

10-1981 [E-4301] SciSys - **Strong Play (Sensor Chess module)**

Het Strong Play modul breidt het basis programma met ongeveer 50% uit, wat niet alleen meer speelsterkte geeft, maar ook enkele toegevoegde functies zoals een klein openingsboek en onder andere een hinttoets.



SciSys Sensor Chess in volle glorie ...

Strong Play Modul

Das Strong Play Modul erweitert das Grundprogramm um etwa 50%, was sich nicht nur in der Spielstärke, sondern auch bei zusätzlichen Funktionen bemerkbar macht.

Eröffnungsrepertoire von ca. 80 Halbzügen.

Partie

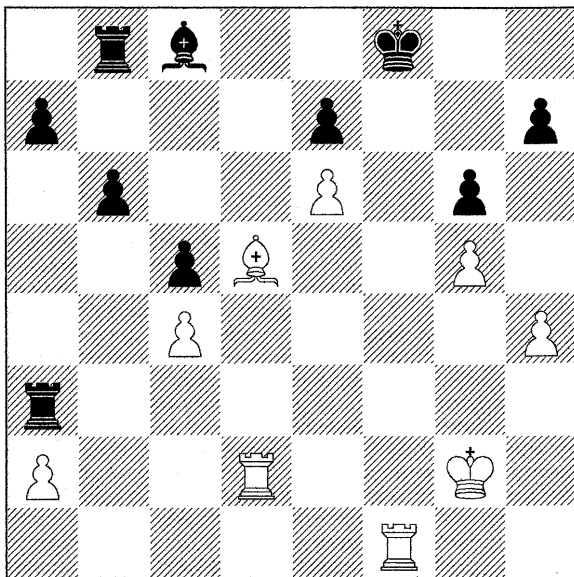
Tilburg, 14.06.2009

Weiß: SciSys Sensor Chess Strong Play (Stufe 4 - ca. 120 sek. / Zug)

Schwarz: SciSys Sensor Chess Hypermodern Super Strong (Stufe 4 - ca. 120 sek. / Zug)

- | | |
|------------|--------|
| 1. d2-d4 | Sg8-f6 |
| 2. c2-c4 | g7-g6 |
| 3. Sg1-f3 | Lf8-g7 |
| 4. Sbl-c3 | O-O |
| 5. e2-e4 | d7-d6 |
| 6. Lf1-d3 | c7-c5 |
| 7. d4xc5 | d6xc5 |
| 8. O-O | Sb8-c6 |
| 9. Lc1-f4 | Sf6-g4 |
| 10. Ddl-d2 | f7-f5 |
| 11. h2-h3 | Lg7xc3 |
| 12. b2xc3 | f5xe4 |
| 13. Ld3xe4 | Dd8xd2 |
| 14. Lf4xd2 | Sg4-e5 |
| 15. Sf3xe5 | Sc6xe5 |
| 16. f2-f4 | Tf8-d8 |
| 17. f4xe5 | Td8xd2 |
| 18. g2-g4 | Kg8-g7 |

- 19. e5-e6 Td2-e2
- 20. Le4-d5 Kg7-g8
- 21. h3-h4 Te2-e3
- 22. Kg1-g2 Te3xc3
- 23. Tal-d1 Tc3-a3
- 24. Tf1-f2 Ta8-b8
- 25. Tf2-d2 b7-b6
- 26. g4-g5 Kg8-g7
- 27. Td1-f1 Kg7-g8
- 28. Tfl-dl Kg8-f8
- 29. Td1-fl+ ...



- 29. ... Kf8-g7? (29. ... Kf8-g8)
- 30. Tfl-f7+ Kg7-g8
- 31. Td2-f2 Lc8-b7
- 32. Tf7xe7 Lb7xd5+
- 33. c4xd5 c5-c4
- 34. d5-d6 Tb8-f8
- 35. Tf2xf8+ Kg8xf8
- 36. Te7-f7+ Kf8-g8
- 37. d6-d7 Ta3-d3
- 38. Tf7-f2 Td3-d4
- 39. e6-e7 Td4-g4+
- 40. Kg2-f3 Tg4-d4
- 41. e7-e8D+ Kg8-g7
- 42. De8-e5+ Kg7-f7
- 43. Kf3-g3+ Td4-f4
- 44. Tf2xf4+ Kf7-g8
- 45. d7-d8D#

Ergebnis: 1-0

Jan Louwman

Computerschaakpioneer Jan Louwman speelde begin jaren '80 een toernooitje met o.a. het Strong Play moduul, en deed daarvan verslag in het tijdschrift Computerschaak en in zijn boek Schaakcomputers in opmars. Vooral de uitslagen tegen de oldie van Applied Concepts Sargon 2.5 spreken voor zich!

Jan Louwman Schaakcomputers in opmars (1985)



Strong module = Strong Play module ...

	6 sec/zet	30 sec/zet	totaal
Sargon ARB 3.0 - SciSys Sensor Chess + Strong module	0-1	0-1	0-2 (!!)
SciSys Sensor Chess + Strong module - Sargon 2.5 MGS	1-0	1-0	2-0 (!!)
Mephisto II - SciSys Sensor Chess + Strong module	0-1	1-0	1-1
SciSys Sensor + Strong - SciSys Chess Champion Mark V	0-1	1-0	1-1
Morphy GGM - SciSys Sensor Chess + Strong module	1-0	1-0	2-0
Novag Savant - SciSys Sensor Chess + Strong module	1-0	½-½	1½-½
SciSys Sensor Chess + Strong module - Champ. Challenger	0-1	0-1	0-2

Bron: 03?-1985, Jan Louwman, Schaakcomputers in opmars, p. 44-48.

Partie

Amsterdam (Barbizon Palace hotel), 17.06.2009

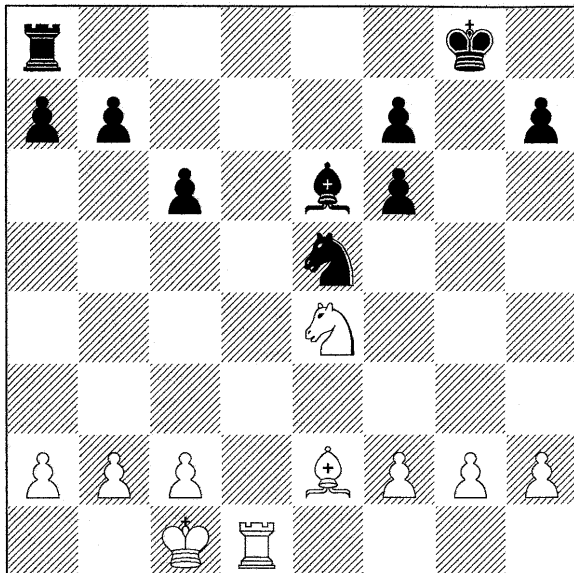
Wei: Hein Veldhuis (Elo 1500)

Schwarz: SciSys Sensor Chess Strong Play (Stufe 4 und 6). klik [hier](#) om de partij na te spelen.

Ik wilde een partij spelen met een lange en een korte rokade. Meestal wordt het dan een spannende partij. Er kwam al snel een eindspel op het bord en dat was mijn laatste redding.

(Stufe 4 - ca. 60 sek. / Zug)

1. e2-e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Sbl-c3 d5xe4
4. Sc3xe4 Sb8-d7
5. Lc1-e3 e7-e5
6. Sgl-f3 Sg8-f6
7. Dd1-d3 Lf8-b4+
8. Le3-d2 Lb4xd2+
9. Sf3xd2 e5xd4
10. Dd3xd4 O-O
11. O-O-O Tf8-e8
12. Lfl-d3 Sd7-e5
13. Dd4xd8 Te8xd8
14. Se4xf6+ g7xf6
15. Ld3-e2 Lc8-e6
16. Sd2-e4 Td8xd1+
17. Thlxd1 ...

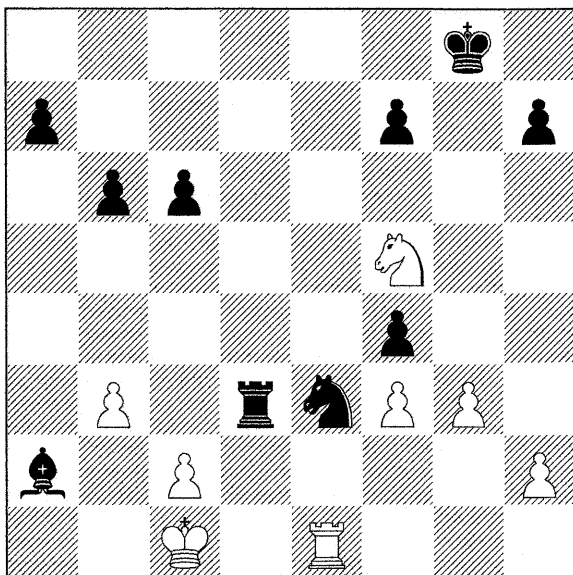


In deze stelling speelde 'Strong Play' 17. ...Lxa2? Een fout die vele andere (zwakke) programma's ook maken. Ik nam deze zet van zwart terug, en zette Strong Play op level 5. Ook op dit niveau deed het programma na ongeveer 60 sec. dezelfde zet. Dan maar eens 'opschakelen' naar level 6. Nu speelde Strong Play een betere zet, en ik liet hem vanaf nu gewoon op dit niveau verder spelen.

(Stufe 6 - ca. 3 bis 8 min. / Zug)

17. ... f6-f5
18. Se4-d6 Se5-g4
19. f2-f3 Sg4-e3
20. Tdl-e1 Le6xa2? (Strong Play kan het blijkbaar toch niet laten,
maar nu spelen we wél gewoon verder.)

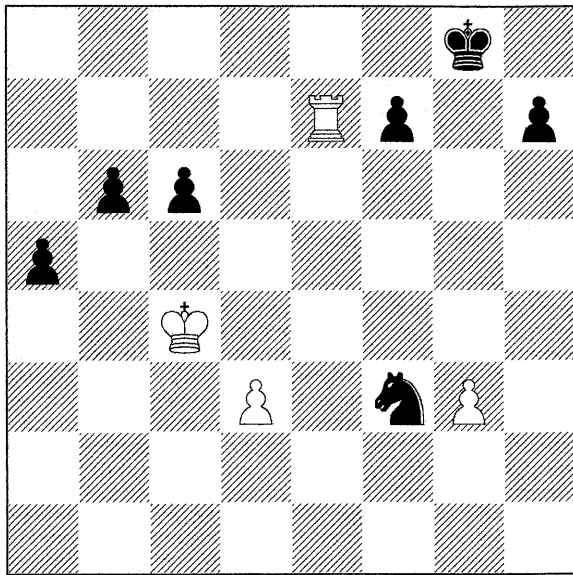
21. b2-b3 b7-b6
22. Le2-d3 f5-f4
23. g2-g3 Ta8-d8
24. Sd6-f5? Td8xd3! (Een tactische zet die ik helemaal niet zag aankomen!
Maar de ergste fout moet nog komen ...)



25. c2xd3? ... (Hier was Sf5-e7+ de aangewezen zet. Ook al niet gezien.)

25. ... Se3xf5
26. Kcl-b2 La2xb3
27. Kb2xb3 f4xg3
28. h2xg3 Sf5-d4+
29. Kb3-c4 Sd4xf3
...

30. Tel-e7 a7-a5



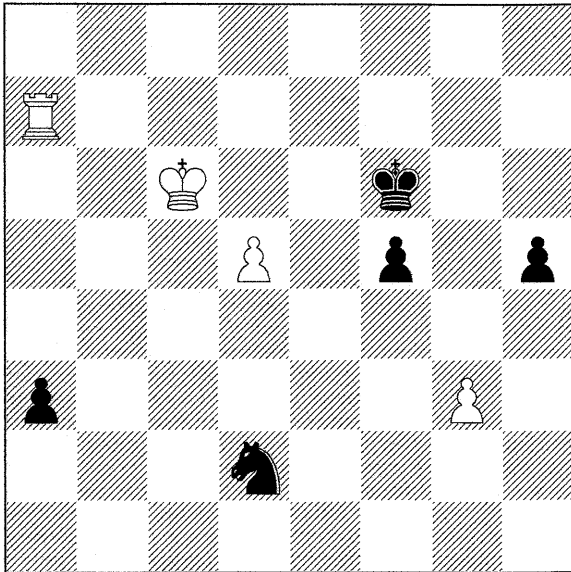
Wie staat hier beter? Ik geef wit nog steeds de beste kansen, alhoewel ik die zwarte pionnenfalanx op de damevleugel eerst nog maar eens moet zien te elimineren. Mijn koning en toren nemen actief aan de strijd deel. Het sterkste schaakstuk van de tegenpartij, de zwarte koning doet niet mee. Vandaar mijn evaluatie. Deze stelling speelde ik een dag later ook tegen de SciSys Sensor Chess Hypermodern Super Strong moduul op level 6. De resultaten van dit moduul was maar marginaal beter. Ook Novag Mentor 16 (3 min. per zet) deed het (tegen mijn verwachtingen in) zeker niet beter. Meer schaakcomputers had ik (deze keer) niet in mijn koffer. Beide programma's verloren dit eindspel op mijn hotelkamer. Vanwege de tijdwinst speelde ik met beide computers tegelijk.

- 31. d3-d4 a5-a4
- 32. Te7-c7 b6-b5+
- 33. Kc4-c5 Kg8-g7
- 34. Tc7xc6 f7-f5
- 35. Tc6-b6 h7-h5
- 36. Tb6xb5 a4-a3
- 37. d4-d5 Sf3-d2
- 38. Kc5-c6 Sd2-c4
- 39. Tb5-b7+ Kg7-f6
- ...

40. Tb7-a7

40. Sc4-d2?

(Nu is het definitief uit. Zwart had beter nog 40. ... h5-h4 kunnen proberen voor enig tegenspel.)



- 41. Ta7xa3 Sd2-c4
- 42. Ta3-a6 Sc4-e5+
- 43. Kc6-c7+ Kf6-g5
- 44. d5-d6 Se5-f7
- 45. d6-d7 f5-f4
- 46. g3xf4+ Kg5-f5
- 47. Ta6-a8 Kf5-g4
- 48. Ta8-f8 Sf7-h6
- 49. d7-d8D Kg4-g3
- 50. Dd8-g5+ Sh6-g4
- 51. Tf8-a8 Kg3-f2
- 52. f4-f5 Kf2-e2
- 53. Ta8-a3 Ke2-f1
- 54. Ta3-a2 Sg4-f2
- 55. Dg5-f4 Kf1-e1
- 56. Df4xf2+ Kel-d1
- 57. Df2-d2#

Ergebnis: 1-0

Ketterling, Schwenkel & Weiner Schach dem Computer (1983)

Gänzlich neu ist der bereits lieferbare **Chess Companion**, der dem **Sensor Chess** ähnelt, jedoch kein austauschbares Programm enthält und eine nur halb so grosse Rechengeschwindigkeit aufweist. Das Programm ist ähnlich, (jedoch in einzelnen Punkten überarbeitet, vor allem was schachtaktische Eigenschaften betrifft. Die Spielstufeneinteilung, nicht aber deren Zahl, wurde ebenfalls geändert, wobei die Stufe 1 den Anfänger ermutigen soll. Ihre Spielstärke wurde zu diesem Zweck mit voller Absicht drastisch reduziert.



Strong Play Module

Is een 2k byte module, welke uw schaak-computer zowel meer features als meer speelsterkte biedt.

Het speelprogramma wordt met 50% uitgebreid en bevat een uitgebreidere serie openingen, een opbouwend middenspel en een sterker eindspel.

Super Classical Module

- Verdubbeling van het geheugen met 4k byte.
- Vergroot de spelkennis op het gebied van het klassieke spel.
- Grote openingsbibliotheek in het klassieke systeem met een aantal niet gewoonlyke openingen.
- Sterker eindspel.
- Electronische sensor test.

Super Hyper Modern Module

- Verdubbeling van het geheugen met 4k byte.
- Speelt volgens het principe van de hyper modern school en is toch een uitstekende verdedigingskunstenaar.
- Heeft een grote openingsbibliotheek op het gebied van hyper moderne openingssystemen, maar zet deze strategie in het middenspel ook door. Ook als het tegenspel afwijkt van zijn eigen openingsbibliotheek, laat hij zich zeer moeilijk uit zijn vastgestelde strategie halen.
- Sterker eindspel.
- Electronische sensor test.

Werbung von SciSys (1981/82) ...

Für den **Sensor Chess** gibt es noch zwei neue Moduln, nämlich das **Classical Style Super Strong** Module und das **Hypermodern Super Strong** Module, die gegenüber der Grundausrüstung und dem **Strong Play** Module eine erweiterte Eröffnungsbibliothek, eine gesteigerte Spielstärke und verbesserte Endspieleigenschaften aufweisen. Sie spielen auch etwas zurückhaltender, besonders das »modern« ausgelegte Modul. Die Mattführung mit zwei Läufern ist sehr unsicher, und Bauernendspiele sind nicht »drin«. Die Rechartiefe unterscheidet sich nicht sehr von der Grundauführung. Bemerkenswert ist, dass die Bewertungsfunktion automatisch an den Stellungstyp angepasst wird, der sich aus der jeweils gewählten Eröffnung ergibt, so dass ein besserer Übergang von der gespeicherten Eröffnung zum freien Spiel erfolgt, was speziell bei modernen Eröffnungssystemen von Bedeutung ist. Diese Eigenschaft ist beim **Sensor Chess** bisher offenbar als einzigem Gerät vorhanden.

Erwerbsquelle: 02-1983, Ketterling, Hans-Peter & Schwenkel, Frieder & Weiner, Ossi, Schach dem Computer - Spielen und lernen mit dem Schach-Computer. Wilhelm Goldman Verlag – (1983), 220 Seiten.



Programmierer / Programmer

- IM Julio Kaplan

Baujahr / Release

- Erste Einführung: Oktober (?) 1981

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: 6502A
- Taktfrequenz: 2 MHz
- Programmspeicher: 6 KB ROM (Sensor Chess mit Strong Play Modul)
- Arbeitsspeicher: 256 bytes RAM

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke: ~ 1400

Last Updated on June 20, 2009