

Das Computerporträt I

Constellation und seine Verwandten

von H.-P. Ketterling

Inzwischen ist es fast zwei Jahre her, daß die Firma NOVAG eine komplett neue Computerlinie, bestehend aus MICRO CHESS, SUPER SENSOR IV und SAVANT sowie dem CHESS PRINTER und der QUARZ CHESS CLOCK herausbrachte - interessante Schachprogramme, verbunden mit exzellentem Design und nützlichem Zubehör. Dieser Rückblick auf die bereits in der ROCHADE Nr. 208 (Nov. 1981), Nr. 212 (März 1982) und Nr. 214 (Mai 1982) vorgestellten Geräte ist deshalb interessant, weil NOVAG der damals eingeleiteten Modellpolitik treu geblieben ist und wir uns bei den neuen Geräten im wesentlichen auf die Betrachtung der veränderten schachlichen Eigenschaften beschränken können.

Im Herbst 1982 kam der SENSOR DYNAMIK heraus, der in seinen Eigenschaften praktisch mit dem SUPER SENSOR IV identisch ist, lediglich Stellungsspeicher und Druckeranschluß entfielen, dafür kostete er auch nur noch DM 298,-, wird aber in Kürze wohl leicht angehoben werden. Bei beiden Geräten ist das Programm austauschbar, und für 1983 war eine überarbeitete Version angekündigt - wir werden noch sehen, was daraus geworden ist. Jedenfalls handelt es sich um bedienungsfreundliche und solide Mittelklassegeräte mit integrierten Sensorbrettern, die Programme aufweisen, deren Eigenschaften für Gelegenheitspieler und Lernende durchaus hinreichen.

Kurz vor Jahresende 1982 kam das Batteriegerät MICRO II mit einem kleinen Sensorsteckschachbrett heraus, das äußerlich kaum veränderte Nachfolgergerät von MICRO CHESS. Auch dieses Gerät war auf DM 139,- verbilligt worden, weil man es etwas abgespeckt hatte, die Speicherschaltung war dem Rotstift zum Opfer gefallen, vermutlich wird aber auch sein Preis wieder etwas angehoben werden. Das Programm wurde zwar völlig überarbeitet, es unterscheidet sich jedoch alles in allem nicht so sehr von seinem Vorgänger, allerdings spielt es jetzt etwas aktiver. Noch immer hat es weder Endspielkenntnisse noch weist es ein Eröffnungsrepertoire auf, automatische Unterverwandlung ist ebenfalls nicht möglich. Die positionelle Stellungsbeurteilung ist nicht besonders gut und die Rechentiefe liegt in Turniereinstellung bei nur 3 bis 4 Halbzügen. Trotz allem spielt der Computer mitunter recht pfiffig - ein preiswertes Gerät für Anfänger und wenig anspruchsvollen Zeitvertreib, das in seiner Klasse durchaus beliebt und erfolgreich ist. Übrigens benötigt das Gerät vier Mignonzellen à 1,5 V, mit denen es bis zu 20 h durchhält, während der Vorgänger seine Energie aus zwei „9V-Transistorbatterien“ bezog.

Die sieben Spielstufen sind von wenigen Sekunden bis 15 Min/Zug gestaffelt und in der achten Stufe löst das Gerät 2#-Probleme, braucht dazu aber etwa eine Viertelstunde. Im Gegensatz zum Vorgänger sind die Spielstufen alle nicht unterbrechbar, jedoch kann man nach wie vor bis zu zwei Halbzügen zurücknehmen.

Zum Abschluß folgt eine kurze Spielprobe in Turniereinstellung:

MICRO II, St. 6 - Kg - Damenbauernspiel -

1.d4 d5 2.Sf3 Lg4 Beide „Spieler“ kennen die Stellung nicht, der eine hat keinen Eröffnungsspeicher, der andere sieht diese Stellung zum ersten Male. Allerdings ist 2... Lg4 früher gern von Tschigorin gespielt worden, die Theorie empfiehlt nun 3.c4 e6 4.Db3 mit besserem Spiel für Weiß. **3.Se5 Lh5 4.Sc3 Sf6 5.Le3?** Dieser Zug behindert das weiße Spiel sehr. **5... e6 6.Sb5?** Ein Tempoverlust. **6... c6 7.Sc3 Lb4 8.Dd3 Se4 9.0-0-0?** Das kann nicht gut gehen, Schwarz zerstört sofort die weiße Königsstellung. **9... Sc3: 10.bc3: La3+ 11.Kb1??** Ein Selbstmordzug, der durch den Horizonteffekt noch effektvoller wird. **11... Db6+ 12.Db5 Db5+: 13.Ka1 Db2#** Eine Kurzpattie wie aus alten Computerschach-Zeiten.

NOVAGs ehemaliges Spitzengerät SAVANT konnte sich in der Käufergunst nicht ganz so durchsetzen, wie zunächst erwartet worden war. Ausgestattet mit einem guten und soliden Schachprogramm, hatte er doch nicht ganz die Spielstärke, um in der Spitzengruppe den Ton angeben zu können. Zum Herbst kam der Nachfolger SAVANT II heraus, der sich äußerlich nur durch einen anderen Schriftzug vom Vorläufer unterscheidet. Anfangs mit DM 1.098,- angeboten, also rund DM 100,- mehr als der Vorgänger einst kostete, ist sein Preis inzwischen auf DM 798,- gefallen. Vorteilhaft ist, daß jeder SAVANT-Besitzer für nur DM 98,- ein Zusatz-ROM erstehen kann, das seinen SAVANT in einen SAVANT II verwandelt. Genausoviel kostet ein weiteres ROM mit 64 spanisch eröffneten Meisterpartien. Laufen SAVANT I und SAVANT II mit einer Taktfrequenz von 6 MHz, so ist mit SAVANT Royale eine weitere, etwas schnellere Variante herausgekommen, deren Taktfrequenz auf 7,5 MHz erhöht wurde, die sich aber sonst nicht vom SAVANT II unterscheidet. Auf die Spielstärke hat das nur wenig Einfluß, allerdings wurden Probleme beispielsweise in rund 80% der Zeit des langsameren Bruders gelöst. Da der Royale nur in kleiner Stückzahl gebaut wurde, lag sein Preis mit DM 1.498,- auch deutlich höher, er wurde jedoch inzwischen auf DM 998,- reduziert. Eine genaue Beschreibung erübrigt sich, da die neuen Versionen konstruktiv und bedienungstechnisch nahezu vollständig dem Vorläufer SAVANT entsprechen. Kurz erinnert sei nur an die zehn Spiel- und sechs Mattsuchstufen und das extra große LCD-Brett, auf dem die Figuren durch bloßes Antippen bewegt werden. Hinzu kommen die Rücknahme beliebig vieler Züge, Partiewiederholung, Vorausschau auf die kommende Spielentwicklung, Einblick in den Rechenvorgang, Zugvorschläge und Automatenspiel, Vorführung von sechzehn Meisterpartien, abschaltbarer Zufallsgenerator sowie Uhren- und Druckeranschluß.

Interessant ist natürlich, was die vorgenommene Programmerweiterung von 24 auf 32 kByte schachlich bringt. Zunächst ist das Eröffnungsrepertoire von 850 auf etwa 4.500 Halbzüge wesentlich erweitert worden und es ist nun nicht nur automatische Unterverwandlung in einen Springer, sondern auch in Turm und Läufer möglich. Die beim SAVANT gelegentlich auftauchenden Geisterbauern wurden ausgemerzt. Ansonsten wurde das Programm nur geringfügig verbessert. Noch immer ist das Spiel etwas zurückhaltend, jedoch werden taktische Verwicklungen nun ein wenig schneller durchschaut. Die positionelle Stellungsbeurteilung hat sich offenbar nichtnennenswert verändert, die Rechentiefe ist in Turniereinstellung bei 5 bis 6 Halbzügen geblieben und im Endspiel funktionieren von den elementaren Mattführungen KLLK und KLSK nach wie vor nicht, auch bei den Bauern- und Turmspielen ist keine merkbare Verbesserung eingetreten. Gerechterweise muß gesagt werden, daß die Beurteilung nach Spitzenmaßstäben zwar nicht eben sehr positiv ausfällt, daß SAVANT II und SAVANT Royale einem durchschnittlichen Klubspieler in den höheren Spielstufen jedoch durchaus als Trainingspartner dienen können. Es sind technisch sehr interessante Geräte, deren Programm in Zukunft hoffentlich weiter gepflegt und verstärkt werden wird.

Bereits Anfang 1981 war als Spitzengerät von NOVAG der ROBOT für den Herbst 1981 angekündigt worden, ein Schachcomputer, der imstande ist, mittels eines Greifarmes die Figuren selbst zu setzen und der mit dem SAVANT-Programm ausgestattet werden sollte. Im Herbst 1982 wurde er mit einjähriger Verspätung endlich ausgeliefert, im Bauch hat er weitgehend das SAVANT II-Programm, jedoch mit einem auf etwa 5.500 Halbzüge erweiterten Eröffnungsrepertoire.

Über Sinn und Zweck eines derartigen Gerätes sind die Meinungen geteilt, die einen sehen es als überkandideltes Gag, die anderen sind von der Technik fasziniert. Meines Erachtens wird man der in diesem Gerät steckenden Mühe und der vollbrachten beachtlichen technischen Leistung nicht gerecht, wenn man es nur als Spielzeug abqualifiziert, wie es beispielsweise im Spiegeltest vom Dezember 1982 (Heft 49) geschah. In Hong Kong wurde der ROBOT dagegen im Januar 1983 mit dem Governor's Award ausgezeichnet. Dieser Industriepreis würdigte Design und technische Leistung des Gerätes, das immerhin 61 anderen hochklassischen Produkten von insgesamt 41 Firmen die Show stahl. NOVAG ist dem Schachspiel übrigens ohnehin stark verbunden, wie das glücklicherweise auch bei einigen anderen Schachcomputerherstellern der Fall ist, und sucht es auch direkt zu fördern. Anfang dieses Jahres wurde die 1. Novag Commonwealth Championship in Melbourne ausgetragen, ein elfrundes Turnier nach Schweizer System mit 20 Teilnehmern mit ELO-Zahlen zwischen 2200 und 2500, darunter einem GM, fünf IM und einem FM. Es gewannen IM I. Rogers und G. Hjort (beide Australien) mit 7,5 Punkten vor GM R. Keene/England und IM D. Johansen/Australien mit 7 Punkten. Der Sieger erhielt neben Geldpreisen von Dollar 1625 und Pfund 250 zusätzlich noch einen ROBOT.

Nun wird der ROBOT spielerisch wohl kaum Spieler von internationalem Rang in Verlegenheit bringen, er spielt jedoch ein recht solides Schach und wenig geübte Amateure fertigt er leicht ab, wie es beispielsweise in einer kleinen Spieleausstellung Ende 1982 in Berlin geschah, wo er bereits in Stufe 2 seine Gegner mit 6:0 das Fürchten lehrte. Am Rande von Schachturnieren erregt er genauso Aufsehen, wie er seit fast einem halben Jahr die Blicke von Passanten, die an Berlin's einzigem rassereinen Schachladen ELEKTROSCHACH vorbeikommen, auf sich zieht, er führt dort nämlich im Dauerbetrieb automatische Turnierpartien vor. Zugegebenermaßen ist ein Automatenpartien spielender ROBOT mit einem Verkaufspreis von DM 2.698,-, der demnächst sogar auf DM 2.998,- angehoben werden soll, ein etwas teures „intelligentes Mobile“, eine gute Kleinbildspiegelreflexausrüstung kostet jedoch auch nicht weniger und beide bieten einen anspruchsvollen Zeitvertreib.

Die eigentliche Überraschung ihres Programms präsentierte NOVAG im Februar dieses Jahres auf der Nürnberger Spielwarenmesse - dem deutschen Mekka der Schachcomputerliebhaber. Man führte dort zwei Prototypen eines neuen Gerätes vor, das sich äußerlich und technisch, abgesehen von einem gänzlich neuen Programm, kaum vom SENSOR DYNAMIC unterscheidet. In einer ersten lockeren mit etwa 30 s Rechenzeit pro Zug inmitten des Ausstellungsrummels gespielten Partie wollte ich diesem neuen Stern am Computerhimmel ein wenig auf den Zahn fühlen und kam aufgrund der folgenden Partie zunächst zu einem krassen Fehlurteil:

Kg - CONSTELLATION Prototyp St. 3 Mittelgambit im Nachzuge

1.e4 e5 2.Sf3 d5 Dieser Zug wurde merkwürdigerweise bereits berechnet und stammte nicht aus dem Speicher, vermutlich hat mit dem Eröffnungsrepertoire dieses Mustergerätes etwas nicht in Ordnung, normalerweise spielt CONSTELLATION hier nämlich 2... Sc6 oder gelegentlich auch 2... Sf6. Die Textfortsetzung überläßt dem Weißen einen gewissen Entwicklungsvorsprung. **3.ed Dd5: 4.Sc3 De6 5.b3** Euwe empfiehlt hier 5.Lb5+ c6 6.La4 nebst Lb3 oder 5... Ld7 6.0-0 und später vielleicht Te1 oder Se5: **5... Sf6 6.Lc4 Df5 7.0-0 Lc5 8.Te1** Sofort 8.Se5: gewann mindestens einen Bauern. **8... Sc6 9.Lb2** Hier war 9.d4 wohl kräftiger, obwohl die Sache nach 9... Lb4 10.Lb2 e4 keineswegs klar ist. **9...0-0 10.Sa4 e4** Eine typische Computerparade, sie entzieht den Be5 dem Angriff, deckt den Lc5 und bedroht selbst den Sf3, zieht der Sf3, so kann Schwarz effektiv voll auf f2 schlagen. **11.Sc5: e4f3: 12.Df3: Dc5:** Weiß hat zwar den Springer eingebüßt, ist jedoch besser entwickelt, hat einen Mehrbauern und kann die schwarze Königsstellung demolieren, wobei er noch einen Bauern gewinnt, einfacher war natürlich 12.Sd3 fg2: usw. **13.Lf6: gf6 14.Df6: Ld7??** Das ist zu passiv, obgleich verständlich ist, daß sich Schwarz entwickeln will. Er sollte jedoch versuchen, die weiße Dame sofort abzudrängen oder zu tauschen, beispielsweise mit 14... Dd4 oder 14... Df5. **15.Te3** Nun hilft jedoch nichts mehr, der Horizonteffekt verlängert das Drama wieder einmal. **15... Tae8 16.Tg3+**

Hans-Peter Ketterling: Constellation und seine Verwandten

(Quelle: Rochade - Juli 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)

Lg4 17.Tg4:+ Dg5 18.Tg5:# Ich war aufgrund dieses Partiebechlusses von der Leistung des Computers nicht sonderlich beeindruckt. Allerdings änderte sich das innerhalb kurzer Zeit, als ich ihn etwas näher untersuchen konnte. Langer Rede kurzer Sinn: CONSTELLATION entpuppte sich schnell als handfeste Sensation, vor allem in taktischer Hinsicht ist er über-raschend gut, da er in Turniereinstellung eine mittlere effektive Rechentiefe von sechs bis sieben Halbzügen, was bisher nur CCs ELITE und CC as PRESTIGE bieten konnten, mit sehr aktivem Spiel verbindet, das auch einen positionell recht gediegenen Eindruck macht. Taktisch reagiert er außerordentlich schnell, in den Spielstufen bewältigt er 2# und 3#-Probleme in etwa 1 s bzw. unter 10 s und selbst mein inzwischen hinlänglich bekanntes vierzünftiges Testmatt löst er in 2 min 35 s, in der Mattsuchstufe ist er fast dreimal so schnell. Die Eröffnung wird durch ein umfangreiches Eröffnungsrepertoire von ca. 3000 Halbzügen (Herstellerangabe) gestützt. In den Endspielen fällt er dagegen etwas ab, die Mattführungen KTK und KLLK werden zwar sicher absolviert, sie könnten jedoch konsequenter gespielt werden. Die Mattführung KLSK klappt genauso wenig wie Gwinntellungen KBK, bei denen es um die Opposition geht, kompliziertere Bauernendspiele werden durchwachsen behandelt. Bei den Turmendspielen verteidigt er Stellungen vom Typ der Philidorschen Remisstellung erfolgreich, die Lucenasche Gewinnstellung behandelt er nicht übel, man kann allerdings in das Endspiel KDKT übergehen, das man gegen den Computer mit einiger Sorg-falt remis halten kann. Am Rande sei noch erwähnt, daß alle Unterwand-lungsmöglichkeiten beherrscht werden, wobei die Umwandlungsfigur auch angezeigt wird.

Eine Reihe von praktischen Partien in allen Spielstärkestufen förderte zutage, daß er tatsächlich taktisch sehr gefährlich und infolgedessen recht stark spielt. Allerdings wird die Sicherheit des eigenen Königs gelegentlich nicht genug beachtet und Stellungen mit Materialübergewicht werden nicht immer konsequent genug vereinfacht. Die meisten Chancen, schlecht ste-hende Partien gegen CONSTELLATION remis zu halten oder gar zu gewin-nen, hat man bei geschickten Abwicklungen in Bauernendspielen, allerdings muß man sich darin selber gut auskennen. Mitunter gelingt es auch, ihn bereits in der Eröffnung auf ihm unbekannte Pfade zu locken und Vorteil zu erlangen.

Es bleibt nur noch zu erwähnen, daß er während der gegnerischen Bedenk-zeit vorausrechnet und daß ein abschaltbarer Zufallsgenerator vorhanden ist. Die sieben unterbrechbaren Spielstufen benötigen im Mittel 5 s bis 3 min je Zug und die achte Stufe ist eine Analysestufe, die den Zug bei Auffinden einer Mattwendung oder bei Unterbrechung durch GO ausgibt. Hinzu kom-men acht Mattsuchstufen (1 # bis 8 #), Zugvorschläge, Anzeige des erwo-genen Zuges, einfache Korrektur und Eingabe von Stellungen und eine Monitorschaltung. Darüber hinaus sind die Programmmodul austauschbar, man kann bis zu 30 Halbzüge zurücknehmen, wobei geschlagene und wie-der einzusetzende Figuren angezeigt werden, und es wird auf einem 20 x 20 cm messenden leicht ansprechenden Sensorbrett gespielt. Seine Energie bezieht CONSTELLATION über einen Adapter aus dem Netz oder aus Batterien, mit 6 Bazyellen hält er bis zu 20 h durch (Herstellerangabe), wenn man Alkali-Manganzellen verwendet. Nicht weniger sensationell als die Leistung ist der Preis des Gerätes, das seit Anfang Juni für DM 438,- im Handel ist.

Alles in allem hat David Kittinger mit dem 16 kByte umfassenden CONSTEL-LATION-Programm eine bemerkenswerte Leistung vollbracht.

Besitzer des SUPER SENSOR IV und des SENSOR DYNAMIC werden in Kürze die Möglichkeit bekommen, für DM 228,- die beiden neuen ROMs kaufen und ihre Geräte damit gratis umrüsten lassen zu können - ein fairer Preis. Für den SUPER SENSOR IV soll darüber hinaus im nächsten Jahr (1984) ein nochmals verstärktes Programm herauskommen, das dann auch mit dem Drucker zusammenarbeitet, was nach Umrüstung auf das normale CONSTELLATION-Programm leider nicht funktioniert.

Zum Abschluß zeigt ein weiteres Partiebeispiel, daß CONSTELLATION auch routinierten Spielern harten Widerstand entgegenzusetzen vermag. Die Partie wurde im Rahmen einer Simultanveranstaltung des Berliner SK Tempelhof anläßlich einer Werbeveranstaltung zum Tag der offenen Tür gespielt. Mein Mannschaftskamerad, Thomas Wott, ein Landesligaspieler, der die erste Mannschaft unseres Klubs am zweiten Brett vertritt, trat dabei gegen zwölf menschliche und einen elektronischen Gegner an. Der Computer spielte in der Analysestufe, wobei der Rechenvorgang abgebrochen wurde, wenn der Simultanspieler ans Brett trat.

**Wott - CONSTELLATION Prototyp, St. 8
Italienisch**

1.e4 e5 2.Sf3 Sc6 3.Lc4 Lc5 4.c3 Sf6 5.d3 d5? Weiß wollte mit seinem fünf-ten Zuge die offenen Varianten vermeiden, der Computer mußte hier seinen ersten Zug berechnen und antwortete aggressiv, aber nicht besonders gut. **6.ed5: Sd5: 7.Db3** In „Moderne Schacheröffnungen“ wird hier 7.0-0 mit Vorteil für Weiß vorgeschlagen. **7... Kf8** Es sieht merkwürdig aus, daß Schwarz die Figur hergibt, die auf der Hand liegenden Alternativen sind indes alle mehr oder minder faul: **7... Sce7** oder **Sa5 8.Db5+** kostet den Lc5, was auch nach **7...Le6 8.Db7: Sce7** oder **Sa5 9.Db5+** der Fall ist. Anderer-seits wird nach **7... Sf6 8.Lf7:+** oder **7... Le6 8.Db7: Sde7 9.Le6: fe6:** die Königsstellung ruiniert, wobei sich im letzteren Fall nach **10.Lg5 0-0 11.Le7: Se7: 12.0-0** für Schwarz kein sehr erfreuliches Spiel ergibt. Der Computer rechnete in der tatsächlich gespielten Variante offenbar nur mit einem vor-übergehenden Figurenverlust, hätte dann jedoch auch **7... 0-0** spielen kön-nen. **8.Ld5: Sa5 9.Dc2 Dd5: 10.b4** Diese Gabel lag im 7. Zuge vermutlich jenseits des Rechenhorizontes des Computers, immerhin versucht er nun trickreich das Beste aus der Stellung zu machen. **10...Lh3 11.gh3: Df3: 12.Tf1 Dh3: 13.bc5: Dh2:** Schwarz hat nur zwei Bauern für die Figur, der weiße König steht jedoch etwas unsicher. **14.Le3 h6 15.Sd2 Kg8 16.0-0-0 b6 17.Se4 f5 18.Sg3** Schwarz ist es noch nicht gelungen, seine Türme zu

verbinden und überdies droht entweder seine Damen gefangen zu werden oder der König unter Druck zu geraten. **18...f4 19.Th1 Dg2 20.Tgd1 Db7 21.Sf5 fe3: 22.fe3:** Nach **22.Tg7:+ Kf8 23.Thg1 ef2: 24.Sd6** kann Schwarz aufgeben, allerdings ist **23... Dd5 24.fe3:** weniger klar. **22... Df3 23.e4 bc5:** Der Sicherungszug **23... Th7** war wohl vorzuziehen. **24.Tg7:+ Kf8 25.Thg1 Tb8 26.Tc7: Df4+ 27.Kd1 Td8 28.Dd2 Df3+ 29.Ke2 Sc4 30.T1g7 Sd2: 31.Tg7f+** mit Dauerschach - remis. Neben diesem halben gab Thomas Wott nur noch zwei ganze Punkte ab, erzielte also mit 10,5 : 2,5 ein überle-genes Ergebnis.

Daß CONSTELLATION im praktischen Spiel nicht zu unterschätzen ist, zeigt auch das Ergebnis des anläßlich der Dortmund Hobbytronic mit Ver-einsspielern durchgeführten zwölfrundigen Turniers, bei dem die teilneh-menden Computer achtbare bis sehr gute Ergebnisse erzielten: CONSTELLATION (Prototyp) 10,5 (87,5%); PLAYMATIC-S (Prototyp) 10,0 (83,3%); MEPHISTO ESB II b 7,5 (62,5%); CONCHESSE Monarch 5,5 (45,8%).

Die Prototypen der beiden ab Jahresmitte lieferbaren Neuerscheinungen, PLAYMATIC-S ist die seit einiger Zeit angekündigte verbesserte Variante des CC sensory 9 mit vergrößertem Holzbrett, weisen gegenüber den Vor-jahrsmodellen eine deutliche Spielstärkesteigerung auf und langsam finden auch stärkere Vereinsspieler "Heimtrainer" geeigneter Spielstärke. Um die innerhalb der Gerätereihe von Novag erreichten Fortschritte zu ver-deutlichen, soll zum Abschluß eine tabellarische Zusammenfassung der Fähigkeiten der Geräte gegeben werden:

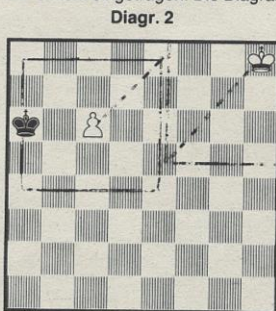
Eigenschaften in Spielstufen unter Turnierbedingungen	MICRO C.	MICRO II	S.S. IV	S.DYNAM.	SAVANT	SAVANT II	SAVANT R	ROBOT	CONST.
Ø Lösungszeit 2 #	11,6'	12,3'	7,3'	8,0'	26''	18''	19''	15''	1''
Ø Lösungszeit 3 # 1	-	-	-	-	7,2'	7,8'	6,9'	9,8'	7''
Stichprobe 4 #	-	-	-	-	-	-	-	-	2,6'
Mittlere effekt.Rechen-Rechentiefe in HZ	3:4	3:4	3:4	3:4	5:6	5:6	5:6	5:6	6:7
Eröffnungsrepertoire in HZ	-	-	600	600	850	4500	4500	5500	3000
Initiative 2	pass	zur	zur	zur	zur	zur	zur	zur	akt.
Mattführungen 3	-	-	2L 4	2L 4	T	T	T	T	2L
KBK, Opposition	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Turmendspiele 5	-	-	-	-	-	-	-	-	P.L
Unterwandlungen	-	-	-	-	S	alle	alle	alle	alle

1. Zeiten über 15 min wurden nicht berücksichtigt; 2. passiv, zurückhaltend, aktiv; 3. geprüft mit steigendem Schwierigkeitsgrad in der Reihenfolge 2T, D, T, 2L, L+S; die schwierigste, die beherrscht wird, ist angegeben; 4. alle Mattführungen wenig konsequent, teilweise remis durch dreifache Stel-lungswiederholung, aus der sich bei Weiterspielen schließlich doch ein Matt ergibt; 5. P und L bedeuten Remishalten der Philidorschen Remisstellung und Gewinnen der Lucenaschen Gewinnstellung.

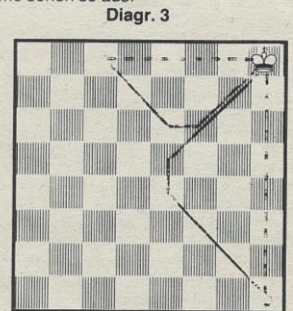
Wie man sieht, ist der CONSTELLATION seinen Verwandten in vielen Punkten deutlich überlegen, sogar im Endspiel, wo allerdings gegenüber den besten Konkurrenzgeräten noch ein leichter Abfall sichtbar ist. Es ist zu erwarten, daß CONSTELLATION aufgrund seines ausgezeichneten Preis-Leistungs-Verhältnisses, der leichten und angenehmen Bedien-barkeit und der hohen Spielstärke eine sehr gute Aufnahme auf dem Markt finden wird.

Viele Schachspieler haben auch Freude an anderen Brettspielen, und so sei an dieser Stelle kurz auf GOMOKU hingewiesen, ein neues Gerät von Novag im Design des CONSTELLATION für DM 298,- mit dem das gleich-namige japanische Brettspiel nun auch elektronisch gespielt werden kann. Es kommt hierbei darauf an, als erster fünf Steine der eigenen Farbe in einer ununterbrochenen Linie horizontal, vertikal oder diagonal auf einem Spiel-feld mit 13x13 Schnittpunkten anzuordnen, wobei beide Spieler abwechselnd einen Stein setzen. Die Regeln von GOMOKU sind schnell erlernbar und Schachspieler pflegen infolgedessen etwas geringerschätztig darauf hin-abzublicken, bis sie feststellen müssen, daß sich dieses Spiel auf höherem Niveau gespielt als anspruchsvoller erweist, als sie zunächst glauben woll-ten. Wer sich also von den Schlachten mit CONSTELLATION erholen will, kann es ja mal mit GOMOKU versuchen.

Berichtigung zu dem Artikel „Über strenge Logik im Schach“ von R. Sei-del im Juni-Heft. Durch ein Versehen waren die Zeichnungen in Diagramm 2 u. 3 nicht eingetragen. Die Diagramme sehen so aus:



Bestimmung der Wendepunktfelder („Kreise“ um c6 und h8)



Gleichzeitige Näherung an c8 u. h1

Hans-Peter Ketterling: Constellation und seine Verwandten

(Quelle: Rochade - Juli 1983) (photo copyright © by www.schaakcomputers.nl/)