

**Kasparov
Yine Gündemde**

Geçtiğimiz Şubat ayı, dünyanın en popüler ve belki de en güçlü satranç oyuncusu Gary Kasparov ile IBM araştırmacılarının gururu Deep Blue satranç programı arasında merakla beklenen bir satranç karşılaşmasına tanık oldu. Oynanan 6 maçın sonucunda Kasparov, karşılaşmanın galibi oldu. Bu karşılaşmanın yapıldığı hafta, sıradan bir hafta değildi. Karşılaşmalar sürerken, bu karşılaşmanın da bir parçası olduğu, bilgisayarın 50'nci yılı kutlamaları yapıyordu. Bir başka deyişle, ünlü lambalı bilgisayar ENIAC'ın yapılışının 50'nci yılı. Karşılaşmayı organize edenlerin niyeti, bilgisayarın, 50'nci yılında insanı satrançta alt etmediyi belki de. Ancak bu olası proje boşa çıktı.

Daha önce, Kasparov dışındaki büyükustaların bilgisayarlara yenildikleri olmuştu ama, Kasparov, bilgisayarlara karşı oynadığı turnuva tipi karşılaşmaların hepsini kazanmıştı. Bu son oyun da Kasparov'un, bu alandaki yenilmezliğini doğruladı. Kasparov bu güne değin, bir bilgisayara karşı sadece hızlı oyun maçında yenilmiş. Hızlı oyunlarda iki oyuncuya, oyun için toplam 5'er dakika tanınıyor. Bu tür maçlarda hızlı işlem yeteneğini avantaj olarak kullanabilen bilgisayarlar turnuva tipi standart bir maçta hâlâ Kasparov'a karşı çaresiz.

Kasparovun yendiği son bilgisayar Deep Blue'nun geliştirme programı sorumlusu Chung-Jen Tan, oyundan önceki bir söyleşide, maçı 4-2 kazanacakları konusunda iddialı olduklarını belirtmişti. Uluslararası Bilgisayar ve Satranç Organizasyonu ICCA'nın yöneticisi David Levy ise baştan beri Kasparov'dan yanaydı. Oyundan önceki bir söyleşide, Kasparov'un maçı istese 6-0 alabileceğini söylemişti. Ancak Kasparov 3.5 puanda olsa, 6 puan da olsa oyunu kazanmış sayılacak ve 400 000 doların sahibi olacaktı. Levy'e göre, böyle bir durumda 6 puan alma iddiasıyla oyunu riske sokmanın anlamı yoktu. Ona göre, dengeli, ve risksiz bir oyunla kıl payı kazanmak daha profesyonelce.

Kasparov, bilgisayara karşı oynamanın bütünüyle farklı bir psikoloji ve taktik gerektirğini söylüyor. Oynadıkça öğrenmeyen, sadece oyun kütüphanesini kullanan ve hızlı işlem yeteneğine güvenen bilgisayarlar tam anlamıyla kaba kuvvet örnekleri. Kasparov, bir insana karşı oynarken, iyi hesap yapmadığı bir anda, saldırgan, sıradan bir hamleyle sırasını geçiştirebildiğini, ama, laçkalığı hiç affetmeyecek bir bilgisayara karşı sadece taş sürüp sert görünmenin bir işe yaramadığını söylüyor.

IBM araştırmacıları Deep Blue projesine 1989'da, paralel işlemci kullanarak problem çözme tekniklerini geliştirme ama-

crıyla başlamışlar. Deep Blue'nun öncülü Deep Thought'u geliştiren araştırmacılar da bu ekipte yer alıyor. 1989'da, Deep Thought'un 6 işlemciye uyarlanmış bir formu Kasparov'a yenilmiş. 1993'te, daha da geliştirilmiş haliyle, dünyanın en güçlü bayan oyuncusu Judith Polgar'ı yenince, IBM ekibi bir hayli moral topladı. Deep Blue, Deep Thought'un bu son versiyonundan binlerce kat güçlü. Saniyede 50 ile 100 milyar hamleyi gözden geçirebiliyor. Bu rakam, görüldüğü kadar müthiş değil aslında. Ne de olsa, gözden geçirilen hamlelerin büyük çoğunluğu bir insan için komik sayılabilecek türden hamleler.

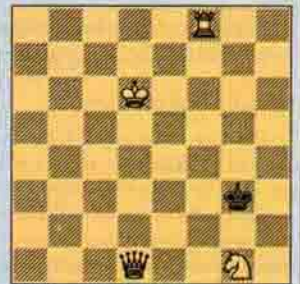
Bilgisayar, oyun açılışları ve sonraları için bilgi bankasını kullanıyor. Bir bilgisayarın ilk hamlesi, oyunların yüzde doksan dokuzundan da fazlasında e4 veya d4'tür. Kasparov, bilgi bankası kullanma fikrine sıcak bakıyor. İnsanların da bilgisayara karşı oynarken, kendi bilgisayarlarındaki veri tabanını kullanabilmeleri gerektiğini söylüyor. Hatta, işi daha da ileri götürerek, insanlar arasında oynanan oyunlarda da, oyuncuların önünde açılış ve oyun sonu bilgilerinin depolandığı birer bilgisayar bulunması gerektiğini savunuyor. Bunu da, bilginin eşit bölüşülmesi ilkesi olarak tanımlıyor.

Kasparov bugüne kadar hiçbir bilgisayar turnuvasından yenik çıkmadı. İnsan turnuvalarından da pek sık yenik çıktığı söylenemez. Bu yüzden, hiçbir bilgisayara yenilmeyeceğini vaad etmiş. Bilgisayar programcıları ise, bir sonraki karşılaşmanın elektronik rakibini hazırlamak için şimdiden harıl harıl çalışmaya başladılar bile. Bekleyelim ve işin varacağı noktayı birlikte görelim.

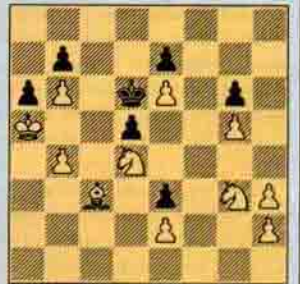
Oyun Listeleri

Adams-Kanski
1996 Groninger, İspanyol
1. e4 e5 2. A3 Ac6 3. Fb5 a6 4. F4 Af6 5. 0-0 Fe7 6. Ke1 b5 7. Fb3 0-0 8. d3 d6 9. a3! Ae5 10. Fa2 e5 11. Ac3 Ac6 12. Ad5 a5 13. a4 b4 14. c3 Kb8 15. h3 Fd7 16. Axe7+ Vxe7 17. Fg5 h6 18. Fh4 Kf8 19. d4 cxd4 20. cxd4 Axd4 21. Axd4 cxd4 22. Fg3! Fe6 23. Fxe6 Vxe6 24. Vxd4 Ke4 25. Vdn Khe8 26. Vxe6 fxe6 27. f3 Ke2 28. Kab1 Kd8 29. Keel b3 30. Fe1 Ah5 31. Sf1 Kb8 32. Kd1 Af4 33. Kd2 e5 34. Kbd1 Sb7 35. h4 Kb4 36. g3 Ac6 37. Kd6 Kd4 38. Fe3 Kxd1+ 39. Kxd1 Ad4 40. Kd3 Ke1+ 41. Sf2 Ka1 42. Fxa5 Kxa4 43. Fe3 Ke4 44. Se3 Fe2+ 45. Se2 Ad4+ 46. Fxd4 cxd4 47. Kxb5 Ke1 48. h5 Sg8 49. g4 Sf7 50. Sd3 Kd1+ 51. Se4 Sc6 52. Kd3 Khl 53. h4 Se3 54. h5 Ke1+ 55. Sb4 Khl+ 56. Kh3 Ke1 57. h6 Sd6 58. Sf3 Ke8 59. b4 Kb8 60. Sb2 Se5 61. Se2 Se4 62. Kbl d3+ 63. Sd2 Sd4 64. Kb2 Se4 65. e5 (1-0)

Problem Köşesi



I. 2 Hamlede Mat



II. 5 Hamlede Mat

**I. 1. Kg8+ Sf2/Sf4/Sf4/Sf4
2. Ve2/Vf3/Vg4/Vh5
II. 1. Fa1 Sf5 2. Fb2 Sf4 3.
Af3 d4 4. Fa1 d3 5. Fe5**

Kasparov-Vaganian
1995 Novgorod, Vezir Gambiti
1. d4 e2 2. e4 d5 3. Ac3 Fe7 4. Af3 Af6 5. Ff4 0-0 6. c3 e5 7. dxe5 Fxc5 8. Ve2 Ac6 9. a3 Va5 10. 0-0 Fe7 11. h4! dxe4! 12. Fxc4 b6 13. Ag5! Fg6 14. Aec4 g6 15. Axf6+ Fxf6 16. Ac4 Fe7 17. Fxa6 Vxa6 18. Sb1 Vb7! 19. h5 Kac8 20. hxg6! Ab4 21. gxb7+ Sg8 22. Fe5+ f6 23. Axf6! Fxf6 24. Fxf6+ (1-0)

Van Wely-Kansky
1996 Groninger, Grünfeld Savunması
1. d4 Af6 2. e4 g6 3. Ac3 d5 4. Af3 Fg7 5. Ff4 c5 6. dxe5 Va5 7. cxd5 Axd5 8. Vxd5 Fxe3+ 9. Fd2 Fe6 10. Vxb7 Fxd2+ 11. Axd2 0-0 12. h4! Va4 13. c3 Ad7 14. a4 Kfd8 15. Va6 Ve2 16. Vd3 Va4 17. Ve3 a5 18. Ke1 axb4 19. axb4 Af6 20. Fe4 Fxe4 21. Vxe4 Ad5 22. Kbl?! Va2! 23. e6! Axc3! 24. Vxa2 Kxa2 25. e7! Ae2+ 26. Sd1 Ke8 27. h4! Kxe7 28. Ke1! Kd7! 29. Kxe2 Kat+ 30. Ke1 Ka2 31. Ke2 Kat+ (1/2-1/2)

Lautier-Sokolov
1996 Groninger, Vezir Gambiti
1. d4 d5 2. e4 e6 3. Ac3 dxe4 4. e4 b5 5. a4 b4 6. Aa2 Af6? 7. f3 e5 8. Fxe4 Vxd4 9. Ve2 Fe5 10. Fg5 Fa6 11. Fh3 Fe7 12. Fe2 Vb6 13. Ag5 h6 14. Fd2 g6 15. Ke1 Ad7 16. Af1 Ac5 17. a5 Vb7 18. Axb4 Axb3 19. Vxb3 c5 20. Vd5 cxb4 21. Vxe5 f6 (0-1)

Karpov-Leko
1996 Groninger, Sabah karşıtı
1. d4 1/2-1/2

Görünüşe göre Karpov final turnunu kendisine haber vermeden sabaha alan organizatörlere sinirlenmiş. Keza, Karpov sadece öğleden sonraları oynuyor. Karpov, ilk hamlesini yaptıktan sonra beraberlik önermiş. 16 yaşındaki rakibinin bu öneriyi reddetmek için hiçbir sebebi yoktu.

Devamını Siz Getirin



I. 1. Vb6+ S18 2. Vd6+ Sg8! 1. Fxg6 Vh2 2. Vh7+ S18 3. Vxh8 Sd7 4. Vxe5+ S18 5. Af3+ V! 1. ... Af2 2. Fxa6 S18 (0-1) VI. 1. Kf1 Vg6 2. Kxe5 (1-0) (1) ... Sxh7 2. Kf3+ Ah4 3. Axb4+ (1-0) 3. ... S18 6. Af3+ Vg8 3. ... f5 4. Fxf5+ Vxe2+ 3. Fe2 (2exf3 Vxf1+ 2. S12 Ve1+ 3. S13 Vh1 mat! IV. Vxh7+ Sg8 4. Axb5+ (1-0) (4) ... Sg7 5. Af5+ ... 6. V16) III. 1. ... Af3+ 2. Sg2 S18 5. Vg7 veya 4. ... Sd7! 5. Vd6 II. 1. Fh6 Kxa1 2. Vxd6 Fxh6 3. Af5+ 1. Vb6+ S18 2. Vd6+ Sg8! 1. Fxg6 Vh2 2. Vh7+ S18 3. Vxh8 Sd7 4. Vxe5+