

01-1983 [J-1101] Novag - Savant Royale

De **Novag Savant Royale** was slechts zeer kort op de markt verkrijgbaar en in combinatie met een hoge aanschafprijs is dit model nu uiterst zeldzaam bij verzamelaars aan te treffen.

Gilbert Obermair

Schach-Computer Report '84 (1983)

Novag Savant Royale

Äußerlich ist dieses Gerät mit Ausnahme des Schriftzuges mit dem **Savant II** identisch. Auch technisch gesehen sind diese beiden Geräte fast völlig gleich. Beide bieten ein übersichtlich nach Funktionsgruppen geordnetes Tastenfeld mit überdurchschnittlichem Bedienungskomfort. Der einzige Unterschied liegt in der unterschiedlichen Rechengeschwindigkeit, denn der **Savant Royale** bringt es mit der auf 7,5 MHz erhöhten Taktfrequenz, anstatt 6 MHz.



Novag Savant Royale
(Bild: Gilbert Obermair)

An Zubehör werden der **Novag Chess Printer** und die **Novag Quartz Chess Clock** angeboten. Der **Chess Printer** ist ein Thermodrucker, mit dem man Schachpartien in Kurzform oder im Normalformat mit Figurensymbolen ausdrucken kann. Der Druckvorgang wird entweder am Ende der Partie ausgelöst, wodurch man auf einmal ein vollständiges Protokoll erhält, oder es werden Zug für Zug Einzelprotokolle oder Diagramme abgerufen.

Die **Chess Clock** mißt nicht nur die von beiden Seiten verbrauchte Zeit, sie hat auch noch andere Funktionen: Man kann z. B. einstellen, nach wie vielen Zügen die Zeitkontrolle einsetzen soll, und sie schaltet selbständig um, wenn auf dem LCD-Brett ein Zug erfolgte. Außerdem kann man dieses Gerät auch als normale Schachuhr verwenden, ohne daß ein **Savant** angeschlossen ist. Die Stromversorgung erfolgt in jedem Fall über eine Batterie, die etwa 100 Stunden reicht.

Quelle: Gilbert Obermair, Schach-Computer Report '84 (1983): Novag Savant Royale.

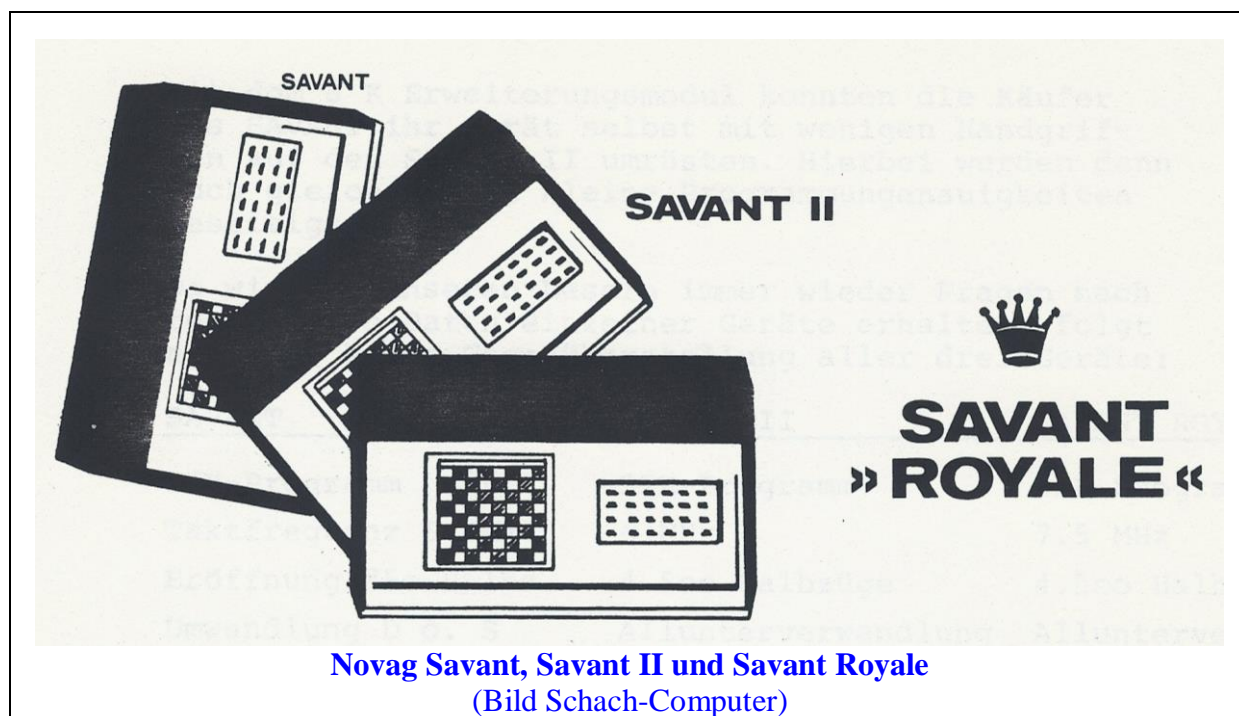
Schach-Computer (1983)

Novag Savant

Savant II und Savant Royale

Anläßlich der Nürnberger Spielwarenmesse 1981 stellte die Firma **Novag**, Hongkong, erstmals einem kleinen Kreis von Schachjournalisten ihre neue Schachcomputer-Produkt-Palette vor. Die Grundlage bildete damals das Schachprogramm **Mychess** des Autors David Kittinger.

Für die Entwicklung, die technische Gestaltung und die elegante Formgebung zeichnete die Fa. California R & D verantwortlich. Den **Savant**, das Flaggschiff der Firma, konnte man ca. 4 Wochen vor der 2. Weltmeisterschaft 1981 in Travemünde bereits in den Geschäften erwerben. Die Feuertaufe in der 2. WM fiel dann allerdings nicht so glücklich - wie vielleicht erwartet - aus.



In der Gruppe B - Kommerzielle Mikrocomputer - belegte der **Savant** hinter dem Sieger **SciSys Mark V** (8½ Pkte.) und dem Zweitplatzierten **Fidelity Champion Sensory** mit 6½ Punkten mit insgesamt 6 Punkten nur den 3. Platz. Es darf vermutet werden, daß man in der Gruppe A der Experimentierprogramme schon damals Versuche mit höheren MHz-Zahlen und Erweiterungsmodulen anstellte.

Novag Experimental erreichte in dieser Gruppe ebenfalls den 3. Platz mit 4½ Punkten vor fünf weiteren Geräten und hinter dem Sieger **Fidelity Experimental** (6 Pkte.) und **Princess** mit 5 Punkten. Die Verlustpartie gegen das recht schwache Gerät von **Conic Experimental** verhinderte den zweiten Platz.

Es darf angenommen werden, das Ihnen das Gerät nach vielen Monaten, in denen es bereits auf dem Markt ist, als solches bekannt ist. Die besondere Neuerung war die sog. "Sensor Touch-Technik", mit der die Figuren direkt auf dem erleuchteten LCD-Brett bewegt werden.

Der **Savant II** trat dann ab September 1982 als Nachfolger an und kurze Zeit später folgte das nunmehr neue Flaggschiff **Savant Royale**. Mit dem 8 K Erweiterungsmodul konnten die Käufer des **Savant** ihr Gerät selbst mit wenigen Handgriffen auf den **Savant II** umrüsten. Hierbei wurden dann auch gleich einige kleine Programmgenauigkeiten beseitigt.

Da wir von unseren Lesern immer wieder Fragen nach technischen Daten einzelner Geräte erhalten, folgt nun eine kurze Gegenüberstellung aller drei Geräte:

Savant

24K-Programm

Taktfrequenz 6 MHz

Eröffnung 850 Halbzüge

Umwandlung: Dame/Springer

Savant II

32K-Programm

Taktfrequenz 6 MHz

Eröffnung 4.500 Halbzüge

Allunterverwandlung

Savant Royale

32K-Programm

Taktfrequenz 7.5 MHz

Eröffnung 4.500 Halbzüge

Allunterverwandlung

Die Rechner sind in ihren Funktionen weitgehend identisch. Rechengeschwindigkeit und Programmstärken sind unterschiedlich. Die von der Firma angebotenen Zusatzgeräte können an jedes der Geräte angeschlossen werden. Wir wissen, daß zur Zeit alle Hersteller den Versuch unternehmen, ihren Geräten höhere Taktfrequenzen zu geben.

Quelle: Zeitschrift Schach-Computer (1983): Novag Savant, Savant II und Savant Royale.



About the Novag Savant, Savant II and Savant Royale ...

... Received too late to allow for thorough testing, the **Savant Royale**, identical to the previous **Savant** in its features and in its gorgeous appearance, comes with a supposedly improved program, an expanded opening repertoire and an increase in clock speed from 6 MHz, to 7,5 MHz. Although I didn't have time to play enough games to form an accurate opinion about its strength and playing style, my first impression is that it plays an active and fun game that could put **Savant Royale** in the 1700's. Just like the original **Savant**, its idiosyncratic electronics decide from time to time to play a new game instead of finishing the old one ... (Source: Computer Chess Digest Annual - 1983)

... Novag upgraded **Savant I** to **Savant II** but mostly for the sake of correcting malfunctions in the **I** ... (Source: Computer Chess Digest Annual - 1984)

... About the same time, Novag introduced the **Savant**. Once again a beautifully designed machine which had the most unique input/output. The pieces were actually LCD displays (not bad representations at that) and quite large. The movement of the pieces were accomplished by the human's simply pressing on the picture of the piece and then pressing on the square to which the piece was being moved. How delightful! Unfortunately the defect rate for both of these machines was far above what it should have been, and there did not seem to be anyone around who knew how to fix them ... (Source: Computer Chess Reports - 1992)

W E T T K A M P F

NOVAG SAVANT ROYALE gegen BOGOL 5.5o ASB

Spielstufen: NOVAG SAVANT ROYALE
LV 5/Best Move Turnierstufe 4o Züge/2 Std.

BOGOL 5.5o ASB
Zeit: 4o/120 + 20/60 (U)

Zeitkontrolle: Durch die Schachuhren beider Geräte.

Nach dem Losentscheid hatte BOGOL in der 1. Partie den Anzug.

Partie 1 gespielt am 14. März 1983

Weiß: NOVAG SAVANT ROYALE Schwarz: BOGOL 5.5o ASB

Französische Verteidigung

(6/4 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Die Abtauschvariante der französischen Verteidigung hat starken Remis-Charakter. Bis einschließlich des 6. Zuges ist alles theoretisches Wissen. Der 7. Zug von Weiß wird als beachtenswert (!?) von der ENZYKLOPÄDIE eingestuft. Nach 15 Zügen sieht es noch ganz nach remis aus. Der Anziehende zeigt dann aber, was man mit seinen Damenbauern alles machen kann. Da nützt es gar nichts, daß plötzlich die schwarze Dame und der Turm auf der 2. Reihe auftauchen. Durch besseres Spiel hat der Weiße am Schluß zwei Freibauern mehr. Der Rest ist Routine.
Matt im 52. Zug.

1=====0

Partie 2 gespielt am 18. März 1983

Weiß: NOVAG SAVANT ROYALE Schwarz: BOGOL 5.5o ASB

Aljechin-Verteidigung

(5/5 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Die Eröffnung begegnete uns schon einmal in der 4. Partie ESB II/A gegen STEINITZ EDITION 4 master chess (Edition 4). STEINITZ holte sich 5) e7 - e6 aus seinem Speicher, wohingegen diesmal das Vorsagen mit 5) c7 - c6 endet. Der Vorschlag von BOGOL 6) Sf3 - g5 (!) ist eine starke Erwiderung und eine Erfindung von Flohr. Aber auch 6) c2 - c4 ist noch spielbar. 7) Sb1 - a3 (?) ist dann bereits wieder "Computer-Neuland" ! Warum denn kompliziert, wenn es doch mit Sb1 - d2 auch einfach gegangen wäre. Der Damentausch signalisiert wieder eine längere Partie. Das Hin- und Hergehüpfe des schwarzen Springer vom 14. bis zum 21. Zug

Quelle: 03-1983, Zeitschrift Schach-Computer (Herausgeber Florian Piel), Edition 5.

Wettkampf: Omikron Electronic Bogol 5.50 ASB gegen Novag Savant Royale.

6 Partien. (Nur 4 Partien waren abgedruckt.) Endergebnis: 3 : 3.

gibt der Partie auch keine Würze. Im 34. Zug ist dann ein reines Bauernendspiel erreicht, mit einem Plusbauern für den Anziehenden. Auf das Matt müssen wir aber noch bis zum 57. Zug warten.

1 : 0
=====

Partie 3 gespielt am 20. März 1983

Weiß: BOGOL 5.5o ASB Schwarz: NOVAG SAVANT ROYALE

Schottisches Gambit

(6/3 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Schottische Partien hatten wir schon in EDITION 2, nur noch kein Schottisches Gambit. Sofortiges 4) c2 - c3 führt zum "Göring-Gambit". Es ist chancenreicher als der vorliegende Aufbau. Nach Unterlassung von 6) d7 - d6 und dem Damenausflug des Nachziehenden nach b2, spielt ein schwarzer Läufer bis zum 23. Zug nicht mit, aber das macht bei Computern gar nichts aus. Nach 26 Zügen hat man kräftig ausgeholt; nur Dame, Turm und Leichtfigur sowie zwei zu drei Bauern sind übriggeblieben. Man kann sich schwer vorstellen, daß nach 11 weiteren Zügen der Schwarze matt gesetzt wird. Dann gestatten einige schlimme Fehler dem Weißen, ein Matt in 4 Zügen anzusagen. Ende im 37. Zug.

1 : 0
=====

Partie 4 gespielt am 20. März 1983

Weiß: NOVAG SAVANT ROYALE Schwarz: BOGOL 5.5o ASB

Französische Verteidigung

(6/4 Züge aus den Eröffnungsspeichern)

Es geht nochmals um die Abtauschvariante. Bis zum 8. Zug wiederholen die Rechner die Züge aus Partie 2, dann weicht der Nachziehende mit Tf8 - e8 ab. Die Fortsetzung ist wesentlich stärker. Der Schwarze hat als erster seine Türme auf das Zentrum ausgerichtet, dringt auf die zweite Reihe vor und verdoppelt seine Batterien. Die Aktivierung des Damenflügels mit a2 - a4 und b2 - b4 stößt diesmal ins Leere. Vom 20. bis 30. Zug haben die Rechner ihre "Schwächeperiode", sie haben sich verausgabt. Die Fehler 32) Dg4 - f3 (?) und 34) Td1 - c1 (?) nutzt der Schwarze sofort aus. Wieder heißt es Matt in 4 Zügen. Ende im 41. Zug!

0 : 1
=====

**Quelle: 03-1983, Zeitschrift Schach-Computer (Herausgeber Florian Piel), Edition 5.
Wettkampf: Omikron Electronic Bogol 5.50 ASB gegen Novag Savant Royale.
6 Partien. (Nur 4 Partien waren abgedruckt.) Endergebnis: 3 : 3.**

TEST-PARTIE NR.:2

Tester : FLORIAN PIEL

Datum : 18. MÄRZ 1983

Art : 40 ZÜGE/2 STUNDEN

Weiss : NOVAG SAVANT ROYALE

Lv: 5/BM

1:0

Schwarz : BOGOL 5.50 ASB

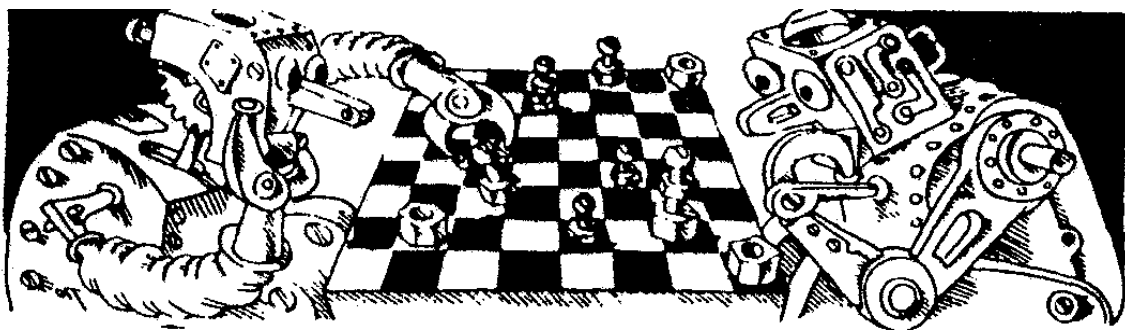
Lv: U

Eröffnung : ALJECHIN-VERTEIDIGUNG

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
BOGOL	ROYALE	BOGOL	ROYALE
	1.	e2-e4	Sg8-f6
	2.	e4-e5	Sf6-d5
	3.	d2-d4	d7-d6
	4.	Sg1-f3	Lc8-g4
	5.	Lf1-e2	c7-c6
Sf3-g5	6.	c2-c4	Sd5-b6
Sb1-a3	7.	Sb1-a3	Lg4xf3
Le2xf3	8.	Le2xf3	d6xe5
d4xe5	9.	d4xe5	Dd8xd1
Kelxd1	10.	Lf3xd1	e7-e6
Ld1-e2	11.	Ld1-b3	Sb8-d7
f2-f4	12.	f2-f4	Lf8xa3
b2xa3	13.	b2xa3	o-o
Lcl-e3	14.	o-o	Sd7-c5
Lcl-e3	15.	Lcl-e3	Sc5-d3
Tal-d1	16.	Tal-d1	Sd3-b2
Tdl-d4	17.	Le3xb6	Sb2xd1
Lb6-d4	18.	Lb6-c5	Sd1-b2
Lc5xf8	19.	Lc5xf8	Kg8xf8
Tf1-b1	20.	Tf1-b1	Sb2-d3
Lb3-c2	21.	Lb3-c2	Sd3-c5
Kg1-f2	22.	Tb1-d1	h7-h6
Kg1-f2	23.	g2-g4	Kf8-e8
Kg1-f2	24.	Kg1-f2	f7-f6
Kf2-e3	25.	e5xf6	g7xf6
Kf2-e3	26.	h2-h3	Ke8-e7
h3-h4	27.	Kf2-f3	e6-e5
Lc2-f5	28.	Lc2-f5	Sc5-e6
Lf5xe6	29.	Lf5xe6	Ke7xe6
c4-c5	30.	c4-c5	Ke6-e7
Tdl-d6	31.	f4xe5	f6xe5
Kf3-e4	32.	Kf3-e4	Ta8-d8
Tdlxd8	33.	Tdlxd8	Ke7xd8
Ke4xe5	34.	Ke4xe5	b7-b6
c5xb6	35.	Ke5-d6	b6xc5

Vorschlag	Weiss	Schwarz	Vorschlag
BOGOL	ROYALE	BOGOL	ROYALE
Kd6xc5	36.	Kd6xc5	Kd8-d7
h3-h4	37.	h3-h4	Kd7-e6
Kc5xc6	38.	Kc5xc6	Ke6-e5
a3-a4	39.	Kc6-b7	a7-a5
g4-g5	40.	Kb7-b6	a5-a4
Kb6-b5	41.	Kb6-b5	Ke5-f4
Kb5xa4	42.	g4-g5	h6xg5
h4xg5	43.	h4xg5	Kf4xg5
Kb5xa4	44.	Kb5xa4	Kg5-f4
Ka4-b5	45.	Ka4-b4	Kf4-e4
a3-a4	46.	Kb4-b5	Ke4-d5
a3-a4	47.	a3-a4	Kd5-d6
Kb5-b6	48.	Kb5-b6	Kd6-d7
Kb6-b7	49.	Kb6-b7	Kd7-d6
a4-a5	50.	a4-a5	Kd6-c5
a5-a6	51.	a5-a6	Kc5-c4
a6-a7	52.	a6-a7	Kc4-b5
a7-a8D	53.	a7-a8D	Kb5-c4
a2-a4	54.	Da8-d8	Kc4-c5
a2-a4	55.	Dd1-d3	Kc5-b4
./.	56.	Kb7-b6	Kb4-a4
./.	57.	Dd3-b3†	
Zeit:	40.	1:39:00	2:00:00
	57.	2:09:00	2:33:31

Quelle: 03-1983, Zeitschrift Schach-Computer (Herausgeber Florian Piel), Edition 5.
 Wettkampf: Omikron Electronic Bogol 5.50 ASB gegen Novag Savant Royale.
 6 Partien. (Nur 4 Partien waren abgedruckt.) Endergebnis: 3 : 3.

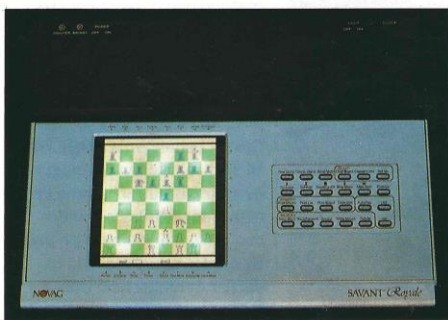


Der Komfortable mit dem guten Gedächtnis

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.

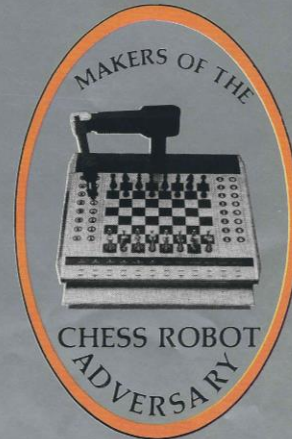
Rudolf Hofer

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)

NOVAG[®] - die Qualitätsmarke für interessante Freizeitcomputer.

NOVAG[®] SAVANT *Royale*
mit 32K SPITZEN PROGRAMM



NOVAG[®] SAVANT *Royale*

Preisgekrönt und unübertroffen in vielen Punkten:

- Steck-Module für PROGRAMM-AUSTAUSCH und -ERWEITERUNG bis 48K, sowie für Module mit klassischen Partien aus NOVAG's neuartiger SCHACH-BIBLIOTHEK.
- Eröffnungsbibliothek mit 4.500 Halbzügen.
- Direkte Zugeingabe auf übersichtlichem LCD-SCHACHBRETT durch SENSOR-TOUCH-TECHNOLOGY[®] (Eine enorme Erleichterung gegenüber der umständlichen Tasteneingabe der Koordinaten).
- Superstarkes 32K Programm mit hoher Rechengeschwindigkeit von 7.5 Mhz — dadurch extrem kurze Rechenzeiten bei optimaler Analysetiefe.
- SAVANT ROYALE — das Ergebnis DEUTSCH-AMERIKANISCHER Kooperation.

Program-Details
Technische
Ausstattung

NOVAG[®] — Deutschlands meistverkaufte Marke für Schachcomputer und Zubehör.
Über 300.000 verkaufte Geräte bürgen für Qualität, gute Programme und technischen Fortschritt.

Novag Savant Royale

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

NOVAG® SAVANT *Royale*

Das 32K Programm und seine spielstärksten Punkte:

PROGRAMM-DETAILS:

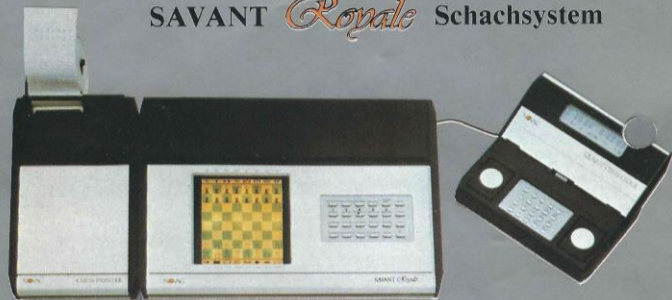
- Eröffnungsbibliothek mit 4.500 Halbzügen;
- Starkes Mittel- und Endspiel
- Durch hohe Rechengeschwindigkeit von 7.5 Mhz, enorm kurze Rechenzeiten bei optimaler Analysetiefe.
- Enthält alle internationalen Schachregeln, und kann in Dame, sowie in Turm, Läufer, oder Springer verwandeln.
- 8 Spielstufen mit 2 Turnierstufen bieten optimale Anpassung an Ihre Spielstärke. 2 spezielle Analysestufen zum Lösen von schwierigen Problemen.
- Zeigt auf Knopfdruck die voraussichtliche, Spielentwicklung (ab Stufe 2)
- Einschaltbarer Zufallsgenerator bringt noch mehr Variation in Ihr Spiel.
- Frühe Mattwarnung
- Noch nie war es so einfach die gesamte Partie im Rück- bzw. Vorlauf Zug für Zug zu beobachten. Durch das grosse LCD-Brett entfällt das manuelle Ziehen der Figuren.
- Zurücknahme von beliebig vielen Zügen zur Fehlerkorrektur, oder um eine andere Strategie zu verfolgen.
- Selbständige Reklamation von Patt, Remis nach der 3-Zug bzw. 50-Zug Regel sowie technisches Remis.
- Gibt Zugvorschläge und zeigt auf Wunsch alle legalen Züge aus einer Spielsituation.
- Spielt Zufallspartien vollautomatisch bzw. einprogrammierte klassische Partien.
- Super einfache Stellungseingabe mit Legalitätskontrolle!

NOVAG® ist das eingetragene Warenzeichen für Novag Industries Ltd.,
1103 Admiralty Centre, Tower I, Hong Kong
Tel.: 5-285 374, Tx: 74018 HOMIT

TECHNISCHE AUSSTATTUNG:

- Programm-Austausch bzw. zukünftige Erweiterung bis 48K durch moderne MODUL-TECHNIK.
- Eine neue Dimension im Computer-Schach! Der SAVANT II hat der Welt grösstes kommerzielles LCD-Schachbrett, das durch seine Grösse optimale Übersicht bietet.
- Mit der SENSOR-TOUCH-TECHNOLOGIE® erfolgt die Zugeingabe mit leichtem Fingerdruck direkt auf dem LCD-Brett.
- Mühsame Koordinateneingaben sowie das Ziehen der Figuren entfällt. Sie konzentrieren sich ausschliesslich auf Ihr Spiel. Zugzurücknahmen bzw. Partie-Rück/Vorlauf sind denkbar einfach.
- Das CMOS-MEMORY speichert ein unterbrochenes Spiel bis zu 3 Monaten.
- Abschaltbarer Ton.
- Lieferung einschliesslich 220V Adapter.

SAVANT *Royale* Schachsystem



Zubehör verwendbar für SAVANT *Royale* (separat erhältlich)

Art. No. 816 — NOVAG® CHESS PRINTER
Art. No. 815 — NOVAG® QUARTZ CHESS CLOCK
Art. No. 819 — ATTACHE KOFFER für SCHACHSYSTEM (Computer, Printer, Clock).

MODULE:

Art. No. MS 1 — NOVAG® 64 KLASSISCHE SPIELE mit RUY LOPEZ ERÖFFNUNGEN

Copyright © 1982 Novag Industries Ltd. Änderungen vorbehalten

NOVAG® COMPUTER — die interessante Freizeitgestaltung.

Über 300,000 verkaufte Geräte bürgen für Qualität, gute Programme und technischen Fortschritt.

Novag Savant Royale

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>)

Allgemeine Daten Novag Savant Royale

- Vertrieb: Zens GmbH • Zugeingabe: Drucksensoren über LCD-Brett
- Zugausgabe: LCD-Brett (Integriertes Schachfeld von 9 x 9 cm)
- Programme sind austauschbar und erweiterbar • Zufallsgenerator ist schaltbar
- 9 Spielstufen • 1 Analysestufe • 6 Mattsuchstufen
- Rechnet auch wenn der Gegner am Zug ist • Rechenvorgang kann unterbrochen werden
- Gibt den Gegner Tips für den nächsten Zug (Permanent Brain)
- Rechentiefe bis 14 Halbzüge • Nimmt (beliebig) Züge zurück
- Wiederholt auf Wunsch eine Partie • Spielstellung ist speicherbar
- Kündigt Matt an • Sämtliche Remisregeln • Beherrscht alle Unterverwandlungen
- Farbwechsel • Rochade und en passant • Eröffnungsbibliothek von ca. 4500 Halbzüge
- Akustik (Tonsignale) • Schachuhr: gegen Aufpreis • Stromversorgung: Netz
- Abmessung: 34 x 25 x 3,5 cm • Gewicht (g): 1770
- Ehemalige Preise in DM: ca. 1.298,00 DM (€ 649,00)



Programmierer / Programmer

- David Kittinger

Baujahr / Release

- Erste Einführung: Januar (?) 1983

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: Z-80B
- Taktfrequenz: 7,5 MHz
- Programmspeicher: 32 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 4 KB RAM

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke (DWZ/ELO): ca. 1460
- Bewertung: für Clubspieler

Verwandt / Related

- Novag Savant
- Novag Savant II
- Novag Robot Adversary (6 Mhz)
- Novag Robot Adversary (7,5 Mhz)

Internet

<http://www.flickr.com/photos/10261668@N05/858191401/>

Chewbanta's photostream (Steve Blincoe): afbeelding Novag Savant Royale

http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Novag_Savant_Royale

Schachcomputer.info: Novag Savant Royale