



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.

Test: Fidelity Playmatic S

Starker Flachmann

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 (s. ELO 2/1983, Seite 24, „Wolf im Schafspelz“) sind. Für knappe 600,- DM können diese Geräte in der deutschen Niederlassung technisch und optisch zum Playmatic gemacht werden.

Insgesamt billiger kommen natürlich diejenigen weg, die nun gleich zu Fidelitys Neuem greifen: Runde 900,- 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.

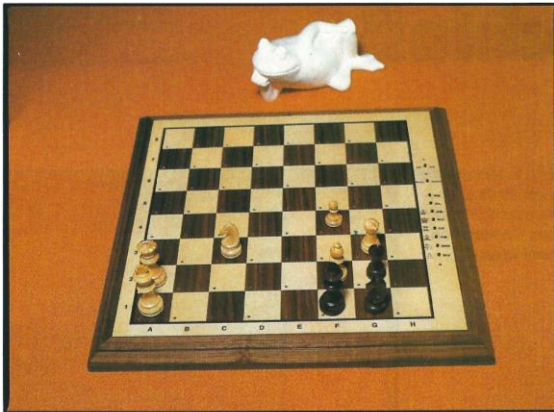
Kein Spielzeug, sondern Schachpartner

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

Lutz Findeisen & Richard Stadler

Starker Flachmann - Test: Fidelity Playmatic S

(Quelle: www.elo-web.de/ - Zeitschrift ELO - Heft 10 Oktober 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)



„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 schein-

bar 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 haben.

Dazugelernt

Hatten die Schachcomputer der ersten Generationen noch Probleme beim Mattsetzen mit König und Turm, so sind dem Playmatic 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 Repertoire 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 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 seltsamerweise 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 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 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 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 lösbarer Aufgaben stellt. Nur beim Blitzten 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.

Lutz Findeisen
Richard Stadler

Lutz Findeisen & Richard Stadler

Starker Flachmann - Test: Fidelity Playmatic S

(Quelle: www.elo-web.de/ - Zeitschrift ELO - Heft 10 Oktober 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

Internet

[http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/07-1983%20\[H-0101\]%20Fidelity%20-%20Playmatic%20S.pdf](http://www.schaakcomputers.nl/hein_veldhuis/database/files/07-1983%20[H-0101]%20Fidelity%20-%20Playmatic%20S.pdf)