

### **07-1983 [H-0101] Fidelity - Playmatic S**

Een eerste kennismaking met de Playmatic S was tijdens de 'Nürnberger Spielwarenmesse', begin 1983. Na deze introductie verscheen de Playmatic S enigszins verlaat pas half juli 1983 op de Duitse markt. In die tussenliggende tijd werd er door 'Fidelity Duitsland' driftig geadverteerd in o.a. de Rochade. Ook in Nederland werd deze exclusieve schaakcomputer zeer beperkt geïmporteerd en aangeboden. KNSB-leden konden in januari 1985 deze fraaie computer aanschaffen voor Fl. 1099,00 inclusief adapter en franco thuis.

## **Elo (1983) Lutz Findeisen & Richard Stadler Starker Flachmann Test: Fidelity Playmatic S**

Jetzt gibt es den Schachcomputer Sensory 9 von Fidelity auch in der Luxusversion: mit Verbessertem Programm und großem Echtholz-Sensorbrett. Gleich zu Anfang wollen wir jenen Trost zusprechen, die stolze Besitzer des gewiß nicht schwachen Sensory 9 "Wolf im Schafspelz" sind. Für knappe 600,00 DM können diese Geräte in der deutschen Niederlassung technisch und optisch zum Playmatic S gemacht werden.



Der Playmatic S ist die Luxusausführung des legendären Sensory 9, wird aber mit der doppelten Geschwindigkeit betrieben und hat die größere Eröffnungsbibliothek. Die Spielstärke liegt bei etwa Elo 1700 und ist damit auch für Vereinsspieler noch ein guter Gegner.

Insgesamt billiger kommen natürlich diejenigen weg, die nun gleich zu Fidelitys Neuem greifen: Runde 900,00 DM sind für dieses schöne Schachbrett nebst Figuren aus edlem Holz zu entrichten. Äußerst erfolgreich waren die Bemühungen des Herstellers, die Elektronik in diesem Brett, das übrigens in Deutschland gefertigt wird, gut zu verstecken. Nur die Leuchtdioden in den Spielfeldern sowie sehr dezente Drucktaster auf der rechten Seite und natürlich die Notwendigkeit der Stromzufuhr verkünden, daß nicht der Wurm, sondern ein Computer im flachen Brett steckt.

### **Kein Spielzeug, sondern Schachpartner**

Während des Hobby-tronic-Turniers zeigte der Playmatic S deutlich, was in ihm steckt. Mit 10 Punkten aus 12 Partien, und das gegen Vereinsspieler, wurde er knapper Zweiter. Für uns "normalen" Schachspieler mag es ein schwacher Trost sein. Sicher kann es die menschliche Eitelkeit stören, auf einem Gebiet, das so sehr mit dem Nachdenken zu tun hat, von einem kleinen Rechner geschlagen zu werden. Doch man sollte das eher positiv sehen und sich darüber freuen, einen immer ernstzunehmenden Gegner im Hause zu haben, der immer Zeit und Lust zum Spielen hat, weder schadenfrohe Bemerkungen macht, wenn er gewinnt, noch klagt, falls er verliert.

Entsprechend dem überwiegenden Einsatz von Schachcomputern sollte es bei einer Bewertung mehr darum gehen, wie gut das Gerät spielt und, vor allem, wieviel Spaß das Spiel mit ihm bereitet. Ob und in welcher Zeit irgendwelche abstrusen Stellungen aus der Endspieltheorie gelöst werden, wird den Durchschnittsspieler hingegen weniger interessieren. Trotzdem wollen wir an dieser Stelle nicht verschweigen, daß der Playmatic mit solchen Problemen ausnehmend gut fertig wird.

Doch nun zum Spiel. Stellt man die Figuren auf, so wundert man sich zunächst, daß man scheinbar eine Figur zuviel hat. Das ist nun keineswegs auf Großzügigkeit der Verpackungsabteilung zurückzuführen; wie wir später noch sehen werden, wird diese Figur für die Befehlseingabe gebraucht.

Um eine einfache Partie gegen den Computer zu spielen, genügt es aber, das Gerät einzuschalten. Mit leisem Piepsen werden dann eventuell unsauber aufgestellte Figuren bemängelt; die Tastenfolge RE und CL sorgt für die Ausgangsstellung. Wer sich traut, kann auch über LV noch die Spielstärke verändern. Ansonsten wird in Stufe 1, der schwächsten, gespielt. Für Anfänger und nicht allzu weit Fortgeschrittene reicht das allemal. Geübtere werden ab Stufe 3 ihr Vergnügen am Playmatic S haben.

### **Dazugelernt**

Hatten die Schachcomputer der ersten Generationen noch Probleme beim Mattsetzen mit König und Turm, so sind dem Playmatic S schon in der Stufe 1 die Gesetze der Opposition (Abdrängen des gegnerischen Königs) bestens bekannt. Auch Unterwandlungen statt in eine Dame in Turm oder Springer sind längst kein Problem mehr. Natürlich spielt der Computer sowohl mit den weißen als auch mit den schwarzen Steinen, auch mit "gedrehtem" Brett, wegen der besseren Übersichtlichkeit.

Zugzurücknahmen gehören ebenso zu seinem Reper-toire wie Einblick in seinen Rechenvorgang und, falls man einmal gar nicht mehr weiter weiß, Zugvorschläge für den Gegner. Interessant für Anfänger ist auch noch die Möglichkeit, das Brett als Schiedsrichter zu benutzen. In dieser Funktion wacht der Playmatic S nur über die Einhaltung der Schachregeln von zwei menschlichen Spielern, aus dem Spiel selbst hält er sich vornehm heraus.

Die Bedienung entspricht dem normalen Standard bei Sensorbrettern; d.h. man führt die eigenen Züge ganz normal aus, der Computer zeigt durch blinkende LEDs in den Feldern an, welchen Zug er sich ausgedacht hat. Weitere Signale gibts für Mattankündigungen, Matt, Patt und Remis-Situationen. Das ist alles so einfach, daß man nach kurzer Zeit den fehlenden menschlichen Gegner nicht mehr vermißt und sich ganz dem Spiel widmen kann, was auch durchaus notwendig ist. Nur weil es seitsamerweise mehr stört, auf den Zug eines Computers warten zu müssen, als es beim Spiel gegen einen Menschen der Fall ist, könnte man sich den Playmatic S noch etwas fixer wünschen; Spielstärke 3 mit der Bedenkzeit von Stufe 1 etwa, obwohl das schon ziemlich unbescheiden ist.

Auf Anhieb nicht so sehr gefallen konnte uns die Eingabe der verschiedenen Spielmöglichkeiten über bestimmte Felder des Spielbrettes. Daran muß man sich gewöhnen und stets das recht ordentliche Handbuch zu Rate ziehen, Ohne an dem Kritik üben zu wollen, gilt auch hier die allen Handbüchern gemeinsame Regel: Hat man erst einmal verstanden, wie's funktioniert, versteht man auch bald, wie es im Handbuch gemeint war.

Daß es auch anders geht, beweist die Firma Fidelity mit der Anleitung zu ihrem Nobelprodukt Prestige.

### **Mit dem Latein nicht am Ende**

Bereits beim Sensory 9 war der Einbau verschiedener Module (Eröffnungen, Endspiele) möglich. Beim Playmatic S können sie auch während des Spiels gewechselt werden. Die Steckerleiste dafür befindet sich nun auf der Geräterückseite, so daß ein Umdrehen des Computers entfällt.

Ohne Eröffnungsmodul gibt es zwar auch einen Modus fürs Eröffnungstraining, in dem der Playmatic S zeigt, daß er praktisch alle gängigen Eröffnungen kennt. Doch leider benutzt er dieses Wissen beim Spielen nur passiv. So war er mit noch so gutem Zureden nicht bereit, auf e2-e4 anders als e7-e5 oder c7-c5 zu antworten. Mit Weiß zeigte er dann, daß er z.B. die französische Verteidigung durchaus in seinem Speicher hat Beim Einsatz eines Eröffnungsmoduls besinnt er sich dann auf Seine Fähigkeiten.

Trotz dieser kleinen Einschränkungen erhält man mit dem Playmatic S ein Gerät, das wohl jeden Durchschnittsspieler vor kaum lösbare Aufgaben stellt. Nur beim Blitzen könnte man ihn sich noch ein wenig schneller wünschen, denn da bringt man ihn öfter in Zeitnot. Ein idealer Trainingspartner für Partien unter Turnierbedingungen ist er allemal, wenn es Ihnen nichts ausmacht, öfter mal zu verlieren.

\*\*\*

*Erwerbsquelle: Elo (Oktober 1983), Lutz Findeisen & Richard Stadler: Starker Flachmann - Test: Fidelity Playmatic S.*



**Hier ist die Überraschung für alle  
S C 9 - BESITZER**

---

**FIDELITY verwandelt Ihren SC 9 in  
den**

**S C 9 - PLAYMATIC.**

Ein bildschönes, superflaches Sensorbrett (40 x 45 cm) macht Ihren SC 9 noch wertvoller. Mit dem Umbau wird Ihr SC 9 zum „Playmatic-Computer“ und damit noch übersichtlicher, komfortabler und blitztauglich. (Playmatic = selbstreagierend beim Figurensetzen).

**Fragen Sie Ihren Fachhändler oder fordern Sie  
Unterlagen direkt von uns an.**



FIDELITY ELECTRONICS

FIDELITY ELECTRONICS GMBH

Brönnertstraße 11

6000 Frankfurt/Main 1

(Quelle: Rochade - Januar 1983)



# IM VERGLEICH...

VON WOLFGANG SCHLAGETER,  
WALDSHUT-TIENGEN

Mit dem heutigen Tage erhalte ich den "PLAYMATIC S" von der Firma Fidelity Electronics zu Testzwecken zugeschickt. Natürlich bin ich gespannt und beginne voller Nervosität, die Verpackung zu öffnen! Vor meinen Augen zeigt sich ein wirklich "schönes" Gerät mit einer sauberen Anleitung. Auch die Figuren sind sehr ansprechend. Gleich schon wird die erste Partie beginnen ...

TEST-Partie 1: 28. Dezember 1983

MEPHISTO ESB II (3,5 MHz) Stufe C4  
g e g e n  
PLAYMATIC S, Stufe H4

o1.	e2-e4	c7-c5
o2.	Sb1-c3	Sb8-c6
o3.	f2-f4	d7-d6
o4.	Lf1-c4	Lc8-d7
o5.	Sg1-f3	Sc6-a5
o6.	Lc4-e2	c5-c4
o7.	b2-b4	c4xb3e.p.
o8.	c2xb3	g7-g6
o9.	o-o	Lf8-g7
1o.	d2-d4	Sg8-f6
11.	e4-e5	d6xe5
12.	f4xe5	Sf6-g4
13.	Sf3-g5	Dd8-c8
14.	Sc3-d5	f7-f6
15.	e5-e6	f6xg5
16.	Sd5xe7	Ke8xe7
17.	e6xd7	Dc8xd7
18.	Lc1xg5+	Sg4-f6!

19.	Dd1-d2!?	Sa5-c6
2o.	Dd2-e3+	Dd7-e6
21.	De3xe6+	Ke7xe6
22.	Lg5xf6	Lg7xf6
23.	Le2-c4+	Ke6-e7
24.	Ta1-e1+	Ke7-d7
25.	Tf1xf6	Ta8-f8
26.	Tf6xf8	Th8xf8
27.	d4-d5	Sc6-b4
28.	a2-a4	Kd7-d6
29.	Tel1-e6+	Kd6-c5
3o.	Te6-e7	Tf8-b8
31.	Te7-d7	a7-a6
32.	Kg1-h1???	Tb8-e8
33.	h2-h3	b7-b5
34.	a4xb5	Te8-e1+
35.	Kh1-h2	a6xb5
36.	Td7-c7+	Kc5-d6
37.	Tc7xh7	b5xc4
38.	b3xc4	Tel1-e4
39.	Th7-h8?!	Te4xc4
4o.	Th8-d8+	Kd6-e7
41.	Td8-g8	Ke7-f7
42.	Tg8-d8	Tc4-d4
43.	d5-d6	Sb4-c6
44.	Td8-c8	Sc6-e5
45.	d6-d7	Td4xd7
46.	Kh2-g3	g6-g5
47.	Tc8-h8	Td7-d3+
48.	Kg3-f2	Td3-d2+
49.	Kf2-g3	Kf7-g6
5o.	Th8-g8+	Kg6-h6
51.	Tg8-h8+	Kh6-g7
52.	Th8-e8	Se5-g6
53.	Te8-c8	Sg6-h4
54.	Tc8-c7+	Kg7-g6
55.	Kg3-h2	Sh4-f3+
56.	Kh2-g3	Sf3-e1
57.	Kg3-h2	Td2xg2+
58.	Kh2-h1	Tg2-c2
59.	Tc7xc2	Selxc2
6o.	Kh1-g2	Kg6-h5
61.	Kg2-g3	Sc2-b4
62.	Kg3-g2	Kh5-h4
63.	Kg2-f3	Kh4xh3
64.	Kf3-e3	g5-g4
65.	Ke3-f2	g4-g3+
66.	Kf2-e3	g3-g2
67.	Ke3-d4	g2-g1D
68.	Kd4-e4	Kh3-g4
69.	Ke4-e5	Dg1-e3+
7o.	Ke5-d6	Kg4-f5
71.	Kd6-d7	De3-d4+
72.	Kd7-c7	Kf5-e6
73.	Kc7-b8	Ke6-d7
74.	Kb8-b7	Dd4-d6

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
(Quelle: Schach-Computer - April 1984)



75. Kb7-a7 Dd6-a6+  
 76. Ka7-b8 Sb4-c6#  
 Zeit: 0:47:00 - 1:38:00  
 Ergebnis: 0 : 1  
 Stand: 0 : 1

Die Sensortechnik erlaubt bei beiden Rechnern eine fast verlustfreie Eingabe der Züge. Daher erstaunt mich die Mehrzeit des "S". Rein rechnerisch benötigt jeder 77 Minuten bei 77 Zügen + Eingabezeit. Rechnet man im Durchschnitt pro Eingabe 6 Sekunden hinzu, so ergibt sich eine Pluszeit von rund 8 Minuten. Hieraus folgere ich, daß der "S" seine Bedenkzeit leicht über Gebühr ausschöpft. Das ESB hingegen liegt deutlich unter seiner eingestellten Zeit. Aus diesen Beobachtungen erscheint es sinnvoll, die Zeit beim "S" auf die Stufe H3 herabzusetzen oder beim ESB auf die Stufe C5 zu erhöhen.

TEST-Partie 2: 28. Dezember 1983

PLAYMATIC S, Stufe H3 gegen  
 MEPHISTO ESB II (3,5 MHz) Stufe C4

01. e2-e4 e7-e5  
 02. Sg1-f3 Sb8-c6  
 03. Lf1-b5 a7-a6  
 04. Lb5xc6 d7xc6  
 05. o-o Lc8-g4  
 06. d2-d3 Lf8-d6  
 07. Lc1-d3 Sg8-f6  
 08. Sb1-d2 o-o  
 09. Sd2-c4 b7-b5  
 10. Sc4xd6 c7xd6  
 11. Dd1-e2 Dd8-d7  
 12. a2-a4 c6-c5  
 13. a4-a5 Lg4-h5  
 14. Kg1-h1 Dd7-e6  
 15. Tf1-g1 h7-h6  
 16. Tal-b1 De6-a2?!  
 17. c2-c3 Da2xa5  
 18. Tbl-a1 Da5-c7  
 19. b2-b4 a6-a5  
 20. b4xc5 d6xc5  
 21. De2-b2 Lh5xf3  
 22. g2xf3 b5-b4  
 23. Le3xh6! Sf6-h5  
 24. Db2-d2! Dc7-d6  
 25. Dd2-g5 Dd6-g6

Mephisto scheint noch immer nicht zu ahnen, was sich hier zusammenbraut...

26. Dg5xg6 f7xg6  
 27. Lh6-e3 b4xc3  
 28. Tg1-c1 Tf8xf3  
 29. Tc1xc3 Sh5-f4  
 30. Ld3xf4 Tf3xf4  
 31. Tc3xc5 Tf4-f2  
 32. Tc5xe5 Tf2-d2  
 33. Te5-d5 a5-a4  
 34. Tal-g1 a4-a3  
 35. Tg1-a1 a3-a2

Nun bin ich aber gespannt .....

36. d3-d4 Ta8-b8  
 37. Tal-g1 Tb8-b4  
 38. Td5-d6 Tb4xd4  
 39. Td6xg6 Td4-d7  
 40. Tg6-a6 Td2-e2  
 41. Ta6-a8+ Kg8-f7  
 42. Tg1-c1 Td7-d2  
 43. Tc1-c7+ Kf7-g6  
 44. Tc7-c1 Te2xh2+  
 45. Kh1-g1 Td2-g2+  
 46. Kg1-f1 Tg2-e2  
 47. Tc1-c4 Kg6-h7  
 48. Tc4-c8 Th2-f2+  
 49. Kf1-g1 Tf2-g2+  
 50. Kg1-f1 g7-g5  
 51. Tc8-c7+ Kh7-h6  
 52. Ta8-a6+ Kh6-h5  
 53. Tc7-f7 Kh5-h4  
 54. e4-e5 g5-g4  
 55. Tf7-h7+ Kh4-g5  
 56. Th7-g7+ Kg5-f5  
 57. Tg7-f7+ Kf5-e4  
 58. e5-e6 g4-g3  
 59. e6-e7 Tg2-f2+  
 60. Tf7xf2+ Te2xf2+  
 61. Kf1-e1 a2-a1D  
 62. Ta6xa1 Tf2-f1+  
 63. Ke1xf1 Ke4-f3  
 64. e7-e8D Kf3-f4  
 65. Tal-a4+ Kf4-f5  
 66. De8-e4+ Kf5-f6  
 67. Ta4-a6+ Kf6-g5  
 68. Ta6-g6+ Kg5-h5  
 69. De4-g4#

Zeit: 0:53:00 - 0:42:00  
 Ergebnis: 1 : 0  
 Stand: 2 : 0

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
 (Quelle: Schach-Computer - April 1984)



Es fiel auf, daß die meisten der abgerufenen Zugvorschläge nicht identisch waren. Daraus entnehme ich, daß beide Programme nicht sehr nahe miteinander verwandt sein können. Erklärt sich hieraus die kletternde Spielart??

TEST-Partie 3: 28. Dezember 1983

MEPHISTO ESB II(3,5 MHz) Stufe C5  
g e g e n  
PLAYMATIC S, Stufe H4

01.	d2-d4	Sg8-f6
02.	c2-c4	e7-e6
03.	Sb1-c3	Lf8-b5
04.	a2-a3	Lb4xc3+
05.	b2xc3	o-o
06.	f2-f3	d7-d5
07.	c4xd5	e6xd5
08.	Lc1-g5	Sb8-c6
09.	e2-e4	d5xe4
10.	f3xe4	Tf8-d8
11.	e4-e5	h7-h6
12.	Lg5-h4	g7-g5
13.	Lh4-f2	Sf6-e4
14.	Dd1-f3	Sc6xe5!
15.	Df3xe4	Se5-g4!
16.	De4xe8+	Dd8xe8
17.	Sg1-e2	Sg4xf2
18.	Kelxf2	De8-c6
19.	Kf2-g1	Lc8-g4
20.	a3-a4?	Ta8-e8

Die Rechentiefe des ESB läßt so allerhand Überraschungen zu ...

21.	Tal-e1	Dc6xa4
22.	h2-h3	Lg4-f5
23.	h3-h4	Da4-c6
24.	h4xg5	h6xg5
25.	Th1-h5	Dc6-f6
26.	g2-g3	Lf5-g4
27.	Th5-h2	Te8-e3
28.	Th2-f2	Df6-e6
29.	Kg1-h2	De6-a2
30.	Kh2-h1	Da2-d2!
31.	Tel-a1	Lg4xe2
32.	Tf2xe2	Te3xe2
33.	Lflxe2	Dd2xe2
34.	Talxa7	De2-f2
35.	Ta7-a8+	Kg8-g7
36.	g3-g4	Df2-h4+
37.	Kh1-g2	Dh4xg4+
38.	Kg2-f2	Dg4-f5+
39.	Kf2-e3	Df5-c2

40.	Ke3-f3	f7-f5
41.	Ta8-a3	Kg7-f6
42.	d4-d5	g5-g4+
43.	Kf3-e3	Kf6-e5
44.	Ta3-a4	Dc2xc3+
45.	Ke3-f2	Dc3-c2+
46.	Kf2-f1	Dc2xa4
47.	Kf1-e2	Da4-a2+
48.	Ke2-e3	Da2-c2
49.	d5-d6	f5-f4+

gibt auf  
Matt

<u>Zeit:</u>	1:01:00	-	1:07:00
<u>Ergebnis:</u>	0	:	1
<u>Stand:</u>	0	:	3

Die Mattführung des "S" gefällt mir deutlich besser als diejenigen der verschiedenen Computer, mit denen ich es bisher zu tun hatte.

Auch in dieser Partie überschreitet der "S" seine Zeit. Grundsätzlich ist an seiner Zeiteinteilung einiges interessant. Nach dem 10. Zug herrscht Zeitgleichheit bei beiden Rechnern ( 11 Minuten ). Ebenso im 17. Zug: 21 Minuten; im 26. Zug: 31 Minuten; im 34. Zug: 43 Minuten. Für das Endspiel jedoch nimmt sich der "S" deutlich mehr Zeit als ihm von seiner Einstellung her erlaubt wäre - in der Regel doppelt so viel! Allein hieraus resultiert die Zeitüberschreitung!

TEST-Partie 4: 01. Januar 1984

PLAYMATIC S, Stufe H3 g e g e n  
MEPHISTO ESB II(3,5 MHz)Stufe C4

01.	e2-e4	c7-c5
02.	Sg1-f3	e7-e6
03.	d2-d4	c5xd4
04.	Sf3xd4	Sg8-f6
05.	Lf1-d3	Sb8-c6
06.	Sd4xd6	d7xc6
07.	Lc1-f4	Lf8-d6
08.	Lc4xd6	Dd8xd6
09.	Sb1-c3	Dd6-b4
10.	Tal-b1	o-o
11.	Dd1-f3	Tf8-d8
12.	a2-a3	Db4-b6

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
(Quelle: Schach-Computer - April 1984)



13. o-o e6-e5  
 14. Df3-g3 Db6-d4  
 15. Tf1-d1 Sf6-h5?  
 16. Dg3-g5 Sh5-f4?  
 17. Ld3-f1 Sf4-e6  
 18. Td1xd4 e5xd4  
 19. Dg5-e5 f7-f6  
 20. De5-g3 d4xc3  
 21. Dg3xc3 Td8-d4  
 22. Tb1-e1 Kg8-h8  
 23. Lf1-c4 Td4-d8  
 24. Kg1-h1 a7-a5  
 25. e4-e5 Td8-f8  
 26. Tel-d1 f6xe5  
 27. Dc3xe5 Tf8-e8  
 28. a3-a4 b7-b6  
 29. De5-e4 Lc8-d7??  
 30. Lc4xe6 Te8xe6

So nimmt diese traurige Partie ein noch schnelleres Ende ....  
 Ja, ja.

31. De4-d4 Te6-e7  
 32. Dd4xb6 Kh8-g8  
 33. Db6-c7 Ta8-e8  
 34. Dc7xa5 Ld7-e6  
 35. Td1-d8 Le6-d5  
 36. Da5-b4 Te7-e1+  
 37. Db4xe1 Te8xd8  
 38. a4-a5 Kg8-f7  
 39. Del-e3 Kf7-f6  
 40. c2-c4 Ld5-e4  
 41. De3-f4+ Le4-f5  
 42. g2-g4 g7-g6  
 43. g4xf5 Td8-d1+  
 44. Kh1-g2 g6xf5  
 45. Df4-h6+ Kf6-e5  
 46. f2-f4+ Ke5-e4  
 47. Dh6xc6+ Ke4-e3  
 48. Dc6-f3+ Ke3-d2  
 49. Df3xd1!!! Kd2xd1  
 50. c4-c5!! h7-h5

An dieser Stelle konnte ich die Partie beruhigt abbrechen. Der Rest ist doch mehr nur Routine und hinreichend bekannt.

Zeit: 0:41:00 - 0:27:00  
Ergebnis: 1 : 0  
Stand: 4 : 0

Zeitvergleich im 26., 40. und im 50. Zug:

23 Min. : 14 Min. = Diff.: 9 Min.  
 34 Min. : 23 Min. = Diff.: 11 Min.  
 41 Min. : 27 Min. = Diff.: 14 Min.

Auch hier nimmt sich der "S" im Endspiel wieder zunehmend mehr Zeit!

TEST-Partie 5: 01. Januar 1984

MEPHISTO ESB II(3,5 MHz)Stufe C4  
 g e g e n  
 PLAYMATIC S, Stufe H3

01. d2-d4 Sg8-f6  
 02. c2-c4 e7-e6  
 03. Sb1-c3 Lf8-b4  
 04. a2-a3 Lb4xc3+  
 05. b2xc3 o-o  
 06. f2-f3 d7-d5  
 07. e2-e3 Sb8-d7  
 08. Lf1-d3 d5xc4  
 09. Ld3xc4 Sf6-d5  
 10. Lc4xd5 e6xd5

Zunächst sah es so aus, als würde diese Partie in die Partie 3 einmünden. Aber die Verschiedenartigkeit der Spielstufen zeigt sich eben doch. Ich bin mal gespannt ...

11. Sg1-e2 Dd8-h4+  
 12. Se2-g3 Sd7-f6  
 13. o-o Lc8-d7  
 14. Lc1-d2 Ld7-b5  
 15. Sg3-f5? Dh4-h5  
 16. Sf5-e7+ Kg8-h8  
 17. Tf1-e1 Lb5-d3  
 18. f3-f4 Dh5-h4  
 19. Ld2-c1 Sf6-g4  
 20. Dd1xd3 Dh4-f2+  
 21. Kg1-h1 Df2xe1+  
 22. Dd3-f1 Delxf1+

Zeit: 0:13:00 - 0:17:00  
Ergebnis: 0 : 1  
Stand: 0 : 5

TEST-Partie 6: 01. Januar 1984

PLAYMATIC S, Stufe H3 g e g e n  
 MEPHISTO ESB II(3,5 MHz)Stufe C4

01. c2-c4 c7-c5  
 02. Sb1-c3 Sg8-f6  
 03. Sg1-f3 Sb8-c6  
 04. e2-e4 d7-d6

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
 (Quelle: Schach-Computer - April 1984)



05. Lf1-e2 Lc8-d7  
 06. o-o e7-e5  
 07. d2-d3 Lf8-e7  
 08. Sc3-d5 o-o  
 09. Sd5xe7 Sc6xe7  
 10. Lc1-g5 Sf6-g4?  
 11. h2-h3 Sg4-f6  
 12. Lg5xf6 g7xf6  
 13. Dd1-b3 b7-b6  
 14. Sf3-h4 f6-f5  
 15. Ta1-c1 f5xe4  
 16. d3xe4 Ld7-c6  
 17. Db3-g3+ Se7-g6  
 18. Sh4xg6 f7xg6  
 19. Dg3-e3 Dd8-h4  
 20. Le2-g4 a7-a5  
 21. Tc1-d1 Dh4-f6  
 22. Tf1-e1 b6-b5  
 23. c4xb5 Lc6-b7  
 24. Tel-e2 h7-h5  
 25. Lg4-d7 Kg8-h7  
 26. De3-d3 Ta8-d8  
 27. Dd3xd6 Df6-d6  
 28. Td1xd6 Tf8-f7  
 29. Ld7-e6 Td8xd6  
 30. Le6xf7 Kh7-h6  
 31. f2-f3 Td6-d1+  
 32. Kg1-f2 Td1-d7  
 33. Lf7-e8 Td7-d1  
 34. Le8-c6 Lb7xc6  
 35. b5xc6 Td1-d6  
 36. c6-c7 Td6-c6  
 37. Te2-d2 Tc6xc7  
 38. Td2-d5 Tc7-e7  
 39. Td5xc5 a5-a4  
 40. Kf2-e3 Te7-b7  
 41. Tc5-c2 Kh6-g5  
 42. b2-g3 Kg5-f6  
 43. f3-f4 Tb7-e7  
 44. Tc2-c6+ Te7-e6  
 45. Tc6-c5 e5xf4+  
 46. g3xf4 Te6-b6  
 47. Tc5-c2 h5-h4  
 48. e4-e5+ Kf6-e6  
 49. Tc2-g2 Ke6-e7  
 50. Ke3-f3 Tb6-b8  
 51. a2-a3 Tb8-g8  
 52. f4-f5 Tg8-f8  
 53. f5-f6+ Ke7-f7  
 54. Kf3-f4 Tf8-d8  
 55. Tg2-e2 Td8-d3  
 56. e5-e6+ Kf7-e8  
 57. d6-d7 g6-g5+  
 58. Kf4-f5 Td3-f3+  
 59. Kf5xg5 Tf3-g3+  
 60. Kg5xh4 Tg3-g8

61. Te2-d2 Tg8-h8+  
 62. Kh4-g5 Ke8-f7  
 63. Td2-d8 Th8-e8  
 64. Td8xe8 Kf7xe8  
 65. Kg5-g6 Ke8-d7  
 66. Kg6-f7 Kd7-d6  
 67. e7-e8D Kd6-d5  
 68. Kf7-g6 Kd5-c4  
 69. De8-a4+ Kc4-c5  
 70. b2-b4+ Kc5-d6  
 71. f6-f7 Kd6-d5  
 72. Da4-d7+ Kd5-e4  
 73. f7-f8D Ke4-e3  
 74. b4-b5?? Ke3-e4  
 75. Df8-f5+ Ke4-e3  
 76. Dd7-d3‡

Zeit: 1:00:00 - 0:48:00  
 Ergebnis: 1 : 0  
 Stand: 6 : 0

Beim Stand von 6 : 0 breche ich die Testreihe zwischen dem PLAYMATIC S und dem ME-PHISTO ESB II ( 3,5 MHz ) ab.

Der Playmatic "S" ist das bisher spielstärkste Gerät meiner bisherigen Testserie. Das Preis-Leistungs-Verhältnis ist für meine Begriffe "sehr gut". Ich vermisse allerdings bei dem Gerät eine Stand-by Schaltung sowie die Reproduzierbarkeit der Partie.

Nachdem ich danach auf der Stufe H3 selbst eine Partie mit Weiß gegen den "S" gespielt hatte, muß ich allerdings meine Einschätzung relativieren: Obgleich sich sein schwarzer König bereits auf das Feld f7 bewegt und dort eine Figur geschlagen hat (Läufer!), will nun Schwarz lang rochieren, nachdem der König wieder auf sein Feld e8 zurückgegangen war!!! Dieser Fehler dürfte nicht vorkommen und enttäuscht mich doch sehr! Dies dürfte meine Kaufabsichten zerschlagen... Eine derart grobe Verletzung der Regeln kann bei diesem Preis keinesfalls hingenommen werden.

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
 (Quelle: Schach-Computer - April 1984)



Aus dem Gedächtnis habe ich die ersten 12 Züge dieser Partie niedergeschrieben und anhand der Notation die gleiche Partie ein zweites Mal provoziert. Dies geschah jedoch ohne Eingriff in die Maschine.

Hier die Notation der Züge zum Nachvollziehen. Auch beim 2. Versuch antwortete der "S" im 11. Zug mit der unerlaubten langen Rochade.

TEST-Partie: 01. Januar 1984

Wolfgang Schlageter g e g e n  
PLAYMATIC S, Stufe H3

01.	e2-e4	c7-c5
02.	f2-f4	Sb8-c6
03.	Sb1-c3	d7-d6
04.	Lf1-c4	e7-e5
05.	f4-f5	Lc8xf5!
06.	Lc4xf7+	Ke8xf7
07.	e4xf5	Dd8-h4+
08.	g2-g3	Dh4-g5
09.	Dd1-f3	Sg8-h6
10.	Df3-d5+	Kf7-e8
11.	Sc3-b5	o-o-o?????

Da kommt man aus dem Staunen nicht mehr heraus... . Im Grunde kann ich das nicht weiter kommentieren - außer mit "schade"!

Bei der Eingabe von Stellungen gab es dann die zweite unangenehme Überraschung. Die Einprogrammierung ging eben nicht so reibungslos vonstatten, wie ich mir dies anhand der Bedienungsanleitung vorgestellt hatte.

Dort heißt es unter 4.1.2. Beliebige Stellungen wörtlich: "Nehmen Sie jedoch das Gerät ohne Stellungsaufbau in Betrieb, dann reklamiert das Programm die fehlende Grundstellung ... durch eine dauernde Folge von kurzen Pieptönen. Nach ca. 10 Sekunden geht das Programm davon aus, daß eine Stellungskorrektur nicht erfolgt und eine beliebige Stellung eingegeben werden soll und nimmt nun

automatisch eine Löschung vor."

Genau dies ist nicht der Fall!! Auch der Kontrollton piept weiter. Dabei blinken die Felder h1 und h7 mit und eine Eingabe ist nicht möglich, wie unter a) beschrieben.

Nach b) ist die Eingabe einer bereits aufgebauten Stellung beschrieben. Auch dieses Verfahren ist nicht anwendbar, weil eine Stellungslöschung über das Feld c5 c1 nicht akzeptiert wird, da h1 und h7 blinken und der Piepton ertönt. Leider wird auch jede Eingabe über die Tastatur verweigert. Damit sind weitere Untersuchungen leider unmöglich geworden.

Von meinem Freund borge ich mir seinen "Neuner". Ich will sehen, ob dieser entsprechend der nebenstehenden Aufzeichnung den gleichen Lapsus begehen würde.

Bereits im 2. Zug von Schwarz weicht der "Neuner" mit Sg8-f6 vom zu gehenden Wege ab. Diesen Zug würde er in allen Zeitstufen ausspielen! Ist das schon ein Zeichen für ein verändertes Programm?

Mittels des Monitormodus wurde der "9"er an die genannte Stellung herangeführt. Dann bekam er auf der gleichen Stufe H3 den 11. Zug zu bedenken. Überraschend schnell (schneller als der "S") zog er 11. ...Ta8-d8. Ein weiteres Zeichen für ein verändertes Programm? Entgegen meinen Absichten wage ich nun doch einen Partienvergleich beider Geräte.

TEST-Partie 7: 02. Januar 1984

PLAYMATIC S, Stufe H3 g e g e n  
SENSORY "9", Stufe H3

01.	c2-c4	c7-c5
02.	Sb1-c3	Sb8-c6

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
(Quelle: Schach-Computer - April 1984)



03. g2-g3 g7-g5  
 04. Lf1-g2 Lf8-g7  
 05. Sg1-f3 Sg8-f6  
 06. o-o o-o  
 07. d2-d4 c5xd4  
 08. Sf3xd4 Sc6xd4  
 09. Dd1xd4 d7-d6  
 10. Dd4-d3 a7-a6  
 11. Lc1-d2 Ta8-b8  
 12. e2-e4 Lc8-e6  
 13. b2-b3 Le6-d7  
 14. Ta1-d1 Sf6-g4  
 15. Sc3-d5 Tb8-c8  
 16. Ld2-g5 f7-f6  
 17. Lg5-e3 Dd8-e8  
 18. Sd5-b6 Tc8-c6  
 19. Sb6xd7 De8xb7  
 20. e4-e5! Sg4xe3  
 21. f2xe3 f6xe5  
 22. Lg2xc6 Dd7xc6  
 23. Tf1xf8+ Lg7xf8  
 24. Dd3-d5 Dc6xd5  
 25. c4xd5 Lf8-h6  
 26. Kg1-f2 Kg8-f7  
 27. Td1-c1 Lh6-g7  
 28. Tc1-c7 b7-b6  
 29. Tc7-c6 e5-e4  
 30. Tc6xb6 a6-a5  
 31. Tb6-c6 Lg7-f6  
 32. Tc6-c4 e7-e6  
 33. d5xe6+ Kf7xe6  
 34. Tc4xe4+ Ke6-d7  
 35. Te4-a4 Lf6-c3  
 36. Kf2-e2 d6-d5  
 37. Ke2-d3 Lc3-e1  
 38. Ta4-f4 Kd7-e7  
 39. a2-a3 a5-a4  
 40. b3-b4 d5-d4  
 41. e3xd4 Ke7-d6  
 42. Tf4-f1 Lelxb4  
 43. a3xb4 Kd6-c6  
 44. Kd3-c4 Kc6-d6  
 45. Tf1-a1 h7-h5  
 46. Talxa4 Kd6-e7  
 47. Ta4-a7+ Ke7-e8  
 48. Ta7-g7 h5-h4  
 49. g3xh4 Ke8-f8  
 50. b4-b5?? Kf8xg7  
 51. b5-b6 Kg7-h6  
 52. d4-d5 Kh6-g7  
 53. b6-b7 Kg7-f6  
 54. b7-b8D Kf6-e7  
 55. d5-d6+ Ke7-e6  
 56. Db8-c7 g6-g5  
 57. Dc7-e7+ Ke6-f5  
 58. h4xg5 Kf5-f4

59. d6-d7 Kf4-g4  
 60. d7-d8D Kg4-f5  
 61. Dd8-d5+ Kf5-g4  
 62. Dd5-g2+ Kg4-h4  
 63. De7-h7‡

Zeit: 0:39:00 - 0:36:00

Ergebnis: 1 : 0

Stand: 1 : 0

Ist diese Partie und ihr Ergebnis ein Zufall? Warum zog der "S" im 50. Zug so unverständlich?

TEST-Partie 8: 02. Januar 1984

SENSORY "9", Stufe H4 g e g e n  
PLAYMATIC S, Stufe H4

01. d2-d4 Sg8-f6  
 02. c2-c4 e7-e6  
 03. Sb1-c3 Lf8-b4  
 04. e2-e3 o-o  
 05. Sg1-f3 d7-d5  
 06. Lf1-d3 c7-c5  
 07. o-o Sb8-c6  
 08. a2-a3 Lb4xc3  
 09. b2xc3 d5xc4  
 10. Ld3xc4 Dd8-c7  
 11. Lc4-a2 e6-e5  
 12. h2-h3 e5-e4  
 13. Sf3-g5 c5xd4  
 14. c3xd4 h7-h6  
 15. Sg5xf7 Tf8xf7  
 16. Lc1-d2 Kg8-f8  
 17. La2xf7 Kf8xf7  
 18. Ta1-c1 Lc8-e6  
 19. Lc2-b4 b7-b5  
 20. Dd1-c2 Le6-c4  
 21. Tf1-d1 Sc6xb4  
 22. a3xb4 Dc7-e7  
 23. Dc2-d2 Sf6-d5.\*  
 24. Tc1-b1 Ta8-c8. Zeitvergleich:  
 25. Tb1-b2 Lc4-d3 23 Min.:23 Min.  
 26. Td1-a1 Tc8-c6  
 27. Dd2-e1 a7-a6  
 28. Del-d2. De7-d6  
 29. f2-f3 Tc6-c4  
 30. f3xe4 Ld3xe4.  
 31. Dd2-f2+ Kf7-e8  
 32. Ta1-f1 Dd6-e7  
 33. Df2-g3. Sd5xb4  
 34. Dg3-b8+ Ke8-d7  
 35. Tb2-f2 Tc4-c2  
 36. Db8-a7+ Tc2-c7!

\* Der Punkt hinter der Notation bedeutet: Zug wurde ohne Bedenkzeit gefunden.

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**

(Quelle: Schach-Computer - April 1984)



37.	Da7-b8	Le4-d5	
38.	Db8-f8	De7xf8	
39.	Td2xf8	Tc7-c2	
40.	Tf1-f2	a6-a5	
41.	Tf2xc2	Sb4xc2	
42.	Kg1-f2	b5-b4	
43.	Tf8-h8	b4-b3!	
44.	g2-g3	b3-b2!	
45.	Th8-b8	Sc2-b4!	
46.	Tb8-b5	b2-b1D	
47.	Tb5xb4	a5xb4	
48.	Kf2-e2	Db1-c2+	
49.	Ke2-f1.	b4-b3	Ankündigung:
50.	e3-e4	b3-b2	Matt in 2 Zügen
51.	e4xd5	b2-b1D	Und das Matt ist daaa !!!

Zeit: 0:54:00 - 0:58:00  
 Ergebnis: 0 : 1  
 Stand: 0 : 2

Auf keinen Fall möchte ich dem Ergebnis vorgreifen. Trotzdem habe ich den Eindruck, daß die Rechentiefe des "S" größer ist. Vielleicht haben die Fidelity-Leute doch etwas an dem Programm verändert, vielleicht auch nur einen schnelleren Prozessor eingesetzt??

Trotz des erheblichen Zeitaufwands möchte ich meine geweckte Neugier an weiteren Testpartien stillen...

TEST-Partie 9: 06. Januar 1984

PLAYMATIC S, Stufe H3 g e g e n  
 SENSORY "9", Stufe H3

01.	c2-c4	e7-e5
02.	Sb1-c3	Sb8-c6
03.	Sg1-f3	Sg8-f6
04.	g2-g3	Lf8-b4
05.	Lf1-g2	o-o
06.	o-o	e5-e4
07.	Sf3-g5	Lb4xc3
08.	b2xc3	Tf8-e8
09.	Dd1-c2	Dd8-e7
10.	d2-d3	e4xd3
11.	e2xd3	b7-b6
12.	Lc1-d2	Lc8-b7
13.	Tal-e1	De7-c5
14.	Ld2-f4	Sc6-a5
15.	Lg2xb7	Sa5xb7.

16.	Dc2-a4	h7-h6.
17.	Sg5-f3	a7-a5.
18.	Lf4-e5	Sf6-g4
19.	d3-d4	Dc5-c6
20.	Da4xc6	d7xc6.
21.	Le5xc7.	b6-b5
22.	c4xb5	c6xb5
23.	Telxe8+	Talxel.
24.	d4-d5	Te8-e2
25.	Sf3-d4	Te2xa2.
26.	Sd4xb5	Ta2-b2
27.	c3-c4	f7-f6.
28.	h2-h3	Sg4-e5
29.	Lc7xe5	f6xe5
30.	Tf1-e1	Tb2-c2.
31.	Sb5-a3	Tc2-c3
32.	Tel-b1	Sb7-d6
33.	Sa3-b5.	Sd6xb5
34.	Tb1xb5	c3xc4
35.	Tb5xa5.	Tc4-c1+
36.	Kg1-g2	Tc1-d1
37.	Kg2-f3.	Td1-d4
38.	Kf3-e3	g7-g5.
39.	f2-f3	Kg8-f8
40.	Ta5-a6	Td4xd5
41.	Ta6xh6.	Kf8-g7
42.	Ke3-e4.	Td5-d2
43.	Th6-e6	Td2-g2
44.	g3-g4.	Tg2-h2
45.	Te6xe5	Kg7-g6.
46.	f3-f4	g5xf4
47.	Te5-h5	Th2-f2
48.	h3-h4	Kg6-g7.
49.	Th5-g5+	Kg7-f6
50.	Tg5-f5+	Kf6-e6
51.	h4-h5	Tf2-e2+.
52.	Ke4xf4	Te2-f2+.
53.	Kf4-g5	Tf2xf5+.
54.	g4xf5+	Ke6-f7
55.	f5-f6	Kf7-f8.
56.	Kg5-g6	Kf8-e8
57.	f6-f7+	Ke8-e7
58.	h5-h6	Ke7-f8
59.	h6-h7	Kf8-e7.
60.	h7-h8D	Ke7-e6.
61.	Dh8-d4	Ke6-e7.
62.	f7-f8D	Ke7xf8.
63.	Dd4-d8+	

Zeit: 0:41:00 - 0:33:00  
 Ergebnis: 1 : 0  
 Stand: 3 : 0

Der Bauerngewinn des "S" signalisierte bereits den Anfang vom Ende. Das weitere Spiel ist dann eine konsequente Fortsetzung der

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
 (Quelle: Schach-Computer - April 1984)



"Mehrbauernstrategie" des "S" als auch des "9"ers. Nur ist eben der "S" ein ganz kleines Stück weiser.

TEST-Partie 10: 07. Januar 1984

SENSORY "9", Stufe H3 g e g e n  
PLAYMATIC S, Stufe H3

01. d2-d4 d7-d5  
02. c2-c4 e7-e6  
03. Sb1-c3 Sg8-f6  
04. Lc1-g5 Lf8-e7  
05. e2-e3 o-o  
06. Sg1-f3 Sb8-d7  
07. Tal-cl c7-c6  
08. Lf1-d3 d5xc4  
09. Ld3xc4 Sf6-d5  
10. Lg5xe7 Dd8xe7  
11. o-o Sd5xc3  
12. Tc1xc3 e6-e5  
13. d4-d5 Sd7-b6  
14. d5xc6 b7xc6  
15. Dd1-b1 Sb6xc4  
16. Tc3xc4. Lc8-a6  
17. Tc4-h4. f7-f5  
18. Db1-d1 e5-e4  
19. Tf1-e1 e4xf3  
20. Dd1-b3+ Kg8-h8

Beim "9"er scheint die Luft schon wieder 'raus zu sein!

21. g2-g3 Ta8-b8  
22. Db3-c3 De7-f6  
23. Th4-d4 Tf8-f7  
24. Dc3-d2 Kh8-g8  
25. b2-b3 Df6-e5  
26. Tel-cl. Tb8-c8  
27. b3-b4 De5-b5  
28. Dd2-d1 La6-b7  
29. Dd1-b3 c6-c5?  
30. Tc1xc5! Db5-e8  
31. Db3-c4 Tc8xc5  
32. Dc4xc5. Lb7-e4  
33. Td4-d6 De8-b8  
34. Kg1-fl? Tf7-c7  
35. Td6-d1 Tc7xc5  
36. b4xc5 Db8-b5+  
37. Kf1-g1. Db5xc5.  
38. Td1-d8+ Kg8-f7  
39. Td8-d7+ Kf7-g6  
40. Td7-d1 Dc5-c2  
41. Td1-d6+ Kg6-h5  
42. h2-h3 Dc2-b1+!  
43. Kg1-h2 Db1-fl!

44. g3-g4+ Kh5-h4  
45. Td6-h6+ g7xh6  
46. g4xf5 Df1-g2+

Zeit: 0:27:00 - 0:25:00  
Ergebnis: 0 : 1  
Stand: 0 : 4

Mit dieser Partie beende ich den Vergleich. Die Auseinandersetzung endet meines Erachtens verdient

4 : 0

für den neuen PLAYMATIC S.

In der restlichen Zeit, in der mir der "S" noch zur Verfügung steht, werde ich ihn noch einmal auf Turnierstufe gegen meinen "Barockengel" (ESB II, 3,5 MHz) antreten lassen.

TEST-Partie 11: 07. Januar 1984

ESB II (3,5 MHz), Stufe C6 gegen  
PLAYMATIC S, Stufe H6

01. d2-d4 d7-d5  
02. c2-c4 e7-e6  
03. Sg1-f3 Sb8-c6  
04. c4-c5 e6-e5  
05. d4xe5 Lf8xc5

Bei beiden Rechnern scheint die Spielart des anderen nicht gespeichert zu sein... Schon früh wird daher der Eröffnungsmodus verlassen.

06. Lc1-g5 Sg8-e7  
07. e2-e3 o-o  
08. Lf1-b5 Lc8-g4  
09. Lb5xc6 b7xc6  
10. h2-h3 Lg4xf3

Bisher hat der "S" seine Zeit voll ausgenutzt. ja sogar überschritten:

Zeitvergleich 18 Min. : 31 Min.

11. Dd1xf3 Dd8-e8.  
12. Df3-g3 Ta8-b8  
13. Lg5xe7 De8xe7  
14. b2-b3 Tf8-e8  
15. o-o De7xe5

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**  
(Quelle: Schach-Computer - April 1984)



Weiß hat gewaltige Schwächen in seiner Stellung. Der Zeitvorteil ist in den letzten 5 Zügen völlig dahingeschmolzen. Die Stellungsbewertung trägt dem Spielverlauf deutlich Rechnung. Der berühmte Mehrbauer ist nun auch schon "hingemordet" worden ...

16. Dg3xe5	Te8xe5.
17. Tf1-c1	d5-d4!!
18. e3xd4	Lc5xd4
19. Sb1-c3	Kg8-f8
20. Tc1-c2	Tb8-e8
21. Ta1-d1	Te5-e1+
22. Td1xe1	Te8xe1+.
23. Kg1-h2	Ld4-e5+
24. g2-g3	Kf8-e7
25. Sc3-e2	c6-c5

Zeitvergleich:

51 Minuten : 73 Minuten !

26. Tc2-d2	Te1-b1
27. Se2-f4	Le5xf4
28. g3xf4	Tb1-c1
29. Kh2-g3	c5-c4
30. b3xc4	Tc1xc4.

Zeitvergleich:

64 Minuten : 92 Minuten!!!!

Das ESB läßt seine Zeit ungenutzt.  
 . = sofortige Antwort

31. Td2-d3	Tc4-a4
32. Td3-c3	Ke7-d7
33. Tc3-d3+	Kd7-c8 7 Min.35 Sek.
34. a2-a3	c7-c5
35. Td3-c3	c5-c4
36. f4-f5	Kc8-d7
37. f2-f4	Kd7-d6
38. Dg3-f3	h7-h5
39. Kf3-e4	Kd6-c5
40. Ke4-e5	h5-h4

Zeitvergleich:

1 h 31 Minuten : 2 h 07 Minuten!  
 Der "S" überzieht sein auf 2 Std. begrenztes Volumen doch um einiges ...

41. Ke5-e4	Ta4-a6
42. Ke4-f3	Ta6-b6
43. Kf3-g4	Tb6-b3
44. Tc3-c1	Tb3xa3
45. Kg4xh4	Ta3-a6
46. Kh4-g4	Ta6-d6
47. Tc1-a1	a7-a6

48. h3-h4	c4-c3
49. h4-h5	Kc5-c4
50. Ta1-b1	c3-c2
51. Tb1-c1	Kc4-c3
52. Kg4-g5	Kc3-b2
53. Tc1-e1	c2-c1D
54. Te1xc1	Kb2xc1
55. Kg5-h4	a6-a5
56. Kh4-g4	a5-a4
57. Kg4-f3	a4-a3
58. f5-f6	Td6xf6
59. Kf3-e4	a3-a2
60. Ke4-f3	a2-a1D 8 Min. 05 Sek.
61. Kf3-g4	Dal-d4 6 Min. 50 Sek.
62. Kg4-g3	Dd4xf4+
63. Kg3-g2	Df4-g4+ ESB gibt auf
64. Kg2-h1	Dg4-h3+
65. Kh1-g1	Tf6-f1+

Zeit: 2:33:00 - 3:56:00

Ergebnis: 0 : 1

Ich bin überrascht! In der von mir erwarteten Favoritenrolle kann ich den "S" in dieser Partie nicht wiedererkennen.

Nachdem sich das ESB aus seinem Entwicklungsnachteil befreit hatte, der freilich auch eröffnungsbedingt war, konnte ich das Spiel des "S" nicht mehr so überzeugend finden, wie ich dies in den zeitkürzeren Partien gesehen und daher auch erwartet hatte. Erst im 41. Zug entwickelt er seine zum späteren Sieg führende Turmoffensive.

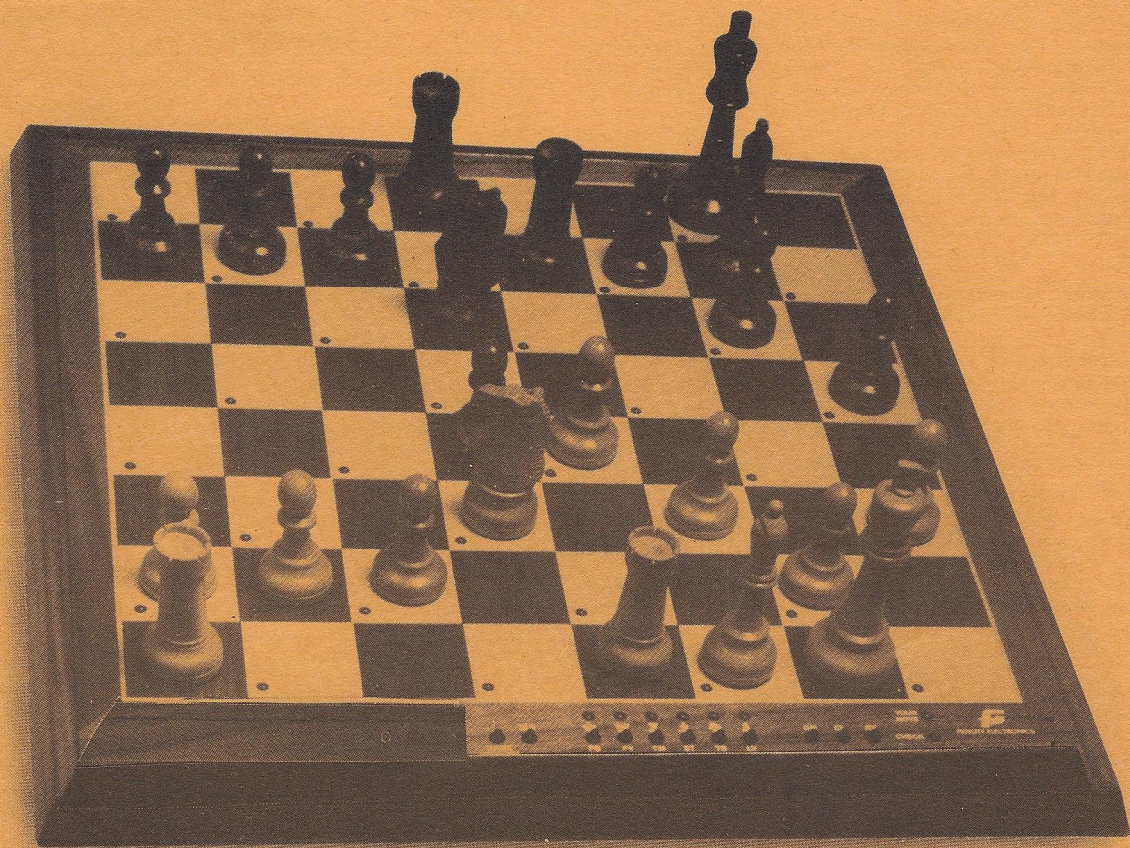
Mißfallen hat mir auch die enorme Bedenkzeitüberschreitung wie auch die Bedenkzeitausnutzung in an sich klaren Lagen ( siehe im 60. und 61. Zug! ). Persönlich kann ich dafür einfach kein Verständnis aufbringen. Bei der Beurteilung der Spielstärke ist mir aufgefallen, daß der "S" in den niederen Stufen sehr schnell ist und offenbar auch recht tief rechnet. Leider finde ich keine lineare Erhöhung der Rechentiefe gemessen an der Rechenzeit. Oder irre ich da?

**Wolfgang Schlageter: Im Vergleich...**

(Quelle: Schach-Computer - April 1984)



# So sieht der **SC 9 – PLAYMATIC** aus:



  
FIDELITY ELECTRONICS

FIDELITY ELECTRONICS GMBH  
Brönnestraße 11  
6000 Frankfurt/Main 1

(Quelle: Rochade - Februar 1983)



# **Gilbert Obermair**

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

### **Playmatic »S«**

Der Playmatic »S« besteht aus einem komfortablen Sensorbrett und dem Schachprogramm des Sensory »9«. Man kann es jedoch nicht ausschließlich als Luxusausführung des Sensory »9« betrachten, da es über die doppelte Rechengeschwindigkeit verfügt und damit auch über eine höhere Spielstärke.

Das modulare Konzept des Sensory »9« kann auch auf das Playmatic-Board angewendet werden. Es gibt also die Aufrüstungsmöglichkeiten um ein Eröffnungs- und ein Endspielmodul, dem wahrscheinlich in näherer Zukunft noch spielstärkere Programm-Module folgen werden. Geplant sind übrigens auch Module für Dame, Reversi (Othello) und eine Gomoku-Variante, wodurch man das Sensorbrett zu einem universellen Spielgerät machen kann.

Zum Gerät liefert der Hersteller detaillierte Hardware-Angaben: Der Playmatic »S« enthält einen 6502 B-Mikroprozessor mit einer Taktfrequenz von 3,1 MHz. Die Speicherkapazität beträgt 128 Kilobyte und ist auf 256 Kilobyte ausbaufähig. Diese beträchtlichen Reserven lassen noch einige Überraschungen vermuten.

Eine Bemerkung zum Zufallsgenerator: Bei allen Challenger-Modellen wird nur dann nach dem Zufallsprinzip ausgewählt, wenn nach der Positionsbewertung völlig gleichwertige Züge möglich sind. Die Variationsbreite ist also hier relativ gering gegenüber Geräten, die auch annähernd gleichwertige Züge für die Zufallsauswahl zulassen. Durch dieses grundsätzliche »Spielen des besten Zuges« erhöht sich im allgemeinen die Spielstärke, was allerdings auf Kosten des Variantenreichtums geschieht.

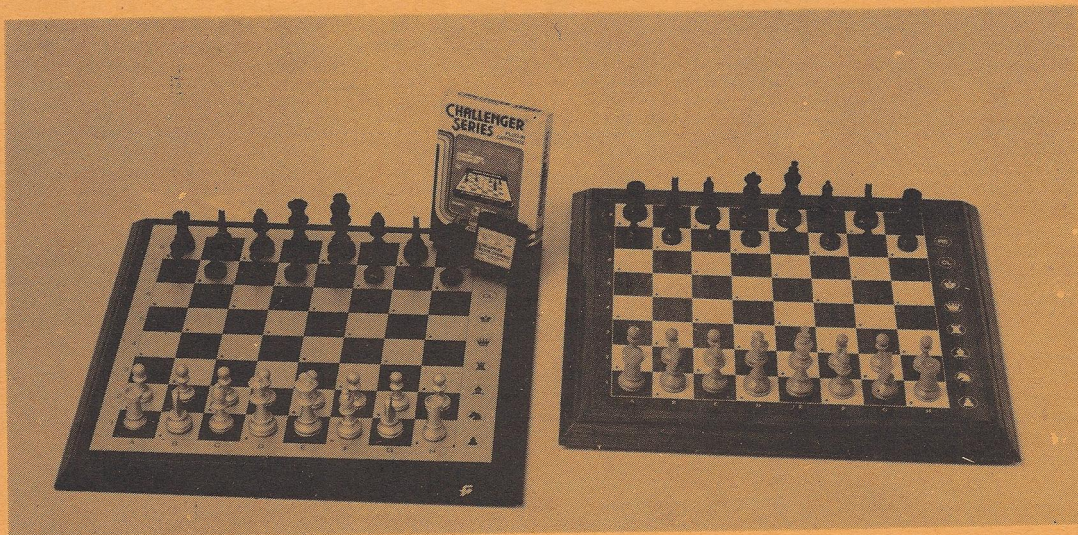
\*\*\*

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

N.B.: Een opgave door Gilbert Obermair van "128 KB ROM" welke uitbreidbaar zou zijn tot zelfs "256 KB ROM" is voor een schaakcomputer (uit 1983) onvoorstelbaar! Pas in 1988 schreef Richard Lang met zijn "Almeria" een dergelijk groot programma! Ik ben eerder geneigd te zeggen dat er sprake zou kunnen zijn van een "16 KB ROM" programma, welke (maximaal) uitbreidbaar zou kunnen zijn naar "24 KB ROM" zoals dat ook toepasbaar was met enkele Novag schaakcomputers uit 1983.



# SC 9 - Playmatic



Fidelity hat mit dem SC 9 – Playmatic einen neuen Profi-Service eingeführt!

Dieser Service bedeutet Produkt-Pflege und Langzeit-Betreuung für alle Fidelity-Freunde und -Kunden.

Ihre Computer bleiben „up to date“, also langfristig wertvoll und modern!

Eine hochinteressante Modulserie bringt Ihnen außerdem neue Trainings- und Experimentiermöglichkeiten, fast für jeden Geschmack – vom Blitzfreund bis zum Eröffnungsspezialisten, vom Turnierspieler bis zum Problemisten!

Alle neuen Module sind für die komplette Fidelity-Produktpalette konzipiert, also auch für Ihren Sensory 9 – wie gesagt, Ihr Computer bleibt up to date!

Wie sieht die Praxis aus?

Zwei Möglichkeiten stehen zur Auswahl:

- A. Sie lassen Ihren Sensory 9 in das Playmatic-Brett einbauen und bezahlen den Umbau - Kit!
- B. Sie wollen Ihren SC 9 behalten und bestellen einen kompletten SC 9 – Playmatic bei Ihrem Fachhändler.

Bitte informieren Sie sich, der günstige Preis wird Sie überraschen!



**FIDELITY ELECTRONICS**

Gesellschaft für elektronische Geräte mbH

Bronnerstraße 11 · 6000 Frankfurt am Main 1

**Links op de afbeelding is de "ombouwversie" te zien en rechts de standaard Playmatic S**  
(Quelle: Rochade - März 1983)



## Die meisten geben freiwillig auf

### Sechs neue Schachcomputer im Vergleich zum besten Vorjahresmodell

Zeichenerklärung: ● gehört zur Standardausstattung ○ eingeschränkt möglich – nicht vorhanden/nicht gelöst s Sekunden m Minuten		Constellation Novag	Steinitz Encore Sandy Electronic	Mephisto modular Hegener + Glaser	Philidor MK VI Scisys	Playmatic-S Fidelity	Milton Milton Bradley	CC as Prestige <sup>1)</sup> Fidelity
Zirka-Preis in Mark		438	698	798	798	898	1598	3998
<b>Konstruktionsmerkmale</b>								
Abmessungen in cm	Länge/Breite	25 x 31	22 x 40	30 x 35	26 x 34	46 x 48	47 x 57	41 x 41
	Höhe	3,5	5	4	4,5	3,5	8,5	8
Gewicht in Gramm		980	1250	1450	1560	2680	4150	5770
Netzanschluß		●	●	●	●	●	●	●
Betriebszeit mit Batterien in Stunden		10	–	20	–	–	–	–
Betriebszeit mit Akku		–	6	10	–	–	–	–
Programme sind	austauschbar	●	●	●	●	–	–	–
	erweiterbar	–	●	●	–	●	–	●
Integriertes Schachfeld (Größe in cm)		20 x 20	21 x 21	25 x 25	8 x 8 <sup>2)</sup>	36 x 36	26 x 26	41 x 41
Spielstellung ist speicherbar		–	●	●	●	–	–	–
<b>Bedienung</b>								
Verfügt über ein Sensorbrett mit	Magnetfeldern	–	Eingabe m. Tasten	●	●	●	–	●
	Druckfeldern	●	–	–	–	–	● <sup>3)</sup>	–
Zeigt die Zahl der Züge an		–	●	●	●	–	–	●
Verfügt über eine Uhr für	Zugzeit	–	●	●	●	–	–	●
	Sommerzeit	–	●	●	●	–	–	●
	Countdown	–	–	–	–	–	–	●
<b>Besondere Programmeigenschaften</b>								
Zahl der Spielstufen (bel. = beliebig)		7	8	9	bel.	8	11	10
Gibt Tips für den nächsten Zug		●	●	●	●	●	○	●
Monitorschaltung		●	–	●	●	●	●	●
Nimmt Züge zurück (Halbzüge/beliebig)		30	32	bel.	bel.	23	bel.	40
Wiederholt auf Wunsch eine Partie		–	–	●	●	–	●	–
Spielt simultan gegen mehrere Gegner		–	–	● <sup>4)</sup>	●	–	–	–
Gibt Einblick in den Rechenvorgang		○	●	●	○	○	○	●
Gibt verlorene Partie vorzeitig auf		–	–	●	●	●	–	●
Bietet Remis an/nimmt Remis an		–	–	–	●	●	–	●
<b>Spielstärke und Schachverständnis</b>								
Eröffnungsrepertoire (Zahl der Züge)		3000	3000	3500	3500	3000	300	16000
Initiative	aktiv	●	–	●	●	●	–	●
	aggressiv	–	●	–	–	–	●	–
Lösungszeit für ein Matt in	2 Zügen	1 s	18 s	2 s	3 s	4 s	40 s	3 s
	3 Zügen	6 s	1,3 m	15 s	1,4 m	14 s	–	10 s
	4 Zügen	6,1 m	–	–	–	14,6 m	–	12,6 m
Rechentiefe (in Halbzügen) in	Angriff	7	5	5 <sup>5)</sup>	5	7	5	6
	Verteidigung	6	6	6 <sup>5)</sup>	6	6	4	7
Positionsbeurteilung (Höchstwert 14)		6	6	6	5	7	3	7
Beherrscht Mattführungen mit	Läufer u. Springer	–	–	–	–	–	–	–
	Turmendspiel	●	–	●	–	–	●	●
	König u. Bauer	–	●	●	–	●	–	●
	Dame gegen Turm	–	●	–	–	–	–	●
	Bauernendspiele	●	●	●	–	●	●	●
Beherrscht alle Unterverwandlungen		●	–	●	●	●	●	●

1) Der spielstärkste und teuerste Schachcomputer aus dem Vorjahr 2) Kann für knapp 300 Mark mit größerem Sensorbrett nachgerüstet werden 3) Kann seine Figuren selber ziehen 4) Ist mit einem Trainingsprogramm für Anfänger ausgestattet 5) Berechnet Positionen in Einzelfällen bis zu 17 Zügen voraus.

**BEWERTUNG. Zur Bedienung und zu den Programmeigenschaften:** Alle Computer verfügen über Analyse- und Mattsuchstufen, einen Zufallsgenerator und Mehrzugeingabe. Sie rechnen, während der Gegner am Zug ist, und können Partien gegen sich selber spielen; sie kündigen ein Matt an und beherrschen gängige Remisregeln. Diese Punkte sind deshalb in der Tabelle nicht mehr erwähnt. **Zur Spielstärke:** Aktives Spiel ist vorteilhafter als aggressives Spiel. Zur Positionsbeurteilung wurden allen Computern 14 Aufgaben gestellt. Die Zahlen geben an, wieviel dieser Aufgaben gelöst wurden. Bei den Mattführungen wurden spezielle Problemfälle getestet, mit denen Computer bisher im allgemeinen Schwierigkeiten hatten. Mindestens die Hälfte der gestellten Aufgaben mußte gelöst werden.

**Schachcomputer - Ungeliebte Siegertypen**  
(Quelle: DM - November 1983)



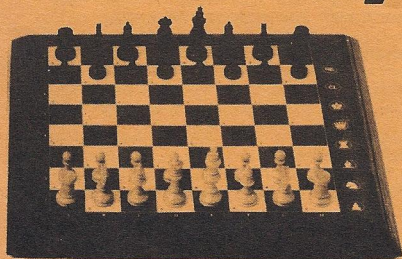
# Fidelity **SC9-Playmatic ,S'**

## Welcher Computer kann sich

Ausführung:  
Holz  
(schwarz/  
silber)



## mit dem SC9-Playmatic ,S' messen?



Ausführung: Holz (Nußbaum)

Bitte schreiben Sie uns:



**FIDELITY ELECTRONICS**

Gesellschaft für elektronische Geräte mbH

Brännerstraße 11 · 6000 Frankfurt am Main 1

(Quelle: Rochade - April 1983)



# **Schach-Computer (1983)**

## **Sensory 9 Playmatic S**

### **»Der Volksprestige«?**

Länger angekündigt, ist er nun endlich da! Nach etwa 70 Schachcomputern, die man gesehen und gespielt hat, fragt man sich bei einem "Neuankömmling" immer wieder, wie stellt man ihn vor, was ist für die Leser wichtig. Jeder sieht so ein Gerät mit anderen Augen! Bloß nicht übertreiben!

Diskret unter dem Gerät verborgen, kündigt ein Aufkleber "Made in Germany". Und wenn die Worte für 'gute Verarbeitung' stehen sollten, so haben sie wieder Klang. Dieses bestätigte mir jedenfalls ein Tischlermeister, der bestimmt nicht wegen des Computers bei mir war.

Ein Naturholzbrett mit guter Farbabstimmung; mit einer Spielfläche von 36 x 36 cm bleiben die Abmessungen in den Kantenlängen um 4,5 cm hinter dem "Großen Bruder" zurück. Der Naturholz-Figuren-Satz ist mit einer Königshöhe von 7,7 cm gut auf die Feldgrößen abgestimmt. Mit 3,5 cm Höhe ist das Gerät überraschend flach gehalten. Wer geglaubt hat, Feldkontrollleuchten müßten immer Abmessungen bis zu 5 mm haben, wird wohlthuend feststellen, daß auch 3 mm Durchmesser zur Sichtbarmachung des Spielverlaufs voll ausreichen. Die Klaviatur für die Bedienung ist klein gehalten und fällt nicht nennenswert auf. Auch ein Spielchen von Mensch zu Mensch läßt sich auf dem Brett gut durchführen.

Die Klebefolien-Beschriftung ist dem Stil des Brettes nicht angepaßt. Aber bei einem Preis von ca. DM 900,00 (€ 450,00) mußte wohl an einer Stelle der Rotstift angesetzt werden. Intarsienarbeit ist teuer und mit Stempeln zu arbeiten, ist auch nicht besser. Wem's gefällt und wer in der Notation perfekt ist, kann ein gut Teil der Folien abziehen.

Der Aufpreis von ca. DM 400,00 (€ 200,00) zum Sensory "9" dürfte sinnvoll angelegt sein. Der Gegenwert ist ein "Vollsensor" mit einer Taktfrequenz von ca. 3,3 MHz. Es ist überraschend, wie lange wir uns mit Druckkontakt-Geräten und Tastatur-Rechnern herumschlagen mußten. Mit der Anhebung der Spielstärke sind die "Vollsensoren", in allen Preisklassen auf dem Vormarsch.

Auf Details aus der Bedienungsanleitung des "SC 9 Playmatic S" näher einzugehen, hieße "Eulen nach Athen" tragen. Sie ist mit den Informationen des Sensory "9" weitgehend identisch. Soweit bekannt, wurde das Programm nicht geändert.

Bei Redaktionsschluß war der Rechner gerade eine Woche im Test. Weitergehende Informationen über das Gerät können Sie in den nächsten Editionen unter den entsprechenden Rubriken lesen.

\*\*\*

*Quelle: Schach-Computer (Juli 1983) - Sensory 9 Playmatic S »Der Volksprestige«?*



# SC9-Besitzer haben eine kluge Entscheidung getroffen!

zukunftsicheres  
Modulprogramm,  
ausbaufähige Technologie  
zum Playmatic, S'.

Informieren Sie sich  
bei Ihrem Fachberater.



## **SC9-Playmatic, S':**

ein bildschönes, superflaches Sensorbrett (40x45 cm) macht Ihren SC9 noch wertvoller. Mit dem Umbau wird Ihr SC9 zum Playmatic, S' und damit noch übersichtlich, komfortabler und blitztauglich. (Playmatic = selbstreagierend beim Figurensetzen)

P.S. Letzte Meldung: Playmatic beim Schachturnier „Hobbytronic-Dortmund“ (erstklassiges Vereinsniveau) Ergebnis: 12 Spiele: 9 Siege, 2 Remis, 1 Niederlage. (nur gegen den Turniersieger)

(Quelle: Rochade - Mai 1983)







**Fidelity betreibt Produktpflege!**  
**Fidelity bietet 24-Stunden-Service!**  
**Fidelity betreibt Kundenpflege und**  
**Information!**

z.B. jetzt lieferbar: Umrüstsatz ‚Elite‘  
(auf dem neuesten Stand)

z.B. Umrüstsatz ‚Champion‘  
(auf dem neuesten Stand)

**Fidelity verlost unter seinen lang-**  
**jährigen Freunden:**

1. Preis: 1 Prestige
2. Preis: 1 Playmatic ‚S‘
3. Preis: 1 Sensory 9 mit CB 16
4. Preis: 1 Sensory 9
- 6.-10. Preis: je 1 Schachbuch:  
„Schach dem Computer“ (neueste Ausgabe)

Teilnahmebedingungen:

Zur Verlosung kommen alle Fidelity-Seriennummern (alle Fidelity-Schachcomputer).  
Senden Sie Ihre Postkarte mit der Fidelity-Seriennummer und Produktbezeichnung bis  
zum 25. Juni 1983 an:



**FIDELITY ELECTRONICS**

Gesellschaft für elektronische Geräte mbH

Die Verlosung findet am 1. Juli 1983 statt!  
(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen)

Brönnertstraße 11 · 6000 Frankfurt am Main 1

(Quelle: Rochade - Mai 1983)





# Playmatic ›S‹ Elite ›S‹

die zukunftsicheren Modul-Geräte  
jetzt

## Qualität made in Germany

### 24 Stunden-Service

+++ letzte Meldung +++

+++ 3. Weltmeisterschaft für Micro-Computer +++

+++ vom 13.-20. Oktober in Budapest +++

+++ Fidelity nimmt teil +++

Tägliche Berichterstattung  
nach Deutschland

(Quelle: Rochade - Juli 1983)



## **Sonstige Merkmale / Other characteristics**

- Brett und Schachfiguren aus Edelholz.
- Zugeingabe: Magnetsensoren.
- Zugausgabe: 64 Feld LEDs.
- Integriertes Schachfeld von 36 x 36 cm.
- Königshöhe: 78 mm.
- Spielstellung ist nicht Speicherbar.
- Spielstufen:

- H1	5 Sekunden	60 Züge / 5 Minuten (Blitzschach)
- H2	15 Sekunden	60 Züge / 15 Minuten (Schnellschach)
- H3	30 Sekunden	60 Züge / 30 Minuten
- H4	60 Sekunden	60 Züge / 60 Minuten
- H5	2 Minuten	30 Züge / 60 Minuten
- H6	3 Minuten	40 Züge / 2 Stunden (Turnierschach)
- H7	3 Minuten 45 Sekunden	40 Züge / 2,5 Stunden (Turnierschach)
- H8	6 Minuten	30 Züge / 3 Stunden
- H1-H8	Analyse- und Mattsuchstufe	zeitlich unbegrenzt
- Nimmt 23 Halbzüge zurück.
- Gibt eingeschränkt dem Gegner Tips für den nächsten Zug.
- Monitorschaltung.
- Eröffnungsrepertoire: ca. 3000 Züge (ca. 4400 Stellungen).
- Gibt verlorene Partie vorzeitig auf.
- Bietet Remis und nimmt Remis an!
- Rechnet auch wenn der Gegner am Zug ist.
- Kündigt Matt an.
- Läßt sich Eröffnungskombination vorgeben.
- Prüft ob die Stellung regelrecht ist.
- Besitzt einen Zufallsgenerator (kann abgeschaltet werden).
- Kann gegen sich selber Spielen.
- Zeigt die Züge an, die er erwägt.
- Zeigt an wieviel Halbzüge er berechnet.
- Kann den Denkvorgang vorzeitig abbrechen.
- Gibt akustische Signale.
- Spielt gegen sich selber.
- Schachuhr: nein.
- Beherrscht Rochade und en passant, sämtliche Remisregeln.
- Beherrscht Mattführungen mit: Bauernendspiele und König mit Bauer gegen könig.
- Beherrscht alle unterverwandlungen.
- Eröffnungsmodule: CB 9 & CB 16 sind u.a. einsetzbar.
- Abmessungen: 42 x 45 x 3,5 cm.
- Gewicht: 2680 Gramm.
- Programme ist erweiterbar bis auf 24 KB ROM (?)
- Netzanschluß.
- Ehemaliger VKP: ca. DM 898,00 (ca. € 449,00).



### **Programmierer / Programmer**

- Dan & Kathe Spracklen

### **Baujahr / Release**

- Erste Einführung: Juli (!) 1983

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

- Mikroprozessor: 6502B
- Taktfrequenz: 3,1 MHz ~ 3,2 Mhz
- Programmspeicher: 16 KB ROM (!)
- Arbeitsspeicher: 2 KB RAM

### **Spielstärke / Playing strenght**

- Spielstärke (Elo/DWZ): ca. 1650
- Bewertung: Für gute Clubspieler.

### **Verwandt / Family**

- Fidelity Chess Challenger 9 (A) 1,6 MHz (Erste Einführung: Juli 1982)
- 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)



(Quelle: Europa-Rochade - Oktober 1984)