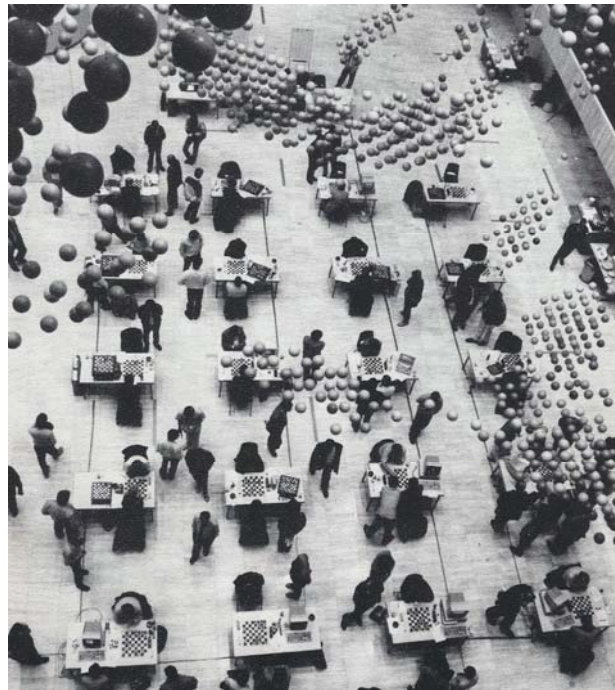


Schakend Nederland november 1991 Computerschaak-special "Mens en Machine"



De zeer stijlvolle speelzaal tijdens het Aegon-toernooi in Den Haag waar ik persoonlijk zo vanaf 1990 ieder jaar als toeschouwer iedere dag aanwezig mocht zijn. Het was een ongelooflijke happening waar je als computerschaker ieder jaar opnieuw naar uitkeek. Want waar elders had je nou de mogelijkheid om "letterlijk over de schouders van de grootmeesters" mee te kijken naar hun verrichtingen! Dat kon dus alleen op dit unieke toernooi! Ed Schröder heeft onlangs (uit mijn persoonlijke DVD-collectie) de volgende Aegon toernooivideo online gezet:

<http://www.youtube.com/watch?v=kHQbK2FuKjA>

**John van der Wiel: Zullen ze het ooit leren?
Wat is de CSVN?**

Minze bij de Weg: De redding van het schaken

Lex Jongsma en Cor Heilig: En passant

Ries van Leeuwen: Goedkope computers

Jan van Reek: Componeert de computer?

Jaap van den Herik: De langste winst

Dap Hartmann: NICBase en ChessBase



MENS EN MACHINE

Sinds de dagen van Botwinnik en Euwe zijn er over de mogelijkheden van het computerschaak voornamelijk extreme standpunten ingenomen. Botwinniks supermachine is nooit echt van de grond gekomen. Euwe's scepsis heeft me altijd meer aangesproken. Toch zal ik het in dit verhaal, ondanks de titel, redelijk objectief proberen te houden.

Op het gebied van computerschaak mag ik mezelf geen expert noemen. Van programmeren weet ik zo goed als niets. Desalniettemin kan ik op basis van eigen ervaringen de schaaktechnische kant van de zaak vakkundig beoordelen. Thuis heb ik een opgevoerde Fidelity Avantgarde, zoiets als wat Karpov bij de laatste WK-match gebruikte. Met allerlei andere programma's heb ik gespeeld in simultaans of gesnelschaakt en in mei j.l. nam ik deel aan het Aegon-toernooi in Den Haag. Daaruit zal ik u wat materiaal voorschotelen.

Na de snelle opkomst van de schaakcomputers in de jaren zeventig en begin jaren tachtig, gevolgd door een periode van kennelijke stagnatie, zijn de prestaties en geschatte ratings van de meeste modellen weer stijgende. Vanuit de computerwereld zijn voortdurend de meest optimistische geluiden te horen. Het gaat meestal om de vraag wanneer (niet eens óf!) de schaakcomputer sterker zal spelen dan de menselijke wereldkampioen. Sommige 'deskundigen' menen dat dat al in deze eeuw het geval zal zijn. Zeker deze mensen verdienen de tegenvraag: zullen ze het ooit leren?

Optimisme

Vanwaar dit ongebreidelde optimisme in de computerwereld? Ik

Zullen ze het ooit leren?

■ JOHN VAN DER WIEL

denk dat commerciële motieven en een 'Amerikaanse stijl' de hoofdschuldigen zijn. Volgens die zgn. Amerikaanse stijl zijn dingen en mensen alleen interessant als ze de allerbeste zijn of worden. Er zijn enorme bedragen uitgetrokken door computergiganten voor de ontwikkeling van schaakcomputers als voorlopers op het gebied van de artificial intelligence (kunstmatige intelligentie). Behalve in de ontwikkeling van een zeer goed lopend produkt (wie heeft er tegenwoordig niet een schaakcomputer of een programmaatje voor zijn p.c.?) zijn de computergiganten vooral geïnteresseerd in de mogelijkheden tot (verder) ontwikkelen van oorlogscomputers, een aspect waarover liefst niet te veel ophef wordt gemaakt. De schaakcomputer is op dit gebied een prima testcase. Ook in deze tijden van dreigende vrede zit het Pentagon natuurlijk niet stil!

De schaakcomputerwereld beschermt dus zijn fondsen met enthousiaste verhalen, het valt ze te vergeven. Voor de verkoop is dat niet zo nodig want schaakcomputers zijn toch al sterker dan huisschakers en de meeste clubschakers. Er zit meer kennis in, ze zijn snel en ze maken geen blunders. Maar de wereldkampioen verslaan? Echte schakers weten wel beter. In theorie is zelfs dat echter denkbaar. Het stellingsoordeel van de schaakcomputer is

verre inferieur aan dat van de topgrootmeester, maar als het zou lukken om binnen de toegestane tijd alle varianten 15 à 20 zetten diep door te rekenen, zou dat manco voldoende gecompenseerd worden. Er is echter een probleem. Al die stellingen, die na 30 of 40 ply kunnen ontstaan, en dat zijn er ongelooflijk veel, moeten ook nog beoordeeld worden. Hoe beter je dat oordeel wilt krijgen, des te meer criteria heb je nodig, waar je al die stellingen 'langs moet halen'. En dat kost tijd. Vele miljoenen van seconden!

Zo ontstaat er een conflict tussen het uitrekenen van zoveel mogelijk zetten (brute force) en het optimale begrip en stellingsoordeel. Helaas schijnt het op laatstgenoemde manier niet goed gelukt te zijn en de stagnatie in de jaren tachtig heeft daarmee te maken. Programma's die meer naar het menselijk denken toe wilden (met bijv. voorselectie van een beperkt aantal zetten) kwamen niet tot succes en tegenwoordig valt men weer helemaal terug op de brute force: het pure snelle kwantiteitsrekenwerk. Nogal teleurstellend voor de artificial intelligence, dunkt me, want hoeveel intelligentie blijft er dan nog over?

Somber

U begrijpt: ik zie het somber in voor de computer in zijn strijd tegen de menselijke wereldkampioen, wanneer dan ook. Het bereiken van grootmeesterniveau in de 21e eeuw lijkt me al een heel mooie prestatie. Temeer daar het voor mensen heel goed mogelijk is om te leren inspelen op de zwakke plekken van de schaakcomputer. Dat merkte ik steeds beter tijdens het in mei gespeelde Aegon-toernooi. Het is niet zo belangrijk

Schakend Nederland - november 1991
John van der Wiel: Zullen ze het ooit leren?



MENS EN MACHINE



John van der Wiel

om steeds de beste zet te vinden, maar veel meer om een stelling te krijgen, waarmee het 'apparaat' geen raad weet: zo weinig mogelijk concreet, zo veel mogelijk gesloten of statisch, waarbij het gaat om plannen op de zeer lange termijn. De volgende partij mag een modelpartij genoemd worden:

Quest-Michiel Wind

2e ronde Aegon-toernooi '91

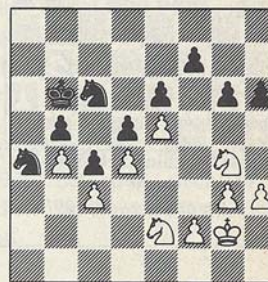
1. e4 d6 2. d4 Pd7 3. Pf3 e6 4. c3 g6 5. Lg5 Pe7 6. Ld3 Lg7 7. 0-0 h6 8. Lh4 b6 9. Pa3 Lb7 10. Pc4 0-0 11. Tel a6 Zo probeerde Wind (en zijn DD-maatje Blokhuis) het bijna iedere dag te spelen. Een flexibele opstelling, contact met de vijand wordt gemed. 12. a3 Kh7 13. b3 De8 14. Dc2 f6 15. Tad1 Tg8 16. Lg3 Pf8 17. Td2 Td8 18.

Pe3 Td7 19. Lf4 Da8 20. Lg3 Kh8 21. Lh4 De8 22. Tde2 h5!



Een typerende situatie. De computer heeft geen plan. Zwart komt zonder risico tot een vernietigend oprukken op de koningsvleugel. 23. Lg3 Lh6 24. h3 g5 25. Lh2 Peg6 26. Pc4 g4 27. hxg4 hxg4 28. Pfd2 Th7 29. Pf1 e5 30. d5 Ph4 31. Lg3 Dh5 32. Ph2 Pfg6 33. Pe3 Lc8 34. Td1 Pf3 + 35. gxf3 gxf3 36. Teel Lf4 37. Peg4 Lxg4 wit geeft het op.

Zelf had ik in het begin van dat toernooi nogal wat te stellen met mijn machinale tegenstanders. Twee fragmenten:



Chess Machine De Koning-van der Wiel
Aegon-toernooi 1991

Enkele zetten geleden kon wit met een snelle koningsmars richting damevleugel misschien remise bereiken, maar ook nu luistert het zeer nauw. Het voor de hand liggende 34. ..., h5 zou zowel na 35. Ph6 als na 35. Pe3 een vitaal tempo blijken te kosten. 34. ..., Pxc3! 35. Pxc3 Pxb4 36. Pxb6 Pc6 Bereidt zowel 37. ..., b4 als 37. ..., Pxd4 voor. Tevens wordt wits e-pion in toom gehouden, zodat wendingen met Pc3xd5 + niet opgaan. 37. Pe2 b4 38. Kf3!? Andere zetten bieden weinig hoop, bijv. 38 Kf1 b3 39. Kel Pxd4 40. Pc3 Pb5 enz. 38. ..., Pxd4 + !! Prachtig, maar ook gedwongen. Na 38. ..., b3 39. Ke3 en 40. Pc3 loopt zwart vast. 39. Ke3 Na 39. Pxd4 was de pointe gebleken: 39. ..., b3 40. Pe2 d4! en wit staat machteloos tegen de b-pion. 39. ..., Pxe2 40. Kxe2 b3 41. Kd1! c3! Echter niet 41. ..., d4 42. Pxf7 d3 43. Pd6 Kc5 (of 43. ..., c3 44. Pe4) 44. Kd2 en het paard bereikt tijdig veld c3. 42. Pxf7 b2 43. Kc2 d4 Wit gaf het op.

Het slot had kunnen luiden: 44. Pd6 d3 + 45. Kbl Kc5 46. Pe4 + Kd4 47. f3 d2 48. Pf2 Ke3 49. Pd1 + Kd3 50. Pf2 + Ke2.

Schakend Nederland - november 1991
John van der Wiel: Zullen ze het ooit leren?



Chess Machine Schröder-van der Wiel
Aegon-toernooi 1991

In een middenspel met vele aantrekkelijke mogelijkheden dreigde de winst me te ontglippen. Ik overwoog hier 26. ..., Te8 27. h3 Te1+ 28. Kh2 Pf2 met zeer gevaarlijke aanvalskansen, maar wilde tegen een computer geen stukoffer brengen waar ik niet zeker van was. Ik meende nog een andere prachtkans te zien. 26. ..., Pf4 Dreigt 27. ..., Pe2+. Overigens zou 26. ..., Le5 27. Txd3

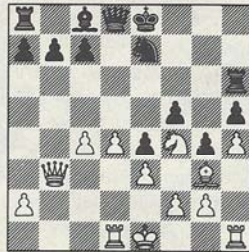
Lxg3 28. Lxh6! niet winnen voor zwart. 27. h3 Ph5 28. Pxh5 Op dit moment verkeerde ik in de veronderstelling dat 28. ..., Le5!? zeer sterk zou zijn. Immers, als wit 29. g3 moet antwoorden, heeft zwart na 29. ..., Lxh5 30. g4 Tf1+ 31. Kg2 Tf3! een nagenoeg onstuitbare aanval. In laatste instantie zag ik echter een briljante uitweg: 29. Pf4!! Txf4 (29. ..., Lxf4 30. hxg4 werkt niet) 30. Td1! Nu

staan Lg4 en Tf4 in, dus zwart heeft geen keus: 30. ..., Lxd1 31. Lxf4 Lxf4 32. Txd1 Le3+ 33. Kh2 Tf2 met een remiseachtig eindspel. Helaas moest ik naderhand constateren, dat ook 29. Tf2 Txf2 30. Lxh6 wit redelijke overlevingskansen had geboden. 28. ..., Tf1+ 29. Kh2 Lxh5 30. Td5! Na 30. g4 Le5+ 31. Kg2 Tf3 zou zwart alsnog zijn zin krijgen. 30. ..., Tf2 Slecht ware 30. ..., T8f2 31. Le3! 31. Pd4! Verhindert 31. ..., Txg2+ 32. Kxg2 Lf3+ en dreigt 32. Le3 en 33. Pe6 31. ..., Te8 Nu wachtte ik gelaten af tot wit met het remisemakende 32. Kgl! Lxd4 33. Txd4 Tee2 34. g4 op de proppen zou komen. Zwart heeft niet beter dan het geven van eeuwig schaak. Tot mijn verbazing volgde na geruime tijd 'denken' echter: 32. a4?? Lxd4 33. cxd4 Tee2 34. Kh1 Txg2 35. Td8+ Kg7 36. Td7+ Kf6 37. Td8 Ke7 38. Td5 Th2+ 39. Kgl Teg2+ 40. Kf1 Le2+ 41. Ke1 Lf3, 0-1.

Hierna kreeg ik de smaak te pakken. In de vijfde ronde bleek de openingskeuze een groot succes, met wit tegen Mephisto 68030:

1. c3 e5 A tempo 2. d4 Nu was de computer echter 'uit zijn boek' en begon lang te denken! 2. ..., exd4 3. cxd4 Pf6 Met 3. ..., d5 kon zwart overgaan naar de ruilverant van het damegambiet en zo weer in zijn boek terecht komen. Het programma geeft echter prioriteit aan directe stukkenontwikkeling. 4. Pc3 Lb4 5. Lg5 h6 6. Lh4 g5 Een riskante voortzetting. 7. Lg3 Pe4 8. Db3 Pc6 9. e3 h5?! Te optimistisch, zou je bij een menselijke tegenstander zeggen. Er moet ergens een grove beoordelingsfout liggen. 10. Ld3 Lxc3+ Na 10. ..., Pxd3 11. hxg3 is de zwarte opzet mislukt en 10. ..., d5 11. Lxe4 dxe4 12. d5 zou zelfs

materiaal kosten, omdat na 12. ..., Lxc3+ 13. Dxc3 ook Th8 hangt. 11. bxc3 d5 12. Lxe4 dxe4 13. h4! g4 14. Pe2 f5 14. ..., 0-0 15. Pf4 zou de h-pion kosten. 15. c4 Pe7! 16. Pf4 Th6 17. Td1



Zwart is in een troosteloze stelling beland. De 'strijd' duurde nog vijf (vreemde) zetten. 17. ..., c6 18. 0-0 Da5?! 19. d5 Da6? 20. d6 Pg8 21. c5 Pf6 22. Pe6, zwart geeft het op.

Dit programma had een dag eerder van Bronstein gewonnen en was dus overmoedig geworden...

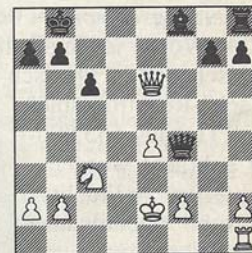
Ook de laatste ronde, met zwart tegen de snellere Mephisto 60 Mhz, ging van een leien dakje. Na 1. c4 d6 2. Pf3 e5 3. Pc3 f5 4. d4 e4 5. Pd2 Pf6 6. e3 g6 7. Le2 Lg7 8. 0-0 0-0 9. b4 c6 10. Lb2 Le6 11. b5? c5 12. d5? Lf7 had wit al zijn troeven al uit handen gegeven. Terwijl het apparaat ook nog eens verder ging met zetten als Db3, Tfd1, Pa4 (hoe verzint-ie het!) Lc3 en Db2, kon ik in alle rust een aanval op de koningsvleugel opbouwen. Zodoende behaalde ik een 6 uit 6-score en had ik het gevoel dat dat volgend jaar weer zal lukken. Erg realistisch is dat waarschijnlijk niet, aangezien de andere vijf grootmeesters in het Aegontoernooi minimaal één punt kwijt raakten. De computers zijn natuurlijk toch wel gevaarlijke tegenstanders.

Ter illustratie:

Sosonko-Mephisto 60 Mhz

4e ronde Aegontoernooi 1991

1. d4 d5 2. Pf3 Pf6 3. c4 dxc4 4. Da4+ Pc5 5. Pc3 Pd5 6. e4 Pb6 7. Dd1 Lg4 8. d5 Pe5 9. Lf4 Lxf3 10. gxf3 Pg6 11. Lg3 e5 12. dxe6 e.p., De7!? 13. f4 fxe6 14. Lxc4 Pxc4 15. Da4+ c6 16. Dxc4 0-0-0 17. Td1 Txd1+ 18. Kxd1 Df6 19. Ke2?! Beter 19. Kc2 19. ..., Pxf4+ 20. Lxf4 Dxf4 21. Dxe6+ Kb8



22. De8+?! Kc7 23. Tf1 Niet 23. Td1 Dxf2+! 24. Kxf2 Lc5+ 23. ..., a6 24. h3 g6 25. a3?! Df6 26. Tc1? 26. e5 is noodzakelijk. 26. ..., Le5 0-1. Want na 27. Pd5+ cxd5 28. Txc5+ Kb6 heeft wit geen redding.

Oppassen dus met die schaakcomputers! Toch hebben ze nog een heel lange weg te gaan om hun zwakke punten weg te werken. Dat leek prof. Jaap van den Herik, nota bene één van de meer gematigde figuren in de computerwereld, nauwelijks te onderkennen toen hij bij het begin van het Aegon-toernooi voorspelde dat twee programma's bij de eerste vijf zouden eindigen. Dat bleek geen profetische voltrefeer. Zullen ze het ooit leren, die computerjongens?

Schakend Nederland - november 1991
John van der Wiel: Zullen ze het ooit leren?



"You can announce mate in 24 moves..."

Wie het schaakspel bedacht heeft zal wel nooit bekend worden en ook naar het waarom kunnen we alleen maar raden. Misschien betreft het twee veldheren die het raadzamer achtten hun geschillen via een bordspel te beslechten dan het werkelijk tot een treffen te laten komen. Hoe het ook zij, we zijn opgezaald met een puzzel, waarvan de vraag luidt, "als wit begint, wie wint er dan?" Heden ten dage laten we het antwoord afhangen van degenen die het spel spelen; als Kasparov wit heeft zal hij vaker winnen dan wie ook, daarom is hij wereldkampioen, maar het absolute antwoord, de feilloze methode om te winnen (of niet te verliezen), is nog steeds niet bekend.

De uitvinder van de computer veel eeuwen later is ook niet eenvoudig aan te wijzen, net zo min als degene die bedacht dat je zo'n rekenmachine kan programmeren om het schaakspel te spelen. Sindsdien hebben we wel een krachtige hulp bij het vinden van de uiteindelijke oplossing. In het eerste nummer van *Computerschaak* schreef prof. dr. Euwe het al: "De oplossing die de computer hetzij kroont tot wereldkampioen, hetzij erkent als een sterke, maar eenzijdig ontwikkelde speler".

Wat is de CSVN?

Bondgenoot?

In hetzelfde nummer, uit februari 1981, vier maanden na de oprichting van de CSVN op 18 oktober 1980, zinspeelt de toenmalige voorzitter, ir. Mees op de ambivalente houding ten aanzien van de inmenging van de computer in de krachtmeting tussen twee menselijke geesten. "Met gemengde gevoelens presenteren wij onze nieuwe vereniging. Zien wij in de computer een bondgenoot die ons helpt ons inzicht in het schaakspel te verdiepen?"

De enige manier om te weten te komen hoe sterk een schaakprogramma werkelijk is, is het laten spelen tegen een opponent waarvan de speelkracht bekend is. Vroeg of later zullen alleen mensen daarbij als tegenstander voldoen maar een belangrijk inzicht in de speelsterkte van schaakprogramma's kan al verkregen worden door partijen tussen programma's onderling.

Daarom wordt elk jaar het Nederlands Kampioenschap Computerschaak georganiseerd, dit jaar al weer voor de 11e maal. Het toernooi, open voor alle programmeurs in Nederland, heeft in het

verleden al diverse malen als springplank voor programmeurs gediend om zich professioneel aan het ontwikkelen van schaakprogramma's te gaan wijden. Omdat het vooral deze commerciële schaakcomputers zijn die de laatste tien jaar voor een krachtige ontwikkeling in het computerschaak gezorgd hebben, kunnen we stellen dat de CSVN door haar activiteiten een grote invloed op het algehele speelpeil van deze apparaten gehad heeft.

Door hun perfecte spel in eindspelen met een beperkt aantal stukken, als gevolg van het gebruik van data-bases, is de bijdrage die computers aan dit onderdeel van het schaakspel kunnen leveren inmiddels onderkend. Hun deelname aan het gewone schaak daarentegen wordt met de toenemende sterkte van schaakprogramma's een steeds heter hangijzer.

Uitgaande van de twee premissen, 1) we proberen het schaakspel zo perfect mogelijk te spelen en 2) de sterkte van schaakprogramma's kan alleen tegen menselijke spelers afgemeten worden, zouden schaakprogramma's in staat gesteld moeten worden menselijke opponenten te ontmoeten. De CSVN wil daarbij graag een bemiddelende rol spelen.

Schakend Nederland - november 1991

Wat is de CSVN?

(Geschreven door Minze bij de Weg?)

De Schotse internationaal meester David Levy kreeg als een van de eerste sterke schakers belangstelling voor het computerschaak. Hij sloot enkele beroemde weddenschappen af, waarin hij beweerde dat geen enkel schakend computerprogramma in staat zou zijn hem in een tweekamp te verslaan. Die weddenschappen won hij allemaal. Nu is hij al weer enkele jaren voorzitter van de ICCA, de internationale computerschaakvereniging. Schakend Nederland sprak met hem tijdens de computerolympiade in Maastricht.

Tegen de tijd dat hij zou afstuderen (in wiskunde en statistiek) hoorde Levy toevallig van het Amerikaanse schaakprogramma MackHack. Dat interesseerde hem wel. Het leek hem, als jonge veelbelovende schaker een goede mogelijkheid om zijn studie met zijn 'hobby' te combineren. Het leidde al gauw tot een weddenschap, die hem in de wereld van de schakers en de computerfanaten grote bekendheid zou verschaffen.

Levy sloot in 1968 de weddenschap af, dat binnen tien jaar geen enkel computerprogramma in staat zou zijn hem in een tweekamp te verslaan. Daar kreeg hij gelijk in. In augustus 1978 won hij de eerste van de twee geplande partijen tegen Mackhack/Cheops, waarna de tweede partij niet meer nodig was. Een maand later volgde de echte uitdaging. Chess 4.7, het programma van David Slate en Larry Atkin zou proberen Levy in zes partijen te verslaan. Dat lukte niet. Levy won met 3.5-1.5. Toch konden de computermensen tevreden zijn. Voor het eerst slaagde een computerprogramma er in een meester in een partij te verslaan. Levy intro-

De redding van het schaken

■ MINZE BIJ DE WEG

duceerde in deze match zijn speciale computerbestrijdingstechniek: doe niets, maar doe het wel goed. Dat werkte in de partijen 2, 3 en 5: de computer herkende de plannen in het schijnbaar zinloze geschuif van Levy niet en verloor kansloos.

Na dit menselijke succes werd de weddenschap met nog eens vijf jaar verlengd. Dat leidde in 1984 tot de tweekamp Cray Blitz-Levy. Levy won dit keer met 4-0; opnieuw leidde zijn speciale speelwijze tot resultaat. Had hij nooit de angst een van beide weddenschappen te verliezen?

Levy: "Ik was er zeker van dat ik zou winnen, al ging het in 1978 veel moeilijker dan ik tien jaar daarvoor had gedacht. Die weddenschappen waren natuurlijk erg goed voor de publiciteit.



David Levy

Na 1984 werd het te gevaarlijk om de weddenschap nog eens te verlengen en tenslotte ben ik in 1989 verslagen door Deep Thought (met 4-0, red). Dat heeft toch 21 jaar geduurd, een aardige prestatie."

Intussen is Levy er van overtuigd, dat de computer ooit de wereldkampioen in een tweekamp zal verslaan.

"Maar dat gebeurt zeker niet in de eerstvolgende tien jaar en ik denk niet binnen twintig jaar."

- *Dat is een conservatieve schatting. De meeste mensen in de computerschaakwereld denken dat het in 2000 wel zover is.*

"Daar denk ik anders over. Het is met schaken zo, dat hoe sterker je bent, hoe moeilijker het is om beter te worden. De stappen worden steeds moeilijker. Het is vrij gemakkelijk om kampioen van een club te worden, al wat moeilijker om kampioen van een stad te worden, nog moeilijker om kampioen van een regio te worden, enzovoort. Je kunt dat heel goed zien bij de wereldtop. Schakers als Kasparov en Karpov zijn heel sterk. Zelfs voor een topgrootmeester als Timman is het te moeilijk om daar dichterbij te kruipen."

- *Dus u denkt dat het Deep Thought team te optimistisch is (het team van Deep Thought denkt binnen vijf jaar van de wereldkampioen te kunnen winnen)?*

"Ik denk dat Deep Thought over vijf jaar regelmatig van 2600-spelers zal winnen en dat het goed genoeg is om toernooien tot categorie 12 of 13 te winnen."

- *Het resultaat van Deep Thought in Hannover (DT eindigde daar laag in een middelmattig bezet GM-toernooi) verbaast u dus niet?*

Schakend Nederland - november 1991
Minze bij de Weg: De redding van het schaken
Een vraaggesprek met David Levy

"Nee. Deep Thought was er niet klaar voor. Bovendien ging het om een tussenversie. De volgende versie zal met duizend zeer snelle chips werken. Dat betekent dat hij drie halve zetten dieper zal rekenen dan de tien die hij nu al bekijkt."

Schaken ze wel?

- *Wat mij altijd verbaast is het grote kwaliteitsverschil bij computerpartijen. Soms spelen ze goed, soms heel slecht.*

"Dat komt omdat Deep Thought als hij schaak speelt heel anders denkt dan wij. Hij werkt met brute force. Het resultaat is dat hij goede zetten speelt om de verkeerde redenen. Je kunt zeggen: Deep Thought speelt in het algemeen goed schaak zonder het te begrijpen. Dus als hij in een stelling komt, die hem niet ligt, dan speelt hij volkomen zonder begrip."

- *Dus schakers als Hans Ree, die zeggen dat ze niet echt 'schaken', hebben gelijk?*

"Dat is geen wetenschappelijke, maar een filosofische vraag. Ze doen goede zetten, dus ze spelen schaak. Of het lijkt alsof ze schaak spelen."

- *Dus het lijkt erop dat Botwinnik niet gelijk heeft met zijn stelling, dat de creativiteit van de schakers nodig is om een goed schaakprogramma te maken.*

"Dat weten we niet. We weten niet of de brute forcemethode op den duur goed genoeg zal zijn. Als schaker denk ik dat Deep Thought meer begrip van het schaakspel zal moeten hebben. Maar of dat echt essentieel is, dat weten we nu niet."

Toekomst

In het begin vonden de schakers het wel aardig om in een toernooi



tegen een computer te spelen. De laatste tijd hoor je steeds meer protesten. Vele beroepsspelers zeggen: je hebt niets te winnen. Als je wint is het normaal, als je verliest gaat je partij de wereld rond.

Levy: "Schaken wordt gespeeld door mensen met een groot ego, die er niet van houden te verliezen. Ik heb bij de computerolympiade gehoord, dat dammers graag tegen computers spelen. Dat zou met schakers ook zo moeten zijn. Maar je moet natuurlijk niemand dwingen om tegen een computer te spelen. De schakers zouden wel moeten beseffen, dat er hier mogelijkheden voor de schaaksport liggen. In het verleden hebben computerfirma's al eens toernooien gesponsord en dat zou wel eens veel meer kunnen worden. Dan kunnen ze natuurlijk wel vragen dat hun eigen programma meespeelt. Misschien worden de schakers hier in de toekomst meer ontvankelijk voor.

Ik voorzie trouwens grote mogelijkheden in de toekomst. Ik denk

dat er binnen vijf jaar een programma zal zijn, waarvan je veel kunt leren. Waar je de partij die je gespeeld hebt aan kunt voorleggen, zodat het je fouten aangeeft. De topspelers bij het schaken zijn beroeps en ik begrijp dat ze het moeilijk hebben, zeker met al die spelers uit de Sovjet Unie. Ik hoop dat er meer geld van de computerfirma's komt. Dat zal de spelers ook wel positiever maken. De computers en hun firma's zouden wel eens de redding van het schaken kunnen zijn?"

- *Zal de computer de schaakwereld ook veranderen? Kasparov en Karpov gebruikten onlangs computers bij hun afgebroken partijen van hun WK-match.*

"Eindspelen vormen het moeilijkste deel van het schaakspel. Daar kunnen computers niet veel bij helpen. Ik denk wel dat we naar een toestand toe gaan zonder afgebroken partijen, maar de voornaamste reden is, dat de spelers niet meer willen. De computers zullen die stap niet afdwingen, maar ze zullen er wel toe bijdragen."

Schakend Nederland - november 1991
Minze bij de Weg: De redding van het schaken
Een vraaggesprek met David Levy

Hij neemt een tussenpositie in. Een Botwinnik is hij niet, een Nurtechniker evenmin. Wat ik daarmee bedoel? Michael Moisewits Botwinnik was van 1930 tot ongeveer 1950 een geniaal schaker, misschien de allerbeste. Van 1951 tot 1966 bleef hij - door ongehoorde toewijding en zelfdiscipline binnen de grenzen waarvan hij maling had aan alle schakers ter wereld, die hem graag toch nog weleens in een toernooi zouden hebben willen zien - wereldkampioen. In zijn matches (met Bronstein, Smyslov, Tal en Petrosian) was hij altijd méér underdog dan favoriet. Zijn ongelooflijk analytisch vermogen, zijn maandenlange, jarenlange, monomane voorbereiding op die éne tegenstander. (Hoe doorbreek ik Smyslovs speelse veelzijdigheid, hoe voorkom ik Tal's offers?) zijn zowel huiveringwekkend als voorbeeldig. Alle eigenschappen voor de ontwerper van de perfecte schaakmachine. Het perfectionisme, het geduld. Zou men zeggen. En ook de ambitie! Zoals ook Euwe vrolijk na zijn emeritaat aan een nieuw wereldkampioenschap begon (het W.K. FIDE-president), zo begon Botwinnik ná zijn abdicatie aan het W.K. schaakcomputer; 25 jaar later is hij er nog mee bezig, en hij is geen stap verder.

Nee, een Botwinnik is hij niet. Een Nurtechniker ook niet. Wat ik daarmee bedoel? Het spiegelbeeld van de Nurschachspieler (Centovic, Fischer). De Nurtechniker is de man, die zelf zwak (erg zwak) schaakt, maar die - gegrepen door de telraamfascinatie - een database creëert, die feilloos aangeeft, in hoeveel zetten vanuit stelling X, Y en Z het mat is. De Amerikaanse School (Ken

En passant

LEX JONGSMA COR HEILIG

Thompson, Hsu, Schaeffer). Hij staat er tussen in. Hij is de man, die het net niet haalde en toen maar wat anders ging doen, waarin hij het óók redelijk ver bracht, maar het opnieuw net niet haalde.

Geén Cruyff dus. Beenhaker, Aad de Mos. Hij was (en is?) een goed schaker. Maar zag al snel, dat er betere waren.

Switchte hij daarom éérst naar het correspondentieschaak (waarin hij wél tot het wereldkampioenschap doordrong - we hebben dus bepaald niet met een nonvaleur of ijdelruit te maken) en in een later stadium naar het computerschaak? Hij publiceert regelmatig. Wie het *I.C.C.A. Journal* doorbladert (dat prachtig uitgegeven vakblad) komt hem en zijn produkt regelmatig tegen. Ook de

deelnemers aan de jaarlijkse Aegonie hebben hem leren kennen. In mei 1989 schreef ik er dit over:

"Tot nu toe was ik niet geïmponeerd door het rekentuin, en ondanks mijn eerste - hierachter volgende - nederlaag ben ik het nog steeds niet: sommige onderdelen van het spel beheersen ze fabelachtig goed, maar het scheingebied tussen strategie en tactiek (de 'opzet' van een partij) is nog steeds een zwak punt, ook bij de betere programma's. Het is een mythe, dat je tegen een computer anders moet schaken dan tegen een mens. Al dat gepraat over horizon-effecten en zo is leuterkoek. Speel maar gewoon de beste zet, die je kan vinden.

Wit: Lex Jongsma
Zwart: Hitech

1. Pc3 De zet, waar ze niet tegen kunnen. 1. ..., d5 2. e4 d4 Dit spelen ze allemaal, en het is niet de beste. 3. Pce2 e5 4. Pf3 Pc6 Mechanisch, niet de sterkste. 5.



Pg3 Ld6 6. Lc4 Df6 Origineel. 7. h3! Min of meer de weerlegging. 7. ..., Ld7 8. d3 8. Ph5 Dg6 9. Ph4 faalt nog op Dxe4+. Nu dreigt deze damewinst wel. 8. ..., Lb4+ 9. Kf1 In aanmerking kwam ook 9. c3 dxc3 10. 0-0 cxb2 11. Lxb2, gevolgd door d3-d4. 9. ..., g6. Gedwongen 10. Kg1 Pa5 Noodzakelijk was 10. ..., h6. 11. Ld5



Nagenoeg beslissend. Op 11. ...,

c6 volgt 12. a3 cxd5 (12. ..., Ld6 13. La2) 13. axb4 Pc6 14. exd5 Pxb4 15. Pe4 en zwart wordt opgerold. 11. ..., Pe7 12. a3 En weer kan zwart de loper niet slaan (ed5 met stukwinst). 12. ..., Ld6 13. Lg5 Dg7 14. Dd2 En nu kan 14. ..., Pxd5 weer niet wegens de tussenzet 15. Lh6 (Df6 16. exd5 b6 17. Pe4 Dd8 18. Lg7 Tg8 19. Pf6+ Ke7 20. Dg5). 14. ..., Pac6 15. Lh6 Dg8? Ook 14. ..., Df6 is onsmakelijk genoeg, maar nu wordt het rampzalig. 15. Dg5 Eenvoudige dreiging; Df6 en Lg7. Slaat zwart op d5, dan komt veld e4 weer vrij en pion e5 valt. 16. ..., 0-0-0 17. La2 Ook 17. Df6 was aardig, maar zwart kan dan 17. ..., Pxd5 18. exd5 Le7 proberen. Na 19. Dg7 wins wit echter fluitend. Conclusie: 17. Df6 was het eenvoudigst. De tekstzet is echter ook goed.



17. ..., Le6 Tot nu toe zagen we Hitech op zijn zwakst. Ik had het nu uit moeten maken met 18. Df6 Lxa2 19. Txa2 De8 20. Lg7 Tg8 21. Pg5 en zwart kan weinig anders dan in huilen uitbarsten. Maar zelfs dat kan hij niet. Vanaf nu neemt wit het te licht op (het menselijk tekort). 18. Lxe6+ fxe6 19. Df6 Met pionwinst. 19. ..., De8 20. Dxe6+? Veel sterker Pg5. 20. ..., Dd7 21. Dxd7+ Eindspel

met pluspion. Natuurlijk ook glad gewonnen. De onzorgvuldigheid slaat nu echter toe. **21. ... , Kxd7 22. Kh2?** Ik wist, dat Kgl-f1-e2 veel beter was (en dan h4-h5). Waarom dan toch deze zet? Geen idee”.

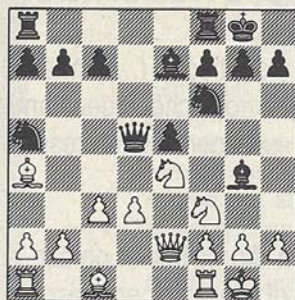
Hoe ik er in slaagde deze stelling niet alleen niet te winnen, maar zelfs te verliezen... het is voor niemand interessant.

Wel haalde Hitech's ontwerper de pers met de uitspraak (ook in 1989), dat hij "meesters als ontbijt nuttigde". Het is hem de afgelopen jaren vaak nagedragen.

Hoe het Hitech verder ging? Zoals het Beenhakker verder zal gaan, als Real Madrid hem na één seizoen afdankt. Niet slecht, niet goed genoeg.

Dit jaar was hij naar Den Haag meegekomen. Wat nu volgt demonstreert feilloos mijn nog steeds tussen bedwondering voor en scepsis jegens het computerschaak zwevende ambivalentie. Twee miljoen zetten per seconde? O.K., prachtig, Brute Force tot de n-de macht. Maar dan graag vanaf de eerste zet, en niet na 10 of 11 zetten ingebouwd 'mensenschaak'.

In de eerste ronde trof ik Hitech, met de hoofdpersoon zelf aan de knoppen. Na 1. Pc3 kwamen zwarts eerste zetten binnen een seconde per zet. Huisvlijt. **1. Pc3 d5 2. e4 dxe4 3. Pxe4 e5 4. Lc4 Pc6 5. Pf3 Le7! 6. d3 Pf6 7. De2 0-0 8. 0-0 Lg4 9. c3 Pa5 10. Lb5 Dd5 11. La4** Het verbazingwekkende van dit alles is, dat het hier volstrekt niet om 'theorie' gaat. De zwarte zetten zijn redelijk, maar bepaald niet bijzonder. Wit dreigt met b4, Lb3 en h3 precies dat te bereiken, wat hij wil: geprolongeerde aanval op f7. Nu begon Hitech zelf te rekenen en prompt kwam er een rotzet.

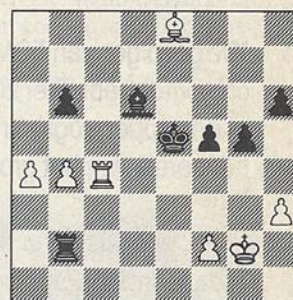


11. ... , Pxe4? Hij kromp ineen en keek uit het raam. **12. dxe4 Dc4 13. Dxc4 Pxc4 14. Lb3 Lxf3 15. gxf3 Pd6** Einde van een gedwongen zettenreeks. Wit staat zeer goed. De eerste vier zetten gaan nu nog wel. **16. Te1 Lf6 17. Le3 Tfd8 18. a4 c6 19. Tad1 b6 20. f4?**



Dom; rustig doormelken (Td2, Tal en a5 of eerst maar eens Kf1-e2) was geboden. **20. ... , Pxe4** Dit

zou naar mijn 'berekeningen' een stuk moeten verliezen. **21. fxe5 Lxe5 22. Txd8 Txd8** en pas nu zag ik, dat na het geplande **23. Lc1** zwart zich redt met Pc5. Dan maar de nooduitgang. **23. Lxb6 axb6 24. Txe4 Ld6** Nog steeds staat wit een streepje beter, maar het stelt niets meer voor. Tot aan de 43ste zet modderden we door en toen stond het zo:



Ik deed **44. ... , a5** en na **Lxb4** sloeg ik zonder nadenken op b6, waarna Hitech met **45. ... , Le7 46. Tc6 Ld8** remise hield. Winnend was geweest. **45. a6 Lc5** (de zet waar ik bang voor was) **46. a7 Txf2+ 47. Kg3**. Niet gezien! Hij niet, ik niet. Nog steeds ben ik niet kapot van Hitech.

Na **45. axb6 Le7 46. Tc6 Ld8 47. Te5 Ke6 48. Tb5 Txb5 49. Lxb5 Lb6** is het remise. Zo dood als een pier. Grootmoedig zei de hoofdpersoon dat hij daar genoeg mee nam, al liet hij niet na er fijntjes op te wijzen, dat ik nog een kwartier op de klok had en Hitech 25 minuten. "I could try to win on time".

Hans Berliner, en passant.

Wat hebt U nu liever?

Opbergband, plastic voor opbergen van Schakend Nederland met pinnen zodat U de verschenen nummers direct kunt opbergen.

Minuten... Of... dan is mijn boekje op de 'Tabel'... Of... dan is mijn boekje op de 'Tabel'!

Kijk, zo maakt U zelf uw boek!

Maakt zelf een boek van uw blad met de VERZAMELBAAND

Prijs per band f 13,75
Bfr. 260

Betaling vooraf op giro 1041870 t.n.v. Drukkerij van Spijk, Venlo

Voor België: Gen. Bankmij te Maaseik rek.nr. 235-0149694-35

Schakend Nederland - november 1991
Lex Jongsma en Cor Heilig: En passant

De laatste jaren zijn er vele apparaten op de markt verschenen. Misschien wel zo'n 100 à 150. Fabrikanten houden ervan om ieder jaar met nieuwe modellen te komen om elkaar te beconcurreren. Denk echter niet dat deze computers ieder jaar sterker worden. Vaak wordt hetzelfde programma gebruikt in meerdere modellen.

In Nederland zijn goedkope computers verkrijgbaar van de volgende merken: Fidelity, Mephisto, Novag en Saitek. Om enig inzicht te krijgen geeft ik U in het kort een overzicht van enkele modellen.

Als eerste bespreek ik de volgende reiscomputers:

Novag Solo, Novag Secondo, Novag Escort en Fidelity Microchess Challenger.

De *Solo* en de *Microchess* hebben veel overeenkomsten. Ze hebben beide een klein opvouwbaar schaakbordje met magnetische stukjes, die gemakkelijk te verplaatsen zijn. De *Microchess* heeft 64 nivo's waarbij het hoogste op slechts 35 sec/zet kan worden ingesteld. De *Solo* komt tot een maximale tijd van 1 minuut en 15 seconden. Beide zijn dus geschikt voor de ongeduldige spelers. De druktoetsen zijn van degelijke kwaliteit en de display is duidelijk afleesbaar. Deze kleine handelbare minicomputers zijn geschikt voor spelers uit de laagste klasse van de regionale bonden of lager. Het meest acht ik ze geschikt voor de schoolgaande jeugd, die het schaken nog moet leren. Van alle schaakcomputers is tegenwoordig de handleiding in het Nederlands en deze zijn voor iedereen duidelijk. De *Solo* en *Microchess* spelen op alkaline batterijen en deze gaan ongeveer tussen de 25 en 50 uur mee.

Goedkope computers

■ RIES VAN LEEUWEN

De *Escort* heeft hetzelfde programma als de *Solo*, maar U krijgt er plastic stukjes bij. Deze minicomputer heeft een klein speelbord met twee schuifladen. Enerzijds kunt U daar de stukjes in opbergen; anderzijds ziet U de computer met display. Het geheel is van licht materiaal gemaakt en neemt maar weinig ruimte in beslag.

De *Secondo* is een langwerpige model met kleine insteekstukjes. U moet echter niet al te dikke vingers hebben, want dan is het spelen vrijwel onmogelijk. De *Secondo* heeft 16 speelnivo's, lopend vanaf een direct antwoord tot maximaal vier minuten per zet. Matproblemen kan deze ook oplossen tot een mat in drie. Deze is geschikt voor spelers uit de derde klasse regionale bond of lager.



Novag Secondo

Na deze goedkope reiscomputers komen we een stapje hoger en belanden we bij de 'goedkope computer'. Deze zijn geschikt voor de schaker met de smalle beurs en liggen in de prijsklasse tussen de f 175,- en de f 300,-. Ik bespreek er drie.

De *Eldorado* is een stevig apparaat. De plastic stukjes passen goed bij het houten design. Zestien randleeds geven de zetten aan. Via de probleemmodus kan je stukken verwijderen of opzetten en tevens een aantal zetten in de stelling teruggaan. Het openingsboek is beperkt tot ongeveer 100 zetten en men heeft zeven niveau's van slechts 2 minuten per zet. Gelukkig is er ook een analyse-niveau en de *Eldorado* lost mat in twee en soms ook mat in drie problemen op.

Wat krijg ik voor mijn geld?

Toch wel behoorlijk wat, al moet U ook weer niet denken een wereldkampioen in huis te halen. Een aantal jaren geleden betaalden men voor gelijkwaardige computers twee keer zoveel! Neemt U er geen adaptor bij dan speelt de *Eldorado* ongeveer 80 uur op vier alkaline batterijen.

De *Uno* heeft een speelbord van hard karton. Het openingsboek heeft ongeveer 1650 zetten, dus is er wat meer variatie dan bij de *Eldorado*. Deze *Uno* heeft een geheugen die de laatste stand op het bord maanden kan opslaan. Vergeet U echter niet om batterijen in de computer te doen! Hij heeft 15 speelniveau's en lost mat in drie bijna altijd op.

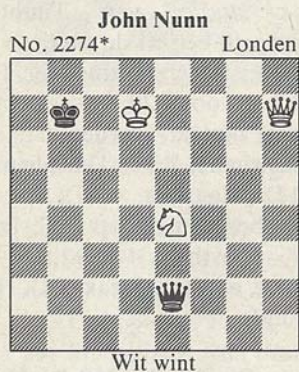
Als derde in het kort de *Novag Allegro 4*. Dit apparaat kwam in 1987 al op de markt. Bij het spelen blijkt al gauw de gevoeligheid van het speelbord. Drukt men iets te hard, dan gaan alle lampjes meteen branden. Ook bij deze raad ik U aan een adaptor aan te schaffen. De batterijen gaan hier maar zo'n twintig uur mee. Acht niveau's (van direct antwoord tot acht minuten per zet) heeft de *Allegro*. Mat in twee lost deze altijd op.

Schakend Nederland - november 1991

Ries van Leeuwen: Goedkope computers

Novag Solo, Novag Secondo, Novag Escort, Fidelity Microchess Challenger, Fidelity Eldorado, Novag Uno en Novag Allegro

Tijdens de internationale ARVES-bijeenkomst op 4 augustus presenteerde Nunn een studie, die hij geselecteerd had uit een database. Hieronder volgt de studie met zijn commentaar.



Deze studie werd gecomponeerd met behulp van een D+P v D database. Een! bij een witte zet betekent een enige winstzet. Een! bij een zwarte zet betekent een enige remisezet. Het thema is strijd om wederzijdse zetdwang met paradoxale stille zetten van de witte koning en dame. Deze studie is gedeeltelijk gebaseerd op de positie met wederzijdse zetdwang Kd7, Df5, Pd6/Kb6, De2.

1. Pd6+! 1. Pc5+? Kb6! en 1. Kd6+? Ka8 leiden tot niets, in het laatste geval omdat wit niet het paard met tempowinst kan spelen.

1. ..., Ka6 Van de andere koningszetten wordt 1. ..., Ka7 betrekkelijk eenvoudig weerlegd door 2. Kd8+ Kb6 3. Dc7+! Ka6 4. Db7+! Ka5 5. Db3! Ka6 6. Kc7 De7+ 7. Kc6! en wint, maar 1. ..., Kb6 is gecompliceerder. Wit antwoordt 2. Df5! en bereikt een stelling met wederzijdse zetdwang met zwart aan zet, en zwart moet zijn koning naar de rand spelen of de koning blokkeren met... Da6, steeds een fatale verzwakking scheppend:

Componeert de computer?

■ JAN VAN REEK

1) 2. ..., Ka6 3. Kd8 (3. Kc6 wint ook) Kb6 (3. ..., Db2 4. Dd3+ Ka7 4. Pc8+! Kb8 5. Dd6+! Kb7 6. Dc7+ en 3. ..., Ka7 4. Kc7 De7+ 5. Kc6! leidt tot mat na 5. ..., Dg7 6. Da5+ of 5. De2 6. Dc5+) 4. Dd5! Ka6 5. Db7+ Ka5 6. Db3! Ka6 7. Kc7 De7+ 8. Kc6 en wint.

2) 2. ..., Ka7 3. Kc7 en overgang naar 3. ..., Ka7 in variant 1.

3) 2. ..., Da6 3. Df2+! Ka5 4. Dd2+ Kb6 5. Db4+ Ka7 6. Kc7! **2. Dh3!** Niet 2. Df5? waarna zwarts enige remisezet 2. ..., Kb6! is, en de wederzijdse zetdwangstelling met wit aan zet is bereikt. Dan kan wit niet winnen, zie 3. Pc8+ Ka6!, 3. Kd8 Kc6 of 3. Dd5 Dg4+!

John Nunn

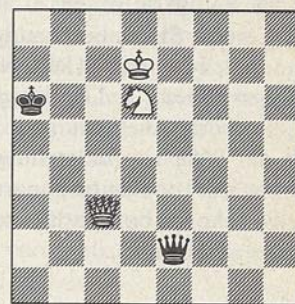


2. ..., Ka7 Zwart moet nog steeds 2. ..., Kb6 3. Df5! vermijden. De andere varianten zijn 2. ..., Ka5 3. Da3+ Kb6 met overgang naar de hoofdvariant, 2. ..., Db2 3. Dd3+ Ka7 4. Pc8+! Kb7 5. Dd5+ Kb8 6. Dd6+! met een mat op a7, 2. ..., Del 3. Dd3+ Ka7 4. Pc8+, 2. ..., Dd2 3. Df1+ Ka7 4. Db5 Dg2 5. Pc8+ en 2. ..., Da2 3. Dd3+ Ka7 4. Db5

3. Pc8+! Wit wil zijn dame naar de a-lijn met tijdswinst overbrengen, maar het onmiddellijke 3. Da3+? Da6 4. Dc5+ Ka8 is slechts remise.

3. ..., Ka6 Andere zetten leiden tot een onmiddellijk mat.

4. Da3+ Kb5 5. Pd6+! Kb6 6. Db4+! Ka6 7. Dc3! Deze zet vormt een grote verrassing, omdat zwarts koning meer vrijheid krijgt en ook een schaak op g4 mogelijk wordt. Het is echter de enige winst. De onmiddellijke dreiging is 8. Kc7 De7+ 9. Kc6, en nu blijkt Dc3 een zwart schaak op de c-lijn te beletten.



7. ..., Kb6 Zwart heeft niet beter dan het afhouden van de witte koning. De andere variant is 7. ..., Dh5 8. Da3+ Da5 (8. ..., Kb6 9. Pc4+ Kb7 10. Db4+ Ka8 11. Pb6+ en 12. Pc8+) 9. Dd3+ Ka7 10. Dd4+ Ka6 11. Kc6; 7. ..., Dg4+, 7. ..., Ka7 en 7. ..., Df1 worden alle drie beantwoord met de dreiging (8. Kc7).

8. Kd8! Nog een moeilijke rustige zet die een zwart schaak op g4

FOTO FRITS AGTERDENBOS

ontloopt en 9. Dc7+ Ka6 10. Db7+ Ka5 11. Db3 dreigt. Naast tijdsverlies door herhaling van zetten met 8. Db4+ en 8. Dc7+ is dit de enige winstzet.

8. ..., Dh5 Er zijn weinig redelijke zetten. 8. ..., Ka6 en 8. ..., Ka7 worden beide beantwoord met 9. Kc7, terwijl de dame als zij beweegt b5 of b7 moet dekken (om Dc7-b7-b5 te beletten). Er blijft over 8. ..., Dg2 9. Db4+ Ka6 10. Db5+ Ka7 11. Pc8+ en 8. ..., Df1 9. Pc4+ (nu kan zwarts koning niet naar de c-lijn) Kb7 (9. ..., Kb5 10. Da5+ Kc6 11. Db6+) 10. Db4+ Ka7 (a8) 11. Da5+ en mat.

9. Pc4+! De kwetsbare positie van de zwarte dame laat wits slot-aanval toe.

9. ..., Kc6 Of 9. ..., Ka6 (a7) 10. Da3+ Kb7 11. Db4+ Ka8 12. Pb6+ Ka7 13. Pc8+! Ka8 14. Da4+ Kb7 15. Da7+ Kc6 16. Db6+ en opnieuw blijkt de dame slecht te staan op h5.

10. Pe5+! Kb5 Andere zetten op de b-lijn worden beantwoord met Db4+ en de hoofdvariant.

11. Db3+! Kc5 Of 11. ..., Ka6 12. Da4+ en hoofdvariant.

12. Dc4+! Kb6 **13. Db4+! Ka6** **14. Da4+! Kb6** **15. Pd7+ Of** **15. Pc4+ Kb7** **16. Db4+ Kc6** **17. Db6+** en wint de dame.

Een tweede hoogtepunt van de bijeenkomst in Rotterdam was de presentatie 'Grin and the critical move' door Harrie Grondijs.

Er zijn twee nieuwe boeken verschenen in de ARVES-reeks. *Reciprocal stalemate* van John Selman betreft de publikatie van een manuscript dat in de nalatenschap van Selman werd gevonden. *Gulyaev/Grin chess endgame studies* van Timothy Whitworth betreft de studies van deze Russische grootmeester. Elk boek kan voor f 20,- + verzendkosten besteld worden bij de Bondswinkel, Frans Halsplein 5, 2021 DL Haarlem.

Een abonnement op EG kost f 35,- (Postbank 44390 t.n.v. A. Willink, rekening inzake EG, Hilversum).

Adres: **De Erk 8, 6260 BJ Margraten.**

Onlangs heeft Lewis Stiller (Johns Hopkins University, USA) op een parallelle machine een nieuwe database gemaakt, waarover in SN 91/8 p. 28 al iets bericht werd. Stiller heeft aangetoond dat voor alle KRBKNN-stellingen (Toren + Loper tegen twee Paarden) met wit aan zet geldt dat 96% van de stellingen gewonnen is voor de torenpartij. Hierbij behoren ook posities met 'zwart staat schaak'.

Niettemin is het een opzienbarend resultaat. De langste variant duurt 223 zetten. We geven deze variant zonder commentaar. Wit en zwart spelen telkens de best zet (d.w.z. optimaal spel van beide zijden). Als er meer dan één beste zet is vermelden we dat tussen haakjes achter de gespeelde zet. We hebben het geheel voorzien van enkele diagrammen bij de beginstelling en verder bij de 60^e, 120^e, 180^e en 223^e zet.

De langste winst

■ JAAP VAN DEN HERIK



1. Ka6 Pb4 2. Ka5 Pc6 3. Ka4 Pc4 4. Th2 Pb6 5. Ka3 Pc4 6. Ka2 Pb4 7. Ka1 Pe5 8. Kb2 Pc4 9. Kc1 Kc3 10. Ld1 Pd3 11. Kb1 Pd2 12. Ka1 Pb3 13. Ka2 Pbc5 (Pb4) 14. Ka3 (Th3 Th4 Th7 Th8) Pb4 (Pe1) 15. Th3 (Th4 Th7 Th8 Tg2) Pbd3 16. Lg4 (Lh5) Kd4 (Kc4) 17. Lf5 (Lc8) Pf2 18. Th6 (Tg3) Pfd3 19. Ka2

Ke5 (Kc3) 20. Lg6 (Lh7) Kd4 21. Kb1 Kc3 22. Lh7 Kd2 23. Th2 (Lg8) Kc3 24. Lg8 Kd4 (Pe4) 25. Kc2 Pb4 26. Kd1 Pe4 27. Le6 Ke3 28. Lf5 (Th3) Pd5 29. Kc1 (Lc8 Th4 Th8) Pd6 (Pc5) 30. Ld7 (Lg4) Kd4 31. Kb2 Pe3 (Pc4) 32. Th4 (Th5) Kd5 33. La4 Pdf5 (Pe4 Pef5) 34. Th8 Pd6 35. Th5 Kd4 36. Lc6 (Kb3 Th4) Pdc4 (Pe4) 37. Kb3 Pd2 38. Kb4 Pe4 39. La8 Pc2 40. Kb5 Pe3 (Pa3) 41. Kc6 Pf6 42. Th4 Ke5 43. Kc5 Pd7 44. Kb5 Pf6 45. Lh1 Pf5 46. Ta4 Pd6 (Pe3) 47. Kc5 Pfe4 48. Kc6 Pg3 49. Lg2 Pde4 50. Ta8 Kd4 51. Td8 Ke5 52. Td5 Kf4 53. Ta5 Pc3 54. Kc5 Pf5 55. Lc6 (Lb7 La8) Pe3 56. Kd4 (Kb4) Pe2 57. Kd3 Pcl 58. Kc3 Pe2 59. Kb4 Pf5

(zie diagram)

60. La8 Peg3 (Pd4) 61. Kc3 (Kc4) Pe4 62. Kd3 Pg5 63. Lc6 (Ld5) Pf7 64. Ta4 Ke5 65. Ta7 (Le8) P5d6 66. Ta8 (Ta6 Ta5 Ta2 Ta1 Ld7) Kf4 67. Ta4 Ke5 68. Ld7 Pb7 69. Te4 Kd6 70. Td4 Ke5 71. Lc6

Schakend Nederland - november 1991

Prof. dr. H.J. van den Herik: De langste winst

Nergens komen schakers en computers zo dicht bij elkaar als in het gebruik van databases. In zeer korte tijd hebben de twee marktleiders op dit gebied, NICBase en ChessBase, schakers over de gehele wereld overtuigd van de enorme voordelen van het gebruik van partijdatabases. Met de introductie van de nieuwste versies van beide programma's zijn opnieuw grenzen verlegd. En het einde van de mogelijkheden is nog niet in zicht. In deze bijdrage een beknopte vergelijking en een kleine vooruitblik.

Inleiding

Benodigd is een computer en een database met schaakpartijen. Vanaf dat moment verandert het leven van iedere schaker. ChessBase werd in 1985 door Mathias Wüllenweber ontwikkeld

NICBase en ChessBase

■ DAP HARTMANN

en wordt vanuit Duitsland geleverd door de firma van Frederic Friedel. Gary Kasparov gebruikt ChessBase.

Enige tijd later werd NICBase geschreven door Hans en Nico Kuijf. Het wordt geleverd door InterChess in Alkmaar, uitgever van onder andere New In Chess. Jan Timman gebruikt NICBase. Beide pakketten zijn goed verkocht en worden zeer intensief gebruikt door schakers op alle niveaus.

Database

ChessBase en NICBase zijn programma's waarmee op zeer eenvoudige wijze toegang wordt ver-

kregen tot heel veel partijen. In de praktijk ligt de limiet van het aantal toegankelijke partijen bij uw portemonnee. Niet dat partijenverzamelingen duur zijn, zeker niet. Een disk met ongeveer 1000 partijen kost u tussen de 25 en 40 gulden: minder dan een stuiver per partij. Maar het totale aanbod overschrijdt de 100.000 partijen.

Na aanschaf van het standaardpakket (het programma en 1000 tot 2000 partijen) kunt u kiezen uit partijenverzamelingen op basis van toernooien (matches), spelers of openingen (thema's). Een collectie van tienduizenden partijen is al gauw bereikt.

Verreweg de belangrijkste toepassing van zo'n database is het naspelen van opgeslagen partijen. Alle partijen van Karpov zijn in

Vergelijking NICBase en ChessBase			Patroonherkenning		
Algemeen	NICBase 3.0	Chess-Base 3.0	Pakket	Geintegreerd (b)	MOTIV (c)
Algemene Verzorging Pakket	8	8	Gebruikersgemak	9	7
Installatie	7	7	Mogelijkheden	7	9
File Organisatie	9	7	Extra's	—	(c)
Scherm Layout	8	9	Noten:		
Aanpassen Omgeving	8	8	(a)	Het typesetten van partijen (met diagrammen) is mogelijk onder ChessBase met behulp van het apart verkrijgbare programma ChessSet. Voor NICBase wordt gewerkt aan NICPublish, dat eind 1991 gereed zal komen.	
Extra Opties	7	9	(b)	MOTIV is een zeer uitgebreid programma dat los van ChessBase draait. Het accepteert dezelfde gamefiles als ChessBase, en creëert daarvoor een aparte klassificatie-sleutel. Patronen worden door middel van een aparte 'taal' door de gebruiker gedefinieerd. De nieuwe sleutel kan in ChessBase worden ingelezen om zo de motieven in de gamefile terug te vinden.	
Bewerkingen met Partijen			(c)	Er zijn diskettes verkrijgbaar met collecties van speciale motieven (door grootmeesters gedefinieerd) en bijbehorende partijen.	
Invoeren Eigen Partijen	8	9			
Naspelen Partijen	8	9			
List Games	8	9			
Find Games	9	8			
Informatie/Statistiek	9	7			
Manual/Help/Text					
Handleiding	7	7			
Help Faciliteiten	8	6			
Text/Hypertext Mogelijkheden	5	8			
Printen	9	9			
TypeSetten	(a)	(a)			

NICBase 3.0	f	ChessBase 3.0	f (a)
Basispakket: Programma + 2000 Partijen	325,-	Basispakket: Programma + 1000 Partijen	480,-
Jaarboeken 1 t/m 18 + NIC Key 3.0	240,-	Professionele Database (10000 partijen)	289,-
Collectie van 33400 partijen (1988-1990)	750,-	Informator Key IV	38,-
Bovenstaande 3 gecombineerd (bevat 50000 unieke partijen)	1090,-	Bovenstaande 3 gecombineerd	675,-
Upgrade NICBase 1.0 of 2.0 → 3.0	75,-	Update ChessBase 2.3 → 3.0	97,-
NIC Tools	215,-	Update ChessBase 2.2 of ouder → 3.0	130,-
NIC Gameconv	40,-	MOTIV	66,-
NIC Key 3.0	40,-	ChessSet	124,-

(a) Prijzen in gulden omgerekend vanuit de prijs in Duitse marken. Voor kopers buiten Duitsland vervalt de 14% Duitse BTW. Voor de omrekening van Markten naar gulden is een factor van 1.10 gebruikt.



FOTO BAS BEEKHUIZEN

Mens en machine

een handomdraai voorradig. Die kunnen op vele manieren geselecteerd zijn. Het is werkelijk kinderspel om alle partijen waarin Karpov tussen 1985 en 1991 met de Spaanse opening Timman versloeg, op te vragen. Partijen kunnen worden nagespeeld, of worden uitgeprint. Indien de partijen afkomstig zijn uit de *Informator*

of de *NIC jaarboeken* zijn ze vaak voorzien van commentaar. Dat wordt in aparte vensters zichtbaar gemaakt. U kunt zo naspelen, analyseren, maar ook partijen van eigen commentaar voorzien. Partijen zijn geïnclassificeerd naar opening. Dat kan een tamelijk eenvoudige classificering zijn (met de standaard sleutel), of een zeer uitgebreide (aan de hand van apart verkrijgbare sleutels). Gebruikers kunnen ook hun geheel zelf gedefinieerde sleutels aanbrengen. Alle partijen kunnen naar iedere willekeurige openingsleutel worden ingedeeld. Bestaande sleutels kunnen door de gebruiker worden verfijnd, of automatisch door het programma.

Een andere toepassing van schaakdatabases is het maken van eigen partijencollecties. Het invoeren van een partij gaat vliegensvlug met behulp van een muis. Hele toernooien kunnen worden ingevoerd en uitgeprint. Met apart verkrijgbare utilities (hulpprogramma's) is het mogelijk partijen en diagrammen met de kwaliteit van drukwerk te vervaardigen. Binnen twee dagen kan bij wijze van spreken een heel boek worden geschreven. Ideaal voor het vervaardigen van toernooibulletins.

NICBase of ChessBase?

In de tabel heb ik een aantal van de belangrijkste eigenschappen van beide programma's vergeleken. De cijfers zijn mijn eigen subjectieve waardeoordelen. NICBase en ChessBase onlopen elkaar vrijwel niet in hun mogelijkheden en bedieningsgemak.

Samenvattend

NICBase Pro

- Goede user-interface
- Goede on-line Help
- Uitstekende Utilities
- Prima scheiding tussen Databases en Gamefiles
- Veel informatie en statistiek opvraagbaar

NICBase Con

- Weinig vrijheid in aanpassen omgeving
- Geen text of hypertext mogelijkheden

ChessBase Pro

- Uitstekende User-informatie
- Goede Text mogelijkheden
- Uitstekende list mogelijkheden van partijen
- Vrijwel onbeperkte patroon definities

ChessBase Con

- Matige on-line Help
- Weinig Utilities
- Te sterke integratie Databases en Gamefiles
- Definieren van patronen in complex

Het maken van een keuze is bijna onmogelijk. Beide pakketten zijn meer dan uitstekend, en hebben een zeer goede prijs-prestatie verhouding. Gebruikers van vorige versies kunnen voor een schijntje een upgrade naar versie 3.0 krijgen. Een ieder die niet een van beide programma's aanschaf doet zichzelf werkelijk zeer te kort.

Het kan niet op

Alsof het nog niet genoeg is, heeft de toekomst nog veel meer moois in petto. Zo zijn het MOTIV programma van ChessBase en de patroonherkenning van NICBase nog maar het begin van bijna ongekende mogelijkheden. Wilt u uit een verzameling van

50.000 partijen alle voorkomende gevallen van een pionneindspel met ongelijke lopers? Of wilt u alle eindspelen met Toren + Loper tegen Toren? Geen probleem. Voor dat laatste biedt ChessBase trouwens een aparte database. Niet met partijen, maar met een perfect spelend programma! In iedere mogelijke bordpositie krijgt u antwoord op de vraag: wat is de beste zet, is de positie gewonnen (en in hoeveel zetten), verloren of remise. Ook voor twee andere eindspelen is zo'n databases verkrijgbaar. De prijs varieert van 125 tot 175 gulden.

Voorts zullen zowel ChessBase als NICBase meer mogelijkheden gaan bieden om ASCII partijen

(wellicht door u zelf in een grijs verleden ingetypt) te converteren naar het zeer compacte ChessBase of NICBase format.

ChessBase komt volgend jaar met Fritz, een schaakspelend programma dat losgelaten kan worden op de partijen in de database.

Meer weten?

Een uitgebreider vergelijking tussen ChessBase en NICBase kunt u vinden in het decembernummer van het blad *Computerschaak* van de CSVN. Voor inlichtingen over NICBase en ChessBase verwijs ik u naar de advertenties elders in deze computerschaak-special.

Schakend Nederland - november 1991
Dap Hartmann: NICBase en ChessBase