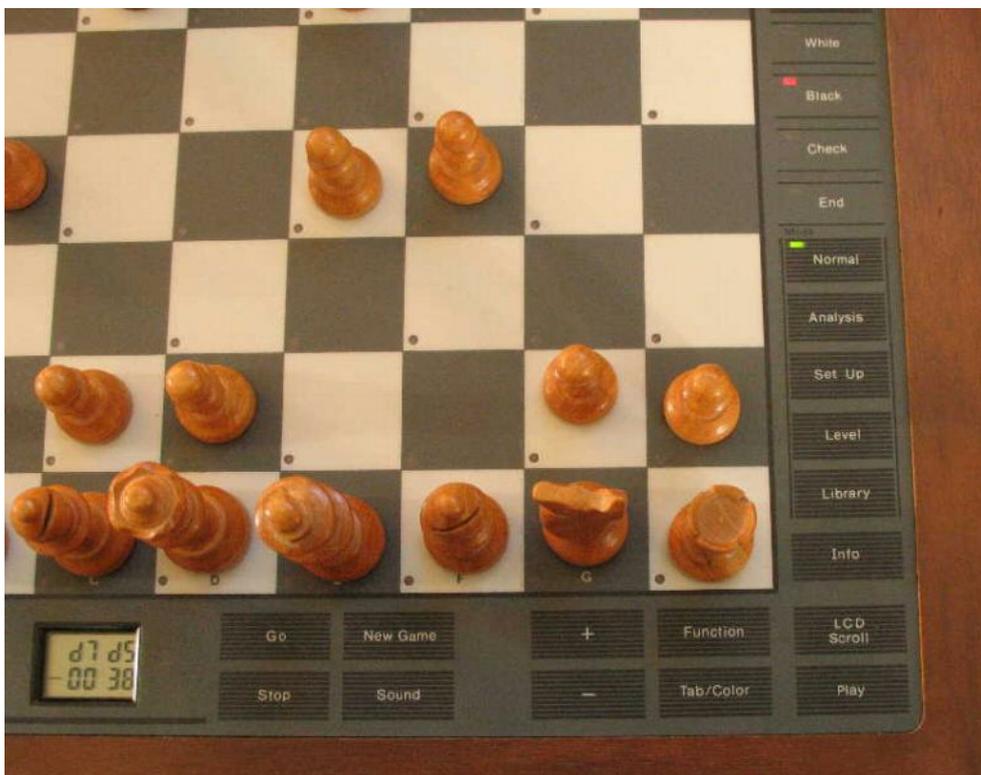


10-1988 [E-4851] Saitek - **Kasparov Corona**

In oktober 1988 kwam de Corona als opvolger van de Stratos op de markt. Een zeer fraaie schaakcomputer met een luxueuze afwerking van echt hout. Deze redelijk compacte schaakcomputer bezit net zoals de Galileo een 'Blitz-Schachbrett'. Het verplaatsen door middel van het optillen van bijvoorbeeld de toren over een gehele rij of lijn was nu niet meer nodig. Men kan dus snelschaken zoals men dat gewend is van een gewoon schaakbord. De ARB-readcontacten 'scannen' namelijk als het ware continue waar de stukken zich bevinden.

De Corona bezit maar liefst 64 niveaus, waaronder ook handicap niveaus. Een openings-repertoire van ca. 100.000 halfzetten is aanwezig, en men kan daar zelf nog eens maximaal 3000 halfzetten aan toe voegen (of om dit extra geheugen te gebruiken om gespeelde partijen of studies in op te slaan). Een LED-display geeft o.a. informatie over de bedenktijden, stellingsevaluatie, hoofdvariant en zoekdiepte. Afmetingen: ca. 39 x 39 x 3,3 cm.



Corona met verschillende schaakprogramma's

Toen de Corona voor de eerste keer op de markt kwam was deze uitgerust met het Analyst c.q. Maestro B-programma. In juni 1989 kwam het C-programma op de markt. Deze licht verbeterde versie was bestemd voor de 'oude' Leonardo, de nieuwe Galileo en de op dat moment nog niet verschenen Renaissance. Ook de nieuwste modeluitvoeringen van de Turbo King en de Simultano werden voorzien van dit C-programma. Zo vanaf augustus 1989 kreeg ook de Corona dit C-programma toegewezen.

Zeer kort daarna verscheen in november 1989 het nogmaals verbeterde D-programma. Vanaf deze versie sprak men ook wel over de Corona II. Het werd een tijdje stil, maar in februari 1991 kreeg de Corona nogmaals een programma-upgrade in de vorm van de zogenaamde 'MA 3.1 Eproms'. Het bleek hier te gaan om een D+ versie. Iets later verschenen er berichten over een D++ versie. Met die D++ Eprom kan ik dit hoofdstukje mooi afsluiten, want dit was de laatste bekende 'inofficiële' programmaversie van Saitek.

Prospekt Saitek (1988)

Der Kasparov Corona ist aus dem Stratos hervorgegangen, der sich in den ersten Monaten nach seinem Erscheinen einen festen Platz auf dem Markt erobert hat. Nicht umsonst belegt der Stratos in der "Hitparade der Schachcomputer" der renommierten Fachzeitschrift "Computer-Schach & Spiele", Heft Juni/Juli 1988, unter den besten Schachcomputern der Welt Platz 5 (Preis-/Leistungsverhältnis Platz 1).

Vom Stratos unterscheidet er sich durch zwei wesentliche Eigenschaften. Zum einen besitzt er ein Magnetsensorbrett im Gegensatz zu dem Drucksensorbrett des Stratos. Dadurch ist das Bewegen der Figuren ohne Kraftaufwand möglich. Magnetsensoren unter der Spielfläche registrieren jeden Zug und führen ihn dem Rechner zu. Zum anderen ist das bisherige Konzept der Randdioden zugunsten von insgesamt 64 Leuchtdioden, die auf den einzelnen Feldern plaziert worden sind und so einen noch besseren und schnelleren Überblick ermöglichen, geändert worden.



Neuartig ist bei diesem Gerät das einzigartige Blitz-Brett, das sogar mit hoher Geschwindigkeit vollzogene Schlagzüge sicher registrieren kann und sich damit hervorragend für Schnelldpartien eignet. Die fest eingespeicherte Eröffnungsbibliothek, die um eigenprogrammierbare Varianten erweitert werden kann, enthält eine riesige Auswahl an soliden, populären Linien, welche heutzutage auf internationalen Turnieren von Meisterspielern bevorzugt werden und mit Kasparovs Neuerungen für Schwarz besonders in der Grünfeld-Verteidigung, der Meraner Variante sowie im Scheveninger System der Sizilianischen Verteidigung als Hauptwaffen gelten.

Das starke 64KByte-Programm, ein mit 6 MHz getakteter Mikroprozessor und ein überaus informatives LCD-Display, das den Benutzer jederzeit vollständig über alle Aspekte der Partie ins Bild setzt, runden den überaus positiven Eindruck ab.

Abmessungen: ca. 39 x 39 x 3,3 cm.

Stromversorgung: Netz- und Batteriebetrieb (4 Babyzellen)

Corona

Das attraktive Tischgerät aus Holz garantiert mit seinem zum Patent angemeldeten Blitzbrett für ungetrübte Spielfreude.

- Einfach: nehmen Sie eine Figur und führen Sie einen Zug aus. Magnetsensoren erledigen automatisch die Eingabe für Sie
- Schnell: sogar blitzschnell ausgeführte Schlagzüge werden registriert
- Eindeutig: Integrierte Feldleuchtdioden kennzeichnen zuverlässig die zu setzende Figur
- Holzfiguren, König handgearbeitet (Höhe 6,5 cm)
- Schnell: Taktfrequenz 6 MHz
- Umfangreiches 80 KByte Programm, mit einsteckbaren Modulen bis auf 192 KByte Erweiterbar
- Zwei eingebaute Eröffnungsbibliotheken, verwaltet durch die automatische Zugumstellungserkennung (ATM): eine festprogrammierte (100.000 Züge) und eine durch den Spieler programmierbare
- 64 Spielstufen, davon 29 Turmierstufen, 1 Blitzschach und 7 Schnellschachstufen. Löst Probleme bis zu Matt in 10



Informative LCD-Anzeige

- Zeigt Zeiten für beide Seiten sowie die am Zug befindliche Partei an
- Informiert über Züge, Spielstufen und Positionen
- Gibt Informationen über den vorgesehenen Zug und die Hauptvariante (bis zu acht Halbzügen)
- Führt Suchtiefe an
- Bewertet die Stellung
- Ausführliche Informationen während jeder Partiephase

Einfach zu bedienen

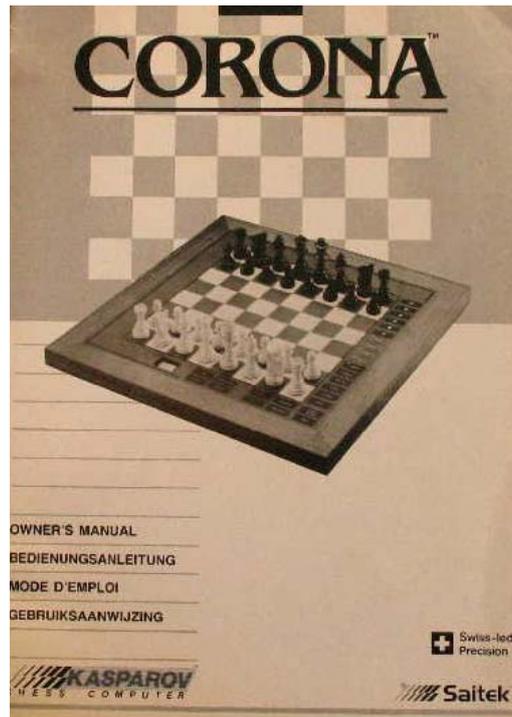
- Zugrücknahme und Nachspielen ganzer Partien möglich
- Leicht zu handhabende Stellungsüberprüfung und eingabe
- Signalisiert Schach, Matt und Remis
- Beherrscht alle Schachregeln einschließlich 50-Züge-Regel, 3-malige Stellungswiederholung, Unterverwandlung etc.

Partienspeicher

- Speichert bis zu 64 Partien für jederzeitigen Abruf
- Eigene Eröffnungsbibliothek mit bis zu 3000 Halbzügen, vom Spieler programmierbar
- Einfacher Abruf von gespeicherten Partien und Varianten (Schnelle Datenausgabe)

Zweifache Stromversorgung

- Mit Batterien bis zu 100 Std. netzunabhängig an jedem Ort spielbereit
- Speichert Spielstellungen, die aktuelle Partie, programmierte Eröffnungen und alle Einstellungen bis zu 2 Jahren (6 Alkaline Babyzellen 1,5 V erforderlich C/AM2/R14)
- Separat erhältliches Netzgerät für sparsamen Energieverbrauch bei Langzeitanalysen



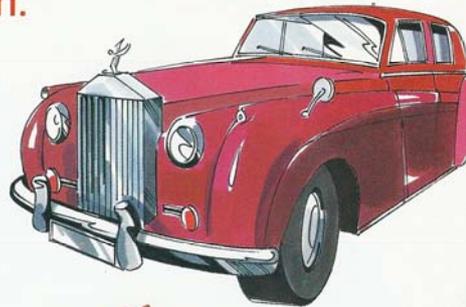
Die Programm-Versionen für Corona I und Corona II

- Corona (I) (B) = Analyst/Maestro, Simultano & Turbo King B-Programmversion
 - Corona (I) (C) = Analyst/Maestro, Simultano & Turbo King C-Programmversion
 - Corona (II) (D) = Analyst/Maestro, Simultano & Turbo King D-Programmversion
 - Corona (II) (D+) = Analyst/Maestro, Simultano & Turbo King D+-Programmversion
 - Corona (II) (D++) = Analyst/Maestro, Simultano & Turbo King D++-Programmversion
-

Luxuriös und stark

Schönheit und Leistung
für alle, die sich etwas
leisten.

Es gibt Dinge, die setzen Maßstäbe. Gediogene Verarbeitung, exklusives Design und eine leistungsstarke Technik sind nicht nur beim Automobil der Inbegriff für Luxus und Stärke. Der „Corona“ -mehr noch der „Galileo“ – stehen in der Schachcomputerwelt für diese traditionellen Werte. Die richtigen Schachpartner für Menschen, denen das Schachspielen etwas wert ist. Für Menschen, die ganz einfach Geschmack haben, die immer das Beste wollen.



CORONA

Elegante Luxusausführung in echtem Holz, mit handgefertigtem 6,5 cm hohen König. Feinfühligere Magnetsensoren erfassen jede aufgenommene Figur, selbst schnellste Schlagzugfolgen (Blitzbrett!). Das starke Hochgeschwindigkeits-Programm mit 64 Spielstufen eignet sich für mehr als 98% aller Schachspieler. Dank seiner Handicap-Stufen ist dieses Gerät auch für Einsteiger ideal! Seine 100.000 Züge umfassende Eröffnungsbibliothek läßt sich bei Bedarf um weitere Varianten erweitern. Die fortschrittliche LCD-Anzeige bietet umfassende Informationen über Zeitverbrauch, Stellungsbewertung, Hauptvariante, Rechentiefe und vieles mehr!

Abmessungen: 39 x 39 x 3,3 cm

Spielstärke: x x x x x x x x x x

Ausstattung: x x x x x x x x x x

GALILEO

Elegant gefertigtes Holz-Schachbrett in Turniergröße (Spielfläche: 38 cm). Die handgefertigten Holzfiguren (Königshöhe: 9 cm) sind mit Magneten ausgestattet. Auf dem Blitzbrett können Schachfiguren mit nur einer Handbewegung geschlagen werden. Mit OSA (Offene System Architektur) verfügt der „Galileo“ über einen Computeranschluß, um eine Vielzahl von Schachdaten extern zu übermitteln. „Galileo“ ist einfach zu bedienen. Neue Partien erkennt er automatisch. Wenn Sie Züge zurücknehmen wollen, führt er Sie Zug für Zug. Die Bibliothekverwaltung ermöglicht das Speichern von Partien, auf die Sie jederzeit zurückgreifen können. Beobachten Sie den „Galileo“, wie er über alternative Züge nachdenkt und die jeweilige Stellung bewertet. Erweiterungsfähig durch zusätzliche Module.

Abmessungen: 52 x 52 x 5,8 cm

Spielstärke: x x x x x x (mit Zusatzmodul: x x x x x x)

Ausstattung: x x x x x x x x x x

Neue Produkte und Pläne

Häufig totgesagt aber selten gestorben, das ist die Geschichte von Saitek. Die Auflösung von Siso, bis Mitte 1990 Generalvertreter der Kasparov Schachcomputer (Markenname der Saitek-Geräte) und die Übernahme der Deutschlandvertretung durch den Novag-Importeur Zens, hatte die Konkurrenz als Ende von Saitek, zumindest hierzulande, interpretiert. Nürnberg beweist das Gegenteil. In sehr optimistischer Stimmung präsentierte Firmenchef Eric Winkler neue Produkte und Pläne, die auch bei uns eine durchschlagende Wirkung haben dürften.

„MA 3.1“

Zunächst einmal gibt es einige Detailinformationen für alle Saitekfans: Wer einen Turbo King II oder Corona II besitzt, kann Eproms mit einem neuen Programm bekommen, das die Bezeichnung „MA 3.1“ trägt und nach Ermittlung der schwedischen Schachcomputer-Tester 1950 auf der Elo-Liste erreicht (während der Messe mitgeteilt). Die Umrüstung, die der Benutzer selbst vornehmen kann, kostet DM 98,-. Wer noch ein Quäntchen mehr Spielstärke braucht, kann auch noch das Endgame ROM II einsetzen, das ebenfalls für DM 98,- erhältlich ist. Neueinsteiger zahlen DM 498,- für den Turbo King und 698,- für den Corona - mit MA 3.1, aber ohne EGR II.

Erwerbsquelle: CSS 3/91 S. 28



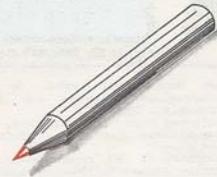
Erlenbach 2006: Turnierleiter Michael Völschow (rechts) mit seinem Super Expert C 6 MHz gegen den **Corona II D+ 8 MHz** von Robert Weck ...

MA 3.1 Eproms

Das Programm des Corona lässt sich (z. B. mit dem Endspiel-ROM II) erweitern oder austauschen. Mit einem verbesserten Maestro/Analyst D-Programm ausgestattet erreicht Corona trotz der langsameren 6 MHz Taktfrequenz in etwa die Spielstärke der 10 MHz schnellen Maestro D-Fassung.

Erwerbsquelle: Der Schachcomputer Katalog 1993.

Vergleichen macht klug!



Garry Kasparov, Schachweltmeister



Schachspieler machen keine großen Worte. Sie wissen, worauf es ankommt. Die Spielstärke und Flexibilität

ihres Schachcomputers muß stimmen. Und natürlich das Preis-/Leistungsverhältnis.

Bevor Sie sich entscheiden, vergleichen Sie ruhig einmal.

Z. B. unseren

CORONA™

Seine neuartige Technik (Blitzbrett) registriert selbst schnelle Figurenbewegungen und Schlagzugfolgen korrekt.

Ideal für Blitz- und Schnellschachtraining.

DATEN	CORONA	MITBEWERBER
Spielstärke	Anfänger bis Turnier-/Spitzenspieler	
Eingabe der Züge	Magnetsensoren/Blitzbrett	
Anzeige der Züge	Felddioden u. LCD-Display, zweizeilig, 2 x 5 Stellen	
Anzeige der Hauptvariante	Felddioden u. LCD-Display, zweizeilig, 2 x 5 Stellen	
Darstellung	Uhren/Figuren in Punktmatrixzone	
Anzeige der Rechentiefe	ja	
Anzeige der Zugzeit	ja	
Anzeige der Restbedenkzeit	ja	
schlägt Züge vor	ja	
Stellungsbewertung	ja	
programmierbarer Speicher	3000 Halbzüge (Partien/Eröffnungen)	
Eröffnungsbibliothek	100.000 Halbzüge	
Spielstufen	64, davon 8 spezielle Anfängerstufen	
Spielarten	Turnier, Blitz, Problem, Analyse etc.	
Mikroprozessor	65C02	
Taktfrequenz	6 MHz	
Programmspeicher (ROM)	64 KByte belegt, 64 KByte frei	
Module (optional)	Endspiel-ROM II (32 KByte)	
Betrieb	Netz + Batterie (100 Std.)	
Langzeitspeicher	2 Jahre	
Garantie	1 Jahr	
unverb. Preisempfehlung	798,00 DM	



KASPAROV

SCHACH-COMPUTER

Vertrieb: SISO KG · Duisburger Str. 57 · 8500 Nürnberg 60

Aus Europa-Rochade - Dezember 1989

C- und D-Version

... Wie Dr. Winkler verlauten ließ, wird demnächst die C-Version des Simultano-Programms ausgeliefert, die sich durch Verbesserungen bei der Königssicherheit und bei Königsangriffen, eine genauere Bewertung von isolierten und verbundenen Bauern, eine bessere Verwendung der Läufer und eine geänderte Bewertung der Damenmobilität sowie ein aktualisiertes Eröffnungsrepertoire auszeichnet. Für den Spätsommer ist dann die Auslieferung der taktisch verbesserten D-Version geplant.

Endspiel-ROM

... Anzumerken ist noch, daß es zum Preise von DM 99,00 für die Geräte Turbo King, Corona und Simultano ein Endspiel-ROM zum nachträglichen Einsetzen gibt, das es gestattet, das Endspiel KBK perfekt zu spielen. Dieses ROM kann auch in die Maestro und Analyst Module eingesetzt werden, ist jedoch in der 8-MHz-Version des Analyst C bereits enthalten.

Erwerbsquelle: 07-1989, Europa-Rochade S. 16-17, Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Spielwarenmesse 1989 (Teil III).



Saitek Prospekt 1991

D+ und D++ Experimental-Versionen

Seit einiger Zeit befinden sich übrigens einige Experimental-Versionen eines neuen D-programmes im Umlauf, inoffiziell D+ und D++ genannt. Während eine Version des D+-Programmes immerhin im Corona und Turbo-King Einzug halten dürfte, warten die Besitzer der Maestro- und Analyst-Module nach wie vor auf eine neue Version, die endlich etwas mehr Spielstärke verspricht! Erste Tests mit den neuen Programmen verheißen viel Gutes. Verschwunden ist die langweilige und zurückhaltende Spielweise. Im Gegenteil: Der Computer geht nach vorne, wie ein Kaffeehausspieler! Ansonsten scheinen sich die positionellen und taktischen Fähigkeiten nicht sehr verbessert zu haben, aber das Spiel ist deutlich interessanter und wohl auch einige meßbare ELO-Punkte stärker geworden. An der Ausstattung hat sich gegenüber alten Programmversionen nichts verändert.

Erwerbsquelle: Der Schachcomputer-Katalog 1991

The Endgame ROM

The Endgame ROM consists of two databases, **KPK** (King and Pawn vs. King) and blocked **KPKP** (King and Pawn vs. King and Pawn, pawns blocking each other).

A database consists of a collection of positions, and a move for each. By storing all possible positions, and a perfect move for each, a database allows a computer to play perfectly and rapidly in a whole class of positions.

What one means by “perfectly” merits some examination. The first requirement is that the program must never throw away a half point; in other words, if it has a winning position it must always win, and if it has a draw it must never lose. This we call playing “correctly”.

The second requirement is that if it is winning, it must do so in the least number of moves; we call this “optimal” play. This seems dear enough, but even the meaning of “optimal” has been debated in the chess computer press: one can look for the shortest route to a final mate, or for the shortest route to a simpler endgame that is known to be won.

In the case of **KPK** one can look for the fastest promotion, resulting in the easily won **KQK** or **KRK** endgame, or one can look for the fastest route to the eventual mate. Both are accepted definitions of “optimal”, The Endgame ROM looks for the shortest route to promotion.

The Endgame ROM's **KPK** and **KPKP** databases guarantee “optimal” play, meaning

- They will never lose when they can draw, and
- They will always win if they can, and
- If they can win they will promote their pawn in the least number of moves possible, and
- If they are losing, they will delay the opponent's promotion as long as possible.

Incorporating these databases into a program represents a programming breakthrough, as there are half a million possible positions, even with such few pieces. Previous programs had to rely entirely on rules that would guide the program in the right direction and make it likely that it would play a good move. The Endgame ROM, by contrast, guarantees that its moves will be good; in fact, it guarantees that they will be optimal.

Because it “knows” these positions perfectly, the Endgame ROM can be a valuable selfteaching tool. And it will tell you whether the position is won, drawn or lost, and also how many half-moves it will take in **KPK** to promote (**up to 38 in the longest case!**). Or how many half-moves it will take in **KPKP** to capture the pawn.

Endspiel ROM

Das Endspiel ROM enthält eine Sammlung von Stellungen aus den Endspielen **KBK** und **KBKB**, erstere komplett und letztere nur mit blockierten Bauern. Entscheidend ist dabei, daß diese Informationen dem Computer nicht erst zur Verfügung stehen, wenn ein solches Endspiel tatsächlich erreicht ist, sondern daß sie bereits während der Vorausberechnung nutzbar sind, was beispielsweise für die Wahl der richtigen Endspielübergänge oder für Endspielabwicklungen von großer Bedeutung sein kann. Die Gesamtspielstärke wird davon zwar nicht allzu sehr beeinflußt, aber bei der Analyse von Studien und entsprechenden Endspielen macht sich das schon bemerkbar.

Erwerbsquelle: 04-1988, Europa-Rochade S. 13, H.-P. Ketterling: Nürnberger Messeneuheiten (Teil I).

Computer Chess Reports (1990) **The 1990 U.S. Open (Jacksonville, Florida)**

There were no less than ten computers participating in this year's open, quite a lot considering that attendance was only a bit over 300 of whom about half refused to play computers. Eight were Saitek computers playing for a C.R.A. rating; the other two were PC programs by Don Dailey and myself.

Saitek played four clones each of two models to obtain the 48 games required by the C.R.A. One was the Corona, the least expensive autosensory board on the market, with a revised program but still running at only 5 MHz on the 6502 processor. Saitek's own testing led them to believe it was a hundred points stronger than the old Corona, but its estimated final rating after scoring 25 1/2 to 23 1/2 at the Open is just 2030, a mere 12 points above the estimated rating for the old Corona in the last CCR.



Whether Saitek will accept the rating and produce the unit or make improvements and try again is not yet known. The Corona twice blundered a pawn within five moves (one game went 1. a3 d5 2. Nf3 e5?) due to a flaw in its evaluation, and was often out of book too early. Another problem was that it generally lost when faced with a direct mating attack, a problem common to all the Saitek models of recent years. Its high point was a draw (nearly a win) with former U.S. Champion Arthur Bisguier.

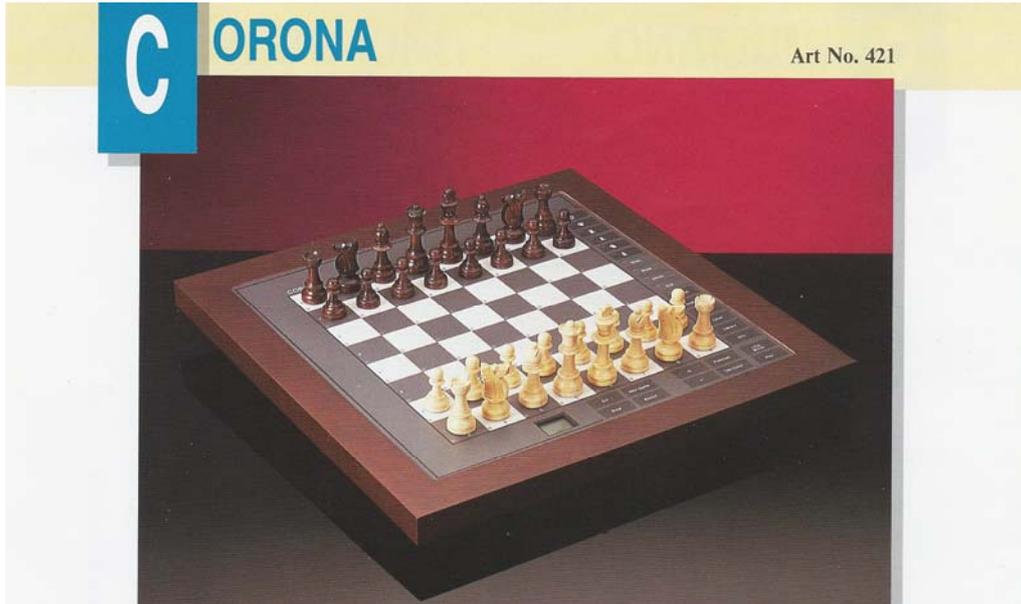
Saitek had hoped to surpass the 2100 rating of various Fidelity models, but I doubt that those models would have done any better than the Corona in the same format. Players in a U.S. Open are serious, motivated (both by tournament prizes and by \$50 per win, \$25 per draw C.R.A. incentives), and well rested (1 round a day), while the Fidelity 2100 rating was earned in a 2 round a day private test with much less player incentive, and was actually only 2076 including the preliminaries. In my opinion, Saitek made a major blunder in choosing to run at only 5 MHz. The Corona is capable of running as fast as ten MHz, and at that speed with some modest evaluation and book changes it should earn a high Expert rating in a future test.

Source: Computer Chess Reports Quarterly, Vol. 1 No. 3, Third Quarter 1990.

Saitek brochure 1988

Don't let its beauty and elegance fool you! This is the strongest yet!
Automatic sensing of pieces, no pressure required.

- Hand crafted luxury of real wood finish, with elegant 2.5 inch (6.5 cm) wooden king.
- LED on each square, plus automatic piece sensing makes Corona a delight to play.
- High speed, strong program with 64 levels beats over 98% of chess players. Yet its handicap levels are ideal for beginners!



- Stores up to 64 games for replay later. It even allows you to add to its 100.000 move openings book for interesting variations.
- Advanced LCD gives complete information including: time for both sides, position evaluation, main line continuation, depth of search and much more!
- Around 100 hours of playing time from batteries means no unsightly cables.

Dimensions: 15.4 x 15.4 x 1.6 in
(39.2 x 39.2 x 4.1 cm)

Programmierer / Programmer

- Julio Kaplan

Baujahr / Release

- Erste Einführung: Oktober 1988

Technische Daten / Technical specifications

- Mikroprozessor: 65C02
- Taktfrequenz: 6 MHz
 - Wurde auch mit 5 Mhz Quartz (USA) verkauft, und später (getunt) mit 8 und 10 MHz
- Programmspeicher: 64 KB ROM
- Arbeitsspeicher: 8 KB RAM

Spielstärke / Playing strength

- Spielstärke: ca. 1800 bis 2000 (B, C, D, D+ und D++ Programmversionen)
-

Literaturhinweise / References / Literatuuroverzicht

- 01-1988, Europa-Rochade Nr. 1, Hans-Peter Ketterling: Hochsaison für Schachcomputer. [Saitek Endspiel ROM.]
- 02-1988, CSS 1/88 S. 23-26: Schach-Union und Mickey-Maus-Computer. Neuheiten und Nachrichten von der Nürnberger Spielwarenmesse. [Saitek (Kasparov): Galileo, Renaissance, Simultano, Cavalier, Teammate & Corona.]
- 04-1988, Europa-Rochade Nr. 4, Hans-Peter Ketterling: Nürnberger Messeneuheiten (2).
- 06-1988, Modul 2/1988, S. 20-23: Thomas Mally: Saiteks Endgame-ROM.
- 10-1988, CSS 5/88 S. 14-17: Nette Funktion sucht erfindungsreiche Anwender. Saitek Simultano: Schach-Luxus im HighTech-Rausch.
- 12-1989, CSS 6/89, S. 30-35, Marktübersicht. [Saitek (Kasparov): Renaissance + Maestro-Modul, Corona, Simultano, Galileo + Analyst-Modul, Conquistador, Teammate & Pocket Plus.
- 03-1991, Modul 1/91, S. 51., Thomas Mally: Turbo King II - Der Respektlose. [Turbo King II = Corona II.]
- 12-1991, CSS 6/91, S. 20-23: Marktübersicht. [Saitek: Corona II, Turbo King II en Kasparov Chess Shadow.]
- 09-1992, Modul 3/1992, S. 24, Thomas Mally & Thorsten Czub: Der Entertainer - Analyst D++: Comeback für Kaplan?

Internet

Saitek D+ und D++: http://www.schach-computer.info/wiki/index.php/Saitek_D%2B%2B

Last Updated on July 22, 2009