

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

The Chess Challenger 7 is the fourth model in the "Challenger series." Like its predecessors, the CC7 is named for the number of adjustable playing levels. Unlike the earlier wooden models, this one, including the chess pieces, is made entirely of plastic. This allowed the retail price of approximately €200 in the US in 1979 to remain remarkably low. Fidelity introduced two model names for the CC7: BCC and CC7. Why they did this is unclear to me. However, there were at least two slightly different versions: one with a polished surface and one with a rough surface. There were also some minor differences in the chess programs that were never clearly defined. Therefore, it was sometimes referred to as a Chess Challenger Super 7.



The Chess Challenger 7 from 1979 is and remains a classic!

The CC7 played more aggressively than its predecessor, the Chess Challenger 10. The CC7 faced limitations, as it was not allowed to compete with its bigger brother, the CC10. Therefore, it had only a very small working memory of "¼ KB RAM," or 256 bytes. A Z80A processor running at approximately 3.6 MHz was used. The search process in the variant tree was simplified, based on Shannon's A-strategy. Given the hardware limitations of the time, this had to function primarily with a fixed calculation depth and simple program logic. CEO Sidney Samole stated in an interview that the CC7 sold 500,000 units. That's why you can still buy a used one for a small price today.

An unknown eBay seller wrote this nice story ...

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

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

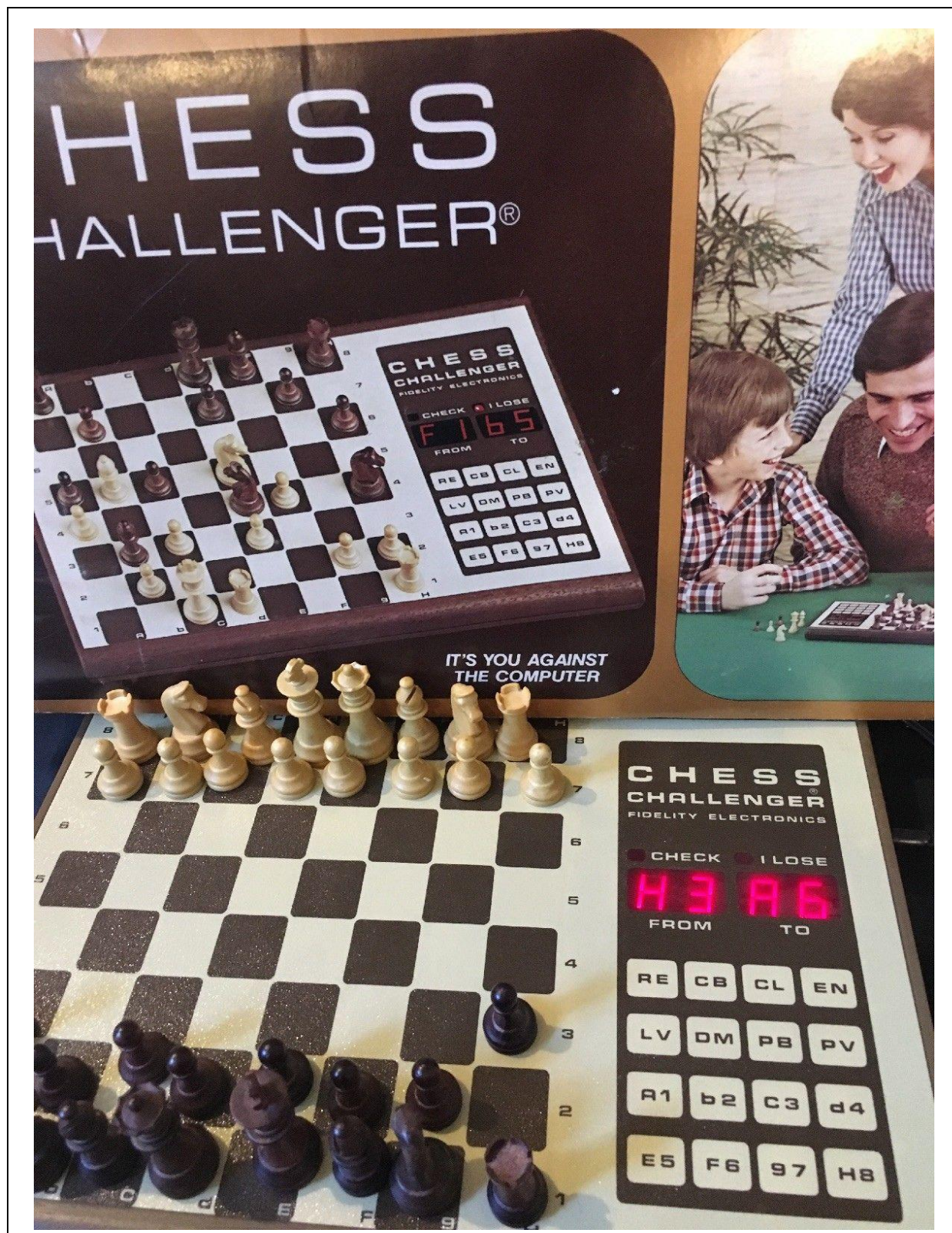
To make a long story short, it pretty much rolled over me. Not spectacularly, but it just got a little advantage here, a little advantage there, stayed focused on where it seemed to "know" it had me, and before I knew it... I was resigning. It played surgically and relentlessly and had me "on the grill"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

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

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

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

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



About the Chess Challenger Super 7...

The name "Chess Challenger Super 7" was used by European importers (primarily in Germany) solely as a marketing name and therefore does not officially designate a different model. The "CC Super 7" is thus technically identical to the CC7 and visually indistinguishable from the regular CC7. Whether any minor program changes were made is unknown. As we know from Fidelity, these were never announced.

aux ECHECS défiez l'ORDINATEUR

Nouveau!

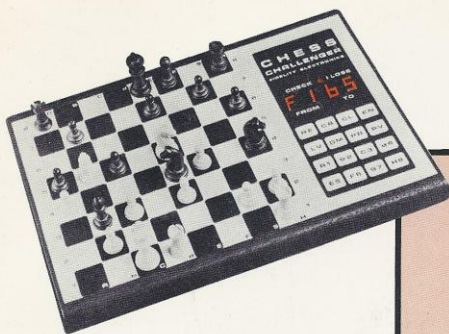
Chess Challenger «7»



- y compris pièces et transformateur aux normes européennes
- roque dans toutes les variantes
- joue contre lui-même
- trouve les problèmes de Mat en 2, 3 et parfois 4 coups
- admet la prise en passant et la pratique parfaitement.

FABRICATION U.S.A. + 1 AN DE GARANTIE

Le jeu d'échecs Challenger 7 s'est également bien vendu en Belgique et en France.



CHESS CHALLENGER « 7 » vous invite à apprendre et à rivaliser avec « l'esprit » de l'ordinateur !

CHESS CHALLENGER « 7 », 7 programmes de jeu du « débutant » à « l'initié* » !

CHESS CHALLENGER « 7 », un excellent jeu d'échecs au meilleur rapport performances/prix

- Sept programmes de jeu du « débutant » à « l'initié* » y compris le « mat en 2 coups » et le jeu par correspondance.
- Possibilité de passer du niveau 1 à n'importe quel autre niveau à tout moment et après n'importe quel coup.
- Jeu très varié dû au choix aléatoire des coups.
- Sélection d'attaque ou de défense : **joue indifféremment les Blancs ou les Noirs dans les règles.**
- **Ne permet pas les coups irréguliers et n'en fait jamais** suivant les règles internationales du noble jeu.
- Vérification des positions par rappel des mémoires.
- Large bibliothèque d'ouvertures théoriques : sicilienne, française, Ruy Lopez, Gambit de la Reine refusé.
- Analyse jusqu'à **3.024.000** différentes **positions** suivant la situation de jeu.
- Signal d'un « bip » sonore chaque fois que vous appuyez sur une touche et de deux lorsque B.C.C. vous répond.
- Le mode « problème » vous permet de poser des problèmes et de voir l'ordinateur les résoudre.
- La touche DM (double coup) vous permet de jouer plusieurs coups avant la riposte de l'ordinateur.
- En cours de partie vous pouvez « ressusciter » une pièce perdue ou supprimer la Reine adverse pour égaliser vos chances.
- Promotion des pions : le pion promu se transforme en Reine, ou en toute autre pièce à votre choix.
- **Vous pouvez le regarder jouer contre lui-même.**
- Possibilité à volonté de changer de camp en milieu de partie après n'importe quel coup.

FICHE TECHNIQUE

DIMENSIONS : 31×20×2,7 cm
POIDS : appareil seul 500 g
 » : appareil + transformateur + pièces = 850 g
CONSOMMATION ÉLECTRIQUE : 400 mA
AFFICHAGE LUMINEUX : 7 segments alphanumériques + 2 L.E.D.
COFFRET : imitation noyer
CLAVIER : 16 touches
(Mémoire morte) 1 ROM : à 32 K bits = 4 K octets
(Mémoire vive) 2 RAM : à 2 K bits = 1/4 octet
1 PROCESSEUR CENTRAL : système Z 80 A - 8 bits, fabrication Zilog
MONTAGE : intégralement état solide
FORMULE : 1 octet = 8 bits

* Les noms indiqués pour chaque programme ont une valeur nominative et non qualitative.

Cinem S.A.

C^{ie} Internationale d'Électro-Ménager
Bruxelles - 1060 Ch. de Charleroi 64

Imprimé en France - I.C.A.G. 579-98-39 - Paris

Le jeu d'échecs Challenger 7 s'est également bien vendu en Belgique et en France.

Chip (Dezember 1979) Ivan Kühnmund Mephisto schlägt Challenger

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



Die Challenger 7, ein Klassiker von Anfang an.

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

Eröffnung

Wenn man dem gespeicherten "Eröffnungskochbuch" strikt Zug um Zug folgt, antwortet "Challenger 7" auch bei höheren Starkeinstellungen ziemlich prompt. Weicht man allerdings von seinem einverleibten Wissen schneller ab, tut sich der "Taschengroßmeister" besonders in den variantenreichen Stellungen ziemlich schwer und überschreitet in der Regel (manchmal um das Doppelte) die im Prospekt angegebenen Antwortzeiten, Das hat sich in den meisten Testpartien, auf dem Level (LV) 2, 3 und 7 nach dem Anfangszug durchgeführt, voll bestätigt.

Drei Antwortzüge

1.... e7—e5

1.... c7—c5

1.... e7—e6

hatte der Computer darauf parat.



Die Challenger 7, untergebracht in einem Luxuskoffer.

Ein Beispiel

Setzte man beispielsweise in der Variante offenes Spanisch nach 5. ...Sf6xe4 mit 6.d2-d4 fort, verstrickte sich das Programm durch seinen Geiz selbst in einer hübschen Falle. **1. e2-e4 e7-e5 2. Sg1-f3 Sb8-c6 3. Lf-b5 a7-a6 4. Lb5-a4 Sg8-f6 5. 0-0 Sf6xe4 6. d2-d4 b7-b5 7. La4-b3 e5xd4(?)** Computer sind eben geizig! **7. ...d7-d5** wäre angezeigt. **8. Tf1-el d7-d5 9. Sbl-c3 d4xc3(?) 10. Lb3xd5! Dd8-f6(?) (Lb7) 11. Lcl-g5! Df6-d6 12. Ld5xc6+!** Erst jetzt "erblickt" Schwarz zu seinen Überraschung, daß der weiße Läufer auf "c6" wegen des aufgedeckten Matts auf der Grundlinie tabu ist und spielt notgedrungen **12. ... Lc8-d7**. Nach dem **13. Dd1xd6! c7xd6 14. Txex4+ Lf8-e7 15. Te4xe7+ Ke8-f8 16. Lc6xa8** haben die Tester die Partie lieber abgebrochen.

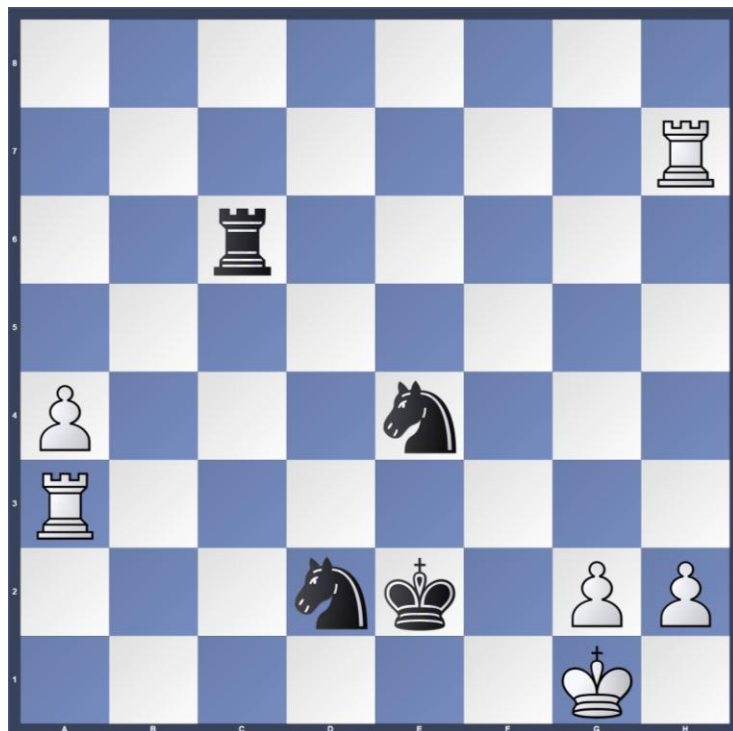
Problemschach

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

Chess Challenger 7 "Problemknacker"

Während bei den Versionen auf dem Level (LV) 3, 7 und 6 die rettende Fortsetzung ausblieb (das Programm gab nach 1. Th7-f7? seine Niederlage beschämend zu) erschien bei der Version LV4 auf der LED-Anzeige zum allgemeinen Erstaunen nach 6 min die richtige Lösung 1. h3!. Challenger 7 als "Problemknacker" hat eben was dazugelernt! Abschließend kann man bestätigen, daß Challenger 7, trotz der noch zu behebenden technischen Mängel, eine ausgereifte Züchtung darstellt, die vor allem dem Amateur- und dem Mittelklassenspieler durchaus gewachsen ist und immer noch zu den besten seiner Preislage zählt.

Ähnlich wie "**Boris78**" zeigten die Untersuchungen, daß "**Boris-Diplomat**" im Problemschach stärker, im Parteschach aber etwas schwächer als z.B. das Konkurrenzmodell "**Chess Challenger 7**" ist. Wie vorher "**Mephisto**", stellte CHIP auch "**Boris-Diplomat**" vor die Probleme der gleichen Stellung aus der WM Partie 1978 Kortschnoj – Karpow. "**Boris-Diplomat**" fand nach 24 Stunden die rettende Fortsetzung: 1. g3!.



WM Partie (Baguino 1978)
Weiß: Kortschnoj und Schwarz: Karpov.

Weiß am Zug (Kortschnoj) zog in der Starren Zeitnot 1. Ta1? Anstelle von Schwarz (Karpov) fand Boris nach 1. Ta1? Den richtigen Weg zum Matt: 1. ... Sf3+! 2. Kh1 Sf2 Matt! Die einzig richtige Lösung stellt 1. g3! oder 1. g4! dar. Der rettende Zug erfordert aber von Schwarz eine Untersuchung von 8 Halbzügen. Die Mikrorechner "**Boris Diplomat**" und "**Challenger 7**" sind dieser Aufgabe eindeutig überfordert.

7 Schwierigkeitsstufen

CL 1 = 5 sek (Anfänger)

CL 2 = 15 sek (Durchschnittsspieler)

CL 3 = 1:20 min (fortgeschrittener Spieler)

CL 4 = 20 min (Problemstufe – bis Matt in 2 Zügen)

CL 5 = 24 Stunden (Fernschachstufe – Analysestufe)

CL 6 = 6 min (erfahrener Spieler)

CL 7 = 3 min (Turnier-Übung – 40 Züge in 2 Stunden)

Produktinformation in Stichpunkten

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

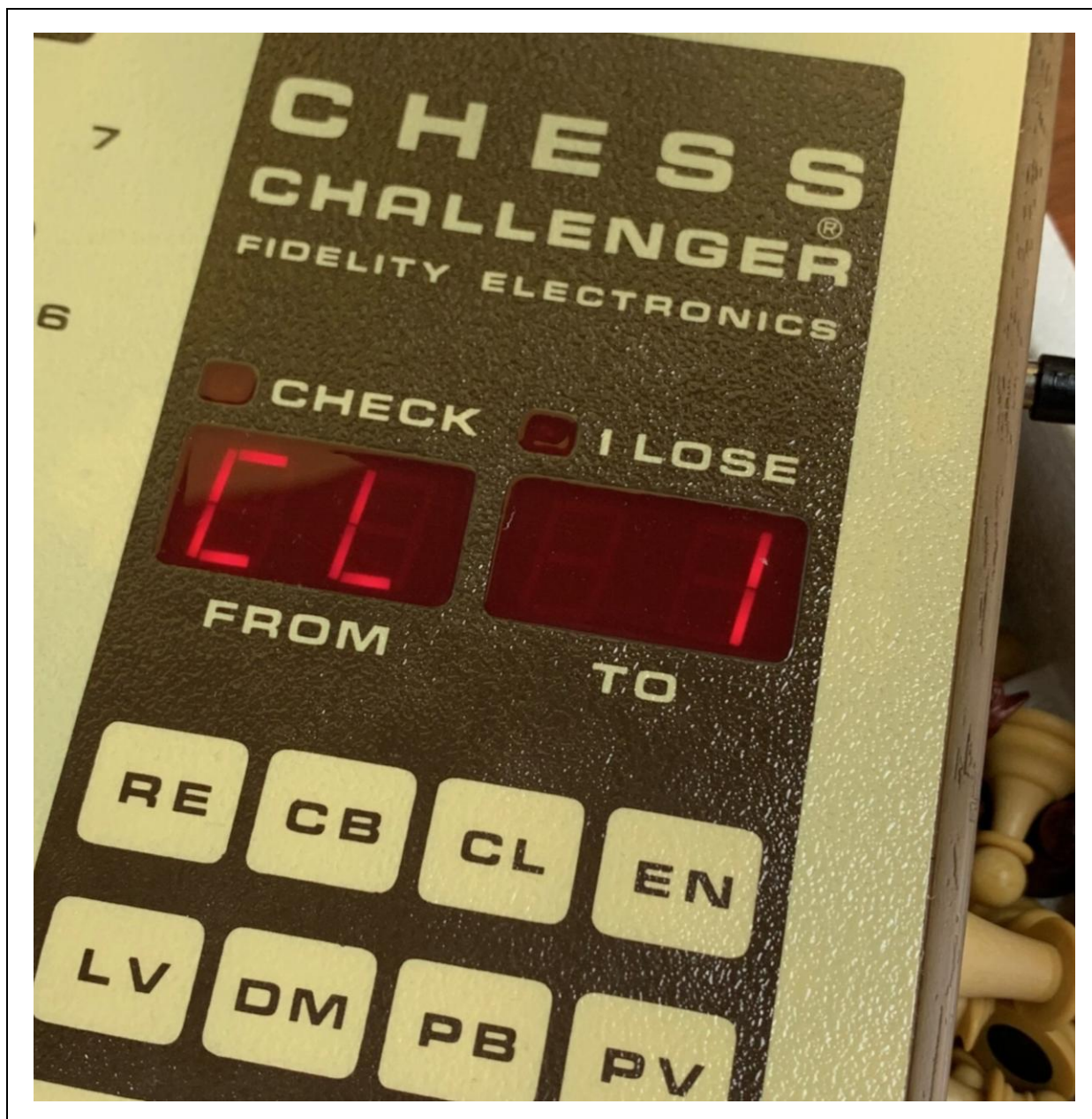
Quelle: Chip (Elektronik in Hobby und Beruf), Dezember 1979.

Ivan Kühnmund: Mephisto schlägt Challenger.

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



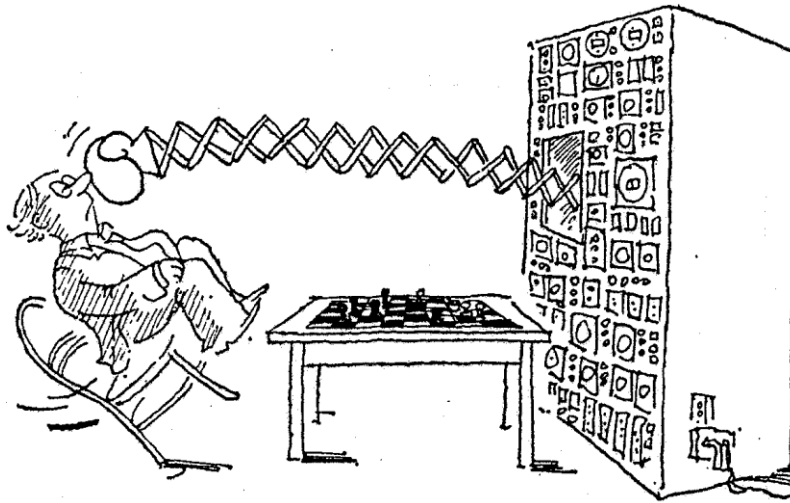
The serial number plates and stickers used on early Fidelity models were not model-specific, but product-line specific. Fidelity ordered these plates and stickers in large increments and kept them in stock so they could be applied to every finished case, regardless of the model inside.



About the style and calculation depths of the Chess Challenger 7

- The very first levels (CL 1 & CL 2) do not exceed a two-move search.
- The "experienced" level (CL 3), which averages 60 seconds of calculation time, performs a three-move full-width search and can find a few small combinations quite quickly.
- The "expert" level (CL 4) averages 20 minutes of calculation time and performs a maximum of 4-move full-width search.
- The correspondence level (CL 5) can calculate for 24 hours and performed a 6-move search, the first two of which are selective. The search stops after approximately 3,024,000 positions, the maximum the tiny Zilog processor with its minuscule 8-bit structure can handle.
- The tournament levels (CL 6 & CL 7) perform a 5-move search, of which one level, with an average search time of 6 minutes, performs one more full-width search than the previous level, which took 3 minutes.
- None of these levels used expansion search techniques.

Der großartige Sammler Hans-Jürgen Schäfer (Spitzname CC7) schickte mir am 28.02.2007 einige interessante Teststellungen! Er lebt im Saarland, dem kleinsten Bundesland Deutschlands.



Hallo Hein!

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

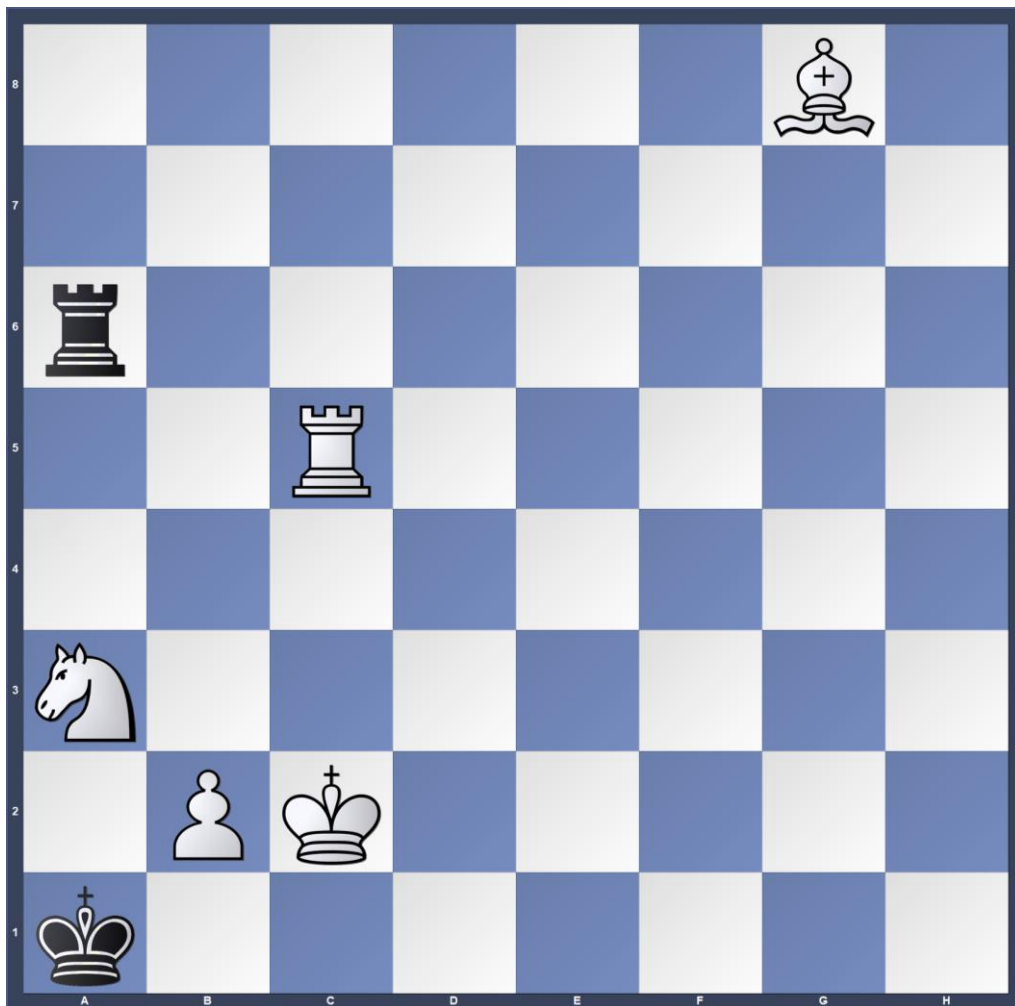
Ich selbst habe immer nur einen einzigen CC7 besessen (Modell BCC, Seriennummer 232825). Ein Freund hatte sich etwa 1980 auch einen CC7 gekauft, der eventuell minimal besser spielte als mein eigener. Aber ich hatte damals zu wenige Partien mit seinem Gerät gespielt um das definitiv sagen zu können, geschweige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

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

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

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

Teststellung 1



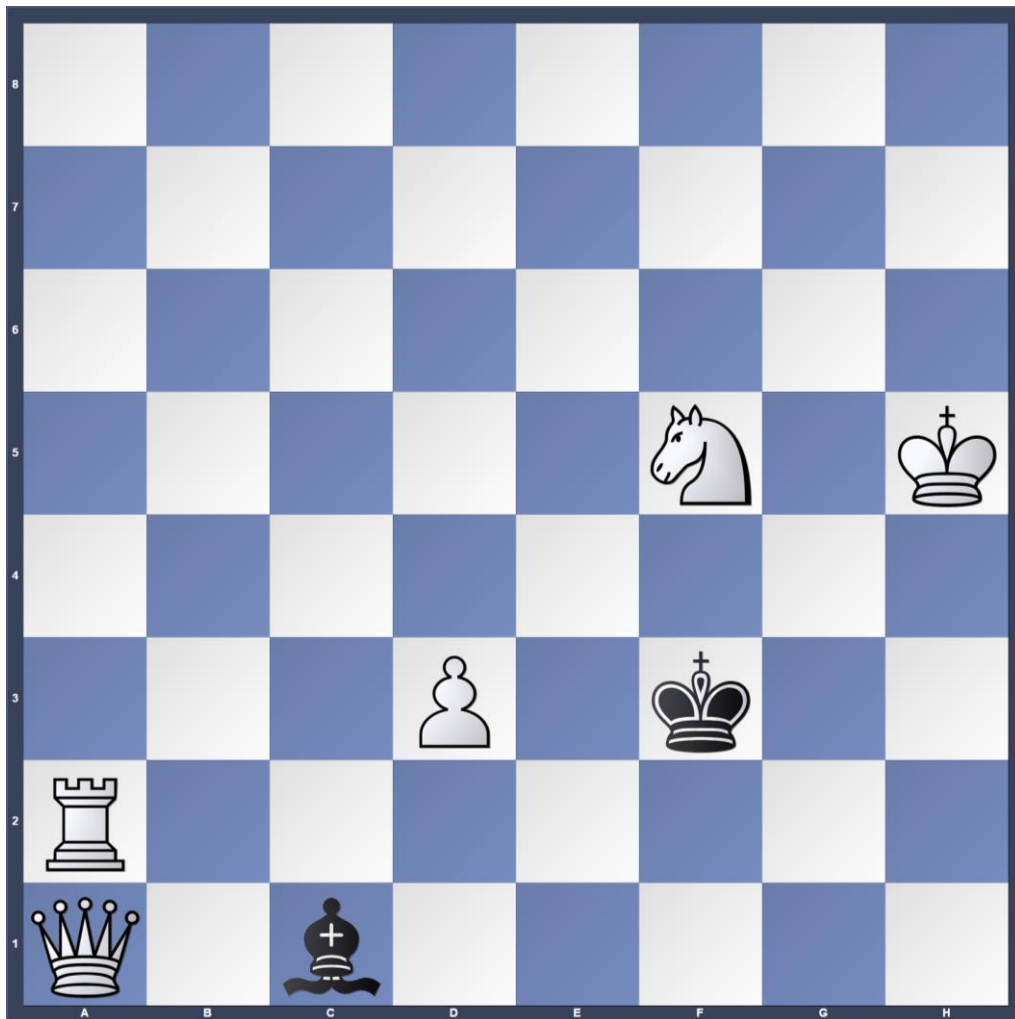
**Karl Fabel, Deutsche Schachblätter, 1942.
Weiß ist am Zug und setzt in 4 Zügen schachmatt.**

Bei folgendem Vierzuger berücksichtigt Chess Challenger 7 die Verteidigungsmöglichkeiten des "schwarzen Siegfrieds" (= einzig bewegliche schwarze Figur, die wegen Pattgefahr unverletzlich ist) Ta6 nicht.

Lösung 1. Te5! Tc6+ 2. Lc4 Te6 3. Kc1 Txe5 4. Sc2#

Dieses Problem ist für den CC7 viel zu schwierig, um so erstaunlicher, daß nach kurzer Zeit auf Level 4 die Anzeige des CC7 aufgeregt blinkt, er glaubt ein Matt erkannt zu haben: 1. Kc1!? Nun tritt aber der "schwarze Siegfried" in Aktion: Txa3! Der Turm ist unverwundbar, Bauer auf b2 schlägt Turm auf a3 ist ja Patt. Diese Variante scheint der CC7 in seinem Suchbaum bei der Vorausberechnung nicht erkannt zu haben bzw. hat sie zu Unrecht abgeschnitten.

Teststellung 2

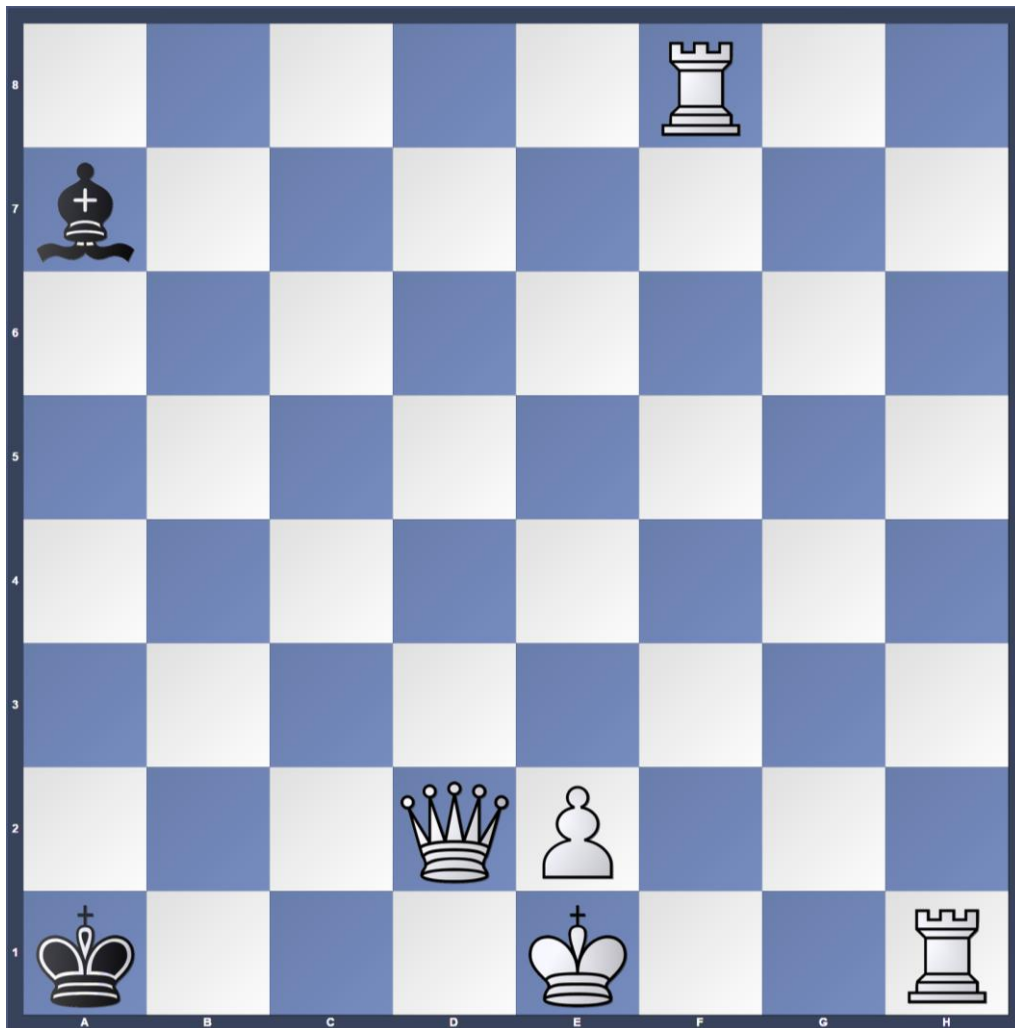


**W. Galitzky, Russisches Magazin Niwa, 1905.
Weiß ist am Zug und setzt in 2 Zügen schachmatt.**

Lösung: 1. Td2! Lxd2 2. Df1#

Auch beim Zweizüger hat der CC7 auf Level 4 seine Probleme mit dem schwarzen Siegfried: statt der Lösung präsentiert CC7 1. Dd4? mit Mattankündigung. Wiederum übersieht er die Unverletzlichkeit des schwarzen Siegfrieds der sich mit 1. ...Ld2! in die Bresche wirft. Nach 2. Txd2 ist es Patt, aber nicht Matt, daher vorausschauend 1. Td2! Lxd2 2. Df1#

Teststellung 3



F. Giegold, Süddeutsche Schachzeitung, 1959.
Weiß ist am Zug und setzt in 2 Zügen schachmatt.

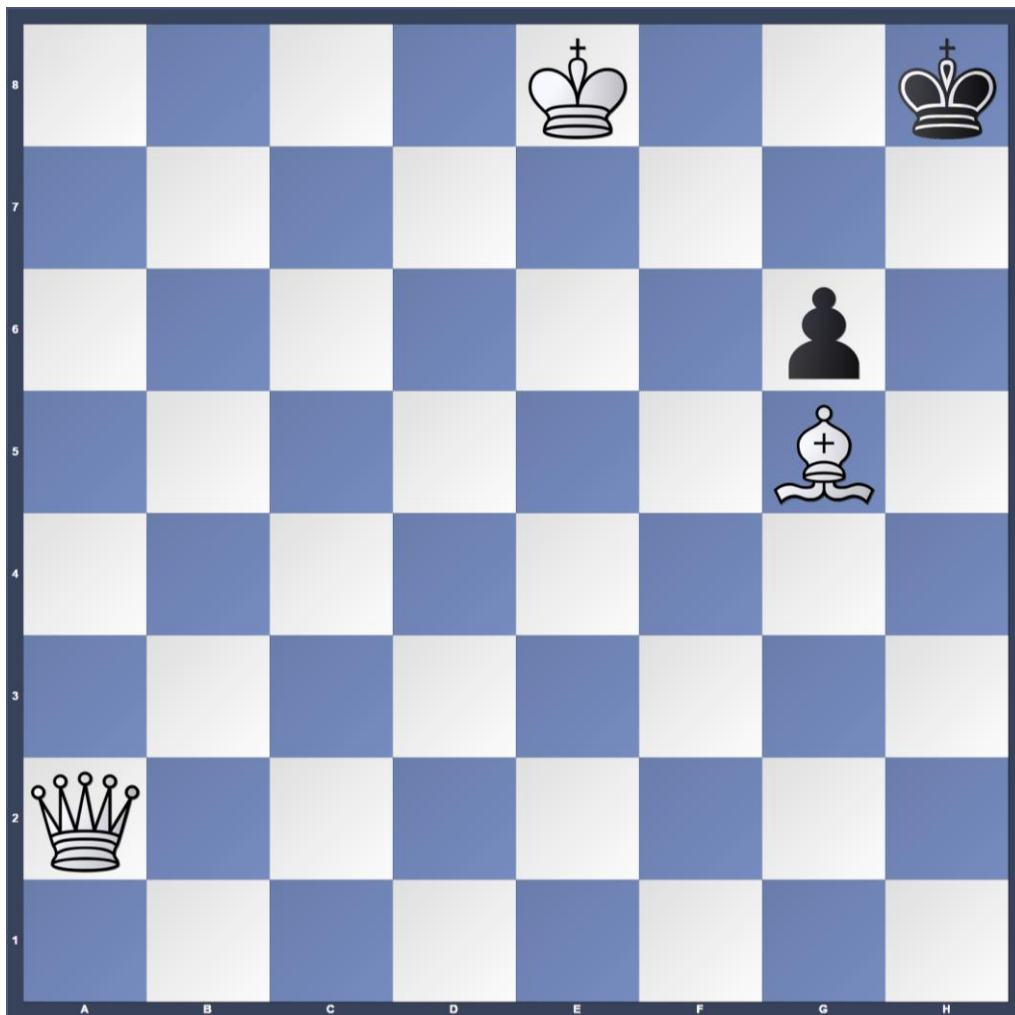
Lösung: 1. Tf2! Lxf2? 2. Kxf2# (oder 1. ...Ld3 2. 0-0#)

Kein Matt in 2 für Chess Challenger 7...

Beim Rochadeproblem des Rätselonkels F. Giegold, liegt das Problem weniger in der Berechnung der Rochademöglichkeit, der Fehlzug 1. Tb8? resultiert erneut aus dem Ignorieren des garstigen schwarzen Siegfrieds: 1. Tb8? Lb6! 2. Txb6?? Patt, 2. e3 Ld4 3. 0-0 wird nur Matt in 3, aber ich bezweifle stark, daß CC7 dies schon auf Level 4 erkannt hatte. Das kürzere Matt in 2 mittels 1. Tf2! geht ihm durch die Lappen.

Anmerkung von Hein Veldhuis: Mein Rybka4 schlug nach manueller Eingabe von 1. Tf2! 1. ...Le3 vor und deutete an, dass dies in drei Zügen zu einem Matt führen würde!? Die von Rybka4 vorgeschlagene Variante lautete: 1. ...Le3 2. Dc2 Lg5 3. e3 Ld8 4. Da2#. Doch nach Ausführung von 1. ...Le3 benötigte Rybka4 plötzlich über 30 Sekunden, um zu erkennen, dass der schwarze König nach 0-0 (kurzer Rochade) tatsächlich mattgesetzt ist! Dies zeigt, dass selbst eine alte, aber sehr leistungsstarke Engine (auf einem i9-Prozessor mit 64 KB RAM) noch gravierende Fehler machen kann! Es ist also nicht nur Chess Challenger 7, das Probleme mit dieser Stellung hat. 😊

Teststellung 4

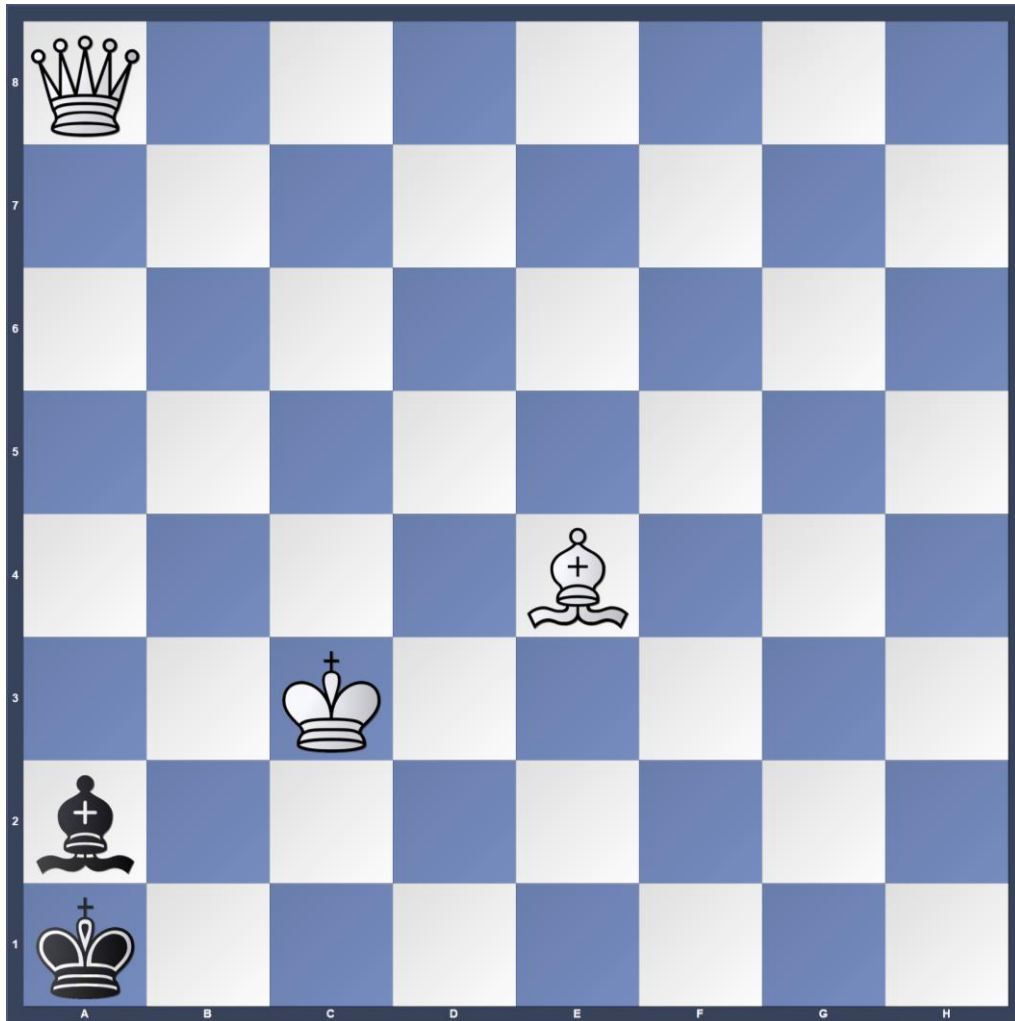


**Unbekannte Testposition.
Weiß ist am Zug und setzt in 2 Zügen schachmatt.**

Lösung: 1. Kf7! Kh7 2. Dh2#

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

Teststellung 5

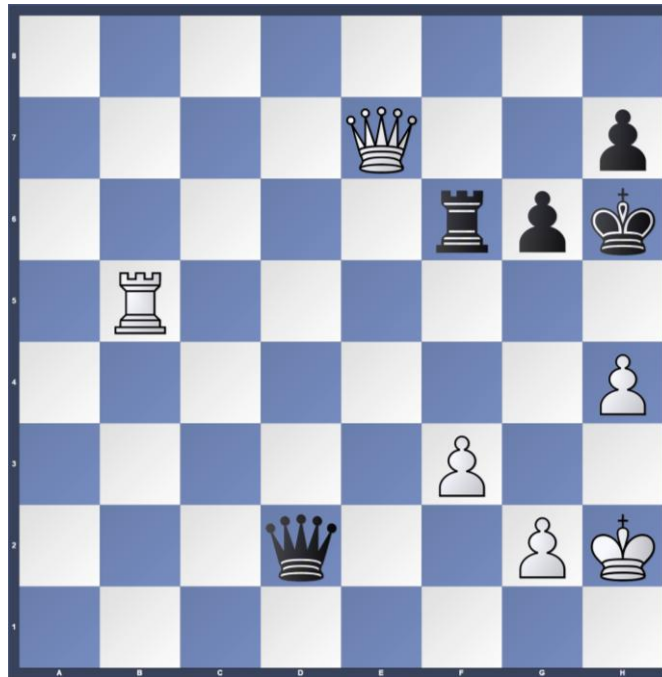


**Karl A. K. Larsen, Sydsvenska Dagbladet Snällposten, 1925.
Weiß ist am Zug und setzt in 2 Zügen schachmatt.**

Lösung: 1. Lb1! Kxb1 2. Dh1#

Wiederum kein Matt in 2 für Chess Challenger 7. Auch im niedlichen Fünfstener spielt der schwarze Siegfried CC7 einen Streich. Mit 1. Db7? glaubt CC7 ein schnelles Matt (in 2) gefunden zu haben, übersieht aber wiederum den Verteidigungszug 1. ...Lb3! 2. Dxb3?? Patt.

Teststellung 6



Testbericht der niederländischen Volkskrant aus dem Jahr 2003.
Weiß ist am Zug und setzt in 4 Zügen schachmatt.

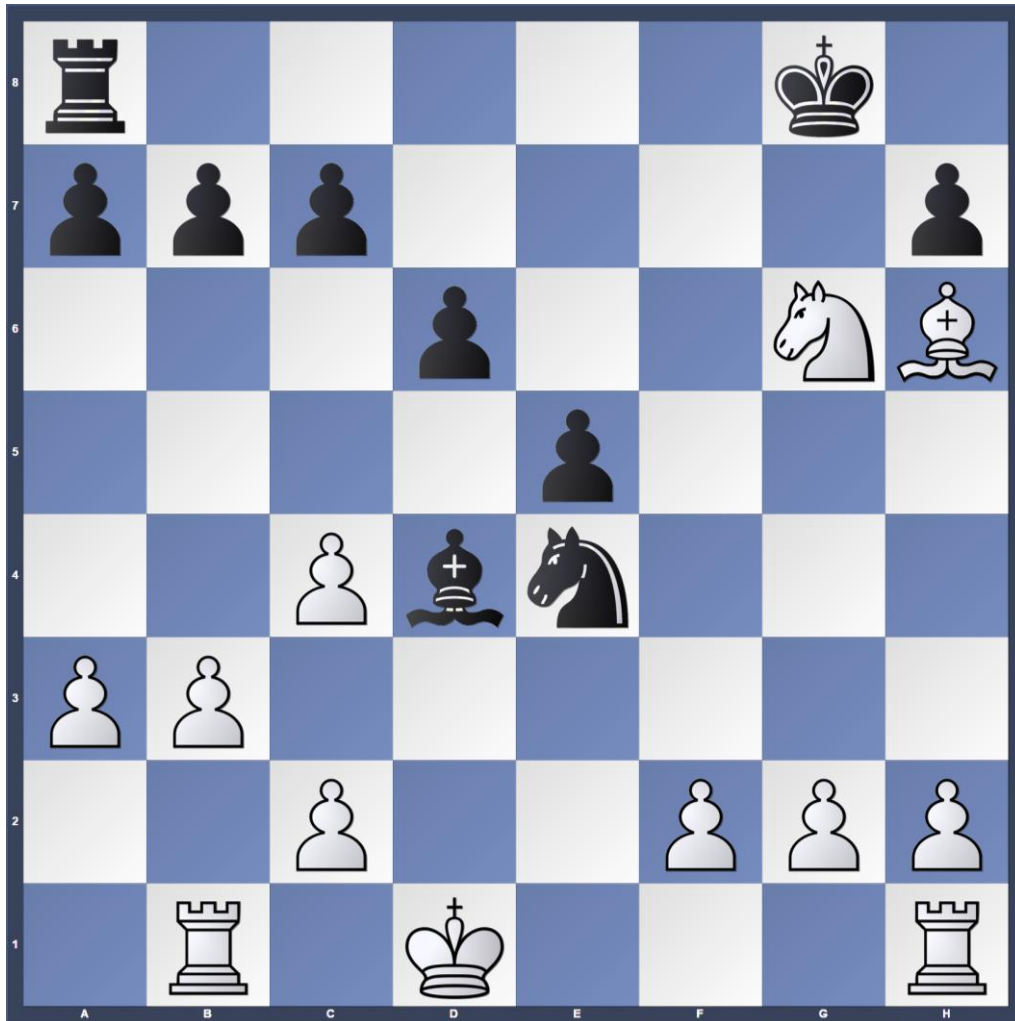
Lösung: 1. Th5+! Kxh5 (gxh5? 2. Dxf6#) 2. Dxh7+ Dh6 3. g4+ Kxh4 4. DxD#

Die Lösung des Vierzügers ist für CC7 zu kompliziert. CC7 fällt nach knapp 10 Minuten nicht nur auf die Pattfalle 1. Dxf6?? herein, sondern spielt zu allem Überflus nach dem Antwortzug 1. ...Dxg2+! sofort innerhalb einer Sekunde auf. Noch gravierender ist der illegale Zug, den CC7 in folgender Mattaufgabe ausführt. Level 4 den illegalen Zug 2. Dd8?? mit dem Kommentar "I lose" versehen statt mit 2. Kxg2 pattzusetzen. Auch auf den Stufen Level 2 und Level 7 gibt CC7 wie aus der Pistole geschossen diesen illegalen Zug aus. Fabriziert CC7 "Super" auch diesen illegalen Zug?

Anmerkung von Hein Veldhuis: Wenn ich Sie richtig verstehe, beziehen Sie sich auf die folgende Variante, die CC7 mit Weiß gespielt hat: 1. Dxf6? Der Gegner spielt dann Dxg2+!, und CC7 spielt anschließend den unzulässigen Zug 2. Dd8?? mit dem Kommentar "Ich gebe auf", obwohl CC7 mit 2. Kxg2 (Schlagen der schwarzen Dame) ein Remis aufgrund eines Patt hätte erreichen können. Falls dies zutrifft, handelt es sich um einen schwerwiegenden Fehler im Schachprogramm. Der bekannte niederländische Autor und Schachspieler Tim Krabbé schreibt in seinem Artikel "Schaaktoernooi voor zes computers en één heer" (1980) Folgendes: **CC7 wendet die Regeln für En passant und Rochade korrekt an! Die Regel für die Minorpromotion kennt es nicht, und überraschenderweise auch nicht die Pattregel! Letztere schließt es von vielen Schachproblemen aus.**

Der CC7 "Super" führt diesen illegalen Zug höchstwahrscheinlich ebenfalls aus. Die Bezeichnung "Chess Challenger Super 7" wurde von europäischen Importeuren (vorwiegend in Deutschland) lediglich als Marketingname verwendet und bezeichnet daher kein offiziell anderes Modell. Der "CC Super 7" ist somit technisch identisch mit dem CC7 und optisch nicht vom regulären CC7 zu unterscheiden. Ob kleinere Programmänderungen vorgenommen wurden, ist unbekannt. Wie wir von Fidelity wissen, wurden diese nie angekündigt.

Teststellung 7



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

Zum Rochade-Bug des Chess Challenger 7 zieht der CC7 auf Stufe 4 nach ca. 5 Minuten (auch auf Stufe 5 nach etlichen Stunden) König von D1 zu F1 (??), was soviel besagen soll wie lange Rochade.

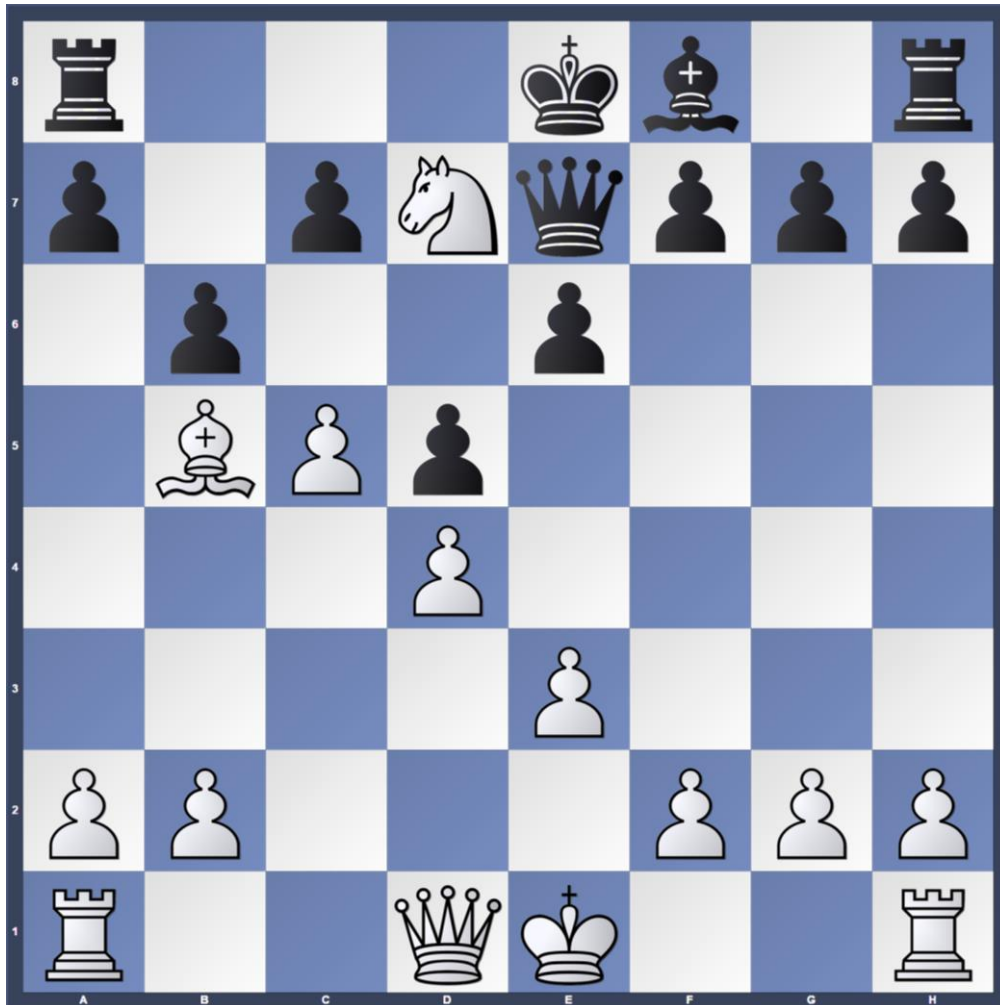
Teststellung 8

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

Weiß: Toytronic Chess Electronics (Level 2)

Schwarz: Chess Challenger 7 (Level 2)

1. d4 d5 2. c4 e6 3. Sc3 Sf6 4. Lg5 Sbd7 5. Lxf6 Sxf6 6. e3 Dd6 7. c5 De7 8. Ld3 Ld7
9. Sf3 b6 10. Sb5 Lc6 11. Se5 Lxb5 12. Lxb5+ Sd7 13. Sxd7



Stellung nach 13. Sxd7

13... 0-0-0 (lange Rochade)

Bug: Toytronic Chess Electronics akzeptiert die legale lange Rochade von Schwarz (CC7) nicht! Tritt dieser Fehler auch bei den Chess Challenger 10 Modellen auf?

Und damit endet der interessante Beitrag von Hans-Jürgen Schäfer. Sollte ich jemals wieder Zeit finden, werde ich die Testaussagen auch einmal beispielsweise dem Chess Challenger 10 (Version A, B und C) und natürlich dem Chess Challenger Voice vorlegen.

Nochmals herzliche Grüße an Hans-Jürgen Schäfer.



FIDELITY

CHES CHALLENGER® "7"

"IT'S YOU AGAINST THE COMPUTER".

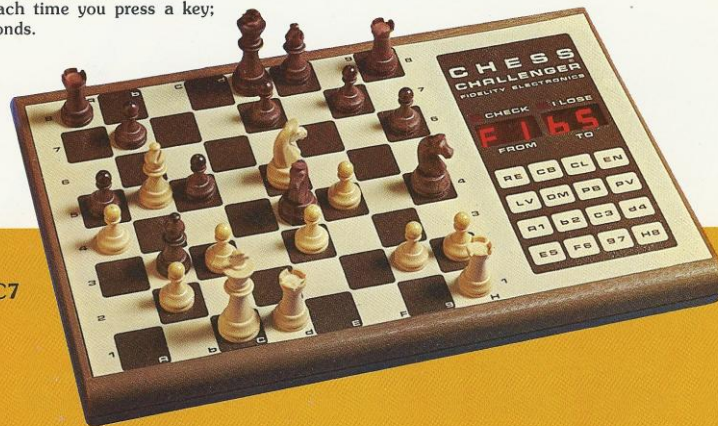
CHES CHALLENGER® "7" invites chess players to learn, improve and match their skills against a Computer's mind. Seven levels of playing difficulty from beginner to expert. An excellent chess game at an ECONOMICAL PRICE.

Look at these outstanding features:

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

- Problem Mode: Establish your own chess positions and watch the Computer react.
- Override Key to make multiple moves: Make two, three, or more moves before the Computer responds.
- Add or subtract pieces during game: Put back the piece you lost by override or take away the Computer's queen for a more even game.
- Pawn promotion to selected piece: Promote a pawn to a queen automatically, or select a knight or another piece instead.
- En Passant Capture: by the Computer or it accepts your En Passant capture.
- Plays against YOU; plays against ITSELF!
- Sides changeable in MID-GAME on any move.

Numerous other features, including a simulated wood-grained housing, 12½x8x1 inch high, large ½ inch LED display, and Staunton design chess pieces, 100% solid state.



BCC/CC7

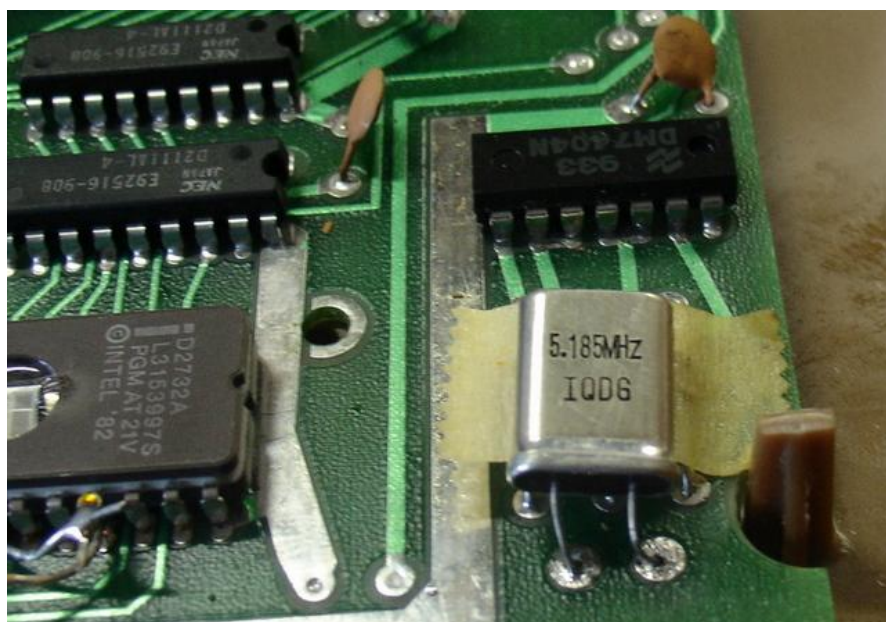


FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

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

Chess Challenger 7 from the 1981 Fidelity brochure.

Model BCC "Board Chess Challenger" was the first commercial version of the Fidelity Chess Challenger 7, which was produced from 1979 to 1981. The "B" in the model name stands for "Board," referring to the tabletop model, followed by "CC" for "Chess Challenger." Model CC7 appeared shortly after, and was simply called CC7 (Chess Challenger 7).



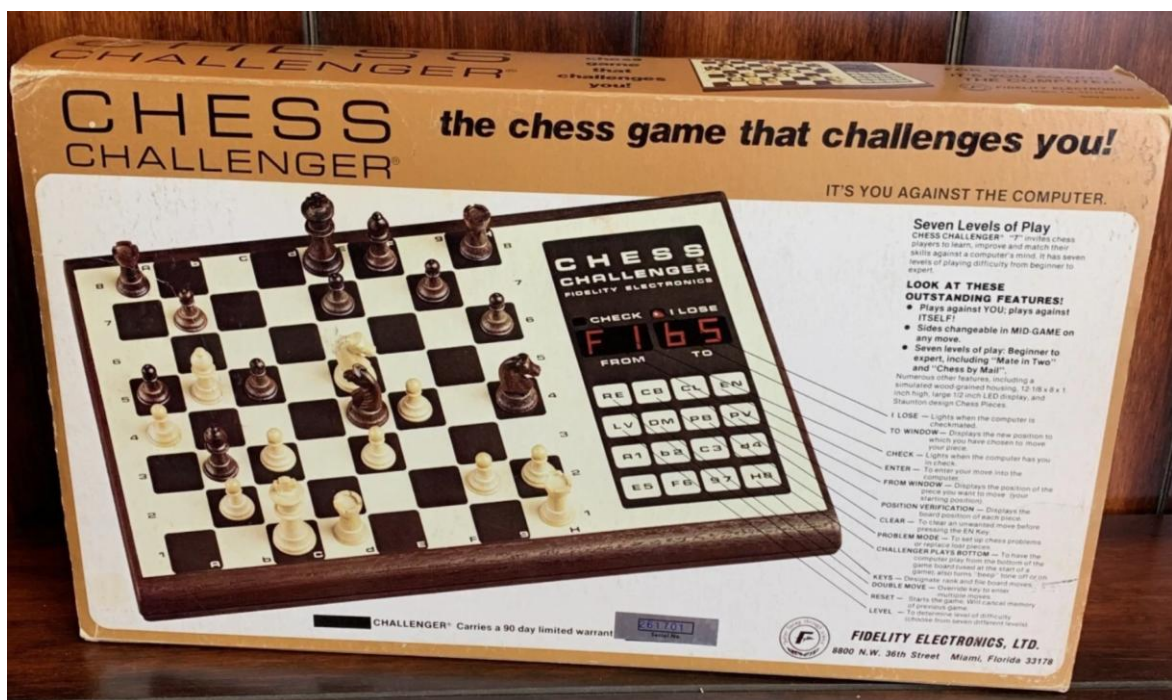
To my considerable surprise, I discovered that collector Luuk Hofman (Duivendrecht, the Netherlands) owns no fewer than four Chess Challenger 7s! The most remarkable example among them is his version, which he had tuned from 3.6 to exactly 5.185 MHz by wholesaler and importer Wegam in the early 1980s. More wasn't possible at the time. A test program, which is described in the manual, allows you to quickly check whether the device is working properly. Luuk's tuned-up unit worked perfectly.



Model BCC = Board Chess Challenger.



FIDELITY



And then there's the packaging. Fidelity has always paid a lot of attention to that. And that's reflected in the packaging of the Chess Challenger 7.

Manufacturer

- Fidelity Electronics Ltd. (Miami, Florida)

Programmer

- Ronald C. Nelson

Release

- First introduction: June 1979 (USA)

Technical specifications

- Microprocessor: Z 80A
- Clock frequency: 3,6 MHz
- Program memory: 4 KB ROM
- Working memory: 256 Byte RAM

Playing strength

- Elo rating approx. 1150 up to 1200 at tournament level (LV 7)

Related

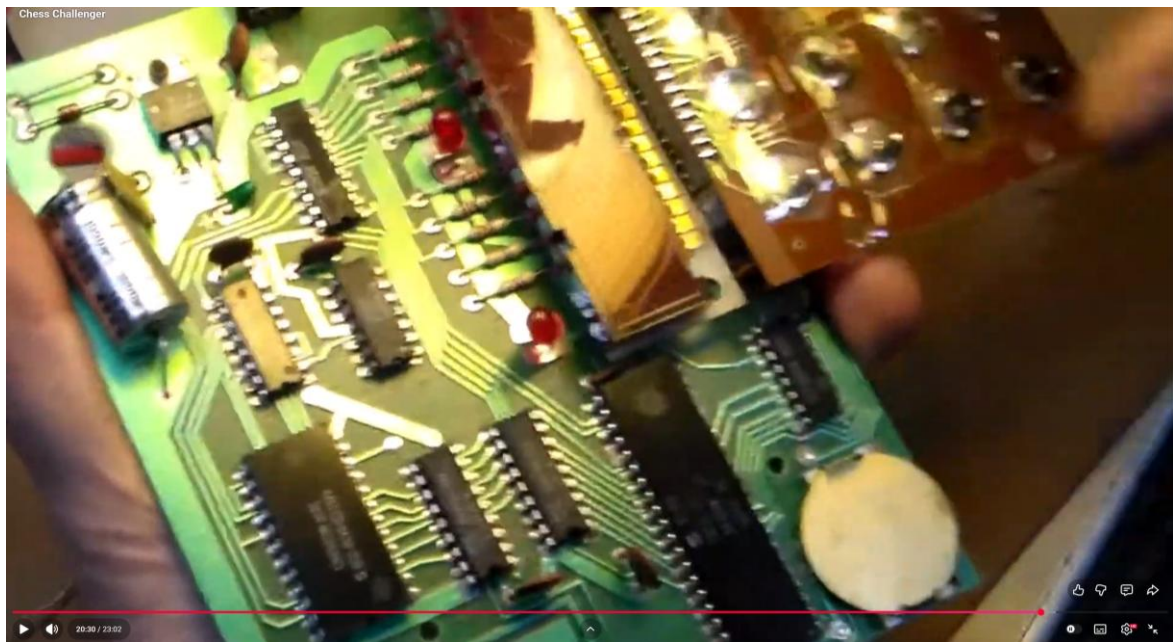
- Fidelity Chess Challenger 10

Other Characteristics

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



Do you have an hour to watch this interesting game?
<https://www.youtube.com/watch?v=EkefdV80BBY>



Diagnosis and repair of a vintage one player vs computer electronic chess game.
<https://www.youtube.com/watch?v=gynq8rPeAV0>

Internal Links

https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/03-1980,%20Tim%20Krabbe,%20Schaaktoernooi%20voor%20zes%20computers%20en%20een%20heer.pdf Article in Dutch by Tim Krabbé from 1980

<https://schaakcomputers.nl/schaakcomputers/chessx4.php?item=43&merk=Fidelity>
Collector Luuk Hofman shows his CC7s and a played game

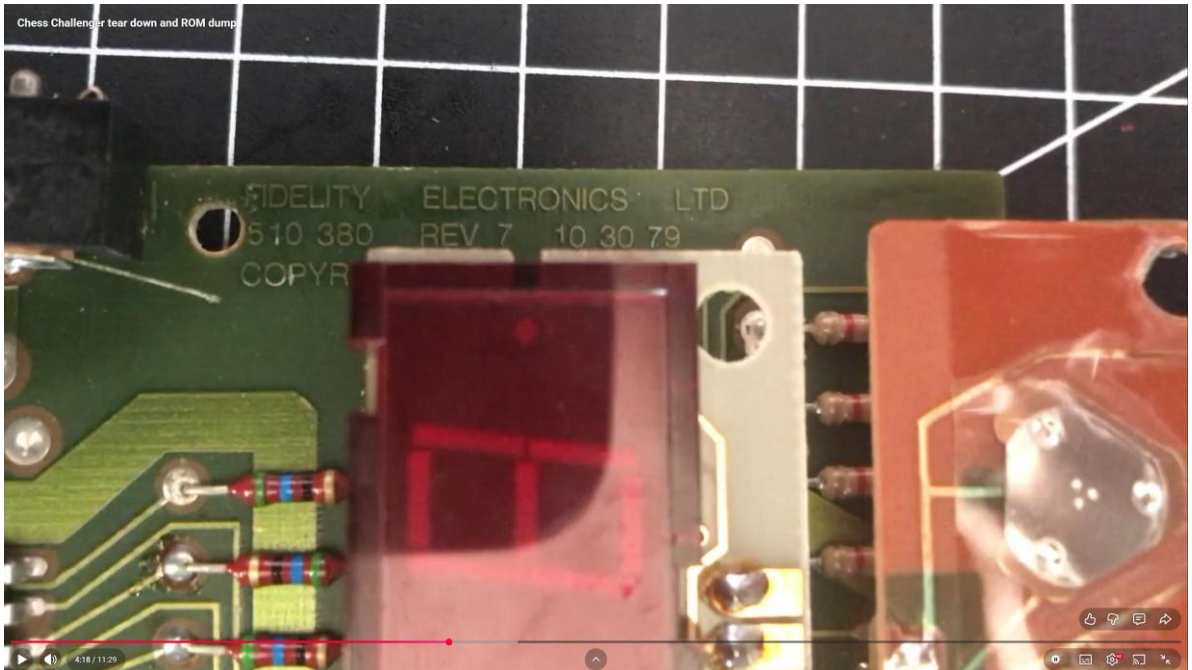
[https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/09-1979%20\[P-4901\]%20Fidelity%20-%20Upgraded%20Chess%20Challenger%207%20-%20UCC7.pdf](https://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/09-1979%20[P-4901]%20Fidelity%20-%20Upgraded%20Chess%20Challenger%207%20-%20UCC7.pdf)
The legendary Chess Challenger 7 upgrade BCC – UCC7

The Fidelity Electronics Chess Challenger Concept (Part 1)



Someone stumbles upon an old chess computer belonging to his (deceased) father. He has no idea how old it is and bursts out laughing when he reads the "Better Living Through Science" text on the serial number tag. He tries to guess the age of the device based on the hairstyles of the people depicted on the packaging?! A comment like that makes me burst out laughing too... 😊 <https://www.youtube.com/watch?v=x-Uti9P3X-o>

Chess Challenger tear down and ROM dump



Disassembling the Chess Challenger and performing a ROM dump. It's very interesting to hear what information the PCB can provide. The Fidelity Chess Challenger 7 was produced from 1979 to 1981. <https://www.youtube.com/watch?v=16iH>