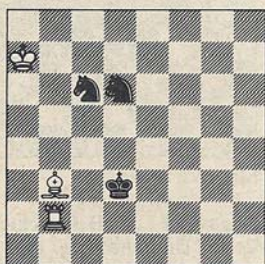


Schakend Nederland - september 1991

Prof. dr. H.J. van den Herik: Vondsten en literatuur

Een schaker wil "zetten", een lezer wil tekst. Praktijk en theorie vullen elkaar aan en zijn elkaanders tegenstrevers. "Zijn er nieuwe vondsten?" is een vaak gehoorde vraag bij onderzoekers. En als het antwoord "neen" luidt dan volgt niet zelden prompt daarop: "Er is ook weinig vooruitgang".

De 50-zettenregel is al jarenlang - en vooral door computerschaakonderzoek - onderwerp van discussie. Uitbreiden tot 100, 150 of 200 zetten? Het antwoord luidt: we weten het niet. Wat we dankzij het onderzoek van Lewis Stiller (Pembroke, MA, USA) wel weten is dat 222 zetten niet voldoende is voor het KRBKNN-eindspel. In de onderstaande diagramstelling kan wit pas op de 223^e zet afwikkelen naar een KRKN-eindspel, dat dan gewonnen is in 19 zetten (zie Stiller in het septembernummer van *ICCA Journal*).



Mat in 223 zetten
(wit aan zet)

De zetten zelf zijn optimaal (dat betekent: de beste die er zijn), de begrijpelijkheid van de zetten is minimaal. Tekst en uitleg moeten nog gevonden worden. Maar in onlangs verschenen publikaties vinden we die nog niet. Het lijkt niettemin goed om eens even stil te staan bij wat er allemaal aan nieuw onderzoek gepubliceerd wordt. Daarom bespreken we hieronder kort drie recent ver-

Vondsten en literatuur

■ JAAP VAN DEN HERIK

schenen boeken (alle in de Engelse taal).

1. *How computers play chess* van David Levy en Monty Newborn. Uitg. W.H. Freeman and company Lts. 246 pp. \$ 11.95 (paperback) ISBN 0-7167-8239-1. Het boek fascineert door zijn stellingname: "Wereldkampioen Kasparov is onze uitdaging". Computerschaakhistorie, ideeën en ontwikkelingen worden in luchtige toon met veel voorbeelden beschreven. Als het moeilijk wordt, wippen de schrijvers behendig over de moeilijkheden heen (b.v. bij de algoritmen). Het boek is derhalve aantrekkelijk voor de geïnteresseerde leek. Hij/zij moet wel een liefhebber zijn, want het enthousiasme van de schrijvers is heel aanstekelijk, maar voor echte sceptici waarschijnlijk onverteerbaar.

2. *Heuristic Programming in Artificial Intelligence 2, The Second Computer Olympiad*. Eds.: David Levy en Don Beal. Uitg. Ellis Horwood Ltd., 243 pp. ISBN 0-13-382615-5.

De Computer-Olympiade bestaat uit een toernooi waarin de diverse spelprogramma's een competitie uitvechten en een conferentie waar de deelnemende onderzoekers hun vondsten uitdragen en verklaren. Competitie en wetenschappelijke uitwisseling: het lijkt in tegenspraak. Toch gebeurt het en zelfs op heldere wijze. In de wetenschap van de spelen is het eigenlijk als volgt: je verslaat je tegenstander op het bord en vervolgens doe je het nog

eens op papier ook.

Het boek bevat een unieke vastlegging van alle competities van schake via awari tot scrabble toe. Voorts geeft het antwoord op vele "waaroms". Het is een *must* voor hen die van spelen houden. De eerste twee Computer-Olympiades vonden plaats in Londen (1989, 1990), de derde in Maastricht (22-28 augustus 1991).

3. *Advances in Computer Chess* 6. Ed. D.F. Beal. Uitg. Ellis Horwood Ltd., 191 pp. ISBN 0-13-006537-4.

Dit is alweer het zesde conferentieverlag van een bijeenkomst (gehouden in 1990) van vooraanstaande computerschaakonderzoekers (begonnen in 1975). Hoewel het jammer was dat Fenghsung Hsu niet aanwezig was, bevatte de conferentie genoeg aanknopingspunten om de geconstateerde stijging in spelsterkte te verklaren. Onderwerpen als zoektechnieken (conspiracy-number search) en genetic algorithms geven dit duidelijk aan, naast natuurlijk het gebruik van multi-processor computers. Het boek is bestemd voor de specialisten.

Als we deze schat aan publikaties overzien, dan is het begrijpelijk waarom iedere onderzoeker de morele plicht heeft (afgezien dus van het credo *publish or perish*) om te publiceren. De beschreven ideeën en vondsten mogen schakers en AI-onderzoekers nu eenmaal niet onthouden worden.