

Mavi Gözlü Dev

Deep Blue ve Kasparov arasında oynanan maçın galibi bilgisayar oldu. 5-11 Mayıs günleri arasında oynanan altı oyundan 3,5'a-2,5 puanla çıkan IBM'in silikon harikası, Kasparov'a yalnızca bir oyun verdi. Üç oyunun berabere bittiği maçta, ikinci ve altıncı oyun bilgisayarın oldu. New York'un gökdelenlerinin birinin 35. katında yapılan karşılaşmaya ilgi büyüktü. Maçın yapıldığı salona pek çok yerden izleyici geldiği gibi, olay basın için de bulunmaz haberd. Çeşitli yayın kuruluşları maçı televizyondan verirken, internet web sayfası üzerinden de maç canlı olarak izlenebiliyordu.

İnternet'te bize bu erişimi sağlayan servis makinesi de Kasparov'a karşı oynayan Deep Blue'nun bir ikizi olan IBM RS/6000 SP adlı bilgisayardı. 1,4 ton ağırlığındaki bu paralel işlemciye sahip bilgisayarlardan biri Dünya Şampiyonu'nu terletirken diğerleri izleyicilere bu bilgileri aktarmak için hesaplamalar yapıyordu. Otuz yıl önce bilgisayarla ilk satranç oynandığında, o zamanın bilgisayarı şimdikinden milyon kez daha yavaştı. IBM'in pek çok şirket gibi İnternet'te çeşitli sayfaları var. IBM sayfalarının toplamı 170 000. Bu rakam günde 24 saat haftada 7 gün hiç kalkmadan okuyan hızlı bir okuyucunun bu sayfaları okuması için 5 yıl harcayacağı anlamına gelir. İşte 21. yüzyılda bilgilere sağlıklı ve hızlı bir şekilde ulaşmak bu bilgisayar teknolojisiyle ilişkili.



Şimdi de yeni teknolojinin nasıl satranç oynadığına bakalım. İlk oyunda Kasparov beyazdı ve en çok sevdiği açılışlardan biri olan Şah-Hint atağını yaptı. Bilgisayarın geçen yılki gibi oynamadığı daha ikinci hamleden anlaşılıyordu, geçen yıl oyunda bu hamle yoktu. Oyunun sonlarına doğru, bilgisayarın her ne kadar taş üstünlüğü bulsunsa da vezir değişiminden sonra konumsal üstünlük Kasparov'undu ve ilk

oyun harika bir oyun sonuyla bitti. Pazar günü ikinci maç oynanıyordu ve bilgisayar eski şampiyonlardan Fischer'in "konumsal ve tempo açısından en iyisi" dediği e4'le açılış yaptı. Ruy Lopez oynanan oyunda Kasparov Smyslov savunması yaptı. Kasparov'un 17. hamlesinden sonra Deep Blue önceden programlanmış hamlelerin dışına çıkmak için "düşünmeye" başladı. Bunun sonucunda Filini e4 getirip

Satranç ve Bilgisayar Tarihinden Notlar

Satrançta iki oyuncu da birer hamle yapınca oynanabilecek 400 farklı hamle var. İkinci hamlelerden sonra bu sayı 71 852, üçüncü hamlelerden sonra 9 000 000' un üstüne çıkar. George Steiner'e göre, evrende bilinen elektronların sayısından fazla, farklı ve yenilenmeyen 40 hamlelik oyunlar oynanabilir.

İnsanın, bir makineye karşı satranç oynama fikri 1833 yılına kadar gider. Babbage isimli kişi makinenin ilk şemalarını çizmiş ama makineyi bir araya getirememiştir.

1760 yılında aslında böyle bir makinenin olduğu söylenir. Adı Türk olan makine Napolyon Bonapart'ı 19 hamlede yenmiş. Edgar Alan Poe

bu satranç masasının altında saklanmış bir cücenin hamleleri yaptığını yazmıştır.

İlk satranç oynayan bilgisayar 1915 yılında Torries tarafından yapılmış. Makine bir kale ve şahla, karşı tarafın şahını mat eden temel oyun sonlarını yapabiliyordu.

Tamamı elektronik ilk bilgisayar 1946'da yapıldı. Otuz ton ağırlığındaki bu makinenin 18000 vakumlu tüpü vardı.

Doğru ve mantıklı bir şekilde satranç oynayan ilk bilgisayar programı 1958-1959 arasında MIT'den Alex Bernstein tarafından yapıldı.

Satranç tahtası karelerinin siyah ve beyaz renklere boyanması 11.

yüzyılda Avrupada gerçekleşiyor.

Garry Kasparov 19 yaşındayken dünyanın en güçlü ikinci oyuncusu kabul ediliyordu. 1985'de Karpov'u yenerek 22 yaşında Dünya Satranç Şampiyonu oldu. Ama en genç Dünya Şampiyonu 1978'de Kadınlar Dünya Şampiyonluğunu 17 yaşında kazanan Maya Chiburdanidze'nin.

Bir gazetede ilk satranç köşesi 1813'te Liverpool Mercury adlı İngiliz gazetesinde görüldü.

Uzay Yolu adlı televizyon dizisinde Kaptan Kirk ve Mr. Spock üç kez satranç oynadı ve Kaptan Kirk oyunların tümünü kazandı.

İlk cep satranç takımı 1845'de Roget Kavramlar Sözlüğü'nün yaza-

n Peter Mark Roget tarafından yapıldı.

1974'te ilk Dünya Bilgisayar Satranç Turnuvası Stockholm'de yapıldı. Şampiyonayı Kaisse adlı Rus programı kazandı.

Telgrafla oynanan ilk maç 1844'te Washington DC ve Baltimore şehirleri arasında yapıldı. Telefonla oynanan ilk satranç oyunu ise bu kez İngiltere'nin Derbyshire kentinde 1878'de gerçekleşti.

1922'de Jose Capablanca Cleveland'de 103 rakiple oynadı. Bir oyunda berabere kalan büyükusta geri kalan oyunların tümünü kazandı.

Surrealist Salvador Dali bir satranç takımı tasarlamış. Dali'nin hazırladığı takımın taşları geleneksel

Kasparov'un önünü kesmesiyle, satranç oynayanların "İspanyol İşkencesi" dedikleri Ruy Lopez açılışında acı Kasparov için daha da arttı. Kasparov bu oyunu 45. hamlede terk etti ve büyük sürpriz yaptı. Farklı yorumlar olsa da pek çok büyükusta aslında oyunun berabere biteceği konusunda birleşiyordu.

Üçüncü oyuna geçildiğinde beyaz taşlarla oynayan Kasparov turnuvalarda ender görülen d3 açılışıyla başladı. Bütün bunlar "bilgisayara karşı" yapılan hamlelerdi. Sonradan oyun c4'le belirlenen İngiliz açılışına döndüyse de, Kasparov beyazlarla pasif kalıp bir tür tersten Sicilya-Najdorf oynayarak vezir kanadında kendisine alan açtı. Miseses açılışı olan bu oyun beraberlikle bitti.

Üçüncü oyundan sonra Kasparov bazı şeyleri anlamadığını ve gizli bir gücün bilgisayara hamlelerini yaptırdığını söyledi. e4'le başlayan dördüncü oyunun Kasparov'un c6 vermesiyle Caro-Kann olduğu düşünülüyordu. Bilgisayarın d4 hamlesine standart olan d5 yerine d6 veren Kasparov, yine bilgisayarı açılış kitabının dışına çıkmaya zorluyordu. Oyun sonradan Pric Savunmasına döndü ve Pribyl varyasyonu oynandı. Kasparov'un bilgisayara karşı farklılaştırdığı açılışlar sonradan bilinen açılışlara dönse de, nedense açılışlar, Deep Blue'nun programlanmasına yardımcı olan büyükusta Joel Benjamin'in en çok sevdiği ve kullandığı açılışlar oldu. Dördüncü oyunda 56. hamle sonunda Kasparov'un beraberlik önermesiyle puanlar paylaşıldı. Beşinci oyuna yine Reti açılışı ve Şah Hint-Keres varyasyonu ile başlayan Kasparov, vezir değişiminden sonra pi-



Masa başında Kasparov derin, "mavi" düşünceler içinde...

yon fedasında bulundu. Makineyi böylece köşeye sıkıştırıp daha sonra piyon farkını eşitleyen Kasparov, piyonuyla yeni bir vezire doğru koşuyordu. Bilgisayarsa Kasparov'un vezir kanadındaki piyonları temizlerken herkes neler olup bittiğini merak ediyordu. Deep Blue'nun Şah'ı tahtada tehditkâr adımlarla ilerleyince, oyunun beraberlikte biteceği yanıtı Kasparov tarafından verildi. "İki taraf da iyi oynarsa oyun beraberlikle bitmeye mahkum" diyordu Şampiyon.

Altıncı oyun kimsenin beklemediği bir oyuna sahne oldu. Hiç kullanmadığı Caro-Kann oynayan Kasparov, daha 38 dakika düşünmüşken yaptığı affedilmez hamleler sonucu oyunu terk etti. Deep Blue 51. dakika düşünmüştü.



Kasparov'un, bilgisayarın sürekli e4 açmasına karşın, neden c5 ile belirlenen Sicilya'ya başvurmadığı merak ediliyor. Diğer taraftan kapalı oyunlar oynayarak konum ve strateji hesapları yaptığı düşünülüyor. Ama bilinen bir gerçek Kasparov'un "bilgisayara karşı" oyunlarında o hızlı, atak ve saldırgan tavrını ortaya koyamamasıydı.

Maçtan sonra yapılan basın toplantısında kendisini alkışlayan izleyicilere "Yeterli" diyerek söze başlayan Kasparov, üzgün olduğunu ve bunu hak etmediğini söyledi. "Bugünkü performansım için özür dilerim. Bunun maçla ya da satrançla ilgisi olduğunu düşünmüyorum. Düün herşeyi kaybettiğimi düşündüm ve bugünkü oyun da bunu gösteriyordu." dedi.

Kasparov her ne kadar konuşmasında sonucun bilgisayar-insan karşılaşması olarak ele alınmaması gerektiğini belirtse de, aslında birçok yerde, çekişme, savaş olarak konuları bu anlayışı destekleyen, hatta tahrik edenin kendisi olduğu görülebilir.

Yine de saniye de 2 milyon hamleyi hesaplayabilen bilgisayarın kimsenin beklemediği, uzun süreli düşünülmüş hamleler yaptığı görüldü. Kasparov'un farklı açılışlar yapmasıyla tuzaga düşmeyen makine, her ne kadar ikinci oyun berabere bitecek olsaydı da bir bilgisayarın çıkardığı en iyi oyunu oynadı ve kazandı. Beşinci oyunda ise bir insanda o konumda bulunamayacak serinkanlılık gösterisi sundu. Altıncı oyunda ise hataları affetmeyerek Kasparov'u ezdi geçti. Kasparov'un "Kimi zaman insan gibi oynuyor." sözleri belki de bu son oyunla açıklık buluyordu. Maç sonrası anlayamadığı şeylerin olup

taşlardan uzak, gümüş parmaklardan oluşuyormuş.

Napolyon, öldüğü zaman, kalbinin çıkarılıp bir satranç masasının içine konmasını vasiyet etmiş.

En kısa oyunlardan biri, Bobby Fischer'in Dünya Şampiyonu olmadan önceki oyunlarından bir tanesidir. Fischer büyükusta Pernoa'ya karşı 1.c4 açınca Penno anında oyunu terk etmiş.

Kayıtlarda bilinen en eski satranç turnuvası 1575'de Madrid'te yapılmış. Kral II. Phillip tarafından düzenlenen maçlarda Ruy Lopez ve Alfonso Caron, Giovanni Leonardo ve Givlio Polerio tarafından aynı ayn yenilgiye uğratılmış.

En uzun oyun 17 Şubat 1989 da Belgrat'ta oynandı. Ivan Nikolic ve

Goran Arsovic arasındaki oyun 20 saatten fazla sürdü ve 260 hamle yapıldı. Oyun berabere noktalandı.

Hamle üzerine en uzun düşünme süresi 20 saat 20 dakikayla Francisco R. Torres'in. Trois'in Luis M.C.P. Santos'a karşı İspanya'da 1980'de oynadığı bu hamle tarihteki en uzun düşünülen hamle olarak kayıtlarda bulunuyor. İşin garip tarafı o konumda Trois'in yapabileceği iki hamlesi varmış.

İlk satranç dergisi 1836 da La Bourdonnais tarafından Le Palmede adıyla yayınlanmış. Dergi ismini satrancın yaratıcılardan olduğu düşünülen çeşitli buluşlar yapan Yunanlı Palamedes'den alıyor.

Dünya ve uzay arasındaki ilk satranç karşılaşması 1970'de yapıldı.

Soyuz-9 astronotları kendileri için hazırlanan yerçekimsiz ortamdaki satranç takımını kullanarak; yer görevlileriyle oynadı. Oyun berabere bitti.

Satranç üzerine ilk film "Chess Fever-Satranç Aşkı" 1925'te Moskova'da yapıldı. Başrolde satranç dünyasının en yakışıklısı Kübalı Jose Capablanca vardı.

Auto de Fe, 1935'te Elias Canetti tarafından yazılan Nobel Ödülü almış bir roman. Kahramanı ise dünya satranç şampiyonu olmak isteyen Fischer isimli bir adam.

Bilgisayara ilk kaybeden uluslararası usta David Strauss. 1986 Amerika Açık Turnuvası'nda Fidelity adlı makine "geliyoruz" demişti.

Chinook adlı program her ne ka-

dar dama programı olsa da 1994'de o zamanın dama şampiyonu Marion Tinsley'le arka arkaya altı maç oynadı, hepside berabere bitti. Matematik profesörü olan Tinsley 1955'ten beri yalnızca dokuz oyunu kaybetmişti.

Deep Blue'nun dedesi olan Deep Thought (Derin Düşünce) IBM'in ilk geliştirdiği satranç ustalarından biridir. Adını ise, Douglas Adams'ın Otostopçunun Galaksi Rehberi adlı kitabından alır. Kitaptaki bilgisayar, evrende 7,5 milyon yıl gezdikten sonra insanlara, hayatın, evrenin ve herşeyin anlamının 42 olduğunu söyler.

1996'de ise bilgisayar devlerinden biri olan IBM'in Deep Blue'su ve Kasparov karşılaşmış. Partiyi 4-2 Kasparov kazanmıştı.

bittigini, ciddi bir turnuvada makineyi kolaylıkla alt edebileceğini söyleyen şampiyon, "Bu kadar büyük bir firma sonuca ulaşmak isterse pek çok şey yapabilir." sözleriyle üstü kapalı olarak IBM'in oyuna hile karıştırdığını ima etti. IBM yetkilileri ise bilgisayarın dışarıdan hiçbir yardım almadığını söylemekle yetindiler.

Sonuç olarak Deep Blue-Kasparov'u yendi. Maçın sonucundan "Bilgisayar insanı yendi.", "Kazanan insanlık oldu." gibi birçok yorum çıkabilir. Ancak oyunlardan ve karşılıklı açıklamalardan, ustalıklı hazırlanmış bir Shakespeare dramının oynandığı da göz önüne bulundurulmalı. Her ne kadar Kasparov IBM'i suçlayıcı sözler söylese de bu suçlamaların belli bir sınırı aşmadığı görülebilir. Bu belki en büyük satranç ustalarından birinin saygınlığından kaynaklanıyordur. Yine de bu büyük ustanın son aylarındaki röportajlarından birinde "Dünyanın en iyisi olduğunu göstermek için Karpov'u yenmek zorunda değilim." sözleri ilginç. Bir sonraki maç, IBM'in sponsor olmaması durumunda ve önceden bilgisayarla deneme oyunları oynama koşuluyla yapabileceğini söyleyen Kasparov, üçüncü karşılaşma için öngörüldüğü söylenen 1 milyon dolar hakkında ne düşündüğü bilinmiyor. Bütün bu tartışmaları bir yana bırakıp size oyunları sunuyoruz.



Deep Blue'nun paralel işlemcileri büyükusta Joel Benjamin'in öğretimleriyle ne yapabileceğini bilir hale geldi.

1. Oyun

Kasparov, Garry-Deep Blue

Reti: Şah-Hint, Keres varyasyonu, A07

1.Nf3 d5 2.g3 Bg4 3.b3 Nd7 4.Bb2 e6 5.Bg2 Ngf6 6.O-O c6 7.d3 Bd6 8.Nbd2 O-O 9.h3 Bh5 10.e3 h6 11.Qe1 Qa5 12.a3 Bc7 13.Nh4 g5 14.Nhf3 e5 15.e4 Rfe8 16.Nh2 Qb6 17.Qe1 a5 18.Re1 Bd6 19.Ndf1 dxe4 20.dxe4 Be5 21.Nc3 Rad8 22.Nhf1 g4 23.hxg4 Nxg4 24.f3 Nxe3 25.Nxe3 Be7 26.Kh1 Bg5 27.Re2 a4 28.b4 f5 29.exf5 e4 30.f4 Bxe2 31.fxg5 Ne5 32.g6 Bf3 33.Bc3 Qb5 34.Qf1 Qxf1+ 35.Rxf1 h5 36.Kg1 Kf8 37.Bh3 b5 38.Kf2 Kg7 39.g4 Kh6 40.Rg1 hxg4 41.Bxg4 Bxg4 42.Nxg4+ Nxg4+ 43.Rxg4 Rd5 44.f6 Rd1 45.g7 1-0

2. Oyun

Deep Blue-Kasparov, Garry

Ruy Lopez: Kapalı, Smyslov savunması, C93

1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5 a6 4.Ba4 Nf6 5.O-O Be7 6.Re1 b5 7.Bb3 d6 8.c3 O-O 9.h3 h6 10.d4 Re8 11.Nbd2 Bf8 12.Nf1 Bd7 13.Ng3 Na5 14.Be2 c5 15.b3 Nc6 16.d5 Ne7 17.Be3 Ng6

18.Qd2 Nh7 19.a4 Nh4 20.Nxh4 Qxh4 21.Qe2 Qd8 22.b4 Qc7 23.Rec1 e4 24.Ra3 Rec8 25.Rca1 Qd8 26.f4 Nf6 27.fxe5 dxe5 28.Qf1 Ne8 29.Qf2 Nd6 30.Bb6 Qe8 31.R3a2 Be7 32.Be5 Bf8 33.Nf5 Bxf5 34.exf5 f6 35.Bxd6 Bxd6 36.axb5 axb5 37.Be4 Rxa2 38.Qxa2 Qd7 39.Qa7 Re7 40.Qb6 Rb7 41.Ra8+ Kf7 42.Qa6 Qc7 43.Qc6 Qb6+ 44.Kf1 Rb8 45.Ra6 1-0

3. Oyun

Kasparov, Garry-Deep Blue

Mieses açılışı, A00

1.d3 e5 2.Nf3 Nc6 3.c4 Nf6 4.a3 d6 5.Nc3 Be7 6.g3 O-O 7.Bg2 Be6 8.O-O Qd7 9.Ng5 Bf5 10.e4 Bg4 11.f3 Bh5 12.Nh3 Nd4 13.Nf2 h6 14.Be3 c5 15.b4 b6 16.Rb1 Kh8 17.Rb2 a6 18.bxc5 bxc5 19.Bh3 Qc7 20.Bg4 Bg6 21.f4 exf4 22.gxf4 Qa5 23.Bd2 Qxa3 24.Ra2 Qb3 25.f5 Qxd1 26.Bxd1 Bh7 27.Nh3 Rf8 28.Nf4 Bd8 29.Nfd5 Ne6 30.Bf4 Ne5 31.Ba4 Nxd5 32.Nxd5 a5 33.Bb5 Ra7 34.Kg2 g5 35.Bxe5+ dxe5 36.f6 Bg6 37.h4 gxh4 38.Kh3 Kg8 39.Kxh4 Kh7 40.Kg4 Be7 41.Nxc7 Rxc7 42.Rxa5 Rd8 43.Rf3 Kh8 44.Kh4 Kg8 45.Ra3 Kh8 46.Ra6 Kh7 47.Ra3 Kh8 48.Ra6 1/2-1/2

4. Oyun

Deep Blue-Kasparov, Garry

Pirc: Pribyl varyasyonu, B07

1.e4 e6 2.d4 d6 3.Nf3 Nf6 4.Nc3 Bg4 5.h3 Bh5 6.Bd3 e6 7.Qe2 d5 8.Bg5 Be7 9.e5 Nfd7 10.Bxe7 Qxe7 11.g4 Bg6 12.Bxg6 hxg6 13.h4 Na6 14.O-O O-O O-O 15.Rdg1 Ne7 16.Kb1 f6 17.exf6 Qxf6 18.Rg3 Rde8 19.Re1 Rhf8 20.Nd1 e5 21.dxe5 Qf4 22.a3 Ne6 23.Nc3 Nde5 24.b4 Nd7 25.Qd3 Qf7 26.b5 Ndc5 27.Qc3 Qf4 28.bxc6 bxc6 29.Rd1 Ke7 30.Ka1 Qxe3 31.fxe3 Rf7 32.Rh3 Re8 33.Nd4 Rf2 34.Rb1 Rg2 35.Nce2 Rxg4 36.Nxe6+ Nxe6 37.Nd4 Nxd4 38.exd4 Rxd4 39.Rg1 Re4 40.Rxg6 Rxc2 41.Rxg7+ Kb6 42.Rb3+ Kc5 43.Rxa7 Rf1+ 44.Rb1 Rff2 45.Rb4 Rc1+ 46.Rb1 Rec2 47.Rb4 Re1+ 48.Rb1 Rxb1+ 49.Kxb1 Re2 50.Re7 Rh2 51.Rh7 Ke4 52.Re7 c5 53.e6 Rxh4 54.e7 Re4 55.a4 Kb3 56.Kc1 1/2-1/2

5. Oyun

Kasparov, Garry-Deep Blue

Reti: Şah-Hint, Keres varyasyonu, A07

1.Nf3 d5 2.g3 Bg4 3.Bg2 Nd7 4.h3 Bxf3 5.Bxf3 e6 6.d3 e6 7.e4 Ne5 8.Bg2 dxe4 9.Bxe4 Nf6 10.Bg2 Bb4+ 11.Nd2 h5 12.Qe2 Qc7 13.e3 Be7 14.d4 Ng6 15.h4 e5 16.Nf3 exd4 17.Nxd4 O-O O-O 18.Bg5 Ng4 19.O-O O-O Rhe8 20.Qc2 Kb8 21.Kb1 Bxg5 22.hxg5 N6e5 23.Rhe1 c5 24.Nf3 Rxd1+ 25.Rxd1 Ne4 26.Qa4 Rd8 27.Re1 Nb6 28.Qc2 Qd6 29.e4 Qg6 30.Qxg6 fxg6 31.b3 Nxf2 32.Re6 Kc7 33.Rxg6 Rd7 34.Nh4 Nc8 35.Bd5 Nd6 36.Re6 Nb5 37.exb5 Rxd5 38.Rg6 Rd7 39.Nf5 Ne4 40.Nxg7 Rd1+ 41.Kc2 Rd2+ 42.Kc1 Rxa2 43.Nxh5 Nd2 44.Nf4 Nxb3+ 45.Kb1 Rd2 46.Re6 c4 47.Re3 Kb6 48.g6 Kxb5 49.g7 Kb4 1/2-1/2

6. Oyun

Deep Blue-Kasparov, Garry

Caro-Kann: 4...Nd7, B17

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Nc3 dxe4 4.Nxe4 Nd7 5.Ng5 Ngf6 6.Bd3 e6 7.Nf3 h6 8.Nxe6 Qe7 9.O-O fxe6 10.Bg6+ Kd8 11.Bf4 b5 12.a4 Bb7 13.Re1 Nd5 14.Bg3 Kc8 15.axb5 cxb5 16.Qd3 Bc6 17.Bf5 exf5 18.Rxe7 Bxe7 19.c4 1-0



Resimde IBM'in maç için hazırladığı sayfa görülüyor. Oyunlar İnternet'ten canlı olarak bu yazılımla izlendi. Sayfadan tahta konumunu, hamleler, saatler ve yorumlar da izlenebiliyordu.

Kaynaklar

http://www.chess.ibm.com/games
http://www.chess.ibm.com/home
P.B.,S.B. Man vs Machine, Newsweek, Mayıs 1997
M.J. Chess, The Book of Curious Facts, 1993

Özgür Tek