

Impressies van het wereldkampioenschap

JAN LOUWMAN

In dit nummer van *Computerschaak* zullen anderen zeker over het verloop van het WK 1989 in Canada schrijven. In deze bijdrage belicht ik enkele achtergronden van dit geslaagde toernooi, neem de prestaties van de commerciële versies onder de loupe en kom ik tot de constatering, dat vijf ronden Zwitsers systeem voor 24 deelnemende schaakprogramma's meer toeval betekent dan het meest onzekere lottospel. In dit WK toernooi was het niettemin heerlijk spelen met geen enkele wanklank, geen enkel protest en een onderlinge goede sfeer, welke niet te overtreffen is. Zo kan het dus ook!!

Spelen in computertoernooien in de USA of in Canada betekent altijd nachtwerk en ook veel inspanning in een kort tijdsbestek. Voor de eerste twee ronden waren wij tot diep in de nacht zeventien uur continu in touw en de overige drie ronden duurden ook steeds van 19 uur tot 3 uur 's nachts. Daar moet je op voorbereid zijn en omdat ik voor Ed Schröder meermalen over de grote vijver speelde, was ik daarop voorbereid. Waar ik niet op voorbereid was? Dat mijn volledige bagage op de heen- en terugreis inclusief de computer zoek raakte, hetgeen een zenuwen-crisis bij mij veroorzaakte. Beide keren kwam na vele telefoontjes en navorsingen de bagage na enkele dagen toch nog boven water, maar een leuke start is anders.

De eerste twee ronden bediende ik Rebel alleen, de laatste drie ronden afwisselend met Helmut Weigel. Voor Rebel verliep het toernooi niet gunstig, terwijl het programma en vooral een heel goed ontworpen speciaal toernooiboek toch dik in orde waren. Hierbij speelt echter het reeds omschreven lotto-effect een grote rol. Het aantal weerstandspunten volgens het reglement

geldig over de laatste vier ronden was voor Fidelity en Rebel extreem hoog, nl. 14! Vergelijk dat eens met b.v. Quest (7½) of Mephisto X (Richard Lang, 10½). Evenals in Keulen had klaarblijkelijk Rebel een abonnement op hoge weerstandspunten en dus had het steeds de sterkste programma's te bestrijden. Enige genoegdoening was voor ons de uitspraak van het Deep Thought team, dat Rebel het beste tegenstand tegen deze sterkste krachtpatser aller tijden had geboden.

Zuur was evenwel, dat zowel tegen Bebe als tegen AI Chess in zeer overwegende posities door een kleinigheid tweemaal verlies werd geïncasseerd.

Uit het toernooi zijn door het lotto-effect slechts twee conclusies te trekken: zeer duidelijk was er één verreweg de sterkste, uiteraard Deep Thought met een 100% score en verreweg de zwakste was het Russische programma Centaur met een 0% score, waarbij aangetekend moet worden, dat de drie begeleidende Russen zeer prettige lieden bleken en... alle begin is moeilijk, dat geldt ook voor hen. De grote geluksvogel als altijd, was Mephisto X, weliswaar 3½ punt scorend en daarmee de "beste" commerciële computer in het toernooi, maar het programma rammelde aan alle kanten en had een dergelijke portie mazzel, onbehoorlijk gewoon. Ga eens na: geen enkel topprogramma te bestrijden gehad, in pot remisestand tegen Kallisto overschrijft Kallisto met twee seconden de tijd, tegen Novag een glad verloren stand nog remise geschoven door onbegrijpelijk falen van Novag en tegen AI Chess in twijfelachtige stand gewonnen, doordat AI Chess niet verder kon spelen door een technische storing. En in de eerste ronde verloor Mephisto X van het zwakke Waycool.

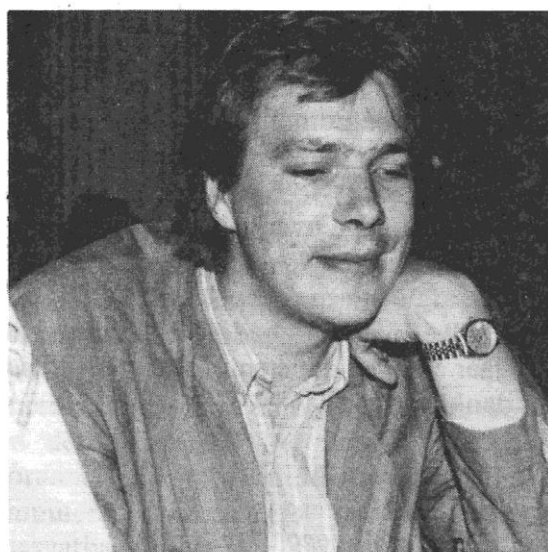
Naar mijn mening was althans *in dit toer-*

Jan Louwman: Impressies van het wereldkampioenschap in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

nooi Fidelity Challenger X, draaiend op de super snelle hardware processor 68030 met 44 MHz rekensnelheid het beste commerciële programma. Evenals Rebel kreeg Fidelity zeer sterke tegenstanders te bestrijden. Gewoon pech. Maar er was toch iets bijzonders te constateren. Fidelity president Samole en berucht rumoermaker Ossi Weiner, beiden bekend wegens het veel veroorzaken van conflicten in computertoernooien, gedroegen zich nu niet slechts als makke lammetjes, de sympathie straalde nog van beiden af ook! Beiden krijgen van mij hiervoor de denkbeeldige "correct gedrag" prijs uitgereikt! En let op, dat prima gedrag werd door beiden ook gedemonstreerd als de computers hen irriterend in de steek lieten. Dus toch pure klasse!

De overige commerciële versies, CXG-Quest van Frans Morsch en Novag X van Dave Kittinger konden ook al niet imponeren. Maar beste lezer vergeet het lotto-effect daarbij niet. De Nederlandse amateurprogramma's Dappet en Shess speelden zwak. Verrassend behaalde Much een redelijk resultaat, waarbij de assistenten van Jaap van den Herik uiterst sympathieke lieden bleken. Van de Nederlandse amateurprogramma's maakte Kallisto van Bart Weststrate het meeste indruk. Deze onnavolgbare programmeur met zijn inmiddels overbekend verrassingsgedrag liet precies conform zijn onnavolgbare handelingen op het laatste ogenblik persoonlijk versterken en Tom Pronk (daarvoor hulde) bleek bereid Bart's programma in Edmonton te bedienen. En ziedaar, Kallisto speelde prima! Maar... ook een typische Bart Weststrate fout, welke Tom tot vertwijfeling bracht. In twee glad gewonnen posities tegen Y!89 (Ulf Rathsmann) en tegen Pandix speelde Kallisto driemaal herhaling en smet daarbij dus een vol punt weg! Maar de plus-remise tegen Novag en de ongelukkige nederlaag als reeds vermeld tegen Mephisto X (de enige nederlaag!) tonen aan, dat er muziek zit in dit programma. Hoe is het mogelijk, Bart dat zo'n repeti-



Bart Weststrate

tiefout in je programma zit? Ook de verdienstelijke remise tegen Rex mocht er zijn. Door het goede kwalitatieve spel hield zeker Kallisto en dus Bart de eer hoog van de Nederlandse amateurprogramma's.

Tot slot nog iets over Deep Thought, qua speelkracht ver verheven boven alle andere. In het Deep Thought team is Peter Jansen uit Antwerpen en studierend aan de universiteit van Pittsburgh zeer actief. Met hem heb ik veel over hun programma gesproken. Deze uiterst prettige jongeman, bescheiden maar bekwaam, verzorgt sinds bijna een jaar de schaakkennis in het programma. Hij doet zulks intensief en duidelijk ook met succes. Als hij binnenkort in Antwerpen verblijft, zal ik hem een interview afnemen en in dit blad publiceren. Men kan met hem over de diverse problemen bij schaakprogramma's prettig van gedachten wisselen.

Er was één dissonant in Edmonton. Er waren geen bulletins en die zijn er anderhalve maand na het toernooi nog niet. Een onbegrijpelijke misser. Hadden de voortreffelijke organisatoren Tony Marsland en Jonathan Schaeffer zich kunnen verzekeren van de medewerking van de beste bulletinvervaardiger, die ik ken, dat is dus Harry Gielen, dan had deze misser niet bestaan. Ed-

Jan Louwman: Impressies van het wereldkampioenschap in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



monton, het was vermoeiend en je ondergaat de teleurstellingen, als het programma dat je begeleidt, het soms af laat weten. Maar datzelfde Edmonton was ook een positieve belevenis met die heerlijke eendrachtige goede sfeer, waar geen afgunst bestond! Zonder overdrijving een oase in het computerschaakwereldje, waar teveel nijd en afgunst een rol spelen. Gelukkig allesbehalve in het Canadese Edmonton in het jaar 1989 en dat stemt tot tevredenheid en dankbaarheid!

Wit: Deep Thought

Zwart: Rebel X

WK Edmonton 1989

1. d4 c6 2. e4 d5 3. Pd2 dxe4 4. Pxe4 Pd7 5. Pf3 Pgf6 6. Pg3 Meer kans op voordeel biedt 6. Pxf6 Pxf6 7. Pe5. 6. ..., e6 7. Ld3 Le7 8. 0-0 0-0 9. De2 c5 10. dxc5 Pxc5 11. Lc4 a6 Hier verlieten beide programma's het openingsboek. 12. Td1 De8 13. De5 b5 14. Le2 Lb7 15. h3 Tc8 Deep Thought heeft z'n stukken niet echt handig neergezet. Zwart heeft al geen enkel probleem meer. 16. c3 Pd5 17. Dh5 f6 18. Pd4 Dxb5

19. Lxb5 Tcd8 20. Lf3 Kf7 21. Pb3 Ld6 22. Pxc5 Lxc5 Wit heeft problemen met de damevleugel. Zwart staat nu iets beter. 23. b3 Lc6 24. Ld2 Pe7 25. Lxc6 Pxc6 26. Pe4 La3 Hier blijkt de looper straks buitenspel te staan. Beter was Lb6 of Le7. 27. Le3 Pe5 28. f4 Pd3 29. Td2 Td5? Beter Td7. 30. c4 Tdd8 31. cxb5? Veel beter was c5, wat Rebel ook verwachtte. 31. ..., axb5 32. Pc3 b4 Zie opmerking bij de 26e zet. 33. Pe2 e5 34. Lb6 Td5 35. fxe5 fxe5 36. Tad1 Tb8 37. Ld4 e4 38. Le3 Tc8 Rebel begint nu aan een verkeerd plan, hetgeen uiteindelijk tot verlies leidt. 39. Kh2 Te5 40. Pg3 Tce8 41. Ld4 T5e6 42. Pxe4 Txe4 43. Txd3 Te2 44. Lc5 Tc2? 45. Td7+ Ke6 Indien Kg8 46. Ld4. 46. T1d6+ Kf5 47. Tf7+ Ke5 48. Td3 Ke6 49. Tf1 Ta8 50. Te1+ Kf7 51. Te7+ Kg6 52. Tg3+ En Deep Thought kondigde mat in acht aan. Zwart geeft het op. De variant gaat als volgt: 52. ..., Kf6 53. Tf3 Kg6 54. Te6 Kh5 55. Tf5 g5 56. Tff6 enz. Bepaald geen "makkie" voor de wereldkampioen, de rekensnelheid gaf echter uiteindelijk toch de doorslag.

(Jeroen Noomen)

Jan Louwman: Impressies van het wereldkampioenschap in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Much in het zesde wereldkampioenschap computerschaak in Edmonton

TOM PRONK
HARM BAKKER
JAAP VAN DEN HERIK
JOS UITERWIJK

Hoewel MUCH (Maastricht University CHess program, voormalig DUTCH en PION) het laatste jaar niet meer aan toernooien had meegedaan besloten we om ons toch in te schrijven voor het wereldkampioenschap. De voornaamste reden om mee te doen was het opdoen van nieuwe ideeën die in een volgend programma gebruikt kunnen worden. Omdat er na het Nederlands Kampioenschap van 1987 vrijwel niets meer aan het programma was veranderd, waren de verwachtingen niet erg hoog gespannen. Toen we gezien hadden dat de door SUN Microsystems Edmonton beschikbaar gestelde machine (een SUN 4/110) ongeveer twee keer sneller draaide dan ooit tevoren, werden we iets optimistischer, maar we dachten nog steeds aan een plaats bij de laatste acht.

De plaatsingslijst, die als indeling voor de eerste ronde werd gebruikt, leverde met MUCH als 15e geplaatst meteen een interessante partij op: MUCH-Hitech. Na deze ontmoeting stond het team weer met alle benen op de grond; MUCH werd door het programma van Hans Berliner en consorten in 27 zetten van het bord gezwiept. Ook de tweede ronde verliep niet geheel naar wens: tegen de Zweedse deelnemers (Y!89; spreek uit: Why not 89) kon MUCH vanuit een verloren staand middenspel nog ontsnappen naar het volgende toreneindspel, dat in remise eindigde.

(zie diagram)

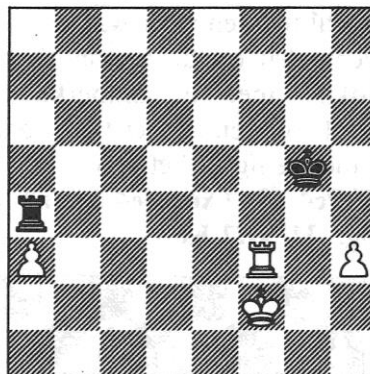
De eerste overwinning

De derde ronde moest MUCH met wit aan-

Tom Pronk, Harm Bakker, Jaap van den Herik en Jos Uiterwijk:

Much in het zesde wereldkampioenschap computerschaak in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



Eindstelling Y!89-Much (zwart aan zet)

treden tegen BP. Van deze partij volgt hieronder een kort verslag.

Wit: MUCH

Zwart: BP

Derde ronde WK Edmonton

1. Pf3 d5 2. g3 c5 3. Lg2 Pc6 4. d4 c4 5. 0-0 Lf5 6. Pc3 e6 7. Ph4 Lg6 8. Pxd6 hg6 9. Te1 Lb4 10. Dd2 Pf6 11. a3 La5 12. b4 cb3ep 13. cb3 Tc8 14. b4 Lb6 15. e3 Pg4 16. h3 Pf6 17. Lb2 a5 18. Pa4 Lc7 19. Tec1 Dd6 20. Pc5 b6 21. Pb7 Dd7 22. ba5 Lxg3 23. fg3 Dxb7 24. ab6 Dxb6



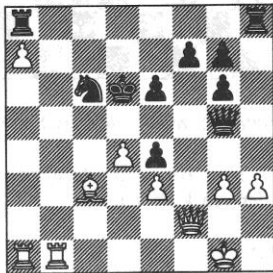
In deze stelling heeft wit een verzwakte koningsstelling maar als compensatie een vrijpion op de a-lijn. Door de schaakkennis

die met behulp van tabellen in MUCH is ondergebracht weet het programma dat de a-pion een gevaarlijk wapen is.

25. a4 Tb8 26. a5 Db5 27. a6 Kd7

Het lijkt hier beter voor zwart om de koningsaanval te laten voor wat het is en zich te concentreren op de a-pion. I.p.v. Kd7 komt rokade meer in aanmerking. Nu er nog zoveel stukken op het bord staan, is de koning niet veilig in het centrum.

28. Lc3 Pe4 29. Lxe4 de4 30. a7 Ta8 31. Tcb1 Dg5 32. Df2 Kd6



33. Ta6! Df5 34. Db2!

Nu is het afgelopen, de dreiging Db7 is faitaal voor zwart. Ook andere zetten dan 33. ..., Df5 brengen zwart in grote moeilijkheden: bijv. 33. ..., f5 34. Lb4+ Kd7 35. Txc6 Kxc6 36. Dc2+ Kd7 37. Da4+ Kd8 38. Da5+ Ke8 39. Db5+ Kf7 40. Db7+ en zwart verliest of beide torens of de dame.

In de partij volgde er nog:

34. ..., g5 35. Db7 e5 36. Lb4+ En BP gaf op, de volgende zet is het mat.

Tegen Dappet

De vierde ronde speelde MUCH met zwart tegen Dappet. In een zeer gecompliceerd middenspel won Dappet een pion, maar nadat Dappet een vergiftigde loper had geslagen kon MUCH alsnog de volle winst pakken.

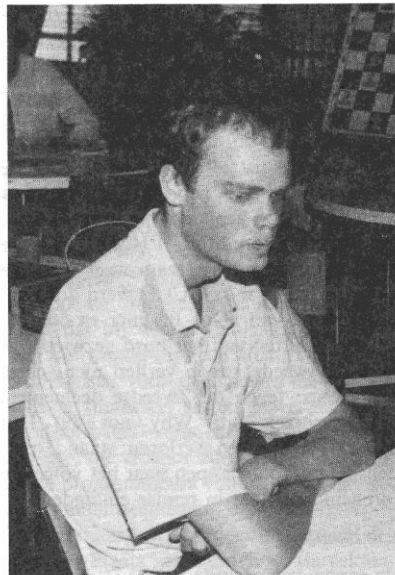
Na deze partij waren wij allemaal in de wolken: al 2½ punt uit 4 ronden en nog een partij te spelen bood immers goede kansen op een ongekend hoge klassering.

Super complicaties

De partij tegen Cray Blitz werd een waar spektakel. Tot na de 40e zet kon MUCH stand houden, en stond af en toe zelfs beter. Na de 40e zet ging het echter snel bergafwaarts en moest MUCH het onderspit delven. Voor de notatie van deze partij verwijzen wij naar de *ICCA Journal* (juni 1989).

Al met al was het voor het MUCH-team een zeer geslaagd toernooi (zelfs de weddenschap met Jonathan Schaeffer eindigde onbeslist omdat SUN Phoenix in de laatste ronden remiseerde tegen Y!89). Nog nooit in de geschiedenis van het programma had het zulke sterke tegenstanders ontmoet en

Andere teams met 2½ punt waren Cray Blitz, Mephisto X, Novag X en Zarkov. Omdat er een oneven aantal teams was met 2½ punt zou een van de teams uit komen tegen een lager geklasseerde tegenstander. Gewapend met deze kennis en een flinke portie overmoed vertrokken wij naar een plaatselijke pub om Jonathan Schaeffer te troosten. Nadat zijn programma (SUN Phoenix) in de 2e en 3e ronde niet in staat was gebleken gewonnen stellingen om te zetten in winst (twee keer remise) verloor hij in de vierde ronde doordat zijn programma op de 40e zet door de vlag ging. Jos Uiterwijk en Tom Pronk gingen met hem een weddenschap aan die gewonnen zou worden door het team dat uiteindelijk de meeste matchpunten zou behalen. Nadat we de volgende ochtend de indeling zagen verloren we alle hoop op het winnen van de weddenschap: MUCH moest met zwart tegen Cray Blitz terwijl SUN Phoenix het met wit op mocht nemen tegen Y!89.



Tom Pronk

het programma eindigde bovendien met een 50% score onverwacht als beste Nederlandse deelnemer.

Uiteraard was het welslagen van het toernooi voor een groot deel te danken aan de organisatoren die ons zo'n snelle SUN 4/110 machine ter beschikking gesteld hebben. Vanaf deze plaats willen wij dan ook Tony Marsland, Jonathan Schaeffer en alle anderen die dit toernooi tot een groot succes hebben gemaakt bedanken voor hun inzet. Het zal niet gemakkelijk zijn om in de toekomst een wereldkampioenschap beter te organiseren dan dat van Edmonton 1989.

Tom Pronk, Harm Bakker, Jaap van den Herik en Jos Uiterwijk: Much in het zesde wereldkampioenschap computerschaak in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Deep Thought triomfeert in Edmonton

DAP HARTMANN

Het zesde wereldkampioenschap Computerschaak in de ongelimiteerde klasse werd van 28 tot 31 mei in Edmonton, Alberta (Canada) verspeeld. De organisatie was in handen van Tony Marsland en Jonathan Schaeffer, beiden bekende onderzoekers op het gebied van computerschaak en verbonden aan de universiteit van Alberta. Als gastheer trad op de Canadian Information Processing Society (CIPS), terwijl de hoofdsponsor de Alberta General Telephones (AGT) was. De locatie was dezelfde als waar de CIPS haar jaarlijkse congres organiseerde, namelijk het Edmonton Convention Center.

De meeste deelnemers waren, op kosten van AGT, ondergebracht in het uitermate luxueuze en peperdure hotel Château Lacombe, op vijf minuten van het strijdgevoel.

De avond voorafgaande aan de eerste speeldag was er een feestelijke bijeenkomst ten huize van Schaeffer. Dat was een mogelijkheid voor velen om kennis te maken met de andere deelnemers. Jan Louwman vroeg menigeen een zakdoek te leen om zijn geplaagde tranen te drogen, aangezien zijn bagage (waarin de computer van Ed Schröder) niet met hem mee wilde komen. Ook mijn bagage was er niet (veroorzaakt door een vliegtuigvertraging die maakte dat ik twee nanoseconden had om over te stappen), maar er was geen droge zakdoek meer voorhanden.

De verdeling van de 24 deelnemers is interessant op zichzelf. Als vanouds kwamen de meesten uit de Verenigde Staten. Ditmaal waren dat er elf: A.I. Chess, Bebe, BP, Cray Blitz, Deep Thought, Fidelity, Hitech, Novag, Rex, Waycool en Zarkov. Voorts waren er zes Nederlandse inschrijvingen: Dappet, Kallisto, Much, Quest,

Rebel en Shess. De overige zeven deelnemers vertegenwoordigden ieder een land. Centaur (Sovjet Unie), Mephisto (Duitsland), Merlin (Oostenrijk), Moby (Engeland), Pandix (Hongarije), Sun Phoenix (Canada) en Y!89 (spreek uit: Why not 89) (Zweden).

Amerika, Nederland en de rest van de wereld derhalve. Wie nog twijfelt aan de vooraanstaande plaats die Nederland in het computerschaak inneemt is ontoerekeningsvatbaar.

Het toernooi

Hoewel er 24 deelnemers waren, werden er toch maar vijf ronden gespeeld. Op zichzelf is dat heel weinig, onvoldoende om een betrouwbaar resultaat te krijgen. Toch is het genoeg om met grote stelligheid het alleberste programma aan te wijzen. Wat er daarachter gebeurt heeft niet meer dan indicatieve waarde: de toevalligheid speelt een te grote rol. Het is niet zeker dat nummer 5 sterker is dan nummer 15, om een voorbeeld te geven.

De reden voor dit bescheiden aantal ronden is tweeledig. Ten eerste is er een aantal programma's dat op een computer draait die elders opgesteld staat, en waarop niet onbeperkt rekentijd voorhanden is. Onder de mogelijke kanshebbers op de titel betrof dit voornamelijk Cray Blitz, dat op een Cray YMP Computer draaide.

Favoriet voor de titel was Deep Thought, het programma van Feng-Hsiung Hsu en zijn maatjes van de Carnegie-Mellon University in Pittsburgh. Dat dit gedoodverfd zijn geen garantie vormt, heeft Hans Berliner (Hitech) drie jaar geleden aan den lijve ondervonden. In Keulen was hij toen de favoriet, maar Cray Blitz prolongeerde zijn titel. Vandaar dat er nog enkele andere kanshebbers waren, met name Hitech, Cray Blitz, Bebe en Sun Phoenix.

Dap Hartmann: Deep Thought triomfeert in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Ook moest rekening worden gehouden met een mogelijke verrassing, zoals Rebel in Keulen liet zien. Fidelity had in het ACM-toernooi al eens een remise van Deep Thought afgesnoept. Wellicht kon Fidelity dat hier weer presteren, of misschien Mephisto wel, of Rebel... Reden genoeg om een spannend toernooi te verwachten.

In de eerste ronde won Deep Thought van Moby, Hitech van Much, Cray Blitz van BP en Bebe van Pandix en Sun Phoenix van Zarkov. In de tweede ronde moest Bebe in Cray Blitz zijn meerdere erkennen. Deep Thought won van Rebel en Hitech versloeg Quest. Sun Phoenix speelde remise tegen A.I. Chess. Daarmee was het aantal serieuze kanshebbers teruggebracht tot drie: Deep Thought, Hitech en Cray Blitz. De derde ronde bracht Deep Thought tegenover Fidelity, waarbij eerstgenoemde won. Hitech en Cray Blitz moesten uitmaken wie af zou vallen als serieuze bedreiging voor Deep Thought. Het werd uiteindelijk remise, hetgeen betekende dat Deep Thought het enige programma was met drie uit drie.

In de laatste twee ronden moest dit programma derhalve aantonen sterker te zijn dan zijn twee naaste belagers. In ronde 4 verschalkte Deep Thought Cray Blitz.

Hitech bleef op een halfje achterstand door van Fidelity te winnen. De laatste ronde zou dus de beslissing moeten brengen. Alleen verlies kon Deep Thought van de titel afhouden. In een langdurig gevecht won het programma echter ook die laatste partij. Met een 100% score was Deep Thought daarom de onbetwiste winnaar van dit wereldkampioenschap. Bebe werd tweede met 4 uit 5, en had het geluk niet tegen Deep Thought te hebben gespeeld.

De einduitslag is als volgt:

1. Deep Thought 5; 2. Bebe 4; 3.-5. Cray Blitz, Hitech, Mephisto 3½; 6.-8. A.I. Chess, Fidelity, Merlin 3; 9.-15. BP, Much, Novag, Quest, Sun Phoenix, Y!89, Zarkov 2½; 16.-21. Dappet, Kallisto, Pan-

dix, Rebel, Rex, Waycool 2; 22.-23. Moby, Shess 1; 24. Centaur 0.

Deep Thought met 100%, Centaur met 0%; de technologische barrière tussen de USA en de USSR? Met een 'leuk dat jullie mee deden, jammer dat je alles hebt verloren' werden de Russen uitgezwaaid. Hun opdracht zal duidelijk zijn: het laten herleven van de oude tijden toen Kaissa wereldkampioen werd. Ik verwed er de linkerarm van David Levy onder dat Kaissa veel sterker was dan Centaur nu.

Problemen

Het is aardig even stil te staan bij een aantal problemen van technische en organisatorische aard, waarmee een aantal deelnemers te kampen had. Centaur had duidelijke problemen: vaak begonnen de partijen van het Russische programma te laat, omdat ze nog aan het compileren waren, na een naarstige zoektocht naar fouten. Thuis schenen ze niet veel meer te hebben dan een IBM PC (XT). Op het toernooi waren ze bedeed met een AT-compatible machine. Het door Centaur gebruikte tijdsalgoritme was daar niet op afgesteld. In plaats van de mogelijkheid vijf keer zoveel stellingen in dezelfde tijd te doorzoeken, benutte het programma de futiele kans hetzelfde aantal stellingen in éénvijfde van de tijd te bekijken. Leuk voor 'n vluggertje, maar niet onder toernooicondities.

Een ander probleemgeval was A.I. Chess. Hoewel het programma erg goed presteerde (3 uit 5) zat programmeur Martin Hirsch iedere keer naar een wanordelijk scherm te staren, omdat zijn Taiwanese AT-clone weinig zin had de videokaart een paar uur achtereen te laten functioneren. Dat betekende opnieuw opstarten, waarbij Hirsch alle tot nu toe gespeelde zetten moest invoeren. Dat zijn vingers een dergelijk karwei wel aankonden bleek ook uit zijn vertolking van de *Mondschein Sonate* op een aldaar aanwezige vleugel, om drie uur 's nachts.

Dap Hartmann: Deep Thought triomfeert in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



<https://nl.linkedin.com/in/dap-hartmann-82a76bb>

Op dat uur waren er geen Levy's meer om op de vleugel te leunen.

Problemen plaagden ook Waycool. De hardware van dat programma was indrukwekkend. 512 processoren met 256 megabyte geheugen. Maar als één van de 512 CPU's weigerde, zat het hele programma in de knoop. Besloten werd op 256 processoren verder te gaan (het moest een macht van 2 zijn), nadat was vastgesteld in welk blok van 256 de boosdoener zich bevond. Als het dan wéér fout gaat neemt de stress schrikbarend toe.

Multi-processorproblemen plaagden ook Jonathan Schaeffer. Als organisator van het toernooi en gedeelde tweede in 1986 in Keulen, had hij zich heel wat van het toernooi voorgesteld. Ook het feit dat hij 50 computers (Sun's) tot zijn beschikking had, gaven hem hoop. Zijn pech begon gewoonlijk om 24.00 uur. De Sun's stonden verspreid opgesteld en waren via een uitgebreid netwerk met elkaar verbonden. Gewoontegetrouw beginnen die machines om middernacht met allerlei routinekarweitjes: back-up's maken, bestanden opschonen, systeemtestst etc. Dat ze dan geen tijd voor schaken hadden bleek uit mededelingen op het scherm dat sommige 'dood' gingen. 'Slave number X died' stond er dan. Uit medelijden hiermee hielden al zijn maatjes er dan ook prompt mee op. Opnieuw opstarten met een gereduceerd aantal slaafjes ging goed zolang als er geen nieuw sterfgeval werd gemeld. Schaeffer's voornaamste pech bestond er dan ook uit dat zijn partijen zo lang duurden. Na twaalf uur in een gecompliceerd eindspel met een epidemie onder je slaven is geen lolletje. Uiteindelijk besloot hij dan maar verder te gaan met één machine, die zeker het eeuwige leven had. Dat was dan voldoende om gewonnen eindspelen in remise te zien eindigen. Als enige zat Schaeffer vaak tot na drie uur 's nachts te spelen.

Naast het toernooi

Behalve het toernooi om de wereldtitel was

er nog meer te doen in die paar dagen.

Een workshop 'New directions in game-tree search' zag een groot aantal sprekers gedurende twee middagen spreken over boomzoektechnieken en aanverwante onderwerpen. Sommige sprekers hadden de euvelen moed over iets te praten wat er zelfs niet zijdelings mee te maken had.

Een van hen presteerde het zelfs een presentatie waarvoor hij tien minuten had toegewezen gekregen, in een half uur af te raffen.

Dat ontlokte aan Jaap van den Herik, die na twintig van de hem toegewezen twintig minuten werd verzocht er een einde aan te brengen, de opmerking: "De tien minuten van sommige mensen duren kennelijk langer dan die van mij."

De ICCA hield ook haar driejaarlijkse ledenvergadering, waarbij het zittende bestuur aftreedt en een nieuw haar plaats inneemt. In dit geval werd het bestuur herkozen voor een nieuwe periode van drie jaar.

Als commentatoren bij de partijen waren Kevin Spraggett, David Slate en Mike Valvo benaderd. Spraggett, vorig jaar nog bij de laatste acht in de strijd om de wereldtitel (bij de mensen, wel te verstaan) uitte veelal zijn bewondering over het niveau van de belangrijkste partijen. Een demonstratiepartij die hij speelde tegen Deep Thought eindigde in remise.

David Slate, mede-auteur van de Chess zoveel punt zoveel programma's, is een geboren spreker. Een halve vraag ontlokt aan hem anderhalf antwoord, drie anekdotes en een nabeschouwing. De andere presentatoren speelden daar handig op in door na vijftien minuten de microfoon aan Slate te geven en dan te maken dat ze weg kwamen. Vertwijfeld zocht Slate dan drie kwartier later naar een opvolger. Mike Valvo was naast commentator ook de wedstrijdleider.

Een extra bijzonderheid was de aanwezigheid van de grootvader van het computer-

schaaak, Claude Shannon. Hij was de eregast en genoot zichtbaar. Hoewel hij al een oude man is en merkbaar moeite met zijn concentratie had, was hij toch meer en langer aanwezig dan menigeen gehoopt had. Dat er niets mis is met zijn motoriek demonstreerde hij op het afscheidsfeest bij Tony Marsland, door te jongleren met drie aardappels.

Zijn passie voor automatisch schaken heeft plaatsgemaakt voor het construeren van mechanische poppen die kunnen jongleren. Op mijn vraag of hij het idee had dat de professor in de film *Wargames* op zijn persoon was geïnspireerd, zei hij de film nooit gezien te hebben. Zijn vrouw echter bevestigde dat meer mensen dat zelfde was opgevallen.

Ook John McCarthy was aanwezig. Hij was betrokken bij de groep die de eerste computerschaaak match tussen de USA (MIT-programma) en de USSR (IIEP-programma) speelde in 1966.

Tenslotte

We mogen terugkijken op een uitermate geslaagd wereldkampioenschap, dat bijna perfect georganiseerd werd. Het enige smetje was eigenlijk het ontbreken van dagbulletins. Zelfs na het toernooi waren de partijen niet direct beschikbaar.

Maar gelukkig is er de *ICCA Journal*, waarin alle partijen integraal zijn opgenomen (juni, 1989). Ik kan het niet vaak genoeg zeggen: Wordt lid voor die 50 piek en blijf op de hoogte. Als Jan Louwman klaagt dat hij de partijen nog niet heeft, komt dat omdat hij geen lid is. De reis- en verblijfkosten voor deelnemers die anderszins niet financieel gesteund werden, werden door AGT vergoed. Een uitstekende strategie, die er voor zorg draagt dat arm-lastige programmeurs vanuit de gehele wereld kunnen deelnemen.

Over drie jaar is het volgende spektakel der giganten. Plaats van handeling: Barcelona. (Partijen in het volgende nummer.)

Dap Hartmann: Deep Thought triomfeert in Edmonton

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaaak nr. 4 – augustus 1989) (photo copyright © by <http://www.schaa.computers.nl/>) (600 dpi)

Dappet net geen wereldkampioen

DAP HARTMANN

In het vorige nummer van *Computerschaak* heeft u kunnen lezen over het 6e wereldkampioenschap computerschaak, afgelopen mei, in Edmonton. Ook was er een verslag van de verrichtingen van Much aldaar. In deze bijdrage worden prestaties van Dappet belicht.

Van de firma Reprotechniek uit Gouda had ik een TOSHIBA T5200/100 portable computer ter beschikking gekregen voor gebruik tijdens het toernooi. Het is een 20 MHz 80386 computer met 8 Mbyte geheugen en een 100 Mbyte harddisk, een echte topklasse machine. Niet alleen is hij erg snel (mede door het gebruik van een cache-geheugen), hij is tevens uitermate betrouwbaar. Waar andere deelnemers in de clinch lagen met transformatoren om de 110 V die uit het Canadese lichtnet komt om te vormen naar de 220 V die hun apparaten verslinden, kan ik de Toshiba gewoon inpluggen. De T5200 detecteert zelf welke spanning geleverd wordt, en stelt zich daarop in. Verder is het gebruik van een portable verre te prefereren boven een gewone desktop computer in toernooien zoals dit. Een deelnemer ondervond problemen omdat 'iemand' in zijn afwezigheid even met zijn computer had 'gespeeld'. Prompt deed het ding het niet meer. De T5200 kwam uit de tas, 10 minuten voor een partij, en ging in de tas 10 minuten na afloop daarvan. En in het hotel was hij een aangename kamergenoot aan wie je een openingsvoorbereiding kan toevertrouwen, en die 's-nachts ingewikkelde stellingen analyseerde. Gelukkig hoefde ik hem niet te gebruiken voor het repareren van fouten in het programma. Daar hadden zijn neef, de T5100, en ik in Almeria leergeld mee betaald. Gelukkig stond de peseta niet zo hoog, toen.

Dap Hartmann: Dappet net geen wereldkampioen (WK Edmonton)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 5 – oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Portable computers waren populair op het toernooi, niet zozeer om op te rekenen, maar meer voor gebruik als terminal. De Toshiba's waren met drie afgevaardigden in de meerderheid. Cray Blitz gebruikte een T3100 als terminal en Way Cool deed hetzelfde met een T5200/100. Dezelfde machine waar Dappet op rekende werd hier dus gebruikt als terminal. Een beetje overkill, zou ik zeggen. Maar Way Cool zocht contact met een systeem van 512 processoren en 265 Mbyte geheugen. Dat is nog eens een ander kopje thee. Het viel me trouwens op dat Toshiba (wereldwijd gezien marktaanvoerder van portable computers) in Canada zo bijzonder populair is. Tijdens de vlucht van Toronto naar Edmonton was er zelfs een on-board commercial over de Toshiba portables. Die begon met een enorme 'portable' computer van een paar meter hoog. "Too big" merkte een man op. De computer werd kleiner. "Too big" volhardde de man. De computer bleef verkleinen. De man lette even niet op en in die tijd kreeg de portable zijn werkelijke afmetingen. Toen de man weer keek was hij niet licht verbaasd. "Too... too small" pruttelde hij. Volgens Reprotechniek bestaat die enorme computer in werkelijkheid ook. Voor gebruik tijdens beurzen etc.

In de eerste ronde speelde Dappet met zwart tegen Fidelity. Het werd een Siciliaan waarbij er eerst flink theorie werd gespuut.

Fidelity-Dappet

Eerste ronde

1. e4 c5 2. Pf3 d6 3. d4 cxd4 4. Pxd4 Pf6 5. Pc3 e6 6. g3 a6 7. Lg2 Dc7 8. 0-0 Pc6 9. Le3 Le7 10. De2 Ld7 11. Tad1 0-0 12. h3 b5 13. a3 Pxd4 14. Lxd4 Lc6 15. g4 Te8 16. f4 Db7

Laatste zet uit Dappet's boek. Fidelity had nog tot de 18e zet theorie. De gevolgde variant is die uit de partij Lein-Jansa, Sotsji 1965 met als waarde oordeel onduidelijk.
17. g5 Pd7 18. h4 e5



Er is een bijzonder dynamische stelling ontstaan waarin wit zich heeft gecompromitteerd tot het spelen op directe koningsaanval. Daarvoor worden alle pionnen uit de koningsstelling aangewend. Dappet tracht met 18. ..., e5 tegenspel te creëren. De voorspelde variant was: 18. ..., e5 19. Le3 b4 20. axb4 Dxb4 21. fxe5 Pxe5 22. Lc1. Fidelity slaat echter meteen op e5.
19. fxe5 dxe5 20. Le3 a5 21. Df2 Tf8 22. Pd5 Tae8 23. h5 a4 24. h6 Lxd5 25. Txd5 Td8

Dappet's evaluatie is op dit moment gedaald naar -53 punten (1 pion = 100) (variant: 25. ..., Td8 26. Lh3 gxh6 27. gxh6 f6 28. Txd7).

26. hxg7 hxg7 27. Df5 Dc7 28. Tf3!

Dit is altijd het soort van zetten die een enorme kracht hebben, maar door Dappet niet als zodanig worden herkend. Het is meteen duidelijk dat de toren naar de h-lijn gebracht zal gaan worden, waarna het er slecht uit ziet voor Dappet.

28. ..., Ld6 29. Th3 Th8 30. Th6 Le7
 Dappet geeft aan dat er een pion verloren zal gaan.

31. Lf3 Dxc2

Het verkeerde plan: de zwarte koning staat dermate onder druk, dat het zelf op avontuur gaan niet raadzaam is.

32. Lh5 Db1 + 33. Kg2 Dxb2 34. Kf3

Nu Dappet de ellende twee zetten lang heeft weten uit te stellen, wordt het programma geconfronteerd met de werkelijkheid: onmiddellijk verlies.

34. ..., f6 34. gxf6 + Lxf6 35. Txd7 Txd7 36. Dxd7 en zwart gaf het op. Hij gaat spoedig mat.

In de tweede ronde trof Dappet de Russische deelnemer: Centaur. Net als Dappet was dit programma geschreven in Turbo Pascal en draaide het op een PC-achtige computer. Vlak voor de partij zaten de programmeurs nog driftig te debuggen en te compileren. Ze waren nog niet helemaal klaar toen de wedstrijd moest beginnen, en daarom gaf ik ze wat respijt. Ik kende dat soort situaties: met de wrede klok als tegenstander een desastreus probleem zien op te lossen. Na tien minuten was het gefikst, maar het beloofde uiteraard niet veel goeds.

Dappet-Centaur

Tweede ronde

1. e4 d5

Ik had Dappet's boek ingesteld om een lekker scherp koningsgambiet te spelen. Scandinavisch kwam voor mij als een onplezierige verrassing: de partijen die ik met deze variant kende waren nimmer aantrekkelijk.

2. exd5 Dxd5 3. Pc3 Da5 4. d4 Pc6?

Einde boek voor beide programma's. Pc6 is nogal ongebruikelijk. Normaal is e5 of Pf6.

5. Lb5 Ld7 6. d5 Pe5 7. Lxd7 Pxd7 8. Pf3 Pf6 9. Dd4 Pc5??

Centaur speelde uitermate snel. Deze zet is een regelrechte blunder, en waarschijnlijk daardoor veroorzaakt.

10. b4 Da6 11. Dxc5 e6 12. Dxc7 Lxb4

Omdat de zetten van zwart zodanig voor de hand lagen dat ze bijna gedwongen waren, is een situatie ontstaan die eigenlijk niet zo prettig is voor Dappet. Het paard op c3 staat gepend, er kan niet gerocheerd worden, en er dreigt straks een toren op de

Dap Hartmann: Dappet net geen wereldkampioen (WK Edmonton)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 5 – oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

halfopen c-lijn te verschijnen. Natuurlijk staat wit wel een stuk voor.

13. dxe6 Dxe6+ 14. Kf1 Tc8 15. Pb5!

Deze manoeuvre zat er gelukkig nog in.

15. ..., Kf8??

Met deze afschuwelijke zet geeft zwart de partij meteen op. Rochade zou de stelling nog speelbaar hebben gemaakt, daar Dappet's koning op f1 heel slecht staat.



16. Dxb7 Txc2 17. Kg1 De2 18. Le3 Txa2

Het ziet er zowaar nog dreigend uit voor wit. Als zwart nu zijn andere toren beschikbaar had gehad, terwijl de koning veilig stond...

19. Tc1 a5 20. Pd4

Dappet kondigt grote winst aan.

20. ..., Dd3 21. Pe5 Dg6 22. Tc8

Met mataankondiging.

22. ..., Pe8 23. Txe8 Kxe8 24. Dd7 Zwart geeft op. Na Kf8 is Dd8 mat.

Geen verheffende partij. Wel een demonstratie dat een blunder genadeloos wordt afgestraft.

De volgende drie ronden leverden een kleine teleurstelling op, aangezien Dappet drie maal tegen een ander Nederlands programma speelde. Daar had ik niet voor naar Edmonton hoeven te gaan. Maar ja, met zes Nederlandse deelnemers onder de 24, kun je ze onmogelijk allemaal ontlopen. Maar drie van de vijf partijen tegen Nederlandse programma's is toch wel een beetje te veel van hetzelfde.

Dap Hartmann: Dappet net geen wereldkampioen (WK Edmonton)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 5 – oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Rebel-Dappet

derde ronde

Zoals nu bijna gebruikelijk, kreeg Dappet in deze ontmoeting met Rebel de zwarte stukken toebedeeld. En zoals gewoonlijk opende Rebel met 1. d4. In het verleden hebben we dit trachten te bestrijden met f5, maar dat was geen succes. Voor deze gelegenheid klopte ik bij Ossi Weiner aan, met de vraag of ik zijn openingenboek even mocht lenen voor een kleine voorbereiding tegen Rebel. Dat was geen enkel probleem vond Ossi. Moet kunnen. Of het voortkwam uit het volste vertrouwen in de kracht van Rebel, uit een gebrek aan interesse over wat Rebel presteerde in het toernooi, of gewoon uit vriendelijkheid, weet ik niet, maar ik vond het een sportief gebaar. Helaas had hij ditmaal alleen de *Batsford Chess Openings* bij zich. Daaruit koos ik het aangenomen damegambiet.

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. Pf3 Pf6 4. e3 Lg4 5. Lxc4 e6 6. h3 Lh5 7. 0-0

Einde boek voor beide programma's. Dappet had nog wel antwoord gehad op 7. Pc3. Hoewel ik wist dat deze voorbereiding uit de BCO encyclopedie slechts beperkt was, had ik met Jan Louwman-gewed (om een biertje) dat Dappet langer in het boek zou blijven dan Rebel. (Dat biertje heeft hij trouwens nog steeds te goed.)

7. ..., c6

Gebruikelijk is Pbd7

8. b3 b5

Een afschuwelijke zet. De pion op c6 is nu een grote zwakte. Bovendien zijn de velden c5 en d6 zwak. Ik weet niet hoe het komt, maar de laatste ontmoetingen tussen Rebel en Dappet verliepen immer zo: Vlak na de opening speelt Dappet een positioneel zeer zwakke zet, waarna Rebel deze zwakte uitbuit, en de partij wint.

Dit soort stellingen moet een programmeur na een toernooi verzamelen, en als een serie tests voorleggen bij het verbeteren van het programma.

9. Le2 Le7 10. Lb2 0-0 11. Pe5 Lxe2 12.

Dxe2 Pe4 13. Dc2 Dd5 14. f3 Pg3 15. Tc1
Dappet heeft het klaargespeeld om Rebel de zetten Dc2 en Tc1 aan de reiken. Nu mag het programma de problemen rond pion c6 zien op te lossen.

15. ..., f6 16. e4 Dd8 17. Pd3 b4 18. Kf2 Dc7

Dappet geeft aan dat er een pion verloren zal gaan. Het paard op g3 heeft geen fatsoenlijke velden meer.



19. Dc4 Kh8 20. Dxe6 f5 21. e5 Pe4 22. Ke1

Het paard slaan gaat niet wegens fxe4+ gevolgd door exd3.

22. ..., Pg5 23. Dc4 Da5 24. a3 bxa3 25. Lc3 Dd8 26. Pxa3 Te8 27. Pc2 Pe6

Het paard staat indirect gedekt wegens de mogelijkheid Lh4+.

28. f4 Lh4 29. Ke2 Lg3 30. Tf1 Dh4

Dappet heeft tijdelijk afleiding gevonden, maar de problemen rond c6 hebben het paard en de toren op de damevleugel totaal verlamd.

31. Ld2 Dh6 32. Pcb4 Td8 33. Le3 a5 34. Pc5 Dh5+ 35. Tf3 Pxc5 36. dxc5 g5

Met deze wanhoopspoging stelt Dappet zijn koning bloot aan de vijand.

37. De6 Te8 38. Dxf5 Kg8 39. Kf1 Dh4 40. fxc5

Blaast de pionnen die de koning eens beschermden op, en opent de f-lijn, waar de toren al paraat staat.

40. ..., Ta7 41. Pd3 Lh2 42. g3 Lxg3 43. Kg1 Pa6 44. Txa5 Lxe5

De looper is bevrijd, maar nu staat Pa6 weer gepend.

45. Txa6 Tae7

Slaan kan niet vanwege Df7+ en Dxe8

46. Txc6 Lc3 47. Tc8 De4 48. Dxe4 Txe4 49. Txe8

Zwart gaf het op.

Dappet-Much

Vierde ronde

In het verleden hebben Dappet en de voorloper van Much, Pion, vele malen tegen elkaar gespeeld. Vaak bereidden we dan speciale varianten voor. Maar omdat ik niet op een confrontatie op dit toernooi had gerekend, had ik niets daarvan bij me. Bovendien zijn de meeste van die voorbereidingen in bibliotheken terechtgekomen waarvan de inhoud niet meer geheel bekend is. Vandaar dat ik onlangs een programma heb geschreven om daarin weer orde te scheppen. Geen anti-Much varianten derhalve. Maar ik wist dat het Muchteam waarschijnlijk wel over anti-Dappet varianten beschikte. Daarom bedacht ik het volgende. Much speelt op 1. e4 altijd d6. Ik koos daarom een variant van de Pirc waarvan ik zeker wist dat Dappet die nog nooit gespeeld had. Weer leende ik Ossi's boek.

1. e4 d6 2. d4 Pf6 3. Pc3 g6 4. f4

De scherpe Oostenrijkse aanval.

4. ..., Lg7 5. Pf3 0-0 6. Ld3 Pc6 7. 0-0 e5 8. fxe5 dxe5 9. d5 Pb4

Laatste boekzet voor beide programma's. Door de beperkte voorbereiding had Dappet het gebruikelijke antwoord: Lc4, niet in het boek. Wel was er een antwoord geweest op de zet Pce7. Vanaf hier moeten beide programma's op eigen kracht verder.

10. Le2 De7 11. a3 Pa6 12. Lxa6

Een voor programma's logische zet: zwart wordt opgescheept met een geïsoleerde dubbele a-pion, en een geïsoleerde c-pion. Commentator Kevin Spraggett wees er op dat wit beter het looperpaar had kunnen behouden.

12. ..., bxa6 13. De2 Lb7 14. Dc4 Pg4

Een onduidelijke zet van Much.

Dap Hartmann: Dappet net geen wereldkampioen (WK Edmonton)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 5 – oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

15. h3 Pf6

Dappet beoordeelt de stelling nu op +75.

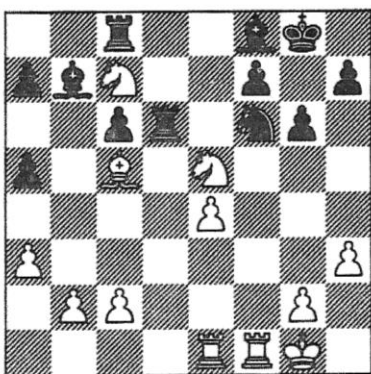
16. Le3 Tfd8 17. Lc5 De8 18. Tae1 a5 19. Db5

Wellicht was het verstandiger geen dame-ruil aan te bieden.

19. ..., Dxb5 20. Pxb5 c6 21. Pc7

Het is natuurlijk prachtig, zo'n paard midden in het vijandige kamp. Voorwaarde is alleen wel dat je hem daar moet kunnen handhaven, want de weg terug is afgesneden.

21. ..., Tac8 22. d6 Lf8 23. Pxe5 Txd6?!



Zag Much hier meer dan Dappet, dat het het nodig achtte met de toren te slaan? Dappet voorspelde Lxd6.

24. Pxf7!

Kwam totaal onverwacht. Er volgt een fase waarin aan beide zijden stukken in staan. Ook voor mensen een hopeloos gecompliceerde stand.

24. ..., Td7! 25. Lxf8 Tdxc7 26. Ph6 + Kxf8 27. Pg4 Kg7 28. Pxf6

Het ging allemaal net goed. 27. Pg4 was noodzakelijk, omdat op direct Txf6, Kg7 volgde. Dappet beoordeelde stelling op +190, en volgens velen, waaronder Jaap van den Herik, was het 'uit'. Inderdaad lijkt de stelling glad gewonnen.

28. ..., La6 29. Tf4 Tb7 30. b3 c5 31. Pd5 c4!

Dit is een goede zet. Zwart lanceert een eigen plan dat, vanwege een gemene wending, desastreus voor Dappet zou blijken te zijn.

32. Tf6 cxb3!



3. ..., Lc5 4. c3 Pf6 5. d4 exd4 6. cxd4 Lb4 7. Ld2 Lxd2 8. Pbx2 d5 9. exd5 Pxd5 10. Db3 Pce7 11. 0-0 0-0 12. Te1 c6

Dit was de laatste zet uit het boek van Shess.

13. a4 Dd6 14. Pe4 Dc7

Deze matige zet haalt ook Dappet uit het boek. Een beter antwoord was 14. ..., Df4 waarop Pc5 volgt.

15. Tac1 Df4 16. g3 Df5 17. Pd6 Df6

Shess heeft wat moeite een fatsoenlijk veld voor de dame te vinden: vijf damezetten op rij.

18. Pxc8 Taxc8 19. Pe5 Tc7 20. f4 Td8 21. Dd3 Tcc8 22. Pg4 Dd6 23. De4 a6 24. Pe5 b5 25. axb5 axb5 26. Lb3 h5?

Merkwaardige zet. Misschien ter vermindering van een eventuele expansie van de witte koningsvleugel. Dappet beoordeelt de stelling in evenwicht: +7.

27. Tc2 f5 28. De2 g6 29. Df2 Kg7 30. Tc5 Kf6 31. g4!

Dappet breekt de stelling open.

31. ..., hxg4 32. Lxd5 Pxd5

Dappet-Shess

Vijfde ronde

Ook in de laatste ronde trof Dappet een Nederlandse tegenstander. Aanvankelijk waren de kleuren van de laatste ronde gewoon toegekend. Vlak voor de wedstrijd besloot wedstrijdleider Mike Valvo echter dat erom geloot zou moeten worden. Daartegen werd echter fel geprotesteerd door o.a. Tony Scherzer, en door mijzelf. Ik had net een paar uur lang interessante varianten voor wit in zitten brengen, en als het

Dap Hartmann: Dappet net geen wereldkampioen (WK Edmonton)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 5 – oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

lot moest beslissen zou dat wel eens voor niets kunnen zijn geweest. Valvo kwam echter, onder druk, op zijn beslissing terug, en de kleurverdeling bleef dus zoals oorspronkelijk was vastgesteld.

1. e4 e5 2. Pf3 Pc6 3. Lc4

In het verleden hadden we nogal eens Spaans tegen Shess gespeeld. Ik wilde nu weleens wat anders. Vandaar Italiaans.

Wit mag de looper op a6 niet slaan. Much had dat uiteraard gezien. Zag Dappet het ook?

33. Txa6??

Neen dus. Dat kostte de partij.

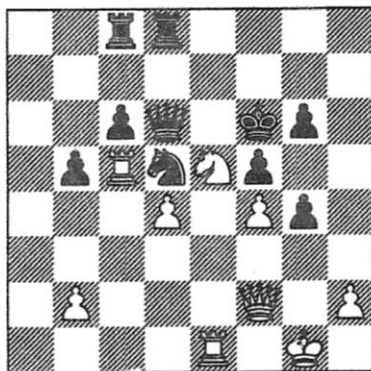
Natuurlijk werd deze stelling uitgangspunt van een revisie van de statische afruil-evaluator van Dappet. Reeds voor het WK wisten we dat het niet zien van promoties aldaar grote gevolgen kan hebben. We kregen die modificatie echter niet op tijd gereed. Dappet voorspelde: 33. Txa6 b2 34. Tb1 Txc2 35. Kh2 Tc4 +196. Tegenwoordig waardeert Dappet de stelling als: 33. cxb3 Ld3 Td6 Txb3 Td7 Kh6 +86.

33. ..., bxc2 34. Tc1

Nu ziet Dappet de ellende wel, maar te laat.

34. ..., Tb1 35. Kh2 Txc1 36. Txa7 Kh6 37. h4 Tf1 38. Pe3 c1=D 39. Pxf1 Dxf1 40. Td7 Tc2 41. Txb7

Wit geeft het op. Een tragisch einde aan een mooi opgezette partij.



33. Pxc6!!

Verwacht werd: 33. Pxc6 Te8 34. Pe5 Tb8

Dap Hartmann: Dappet net geen wereldkampioen (WK Edmonton)

(Bron: CSVN tijdschrift Computerschaak nr. 5 – oktober 1989) (photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

tam te spelen.

33. ..., Pxf4 34. Dh4

De pointe achter 31. g4.

34. ..., g5 35. Txf5 +! Kxf5 36. Dh7+ Kf6 37. Dh6 Pg6

Vlak voor Shess deze zet produceerde viel zijn vlag. Daarmee verloor het programma deze uitermate boeiende partij. Hoewel de positie zeer dynamisch is, was de score volgens Dappet nog in evenwicht: +26.

We besloten de partij gewoon voort te zetten om te zien wat er zou gebeuren. Vandaar, voor al u lezers, het exclusieve einde van deze partij.

39. Tf1+ Ke6 39. Dxc6+ Kd5 40. Dxd6 Kxd6 41. Pxd8 Txd8

Een moeilijk toreneindspel is ontstaan.

42. Te1 Kd5 43. Te2 Kc4

Zwart kan de pion uiteraard niet slaan.

44. Tc2+ Kd3 45. Tc5 b4 46. Kf2 Txd4 47. Kg3 Ke3 48. Te5+ Kd2 49. Txc5 Kc1 50. Txc4

Vanwege een speciale modificatie in het programma zag Dappet hier al dat de pionnen gelijktijdig zouden promoveren, indien zwart de torens zou ruilen.

50. ..., Txc4 51. Kxc4 Kxb2 52. h4 Ka3

De uitslag zou dus remise zijn geweest. Na h5 b3 h6 b2 h7 b1 h8 hebben beide zijden een koning + dame.

Tenslotte

Met 2 uit 5 heeft Dappet redelijk gescord. Het punt tegen Centaur was weliswaar verdiend, maar wel erg makkelijk verkregen. Het punt tegen Shess was er misschien een half te veel. 2 uit 5 garandeerde een gedeelde 16e plaats. Met een halfje meer (zoals Much) stond je in Edmonton al op een gedeelde 9e plaats.

Het belangrijkste is echter dat het programma op een aantal cruciale punten is verbeterd, zodanig dat een paar gemaakte fouten (zoals Lxa6 tegen Much) nu niet meer worden gemaakt. Zolang er geen nieuwe fouten bijkomen moet je er maar vanuit blijven gaan het programma steeds