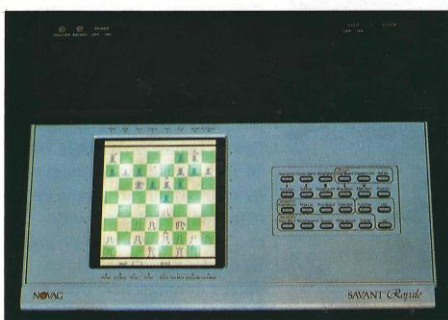


Der Komfortable mit dem guten Gedächtnis

Der „Savant Royale“ findet nicht nur schnell den richtigen Zug, sondern ist auch einfach zu bedienen – trotz seiner zahlreichen Möglichkeiten.

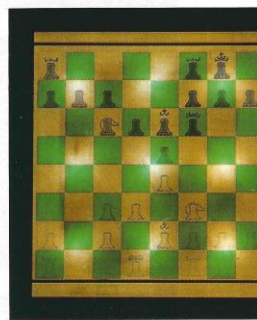
Rund 1600 DM muß man für das Renommiermodell „Savant Royale“ von Novag berappen – ein stolzer Preis für einen Schachcomputer, der sich äußerlich eher bescheiden ausnimmt. Aber seine „inneren Werte“, sprich Spielstärke und Bedienkomfort, wissen den Schachfreund schnell zu überzeugen.

Hat man sich erst einmal an die problemlose Handhabung gewöhnt, dann gibt man sich nur ungern mit weniger zufrieden. Anders als viele andere Geräte verzichtet der Savant Royale völlig auf die übliche Schachnotation (e2-e4...). Die jeweilige Spielsituation wird auf einer 9 x 9 cm² großen Fläche angezeigt. Will man einen Zug eingeben, dann tippt man einfach die gewünschte Figur und das Zielfeld an. Falls der Zug gültig ist, führt ihn der Computer sofort aus. Dadurch ist es so gut wie ausgeschlossen, daß man plötzlich von einer Figur mattgesetzt wird, die nach eigenem Dafürhalten doch längst geschlagen ist. Ein kleiner Nachteil dieser kombinierten Eingabe-/Anzeigeeinheit: Bedingt durch die Flüssigkristalltechnologie (LCD) sind die Figuren nur unter einem bestimmten Betrachtungswinkel gut zu erkennen. Außerdem werden die einzelnen Figuren aus fünf Grundsymbolen zusammengesetzt. Läufer und Kö-



Links: Der „Savant Royale“ unterscheidet sich äußerlich nur durch den Schriftzug von seinen „normalen“ Brüdern.

Rechts: Das Spielbrett ist Anzeigebereich und Eingabefeld zugleich. Die LCD-Symbole sind ausreichend gut zu erkennen.



Rudolf Hofer: Der Komfortable mit dem guten Gedächtnis Vorstellung des neuen Novag Savant Royale

(Quelle: www.elo-web.de/ – Zeitschrift ELO – Heft 4 April 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)

nig sehen sich auf diese Weise sehr ähnlich, und auch Dame und Turm sind leicht zu wechseln. Mit einem Wort: Die Anzeige ist etwas gewöhnungsbedürftig, und es empfiehlt sich, die Partie parallel auf einem richtigen Schachbrett mitzuspielen. Welche seiner zahlreichen Funktionen man in Anspruch nehmen will, teilt man dem Computer über einen Block von 24 Tasten mit. Die einzelnen Funktionsgruppen sind optisch zusammengefaßt; die meisten Tasten sind nur für eine Aufgabe zuständig. Zusammen mit der erfreulich klaren Bedienungsanleitung heißt das: Der Schachfreund kann sich auf das Schachspiel konzentrieren und braucht vorher keinen Programmierlehrgang zu besuchen. Wichtigstes Kriterium für einen Schachcomputer ist dessen Spielstärke – natürlich gemessen an der Zeit, die er für einen Zug benötigt. Der Savant Royale kann auf zehn verschiedene Stufen eingestellt werden (0 bis 9). Die Stufen 3, 4 und 5 sind für den fortgeschrittenen Amateur die interessantesten. Stufe 5 beispielsweise genügt noch den Zeitanforderungen bei Turnieren (40 Züge in 2 Stunden).

Auf der „Hobby Elektronik“ in Stuttgart stellte der Savant Royale unter Beweis, daß er in dieser Spielstärke auch überdurchschnittlich starke menschliche Gegner in Bedrängnis bringen kann. Und ein mehrwöchiger Test ergab: Die recht flotte Spielstufe 3 (20...40 s pro Zug) entspricht in etwa der Spielstärke eines Vereinspielers unterer bis mittlerer Güte (was zugegebenermaßen eine recht vage Angabe ist). Spieler desselben Kalibers tun sich in Stufe 4 schon recht schwer.

Beinahe selbstverständlich für ein Gerät dieser Preisklasse: Alle gängigen Eröffnungen (4500 Halbzüge) sind gespeichert. Die Bauernumwandlung in beliebige Figuren ist ihm geläufig. Remis

wird erkannt bei Patt, dreimaliger Stellungswiederholung, ungenügendem Material und nach der 50-Züge-Regel. Computer und Spieler können jederzeit die Seiten wechseln.

Als besonders angenehm erweist sich der batteriegepufferte Speicher. Er sorgt dafür, daß der augenblickliche Spielstand nicht vergessen wird, auch wenn man das Gerät für längere Zeit ausschaltet. Und wer schon des öfteren miterlebt hat, wie ein Schachcomputer hartnäckig darauf besteht, auch für den einzig plausiblen Zug seine Bedenkzeit rücksichtslos auszunutzen, weiß eine andere Eigenschaft zu schätzen: Mit der Go-Taste ist es jederzeit möglich, den bis dahin ermittelten besten Zug gewaltsam abzurufen. Natürlich kann man auch in jeder Situation auf andere Spielstufen umschalten.

Vorteilhaft für den Lernenden: Die nach Meinung des Computers besten Züge für den menschlichen Partner gibt er auf Wunsch bekannt.

Besonders augenfällig werden die Vorzüge der symbolischen Anzeige, wenn man ein Spiel rückwärts verfolgt (es kann an beliebiger Stelle fortgesetzt werden) oder von Beginn an nachvollzieht. Auch die Eingabe einer Stellung kann man sich bei anderen Systemen kaum flotter vorstellen: Man „überträgt“ die Figuren einfach vom Tastaturblock (wo jeder Figur eine Taste zugeordnet ist) auf das Feld, das mit dem Finger angetippt wird.

Der Vollständigkeit halber sei noch vermerkt, daß an Peripheriegeräten ein Drucker und eine Schachuhr anzuschließen sind. Quasi als Zuckerl obendrauf haben die Entwickler noch 16 klassische Partien großer Meister in den Savant Royale gepackt. Aber auch ohne diese Zugabe ist es bestimmt nicht biedere Hausmannskost, was Novag dem Käufer da vorsetzt – nicht nur des Preises wegen.

Rudolf Hofer

Rudolf Hofer: Der Komfortable mit dem guten Gedächtnis Vorstellung des neuen Novag Savant Royale

(Quelle: www.elo-web.de/ – Zeitschrift ELO – Heft 4 April 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/) (600 dpi)