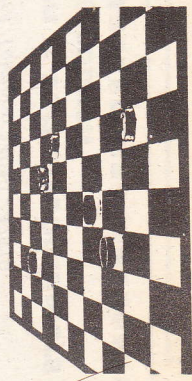


1-7-1989



door
Eric van Dusseldorp

Het verschijnsel computerdammen heeft een jaar of tien geleden zijn intrede gedaan in het wereldje van ons geliefde honderdruitspel. In die, pakweg, tien jaar zijn de ontwikkelingen bepaald niet stil blijven staan. Zo zal de allereerste damcomputer, de „Dame Challenger”, het zeer beslist moeten afleggen tegen alle veertien „deelnemers” aan het Open Kampioenschap van Nederland voor computers.

Eigenlijk is het niet helemaal juist te spreken van een damcomputer. Met uitzondering van de genoemde „Dame Challenger” gaat het heden ten dage vrijwel uitsluitend om **damprogramma's** die in bestaande computers (bijvoorbeeld Atari of Apple Macintosh) worden ingevoerd. Maar voor het gemak blijven we maar spreken van damcomputers.

Het zal een ieder duidelijk zijn dat een damcomputer diverse voordelen

biedt in vergelijking tot een speler van vlees en bloed. Een computer gaat er niet met je vrouw vandoor, hij maakt geen onnodig lawaai tijdens het spelen en hij kan goed tegen zijn verlies. Zo zal hij, na drie opeenvolgende nederlagen, best bereid zijn om nog een partijtje te spelen. Eigenlijk zou een damcomputer volwaardig lid moeten kunnen worden van een damvereniging. Binnen korte tijd heeft de KNDB dan twintigduizend leden en in Hilversum zal dan weer een dam-

club opgericht kunnen worden. Voorlopig lijkt de ontwikkeling op het gebied van de damcomputers niet te stuiten, maar ik acht het niet waarschijnlijk dat er binnen afzienbare tijd een echt sterk programma ontwikkeld zal worden. Het damspel is immers vrij abstract, en juist die abstractie is moeilijk in een programma te vatten.

We gaan over naar de techniek. Uit het reeds eerder vermelde toernooi dat gewonnen werd door het programma „ORAC”, volgen hier twee fragmenten.

Zie diagram I

Zwart: Dammen
Wit: Psi Force

Het programma Psi Force maakte op fraaie wijze de partij uit. Vermoedelijk hadden u en ik dit in de partij niet gezien.

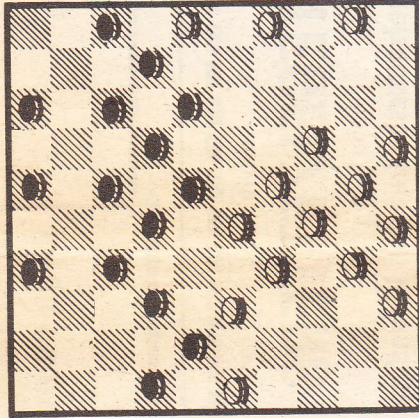
Er volgde: 10-5!, waarna zwart natuurlijk „plakte”: 25-30; 5x16, 30x48. Remise leek een feit, doch de computer bleek dieper te hebben gerekend: 16-21!, 26x17; 31-26, 48x31; 36x9! met winst.

Zie diagram II

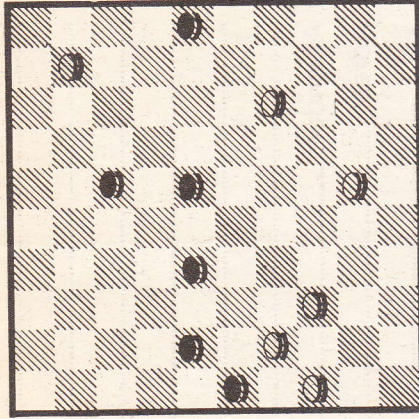
Zwart: Tornado

Wit: Deep Thought
De diepe gedachte bleek het beter te doen dan de windhoos, althans in deze partij. Wit won door 27-22! 18x27; 35-30, 24x35; 33-29, 23x34; 39x30, 35x24; 28-23, 19x37; 42x11, 16x7; 26x30! (dit is beter dan 26x10, omdat zwart dan nog 4-8 kan spelen).

U ziet het, de huidige generatie damprogramma's zien best wel wat. Maar het zal nog heel lang dureren voordat ze werkelijk een bedreiging vormen voor onze topspelers!



• DIAGRAM II



• DIAGRAM I