

SOFT

NR 5
MARS
2009

SVENSKA OTHELLOFÖRBUNDETS TIDNING



Daniel Rosell imponerade i Linköping

Linköpingsspelaren Daniel Rosell, till vänster i bild, svarade för en stabil insats i Linköping Open. Han vann turneringen obesegrad med ett bricksnitt på 44 brickor. Bland annat besegrade han svenske mästaren och Uppsala Open-segraren Daniel Ljungqvist med 52-12.

Innehåll SOFT 5

Skrällseger i Linköping Open	3
Linköping Open: Daniel L - Simon	3
Caroline vann i Lund	5
Lund Open: Simon – Daniel R	5
Problemet	8
Thordatabasen uppdaterad	8
Frågor från läsekreten	9
Lösning till problemet	10
Program i fokus: Saio	11
Akta dig för tomrum	13
Alkmaar EGP: Roman – Jan	13
Turneringskalender 2009	16

SOFT (Svenska Othelloförbundets Tidning) skickas till Svenska Othelloförbundets medlemmar fyra gånger per år: i mars, juni, september och december.

Redaktör: Simon Ingelman-Sundberg.

Vem som helst kan bidra med material till SOFT. Det kan vara vad som helst som är Othellorelaterat. Du behöver inte vara Othelloexpert eller mästerskribent, det viktiga är intresse och engagemang.

Material till SOFT skickas till soft@othello.nu.

Dead line för material till SOFT 6 är den 31 maj.

För att bli medlem i SOF betalar man 150 kr (om man är äldre än 18 år) eller 100 kr (om man 18 år eller yngre) till SOFs plusgiro 45 72 36-8.

Ange namn, adress, telefon, personnummer och ev. e-postadress.

Förutom prenumeration på SOFT kan man som SOF-medlem delta i av SOF arrangerade turneringar som ingår i Sveriges Grand Prix (SGP).

Som ny medlem får man dessutom en medlems-DVD och skriften

Othello: Regler, taktik & strategi.

SOFs hemsida: <http://othello.nu>.

Skrällseger i Linköping Open

Att Daniel Rosell vann Linköping Open är en skräll då han bara var fjärderankad av de sju deltagarna. Daniel Ljungqvist som var stor favorit hade vunnit de två senaste SGP-turneringarna (SM och Uppsala Open) och var sjätterankad på nordiska rankinglistan. Men Rosell krossade allt motstånd och tappade som mest 24 brickor (mot Bye).

Det var roligt att se att flera lokala spelare som inte spelat på länge dök upp. Mattias Alin (f.d. Andersson) spelade en SGP-turnering senast 2002, Benny Larsson senast 2004, Daniel Rosell senast 2006 och Jonas Eilertsen senast 2007.

Dessutom deltog en debutant, Cecilia Alin.

Ett tack också till Mi Steentoft som trots sjukdom åkte ner till Linköping från Stockholm för att se till att turneringen blev av.

Linköping Open 2009-01-31

Nr Spelare	Poäng	MBQ
1 Daniel Rosell	7	498
2 Daniel Ljungqvist	5.5	499
3 Simon Ingelman-Sundberg	5.5	447
4 Jonas Eilertsen	4	394
5 Benny Larsson	3	408
6 Mattias Alin	2	383
7 Cecilia Alin	1	311

Ett intressant parti från turneringen (här skriver jag, Simon, i jag-form) :

Linköping Open 2009, runda 2

Svart: Daniel Ljungqvist

Vit: Simon Ingelman-Sundberg

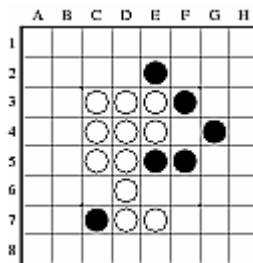
1.D3 2.C3

Vilket andradrag jag väljer beror dels på vad jag har lust med men också på motståndet. Eftersom vinkelrät är vanligast är diagonal ofta besvärligare för svart, då man ofta tränat mindre på den. Å andra sidan har svart vanligtvis oerhört många valmöjligheter i drag 5.

3.C4 4.C5 5.D6 6.E3

Chimney är en rolig öppning tycker jag. Man vet aldrig vad som väntar och det är ett säkert sätt att komma ifrån de tråkiga memorerade boköppningarna. Risken att göra bort sig i ett tidigt skede är relativt liten, trots att vit ofta får väldigt många brickor. En anledning till detta är att spelet håller sig i brädets mitt.

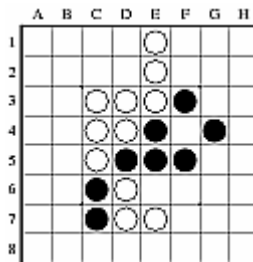
7.F5 8.D7 9.C7 10.E7 11.E2 12.F3 13.G4



14.E1?

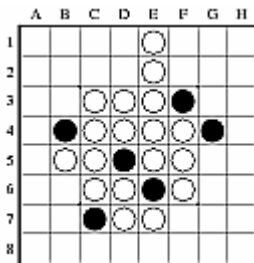
Positionen har endast förekommit en gång i Thordatabasen, detta för 29 år sedan i ett parti mellan ett gammalt program, Odin, och en okänd motståndare. Att E6 var rätt visste jag då jag konfronterat denna position flera gånger tidigare, men jag ville variera mig och detta drag såg intressant ut. Jag missade dock ett oerhört starkt svarsdrag som Daniel hittar:

15.C6!



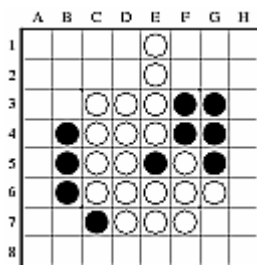
Skapar flera bra drag för svart. Vits 16.E6 eliminerar några av dem men ger svart ett nytt på F6.

16.F6 17.B4 18.B5 19.E6 20.F4



Ett nödvändigt drag som kastar om ställningen.

21.G5 22.F7 23.G3 24.G6 25.B6?



Draget vänder visserligen inte mycket men skapar en vägg som tar bort svarts access till kantraden medan vit har flera valmöjligheter. Dessutom har vit ett bra svarsdrag som bevarar den omgivande svarta muren:

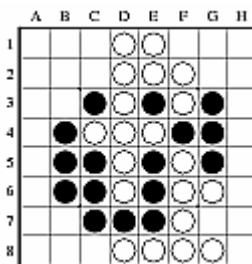
26.F2!

Puh, jag är med i matchen igen. Visserligen har svart 8 brickor och vit 22 men när det gäller dragmöjligheter har svart 13 möjliga drag mot 14 för vit. Antalet dragmöjligheter i mittspelet är en ganska bra spegling av hur bra ställningen är för en spelare: ju fler drag desto fler valmöjligheter och desto större chans att hitta något bra drag. Antalet brickor har ofta ett samband med antalet drag (färre brickor = fler drag). Om ett sådant samband däremot saknas är antalet dragmöjligheter oftast en bättre spegling av hur bra ställningen är för en spelare än antalet brickor.

27.F8 28.D8 29.D2 30.D1 31.E8?

Daniel missar en vändning, vilket kan hända den bästa.

32.G8

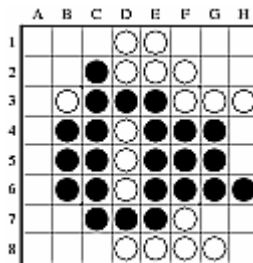


C4 får nu inte vändas. Att vinna tempon på C8 och B8 i detta läge skulle vara avgörande.

33.H6 34.B3 35.C2

Rensar visserligen C-raden men det är inte lika farligt nu. För att ta C8 måste vit först spela in på H-raden och sedan snett ner mot C8. Detta ger svart minst ett nytt drag och tar därmed udden av manövern.

36.H3



Det är allt annat än enkelt att se men det klart bästa draget för svart här är 37.G7 (-16). Detta hänger bl.a. ihop med pariteten. Det näst bästa draget som Daniel spelar ger -32.

37.C1 38.H5?

Slarvigt att välja H5 istället för H4. Draget som tappar från +32 till +8 förstör tempona C8 och B8 då svart får de trevliga dragen G7 och H4.

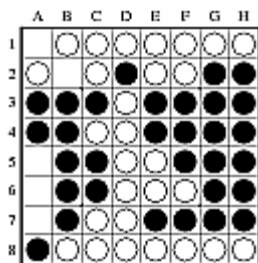
39.A4 40.C8

Det finns trots detta knappast något bättre alternativ.

41.G7 42.B8 43.H4 44.B1 45.G1

Ett tufft slutspel väntar och jag vet att Daniel är bra på slutspel. Dock tyckte jag att ställningen såg bra ut och antog att jag stod på vinst, men jag vet hur oförutsägbara slutspel kan vara.

**46.B7 47.G2 48.H1 49.H2 50.F1 51.A8
52.A2 53.A3 54.H8 55.H7**



56.A7?

Tappat från +8 till remi. Nog tycker jag nu i efterhand att jag bordet hittat A5.

57.A1 58.A6 59.A5 60.B2 32-32

Caroline vann i Lund

Starttiden för Lund Open 2009 var satt till 9:00 men både Caroline och Jens trodde att starttiden var 10:00. Vi vet nu att en så etablerad starttid som 10:00 ändrar man inte på hur som helst! :) Trots denna stressade inledning för Caroline lät hon sig inte störas utan vann turneringen obesegrad.

Daniel Rignell med flera fina SM-placeringar gjorde comeback denna turnering. Daniel hade inte spelat turnering sedan Skåne Open 2003, som han vann. Det tog två partier för Daniel att komma igång efter ett så långt uppehåll: han inledde med två förluster vann sedan de

fem återstående partierna och slutade tvåa. Mot Caroline fanns dock inget att göra åt.

En debutant deltog: Anton Redegard från Veberöd.



Daniel Rignell t.h. i en hård match mot Caroline

Lund Open 2009-02-28

Nr Spelare	Poäng	MBQ
1. Caroline Sandberg Odsell	7	444
2. Daniel Rignell	5	456
3. Simon Ingelman-Sundberg	5	455
4. Robin Ragnarsson	3	381
5. Jens Aagaard-Hansen	3	381
6. Rasmus Wahlgren	3	364
7. Mateusz Sosnowski	1	366
8. Anton Redegard	1	317

Här är Daniel Rignells comebackmatch, en spännande sådan:

Lund Open 2009, runda 1

Svart: Simon Ingelman-Sundberg

Vit: Daniel Rignell

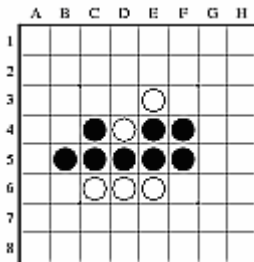
Daniel är en av de allra högst rankade svenskarna men detta var alltså hans första tävlingsmatch sedan våren 2003. Hur ringrostig är han?

1.C4 2.E3 3.F5 4.E6 5.F4

Cat har länge funnits på min repertoar men med tiden har jag blivit ganska ensam om att spela den. Det är kanske inte så konstigt eftersom den enligt WZebra är värd -4,03 så varför skulle nya spelare som tränar med WZebra välja denna? Innan WZebra släppte ut katten var den dock populär. Dock är det fortfarande ett

mysterium hur någon kan tycka att öppningen liknar en katt. :)

6.C5 7.D6 8.C6 9.B5

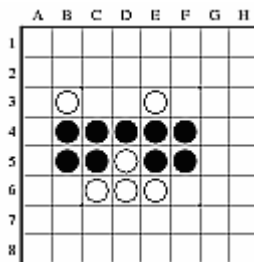


Den fortsättning på Cat som jag brukar spela. Den är ovanlig (frekvens 15% i Thordatabasen istället för 71% för 9.F6) och även något sämre. Däremot har draget en fortsättning som är svårare att hitta.

10.B3!

Om 8.C6 hör till allmänbildningen som Othellospelare så är detta drag överkurs. Båda är det klart bästa i respektive position men helt inte enkelt att se om man inte känner till det. Vilket är en av anledningarna till att jag spelar dessa varianter. Daniel visar dock att de gamla takterna sitter i genom att minnas detta. Eller klurade han rentav ut draget där och då? Vit har nu en ledning på +7.

11.B4



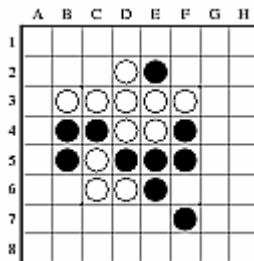
12.C3

För tredje draget i rad finns ett drag för vit som är klart bäst men svårsett. Tredje gången klarar Daniel dock inte av att hitta draget (A4). Istället för +9 är det nu +4.

13.D3 14.D2 15.E2 16.F3

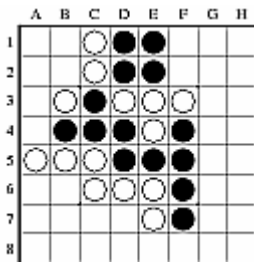
Det är stabilt av vit att ta detta drag istället för PQM:et. Även om det vänder mycket så försvinner svarts pqm på B6.

17.F7



En ovisst position. Hela 11 drag finns för vit i spannet -1 till +5. Av dessa är det spelade endast det åttonde bästa men i detta läge med ovisst brickformationer i brädets mitt är enstaka mittspelspoäng av mindre vikt. Psykologiska faktorer är viktigare. Det spelade 18.E7 är då bra för att det inte ger svart något uppenbart svarsdrag. För flera av dragen som får högre poäng är chansen att svart missar draget därpå liten.

18.E7 19.D1 20.C2 21.F6 22.C1 23.E1 24.A5



Ett svårt val: ska jag ta c-rutan eller inte? Det ser onekligen lockande ut: svart har ingen access till F2. Men, man vet aldrig vad som kan hända på kanten om vit lyckas flytta spelet upp till nordöstra hörnet. Jag vill inte riskera något utan avvaktar, något som jag ångrar något nu när jag ser vilken gemytlig position som hade uppkommit.

25.A3 26.A4

Ny chans att ta c-rutan men vips är B1 inte lika bra längre. Detta p.g.a. att vit å sin sida kan ta en liknande c-ruta. Istället stabiliserar jag den västra kanten vilket följs av att vit stabiliserar den norra. Kantspel är fel tillfälle att slarva då det ofta har en stor inverkan på partiet. Kantbrickor är svårvända, innebär ofta tempovinster att ta och innebär ofta att fler brickor vänds vid andra drag som man senare kan göra. Även om man kan vara ganska säker på att kantdragen som spelas har en betydande påverkan på partiet är det ofta svårt att avgöra vem som egentligen tjänar på dem. Så risken att göra bort sig är inte sällan närvarande.

27.A6 28.F1 29.F2

Detta trevliga lilla drag gjorde att 27.A6 var bra för svart trots att det rensade diagonalen A6-E2. Det hade varit mycket bra för vit att kunna ta både F1 och F2 så att F3 var vit var centralt. Vit tvingas nu göra kanten obalanserad för att inte öppna upp för mycket.

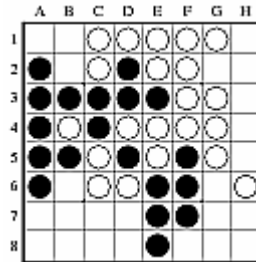
30.G1 31.E8!

Något okonventionellt drag som vid första anblicken inte ser ut att vara särskilt bra då det ytterligare bygger på svarts mur. Vid en närmare titt är det dock riktigt kraftfullt. Det vinner tempo och vit kan inte spela ut åt öster någonstans utan att vända alldeles för mycket. Vits 32.B6 skjuter upp murbrytningen ett drag då svart spelar 33.A2 men det tysta draget är ändå det bästa för vit. Det hade gjort det möjligt för vit att spela på att hålla diagonalen ner mot A7 obruten via väl valda drag i G-kolumnen. En strategi som dock är väl dold bland svårbedömda brickvändningar.

32.G4 33.G5 34.G3

35.H4 gör att 36.H6 rensar andra raden. Detta gör att svart inte kan angripa den obalanserade kanten och samtidigt vinna tempo på A2.

35.A2 36.H6

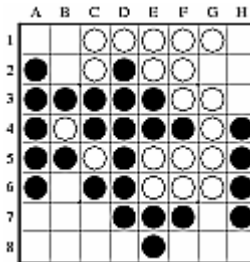


37.H4?

Tappar från +10 (C7) till remi. 37.C7! är ett delikat drag som jag missade. Innan man vänder så mycket bör man titta noggrant på alternativen.

38.H5 39.H7 40.G6 41.D7?

Tappar från remi till -6. Draget ger vit alldeles för mycket handlingsutrymme. Detta är rätt tillfälle att ta B2.



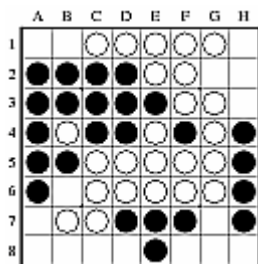
42.B7!

Daniel tvekar inte trots ovissheten som kommer av alla tomma rutor. Han ser att det kommer att vara mycket svårt för mig att ta både A7 och A8. 42.B7 är då draget som bevarar vits drag.

43.B2 44.C7?

Tillbaka till remi. Tre vinstdrag i regionen fanns även om ett av dem (B6) såg livsfarligt ut. Men det är svartspelat när flera tomma rutor omringar en bricka, inte minst om denna ruta är en x-ruta (vilket ofta är fallet). Svart kan nu rädda sig med mastodontdraget 45.B6. Att vända hela sjätte raden och ta bort accessen till G7 är

ett pris värt att betala för att hindra vit från att spela B6.



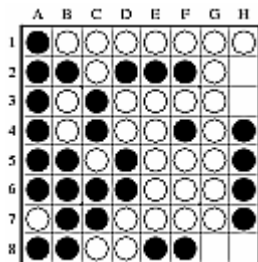
45.B6! 46.C8

Ställningen är remi nu ett tag och oftast är endast ett drag är korrekt. Fast det finns å andra sidan sällan särskilt mycket att välja på.

47.A8 48.A7 49.B8 50.D8 51.F8 52.G7 53.G2 54.B1?

Vit tappar remin här genom att ta H1. Anledningen är en oerhört lurig swindle som dyker upp de två sista dragen.

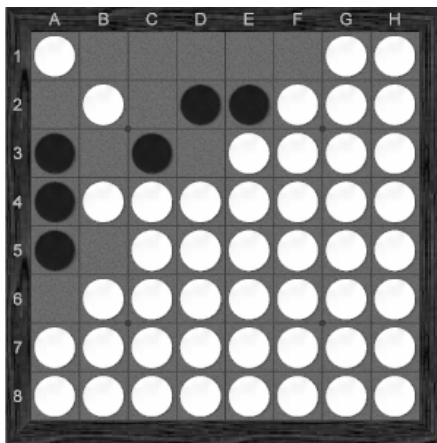
55.A1 56.H1



57.H8 58.G8 59.H3! 60.Pass 61.H2 37-27

Man får väl säga att vinsten var turlig eftersom jag inte på något sätt planerade denna swindle som avgjorde matchen. Jag såg den inte förrän den fanns där. För Daniel var det gissningsvis en tung comeback, inte minst för alla rankingpoäng på nordiska rankinglistan som försvann. Desto roligare för mig som vann en massa rankingpoäng...

Problemet



Ett lite annorlunda problem denna gång, här gäller det inte att vinna (vilket man gör hur man än spelar) utan att wipea. Det är ju oändligt mycket mer tillfredsställande att vinna med 64-0 än med 63-1 eller 62-2!

Det finns en möjlig wipe här för vit men hur ska han då spela? C2, C1, D1 eller E1? Lösning finns på sidan 10.

Thordatabasen uppdaterad

Partierna i Thordatabasen för 2008 finns nu att ladda ner på <http://www.ifotheello.org/info/base.php>. För de som vill komplettera sin databas är det bara att ladda ner filen WTH_2008.wtb samt ersätta filerna WTHOR.JOU som innehåller spelarna och WTHOR.TRN som innehåller turneringarna. När alla filerna är inladdade i WZebra är det en god idé att skapa en ny databasuppsättning eftersom den gamla inte innehåller 2008 års partier.

Partidatabasen för 2008 innehåller 1787 partier vilket innebär att det totala antalet partier nu är 98 659. Antalet spelare är 2608 och antalet turneringar är 203.

Tyngdpunkten för partierna 2008 ligger på VM, EGP-turneringar och nationella mästerskap men även mindre, lokala turneringar som Västerås Open och Kristianstad Open förekommer. Spelaren som dominerade Othellovärlden under 2008 Michele Borassi bidrar med 80 partier.

Om 2008 års partier kan sägas att världens Othellospelare nu lärt sig att parallell inte är någon vidare bra öppning: frekvensen under 2008 är 0,3% mot 1,1% för alla partier. Cow spelades i nästan hälften av diagonalpartierna (44%) mot 39% totalt. Heath har tappat i popularitet (38 till 27%) medan Snake har ökat något (10 till 14%). X-ruteöppning har inte spelats en enda gång.

För vinkelrät ligger det tredjedrag som kan leda till Tiger men inte Cat fortfarande på 50%. Övervikten för tredjedraget som ger Rose har dock ökat gentemot tredjedraget som ger Cat (27/21% för alla partier till 32/17% nu). Det ligger nära till hands att tro att det kan hänga ihop med det ökande WZebraanvändandet: Cat är enligt WZebra -4.

1787 partier är det minsta antal partier för ett år sedan 1987 och ett rejält tapp sedan toppnoteringen 2004 (8951 partier). Tappet är dock inte så stort som det verkar då anledningen är att inga datorprogram finns med för 2008. Även om nästan 9000 partier spelade 2004 finns i databasen så är endast 2373 av dessa spelade mellan människor, resten har minst ett datorprogram som spelare. Eftersom dessa program vanligtvis är mycket bra och den psykologiska aspekten försvinner är dessa partier kanske inte lika intressanta som partier mellan människor. Enbart Saio står för inte mindre än 3342 partier under 2004.

Partier spelade av datorprogram började noteras 1980, med andra ord dröjde det inte många år från att spelet lanserades till att programmerarna tog sig an det. Sedan 2006 innehåller Thordatabasen dock enbart partier mellan människor. Totalt utgör partier mellan människor 62,3% av partierna i Thordatabasen, partier mellan

två program utgör 28,5% och partier mellan program och människa utgör 9,2%.

Frågor från läsekreten

Efter SOFT 4 kom ett brev till redaktionen:

*Hej SOFT. Jag tycker att det var intressant med analyserna av Borassis VM-partier. Men varför måste ni använda så svåra ord hela tiden? Vilket "nollstreck"? Vadå pqm? Vad menas med aces? Hur gör man när man "wipear"? Jag anser att denna ämnesspecifika terminologi exkluderar de icke-invigda och att ni bör använda ord som alla förstår.
Med vänlig hälsning,
1337G33k.*

Svar: Hej! Vi förstår din upprördhet och beklagar det inträffade. Naturligtvis borde vi tydligt ha förklarat vad alla dessa uttryck betyder. Vi gottgör nu misstaget genom att förklara detta nu istället.

1. "Nollstreck". Detta är en term som ursprungligen kommer av datorns "ettor och nollor".

För länge, länge sedan, långt innan Internet fanns, var ett stort problem i datorsammanhang bristen på lagringsutrymme. Detta drabbade även de svartvita Othellopersonerna som var vana vid att ha ett helt livs utrymme för bemästrande.

När man på 1970-talet försökte skapa något som liknade Othelloprogram kom man på ett genidrag: man lät nollor symbolisera svarta brickor och ettor fick symbolisera vita brickor. Denna enkla metod löste raskt problemet med bristen på lagringsutrymme. Ty en byte består av åtta ettor eller nollor i en följd och ett Othellobräde består av 8x8 rutor. Plötsligt kunde man visualisera ett Othellobräde genom att placera 8 byte bestående av olika kombinationer av ettor och nollor (svarta och vita brickor) under varandra. På

så sätt kunde varje bräde uppta endast 8 byte.

Man upptäckte emellertid snart att detta system hade sina brister eftersom det endast fungerade då alla rutor var fyllda. För positioner under partiets gång behövdes även något som symboliserade tom ruta. Detta gjorde att program som faktiskt spelade Othello inte kunde utvecklas. Man fick därför byta ut 8 bytes-brädessystemet.

Nu hade man vant sig vid att 0 betydde svart och 1 betydde vit så man ville inte överge visualiseringsmetoden helt. Lösningen blev att dessa symboler behölls och dessutom införde man ett steck (-) som symbol för tom ruta.

När den legendariske Othellospelaren David Brightstone år 1979 upptäckte utplåningsöppningen F5D6C5F4E3F6G5 E6E7 blev han alldeles till sig eftersom denna position var så vacker, en symmetrisk romb. Inmatat i datorn såg den ut som följer:

```
- - - - -  
- - - - -  
- - - - 0 - - -  
- - - 0 0 0 - -  
- - 0 0 0 0 0 -  
- - - 0 0 0 - -  
- - - - 0 - - -  
- - - - -
```

Brightstone (som var en lite kantig typ) tyckte att nollorna bildade en stor nolla och denna omgavs av streck. Han döpte därför öppningen till "nollstrecket", en term som hängt med sedan dess.

När man i Othellosammanhang säger att man befinner sig nära nollstrecket är det alltså denna öppning som man är nära.

2. PQM. Förkortningen står för Predominational Quality of Masters. Drag som benämns pqm eller pqm-drag har således en så hög kvalitet att endast mästare klarar av att spela dem.

Gränsen för vad som räknas som pqm-drag är något flytande och detta hänger ihop med att det inte står helt klart vem som räknas som mästare. Den allmänna

definitionen är emellertid att spelare som spelar pqm-drag är mästare.

3. Access. Detta är namnet på korten som man använder för att resa med SL, Storstockholms Lokaltrafik. Som bekant vill dryga stockholmare gärna bestämma över saker som rör hela landet och detta gäller även inom Othello. Stockholmarna som är mycket stolta och nöjda med SL har med skumma metoder lyckats införa denna term i den officiella Othelloterminologin.

En följd av detta är att de som använder sig av access i sitt spel ofta är infödda eller inflyttade stockholmare. Något som på ett smådrygt sätt demonstrerar huvudstadens överlägsenhet. Detta kan beskådas i Stockholm EGP där förekomsten av access är betydligt större än i andra turneringar, beroende på att ovanligt många stockholmare deltar i denna turnering.

4. Wipea. Detta är ett svengelskt uttryck som har sitt ursprung i engelskans Wipeout, vilket är ett PlayStation-spel från 1995. När spelet släpptes ansågs det vara det coolaste som dittills gjorts och namnet kom att bli synonymt med coolhet. Inom Othello används begreppet för att beskriva drag som är extremt coola och vanligtvis är det även en extremt cool spelare som utför detta drag.

Vi ber om ursäkt för förra numrets otydlighet och har som vision att tydligare förklara svåra termer i kommande nummer.

Lösning till problemet

D1 är det enda draget som forcerar fram utplåning. Svart måste svara med C1 och efter vits B1 finns det flera möjliga wipear.

C1 för vit fungerar nästan men svart har då E1 att spela, varpå vit tar D1. Vit kan sedan inte spela C2 utan att svart får slut på drag och därmed får behålla tre brickor. Vit måste istället ta B3 varpå svart spelar C2, en bricka som vit inte kan vända tillbaka.

Program i fokus: Saio

Saio är ett av världens absolut starkaste Othelloprogram. Förkortningen står för Sistema Ingelligenza Artificiale Othello, fast med begynnelsebokstäverna något omkastade.

Utvecklaren är italienare och heter Benedetto Romano. Han spelade VM 1994 i Paris och blev där nr 22/32. Denna VM-turnering, där danske Karsten Feldborg tog silver, var något av en programmerar-turnering: förutom Romano deltog även skaparna av två andra extremt starka Othelloprogram: Michael Buro (skapare av Logistello, som var världens kanske starkaste Othelloprogram på 90-talet) och Igor Durdanovic (skapare av Kitty, programmet som enligt en gammal ranking i PAPPs spelarfil har mest FFO-poäng av alla, tätt före Logistello). Inget av dessa program finns tillgängligt för allmänheten i sin fullständiga form men för Saio finns i alla fall en demoversion tillgänglig. Denna finns att ladda ner på <http://www.romano.benedetto.it/Saio.htm>.

Två filer måste vara öppna för att Saio ska fungera: Saio2000 som är GUI (grafik) och SaioCore som är spelmotor.

Demoversionen är fixerad vid sök djup 16 i mittspelet och perfekt slutspelslösning vid 26 tomma. Trots detta är programmet extremt starkt och kan slå WZebra även om WZebra har ett högre sök djup. Enligt programmets hemsida är programmet snabbast i världen att lösa ett standardiserat slutspelstest och 34,3% snabbare än Zebra (som är den något snabbare originalversionen av WZebra). Att Saio är oerhört kraffullt kan även anas på bokfilen som är 187 MB stor och då tillkommer dessutom alla partier i Thordatabasen. Har man en svag dator göra man sig ej besvär: att ha Saios spelmotor igång kaver c:a 200 MB minne (WZebra nöjer sig med 50 MB). Något annat som är fixerat är språket: all text i

Saio är på italienska och skall man använda programmet är ett italienskt lexikon nödvändigt. Babelfish (<http://babelfish.yahoo.com>) rekommenderas.

Det finns ganska många funktioner och tillval inprogrammerade även om långt ifrån alla fungerar i demoversionen. Även för de funktioner som ska fungera är det ofta något oklart hur de används.

Användarvänligheten är inte på topp och hemsidan innehåller ganska knapphändig info. Men som sagt, detta är en demoversion. Den som är intresserad kan undersöka de funktioner som finns och se om något intressant kan dyka upp. Bland funktioner som finns kan nämnas stöd för Kurnikpartidatabasen och automatiskt spel mot Edax.

Man klarar sig dock utan svåränvända funktioner. Saio är främst programmet för de som av någon anledning vill ha starkare spel än WZebra men som inte orkar med att använda Edax. Till skillnad från Edax finns i Saio ett väl fungerande GUI: tydligt och rent och högerklick för att ångra. De elementära inställningarna är vem som spelar svart och vem som spelar vit (detta ändras under menyn Opzioni / Giocatori) samt tidsinställning (denna ändrar man genom att klicka på Tempo). Dock är det inte alltid som Saio gör alla drag inom den angivna tiden. Inte heller det fixerade sök djupet följs alltid: programmet kan få för sig att lösa mer än 30 perfekta, vilket man nog inte vill vänta på.

Även om Romano inte är intresserad av att översätta texten i programmet till engelska eller av att förbättra användarvänligheten så är han mycket intresserad av att låta Saio spela mot andra program. Saio deltar kontinuerligt i onlineturneringar mot andra datorprogram. I GP-tabellen "GGS rand Grand Prix" för 2009 leder Saio i skrivande stund tabellen för 10-minuterspartier och ligger tvåa i tabellen för enminuterspartier efter Cyrano.

Tidigare registrerades många av Saios partier i Thordatabasen. I databasen finns inte mindre än 5630 partier som Saio spelat vilket är mer än vart artonde parti i

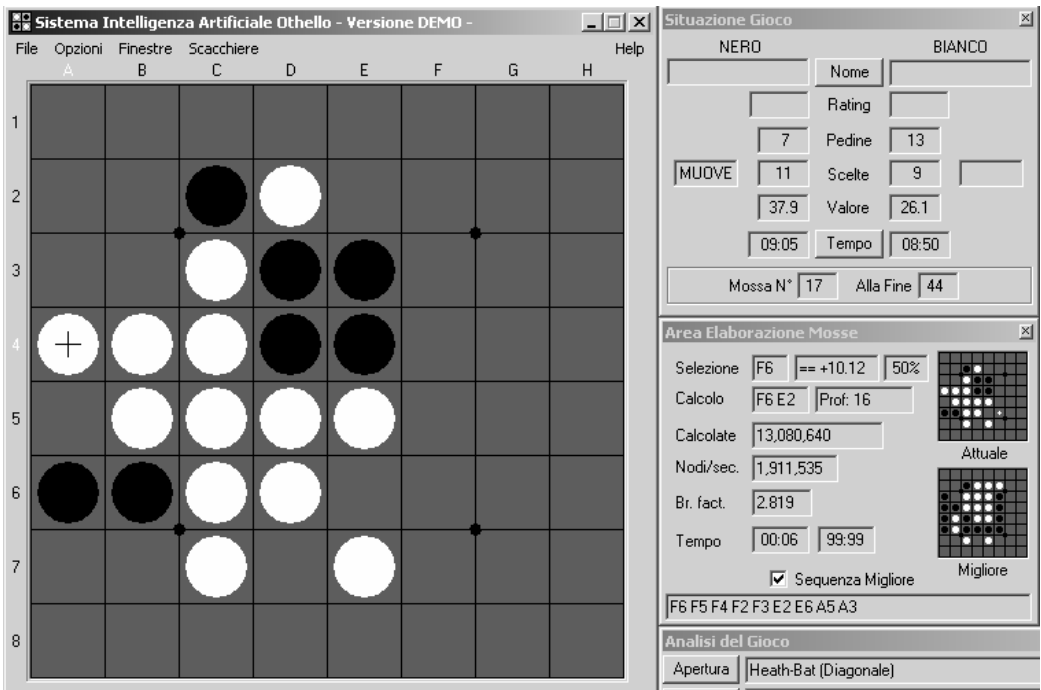
databasen och sannolikt flest av alla spelare eller program. Av dessa partier är det bara 15 som är spelade mot en människa. Partierna är spelade mellan 1994 och 2005 med en tyngdpunkt på 2004, då spelmotorn var väl utvecklad.

Saio innehåller även en annan funktion, nämligen aSaio som laddas ner separat. aSAIO spelar något som väldigt få program stöder, nämligen anti-Othello. Med andra ord, man ska ta så få brickor som möjligt. En spelform som torde vara lika gammal som spelet självt men som aldrig slagit igenom riktigt. Är man van vid vanligt Othello kanske anti-Othello kan vara en rolig omväxling för det gäller inte bara att spela "dåligt", man måste spela med tanke. Vissa strategier känns igen från vanligt Othello, som att man ska vända lite i början och ha många drag, men istället för att ta hörnen så ska man forcera fram att motståndaren tar ett hörn genom att ta x-

rutan och intilliggande c-rutor. Hur bra anti-othello man än spelar kommer man dock inte att slå aSaio. Romano menar att programmet är världens starkaste anti-Othellospelare och han har antagligen rätt.

Othelloprogrammen blir liksom det mesta i datorsammanhang hela tiden starkare. Inte minst medför större öppningsböcker starkare spel och om effektivare mittspels- och slutspelsfunktioner kan vara klurigt att åstadkomma så är det relativt enkelt att utveckla öppningsböcker. Allt som krävs är att man låter ett antal datorer stå på och generera en allt större bok.

Saio är ett av de starka program som fortfarande utvecklas: den senaste demoversionen släpptes 2008-07-23. Vill man se de senaste framstegen i utvecklingen av Othelloprogram är alltså Saio ett av programmen att hålla koll på. Man kan också hoppas på att den fullständiga versionen blir tillgänglig.



Skärmdump från demoversionen av SAIO. Vad som inte syns är spelmotorn SaioCore.

Akta dig för tomrum

Den generella indelningen av brickor på brädet (förutom vita och svarta) är stabila och icke-stabila. Stabila brickor går inte att vända medan icke-stabila brickor går att vända. Denna indelning är viktig om man ska beskriva hur bra en position är för en viss färg.

Ska man vara noggrann kan man även tala om olika grader av stabilitet: en bricka som är inklad mellan motståndarbrickor eller befinner sig på en kantrad kanske inte är möjliga att vända än på ett tag men kommer troligen att kunna vändas någon gång senare. Därmed är de "mer" stabila än brickor som hör till en brickformations ytterkant och kan vändas när som helst, även om benämningen stabil bricka inte är riktigt korrekt.

Förutom brickor som kan ha olika grad av stabilitet finns även tomma rutor. Dessa har ofta inte en större påverkan på partiet än att agera plats dit man kan spela och mått på avstånd till kanten. Tomma rutor har dock även en funktion av blockerare eftersom man inte kan vända över dem. I vissa partier där tomma rutor förekommer mitt i brickformationen kan de ha en stor inverkan på partiet. Inte sällan är det bara den ena spelaren som har access till en strategisk tom ruta men han vill inte spela där då det ger motståndaren flera nya drag. I sådana fall kan den tomma rutan stanna kvar under en lång tid av partiet. Eftersom detta sker ganska sällan blir man lätt något ställd då det förekommer.

Det finns en speciell typ av parti där den ena spelaren ända från början försöker hålla sig så långt ifrån motståndarens brickor som möjligt. Dragen som då spelas är enligt WZebra ofta dåliga dvs om de besvaras korrekt så fungerar taktiken inte alls. Men om den gör det kan övertaget snabbt bli väldigt stort med hjälp av att tomma rutor agerar hinder som inte kan forceras.

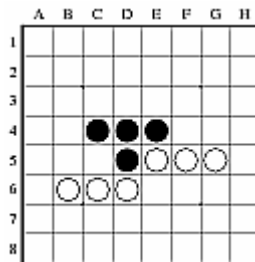
Denna taktik skiljer sig väldigt mycket från det spel som vanligtvis förekommer i turneringar och används ofta halvt oseriöst i skojmatcher. Men även i turneringspartier mellan rutinerade spelare kan det förekomma att någon försöker sig på denna taktik. Ett exempel på detta är detta parti:

Amsterdam/Alkmaar EGP 2007

Svart: Roman Kraczyk

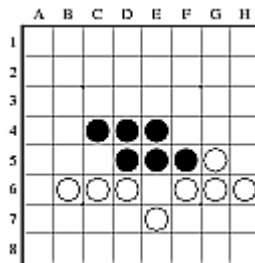
Vit: Jan C. de Graaf

1.F5 2.D6 3.C4 4.G5 5.C6 6.B6



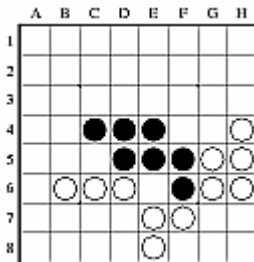
Jan antyder redan här att han tänker försöka sig på taktiken att hålla sig långt ifrån motståndarbrickorna. Om det lyckas eller inte beror mycket på svarts spel. Vits drag är inte bra enligt WZebra men det förutsätter att svart spelar rätt. Eftersom man knappast tränat på sådana här ovanliga öppningar är chansen att svart missar ändå ganska stor.

7.F6 8.E7 9.G6 10.H6



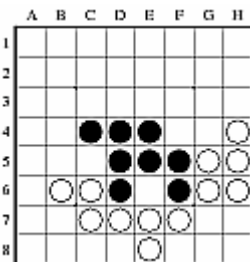
Jan fortsätter konsekvent sin taktik.

11.H5 12.H4 13.F7 14.E8



Taktiken leder inte sällan till märkliga positioner där till synes ofarliga drag är helt fördömande. Dragen C7 och D7 ser kanske ut att vara ungefär lika bra men i själva verket är det tidigare -3 och det senare -25. När öppningen håller sig nära kanten finns ofta risken att hamna i stort underläge långt tidigare än i ett parti med mer traditionell öppning. Man bör alltså vara försiktig om spelet tidigt rör sig mot kanterna. Något som man kanske sällan är om man är van att spela ganska snabbt i öppningen.

15.D7?? 16.C7!

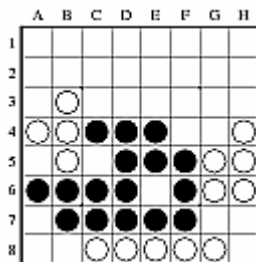


Den tomma rutan E6 avgör: hade svart via den kunnat nå C8 hade ställningen inte alls varit så farlig. Diagonalen ner mot C8 hade förstås kunnat vara obruten men då hade det nästan säkert funnits något drag som brutit den. Med ett tomrum finns dock ingen chans.

17.A6 18.B5! 19.F8 20.G8 21.D8 22.C8

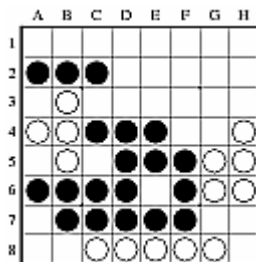
Svart har nog insett vid det här laget att läget är ganska hopplöst men ger inte upp för det. Resten av partiet blir en uppvisning av Jan i briljant okonventionellt Othellospel.

23.B4 24.A4 25.B7 26.B3



Svarts enda drag är de inte alltför trevliga A2, B2 och H7. Svart kan naturligtvis inte vända hela B-kolumnen eftersom den obalanserade kanten är det enda som påminner om en livlina. Vits problem är å andra sidan att ett drag i en av de tomma rutorna i mitten vänder i väldigt många riktningar och därmed är svårbedömda.

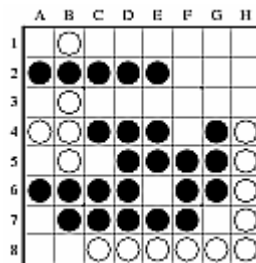
27.A2 28.B2 29.C2



30.B1!

Vit utnyttjar skickligt tomrummet. Svart kan omöjligt komma åt hörnet så länge C3 är tom och svart kan heller inte nå C3. Att vända x-rutan är därmed ofarligt.

31.H7 32.H8 33.G4 34.D2 35.E2



Detta är nu ett smått absurt parti. Vit har en mycket stor ledning men det är ändå svårspelat och svårt att göra några direkta beräkningar.

36.F3 37.G3 38.F2 39.G2

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○						
2	●	●	●	●	●	●		
3	○					●	●	
4	○	○	●	●	●		●	○
5	○			●	●	●	○	
6	●	●	●	●		●	●	○
7		●	●	●	●	●		○
8			○	○	○	○	○	○

Något av dragen i mitten (C5, D3, E6, F4) vänder i många riktningar och öppnar upp en hel del. Följden blir en enda röra, om det nu inte var det redan.

	A	B	C	D	E	F	G	H
1		○						
2	●	●	○	●	●	●	●	
3		○		○		●	●	
4	○	○	○	○			●	○
5				○	○	○	○	
6	●	●	○			●	○	○
7		●	●	○	●	●		○
8			○	○	○	○	○	○

Variant: Efter 40.D3.

Även om vit har en klar fördel även om något av dessa drag spelas är det nog bättre att spela på säkerhet. Jan når A1 genom ett vackert Damliknande diagonalhopp.

40.E1 41.F1 42.C3 43.H3 44.A1

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	○	○			○	●		
2	●	○	●	○		●	●	
3		○	○			●	●	●
4	○	○	●	●	○		●	○
5		○		●	●	●	○	
6	●	●	●	●		●	●	○
7		●	●	●	●	●		○
8			○	○	○	○	○	○

Mycket vackert. Svart har ingen access till vare sig A3 eller C1 så nu får vit den stabilitet han behöver.

45.D1 46.C1 47.D3 48.A3 49.A5 50.A7

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	○	○	○	●	●	●		
2	○	○	○	●	●	●	○	
3	○	○	○	○		○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○		○	○	○	○	○
6	○	○	○	○		○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Dags att knyta ihop säcken. Fast även om alla drag ger vinst är det inte så lätt att avgöra vilket som ger flest brickor.

51.G1 52.E3 53.C5

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	○	○	○	○	○	○	○	○
2	○	○	○	○	○	○	○	○
3	○	○	○	○	○	○	○	○
4	○	○	○	○	○	○	○	○
5	○	○	○	○	○	○	○	○
6	○	○	○	○	○	○	○	○
7	○	○	○	○	○	○	○	○
8			○	○	○	○	○	○

Nästan alla drag i partiet har ägt rum nära de av vit kontrollerade kanterna. Med åtta tomma släpper så vit slutligen in svart i mitten av brädet. Fast det är kört för länge sedan, redan efter 15:e draget var det i praktiken avgjort. Som om det inte vore nog väljer svart det av de två dragen som ger wipe.

**54.F4? 55.H1 56.B8 57.A8 58.H2
59.G7 60.E6 0-64**

Om en rutinerad elitspelare, som Kraczyk trots allt är, förlorar med 0-64 så är chansen stor att partiet varit ovanligt på ett eller annat sätt. Detta parti visar också att man även i elitsammanhang kan ha framgång med helt otraditionella metoder och att man aldrig får glömma att det tar en livstid att bemästra Othello.

Turneringskalender 2009

Datum	Turnering	Anmälan/info
2009-03-14/15	Köln EGP, Tyskland	othello-deutschland@gmx.de
2009-03-21/22	Barcelona EGP, Spanien	reversi.othello@gmail.com
2009-03-28/29	NM, Uddevalla (SGP 4)	http://othello.nu
2009-04-04/05	Alkmaar EGP, Holland	jan.de.graaf@othello.nl
2009-04-18	Sundsvall Open (SGP 5)	http://othello.nu
2009-05-02	Skövde Open (SGP 6)	http://othello.nu
2009-05-02/03	Köpenhamn EGP, Danmark	dof@othello.dk
2009-05-16/17	Stockholm EGP (SGP 7)	http://othello.nu
2009-06-20/21	Gdansk EGP, Polen	krsz@othello.pl
2009-06-27	Västerås Open (SGP 8)	http://othello.nu
2009-06-28	Blixt-SM, Västerås	http://othello.nu
2009-08-01/02	Gent EGP, Belgien	movieloverxxl@hotmail.com
2009-08-08	Göteborg Open (SGP 9)	http://othello.nu
2009-08-29/30	Paris EGP, Frankrike	contact@ffothello.org
2009-09-19/29	Moss EGP, Norge	tobisk@start.no
2009-09-26/27	Prag EGP, Tjeckien	j.stastna@post.cz
2009-09-26/27	SM (SGP 10)	http://othello.nu
2009-??-??	VM	Endast uttagna

Turneringskalendern uppdaterades 2009-03-09. Den senast uppdaterade informationen om kommande turneringar finns på <http://othello.nu/kommande.asp> och <http://othello.dk/book/index.php/Agenda>.