

Schwarzman verslaat computer Maximus

Het NK kende enkele interessante nevenactiviteiten. Oud-wereldkampioen Alexander Schwarzman versloeg in een match over zes partijen computerprogramma Maximus (7-5).

De strijd tussen computer en mens is eigenlijk alleen voor de toeschouwers interessant. Voor een speler is het oersaai om geen tegenstander van vlees en bloed tegenover zich te hebben. Licht trillende vingers, frequent wc-bezoek, onrustige voetbewegingen of andere signalen dat een opponent zich niet prettig voelt zijn er niet, zodat de strijd zich reduceert tot rekenkracht (computer) versus strategie (mens).

Ook het in een intermenselijke strijd vaak onderschatte wapen dat tactiek heet kan gerust opgeborg worden. Het heeft geen zin om in een complexe stand een gokje te wagen tegen het rekenbeest. Schwarzman die op spannende momenten een tic nerveus heeft en daarmee - voer voor psychologen - bewust of onbewust zijn tegenstander beïnvloedt, liet zien dat qua

spelinzicht de mens gelukkig nog steeds superieur is. In zes partijen toonde de voormalig wereldkampioen zich strategisch superieur, hoewel de speelsterkte van een computerprogramma natuurlijk volledig afhankelijk is van de gebruikte hardware. Tegen een supercomputer had Schwarzman aanmerkelijk

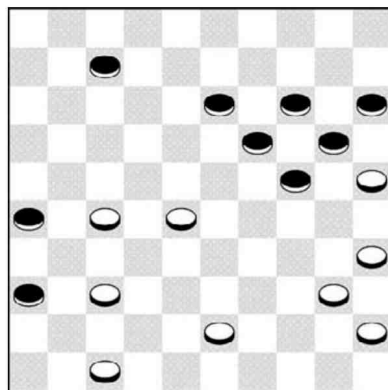


Diagram 1

zwaardere papieren gehad dan tegen de gebruikte doorsnee-PC. Verder is Maximus, geschreven overigens door de Nederlander Jan-Jaap van Horssen, (nog) niet het sterkste damprogramma dat momenteel op de markt is. De ontmoeting met Schwarzman leverde desondanks enkele interessante fragmenten op. Allereerst de enige zege van Schwarzman uit de tweede ronde (**D1**) Maximus (met zwart) koos in deze al nadelige stand voor 44. ... 24-29? Ook na (07-11)!? Krijgt zwart het heel lastig. De hoofdvariant luidt: 43-38 (13-18) 28-22 (18-23) 40-34! (24-29) [Na (23-29) 34x23 (19x17) 27-21 (17-22) 21-17 (22-28) 17x06 (28-33) 38x29 (24x33)

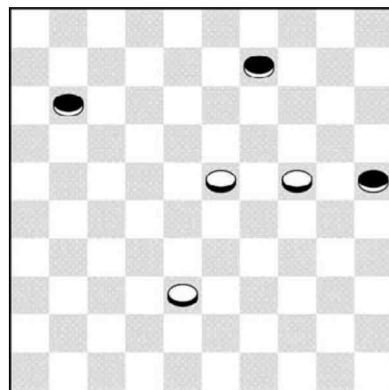
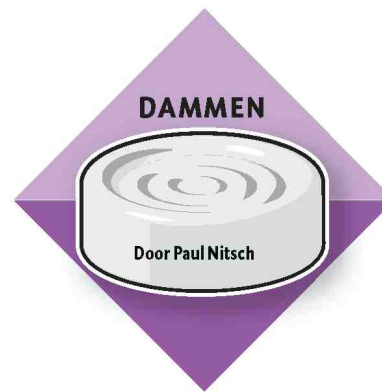


Diagram 2



35-30!! is zwart kansloos, bijvoorbeeld (33-39) 06-01 (14-19) [[na (20-24) volgt immers 01-34!+]] 25x23 en wit wint] Vervolg analyse: 45-40! (19-24)! [(20-24)? 25-20! et cetera] 22-18! (23x12) 34x23 (14-19) 25x14! (19x10) 38-33 (15-20) 40-34 (20-25) 33-28! (10-14) 37-32 (26-31) 35-30! 31x33 (30x10) en wit wint het eindspel. Terug naar de partij waarin Schwarzman grootmeesterlijk zijn voordeel in winst omzet: 45. 35-30! 20-24 46.40-35 13-18 47.28-22! Opnieuw prachtig gespeeld door de oud-wereldkampioen

oen 47. ... 18-23 48. 22-17 29-33 49. 45-40! Met als bedoeling het terugruiltje over enkele zetten 23-28 50.27-21 26-31 51.37x26 28-32 52.43-39! 33x44 53.40x49 32-37 54.21-16 36-41 55.47x36 37-42 56.49-43 42-47 57.17-11! 47-33 58.11x02 33-17 Even dacht ik dat zwart nu het eenvoudige (24-29) 02x24 (39x30) miste, maar ook dat is na 43-38! (33x42) 16-11 en dam lopen, volstrekt kansloos. 59.43-38 17-12 60.02-11 en programmeur Jan-Jaap gaf namens Maximus op. Als het op rekenen aankomt dan is Maximus haast onfeilbaar. In de zesde partij heeft Schwarzman zijn digitale tegenstander strategisch overklast (**D2**). De drie om drie is nog net remise, zoals de computer aantoonde. Er volgde 56. ... 09-14! De enige zet, de eerste van een reeks, die niet meteen verliest 57.24-20 25-30 58. 20x09 30-34! 59. 09-04 11-17! 60.04-15 34-39! 61.38-33 39x19 62.15-42 17-21! Alleen zo bereikt zwart een puntending. Op a) (19-23) volgt 42-26 (17-22) 26-12 (23-28) 12-21 (28-33) en na 21-16! is het uit. Na b) (17-22)? Wint het bekende 42-15! (22-28) 15-10! (19-23) 10-05+ In de partij bereikte de computer na 63.42-26 21-27 64.26-08 19-23 65.08-13 27-32 66.13-09 een benauwde remise.