

Schachcomputer

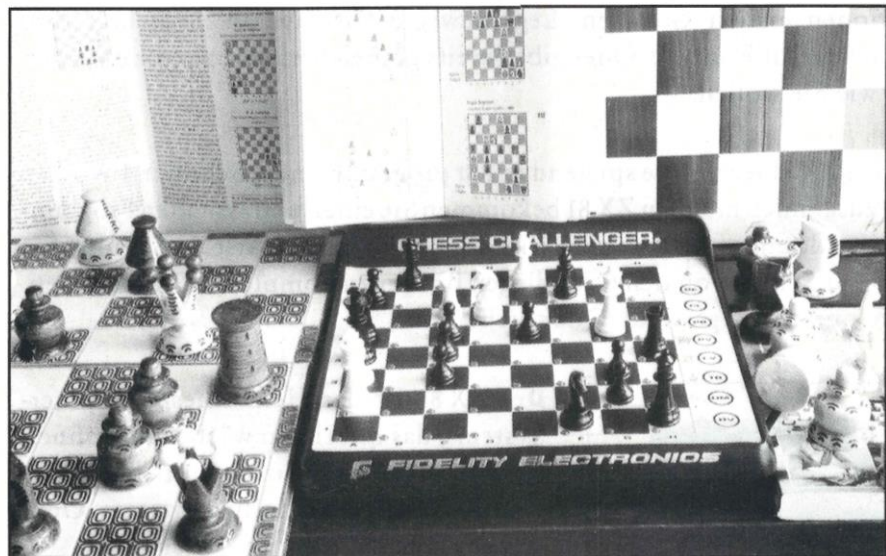
Wolf im Schafspelz

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 Anzeigen 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. Versuchen 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/ – Zeitschrift ELO – Heft 2 Februar 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

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

Gelegenheitspieler 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...

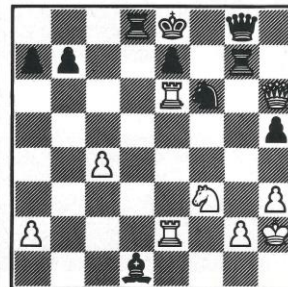
Lutz Findeisen

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/ – Zeitschrift ELO – Heft 2 Februar 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)