of all chess book positions.
3. Your Friendly Speaking Opponent.
 - Tells you all of its moves.

VOICE CHESS CHALLENGER[®]

- Repeats all of your moves.
 - Can be used by the blind, as the game will audibly tell you every move and capture, and will repeat board position on demand.
 - Voice feature allows you to tape record game play.
 - It even suggests your moves.
4. An Advanced Computer.
 - 128,000 to 160,000 bits of Read Only Memory.
 - Has over 8,000 bits of Random Access Memory.
 - At the conclusion of the game, when it loses, the Computer displays the number of moves played.

Features include a solid hardwood case, deluxe playing surface with raised keyboard, 1/2 inch LED Display, magnetized chess pieces, 100% solid state.

*Available in English, French, German or Spanish.



VCC

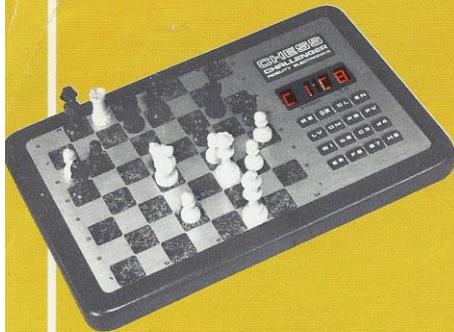


FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

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

Voice Chess Challenger

(Fidelity Electronics, Ltd. - June 1981) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (300 dpi)



VOICE* CHESS CHALLENGER, le plus perfectionné des micro-ordinateurs joueurs d'échecs commercialisés au 1^{er} novembre 1979.

VOICE* CHESS CHALLENGER, a en mémoire et en programme 46 débuts de partie qu'il peut vous enseigner.

VOICE* CHESS CHALLENGER, un véritable compagnon de jeu, toujours disponible, qui communique avec vous au moyen de sa voix artificielle entièrement synthétisée.

- Le plus performant de tous les micro-ordinateurs Chess Challenger.
- Le premier qui parle réellement*. Annonce oralement tous ses coups ainsi que les vôtres.
- 9 + H programmes : du débutant au joueur classé.
- Possède une bibliothèque de 46 ouvertures et défenses théoriques pouvant dépasser 20 coups.
- Vous programmez, par appel du code correspondant, le type de partie que vous voulez jouer.
- A tous les niveaux, répond instantanément aux coups théoriques.
- En cours de partie, si vous n'êtes pas sûr de vous, interrogez-le, il vous suggérera les coups que vous devez jouer.
- Il joue donc contre lui-même.
- Connaît les fins de partie classiques et peut vous les enseigner.
- Refuse les coups irréguliers.
- Quand c'est le cas, annonce « Mat en 2 coups ». A vous de découvrir pourquoi.
- Très fort quand il a l'avantage, agressif en position inférieure.
- Puisqu'il annonce tous les coups, vous pouvez enregistrer la partie sur votre magnétophone.
- Vous pouvez également jouer contre lui, « en aveugle ».
- Affiche et annonce quand vous le désirez la position des pièces sur l'échiquier.
- A la fin de la partie, quand il a perdu, affiche le nombre de coups joués par chacun.
- Essayez la partie suivante de le battre en moins de coups.
- Pour tout joueur d'échecs un partenaire de valeur toujours disponible.

* voix artificielle, entièrement synthétisée.

FICHE TECHNIQUE - (VOICE)

DIMENSIONS : 33 x 21,5 x 3 cm
POIDS : appareil + transformateur + pièces + coffret = 2,7 kg
CONSOMMATION ELECTRIQUE : 650 mA
AFFICHAGE LUMINEUX : 7 segments alphanumériques - caractères LED
SON : voix synthétisée - haut-parleur de 8 ohms - 5 cm - puissance uniforme
CADRE : imitation ébène
CLAVIER : 16 touches
MEMOIRES : 1 ROM de 64 K bits pour les programmes
 1 ROM de 32 K bits pour la voix
 2 RAM de 8 K bits
PROCESSEUR : 1 processeur central système Z 80 A (8 bits)
MONTAGE : circuits intégrés

Le constructeur se réserve le droit de modifier, sans préavis, le design, le programme et les caractéristiques techniques.

Imprimé en France - I.C.A.G. 579-39-39 - Paris

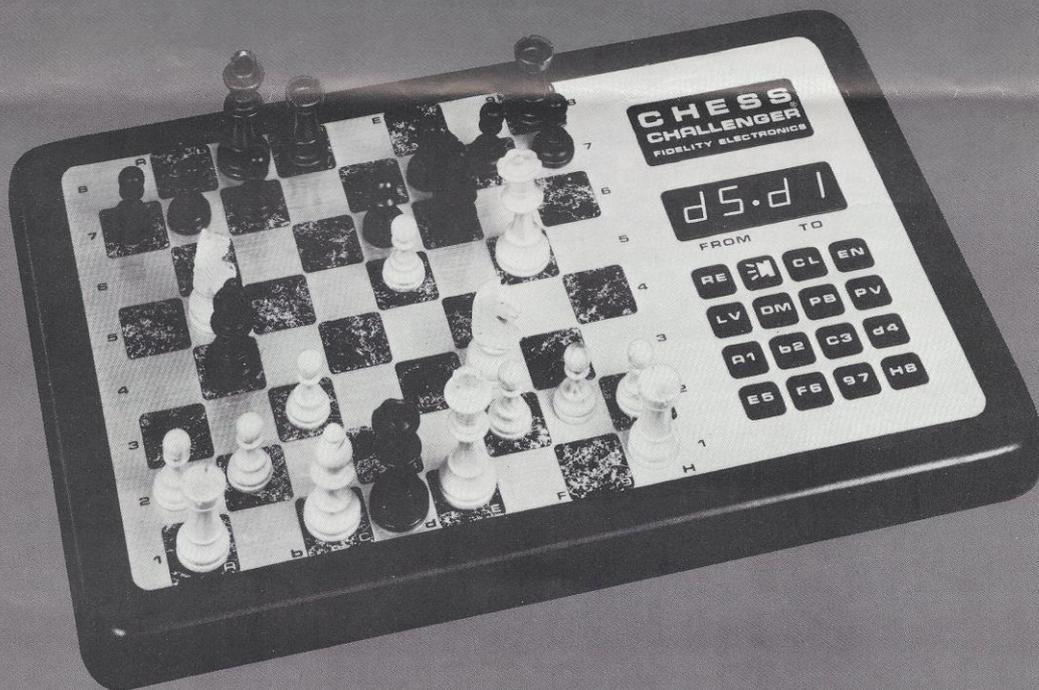
In Frankrijk werd de Voice Chess Challenger één maand na Duitsland geïntroduceerd.

OWNER'S MANUAL
INSTRUCTION BOOKLET

MODEL VCC
VOICE CHESS CHALLENGER®

INFINITE LEVELS OF PLAY

VOICE CHESS CHALLENGER®



QUALITY MADE IN U.S.A.

Model: VCC - Fidelity Chess Challenger Voice - (1979)

Owner's manual page 1 out of 6

INTRODUCTION

Your Fidelity "VOICE" CHESS CHALLENGER® is a thinking and talking chess game. The "VOICE" feature is not a tape recording, but a computer created voice capability that talks in response to CHALLENGER'S® "thoughts" or to instructions entered via the Keyboard. Throughout the game, CHALLENGER® will announce each move made by either side as exhibited in the display window. A vocabulary of over fifty words will verbalize play action such as illegal moves, what piece was captured or moved, when your King is in check, etc., and will tell you the location of every piece on the board (at your request) as well as announce each key that is pressed. If you desire, CHALLENGER® will even suggest your next move. Throughout the game, CHALLENGER® will, after waiting patiently, remind you that it is "your move".

If desired, you may turn off the voice at any time without affecting the game. With voice OFF, CHALLENGER® will continue to communicate via the display window. Turn voice OFF by pressing the Speaker Key . Turn voice ON again by pressing Speaker Key again.

SELECTING CHESS LEVEL

Plug in the game. Press and release the RESET (RE) Key. Your "VOICE" CHESS CHALLENGER® will introduce itself by saying, "I am Fidelity's CHESS CHALLENGER®, your Computer opponent. Select your level". The designation **CL1** will appear in the display window, designating Chess Level One.

Should you decide to play one of CHESS CHALLENGER'S® more advanced programs, press the LEVEL (LV) Key. **CL2** will appear in the display window and "two" will be announced. By continuing to press LV, each available level will be displayed to indicate the level of difficulty CHESS CHALLENGER® is ready to play.

CHESS LEVEL	AVERAGE RESPONSE TIME
CL1 - Beginner	5 seconds
CL2 - Intermediate	15 seconds
CL3 - Experienced	35 seconds
CL4 - Advanced	1 minute, 20 seconds
CL5 - Superior	2 minutes, 20 seconds
CL6 - Tournament Practice	3 minutes
CL7 - Tournament Teacher	3 minutes, 20 seconds
CL8 - Excellent	6 minutes
CL9 - Expert	11 minutes
CLH - Infinite	Computes move until stopped or search is exhausted (5 seconds to many hours)

The LV Key can be used at any time, before or during a game, to change the level of difficulty. When the LV Key is used during a game, the window will display the level currently being played. By repeatedly pressing the LV Key, the desired level of difficulty can be reached.

SELECTING OFFENSE OR DEFENSE

Set up all the chess pieces according to the rules of chess with the white pieces at the bottom. Since the white pieces have the first move, CHESS CHALLENGER® presumes you will choose white, and thus you will make the first move to commence playing.

If you choose the dark pieces, simply press the ENTER (EN) Key and CHESS CHALLENGER® will announce and display the first move.

If you want to actually change sides and play from the top of the board, press the DOUBLE MOVE (DM) Key. The display window will exhibit **do ub**. Then press the PROBLEM (PB) Key. CHESS CHALLENGER® will display the first move for the white pieces from the bottom of the game board. Enter the move for the dark pieces and press EN.

THE GAME BOARD

Each square on the chess board is designated, in accordance with international chess notation, by a letter of the alphabet and a number which must be conveyed to the Computer when a move is made. Vertical squares (the File) are lettered A to H; horizontal squares (the Rank) are numbered 1 to 8. Thus, when the game begins, the white King's pawn is on square E2; the dark King's pawn is on square E7.

THE PLAY

ALWAYS ENTER THE ALPHABETICAL LETTER FIRST, AND THEN, ENTER THE NUMBER. The eight Data Keys on the bottom half of the Keyboard are each marked with a letter and a number. To select a square, first press a Key for the letter designation, then press a Key for its number designation. For example: to move white King's pawn two squares forward, press Key marked E5; this will display **E** in the FROM window. Then press Key marked b2; this will add the number two, **E2** to the display in the FROM window. Now press Key marked E5; this will display **E** in the TO window. Finally, press Key marked d4; this will add the number four, **E4** to the display in the TO window. Manually move the King's pawn FROM square E2 to square E4. This move is now ready to be entered into CHALLENGER'S® memory. Press EN, which registers the move in the Computer. CHALLENGER® will immediately respond with a randomly selected countermove. Manually move CHALLENGER'S® piece in accordance with the spoken instruction (move is also shown in the display window).

If you decide not to use the above example as your opening move, and you have not pressed EN, press the CLEAR (CL) Key; this erases the **FROM E2 TO E4** before it is entered into the Computer. You may always erase a move before it is entered. You cannot erase a move after pressing EN.

As you ponder your next move, CHALLENGER® will periodically "speak" and remind you that it is your move. While CHALLENGER® is "thinking" about its next move, four small zeros will flash up and down in the display window.

NOTE: Turning the game OFF or pressing REset automatically resets the program to commence a new game. For lengthy games, leave the game ON, as CHESS CHALLENGER® is all solid state and is designed to be left ON for days or weeks, as desired.

Model: VCC - Fidelity Chess Challenger Voice - (1979)

Owner's manual page 2 out of 6

VOICE CHESS CHALLENGER® KEYS AND DISPLAY INDICATORS

CHECK

Lights when the computer has you in check.

FROM WINDOW

Displays the position of the piece you want to move (your starting position).

RESET

Starts the game — will cancel memory of previous game.

SPEAKER

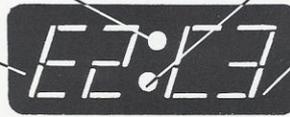
Turns voice capability OFF/ON.

LEVEL

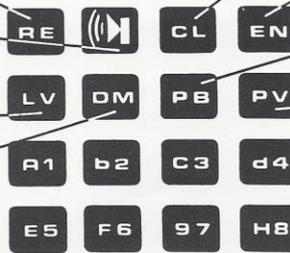
To determine level of difficulty (choose from 10 different levels).

DOUBLE MOVE

Override Key to enter multiple moves; display suggested move.



FROM TO



I LOSE

Lights when computer admits defeat and is in checkmate.

TO WINDOW

Displays the new position to which you have chosen to move your piece.

CLEAR

To clear an unwanted move before pressing ENTER.

ENTER

To enter your move into the computer; to repeat announcement.

PROBLEM MODE

To set up chess problems or replace lost pieces.

POSITION VERIFICATION

Displays the board position of each piece.

DATA KEYS

Designate Rank and File board moves; used for book opening selection.

CASTLING

CHALLENGER® is programmed to castle when it decides such a move is advantageous. Since a King can only move one square at a time, CHALLENGER® informs you that it has castled when its King moves two spaces across the last Rank and announces, "CASTLE". FROM E8 TO G8 would indicate a castle to the King side, and FROM E8 TO C8 would indicate a castle to the Queen side. If you, the player, should elect to castle either King or Queen side, the procedure is exactly the same. For King side castle, press FROM E1 TO G1; for Queen side castle, press FROM E1 TO C1. Castling can only be performed when the rules of chess permit this maneuver.

EN PASSANT

Although En Passant is a relatively unique maneuver, CHES CHALLENGER® will perform En Passant when it deems such a move to be beneficial, and will recognize when you, the player, choose to execute an En Passant maneuver. CHALLENGER® will not, nor will it permit you, the player, to violate any of the rules of chess in performing the En Passant maneuver.

POSITION VERIFICATION

An outstanding feature of CHES CHALLENGER® is its ability to inform the player of the exact position of each of the pieces at any time during the course of the game. By pressing the POSITION VERIFICATION Key (PV), the FROM window displays the position of each piece starting with File A and Rank 1.

The TO window identifies the piece found in that position using the single digit code described below. For your pieces, the code digit is preceded by the letter E (enemy). In addition, CHALLENGER® announces each location and the piece found thereon. For example: "A1, your Rook; A2, your Knight," etc. Each time the PV Key is pressed, the next occupied square to the right in each successive Rank row is displayed and announced, while unoccupied squares are ignored. Verification will continue indefinitely, as you continue to press PV, starting over again with square A1. You may stop Position Verification at any time by entering your next move.

CODE FOR CHESS PIECES

The final digit in the TO window represents the piece code as follows:

2 - Pawn	6 - Bishop	A - Queen
4 - Knight	8 - Rook	C - King

BOOK OPENINGS

Your "VOICE" CHES CHALLENGER® uses an extensive repertoire of over 40 book opening variations. CHALLENGER® will select a book opening at random, or you may select the book opening of your choice. Book openings are selectable whether you elect to have CHALLENGER® play the dark or white pieces. What's more, CHALLENGER® can help you learn book openings by suggesting your next move for each patterned response from the Computer (see DISPLAY MOVE).

Model: VCC - Fidelity Chess Challenger Voice - (1979)

Owner's manual page 3 out of 6

BOOK OPENINGS VARIATION SELECTION

Number		First Move
A1	CENTRE GAME	FROM E2 TO E4
A2	MAR DEL PLANTA VARIATION	FROM D2 TO D4
A3	EXCHANGE VARIATION	FROM E2 TO E4
A4	LENINGRAD DUTCH	FROM D2 TO D4
A5	NAJDORF VARIATION	FROM E2 TO E4
A6	QUEEN'S INDIAN DEFENSE	FROM D2 TO D4
A7	FOUR KNIGHTS GAME	FROM E2 TO E4
A8	SEMI-TARRASCH DEFENSE	FROM D2 TO D4
B1	LARSEN-SANTASIERE VARIATION	FROM E2 TO E4
B2	BUDAPEST DEFENSE	FROM D2 TO D4
B3	SCOTCH GAME	FROM E2 TO E4
B4	ENGLISH DEFENSE	FROM C2 TO C4
B5	FOUR PAWNS VARIATION	FROM D2 TO D4
B6	DANISH GAMBIT ACCEPTED	FROM E2 TO E4
B7	MODERN BENONI	FROM D2 TO D4
B8	MARSHALL ATTACK	FROM E2 TO E4
C1	PAULSEN VARIATION	FROM E2 TO E4
C2	GRUNFELD DEFENSE	FROM D2 TO D4
C3	GIUOCO PIANO	FROM E2 TO E4
C4	CLASSICAL TARRASCH DEFENSE	FROM D2 TO D4
C5	BENKO GAMBIT	FROM D2 TO D4
C6	BIRDS OPENING	FROM F2 TO F4
C7	ACCELERATED FIANCHETTO	FROM E2 TO E4
C8	NIMZO-INDIAN DEFENSE	FROM D2 TO D4
D1	STEINITZ DEFENSE DEFERRED	FROM E2 TO E4
D2	SAMISCH VARIATION	FROM D2 TO D4
D3	PHILIDOR'S DEFENSE	FROM E2 TO E4
D4	AVERBAH'S VARIATION	FROM D2 TO D4
D5	SCHEVENINGEN DEFENSE	FROM E2 TO E4
D6	QUEEN'S GAMBIT ACCEPTED	FROM D2 TO D4
D7	OPEN DEFENSE	FROM E2 TO E4
D8	OLD BENONI	FROM D2 TO D4
E1	DUTCH DEFENSE	FROM D2 TO D4
E2	DRAGON VARIATION	FROM E2 TO E4
E3	CLASSICAL DEFENSE	FROM D2 TO D4
E4	PETROFF'S DEFENSE	FROM E2 TO E4
E5	KING'S FIANCHETTO	FROM D2 TO D4
E6	CARO-KANN	FROM E2 TO E4
E7	COLLE SYSTEM	FROM D2 TO D4
E8	PIRC DEFENSE	FROM E2 TO E4
F1	CLOSED DEFENSE	FROM E2 TO E4
F2	ALEKHINE'S DEFENSE	FROM E2 TO E4
F3	SLAV DEFENSE	FROM D2 TO D4
F4	FRENCH DEFENSE	FROM E2 TO E4
F5	CENTER COUNTER GAME	FROM E2 TO E4
F6	POLISH DEFENSE	FROM D2 TO D4

To start a game, simply enter a "book" move and CHALLENGER® will respond with a randomly selected "book" move. CHALLENGER® responds instantly to all "book" moves regardless of level of play, while it takes time to "think" for all non-book moves. If you wish to specify the opening to be played by CHALLENGER®; enter the appropriate book number via the Data Keys, then enter your first move. For example, if you select Book Opening A2: press Key A1 (for the letter A), then press Key b2 (for the number 2). Press EN to record the selection in CHALLENGER'S® memory. Your selection will be verified in the display window as **--A2**. You are now ready to make your first move.

CHALLENGER® will continue to follow a patterned book response until the player departs from the pattern or attempts to enter an illegal move. Once out-of-book, there is no return except by restarting the game. The end-of-book is signified by four zeros **0000** in the display window or when CHALLENGER® begins to "think" about its next move. When **0000** appears, enter your next move and press EN.

RANDOM PLAY

When CHES CHALLENGER® must protect a piece or foresees an important move sequence, it will select the move that best protects its pieces while it endeavors to checkmate the player's King. When a choice of moves is available, CHALLENGER® will choose its move at random, so that each and every game will be different. With the combination of random play and selected moves, you should enjoy many hours of exciting chess play.

CHALLENGER® PLAYS CHALLENGER®

An extraordinary feature of CHES CHALLENGER® is its ability to play against itself. To engage this feature at any time during play, the player must first enter a move "out-of-book". CHALLENGER® will respond with a countermove. For example: If your first move was for white, CHALLENGER® will respond with a move for dark. Press the DM Key, and then press the PB Key. CHALLENGER® will announce (and display) white's next move. Press PB again; CHALLENGER® will tell you dark's move. Continue to press PB and CHALLENGER® will play each side in turn. The player can take over for white or dark at any time by entering a move and pressing EN after the opposing side has made its move.

CHANGING SIDES

At any time during a game, the player may change sides by pressing DM and then PB. CHALLENGER® will automatically make the next move for your pieces and you may continue making the moves for CHALLENGER'S® original pieces.

ILLEGAL MOVES

CHALLENGER® will always respond with a legal move. Moreover, CHALLENGER® expects the player to do likewise. If you make an illegal move, CHALLENGER® will stop you immediately by displaying **---** in its display window and announcing "ILLEGAL MOVE". You need only enter a legal move to continue with game play.

PAWN PROMOTION

As in a normal game of chess, when a pawn reaches the "8th Rank", CHALLENGER® will automatically promote the pawn to a Queen. However, if you choose to promote a pawn to some piece other than a Queen, use the PB Key (explained later in Problem Mode instructions) to substitute a Knight or any other piece desired.

Model: VCC - Fidelity Chess Challenger Voice - (1979)

Owner's manual page 4 out of 6

CHECK AND MATE

Whenever CHESS CHALLENGER® places your King in Check, the "CHECK" light will activate and it will announce that your King is in Check. The Check light will not activate if you place CHALLENGER'S® King in Check, as it is immediately aware of this situation.

If you checkmate CHALLENGER'S® King, CHALLENGER® will announce "I LOSE", and the display windows and "I LOSE" light will flash to signal your victory. If CHESS CHALLENGER® should checkmate your King, the display windows and "CHECK" light will flash to notify you that it has been victorious.

When CHESS CHALLENGER® loses a game, it will automatically display the number of moves taken to win. By recording each move made during the game, the player is in a position to improve chess tactics by attempting to replay the same game in fewer moves.

NOTE: In the higher levels of play (above Chess Level One), when CHESS CHALLENGER® determines that you are mated in two moves, it may start to flash a victory and announce, "MATE IN TWO" even before the actual checkmate. This feature alerts you that it has set up a "Mate in Two" situation from which you cannot escape.

If CHALLENGER'S® King or the player's King is cornered in a stalemate situation (not a draw by repetition), the display windows and the "I LOSE" light will flash.

DOUBLE MOVE

The DM Key can be used throughout the game to instruct CHALLENGER® not to respond as you move pieces. Before each move in which you do not wish a response with a countermove, press the DM Key and the display will exhibit **do ub**. Then press the Data Keys for the squares you wish to move **FROM** and **TO**, respectively. Now press EN, and the window will display **do ub** again. This means that your move was effectively registered, but CHALLENGER® has not responded with a countermove. You may continue using the DM Key for a succession of moves. Before the final move, do not use the DM Key, and CHALLENGER® will respond in a normal manner.

DISPLAY MOVE

The DM Key can be used during a book-opening series to have CHALLENGER® display your next patterned response to a book-opening move made by the Computer. Press the DM Key; the appropriate move will be announced and will appear in the display window. Press EN to enter that move. You may repeat this procedure until all patterned responses for a given "book" have been executed. In addition, if you have not selected a specific opening, repeatedly pressing DM will display all possible responses (against a given move in the pattern), if more than one exists.

When requesting a display of your move in levels 2, 5, 7, 9 and H, press the DM Key twice. First, **do ub** will be displayed; then, your suggested move will be announced and displayed. If you wish to make the suggested move, it must be re-entered via the Date Keys before pressing EN.

SEARCH LEVEL

The CHESS CHALLENGER® Computer has the capability to consider the probable result of an almost infinite number of move/countermove strategems against each move made by the player (except for book openings). In the first playing level **CL1**, CHALLENGER® is restricted to relatively few of the more obvious move/countermove combinations, thus making it an easier opponent and consuming no more than five seconds to respond. Beginning with **CL2**, the search levels are expanded and an increasing number of move combinations are executed, with corresponding increases in the response time. These levels of move combinations are referred to as "plies". In playing levels 2, 5, 7, 9 and H, the ply-level to which CHALLENGER® has completed its search is momentarily displayed (Example: **2222**). When all plies related to a given playing level have been examined, the move finally selected will appear in the display window.

In the "H" level of play, CHALLENGER® may consume a great deal of time while it examines the almost infinite possibilities through all the ply levels before executing a move. Essentially, this means that the Computer can conceivably consume days, weeks, or even longer in its attempt to find the best possible move. You may, at any time in the "H" level, interrogate CHALLENGER® as to which move it is presently considering by holding down the DM Key for several seconds until the move appears in the display window. The move will remain displayed until the DM Key is released (depressing DM does not stop the Computer from continuing its search). The player has the option to halt CHALLENGER'S® search effort at any time by pressing and holding the EN Key for a few seconds, until the move being considered at the given moment is announced and displayed.

PROBLEM MODE

CHESS CHALLENGER® is a most extraordinary, versatile device which will permit you, the player, to perform numerous special moves at any time either before or during game play. It is possible to set up chess problems before a game has begun, or to alter the position of pieces during game play, or even to "resurrect" any pieces which were previously captured by either side.

The Problem Mode feature may be used before starting the game by pressing the PROBLEM MODE (PB) Key. The display windows will exhibit **Prob**. Then press the PV Key, and the display windows will exhibit **A1 0**, which means that there is no chess piece on square A1. If you desire to place a chess piece, such as your white bishop, on this square, press "6" (the code for bishop). CHALLENGER® will announce "A1, MY BISHOP". Now press the EN key (the enemy Key in this mode). The display windows should now exhibit **A1 E6**, which means that your white bishop is on square A1. Then, by pressing the PV Key again, the next square to the right will be exhibited. If you wish to place CHALLENGER'S® black Rook on this square, press "8" (the code for Rook). CHALLENGER® will announce "B1, MY ROOK". The display windows should now exhibit **b1 8**, which means that CHALLENGER'S® black Rook is on square b1. By continuing to press PV, you can decide to place pieces wherever you wish. If you wish to erase a piece, press the CLEAR (CL) Key, which will eliminate the piece on the square. Once you have completed placing the chess pieces on the squares desired, press the PB Key once again, and the display windows will exhibit **0000**. Then enter your move and proceed with the game. It is recommended that you verify all the piece placements by continuously pressing the PV Key before entering your first move.

Model: VCC - Fidelity Chess Challenger Voice - (1979)

Owner's manual page 5 out of 6

By using the Problem Mode before starting a game, it is possible to set up various chess problems and "Mate in Two" puzzles, as desired. Moreover, by using the Problem Mode during game play, it is possible to alter the direction of the game, strengthen your side or CHALLENGER'S® side, resurrect lost pieces, or even move your King out of an imminent checkmate situation.

If you wish CHALLENGER® to solve a particular chess problem or a "White to move a Mate in Two" situation, press the DM Key and then press the PB Key. CHALLENGER® will then respond with White's first move and will assume that you are playing the dark pieces.

If you elect to use the Problem Mode during game play, the same procedure may be used at any time after the first move is entered, except that the pieces already on the board will be displayed on each of the squares. It is then up to you to determine if you wish to eliminate certain pieces by using the CL Key, or to add certain pieces by using the method described above.

REPEAT

The EN Key may be used to repeat any announcement of CHESS CHALLENGER'S® moves made during out-of-book play. Press EN after the original announcement is completed and the move appears in the display window. The Repeat Function is not used during book opening sequences, as it will cause an illegal move indication.

SPECIFICATIONS

POWER SOURCE: Operates on 110, 220, or 240 volt AC house power (depending upon transformer used), 50-60 Hz, 500 milliamphere current drain, continuous use.

ELECTRONICS: All solid state. 96K bit Read Only Memory Unit for Program and Operational Stages; 32K bit Read Only Memory for Voice Program; 8K bit Random Access Memory for Scratch Pad and Intermediate Storage; Z80-A 8-bit Central Processing Unit.

READ OUT: Voice Reproductions via 2-inch, 8 ohm Speaker, fixed volume; 7-Segment Alpha-numeric L.E.D. Display Characters.

KEYBOARD: Sixteen Key Tactile.

SIZE: 13-1/8 x 7 x 1-1/4 inches.

WEIGHT: Housing, Transformer, Chess Pieces, and Carrying Case: Six Pounds.

TEST PROGRAM

By means of the science of microprocessors, a miniaturized computer implanted in a solid state system within the game analyzes each position. After considering all possible chess moves, the computer makes a decision which it has determined to be the best available move.

Since the sophisticated program used in this decision-making process is thoroughly tested, the possibility of computer error is remote. If you suspect that your game is responding improperly, we ask that you write down the series of moves and forward same to our customer service department.

The following is a test program that indicates correct functioning within the microprocessor unit:

COMPUTER RESPONSE

1. Press RE Key CL 1
2. Press FROM E2 TO E4 E7 E5
Because of the random feature of "VOICE" CHESS CHALLENGER® the computer may respond with a different move (i.e. E7 E6 or C7 C5). Repeat steps 1 and 2 as necessary until the computer responds with E7 E5
3. Press FROM G1 TO F3 B8 C6
4. Press FROM F1 TO C4 F8 C5
5. Press FROM F3 TO H4 D8 H4
6. Press FROM A2 TO A3 Check and Mate



Printed in U.S.A.

FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

8800 N.W. 36th Street Miami, Florida 33178 (305) 888-1000

513-1001-0879

Model: VCC - Fidelity Chess Challenger Voice - (1979)

Owner's manual page 6 out of 6



It's you against the Computer!

Rob van Son gaf in april 2006 een simultaan tegen vier Challenger Voicen.
Voicen? Ja, want het was een kakofonie van computergeluiden!
Hij won trouwens alle partijen met speels gemak.



Schachaufgaben

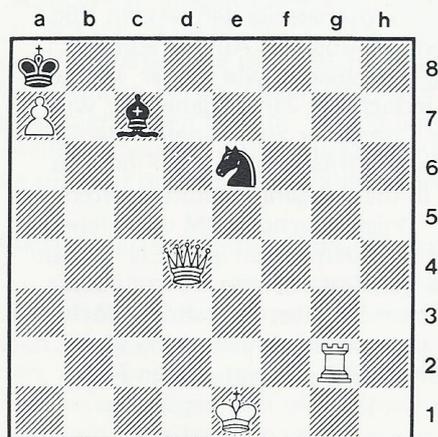
Jede Programmstufe geht von der Grundaufstellung aus, weiß 1–8, schwarz 8–1.

Die Schachliteratur konzentriert sich im wesentlichen auf Problemstellungen für weiß. Es ist also darauf zu achten, daß Schachaufgaben dem Computer so programmiert werden, daß er mit weiß am Zuge ist.

Nachdem die Programmstufe eingestellt ist, in welcher der Computer ein Problem lösen soll, ist zunächst PB = PROB und anschließend PV zu drücken. Nun erscheint im Anzeigefenster A1 0. Dies bedeutet, daß auf diesem und allen anderen Feldern keine Figur postiert ist. Jetzt können alle zu der bevorstehenden Aufgabe benötigten Figuren auf das bestimmte Feld programmiert werden.

Beispiel einer solchen Stellung:

weiß König E1, Turm G2, Dame D4, Bauer A7
schwarz König A8, Läufer C7, Springer E6

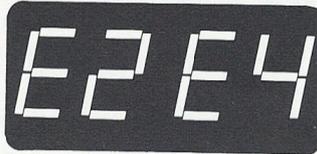


1. RE (alle vorher eingegebenen Werte sind gelöscht)
2. LV (so oft bis gewünschtes Programm aufleuchtet)
3. PB (=PROB Beginn Problemeingabe)
4. PV (so oft drücken bis E10, dann C3 und EN)
5. PV (weiter bis G2 0, dann H8 und EN)
6. PV (weiter bis D4 0, dann A1 und EN)
7. PV (weiter bis E6 0, und D4)
8. PV (weiter bis A7 0, dann B2 und EN)
9. (weiter bis C7 0, dann F6)
10. PV (weiter bis A8 0, dann C3)
11. PV so oft weiter, bis alle Figuren überprüft sind
12. PB (=PROB Ende Problemeingabe) dann DM und PB
4 kleine Nullen zeigen an, der Computer überlegt.

Auszug aus dem Original Handbuch

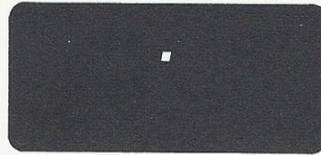
Die Bedeutung der Anzeige-Symbole

Koordinaten
Ausgangsposition



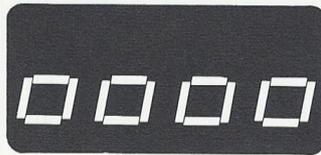
Koordinaten
Zielposition

Computer bietet
Schach



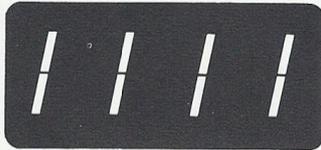
Computer gibt auf
oder ist matt

Computer überlegt
Angriffszug



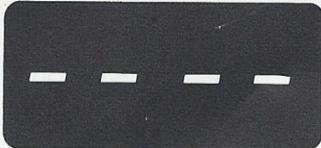
Computer überlegt
Verteidigungszug

wenn 4mal die
gleiche Zahl er-
scheint, analysiert
der Computer je-
weils eine neue
strategische Variante
z.B. 2. strategische
Variante



oder z.B.
6. strategische
Variante

Eingegebener Zug
nicht möglich fehler-
hafte Eingabe oder
Regelverstoß.



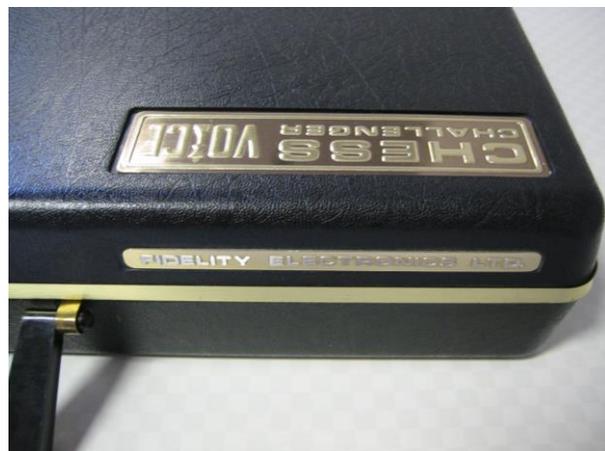
Computer ist auf
Literatureröffnung
programmiert (siehe
Eröffnungsbiblio-
thek Seite 17)

Doppelzug. Com-
puter erwartet wei-
tere Instruktionen.



Problem. Computer
ist jetzt program-
mierbereit für Spiel-
standsveränderun-
gen und Aufgaben.

Blinken der Anzei-
ge bedeutet Spiel-
ende



**Den Klassiker von Fidelity den Chess Challenger Voice im Original Koffer.
Dieser Schach Computer wurde auch längere Zeit als Schachtraum bezeichnet!**



(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

Was können Schach-Computer?

Von Helmut Schöler, Kempten

Test IX: Wettkampf und Vergleich „MK III — Challenger Voice“

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

Mein heutiger Bericht widmet sich ganz den Partien dieser beiden Computer. Man liest viel über die „Stärke“ der einzelnen Exemplare. Nur ein direkter Zweikampf, der sich über alle Schwierigkeitsstufen erstreckt, wird Aufschluß darüber geben können, welcher Computer zur Zeit am stärksten spielt. Partien mit etwa 3 Min. pro Zug würden z.B. Boris Master gegen System III chancenlos erscheinen lassen; es ändert sich aber, falls Boris 10 Min. gegen ebenfalls 10 Min. von Super III erhielt. Dann ginge es hin und her. Bei Vergleichskämpfen von verschiedenen Schachcomputern sah man einmal Super System III, dann Challenger 7, schließlich Challenger Voice vorne. Vorgegeben wurden hauptsächlich Zeiten, die an die normalen Turnierspielzeiten anknüpfen, also etwa 3 Min./Zug. Hier dürfte der veraltete Boris keine Chance mehr erhalten haben, wogegen Super System III, der zwischen einer und drei Min. so gut wie keinen Zug auswechselt, diese letzten beiden Minuten direkt „vertrödelt“. Beim Sprechenden „Voice“ stellt man mit Stufe 6 (laut Programm etwa 3 Min./Zug) im Vergleich mit Stufe 7 (3 Min. 20 Sek./Zug) die klar schwächere Spielstärke ein! Stufe 7 zieht in vielen Fällen sogar rascher als Stufe 6 — und besser! Gegen sie kam Super System III auch mit großer Zeitvorgabe kaum an! Von der Fülle meiner Testpartien will ich Ihnen nun, liebe Leser, eine Auswahl präsentieren und erläutern.

Im reinen Blitzschach hat Challenger Voice gegen Super System III so gut wie keine Chance:

MK III — Challenger Voice
(Stufe 1 / 5 Sek.)

1. d4 Sf6 2. Sc3 Sc6 3. e4 d5 4. Sd5: Se4: 5. Lc4 Sf2: 6. Kf2: Le6 7. Df3 Sd4: 8. Df4 Sc2: 9. Sc7:† Dc7: 10. Dc7: Sa1: 11. Lb5†! Ld7 12. Ld7:#. Eine schreckliche Exekution!

Challenger Voice — MK III
(Stufe 1 / 3 Sek.)

1. e4 e5 2. Sf3 d5 3. Sc3 de4: 4. Se5: Sf6 5. d4 Sc6 6. Sf7: Kf7: 7. Le3 Le6 8. d5? Sd5: 9. Se4: Se3: 10. fe3: Dd1† 11. Kd1: Le7 12. Kd2 Thd8† 13. Ld3 Se5 14. Thc1 Sc4† 15. Ke2 Sb2: 16.

Sc3 Lf6 17. Sb5 Lg4† 18. Kf2 Sd3:† 19. cd3: La1: 20. Ta1: c5 21. d4 cd4: 22. Sd4: b6 und im 43. Zug 0:1 (Turm und Dame mehr!).

So erging es dem „Sprechenden“ meistens — normalerweise hätte es ihm die Sprache verschlagen müssen! Obwohl eine Schwalbe noch keinen Sommer macht, nun eine der wenigen Gewinnpartien im Blitzschach:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 1 / 5 Sek.)

1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. Sf3 Sc6 4. Sc3 Lf5 5. e4! Le6? 6. d5! (Sowas sieht er auch! Gewinnt eine Figur!) 6. — Lg4 7. dc6: Dd1:† 8. Sd1: bc6: 9. Lc4: Td8? 10. Lf4? (10. Lf7:†! gewann sofort) 10. — Td7 11. Se5(?) Td7 12. Td1: Ld1: 13. Lf7:† Kd8 14. Sc6:†! Kd7 15. Se5† Kc8 16. Le6† Kb8 17. Sd7† Kb7 18. Kd1: Sf6 19. Sf6: ef6: 20. Ke2: c6 21. Td1 c5 22. Ld6 Ld6: 23. Td6: a6 24. Td7† Kc6 25. Tg7: usw. mit matt im 51. Zug. 1:0.

Ab Stufe 2 ändert sich das Bild bereits, wengleich Super System III auch hier noch im großen und ganzen siegreich war:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 2 / 10 Sek.)

1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. Sf3 Sc6 4. Sc3 Lf5 5. Da4 Le6 6. e3 Dd7 7. Ld2 Sd8 8. Sb5(!) Sc6 (Es drohte 9. Sc7: #) 9. Lc4: Lc4: 10. Dc4: Sf6 11. Se5 Se5: 12. de5: Sd5? 13. Dd5: (Sieht es!) 13. — Dd5: 14. Sc7:† Kd7 15. Sd5: mit Figur mehr und Gewinn im 48. Zug. 1:0.

Challenger Voice — MK III
(Stufe 2 / 10 Sek.)

1. e4 e5 2. Sf3 d5 (Er macht das immer) 3. Lb5†(?) c6 4. Le2 Sf6 5. Sc3 Se4: 6. Se4: de4: 7. Se5: Le6 8. d4 Lb4† 9. c3 Ld6 10. Lf4? 0-0? (Ahndet den Fehler nicht! Mit 10. — f6! war eine Figur zu gewinnen!) 11. 0-0? f6! (Jetzt sieht er es!) 12. d5 fe5: 13. Le5: cd5: 14. Ld6: Dd6: 15. Db3 Dc7 16. Tad1 Sc6 17. Db5 a5 18. c4? d4! 19. f3 Tf5 20. Da4 d3 21. fe4: de2: 22. ef5: ed1: D 23. Td1: Lf5: 24. Db5 Se5 25. Td5 Ld7! 26. Dc5 Dc5: 27. Tc5: Te8 28. Tc7 b6 29. e5 Sd3! (Droht matt!) 30. h3 Sc5: (Derartige Manöver kann im Blitzschach

nur Super System III ausführen!) 31. Kf1 a4 32. a3 g5 33. Ta7 g4 34. hg4: Lg4: 35. Kg1 h5 36. Kh2 h4 37. Tc7 Te2 38. Ta7 Tb2: 39. Tc7 h3 40. Kg3 Tg2:† 41. Kh4 h2 42. Te7 h1D† 43. Kg5 Dc1† 44. Kf6 Df4† 45. Kg6 Lf3#. 0:1.

Wer nun glaubt, daß der Verlierer in der nächsten Partie „gescheiter“ geworden ist, sieht sich getäuscht:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 2 / 1 Min.)

1. e4 e5 2. Sf3 d5 3. Lb5† c6 4. Le2 Sf6 5. Sc3 Se4: 6. Se4: de4: 7. Se5: Le6 8. d4 Lb4† 9. c3 Ld6 10. Lf4 0-0? (Siehe vorige Partie!) 11. 0-0? f6! 12. d5 (Reagiert gleich wie in der letzten Partie) 12. — fe5: 13. Le5: cd5: 14. Ld6: Dd6: 15. Db3 Dc7 16. Tad1 Sc6 17. Db5 a5 18. c4? Sa7?! (Nach 1 Min. Überlegung schwächer als nach 10 Sek.!) 19. Db3 dc4: 20. Dc2 Tf4 21. g3 Tf5 22. De4: Te8 23. Lg4 Te5 24. Df3 Lg4: 25. Dg4: Dc6 26. h3 Sb5 27. Df4 Sd6 28. Td4 Se4 29. f3? Db6! 30. Tfd1 Td5 31. De3 Ted8 (Erst ab der 40. Sek. Vorher 31. — Td4:) 32. Te4: Td1:† 33. Kh2 T8d2†! Weiß gab auf! (34. Dd2 Dg1#!)

MK III — Challenger Voice
(Stufe 2 / 10 Sek.)

1. e4 c6 2. d4 Da5†(?) 3. Sc3 Sf6 4. Ld3 d6 5. Lf4 Db4 6. Sf3 Db2: (Der Bauernraub auf b2 ist fast nie gut. Hier widerlegt ihn sogar Super III im Blitz!) 7. Kd2 Sg4 8. De2 Kd8? 9. Lc4 Sh6? 10. Lh6: gh6: 11. Lf7: Kc7 12. a4! Lg7? 13. Thb1 (Damengewinn!) 13. — Db6 14. Tb6: Kb6: 15. Tb1† Ka5? 16. Dc4 Lf8 17. Db4† Ka6 18. Lc4† b5 19. Lb5:†! 1:0.

Challenger Voice — MK III
(Stufe 2 / 10 Sek.)

1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. Sf3 Sc6? 4. d5 Sb4? 5. Da4†! (Gewinnt eine Figur) 5. — b5 6. Db5:† c6 7. Db4: Dd5: 8. Sc3 Dc6 9. e4 La6 10. Sg5 Dd6 11. Da4 Lc8 12. Lc4: Sh6 13. Le3 a5 14. Lb6 f6 15. Td1! De5?? 16. Td8#. 1:0. Finden Sie einen gravierenden Unterschied zur nächsten Partie?:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 2 / 10 Sek.)

1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. Sf3 Sc6? 4. d5 Sb4? 5. Da4† c6 6. Db4: Dd5: 7. Sc3 Dc6 8. e4 b5 9. b3 a5 10. Dc5 cb3: 11. Sd4! (Hübsch!) 11. — b2 12. Lb2: 12. — Dd6 13. Dc6:† Dc6: 14. Sc6: b4 15. Sb5 Sf6 16. 0-0-0!? Se4?: 17. Td8# 1:0.

Schach-Echo - Februar 1981

Helmut Schöler: Wettkampf und Vergleich - "MK III - Challenger Voice"

Erst ab Stufe 3 kann Challenger Voice dem Super System das Fürchten lehren. Hier kann man sagen, daß bei gleicher Zeitvorgabe MK III kaum mehr eine Partie gewinnt:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 3 / 30 Sek.)

1. e4 d5 2. ed5: Dd5: 3. Sc3 De5†
4. De2 Sc6 5. Sf3 De2:† 6. Le2: Lf5
7. d3 0-0-0 8. 0-0 Sf6 9. Sg5 Sd4?
10. Lf4 Se2:† 11. Se2: Lg6 12. Le3
Td5 13. Sf3 Kb8 14. Sf4 Td6 15. Lc5
Td7 16. Se5 Td8 17. Sfg6:† fg6: 18.
Sf7! Td5 19. La7:†! Ka7: 20. Sh8: e6
21. Tfe1 e5 22. Sf7 Tb5 23. b3 Tc5
24. Te2 Ld6 25. Sd6: cd6: 26. f3 g5
27. c4! h5 28. Tae1 g4 29. b4! gf3: 30.
bc5: fe2: 31. cd6: b5 32. cb5: e4 33.
Te2: ed3: 34. Td2 Kb6 35. a4 Ka5 36.
Ta2 g6 37. Ta3 d2 38. Ta1 Sd7 39.
Kf2 Sc5 40. Ke3 Sa4: 41. Ta4:† Ka4:
42. Kd2: Kb5: 43. d7 g5 44. d8D g4
45. Dd5† Kb6 46. Dh5: g3 47. Dh6†
Kc7 48. hg3: Kd7 49. Df6 Ke8 50. Dg7
Kd8 51. Df7 Kc8 52. De7 Kb8 53.
Dd7 Ka8 54. g4 Kb8 55. g5 Ka8 56.
g6 Kb8 57. g7 Ka8 58. g8D#! Bei-
spiello!

Auch in der folgenden Partie kann Challenger Voice seine enorme Endspielkunst zur Geltung bringen:

MK III — Challenger Voice
(Stufe 3 / 30 Sek.)

1. d4 Sf6 2. Sc3 Sc6 3. e4 e6 4. Lf4
Lb4 5. Dd3 d5 6. ed5: Sd5: 7. Ld2
0-0 8. Sd5: ed5: 9. Lb4: Sb4: 10. Dc3
a5 11. Lb5? c6 12. Le2 Dg5 13. g3
Lf5! 14. Sf3 Dg6 15. 0-0 Sc2:† 16.
Se5? (Sh4! gewann eine Figur!) 16. —
Dh6 17. Tad1 f6 18. Sd3 Ld3: 19.
Ld3: Sb4 20. Lb1 f5 21. a3 Sa6 22.
Da5: b5 23. Dc3 Sc7 24. Tfe1 Kh8
25. Te5 Dg6 26. Lc2 Tae8 27. Te8:
Te8: 28. Te1 Kg8 29. Te8:† Se8: 30.
De3 Sd6 31. b4 Se4 32. Df4 Df6 33.
De3 Kf7 34. Df4 Dd4: 35. Df5:† Ke7
36. Kg2 c5? 37. Le4:† De4:† 38. De4:†
de4: 39. bc5: Ke6 40. f3 ef3:† 41. Kf3:
Kd5 42. c6 Kc6: 43. h3 Kd5 44. g4
Kd4 45. g5 Kc3 46. h4 Kb2 47. a4 ba4:
48. h5 a3 49. g6 hg6: 50. hg6: a2 51.
Kf4 a1D 52. Kg4 Df1! 53. Kg5 Df3
54. Kh4 Df5 55. Kg3 Kc3! 56. Kg2
De4† 57. Kg3 Kd4 58. Kh3 Dg6:† 59.
Kh2 Dg4 60. Kh1 Ke3! 61. Kh2 Kf3
(Blinkt!) 62. Kh1 Dg2#.

In unserer nächsten Partie gibt sich das Super System gar nicht so super, denn nach 16 Zügen hat es drei Figuren weniger . . .

Werbt für das
Schach-Echo

MK III — Challenger Voice
(30 Sek./Stufe 3)

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. Dd4: Sc6 4. Dd5?
(Erst ab 9 Minuten wird 4. Dd3
daraus!) 4. — Sf6 5. Df5? (Ein Fehler
kommt selten allein) 5. — d5! 6. Dg5
de4: (Auf diese Art und Weise hat
Super System III bereits einige Dut-
zend Partien gegen BORIS MASTER
verloren!) 7. Sc3 h6 8. Db5? a6 9.
Dc4 Sd4! 10. Se4: Se4: (1. Figur)
11. Lf4 Le6 12. Dc7:† Dc7: 13.
Lc7: Sc2:† 14. Kd1 Sa1: (2. Figur)
15. Sh3? Lh3: 16. Ke1 Le6 (Nun sind
es schon drei Figuren weniger . . .)
17. Ld3 Ld5 18. Ke2 Sf2:† (Er ist ja
gar nicht so . . .) 19. Kf2: Lc5†
20. Ke2 Kd7 21. Le5? Lg2: 22. Ta1:
Tae8! 23. Lf5: Kc6 24. Le4: Le4:†
25. Lg7: Lg6† 26. Kd2 Lb4† 27. Lc3
Lc3:† 28. bc3: Te5! 29. c4 The8
30. h3 Kc5 31. Tc1 Te2† 32. Kd1
Ta2: 33. Tc3 Lf5 34. h4 Th2 35. h5
Td8† 36. Ke1 Tdd2 37. Tf3 The2†
38. Kf1 Le6 39. Tf6 Lc4: 40. Td6
Kd6: 41. Kg1 Te1#. 0:1.

Erneut auf das Endspiel kommt es in
folgender Partie an:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 3/30 Sek.)

1. e4 d5 2. ed5: Dd5: 3. Sc3 De5†
(Die Theorie empfiehlt 3. — Da5)
4. De2 Sc6 5. Sf3 De2:† 6. Le2:
Lf5 7. d3 0-0-0 8. Lf4 Sf6 9. Sg5
Sd4 10. Tc1 Se2: 11. Ke2: Lg4†
12. f3 Lh5 13. g4 Lg6 14. Sb5 Td5
15. Sa7:†(?) Kb8 16. Le3 Ta5! 17.
b4 Ta7: 18. La7:† Ka7: 19. b5 e5
20. Se4 Se4: 21. fe4: f6 22. c4 h5 23.
gh5: Th5: 24. Tcg1 Lf7 25. h4 g6
26. Tfl f5 27. Tf3? f4 28. a4 g5! 29.
Tfh3 Le6! 30. T3h2 gh4: (Computer
sind eben gefräßig! Besser natürlich

30. — g4!) 31. Th4: Th4: 32. Th4:
c5 33. Kf3 b6 34. Th1? (Sofort Th7†
nebst Th8 gewann den Läufer!) 34. —
Kb7? 35. Th7†! Kb8 36. Th8! (Na
also) 36. — Ka8 37. Tf8:† Ka7 38.
Te8 Lh3 39. Te5: Lf1 40. Te7† Kb8
41. Td7 Lh3 42. Tg7 Lf1 43. Tg8†(?)
Kc7 44. Tg7† Kb8 45. Td7 Lh3
46. Th7 Lf1 47. Td7 Lh3 48. Td5
Le6 49. Td6; 1:0.

In Stufe 4 wächst Challenger Voice
seinem Widersacher über den Kopf:

MK III — Challenger Voice
(2 Min./Stufe 4)

1. e4 c5 2. d4 e6 3. Lf4 d5 4. Lb5†
Sc6 5. de5: Sf6 6. ed5: Da5† 7. Sc3
Sd5: 8. Lc6:† bc6: 9. Le5? f6 10.
Dh5† g6 11. De2 fe5: 12. De5: Tg8
13. 0-0-0 Sc3: 14. bc3: Da2: 15. Dc7(!)
Lh6† 16. f4 Da1† 17. Kd2 Da4!
18. Se2 Tg7! 19. De5 a5(?) 20. Sd4
Tf7 21. Se6:† Le6:† 22. De6:† Kf8
23. g3 Lg7 24. Dd6† Kg8 25. The1
Lf8 26. Dd4 Da3! 27. Tb1 Lc5: 28.
Dd3 Da4 29. Te5 Lf8 30. c4 Da2
31. Tb3 a4 32. Tb6 Tf6!; 33. Ke1 a3
34. Tb7(!) Td6! 35. Db3?! (Der Ver-
such ist es jedenfalls wert) 35. —
Db3: 36. Tb3: a2! (Kann man halt
nichts machen!) 37. c5 a1D† 38.
Kf2 Td2† 39. Kf3 Dd1† 40. Ke4 Ta4†
41. c4 De2† (Blinkt!) 42. Te3 Tc4:#.
0:1. Gute Partie!

Challenger Voice — MK III
(Stufe 4/2 Min.)

1. d4 d5 2. c4 dc4: 3. Sf3 Lf5 4. Da4†
Sc6 5. Lf4 Le6 6. Db5 Tb8 7. e3 a6
8. Dc5 Sf6 9. Sc3 Sd7 10. Dg5 Sf6
11. Td1! b5? 12. d5! h6 13. Dg3
Sd5: 14. Sd5:† Ld5: 15. Lc7: Dc8
16. Td5: e6 17. Td1 Lb4† 18. Ke2 Tb7
19. Dg7: Ke7 20. Se5! Sd4? 21. Td4:
Tc7: 22. Df7:#. 1:0.

Das lebendige Lehrbuch macht das Lernen zur Freude!

● Das Schachspiel

Anleitung zur Erlernung des Schachspiels
von Ex-Weltmeister Dr. M. Euwe

Mit leichterlernbarer Einführung in die Gangart der Steine.
Die weiteren Regeln erlernt man spielend in einer Partie mit
Dr. M. Euwe. Die Kombinationsgabe und der Blick für das
Matt werden durch Beispiele geschult.

56 Seiten, broschiert, 28 Diagramme.

Preis DM 2,80 und 0,40 DM Porto.

Bei Abnahme von 20 Exemplaren je Stück DM 2,50,
ab 50 Exemplaren je Stück DM 2,20 und portofrei.

Hervorragend geeignet für Schachkurse, für Lehrgänge in
Schulen und zur Werbung für das Schachspiel.

Schachverlag Gerhard Katzer, 6395 Weilrod 3

Schach-Echo - Februar 1981

Helmut Schöler: Wettkampf und Vergleich - "MK III - Challenger Voice"

Stufe 5 von Challenger Voice gewann sämtliche Partien gegen MK III, der mit Vorgabezeiten bis zu 5 Minuten operierte.

Stufe 6 hatte mit Super III bei gleicher Zeitvorgabe ebenfalls keinerlei Probleme:

Challenger Voice — MK III
(Stufe 6 / 3 Min.)

1. e4 e5 2. Sf3 d5 3. Sc3 de4: 4. Se5: Sf6 5. d4 Sc6 6. Sb5(?) Se5:(?) (Es sind halt Computer . . .) 7. de5: Dd1:† 8. Kd1: Lg4† 9. Le2 0-0-0† 10. Ld2 Le2:† 11. Ke2: a6 12. Sc7: Kc7: 13. ef6: gf6: 14. Lc3 Le7 15. Thd1 Td1: 16. Td1: Td8(?) (Man kann dem Super System ja keinen Vorwurf machen, daß es nicht weiß, daß der VOICE im Endspiel so stark ist . . . ?!) 17. Td8: Kd8: 18. Ke3 f5 19. Kf4! e3 20. fe3: Ld6† 21. Le5! Lc5(!) 22. Ld4 Ld6† 23. Le5 Lc5 24. h3(!) a5 25. Ld4 Ld4: 26. ed4: a4 27. Ke5(?) Warum nicht 27. Kf5:?! 27. — f4 28. d5 f3 29. gf3: h6 30. Kd6 h5 31. c3? (c4! war besser) 31. — h4 32. c4 f5 33. Ke5 Kd7 34. Kf5: Kd6 35. a3 Kc5 36. Kg4 (Ab Stufe 8 hier: Ke6!) 36. — b6 37. f4 Kd6 38. Kh4: 1:0.

Stufe 7 gewann alle Partien bis zu einer Zeitvorgabe von 17 Minuten bei MK III! Ab 30 Minuten von „Super III“ pro Zug kam es jedoch vor, daß der „Sprechende“ ein Spiel verlor. Im Wettkampf ging es 4½:1½ aus. Die Leser werden Verständnis dafür haben, wenn ich nicht Dutzende von solchen Partien testete . . .

Stufe 8 testete ich nicht eigens, da mir diese Stufe nicht nur als zu langsam, sondern insbesondere auch als zu schwach beim Spiel vorkam.

In Stufe 9 habe ich nicht weniger als 10 Partien vorliegen, die der „Sprechende“ allesamt souverän gewann. Hier ein Beispiel:

MK III — Challenger Voice
(Stufe 9 / 11 Min.)

1. e4 e5 2. d4 ed4: 3. Dd4: Sc6 4. Dd5? Sf6 5. Dd3(!) (Erst in der zehnten Minute von 5. Df5? auf diesen Zug übergeschwenkt!) 5. — Lb4† 6. Sc3 De7 7. Ld2 Lc3: 8. Lc3: Se4: 9. Lg7: Tg8 10. 0-0-0 Sf2: 11. Dh7: Dg5† 12. Kh1 Dg7: 13. Dg7: Tg7: 14. Te1† Kd8 15. Ld3 Sh1: und bald 0:1.

Diese Spielstufe, die ca. 15 Min./Zug für sich beansprucht, ist die weitaus stärkste bei „Challenger Voice“.

Den neuesten Computer „SARGON 2,5“ werde ich mit dieser starken Spielstufe im nächsten Test vergleichen.

Schach-Echo - Februar 1981

Helmut Schöler: Wettkampf und Vergleich - "MK III - Challenger Voice"

*** ÉCHEC... ET MAT
EN 2 COUPS !...**

**DÉFIEZ
L'ORDINATEUR**



RECOMMANDÉ
ET
HOMOLOGUÉ PAR

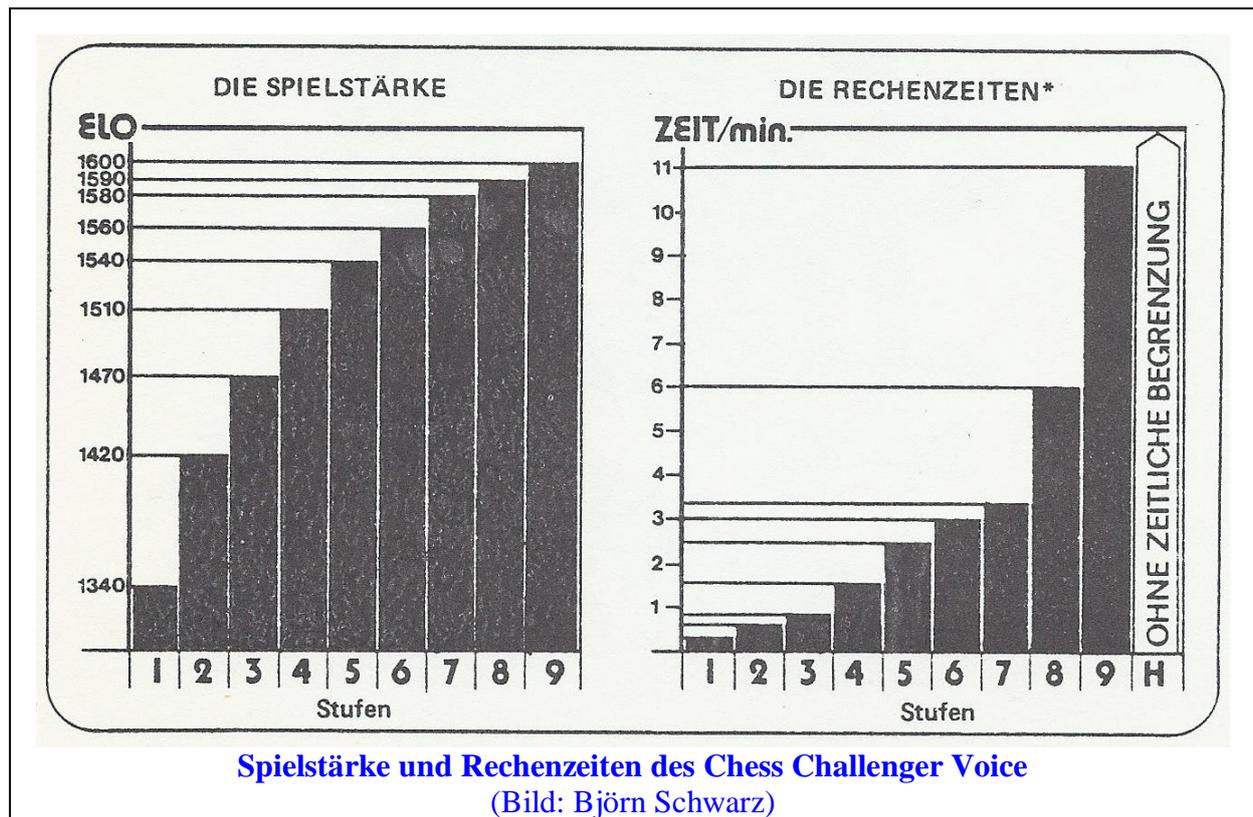


Chess Challenger

NOUVEAU MODÈLE : VCC LE PLUS PERFORMANT 9+H PROGRAMMES

* voix artificielle entièrement synthétisée

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)



Programmierer / Programmer

- Ronald C. Nelson
- Bill Fink (opening book and endgame!)

Baujahr / Release

- Erste Einführung: Oktober 1979

Technische Daten / Technical specifications (owners manual)

- All solid state. 96K bit Read Only Memory Unit for Program and Operational Stages
- 32K bit Read Only Memory for Voice Program
- 8K bit Random Access Memory for Scratch Pad and Intermediate Storage
- Z80-A 8-bit Central Processing Unit.

Eröffnungsbibliothek / Opening book

- 46 varianten mit insgesamt 1292 Halbzügen. Die am weitesten einprogrammierten Varianten sind die 23-zügigen königsindisch (Normal-Variante) und Spanische Partie (Marshall-Variante).

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke (DWZ/ELO) auf Turnierstufe: ca. 1350
- Bewertung: Am besten geeignet für Anfänger und Gelegenheitsspieler

Spiel / Game

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/Fidelity/chess4.php?item=14&merk=Fidelity>

Collection - Luuk Hofman