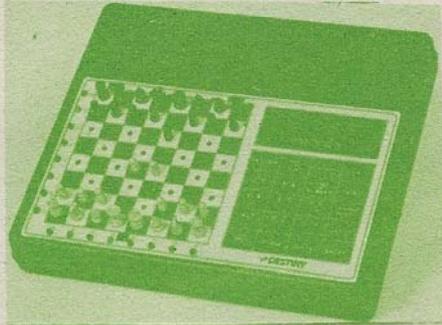


04-1982 [C-7326] Applied Concepts - **Destiny Mini Master** (first edition)

De **Destiny Mini Master** is de Duitse versie van de Amerikaanse **Prodigy**. Hoe kan men de eerste versie (uit 1982) en tweede versie (uit 1983) van dit model op het eerste gezicht onderscheiden? Op de Amerikaanse versie staat onder de info-LCD duidelijk "**Prodigy**" afgedrukt, wat op de Duitse "**Destiny Mini Master**" duidelijk ontbreekt! De verpakking en Engelstalige handleiding is wel identiek. Alhoewel Sandy natuurlijk een eigen Duitse handleiding toevoegde. Dus bij de **Destiny Mini Master** kreeg men ook een Amerikaanse "**Prodigy**-handleiding". De eerste editie dateert uit de lente van 1982. Ongeveer een jaar later verscheen een licht verbeterde tweede versie onder de naam **Destiny S**.

NEUHEIT!



Schachcomputer DESTINY®

Der Schachcomputer PRODIGY wird in der, vom Schweiz. Schachverband, anerkannten «III. Offiziellen Schweizermeisterschaft Mensch gegen Computer» eingesetzt. In vier Runden gewann er 75 % aller ausgetragenen Partien. Geschätzte Spielstärke des Schachcomputers PRODIGY laut «Schweizerische Schachzeitung» Nr. 8, 1982, Seite 313: 450 Führungspunkte unter Turnierbedingungen! (= 1900 ELO)

Dieser ideale Schachcomputer weist folgende Konstruktionsmerkmale auf:

- Eingabe der Züge wahlweise mittels Sensoren Brett oder Tastatur
- Anzeige der Züge auf der Leuchtschriftanzeige und auf dem Sensoren Brett (= Duplo-Technik)
- 4 Betriebsarten
- Neun Stufen unterschiedlicher Spielstärke
- Benutzt die Bedenkzeit des Spielers für seinen eigenen Denkprozess
- Bis zu drei Züge (sechs Halbzüge) können per Tastendruck rückgängig gemacht werden.
- Eingebaute Turnierschachuhr und Zugszähler
- Jede beliebige Stellung kann einprogrammiert und gespielt werden
- Löst Mattprobleme bis «Matt in sieben Zügen»
- Macht auf Verlangen Zugsvorschläge

DM 398.--* (PRODIGY = DESTINY)

SANDY ELECTRONIC

Widenmayerstr. 49
8000 München 22
Tel. 0 89 / 22 63 11

Werbung von Sandy Electronic - Destiny
Quelle: Rochade - November 1982

Schach-Computer (1983)

Florian und Gerhard Piel



Die Firma Applied Concepts Inc. USA, Hersteller des bekannten **Sargon 2.5 MGS**, brachte Mitte des Jahres 1982 einen neuen Schachcomputer heraus. Dieser entpuppt sich bei näherer Betrachtung, was Abmessungen (20,5 x 17,5 x 4,5 cm) und Gewicht (0,55 kg) anbelangt, als wahrhaft 'leichtgewichtiger Zwerg'; im Hinblick auf Spielstärke nimmt er es jedoch mit den 'Riesen' unter den Spitzengeräten auf.

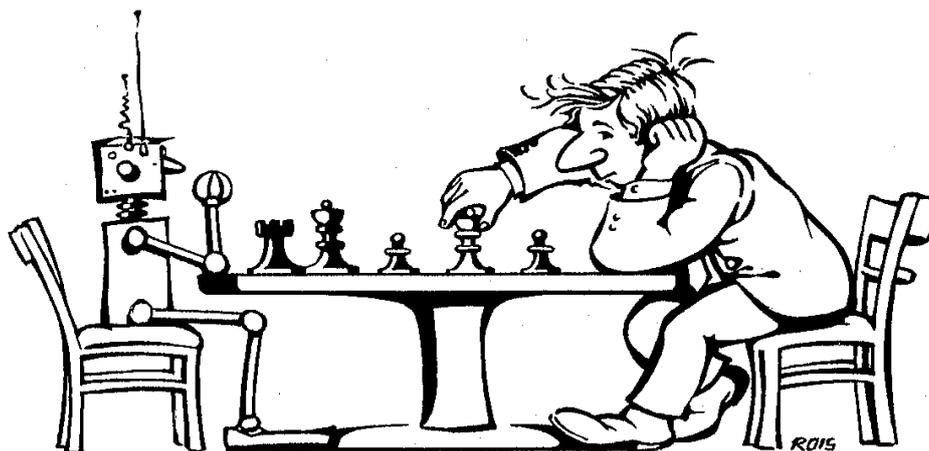
In der 2. Runde der 3. Schweizermeisterschaft "Computer gegen Mensch" in Biel schlug sich **Prodigy** wacker. Mit 17,5 : 12,5 errang er ein beachtliches Ergebnis für die Computer-Mannschaft (vgl. Schweizerische Schachzeitung, September 1982, S. 400).

Im folgenden einige technische Details des Gerätes:

- 6502 Mikroprozessor mit 2 MHz Taktfrequenz
- 2 Eingabemöglichkeiten mit Drucksensoren und – alternativ – Tasteneingabe
- 4-Zeiten-Turnieruhr mit Zugzeit und Summenzeit
- Verfügt über 7 Spielstufen und 2 Analysestufen für Problemlösungen
- Display für Koordinatenanzeige, Zugzähler sowie Figurensymbole
- Der Rechner nutzt die gegnerische Bedenkzeit aus
- Zugrücknahme ist möglich
- Zugvorschläge können angefordert werden
- Während der Schachcomputer rechnet, gibt er die Züge an, die er gerade in Erwägung zieht.
- Der Rechenvorgang kann unterbrochen werden
- Prodigy kündigt Matt an
- Die Tonsignale, die bei Ein- und Ausgabe der Züge erfolgen, können abgeschaltet werden
- Es sind 4 Betriebsarten möglich: Netz-, Batterie- und Akkubetrieb sowie Anschluß an die Autobatterie
- Die Anzeige der Züge erfolgt sowohl im Display als auch durch LED-Anzeigen auf dem Sensor-Schachbrett

Einige schachtechnische Details: Eröffnungsvarianten von ca. 700 Halbzüge, bis einschließlich 2 Läufer werden die einfachen Mattprobleme gelöst, die Unterverwandlungen werden noch nicht beherrscht.

Den Wettkampfgegner SciSys **Chess Champion Mark V**, der auf der 2. Mikro-Schachweltmeisterschaft 1981 in Travemünde Sieger in der "Kommerziellen Klasse" wurde, hält **Destiny / Prodigy** erstaunlich gut stand. In diesem Hinblick scheint uns das Preis-Leistungs-Verhältnis des **Destiny / Prodigy** mit knapp DM 400,00 beachtlich.



Anzumerken bleibt, daß der Umfang der Eröffnungsbibliothek mit bisher 700 Halbzügen nicht ganz überzeugen kann. Diese sollte – unserer Meinung nach – doch auf einige 1000 Halbzüge gebracht werden. Darüberhinaus sollte die vollständige Unterverwandlung in den technischen Leistungskatalog mit aufgenommen werden.

Die Redaktion wird sich mit den soeben erschienenen verbesserten Folgemodell **Destiny S** erneut unter diesem Gesichtspunkt befassen.

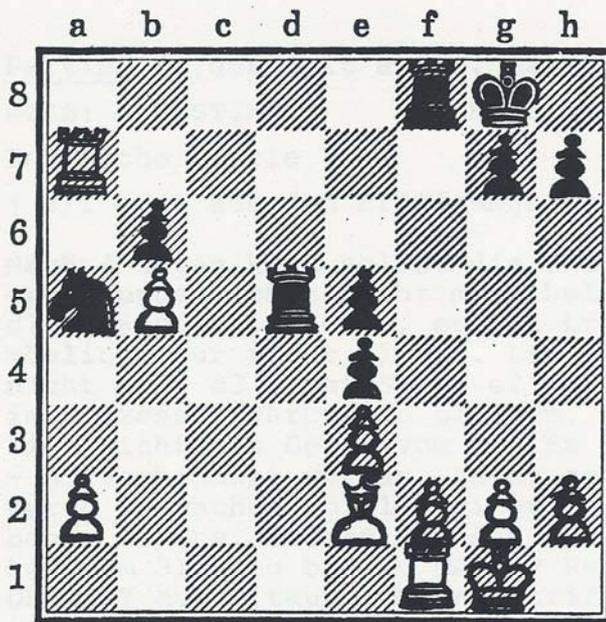
Übersicht über die Gespielten Partien

Partie	Ergebnis	Eröffnung	Züge
MARK V : DESTINY	1 : 0	ZWEISPRINGERSPIEL IM NACHZ.	65*
DESTINY : MARK V	0 : 1	SPANISCHE PARTIE	49
MARK V : DESTINY	0 : 1	SIZILIANISCHE VERTEIDIGUNG	49
DESTINY : MARK V	1 : 0	BENONI VERTEIDIGUNG	37*
MARK V : DESTINY	1 : 0	NIMZOINDISCHE VERTEIDIGUNG	34*
DESTINY : MARK V	1 : 0	ENGLISCHE PARTIE	34*
MARK V : DESTINY	1 : 0	SIZILIANISCHE VERTEIDIGUNG	29*
DESTINY : MARK V	1 : 0	SIZILIANISCHE VERTEIDIGUNG	32*

Die mit einem * versehenen Partien sind in diesem Heft abgedruckt.

Überhaupt ist noch folgendes festzustellen: Im allgemeinen dauerten bis jetzt Computer-Partien um die 60 Züge. Es überrascht, daß bei diesen Wettkampf ausgesprochen viele Kurzpartien auftreten. Natürlich haben wir dies zum guten Teil **Mark V** zu verdanken: "Ich gebe auf, OK?"

des Mehrbauern mit 4) b2 - b4 ist typisches Computerschach, das immer wieder auftritt, wenn die Eröffnungen nicht vollständig gespeichert sind. Nach dem Eröffnungsgerangel steht Schwarz recht gut. Die Turmzüge - insbesondere die Turmverdoppelung des Nachziehenden auf der f-Linie - sind für einen menschlichen Schachspieler schwerlich nachzuvollziehen.



Weiss

Nach dem groben Fehler 24)
Td6 - d5 ?? entscheidet die kleine Kombination 25) Ta7 x a5 ! b6 x a5 26) Le2 - c4 sofort.

Kommentar des MARK V: " Ich gebe auf, OK. ?"
Meines Wissens ist der MARK V der einzige Mikro-Schachcomputer, der in hoffnungslosen Stellungen eine Partie aufgibt! Eine Eigenschaft, die andere Hersteller übernehmen sollten!!

Partie 3 gespielt am 18. März 1983

Weiß: MARK V Schwarz: DESTINY

Nimzo-Indische Verteidigung

(4/3 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Die Variante 4) f2 - f3 wird sehr selten gespielt. Es bieten sich daraufhin Fortsetzungen an, wie: 4) d7 - d5 oder c7 - c5, selbst b7 - b6 und o-o wurden versucht. Nur 4) Sb8 - c6 (?) ist nicht zu finden. Das mächtige Zentrum des Anziehenden wird zu früh in Bewegung gesetzt. Bei den folgenden Auseinandersetzungen gewinnt Weiß zwar eine Leichtfigur, wird dabei jedoch stark lädiert. Der weiße König unternimmt dabei eine Wanderung von g1

Wettkampf: Applied Concepts Destiny (Mini Master) gegen SciSys CC Mark V.
Quelle: Edition 5 - 31.03.1984, Zeitschrift Schach-Computer - Herausgeber Florian Piel.

nach c3. Der Angriff auf dem Königsflügel des Nachziehenden sieht am Anfang ganz harmlos aus. Dann heißt es aber nach dem Turmzug 28) ... Te2 x h2 ?? bereits im 34. Zug Schach und Matt.

1 : 0
=====

Partie 4 gespielt am 20. März 1983

Weiß: DESTINY Schwarz: MARK V

Englische Partie

(3/1 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Nach 4 Zügen kann selbst die ENZYKLOPÄDIE der Schacheröffnungen schon nicht mehr helfen. Man findet 4) ... d7 - d6 oder Lf8 - b4, selbst Lf8 - e7 und g7 - g6 ist möglich. Nur nicht 4) Lf8 - c5 (?). Warum jetzt nicht e2 - e3 nebst Sg1 - e2 und d2 - d4 folgt, wird im Prozessor verborgen bleiben. 5) Sg1 - h3 ist wirklich nicht das Gelbe vom Ei. Es sollte aber wohl d7 - d5 verhindert werden. Jetzt geht es aber gerade!! Durch schwaches Spiel springt für Weiß sogar ein Plusbauer heraus. Lassen Sie das Mittelspiel auf sich wirken! Im 31. Zug bietet MARK V Remis an, welches bei DESTINY auf " taube Ohren " trifft, denn die Funktion gibt es dort noch nicht! Bereits drei Züge später im 34. Zug heißt es dann im Display von MK V: " Ich gebe auf, OK? "

1 : 0
=====

Partie 5 gespielt am 20. März 1983

Weiß: MARK V Schwarz: DESTINY

Sizilianische Verteidigung, geschlossene Variante

(2/2 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Zu dieser Variante liegt uns nun schon einiges Material vor:

ESB II gegen ELITE

2) Sb1 - c3 Sb8 - c6 3) f2 - f4 e7 - e6
4) Sg1 - f3 Sg8 - f6 5) e4 - e5

ESB II/A gegen BOGOL 5.5o ASB

2) Sb1 - c3 d7 - d6 3) f2 - f4 Sb8 - c6
4) Lf1 - b5 Lc8 - d7 5) Sg1 - f3

ESB II/A gegen PRESTIGE

2) Sb1 - c3 Sb8 - c6 3) f2 - f4 g7 - g6
4) Sg1 - f3 Lf8 - g7 5) Lf1 - c4

SCHACH-COMPUTER Edition 5/83

**Wettkampf: Applied Concepts Destiny (Mini Master) gegen SciSys CC Mark V.
Quelle: Edition 5 - 31.03.1984, Zeitschrift Schach-Computer - Herausgeber Florian Piel.**

ESB II/A gegen STEINITZ

2) Sb1 - c3 Sb8 - c6 3) f2 - f4 e7 - e6
4) Sg1 - f3 Lf8 - e7 5) Lf1 - b5

Der Vorstoß f2 - f4 erfolgt diesmal erst im 8. Zug. Die gegensätzlichen Rochaden legen die Angriffsmarken fest. Nach 12) f4 - f5 steht Schwarz besser. Der Tausch auf f3 war nicht notwendig. Mit b7 - b5 und a7 - a5 hätte der Nachziehende mit den Angriffshandlungen beginnen können. So nimmt der Weiße das Heft in die Hand und der Angriff dringt auch durch. Matt im 29. Zug.

1 : 0
=====

Partie 6 gespielt am 20. März 1983

Weiße: DESTINY Schwarz: MARK V

Sizilianische Verteidigung

(4/5 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Und weil es sooo schön war - noch einen Sizilianer!
In der gespielten Variante ist der erste schwächere Zug 6) Sd4 x c6. Die ENZYKLOPÄDIE versieht ihn mit einem (?!). Auch 11) Sc3 - a4 ist recht zweifelhaft. Die dadurch vordringenden schwarzen Bauern sehen schon sehr gefährlich aus. Beim Bauernzug 25) d3 - d2 sieht man für Weiß sehr schwarz!
Aber immer erst der letzte Fehler entscheidet die Partie. Nach dem Läuferschach auf c4 mußte der König unbedingt nach f8 gehen und nicht in die Ecke. Als dann noch der letzte Turm die Grundlinie verläßt, ist es passiert. Im 32. Zug heißt es noch einmal:
" Ich gebe auf, OK? "

1 : 0
=====

TEST-PARTIE NR.: 1

Tester : FLORIAN PIEL

Datum : 14. MÄRZ 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : CHESS CHAMPION MARK V

Lv: $\frac{40}{20} / \frac{120}{60} +$

1:0

Schwarz : DESTINY

Lv: 8

Eröffnung : ZWEISPRINGERSPIEL IM NACHZUGE

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
DESTINY	MARK V	DESTINY	MARK V
	1	e2-e4	e7-e5
	2	Sg1-f3	Sb8-c6
	3	Lf1-c4	Sg8-f6
	4	Sf3-g5	d7-d5
	5	e4xd5	Sf6xd5?
Dd1-f3	6	d2-d4	e5xd4
Dd1-e2+	7	o-o	Lf8-e7
Dd1-f3	8	Sg5xf7	Ke8xf7
Dd1-h5+	9	Dd1-h5+	g7-g6
Lc4xd5+	10	Lc4xd5+	Kf7-e8
Dh5-f3	11	Dh5-f3	Dd8-d7
Ld5-f7+	12	Df3-f7+	Ke8-d8
Df7-g7	13	Df7-g7	Th8-f8
Ld5xc6	14	Lc1-g5	Tf8-e8
Ld5xc6	15	Lg5xe7+	Sc6xe7
Ld5-e4	16	Ld5-f7	Se7-c6
Dg7xh7	17	Dg7xh7	g6-g5
Sb1-d2	18	Sb1-d2	Te8-f8
Lf7-g6	19	Lf7-g6	Dd7xh7
Lg6xh7	20	Lg6xh7	Lc8-f5
Lh7xf5	21	Lh7xf5	Tf8xf5
Sd2-b3	22	Ta1-d1	Tf5-c5
c2-c3	23	c2-c3	Tc5-a5
Sd2-b3	24	b2-b4	Ta5xa2
b4-b5	25	b4-b5	Sc6-e5
c3xd4	26	Sd2-b3	d4-d3
Tf1-e1	27	Tf1-e1	Se5-c4
Td1xd3+	28	Td1xd3+	Sc4-d6
Sb3-c5	29	c3-c4	b7-b6
Te1-e5	30	Td3-d5	Ta8-c8
Td5xg5	31	c4-c5	b6xc5
Sb3xc5	32	Td5xg5	c7-c6
Te1-d1	33	Te1-d1	Kd8-e7
b5xc6	34	b5xc6	Tc8xc6
Tg5-e5+	35	Tg5xc5	Tc6xc5

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
DESTINY	MARK V	DESTINY	MARK V
Td1-e1+	36.	Sb3xc5	a7-a5
g2-g3	37.	f2-f4	Ta2-c2
Sc5-d3	38.	Td1-e1+	Ke7-f6
Sc5-d7+	39.	Te1-e6+	Kf6-f5
Te6xd6	40.	Te6xd6	Tc2-c1+
Kg1-f2	41.	Kg1-f2	Tc1xc5
g2-g3	42.	Td6-d4	Tc5-c2+
Kf2-g3	43.	Kf2-g3	Tc2-a2
Kg3-h3	44.	Kg3-h3	Kf5-e6
g2-g4	45.	g2-g4	a5-a4
Kh3-g3	46.	g4-g5	Ke6-f5
Td4-c4	47.	Kh3-g3	Ta2-a3+
Kg3-f2	48.	Kg3-g2	Kf5-g4
Td4-c4	49.	g5-g6	Ta3-a2+
Kg2-g1	50.	Kg2-h1	Kg4-h3
Td4-d3+	51.	Td4-d3+	Kh3-g4
Td3-d1+	52.	Td3-g3+	Kg4-h4
Tg3-g1	53.	g6-g7	Ta2-a1+
Tg3-g1	54.	Tg3-g1	Talxg1+
Kh1xg1	55.	Kh1xg1	Kh4-g4
g7-g8D+	56.	Kg1-f2	Kg4xf4
g7-g8D	57.	g7-g8D	a4-a3
Dg8-g3+	58.	h2-h4	Kf4-f5
Kf2-e3	59.	Kf2-e3	Kf5-e5
Dg8-a2	60.	Dg8-a2	Ke5-f5
Da2xa3	61.	Da2xa3	Kf5-g6
Da3-d6+	62.	Da3-f8	Kg6-h5
Ke3-f3	63.	Df8-g7	Kh5xh4
Ke3-f4	64.	Ke3-f4	Kh4-h5
Dg7-g5#	65.	Dg7-h7#	
Zeit:	40.	1:34:27	1:30:00
	60.	2:31:10	2:38:00
	65.	2:40:27	2:41:00

Wettkampf: Applied Concepts Destiny (Mini Master) gegen SciSys CC Mark V.
 Quelle: Edition 5 - 31.03.1984, Zeitschrift Schach-Computer - Herausgeber Florian Piel.

TEST-PARTIE NR.:2+4

Tester : FLORIAN PIEL

Datum : 18. MÄRZ 1983 / 20. MÄRZ 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : DESTINY

Lv: 8

1:0

1:0

Schwarz : CHESS CHAMPION MARK V

Lv: 40/120+
20/60

Eröffnung : BENONI VERTEIDIGUNG

ENGLISCHE PARTIE

Vorschlag		Weiss	Schwarz	Vorschlag
MARK V		DESTINY	MARK V	DESTINY
	1.	d2-d4	Sg8-f6	
	2.	c2-c4	c7-c5	
./.	3.	d4xc5	e7-e6	
./.	4.	b2-b4	Sb8-c6	Sb8-c6
Dd1-a4	5.	Lc1-a3	d7-d5	Lf8-e7
Sb1-d2	6.	b4-b5	Dd8-a5+	Sc6-e5
Dd1-d2	7.	Dd1-d2	Sf6-e4	Da5xd2+
Dd2xa5	8.	Dd2xa5	Sc6xa5	Sc6xa5
c4xd5	9.	c4xd5	e6xd5	e6xd5
e2-e3	10.	La3-b4	Lf8xc5	Lf8xc5
Lb4xc5	11.	Lb4xc5	Se4xc5	Se4xc5
Sg1-f3	12.	Sb1-c3	Lc8-e6	Lc8-e6
e2-e3	13.	Sg1-f3	o-o	o-o
Ta1-d1	14.	Sf3-d4	b7-b6	Ta8-c8
e2-e3	15.	e2-e3	Sc5-e4	Sa5-c4
Sc3xe4	16.	Sc3xe4	d5xe4	d5xe4
Sd4xe6	17.	Sd4xe6	f7xe6	f7xe6
Lf1-e2	18.	Lf1-e2	Tf8-f7	Ta8-c8
Le2-g4	19.	o-o	Ta8-f8	Tf7-f5
Ta1-b1	20.	Le2-g4	Tf7-f6	Tf7-f6
Ta1-c1	21.	Ta1-c1	Tf6-g6	Sa5-b7
Lg4-e2	22.	Lg4-e2	e6-e5	Tg6-f6
Tc1-c7	23.	Tc1-c7	Tg6-d6	Tg6-d6
Tc7xa7	24.	Tc7xa7	Td6-d5??	Td6-d2
Tf1-d1	25.	Ta7xa5(!)	b6xa5	b6xa5
Le2-c4	26.	Le2-c4	Tf8-d8	Tf8-d8
			MARK V gibt auf!!	
Zeit:		o:39:30	o:50:07	

Vorschlag		Weiss	Schwarz	Vorschlag
MARK V		DESTINY	MARK V	DESTINY
	1.	c2-c4	e7-e5	
	2.	Sb1-c3	Sb8-c6	./.
	3.	g2-g3	Sg8-f6	./.
Sg1-f3	4.	Lf1-g2	Lf8-e5	Lf8-c5
d2-d3	5.	Sg1-h3	d7-d5	d7-d6
c4xd5	6.	c4xd5	Sc6-b4	Lc8xh3
Dd1-b3	7.	f2-f4	Lc8xh3	Lc8xh3
Lg2xh3	8.	Lg2xh3	e5xf4	e5xf4
d2-d4	9.	d2-d4	Lc5-e7	Lc5-d6
Lc1xf4	10.	Dd1-a4+	c7-c6	c7-c6
d5xc6	11.	d5xc6	Sb4xc6	Sb4xc6
Lc1xf4	12.	Lh3-g2	f4xg3	o-o
d4-d5	13.	Lg2xc6+	b7xc6	b7xc6
Da4xc6+	14.	Da4xc6+	Sf6-d7	Sf6-d7
h2xg3	15.	h2xg3	o-o	Ta8-c8
e2-e4	16.	Lc1-f4	Ta8-c8	Ta8-c8
Dc6-b7	17.	Dc6-a4	Sd7-b6	a7-a5
Da4xa7	18.	Da4xa7	Le7-b4	Le7-b4
e2-e3	19.	Ta1-d1	Tc8-a8	Lb4xc3
Da7-b7	20.	Da7-b7	Ta8xa2	Sb6-d5
Db7-e4	21.	Db7-e4	h7-h6	h7-h6
De4-b1	22.	De4-b1	Ta2-a5	Ta2-a8
e2-e4	23.	e2-e4	g7-g5	Dd8-e7
Lf4-e3	24.	Lf4-c1	Dd8-d6	Dd8-d6
Db1-d3	25.	Db1-d3	Dd6-e6	Tf8-c8
o-o	26.	o-o	De6-h3	Tf8-a8
Dd3-f3	27.	Dd3-f3	Sb6-c4	f7-f5
Sc3-d5	28.	Sc3-d5	Lb4-d6	Lb4-d6
e4-e5	29.	b2-b3	Ta5xd5	Sc4-a3
e4xd5	30.	e4xd5	g5-g4	Sc4-b6
Df3-g2	31.	Df3-g2	Dh3xg2+ *	Sc4-a5 *Remis?"
Kg1xg2	32.	Kg1xg2	Sc4-b6	Sc4-a5
Lc1xh6	33.	Lc1xh6	Tf8-e8	Tf8-c8
Tf1-f5	34.	Tf1-f5	"Ich gebe	auf, o.k.?"

Wettkampf: Applied Concepts Destiny (Mini Master) gegen SciSys CC Mark V.
Quelle: Edition 5 - 31.03.1984, Zeitschrift Schach-Computer - Herausgeber Florian Piel.

TEST-PARTIE NR.:3+5

Tester : FLORIAN PIEL

Datum: 18. MÄRZ 1983 / 20. MÄRZ 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : CHESS CHAMPION MARK V

Lv: $\frac{40}{20} / \frac{120+}{60}$

1:0

1:0

Schwarz : DESTINY

Lv: 8

Eröffnung : NIMZOINDISCHE VERTEIDIGUNG

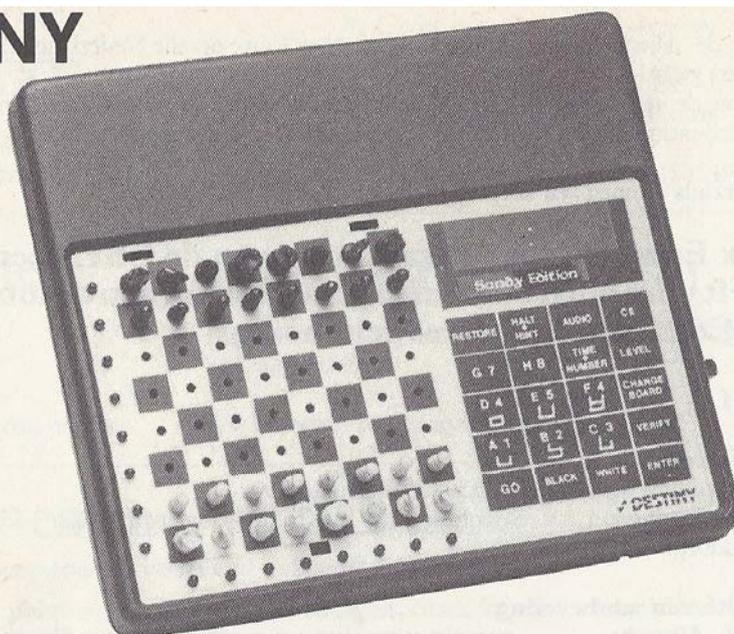
SIZILIANISCHE VERTEIDIGUNG

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
DESTINY	MARK V	DESTINY	MARK V
	1.	d2-d4	Sg8-f6
	2.	c2-c4	e7-e6
	3.	Sb1-c3	Lf8-b4
	4.	f2-f3	Sb8-c6
Lc1-f4	5.	e2-e4	o-o
Lc1-f4	6.	e4-e5	Sf6-h5
Lc1-e3	7.	Sg1-e2	Dd8-h4+
g2-g3	8.	g2-g3	Dh4-e7
Dd1-d3	9.	g3-g4	Lb4xc3+
Se2xc3	10.	b2xc3	De7-h4+
Kel-d2	11.	Kel-d2	Dh4-g5+
Kd2-c2	12.	Kd2-c2	Dg5-g6+
Dd1-d3	13.	Dd1-d3	Dg6xd3+
Kc2xd3	14.	Kc2xd3	d7-d6
Lc1-a3	15.	Lc1-e3	d6xe5
g4xh5	16.	g4xh5	e5xd4
c3xd4	17.	c3xd4	e6-e5
d4-d5	18.	d4-d5	Lc8-f5+
Kd3-c3	19.	Kd3-c3	Sc6-e7
h5-h6	20.	f3-f4	Lf5-e4
Th1-g1	21.	Th1-g1	e5xf4
Se2xf4	22.	Le3-c5	f4-f3
Se2-g3	23.	Lc5xe7	f3xe2
Lf1xe2	24.	Lf1xe2	Tf8-e8
d5-d6	25.	Le7-f6	Le4-g6
h5xg6	26.	h5xg6	h7xg6
Lf6xg7	27.	Lf6xg7	Te8xe2
Lg7-f6	28.	Lg7-d4	Te2xh2??
Ld4-e5	29.	Tg1-h1	Th2-h7
Ld4-e5	30.	Th1xh7	f7-f6
Th7xc7	31.	Tal-h1	Tf8-f8
Ld4xf6	32.	Ld4xf6	Tf8xf6
Th7-h8+	33.	Th7-h8+	Kg8-f7
Th1-h7#	34.	Th1-h7#	
Zeit:		1:o2:10	o:59:16

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
DESTINY	MARK V	DESTINY	MARK V
	1.	e2-e4	c7-c5
	2.	Sb1-c3	d7-d6
./.	3.	d2-d3	Sb8-c6
Lc1-e3	4.	Lc1-e3	Lc8-d7
Lf1-e2	5.	Dd1-d2	Sg8-f6
Sg1-f3	6.	g2-g3	e7-e5
Sg1-f3	7.	Lf1-g2	Sf6-g4
Sg1-e2	8.	f2-f4	Lf8-e7
Sg1-e2	9.	Sg1-f3	Sg4xe3
Dd2xe3	10.	Dd2xe3	Sc6-d4
o-o-o	11.	o-o-o	o-o
Sc3-d5	12.	f4-f5	Sd4xf3
De3xf3	13.	De3xf3	Le7-g5+
Kc1-b1	14.	Kc1-b1	Ta8-c8
Th1-e1	15.	h2-h4	Lg5-h6
Th1-f1	16.	g3-g4	Lh6-f4
Sc3-d5	17.	Sc3-d5	g7-g5
h4xg5	18.	h4xg5	Lf4xg5
f5-f6	19.	Df3-h3	h7-h6
Dh3-f3	20.	Lg2-f3	Ld7-c6
Sd5-c3	21.	Td1-f1	Lc6xd5
e4xd5	22.	e4xd5	Dd8-e7
Lf3-e4	23.	Lf3-e4	Tf8-e8
Dh3-f3	24.	f5-f6	De7-d8
Dh3-f3	25.	Tf1-f5	Lg5-f4
Tf5xf4	26.	Tf5xf4	e5xf4
Dh3xh6	27.	Dh3xh6	Dd8xf6
Dh6xf6	28.	Dh6xf6	Tc8-d8
Th1-h8#	29.	Df6-h8#	
Zeit:	29.	O:54:29	O:48:21

Wettkampf: Applied Concepts Destiny (Mini Master) gegen SciSys CC Mark V.
Quelle: Edition 5 - 31.03.1984, Zeitschrift Schach-Computer - Herausgeber Florian Piel.

DESTINY



f 595,-

Een nieuw product van de **Firma ACI**, de fabrikant van de wereldberoemde **SARGON 2.5 M.G.S. computer**

- Duplo intoetsmogelijkheid.
Sensortechniek voor gemakkelijk spelen zonder intoetsen en **Intoetstechniek** voor spelen met een toernooibord.
- Hoge speelsterkte; tot 1900 ELO.
- Zeven speelniveaus en twee analyse-niveaus.
- Voorzien van een klok welke alle vier tijden automatisch registreert.
- Denkt in de tijd van de tegenstander.
- Alle extra's die men van een topklasse computer mag verwachten: terugnemen van zetten, programmeren van probleemstellingen, advies-zetten, onderbreken van de bedenktijd, toont de in overweging zijnde zetten.
- Voeding: adapter, batterijen, accu's.
- Handzaam, compact en licht. Afmetingen 20 x 17 x 2 cm, gewicht 500 gram.
- De eerste computer met een zo gunstige prijs/speelsterkte verhouding.
- Zes maanden garantie.

Importeur: Fa. H.P. WILLEBOORDSE

Cronenburg 25, 1081 GL Amsterdam. Telefoon 020-429358.

Vanzelfsprekend leveren wij ook de overige producten van de Applied Concepts Inc.: **Boris Diplomaat, MGS, Morphy Encore, Capablanca- en Grünfeld-modules.**

Applied Concepts "Sandy Edition" = Destiny "Mini Master" = Prodigy

Bron: Computerschaak - oktober 1982 p. 198.

NB: **Destiny** met de destijds veel gebruikte toevoeging "**Mini Master**", was een speciaal model voor de Europese markt, welke geleverd werd door de Duitse importeur Sandy Electronic uit München. Als je goed op de afbeelding kijkt, zie je vlak onder de LCD-display "**Sandy Edition**" staan. Hoogstwaarschijnlijk is deze tekst niet origineel, en heeft Sandy Electronic een los stickertje (voor de afbeelding) over "**Prodigy**" heen geplakt. De originele **Destiny "Mini Master"** heeft namelijk geen enkele tekst onder de LCD-display staan!

Helmut Schöler, Kempten

DESTINY PRODIGY

Liebe Leser des SCHACH-ECHO!

Heute möchte ich Ihnen ein Spitzengerät der 400,- DM-Klasse vorstellen, das bisher einen ebenbürtigen Gegner desselben Preises immer noch sucht! Es handelt sich um eine Weiterentwicklung des Morphy-Programms: Destiny Prodigy! (DM 398,-). Wer sich an meinen detaillierten Bericht von Sargon 2,5 (Schach-Echo Nr. 10/1980; Wettkampf Sargon 2,5 gegen Challenger Voice, Heft 12/1980) noch erinnert — Sargon 2,5 war anno dazumal der spielstärkste Microcomputer und gewann sämtliche Wettkämpfe gegen die Konkurrenz; er errang 1979 die Europäische Micro-Computermeisterschaft —, wird den großen Fortschritt in punkto Computertechnik / Preis un schwer feststellen können: Kostete der Sargon 2,5 mit MGS III-Grundgerät damals 998,-DM, so „begrügt“ sich der spielstärkere Destiny Prodigy nebst Sensortechnik heute mit knapp 400,-DM!! Das Sargon-Programm wurde durch das spätere Morphy-Modul bei gleichem Grundgerät (2 MHz, 6502-Processor) um ein Mehrfaches schneller gemacht, die Spielstärke jedoch nur unwesentlich gesteigert. (Straffung des Programms, verbessertes Netzgerät. Das deutschsprachige Sandy-Modul reagiert identisch)

DESTINY Prodigy ist sehr handlich (20 x 17,5 cm) u. besitzt ein integriertes Sensor-Schachbrett (11 x 11 cm), auf dem die kleinen Steckschachfiguren beim Transport durch eine aufdrückbare Plastikhaube festgehalten werden. 9 Spielstufen stehen dem Schachhungerigen zu freier Auswahl. 4 eingebaute automatische Schachuhren (je Seite eine für laufende Zugzeit und Gesamtspielzeit) sind vom ebenfalls integrierten Zugschalter in Abhängigkeit gebracht und lassen den Computer niemals die Zeit von 2 Stunden/40 Züge überschreiten. (Die Zeiteinteilung erfolgte in meinen bisherigen Tests äußerst präzise!). Züge können mehrmals zurückgenommen und gestoppt werden; Ausnutzung der gegnerischen Bedenkzeit (Permanent brain); Seitenwechsel möglich; Bauernumwandlungen nur in eine Dame; sperrt regelwidrige Züge durch ein Tonsignal; Eingabe von Schachproblemen entweder direkt auf dem Sensorbrett oder mit Figurensymbolen über das Display; netzunabhängiger Betrieb mit Batterien, Akku und Autoadapter möglich; gibt Zugvorschläge; ein für diesen Preis ausreichendes Eröffnungsprogramm, das sich auf übliche Hauptvarianten beschränkt; nicht ausschaltbarer Zufallsge-

nerator. Die Spielstärke (Turnierstufe) wurde im letztjährigen großen Herbst-Computerturnier in den U.S.A (Prodigy nahm nicht teil) mit nur 1600 ELO-Punkten angegeben. Diese Zahl dürfte sicherlich etwas zu niedrig sein! Meiner Meinung nach (verglichen mit sämtlichen anderen Programmen) sollte Destiny Prodigy auf zumindest 1650 ELO kommen! Die an den Werbeprospekten angegebenen „geschätzten“ 1900 ELO-Punkte einer Schweizerischen Schachzeitung (vom August 1982), bzw. 450 „Führungspunkten“, sind aber auf alle Fälle viel zu hoch! Diese Diskrepanz basiert auf der Tatsache, daß hier viel zu wenig Partien als Vergleichsmöglichkeiten vorlagen! Menschen, selbst mit „festen“ Elo-Zahlen, als Elo-Rating-Partner für Computer heranzuziehen, stellt einen ungenauen Versuch dar, Compu-

ter-Elo's zu ermitteln. Menschen sind manchmal „unpäßlich“, Computer nie! Man sollte Elo-Zahlen somit nur in reinen Computertunieren untereinander errechnen und auswerten! Vergleich: Der bisher beste Microcomputer (Prestige Challenger) hält in Turnierversion die Spitze von 1930 Elo-Punkten! (Aus: „COMPUTER CHESS DIGEST ANNUAL 1983“) Diese Angaben von „bis 1900 Elo“ sind demzufolge als relativ anzusehen, was die vorzügliche Leistung des KLEINEN keinesfalls schmälern sollte. Es kam gar nicht so selten vor, daß Destiny Prodigy einen „GROSSEN“ zu Fall brachte! Aus diesem Grunde habe ich „so nebenbei“ in den letzten Monaten alle möglichen Test zwischen Prodigy und anderen Computern durchgeführt, von denen ich Ihnen heute, liebe Leser, berichten will.

breite Masse ohnehin gegen beide Computer verliert, wird jener Preisunterschied sicherlich nicht zuungunsten des Prodigy sein!)

Bevor ich mit der Partienauswahl beginne, möchte ich nochmals betonen, daß dieses Gerät mit seiner hervorragenden Technik und Ausstattung so gut wie alle Wünsche eines lernenden Schachspielers erfüllt! Für diesen Preis von 398,-DM wird wohl auch in naher Zukunft kein ernsthafter Konkurrent auftauchen?!

Partien gegen Sensor Chess (mit Strong Play Module)

Partie 1)
Sensor Chess — Destiny
Prodigy 0 : 1
(Stufe 4) (Stufe 8)
Colle-System

1.d4, Sf6 2.Sf3, d5 3.Sc3 (eigen), Sc6 (eigen) 4.Lf4 (Besser 4.d5!), Sh5 5.e3 (Besser 5.Lg3 oder 5.Dd2. Nach nur 5 Zügen ist eine seltene Stellung entstanden) 5.— Sf4: 6.ef4; Lf5 7.Lb5, Dd6 8.0-0, e6 9.Lc6:† (Se5!), Dc6: 10.Se5, Db6 11.Sa4?! (Tb1), Db5 12.b3, f6 (Vorteil für Prodigy!) 13.Sd3 (Sf3) 13.— Ld6 14.Sc3 (Besser 14. Sab2! mit dem Plan 15.c2-c4!) 14.— Dc6 15.Dd2? (Verliert den Bf4! 15.Se2 hielt ihn gedeckelt!) 15.— Ld3!: (Nun wird Sensor Chess seine Kurzsichtigkeit erkannt haben, denn auf das wohl „geplante“ 16.cd3: folgt ebenfalls 16.— Lf4!; da Sc3 hängt!) 16.Dd3: (Relativ am besten für Weiß), Lf4; 17.g3, Lh6 (+) 18.h3, 0-0 19.f4, Tad8 20.Tae1, Tfe8 21.a4, a6 22.b4, Dd6 23.b5, c5! (Stark!) 24.bc6: e.p. Dc6: 25.Tb1, Tc8 26.Tf3, Te7 27.Te3, Tec7 (Konsequent) 28.Tb3 (Weiß ist nur mit Deckungsaufgaben beschäftigt) 28.— g6 29.De2?, e5! (Sehr schön gesehen! Auf 30.de5: folgt Figurengewinn mittels 30.— d4! Sensor Chess wählt das andere Übel . . .) 30. fe5; Le3:† 31.De3; De6! (Wiederum sehr stark gespielt! Verhindert nicht nur 32.ef6., sondern droht selbst 32.— Dh3: 32. Dd3(!), fe5: 33.de5; Td7 34.Dd4 (Sensor Chess wehrt sich, so gut es geht. Er kann im folgenden die Qualität jedoch nicht mehr hereinholen) 34.— Te8! 35.Kh2, Df5 36.Tb6 (36.Tb2, Te5: verliert ebenso für Weiß!) 36.— Dc2:† 37.Kg1, Dc1† 38.Kh2, Dc2† (Unschlüssig?) 39.Kg1 (Klar würde ihm die Remisschaukel gefallen!) 39.— Ted8 40.e6, Dc1† (Er will ihn nur ärgern Da noch genügend Zeit bis zur „Kontrolle“ im nächsten Zug vorhanden war, könnte Schwarz hier sofort 40.— Tc7 spielen) 41.Kh2, Dc2† 42. Kg1, Tc7 43.Sd5; Dc1† 44.Kg2, Tc2† 45.Kf3, Td5! (Primal!) 46. Db4 (Auf 46.Dd5: könnte Schwarz mit 46.— Dh1† die Dame gewinnen!) 46.— Df1† (Matansage!) 47.Ke4, Df5† 48.Ke3, Td3††† matt (0 : 1) Ein konsequenter Sieg in überlegener Manier

Schach-Computer

Gegner Nr. 1)
Sensor Chess (Sci Sys), 398,-DM

Die Firma Sci Sys (Herstellerfirma von Mark V) aus Hongkong brachte im Frühjahr 1982 ein sehr nettes Sensorgerät mit den Abmessungen 32 x 24 cm (Schachbrett 20,5 x 20,5 cm) auf den Markt. Mit drei Zusatzmodulen bestückt, kann der Spieler verschiedene Eröffnungen anwählen und weiterspielen:

a) **Classical Style Module** (im weiteren Spielverlauf schwächer spielen!) Spanisch, Caro-Kann, Ben-Oni, usw.

b) **Strong Play Module**
Slawisches Damengambit, Schottisch, ebenfalls Caro-Kann, Damenbauernspiel, Nimzoindisch, Sizilianisch

c) **Hyper Modern Module**
1.b3, 1.g3, 1.Sf3, Fianchetto gegen Nimzoindisch mit 3.g3, 1.c4, ebenfalls Nimzoindisch, Grünfeldindisch, Jugoslawisch.

Die Spielstärke der beiden letztgenannten Module ist in etwa gleich.

Sensor Chess gewann mit 7,5:2,5 einen auf 10 Turnierpartien festgesetzten Wettkampf gegen den nicht mehr hergestellten Mephisto I (Testbericht siehe Nr. 13/14 von 1981 SCHACH-ECHO!) Welche Leistung dies bedeutet, sei damit erläutert, daß Mephisto I (also das Basismodell des jetzigen Mephisto II bzw. ESB II, der zur Zeit zur Weltspitze zählt) damals hinter Sargon 2,5 als zweitstärkster Microcomputer auf europäischem Markt (oder gar der Welt?) galt! (Mephisto I gewann einen Wettkampf gegen Challenger Voice und auch gegen dessen

Nachfolger Challenger Sensory Voice!) Gegen den stärkeren Mephisto II 63,5 MHz, April 1982) unterlag Sensor Chess jedoch mit gleichem Ergebnis von 2,5 : 7,5!

Destiny Prodigy gewann drei Testpartien gegen jenen Sensor Chess klar, was sein gutes Preis/Leistungsverhältnis offenbart! Anschließend widmete ich mich den teureren Computern als Gegner, um den in der Werbung gedruckten Satz „Die Weltklasse-Spielstärke schafft auch doppelt so teure Geräte“ zu überprüfen.

Nun, hier mag das vorher zitierte ELO-Rating jener Schweizerischen Schachzeitung mächtig irritiert haben: Ohne dem tapferen Kleinen ein Bein abbrechen zu wollen, mußte er gegen Sensory 9 (nur 100,-DM teurer!), Champion Sensory Challenger, Conchess, Mark V und Mephisto ESB II gewaltig „Federn lassen“.. (Eigentlich müßte Prodigy jetzt glatzköpfig herumlaufen!) Es stimmt natürlich, daß Prodigy „doppelt so teure Geräte schafft“, aber . . . wievielfach in wieviel Partien??! So „schaffte“ der kleine tapferer Prodigy Destiny sogar den Sensory 9 . . . in einer Partie bei einem 10-er-Wettkampf! (Sensory 9 siegte gegen Prodigy Destiny sehr klar mit 9 : 1 Punkten!) Auch gewann er gegen Mark V von 8 Partien bei einer 2 : 6-Niederlage nur eine einzige Partie (die ich heute natürlich bringen werde — mehr Siege liegen mir ja nicht vor!). Gegen Champion Sensory Challenger spielte ich bisher 15 Turnierpartien. Ergebnis: 10,5 : 4,5 . . . für Champion Challenger! (Aber: Champion ist mehr als doppelt so teuer wie Prodigy Destiny! Da die

Helmut Schöler: Testbericht Applied Concepts Destiny Mini Master (= Prodigy).

Quelle: Schach-Echo - April 1983.

Partie 2)

Destiny Progidy —
Sensor Chess 1 : 0
Sizilianisch

1.e4, c5, 2.Sf3, e6 3.d4, cd4: 4.Sd4: (eigen), d6 (eigen) 5.Sc3, Sf6 6. Le3, Sc6 7.Le2, Ld7 8.0-0, Sd4: 9.Dd4:, Lc6 10.Tfd1, Le7 11.Lb5 (f4!), a6 12.Lc6:†, bc6: 13.e5, de5: 14.De5:, Db8 15.Db8:†, Tb8: 16.b3, h5 17.Tab1, e5 18.La7?! (Ein echter „Computerzug“! Besser war 18.h3 nebst 19.f4!), 18. — Tb7 19.Le3, g6 20.Lg5, Sg4 21. Le7:, Ke7: 22.Td3! (Destiny Progidy ist strategisch hervorragend konzipiert) 22. — 15(!) (Auch Sensor Chess spielt aggressiv und gut; er steht bisher in punkto Angriff/Verteidigung einem wesentlich teureren Computer nicht nach!) 23.Tbd1! (Turmverdoppelung als strategisches Basis-Konzept) 23. — g5?! (Schwächt sich selbst — das Feld g5! Zu spielen war 23. — Sf6! nebst 24. — Td7!, was Sensor Chess wohl zum Remis geführt hätte.) 24.Td1d2(?) (Versäumt das sofortige 24.Td6!) 24. — e4? (Der eigentliche Verlustzug! Sensor Chess konnte nun bequem mittels 24. — Sf6!, 25.Td6, Tc8 26. Sa4, Td7 ausgleichen, wobei auch der Doppelseintrag auf d7 nebst Sb6† und Sfc8: nichts ändern würde!) 25.Td6! (+- Bedroht den Bc6 und droht Tg6. Ein schwarzer Bauer wird fallen, die c-Linie bleibt für Weiß dennoch erhalten: Entscheidender Vorteil für Destiny Progidy, der diesen gekonnt zum Gewinn führt) 25. — Tc8 26.Tg6, Tcb8 (Auch der 26. — Sf6, 27.Tg5:, Ke6 28.Se2!, Ke5 29.Sg3! ist für Schwarz verloren) 27.Tg5:, Kf6 28.Th5: Kg6 29.Th3, Kg5 30.f3, e3(!) 31.Td4, c5 32.Tc4, Sf2 33.f4! (Gewinn!), Kg6 34.Te3:, Se4 35.Te6†, Kf7 36.Ta6:, Te8 37.g3, Te1† 38.Kg2, Se3† 39.Kf2, Sc4: 40.Ke1, Se3 41.Ta5, Td7 42.Ke2, Sc2: 43.Tc5: 1 : 0 (Zeit für Weiß: 95 Minuten/43 Züge) Wiederum eine klassische Gewinnpartie von Destiny Progidy!

Partie 3)

Sensor Chess —
Destiny Progidy 0 : 1
Slaw. Damengambit

1.d4, d5 2.c4, c6 3.cd5:, cd5: 4.Sf3 (eigen), Sc6 (eigen) 5.Sc3, Sf6 6.Lf4, Lf5 7.Tc1, e6 8.e3, Ld6 9. Ld6:, Dd6: 10.Lb5, 0-0 11.0-0, Tac8 12.De2, a6 13.Ld3, Ld3: 14.Dd3:, Sb4 15.De2, Tfd8 16.Se5 (Bisher von beiden Computern recht gut gespielt!) 16. — Sc6 17. Sc6: (Besser f2-f4!), Tc6: 18.Dd3, Sg4 19.f4, Tdc8 (Leichter Vorteil für Schwarz) 20.e4?! (Zu verpflichtend, da d4 schwach wird! Einfach 20.h3, Sf6 21.a3 nebst evtl. Se2 usw. war vorzuziehen) 20. — de4: 21.Se4:, Dd5 22.Sc3, Dh5 23.h3, Sh6 24.Tfe1, Da5 (Progidy „bohrt“ von allen Seiten!) 25.Te5, Db6 26.Tc2, Tc4 (Nun bereits klarer Vorteil für Progidy, der die weitere Gewinn-

führung wie ein alter Routinier bewältigt) 27.Sa4, Db4! 28.Sc5, Tc2: 29.Dc2:, Dd4† 30.Df2, Df2† 31.Kf2:, f6! (Es ist bewundernswert, mit welcher Präzision der KLEINE zu Werke geht! Weiteres Material wird verlorengehen für Weiß!) 32.Th5, g6 33.Th6:, Tc5: 34.g4, Tc2† und Gewinn im 49. Zuge! (0 : 1) Progidy bestrafte zwei kleine Fehler von Sensor Chess (17.Sc6:?! 20.e4?!) vorzüglich! Es war eine Freude, diesen drei „Hinrichtungen“ zuzuschauen; dabei hatte Sensor Chess gar nicht schlecht gespielt! Er ist ebenfalls als Lehrmeister für Enthusiasten zu empfehlen!

Ab jetzt wird es sehr „ernst“ für Progidy — um nicht zu sagen: zappenduster . . .! Wer „bis zu 1900 Elo“ verspricht, muß dies natürlich beweisen . . . gegen „auf dem Papier“ schwächere Gegner:

Schachcomputer

Gegner Nr. 2)

Sensory 9 (Chess Challenger,
Fidelity), ELO 1760

Gegen diesen Meister hatte Destiny Progidy beim 1 : 9-Endstand nicht den Hauch einer realen Gewinnchance geholt! Mit nur 100 DM Preisunterschied ein überraschend klares Ergebnis, das sogar teurere Gegner von Progidy nicht erreichten! Dennoch wird sich der Käufer ziemlich lange den Kopf kratzen müssen, ehe er sich für den einen oder anderen Computer entscheidet. Stark sind beide! Sensory 9 hat — neben höherer Spielstärke — jedoch weder Zeituhren noch ein Display. Auch kann eine angefangene Partie nicht wie beim Progidy mittels aufsteckbarer Plastikhaube festgehalten werden. Hier muß der Käufer selbst entscheiden. Das Geld sind jedenfalls beide Computer wert!! Zahlreiche Kurzpartien bescherte mir dieser 10er-Wettkampf. Einige habe ich für Sie, verehrte Leser, ausgesucht.

Partie 1)

Sensory 9 — Destiny Progidy 0 : 1
Abgel. Damengambit (Holländische Variante)

Interessante Eröffnung: Progidy findet selbst die sog. „peruanische Variante“ 5. — Dd8-b6?! Nach ungenauem weißen Gegenspiel (7.Se4?! statt Tc1; 23.Kf1?; 24.g3?; 27.Sh7:?) gewinnt Progidy den Ehrenpunkt gegen den übermächtigen Sensory 9! . . . 1.d4, d5 2.c4, e6 3.Sc3, Sf6 5.Lg5, c5?! (Diese scharfe Variante wurde in den fünfziger Jahren von holländischen Meistern ausgearbeitet, ist jedoch heutzutage kaum mehr auf großen Turnieren

anzutreffen, da sie dem Weißen in allen Abspielen die besseren Chancen bietet. Vizeweltmeister V. Kortschnoi hat dafür viel getan!) 5.cd5: (erster eigener Zug von Sensory 9, der laut Theorie am stärksten ist) 5. — Db6?! (Besser 5. — cd4: 6.Dd4:, Le7 7.e4, Sc6 8.Dd2, Se4: 9.Se4:, ed5: 10. Le7:, De7: 11.Dd5, 0-0 12.f3, Sb4 13.Dc4!, Le6 14.Dc5!, Dc5: 15. Sc5:, Sc2† 16.Kd2, Sa1: 17.Se6:, fe6: 18.Ld3 usw. mit geringem weißen Vorteil) 6.Lf6: (Am besten! Von Sensory 9 wiederum alleine gefunden!) 6. — Db2: 7. Se4?! (Lassen Sie mich in dieser spannenden Variante ausnahmsweise etwas Eröffnungstheorie betreiben: nach 7.Tc1!, gf6: 8.e3, cd4: 9.ed4:, Lb4 10.Lb5†, Ld7 11. Ld7†, Sd7: 12.Sge2, Lc3† 13. Tc3:, Da2: 14.de6:, fe6: 15.0-0, Sb6 16.Sf4, Tc8 17.Tc8:†, Sc8: 18.Dh5† besitzt Weiß deutliches Übergewicht — Spasski - Ujtu-

men, Sotschi 1966) 7. — gf6: 8.de6:, Le6: 9.Tb1, Da2: 10.Sf6:† (Weiß ist unterentwickelt, nimmt aber dennoch alles mit, was sich da so anbietet!) 10. — Ke7 11. Se4, Da5† 12.Dd2, Dd2:† 13.Sd2:, cd4: 14.Tb7:†, Ld7 15.Sg3, Sc6 16.Sb3, Lg7 17.Sc5, Thd8 18. Sg5, d3(!) 19.ed3:, Sa5 20.Td7†, Td7: 21.Sd7:, Kd7: 22.Le2, Lc3† 23.Kf1? (Ke! Der Th1 wird somit ausgesperrt!) 23. — Tb8! 24.g3(?) (Turmaustausch läßt den schwarzen Ba7 zum Riesen wachsen! Besser 24.Lg4† nebst 25.Ke2) 24. — Tb1†! 25.Kg2, Th1: 26.Kh1:, Sc6! (Progidy demonstriert nun perfektes Endspiel!) 27.Sh7: (Zumindest 27.Se4 mußte geschehen! Sensory 9 übersieht, daß er nicht nur seinen Springer auf h7 abseits stellt, sondern auch noch den „falschen Läufer“ besitzt!) 27. — a5! 28.h4, a4 29.h5, a3 (gewinnt!) 30.Lg4†, Ke7 31. Lf3, a2 (Besser natürlich Sb4) 32.Lc6:, a1 = D† 33.Kg2, Dd1 34. Lf3, Dd3: 35.Sg5, f5! 0 : 1 (Zeit: 71 f. Prod)

Drei weitere Kurzpartien:

Partie 2)

Sensory 9 — Destiny Progidy 1 : 0
Englisch (Flankenspiel)

1.c4, c5 2.Sc3, Sc6 3.g3, g6 4.Lg2, Lg7 (eigen) 5.Sf3, Sh6 6.0-0 (eigen), 0-0 7.d3, d6 8.Lg5, Ld7 9. Se4, Db6 10.Lh6:, Lh6: 11.Tb1, Tfc8 12.Seg5, Sd4 13.Sd4:, Lg5: 14.Sf3, Lf6 15.Dd2, a5 16.Sg5, Db4 17.Df4, h6 18.Se4, Lb2: 19. Dh6:, a4? 20.Sg5! (Klar doch!), Le8 21.Ld5! (Das Fallbeil hebt sich!) 21. — e6 22.Le6:!! (Sowas läßt sich ein Sensory 9 niemals entgehen!) 22. — fe6: 23.Dh7† (Mattansage!), Kf8 24.Se6:!!! matt (1 : 0)

Partie 3)

Destiny Progidy — Sensory 9 0 : 1
Spanisch (offen)

Hier liefert Sensory 9 eine der besten Computerpartien, die ich bisher sah! Ein Sprichwort heißt jedoch: „Eine Gewinnpartie kann nur dann gut sein, wenn es der Gegner erlaubt!“ . . . 1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lb5, a6 4.La4, Sf6 5.0-0, Se4: 6.d4, b5 7.Lb3, 8.Se5:?! (de5:!) (Erster eigener Zug!), 8. — Se5: 9.de5, Le6 10.Df3!, c5! 11.c3, Dh4! 12.Te1?, c4! (-x) 13.Lc2, Lg4 14.Df4, g5! (Hier hätte kein Weltmeister mehr eine Chance gegen Sensory 9, der den Rest brillant erledigt!) 15.g3, Dh5 16.De3, Lc5 17.Le4: (Kommt einer Resignation gleich!) 17. — Le3: (Dame gegen Springer! Ich zeige Ihnen noch den Schluß . . .) 18.Ld5:, 0-0-0! 19.Le3:, Td5: (Man könnte hier abstellen . . . und einen Hundertstelpennig Strom sparen; doch — obwohl ich auf neue Computer sparen muß — dies war mir das dennoch wert!) 20.Ld4, Thd8 21.a4, b4! 22.Sd2, bc3: 23.bc3:, Le6(!) 24.Sc4: (Nach dem Motto: „Einem Sterbenden ist alles erlaubt . . .“) 24. — Td4: (Jeder Zug ein Keulenschlag! Sensory 9 in der gesamten Partie an Perfektion nicht zu überbieten!) 25.Sb6† (Es ist auffallend, daß derartige unwichtige Schachgebote bei Computern den Sichthorizont beträchtlich einschränken! Hätte in dieser Position der schwarze König statt auf c8 auf g8 gestanden, so hätte Progidy nicht den Fehler 24.Sc4: gemacht!) 25. — Kb7 26.cd4:, Kb6: 27.a5†, Ka7 28.Ta4, Df3 (Sie erwacht wieder!) 29.Tc1, Ld5 (Punktum) 30.Tc7†, Ka8 (Mattansage) 31.Ta7, Ka7: 32.Tb4, Dg2††† matt (0 : 1)

Partie 4)

Sensory 9 — Destiny Progidy 1 : 0
Sizilianisch

Eine Kurzpartie von nur 17 Zügen bis zum Matt, bei der Progidy sicherlich weit unter Wert geschlagen wurde . . . 1.e4, c5 2. Sf3, e6 3.d4, cd4:, Sc6 (eigen) 5.Sc3, Lb4 6.Sdb5, Sf6 7.Lg5 (eigen), 0-0 8.Dd3, a6 9.Sd6, Se5? (Gekünstelt) 10.Dd4, Sc6 11.Dd2, Dc7? (Der Anfang vom Ende) 12.Lf6:, Dd6? (Wiederum engt ein unwichtiges Schachgebot auf c3 den Sichthorizont ein, so daß Progidy in ein Mattnetz läuft!) 13.Dg5!, Lc3:† 14.bc3:, g6 15.Dh6 (Mattansage!) 1 : 0

Gegner Nr. 3)

Conchess (ELO 1720)

Bei der 2 : 4-Niederlage von Progidy war Conchess klar besser.

Partie 1)

Destiny Progidy — Conchess 1 : 0

Unregelmäßiges Vierspringsspiel

1.c4, e6 2.Sf3, Sc6 3.Sc3, Sf6 4.e4, e5 5.d4, ed4: 6.Sd4:, Lc5 7.Sc6:, bc6: 8.Ld3, Tb8 9.Sa4, Lb4† 10. Ld2, De7 11.f3, 0-0 12.b3, La6 13.0-0, Ld2: 14.Dd2:, De5 15.De3,

Helmut Schöler: Testbericht Applied Concepts Destiny Mini Master (= Progidy).

Quelle: Schach-Echo - April 1983.

Tb7 16.Sc5, Tb6 17.f4, De7 18. Sa6, Ta6: 19.e5, Ta3? 20.Dh3! (+), Te8 21.Kh1, Sd5? 22.Dh7, Kf8 23.Dh8††† matt (1:0)

Partie 2)

Destiny Prodigy — Conchess 0:1
Damengambit (Tarrasch-Verteidigung)

1.d4, d5 2.c4, e6 3.Sc3, c5 4.cd5: (eigen), ed5: 5.cd5:, d4 6.Sa4, b5 7.cb6: e.p., ab6: 8.Dc2, Lb4† 9.Ld2, Ld2:† 10.Kd2:, Se7 11.Db3, Le6 12.Db4, Sbc6 13.Db6:, Ta4: (eigen; bereits Gewinnstellung beim ersten Zug, der nicht vom Schummelzettel kam! Eigentlich müßte da einem Prodigy leid tun . . .!) 14.Dd8:† Sd8: 15.a3, Sdc6 16.Sf3, 0-0 17.Tc1, Tb8! 18. Kc2, Lf5† 19.Kd1, Tb2: 20.Sd2, Sa5 21.Tc7, Sec6 22.e4, de3: e.p. 23.fe3:, Ta3: 24.e4, Taa2 25.ef5:, 25. — Td2:† 26.Ke1, f6 27.Tc8†, Kf7 28.Tc6: (?), Sc6: 29.Lc4†, Ke7 30.La2:, Ta2: 31.Tf1, Se5 32.g3, Th2: 0:1

Partie 3)

Conches — Destiny Prodigy 1:0

1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.d4, ed4: (eigen) 4.Sd4:, Dh4?! 5.Sb5 (eigen), De4: 6.Le2, Dg2: 7.Lf3, Dh1:†? 8.Lh1:, Lb4† 9.Ld2 (+), Kd8 10.Dg4, Ld2: 11.Sd2:, g6 12. Df4, d6 13.Df7:, Sge7 14.Sc7:!, Kc7: 15.Lc6:, bcc6: 16.De7:†, Ld7 17.Se4, d5 18.Sf6, Tae8 19.Se8:†, Te8: 20.De8:, Le8: 21.Kd2, Ld7 22.Te1, c5 23.Te7, h6 24.Th7, d4 25.Th6:, Lf5 26.Th7†, Kb6 27.Tf7, c4 28.Tf5:!, gf5: 29.h4!, Ka5 30.h5!, Kb4 31.h6, c3† 32. Kc1, cb2:† 33.Kb2, a5 34.h7 1:0

Gegner Nr. 4)

SciSys Mark V (ELO 1670)

Die beiden Kurzsiege von Mark V täuschen gewaltig: Prodigy gab sich bei seinen übrigen Verlustpartien selten unter 50 Zügen geschlagen!

Partie 1)

Destiny Prodigy — Mark V 1:0
Ben-Oni

1.d4, Sf6 2.c4, c5 3.cd5: (eigen), e6 4.b4?! Sc6 (eigen; a5!) 5.b5, Da5† 6.Ld2, Sb4? 7.Db3!, Lc5: 8.a3 (+), d5 (Wert -019 Mark V) 9.e3, 0-0 10.Lb4:, dc4: 11.Lc4:, Dc7: 12.Sd2, b6 13.Se2, e5 14. 0-0, a5 15.ba6: e.p., La6: 16.Lc5: bc5: 17.Tf1, Tf8 18.Dc3, Dd6 19.Sg3, Lb7 20.Sf5, Dd7 21. Dd3?!, Dd3: 22.Ld3:, Td8 23. Tc3, e4(!) 24.Tb1!, ed3: 25.Tb7: (+), Kf8 26.g3, Td5 27.e4, Se4:, Tf5: 29.Sc5:, d2 30.Td7, Tc8 31. Se6†(!), Ke8 32.Sg7:†!, Kd7: 33. Td3†, Ke7 34.Sf5†, Kf6 35.Se3, Tc1† 36.Kg2, Ta1 37.Kf3, Kg5 38.h4†, Kg6 39.Ke2, d1 = Turm (!?) 40.Sd1:, Ta2† 41.Ke3, f5 42.Kf4, h6 43.f3, h5 44.Se3, Te2 45.Sf5:, Tc2 46.Td6†, Kf7 47.Kg5, Tc3 48.Ta6!, Ke8 49.f4, Tc5 50.a4 1:0

Partie 2)

Destiny Prodigy — Mark V 0:1
Budapester Gambit

1.d4, Sf6 2.c4, e5 3.de5: (eigen), Sg4 4.Sf3, Lb4† 5.Sc3, De7 6.De7 6.Dd4, h5! (eigen) 7.Lg5, De6 8.Dd5? (e3!), Db6! 9.e3?, Lc3:† 10.bc3:, Db2! 11.Dd2, Da1: (Wert + 037) 0:1

Partie 3)

Destiny Prodigy — Mark V 0:1
Spanisch (Berliner Verteidigung)

1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lb5, Sf6 4.Lc6: (eigen), dc6: (eigen) 5.Se5:, Ld6 6.f4?!, Le5: (-) 7.d3 (Sonst Lg4), Lg4 (Wert + 017) 8.Dd2, Ld4 9.Db4, Se4:(?) 10.Db7: (de4:!), Dh4†! (Matt in 3 Zügen!) 11.g3, Lf2† 12.Kf1, Dh3††† matt 0:1

Gegner Nr. 5)

Champion Sensory Challenger
(Fidelity, USA) ELO 1670

Nach angewählten Eröffnungen bei Champion bisher 4,5 Punkte aus 15 Partien für Prodigy!

Partie 1)

Destiny Prodigy — Champion Sensory Challenger 1:0
Caro-Kann

1.e4, c6 2.d4, d5 3.Sc3, de4: 4.Se4: (eigen), Lf5 5.Sg3, Lg6 6.Lf4, Db6 (eigen) 7.b3, Db4† 8.Dd2, e6 9.c3, Da3 10.Ld3, Ld3: 11.Lb8: (?), Tb8: 12.Dd3:, Db2 13.Tb1 (=+), Da2: 14.S1e2, Sf6 15.0-0, Ld6(!) 16.c4!, Lg3: 17.Sg3:, Td8 (?) 18.Ta1, Db2 19.Se2, c5?! 20. Ta7:, b5? 21.Tb1(+), bc4: 22.bc4:, Db1:† 23.Db1:, cd4: 24.Db5:†!, Kf8 25.Dc5:†, Kg8 26.Dc7, Tf8 27.Sd4:, h6 28.f4, Th7 29.De7 1:0

Partie 2)

Champion Sensory Challenger — Destiny Prodigy 1:0
Italienisch

1.e4, e5 2.Sf3, Sc6 3.Lc4, Lc5 4.c3, Sf6 (eigen) 5.d4, ed4: 6.cd4:, Lb4† 7.Sc3, Se4: 8.0-0, Lc3: 9.d5, Se5 (Lf6!) 10.De2 (eigen), Lb2:† 11.Lb2:, Sf3:† 12.gf3 (+), Dg5† 13.Kh1, 0-0 14.Tg1!, Sf2:† 15.Df2: Dh6 16.Lg7:, Dg7: 17.Tg7†, Kg7: 18.Tg1†, Kf6 19.Dh4†! (Mattansage), Ke2 20.Te1†, Kd6 21.De7††† matt 1:0

Partie 3)

Destiny Prodigy — Champion Sensory Challenger 0:1
Englisch (Vierspringenspiel)

1.c4, e5 2.Sc3, Sf6 3.Sf3, Sc6 4.d4 (eigen), ed4: (eigen) 5.Sd4, Sd4: 6.Dd4:, Le7 7.e4, d6 8.Le2: 0-0 9.Lf4, Lg4 10.0-0, Le2: 11.Se2:, Dd7 12.Tad1, Dg4 13.Dd3, Tae8 14.e5, de5: 15.Le5:, Lc5 16.Ld4, Te2: 17.Lc5:, Tfe8 18.Ld4, Td8 19.h3, De6 20.Db3 b6, 21.Le3, Te8 22.Dc3, Se4 23.Db3, Sd6 24.Tc1, Dg6 25.g4?!, h5!(-) 26.c5?, hg4:† 27.Tfd1, gh3:† 28.Kf1, T8e3:!! 29.Dd5, Te4 30.Da8†, Se8 31.De4:, Te4: 32.cb6:, Dg2††† matt 0:1

Lösungen

1)

1. Sg6:? erweist sich als Bluff, denn jetzt hätte Schwarz gewinnen können 1. . . . fg6: 2. Tg6:† Tg7 und der weiße Turm ist gefesselt.

2)

Auch Großmeister sind manchmal schachblind. Hätte Waganjan die Damen getauscht, könnte er vielleicht die Partie gewinnen. Aber nach dem Fehler mußte er nach 1. . . . Td1†! aufgeben. Den Turm kann man jetzt nicht wegen 2. . . . Dc3: schlagen und auf 2. Kg2 Dc3: 3. Tc3: Ta1: hat man einen Turm weniger.

3)

Nach 1. . . . Se5:? hätte Geller 2. Td8:! spielen müssen z.B. Sf3:? 3. Df3:! Td8: 4. Db7: Td1† 5. Kh2 Tb1: 6. Tc8 und Weiß gewinnt.

4)

1. . . . Tf1† 2. Tf1: Df1:† 3. Sf1: Te1 matt

5)

1. Tg8! Tg8: 2. Lf6† Kd7 3. Lf5 matt

6)

1. Te4: De4: 2. Dg3† Kh8 3. Sf7:† aufgegeben (3. . . . Tf7: 4. Ta8† nebst matt in zwei Zügen.)

7)

Auf 1. . . . Sf8?? folgte 2. Sf5! und Csom gab auf. Es droht 2. Th7† Sh7: 3. Dg7 matt. Auf 1. — Sd7: oder 1. — ef5: geschieht 2. Dh2† Kg8 3. Dg3† nebst Dg7 matt.

Csom konnte jedoch gewinnen. 1. . . . Sg5! 2. Sf5 ef5: 3. Dh2† Kg8 4. Dh6 Te1† 5. Kh2 Th1†! 6. Kh1: Sf4† 7. Td5 Sd5:

8)

1. Te8! droht 2. Th8 matt g4! 2. c6 g3 3. c7 g2 4. Te1 Te4! 5. Te4:! g1D 6. Ka2 Dc5 7. Tc4 und gewinnt.

9)

1.Lf7:† Kg7 2.Dh6†! 2. . . . Kh6: 3.Sf5†† Kh5 4.g4 matt. 3.Dh7:† Kf8 oder 3. . . . Kf6 4. Sd5† Ke6 5. Sf4† 3. . . . Ke6 4.d5† 4. Sf5! aufgegeben.

10)

Ivkov wurde hier mit dem Springeropfer auf e6 überrascht. 3. Se6†! Kg7 jetzt zeigt sich warum 2. . . . Kf8 falsch war, denn auf 3. . . . fe6: folgt 4. Tf3 mit Damen-gewinn. 4. Sc5 Kf8 auf 4. . . . Dd8 gewinnt 5. Sb7:† Dd7 6. Sd6! 5. Te8:† aufgegeben denn 5. . . . Te8: 6. Sd7† führt zum Matt.

11)

1. b4! öffnet die b-Linie für den weißen Turm 1. . . . Db2: 2. Tdb1 Dc4: 3. Le2! aufgegeben 3. . . . Dc2 4. Ld3 Dc3 5. Tb8 Tc8 6. Dc3: und gewinnt.

12)

1. Sc8†! Sc5 oder 1. . . . Dc5: 2. Td7:† 2. Dc5:† Dc5: 3. Td8 matt

Lösungen der Damenopfer

41)

1. Tf8†! Kg7 (Tf8: 2. De5:† Tf6 3. Td5: nebst Ld4, oder 2. — Kg8 3. Ld5:†) 2. f6 Kf8: 3. Dh7: Sf6: 4. Dh6† Kf7 5. Lc6: Th8 6. Dh8:!! Th8: 7. Td6: Schwarz gab auf.

42)

1. Tf6: Df6: 2. Da8:!! Ta8: 3. Te8† Kg7 4. Lb2 Db2: 5. Ta8: Sf5 6. Tg8† Kg8: 7. d8D† Kg7 8. Dg5† Kf8 9. Df5: Schwarz gab auf.

43)

1. — Dh4!! 2. Sf3 (falls gh4:, so Tg6† 3. Kh1 Sf2:†) Sg5!! 3. gh4: Sf3:† 4. Kg2 Se1†† 5. Kg3 Tg6† 6. Kf4 Tg4† nebst Sf3† oder Sc6#, oder 6. — Sg2† nebst 7. — d6 oder Sc6#.

44)

1. — Sg3: (stärker war Sf4:!) 2. Tf4: De2:!! 2. Sg3: Dg3:!! 3. Kf1 Th1† 4. Ke2 Dh3, und die Drohung — Lh4 ist unparierbar; Schwarz gewann in wenigen Zügen.

45)

1. Sf6† Kf7 2. Dg7:†! Kg7: 3. Se8†; Schwarz gab auf.

46)

1. — De2:!! 2. Td8† Kf7! 3. Tf8† Kf8: 4. Db4† Kg8; Weiß gab auf.

47)

1. — Df7!! (Kf8 2. Tf4† oder 1. — Kg7 2. De5:†, und Weiß ist gerettet) 2. Lf7:†? (richtig ist 2. Tg6:†! Kf8 3. g4! Dg6: 4. De5:) Kf8!; Weiß gab auf.

48)

1. Se7:† Sf3† (Dh6†!) 2. Df3:!! Df3: 3. Td8:† Lf8 4. Tf8:† Kg7 5. Tg8† Kh6 6. Sf5†; Schwarz gab auf.

49)

1. Dh5†!! K oder gh5: 2. Th7: matt!

50)

1. De8:!! De8: 2. Lf7:†! Df7: 3. Tc8:† Df8 4. d7; Schwarz gab auf.

51)

1. — Tg2:† 2. Tg2: Sf3† 3. Kf2 Dg2:†! 4. Kg2: Se1:†; Weiß gab auf.

Schach 
Echo

Helmut Schöler: Testbericht Applied Concepts Destiny Mini Master (= Prodigy).

Quelle: Schach-Echo - April 1983.

Literaturhinweise / References / Literatuuroverzicht

- 03-1982, Rochade Nr. 212, Anzeige (A4-Format) Sandy Electronic.
- 08-1982, Rochade Nr. 217, S. 17-19, H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (11).
- 09-1982, Schach Magazin 18/82 S. 490-491, Jürgen Reelitz: Schachcomputer auf dem Vormarsch (Teil II).
- 10-1982, Rochade Nr. 219, S. 11, H.-P. Ketterling: Computer auf dem Vormarsch (12).
- 10-1982, Computerschaak (CSVN): Advertentie met technische info.
- 11-1982, Rochade Nr. 220, S. 8, Sandy Electronic: **Destiny** (Werbe).
- 02-1983, Computerschaak Nr. 1 (CSVN), p. 28, Jan Louwman: Meer nieuwe goedkopere schaakcomputers.
- 03-1983, Schachcomputer, Edition 5 (Autoren Florian und Gerhard Piel), S. 18-27: Florian Piel: **Destiny = Prodigy** – Klein, aber Oho!
- 04-1983, Schachecho, S. 136-138, Helmut Schöler: Schach-Computer **Destiny Prodigy**. [Ausführliches Testbericht].
- ??-1983, Schach dem Computer – Ketterling / Schwenkel / Weiner, S. 216.
- ??-1983, Gilbert Obermair: Schach-computer Report '84, S. 66-67, **Destiny S**. [= second edition].
- ??-1985, Jürgen Reelitz: Schachcomputer – Ihr Partner und Trainer für Spiel und Taktiek, S. 170-171. [De informatie en (verouderde afbeelding) is niet up-to-date! In de zomer van 1983 kwam er een verbeterde **Destiny S** op de markt. Jürgen Reelitz schrijft hierover geen woord! Daardoor komt hij helaas met oude achterhaalde informatie.]

NEU - DESTINY
Minimaster-
Schachcomputer

- Das Preis/Spielstärke-Ereignis des Jahres
- Hat keine Angst vor doppelt so teuren Geräten
- Zuverlässige Qualität in neuer KALT-TECHNIK
- Vom SARGON-Hersteller Applied-Concept
- SENSORTECHNIK oder TASTENEINGABE nach Belieben
- SCHACHUHR, Batterie-Akku-Netzbetrieb u.v.a.
- Liegt bereits an der Spitze in den beiden ersten Runden des Turniers „MENSCH gegen COMPUTER“ Juli 1982
- Zum SENSATIONS-EINFÜHRUNGSPREIS von DM 398,- jetzt erhältlich in führenden Fachgeschäften
- Bezugsquellennachweis vom Alleinvertrieb

SANDY ELECTRONIC
Widenmayerstr. 49, 8000 München 22, Tel. 089/226311

Werbung Sandy Electronic
Applied Concepts Destiny Mini Master
Quelle Rochade - August 1982

Programmierer / Programmer

- John Aker (aus Shawnee - Kansas)

Baujahr / Release

- Erste Einführung: April 1982

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: 6502
- Taktfrequenz: 2 MHz
- Programmspeicher: 8 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 2 KB RAM

Spielstärke / Playing strenght

- Spielstärke: (Elo/DWZ auf Turnierstufe) ca. 1470

Verwandt / Family

- Morphy Edition Master Chess
- Prodigy (first edition)
- Prodigy (second edition)
- Destiny S (= Prodigy second edition)

Internet

<http://chessprogramming.wikispaces.com/John+Aker>

[Programmer John Aker]

http://www.spacious-mind.com/html/destiny_prodigy.html

[Applied Concepts Destiny Prodigy]

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

[Schach-Computer - Wiki: Chafitz Destiny]

[http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/03-1982%20\[C-7051\]%20Applied%20Concepts%20-%20Prodigy%20\(first%20edition\).pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/03-1982%20[C-7051]%20Applied%20Concepts%20-%20Prodigy%20(first%20edition).pdf)

[Prodigy (first edition)]

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/Chafitz%20Applied%20Concepts/chess1.php?item=38&merk=Chafitz%20Applied%20Concepts>

[Luuk Hofman plays a long game against Prodigy / Destiny (S)]

http://www.chesscomputeruk.com/html/destiny_mini_master.html

[Prodigy / Destiny]

<http://www.flickr.com/photos/10261668@N05/sets/72157600923816639/>

[Prodigy / Destiny]