

## **08-1981** [J-0901] Novag - **Savant**

De aanleiding voor dit item kwam eigenlijk van de grote Duitse verzamelaar Alwin Gruber. Hij schreef namelijk alweer tien jaar geleden een prachtig artikel over de **Savant**. Van het een kwam het ander, en uiteindelijk werden het niet één maar drie items over de **Savant** en zijn opvolgers. Het artikel van Alwin krijgt een plaatsje in het tweede deel (**Savant II**). Door een defect aan het LCD-scherm is geen enkele **Savant** meer echt operationeel. Met sommige **Savants** schijnt men nog wel te kunnen schaken als men een **Novag printer** aansluit.

# **Rochade (1981)**

## **Hans-Peter Ketterling**

### **Novag stellte in Fürth seine neuen Schachcomputer vor**

Ein ausgewählter Kreis von Experten und Journalisten war anlässlich der diesjährigen Nürnberger Spielwarenmesse am 3. Februar zu einer Pressekonferenz nach Fürth eingeladen worden, um der Präsentation des neuen Geräteprogramms der **Firma Novag** beizuwohnen.

Wie Herr Peter Auge, der deutsche Inhaber und Chef der in Hongkong ansässigen Firma, bekannt gab, hat **Novag** seit der Gründung im Jahre 1977 bis Ende vergangenen Jahres in Deutschland 230.000 Schachcomputer abgesetzt. Während man bisher mit den Geräten der Typenreihe **Chess Champion**, die in den unteren bis mittleren Preisklassen angesiedelt waren, hauptsächlich Schachfreunde mit geringerer Spielstärke ansprach, will man nun das Programm nach oben erweitern und durch interessante Zusatzgeräte abrunden.

H.-P. Ketterling: Die technische Konzeption der neuen Geräte erarbeitete ein amerikanisches Entwicklungsteam unter der Leitung von **Larry Jones** und **Mark Knighton**, während **David Kittinger**, der Autor des erfolgreichen Microcomputerprogramms **Mychess**, als verantwortlicher Leiter für die Programmentwicklung gewonnen werden konnte.



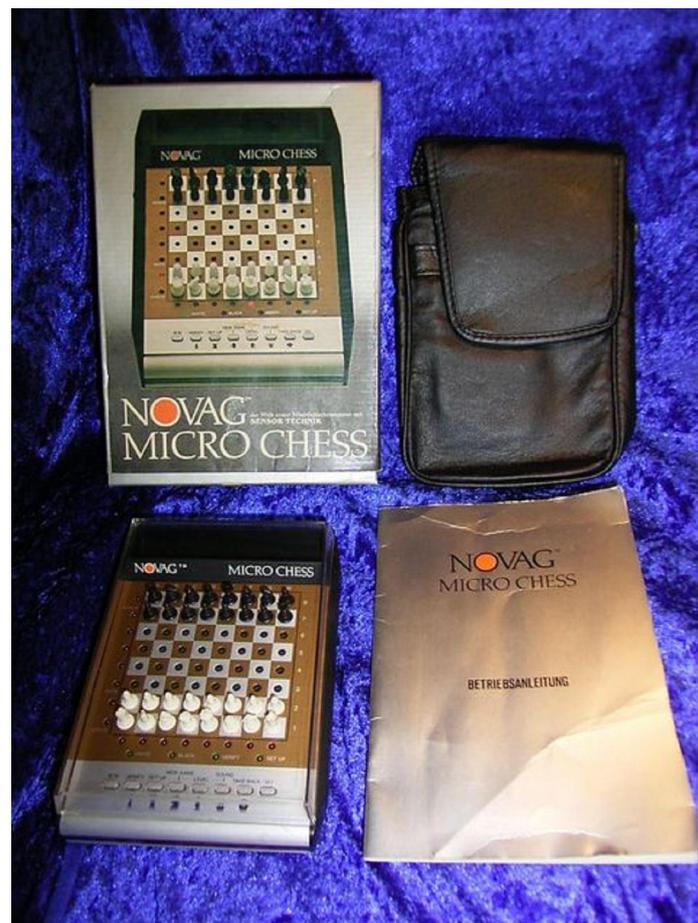
**NOVAG**  
CHESS COMPUTER

Ein japanischer Designer gab den Geräten ein ansprechendes Äußeres, und die Fertigung in Hongkong erlaubt eine kostengünstige Herstellung. Diese ausgereifte neue Produktlinie, in der modernste Techniken verwendet werden und die durch einfach austauschbare Programmmoduln mindestens für die nächsten zwei bis drei Jahre zukunftssicher sein dürfte, wird **Novag** sicher eine der führenden Rollen auf diesem Gebiet sichern.

Die Geräte wurden sachkundig und sehr ausführlich von Frau Auge, der charmanten Gattin des Firmenchefs präsentiert, wobei Dave Kittinger den Experten bezüglich spezieller Eigenschaften der Schachprogramme Rede und Antwort stand. Erfreulich für den Benutzer ist die Tatsache, daß alle Geräte in bedienungsfreundlicher Sensor-Technik ausgeführt sind, so daß die lästige Tastentipperei bei der Zugeingabe der Vergangenheit angehört.

### **Micro Chess**

Bereits um Ostern wird **Micro Chess**, ein für Anfänger gedachter in der Preisklasse um DM 190,00 (€ 95,00) liegender Taschenschachcomputer auf den Markt kommen. Man spielt auf einem steckschachähnlichen Spiel mit Sensoreingabe und Zugausgabe mittels je einer Leuchtdiode für jede Linie und Reihe. Das Gerät erreicht mit zwei 9 V-Batterien eine Betriebszeit von etwa 12 bis 15 Stunden, wobei die Batterien während einer laufenden Partie ausgewechselt werden können. Bei Spielunterbrechung kann die erreichte Position bis zu einer Woche gespeichert werden.



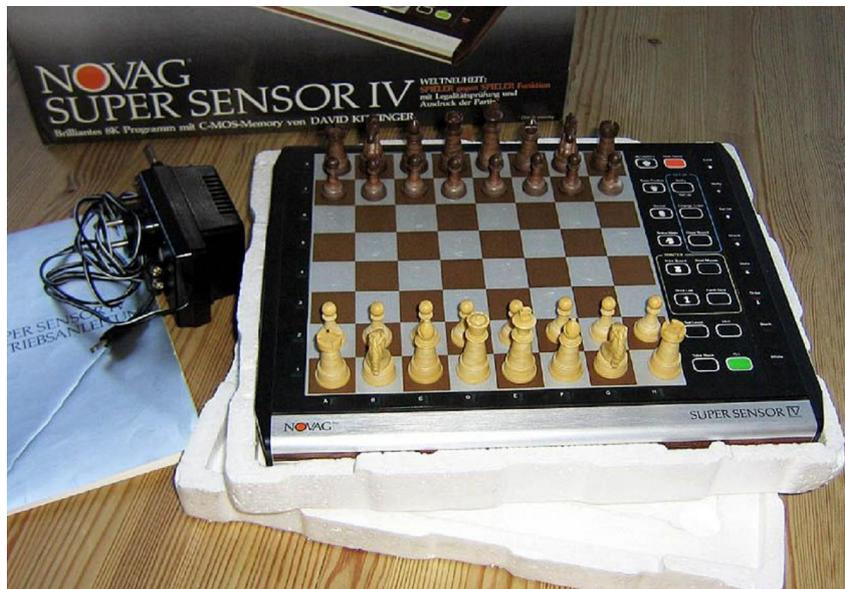
**Novag Micro Chess**

Das völlig neu geschriebene 4 kByte-Programm hat acht Spielstärkestufen, rechnet in Turniereinstellung etwa drei Halbzüge tief und soll im Vergleich zu anderen Taschenschachcomputern über eine beachtliche Spielstärke verfügen. Jederzeit können bei Irrtümern bis zu zwei Halbzüge zurückgenommen werden. Das Programm enthält kein Eröffnungsrepertoire, verfügt jedoch über einige elementare Endspielkenntnisse. Als Zubehör gibt es einen Netzadapter und eine Tragetasche.

## Super Sensor IV

Ungefähr Ende August wird der **Super Sensor IV** herauskommen, der mit knapp DM 400,00 (€ 200,00) preißlich in der Mittelklasse liegt und auch fortgeschrittenen Schachfreunden einiges zu bieten hat. Gespielt wird auf einem 20 x 20 cm großen Sensorbrett und der Computer antwortet mittels Leuchtdioden die Linien und Reihen markieren. Bei Batteriebetrieb ist eine Spieldauer von 10 bis 12 Stunden mit 6 Alkali-Mangan Mignonzellen möglich. Man kann jedoch auch NiCd-Akkus verwenden, für die der Netzadapter des Computers auch als Ladegerät dient.

Akustische Aufmerksamkeitssignale und Anschlüsse für Drucker und Schachuhr sind ebenfalls vorhanden. Das neu geschriebene Programm umfaßt 8 kByte, bietet acht Spielstärkестufen und ist in leicht auswechselbaren Moduln (ROMS) untergebracht. Eine spätere Erweiterung bis auf den dreifachen Umfang (24 kByte) ist möglich. Die Rechartiefe liegt in Turniereinstellung bei etwa vier Halbzügen und wird in forcierten Varianten noch ein bis zwei Halbzüge weiter ausgedehnt, was eine beachtliche Spielstärke erwarten läßt. In der höchsten Spielstufe liegt die Rechartiefe bei 8 Halbzügen, das bedeutet, daß eine Verteidigung gegen eine vierzügige Mattdrohung noch gefunden werden kann.



### Novag Super Sensor IV

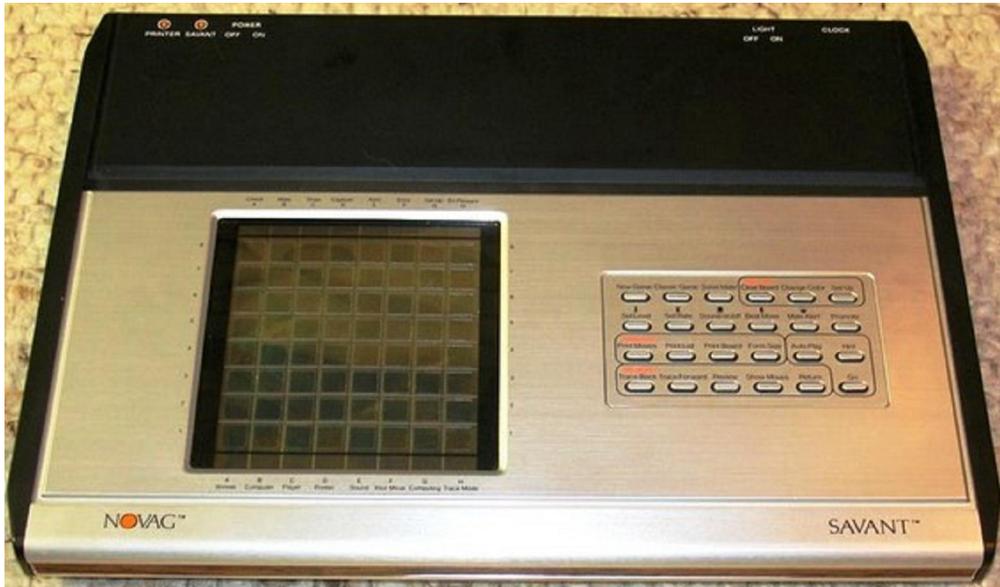
Weltneuheit: Spieler gegen Spieler Funktion mit Legalitätsprüfung und Ausdruck der Partie!

Außerdem ist ein Eröffnungsrepertoire von rund 300 Halbzügen vorhanden und das Programm hat einige Endspielkenntnisse mitbekommen. Ihm ist beispielsweise bekannt, daß der König bei elementaren Mattführungen helfen muß, den gegnerischen König in eine Brettecke zu treiben. Während der Partie können bis zu zehn Halbzüge zurückgenommen werden und es ist ein zusätzlich einschaltbarer Zufallsgenerator vorhanden.

Außer den internationalen Schachregeln beherrscht der **Super Sensor IV** auch die 50-Zuge-Remisregel und erkennt Remis durch dreifache Stellungswiederholung. Allerdings ist er nicht zur Unterverwandlung eigener Bauern imstande. Angesichts dieser Eigenschaften, einem gelungenen Design und dem günstigen Preis kann man diesem Gerät bescheinigen, daß es alle Vorbedingungen erfüllt, um ein großer Renner werden zu können.

## Savant

Das neue, von David Kittinger überarbeitete und verstärkte Programm **Mychess**, wird in einer 24 kByte-Version etwa im August im **Savant** herauskommen, der mit ca. DM 850,00 (€ 425,00) preislich und spielerisch die Palette nach oben erweitert. Als besonderen Knüller enthält er ein 10 x 11,25 cm großes, beleuchtetes LCD-Display zur Anzeige der kompletten Stellung und einiger Zusatzinformationen, das mit einer transparenten Sensorfolie überzogen ist, die es gestattet, die Figuren durch bloßes Antippen zu ziehen - ein bisher noch nicht dagewesener Bedienungskomfort.



**Novag Savant**  
(Bild: Luuk Hofman)

Der Computer ist für Netzbetrieb vorgesehen und gestattet bei Spiel- und Stromunterbrechung die Stellung bis zu drei Monate zu speichern. **Savant** verfügt über zehn Schwierigkeitsstufen, von denen die erste auch für blutige Anfänger geeignet ist. Die Programmmoduln sind in auswechselbaren 8 kByte-ROMs untergebracht, und es ist eine spätere Erweiterung auf den doppelten Umfang (48 kByte) möglich. Beispielsweise können Teile des modular aufgebauten Programms ausgewechselt werden oder zuzätzlich zu den bisher vorgesehenen 15 Meisterpartien weitere berühmte Schachpartien wiedergegeben werden.



Ein umfangreiches Eröffnungsrepertoire von etwa 850 Halbzügen mit Varianten, die etwa ein Dutzend Züge und in einigen Fällen sogar bis zu 20 Züge lang sind, ist ebenfalls vorhanden. Es sind auch einige wichtige Eröffnungsfallen berücksichtigt, beispielsweise der im Damengambit nach 4. ... Sbd7 statt Le7 mögliche Figurengewinn für Schwarz, wenn Weiß sich auf d5 bedient, In Turniereinstellung soll das Programm nach einer Schätzung Dave Kittingers eine Spielstärke von etwa 1700 Elo-Punkten erreichen, also etwas über dem mit 1615 Punkten eingestufen "alten" **Mychess** liegen.

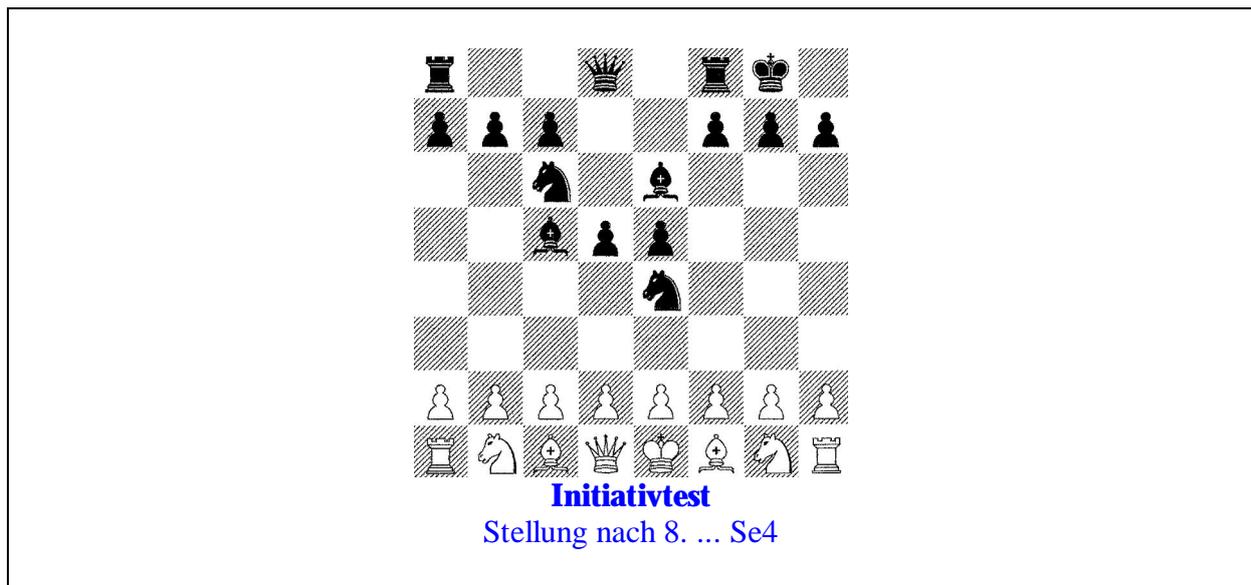
## Initiativtest

Ein kurzer Initiativtest in einer der unteren Spielstärkestufen zeigte ein gesundes Verhalten:

Schwarz: **Mychess**

Weiß: (-/-)

1. -/- **Sf6**
2. -/- **Sc6**
3. -/- **e5**
4. -/- **Lc5**
5. -/- **d5**
6. -/- **Le6**
7. -/- **0-0**
8. -/- **Se4**



9. -/- **Lxf2#**

Erst nach abgeschlossener Entwicklung wird das Programm aktiv und greift an. Im Endspiel wurden recht umfangreiche theoretische Erkenntnisse berücksichtigt, und der Computer arbeitet in Verluststellungen sogar mit Pattfallen. Er kennt einige typische Remisstellungen und vermag auch Freibauern richtig einzuschätzen, und er kennt die Regel vom Bergerschen Quadrat, um nur einige Punkte herauszugreifen.

Die Partien können komplett zurückgenommen (bis 140 Züge) und auch noch einmal wiederholt werden, und der Computer kann auch selbständig ständig automatische Partien spielen, wobei nach Partieende unverzüglich eine neue Partie begonnen wird. **Savant** sagt Matt an, ist während des Rechenganges unterbrechbar, zeigt während des Rechnens den gerade untersuchten Zug an und macht auf Wunsch auch Zugvorschläge, in, Bedarfsfalle in jeder Stellung sogar mehrere, nach Bewertung sortiert. Ansprechendes Design, einfache Bedienung, Anschlußmöglichkeiten für Schachuhr und Drucker und viele Sonderfunktionen lassen dieses Gerät trotz der gehobenen Preisklasse, nicht zuletzt des starken Programms wegen, als Trainingspartner vor allem, für anspruchsvolle Amateure und Klubspieler mittlerer Turnierklassen interessant erscheinen.

### **Chess Robot Adversary**

Das Spitzengerät heißt **Chess Robot** und enthält das gleiche Programm wie der **Savant**, setzt jedoch die Schachsteine mittels eines Greifarmes selber. Geschlagene Figuren werden am Rande des Spielfeldes auf vorherbestimmten Plätzen abgestellt, so daß der Automat nach Beendigung einer Partie die Steine auch wieder aufbauen kann. Er kann auch fortlaufend selbsttätig automatische Partien spielen, was ihn wohl bald zum Blickfang in den Schaufenstern einschlägiger Geschäfte werden lassen wird. In Vergleich zu ähnlichen Geräten anderer Hersteller wird man dieses Wunderwerk für etwa DM 1.750,00 (€ 875,00) relativ preiswert erwerben können.



**Novag Chess Robot Adversary**

Der **Chess Printer** ist ein Thermodrucker, der an alle neuen Geräte mit Ausnahme von **Micro Chess** angeschlossen werden kann und Partien und Stellungsbilder sehr übersichtlich ausdruckt und vollständig vom jeweils angeschlossenen Hauptgerät gesteuert wird. Er ist im Design auf die übrigen Geräte abgestimmt, wird um DM 330,00 (€ 165,00) kosten und voraussichtlich in der Jahresmitte lieferbar sein.

Bereits im April kommt die **Quartz Chess Clock** heraus, die als separate quartzgesteuerte Schach- und Blitzuhr verwendbar, aber auch an die neuen Computer anschließbar ist. Beliebige Zeitvorgaben sind einstellbar und akustische Signale markieren die Zeitkontrolle. Sie wird etwa DM 170,00 (€ 85,00) kosten. Novag wird in diesem Jahr also eine Gerätepalette bieten, die ihres gleichen sucht.

\*\*\*

*Erwerbsquelle: 03-1981, Rochade, Hans-Peter Ketterling: Novag stellte in Fürth seine neuen Schachcomputer vor. (Leicht bearbeitet durch Hein Veldhuis).*

# **Björn Schwarz**

## **Heim-Schachcomputer (1981)**

### **Novag Savant**

Anläßlich der Vorstellung ihres neuen Schachcomputers **Novag Savant** präsentierte die Firma **Novag Industries** (Hongkong) stolz ihren neuen Programmierer David Kittinger, der sich bereits als Autor des bekannten 32K-Schachprogramms "**Mychess**" einen Namen gemacht hat.



**Novag Savant**  
(Bild: Björn Schwarz)

Die Eingabe der Züge erfolgt direkt auf dem ca. 10 cm x 11 cm großen integrierten LCD-Schachbrett, indem zuerst das gewünschte Figurensymbol auf dem LCD-Brett und dann das Feld, auf das die Figur ziehen soll, gedrückt wird.

Das ab September/Oktober 1981 in Kaufhäusern und Spielwaren-Fachgeschäften erhältliche Gerät wird mit dem von David Kittinger entwickelten, austauschbaren 24K-Mychess-Programm ausgestattet sein, das auf 48K erweitert werden kann.

Der **Novag Savant** wird 9 Spielstufen besitzen, bis zu 9 Halbzüge vorausdenken und 15 klassische Schachpartien enthalten. Das Gerät unterbreitet Zugvorschläge und löst auch schwierige Schachprobleme. Die Rücknahme sämtlicher Züge einer Partie ist möglich durch den sogenannten Trace-Backward-Mode. Durch diese Betriebsart kann auf den ursprünglichen Spielstand Zug-für-Zug zurückgegangen werden, bzw. das Spiel an jeder beliebigen Stelle mit einer geänderten Strategie weitergespielt werden.

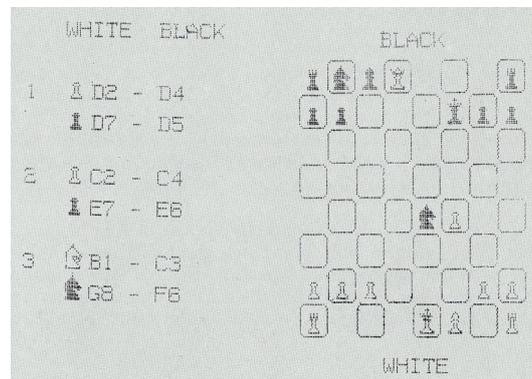
Eine abgebrochene Partie kann mittels des eingebauten CMOS-Memory ca. 3 Monate ohne Netzanschluß gespeichert werden. Die Auto-Play-Taste erlaubt es, den Computer automatisch gegen sich selbst spielen zu lassen. Nach Beendigung einer Partie beginnt er selbständig ein neues Spiel.

Der **Novag Chess Printer**, ein Drucker, der in Größe und Design optimal auf den **Novag Savant** abgestimmt ist, kann als Zusatzgerät angeschlossen werden, um den Spielverlauf automatisch mitzudrucken.

Beim **Novag Chess Printer** handelt es sich um einen Thermo-Drucker, der als Zusatzgerät außer an den **Novag Savant** auch an die Geräte **Novag Super Sensor IV** und **Novag Chess Robot Adversary** anschließbar ist.



Die Novag Quartz Schachuhr macht den Schachcomputer zum Turnierbrett mit automatischer Zeitkontrolle beim Setzen der Figuren. Eine wertvolle Hilfe beim Blitzen. Die Novag Quartz Schachuhr erlaubt die Einstellung aller Zeit/Zug-Kombinationen.



Der Novag Schachdrucker ist ein wichtiges Hilfsmittel zur Dokumentation aller Partien. Der Drucker hat verschiedene Möglichkeiten des Ausdrucks der Züge und der Zeit. Ferner druckt er den Endstand, die verbrauchte Gesamtzeit für jede Partie und auf Wunsch das gesamte Spielfeld. Alle erforderlichen Programme sind bereits im Schachcomputer enthalten.

Es kann zwischen 2 Druckformen gewählt werden - zum einen die Kurzform, bei der nur die Koordinaten sowie die internationalen Symbole ausgedruckt werden. Bei der Langform wird zusätzlich noch ein leicht lesbares Symbol der gezogenen Figur mitgedruckt. Der jeweilige Spielstand kann jederzeit ausgedruckt werden.

Außer dem **Novag Chess Printer** kann auch die **Novag Quartz Chess Clock**, eine Quarz-Schachuhr, die eine Ganggenauigkeit von 1/100 s aufweist, an den **Novag Savant** angeschlossen werden. Die Schachuhr läßt sich mit einem Batteriesatz etwa 100 Stunden betreiben und ist für Turniere bestens geeignet. Sie kann sowohl manuell bedient als traditionelle Schachuhr verwendet werden bzw. durch Anschluß an verschiedene Schachcomputer automatisch deren benötigte Zeit registrieren.

\*\*\*

*Erwerbsquelle: Björn Schwarz, Heim-Schachcomputer - Ergänzungsband 1 (1981): Novag Savant. (Leicht Bearbeitet durch Hein Veldhuis).*

# Schach-Echo (1982)

## Helmut Schöler

### Was können Schach-Computer?

### Computertest Novag Savant

Von Autor Helmut Schöler, Kempten.

Liebe Leser des Schach-Echo! "Welchen Schachcomputer soll ich mir nun eigentlich kaufen?", werde ich täglich mehrmals am Telefon gefragt. Die Anrufer, die sich auf ganz Deutschland verteilen, scheinen weder Telefonkosten noch Mühen zu scheuen, um darüber Klarheit zu bekommen. Von den zahlreichen Briefen, auch vom Ausland, ganz zu schweigen. Im allgemeinen ist es mir zeitlich bisher möglich gewesen, den größten Teil der Briefe zu beantworten. Viele Fragen beziehen sich auf den WM-Dritten **Savant** der Firma **Novag** (Hongkong), der in der niederländischen Presse kurz nach seinem öffentlichen Erscheinen sehr gelobt worden war.

Da ich neben der eigentlichen Microcomputer-Weltspitze **Mephisto ESB II**, **SciSys Chess Champion Mark V**, **Fidelity Champion Sensory Challenger** auch den fernöstlichen **Savant** seit Monaten zu Testzwecken zu Hause habe, fällt es mir nicht schwer, über ihn heute einen Testbericht für Sie, verehrte Leser, zu verfassen, damit Sie selbst beurteilen können, wie er wirklich einzustufen ist, und ob sich der runde Tausender für ihn lohnt!

#### **Ausstattung und Technik**

**Savant** verfügt über einen einzigartigen Bedienungskomfort; Ein 9 x 10,2 cm großes LCD-Schachbrett (beleuchtet) mit Sensor-Touch-Technologie, das mit einer transparenten Sensorfolie überzogen ist. Darauf erkennt man nicht nur den augenblicklichen Spielstand (nach Gewöhnung an die Figurensymbole), sondern kann ihn, wenn man am Zug ist, durch bloßes Antippen der Figurensymbole verändern! Das Eintippen der Koordinaten entfällt somit! Außerdem befindet sich oben und unten am LCD-Schachbrett je eine Zeile mit je acht Zusatzinformationen wie Mattwarnung, Schachgebot, Matt, Remis, Schlagen einer Figur, falscher Zug, wer am Zug ist, usw.

Einen Nachteil (aus meiner Warte aus gesehen) hat das neuartige LCD-Schachbrett allerdings: Man muß genau darüber sitzen, um überhaupt etwas zu erkennen! Auch wird der letzte Computerzug nicht zusätzlich (wie beim **Chess Champion Mark V**) am Display angezeigt; d. h. also, daß man sich erst in die Stellung vertiefen muß, falls man den letzten Zug des Computers nicht am LCD-Schachbrett mitverfolgen konnte.

Das Fehlen einer eingebauten Schachuhr kann der finanzkräftige Käufer jedoch meistern, indem er zusätzlich für DM 200,00 (€ 100,00) die "**Novag-Chess-Quartz-Clock**" kauft. Ich weise in diesem Zusammenhang nochmals auf meinen Computertest "**Mephisto ESB II**" hin. Die deutsche Firma Hegener + Glaser GmbH wollte mit ihrem letzten **Mephisto II-Programm** dem Käufer kein Gerät ohne Uhr zumuten, die im **Mephisto II-Grundgerät** für unter DM 700,00 (€ 350,00) mit enthalten ist. Natürlich hat die Extra-Schachuhr den Vorteil, daß sie bei normalen Turnieren und Blitzturnieren eingesetzt werden kann!

**Savant** kennt sämtliche Regeln des internationalen Schachs wie;

- Patt,
- Technisches Remis ("Insuf Material"),
- Remis nach der 3-Züge-Regel ("3 RD Repetition") und sogar nach der,
- 50- Züge-Regel ("50 Move Limit").

Er wandelt Bauern nicht nur automatisch in eine Dame um, sondern wählt evtl. einen Springer, falls ihm diese Figur günstiger erscheint. (Von Umwandlung in einen Turm oder einen Läufer weiß **Savant** jedoch nichts, wie es z.B. **SciSys Mark V** im Programm hat. Derartige Unterverwandlungen kommen meist nur bei Problemen vor zur Vermeidung von Pattsituationen usw.) Wenn man bedenkt, daß sogar das Großrechenprogramm "**Schach 2,3**" (4-6. der Weltmeisterschaften in Linz/Österreich, September 1980) keinerlei Unterverwandlungen vornehmen kann - also nicht einmal in einen Springer -, so muß die Fähigkeit von **Savant**, einen Bauern u.U. auch in einen Springer umwandeln zu können, als Fortschritt gesehen werden!

**Savant** besitzt ein sog. "C-MOS-Memory", das bei Spielunterbrechung die derzeitige Spielsituation sowie die letzten 20 Halbzüge für ca. drei Monate speichert. Eine große und breite Eröffnungsbibliothek von 850 Halbzügen (teilweise bis zu 24 Halbzügen tief!) sollen jeder einzelnen Partie eine solide Grundlage geben, von der aus das **24 K Mychess-Programm** (verstärkt von David Kittinger) zu arbeiten beginnt.

(Zum Vergleich: **Mephisto ESB II** besitzt ein 16 K-Programm, während **Champion Sensory Challenger** sogar über ein 32 K-Programm verfügt! Daß jedoch schnellere Verarbeitungsgeschwindigkeit nicht unbedingt mit Spielstärke-Steigerung gleichzusetzen ist, versuchte ich in meinen Testberichten "**Mephisto ESB II**", (November/December 1981), den Lesern klar zu machen!)

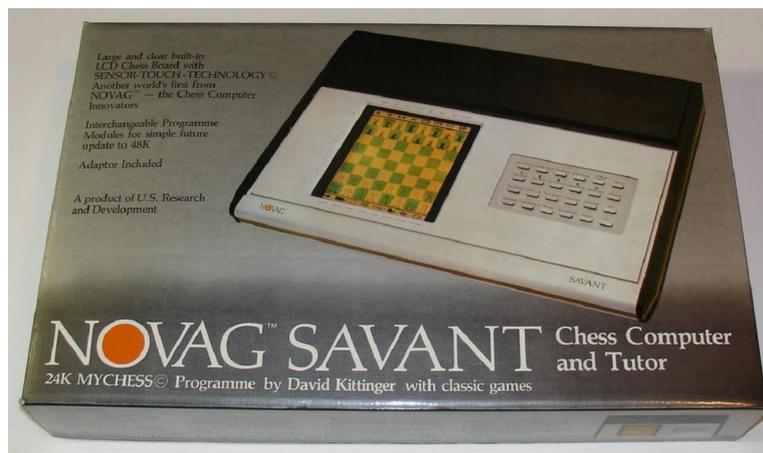
**Savant** rechnet demzufolge sehr schnell! Sein spezieller Problemlöse-Modus läßt ihn bei Zwei-, Drei- und Vierzügen brillieren, die er sämtlich schneller als **Mephisto ESB II** und **Sargon 2,5** meistert (**Capablanca, Mark V** und **Champion Sensory Challenger** sind hier meist aber noch schneller!). Außerdem erhielt sein Programm ein starkes Endspiel! Nicht selten gewann **Savant** dank seines guten und präzisen Schlußspurts eine ziemlich gleichstehende Partie gegen **Mephisto I** und **Sargon 2,5**! (**SciSys Mark V, Capablanca** und **Champion Sensory Challenger** stehen ihm im Endspiel jedoch um nichts nach!)

**Savant** hat 10 Spielstufen, von denen die Stufen 4 und 5 als Turnierstufen ausgelegt wurden (2-2½ Min, pro Zug bzw. 2½-3½ Min, pro Zug). Die Stufen 6 (10-20 Minuten/Zug), 7 (1-2 Stunden/Zug) und 8 (5-10 Stunden/Zug) werden vom Computer selbst "bewältigt", indem er nach diesem angegebenen Zeitmittel zu ziehen pflegt; Stufe 9 (unbegrenzt) muß durch die Taste "Go" selber abgerufen werden. Der Computer spielt den bis dahin als besten empfundenen Zug aus (Fernschach!).

Mit der Taste "Trace Back" können einzelne Züge oder die gesamte Partie zurückgenommen werden, ohne daß die Züge gelöscht werden. Auf diese Weise kann eine Partie genauer analysiert werden. Mit der Taste "Trace Forward" kann man entweder den Vorlauf einer soeben zurückgenommenen Partie vornehmen oder den Computer fragen, wie er sich den zukünftigen Spielverlauf vorstellt (Ideal für lernende Schachenthusiasten!).

Selbstverständlich verfügt **Savant** über einen ausschaltbaren Zufallsgenerator, der ihn nur die von ihm als sehr gut empfundenen Züge ausführen läßt! (Im Gegensatz dazu steht der amtierende Micro-Weltmeister **SciSys Mark V**, der einen sehr stark ausgeprägten Zufallsgenerator besitzt, der (leider) nicht abschaltbar ist! Aus diesem Grunde dürften in nächster Zeit die verschiedensten Testergebnisse über und von ihm zu erwarten sein!)

Ebenso erhielt der neue **Mephisto ESB II** einen ausschaltbaren Zufallsgenerator in der weisen Erkenntnis, daß man evtl. die Züge in einer bestimmten Spielsituation gleich, aber nicht etwa schwächer gespielt haben wollte! (**Mark V** brachte mir über dieses Manko in letzter Zeit einige Beispiele, auf die ich in späteren Testberichten eingehen will.) Ein ausgeschalteter Zufalls-generator bedeutet aber auch, daß (meist!) alle Partien in selbiger Spielstufe gleich verlaufen, d.h. ohne Abwandlung! Für mich als speziellen Tester von Vorteil, aber nicht unbedingt für den Spieler, der sich ein abwechslungsreiches Schachspiel wünscht! Deshalb kann der Zufallsgenerator wahlweise aus- oder eingeschaltet werden!



### **Novag Savant**

Large and clear built-in LCD Chess Board with Sensor-Touch-Technology  
Another world's first from Novag - the Chess Computer Innovators  
(Bild: Luuk Hofman)

**Savant** kann auch an einen Printer (Drucker) angeschlossen werden, den man sich erneut durch Aufpreis von DM 279,00 (€ 139,50) erwerben kann (Horten). **Savant** gibt Zugvorschläge; man kann die Farbe beliebig wechseln (auch während einer laufenden Partie); mit der Taste "Set Rate" kann man die Geschwindigkeit der Wiedergabe eines Spieles (Review-Modus) bzw. die Anzeige-Geschwindigkeit der analysierten Züge (Show Moves) bestimmen.

Zuletzt hat **Savant** 16 klassische Partien gespeichert, die dem nachspielfreudigen Schachspieler auf Abruf zur Verfügung stehen (z. B. Spasski - Bronstein, Botvinnik - Keres, Computer Belle gegen Computer Chaos (Linz 1980), Bobby Fischer - E. Geller, Bobby Fischer - Tal, Letelier - Bobby Fischer, Larsen - Spasski).

Das Gerät kann mit neuen Modulen versehen werden, was eine Veralterung (bis auf die "Hardware") ausschließt. Alles in allem, ein schneller und gefälliger Schachcomputer, der selbst für eingefleischte Turnierfüchse interessant werden sollte.

## Nun, ein Streifzug durch verschiedene Spielstufen

Stufe 0 = 1 Sek./Zug

Stufe 1 = 1-3 Sek./Zug

Ideal für Anfänger! Diese beiden Spielstufen sind absichtlich so kurz (sprich: schwach) ausgelegt, damit auch "blutige Anfänger" Spaß am Gewinnen haben können. Gute Ausgangsbasis für die Spielstärkesteigerung!

Stufe 2 = 5-15 Sek./Zug

Ebenfalls noch ziemlich schwach, wenngleich eine deutliche Spielstärkesteigerung zu erkennen ist. Diese Spielstufe hatte jedoch gegen selbe Zeitvorgabe von **Mephisto ESB II** (Stufe 3 C) und **SciSys Mark V** nichts zu bestellen. Auch gegen den WM-Vize **Champion Sensory Challenger** (in Stufe 1 spielend) konnte **Savant** mit Stufe 2 "Best Move" nichts gewinnen.

Stufe 3 = 45 Sek.-1½ Min./Zug

Hier beginnt **Savant** richtiges Schach zu spielen! Interessant sind die Einzelergebnisse dieser Stufe gegen die Konkurrenz: Gegen Stufe 4 C von **Mephisto ESB II** gewann er bei 5 Partien knapp mit 3:2; gegen **Champion Sensory Challenger** (Stufe 2 spielend) unterlag er sang- und klanglos mit 1:5; gegen Weltmeister **SciSys Mark V** siegte er gegen dessen 45-Sekunden-Vorgabe klar mit 4:1 Punkten.

Wenn Sie, liebe Leser, nun glauben sollten, daß **SciSys Mark V** im 45-Sekunden-Intervall schwächer spielen müßte als **Champion Sensory Challenger** in Stufe 2 (= etwa 30 Sek./Zug), so täuschen Sie sich: **Mark V** gewann nämlich ein Kurzmatch in jener Spielstufe gegen **Champion Sensory Challenger** (Stufe 2 spielend) knapp mit 2:1 Punkten! Wie Sie sehen, sind die Resultate irrelevant! Jeder kann jeden schlagen!

Hier eine starke Partie von **Savant** in Stufe 3 gegen 1½ Minuten bei **SciSys Mark V** (1:1).

**Weiß: Novag Savant** (45 Sek.-1½ Min./Zug)

**Schwarz: SciSys Chess Champion Mark V** (1½ Min./Zug)

Budapester Gambit

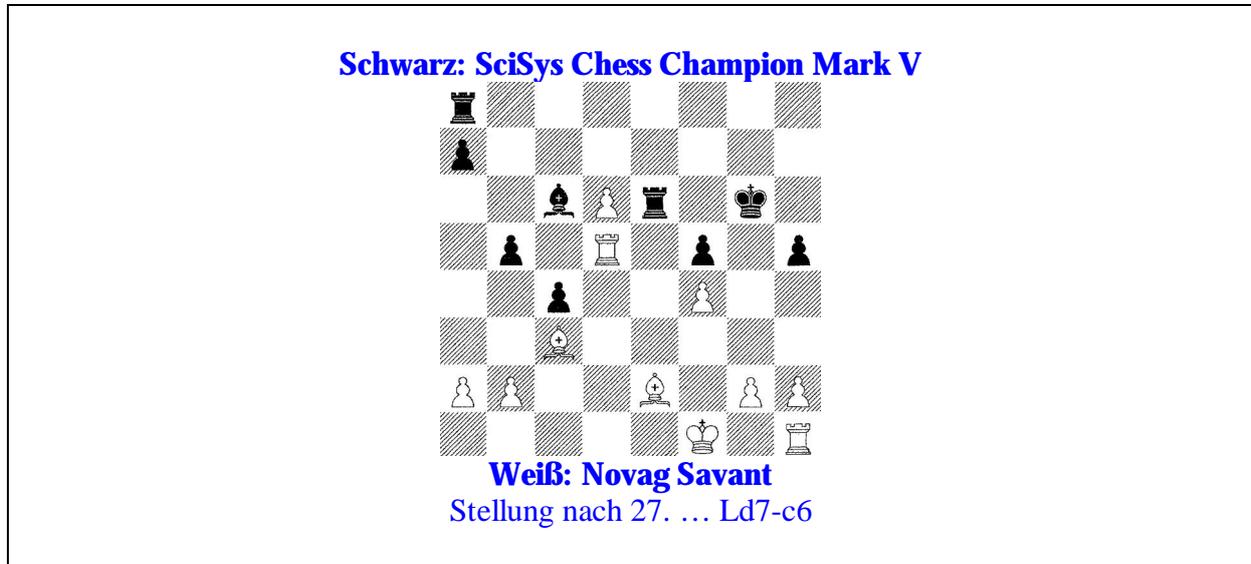
- |                |             |   |
|----------------|-------------|---|
| <b>1. d4</b>   | <b>Sf6</b>  |   |
| <b>2. c4</b>   | <b>e5!?</b> | <b>Mark V</b> wechselt hier meist zwischen 2. ... c5 und 2. ... e5!? per Zufallsgenerator. Der Textzug scheint für einen Computer zu verpflichtend zu sein! |
| <b>3. dxe5</b> |             | Bereits eigene Erwägung, da <b>Savant</b> das Budapester Gambit nicht im Speicher hat - warum auch?!  |
| <b>3. ...</b>  | <b>Sg4</b>  | Nach 3. ... Se4!? entsteht das "Leipziger Gambit", das u. U. als gefährlicher gilt!   |
| <b>4. Sf3</b>  |             | Genügend als besser gilt 4. Lf4.  |

<b>4. ...</b>	<b>Lb4+</b>	
<b>5. Sc3</b>	<b>De7</b>	
<b>6. Dd4</b>		Der Mehrbauer wird verteidigt! Richtig so!
<b>6. ...</b>	<b>h5</b>	Kann unmöglich im Sinne der Gambiteröffnung liegen, daß man mit einem "geopferten" Bauern im 6. Zug außerdem noch "schlecht steht"?! Kann unmöglich im Sinne der Gambiteröffnung liegen, daß man mit einem "geopferten" Bauern im 6. Zug außerdem noch "schlecht steht"?!
<b>7. Lg5</b>	<b>De6</b>	
<b>8. De4</b>		Gegen 8. ... Sc6 gerichtet.
<b>8. ...</b>	<b>Sc6</b>	
<b>9. Ld2</b>	<b>Lc5</b>	
<b>10. e3</b>	<b>Scxe5</b>	Den hat er nun endlich wieder! Warum opfert er ihn erst großmächtig!
<b>11. Sxe5</b>	<b>Sxe5?</b>	Besser 11. ... Dxe5.
<b>12. Sd5!</b>	<b>Ld6</b>	Verliert eine Figur! Kd8 mußte geschehen!



<b>13. c5!</b>		Sieht <b>Savant</b> sofort!
<b>13. ...</b>	<b>c6</b>	Erzwungen.
<b>14. Sf4</b>	<b>f5</b>	
<b>15. Dd4</b>	<b>Lxc5</b>	Hier wollte <b>SciSys Mark V</b> aufgeben, doch ich ließ ihn weiter leiden, um die Endspielfähigkeiten von <b>Savant</b> zu sehen!
<b>16. Sxe6</b>	<b>Lxd4</b>	
<b>17. Sxg7+</b>	<b>Kf7</b>	
<b>18. exd4</b>	<b>d6</b>	
<b>19. dxe5</b>	<b>Kxg7</b>	
<b>20. exd6</b>	<b>Te8+</b>	
<b>21. Le2</b>	<b>b5</b>	

22. Tc1 Ld7  
 23. Kf1 Te6  
 24. Lc3+ Kg6  
 25. Td1 c5  
 26. Td5 c4  
 27. f4 Lc6



28. Lf3!

Eiskalt!

28. ... Td8  
 29. Tc5 Tdx d6  
 30. Txc6!

Macht den ganzen Spuk ein Ende! Mehrfigur gewinnt!

30. ... Txc6  
 31. Lxc6 Txc6  
 32. Kf2! Te6  
 32. ... Te6  
 33. Te1 Ta6  
 34. a3 Td6  
 35. Te7

Von **Savant** bisher technisch hervorragend gespielt!

**Mark V** ohne reelle Gegenchance!

35. ... Ta6  
 36. Ld4 Td6  
 37. Lxa7 Td2+  
 38. Te2

Ja, wenn Schach leicht wäre, würde jeder Zweite Schach spielen.

38. ... Td7  
 39. Lc5 Td3  
 40. Te6+ Kf7  
 41. Te7+ Kg6  
 42. Le3 Kf6  
 43. Tc7 h4  
 44. Tc6+ Kf7  
 45. Tc5 Tb3

**46. Tf5+      Ke6**  
**47. Te5+      Kd6**  
**48. Ld4**

Ergebnis: 1:0.

Zeit Weiß: 27 Min.

Zeit Schwarz: 32 Minuten für 47 Züge.

Damit wären wir bereits bei den Turnierstufen 4 und 5. Ich wählte für meine Tests stets die stärkere Stufe 5 (ca. 3 Min/Zug).

Während der "kleine" **Mephisto I** in drei Kurzpartien mit 3:0 direkt vom Brett gefegt wurde, vermochte **Savant** gegen die Konkurrenz nichts auszurichten: 1½:4½ gegen **Mephisto ESB II**, 0:3 gegen **Champion Sensory Challenger** und 1½:3½ gegen **SciSys Mark V**.

Mit **Grünfeld/Sargon 2,5** wurde er jedoch klar mit 6:3 fertig (**Sargon** ohne Endspielmodul **Capablanca** spielend!), und gegen dessen Nachfolger **Morphy** (samt **Grünfeld-** und **Capablanca-Modul**) steht es bis jetzt 1:1.

Man darf **Savant** in bezug auf seine Turnierspiel-Stärke folglich hinter **Mephisto ESB II**, **Champion Sensory Challenger**, **SciSys Mark V** und **Grünfeld/Morphy** (neuerdings umgetauft in **Sandy!**)/**Capablanca** auf den fünften Platz der kommerziellen Micro-Computer-Weltrangliste setzen!

Mit einem stärkeren Modul sollte **Savant** noch in diesem Jahr 1982 die Tabellenspitze erklimmen können, falls sich die Herssteller der anderen Computer nichts Neues einfallen lassen.



Nun ein Streifzug durch die Turnierstufen von **Savant**:

**Weiß: Mephisto I** (Stufe 6 A = ca. 3 Min/Zug)

**Schwarz: Savant** (Stufe 5 = ca. 3 Min/Zug)

Damengambit

**1. d4            d5**  
**2. c4            e6**  
**3. Sf3           dxc4**  
**4. Da4+        Ld7**  
**5. Dxc4        Sf6**  
**6. Lg5          Sc6**  
**7. Lxf6        Dxf6**  
**8. e4           0-0-0**  
**9. e5           Dg6!**  
**10. Sbd2       f6!**

11. Dc1      Le7  
 12. Sc4      Lb4+!  
 13. Kd1

Weiß steht bereits jetzt auf Verlust!



13. ...      **Sxd4!!**      Der K.O.!

14. h4      **La4+**

15. b3      **Sxb3+**

16. Dd2      **Sxd2+**      Sagt Matt an.

17. Ke2      **Dd3+**

18. Ke1      **Sxf3#**      Eine schreckliche Niederlage von **Mephisto I**, der in dieser Art und Weise wohl noch nie zugerichtet worden ist!

Die Revanche fiel nicht viel besser aus:

**Weiß: Savant** (Stufe 5 = ca. 3 Min/Zug)

**Schwarz: Mephisto I** (Stufe 6 A = ca. 3 Min/Zug)

Sizilianisch

1. e4      c5

2. Sf3      d6

3. d4      cxd4

4. Sxd4      Sf6

5. Sc3      Ld7

6. Le3      e5      (a6!)

7. Sdb5!      Lc6?      (Da5)

8. Sxa7      Durchaus spielbar!

8. ...      **Lxe4?**      Verliert! Daß mußte geschehen.

9. Sxe4      **Sxe4**

10. Dd5!      **Sf6**

- 11. Dxb7      Sbd7**  
**12. 0-0-0    Tb8**  
**13. Da6!      Ta8**      Erzwungen.  
  
**14. Lb5        Sh5?**      Schwach! Le7 wäre besser.



- 15. Lc6!      Tb8**  
**16. Lf3!**      Perfekte Technik!
- 16. ...        Sf4?**      Wieder schlecht. Mephisto I sichtlich überfordert! Shf6.
- 17. Lxf4!      exf4**  
**18. The1+      Se5?**      Verliert auf originelle Weise die Dame; aber auch sonst war nichts mehr drin!
- 19. Da4+!!    Dd7**  
**20. Lc6        Le7**  
**21. Lxd7+**      und abgestellt zum 1:0.

**Weiß: Applied Concepts MGS III - Grünfeld/Morphy/Capablanca** (Stufe 8 - Best)  
**Schwarz: Savant** (Stufe 5 = ca. 3 Min/Zug)

(Das Endspielmodul **Capablanca** kam wegen "vorzeitigem Matt" erst gar nicht zum Einsatz!)

- 1. e4            e5**  
**2. Sf3          Sc6**  
**3. Lc4          Sf6**  
**4. Sg5          d5**  
**5. exd5        b5(!)**
- Die von J. Estrin und H. Berliner untersuchte Fortsetzung scheint eine recht brauchbare Alternative zu sein mit etlichen taktischen Chancen. Sonst wäre noch 5. ... Sa5 und 5. ... Sd4 gebräuchlich. Ab nun sind beide Computer auf sich alleine gestellt!

**6. Lxb5 Dxd5**  
**7. Lxc6**

Ungenau! Besser 7. Le2!, z.B. 7. ... Lb7 8. d3 Sd4 9. Lf3 Sxf3+  
 10. Sxf3 0-0-0 11. Sc3 Dc6 12. De2 Lb4 13. Ld2 The8, =.

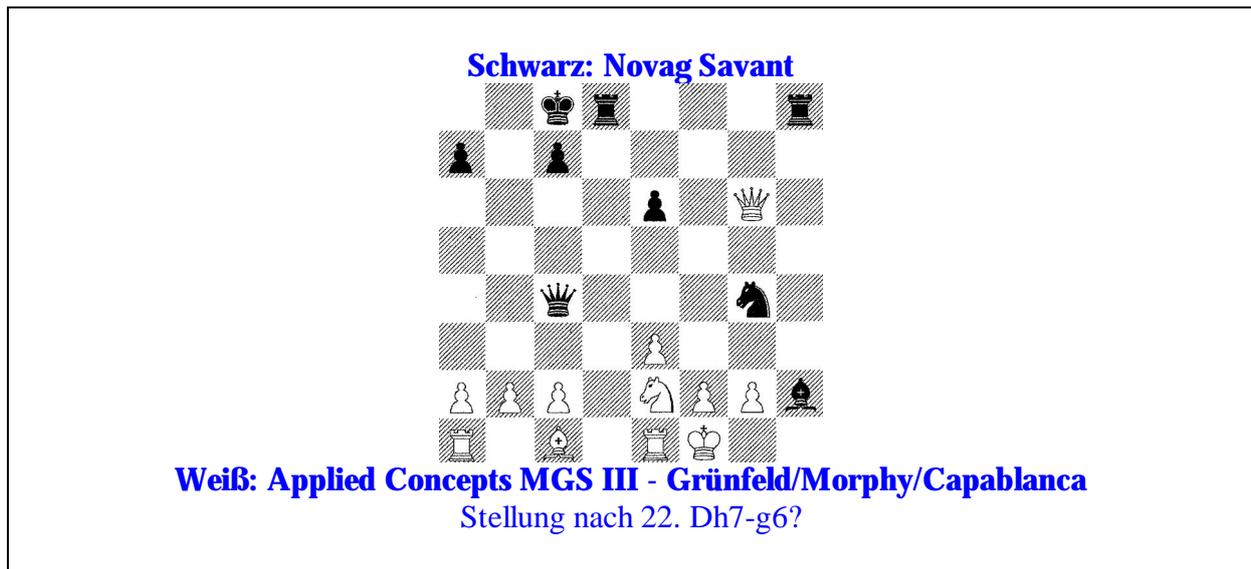
**7. ... Dxc6**  
**8. Df3 e4!**  
**9. Db3 Le6**

Der holländische Altmeister Prins ließ in einer Turnierpartie gegen van Scheltinga 1946 sogar den Einschlag auf f7 zu: 9. ... Lc5!?  
 10. Dxf7+ Kd8 mit taktischen Gegenchancen. Ein Computer würde sich jedoch niemals in derartige Abwicklungen einlassen.

**10. Sxe6 fxe6**  
**11. Dc3 Db6**  
**12. Dg3 0-0-0**  
**13. Sc3 Dc6**  
**14. 0-0 Ld6**  
**15. Dxc7(?) Le5**  
**16. Te1 Thg8**  
**17. Dh6 Sg4**  
**18. Dxc7 Lxc7+**  
**19. Kf1 e3!**

Nun folgen lauter Keulenschläge!

**20. dxe3 Dc4+!**  
**21. Se2 Th8!**  
**22. Dg6?**



**22. ... Lg3!!**  
**23. Dxe6+**

Verzweiflung. Die Partie ist schon aus.

**23. ... Dxe6**  
**24. Sxg3 Dc4+**

Glorreiche Rückkehr!

**25. Kg1 Dxc2**  
**26. Sh1 Td1**

**27. Ld2 Dh7! Savant** spielt diesen Teil der Partie riesenstark!

**28. Sg3 Txd2**

**29. Teb1 Txf2**

**30. Sh5 Dxb5**

**31. e4 Dh2#**

Ergebnis: 0:1. Prächtig! Mir kommt es immer so vor, als ob Morphy viel zu spät nach seinem "Starkmacher" **Capablanca** ruft, den ich (wegen der Reproduzierbarkeit der Testpartien) erst dann einwechsle, wenn der Punkt rechts am Display brennt! Doch bei dieser Partie hätte auch ein vorher eingewechselter "**Capablanca**" nichts mehr ausrichten können.



**Weiß: Fidelity Champion Sensory Challenger** (Stufe E = 40 Züge in 2 Std.)

**Schwarz: Savant** (Stufe 5 = ca. 3 Min/Zug)

Russisch

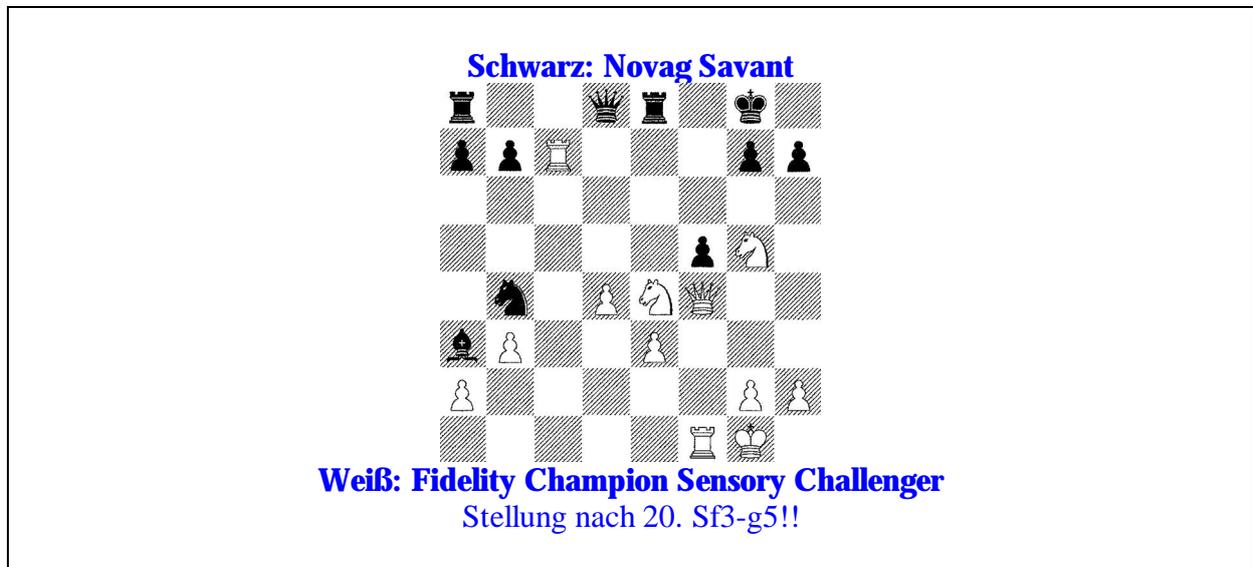
**1. e4 e5**  
**2. Sf3 Sf6**  
**3. d4 exd4**  
**4. e5 Se4**

5. Dxd4 d5  
 6. exd6 e.p. Sxd6  
 7. Sc3 Sc6  
 8. Df4

Noch im Programm von Challenger!

8. ... Lf5  
 9. Ld3 Lxd3  
 10. cxd3 Le7  
 11. 0-0 0-0  
 12. Le3 Lf6  
 13. d4 Sc4  
 14. b3 Sxe3  
 15. fxe3 Te8  
 16. Se4 Le7  
 17. Tac1 La3  
 18. Tc2 Pb4?  
 19. Txc7 f5  
 20. Sfg5!!

Hübsch!



20. ... Txe4  
 21. Dxf5!!

Finito.

21. ... Th4  
 22. Df7+ Kh8  
 23. Dxc7#

1:0. In dieser Partie hat sich **Savant** wirklich nicht gerade mit ruhm bekleckert!

Auch hierzu die Revanchepartie:

**Weiß: Savant** (Stufe 4 = ca. 2 Min/Zug)

**Schwarz: Fidelity Champion Sensory Challenger** (Stufe 5 = ca. 2 Min/Zug)

Vierspringerspiel

1. e4 e5

2. Sf3      Sc6  
 3. Sc3      Sf6  
 4. Lc4      Lb4

Soweit die beiden Programme.

5. Sg5      0-0  
 6. Sxf7?

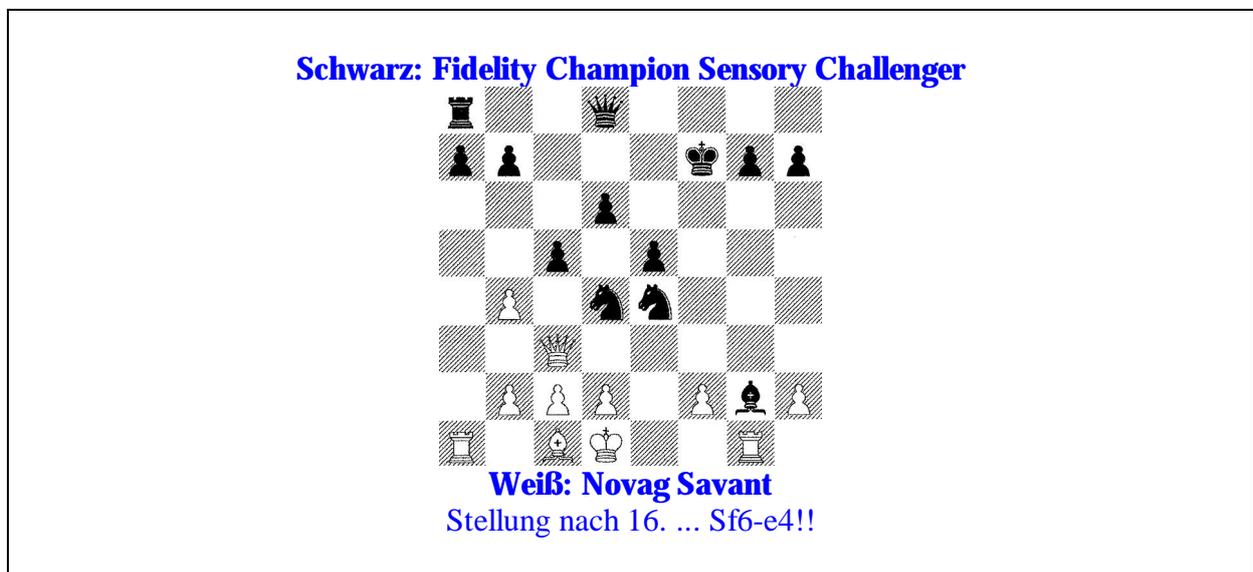
Fehler im Programm bezüglich Zuordnung der Figurenwerte! Sah ich bei **Savant** öfter!

6. ...      Txf7  
 7. Lxf7+      Kxf7  
 8. De2      d6  
 9. Dc4+      Le6  
 10. Pd5      Pd4!  
 11. Kd1      Sxe4  
 12. Tf1

Verluststellung!

12. ...      c5  
 13. a3      Sf6!  
 14. axb4      Lxd5  
 15. Dc3      Lxg2  
 16. Tg1      Se4!!

Exzellent!



17. Txx2      Muß die Dame opfern.

17. ...      Sxc3+  
 18. bxc3      Df6!  
 19. f4      Dxf4      Unbeirrbar!

20. d3      Df1+  
 21. Kd2      Dxx2+  
 22. Ke3      De2#

0:1. Au weia ... das war ein dickes Ei!

Perfektes Endspiel demonstriert **Savant** in folgender Partie:

**Weiß: Savant** (Stufe 5 = ca. 3 Min/Zug)

**Schwarz: Mephisto ESB II** (Stufe 6 C = ca. 3 Min/Zug)

Nimzoindisch

1. d4 Sf6  
2. c4 e6  
3. Sf3 Lb4+

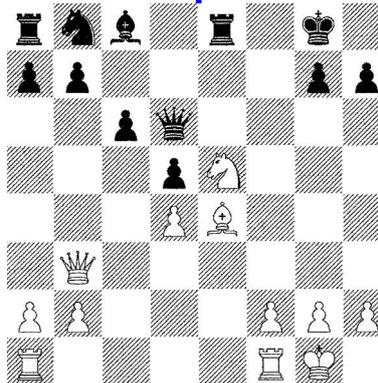
Eigener Zug.

4. ... Lxd2+  
5. Sbx d2 d6  
6. e4 0-0

Noch im Programm von **Mephisto ESB II!**

7. e5 Sh5  
8. Se4 f5  
9. exf6 e.p. Sxf6  
10. Ld3 Sxe4  
11. Lxe4 d5  
12. cxd5 exd5  
13. Db3 Te8  
14. Se5 c6  
15. 0-0 Dd6

**Schwarz: Mephisto ESB II**



**Weiß: Novag Savant**

Stellung nach 15. ... Dd6

Helmut Schöler: Hier gibt sich **Mephisto ESB II** den Stellungswert von IFFC, d.h. leichter Vorteil für **Savant**. Da in der Bedienungsanleitung des **Mephisto ESB II** vergessen wurde, zu beschreiben, welche Tasten gedrückt werden müssen, um den Stellungswert zu erfragen, will ich dies hiermit nachholen: Man drückt zuerst "LEV" und dann "SWg".

Ein Wert von 8000 heißt: gleichstand; über 8000 = Vorteil für den Computer; unter 8000 Nachteil für den Computer bzw. Vorteil für den Spieler (7F = leichter Vorteil für den Spieler; 7E oder gar 7d = Verluststellung für den Computer, usw.). Man kommt sehr schnell dahinter!

16. Tfe1 Sd7

17. Sf3 Sf6  
18. Ld3 Tf8  
19. Se5 b6  
20. Tac1 Lb7  
21. Dc2 Tae8  
22. Lf5! a5?

Besser 22. ... Tac8 nebst 23. ... Tc7. Alles darf sich auch ein Computerriese wie **Mephisto ESB II** nicht erlauben ...!

23. Te3 c5

**Mephisto ESB II** Bewertung: 7FF6.

24. dxc5! Dxe5  
25. Dxc5 bxc5  
26. Txc5 d4  
27. Te1 Ta8

**Mephisto ESB II** Bewertung: 7F1A.

28. Td1 Tfd8  
29. Le6+! Kf8  
30. Tc7 Tab8

**Mephisto ESB II** Bewertung: 7EFE. Es geht also hinüber!

31. Tf7+ Ke8  
32. Lb3! La6

Nach 12 Min. 42 Sek. gespielt.

33. Sc6! Txb3

Schlag und Gegenschlag! **Savant** bleibt schließlich am längeren Hebelarm sitzen!

34. axb3 Tc8(!)  
35. Te7+! Kf8  
36. Te6!

Hat er das nicht schön gemacht!, +-.  
36. ... Lb7  
37. Sxa5 Le4  
38. f3 Lg6  
39. Txd4 Tc1+  
40. Kf2 Tc2+  
41. Te2 Txe2+  
42. Kxe2

Ergebnis: 1:0

Zeitvergleich Weiß: 1 Std. 52 Min.

Schwarz: 1 Std. 32 Min.

Eine Schwalbe macht halt noch keinen Sommer!



In unserem letzten Spiel besiegt **Savant** den "sagenumwobenen" Weltmeister **SciSys Mark V.** Von einer "Wundermaschine" war weder hier noch in anderen Partien etwas zu sehen!

**Weiß: Savant** (Stufe 5 = ca. 3 Min/Zug)

**Schwarz: SciSys Chess Champion Mark V** (40 Züge/2 Std.)

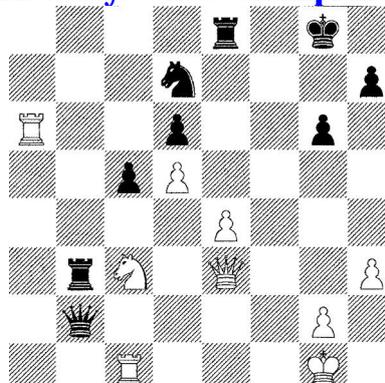
Ben-Oni

1. d4 Sf6  
2. c4 c5  
3. d5 e6  
4. Sc3 exd5  
5. cxd5 d6  
6. Sf3 g6

Auch schon Eigenbau.

7. e4 Lg4  
8. Lb5+ Sbd7  
9. h3 Lxf3  
10. Dxf3 a6  
11. Lxd7+ Sxd7  
12. 0-0 Lg7  
13. a4 0-0  
14. Lf4 Db6  
15. De2 Tab8  
16. a5 Dc7  
17. Tfe1 Ld4  
18. Le3 Se5  
19. Ta4 Lxe3  
20. Dxe3 b5  
21. axb6 e.p. Dxb6  
22. f4 Sd7  
23. f5!? Dxb2  
24. Txa6 Tb3  
25. Tc1 Te8  
26. fxg6 fxg6

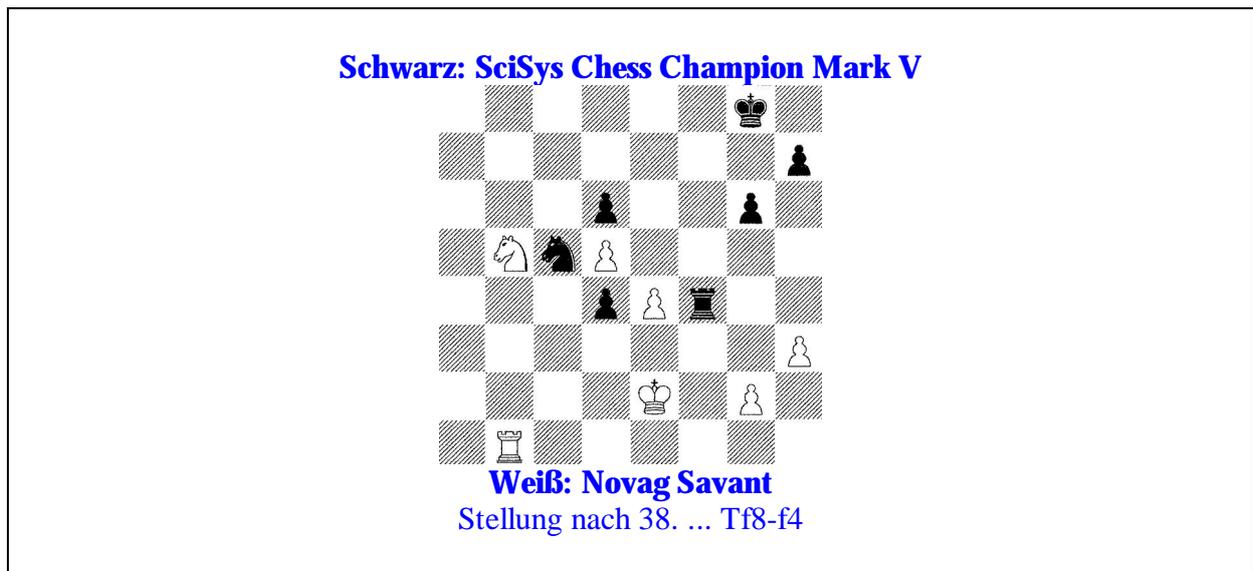
**Schwarz: SciSys Chess Champion Mark V**



**Weiß: Novag Savant**  
Stellung nach 26. ... f7xg6

27. Taa1! Se5  
28. Tab1 Da3

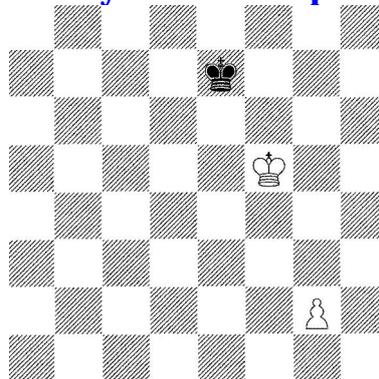
- |                 |               |  |
|-----------------|---------------|--|
| <b>29. Txb3</b> | <b>Dxb3</b>   |  |
| <b>30. Tf1</b>  | <b>Dc4</b>    | Ein Spiel mit verteilten Chancen.  |
| <b>31. Tb1</b>  | <b>Tf8</b>    |  |
| <b>32. Dd2</b>  | <b>Dd4+?!</b> | Die Konsequenzen eines solchen Damentausches können unmöglich einem der beiden Computer klar gewesen sein. Ansonsten käme Dd3 in Betracht. |
| <b>33. Dxd4</b> | <b>cxd4</b>   |  |
| <b>34. Sb5</b>  | <b>Tb8</b>    |  |
| <b>35. Kf2</b>  | <b>Sd3+</b>   |  |
| <b>36. Ke2</b>  | <b>Sc5</b>    |  |
| <b>37. Kf3</b>  | <b>Tf8+</b>   |  |
| <b>38. Ke2</b>  | <b>Tf4?</b>   | Gekünstelt! Sofort Sxe4 drohte Tf2+ und deckte gleichzeitig d6. Auf 39. Kd3 könnte 39. ... Sc3 geschehen!                                  |



- |                  |              |   |
|------------------|--------------|---|
| <b>39. Sxd6</b>  | <b>Sxe4</b>  |   |
| <b>40. Sxe4</b>  | <b>Txe4+</b> |   |
| <b>41. Kd3</b>   | <b>Tf4</b>   |   |
| <b>42. Tb4</b>   |              | Erobert den kecken Bauern, der nach dem Damentausch entstanden war. |
| <b>42. ...</b>   | <b>Kg7</b>   |   |
| <b>43. Txd4</b>  | <b>Tf2</b>   |   |
| <b>44. Tg4</b>   |              | Natürlich war das Spiel nach 44. d6! schön gewonnen.                |
| <b>44. ...</b>   | <b>Kf6</b>   |   |
| <b>45. Ke4</b>   | <b>h5</b>    |   |
| <b>46. Tf4+!</b> |              | Gewinnt.  |
| <b>46. ...</b>   | <b>Txf4+</b> |   |
| <b>47. Kxf4</b>  | <b>g5+</b>   |   |
| <b>48. Ke4</b>   | <b>g4</b>    |   |
| <b>49. hxg4</b>  |              | (h4!)   |

49. ... **hxg4**  
 50. **Kf4** **g3** Bewertung von Mark V: - 014.  
 51. **Kxg3** **Kf5** Auf Ke5 gewinnt Weiß mit Kg4 usw.  
 52. **d6!** Kh4 genügte ebenfalls.  
 52. ... **Ke6**  
 53. **d7** Präziser Kf4.  
 53. ... **Ke7(?)**  
 54. **D8D+** **Kxd8**  
 55. **Kf4** **Ke7**  
 56. **Ke5** **Kf7.**  
 57. **Kf5** **Ke7?**

**Schwarz: SciSys Chess Champion Mark V**



**Weiß: Novag Savant**

Stellung nach 57. ... Kf7-e7?

Gerade im Endspiel soll **SciSys Mark V** so stark sein! In jener Partie bleibt er dieses Vermögen jedoch schuldig! Nach 57. ... Kf7-g7 hätte **Savant** zeigen müssen, ob er das Bauern-Tempospiel beherrscht! P. S.: Er kann es!

58. **g3** Kein "weitsichtiger" Bauernzug, sondern bloßes Abwarten!  
 58. ... **Kd6?** Dies schlägt dem Faß jedoch den Boden aus! Wie kann man denn weggehen?  
 59. **Kf6!** **Kd7**  
 60. **Kf7!** Das kann er!  
 60. ... **Kc6**  
 61. **g4** **Kd6**  
 62. **g5**

Ergebnis: 1:0. Eine gute und starke Partie von **Savant!**

Zeit: Weiß: 1 Std. 50 Min.

Schwarz: 1 Std. 32 Min.



Zuerst "durfte" sich natürlich der amtierende Weltmeister **SciSys Mark V** damit versuchen: Nach 500 Minuten (!! ) zog er schwach 1. Txx6?? wie Alexandria! Dabei soll **Mark V** vorwiegend mit **Shannon B** arbeiten!?

Dann kam der Vizeweltmeister **Champion Sensory Challenger** dran: In Stufe "H" stoppte ich den Zug 1. Txx6?, doch nach etwa 6 Stunden und 10 Halbzügen "sah" er schließlich 1. Se4!

**Savant** fand nach einer bewilligten Rechenzeit von 9 (!) Stunden lediglich den Bauernvortrag 1. b3-b4?, was wohl die schwächste Abwicklung darstellt!

**MGS III** (mit **Capablanca-Modul**) spielte in Stufe 6 nach 20 Minuten ebenfalls 1. Txx6? Dies waren (außer **Mark V**) alles Brute-force-Programme (**Shannon A**)!

**Mephisto ESB II** (bzw. **Mephisto II** ohne das **ESB**) erkannte in Stufe 7 nach 12 Minuten den Gewinnweg 1. Se4! Diese Tatsache unterstreicht eindrucksvoll die Überlegenheit der **A/B-Strategie** (selektive Rechenweise) gegenüber den herkömmlichen Brute-force-Programmen (erschöpfende Rechenweise)!

Sie sollte zukunftsweisend sein und neue Erkenntnisse bringen! **Mephisto II** ist meiner Meinung nach der einzige Micro-Schachcomputer, der diese (eigentlich leichte) Stellung lösen kann!

*Erwerbsquelle: 03-1982, Schach-Echo, Helmut Schöler (Schriftstück): Was können Schach-Computer? Computertest Novag Savant. (Leicht Bearbeitet durch Hein Veldhuis).*



**Novag Savant**  
(Bild: Luuk Hofman)

## Programmierer / Programmierer

- David Kittinger

## Baujahr / Release

- Erste Einführung: August (!) 1981

## Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: Z-80B
- Taktfrequenz: 6 MHz
- Programmspeicher: 24 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 4 KB RAM

## Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke (DWZ/Elo): ca. 1430
- Bewertung: Für Clubspieler

## Verwandt / Family

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

## Internet

<http://spacious-mind.com/html/savant.html>

[Website: Nick Milichev]

<http://dissident.jalbum.net/Schachcomputer/Novag/index.html>

[Website: dissident.jalbum.net - Germany (?)]

[http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Novag\\_Savant](http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Novag_Savant)

[Wiki(pedia): Schachcomputer.info: Novag Savant]



Last Updated on September 16, 2011