

## 07-1982 [O-0901] Fidelity - Sensory Chess Challenger 9 (A) (1,6 MHz edition)

Fidelity model SC9. In 1982 toch wel een sensatie te noemen, want deze computer was betaalbaar én met een zeer sterk schaakprogramma uitgerust. Van de A-versie zijn destijds twee uitvoeringen verschenen. Het ene model met 1,6 MHz en het andere model (welke ongeveer een jaar later verscheen) met een 2,0 MHz CPU. Nog wat later verscheen er in oktober 1983 de Challenger 9 (B) die standaard uitgerust werd met een 2 MHz processor. Die 'B' stond voor het Boedapest programma, welke mee had gedaan aan het micro-WK van 1983.

### SENSORY CHESS CHALLENGER® "9"

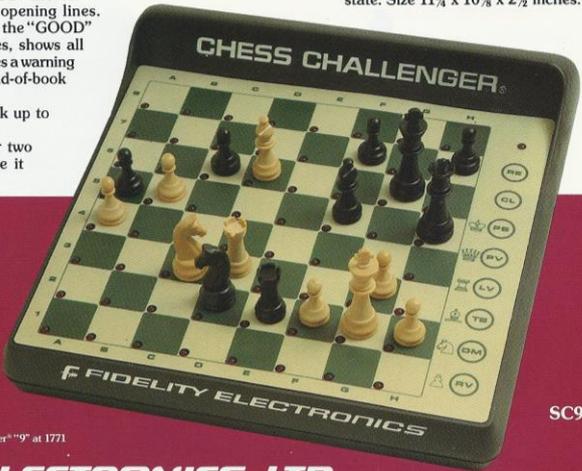
**CHAMPIONSHIP PLAY FOR THE BEGINNER OR EXPERT WITH FIDELITY'S REMARKABLE SENSORY PLAYING SURFACE...AND THE GREATEST LINE UP OF OUTSTANDING FEATURES EVER!**

- Nine different levels of playing difficulty can be selected to match the skills of any player, novice or advanced. Automatically adjusts its thinking time to meet time controls for the various skill levels, from five minutes to games lasting several hours.
- Change levels at any time. Change sides at any time to play offense or defense.
- When asked, will suggest a move for the opponent and during the thinking process, will show move it is considering.
- Position Verification by Computer memory recall.
- Selectable book openings—Opening book of nearly 3,000 positions. Cycle through book choices for the computer or for the player at the touch of a single button. Can see all choices Challenger® considers to be "GOOD" moves.
- Book practice mode—Provides drill on opening lines. Challenger® plays any line in book, not just the "GOOD" lines. When cycling through book choices, shows all the moves not just the "GOOD" moves. Gives a warning if move played is not in book or if the end-of-book is reached.
- Take-Back feature allows you to take back up to 15 half-moves during normal play.
- Expanded Player Mode lets opponent or two opponents play both sides of game while it checks for legal moves on both sides.

- Expanded Mate and Draw announcement: Announces up to Mate-in-Seven; Announces draws in four separate categories and signals which type applies: Stalemate, 50-move Rule, Opponent's move repeated three times, Challenger®'s move will repeat three times.
- Special Easy Mode weakens all skill levels without changing time controls.

**FAVORITE FEATURES FROM THE CHAMPION SENSORY CHALLENGER®**

- Thinks on the opponent's time for faster response and stronger play.
- Promotes pawns to all legal pieces.
- Considers all legal pawn promotions for both sides while thinking about its move.
- Pleasing beep tone sounds with each key pressed and automatically informs you that Challenger®'s move has been made.
- Beep can be turned off or set to only signal Challenger®'s move.
- **HARDWARE CHARACTERISTICS**  
Fidelity's sensory playing surface automatically senses your every move. Handy storage compartment for chess pieces. Features the official tournament color scheme of green and buff. Durable molded housing, magnetic chess pieces (King 2 inches tall), uses four "C" size batteries (not included) or plug-in transformer. Internal clock keeps track of time control (Hardware accurate to ±5%), 100% solid-state. Size 11¼ x 10¼ x 2½ inches.



SC9



PLUG-IN MODULAR CAPABILITY ADDS TO EXISTING BUILT-IN MAIN PROGRAM

The United States Chess Federation has officially rated the Sensory Chess Challenger® "9" at 1771

### 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 Chess Challenger 9 (A) with 1,5 ~ 1,6 MHz: release 1982

(photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/))

## Een spectaculaire partij tegen de Challenger 9

Eén van mijn mooiste en spannendste partijen die ik ooit tegen een schaakcomputer speelde wil ik u nu graag laten zien. In deze partij kwam ik totaal verloren te staan, maar de Challenger 9 zag de winst niet, erger nog, ik wist deze partij zelfs nog te winnen!

Datum: 23 oktober 1994

Wit: Hein Veldhuis (Elo-rating 1552)

Zwart: Chess Challenger 9 (A) 1,6 MHz + CB 9 openingsmoduul

Voor beide spelers op toernooiniveau met 40 zetten in 2 uur (Challenger 9 op level H6)

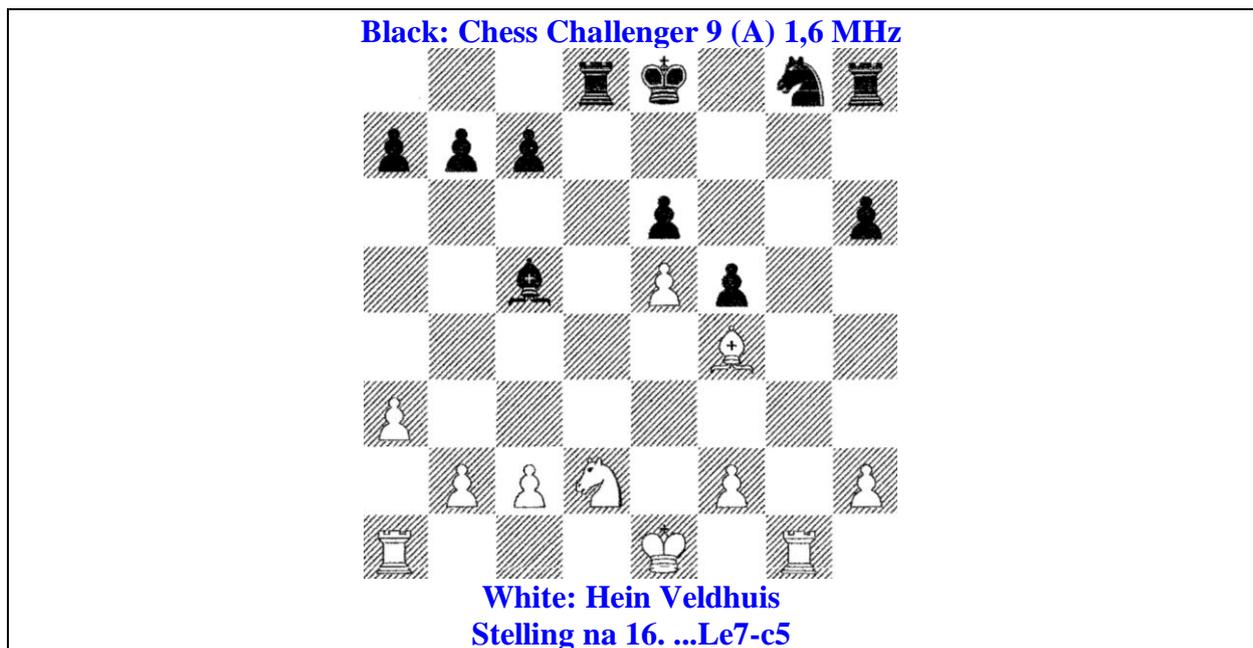
1. e2-e4 e7-e6  
 2. e4-e5 ...

Ik had geen zin om een duel aan te gaan met het CB 9 openingsmoduul, want de Franse opening is niet mijn sterkste spel. Na mijn laatste zet moet de Challenger 9 op eigen kracht verder, dus zonder enige openingskennis.

2. ... Pb8-c6  
 3. Pg1-f3 Lf8-b4  
 4. a2-a3 Lb4-e7  
 5. d2-d4 d7-d6  
 6. Lf1-b5 Lc8-d7  
 7. Lc1-f4 d6xe5  
 8. d4xe5 g7-g5  
 9. Lb5xc6 Ld7xc6  
 10. Dd1xd8+ Ta8xd8

Met de dames van het bord voel ik mij een stuk zekerder.

11. Pf3xg5 Lc6xg2  
 12. Th1-g1 Lg2-c6  
 13. Pb1-d2 h7-h6  
 14. Pg5-e4 Lc6xe4  
 15. Pd2xe4 f7-f5  
 16. Pe4-d2 Le7-c5

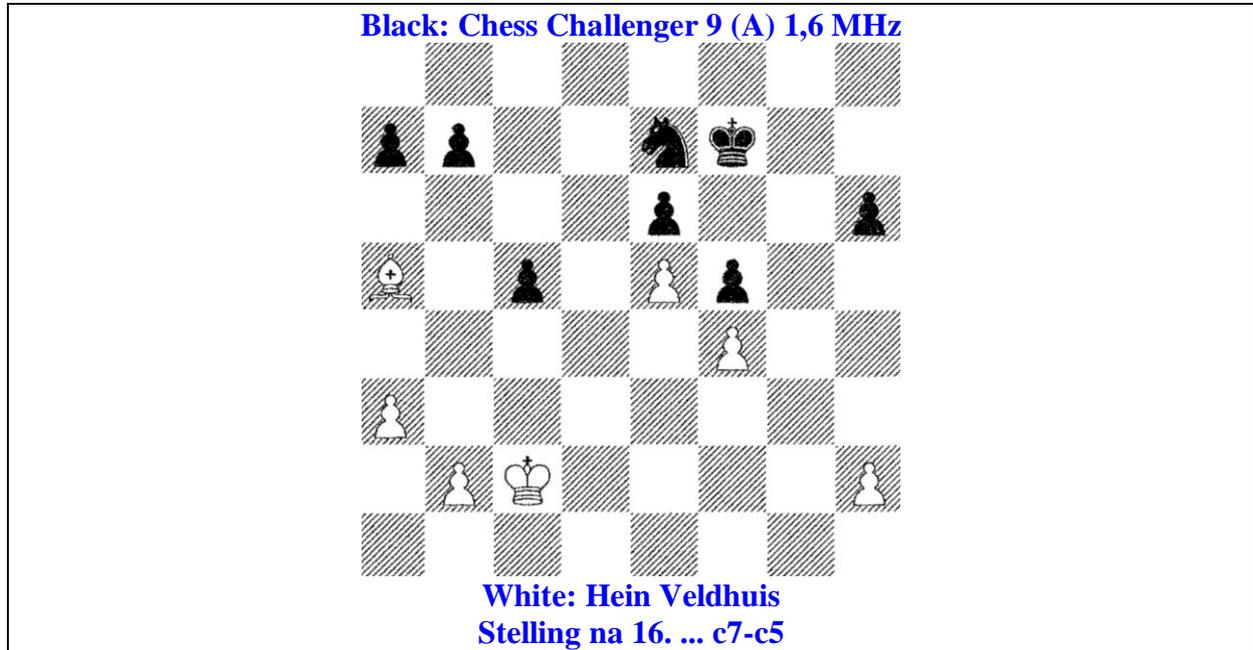


17. Tg1-g2 Pg8-e7  
 18. Pd2-b3 Lc5-b6  
 19. Lf4-d2 Td8-d5  
 20. f2-f4 Ke8-f7  
 21. 0-0-0 Th8-d8  
 22. c2-c4 Td5-d3  
 23. c4-c5? Td3xb3  
 24. c5xb6 Tb3xb6  
 25. Ld2-a5? Tb6-c6+

26. Tg2-c2?? Td8xd1+ En na al deze miscalculaties sta ik ineens een pion minder. Ik weet ook niet meer wat mij bezielde. Feit is wel dat ik nu behoorlijk slecht sta. Shame on me!

27. Kc1xd1 Tc6xc2

28. Kd1xc2 c7-c5



29. Kc2-d3 Pe7-d5

30. La5-d2 b7-b5

31. b2-b4 c5-c4+

Volgens Rybka4 sta ik hier op -3.34. Een evaluatiescore waar ik tijdens de partij natuurlijk geen weet van had. PC-programma's waren in 1994 nog lang niet zo sterk als anno 2012. Gelukkig heb ik mijn oude TASC ChessMachine, toen één van de sterkste uit die tijd nog steeds achter de hand, en die geeft met het Schröder-programma na 5 minuten analyseren een -1.16 voor mijn stelling. Zelf zag ik tijdens de partij nog wel enige kansen, want ik ben een echte loperaanhanger die graag in het eindspel tegen een paard speelt. Er staan bovendien op beide vleugels pionnen dus mijn loper moet dat pionverlies enigszins kunnen compenseren, en ook mijn koning wilde ik nu snel naar het centrum brengen...

32. Kd3-d4 Kf7-e7

33. Kd4-c5 c4-c3

34. Ld2-c1 a7-a6

35. Kc5-c6 ...

Volgens Rybka4 sta ik met een evaluatiescore van -5.73 (!) compleet verloren. Gelukkig speel ik niet tegen dit PC-programma maar tegen een meer gelijkwaardige tegenstander die ook zo zijn fouten heeft! Zelf vond ik mij nog niet verloren, want mijn koning is zeer dominant de zwarte stelling binnengedrongen.

35. ...      **Ke7-d8??** Na deze zet voelde ik enige euforie bij mijzelf, want ik bespeurde bij de Challenger 9 enige (menselijke) vertwijfeling. Ik had namelijk ineens drie doelen (a6, e6 en h6) om aan te vallen! Rybka4 geeft 35. ... c3-c2 en Wit kan nog steeds opgeven.
36. **Kc6-d6**    **Pd5-c7** Volgens Rybka4 sta ik nog steeds glad verloren, maar zelf had ik tijdens de partij het gevoel dat ik aan de winnende hand was! Ik probeerde nu het spel te domineren met zetdwang, oftewel "austempieren" wat de Duitsers zo mooi zeggen.
37. **h2-h3**      **h6-h5**  
 38. **h3-h4**      **Kd8-c8**  
 39. **Kd6-e7**      **Kc8-b7**  
 40. **Ke7-f6**      **Kb7-c6**  
 41. **Kf6-g5**      **Kc6-d5**  
 42. **Kg5xh5**      **c3-c2??**

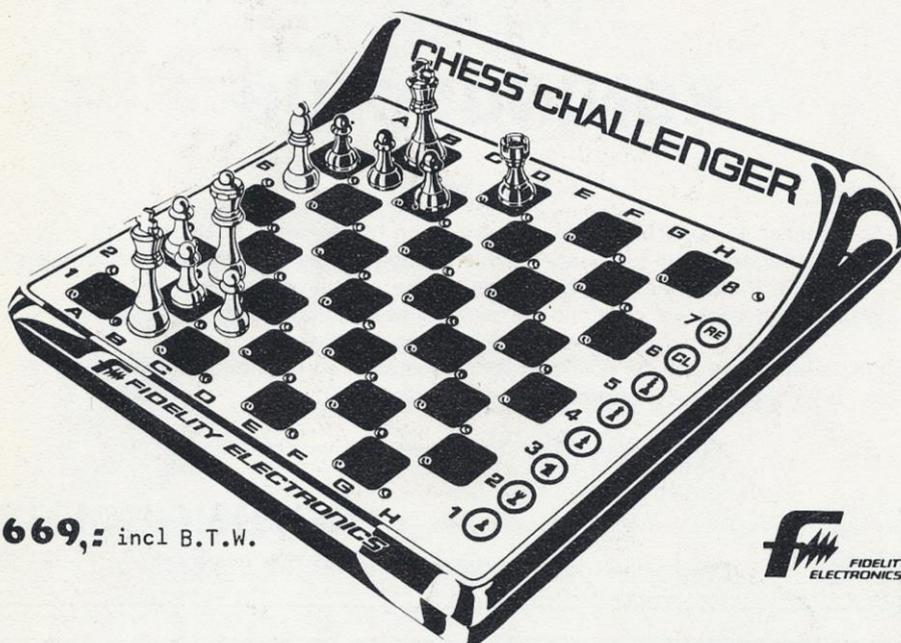
**Black: Chess Challenger 9 (A) 1,6 MHz**

**White: Hein Veldhuis**  
**Stelling na 42. ... c3-c2??**

Na 42. ... c3-c2?? is het over en uit voor de "Chess Challenger". Uit deze blunderzet kan men de conclusie trekken dat de gegeven stelling gewoon te moeilijk voor de Challenger 9 te berekenen was. Vóór deze blunder dacht ik dat ik absoluut zou gaan winnen. Want mocht Challenger 9 met zijn koning naar c1 lopen, dan kon ik toch altijd nog mijn loper voor de c-pion geven? Nu na al die jaren zie ik dat Rybka4 met de volgende variant komt waarbij ook deze illusie uitgaat als een nachtkaaars: 42. ... Kd4 43. Kg5 Kd3 44. h5 Kc2 45. Le3 Kb1 46. h6 Pd5! en Zwart haalt óók een dame, waarbij Wit alsnog moet vechten voor een remise.

43. **Kh5-g5**      **Kd5-d4**  
 44. **h4-h5**      **Kd4-d3**  
 45. **h5-h6**      **Kd3-e2**  
 46. **h6-h7**      **Ke2-d1**  
 47. **Lc1-b2**      **c2-c1D**  
 48. **Lb2xc1**      **Kd1xc1**  
 49. **h7-h8D**      **Kc1-b2**      En de stekker kon uit het stopcontact.

# SENSORY CHESS CHALLENGER "9"



669,- incl B.T.W.



- Met recht een toernooi-winnaar
- De Sensory Chess Challenger 9 is absoluut de sterkste schaakcomputer in z'n prijsklasse. Een werkelijke sensatie!
- De Sensory 9 denkt in de tijd van zijn tegenstander voor een snellere respons
- Desgewenst kunt u voor de Sensory 9 extra programma modules aanschaffen met b.v. 8160 of 16.100 boekopeningszetten
- Desgewenst adviseert hij een zet voor de tegenstander
- Geeft schaak, mat en pat aan
- Remise door 3-zettenregel
- Remise door 50-zettenregel
- Computer accepteert remise
- Computer biedt remise aan
- Kan 15 zetten of 30 halve zetten terugnemen
- Speelt op lichtnet en batterijen
- Compleet met lichtnetadapter 220 Volt

IMPORTEUR

**WEGAM TRADING BV**

Bouwerij - Postbus 311 - 1180 AH AMSTELVEEN (N.L.)  
Tel. 020 - 456451

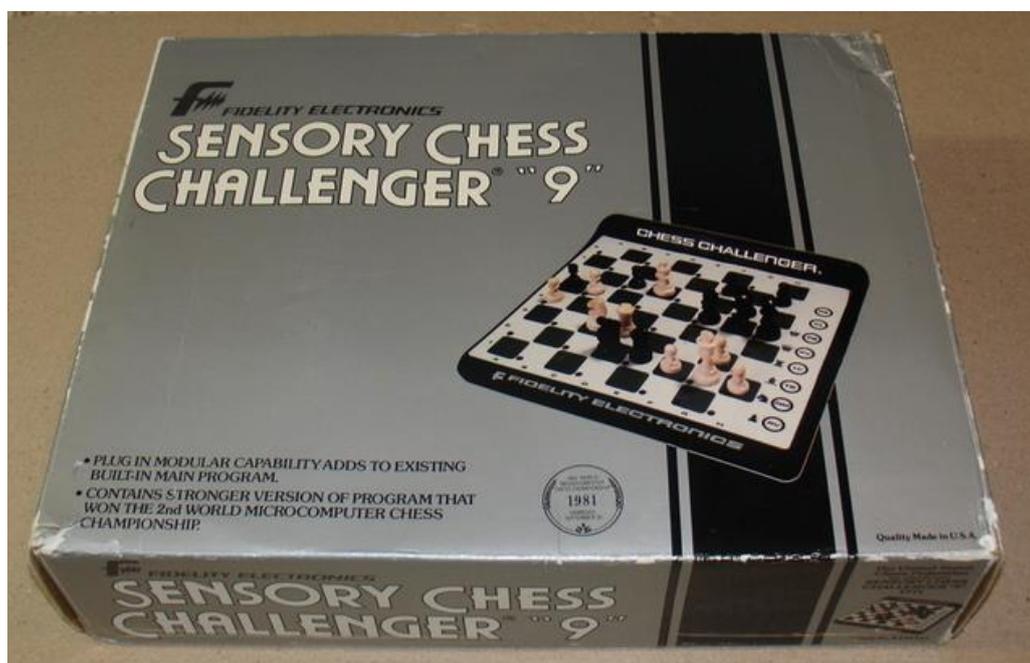
Voor België: N.V. Cinem - Steenweg op Charleroi 64 - 1060 Brussel - Telefoon 02-538.63.66

Een heel vroege advertentie van Wegam Trading en Cinem uit Schakend Nederland (juli 1982). Natuurlijk, enige voorkennis dat deze computer er aan zat te komen is duidelijk. Ook Fidelity wilde destijds met een ijzersterk programma in een zo goedkoop mogelijke uitvoering de markt oprollen! Deze strategie nam Novag een jaar later over met hun Constellation!

# Computerschaak (oktober 1983)

## Jan Louwman over de Challenger 9

Deze aloude en prima spelende schaakcomputer is inmiddels geruisloos gewijzigd! Zonder dat u het aan de buitenkant kunt zien, kreeg de Challenger 9 snellere ROM's. Dit houdt in, dat de effectieve berekeningstijd 25% sneller is (lagere wait-cycle). Dit heeft weer tot gevolg, dat de Challenger 9 dieper rekt dan de oudere versie en ook aantoonbaar beter speelt. Een kritische opmerking is hier op zijn plaats. Waarom maakt fabrikant Fidelity steeds de onhebbelijke fout dergelijke wijzigingen onzichtbaar aan te brengen, zodat de koper geen verschil kan constateren tussen een oude en nieuwe (verbeterde) versie?



**De originele verpakking van de Challenger 9 (A)**

(photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/))

Het enige verschil tussen beide machines is voor een geoefend oor hoorbaar. De oude versie antwoordt met een 'lage toon' piep, de nieuwe versie met een schrille 'hoge toon'. De prijs blijft onveranderd fl. 769,00. Nu hoopt uw auteur maar, dat u ook over een 'oor-geluidslaboratorium' beschikt. Slechts dan is de 'piep-frequentie' exact vast te stellen. Betreurenswaardig; en helaas moet ik concluderen: Fidelity bewandelt soms vreemde wegen. Niet tot heil van importeur, verkoper en koper. De speelkracht van de nieuwe Challenger 9 komt in de buurt van de Constellation.

\*\*\*

Bron: Computerschaak nr. 5, oktober 1983, Jan Louwman:  
De Super 9, de Elite AS, de Constellationbediening en de nieuwe Mephisto's.

NB: Voor de helderheid, Jan heeft het hier over de standaard Challenger 9 (A-versie), die in de zomer van 1983 door Fidelity geproduceerd werd met een 2 MHz CPU. De eerste versie uit de zomer van 1982 liep op 1,5 ~ 1,6 MHz.

# Schachcomputer

Liebe Leser des Schach - Echo!

Heute möchte ich Ihnen das neue Universalmodul Steinitz vorstellen. Sargon - MGS - Hersteller Appliéd Concepts (Vertriebsfirma Sandy Elektronik, München) verband damit alle drei Module des MGS III - Grundgeräts. Zur Zeit ist jenes Steinitz - Modul sogar noch etwas gehandicapt, denn im später angebotenen MGS IV - Grundgerät wird es über doppelte Rechengeschwindigkeit verfügen! Ob damit die Spielstärke dieses - es sei vorweg gesagt - vorzüglichen Schachprogramms **wesentlich** gesteigert werden wird, bleibt abzuwarten ... weiß man doch, daß bei einem "Brute force - Programm" die Rechengeschwindigkeit um den Faktor 10 wachsen müßte, um den Computer **einen einzigen Halbzug (!) weiter** als sonst rechnen zu lassen...! Falls dadurch der Spielstärke-Unterschied wie bei Champion Sensory Challenger / Elite Challenger erreicht würde, müßten sich sämtliche jetzige Konkurrenten etwas einfallen lassen ....

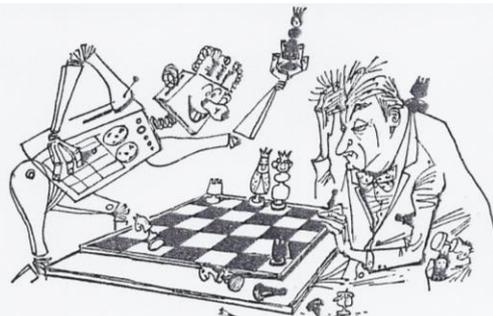
Bevor ich in Euphorie verfallende, will ich über ein nicht unwichtiges Minus berichten: Den Preis! 570,- DM werden in Großkaufhäusern derzeit für dieses **eine** Modul verlangt (im Durchschnitt). Rechnet man den Anschaffungspreis für das spätere MGS IV - Grundgerät (ca. 700,- DM) hinzu, so ergibt sich die stattliche Summe von knapp 1.300,- DM! Außerdem wird der Käufer vor die Frage gestellt: Was mache ich nun mit den Modulen Grünfeld S, Morphy/Sandy und Capablanca S...?!? Nun, man kann Steinitz mit "vorgespanntem" Grünfeld - S - Modul etwas eröffnungs-technisch "erweitern" (7000 Positionen gegen ca. 3500 von Steinitz!), doch wird es im praktischen Spiel kaum viel bringen, da sich das neue Universalmodul Steinitz sämtlicher gängiger Hauptvarianten weitgehend selbst bedient! (Sehr weitreichend übrigens!) Mit dem Grünfeld - S - Eröffnungsmodul ist jedenfalls eine Speichernutzung von 36 K gegeben! Die beiden schwachen Mittelspiel- bzw. Universalmodule Morphy und Sandy wird man ebenso ad acta legen müssen wie die erst vor eineinhalb bzw. einem Jahr gekauften Endspielmodule Capablanca und Capablanca S! (Erstgenanntes Modul schickte ich, zusammen mit einem Scheck von 120,- DM, an die Firma zwecks Umrüstung! Was soll ich nun damit?!? Ich will Ihnen, "verzagte" Sandy - Freunde, damit sagen, daß es **mir ebenso** erging wie hundert anderen „Umrüstern“!). Aber gut Ding

kostet seinen Preis! Falls man dieses „gut Ding“ weiter verfolgen will, muß man evtl. in diesem Jahr... sein MGS III - Grundgerät auch noch "über den Tischrand schieben"... Aber jetzt genug des Trübsinns!

Wenden wir uns den erfreulichen Dingen dieses nahezu perfekten Steinitz-Modules zu.

Da Ihnen sicherlich die Eigenschaften des MGS III (Sargon 2,5 / Morphy / Sandy / Capablanca S ) bekannt sein dürften, will ich mich heute nur auf die Besonderheiten beschränken, die jenes Steinitz - Modul **zusätzlich** bietet: Statt in Stufe 8 (Turnierstufe) kann man nun in Stufe "Tm" spielen, wobei die Zeit in Abhängigkeit von den zu absolvierenden Zügen gebracht wird. Der Computer hält sich genau an die vorgegebenen Zeiten von z.B. 40 Zügen in 2 Stunden, anschließend 20 Züge in 1 Stunde. Die Zeiteinteilung erfolgt äußerst präzise. Sie erlaubt dem Computer dabei unter Ausnutzung der bestmöglichen Gesamtspielzeit die bestmöglichen Züge! (Mark V und Elite Challenger spielen in selbiger Version zu schnell und manchmal ungenau, was besonders bei letztgenanntem Gerät zu einem sichtlichen Leistungsabfall - entgegen der Bedienungsanleitung betreffend Stufe E - geführt hatte!) Steinitz spielt in Stufe 8 fast ebenso zeitbewußt, wenngleich ich persönlich den Eindruck habe, daß Stufe "Tm" (Best) "menschennähnliches" Verhalten zeigt! Der Timer bringt hier noch ein zweites Plus: Bei abgebrochener Partie mit Neuaufstellung der Figuren kann man nun die **Zeit** eingeben! Für ein abgebrochenes Turnierspiel mit Zeitkontrolle (40 Züge in 2 Stunden) sehr wichtig! Angenommen, Sie hatten beim 32. Zug während einer Partie mit Morphy kurzen Stromausfall (Blitzschlag im Sommer usw.). Sie konnten bisher die Stellung erneut eingeben (den Zugzähler mittels zweier Könige auf dem Brett auf 32 hochtreiben) und weiterspielen! Da Morphy, Sandy, Sargon oder Capablanca jedoch die **Zeiten** nicht mehr "wußten", kam es meist zur Zeitüberschreitung! Warum? Weil der Computer nicht wahrnahm, daß

von den 40 Zügen in 2 Stunden bereits 32 gemacht wurden, wobei nur noch evtl. 6 Minuten für die restlichen 8 Züge verblieben! (P.S. Ich wertete eine auf **solche** Art und Weise "gewonnene" Partie in meinen bisherigen Testspielen nie und ließ einfach normal bis zum Matt weiterspielen!) Steinitz verhält sich bei Neueingabe der Stellung, der Zeit und der Zugzahl nunmehr so, als



von Helmut Schöler

wenn er die gesamte Partie von Anfang an bis hierher gespielt hätte - unter Berücksichtigung der Restspielzeit von evtl. 9 Zügen in 4 Minuten!

Im Gegensatz zum Morphy / Sandy - Modul kann man bei Steinitz einen **einzigsten** Halbzug zurücknehmen (also nicht einen ganzen Zug auf einmal! Bis zu 32 Halbzüge sind möglich!). Bei Eröffnungstests ist es nunmehr leicht, diverse einprogrammierte Eröffnungen abzurufen und weiterzuspielen. Die Rechentiefe liegt in Fernschachstufe 9 bei über 20 (!) Halbzügen, die während des Rechenvorgangs durch Tastendruck - wie bei Capablanca S - ohne Beeinflussung des laufenden Spieles abgerufen werden kann. Außerdem gibt der Computer analog Capablanca S Stellungsbewertungen ab, die meiner Meinung nach vorzüglich geeignet sind, dem Lernenden Einblick in die Positionsbeurteilung einer Stellung zu gewähren! Es kam in meinen bisherigen Testspielen mit Steinitz noch nie vor, daß der Computer in einer schlechteren Position für sich eine vorteilhafte Stellungsbewertung auswarf, wie es bei Capablanca S hie und da vorkam! Auch muß ich eine Spielstärkesteigerung gegenüber Capablanca S feststellen, die sich jedoch nicht auf das Läufer / Springer - Endspiel gegen bloßen gegnerischen König bezieht. Ich gebe aber zu, daß ich hierzu nicht genügend viele Stellungen untersuchen konnte bisher! Steinitz ist mit seinem 24 - K - Modul in E - Prom - Technik (laufend zur Zeit auf dem 6502-Prozessor mit 2 MHz) nachprogrammierbar, wenn Programmverbesserungen angeboten werden. Zur Zeit gehört seine Spielstärke zur Weltspitze! Ich bin auf das 4 MHz - Grundgerät schon sehr gespannt!

Als Gegner im heutigen Match habe ich **Sensory 9 + CB 16** ausgesucht. Das seit Ende September 1982 erhältliche Eröffnungsmodul "CB 16" wird zusätzlich in den Sensory 9 - Challenger eingeschoben. Dieser erreicht damit das Eröffnungsrepertoire des Prestige Challenger (DM 4498). Bei Inbetriebnahme dieses Moduls (DM 267) wird der bisherige

Eröffnungsspeicher des Sensory 9 gelöscht. Es enthält 1345 Varianten à 20 Halbzüge = 26.900 Positionen, erzeugt aus 16.100 Halbzügen verschiedener Abspiele; daher offensichtlich die Bezeichnung "CB 16". Eröffnungen wie "Königsgambit", 1. b3, 1. b4, 1. f4 usw. waren bisher bei keinem Computer anzutreffen (natürlich bei Prestige Challenger, der über das gleiche Eröffnungsrepertoire verfügt!). Sensory 9, "von Haus aus" ein starker Computer, bekam auf diese Weise einen übergroßen "Schummelzettel", der fast alle Partien in andere Bahnen lenkte! (Der Computer selbst spielt **dadurch** selbstverständlich nicht besser!)

Der auf 10 Partien festgesetzte Wettkampf zwischen Steinitz und Sensory 9 + Cb 16 endete gerecht mit 5 : 5!! Dies bedeutet jedoch nicht den Endstand, da besonders Sensory 9 mit CB 16 über etliche weitere Varianten (1. b3, 1. b4 usw.) verfügt! Diese **alle** zu testen, würde mich einen weiteren Monat beschäftigen!... Aus diesem Grunde wählte ich nur die gebräuchlichsten Varianten für Sie, liebe Leser, aus! Ich habe jedoch den Eindruck, daß diese beiden Kontrahenten etwa gleich stark sind! Der Käufer muß selber entscheiden, für welchen Computer er sein Geld geben will: Steinitz kostet mehr, hat dafür jedoch wesentlich mehr Extras! Sensory 9 + CB 16 kostet etwa die Hälfte, besitzt aber weder Display noch Uhren und Zugzähler! Eine gezielte Zeitkontrolle ist somit nur mit Stoppuhr möglich; ich darf Zweifeln jedoch versichern, daß Sensory 9 die Turnierspielzeit von 40 Zügen in 2 Stunden immer genau einhält! (Habe mindestens zwei Dutzend Turnierpartien mit Quarzuhr gestoppt!)

## Schachspiele Staunton-form

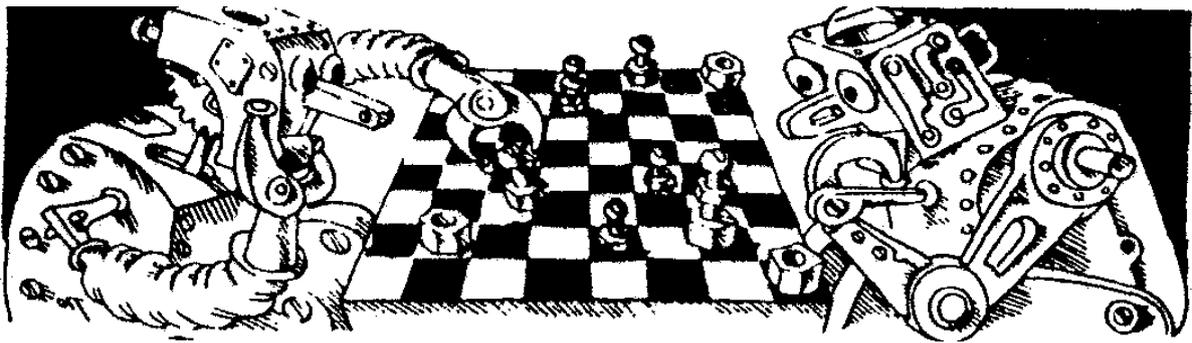
Unzerbrechliche Figuren aus Vollplastik, beige/schwarz, Königshöhe 90 mm, mit Filzunterlage,

Im Holzklappkasten ..... 24,50  
Im Plastikbeutel ..... 16,50

Schachversand Gerhard Katzer  
6395 Weifrod 3, Tel. (060 83) 1420

## Helmut Schöler: Match Steinitz - Sensory 9 (A) + CB 16

(Quelle: Schach-Echo - August 1983) (photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/))



#### Partie 1

Sensory 9 + CB 16 (Stufe 6)  
Steinitz (MGS III, 2 MHz, Stufe  
Tm Best: a) 40 in 120 b) 20 in 60)  
Slawisches Damengambit

Der Wettkampf begann mit einer Steinitz - Glanzpartie! Im folgenden bringe ich den Spielverlauf in der gespielten Reihenfolge!

Sensory 9 ließ sich mit 21. Da6? (statt d5!) auf Abwege führen, wonach die Attacken gegen den eigenen König nicht mehr zu parieren waren. Steinitz führte den Angriff, eingeleitet mit 17. — h5!, meisterhaft!

1. d4 d5 2. c4 c6 3. Sf3 Sf6 4. Sc3 e6 5. cd5: (eigen) ed5: (eigen) 6. e3 Lb4 7. Ld3 Le6 8. 0—0 Lc3: 9. bc3: De7 10. Db3 b6 11. Sg5 Se4 12. Se6: De6: 13. Da3 Sd7 14. Tb1 Sd5 15. Da4 Se4 16. Le4: da4: 17. La3(!) h5! 18. c4 h4! 19. Tf1 h3! 20. g3 g6 21. Da6? (Besser d5!) Td8!

(Alles sehr präzise von Steinitz gespielt, der nicht nur in dieser Partie das Flair eines ganz grossen Schachprogramms aufzeigte!)  
22. Tec1 Th5?! (Sofort Dg4!)  
23. Lb4 Df5! (—+) 24. Kf1 Df3  
25. Da7: Tf5 26. Le1 Dg2† 27. Ke2 Dh2: (Wert: 0.12) 28. g4 Tf6 (0.57)  
29. g5 Tf5 (0.45) 30. Db7 Dg2 (2.25 = gewinnt) 31. Lc3 Tf2:† (Mt 4) 32. Kd1 Df3† (Mate in one)  
33. Ke1 De2††† matt 0 : 1  
Steinitz verbrauchte für diese 33 Züge 1 Stunde und 26 Minuten. Eine Leistung, die jedem guten Clubspieler zur Ehre gereichen würde!

#### Partie 2

Steinitz

Sensory 9 + Cb 16

Französisch  
(Tarrasch - Variante)

Nach beiderseits gutem Spiel unterläuft Sensory 9 im 30. Zug ein Fehler, den Steinitz jedoch nicht ahndet! (31. Tf7:† statt 31. T2d6?, gewinnt im Praktischen sofort!) Im folgenden kann Sensory 9 durch Zugwiederholung remis halten. Eine Partie mit "Feldvorteilen" für Steinitz...

1. e4 e6 2. d4 d5 3. Sd2 c5 4. ed5: ed5: 5. Sg3 Sc6 6. Lb5 Ld6 7. 0—0 cd4: (eigen) 8. Sb3 (eigen) Ld7 9. Sbd4: Sge7 10. Le3 0—0 11. c3 Sd4: 12. Sd4: Sf5 13. Sf5: Lf5: 14. g3 a6 15. La4 Lh3 16. Te1 Le6 17. Df3 Tc8 18. Td1

Steinitz spielt konsequent und gut! Sein Stellungsaufbau ist ohne Fehler und Tadel!

18. — Le5 19. Lc5: Tc5: 20. Lc2 Tc8 21. Lb3 Db6 22. Te2 (Wert: 0.37) d4!

Sensory 9 nimmt ebenfalls jede Chance auf Initiative wahr! Es entsteht ein Kampf zwischen zwei etwa gleich starken Computern!

23. Td4: Lb3: 24. ab3: Db3:

25. Ted2 Db5 (+=) 26. Td7

Weiß steht besser. Die präzise Stellungsbewertung von Steinitz zeigt es auf Knopfdruck an.  
26. — b6 27. Df4 Tce8 28. c4 Db4 29. Dc7 Te1† 30. Kg2 Tf8?

Sollte verlieren

31. T2d6?

Tf7:† gewann! Ich weiß gar nicht, was daran so schwierig sein soll!

31. — Db2: 32. Tb6: (Wert 0.87) De2 33. Tf7:

Jetzt ist es zu spät! Schwarz hat Dauerschach in petto!

33. — Df1†34. Kf3 De2††35. Kg2 (Wert nun: 0.00 = Remis) Df1† 36. Kf3 De2† 37. Kg2 Df1† Remis

#### Partie 3

Sensory 9 + Cb16

Steinitz

Sizilianisch

Ausgleich! Perfektes Spiel von Sensory 9, der bis jetzt zu diesem Preis keinen nennenswerten Gegner findet (unter 500 DM) Das taktische Vorgehen (14. f5!) wird schließlich mit einem unwiderstehlichen Angriff gegen den feindlichen König belohnt. Nach dem Verlustzug 25. — Le4? führt Sensory 9 die Exekution meisterhaft bis zum Schluß durch! Dieser Zweikampf war für mich persönlich sehr aufschlußreich!

1. e4 c5 2. Sf3 d6 3. d4 cd4: 4. Sd4: Sf6 5. Sc3 Sc6 6. Lg5 e6 7. Dd2 a6 8. 0—0 h6 9. Sc6: eigener Zug, und nicht am besten! Besser 9. Lf4! Es entwickelt sich nun ein hektischer Kampf!

9. — bc6: 10. Lf4 d5(!) 11. Le2 Lc5 12. Le3 Ld6 13. f4 Sd7 14. f5! Lb7 15. fe6: fe6: 16. Lh5† (+=) Ke7 17. Td1 Sf6 18. Lg6 Dc7 19. Lf4 Lf4: 20. Tf4: e5 21. Tf3 d4 22. Se2 c5 23. Sg3 Kd6 24. Thf1! Thf8!

Es drohte Tf6:†† mit Gewinn!

25. Sh5!

Vorteil für Weiß

25. — Le4: ?

Verliert! Aber auch sonst steht Schwarz schlecht!

26. Tf6:† Tf6: 27. Tf6:† g6: 28. Le4: (+=) Tf8 29. Dh6: Df7 30. Sg3

Sensory 9 erkennt sofort die schwachen Punkte des Gegners!

30. — Ke6 31. Ld3 Kd5 32. b3 Kc6 33. Lc4 Dc7 34. Sf5 Dd8 35. Dg7 Kb6 36. Se7 e4 37. Sg6 Te8 38. Lf7 e3 39. Le8: De8: 40. Df6:† Ka5 41. Se5 Kb4 (Wert: -4.54) 42. Da8:† (Gewinn!) c4 (Anzeige: - MT7.) 43. Db6† (Mattansage) Db5 44. Sc5† Ka3 45. Da7† Da4: 46. Da4:† (1:0)

#### Partie 4

Steinitz

Sensory 9 + CB 16

Ben-Oni (Klassisch)

Führung für Sensory 9! Nach Gewinn des weißen e-Bauern mobilisiert Schwarz seinen a-Bauern, der nach Eroberung von a2 zur Dame einzieht. Das Endspiel (amüsant das Springeropfer 48...Sf3†!) meistert Sensory 9 bravourös!

1. d4 Sf6 2. c4 c5 3. d5 e6 4. Sc3 ed5: 5. cd5: d6 6. e4 g6 7. f4 Lh6 (eigen) 8. e5†! (eigen) Sh5(!) 9. Se4 0—0 10. Se2 de5: 11. fe5: Dh4† 12. S2g3 Te8! 13. Lh6: Sg3: 14. Sg3: Dh6: 15. Le2 (Wert: -0.64) De3! 16. Dd2 Dd2:† 17. Kd2: Te5: (—+) 18. Lf3 Ld7 19. Tae1 (!) Te1: 20. Te1: f5

20. — Kf8 so 21. Se4! 21. Te7 a5!

Der Lauf beginnt

22. Le2 b5 23. Sf1 a4 24. Lf3 f4! 25. g3 a3 26. b3 g5 27. gf4: gf4: 28. Te4 Sa6 29. Te7 Td8! 30. Te2! deckt indirekt a2

30. — Lc6!

Sensory 9 spielt diese Partie sehr eindrucksvoll!

31. Te5 Sb4 32. Ke2 Te8! 33. Te6 Sa2: 34. Lg4 Sc1† 35. Ke1 a2 36. dc6: Ta8 37. Te7 a1 = D 38. c7 (Wert: -8.17) 38. — Sb3:† 39. Kf2 Dd4† 40. Kg2 Dd6 41. Td7 Dc5† 42. Kf2 Ta2† 43. Sd2 Sd2!† 44. Td8† Kg7 45. Td7† Kf6 46. Td6† Dd6: 47. c8 = D Dd4†

Mattansage!

48. Kg2 Sf3†!

Hübsch!

49. Kf3: Tf2††††† matt (0 : 1)

#### Partie 5

Sensory 9 + Cb16

Steinitz

Spanisch (offen)

Eine Kampfpartie ersten Ranges! Sensory 9 schafft es, nach turbulentem Partieverlauf mit zwei Springern + Bauer gegen Turm zu verbleiben. Steinitz erkennt sofort seine Chance, den Turm gegen den feindlichen Bauern zu opfern und damit ein theoretisches Remis zu erzwingen. Sensory 9 wehrt sich dagegen, da er die gegnerischen Absichten durchschaut hatte. Es entbrennt ein Kampf um den "Gewinnbauern", den Sensory 9 nach nicht ganz exaktem Endspiel verliert, indem er zuläßt, daß Steinitz seinen Turm gegen ... den Springer opfert, um anschließend den Bauern

mit dem König höchstpersönlich abzuholen ... Ein Remis von Format! In dieser Partie zeigt Steinitz seine meisterhafte Endspielkunst! Da die Partie sehr lang ist, verzichte ich auf besondere Kommentare.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 3. Lb5 a6 4. La4 Sf6 5. 0—0 Se4: 6. d4 b5 7. Lb3 d5 8. de5: Le6 9. c3 Lc5 10. Sbd2 0—0 11. Lc2 Sf2:†? Die sog. Dilworth-Variante, die später von Exweltmeister M. Botvinnik mehrmals mit Erfolg praktiziert wurde. Schwarz gibt zwei Figuren gegen den Turm und Bauern und erhält Druckspiel, da der weiße Damenflügel noch nicht entwickelt ist. Sicherer ist 11. — f5

12. Tf2: (eigen) f6 13. ef6: Lf2:† 14. Kf2: Df6: 15. Sb3?†

Ein neuer Versuch, die Theorie zu verbessern per Computer?! Empfohlen wird 15. Kg1 Tae8 16. Sf1! Se5 17. Le3 Sf3:† 18. Df3: Df3: 19. gf3: Tf3: 20. Lf2 Lh3 21. Sg3 g6 22. Td1 c6 23. Td2 usw. und Weiß hat die besseren Aussichten (Matanovic - Wade, Palma de Mallorca 1966). Sensory 9 findet einen anderen Weg, der mir zumindest nicht schlechter erscheint! Ich bin gespannt, was in einigen Jahren die Computer mit den jetzigen Schachbüchern machen werden...?!

15. — Se5 16. Le3?! (Sbd4!) Sg4† 17. Ke2 Se3: 18. Ke3: b4 19. Dd3 Dh6† 20. Ke2 Tae8 21. Kd1 bc3: 22. bc3: Dh5 23. Sbd2 Lg4 14. Tb1 Kh8 25. h3 Lf5 26. Da6: Ta8 27. Dc6 Ta2: 28. Tc1 Lc2:† 29. Tc2: Ta7 30. c4?! d4!

Nun Vorteil für Steinitz!

31. Dd7 Ta1† 32. Tc1 Tc1:† 33. Kc1: c5 34. Dd6 Tc8 35. Se4 Df7 36. Dd5 Da7!

Sehr geschicktes Damenmanöver

37. Df5 Da1† 38. Ke2 Da2† 39. Kd1 Db1†?

Steinitz verliert plötzlich den Faden! Nach 39. — Tb8! 40. Sfd2 usw. hätte er dem exponierten König zusetzen können, obwohl auch hier kein direkter schwarzer Gewinnweg nachgewiesen werden kann.

40. Ke2 Te8

Zeit bisher: 114 Minuten

41. Sfd2 Dc2 42. Kf2 Dd3 43. Df3

Sensory 9 verteidigt sich geschickt. So nach und nach verkrümelt er sich mit seinem König nach h2.

43. — Dc2 44. Df4 Kg8 45. Kg1 Dd1† 46. Kh2 Dh5 47. Sb3 Tf8 48. Dd6 Df7 49. Sec5: Dc4: 50. Se6 Te8 51. Sbd4: Df1 52. Dd7 Df7 53. Df7:† Kf7: 54. Sg5† Kg8 (Kf6!) 55. Kg3 Ta8 56. Kf4 Ta2 57. g3 g6 58. Ke5 Ta5† 58. Kf6 Ta3 60. Se4 Ta4 61. Ke5 Ta5† 62. Ke6 Ta6† 63. Kd5 Ta3 64. Sb5 Ta5 65. Sed6 Kf8 66. Ke6

Ich will absichtlich kein Stelldiagramm setzen, um Platz zu sparen. Es steht jetzt: Weiß: Ke6 Sb5 Sd6 Bg8 h3; Schw: Kf8 Ta5 Bg6 h7

66. — Ta1 67. Sd4 Te1† 68. Kd5 Te3 69. Se4 Td3 70. Ke5 Ke7 71. Sc6† (h4!) Kf8 72. Kf4 Ta3 73. Sb4 g5!†? 74. Ke5! Ta5† 75. Sd5 h6 76. Sd6 Ta3 77. Sf5 Ke8 78. Ke4 Kd7 79. Sf6†Kc6? (Ke6!) 80. Kd4 Kc7 81. Se4 Ta4† 82. Ke5 Ta5† 83. Kf6

Nun sollte Weiß gewinnen ...

83. — Ta4 84. Sc3 Ta6† 85. Kg7 h5 86. Sd5† Kd8 87. Sf6 Ta2 88. Sh5: Th2 89. g4 Th3: 90. Kf6 Tc3 91. Kg5: Tc4

Droht 92. — Tg4!! mit Remis, da Weiß mit zwei Springern nicht mattsetzen kann! Beide Computer kennen es! Mit allen Mitteln möchte Schwarz den Turm opfern! Stellung: Weiß: Kg5 Sf5 Sh5 Bg4; Schw: Kd8 Tc4

92. Sf4! Kd7 93. Se3 Tc8 94. Sg6 Tc1 95. Se5† Kd6 96. Sf3 Tc8 Droht Tg8!†

97. Kf4 Tg8 98. Sg5 Kc5 99. Sf5 Kc4 100. Sd6† Kd5

Zeit: 4 Std. 53 Min.

101. Sde4 Tf8† 102. Kg3 Ke5 103. Sd2 Tg8 104. Sdf3† Kd5 105. Kf4 Te8 106. Sd2 Tg8 107. Sb1?†

So natürlich nicht! 107. Sde4! 107.— Kd4 108. Kf5 Tf8†! 109. Kg6 Ke5! 110. Sa3 Tf4! Remis!

111. Sf7† Tf7:!! Denkste! Jetzt holt sich der König der Bg4 ab!

112. Kf7: Kf4 113. Ke6 Kg4: Remis

Fortsetzung der Partien 5-10 in Heft 9

Schach Echo

## Helmut Schöler: Match Steinitz - Sensory 9 (A) + CB 16

(Quelle: Schach-Echo - August 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

## Partie 6

Steinitz  
Sensory 9 + Cb16  
Caro - Kann a)

Ein Sieg mit einfachsten Mitteln: Gute Eröffnungsprogrammierung (13 Züge), feine Springerführung (23. Sd2! 24. Sc4! 25. Sa3!), Entfesselung mit gleichzeitigem Angriff (28. Dg3!) und schon ist der Gegner eine Figur los!

1. e4 c6 2. d4 d5 3. Sc3 = a. Hier hat Steinitz b) ed5 = Partie 8 und c) e5 = Partie 10 im Programm!

3. — de4: 4. Se4: Lf5 5. Sg3 Lg6 6. h4 h6 7. Sf3  
Variante b mit 7. h5 ist noch nicht getestet  
7. — Sd7 8. h5 Lh7 9. Ld3 Ld3: 10. Dd3: Dc7 11. Ld2 e6 12. 0—0—0 Sg6 (eigen) 13. Se4 Se4: 14. De4:

jetzt erster eigener Zug!  
14. — Ld6 15. Dg4 (Wert: 0.14) Kf8 16. Kb1 Db6 17. Lf4 La3 18. b3 Sf6 19. Dh4 Td8 20. Le5 Sd5 21. Td3 Tg8! 22. Thd1! c5!

Während sich Weiß Zug um Zug verstärkt, ergötzt sich Schwarz an Schwindelchancen. Steinitz nutzt die Schwäche vortrefflich aus!  
23. Sd2!

Ein Zug von strategischer Weitsicht. Viele Computer lassen jene bisher vermissen!

23. — Ke8 24. Sc4 Da6 25. Sa3: Da3: 26. dc5!  
Praktisch der Gewinnzug, da Schwarz nicht nehmen ... sollte!

26. — Dc5:?  
Verliert wegen einer Pointe im 28. Zug! Obwohl Sensory 9 genau so weit rechnen kann wie Steinitz, wird er diesmal mit dem Stellungsproblem nicht fertig! Steinitz macht nun kurzen Prozeß!

27. c4  
Klar sah Sensory 9, aber nach 27. — Db4

... was 28. cd5: wegen der auf h4 hängenden Dame parieren sollte, folgte stark:

28. Dg3!  
Entfesselung und Angriff in einem.

28. — f6 29. Lf6: (Wert: 3.76) 29. — Td6 30. cd5: Td5: 31. Lg7: De7 32. Td5: ed5: 33. Dg6! Kd7 34. Td5:† (Wert 9.67)  
1 : 0  
Zeit von Weiß: 1 Std. 26 Min.

## Partie 7

Sensory 9 + CB 16  
Steinitz  
Englisch a)

Steinitz führt wieder! Sensory 9 stellt sich die Falle selber:  
38. Le7?, was auf raffinierte Weise einen Bauern gewinnen sollte, verliert in Wirklichkeit die Qualität.

1. c4 c5 2. Sc3  
2. Sf3 = Englisch b, was ich noch nicht testete!

2. — Sf6  
2. — Sc6 hat Steinitz ebenfalls noch im Köcher

3. g3 d5 4. cd5: Sd5: 5. Lg2 Sc7 6. Sf3 Sc6 7. d3 e5 8. Sd2 Ld7 (eigen) 9. Sc4 b5 10. Se3 b4 11. Scd5 (eigen) Sd5: 12. Sd5: Ld6 13. 0—0—0 0—0 14. Ld2 Tb8 15. Tc1 Da5 16. a4 Sd4 17. b3 h5 18. h3 Sf5 19. e3 h4 Vorteil für Steinitz

20. e4 Se7 21. gh4?! Sd5: 22. ed5: Dd8 23. Lg5 f6 24. Ld2 De7 25. Dh5 Le8 26. Dg4 Ld7 27. Dg6 Le8 28. De4

Er hätte sich auf eine eventuelle Zugwiederholung einlassen müssen

28. — f5! 29. Dc4 f4 30. Da6 f3 31. Lg5 Dc7! 32. Lh1 Ld7

32. — e4, so einfach 33. Tfe1!  
33. Tfd1 (Tfe1) Lh3: 34. Dc6 Dd7 35. Dd7: Ld7: 36. Te1 Lg4 37. Tcd1 Lh5 38. Le7? Le7:

39. Te5: Lf6! (—) 40. Th5: g6!  
Was nun? Qualität samt Partie verloren!

41. Tg5 Lg5: 42. hg5 Tbd8 (Wert: 2.85) 43. Te1 Td5: 44. Te3 Tg5:†  
und 0 : 1 im 71. Zug!

## Partie 8

Steinitz  
Sensory 9 + CB 16  
Caro - Kann b)

Erneuter Ausgleich zum 4 : 4! Ein packender Zeikampf! Ich glaube, es würde bis zum 10 : 10 so weitergehen. Jetzt ist wieder Steinitz der Gelackmerter! Aktives Gegenspiel von Sensory 9 (12. — g5; 19. — g4!), drei Fehler von Steinitz (27. d7? 34. Kh1? 37. Td1?)... und schon steht der vorhin Unterlegene als strahlender Sieger da!

1. e4 c6 2. d4 d5 3. ed5: 3. Sc3 = Partie 6, 3. e5 = Partie 10

3. — cd5: 4. c4

4. Ld3 = Variante b; noch nicht gespielt  
4. — Sf6 5. Sc3 g6 6. Db3 Lg7

7. cd5: 0—0 8. Le2 Sbd7 (eigen)

9. Lf3 Db6 10. Da3?!  
eigen. Besser 10. Le3

10. — Dd4: 11. Le3 De5 12. Sge2 g5! 13. Ld4 Dd6 14. Dd6: ed6: 15. h3 Se5 16. Le5: De5: 17. Sg3 Ld7 18. 0—0 Tac8 19. Tfe1 g4! 20. hg4: Sg4: 21. Sh5 Tfe8 22. Sg7: Kg7: 23. d6 b6 24. Tad1 f5 25. Lb7 (Lg4:) Tc5

Schwarz hat zumindest Ausgleich!  
26. a4 Le6 27. d7?

Wird schwach!  
27. — Td8 28. Td6 Td7: 29. Te8: Tb7: 30. f3 Kf7! (=+) 31. Td6 Sf6

Sehr schön gemacht von Sensory 9!

32. Td2 Td7 33. Tde2 Ke6 34. Kh1? (Wert: -0.93) Sh5! (—) 35. Kg1 Sf4 36. Tc2 (-1.98) Sd3 37. Td1? (-2.12) Sb2! 38. Tdc1 (-2.68) Sd3 39. Td1 (-2.76) Tc4 40. T1d2 (-2.81) Sc5! 41. Td7: (-2.90) Kd7: 42. a5

(-2.95, mit Endspielalgorithmus, was aber nichts mehr nützt!

42. — ba5: 43. Td2† (-2.96) Kc6 0 : 1

Weiß: 2 Std. 1 Min.

Partie 9  
Sensory 9 + CB 16  
Steinitz

Preußisch  
5 : 4 für Sensory 9! Steinitz verliert nach einem schweren Fehler (14. — Tb2?) eine ganze Figur.

1. e4 e5 2. Sf3 Sc6 4. Sg5 d5 5. ed5: Sa5

5. — Sd5:?, so 6. d4! oder 6. Sf7:!

6. Lb5† c6 7. dc8: bc8: 8. Le2 h6 9. Sf3 e6 10. Se5 Ld6 11. f4 (d4) Dc7 (eigen) 12. d4 (eigen) Lf5 13. 0—0 Tb8 14. Ld2 (!) Tb2?:

verliert!  
15. La5! (—) Da5: 16. Sc4 Db4 17. Dc1

oder 17. a3, 17. c3 ... Weiß kann sich den Gewinnweg aussuchen!

17. — Lg4 (Wert: -1.70) 18. c3 Db8 19. Lg4: Tb7

Der Rest ist Schweigen  
20. Lf5 (Le2) Tb5 21. Lh3 Lc7 (-3.10) 22. Sba3 Th5 23. Tb1 Dd8 24. Tb7 a5 25. Se5 c5 (-4.23) 26. Sc6 Dd6 27. Sb5!

Die Pointe  
27. — Dc8: 28. Tc7: Db5:

29. Tc8† Ke7 30. Th8: De2 31. Da3  
1 : 0

## Partie 10

Steinitz  
Sensory 9 + CB16  
Caro - Kann c)

Endstand meines Tests: 5 : 5! Viele mögliche Varianten fehlen natürlich noch, doch ich kann ja nicht ad infinitum testen! Sämtliche Varianten würden mich Monate aufhalten; ich glaube jedoch, daß ich einen großen Einblick in die Spielstärke dieser beiden riesenstarken Schachcomputer vermitteln konnte. Beide Computer nutzen nahezu sämtliche Vorteile bis zum Endspielsieg konsequent aus und übertreffen sich gegenseitig mit Kurzpartien, was auf beidseitig taktische Schlagkraft zurückzuführen ist! In der Eröffnungsprogrammierung ergab sich nach diesen 10 Partien folgende Statistik: Sensory 9 "erriet" 74 Halbzüge, Steinitz sogar 79! (Obwohl Sensory 9 mit dem Eröffnungsmodul CB 16 antrat!) Im Mittelspiel leisteten sich beide gleich viele Schnitzer, und im Endspiel sind beide ebenfalls gleich gut! Bleibt es schließlich beim anfangs erwähnten Preisunterschied...!

Steinitz ist wesentlich teurer, bietet jedoch auch wesentlich mehr Komfort; Sensory 9 spielt, wie gesehen, gleich gut, brilliert mit einem gelungenen Sensorbrett, Batteriebetrieb und kann neuerdings zum "SC 9 - Playmatic" für knapp 600,- DM "umgerüstet" werden

(selbstregulierend beim Figurensetzen). Mit schneller rechnendem Programm wird ebenfalls (wie bei Steinitz) in Kürze aufgewartet! Das Kopf-an-Kopf - Rennen geht immer weiter! Für mich, als spezieller Tester, wird es in Zukunft sehr schwer werden, sämtliche Pro und Kontra gegeneinander abzuwägen! Ich werde mich aber bemühen, Ihnen, liebe Leser, in meinen künftigen Tests darüber Aufschluß zu geben!

Nun zum letzten Spiel: Glück für Sensory 9 beim 5. Zug von Weiß! Nach 4. — e6? (statt 4. — h6) hätte Steinitz mittels 5. g4! (statt 5. Sf3?) sofort eine Figur gewinnen können, doch er sah es nicht! (Sensory 9 spielte bei einem späteren Test ebenfalls nicht 5. g4!) Im weiteren Spielverlauf versäumt es Sensory 9, mit f7—f6! mehrmals das weiße Bauernzentrum zu sprengen. Der weiße Angriffssieg von Steinitz gefiel mir sehr!

1. e4 c6 2. d4 d5 3. e5  
Hier die dritte Variante gegen Caro-Kann! Steinitz sehr abwechslungsreich!

3. — Lf5 4. h4(!) e6?  
Erster eigener Zug, und schon ein schwerer Fehler! 4. — h7-h6 mußte geschehen!

## 5. Sf3?

Ebenfalls erster eigener Zug außerhalb des Eröffnungsprogrammes... und Steinitz erkennt die Chance nicht, die sich ihm auftut: Nach 5. g4! Lg6 6. h5 Le4 7. f3 gewinnt Weiß den Läufer!

5. — Le7 6. Le2 Sa6 7. a3 Da5!?! Besser 7. — f6!

8. Ld2 Db6 9. Lc3 Sh6 10. 0—0 0—0 11. Sbd2 Tae8 12. Sb3 Dd8 13. La6: ba6: 14. La5 Db8 15. De2 Sg4?!

f6!  
16. Tc1 Db7 17. h5 Tb8 f6!

18. Std2 Db5 19... c4 dc4: 20. Tc4: (Wert: 0.73) Dd5!?

21. f3! Ld3  
Sonst käme auf 21. — Sh6 22. g4!

22. Dd3: Se5: 23. Dc2 Sc4: 24. Sc4: Dh5: 25. Se5

Wert: -0.39; er sieht sich also schlechter stehend! Der Gute ahnt noch gar nichts von seinem Glück?!

25. — Tfc8 26. f4 Ld6 27. Dc4 Le5: 28. de5: g5 29. Lb4 g4: 30. Df4: Te8 31. De3 Tb7 32. Sc5! Tb5 33. Sd7 Kh8 34. Sf6 Te5: 35. Da7:!

Wert: 4.26  
1 : 0  
Zeit für Weiß: 1 Std. 46 Min.

## Helmut Schöler: Match Steinitz - Sensory 9 (A) + CB 16

(Quelle: Schach-Echo - August 1983) (photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/))

**Module für Sensory Chess Challenger 9 (A/B), Prestige Challenger (I/II), Elite 5.0, Elite A/S (A/B/C), Playmatic S, Elegance, Sensory Chess Challenger 12 und EAG (#2 / #11)**



**Module · Module · Module · Module**

- CB 9** Eröffnungsmodul mit 8160 Eröffnungszügen. Durchschnittliche Tiefe bis zu 30 Halbzügen bei 381 Varianten!  
Für Eröffnungs-Spezialisten eine echte Freude.
- CB 16** Eröffnungsmodul mit 16.100 Positionen bei 1360 Varianten mit einer durchschnittlichen Tiefe von 20 Halbzügen. Damit enthält das Modul tatsächlich 26.900 Positionen und eignet sich ausgezeichnet für das Eröffnungs-Training.
- TCE** Endspielmodul mit breitem Wissen. Enthalten sind: König-Bauern Endspiel. Turm-Bauern Endspiel. Dame gegen Bauer auf der 7. Reihe etc. Außerdem eignet sich das Modul hervorragend für das Endspiel-Training.
- RPE** Turm-Bauern Endspiel-Modul. Ein Leckerbissen für Kenner und Könner.
- TDE** Tarrasch Verteidigung gegen Damen-Gambit. Ein Modul mit hervorragenden Kenntnissen bis hin zum Mittelspiel. Eine Bereicherung für das Spiel und die Varianten des Könners.
- DVC** Sizilianische Variante:  
Experten wissen welche Vielfalt an Möglichkeiten sich hier verbergen – das Modul enthält sie!  
Eine hochinteressante Ergänzung Ihres Wissens ist garantiert.

**FIDELITY ELECTRONICS**  
Gesellschaft für Elektronische Geräte mbH  
**Technischer Kundendienst**  
Markenstrasse 1  
4330 MÜLHEIM/RUHR

**FIDELITY ELECTRONICS**  
Gesellschaft für elektronische Geräte mbH  
Brönnnerstraße 11 · 6000 Frankfurt am Main 1

**Module · Module · Module · Module**

Technische Änderungen jederzeit vorbehalten.

**CB 9 - CB 16 - TDE (TDF): erschienen / released**  
**TCE - RPE - DVC: nie erschienen! / never released!**

# Uit de handleiding over het instellen van het speelsterktniveau

De Challenger 9 heeft negen speelsterktniveaus. Als het apparaat wordt ingeschakeld of nadat op de RE (reset)-toets gedrukt is, staat de computer automatisch ingesteld op speelsterktniveau 1. Door de computer op een hoger speelsterktniveau in te stellen verhoogt u de speelsterkte van de computer. Om van niveau te veranderen gaat u als volgt te werk: Druk op LV. Het lampje op veld H1 gaat nu branden, dit betekent niveau 1.



**Chess Challenger Sensory 9 (A) 1,6 MHz**

(photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/))

Elke keer dat u nu op LV drukt wordt het niveau één hoger (H1, H2, H3, enz.). Bij speelsterktniveau 9 gaan alle lampjes van de H-lijn branden. Na niveau 9 volgt automatisch weer niveau 1. Wanneer u het niveau hebt ingesteld kunt u op CL drukken of een zet invoeren om de computer duidelijk te maken dat u het niveau ingesteld hebt. Ook tijdens de partij kunt u het niveau veranderen door op LV te drukken. De computer geeft dan het ingestelde niveau aan, door nogmaals te drukken verandert u dan het niveau.

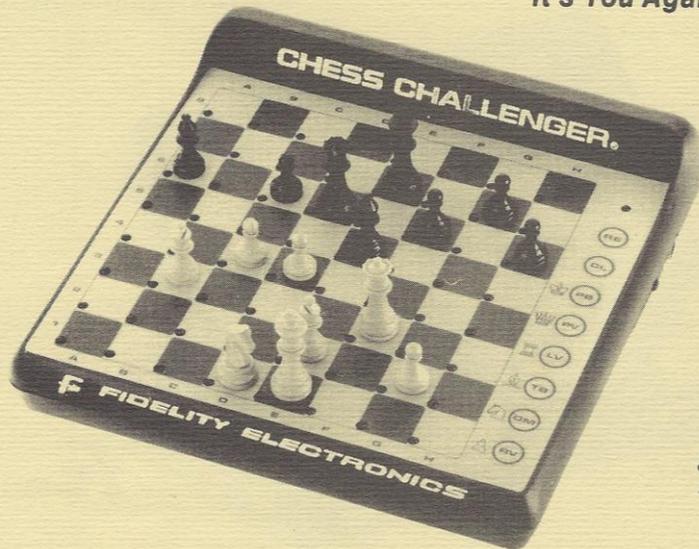
<b>Niveau</b>	<b>Gemiddelde antwoordtijd</b>	<b>Totale tijdcontrole</b>
Level 1	5 seconden	60 zetten / 5 minuten
Level 2	15 seconden	60 zetten / 15 minuten
Level 3	30 seconden	60 zetten / 30 minuten
Level 4	1 minuut	60 zetten / 1 uur
Level 5	2 minuten	30 zetten / 55 minuten
Level 6	3 minuten	40 zetten / 1 uur 50 min.
Level 7	3 minuten 45 sec.	40 zetten / 2½ uur
Level 8	6 minuten	30 zetten / 3 uur
Level 9	analyse	geen limiet



# SENSORY CHESS CHALLENGER® "9"

"It's You Against the Computer"

TYPE SC-9



- Met recht een toernooiwinnaar.
- De Sensory Chess Challenger 9 is één van de sterkste schaakcomputers. Een werkelijke sensatie.
- Denkt in de tijd van zijn tegenstander voor voor een snellere en/of betere respons.
- Beschikt over een boekopeningsbibliotheek van bijna 3.000 zetten.
- Openingsbibliotheek is uit te breiden met openingsmodule CB-9 (11.430 openingsetten) en CB-16 (26.900 openingsetten).
- Eenvoudig boekopeningen te kiezen.
- Computer is later eventueel uit te breiden en te versterken met insteekmodules.
- Geen ingewikkelde intoetsprocedures, daar u de zetten op het sensorbord uitvoert.
- Computer geeft zijn zetten aan met behulp van lichtdiodes in de velden.
- Beschikt over negen speelsterktniveaus.
- Geeft desgewenst advieszetten en laat zien welke zet hij overweegt te doen.
- Mogelijkheid tot het terugnemen van zetten (max. 23 halve zetten).
- Het 'denkproces' is te stoppen (onmiddellijk antwoord).
- De computer overschrijdt de ingestelde tijd niet.
- Computer kent en herkent minorpromotie.
- Mogelijkheid om probleemstellingen door de computer op te laten lossen.
- Kent remise door 3 en 50 zettenregel.
- Computer accepteert en weigert remiseaanbiedingen.
- Biedt remise aan.

- Uivoering :
- Solide kunststofkast.
  - Compleet met Nederlandse gebruiksaanwijzing.
  - Transformator 220 V en magnetische schaakstukken.
  - Speelt op lichtnet en op batterijen.
  - Afmeting : 28.5 x 27 x 6 cm.
  - Geheugencapaciteit : 16K byte ROM, 2K byte RAM.
  - Zes maanden schriftelijke garantie.

voor Nederland

**WEGAM TRADING BV**

Bouwerij - Postbus 311  
1180 AH AMSTELVEEN (N.L.)  
Tel. 020 - 45 64 51

IMPORTEUR

voor België en Luxemburg

*Cinem*

Steenweg op Charleroi 64  
1060 BRUSSEL (BELGIË)  
Tel. 02/538.63.66

**Advertentie van Wegam Trading en Cinem voor de Sensory 9**

# **Gilbert Obermair**

## **Schach-Computer Report '84 (1983)**

### **Sensory Chess Challenger »9«**

Der Erfolg des Sensory »9« beruht auch heute noch auf der glücklichen Entscheidung von Fidelity Electronics, das starke und verbesserte Programm des Vorgängers Elite Champion mit dem Konstruktionsprinzip des Sensory »8« zu verbinden. Nun steht seit dem Herbst 1982 ein Schachprogramm für gute Clubspieler zur Verfügung, dem der amerikanische Schachverband über 1700 Elo-Punkte bescheinigt, bei dem die Zugeingabe über Drucksensoren und die Zugausgabe über 64 Felddioden erfolgt.

Das Spielverständnis und der Spielkomfort sind bemerkenswert. Der Sensory »9« zeigt den erwogenen Zug an oder macht Zugvorschläge, reklamiert Remis in allen Möglichkeiten, schaltet auf Wunsch sein Permanent Brain ab und gestattet es, bis zu 23 Halbzüge zurückzunehmen. In der Turnierstufe rechnet er im Durchschnitt fünf bis sechs Halbzüge tief, bei Blitzpartien kündigt er sogar ein Matt in drei und manchmal auch in vier Zügen an.

Dieser »Wolf im Schafspelz«, wie er von einer Fachzeitschrift einmal bezeichnet worden war, kann außerdem durch Module aufgerüstet werden. Zur Zeit gibt es das Eröffnungsmodul CB 16 mit 16.100 Positionen und 1360 Varianten. Sollte ein stärkeres Programm für das gesamte Spiel herauskommen, ließe sich das ebenfalls mit wenigen Handgriffen gegen das jetzige austauschen. Insofern ist der Sensory »9« eine dauerhafte Investition. Wer eine komfortablere Ausstattung wünscht, kann seinen Sensory »9« für derzeit DM 595,00 zu einem Playmatic »S« aufrüsten.

#### **Sonstige Merkmale Chess Challenger Sensory »9«**

- Vertrieb: Fidelity Electronics.
- Zugeingabe: Drucksensoren.
- Zugausgabe: 64 LEDs.
- Zugrücknahme: bis 23 Halbzüge.
- Zugvorschläge: ja.
- Farbwechsel: ja.
- Akustik: Tonsignale.
- Schachuhr: nein.
- Zufallsgenerator: ja.
- Stromversorgung: Netz, Batterie (18 Stunden).
- Abmessung: 27 x 29 x 6,5 cm.
- Gewicht(g): 1000.
- Bewertung: Für gute Clubspieler, etwas Komfort, preiswert.
- Spielstärke: 8 Spielstufen, 2 Analysestufen, Permanent Brain.
- Spielverständnis: Rochade und en passant, sämtliche Remisregeln.
- Schachbibliothek: Eröffnungsbibliothek von ca. 3000 Halbzüge.
- Ausstattung: Netzgerät, Figuren, Schachbrett mit Drucksensoren.
- Ca.-Preis in DM: 495,00 (€ 247,50).

Quelle: Gilbert Obermair, Schach-computer Report '84 (1983).  
(Leicht bearbeitet durch Hein Veldhuis.)



**FIDELITY ELECTRONICS**

Gesellschaft für elektronische Geräte mbH

# SENSORY 9

## Das Wichtigste in Kürze

- überragende Spielstärke mit großer Eröffnungsbibliothek und überragendem Endspiel
- Spitzenelektronik
- zukunftsicher – Modulares System
- einfachste Handhabung
- Netz- und Batteriebetrieb

### Modulares System

- macht SC 9 zukunftsicher • Programmerweiterungen bzw. -verbesserungen möglich • Einbau von neuen Programmen
- Module mit Eröffnungsbibliothek • Module mit Musterpartien (in Nachspielen)

### Betrieb

- über Stromnetz mittels Netzgerät (Zubehör) • mittels 4 Alkaline Batterien, Größe C

### Bedienung

- einfachste Bedienung über Drucksensoren

### Anzeige

- durch Leuchtdioden in den Feldern (Information, Reklamationen, Ankündigungen, Eingabebestätigungen und Kontrollfunktionen)

### Spielregeln

- beherrscht alle FIDE-Regeln • spielt nur nach diesen Regeln
- läßt regelwidrige Züge oder Eingaben nicht zu

### Zugeingabe

- erfolgt gleichzeitig mit der Zugausführung direkt auf der hochempfindlichen Spieloberfläche durch leichten Druck auf die entsprechenden Felder

### Kontrollton

- jeder Vorgang wird akustisch begleitet oder bestätigt • ist vollständig abschaltbar • ist einschränkbar, ertönt dann bei Computerzügen (Ende der Zugberechnung)

### Stufen

- 8 Stufen mit verschiedenen Zeitvorgaben • 1 Stufe für Analyse (Fernschach/Studien) und Mattsuchen

### Zeitkontrolle

- Programm hält obenstehende Zeitvorgabe grundsätzlich ein
- Zeitvorgaben werden zu 99 % voll ausgenutzt

### Eröffnungen

- über 3000 Eröffnungszüge • beinhaltet die wichtigsten Eröffnungen mit den meistgespielten Varianten • Antwortzeit bei Varianten aus der Eröffnungsbibliothek gleich null

### Endspiel

- Spitzenprogramm • beherrscht Opposition und Quadratregel
- beherrscht außer Läufer/Springer-Matt alle elementaren Mattführungen perfekt • kündigt bis Matt in 7 an • gibt auf bei Erkennung Mattsetzung seinerseits • reklamiert Remis nach der 50-Züge-Regel, bei dreimaliger Stellungswiederholung und bei Pattstellung • reklamiert technisches Remis • bietet Remis an
- Remisangebot durch Spieler möglich, kann Remisangebote des Spielers annehmen oder ablehnen

### Abbrechen des Rechenvorganges

- jederzeit möglich, der bis dahin ermittelte beste Zug wird sofort ausgespielt

### Einblick in den Rechenvorgang

- jederzeit möglich, der Zug, den das Programm zum Zeitpunkt der Abfrage für den besten erachtet, wird angezeigt

### Permanent Brain

- Denkzeit des Spielers wird für eine Gegenzugberechnung

ausgenutzt • ist abschaltbar, dadurch läßt sich jede der Spielstufen 1 – 8 in der Spielstärke schwächen (zusätzliche Spielstufen!), Zugzeiten = echte Rechenzeiten

### Bestzüge/Zufallszüge

- spielt prinzipiell immer den besten Zug, bei gleichwertigen Zügen entscheidet der Zufall

### Spelfarbe

- Spiel mit weiß oder schwarz möglich ohne das Brett zu drehen

### Farbenwechsel

- jederzeit möglich

### Zugvorschläge

- jederzeit möglich

### Zugrücknahme

- bis zu 23 Halbzügen nacheinander zurücknehmbar

### Bauernumwandlung

- vollständige Beherrschung, automatische Umwandlung in Dame, Turm, Läufer oder Springer, je nach Stellung

### Stellungseingabe

- einfachste schnelle Eingabe, läßt keine regelwidrigen Eingaben zu, wie z. B. 3 Könige oder mehr als 8 Bauern gleicher Farbe, mehr als 32 Schachsteine oder mehr als 9 Damen gleicher Farbe usw. oder Königsschach mit der gleichen Farbe am Zug

### Stellungsveränderung

- einfachste schnelle Eingabe

### Stellungskontrolle

- einfachste Abfrage der Standorte von Schachsteinen gleicher Art mit verschiedener Anzeige für weiß und schwarz

### Analyse/Mattsuche

- mittels der zeitlich nicht begrenzten Stufe 9 • Zugberechnung bis Mattfindung oder bis Abbruch durch Spieler • Fernschach geeignet (Spitze!) • Einblick in Rechenvorgang möglich • löst Matt in 7 und jede direkte Mattsetzung

### Eröffnungstraining

- besondere Spielart für das „Üben“ von Eröffnungen

### Spielüberwachung

- übernimmt Schiedsrichterfunktion bei Spiel zweier Spieler, Regelwidrigkeiten werden reklamiert



Prospekt Fidelity Electronics - Sensory 9

Schachcomputer

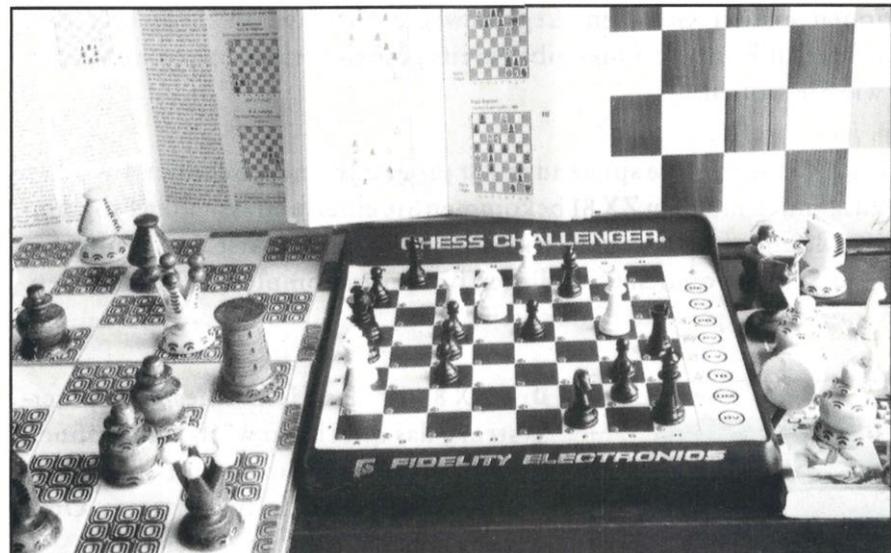
# Wolf im Schafspelz

Für knapp 500,- DM erhält man mit dem „Sensory 9“ von Fidelity einen der spielstärksten Schachcomputer überhaupt.

Dabei kommt der Renner des Fidelity-Programms eher unscheinbar daher. Schon das wesentlich schwächere Vorgängermodell Sensory 8 steckte im gleichen „Trainingsanzug“. Doch wie man hört, ist gegen Aufpreis eine „Gala-Uniform“ – sprich ein großes Sensorbrett – in Vorbereitung, um auch optisch auf der Höhe der Konkurrenz zu sein. Im Moment nimmt das Schachbrett noch bescheidene 20 x 20 cm des 27 x 29 cm großen Sensory 9 ein. Die Zugabe erfolgt direkt über die Spielfelder; allerdings nicht mit magnetischer Abtastung, sondern über eine – manchmal ziemlich schwergängige – Folientastatur. Zusätzlich befinden sich am Rand des Gerätes noch acht Befehlsfelder für die Wahl der Spielstufen (acht Stufen und Mattsuche), Stellungseingaben, Zugvorschläge etc. Auch das eigentliche Schachbrett muß in einigen Fällen zur Befehlseingabe herhalten.

## Statt Ziffern: 65 LEDs

Alle Reaktionen des Computers werden über 65 LEDs kundgetan: 64 befinden sich in den Spielfeldern, eine weitere im Befehlsblock zeigt an, daß Sensory 9 „am Denken“ ist. Ein Blick in die Betriebsanleitung beweist, daß diese simple Art der Anzeige völlig ausreicht. Mattankündigungen (mit Zugzahl), Remis



(getrennt nach Stellungswiederholung und 50-Züge-Regel), Patt und Matt werden mittels unterschiedlicher LED-Muster angezeigt.

Sämtliche Eingaben sind einfach und problemlos, auch die Stellungseingaben für Schachprobleme, die ein gefundenes „Fressen“ für Sensory sind. Dreizügern darf man kaum den Rücken zudrehen, viele Vierzuger knackt er innerhalb von zehn Minuten. Wunder dauern natürlich auch hier etwas länger. Trotzdem stellen auch mehrere Fünf- und Sechzüger keine unlösbare Aufgabe dar. Verschweigen wollen wir aber auch nicht, daß „Sensory“ sich ab und an weigert, optimale Lösun-

gen zu finden; also z. B. Dreizüger sehr elegant als Vierzuger löst. Da helfen auch mehrere Versuche nicht weiter, er beharrt störrisch auf dem einmal gefundenen Weg.

## Eröffnungsmodule steigern nochmals die Spielstärke

Erweist sich die Schachmaschine schon in der Grundausstattung als beachtlicher Trainingspartner, so steigern die einsetzbaren Eröffnungsmodule – die es in zwei Stärken als CB 9 für DM 191.- und CB 16 für DM 286.- gibt – Sensorys „Schachwissen“ nochmals wesentlich. Die Eröffnungsbibliothek von CB

16 umfaßt mehr als 16 000 Halbzüge. Die beim letztjährigen Stuttgarter Turnier „Mensch gegen Computer“ eingesetzten Geräte waren mit CB-16-Modulen bestückt und entlockten sogar dem Deutschen Meister Theo Schuster anerkennende Worte.

Fidelity-Kenner werden besonders zu würdigen wissen, daß Austausch-Module nicht nur angekündigt, sondern auch tatsächlich geliefert werden. Übrigens: In den Boden des Sensory 9 können nicht nur die Module, sondern auch Batterien eingesetzt werden, so daß auch unterwegs Schach gespielt werden kann, wenn auch nicht sehr batteriechonend.

## Lutz Findeisen: Wolf im Schafspelz... Fidelity Sensory Chess Challenger 9

(Quelle: [www.elo-web.de/](http://www.elo-web.de/) – Zeitschrift ELO – Heft 2 Februar 1983) (photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/)) (600 dpi)

## Fazit: Für 500,- DM gibt's keinen Stärkeren

Gelegenheitsspieler werden ihr blaues Wunder erleben, wenn sie sich den Sensory gleich zu Anfang in der Turnierstufe – oder auch ein bißchen darunter – zu Gemüte führen möchten. Immerhin stammt das Programm vom einstmals knapp 2500,- DM teuren „Elite“, auch wenn die Rechengeschwindigkeit etwas geringer zu sein scheint. Hier wurde beispielhaft vorgeführt, wie ein starkes Gerät sinnvoll abgespeckt werden kann, ohne wesentliche Einbußen an Spielstärke hinnehmen zu müssen.

Was an Bedienungskomfort fehlt, kommt über den Preis wieder herein. Wer nicht darauf verzichten will, sollte vielleicht auf das neue Brett zum Sensory warten, eine kleine Ecke davon haben wir schon gesehen...

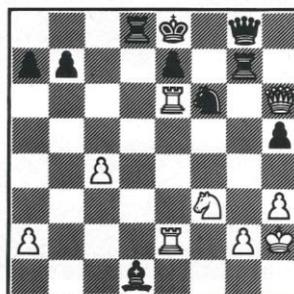
Lutz Findeisen

### Weiß: Torsten Schulte

Schwarz: Fidelity „Sensory 9“  
Hobby Elektronik 82, Killesberg,  
Stuttgart

1.e4 c5; 2. Sc3 Sc6; 3.Sf3 Sf6; 4.d4 c × d 5.S × d4 Da 5; 6.Sb3 De5; 7.f4 De6; 8.e5 d6; 9.Sb5 Kd8; 10.Le2 Damit ist die Fesselung des weißen Bauern (wB)e5 aufgehoben, so daß der Angriff auf den schwarzen Springer (sS)f6 nun aktuell wurde. 10. ... Se4; 11.0-0 Ld7; 12.S3 d4 S × d4; 13.S × d4 Dd5; fordert zu der Fesselung 14.Lf3 heraus, wonach aber Schwarz mit 14. ... d × e erst einmal den wS angreift und nach 15. d × e De5 Schwarz einen Bauern gewonnen und die Fesselung aufgehoben hat. Ein weiteres Fesseln mit 16. Te1 wäre ungefährlich wegen f5 und der sS steht gut gesichert. 14. c4 Da 5; Sensory läßt sich nicht zu dem vordergründigen Dc5 verführen, weil Weiß mit Le3 Damengewinn drohen könnte durch Se6 + .15.Le3 d × e; 16. f × e Ke8; anders ist T × f7 nicht gut zu verhindern. 17. e6 f × e; 18.Lh5 + g6; 19.Dg4 De5; widerlegt die weiße Absicht, mit 20.L × g6 + h × g; D × g6 + Kd8; 22 Td1 dem sK zu Leibe

zu rücken, weil plötzlich D × h2+ geht (der sTh8 ist zum Leben erweckt). Da nun also der wL h5 keinen Rückzug hat, wäre das aggressive Opfer L × g6 + aber doch besser als die von Weiß gespielte Fortsetzung. Allerdings müßte nach D × g6 + Kd8 erst mit Sf3 die schwarze Mattdrohung abgewehrt werden, ehe Weiß mit Tad1 weiter auf Angriff spielt. 20.Df3 g × h; 21 Tad 1? Weiß versäumt Df7 + Kd8 und erst dann Tad1, mit der bösen Absicht S × e6 + (Fesselung des Läufers d7). 21. ... Sf6; Schwarz sichert damit seinen König. 22. Tfe1 De4; 23. Df2 Sg4; 24. Dh4 Dg6; 25. Lf4 Lg7; 26.Sf3 L × b2; 27. h3 Lf6; 28. Lg5 Es ist generell ungünstig, das Angriffsmaterial abzutauschen, da dann die schwarze Mehrfigur immer schwerer wiegt. Richtig wäre Dg3 und Weiß könnte noch im Trüben fischen. 28. ... L × g5; 29. S × g5 h6; 30. Sf3 Sf6; 31. Se5 Df8; 32. Dd4 La4; 33. Td3 Tg8; 34. Te2 Tg5; 35. Sf3 Tg3; 36. Kh2 Dg6; Sensory hat mit Recht keine Angst vor dem Abzug Sh4 oder Se5 (womit der wTd3 den sTg3 angreift), da mit T × d3 Schwarz zugleich die weiße Dame bedroht. 37. Tde3 Dg8; 38. Df4 Tg7; 39. D × h6 Td8; 40. T × e6! Klug von Weiß! Zwar geht vordergründig T × g2 +; 41. T × g2 D × e6; aber dann kommt es dick mit 42. Dh8 + Kd7; 43. Td2 + und Weiß gewinnt den sTd8. Solch taktische Fallen durchblickt Sensory und stellt mit dem Partiezug 40...Ld1 seinerseits dem Weißen eine kluge Falle:



Stellung nach 40. ... Ld1.  
Hier wurde die Partie abgebrochen und 0:1 gegeben

44. D × f6 L × d2; 45. T × d2 (nun hätte Weiß zwei Figuren für den Turm gewonnen und mit Springer gegen Turm vielleicht noch Remischancen). Aber Sensory rückt dann mit dem Knüppel aus dem Sack: 45. ...T × g2 +; 46. T × g2 D × g2 +; 47. K × g2 e × f6 und das Endspiel mit Turm gegen Springer ist leicht zu gewinnen. Darum 0:1.

Kommentar: Günter Schütz

# Lutz Findeisen: Wolf im Schafspelz... Fidelity Sensory Chess Challenger 9

(Quelle: [www.elo-web.de/](http://www.elo-web.de/) – Zeitschrift ELO – Heft 2 Februar 1983) (photo copyright © by [www.schaakcomputers.nl/](http://www.schaakcomputers.nl/)) (600 dpi)



**Fidelity Sensory Chess Challenger 9 (A)**

### **Programmierer / Programmer**

- Dan & Kathe Spracklen

### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: Juli 1982

### **Technische Daten / Technical specification**

- Mikroprozessor: 6502
- Taktfrequenz: 1,5 ~ 1,6 MHz
- Programmspeicher: 16 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 2 KB RAM

### **Spielstärke / Playing strength**

- Spielstärke auf Turnierstufe (ELO/DWZ): ca. 1500

### **Verwandt / Related**

- Fidelity Playmatic S (Erste Einführung: Mai (?) 1983)
- Fidelity Chess Challenger 9 (A) 2,0 MHz (Erste Einführung: Juli (?) 1983)
- Fidelity Sensory Chess Challenger 9 (B) (Erste Einführung: Oktober 1983)
- Fidelity Sensory Chess Challenger Super 9 (Erste Einführung: Oktober 1983)