

### Das Computerporträt IV

#### Superconny und seine kleineren Geschwister

Vor einiger Zeit ging ein neuer Stern am Computerschachhimmel auf - der SUPERCONSTELLATION von Novag machte erheblich von sich reden. Auf der letzten WM 1984 in Glasgow war er aus Gründen, über die mehrfach berichtet wurde, nicht dabei. Der direkte Vergleich mit den anderen Spitzengeräten war dadurch jedoch zunächst nicht möglich. Andererseits hat der SUPERCONNY, wie ihn seine Freunde liebevoll nennen, Ende letzten Jahres von der amerikanischen Schachföderation USCF eine offizielle Bewertung mit einem USCF-Rating bzw. einer ELO-Zahl von 2018 erhalten. Inzwischen konnte der SUPERCONSTELLATION seine Fähigkeiten auch in der Turnierpraxis unter Beweis stellen.

Rollen wir noch einmal kurz die Vorgeschichte auf. Etwa 1979/80 machte ein recht gutes Mikrorechnerprogramm von sich reden, es hieß MY-CHESS, stammte von David Kittinger und fand sich 1981 im SAVANT, einem sehr modernen Gerät mit vielen technischen Raffinessen, wieder. Bei der WM 1981 in Travemünde zeigte sich jedoch, daß die Spielstärke des SAVANT ein wenig hinter den Spitzenprogrammen anderer Hersteller zurückblieb. Ein Jahr später kam der SAVANT II heraus, der sich von seinem Vorgänger im wesentlichen nur durch ein erweitertes Eröffnungsrepertoire, Unterverwandlung nicht nur in Springer, sondern auch in Turm und Läufer und die Beseitigung einiger Programmfehler unterschied. Novag schien in der Spitzengruppe nicht mehr mithalten zu können, zumal inzwischen Fidelity CC sensory 9 Furore machte, der im Sommer 1982 herausgekommen war und bei günstigem Preis eine geradezu unangenehme Spielstärke bot. Dan und Kathe Spracklen hatten ihr bis dahin bestes Programm abgeliefert.

David Kittinger verschwand für eine Weile von der Bildfläche und bereitete den Gegenschlag vor. Das Ergebnis war der erstmals im Februar 1983 auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellte CONSTELLATION, ein unscheinbarer Schachcomputer im Gewande des Mittelklassegerätes SUPER SENSOR IV, dessen taktische Fähigkeiten alles zuvor Dagewesene in den Schatten stellte und der auch sonst eine scharfe Klinge schlug, auch der Preis war günstig, und so hatte der CC sensory 9 eine unerwartet starke Konkurrenz bekommen. Über den „CONNY“ wurde jedoch schon vor längerer Zeit ausführlich berichtet (ROCHADE 7/1983), und der Mitte 1984 erscheinene Nachfolger CONSTELLAION 3.6 enthält weitestgehend das gleiche Programm, läuft jedoch mit 3,6 statt mit 2,0 MHz, ist also fast doppelt so schnell.

Wenden wir uns nun jedoch endlich dem SUPER CONSTELLATION zu. Die äußere Erscheinung unterscheidet sich nur wenig vom CONSTELLATION, allerdings sind Anschlüsse für Drucker und Schachuhr vorgesehen, und das Gerät verfügt auch über einen Stellungsspeicher, der die erreichte Position auch bei abgeschaltetem Computer monatlang festhält. In dieser Beziehung bietet er das gleiche wie SS IV und DYNAMIC-S sowie SAVANT und seine Abarten, während SENSOR DYNAMIC, CONSTELLATION und CONSTELLATION 3.6 diesbezüglich magerer ausgestattet sind und mit derlei Komfort nicht dienen können. Der SUPER CONSTELLATION verfügt über ein 20 x 20 cm messendes Drucksensorbrett, kommt mit einem Satz Alkali-Mangan-Batterien angeblich 20 h aus (bei mir war es trotz mehrfacher Versuche immer nur etwa die Hälfte) und kann natürlich auch am Netz betrieben werden. Die Kennzeichnung der Züge erfolgt mit 16 Rand-LED, die nun auch zur Anzeige der Rechentiefe und zur Mattankündigung verwendet werden. Bedauerlicherweise ist das Programm nicht austauschbar, aber bei einem Gerät mit so

vielen Extras, einem derart umfangreichen Programm (56 kByte) und hoher Rechengeschwindigkeit (3,6 statt 2 MHz) muß irgendwo auch der Rotstift sein Recht bekommen, wenn ein Preis von DM 848,- exklusive Netzadapter (DM 39,-) realisiert werden soll. Immerhin bietet der SUPER CONSTELLATION noch viele weitere und durchaus nicht alles nur selbstverständliche Eigenschaften, die hier nur schlagwortartig aufgezählt werden können: Vierzehn Trainings- und Spielstufen, acht Mattsuchstufen, Analysestufe, schaltbarer Zufallsgenerator, Mehrzugeingabe, Zugvorschläge, Zugzurücknahme bis zum Partiebegrinn, Anzeige des erwogenen Zuges, Matt-, Patt- und Remisanzeige (auch dreifache Stellungswiederholung und Überschreiten der Fünfzig-Züge-Grenze), sämtliche Unterverwandlungen, Stellungskontrolle, Stellungseingabe, Brett-räumfunktion, Farbwechsel, Vorausberechnung während der gegnerischen Bedenkzeit, Unter-spannungswarnung und Ausgabe der verbrauchten Bedenkzeit über den Drucker.

Was die formalen Eigenschaften anbelangt, bleiben nur wenige Wünsche offen. Man wünscht sich eine Ausführung mit einem größeren Brett in Magnetsensortechnik zum Blitzschach spielen, wozu dann auch eine differenziertere Einstellung der Spielstufen sowie eine exakte Zeitkontrolle und eine geeignete Zeitanzeige gehören. Das ist jedoch eine Preisfrage, wie oben bereits angedeutet, und bleibt dem Nachfolger überlassen.

Nun ist es an der Zeit, ein wenig mehr über die vielgelobten Fähigkeiten des SUPER CONSTELLATION zu verraten. Platzgründe gestatten jedoch leider nur, die zusammenfassenden Ergebnisse und einige wenige Beispiele vorzulegen. Einzelheiten über das angewandte umfangreiche Testverfahren werden demnächst an anderer Stelle dargelegt (CSS).

Der Initiativtest offenbart einen gewissen Hang zur Aggressivität, da der Computer bereits vor Abschluß der Leichtfigurenentwicklung anzugrei-

**HCC**

In Europa die Nr. 1 für Schachcomputer

## Alle Spitzengeräte sofort lieferbar

*Immer zu günstigsten Konditionen liefern wir ab Lager München die neuesten Modelle aller führenden Hersteller:*

**CHESS KING, CONCHESS, FIDELITY, NOVAG, WHITE + ALCOCK und HEGENER + GLASER**

Fragen Sie auch nach **reduzierten Einzelstücken bzw. Vorführgeräten!**

**NEU:** MEPHISTO MÜNCHEN (50x50) · BLITZMODUL (für Modular/Exclusive, S“)

**NEU:** Wir verleihen Schachcomputer im ganzen Bundesgebiet!

**Fordern Sie unverbindlich unsere ausführlichen Prospekte an!**

**HCC**

**HOBBY COMPUTER CENTRALE** ● Weiner Vertriebs GmbH

Barerstraße 67 ● 8000 München 40 ● ☎ 089/2720797 / 271284

**Hans-Peter Ketterling: Superconny und seine kleineren Geschwister**

(Quelle: Europa-Rochade - Mai 1985) (scan: 600 dpi)

# COMPUTERSCHACH

fen beginnt, allerdings erst nach Sicherstellung des eigenen Königs. In den Stufen 1 bis 7 verläuft der Test völlig gleichartig: 1.Sa3 d5 2.Sb1 e5 3.0 Lc5 4.0 Sf6 5.0 0-0 6.0 Se4 7.0 Lf2:±  
Übrigens hat der Computer 1.Sa3 im Eröffnungsrepertoire, und man muß dieses deshalb vor Beginn austricksen, dazu kann man beispielsweise den Ta1 löschen und wieder einsetzen. Die Eröffnungskennnisse des Gerätes sind erstaunlich groß und umfassen 20.000 Halbzüge. Hinzu kommt die Möglichkeit, etwa 2.000 Halbzüge des Eröffnungsrepertoires selbst programmieren und ggf. auch wieder umprogrammieren oder löschen zu können. Auch bei abgeschaltetem Computer bleiben diese Varianten monatlang gespeichert, jedoch sollte das Gerät gelegentlich in Betrieb genommen werden und etwa 10 h eingeschaltet bleiben, damit diese Zusatzvarianten nicht doch eines Tages verlorengehen. Im Gegensatz zu einigen anderen Fabrikanen verfügt der SUPER CONSTELLATION leider nicht über die Fähigkeit der Wiedererkennung von eingegebenen Stellungen oder Zugumstellungen.

Die Rechenzeit ist in Turniereinstellung ungewöhnlich hoch und liegt bei sieben bis acht Halbzügen, vierzügige Matts werden nicht nur ausgeführt, sondern vielfach auch abgewehrt. Unter besonders günstigen Umständen kann die Rechenzeit gelegentlich auch weit darüber liegen, bis zu dreizehn Halbzügen lassen sich nachweisen. Ermittelt man die Lösungszeiten von Mattproblemen in den normalen Spielstufen, so wird einem die taktische Gefährlichkeit dieses Gerätes erneut deutlich vor Augen geführt. Selbst Vierzügler werden in wenigen Minuten erledigt, wie das folgende nicht ganz einfache Beispiel demonstriert, das der Rechner in 5,5 min knackt, obwohl die Lösung einen stillen Zug enthält und als Verführung ein zweizügiger Qualitätsgewinn winkt.



**Lösung:** 1.Th1 Td7 2.Dh5 nebst 2+  
Auch andere Verteidigungen helfen nicht mehr (H.-P. Ketterling, 1983)

Bei der Untersuchung des positionellen Stellungenverständnisses erzielte der SUPER CONSTELLATION ein überraschend gutes Ergebnis, indem er zwölf von sechzehn teilweise sehr schwierigen Problemen löste. Sehr bezeichnend ist, daß er im folgenden Beispiel die angebotene Figur selbst in der untersten Stufe bei einer Rechenzeit von nur 2 s nicht nimmt, weil ihm die Königsstellung zu unsicher wäre, obwohl er in dieser kurzen Zeit die drohenden Mattvarianten nicht ausrechnen kann.



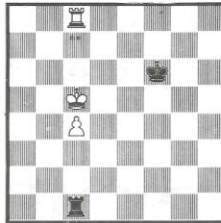
In den höheren Stufen kommt er durchweg zum gleichen Ergebnis, in der Turnierstufe läßt er sich jedoch 93 s Zeit dafür, um dann seinen Standardzug 1.Le4: auszuführen. Tatsächlich ist er der einzige Computer, der unter Turnierbedingungen nicht nach dem verführerischen Happen schnappt. Auf die Probleme, die gerade mit positionellen Tests verbunden sind, werde ich, wie bereits erwähnt, an anderer Stelle zurückkommen.

Interessant ist bis hier auch der Vergleich mit dem CONSTELLATION 3.6, dessen Eröffnungsrepertoire nur etwa 3.000 Halbzüge umfaßt, der im Initiativtest etwas besser abschneidet, taktisch seinem großen Bruder kaum nachsteht und positionell im Vergleich mit anderen Geräten nicht schlecht liegt, wenn er auch nur neun der vorgelegten sechzehn positionellen Probleme löst. Wie sieht es nun mit den Endspielen aus, in denen die Computer durchweg als wenig leistungsfähig verschrien sind. Zunächst einmal muß man hierbei natürlich Endspiele mit starken taktischen Motiven ausklammern, denn hier sind gute Geräte durchweg besonders gefährlich, vor allem weil sie bei reduziertem Material meist eine gesteigerte Rechenzeit erreichen. In allen anderen Endspielen kommt es darauf an, was der Programmierer seinem geistigen Kind mit auf den Weg gegeben hat.

Leichte Übungen sind für den Computer erwartungsgemäß die elementaren Mattführungen KTTK, KDK, KTK und KLLK. Auch KLSK wird problemlos bewältigt, das ist aber bereits seit der WM 1983 in Budapest klar, als ein Vorläuferprogramm diese Aufgabe bereits in der untersten Spielstufe bravurös meisterte (ROCHADE 11/1983).

Merkwürdigerweise hat der SUPER CONSTELLATION Schwierigkeiten mit KBK-Stellungen, in denen es um die Opposition geht. In der Stellung wKe1, sKe8 und sB7 kann Schwarz leicht gewinnen, der Computer verkorkt die Stellung in der Turnierstufe 7 jedoch mit 1.-Kd7 2.Ke2 e5?? sofort zum Remis. Das ist um so erstaunlicher, weil es Prototypen gab, welche diese Stellung glatt und ohne Probleme zu gewinnen verstanden, und weil andere Spitzengeräte dieses Endspiel problemlos meistern. Glücklicherweise kommt dieser Fall in der Praxis nicht so häufig vor, so daß man über dieses Manko im Hinblick auf die Gesamtleistung hinwegsehen kann. Bei anderen einfachen Bauernendspielen macht er jedoch eine gute Figur und bewältigt fünf der sechs vorgelegten Probleme, wobei das einzige ungelöste bisher allen Geräten Schwierigkeiten bereitet.

Turnierendspiele repräsentieren einen weiteren und überaus wichtigen Endspieltyp. Von vier untersuchten Stellungen wird jedoch leider nur eine richtig behandelt. In der folgenden als Beispiel herausgegriffenen Stellung dominiert das Motiv der Abschneidung des verteidigenden Königs.



Weiß am Zuge gewinnt mit 1.Te8 durch Abschneidung des schwarzen Königs, die jener mit 1.-Ke7 verhindern kann, wenn er selbst am Zuge ist. Hier müssen beide Möglichkeiten untersucht werden, um auszuschließen, daß der Computer evtl. den richtigen Zug aus dem falschen Grunde macht. Der SUPER CONSTELLATION spielt mit Weiß in Stufe 1 und 2 1.Te8, in den höheren Stufen gibt er mit 1.Tf8+ Ke7 den Gewinn sofort aus der Hand. Mit Schwarz zieht er in allen Stufen 1.-Ke6 bzw. Ke5 und bestätigt damit, daß er das Stellungsproblem nicht erkannt hat.

Auch bei den Leichtfigurenendspielen gibt es ein einfaches Beispiel, das bisher von allen Geräten falsch behandelt wird. In der Stellung wKe1, wLb2, wBa3 und sKb3 kann Schwarz am Zuge durch schnelle Besetzung des Umwandlungsfeldes a8, von dem er nicht mehr zu vertreiben ist, leicht remis machen. In Stufe 7 kam es stattdessen jedoch zu folgendem Kurzdrama: 1.-Ka4. Der Läufer darf nicht genommen werden, da sonst der Bauer wegläuft - das „sieht“ er. 2.Kd2 Kb3 3.Kd3 Ka4 4.Kd4 Kb3? 5.Kc5 Ka4 6.Kb6 Kb3 7.Kb5 Kb2: mit gleichzeitiger Aufgabe. Ein weitere

res leichteres Endspiel mit Leichtfiguren wird dagegen schnell gelöst.

Die letzte Gruppe von näher untersuchten Endspielen betrifft die Figurenendspiele. Die betrachteten Beispiele KTKL und KTKS sind gewonnene Sonderstellungen, die der Computer jedoch nicht richtig behandelt, damit befindet er sich allerdings in guter Gesellschaft, und diese Ausnahmestellungen sind vielleicht auch weniger wichtig. Immerhin könnte das Spiel des Computers durch einige einfache programmtechnische Maßnahmen verbessert werden, die auch für andere Stellungstypen nützlich wären. Durchaus von Bedeutung ist dagegen das Endspiel KDKT, das man für die schwächere Partie selbst unter Turnierbedingungen ohne größere Probleme gegen den Computer remis halten kann. Der Computer kann auch mit der Dame nicht gegen einen Bauern auf der siebten Reihe gewinnen, ein Endspiel, das ebenfalls von einigen anderen Geräten beherrscht wird.

Betrachtet man die Endspielfähigkeiten des CONSTELLATION 3.6 näher, so ergibt sich kaum ein Unterschied zum SUPER CONSTELLATION, lediglich die Mattführung KLSK beherrscht dieser besser, dafür behandelt ersterer eines der untersuchten Turmendspiele besser.

Wägt man nun alle Stärken und Schwächen des SUPER CONSTELLATION gegeneinander ab, so bleibt unter dem Strich eine hervorragende Gesamtbewertung übrig, die hauptsächlich auf den weit überdurchschnittlichen taktischen Fähigkeiten und der ebenfalls ungewöhnlich guten positionellen Urteilsfähigkeit beruht. Insgesamt kommt auch der CONSTELLATION 3.6 auf eine Spitzenbewertung. Übrigens ist die vollständige Bezeichnung CONSTELLATION 3.6 mhz - das ist jedoch nicht korrekt, denn „M“ bedeutet milli (1/1.000), während „M“ bzw. Mega (1.000.000) gemeint ist, und Hertz wird mit „Hz“ statt „hz“ abgekürzt.

Nach der analytischen Beurteilung sollen als Ergänzung einige interessante Partiebeispiele das Bild abrunden. Der erste praktische Einsatz des SUPER CONSTELLATION unter meiner Regie erfolgte im Herbst 1984 im 14. H.-Gulweida-Turnier des Berliner SK Tempelhof, in dem er 5,5 Punkte aus neun Halbstundenpartien holte, einen Punkt mehr als MEPHISTO III exclusive-S und einen halben weniger als CC als PRESTIGE II. Immerhin hatten alle teilnehmenden Computer die 50%-Marke erreicht oder überschritten - eine bisher noch nicht dagewesene Leistung (ROCHADE 11/1984). Die zweite Bewährungsprobe war das Klubturnier des SK Tempelhof, das elfrundig nach Schweizer System ausgetragen wurde. Der Computer startete in der dritten Klasse - aufgrund der Plazierungen anderer Computer aus den Vorjahren, denn der SKT läßt seit 1978/79 regelmäßig einen Computer im Winterturnier mitlaufen (ROCHADE 8/1983) - und schaffte es, mit unerwartet gutem Spiel, 7,5 Punkte zu erzielen und mit einem großen Sprung direkt in die erste Klasse aufzusteigen. Einige Partien dieses Turniers sollen nun Revue passieren. Der Computer spielte übrigens in Stufe 6 statt in der normalen Turnierstufe 7, um mit Sicherheit Zeitnotprobleme zu vermeiden. Die geringfügig reduzierte Bedenkzeit spielt dabei kaum eine Rolle und ist gegenüber dem verminderten Zeitnotrisiko das bei weitem kleinere Übel.

Den ersten schweren Gegner, der schließlich die Waffen strecken mußte, bekam der Computer in der vierten Runde vorgesetzt.

## Buchholz - SUPER CONSTELLATION Spanisch, Offene Verteidigung

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lb5 a6 4.La4 Sf6 5.0-0 Se4:  
6.Te1 Sc5 7.Lc6: dc6: Das ist der erste berechnete Zug des Computers in dieser selten gespielten Variante der Offenen Spanischen Verteidigung.  
8.Se5: Normalerweise folgt hier laut Euwe 8.d4 Se6 9.Se7: Le7 10.c3 0-0 11.f4 f6 12.Sf3 Dd5 mit Ausgleich.  
8.-Se6 Damit wird die Drohung 9.Sc6: mit Damengewinn pariert.  
9.d3 Ld6 10.Sd2 0-0 11.Sdf3 Lc5 12.c3 f6

**Hans-Peter Ketterling: Supercomputer und seine kleineren Geschwister**

(Quelle: Europa-Rochade - Mai 1985) (scan: 600 dpi)

**COMPUTERSCHACH** **COMPUTERSCHACH** **COMPUTERSCHACH**

**13.Sc4 Kh8** Statt dieses passiven Zuges sollte Schwarz versuchen, seine Entwicklung zu vollenden und aus dieser etwas unbequemen Stellung herauszukommen.

**14.Le3 Le3: 15.Te3: Dd5 16.Dc2 Ld7 17.Sc2 Sf4 18.Db3** Jetzt zeigt sich allerdings ein Vorteil des Königszuges nach h8, Schwarz kann nun dem Damentausch aus dem Wege gehen. Wie sich zeigt, sind jedoch beide Parteien gar nicht besonders interessiert.

**18.- Tae8 19.Tae1 h6 21.d4 Lc8** Schwarz findet offenbar keine aktive Fortsetzung, in den nächsten Zügen lavieren beide Parteien.

**22.Da3 Dg8 23.Sb3 Sd5 24.Te1 Te8 25.Te8: De8: 26.h3 Sf4** Ein Springer in einer solchen Position verheißt nichts Gutes, vor allem, wenn die verteidigenden Figuren etwas deplaziert stehen.

**27.Sc1** Der Anziehende erkennt die gegnerische Drohung nicht, **27.Kh2** wäre erforderlich.

**27.- Lh3: 28.g3** Weiß gibt freiwillig einen Bauern, denn nach **28.g3: Dg6+ 29.Kf1 Dg2+ 30.Ke1 Dh1+ 31.Kd2 Df3** bekommt Schwarz die Figur zurück, behält den Mehrbauern und verfügt außerdem über eine gefährliche Initiative, die den Gewinn verbürgen dürfte.

**28.- De4 29.Sh4 De1+** mit Ansage eines Matts in weiteren vier Zügen. Weiß ließ sich **30.Kh2 Df2: + 31.Kh1 Lg2+ 32.Kh2 Lf3+** nebst matt nicht mehr zeigen. Aber auch **29.c4 Se2+ 30.Se2: De2: 31.Sh4 (Sh2? De1+ nebst +) Dc4:** wäre schwierig zu spielen, da Schwarz zwei Bauern mehr behielte.

Während in dieser Partie sehr schön die außerordentliche tatische Gefährlichkeit des Computers deutlich wurde, mußte er sich gleich in der folgenden Runde gegen einen sehr starken Spieler selbst taktisch geschlagen geben, dieser hatte allerdings die entscheidende Stellung durch sauberes strategisches Spiel gut vorbereitet.

**Super Constellation - M. Schneider  
Königsindisch**

**1.d4 Sf6 2.c4 d6 3.Sc3 g6 4.e4 Lg7 5.Sf3 c6** Nun muß der Computer ohne Theoriekenntnisse weiterspielen, auf den Normalzug **5.0-0** hat er dagegen, noch ellenlange Varianten im Speicher.

**6.Ld3 0-0 7.0-0 Sbd7 8.b4** Das ist bestimmt nicht stellungsgerecht.

**8.- e5 9.d5 cd5: 10.cd5: a5 11.La3 Se8 12.Dc2 Sdf6 13.Tac1 Lh6 14.Sd2 Sh5 15.Lb5 Shg7** Hier sähe auch Sf4 nicht schlecht aus.

**16.Le8: Se8: 17.ba5: Da5: 18.Lb2 b5 19.a3 Ld7 20.Dd3 f5 21.Sb3 Db6 22.Ta1 Sf6 23.ef5: gf5:** Schwarz bereitet eine Offensive auf der g-Linie vor, der Computer erkennt die gegnerischen Absichten jedoch nicht einmal im Ansatz.

**24.H Tab1 Kh8 25.Tfe1 Sg4** Schwarz will eine Schwächung der weißen Königsstellung provozieren, er konnte jedoch auch gleich die g-Linie mit den Türmen besetzen.

**26.De2 Tg8 27.h3 Sf6 28.Kf1 Tg6 29.Dd3 Tag8 30.g3 Sh5 31.Df3?** Mit Se2 hätte der Computer den folgenden Opferangriff vereiteln können, allerdings hätte auch dann Schwarz die weit besseren Aussichten gehabt.

**31.- Sg3:+!** Da schlägt der Blitz ein. Eine nachträgliche Kontrolle ergab übrigens, daß der Computer hier den gleichen Zug gewählt hätte.

**32.fg3: Tg3: 33.Df2 Tg1+** und der Computer gab auf. Am Rande sei erwähnt, daß Schwarz nach **32.Kg2** erst einmal eine gute Fortsetzung finden muß, er kann das Spiel jedoch beispielsweise mit **32.- Se4+ 33.Kf1 (Kh2 oder Kh1 werden am einfachsten mit Lf4+ oder Sf2:+ beantwortet)** **33.- Sc3: 34.Lc3: b4 nebst Lb5+** schnell für sich entscheiden oder gar mit **33.- Sf2:** doch noch verzögert in die Partiefortsetzung einlenken.

In der vorletzten Runde stieß der Computer auf einen weiteren sehr starken Spieler, der ihn nach strategischer Vorbereitung taktisch zeretzte. Gerechterweise muß man allerdings sagen, daß zwischendurch einige Partien vom Computer leicht gegen geradezu verängstigte Gegner gewonnen wurden.

**Wott - SUPER CONSTELLATION  
Italienisch**

**1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 De7** Damit ist in dieser heutzutage ohnehin selten gespielten Eröffnung mit der Geschlossenen Verteidigung

eine wenig gebräuchliche Variante auf das Brett gekommen, die jedoch nicht mit dem üblichen **5.d4 Lb6** fortgesetzt wird. Weiß spielt zunächst verhalten und wirft den Computer damit sofort aus dem Eröffnungssrepertoire, das auch in dieser Variante noch einiges enthält.

**5.d3 Sf6 6.Sbd2 b5** Damit stellt Schwarz eine positionelle Falle, weil **7.Lb5: Lf2+: 8.Kf2: Dc5+ nebst Db5:** die weiße Rochade verdirbt.

**7.Lb3 0-0 8.0-0 a5 9.h3 La6 10.Te1 a4 11.Lc2 d6 12.Sf1 La7 13.Sg3 d5** Das ist zu verpflichtend und führt schließlich zur Aufreißung der Rochadestellung.

**14.Lg5 Tad8 15.ed5: Td5: 16.Se4 De6 17.Sf6: gf6: 18.Lh6 Tfd8 19.Sh4 Se7 20.d4. c5 21.Lf5!** Schwarz kann sich nicht auf **21.- Sf5: 22.Dg4+** einlassen und so ist dieser ausgezeichnete Zug bereits die Einleitung zum letzten Akt, der mit dem zwanzigsten Zuge raffiniert vorbereitet wurde.

**21.- Dd6 22.Dg4+ Sg6 23.Sg6: fg6: 24.Lg6: De7** Schwarz kann nicht mehr aller Drohungen Herr werden und muß die Qualität geben.

**25.Le4+ Kh8 26.Ld5: Td5: 27.de5: fe5: 28.Tad1 Lb7 29.Td5: Ld5: 30.Td1 Lb6** Man kann sich leicht überzeugen, daß die Drohungen **Dc8+** und **Td7** schnell zum Ende führen. Auch **30.- Le6 31.Lg7+ Dg7: 32.De6 nebst Td7 bzw. Td8+** hilft nicht mehr.

**31.Td5: Df7 32.Te5:** und gegen **Te8+** ist kein Kraut mehr gewachsen. Der Computer demonstriert deshalb den Horizontaleffekt, der das Ende noch etwas hinauszögert.

**32.- Df2+ 33.Kf2: c4+ 34.Kf3 b4 35.Dc8+ Weiß** kostet das Mattsetzen aus.

**35.- Ld8 36.Te8+**

**In der letzten Runde benötigte der Computer den vollen Punkt, um aufzusteigen - und er schaffte es knapp gegen einen Gegner, der seine Haut so teuer wie möglich verkaufte.  
Super Constellation - W. Schneider  
Pirc-Verteidigung**

**1.e4 g6 2.d4 d6 3.Lc4 Lg7** Den Rest der Eröffnung mußte der Computer ohne Eröffnungssrepertoire spielen.

**4.Sf3 Sf6 5.Sc3 Lg4 6.h3 Lf3: 7.Df3: Sbd7 8.0-0 0-0 9.Df4** Hier sollte vielleicht besser **Lg5** nebst **De3** geschehen.

**9.- c5 10.d5 Sh5 11.Dg5 a6 12.a4 Tb8 13.Ld2 h6 14.De3 Se5 15.La2 b5 16.ab5: ab5: 17.Se2 Dc7 18.F4 Sc4** Das ist wohl weniger gut, da Schwarz einen häßlichen Doppelbauern bekommt.

**19.Lc4: bc4: 20.Lc3 Sf6 21.f5 Dd7 22.Sg3 Ta8 23.Ta8: Ta8: 24.Lf6: ef6: 25.Dc3 Ta4** Weiß kann zur Zeit etwas freier operieren.

**26.fg6: fg6: 27.Tf6:** Bemerkenswerterweise operiert der Computer hier die Qualität für einen Bauern.

**27.- Ta1+ 28.Kh2 Lf6: 29.Df6: Kh7 30.b4 Ta2 31.bc5: dc5: 32.Dc3 Da4 33.Df6 Dd7 34.Dc3 Dd6 35.Dc4: Ta3 36.c3 h5 37.h4 De5 38.Dc5: Tc3: 39.Df2** Das hält alles. Wenn Schwarz nun die Qualität zurückgäbe, um dafür den **Be4** zu bekommen, wäre dies nicht ohne Risiko.

**39.- De7 40.Sf1 Tc4 41.Sd2 Tc2 42.Df4 Td2: 43.Dd2: Dh5:+ 44.Kg1 De4:** Nun hat Schwarz den **Be4** doch erobert und den **Bh4** obendrein bekommen.

**45.d6** Weiß wirft den Freibuern sofort in die Waagschale.

**45.- Db1+ 46.Kh2 Db8 47.Df4 Kg7 48.De5+ Kh6 49.De3+ g5 50.De7 Db4 51.Df6+ Kh7 52.d7 Db8+ 53.Kh3 g4+ 54.Kh4** und Schwarz gab sich geschlagen. Auch **52.- Dh4+ 53.Kg1 De1+ 54.Df1 De3+ 55.Df2 Dc1+ 56.Kh2 Dd1 57.Df7+ Kh6 58.Df8+ Kh7 59.D8D** wäre schließlich verloren gegangen.

Damit ist die Spielweise des SUPER CONSTELLATION wohl etwas deutlicher geworden. Mitunter laviert er auch etwas, wenn er mit dem jeweiligen Stellungstyp nichts anfangen kann, doch tut man gut daran, stets an seine taktische Schlagfertigkeit zu denken. Alles in allem spielt er bemerkenswert gut. Man hat jedoch den Eindruck, daß er sich gelegentlich irrt und dann auch einmal eine Stellung überzieht. Das liegt daran, daß er bestimmte positionelle Merkmale relativ hoch bewertet und mitunter Opfer „auf Chance“ bringt, die nicht ganz korrekt sind - man muß es nur beweisen können.

Zum Abschluß seien kurz zwei Neuheiten von Novag erwähnt. Für den Sommer ist das batteriebetriebene Taschengerät PICCOLO (DM 129,50) interessant, in dem sich das bereits bekannte Programm des MICRO III verbirgt, und von dem man infolgedessen nicht zu viel verlangen darf. Ein Batteriesatz reicht für rund 15 h (und nicht wie irrtümlich berichtet für 100 h). Interessant ist auch die zweite Neuerscheinung CONSTELLATION junior (DM 298,-), die im Gewande des PRESTO ein recht passables neues Programm enthält, das aber ebenfalls nichts für sehr gute Spieler ist. Mit einem Batteriesatz kann der Computer aber immerhin 100 h betrieben werden. Beide Geräte haben übrigens nichts mit Unterverwandlungen im Sinn, das sollte mittlerweile jedoch bei jedem Gerät zur Grundausstattung gehören. Der SUPER CONSTELLATION und seine verschiedenen Geschwister bieten für jeden Geldbeutel und für jede Spielstärke eine interessante Alternative, das Flaggenschiff ist bei relativ günstigem Preis sogar etwas für recht hohe Ansprüche und gehört zu den stärksten derzeit verfügbaren Schachcomputern.

H.-P. Ketterling

**Spezialversand für Schachdrucksachen**

..... der etwas andere Schachladen .....

**Schachspiele, Schachuhren, Schachliteratur  
Schachdrucksachen - besonders preiswert**

<b>z. B. Fernschachkarten</b>	1000 St. <b>18.90</b>
beste schneeweiße Qualität	500 St. <b>12.50</b>
<b>Fernschachpartieformulare</b>	
80 Züge DIN A 4	50 St. <b>6,-</b>
auf vier Seiten gefalzt	100 St. <b>9.40</b>

*Fordern Sie den farbigen Schachkatalog an*

aktuell

# EUROPA ROCHADE

preiswert vielseitig

**Alles für den Schachspieler**

Spiele, Uhren, Bücher, Computer

im

**Video und Schachtreff**

7140 Ludwigsburg, Seestr. 68

☎ 07141/28167

**Geschäftsführer Bruno Wagner**

**Wir verleihen Schachcomputer**

**Hans-Peter Ketterling: Superconny und seine kleineren Geschwister**

(Quelle: Europa-Rochade - Mai 1985) (scan: 600 dpi)