

Schakend Nederland - februari 1996

Prof. dr. H.J. van den Herik: Consultatie

Er zijn weinig consultatiepartijen bekend in de schaakgeschiedenis. Kennelijk is het een spelvorm die niet erg aanspreekt. Daarom is het tot nu toe nog een open vraag of consultatie het niveau verhoogt of niet.

3-Hirn

In 1985 bedacht Ingo Althöfer dat het consulteren van twee sterk spelende computerprogramma's (elk afzonderlijk sterker dan zichzelf) niet alleen zijn niveau zou verhogen, maar dat de combinatie ook sterker zou spelen dan elk der afzonderlijke delen. Hij noemde zijn 'systeem': 3-Hirn, (drie breinen). Een mens (in dit geval Althöfer) treedt op als coördinator. Bij elke zet kiest hij een van de twee door de computers aangeboden mogelijkheden. Er zijn nog enkele extra regels, zoals het verzorgen van de tijdstoemting, het vervangen van de niet gespeelde zet, het afwijken van een voorstel etc.

Althöfer heeft intussen een aanzienlijke ervaring met het spelen met 3-Hirn opgebouwd (o.a. in het AEGON-toernooi) en heeft vastgesteld dat de combinatie ongeveer 200 ELO-punten sterker speelt dan elke computercomponent afzonderlijk. Dit betekent dat het systeem in speelsterkte tot de klasse der Grootmeesters zou behoren.

Match

Het is dan ook interessant om te zien hoe een match van acht partijen tussen een grootmeester en 3-Hirn afloopt. De Duitse Grootmeester Christopher Lutz (ELO-rating 2575) nam de uitdaging aan. Lutz had zich omstreeks 1990 zelf met computerschaak bezig gehouden. Hij is co-auteur van het programma Paul (deelne-

Consultatie

■ JAAP VAN DEN HERIK

mer aan micro WK in 1989) en het programma Bernie (deelnemer aan 1^e computertoernooi in Paderborn 1991). Hij wist dus wat hem te wachten stond, hoe programma's werken, en wat hun speelsterkte ongeveer is.

De ontmoeting

Althöfer had voor Chess Genius 3 en Fritz3 gekozen als componenten van zijn 3-Hirn (beide op een Pentium met 120 MHz). In de Zweedse ratinglijst staan de programma's omstreeks 2400 punten. De verwachte speelsterkte zou dus 2600 bedragen. Toch dacht Lutz dat hij gemakkelijk zou winnen (6-2 of 6.5-1.5). Het speltempo was: 1 partij per dag, en ⁴⁰/₂₀/de rest van de zetten in ²/₁/1 uur. De plaats was de Friedrich Schiller Universiteit in Jena. Vanuit Lutz' standpunt gezien viel het niet mee, voor hem was het verloop $\frac{1}{2}$, 1, 1, 0, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{2}$ met als eindresultaat een 4.5-3.5 overwinning. In de *ICCA Journal* (maart 1996) verklaart Lutz zelf hoe dit resultaat tot stand kwam en dat hij dit niet verwacht had.

Partijen

De twee overwinningen kwamen door zwak openingsspel van de computers tot stand (partij 3: 1. e4 c5 2. Pf3 d6 3. e5?!). Hieronder geven we de tweede partij met commentaar van Lutz.

Wit: IGM Chr. Lutz

Zwart: 3-Hirn

Jena-match, 2^e partij

1. Pf3 f5 2. d4 Pf6 3. g3 e6 4. Lg2 Le7 5. 0-0 0-0 6. c4 d6 7. b3 De8 8. Lb2 Dh5 9. Pbd2 Pc6 10. a3!? Pd8? (een beter idee is 10. ... Ld7 gevolgd door Tae8, Ld8 en e5) 11. Pe1 Ld7 12. Tc1 Lc6 13. d5 exd5? (beter is 13. ... Le8 14. dxe6 c6 15. Pdf3 Pxe6) 14. Lxf6 Txf6 15. cxd5 Lb5 16. Pdf3 Tc8 17. a4 Ld7 18. Dd2 a6 19. Pd3 Th6 20. h4 Df7 21. Pf4 c5 22. dxc6? (een slechte zet, nu krijgt zwart tegenspel, beter was: 22. Pg5 De8 23. Te1 Pf7 24. Pge6) bxc6 23. Pg5 Dxb3 24. Pd5 Kf8? (verliest onmiddellijk, maar coördinator Althöfer wilde niet kiezen voor 24. ... Lxg5 25. hxg5 Te6 26. Pf4 (gedachte: toren weg, pion d6 valt, maar...) d5 27. Pxe6 Pxe6 geeft zwart uitstekende remisekansen; dat geldt ook na 26. Tb1 Da3 27. Ta1 Dc5 28. Tfc1 Da7 29. Pf4 d5!). 25. Tc3 Db7 26. Pxe7 Kxe7 27. e4 fxe4 28. Lxe4 d5 29. Lxh7 Pe6 30. Te1 Tf8 31. Tce3 Tff6 32. Lg8 Dc8 33. Lxe6 Lxe6 34. Db4+ c5 35. Db6 c4 36. f4 c3 37. Db4+ Kd7 38. Txc3 Dxc3 39. Dxc3 Lf5 40. Dc5 Zwart geeft het op.

Een verdienstelijk resultaat voor computers en mensen. Een aardige bijdrage voor de wetenschappelijke hypothese dat consultatie leidt tot een aanzienlijke verhoging van de speelsterkte. ■