

Schakend Nederland - september 1992

Prof. dr. H.J. van den Herik: Olympische spelen

Van 5 tot 11 augustus is in Londen de 4e Computer Olympiade gehouden. De sponsor was AST, een bekende Engelse computerfirma, die zich graag identificeert met "denkspelen".

De Computer Olympiade is (opnieuw) een groot succes voor Nederland geworden, dat met 5 gouden, 2 zilveren en 1 bronzen medaille het landenklassement overtuigend aanvoerde (Engeland was tweede met 3x goud, 2x zilver en 1x brons).

Go-Moku opgelost

De Computer Olympiade is een vondst van David Levy. In 1989 vond de eerste Olympiade plaats. Het is een excellente uitdaging voor wetenschappelijke onderzoekers en spelletjesprogrammeurs. Enkele spelen die op de Olympiade gespeeld worden zijn: schaken, chinees schaken, bridge, backgammon, othello, go, scrabble, go-moku, renju, etc. Dit jaar waren er in totaal 15 competities. De vorderingen vallen af te meten aan de spelen die van de lijst verdwijnen. Tot nu toe zijn dat er drie, te weten Vier-op-een-rij (1989), Qubic (1991) en Go-Moku (1992). Het oplossen van alle drie de spelen is vooral te danken aan bijdragen van Victor Allis (Rijksuniversiteit Limburg), die in telkens wisselend teamverband (Maarten van der Meulen, Jos Uiterwijk, Patrick Schoo, Jaap van den Herik (allen RL) en Matty Huntjens en Loek Schoemaker (VU, Amsterdam)) tot deze prestaties wist te komen. De oplossing van Go-Moku (zwart begint en wint) is tot stand gekomen door de ontwikkeling van een nieuwe techniek 'threat-space search'. Dit betekent zoiets als het op effectieve wijze combineren van dreigingen. (Interne rappor-

Olympische spelen

■ JAAP VAN DEN HERIK

ten die de technieken beschrijven kosten fl. 10,-, informatie José Cornips 043-883477).

Schaken

Voor wetenschappelijke onderzoekers zijn twee vragen belangrijk. Hoe kunnen we threat-space search in schaken gebruiken? En behoort schaken tot de bedreigde spelsoorten op de Olympiade? Het antwoord op de laatste vraag luidt (voorlopig) neen.

Aan het 1992 schaaktoernooi namen acht programma's deel (vier sterke en vier zwakke). Na drie ronden trok het programma Chess 2175X van Chris Whittington zich terug wegens een fout in het programma (foutieve acceptatie van promotie). Verder was er een nieuw programma genaamd Genesis dat door één van de met Jan Louwman samenwerkende programmeurs (Rob Kerkum) gemaakt was. Het werd bediend door Patrick Schoo, Louwman zelf bediende The Chessmachine King (van Johan de Koning). Genesis speelde fantastisch en werd gedeeld eerste. Het versloeg The Chessmachine King, maar verloor in de laatste ronde van Hiarcs (Mark Uniacke), waardoor de twee Nederlandse programma's samen met Hiarcs gedeeld eerste werden. Opnieuw een overtuigend bewijs van de sterkte van Nederlandse schaakprogramma's.

Eindstand

De eindstand luidt: 1-3. Genesis, Hiarcs, The Chessmachine King 5 (uit 6); 4. Woodpusher 3; 5. Duck 2; 6. Touch 1; 7. Ananse 0.

Genesis-The Chessmachine King Computer Olympiade Londen

1. e4 e5 2. Pf3 Pf6 3. Pxe5 d6 4. Pf3 Pxe4 5. d4 d5 6. Ld3 Ld6 7. 0-0 0-0 8. c4 c6 9. Te1 Lf5 10. Db3 Pa6 11. Pc3 Pec5.



Dit zijn moeilijke beslissingen voor computerprogramma's: een dame en pion tegen drie stukken. In het vervolg heeft wit het moeilijk een goed plan te vinden, dat geldt ook voor zwart. Tenslotte beslissen de drie stukken.

12. dxc5 Pxc5 13. Lxf5 Pxb3 14. axb3 d4 15. Pxd4 Lxh2+ 16. Kxh2 Dxd4 17. Kg1 Df6 18. Le4 Tfe8 19. Le3 a6 20. Lc5 Dg5 21. Le3 De5 22. Te2 Dc7 23. Tae1 a5 24. c5 Tad8 25. Lg5 f6 26. Le3 De5 27. Lc2 Kh8 28. Lg5 Db8 29. Le3 Dc7 30. Pe4 Te6 31. Pg3 Te5 32. Pe4 Te7 33. Pd2 Kg8 34. Pf3 Tee8 35. Lf5 De7 36. Lc2 De6 37. Ta1 Ta8 38. Ta4 Dd5 39. Td2 Df7 40. Th4 g6 41. Ld3 Kh8 42. Ld4 Dg7 43. Lc3 Tad8

Eindelijk staat alles klaar voor de beslissende opmars. Zwart wordt nu snel uitgeteld.

44. g4 Td5 45. g5 Tf8 46. gxf6 Txf6 47. Lc4 Txd2 48. Pxd2 Tf5 49. Lxg7+ Kxg7 en Zwart geeft het tegelijkertijd op.

Deze partij geeft eens te meer aan, dat het belangrijk is om plannen te ontwikkelen, waarmee doel-loos spel kan worden voorkomen. Computerschaak is immers nog niet zover dat het simpel heen en weer schuiven onderdeel uitmaakt van een groot psychologisch plan.