



computerschaak

COMPUTER EN PROBLEMSCHAAK

Paul H. Wiereyn, 45 jaar, wist 5 jaar geleden nog niets van programmeren. Hij kreeg een microcomputertje, een KIM, in handen en prompt ontwikkelde zich een stormachtig proces. Na een half jaar was hij met de materie vertrouwd geraakt en na nog een half jaar gaf hij een demonstratie voor de Bond van Schaakprobleemvrienden.

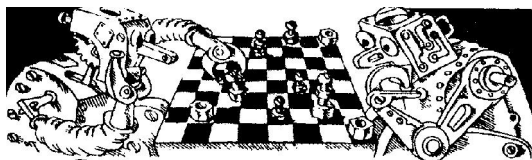
Sinds een jaar werkt Paul Wiereyn nu met een Ohio Scientific. Hij heeft een speciale versie van een 6502 processor in zijn machine zodat zij 3,3 maal sneller is dan de gebruikelijke micro's. Er worden 1,2 miljoen instructies per seconde verwerkt.

Het programma van Wiereyn kan twee-zetten, drie-zetten en meer-zetten oplossen, maar ook is het in staat helpmatten op te lossen. Er wordt gewerkt aan een uitbreiding van het programma ten einde ook zelfmatten te kunnen vinden. Het grote belang van dit programma is natuurlijk niet het oplossen op zich, maar het controleren van de door de problemist verrichte creatieve arbeid op zijn korrektheid.

Wiereyn heeft het op zijn "geweten" dat al heel wat onderscheidingen herroepen moesten worden dan wel van een vraagteken moesten worden voorzien. Uit het FIDE-album 1968-1970 (bekroonde problemen) heeft hij er ongeveer 400 van de 805 getest. Zijn bevindingen waren: 15 neven-oplosbaar, terwijl voorts 10 diagrammen foutief waren afgedrukt.

In het dagelijks leven werkt Wiereyn tegenwoordig ook in de gewone automatisering (kontaktpersoon voor programma's m.b.t. kredietverlening bij ABN). Zijn probleemoplossingsprogramma is evenwel uniek in de FIDE te noemen. Toen de probleemsektie van de FIDE op een vergadering bijeen was in Weenen, hebben de Russen gevraagd of zijn programma ook te koop was. Dat was niet onlogisch, want zoals Wiereyn het zelf uitdrukt: "Het programma is een goede hulp voor de creativiteit van de mens, immers de machine neemt het domme testen helemaal over."

In Nederland zenden Haring, Sanderse en Smits hun creatieve producten regelmatig naar hem ter controle. Ook vanuit het buitenland (Zwitserland en België) worden vaak problemen opgestuurd. Begin 1979 is Wiereyn met



zijn gratis testservice begonnen en ook Prins (Parool rubriek) had veel contact met Wiereyns testprogramma.

Wiereyn zelf behoort overigens tot de oplossters van de heterodoxe probleemrubriek van Van Dalen. In zijn strikte eerlijkheid stuurt hij alleen de oplossingen in van die problemen, die hij zelf opgelost heeft: "Ik weet wel dat de machine het beter kan dan ik, maar dat is de kunst niet".

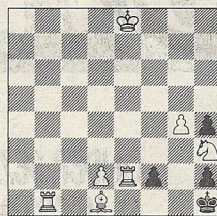
Daarmee geeft hij zijn liefde voor het probleemschaak zeer duidelijk aan. Trouwens, de ingewijde weet dat de auteur van het programma zelf ook 21 gepubliceerde problemen gemaakt heeft en daarmee 8 onderscheidingen in de wacht gesleept heeft.

In de gehele wereld bestaan er meer programma's die problemen oplossen, maar in de specialiteit (meerzetten en helpmatten) neemt het hier besproken programma een unieke plaats in. Bovendien is zijn snelheid erg groot. Een gewone twee-zet oplossen duurt 0,2 seconden. In München heeft Ludwig Zagler een programma dat 5 twee-zetten in 19,9 seconden oploste, Wiereyns programma deed er slechts 1,2 seconden over. Voorts lost zijn programma helpmatten 9,6 keer zo

snel op als de als snelste geregistreerde resultaten van andere programma's.

Voorbeelden

In het programma "Man en Paard" gaf Hans Böhm onlangs de volgende driezet op: (Dr. Kraemer, 1ste prijs Röttmig Memorial 1954).



Wit: Ke8, Tb1, Te2, Ld1, Ph3, d2, g4;

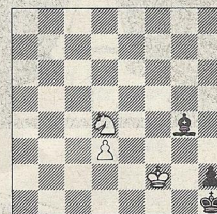
Zwart: Kh1, f2, h2, h4.

Wit aan zet, mat in 3 zetten.

Het aardige van het probleem is dat b.v. 1. Tc1 faalt op 1. f1(L).

Minor promotie! De gewone Sargons, Borisen en Chess Challengers hebben daar op dit moment nog niet van terug. Wiereyns programma vond de uniek bepaalde oplossing 1. Kf8 in 2 seconden.

Om de kracht van de computer nog eens te onderstrepen, laten we hieronder een zeszet (11 plies diep!) zien, die het programma feilloos in 7.30 minuten oploste. (Dr. W. Speckman. 1 ehr. Erw. Schwalbe 1956).



Wit aan zet, mat in 6 zetten.

(Uit: Kleinkunst im Schachproblem (Fabel, p. 37)).

De oplossing luidt:

1. Pb3 (niet 1. Pc2? Lf5! of 1. Pb5? Le2!) L~
2. d4!~
3. Pd2 Ld3
4. d5~
5. Pe4/Pf1

Het moge duidelijk zijn dat het oplossen van problemen voor de computer geen moeite meer is.

JAAP VAN DEN HERIK

Schakend Nederland - juni 1981

**Prof. dr. H.J. van den Herik: Computer en Probleemschaak
(Paul Wiereyns testprogramma)**