

# Schaakmagazine - juni 1997

## Prof. dr. H.J. van den Herik: Aegon-toernooi bevestigt trend

Jaarlijks meten mens en computer hun krachten in het AEGON-toernooi. Stap voor stap zien we de mens terrein verliezen. Zette deze trend zich ook dit jaar voort?

Jaap van den Herik

De sfeervolle speelzaal in het AEGON-gebouw.



# AEGON-toernooi bevestigt trend

Vooraf was er veel speculatie over de uitslag. De meeste computers waren sneller geworden (van 166 Mhz naar 200 Mhz) en zouden ook meer kennis bevatten. In de maatschappij is er jaarlijks een kennistoename van zeven procent en voor schaakprogramma's zou dit best eens meer kunnen zijn. Maar het menselijk deelnemersveld bleek aanzienlijk sterker en alerter dan in 1996. Mensen leren hoe ze computers moeten bestrijden. En zo kon het gebeuren dat de uitslag duidelijk achterbleef bij die van vorig jaar. Een terugval? Neen, een grote stap voorwaarts: de organisatie neemt computerschaak serieus door het getoonde uitnodigingsbeleid, en de spelers nemen de programma's serieus door zich beter voor te bereiden. De AEGON-toernooien zijn hiermee de beste graadmeter ter wereld voor het bepalen van de juiste speelsterkte.

### Bijzonderheden

Het 12e AEGON toernooi was een

bijzonder toernooi. Er waren veel verrassingen, veel bijzondere prestaties, maar in totaal hielden mensen en computers elkaar telkens weer in evenwicht. Het begon met twee kloksimultaansances. De grootmeesters Timman en Anand speelden ieder tegen zes sterke computerprogramma's (geselecteerd door Jan Louwman). Anand won met 4-2 en Timman verloor met dezelfde cijfers. Totale score 6-6. Ook in de persconferentie na afloop waren de grootmeesters zeer eensgezind: "Ja, ja, de computers gaan heel erg sterk worden. Dat is duidelijk. Hoe sterk ze nu zijn valt niet met zekerheid te zeggen." Beide spelers spraken met ontzag over de ondervonden tegenstand, evenals overigens commentator Vlastimil Hort 's middags al gedaan had.

### Diverse speelstijlen

Er werd veel gesproken over een anti-computerspeelstijl. Vroeger gaven mensen als Bert Kieboom, Ad van den Berg en David Levy

sterkte veel met elkaar te maken hebben. Een goede anti-computerstijl verhoudt zich niet met een geringe speelsterkte. Maar, hoe doen de sterke spelers het nu? Het antwoord is verrassend: allemaal verschillend. We laten een paar stijlen de revue passeren. (1) Zo snel mogelijk uit het openingsboek, want grootmeesterlijke intuïtie wint van diep zoeken (Van der Wiel). (2) Spelen op strategische stellingen met dichtgeschoven pionnenformaties (Speelman). (3) Afwikkelen naar een eindspel met



Yona Kosashvili won met 6 uit 6

## Schaakmagazine - juni 1997

### Prof. dr. H.J. van den Herik: Aegon-toernooi bevestigt trend

gelijk materiaal maar met één positief kenmerk (b.v. slechte loper tegen sterk paard; of een vastgelegde kwetsbare pion, etc.) (van Mil). (4) Ontregel de evaluatiefunctie door een pion of zelfs een kwaliteit te offeren voor positionele voordelen (Bronstein). (5) Probeer een uitgekend openingsnieuwje: als het goed is, is succes verzekerd (Oll).

#### Verrassingen

De grootste verrassing overkwam Rini Kuijf in de 2e ronde. Vanuit een Franse opening was hij in een toreneindspel terecht gekomen. Beide partijen promoveerden en toen stonden er weer dames op het bord. Ze verdwenen en ineens kondigde Zugzwang mat in 68 aan. Het was natuurlijk waar en een direct gevolg van de aanwezigheid van Ken Thompsons databases. Een plezierige verrassing overkwam Sofia Polgar (3e ronde). Rebel had haar overspeeld, maar de stelling was zeer ingewikkeld en Sofia leek zich te redden, althans dat dacht het programma dat met een bescheiden waardeering programmeur Ed Schröder overtuigde van het feit dat de winst verkeken was. De arme Ed bood remise aan in een nog altijd gewonnen stelling. Rebel was er niet door aangeslagen, want het eindigde met 4,5 uit 6.

#### Discussie

In de wandelgangen, op NOVA en in de panelsessie aan het eind van het toernooi was er veel discussie over de technologische voorsprong die computers op mensen hebben. Computers zoeken (denken) dieper, computers hebben meer kennis ter beschikking (b.v. openingskennis) en computers laten zich niet psychologisch beïnvloeden. Is een partij mens-computer nog wel een eerlijke krachtmeting?

COMPUTERS zijn sterk, heel sterk zelfs, maar nog niet van wereldklasse. Organisator Cock de Gorter heeft er alles aan gedaan om de verrassende opmars van de computers in 1996 (toen ze een afgetekende overwinning van 162,5-137,5 haalden) een halt toe te roepen. Het is hem gelukt: de computers wonnen in 1997 met slechts 151,5-148,5. Om dit resultaat te bereiken had het 12e AEGON-toernooi maar liefst twaalf Internationale Grootmeesters en elf Internationale Meesters uitgenodigd en dan nog 27 sterke spelers. De tijd dat ook zwakke spelers of toneelspelers mee mochten spelen is definitief voorbij.



Toernooiveteraan David Bronstein (rechts) had het dit keer moeilijk.

Over deze zaken valt inderdaad te discussiëren. Het uitgangspunt dient echter te zijn dat mensen en computers een totaal verschillend spel spelen waarbij ieder gebruik maakt van zijn mogelijkheden, en dat de referenties van de verschillende denkprocessen op het schaakbord toevallig voor elkaar begrijpelijk zijn. De suggestie om de zoekdiepte te beperken (Böhm) of het openingsboek op een bepaalde diepte gedwongen te verlaten (Jongsma) dienen mijns inziens afgewezen te worden (Het kan wel, maar dan krijgen we weer een ander spel). Je kunt toch een computer niet straffen omdat hij te veel weet of te diep zoekt. Neen, dit zijn het type emotionele argumenten, die men pleegt te gebruiken als het ontbreekt aan andere argumenten.

#### Lof

Lof verdient Yona Kosashvili voor zijn score van 6 uit 6. De winnaar van 1996, Yasser Seirawan bleef steken op 5,5, in gezelschap van Johan van Mil. Computers kwamen in deze hoge regionen niet voor. Op een gedeelde 4e plaats (4,5 uit 6) zien we Kallisto (Bart

Weststrate), Rebel (Ed Schröder) en Chess Master 5000. De programma's Zugzwang en Cilkchess scoorden 4 uit 6, maar hadden stellig op een iets betere score gehoopt (evenals Nimzo, ook 4 uit 6). Dat geldt evenzo voor de grootmeesters Bronstein, Christiansen, Spielman en Timosjtsjenko die allen niet verder dan 4 uit 6 kwamen. De eindstand van de eerste tien luidt: 1. Kosashvili 6 (uit 6); 2. Seirawan, Van Mil 5,5; 4. Kallisto, Rebel, Ye Rongguang, Van der Wiel, Oll, Chess Master 5000, De Boer 4,5.

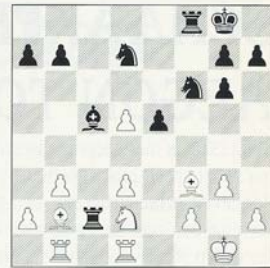
Door de rijkdom aan partijenmateriaal is het kiezen van een illustratieve partij niet eenvoudig. De winnaar komt sterk in aanmerking, te meer daar we al eens een verliespartij van hem tegen een computer gepubliceerd hebben (Schaakmagazine, maart 1997, pp. 21-22). Om de kracht van de huidige computers te onderstrepen hebben we gekozen voor het duel Kosashvili-Rebel. Het programma offerde een pion, kreeg uitstekende kansen, maar liet de Israëlische grootmeester ergens glippen. In het eindspel bleek het op juiste waarde inschatten van de kracht (mobiliteit) van het loperpaar te moeilijk voor Rebel.

#### Kosashvili - Rebel

AEGON-toernooi 1997

1. e4 e6 2. Pf3 d5 3. e3 Pf6 4. b3 Lf5 5. Lb2 e6 6. Le2 Ld6 7. 0-0 0-0 8. d3 Pbd7 9. Ph4 Lg6 10. Pxd6 fxd6 11. Pd2 Dc7 12. g3 e5

13. cxd5 cxd5 14. e4 Tac8 15. exd5 Dc2 16. Tb1 Dxd1 17. Tfxd1 Tc2 18. Lf3 Lc5



Zwart speelt heel actief. Wit moet alle zeilen bijzetten om zich staande te houden. Door inventief te verdedigen lukt dit net. 19. a3 Pe8 20. b4 Lb6 21. Kg2 Pd6 22. a4 a6 23. a5 La7 24. La1 b5 25. Tb2 Tfe8 26. Pb3 Lxf2 De pion is terug, maar nu kan wit zich bevrijden. 27. Txc2 Txc2 28. Td2 Txd2 29. Pxd2 Le1 De loper begeeft zich op dwaalwegen; beter was 29. ... La7. 30. Lc3 Pf5 31. Kf1 Lxd2 32. Lxd2 Kf7 De zwarte loper snelt over het bord, de paarden kijken kreupel toe. 33. Lg5 h6 34. Ld8 Pe3+ 35. Ke2 Pc2 36. Kd2 Pxb4 37. Kc3 Pa2+ 38. Kb3 Pc1+ 39. Kc2 Pa2 40. Kb2 Pb4+ 41. Kc3 Pa2+ 42. Kb3 Pc1+ 43. Kc2 Pa2 44. Lc7 Ke7 45. d6+ Ke8 46. Lb6 Pb4+ 47. Kc3 Pa2+ 48. Kb3 Pc1+ 49. Kc2 Pa2 50. Le3 b4 51. Kb3 Pc3 52. Lc6 Kd8 53. Kxb4 Pb8 54. Lb6+ Kc8 55. d7+ Pxd7 56. Lxd7+ Kxd7 en zwart geeft het tevens op.

Een partij die aantoonde dat meer kennis over het eindspel beter is dan dieper zoeken.