

# Österreich



Das Computerzeitalter ist schnellebig. Es kommt einem gar nicht zu Bewußtsein, daß vor wenigen Wochen der erste Taschenrechner erst seinen zehnten Geburtstag feierte. Der erste mikroprozessorgesteuerte Schachcomputer ist noch um ein paar Jahre jünger, und dennoch gehen die elektronischen Schachpartner bereits in ihre dritte Generation. Sie wurden nicht nur spielstärker und vereinigen mehr Schachtheorie in ihrer wachsenden Speicherkapazität, sie wurden auch „sensibel“.

Sensoren ersetzen die bisher gewohnten Eingabetasten und erübrigen es, die Züge in der Schachnotation – etwa „e2–e4“ – einzutippen. Das Bewegen der Figur auf einem „wirklichen“ Schachbrett oder das Antippen von Ausgangsfeld und Zielfeld auf einem elektronischen Schachdiagramm informieren den Computer, welche Züge der menschliche Partner auszuführen wünscht. Durch Leuchtdioden zeigt der Schachcomputer an, welche Figur er auf welches Feld ziehen will, wenn er nicht auf dem elektronischen Diagramm den Zug selbst ausführt oder sein Roboterarm die Figur aufnimmt und auf das gewünschte Feld setzt, nachdem er, wenn nötig, einen zu schlagenden Stein entfernt und ordentlich an den Brettrand gestellt hat.

Selbstverständlich kennt diese Generation von Schachcomputern alle Feinheiten der Schachregel und beherrscht das En-Passant-Schlagen von Bauern ebenso wie die Damenumwandlung. Er erkennt Remis wegen Patt, Zugwiederholung und der 50-Zug-Regel und kann bis zu 5500 Eröffnungsvarianten „auswendig“. Die „Großmeister“ unter den Schachcomputern wie der „Savant Royal“ und der „Robot“ führen auf Wunsch ein Dutzend „klassische“ Partien vor oder spielen mit Hilfe eines Zufallsgenerators viele Tausende verschiedene Partien gegen sich selbst – allerdings zum Preis von 17.000 beziehungsweise 30.000 Schilling.

Ihre Module – die „Gehirne“ der elektronischen Schachpartner – sind austauschbar. Die Geräte können damit auch in Zukunft und relativ preiswert auf den letzten Stand der Schachcomputertechnik gebracht werden. Ihre Spielstärke ist einstellbar, und sie werden damit zum idealen Schachlehrer, der auch schwächeren Spielern das Erfolgserlebnis eines Sieges vermitteln kann. Anschließbare Schachuhren bringen Turnieratmosphäre, und Printer drucken Zugfolge und Diagramme aus.

Der König unter ihnen ist natürlich der

## Der Schachcomputer ist nun auch „sensibel“ geworden

Die Presse, Wien, 13.11.82



Photo: Herzmansky

NICHT MONA LISA: SCHACHMEISTERIN CIMAROLLI MIT DEM „ROBOT“

„Robot“, dessen Greifarm elegant und exakt die Figuren bewegt, auch wenn ihm eine Mona Lisa in Person der Salzburger Schachmeisterin Brigitta Cimarolli gegenübersteht. Seine „Sensibilität“ wird noch offensichtlicher, wenn man die Taste „Emotion“ drückt. Dann „lacht“ seine Elektronik über schlechte Züge seines menschlichen Gegners, und seine Greiffinger schließen und öffnen sich schadenfroh, wozu ihm Brigitta Cimarolli allerdings keine Gelegenheit gab. Hier konnte er nur traurig pfeifend seine Niederlage eingestehen, wobei man ihm allerdings zugute halten muß, daß infolge Zeitman-

gels nicht seine höchste Spielstärke eingestellt war.

Man muß sich allerdings nicht unbedingt mit einem Schachcomputer an einen Tisch setzen, wenn man die neue Generation kennenlernen will. Bescheidenere beginnen mit „Micro Chess“ um rund 2000 Schilling, mit „Super Sensor 4“ um 5550 Schilling oder mit „Savant II“ um 11.500 Schilling, wenn sie sich einen „sensiblen“ elektronischen, geduldrigen und allzeit bereiten Schachpartner leisten wollen.

Rolf Rothmayer

**Rolf Rothmayer: Der Schachcomputer ist nun auch sensibel geworden  
(Novag Robot Adversary – Micro Chess – Super Sensor IV – Savant II)**

(Quelle: <https://rochadeeuropa.com/> (Bayern-Rochade) Februar 1983) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)