



# computerschaak

In Londen werd van 15 tot 21 augustus de tweede Computer-Games Olympiade gehouden. De organisatie lag in handen van IM David Levy, die naast een computerschaaktoernooi, competities organiseerde voor veertien andere spelen, zoals Awari, Othello, Chinese Chess, Backgammon, Go-Moku, Go (9x9 en 19x19), Scrabble etc. Het spel Connect-Four (vier-op-een-rij) was van de deelnemerslijst afgevoerd omdat de speltheoretische uitslag ervan vaststaat: wit begint en wint (resultaat van L.V. Allis). Evenals bij de gewone Olympische spelen werd een eindstand opgemaakt volgens gewonnen gouden medailles: VS 5; Engeland en USSR 3; Nederland 2 (Awari: Van der Meulen en Allis; Othello: Duijkers), Taiwan en Zwitserland 1. Nederland won bovendien een zilveren medaille bij het schaken met het programma Rebel (Ed Schröder).

## KAISSA

De grote verrassing was het deelnemen van het programma KAISSA onder aanvoering van Michael Donskoij. In 1974 won Donskoij met KAISSA het eerste computerschaakwereldkampioenschap in Stockholm. Sindsdien is hij één van de leidende computerschaakonderzoekers geweest, maar na Linz 1980 trok hij zich terug uit de computerschaakarena en hield zich nog slechts bezig met theoretisch werk. Nu is hij terug via een team van programmeurs die verbonden zijn aan de Joint Venture *Paragraph*. Donskoij is leider van een groep van negentien mensen. In het Board van *Paragraph* zit Gary Kasparov. Toen Kasparov tegen Deep Thought moest spelen had hij Donskoij ontboden voor

## Computerolympiade

### ■ JAAP VAN DEN HERIK

informatie over computerschaakprogramma's. Kasparov had twee uur uitgetrokken voor het gesprek. Bij het binnenkomen had Kasparov tegen Donskoij gezegd: "Ga zitten" en vervolgens was de wereldkampioen twee uur aan het woord geweest: "Ik denk dat een computer als volgt speelt 8. ....". Na het "gesprek" won Kasparov de twee-partijen-match overtuigend (zie SN 89/10, p. 33).

### Eindstand

De computerschaakolympiade kende elf deelnemers die zeven ronden volgens het Zwitserse systeem speelden. Dit betekende derhalve dat zeven deelnemers een bye (= extra punt) kregen, waardoor de eindstand (4-7) enigszins vertroebeld werd. Behalve de eerste drie kreeg Brainstorm geen bye. Zugzwang is een nieuw multiprocessor-programma van de Universiteit van Paderborn. Brainstorm is van Hongaarse origine (G. Horvath) en kan als opvolger van Pandix beschouwd worden. De strijd was eigenlijk niet spannend, want de nummers 1, 2 en 3 wonnen alles afgezien van de onderlinge partijen. Mephisto won beide onderlinge partijen, en Rebel won van Zugzwang. Eindstand: 1. Mephisto 7 (uit 7); 2. Rebel 6; 3. Zugzwang 5; 4-6 Kaissa, Echecs, Woodpusher 4; 7-8 Brainstorm, Chessplayer 3½ 9-10 Nightmare, Hiarc 2; 11. Guru Chess 1.

De strijd om de eerste plaats werd beslist vanuit een gelijkstaand

eindspel. Rebel deed het niet goed en verloor. Als we het gehele toernooi evenwel bezien moet gezegd worden dat het spel van Mephisto overtuigender was dan dat van Rebel, die o.a. (één zet) in moeilijkheden was tegen Brainstorm.

### Partij

Een goede statische evaluatiefunctie is nog altijd een probleem voor veel programma's (toren + pion + aardige stelling tegen twee lichte stukken). In onderstaande partij zien we dit probleem optreden.

### Brainstorm-Mephisto

*2de Computer Games Olympiade Aangenomen damegambiet.*

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. Pf3 c5 4. d5 e6 Wit is uit zijn openingsboek 5. Pc3 exd5 6. Dxd5 Dxd5 7. Pxd5 Ld6 8. e4 Pc6 9. Lxc4 Pge7 10. 0-0 Lg4 Einde openingsboek van Zwart 11. Pg5 h6



12. Pf6 + gxf6 13. Pxf7 Kd7 14. f3 Le6 15. Lxe6 Kxe6 16. Pxe8 Txh8 17. Le3 Pd4 18. Tad1 Pec6 19. Kf2 Pc2 20. g3 h5 21. Td2 Pxe3 22. Kxe3 Le5 23. f4 Ld4 + 24. Kf3 b5 25. Tc1 Te8 26. b3 Kf7 27. Tcd1 a5 28. Tc1 Ta8 29. a4 bxa4 30. bxa4 Tb8 31. Ke2 Tb3 32. Tc4 Te3 + 33. Kd1 Txe4 34. Te2 Txe2 35. Kxe2 Ke6 36. Tc1 Kd5 37. h3 Ke4 38. h4 Pb4 39. Tb1 c4 40. Te1 c3 41. Td1 c2 42. Tc1 Le3 43. Th1 Pd5 44. Te1 Pc3 + 45. Kf1 Kf3 Wit geeft het op.

Schakend Nederland - oktober 1990

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