

09-1982 [O-1201] Fidelity - Prestige Challenger

Fidelity modell PC. Das Programm des Prestige wurde von den Spracklens unter Mitarbeit von Boris Baczynskyj erarbeitet. Es spielt taktisch und positionell sehr stark. Besonders gefährlich spielt der Prestige in Blitzpartien. Bei einer »Denktiefe« von z. B. vier Halbzügen findet das Gerät oft erstaunlich starke Züge, die selbst geübte Blitzspieler nicht immer in ein paar Sekunden Bedenkzeit widerlegen können.



Prestige Challenger

H.-P. Ketterling - 1983: riesenstark, aber nicht ganz billig...

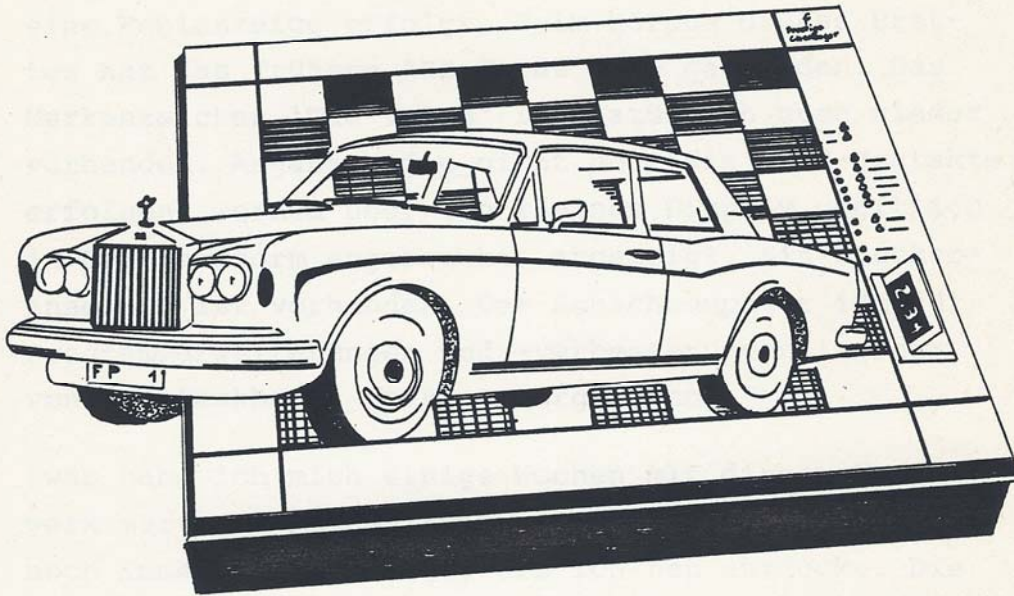
(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

Wat een waanzinnig mooie én originele foto uit 1982! Kwam onlangs in mijn bezit door een zeer grote en bekende Duitse verzamelaar die stopte met zijn jarenlange hobby. Zijn schaakcomputers kocht ik niet, maar zijn archief met tientallen ordners wel! Herkent u deze foto? Deze staat in het prachtige boekje van Ketterling/Schwenkel/Weiner uit 1983 (op pagina 217).

Die Firma Fidelity will ihren Kunden mit dem Prestige immer das Beste vom Besten bieten. Im Prestige ist daher laufend der neueste Stand der Entwicklung, sowohl bei den Bauteilen als auch bei den Programmen eingebaut. Das Programm ist deshalb in teureren wiederverwendbaren Speichern (EPROMS) abgelegt, die jederzeit vom Fachmann gelöscht und bei Bedarf mit den neuesten Programmen überschrieben werden können. Dem Besitzer ihres Paradedepferdes bietet Fidelity einen besonderen Service. Wird die Elektronik oder das Programm des Prestige verbessert, so können die Besitzer ihre »alten« Geräte an die deutsche Fidelity-Niederlassung einschicken. Der Schachcomputer wird dann kostenlos auf die neueste Ausführung umgerüstet. Gegenüber dem alten Prestige enthält das neue Gerät, das seit der Computerschachweltmeisterschaft in Budapest (13. bis 19. Oktober 1983) ausgeliefert wird, z. B. das Weltmeisterprogramm des Elite »A/S«. (Quelle: Jürgen Reelitz - 1985.)

CHESSE CHALLENGER PRESTIGE

DER 'ROLLS ROYCE' UNTER DEN
SCHACHCOMPUTERN ?



Kennen Sie den? Der Chauffeur von Mylord wurde gefragt, "wieviel PS hat der "Rolls" unter der Haube?" Die Antwort: "Es ist ausreichend."

Über solche Banalitäten spricht man nicht.

Wenn man ca. 4.500,-- DM bezahlen soll, dann kann man auch für diesen stolzen Preis so gut wie alles verlangen, was heute auf dem Mikro-Schachcomputer-Sektor zur Zeit möglich ist. Immerhin kann man für den Preis einen gebrauchten Mittelklassewagen erstehen.

Fast wäre dieser Test gescheitert. Alle verlangten, daß ich das Gerät nur mit weißen Handschuhen bedienen dürfe- Aber da kennen Sie mich schlecht! Das geht dann doch zu weit!

Schachcomputer - Januar 1983: Wettkampf Prestige - Mephisto ESB II A 6,1 MHz

Das Flaggschiff von FIDELITY ELECTRONICS ist ein elektronisches Edelholz-Turnier-Schachbrett mit schönen gemaserten Figuren. Magnete in den Figurenfüßen und Reed-Kontakte im Brett bewirken, daß man Schach spielen kann wie Gott in Frankreich. Die Kontakte sind so ausgelegt, daß die Figuren auch schon mal etwas seitlich stehen können, ohne daß eine Fehlanzeige erfolgt. Beim Korpus dieses Brettes hat das frühere ARB-Gerät Pate gestanden. Das Markenzeichen 'The Voice' ist natürlich auch wieder vorhanden. Angaben, die nicht über die Reed-Kontakte erfolgen, werden über ein kleines Display, seitlich in Dreiecksform angebracht, angezeigt. Ein Druckeranschluß ist vorhanden. Der Schachcomputer ist für Programmerweiterungen und -verbesserungen in Form von einsteckbaren Modulen vorgesehen.

Zwar habe ich mich einige Wochen mit diesem Wunderwerk vertraut machen können und - trotzdem! Es gibt noch immer wieder Dinge, die ich neu entdecke. Die Bedienungsanleitung hatte bei Drucklegung einen Umfang von 52 Seiten erreicht. Und immer noch werden weitere Informationen angekündigt. Ich werde wohl noch einige Zeit brauchen, um in die letzten Feinheiten dieser Apparatur einzusteigen. Allein 39 von den insgesamt 64 Schachfeldern sind mit besonderen Funktionen belegt.

Bei der Fülle von Informationen, die wir Ihnen über dieses Gerät geben wollen, hat man es sehr schwer. Wo fängt man an, wo hört man auf? Vergessen werden wir doch so manches. Die umfangreichsten Aufgaben sind dem Display zugeordnet. Hier erfolgt der Dialog mit dem Rechner. Bis jetzt haben wir 12 verschiedene Anzeigemöglichkeiten herausgefunden. Natürlich interessierten mich während der Wettkampf-Partien immer die Denkzeit, Stellungsbewertung und Rechentiefe.

Mattankündigung, Zugzähler, Suchtiefe und und und sind weitere Werte. Daß ein solches Gerät über eine integrierte 4-Zeiten-Turnierschachuhr verfügt, ist selbstverständlich. Mit einem TIMER können in verschiedenen Spielstufen freie Bedenkzeit-Eingaben durchgeführt werden. Stellungs-Eingaben und damit zusammenhängende Operationen gestalten sich problemlos und schnell. Spielstufen mit Unterteilungen in Trainings- und Wettkampf-Stufen sind umfangreich vorhanden; ebenfalls Blitz- und Schnell-Schach mit Reklamation der Zeitüberschreitung. Selbstverständlich fehlen auch die Analyse- und Mattsuch-Stufen nicht; das 'Permanent Brain' läßt sich abschalten. Klar, macht der Rechner Zug-Vorschläge! Und wenn man ganz schlecht gespielt hat, lassen sich 40 Halbzüge zurücknehmen. Wechsel der Spielfarben; Abbrechen der Zugberechnungen, Einblick in den Rechengvorgang - alles ist da!! Halt - etwas Neues! Einblick in die Spielentwicklung. Auf Wunsch wird die Hauptvariante angezeigt - bis zu 9 Halbzügen. Mattankündigung, Remis, Remis-Angebot und -Ablehnung. Mattprobleme können auf Nebenlösungen untersucht werden. Durch das umfangreiche Eröffnungs-Modul kann ein spezielles Training durchgeführt werden. Spielüberwachung und SelbstSpiel werden mitgeliefert - alles im Preis inbegriffen. Was fehlt eigentlich noch? ... Das Geld zum Kauf! Zweifellos ist der PRESTIGE das ausgereifteste und spielstärkste Gerät, das z. Zt. auf dem Markt ist. Ob man dafür allerdings DM 4.500,-- anlegen will und kann? Den möglichen Flügelswechsel der Dame e4 - d3 - f5 kann man ebenfalls durchführen. Wir werden in den nächsten Ausgaben darüber noch etwas "nachdenken" und Sie weiter informieren.

Schachcomputer - Januar 1983: Wettkampf Prestige - Mephisto ESB II A 6,1 MHz

W E T T K A M P F

CHES CHALLENGER PRESTIGE mit Eröffnungsmodul II Modell PC 16
MEPHISTO ESB II/A in der 6,1 MHz-Version

Spielstufen: PRESTIGE Trainingsstufe A 6 4o Züge/2 Std.
Zufallsgenerator kann nicht abgeschaltet
werden. Um die Chancengleichheit zu wahren, wur-
de auf die spezielle Wettkampfstufe B3 verzichtet
MEPHISTO C6 4o Züge/2 Std., eingeschalteter Sig-
nalton und ausgeschalteter Zufallsgenerator.

Zeitkontrolle: Durch die Schachuhren beider Geräte.

Nach dem Losentscheid hatte PRESTIGE in der 1. Partie den
Anzug.

Partie 1 gespielt am 14. Januar 1983.

Weiß: PRESTIGE mit PC 16 Schwarz: ESB II/A

Königsgambit, abgelehnt

(1o/8 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Auch im Wettkampf SENSORY "9" gegen ESB II/A (siehe
EDITION 3) kam es in der Partie 1 am 11. Oktober 1982
zum Königsgambit mit der gleichen Fortsetzung. Lf8 - c5
stellt die klassische Art dar, das Gambit abzulehnen.
Hier wie dort wird die etwas schwache Fortsetzung 1o) ...
Sb8 - c6? und nicht c7 - c5 gespielt. Wer sich über die
Varianten informieren möchte, empfehle ich das Buch "Das
abgelehnte Königsgambit" von Jakow Estrin, Walter RAU Ver-
lag, Düsseldorf. Die Fortsetzung mit 12) Sd2 - c4 erscheint
mir besser als der Kraftakt des "9"er mit 12) Sd2 x e4 usw.
Aus der leichten, aber ständigen Defensive kann sich Schwarz:
in der kurzen Partie zu keinem Zeitpunkt lösen. Den mühelos
erscheinenden Flügelwechsel der Dame a4 - d7 - f5 kann
Schwarz nicht verhindern.

Im 26. Zug schlägt mit Df4 x f7+ auch schon der Blitz ein
und die schwarze Dame muß sich opfern. Mit der Festtags-
beleuchtung von 4 Reihen kündigt PRESTIGE im 3o. Zug matt
in 4 Zügen an.

Das Aus kommt mit dem Matt im 33. Zug!

1 : 0
=====

Partie 2 gespielt am 15. Januar 1983

Weiß: ESB II/A Schwarz: PRESTIGE mit PC 16
Sizilianische Verteidigung, geschlossene Variante
(5/5 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Und wieder müssen wir uns mit der Fortsetzung 2)
Sb1 - c3 auseinandersetzen! Man hat mich mehrfach ge-
fragt, warum MEPHISTO als Weißer auf c7 - c5 nur mit
diesem Zug antwortet. Ganz einfach: die sizilianische
Verteidigung ist die am weitesten ausanalysierte Er-
öffnung!

Mit dem 2. Zug Sb1 - c3 schränkt man die Zahl der Mög-
lichkeiten, ins offene Messer der Vorbereitungen des
Gegners zu laufen, auf ein Minimum ein. Außerdem wird
aber auch Speicherplatz für andere Varianten frei. Wer
nun aber glaubt, PRESTIGE geht dem Verlust von ELITE,
BOGOL und STEINITZ entgegen, wird enttäuscht. Diesmal
trifft MEPHISTO auf seinen Meister.

Folgen wir Lew Polugajewski aus der neuen Sportverlag-
Serie 1982! Er versieht 5) e7 - e6 mit dem Aus-
rufezeichen. Der Vorschlag 6) f4 - f5 von PRESTIGE
kommt aus dem PC 16 und stellt die beste Fortsetzung
dar. Es heißt dann weiter: "... zu langsam ist 6) o-o,
weil Schwarz nach 6) Sg8 - e7 den Vorstoß d7 - d5
verwirklicht und die Initiative ergreift. "

Weiß gerät im Verlauf der nächsten Züge schnell aus dem
Tritt. Leider werden zu früh die Damen getauscht, was
mir im allgemeinen eine längere Partie signalisiert.
Ab dem 24. Zug geht es dann ans Eingemachte. Nach 7 wei-
teren Zügen steht Weiß mit einem Minus an Qualität und
2 Bauern vor dem Nichts. Erst spät werden die Laternen
angezündet - Ende in 4 Zügen. Matt im 63. Zug.

O : 1
=====

Partie 3 gespielt am 16. Januar 1983

Weiß: PRESTIGE mit PC 16 Schwarz: ESB II/A

Italienische Partie

(10/8 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Bis 10) Dd1 - b3 ist alles Theorie, und nun hätte Schwarz mit 10) Sc6 - e7 11) o-o o-o 12) Tfl - e1 c7 - c6 13) a2 - a4 sich mit einer festen Stellung auf Lauerposition legen können.

Da packt doch mit 10) Dd8 - e7+?? den Prozessor der Übermut und schon ist die Sonntagsstimmung im Eimer und die Partie verloren. Nach 14 Zügen hat Schwarz eine Figur weniger. Und zu allem Ärger muß sich Dame noch für Springer und Turm opfern. Im 30. Zug gehen die Lampen an - Matt in 4 Zügen.

Der Unterschied der Rechentiefen beider Geräte ist erschreckend. Nach der Mattankündigung und dem Antwortzug 30) ... g6 x f5 "sieht" MEPHISTO gar nichts. Die Stellungsbewertung steigt wieder von 7162 auf 7824. Selbst nach dem Matt in 3 Zügen glaubt er sich mit 7948 auf dem Vormarsch. Erst nach Matt in 2 Zügen gibt er sich mit 'loo' geschlagen! Matt im 33. Zug.

1 : 0
=====

Partie 4 gespielt am 21. Januar 1983

Weiß: ESB II/A Schwarz: PRESTIGE mit PC 16

Damengambit, abgelehnt, Rauser-Variante

(9/6 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

In den dicken Schwarten der Eröffnungsliteratur werden Sie die Variante 8) c4 x d5 Sf6 x d5 9) Lg5 x e7 Sd5 x e7 10) Ta1 - d1 mit besseren Chancen für Weiß finden. Es ist beachtlich, daß PRESTIGE den Zug 8) c5 x d4!? von Romanovski errechnet!

Ob nun 9) Sf6 x d5 oder Sd7 - c5 besser ist, (siehe ENZYKLOPÄDIE), möchte ich hier nicht näher unter-

suchen. Interessant ist der Kampf um den Punkt d5 mit den halboffenen Turmlinien und den ungedeckten Damen auf c2 und d6.

An dem Zug 21) Ld3 x h7 rechnete MEPHISTO 16 Min. 17 Sekunden! Er hatte nämlich Se6 - f8 erwartet.

Nach 21) Kg8 - h8 zeigt die Bewertung von PRESTIGE 0143 an. Mit 25) ... Sf8 x h7 hat Weiß den Läufer für einen Bauern eingebüßt. Ein schlechter Tausch!

Der Druck auf g7 wird schnell abgeschüttelt. Spätestens nach dem Damentausch im 34. Zug hätte Weiß aufgeben können.

Aber keiner zog aus Versehen den Stecker heraus und Stromausfälle sind sehr selten. Mir bleiben nur noch die Worte: Endlich gottseidank!

Matt im 72. Zug.

0 : 1
=====

Schachcomputer - Januar 1983: Wettkampf Prestige - Mephisto ESB II A 6,1 MHz

Prestige Challenger with flat display!



The very original first Prestige Challenger with flat display! First owner: Dutch chess computer pioneer Jan Louwman, and second owner Rob van Son (photo by Rob van Son)

TEST-PARTIE NR.: 2

Tester : GERHARD PIEF

Datum : 15. JANUAR 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : MEPHISTO ESB II/A

Lv: C6

O:1

Schwarz : CHALLENGER PRESTIGE

Lv: A6

Eröffnung : SIZILIANISCHE VERTEIDIGUNG

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
PRESTIGE	ESB II/A	PRESTIGE	ESB II/A
	1.	e2-e4	c7-c5
	2.	Sb1-c3	Sb8-c6
	3.	f2-f4	g7-g6
	4.	§g1-f3	Lf8-g7
	5.	Lf1-c4	e7-e6!
f4-f5	6.	o-o?	Sg8-e7
e4-e5	7.	Lc4-b5	Sc6-d4
Sf3xd4	8.	Sf3xd4	Lg7xd4+
Kg1-h1	9.	Kg1-h1	a7-a6
Lb5-e2	10.	Lb5-e2	d7-d5
Sc3-a4	11.	d2-d3	Lc8-d7
Lc1-d2	12.	Lc1-d2	Dd8-b6
Tal-b1	13.	Tal-b1	o-o
Dd1-e1	14.	Dd1-e1	Ld4-f6
e4-e5	15.	e4-e5	Lf6-g7
Kh1-g1	16.	De1-f2	f7-f6
b2-b4	17.	b2-b4	f6xe5
Df2xc5	18.	Df2xc5	Db6xc5
b4xc5	19.	b4xc5	Ld7-c6
Le2-g4	20.	Le2-g4	Se7-f5
f4xe5	21.	Tb1-e1	e5xf4
Tf1xf4	22.	Tf1xf4	e6-e5
Tf4-b4	23.	Tf4-f1	Sf5-d4
Tf1xf8	24.	Ld2-e3	Sd4xc2
Tf1xf8	25.	Lg4-e6+	Kg8-h8
Tf1xf8	26.	Sc3xd5	Sc2xe1
Tf1xe1	27.	Tf1xe1	Ta8-e8
Sd5-c7	28.	Le3-g5	Te8xe6
Sd5-c7	29.	Sd5-c7	Lc6xg2+
Kh1xg2	30.	Kh1xg2	Te6-c6
Sc7-d5	31.	Sc7-d5	Tc6xc5
Sd5-b4	32.	Sd5-b4	Tc5-c7

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
PRESTIGE	ESB II/A	PRESTIGE	ESB II/A
Te1-c1	33.	Lg5-e3	Tf8-c8
Te1-f1	34.	Kg2-g3	a6-a5
Le3-b6	35.	Sb4-d5	Tc7-c2
Te1-f1	36.	Te1-b1	Tc2xa2
Tb1xb7	37.	Tb1xb7	Ta2-a3
Kg3-f3	38.	Kg3-f3	Ta3xd3
Kf3-e4	39.	Kf3-e4	Td3-d1
Sd5-b6	40.	Sd5-b6	Tc8-d8
Tb7-a7	41.	Tb7-e7	Td1-b1
Le3-c5	42.	Sb6-c4	Tb1-b4
Te7-c7	43.	Te7-c7	a5-a4
Ke4-f3	44.	Le3-b6	Td8-a8
Lb6-a5	45.	Lb6-a7	a4-a3
Tc7-c6	46.	Tc7-c6	a3-a2
Tc6-a6	47.	Tc6-a6	Tb4xc4+
Ke4-d3	48.	Ke4-e3	Tc4-c2
Ke3-e4	49.	Ke3-e4	Tc2xh2
Ta6-a3	50.	Ta6-a3	Th2-d2
Ta3-a5	51.	Ta3-a5	h7-h5
Ta5-a3	52.	Ta5-a3	g6-g5
Ta3-a5	53.	Ta3-a5	h5-h4
Ta5-a3	54.	Ta5-a3	Lg7-f8
Ta3xa2	55.	Ta3-a5	h4-h3
Ke4xe5	56.	Ke4-e3	h3-h2
Ke3xd2	57.	Ke3xd2	Lf8-b4+
Kd2-c2	58.	Kd2-c2	Lb4xa5
Kc2-b2	59.	Kc2-b2	Ta8xa7
Kh2-b3	60.	Kb2xa2	h2-h1D
Ka2-b3	61.	Ka2-b3	Ta7-b7+
Kb3-c4	62.	Kb3-c4	Dh1-e4+
Kc4-c5	63.	Kc4-c5	La5-b4+
ZEIT:	40.	1:34:00	1:51:00
	60.	2:25:00	2:34:00

Schachcomputer - Januar 1983: Wettkampf Prestige - Mephisto ESB II A 6,1 MHz

TEST-PARTIE NR.: 3

Tester : GERHARD PIEL

Datum : 16. JANUAR 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : CHALLENGER PRESTIGE

Lv: A6

1:0

Schwarz : MEPHISTO ESB II/A

Lv: C6

Eröffnung : ITALIENISCHE PARTIE

Vorschlag		Weiss	Schwarz	Vorschlag
ESB II/A		PRESTIGE	ESB II/A	PRESTIGE
	1.	e2-e4	e7-e5	
	2.	Sg1-f3	Sb8-c6	
	3.	Lf1-c4	Lf8-c5	
	4.	c2-c3	Sg8-f6	
	5.	d2-d4	e5xd4	
	6.	c3xd4	Lc5-b4+	
	7.	Lc1-d2	Lb4xd2+	
	8.	Sb1xd2	d7-d5	
	9.	e4xd5	Sf6xd5	Sf6xd5
	10.	Dd1-b3	Dd8-e7+?	Sc6-e7
Ke1-f1	11.	Ke1-f1	Sd5-f4	Sd5-f4
Ta1-e1	12.	Ta1-e1	Sf4-e6	Lc8-e6
d4-d5	13.	d4-d5	Sc6-d8	Sc6-d8
d5xe6	14.	d5xe6	Lc8xe6	f7-e6
Db3-b5+	15.	Sf3-d4	De7-d6	Ke8-d7
Lc4xe6	16.	Lc4xe6	f7xe6	f7xe6
Sd4xe6	17.	Sd4xe6	Ke8-d7	Ke8-d7
Sd2-c4	18.	Sd2-c4	Dd6xe6	Dd6xe6
Te1xe6	19.	Te1xe6	Sd8xe6	Sd8xe6
Db3xb7	20.	Db3xb7	Th8-e8	Kd7-e7
Kf1-c1	21.	h2-h4!	Kd7-e7	Kd7-e7
Th1-h3	22.	Th1-h3	Ta8-b8	Ke7-f6
Db7-a6	23.	Db7-e4	g7-g6	Te8-h8
Th3-a3	24.	Th3-a3	Tb8-a8?	Ke7-f7
De4-b7	25.	Th3-h6	c7-c6	Ke7-f6
Sc4-a5	26.	Th6xc6	Ke7-f7	Ke7-f7
Tc6xe6	27.	Sc4-e6+	Kf7-f6	Kf7-f6
De4-f3+	28.	De4-f3+	Kf6-g7	Se6-f4
Df3-f7+	29.	Df3-f7+	Kg7-h6	Kg7-h6
Sd6xe8	30.	Sd6-f5+	g6xf5	g6xf5
Tc6-c7	31.	Df7-f6+	Kh6-h5	Kh6-h5
Df6xf5+	32.	Df6xf5+	Kh5xh4	Se6-g5
g2-g3+	33.	g2-g3+		

Vorschlag		Weiss	Schwarz	Vorschlag
PRESTIGE		ESB II/A	PRESTIGE	ESB II/A

Schachcomputer - Januar 1983: Wettkampf Prestige - Mephisto ESB II A 6,1 MHz

TEST-PARTIE NR.:4

Tester : GERHARD PIEL

Datum : 21. JANUAR 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : MEPHISTO ESB II/A

Lv: C6

O:1

Schwarz : CHALLENGER PRESTIGE

Lv: A6

Eröffnung : DAMENGAMBIT, ABGELEHNT, RAUSER-VARIANTE

Vorschlag PRESTIGE	Weiss ESB II/A	Schwarz PRESTIGE	Vorschlag ESB II/A
	1.	d2-d4	d7-d5
	2.	c2-c4	e7-e6
	3.	Sb1-c3	Sg8-f6
	4.	Lc1-g5	Lf8-e7
	5.	e2-e3	o-o
	6.	Sg1-f3	Sb8-d7
	7.	Dd1-b3	c7-c5
Lf1-d3	8.	c4xd5	c5xd4!?
e3xd4	9.	Sf3xd4	Sd7-c5
Db3-c2	10.	Db3-c2	e6xd5
Lf1-e2	11.	Lf1-e2	Sc5-e6
Sd4xe6	12.	Lg5xf6	Le7xf6
Sd4-f5	13.	Sd4-b3	Dd8-d6
Le2-d3	14.	o-o	Lc8-d7
Le2-d3	15.	Tf1-d1	Ta8-c8
Sb3-a5	16.	Ta1-b1	Lf6-e5
f2-f4	17.	f2-f4	Le5xc3
b2xc3	18.	b2xc3	Tf8-e8
Le2-d3	19.	c3-c4	b7-b5
Le2-d3	20.	Le2-d3	b5xc4
Ld3xh7	21.	Ld3xh7	Kg8-h8
Sb3-d2	22.	Sb3-d2	Dd6-a3
Td1-e1	23.	Td1-e1	Ld7-a4
Dc2-f5	24.	Dc2-f5	Se6-f8
Df5xf7	25.	Df5xf7	Sf8xh7
Tb1-b7	26.	Tb1-b7	Da3-c3
Sd2-f3	27.	Sd2-f3	a7-a6
Df7-f5	28.	Kg1-f2	Te8-f8
Df7-e6	29.	Df7-g6	Dc3-f6
Dg6xf6	30.	Dg6-b1	La4-c6
Tb7-b6	31.	Tb7-a7?	Tc8-b8
Db1-c1	32.	Db1-c1	Lc6-b7
Dc1-b1	33.	Dc1-b1	Lb7-a8
Db1-a1	34.	Db1-a1	Df6xa1
Te1xa1	35.	Te1xa1	Tb8-b2+
Kf2-g1	36.	Kf2-f1	La8-b7
Sf3-e5	37.	Sf3-e5	Tf8-a8

Vorschlag PRESTIGE	Weiss ESB II/A	Schwarz PRESTIGE	Vorschlag ESB II/A
Ta7xa8	38.	Sf5-g6+	Kh8-g8
Ta7xa8	39.	Sg6-e7+	Kg8-f7
Ta7xa8	40.	Ta7xa8	Lb7xa8
Se7-c8	41.	Se7-f5	Sh7-f6
h2-h3	42.	a2-a3?	g7-g6
Sf5-d4	43.	Sf5-d4	Sf6-g4
Ta1-e1	44.	Ta1-e1	Sg4-h2+
Kf1-g1	45.	Kf1-g1	Sh2-g4
Sd4-f3	46.	f4-f5	Tb2-a2
Te1-b1	47.	f5xg6	Kf7xg6
a3-a4	48.	a3-a4	Ta2xa4
Sd4-c2	49.	Sd4-c2	a6-a5
Sc2-d4	50.	Te1-f1	Ta4-a2
Tf1-f4	51.	Tf1-c1	Kg6-g5
g2-g3	52.	g2-g3	Kg5-g6
Sc2-d4	53.	e3-e4	d5xe4
Sc2-e1	54.	Sc2-e1	Ta2-a3
Kg1-g2	55.	Kg1-f1	La8-d5
Se1-g2	56.	Se1-g2	Kg6-f5
Sg2-f4	57.	Sg2-f4	Ld5-f7
Sf4-e2	58.	Sf4-e2	a5-a4
Se2-c3	59.	Se2-c3	e4-e3
Kf1-e1	60.	Kf1-e1	Kf5-e5
Ke1-e2	61.	Sc3-e4+	Kg5-g6
Sg4-c3	62.	Se4-d6	Sg4-e5
Ke1-f1	63.	Ke1-e2	Lf7-e6
Sd6-b5	64.	Sd6-b5	Le6-g4+
Ke2-f1	65.	Ke2-f1	e3-e2+
Kf1-g1	66.	Kf1-g2	Ta3-c3
Kg2-f2	67.	Kg2-f2	Se5-d3+
Kf2-g1	68.	Kf2xe3	Sd3xc1
Ke3-d2	69.	Ke3-d2	Sc1-d3
Kd2-c3	70.	Kd2-c3	Lg4-e6
Sb5-d6	71.	Sb5-d6	e2-e1D+
Kc3-c2	72.	Kc3-d4	De1-e5†
ZEIT:	40	1:39:00	1:41:00
	60	2:11:00	2:40:28

Gilbert Obermair

Schach-Computer Report '84 (1983)

Chess Challenger Prestige Challenger

Dieses Gerät ist natürlich das Paradeferd, das absolute Non-plus-Ultra von Fidelity Electronics. Technisch gesehen ist es weitgehend mit dem Elite »S« identisch, doch im Aussehen unterscheidet es sich von diesem durch edleres Styling.

So repräsentativ der Prestige auch aussieht, er ist und bleibt ein Schachcomputer, der nicht nur bewundert werden will, der auch zum Spielen da ist. Fidelity vertritt diese Auffassung natürlich auch, sonst hätte man ihn nicht mit demselben Modulsystem wie den Sensory »9« und den Elite »S« versehen und das Eröffnungsmodul CB 16 gleich beigelegt. Somit stehen zum Spielbeginn gleich 1345 Varianten der wichtigsten Eröffnungen zur Verfügung, die effektiv zu etwa 26.900 Stellungen führen. Ein besonderer Spielmodus erlaubt sogar das Üben dieser Varianten.



Fidelity Prestige Challenger

Im Prospekt des Herstellers wird dieses Gerät verständlicherweise in den höchsten Tönen gelobt. Module für allgemeine und spezielle Eröffnungen, Mittelspielverbesserungen, Endspiele, Blitzschach, Meisterpartien, Spezialmattsuchstufen für Problemkomponisten und ähnliches werden erwähnt. Dann eine maximale Rechentiefe von 32 Halbzügen in der Analyse- und Mattsuchstufe und zwei Spezialprogramme für iteratives und nicht-iteratives Suchen. Es muß den Schachspezialisten und Testexperten vorbehalten bleiben, alle diese Extras zu untersuchen. Soweit uns bekannt ist, spricht für den Prestige allein schon die Tatsache, daß er eines der wenigen Geräte ist, die in der Turnierstufe tatsächlich im Durchschnitt sechs bis sieben Halbzüge tief rechnen. Und das ist allemal eine großartige Leistung. Wenn auch zu einem stolzen Preis.

Quelle: Gilbert Obermair, Schach-computer Report '84 (1983).

Grootmeesters tegen de Prestige

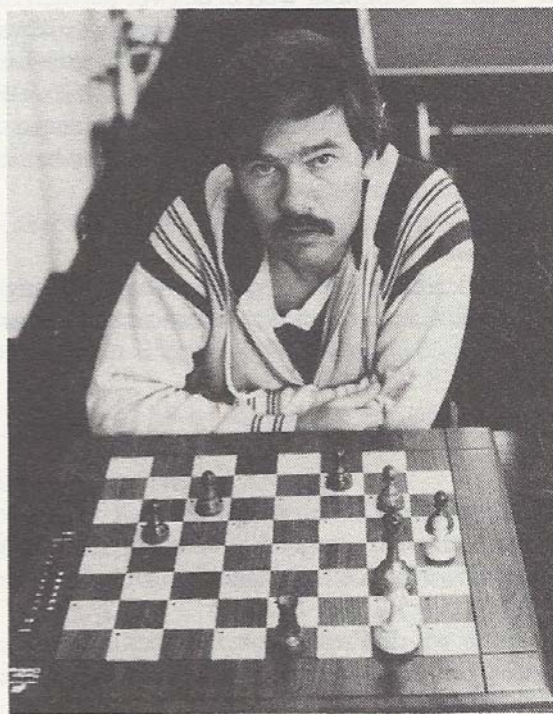
Tijdens het Interpolistoernooi 1982 waren Browne, Hübner, Murej, Nunn, Portisch, Smyslov en Sosonko bereid het op te nemen tegen de Prestige. Elke deelnemer speelde twee snelschaakpartijen (5-minuten vluggerdjes) tegen de computer. Daarbij was afgesproken dat ik de zetten voor de Prestige zou doen. Nog nooit heb ik van een grootmeester in een 5-minuten vluggerdje gewonnen. Maar nu kwam ik verschillende keren zo goed te staan dat de grootmeesters mij met gefronste wenkbrauwen aankeken. Het zou een grandioos gevoel geweest zijn, als ik niet beseft had dat het de computerzetten waren die mijn tegenstander tot nadenken dwongen. Laat ik evenwel niet op het resultaat vooruit lopen.

Er was f 500,- uitgelooft voor degene die de computer in het minste aantal zetten zou verslaan. Winnaar bij de grootmeesters werd uiteindelijk John Nunn met 19 zetten. Tijdens de competitie voor de pers en 'overige schakers' won Sjaak Sibbing in slechts 17 zetten, terwijl hij het in 16 had kunnen doen.

De houding van enkele grootmeesters tegenover de computer was ronduit verbluffend. Het varieerde van de bijzonder sympathieke Robert Hübner, die één en ander uiterst serieus opvatte (hij had gezien dat Sosonko bijna ten onder gegaan was!) tot Andersson en Torre, die stonden toe te kijken, hoe Smyslov het er vanaf bracht, maar rap wegvluhtten toen iemand een foto wilde nemen! Zelf namen ze de uitdaging overigens niet aan.

Belangstelling hadden ze allemaal: Petrosian, Larsen en Timman waren regelmatige toeschouwers en zelfs Karpov kwam kijken wat er aan de hand was bij de volksoploop die ontstond toen Sosonko in de analysekamer als eerste een gooi naar de f 500,- ging doen.

Daniël de Mol, een Belgische journalist en vertrouweling van de wereldkampioen, werd nog ingeschakeld om Karpov te bewegen mee te doen, maar de eerste reactie was 'in géén geval'. Later zei Karpov dat hij erover zou nadenken. Het is er niet van gekomen; wie weet is Karpov een volgende keer minder terughoudend. Gezien het succes, gaan we proberen er een jaarlijks terugkerende gebeurtenis van te maken.



Browne won ook wel eens van Prestige.

Tom Furstenberg: Grootmeesters tegen de Prestige
(bron: Computerschaak - oktober 1983)

De prestaties van de grootmeesters

Dat de Prestige boven verwachting gepresteerd heeft staat buiten kijf. Hij speelde éénmaal remise tegen Portisch en ook een keer tegen Smyslov. Portisch won de eerste partij buitengewoon makkelijk en dat suste hem in slaap tijdens de tweede partij. Hij werd pas wakker toen hij al totaal verloren stond! Dat de Prestige de winnende zetten niet vond kwam door het feit dat de computer nog slechts enkele seconden over had. Eigenlijk had Smyslov z'n eerste partij moeten winnen, maar hij vertelde na afloop dat hij al in geen 20 jaar meer gevluggerd had. Op een gegeven moment, tijdens het toreneindspel dat er op het bord kwam, zei hij met zwaar accent: 'I rrrrote a book about zis, but I forrrgot what I rrrrote!!'

Browne deed het tegen de computer zoals we van hem gewend zijn in gewone partijen: met de bekende tijdnood. Na afloop van de eerste partij had hij nog maar 12 seconden over (Prestige 2:07) toen hij op de 39e zet mat gaf, maar in de tweede partij maakte hij het nog bonter; hij had nog slechts 2 seconden met mat op de 45e zet! (zie foto). Browne kon er, evenals Nunn en Smyslov, maar niet genoeg van krijgen en stelde iedere keer weer de stukken op voor een nieuw partijtje. Eigenlijk hadden zij startgeld moeten betalen in plaats van andersom! Browne verloor diverse malen op tijd, doch hij keek al helemaal niet meer naar de klok. Hij probeerde alleen de kortste weg naar mat te vinden.

Smyslov, die eerst eigenlijk niet goed wist of hij wel of niet mee zou doen en echt overgehaald moest worden, kraaide van plezier en voerde met een daverende klap iedere keer weer z'n zetten uit. 'Computerrr zees ewerrything!' klonk het bij een goede zet en 'computerrr verrry sick' bij een slechte zet van het apparaat. Voor het leven van de Prestige moest gevreesd worden, doch het pleit voor de kwaliteit ervan, dat Smyslov's 'mokerslagen' goed doorstaan werden.

De resultaten van de pers

Zoals reeds vermeld vond Sjaak Sibbing de Achilleshiel van de Prestige. Het is dus mogelijk in een 5-minuten vluggerdje binnen 16 zetten van de computer te winnen (een leuke opgave voor de bezitters van zo'n computer - kan het nog korter?). Zo gemakkelijk ging het overigens niet iedereen af, want de computer won in de twee partijen match o.a. van Max Pam en van John van Mil en van Lex Jongsma ('dat is de eerste keer dat ik van zo'n *!£+%*\$ apparaat verlies!') en nota bene tweemaal van Frias, een Chileens internationaal meester met 2510 Elo! Lex Jongsma was zo aangeslagen dat hij de volgende dag onmiddellijk naar de perskamer kwam om even z'n ego op te poetsen alvorens hij zich naar de commentaarzaal begaf. Het lukte hem. Nèt.

De beduusde gezichten van de heren was het iedere dag op en neer rijden van België naar Tilburg dubbel en dwars waard!

Partijen

Hieronder ziet u de twee partijen van de Prestige tegen Portisch en Smyslov. Van den Herik was zo vriendelijk de partijen van commentaar te voorzien.

M.T. FÜRSTENBERG

Wit: Prestige

5-minuten partij, gespeeld 9 oktober 1982

Siciliaans, Maroczy-opstelling

1. e2-e4 c7-c5 2. Pg1-f3 a7-a6

Portisch wil de Prestige uit het boek halen.

3. c2-c4 e7-e6 4. d2-d4 c5xd4 5. Pf3xd4 Pg8-f6 6. Pb1-c3 Lf8-b4 7. Lf1-d3 Pb8-c6 8. Pd4-e2 Dd8-c7

9. 0-0 Pc6-e5

Zwart: L. Portisch

Tom Furstenberg: Grootmeesters tegen de Prestige

(bron: Computerschaak - oktober 1983)

Portisch onderschat de Prestige duidelijk. Hier was 0-0 voor de hand liggend. Portisch speelt onverstandig genoeg op kleine grapjes, want met zijn volgende zet dreigt hij 11. ... Pf3+. De Prestige ziet zulke korte combinaties allemaal heel snel.

10. Lc1-f4 Lb4-d6 11. Lf4xe5 Ld6xe5 12. f2-f4 Le5-d6

Dit is mogelijk doordat zwart een tussenschaak heeft. Na Lc3: zou zwart nog slechter staan dan na de tekstzet.

13. Pc3-a4 b7-b6 14. e4-e5 Ld6-c5+ 15. Pa4xc5 Dc7xc5+ 16. Kg1-h1 Pf6-g4 17. Ld3-e4

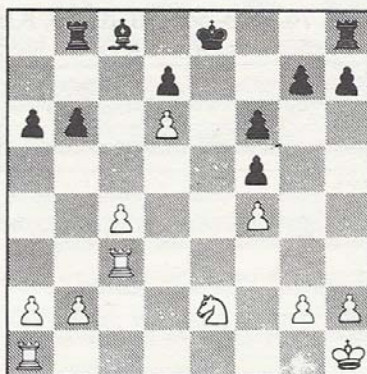
Wit weet alle zwarte dreigingen goed af te weren door de aandacht van f2 af te leiden.

17. ... Ta8-b8 Beter is 17. ... Ta7.

18. Dd1-d6 Dc5xd6 19. e5xd6 Pg4-e3 20. Tf1-c1 f7-f6 21. Tc1-c3 Pe3-f5?? Beter was geweest

21. ... Pg4 22. Kg1 f5

22. Le4-xf5 e6xf5



Na deze zet zal Portisch wel geschud hebben met z'n hoofd! Tegen een gelijkwaardige tegenstander zou hij dit niet overleefd hebben.

23. Pe2-d4 0-0 Dit is gedwongen want na g6 volgt 24. Te1+ en 25. Te7 met enorme druk.

24. Pd4xf5 Lc8-b7 25. Tc3-g3 g7-g6 26. Ta1-e1 Tf8-e8 27. Pf5-e7+ Kg8-f7 28. Tg3-e3 f6-f5 29. Kh1-g1 Lb7-e4

Portisch probeert de kracht van de torens te breken door interruptie.

30. Te3-a3 a6-a5 31. Ta3-e3 Kf7-e6 32. Te1-d1 Te8-f8 33. Pe7-d5 Tf8-c8

Na 33. ... Kd6: volgt 34. Pb6:+ Ke7 35. c5 (niet 35. Pd7: Td8 en niet 35. Td7: Ke8 of ook 34. ... Kd6: 35. Pf6+ etc. Nu volgt een fase waarin duidelijk wordt dat de computer **zonder plan** speelt. Er worden alleen zetten gedaan en het resultaat daarvan wordt niet na verloop geëvalueerd, doch gewoon na iedere zet wordt er opnieuw gekeken.

34. Pd5-c7+ Ke6-f7 35. Pc7-a6 Tb8-a8 36. Pa6-c7 Ta8-b8 37. Td1-e1. Verdubbeling op een open lijn. Wit ziet niet dat dit niets oplevert.

37. ... Tc8-g8 38. Pc7-a6 Tb8-c8. De zetten 35, 36 en 38 zijn niet erg gelukkig van wit.

39. b2-b3 g6-g5. Een laatste poging van Portisch om er iets van te maken. Het witte paard staat erg afzijdig en het is de vraag of wit beseft met een koningsaanval te doen te hebben. Het zal blijken van wel.

40. f4xg5 Tg8xg5 41. Te1-e2 Tc8-g8 42. g2-g3 h7-h5 43. Pa6-c7 h5-h4 44. Kg1-f2 Tg5-g6 45. Pc7-b5 Tg6-h6 46. Kf2-e1!

Wit speelt het mooi. Wat Portisch ook probeert, hij krijgt geen vat op het spel.

46. ... h4xg3 47. h2xg3 Th6-h1+ 48. Ke1-d2 Th1-a1 49. Kd2-c3 Tg8-g6 50. Kc3-b2 Ta1-d1 51. a2-a3 Td1-g1 52. Te2-f2 Kf7-g7 53. Pb5-d4 Tg6-g5

Ook 53. ... Td6: 54. Pf5:+ Lf5: 55. Tf5: levert niets op voor zwart. Portisch wil de stukken op het bord houden.

54. Kb2-a2. Beter lijkt b4. Wit is kennelijk tevreden met zijn positie.

54. ... Tg1xg3 55. Te3xg3 Tg5xg3 56. Pd4xf5+ Le4xf5 57. Tf2xf5 Tg3-d3

Beter 57. ... Tg2+ 58. Kb1 Td2. Merk op dat wit na 54. b4 ab4: 55. ab4: nu goed c5 had kunnen

Tom Furstenberg: Grootmeesters tegen de Prestige

(bron: Computerschaak - oktober 1983)

spelen.

58. c4-c5 b6xc5 59. Tf5xc5 a5-a4 60. b3xa4

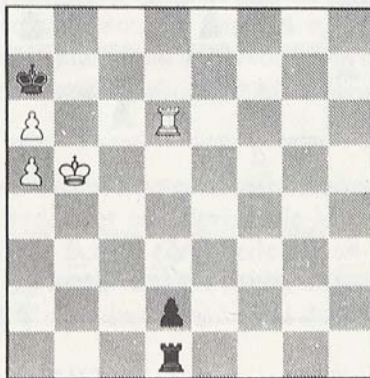
Hier had wit 60. b4! moeten spelen. Na 60. ... Td6: 61. Ta5 Td2+ 62. Kb1 is de stelling nauwelijks houdbaar voor zwart. Nu wordt het remiseachtig, doch Portisch wil ook daarin niet berusten.

60. ... Td3xd6 Een remisestelling?! Kijk eens wat er allemaal nog gebeurt.

61. Ka2-b3 Kg7-f6 62. a4-a5 Kf6-e7 63. a3-a4 Ke7-d8 64. Tc5-h5?

Waarom niet de zwarte koning afgesneden houden en naar voren gestormd met de witte koning? De aanwezigheid van de dubbelpion garandeert de mogelijkheid van schuilen. B.v. 64. Kb4 Td1 65. a6 Tb1+ 66. Ka5 etc.

64. ... Kd8-c7 65. Th5-c5+ Kc7-b7 66. Tc5-b5+ Kb7-a7 67. Kb3-c4 Td6-d2 68. Tb5-b6 d7-d5+ 69. Kc4-b5 d5-d4 70. Tb6-d6 d4-d3 71. a5-a6 Td2-b2+ 72. Kb5-c4 Tb2-a2 73. Kc4-b3 Ta2-d2 74. Kb3-c3 Td2-d1 75. a4-a5 Td1-a1 76. Kc3-b4 Ta1-d1 77. Kb4-b5 d3-d2



Portisch zet alles op alles. Hij loopt voortdurend verliesgevaar, maar wit beseft niet dat het gunstig is als er een opening bestaat tussen de twee a-pionnen waar de koning zich kan ophouden zonder schaak gezet te worden (of 75. a5). Dit leidt bij Portisch tot de verkeerde indruk dat hij zich alles kan permitteren.

78. Td6-d7+ Ka7-b8 79. a6-a7+ Kb8-c8 Indien 79. ... Ka8 dan 80. Ka6 gevolgd door mat.

80. Td7xd2?? Alleen verklaarbaar door het feit dat de Prestige hier in grote tijdnood verkeerde en slechts 1 ply bekeek. Na 80. a8D+ Kd7: 81. Dc6+ Ke7 82. Dc2 is het gewonnen voor wit.

80. ... Td1-b1+ 81. Kb5-a4 Merk op: 81. Ka6 dan Tb6 pat!

Remise.

Wit: Prestige

Zwart: Smyslov

5-minuten partij, gespeeld 9 oktober 1982

Nimzowitch verdediging

1. e2-e4 Pb8-c6 2. d2-d4 d7-d5 3. Pb1-c3 d5xe4 4. d4-d5 Pc6-e5 5. Dd1-d4 Pe5-g6 6. Lf1-b5+ Lc8-d7

Dit is gedwongen want op 6. ... c6 volgt 7. dc6: Dd4: 8. cb7:+ en 9. ba8D.

7. Dd4xe4

In aanmerking kwam. 7. Ld7:+ Dd7: 8. Pe4:.

7. ... Pg8-f6 8. De4-c4 a7-a6 9. Lb5xd7+ Dd8xd7 10. Lc1-e3 0-0-0 11. Ta1-d1. Mogelijk ook 11. 0-0-0. Misschien zag de Prestige 11. ... Dg4 12. Dg4: Pg4: en Le3 kan niet meer weg omdat f2 hangt.

11. ... Dd7-g4 12. Dc4xg4 Pf6xg4. Smyslov denkt de computer in het eindspel te verslaan.

13. Le3-g5 f7-f6 14. Lg5-d2. Beter is Lc1, maar het programma zal dit niet zo snel doen daar c1 beginveld van deze looper is en het bezetten ervan na de 10e zet strafpunten oplevert.

14. ... e7-e5. Smyslov wil lijnen openen tegen de witte Koning.

Tom Furstenberg: Grootmeesters tegen de Prestige

(bron: Computerschaak - oktober 1983)

Computer Chess Digest Annual (1983)

Enrique Irazoqui

Prestige

When I first received Prestige around two months ago I was disappointed at the fact that it didn't do what it was supposed to, according to a conversation I had had with Kathe Spracklen last June, namely: It was incapable of sacrificing material for the positional advantage or for a strong attack. This initial disillusionment has been steadily replaced by an appreciation for what it does do: play a game better in every respect than any other chess computer now available, sometimes by an order of magnitude. Due to the increased sophistication of the program, it's slower than Elite [*Chess Challenger Elite Champion*] (some 20% to 30% in most positions; about half as fast to find a checkmate), although you will seldom notice this difference in a game.

What you will notice is that Prestige plays the strongest, most coherent, most humanlike, most competent, most fun game available today among chess machines.

And if I sound enthusiastic about Prestige it's because I am. I want to emphasize that the 100-point difference in strength relative to Elite is, in my opinion, less important than its humanlike style of play. In this very consumeristic field, one can only wonder about future Spracklen programs that, utilizing faster microprocessors, will overcome some of Prestige's limitations (e.g. the discontinuity between openings and middle-games or between middle-games and end-games). Why, when ahead in the middle-game, is Prestige still incapable of simplifying the position to play for an easy-to-win ending?

The Fidelity-Spracklen team is once again not being fair. Not satisfied with already having the strongest machine (Elite) and the best performance/price ratio (SC9) [*Sensory Chess Challenger 9*], they have come now with another chess computer that is not only the best but a full class above the competition.

Coming back to more mundane considerations, I can't help but wonder at the poor quality of Prestige's instruction manual. Not only is it not accurate and comprehensive enough, but it is not even well printed. And this is a real shame, for I know of several instances of frustrated Prestige owners looking for help while trying to understand how their new and otherwise excellent machines work. Also, they get whimsical from time to time and refuse to play until they are unplugged and plugged in again.

I realize now that I have forgotten to include some positive aspects of Prestige which, if only by comparison with its chess playing ability, seem minor to me. The auto-response board is very competent and well-crafted, and the package includes all the features you can imagine and then some. To conclude, Prestige is in my opinion a brilliant departure from the "brute force" school to which the Spracklens adhered for so long. It is a most promising step in what I am convinced and they have proved to be the right direction.

This variation on a theme by the Spracklens has been until recently the strongest microcomputer commercially available and also the prime exponent of the "brute force" school. The main differences in performance between Elite and his smaller brother, Champion, should be attributed to the doubled clock speed (from 2 MHz. to 4 MHz.) and, even more importantly, to the increased extensions for captures and for checks. Champion's 2-ply extensions were expanded to a number that seems to be proportional to the full-width search. During the middle-game, a 5-ply full-width search will have 5 more ply of extensions for captures and checks, so Elite will find a mate in 5 (10 ply). During the end-game, the extensions seem to be three times as deep as the full width search. If looking ahead 5 ply it will see a checkmate in 7 (14 ply).



Prestige Chess Challenger with Book Openings II (module CB 16)

These increased extensions are also shared by the newest Spracklen programs, Challenger 9 and Prestige, and add a good deal to the tactical strength of a given program. Some other machines, Conchess for instance, could really benefit from this. Otherwise, Champion and Elite seem to be basically similar. Maybe as a result of its increased tactical ability, Elite seems to be a bit more active, although it is still very much on the passive side. This, together with its inability to play the pawns during the middle-game and its tendency to play some moves not relevant to the position, makes Elite play a "computerlike" game, one that I am not particularly fond of. In other words, even admitting that Elite was clearly stronger than the Mk V, I personally preferred the latter when I felt like playing chess.

It seems that some substandard Elites (3.6 MHz. instead of 4 MHz.) have reached the market. Although this difference in speed will hardly affect the playing strength, it seems to be difficult to accept in view of Elite's cost, already too high to begin with. I also had some minor reliability problems. In my first Elite the voice and the beep didn't always work properly, and the B2 LED refused to light. In my second Elite, none of the 4th-rank LED's worked after a 20- or 30-minutes warm-up period. Finally, the instruction manual failed to inform about some Elite features, like the fact that it plays different openings in the best and in the random modes.

Source, Computer Chess Digest Annual - 1983, Enrique Irazoqui: Prestige (Review).

Computer Chess Digest Annual (1984)

Enrique Irazoqui

Prestige (B)

Identical in hardware to the original Prestige, the "B" version comes with the same program entered at the Budapest and A.C.M. tournaments. As compared to the older one, it is only about 30 points stronger, something I would hardly call a breakthrough. This small improvement in strength should be attributed to the increased code efficiency, which makes the new program 25 to 30% faster. Per se, it is not a very exciting improvement and it would be difficult to justify the outrageous price (\$200) asked for the update to the new program.

For this amount of money one can buy a complete chess computer, and a very competent one at that. Incidentally, there is something peculiar in this new program that is also present in the new Sensory 9 [*Sensory Chess Challenger 9 (B)*]. The move they recommend is sometimes an obvious blunder that, if played, will make you loose the game immediately. Because Prestige assumes this blunder to be the best possible countermove, its ability to "think" on the opponents time is partially wasted. When discussing this problem with Fidelity people, I was told that it wasn't a bug but a "feature". Amazing. Thankfully, this "feature" doesn't act very often.

There are characteristics, such as playing style, impossible to quantify but decisive when it comes to evaluating chess computers and the amount of enjoyment they provide to the user. In this respect, the new Prestige program is unequalled. It achieves a degree of refinement, correct positional evaluation, human-likeness and agressive style of playing simply better than its closest competitors by an order of magnitude. I think "refined" is the key word.

But is it so much better in these non-quantifiable categories as to justify its incredible high price? With all the prudence and subtlety that made yours truly famous, the answer is: yes, by far!

For someone fortunate enough to own a Ferrari, or even a Porsche, it would be foolish to pretend he had got a best-buy. He simply got the best, period. A best buy would be, probably, something Japanese. But if I could afford it (Steve, are you listening?), I would run and buy a red Ferrari.

Going back to the brown Prestige, it is worth mentioning that late production units come with a 3.6 Mhz clock. Improved reliability seems to be the justification for this 10% decrease in speed, quite irrelevant strength-wise.

Anyway, Prestige-B has been the most satisfying chess computer I ever tested. It is also the only one that systematically outperformed all its opponents, winning every single match it has played so far.

Source, Computer Chess Digest Annual - 1984, Enrique Irazoqui: Prestige (B) (Review).

Computer Chess Digest Annual (1983)

Kathe Spracklen

The Past and Future of Microcomputer Chess

Microcomputer chess is a rather new field: only five years old. Yet, no one who has observed events in the field since its inception will deny that tremendous progress has been made. The first microcomputer chess machines sold to the public were scarcely able to move the pieces; some could not even castle. Their ratings could, generously, be estimated to be in the 900's. Now, only five years later, the best micros rate in the 1900's; this is an average improvement of 200 rating points per year! Certainly, we cannot expect this pace to continue during the next five years. But, what can we expect to see? A look into the sources of past improvements may help to answer that question.

Growth in microcomputer chess has come about through improvements in hardware and in software. Till now, hardware improvements have been mainly faster and faster computer speeds. Processors are now available that run about four times faster than those used five years ago, and that increased speed has resulted in stronger play. Software improvements are program changes that improve the playing strength. Some of the software improvements have also been speed related. More efficient coding can sometimes bring about as much improvement in speed as a faster computer chip.

But, not all the improvement in the microcomputer chess machines has been due to speed. Programs have also incorporated added chess knowledge. Early chess computers, for instance, knew nothing of pawn structure. Even the simplest principle of pushing passed pawns toward the Queening Square was not within their grasp. Today we would not be seeing the strength that we do in the best microcomputer chess machines, if the only improvements had been to their speed. So, where would we look for progress in the chess machines of tomorrow? To hardware or to software? To speed or to knowledge?

Is there hope for added speed? From a software perspective the outlook is pessimistic. Code can only be optimized so far; and these tiny computers are really being pushed to their limit. If we look to the chip makers, we see a brighter future. Faster microprocessors and processors with greater power continue to become available with each passing year. Each hardware advance threatens to obsolete all previous processors. Assume for the moment that the next five years will bring us the same speed improvement as the last five years, namely that chess computers five years hence will be running four times faster than today's models. What effect would the increased speed have on the playing strength of the program if no improvements were made to the software? There is a well-known formula devised by Ken Thompson which relates playing strength of a chess program to speed.

Using Thompson's formula, we would expect a program which currently plays at 1900 strength to increase to 2260 strength due to improvement in speed alone. As pleasant as this prospect may seem, we must remember that the programmers will also be active in the coming years.

The prospect for improved performance due to increased chess knowledge cannot be measured in a tidy formula. In fact, Thompson's formula predicts that added knowledge will result in no improvement in playing strength at all! I do not share that grim view, but there are problems associated with the attempt to add chess knowledge to the program. The principal problem is that adding knowledge can easily slow the program down. In the extreme case, the slow-down produced by added knowledge can actually decrease the playing strength of the program. The other major problem is that adding code space can make the machine more expensive. But, though there are two major problems, there are three major payoffs.



The first significant payoff is the obvious one: if a program understands Principle X, then it will play correctly in situations where Principle X is a factor. As a result playing strength will increase noticeably. A less obvious payoff is what I've been calling the "Multiplier Effect" of added chess knowledge: if a program understands Principle X, then it can threaten to bring about situations in which Principle X will be a factor. Such threats can be handled with all the power that has made full-width programs such renowned tactical fighters.

The third, and final, payoff results from the nature of the Alpha-Beta searching process itself. It turns out that the order in which the moves are examined can make a critical difference in the speed of the search. For this reason most programs attempt to sort the moves before performing the search. Added chess knowledge can improve the sorting and thus can buy back some of the time expended on calculation. Properly handled, the addition of chess knowledge to a microcomputer chess program can be an important factor in increasing the program's playing strength.

Overall, the outlook is bright for the future of micro-processor chess. Just how strong the programs may become in the next five years, I could not venture to say. But if the machines reach the 2200 rating level, I'm certain that chess knowledge and not speed alone will be a major factor in the achievement.

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983,
Kathe Spracklen: The Past and Future of Microcomputer Chess.

The U.S. Open Chess Championship, 1982

Introduction: Kathe Spracklen
Game Commentary: Boris Baczymskyj

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

This year's U. S. Open in St. Paul Minnesota was attended by over 400 participants, four of whom were computers. Belle, the reigning World Computer Chess Champion competed via a terminal connection between Bell Labs in Murray Hill, New Jersey and the tournament hall. Belle is rated at approximately 2160. Belle is the work of Ken Thompson and Joe Condon and was operated at the tournament site by Dave Cahlander of Control Data Corp. Cahlander is one of the authors of the former World Computer Chess Champion, Chess 4.9. CHAOS, a program whose authors are Fred Swartz, Mike Alexander, Jack O'Keefe, Mark Hersey and Victor Ber- man, communicated its moves over the telephone from the University of Michigan. It was represented in St. Paul by Fred Swartz and Mark Hersey. CHAOS took 2nd place in the most recent World Computer Chess Championship and is rated 1820.

The two other computer participants were microcomputers. Both are products of Fidelity Electronics and are programmed by Dan and Kathe Spracklen with the aid of Boris Baczymskyj as chess advisor. One participant, the Sensory Chess Challenger 9, is an off-the-shelf product that is new on the market this year. Priced around \$160, the Sensory 9 offers playing skills comparable to the Champion Sensory Challenger in an economy housing. The Sensory 9 earned an event rating of approximately 17-70 in the twelve round event. The other microcomputer present was a pre-production prototype of the new Prestige Chess Challenger soon to be offered by Fidelity. The Prestige set a record in the tournament by defeating an "expert" rated player, the first time a microcomputer has ever accomplished this in a tournament game. The Prestige chalked up a rating of about 1870 over the twelve games in the open.

Both micros were assisted in several of their games by a new tournament

opening book of approximately 12,000 positions that was prepared by Boris Baczymskyj especially for this event. The tournament book will be available this fall as an accessory module for both the Sensory 9 and the Prestige. Games which did not employ the tournament book were played using the CB16 book, a 16,000 position opening book which is currently available as an accessory for the Sensory 9 and which will be supplied free of charge to purchasers of the Prestige. The Sensory 9 utilizes a 6502 microprocessor running at a clock speed of approximately 1.5 MHz. The Prestige uses the same microprocessor, but runs at a clock speed of 4MHz.

K.S.

ROUND 1

White: Chuck Fenner

Black: Prestige

1.	d4	d5
2.	Nf3	Nf6
3.	g3	e6
4.	Bg2	Bd6
5.	O-O	O-O
6.	c4	c5
7.	Nc3	dc4
8.	e4	Nc6
9.	Bg5	e5
10.	de5	Be5
11.	Qd8	Rd8
12.	Ne5	Ne5
13.	f4	Ng6
14.	Nd5	Rd6
15.	f5	Nd5
16.	ed5	Ne5
17.	Be7	Rb6
18.	Bc5	Rb2
19.	Bd4	Re2
20.	Rfe1	Re1 +
21.	Re1	f6
22.	Be5	fe5
23.	Re5	c3
24.	d6	c2
25.	Rc5	Bf5
26.	Bd5 +	Kh8
27.	Bb3	b6
28.	Rc7	Rd8
29.	Bc2	Bh3
30.	Ra7	g6
31.	d7	Bd7
32.	Rb7	b5
33.	Be4	Be6
34.	Rb5	Rd1 +
35.	Kf2	Rd2 +

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

36. Ke3 Ra2
 37. h4 Ra7
 38. Kf4 Kg7
 39. h5 Rf7 +
 40. Ke3 Bc4
 41. Rg5 Rf6
 42. hg6 hg6
 43. Rg6 + Rg6
 44. Bg6 Kg6
 45. Draw Agreed.

15. Qe2 c6
 16. ab5 ab5
 17. Be3 0-0
 18. Ba7 Ra7
 19. Be6 + Kh8
 20. Ra7 Qa7
 21. f4 Ng6
 22. h4 Qa1 +
 23. Nd1 Re8
 24. f5 Ne5
 25. 0-0 Nc4
 26. c3 Qa7
 27. Kh2 h5
 28. Nf2 Ne3
 29. Re1 Ng4 +
 30. Ng4 Ng4 +
 31. Kg2 Qe7
 32. Ra1 Rb8
 33. Qd2 Nf6
 34. Qd3 c5
 35. Qf3 b4
 36. c4 Re8
 37. b3 Rd8
 38. Qe3 Re8
 39. Qg5 Kh7
 40. Ra2 Kh8
 41. Qg6 Qb7
 42. Bd5 Qe7
 43. Ra1 Qe5
 44. Ra7 Qb2 +
 45. Kh3 Nd5

46. Qe8 + and the Prestige's LCD's lit up, announcing checkmate after 46...Kh7; 47.Qg6 +, Kh8 (or Kg8); 48. Ra8 Checkmate.

The Prestige suffered through first-round jitters: its book module was not properly inserted; as a result the machine had to fend its own theoretical path after the second move. A strange machine-like opening resulted; 4... Bd6 misplaced the Bishop; most humans would play 9...cd4 instead of 9...e5; it is not clear why the machine played 10...Be5 instead of 10...Ne5 (as the Bishops are more-highly scored than the Knights the machine is usually more piously attached to its clergy.)

Although the computer's position seemed awkward until the 23rd move, it does not seem that White missed any obvious win. However, it seems that he could have maintained more pressure on Black's position if instead of 14.Nd5 he played 14.e5 h6; 15.ef6 hg5; 16.fg5. Also, on White's next turn, a stronger line would have been 15.e5 Rd5; 16.ef6. Subsequently, 26...Kh8 seemed like a less natural move than the centralizing 26... Kf8, which, however loses a Pawn to 27.BB7.

Over-all, though, in this game the Prestige showed its pluck: bereft in the theoretical sea it found its way to the haven of a clearly drawn ending.

ROUND 2

White: Fidelity Prestige

Black: David Moody, 2049

1. e4 e5
 2. Nc3 Nf6
 3. g3 Bc5
 4. Bg2 a6
 5. Nf3 d6
 6. d4 ed4
 7. Nd4 Bg4
 8. f3 Be6
 9. Ne6 fe6
 10. Bh3 Qe7
 11. Na4 Ba7
 12. Qd3 b5
 13. Nc3 Nc6
 14. a4 Ne5

An important game for the Prestige since it manages to best a candidate master in its premier tournament. The machine achieves a fine position out of the opening but then plays 8.f3 (instead of 8. Qd3) loosening its King-side. Then, unable to find the idea of 10. Qe2, followed by 11. Be3 and castling, Prestige scatters its minor pieces on its 10th and 11th turn. In a roughly equal position Black, provoked by the Knight on the rim, makes the weakening move 12...b5; the machine promptly takes aim at this target with 14.a4.

Then Black, who had ignored good opportunities to castle previously, gets his King out of the center at the wrong moment, allowing the Prestige to win a pawn because of the overload on Black's Queen. However, the position remains unclear because of the exposed position of the machine's King in the center. With several adroit defensive moves and a little bit of luck (Black should have played 24...Nf8 winning back the pawn with the

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

better position), the electronic wizard brings his monarch to relative safety on its 25th turn.

When Black needlessly abandons the a-file with 31... Qe7, the artificial chess-player coolly seizes it by 32. Ra1; then after some mysterious (grandmaster-like?) Queen moves it posts its Queen very nicely with 39.Qg5. The win would still have been a challenge to the cool calculator's capacities, but then its warm-blooded opponent, harried by lack of time for thought, errs with 44. Qb2 + (instead of 44. Re7) and now the Black King is defenseless.

ROUND 3

White: Fidelity Prestige

Black: Tim Radermacher, 1991

1.	e4	c5
2.	Nf3	d6
3.	d4	cd4
4.	Nd4	Nf6
5.	Nc3	g6
6.	f4	Bg7
7.	e5	de5
8.	fe5	Nd7
9.	e6	Ne5
10.	Bb5 +	Nbc6
11.	ef7 +	Kf7
12.	0-0 +	Bf6
13.	Nc6	bc6
14.	Qd8	Rd8
15.	Ba4	Kg7
16.	Bf4	Bf5
17.	Rae1	Nf7
18.	Bc6	Rac8
19.	Be4	Be4
20.	Re4	Rd4
21.	Re6	Rb4
22.	Bc1	Rc5
23.	Kh1	Ne5
24.	a3	Rb6
25.	Na4	Re6
26.	Nc5	Rc6
27.	b4	Nc4
28.	g4	Bd4
29.	Nb3	Be3
30.	Na5	Rc7
31.	Nc4	Bc1
32.	Rc1	Rc4
33.	g5	e5
34.	Rd1	Rc7
35.	c4	Kf7
36.	c5	Ke7
37.	Kg2	a5
38.	Rc1	ab4
39.	ab4	Kd7
40.	b5	Kc8
41.	b6	Rf7

42.	c6	Rf5
43.	Ra1	Rg5 +
44.	Kh1	Kb8
45.	Ra7	Rf5
46.	c7 +	Kc8
47.	Ra8 +	Kd7
48.	c8 (Q) +	Ke7
49.	Ra7 +	Kf6
50.	Qd8 +	Ke6
51.	Qd7 +	Resigns.

The Prestige shines in this game — probably its best performance of the tournament. The game proceeds 15 moves into the machine's book and it achieves a comfortable edge in the Levenfish Variation of the Dragon Sicilian: Black's pieces are disorganized and his pawns are disjointed.

Then, on his 16th turn Black blunders a pawn with Bf5, instead of 16... Bb7 or 16... Bd7. After gobbling up the pawn, the computer holds on to it by neutralizing the threat of Bc3 with its counter-attack on the e7-pawn. It also has no trouble coping with the tactical traps that Black keeps throwing its way, e.g. with 20...Rd4 Black is threatening 21...Rc3, winning material but the machine deftly side-steps this with 21. Re6.

With 24.a3 and 27. b4 the machine starts its pawn majority rolling. Then follows a tactical intermezzo, which results in a winning Rook and pawn ending for the Prestige. It transforms its advantage into a point flawlessly.

An impressive performance by the Fidelity Prestige—not only does it keep taut tactical control throughout, but its moves are woven neatly into a coherent strategic design.

ROUND 4

White: Peter Moscatelli, 2142

Black: Fidelity Prestige

1.	Nf3	c5
2.	g3	Nc6
3.	Bg2	g6
4.	0-0	Bg7
5.	d3	e5
6.	Nc3	Nge7
7.	a3	0-0
8.	Rb1	d5
9.	Bd2	a5
10.	Na4	b6
11.	c4	dc4
12.	dc4	Bg4
13.	h3	Bf5
14.	Rc1	h6
15.	Bc3	Qc7

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

16.	Nd2	Rfd8
17.	Qb3	Rab8
18.	Qa2	Nd4
19.	Rfe1	Bd7
20.	b3	Ba4
21.	ba4	Ne6
22.	Qc2	Kh7
23.	Rcd1	f5
24.	e3	e4
25.	Bg7	Ng7
26.	Nb1	Qe5
27.	Nc3	Ne6
28.	Qb3	Ng5
29.	Nd5	Nd5
30.	Rd5	Rd5
31.	cd5	Nf7
32.	Bf1	Qc7
33.	Rd1	Nd6
34.	h4	c4
35.	Qc3	Rc8
36.	h5	gh5
37.	Be2	Kg6
38.	Kg2	Qd7
39.	Bh5 +	Kg5
40.	Rh1	Qe7
41.	Rh4	Qf6
42.	Qc1	Qe5
43.	Qh1	Qd5
44.	Be8	Kf6
45.	Rh6 +	Ke7
46.	Bb5	Nb5
47.	ab5	Qb5
48.	Rh7 +	Ke6
49.	Qh6 +	Kd5
50.	Rf7	Rf8
51.	Qf8	Qa4
52.	Qd8 +	Ke5
53.	Re7 +	Kf6
54.	Qf8 +	Kg5
55.	Rg7 +	Kh5
56.	Qh8	Checkmate.

Prestige has the better position for most of this game against a strong candidate master, but loses the game because it does not know how to utilize its advantages, then becomes cavalier about the safety of its King, and finally succumbs to some sharp tactical shots by its opponent.

The machine plays the opening nicely; it is White that commits the first major inaccuracy by putting his Knight on the rim with 10. Na4. Then, the machine decides to give up its strong white-squared Bishop on its 20th turn to double White's a-pawns. Still, in the position after 25...Ng7 Black stands better because of its superior pawn structure, and because of the possibility of occupying the holes d3 and f3 in White's camp.

However, then the human player nurses his Knight toward the d5 hole in Black's camp, while the machine neglects the possibility of the maneuver Ne7-c6-e5 pointing the steed toward the weak spots in White's camp. But, even though White succeeds in creating a passed pawn on his 31st move, he does not confer any advantage because it can be readily blockaded by the Knight; in addition Black has at least as strong a passed pawn of his own on the c-file.

But then the machine misses several moves (e.g. 34... h5 blockading the King-side, or 36...Qg7 either displacing White's Queen or heading for an advantageous endgame, or finally 37...h4 38. gh Rg8 + 39 K any Qe7 and it is Black who will have a decisive attack) and allows White's pieces to encircle its King. Finally, with no good move on its 50th turn, Prestige lets out a painful yelp and offers up a Rook. The end is swift.

ROUND 5

White: Fidelity Prestige

Black: A. Unger

1.	e4	e5
2.	Nc3	Nc6
3.	Bc4	Bc5
4.	Qg4	g6
5.	Qf3	Qf6
6.	Nd5	Qf3
7.	Nf3	Bb6
8.	c3	d6
9.	d4	h6
10.	O-O	Bg4
11.	Be3	Bf3
12.	gf3	Nge7
13.	Nb6	ab6
14.	d5	Nd8
15.	f4	f6
16.	fe5	fe5
17.	f4	Nf7
18.	Bb5 +	Kf8
19.	fe5	de5
20.	Bc4	Nc8
21.	Rf6	Nd6
22.	Bd3	Kg7
23.	Rb1	Rhf8
24.	a4	Nh8
25.	Rf8	Rf8
26.	Rf1	Ra8
27.	b3	Nf7
28.	Kf2	Rh8
29.	Ke2	Ng5
30.	Bg5	hg5
31.	Rf2	Rh4
32.	Ke3	Rf4
33.	Ra2	g4

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

34.	Rf2	g5
35.	Rf1	Kg6
36.	b4	Kh5
37.	Rf2	Kh4
38.	c4	g3
39.	Rg2	gh2
40.	Rh2 +	Kg3
41.	Rh5	Rf3 +
42.	Kd2	Kg4
43.	Rh7	Rf7
44.	Rh1	Kf3
45.	Re1	Rf4
46.	Re3 +	Kg2
47.	c5	bc5
48.	bc5	Nf7
49.	a5	g4
50.	c6	bc6
51.	a6	Nd6
52.	Re2 +	Kh3
53.	dc8	g3
54.	Re1	g2
55.	a7	Rf8
56.	Ke3	Ra8
57.	Kf3	Ra7
58.	Rd1	Ra3
59.	Kf2	Kh2
60.	Ke2	g1(Q)
61.	Resigns	

Black plays an inferior variation against the Vienna Game, and booked-up Prestige achieves a comfortable edge in the opening. Soon afterwards the Two Bishops (vs. Two Knights) are added to White's arsenal. But then the machine does not take advantage of several opportunities to open up the position for the clergy, e.g. instead of the blocking 14.d5 stronger is the fluid 14.f4; rather than 20.Bc4, much more effective is 20.d6 cd6; 21. Bb6. so the Prestige does not understand the opening up of a pawn position to favor the Bishops; when attempts were made to incorporate this concept into the machine's play it was found that the necessary code was so lengthy that it impeded the machine's tactical analysis.

In the more simplified endgame resulting after the exchange on Move 30 White should immediately push its Queen-side pawns, aiming for a break at c5 or a5, eventually producing a passed pawn there. Instead of that Prestige's dilly-dallying (between moves 31 and 46 it makes 12 Rook moves — most of them unnecessary) allows the more purposeful human to carry out his plan of slowly advancing his pieces into White's territory, exchanging off the foremost g-pawn, and then nursing the remaining

g-pawn to victory. When Prestige finally achieves its breakthrough on the Queen-side and obtain's a passed a-pawn, it's too little and too late.

ROUND 6

White: W. Howell, 1845

Black: Fidelity Prestige

1.	e4	c5
2.	Nf3	Nc6
3.	d4	cd4
4.	Nd4	g6
5.	Nc3	Bg7
6.	Be3	Nf6
7.	Nc6	bc6
8.	e5	Nd5
9.	Nd5	cd5
10.	Qd5	Rb8
11.	0-0-0	Bb7
12.	Qd4	0-0
13.	Qd7	Qa5
14.	Qe7	Be5
15.	Bd4	Bd4
16.	Rd4	Qa2
17.	Qa3	Qa3
18.	ba3	Rfe8
19.	Kd2	Bc6
20.	Bc4	Bg2
21.	Re1	Re1
22.	Ke1	Kg7
23.	Rd7	Rb1 +
24.	Kd2	Rb7
25.	Rb7	Bb7
26.	Ke3	Kf6
27.	Kd4	g5
28.	Bd5	Bc8
29.	c4	Ke7
30.	Kc5	f6
31.	Kc6	g4
32.	Kc7	Bd7
33.	c5	Bf5
34.	c6	h5
35.	Kb8	Kd6
36.	Bg2	h4
37.	c7	Be6
38.	Bb7	f5
39.	Bc8	g3
40.	fg3	hg3
41.	hg3	Bc4
42.	Bf5	Ba6
43.	c8 (Q)	Bc8
44.	Bc8	Resigns.

A game which demonstrates two typical weaknesses of machine chess play:

- 1) the computer does not understand the idea of initiative and attack;
- 2) endgame concepts, even

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

those that are relatively simple for a human player, are not comprehensible to the machine.

Prestige plays a book pawn sacrifice in which Black's material minus is compensated for by the lead in development and the open lines available to its pieces. In the game Black seizes the advantage leading up to crucial position reached after White's 16.Rd4. But then the machine makes an error in an immediate grab of one of its sacrificed pawns, 16... Qa2, and then after 17. Qa3 it exchanges Queens, eliminating the possibility of further pressure on White's exposed King. Much better is 16...Rfe8, leading to the following possibilities:

A) 17. Qb4 Qa with a winning attack for Black;

B) 17. Qa3 Re1 +; 18. Rd1 Qg5 + winning;

C) 17. Qd6 Rbd8 winning;

D) 17. Qf6 (or 17.Qh4) Re1 +; 18. Rd1 Rd1 +; 19. Kd1 Qa2, and although White is still a pawn up it is doubtful that he will be able to organize his position in any way that would avoid the full fury of Black's pieces.

Having missed its chance for a win in the middle-game, the Prestige proceeds to misplay the drawable endgame. (after White gives back the pawn to complete his development). 23... Rb1 is a useless check driving the King toward the center, where it wants to go anyway. Later, Black throws away the game by not blockading White's passed c-pawn, and by not advancing his pawn majority on the King-side to produce its own passed pawn.

ROUND 7

White: L. Johansson, 1757

Black: Fidelity Prestige

1.	d4	Nf6
2.	c3	g6
3.	Bg5	Bg7
4.	Nd2	0-0
5.	e4	h6
6.	Bh4	g5
7.	Bg3	d5
8.	e5	Ne4
9.	Nf3	f5
10.	ef6 e.p.	ef6
11.	Bd3	g4
12.	Nh4	f5
13.	f3	Ng3
14.	hg3	Qd6
15.	f4	c5

16.	Nb3	c4
17.	Nc5	cd3
18.	Nd3	Re8 +
19.	Ne5	Nc6
20.	Ng6	Qg6
21.	Kd2	Ne5
22.	de5	Qb6
23.	Qc2	Qf2 +
24.	Kc1	Qg3
25.	Qd2	Be6
26.	b3	Kh7
27.	Rb1	a5
28.	b4	ab
29.	Rb4	Ra2
30.	Resigns	

Not a profound game, but an efficient performance by Prestige. In the twilight of his illustrious chess career Emmanuel Lasker was to have said, "I might be an old man, but if you put your hand in my mouth, I still know how to bite." Similarly in this game the Prestige, if it had the power of speech, could say, "I might not be very smart and the subtleties of positional play might escape me, but if you hang your pieces I know how to take them."

The game is decided by two piece-losing blunders by White: 16. Nb3 allows a pawn fork, and 20.Ng6 (apparently overlooking that the Knight on e5 is pinned) drops another piece. White's weak play fails to make an issue out of Black's early loosening of the King position. If White was a stronger player, it might have been otherwise.

ROUND 8

White: Fidelity Prestige

Black: K. Smith, 1863

1.	e4	e5
2.	Nc3	Nc6
3.	Bc4	Nf6
4.	d3	Bb4
5.	Bg5	h6
6.	Bf6	Qf6
7.	Ne2	Na5
8.	0-0	c6
9.	a3	Bc3
10.	Nc3	0-0
11.	Ba2	b5
12.	Qd2	Nb7
13.	f4	ef4
14.	Qf4	Qf4
15.	Rf4	d6
16.	Raf1	Be6
17.	d4	Ba2
18.	Na2	Rae8
19.	Nc3	a6

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

20.	d5	c5
21.	Kh1	Re7
22.	Kg1	Rfe8
23.	Rf3	f6
24.	Rf4	b4
25.	ab4	cb4
26.	Na2	a5
27.	c3	b3
28.	Nc1	Nc5
29.	c4	Re4
30.	g3	Rf4
31.	Rf4	Re1 +
32.	Rf1	Re4
33.	Rf4	a4
34.	Re4	Ne4
35.	Nd3	Kf7
36.	Kg2	Ke7
37.	Kg1	Kd7
38.	Kg2	Kc7
39.	Kg1	Kb6
40.	Kg2	Nd2
41.	c5 +	dc5
42.	d6	c4
43.	Nc5	a3
44.	ba3	c3
45.	Na4 +	Kc6
46.	Nc3	b2
47.	a4	b1(Q)
48.	Nb1	Nb1
49.	Kf3	Kd6
50.	Kf4	g6
51.	h4	Nc3
52.	a5	Nd5 +
53.	Ke4	f5 +
54.	Kd4	g5
55.	hg5	hg5
56.	Kc4	f4
57.	gf4	gf4
58.	Kd3	Kc6
59.	Ke4	Kb5
60.	Resigns.	

A couple of positional misjudgements ruined the Prestige in this game. Taking advantage of its opponent's opening inaccuracies, the machine entered the middle game with an advantage and the prospects of an attack on Black's King. But, then the Prestige inexplicably played 14. Qf4, allowing the exchange of Queens, instead of the (humanly) much more natural 14. Rf4.

The resulting endgame was equal, even though the computer enjoyed a slight space advantage. But, then it committed another positional horror — 20.d5. By this single stroke it injured its position in four respects: a) the e5-square was weakened; b) Black's Queen-side pawns were allowed to push on aggressively; c) the White Knight

could not make use of the d5-square; and d) the e4-pawn was weakened.

It was not long before the e4-pawn fell, and with it the game was gone. But the Prestige, bent on self-flagelation, extended the trauma before resigning after Black's 59th move.

ROUND 9

White: Tom Tingblad, 1752

Black: Fidelity Prestige

1.	e4	e6
2.	d4	d5
3.	Nc3	Bb4
4.	e5	c5
5.	a3	Bc3
6.	bc3	Ne7
7.	Nf3	Nd7
8.	h4	f6
9.	h5	0-0
10.	Nh4	fe5
11.	Bd3	cd4
12.	Bh7 +	Kh7
13.	h6	dc3
14.	hg7	kg7
15.	Qg4 +	Kf6
16.	Bg5 +	Kf7
17.	Qh5 +	Kg8
18.	Ng6	Nf6
19.	Bf6	Kf7
20.	Nf8 +	Kf6
21.	Qh8 +	Kf7
22.	Rh7 +	Ke8
23.	Ne6 +	Resigns

This game is a bizarre act from the drama of Man vs. Machine. Should White be lauded for his exploitation of the holes in the programmed chips, or should he be censored for the bad chess he displays? Probably praise is merited, because White does win.

The Winawer Variation of the French, set up in this game by Black, is not well-suited for machine play because it usually portends closed, strategically complex positions — not the machine's forte. Moreover, Prestige falls out of book early and, instead of the normal 7...N(8)c6, plays 7...Nd7 which hinders the development of the rest of Black's Queen-side and lessens his pressure on White's center.

White, apparently tailoring his strategy to the machine's perceived weaknesses, neglects his development in favor of an unwarranted advance by the h-pawn, and then pitches an important central pawn with 10.Nh4.

Prestige is now winning, but then it

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

neglects to play 11...e4, consolidating its position. Next move White assays the unsound piece sacrifice Bh7+. Now heavily up in material, but greedy for still more, the machine makes the decisive blunder 13...dc3 allowing White to play 14.hg7, stripping the King of all pawn protection and allowing the White Rook to enter the assault on the enemy monarch. White concludes his attack successfully. But, if the Prestige had found the simple (for a human player) move of 13...g6, nothing would have been left of White's unsound attack except for the bad breath of his material minus.

ROUND 10

White: Fidelity Prestige

Black: Mike Hall

1.	d4	Nf6
2.	Nf3	Nc6
3.	d5	Nb4
4.	Nc3	b6
5.	e4	Bb7
6.	a3	Na6
7.	e5	Ng4
8.	h3	Nh6
9.	Bd3	e6
10.	O-O	d6
11.	Bb5 +	Ke7
12.	de6	de5
13.	Qe2	Nc5
14.	Rd1	Qc8
15.	Rd7 +	Qd7
16.	ed7	Bf3
17.	Qe5 +	Ne6
18.	Bh6	f6
19.	Qf5	Nd4
20.	Re1 +	Kf7
21.	Bc4 +	Resigns

A game which shows the Prestige computer in the best light. After Black plays 2...Nc6 (possibly in an attempt to throw the machine out of its book), Prestige develops smoothly and establishes a powerful center. Black's next error, 10...d6, instead of 10... Be7, allows the powerful check, 11. Bb5+, which traps the King in the center, a victim for the full fury of the silicon wizard's pieces.

Noteworthy is White's 13. Qe2, declining to exchange Queens, so as to continue to have the strongest piece's participation in the attack. Computers have not always made the correct decision in such situation. At the game's conclusion the Black King is executed precisely and efficiently.

ROUND 11

White: Martha Petersen

Black: Fidelity Prestige

1.	c4	e5
2.	Nc3	Nc6
3.	d3	Nf6
4.	Nf3	Bb4
5.	Qc2	O-O
6.	a3	Bc5
7.	b4	Nd4
8.	Nd4	Bd4
9.	e3	Bc3
10.	Qc3	Re8
11.	Bb2	d5
12.	Be2	Bf5
13.	O-O	d4
14.	ed4	ed4
15.	Qd2	Qd6
16.	Bf3	Ng4
17.	Bg4	Bg4
18.	Rfe1	Kh8
19.	f3	Bf5
20.	Rad1	Rad8
21.	g4	Bd7
22.	Qf2	Ba4
23.	Re8 +	Re8
24.	Re1	Re1 +
25.	Qe1	Kg8
26.	c5	Qf4
27.	Qe4	Qe3 +
28.	Qe3	de3
29.	^r1	Bd1
30.	Kg2	Bc2
31.	d4	c6
32.	Bc1	e2
33.	Kf2	Bd3
34.	Bd2	Kf8
35.	f4	Ke7
36.	Ke3	Bc4
37.	f5	g6
38.	Kf4	gf5
39.	Kf5	Bd3 +
40.	Kf4	Ke6
41.	Ke3	Bb5
42.	Ke4	Bc4
43.	Be1	h6
44.	Bd2	f6
45.	h4	b6
46.	Be1	Bb5
47.	Bf2	Ba6

Draw Agreed

A fairly placid game whose outcome — a draw — seems merited by the play. Prestige is the first to commit an inaccuracy: it should play 6...Bc3 rather than the time-wasting 6...Bc5, after which it still has to give up that Bishop for the Knight, but under less-favorable circumstances. White returns the comple-

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

Source: Computer Chess Digest Annual - 1983

ment by allowing the opening of the e-file with 14.ed4 rather than 14. Qc2 with chances of nursing her two Bishops into a tangible advantage.

At its 18th turn, the Prestige makes a typical computer error: not knowing how to improve its position it makes a meaningless King move, only to move the King back on move 25. Then, White misses her chance to secure an advantage by temporarily excuding the Bishop, misplaced at a4, out of the game by 26.b5 (instead of 26.c5).

After the exchange of Queens, neither side has any serlous winning attempts. But, maybe the Prestige should be rewarded by more than the sound of one hand clapping for its performance because computers have misplayed even apparently more simple ones endings.

ROUND 12

White: M. Wangen, 1763

Black: Fidelity Prestige

1.	c4	e5
2.	Nc3	Nc6
3.	Nf3	Nf6
4.	d4	e4
5.	Nd2	Bb4
6.	e3	d6
7.	Be2	O-O
8.	O-O	Bf5
9.	Qb3	Re8
10.	h3	a5
11.	a4	Qd7
12.	Kh2	Kh8
13.	f3	ef3
14.	Nf3	Ne4
15.	Nh4	Bc3
16.	bc3	Ne7
17.	g4	Bg6
18.	Ng6 +	Ng6
19.	Bd3	c5
20.	Ra2	f6
21.	d5	Re5
22.	Rb2	Rb8
23.	Qc2	Rbe8
24.	Rb5	Qc7
25.	Rf5	R5e7
26.	Rf1	Kg8
27.	Qb2	Ng5
28.	Qb1	Ne5
29.	Be2	Ng6
30.	Kg3	Ne4 +
31.	Kh2	Nc3
32.	Qc2	Nb5
33.	ab5	Re5
34.	Bd3	Qf7
35.	Rf3	Kh8
36.	Kg3	b6

37.	h4	Re7
38.	Bf5	Ne5
39.	Be6	Qg6
40.	Bf5	Qh6
41.	e4	g5
42.	hg5	fg5
43.	Bb2	Qh1
44.	Rf2	Ra7
45.	Qd2	Rg7
46.	Qe3	Qg1 +
47.	Kh3	Qb1
48.	Qd2	Ree7
49.	Be6	Qh1 +
50.	Kg3	Qh4 +
51.	Kg2	Re6
52.	de6	Qg4 +
53.	Kh2	Qh4 +
54.	Kg2	Qe4 +
55.	Kg1	Qg4 +
56.	Kh2	Qh4 +
57.	Kg1	Qg3 +
58.	Kf1	Qh3 +
59.	Kg1	Qe6
60.	Rf8 +	Rg8
61.	Rg8 +	Kg8
62.	Qg5 +	Qg6
63.	Resigns	

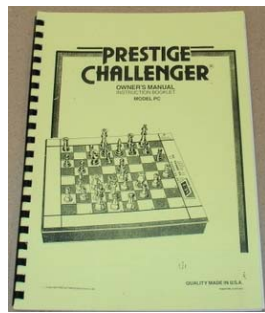
A game full of inaccuracies by both sides, but White commits the decisive mistakes, and the Prestige winds up on top. The machine is knocked out of its book early -- by White's 4.d4; nevertheless, it achieves a fine position. But then it neglects several opportunities to saddle White with doubled pawns and get rid of its misplaced Bishop by capturing B(b4)c3 until White virtually forces it to make that capture on move 15.

During the game the machine makes several unnecessary King moves and one strange Rook move (44... Ra7) demonstrating that there are times when it just does not know what to do.

White makes his game-losing error 30.Kg3, overlooking the Material-winning Knight fork. But then the machine allows the White Bishops to participate in the game powerfully. The Electronic Materialist is unable to see the key winning idea of an exchange sacrifice until it stumbles into it on move 51 by noticing within its lookahead range that it will harvest enough White pawns to assuage its mourning at the Rook's departure. When Black forces the Queen trade on move 62, White decides that he's seen enough, and declines to play out the hopeless ending.

Games Played by the Prestige Chess Challenger in the 1982 U. S. Open

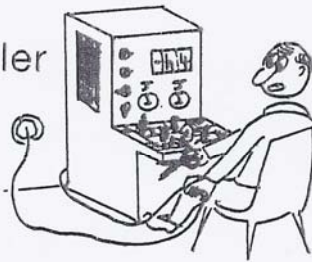
Source: Computer Chess Digest Annual - 1983



(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

Schachcomputer

Helmut Schöler

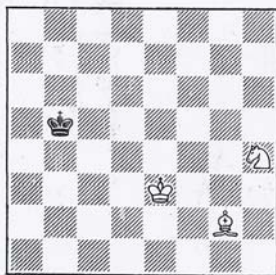


Endspieltest

Läufer und Springer gegen König; getestet wurden Mephisto ESB II mit dem ab September 1982 eingesetzten Modul, Capablanca S (Applied Concepts) und ELITE Challenger (Fidelity).

An der Mattführung Läufer und Springer gegen König scheitern die meisten Schach-Computer, die bisher auf dem Markt erschienen sind. Eine gezielte Untersuchung an den drei bisherigen Spitzengeräten verschiedener Firmen soll demonstrieren, wie weit es mit ihrem Können her ist.

Stellung A



Elite Champion Sensory Challenger Stufe 6

1. Kd4 Kb4 2. Sf5? (Kd5!) Kb3 3. Ld5† Kc24. Se3† Kb25. Kc4 Ka3 6. Kc3 Ka47. Lc6† Ka38. Sc4† Ka2 9. Le4 Ka1 10. Kc2 Ka2 11. Lf5 Ka1 12. Kc1 Ka2 13. Lc2 Ka1 14. Sd6 Ka2 15. Sb5 Ka1 16. Le4 Ka2 17. Kc2 Ka1 18. Lc6 Ka2 19. Lf3 Ka1 20. Kc1 Ka2 21. Ld1 Ka1 22. Lg4 Ka2 23. Kc2 Ka1 24. Lf5 Ka2 25. Ld3 Ka1 26. Kc1 Ka2 27. Lc4† Ka1; remis. Insgesamt 75 Minuten.

ELITE Challenger versteht es nicht, den König ins andere Eck zu treiben! Er ist sogar der teuerste Computer!

MGS III mit Capablanca-S-Endspielmodul Stufe 8 BEST

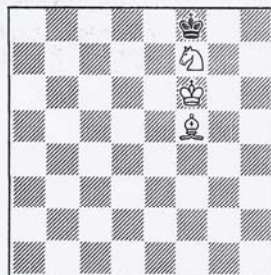
1. Kd4 Kb4 2. Ld5 Ka3 3. Kc3 Ka4 4. Sf5 Ka3 5. Sd4 Ka4 6. Lb3† Ka5 7. Kc4 Kb6 8. La4 Kc7 9. Kc5 Kd8 10. Kd6 Kc8 11. Lc6 Kd8 12. Se6† Kc8 13. Le4 Kb8 14. Sc5 Kc8 15. Sb7! Kb8 16. Kc6! Kc8 17. Ld3 Schneller gewann 17. Lf5† Kb8 18. Kb6 Ka8 19. Sc5 Kb8 20. Sa6† Ka8 21. Le4#. 17. — Kb8 18. Kb6 Kc8 19. Lf5† Kb8 20. Lg4 Ka8 21. Sc5 á tempo, sagte „Mate in two“ an. 21. — Kb8 22. Sa6† „Mate in one“ 22. — Ka8 23. Lf3 matt! Gut!

Mephisto ESB II Stufe 6 C

1. Kd4 Kb4 2. Ld5! Ka3 3. Kc3 Ka4 4. Lc4 Ka3 5. Sf5 Ka4 6. Sd6 Ka3 7. Sb5† Ka4 8. Ld3 Ka5 9. Kc4 Ka4 10. Lc2† Ka5 11. Kc5 Ka6 12. Ld1 ?!; 12. Sd6! gewann schneller! 12. — Kb7 13. Lg4 Ka6 14. Sd6 Ka5 15. Sc4† Ka6 16. Ld1#. 16. Lc8† Ka7 17. Sd6 Ka8 Auf 17. — Kb8 spielt Mephisto binnen einer Minute (!) 18. Kb6! mit Mattansage: 18. — Ka8 19. Kc7 Ka7 20. Sb5† Ka8 21. Lb7#!! 18. Sb5 Kb8 19. La6! Ka8 20. Kb6! á tempo gespielt mit Mattansage — großartig! 20. — Kb8 21. Sa7 Ab hier alles á tempo gespielt! 21. — Ka8 22. Lb7† Kb8 23. Sc6#. Zeitverbrauch insgesamt 55 Minuten.

Von den drei getesteten Geräten gefiel mir das forcierte Spiel von Mephisto ESB II am besten! Daß er das billigste dieser drei Testgeräte ist, sei nur nebenbei bemerkt.

Im zweiten Test stellte ich eine „klassische Stellung“ auf:



Elite Champion Sensory Challenger Stufe 6

1. Ld7? Die falsche Seite! Richtig war 1. Lh7! 1. — Kg8 2. Sh6† Kh8 3. Kf7 Kh7 4. Sg4 Kh8 5. Kf8 Kh7 6. Lf5† Kh8 7. Le6 Kh7 8. Kf7 Kh8 9. Ld5 Kh7 10. Lf3 Kh8 11. Kf8

Matt des Monats

bearbeitet von Mathias Kribben, Kelkheim/Ts.

Wenn Ihnen im Januar ein außergewöhnliches und originelles Matt gelingt — oder schon gelungen ist — können Sie es bis zum Ende des Monats einsenden an den SCHACH-ECHO-Verlag, 6239 Eppstein 3.

Wir werden jeweils vier Diagramme veröffentlichen und unseren Lesern zur Wahl stellen.

Die Leser des SCHACH-ECHO entscheiden, welches Diagramm

Matt des Monats

wird.



Dieses Muster zeigt eine Stellung vor der entscheidenden Kombination. Wie bei einer Hängepartie geben Sie uns die Stellung an. Das Diagramm erstellen wir.

- | | |
|----------|------|
| 1. Tb7:† | Kb7: |
| 2. Ta7:† | Sa7: |
| 3. Db6† | Ka8 |
| 4. Sc7# | |

Die Lösung geben Sie dann wie nebenstehend an.

Jeder Leser kann dabei seine Stimme für eines der vorgestellten Diagramme abgeben. Unter den Einsendern der Mattstellung mit den meisten Stimmen werden Schachbücher im Wert von DM 100,— verlost.

Das Matt des Monats wird mit dem Portrait des Einsenders im SCHACH-ECHO vorgestellt!

MGS III mit Capablanca-S-Modul Stufe 8 BEST

1. Lc2? Richtig 1. Lh7!, wie Mephisto zog! 1. — Kg8 2. Lf5 Kf8 3. Ld3 Kg8 4. Lb1 Kf8 5. Lf5 Kg8 6. Lh3(?) Kf8 7. Sh6(?) Ke8 8. Sg8 Kf8 9. Le6 Ke8 10. Se7 Kd8 11. Sd5 Ke8 12. Lh3 Kf8 13. Se7 Ke8 14. Sg6 Kd8 15. Se5 Kc7 16. Ke6 Kb6 17. Kd5 Kc7 18. Sc6 Kb6 19. Lg4 Kb5 20. Ld1 Kb6 21. Kd6 Kb5 22. Lb3 Kb6 23. Lc4 Kb7 24. Ld3 Kb6 25. Lf1 Kb7 26. Le2 Kb6 27. Ld3 Kb7 28. Lb5 Kb6 29. Le2 Kb7 30. Ld1 Kb6 31. Sd4 Kb7 32. Kc5 Kc7 33. La4 Kb7 34. Lc6† Kc7 35. Se6† Kb8 36. Kb6 Kc8 37. La4 Kb8 38. Ld7 Sagt „Mate in three“ an! 38. — Ka8 39. Sc5 á tempo „Mate in two“. 39. — Kb8 40. Sa6† „Mate in one“. 40. — Ka8 41. Lc6#. Gesamtspielzeit für Weiß 67 Minuten. Gerade noch geschafft, denn neun Züge später wäre es remis gewesen (50-Züge-Regel!). Das Capablanca-S-Modul war nicht so stark wie (von mir) erwartet!

Mephisto ESB II Stufe 6 C

1. Lh7! Ke8 2. Se5! Kd8 3. Ke6! Kc7 4. Sd7! Kc6 5. Ld3! Kc7 6. Lb5 Oder Le4. 6. — Kd8 7. Kd6 Ke8 8. Lc4 Kd8 Damit ist die Ausgangsstellung erreicht, jedoch um zwei Reihen nach links verschoben — in Richtung „Mattecke“! 9. Lf7! Kc8 10. Sc5! Bisher perfekt! 10. — Kd8 11. Se6†?! Besser 11. Sb7†! Ab hier „künstelt“ Mephisto etwas! 11. — Kc8 12. Le8 Kb7 13. Kc5 Ka7 14. Lc6 Ka6 15. Sd4 Ka7 16. Ld7 Kb7 17. Sb5 Ka6 18. Sd6 Ka5 19. Sc4† Ka6 20. Lc6 Ka7 21. Kd6 Ka6 22. Kc7 Blitzartig, und sagt Matt an; Stellungswert FF00. 22. — Ka7 23. Lb5 Ka8 24. Sd6 Ka7 25. Sc8† Ka8 26. Lc6#. Gesamtspielzeit für Weiß 52 Minuten. Sehr gefällig, wieder am besten!

Spätestens hier wird deutlich, daß die teuersten Schachprogramme nicht immer am besten sein müssen — in gewissen Spielsituationen! Mephisto geradezu meisterhaft!

Der Sensory 9 reagiert ebenso (falsch) wie ELITE Challenger und erreicht nur Remis! Sogar das Spitzenmodell von Fidelity, Prestige Challenger, vermag nicht, mit diesen beiden Leichtfiguren mattzusetzen!

Helmut Schöler: Mattführung mit Läufer und Springer
(Quelle: Schach-Echo - Januar 1983)

ROCHADE

D 7818 E

SCHACHZEITSCHRIFT + PRESSESPIEGEL FÜR DEN DEUTSCHEN SPRACHRAUM

Hans-Peter Ketterling:

Mattführung mit Läufer und Springer??

Kürzlich hat Helmut Schöler im Schach-Echo einen interessanten Endspieltest gebracht, bei dem es um die Mattführung mit Läufer und Springer ging und die Quintessenz seiner Ergebnisse in der ROCHADE Nr. 225 (4/83) wiederholt. Einige Anmerkungen hierzu werden das Bild jedoch etwas trüben.

Die meisten Schachcomputer und Moduln haben von diesem Endspiel keine Ahnung, einige jedoch verfügen über Grundkenntnisse, die es ihnen gestatten zu gewinnen, wenn der Verteidiger sich kleine Ungenauigkeiten zuschulden kommen läßt. Am schnellsten gewinnt man Klarheit aus folgender klassischer Stellung, die bei optimalem Spiel in rund zwanzig Zügen gewonnen ist: wKf6, wLf5, wSf7 und sKf8. Schwarz hat zwei Pläne zur Verfügung, nämlich sich auf h8 oder den Nachbarfeldern zu halten, wo das Matt vermeidbar ist, oder aber dem Weißen schleunigst über das Gebiet um a8, der Mattecke, davonzulaufen und nach a1 zu streben. Die etwas „schlaueren“ Computer beherrschen den ersten Fall meist recht gut, die zweite Möglichkeit macht jedoch allen (!) Computern erhebliche Schwierigkeiten. Ich kann für jeden starken Computer mindestens ein in Turniereinstellung gespieltes Beispiel mit remis infolge Überschreitens der 50-Züge-Grenze vorweisen, die diesbezüglichen, Beispiele sollen jedoch niemanden langweilen. Zu den einzelnen Geräten, die für diese Untersuchung überhaupt infrage kommen, folgen noch einige Anmerkungen:

CCs Elite: Er ist der teuerste der besprochenen Computer, der inzwischen herausgekommene CCas PRESTIGE ist jedoch noch teurer, aber beide kennen diese Mattführung nicht.

CC sensory 9: Er beherrscht diese Mattführung nicht, aber er „weiß“ das und bietet freiwillig remis an, leider auch in Stellungen, die kurzzeitig matt sind! (Vgl.ROCHADE Nr. 219).

CC Mark V: Der CC MARK V kennt die Gewinnführung, es ist schwer, aber nicht unmöglich, ihm zu entkommen.

CAPABLANCA: Das Endspiel-Modul hat keine

Spezialkenntnisse dieser Mattführung, man hält relativ leicht remis.

CAPABLANCA-S: Spielt nicht optimal, aber man kann sich manchmal über die 50-Züge-Grenze retten.

STEINITZ: Man kann remis halten, darf aber nicht zu unvorsichtig werden.

CONCHESS (Escorter, Ambassador und Monarch): Auch dieses Programm kennt diese Mattführung nicht.

SAVANT: Dieses Gerät hat keine Kenntnisse dieser Mattführung.

SAVANT II, SAVANT Royale und ROBOT: Auch diese neueren SAVANT-Abkömmlinge haben keine Ahnung von der Mattführung mit Läufer und Springer.

MEPHISTO II: Er ist gegen gute Verteidigung machtlos, das gilt für die langsamere als auch für die schnellere Version.

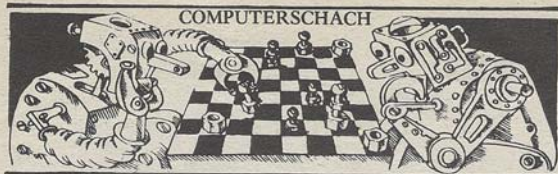
MEPHISTO ESB II: Die älteren Ausführungen verhalten sich wie MEPHISTO II, etwa ab September 1982 kam eine verbesserte Ausführung zur Auslieferung, die gute Kenntnisse dieser Mattführung hat, sie jedoch nicht lückenlos beherrscht. Die obengenannte Stellung kann man durchaus über die 50-Züge-Grenze schleppen, es ist allerdings sehr genaues Spiel erforderlich. Die Ergebnisse von Herrn Schöler lassen ein etwas ungenaues Bild entstehen. Korrekt gesagt, weiß MEPHISTO ESB IIb (IIb ist meine persönliche Abkürzung für diese Gerätevariante) in dieser Mattführung, was zu tun ist, er tut es aber nicht immer ganz optimal.

Vielleicht ist noch hinzuzufügen, daß diese Ergebnisse größtenteils auch dem DM-Test vom November 1982 und der ROCHADE Nr.216 bis Nr. 219 vom Juli bis Oktober 1982 entnommen werden können.

Es soll nicht unerwähnt bleiben, daß die Bedeutung dieses Endspieles in der Praxis sehr gering ist, ihre Beherrschung ist jedoch der Traum jeden Anfängers und viele durchschnittliche Spieler haben einige Probleme, wenn man sie damit überrascht. Für die Beurteilung von Computern ist diese Mattführung sicher ebenfalls von untergeordneter Bedeutung.

Hans-Peter Ketterling: Mattführung mit Läufer und Springer??

Quelle: Rochade - Mai 1983



Zehn klassische Studien in Untersuchungshaft beim CHESS CHALLENGER as PRESTIGE von Friedrich Wolfenter

Im Februar 1981 erschien ein Artikel des Studienkomponisten A. John Roycroft (London) in der englischen Zeitschrift EG (Abkürzung für End Game), welcher sich mit dem Lösen von 10 klassischen Endspiel-Studien mittels des Schachcomputers SARGON MGS 2.5 befaßte. Ich verweise auf Heft Nr. 222 der ROCHADE vom Januar 1983, in welchem das Ergebnis und die Methode dieses Tests beschrieben wird.

Seit dem Erscheinen dieses Artikels sind etwas mehr als zwei Jahre vergangen. Es kamen neue und leistungsfähigere Geräte auf den Markt, und die Frage lautet: Wurden Fortschritte im Vergleich zu Sargon 2.5 gemacht? Um eine Antwort auf dies Frage zu bekommen, untersuchte ich diese 10 Studien nach der "Methode Roycroft" mit dem CHESS CHALLENGER as PRESTIGE, einen der derzeit stärksten auf dem Markt befindlichen Schachcomputer.

Wenn der zeitliche Unterschied auch nur zwei Jahre beträgt - im Vergleich für die weitere Entwicklung eine geringe Zeitspanne - so muß ich heute die gleichen Worte wie John Roycroft gebrauchen: PRESTIGE war beeindruckend!

Zunächst das Ergebnis der Untersuchung anhand einer Tabelle:

Studie Nr.	Anzahl Züge	Sargon 2.5		Prestige Challenger			
		S2	S3	A2	A4	A6	A8
1	5	3	4	3	5	5	5
2	5	0	0	3	3	3	4
3	7	4	5	7	6	7	7
4	13	4	9	12	12	13	13
5	8	3	5	8	8	8	8
6	12	5	7	11	12	12	12
7	11	8	9	10	11	11	11
8	10	8	9	8	9	9	9
9	10	5	6	8	8	7	7
10	10	6	7	10	10	10	10
10	91	46	61	80	84	85	86
	100%	50,6%	67,0%	87,9%	92,3%	93,4%	94,5%

Anmerkungen und Hinweise zur Tabelle:

Die Spalte 2 gibt jeweils die Anzahl der Züge an, die vom Computer untersucht werden mußten. Die nachfolgenden Spalten zeigen die Anzahl der in der jeweiligen Spielstufe richtig gefundenden Züge an. Unterstrichene Zahlen bedeuten: Der Computer hat alle Züge richtig angezeigt.

Bei der Studie Nr. 5 waren 8 Züge vom Computer zu untersuchen, was einer Gesamtzügezahl von 91 Zügen entspricht und nicht 92, wie J. Roycroft in seinem Artikel angab und in den Bericht von Heft Nr. 222, Januar 1983, übernommen wurde.

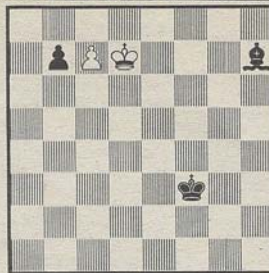
Durchschnittliche Rechenzeiten pro Zug: (bei Sargon 2.5) Stufe S2 ca. 30 Sek., Stufe S3 ca. 1 Minute (bei Prestige Challenger) Stufe A2 ca. 15 Sek., Stufe A4 ca. 1 Minute, Stufe A6 ca. 3 Minuten, Stufe A8 ca. 6 Minuten.

Einen direkten Vergleich der beiden Geräte erlauben also nur die Stufen S3 bzw. A4. Das bedeutet, daß Sargon 2.5 von insgesamt 91 Zügen 61 richtig angab, was 67,0 % entspricht, während Prestige Challenger in der entsprechenden Spielstufe 84 Züge richtig errechnete, was einer Quote von immerhin 92,3 % entspricht. Noch deutlicher fällt der Unterschied in den niederen Spielstufen aus. Hier erreichte Prestige sogar noch 87,9 % in Stufe A2 (ca. 15 Sek. pro Zug) gegenüber 50,6 % von Sargon in Stufe S2 (ca. 30 Sek. pro Zug).

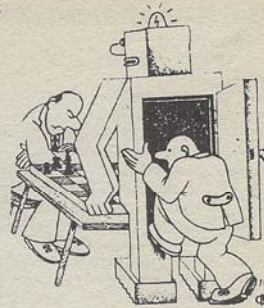
Sargon konnte nicht ein einziges Mal alle Züge einer Studie richtig angeben, Prestige dagegen hatte bei der Hälfte der Studien ein hundertprozentiges Ergebnis bei Stufe A4. In der Turnierstufe A6 löste er sogar 7 Probleme ohne eine einzige Fehlanzeige. Das läßt auf eine sehr schnelle Rechenzeit und dadurch relativ große Rechentiefe schließen. Hinzu kommen noch andere Faktoren: Prestige Challenger beherrscht z.B. im Gegensatz zu Sargon die Unterverwandlung, was in einem der 10 untersuchten Endspiele ebenfalls eine Rolle spielte.

Überhaupt, bei Prestige Challenger gab es keine Katastrophe wie bei Sargon, wo das Gerät bei der Studie Nr. 2 nicht einen einzigen Zug richtig errechnen konnte. Das schlechteste Ergebnis erzielte Prestige bei eben dieser weltberühmten Studie von A.u.K.Sarychev aus dem Jahre 1928, die wir uns doch einmal näher betrachten wollen:

Studie Nr. 2 A.u.K. Sarychev 1928



Remis



Die Hauptvariante lautet: 1. Kc8!! b5 2. Kd7 b4 3. Kd6 Lf5 4. Ke5 L- 5. Kd4. Der Schlüsselzug ist bar jeder Logik: Entfernung vom gegnerischen Freibauern und Verstellung des eigenen Umwandlungsfeldes. Man muß diese Studie ein paar Mal durchspielen, um den paradoxen 1. Zug zu verstehen. Ein wunderbares Lehrendspiel - aber zu schwer für jede Schachmaschine der jetzigen Generation. Sie kann den 1. Zug nicht finden, da er jenseits ihres Horizonts in der wahren Bedeutung des Wortes liegt. Der Beweis wird für den Computer zu spät geliefert, daß 1.Kc8 zum Erfolg führt. Seine Rechentiefe reicht einfach nicht aus.

Ich machte den Versuch, stellte Prestige Challenger auf unendliche Suche ein und ließ ihn 7 Stunden und 15 Minuten den 1. Zug suchen, wobei er eine Rechentiefe von 13 Halbzügen erreichte. Aber auch diese 13 Züge waren viel zu wenig, damit er erkennen konnte, daß der schwarze Bauer über Umwegen doch noch eingeholt werden kann und somit ein Remis gegeben ist. Beim Abbruch des Tests zeigte er mir als besten 1. Zug Kd6 an. Das genaue Ergebnis des Tests dieser Studie sei hier tabellarisch wiedergegeben. Die Zahlen in den Klammern geben die Rechentiefe in Halbzügen an.

Lösung	Sargon 2.5						Prestige Challenger			
	S2	S3	S4	S5	S6	A2	A4	A6	A8	
1. Kc8 b5	Kd8	c8d	1	1	c8d	Kd8(6)	Kd8(7)	c8d(8)	Ke6(9)	
2. Kd7 b4	Kd8	Kd8	Kd8	Kb7	Kb7	Kd8(6)	Kd8(7)	Kd8(8)	2(8)	
3. Kd6 Lf5	c8d	c8d	Ke8	c8d	Kd8	3(6)	3(7)	3(8)	3(8)	
4. Ke5 L-	Ke7	Kd5	Ke7	Ke7	Ke7	4(6)	4(7)	4(8)	4(8)	
5. Kd4	Kf6	Kd5	Kd5	5	5	5(6)	5(6)	5(6)	5(6)	

Durchschnittliche Rechenzeit pro Zug:

S2=30 Sek., S3=1 Min., S4=3 Min., S5=30 Min., S6=3 Std., A2=15 Sek., A4=1 Min., A6=3 Min., A8=6 Min.,

Auffallend, wenn man die Tabelle betrachtet, daß Sargon in den Stufen S4 und S5 den 1. Zug richtig angab, in der nächst höheren Stufe aber wieder verwarf. Ein untrügliches Zeichen dafür, daß der richtig gefundene Zug nicht infolge weitreichender Berechnung zustande kam. Das wäre auch nicht möglich gewesen. Daß Sargon den Zug fand, liegt eher darin begründet, daß das Programm aufgrund der sehr flachen Rechentiefe der beiden betreffenden Stufen den Ernst der Lage nicht erkannte und zunächst versuchte, den Freibauern von hinten anzugreifen, da dies von vorn bzw. von der Seite nicht möglich war.

So gut das Ergebnis dieser Untersuchung auch ausgefallen ist und einen Beweis von der Leistungsfähigkeit und Spielstärke der heutigen Schachcomputer erbracht hat: Über das eigentliche positionelle und strategische Verständnis sagt der Test nicht viel aus, da alle Endspiel-Varianten, sind sie auch noch so lang und verschlungen, mit Hilfe einer exakten Vorausberechnung erfaßt werden können. Alle Abspiele laufen letzten Endes auf irgendeinen materiellen Verlust oder auf eine Matt-, Patt-, Remisstellung hinaus - und diese Gegebenheiten sind für den Computer nach einem Bewertungssystem abschätzbar.

Natürlich sind Verbesserungen der Geräte im Hinblick auf Spielstärke und Spielkomfort möglich und werden auch angestrebt, sodaß sich eines Tages ein nahezu hundertprozentiges Ergebnis erzielen läßt, ein Ziel, das jeder Computerhersteller vor Augen hat, z.B. mit größeren Speichern, noch kürzeren Rechenzeiten und damit größerer Rechentiefe, neu zu erwartenden Modulen oder noch besseren Programmen. Das Ziel ist nicht mehr allzu fern. Dann werden fast alle Schachaufgaben gelöst werden können. Trotzdem: Kreativität und Intuition, welche die hohe Schule und große Kunst des Schachspiels ausmachen, bleiben vorerst den Menschen überlassen.



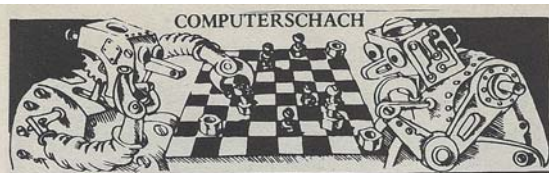
**Manfred Mädler
Schachverlag und -bedarf**

4000 Düsseldorf 30 Telefon (02 11) 45 31 85
Niederrheinstraße 106 Anrufbeantworter

Sie erhalten bei uns alle gängigen Schachcomputer-Modelle zu äußerst kalkulierten Preisen. Seit Anfang an sind wir dabei, wenn es um Kundendienst und Verkauf bei Schachcomputern geht. Ständig Computerteste.

EUROPA-ROCHADE

Zehn klassische Studien in Untersuchungshaft beim Chess Challenger Prestige
Quelle: Rochade - Mai 1983



**Friedrich Wolfenter (Stuttgart):
CHESS CHALLENGER as PRESTIGE**

und das Bratko-Kopec Experiment (Teiluntersuchung)
Nachdem in Heft Nr. 226 vom Mai 1983 die Leistungsfähigkeit des PRESTIGE CHALLENGER anhand von zehn klassischen Endspielstudien nach der 'Methode Roycroft' untersucht wurde, soll der heutige Beitrag über seine Fähigkeiten im taktischen und positionellen Bereich des Mittelspiels Aufschluß geben, wozu sich das 'Bratko-Kopec Experiment' gut eignet

Beschreibung des Tests:
Das Experiment unterscheidet zwei grundsätzliche Typen von Schachzügen:

1. Taktische Züge, bei welchen mangelndes Schachwissen mittels exakter Vorausberechnung kompensiert werden kann
2. positionelle Züge, bei welchen mangelndes Schachwissen nicht kompensiert werden kann.

Zur Untersuchung werden dem Computer insgesamt 24 ausgesuchte z.T. sehr schwierige Mittelspielstellungen eingegeben, die bereits eingehend von Großmeistern analysiert wurden. Zwölf Positionen sind mit einem mehr oder weniger taktischen Zug zu lösen, während bei der anderen Hälfte der Partiestellungen ein positioneller Zug der richtige ist und zu einer Stellungsverbesserung oder zu direktem Vorteil führt.

Bei den ausgewählten positionellen Teststellungen ist es immer ein Bauernvorstoß mit Hebelwirkung, wie das Beispiel Nr. 2 zeigt. In jedem Falle gilt es für den Computer, den besten Zug bei einer Bedenkzeit von 2 Minuten zu finden, wobei ihm jeweils vier Versuche zur Verfügung stehen, den sog. Bestzug zu finden.

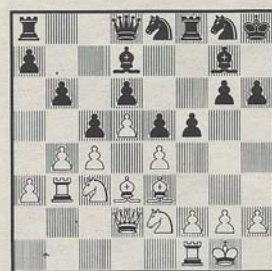
Die Bewertung sieht folgendermaßen aus:
1,00 Punkte gibt es für den besten Zug, wenn er auf Anhieb gefunden wurde, 0,50 Punkte für den Bestzug, wenn er als 2. Zug ausgewählt wurde (Alternativzug), 0,33 Punkte als Zug der 3. Wahl, 0,25 Punkte als Zug der 4. Wahl. Die beiden nachfolgenden Beispiele sollen dies verdeutlichen:

A Suche des taktischen Bestzugs



Partie Euwe - Keres
Hier wurde der Bestzug 1. ...Txe4 vom Computer bei einer Rechentiefe von 6 Halbzügen und einer eingestellten Rechenzeit von 2 Minuten auf Anhieb gefunden (1 Punkt). Eine Bauerngabel! Nach 1. ...Txe4 2. Txe4 d5! folgte 3. Dxa6 dxe4 4. Le3 Dg4! und Keres setzte seinen Positionsvorteil im Zentrum in einen gewonnenen Angriff auf den Königslügel um.

B Suche des positionellen Bestzugs



Partie Szabo - Ivkov
1.fel! ist in dieser Stellung der angebrachte 'Hebelzug' da es für Weiß leichter ist, mit seinen Figuren das Übergewicht im Zentrum zu behalten. Prestige Challenger erkannte die Situation wohl richtig, gab jedoch den Bestzug erst bei der 2. Suche an, nachdem er ihn bereits im Visier hatte, dann allerdings wieder verwarf, um 1. exf5 anzuzeigen (0,50 Punkte).
Das Ergebnis des Tests veranschaulicht untenstehende Tabelle:

	Anzahl der Teststellung	Bestzug bei der 1.Suche gefunden	Bestzug bei der 2.Suche gefunden	Bestzug bei der 3.Suche gefunden	Bestzug bei der 4.Suche gefunden	insges. gefunden	nicht gefunden	Pkte.
Takt-Züge	12	5	1	2	—	8	4	6.17
Pos.-zus.	12	3	3	1	—	7	5	4.83
	24	8	4	3	—	15	9	11.00

Wie man sieht, bedeutet das einen Überhang von 6.17 zu 4.83 Punkten zugunsten der gefundenen taktischen Bestzüge, was nicht verwundert, sind es doch gerade die besonderen Fähigkeiten im taktischen Bereich, die den Schachcomputer aufgrund der exakten Vorausberechnung auszeichnen. Insgesamt betrachtet ist das Ergebnis auf den ersten Blick nicht gerade ermutigend. Doch es muß gesagt werden, daß es sich bei den 24 Testaufgaben z.T. um sehr schwierige Positionen handelt, deren Stellungsbeurteilung selbst einem Großmeister bei der ihm zur Verfügung stehenden Zeit von nur 2 Minuten Kopfzerbrechen bereitet hätte. Und es fragt sich im einen oder anderen Fall, ob der angegebene Zug tatsächlich der beste Zug ist und ob das elektronische Schachgehirn nicht doch mehr sah.
Die nachfolgende Liste zeigt, wie sich der CHALLENGER as PRESTIGE in die Reihe der anderen Computer einordnet, mit denen der Test von D. Kopec und I. Bratko durchgeführt wurde.

Programm	Pkte.	T	P	12(T-P)/S
1.Chess Challenger '10'	1	1	0	+ 12.00
2.Chess Challenger '7'	5	2	3	- 2.40
3.Sensory Chess Challenger	5	3	2	+ 2.40
4.Sargon 2.5	5	2	3	- 2.40
5.AWIT	5	4	1	+ 7.20
6. OSTRICH 81	6	4	2	+ 4.00
7.CHAOS	6	5	1	+ 8.00
8.Chess Champion MK V (Exp.)	6.83	5	1.83	+ 5.56
9.Morphy Encore	9.33	6	3.33	+ 3.43
10.PRESTIGE CHALLENGER	1.00	6.17	4.83	+ 1.45
11.BCP	13	10	3	+ 6.46
12.DUCHESS	16.50	10.50	6	+ 4.38
13.BELLE	18.25	11	7.25	+ 2.46

T = Taktische Züge; P = Positionelle Züge

Quellennachweis: Kopec D. and Bratko I.: THE BRATKO-KOPEC EXPERIMENT: A COMPARISON OF HUMAN AND COMPUTER PERFORMANCE IN CHESS in: ADVANCES IN COMPUTER CHESS 3, edited by M.R.B. Clarke Pergamon Press 1982

**Schachcomputer in der Praxis
von H.-P. Ketterling**

Der Berliner SK Tempelhof hat seit dem ersten Erscheinen von Mikroschachrechnern in Deutschland, das war im Herbst 1977 auf der Berliner Funkausstellung, regelmäßig Schachcomputer bei den verschiedensten Veranstaltungen mitlaufen lassen. Es handelte sich immer um die zum jeweiligen Zeitpunkt interessantesten und spielstärksten Geräte, die sich dem Vergleich mit menschlichen Spielern unter Turnierbedingungen stellen mußten. Nachdem inzwischen ein halbes Dutzend Jahre ins Land gegangen sind und die Schachcomputer sich inzwischen beachtlich gemauert haben, sollen die gewonnenen Ergebnisse einmal zusammengestellt werden.

Zunächst werden die in normalen Klubturnieren, die mit durchschnittlich etwa 50 Teilnehmern in vier Klassen mit einer Bedenkzeit von 2 h für 40 Züge ausgetragen wurden, gewonnenen Resultate dargeboten:

Saison	Computer	Klasse	Ergebnis	Platz
78/79+	CC 10 A ++	4	4 aus 11 ↑	25. bis 29. von 32
79/80	CC VOICE	3	2 aus 14	14. von 15
80/81	SARGON 2,5 MGS	3	5,5 aus 13	41. von 63
81/82	CC s CHAMPION	3	6 aus 11	5 von 12
82/83	CC sens. 9/CB 16	3	5,5 aus 11	24. bis 28. von 48

+ Schweizer System ; ++ Aufgrund v. Endspielschwächen nach 40 Zügen bzw. 4 h abgeschätzt, falls die Partien nicht vorher beendet wurden. ↑Aufstieg.

Während man vom CC 10 A nicht mehr erwarten konnte, immerhin ist er aufgestiegen, hat der CC VOICE ein Jahr später doch etwas enttäuscht. SARGON 2,5 MGS dürfte gemäß seiner Leistung abgeschnitten haben, während CC s CHAMPION in der vorigen und CC sensory 9 mit CB 16 in der letzten Saison nur ganz knapp den Aufstieg verfehlt haben. Insbesondere der CC sensory 9 hätte durchaus Chancen, sich in der zweiten Klasse zu halten, wenn er sie erst einmal erreicht hätte. Erwähnt sei noch, daß die Spieler der ersten Klasse des SK Tempelhof Elo-Zahlen zwischen etwa 1850 und 2100 vorzuweisen haben.

Auch in einigen Simultanvorstellungen mischten Computer mit - nicht ohne Erfolg

Jahr	Veranstaltung	Simultansp.	Computer	Ergebnis	
				Simult.	Comp.
1980	Schach i.Rath.	GM Hecht	SARGON 2,5 MGS	40/40	0
1982	Schach i. Rath.	NM Lieb	CC s ELITE	17/21	1
1982	Sonderveranst.	IM Bouazis	MEPHISTO IIa ++	17,5/20	0
1983	Tag d. off. Tür	LL Wott +	CONSTELLATION+++	10,5/13	1/2

++ Langsamere Standardversion +++ Prototyp + Landesliga

**Friedrich Wolfenter: Chess Challenger Prestige und das Bratko-Kopec Experiment
(Quelle: Rochade - August 1983)**



FIDELITY ELECTRONICS

Gesellschaft für elektronische Geräte mbH

FIDELITY ELECTRONICS · Gesellschaft für elektronische Geräte mbH
Markenstraße 1 · 4330 Mülheim a. d. Ruhr

Markenstraße 1
4330 Mülheim a. d. Ruhr
Telefon (0208) 48 50 71
Telex 8 561 123 FID-D

~~Citibank A. G. Frankfurt am Main
Konto-Nr. 0200072000 - BLZ 502 109 00~~

Postscheckkonto Frankfurt
Nr. 16 89-606 · BLZ 500 100 60
Deutsche Bank AG, Frankfurt am Main
Konto Nr. 2102200 · BLZ 500 700 10
Deutsche Bank AG, Mülheim a. d. Ruhr
Konto Nr. 1741990 · BLZ 362 700 48

Herrn



4300 Essen 1

Dresdner Bank AG
Mülheim a. d. Ruhr
(BLZ 362 800 71) 3 368 97
Kunden-Nr. und
Rechnungs-Nr.
bitte bei Zahlung
angeben!

Kunden-Nr. 1521

Rechnung Nr. **15461**

Datum 15.10.1984

Lieferschein-Nr.: 10306

Menge	Artikel-Nr.	Bezeichnung	Einzelpreis	Gesamtpreis
1		Umrüstung Glasgow-Programm	218,42	218,42

Zahlbar: 8 Tage 3 %
14 Tage netto

Summe 218,42

+ 14% gesetzl. MWSt. 30,58

Gesamtbetrag 249,--

11. 7,47
241,53

Gesellschaft mit beschränkter Haftung in Frankfurt am Main;
eingetragen im Handelsregister des Amtsgerichts Frankfurt am Main unter HRB 21420;
Geschäftsführer Peter J. Reckwitz

Umrüstung Glasgow-Programm - 15 Oktober 1984

Wettkampf Mensch gegen Computer:

16 Klubspieler fordern CC as Prestige II heraus.

In einem experimentellen Computerturnier traten 16 Turnierspieler (I. und II. Mannschaft) eines Stuttgarter Schachvereins gegen CHESSE CHALLENGER as PRESTIGE II von der Fa. FIDELITY ELECTRONICS (mit dem Weltmeisterprogramm des ELITE von Budapest 1983) an. Die Spielstärke der Teilnehmer lag zwischen den Ingowerten 121 und 186. Fast alle Mitglieder waren erfahrene Turnierspieler mit gefestigten Ingowerten, die am Schluß des Turniers als Grundlage zur Berechnung der Computer-Spielstärke herangezogen wurden.

Sämtliche Partien wurden unter Turnierbedingungen gespielt. Die Bedenkzeit betrug 2 Std. für 40 Züge, bzw. 1 Std. für 20 Züge nach der ersten Kontrollzeit. PRESTIGE II spielte abwechselnd mit Weiß und Schwarz.

Sinn und Zweck dieses Turniers sollte sein:

1. Die Leistung und Programmeigenschaften des PRESTIGE II zu testen
2. Die Spielstärke möglichst genau festzustellen
3. Im Rahmen dieses Tests einen Sieger des Wettkampfs und eine weitere Rangfolge der Spieler zu ermitteln, wobei die Bewertung ausschließlich durch den Computer erfolgte.

Sieger war, wer den Schachcomputer in der kürzesten Zügezahl besiegte. Die weitere Reihenfolge bei den Gewinnern ergab sich nach der Anzahl der benötigten Züge. Die weitere Platzierung (Remis- und Verlustpartien der menschlichen Spieler) richtete sich nach der Anzahl der vom Computer mit + (Plus) bewerteten Stellungen für seinen menschlichen Gegner. Diese von mir angewandte Methode ist m.E. neu. Man erhält mit ihr eine neutrale Wertung auch von Verlust- und Remispartien.

Die Notation einschließlich Bedenkzeit, Rechentiefe und Stellungenbeurteilung des Computers wurde von mir auf einem speziell dafür entworfenen Spielformular eingetragen und stand jedem Teilnehmer anschließend zur Verfügung.

Mansch. Ergebnis	Mensch				Computer			
	Pkt.	%	Ingo ϕ	Elo ϕ	Pkt.	%	Ingo	Elo
I. Mansch. +4/-4/=0	4	50	138	1734	4	50	138	1734
II. Mansch. +1/-5/=2	2	25	171	1469	6	75	128	1816
I. u. II. Mansch. +5/-9/=2	6	37	155	1602	10	63	135	1760

Das bedeutet in Worten, daß PRESTIGE II den Wettkampf mit 10:6 Punkten klar für sich entscheiden konnte, was einer Spielstärke von Ingo 135 bzw. Elo 1760 entspricht.

Erwähnenswert dürfte außerdem sein, daß die beiden Teilnehmer mit der höchsten Ingozahl (Ingo 121, Elo 1872) recht unterschiedliche Resultate gegen PRESTIGE II erzielten: Im einen Fall war es der Turniersieger, der den Computer in nur 25 Zügen zerschmetterte, im anderen Fall der Tabellenletzte, der nicht eine einzige positive Stellungsbewertung für sich erzielen konnte.

Daß PRESTIGE II ganz hervorragende „Blitzigenschaften“ besitzt, das bewies ein anschließend durchgeführtes Blitzturnier mit 67 Blitzpartien (5 Min. Bedenkzeit pro Spieler), an dem sich die besten „Blitzer“ des Vereins beteiligten. Der Ingodurchschnitt der 8 Blitzspieler betrug 137 Ingopunkte (1744 Elo). Das Endergebnis lautete 49:18 Punkten zugunsten PRESTIGE II (=73%). Das entspricht einer Spielstärke von ungefähr 105 Ingo- bzw. 2000 Elopunkten.

Auf welche Weise PRESTIGE II durch den Turniersieger in 25 Zügen mattgesetzt wurde, soll hier zum Schluß noch gezeigt werden. Es muß allerdings gesagt werden, daß es wesentlich besser gespielte Partien von PRESTIGE II gab.

Weiß: Hans-Ulrich Jäger - Schwarz: Chess Challenger Prestige II. (Spielstufe B3, mit Eröffnungsmodul CB 16) Die in Klammern gesetzten Zahlen geben die Rechenzeit des Computers in Min. an.

1.d4 Sf6 (0.00) 2.Sf3 g6 (0.00) 3.c4 Lg7 (0.00) 4.Sc3 d6 (0.00) 5.e4 0-0 (0.00) 6.Le2 e5 (0.00) 7.Lg5 ed4: (8.10) 8.Sd4: Ld7 (6.47) 9.h4 h6 (6.27) 10.Le3 Sc6 (4.04) 11.Dd2 Sd4: (5.26) 12.Ld4: De7 (3.39) 13.f3 c5? (4.37)

Eine positionelle Sünde, die sich bitter rächen sollte! 13.-c5? war ein typischer Computerzug. Die Vorausberechnung von 5 Halbzügen erwies sich in dieser Stellung als zu kurzfristig. Bei der anschließenden Analyse ließen wir dem Computer auf der Analysierstufe B1 „freien Lauf“. Nach etwa der doppelten Bedenkzeit und einer Rechentiefe von 6 Halbzügen fand er den wesentlich besseren Zug 13.-a5. 14.Le3 De5 (2.13) 15.0-0-0 Dg3 (4.19) 16.Lh6: Lh6: (1.55) 17.Dh6: Dg2: (3.43) 18.h5 Tae8 (3.54) 19.Sd5 Sh7 (3.15) 20.Tdg1 De2: (3.32) 21.hg6: Dc4:+ (1.38) 22.Kb1 Dd3+ (1.48) 23.Ka1 Df1+ (0.00) 24.Tf1: Sg5 (0.00) 25.Dh8 matt. F.Wolfenter



Friedrich Wolfenter: Wettkampf Mensch gegen Chess Challenger Prestige II
(Quelle: Rochade - November 1984)



Prestige "autosensory" ...der Schachtraum!

(photo copyright © by www.schaakcomputers.nl)

Aktuelle Nachrichten

+++ Die Schachgemeinschaft Porz e.V. richtete vom 27. Dez. '83 bis 5. Jan. '84 das 11. Internationale "PORZER Schach-Open" aus.

Austragungsmodus: 9 Runden nach Schweizer System; am Start waren 264 Spieler und 5 Schachcomputer. Sieger des Turniers wurde R. Borngässer, Solingen, mit 8 aus 9 Punkten. Hier die Ergebnisse der teilnehmenden Schachcomputer:

MEPHISTO EXCALIBUR	: 4.5 Pkte.
NOVAG Y (Prototyp Super Constellation)	: 4.5 Pkte.
ELITE S	: 4.0 Pkte.
PRESTIGE	: 4.0 Pkte.
NOVAG X (Constellation Experimental)	: 3.0 Pkte.

Mit freundl. Genehmigung der SG Porz veröffentlichen wir die Partien IGM V. HORT - EXCALIBUR und IGM V. HORT - PRESTIGE, die während eines Simultanwettkampfes am 1.1.1984 im Rahmen des Turniers gespielt wurden:

IGM Vlastimil Hort - Mephisto Excalibur 01.01.84

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sc3 e6 4. e4 de: 5. Se4:
Lb4+ 6. Ld2 Dd4: 7. Lb4: De4:+ 8. Le2 Dg2: 9.
Lf3 Dg6 10. Dd6 Sd7 11. o-o-o Dh6 12. Kb1
a5 13. La3 Dg6+14.Ka1 Df6 15. Le4 Df2: 16.Sf3:
De2 17. Se5 Ergebnis: 1 : 0

IGM Vlastimil Hort - Fidelity Prestige 01.01.84

1. d4 Sf6 2. Lg5 Se4 3. Lf4 d5 4. f3 Sf6 5.
e4 de: 6. Sc3 Sd5 7. Sd5: Dd5: 8. c4 Da5+ 9.
Ld2 Df5 10. fe: De4:+ 11. Le2 Dh4+ 12. g3 Dd4:
13. Sf3 Db2: 14. Tb1 Da2: 15. Lc3 Da6 16. o-o
Lh3 17. Tf2 Lf5 18. c5 Da3 19. Lb4 De3 20.
Tb3 De4 21. Sg5 De5 22. Sf7: Kf7: 23. Tf5: Df5:
24. Tf3 Df3: 25. Lc4+ Ke8 26. Df3: Sc6 27. Lf7+
Kd7 28. Df5+ Kd8 29. Lc3 e5 30. Dd3+ Kc8 31.
Dd5 Le7 32. Kg2 Td8 33. Dc4 Lf6 34. De4 Sd4 35.
Ld5 c6 36. Lc4 h6 37. Dg6 b5 38. Ld3 a5 39. h4
a4 40. g4 Sb3 41. Lf5+ Kb7 42. g5 hg: 43. hg:
Sc5: 44. gf: gf: 45. Df6: Td5 46. Le5: Td2+ 47.
Kf3 b4 48. Ld6 Kb6 49. De5 Td5 50. Df4 Kb5 51.
Lh3 Td3+ 52. Kg2 Tg8+ 53. Lg4 Td6: 54. Dd6:+
Tg4:+ 55. Kf3 Tg8 56. Ke3 a3 57. De5 a2 58. Kd2
a1D Ergebnis: 0 : 1

(Aus: Turnier-Bulletin, 11. Internationales "PORZER Schach-Open") +++

Aktuelle Nachrichten

(Quelle: Schachcomputer - Edition 8)

Sonstige Merkmale / Other characteristics

- Zugeingabe: Magnetsensoren.
- Zugausgabe: 64 LEDs.
- Display: 4-stellige 7-Segment LED Alphanumerische Anzeige.
- Akustik: Sprachausgabe + Tonsignale.
- Schachuhr: 4 Zeiten + Zugzähler.
- Count-Down-Zeitmessung.
- Zugrücknahme: bis 40 Halbzüge.
- Stellungsbewertung.
- Vorschau auf die mögliche Spielentwicklung (Zugvorschläge).
- Book practice mode für das Eröffnungstraining.
- Mehrzugeingabe.
- Monitorschaltung.
- Problemeingabe.
- Brett abräumen.
- Automatenpartien.
- Legalitätscontrole.
- Aufgabe in hoffnungslosen Stellungen.
- Farbwechsel.
- Zufallsgenerator.
- Spielstärke: 15 Spielstufen mit einer speziellen »Blitzstufe« und einer Stufe mit fest einstellbarer »Denktiefe« bis max. 32 Halbzügen.
- 1 Mattsuchstufe für Matt bis zu 16 Zügen.
- Mattankündigung.
- 2 Experimentalschachstufen mit iterativer und nicht iterativer Suche.
- 8 Trainingsstufen von 5 Sekunden bis 6 Minuten mittlerer Rechenzeit pro Zug.
- 1 Turnierschachstufe mit freier Eingabe von mehreren Zeitkontrollwerten
- Permanent Brain.
- Spielverständnis: sämtliche Remisregeln, beherrscht Opposition und Quadratregel.
- Beherrschung sämtlicher Schachregeln mit Unterverwandlungen und Remisreklamation.
- Beherrscht Läufer/Springer-Mattführung: nein!
- Sämtliche Nebenlösungen bei Schachproblemen ermittelbar.
- Schachbibliothek: Eröffnungsbibliothek "CB 16" mit ca. 16.100 Züge, 26.900 Positionen.
- Reklamierung von Zeitüberschreitungen durch den Spieler beim Count-Down-Modus.
- Sprachausgabe bzw. Tonausgabe miteinander kombinier- bzw. einschränkbar.
- Druckeranschluß für Partie- und Stellungsausdruck.
- Zugrücknahme bis 40 Halbzügen möglich.
- Anzeige der Rechentiefe und Stellungsbewertung (auch im Rolliermodus).
- Abrufbare, berechnete Hauptvariante bis zu 9 Halbzügen.
- Ausstattung: Sensorbrett mit Figuren, Netzteil, Eröffnungsmodul CB 16.
- Programm erweiterbar.
- Effectieve Rechentiefe bei 3 min/Zug: 6 bis 7 Halbzügen.
- Stromversorgung: Netz.
- Abmessung: 530 x 530 x 80 cm. (König 9 cm.).
- Gewicht (g): 5920.
- Ehemaliger Verkaufspreis DM: 4498,00 (€2249,00).

Computer-Schach und Spiele (1985)

Hans-Peter Ketterling - CSS-Ratgeber

... Die Programme von **Chess Challenger as Prestige II**, **Chess Challenger as Elite-S**, **Elite Private** und **Chess Challenger as Elegance** sind eng verwandt. Es gab zunächst eine Vor-Budapest-Version für den **Challenger as Elite-S**, dann eine Budapest-Version und schließlich eine bereinigte Budapest-Version für den **Elite** und den **Prestige II**, die in ersterem mit einer Taktfrequenz von 3,2 bis 3,6 MHz und in letzterem mit 4,0 MHz liefen. Das Programm wurde für Glasgow überarbeitet und kommt nun in einer bereinigten Fassung in den Handel. Im **Elegance** läuft es mit 3,6 MHz, im **Elite-S** überwiegend mit 4,0 MHz und im **Elite Private** mit mindestens (?) 5,0 MHz. Es scheinen auch noch geringfügig unterschiedliche Programmvarianten in Umlauf zu sein. Die praktischen Auswirkungen all dieser feinen Unterschiede werden gewöhnlich etwas überschätzt, die Programme unterscheiden sich nur in Details, wobei die Weiterentwicklung nicht nur Verbesserungen mit sich brachte. Die Geschwindigkeitssteigerungen ergeben erst beim Faktor fünf bis zehn eine um einen Halbzug gesteigerte Rechentiefe und sind hier also nur mit Bruchteilen davon zu veranschlagen. Wer unbedingt will, kann sich seinen "alteren" **Elite-S** bei Fidelity in Mülheim für ca. DM 250,00 auf den neuesten Stand umrüsten lassen. Über die Möglichkeiten, die der sogenannte "Resonator" - was immer sich dahinter verbirgt - und die Umrüstung von dritter Seite bieten, habe ich keine eigenen Erfahrungen und habe auch nicht vor, mich damit näher zu befassen, da der erzielbare Nutzen recht bescheiden ist ...

Quelle: CSS 1/85 - Februar 1985, S. 32-34, Computer-Schach und Spiele
Hans-Peter Ketterling: CSS-Ratgeber.

PRESTIGE CHALLENGER®

The first commercially available microcomputer to make chess history by defeating a candidate master in official tournament play (U.S. Open Tournament, August 1982, St. Paul, MN).

Prestige Challenger epitomizes the most advanced state-of-the-art technology and craftsmanship available anywhere in today's commercial markets of the world. The beautifully designed and quality constructed cabinet tastefully houses a superb playing program and an amazing array of features—many of which have never before been available.

HARDWARE FEATURES:

- Full size chess board has an automatic response playing surface, consisting of reed switches actuated by magnets in the bases of full size chess pieces.
- Plug-in modular capability—shipped with plug-in Book Opening Module. Future optional middlegame and endgame modules will add to or override the built-in middlegame and endgame modules.
- Built-in Chess Clock.
- Tone and/or voice capability in either English, German, French, or Spanish.
- Uses the 6502C processor with 14 kilobytes of RAM and more than 28K of program memory.

SOFTWARE FEATURES:


- Fifteen selectable levels: 8 preset time controls (A1 through A8) and

7 additional levels (B1-Infinite level; B2-Count Down Time for blitz games; B3-User Selectable Time Control; B4-Fixed Depth Iterative Search; B5-Fixed Depth Non-Iterative Search; B6-Problem Solving Level; B7-Fixed Time Search).


- While thinking, it can display the move it is considering making, its current depth of search, and the score of the position.
- Can suggest a move for you to make and show what it thinks will be the continuing line of play if you make the suggested move.
- Selectable book openings and Book Practice Mode allow study of its opening book repertoire.
- Take-back feature allows you to take back more than 35 half-moves.
- Solves Mate-in-Seven and announces stalemate, draw by the 50-move rule, and draw by three-fold repetition.
- Thinks on the opponent's time for faster response.
- Promotes Pawns to all legal pieces, and also considers these promotions for both sides while thinking about its move.
- Player Mode lets Challenger referee a game between two human players by checking for illegal moves, keeping track of time and printing moves if a printer is used.
- Single Shot Mode allows Challenger (when it is used as a referee in Player Mode) to suggest a move and then resume refereeing.
- If allowed, it will resign in hopeless positions.
- Stronger Pawn endgame algorithm.
- Dynamic reevaluation of Knight, Bishop value as game progresses.
- Improved algorithm for attacking the enemy King and defending its own.

SPECIFICATIONS

Hand-crafted walnut housing with inlaid top. 100% solid state. AC adaptor. Solid wood pieces (King almost 4" high). Brightly lit 1/2" LED Display. Optional Printer. Size 21" x 21" x 3 1/4" high.



PC



FIDELITY ELECTRONICS, LTD.

8800 N.W. 36th STREET, MIAMI, FLORIDA 33178, 305-888-1000 or 594-1000, TELEX 51-5174, TWX: 810-848-7050, Cable Address: FIDONICS MIA

Fidelity Challenger Series: Prestige Challenger

Programmierer / Programmer

- Dan & Kathe Spracklen

Baujahr / Release

- Erste Einführung:
 - September 1982 - **Prestige I** (1982/83) A-Version = **Vor-Budapest-Version**
 - November 1983 - **Prestige II** (1983/84) B-Version = **Budapest-Version**
 - Oktober 1984 - **Prestige Glasgow** (1984/85) C-Version = **Glasgow-Version**

Technische Daten / Technical specification

- Mikroprozessor: 6502C
- Taktfrequenz: 4 MHz
- Programmspeicher: 24 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 4 KB RAM



Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke (Elo/DWZ): ca. 1660 - Prestige I
- Bewertung: Für gute Clubspieler - sehr komfortabel

Verwandt / Family

- Fidelity Sensory Chess Challenger Super 9
- Fidelity Chess Challenger Elite A/S
- Fidelity Elite Private
- Fidelity Elegance

Internet

<http://www.schachcomputer.at/prestige2.htm>

(Site Kurt Kispert - Fidelity Prestige Challenger)

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

(Site Mike Watters - Fidelity Prestige Challenger)

<http://www.schaakcomputers.nl/schaakcomputers/Fidelity/chess1.php?item=30&merk=Fidelity>

(Luuk Hofman laat enkele gespeelde partijen zien welke u na kunt spelen)