

Ilkka Salmen tie menestykseen:

Psykologiaa, ajankäytön optimointia ja vastustajan pelien analysointia

Hyvinkääläinen **Ilkka Salmi** on noussut raketin lailla suomalaisen etähakin parhaimmistoon. Viimevuotinen kansainvälisen mestarin titteli komistui Turkin kongressissa ”vanhemman kansainvälisen mestarin” eli Senior International Masterin titteliin.

Kylkiäisenä hänelle myönnettiin kansallisen kirjeshakkimestarin (KM) arvo liiton syyskokouksessa kuukausi sitten.

Parhaillaan 2462-vahvuinen Salmi pelaa omien sanojensa mukaan ”elämänsä tärkeintä turnausta”, postitse pelattavaa olympiafinaalia.

Kuka tämä mies oikein on?

– Olen 54 vuotta nuori, kirjanpitäjä ja kolmen tyttären perheellinen poikamies, Salmi myhäilee.

Shakkiin Salmi innostui vuonna 1978 mentyään Hyvinkään Shakkikerhon alkeiskurssille. Siitä lähtien, 32 vuoden ajan hän on käynyt kahdesti viikossa kerhoilloissa ja ollut 30 vuotta kerhon johtokunnassa eri asemissa.

Shakkikurssien vetoa kerhossa, nuorisotaloisissa ja koulussa, Keskushakkiliiton turnausjohtajankin asema, seitsemän Hyvinkään mestaruutta, opettajien SM vuonna 1995, vertailulla hävitty nopean shakin SM-pronssi vuonna 1997, 600 Selo-peliä, tuhat vahvuuslukukelpoista pikapeliä - paljon on mahtunut näihin vuosikymmeniin.

– Olin nuorten MM-kisoissa vuonna 1995 Brasilian Guarapuavassa valmentajana, eli käytännössä aikataulujen tarkistajana ja ripulilääkkeen ostajana, Salmi muistelee.

Millenniumista se alkoi!

Kirjeshakin ensimmäinen menestys tuli vuonna 2000, kun hän voitti vuosituhannen vaihtumisen muistoksi järjestetyn Millennium-turnauksen loistotuloksella 9,5 /10.

47. SM-turnauksessa vuonna 2002 hän voitti hopeaa, mutta kansainväliset menestykset antoivat odotuttaa muutaman vuoden.

Salmi pääsi VI EM-joukkuefinaaliin, joka oli Suomelle historian ensimmäinen lopputurnauspaikka. Hän voitti kymppipöydän IM- ja SIM-tuloksella 8,5 /12.

Ratkaisevat kiinnitykset tulivat 8. Itämeriturauksessa, jossa hän oli nelospöydän kolmas



Ilkka Salmi. Kuva: Olavi Riikonen

tuloksella 10 /16.

Lontoo – Pariisi 175-vuotisjuhlaturnaus on menossa, mutta samanaikaisen olympiafinaalin vuoksi Salmi on ottanut pelit kevyesti.

Kentauri

Salmi on hyvä lähipelaja, mutta samalla uuden ajan kentauri: etäpelaja, joka osaa yhdistää shakillisen osaamisensa tietokoneavusteiseen shakkiin.

– Olen käyttänyt ja käytän tietokonetta, engineitä, erilaisia pelitietokantoja ja avauskirjastoja. Näistä ja niiden korrektista käytöstä sekä kirjepelien ajankäytöstä ja avausvalinnoista on Kirjeshakissa ollut useita hyviä artikkeleita, muun muassa **Pertti Lehikoisen, Nuutti Kuosan, Pekka Sopasen, Kimmo Konsalan** ja viimeisimpänä **Panu Laineen** tekemiä päteviä tarinoita, joista jokainen uusi ja vanha kirjepelelaaja voi oppia paljon, Salmi kehuu.

– Itse haluan rauhassa tutustua vastustajien vanhoihin peleihin. Useilla pelaajilla on ”paha tapa” seurata omia voittopelejänsä, joista virheiden tai uutuuksien etsiminen kannattaa. Tämä pätee yleensä vähemmän pelanneisiin vastustajiin, Salmi sanoo.

– Näihin nykyisiin 50-80 peliä yhtä aikaa pelaaviin serverivastustajiin tuo ei toimi, sieltä

tulee 95 prosentin varmuudella uusimman Rybkan avauskirjaston prosentuaalisesti paras siirto ja yleensä vielä muutamain tunnin kuluttua. Tätä alkututkiskelua helpottaa yleisimmin käytämäni turnauksen avaussiirto: LOMA!

– ”Tykkään” tutkia eri vaihtoehtoja ja kyseenalaistaa ohjelmien siirtoarvoja. Ensimmäisissä turnauksissani tällaiset ”löydöt” olivat usein kvaliteetin uhrauksia. Tällaisen ”mitä jos kuitenkin” siirron löytämisestä saa huomattavasti enemmän mielihyvää kuin koneen opeilla voittamisesta.

– Minulla tuo epämääräistenkin siirtojen penkominen on jäänyt lähipelissäkin ”päälle”, niin että voin sanoa kirjeshakin heikentävän lähipelitasoani ainakin tältä osalta. Lähipelissä kun ei voi kokeilla ja ottaa takaisin...

– Pelkkien päämuunnelmien pelaaminen, vaikka olisikin järkevintä, on tylsää, Salmi miettii.

Pelien rajattu määrä

– 12 pelin turnaus on päälleni ihan maksimi. Jos pelejä on enemmän, pelit kärsivät. Itselläkin on huono fiilis, kun tietää, ettei ole ”kelannut” niin paljon kuin olisi pitänyt. Olen tyytynyt koneen antamaan avauskirjastosiirtoon tai eningen siirtosuositukseen.

– Itsestäni tuntuu, että jo kymmenen serveripelin pelaaminen tulee rasittavaksi, se ei ole enää ”kivaa”.

Tietokannoissa pelien taso on Salmen mielestä paljon tärkeämpi kuin niiden määrä.

Nykyiset klusterikoneiden pyörittämät avauskirjastot on suunniteltu ohjelmille (ja mahdollisesti vielä toista ohjelmaa vastaan), ja sisältävät paljon virheitä, eivätkä siis ole kaikilta osin luotettavia.

– Tätä epäilevät voivat vaikka tutkia Rybka 4:n avauskirjastosta asemaa 1.f3 d5. 2. g4 e5 3.a4! ja sen jatkoja!, Salmi naurahtaa.

Ilkka haluaa pitää turnauksen langat käsissään eli rakentaa pelien kokonaisuutta siten, että niiden kulminaatiopisteet tai ratkaisevat asemat jakautuvat mahdollisimman paljon.

– Näin jää aikaa käytettäväksi kriittisimpiin asemiin. Hidasteltavien tai nopeutettavien pelien valinta riippuu avauksista ja turnaustilanteesta.

– Esimerkiksi jos vastustajalle tulee pari nopeaa nollaa taulukkoon, kannattaa ilmeisesti hidastella ja odottaa, että hän aloittaa uuden turnauksen tai parhaassa tapauksessa pari. Tuolloin vanhan turnauksen peleihin käytetty aika todennäköisesti vähenee selvästi.

Tähän näkökantaan antavat serveriturnaukset, joissa kaikki pelit on nähtävillä muutaman siirron viiveellä, lähes rajattomasti uutta tietoa ja mahdollisuuksia.

Posti versus serveri

Serveripeli on ylivoimainen mukavuudeltaan, tarkkuudeltaan, hinnaltaan ja helpoudeltaan.

– Edes usein painotettu postimerkkien kerääminen ei enää internet-aikana ole mielestäni peruste postipelaamiselle. Käyttämällä yhteen peliin kulutetun rahamäärän (postimerkit ja kirjekuoret) ostoksiin vaikka nettihuutokaupassa tai postimerkkiliikkeessä, saat todennäköisesti paremman valikoiman ko. maan tai haluamasi aihealueen merkkejä.

– Siirtyminen postipeleistä serveripeleihin on vähän niin kuin lähtisi tavallisesta Siwasta Stockmannin ”Hulluille Päiville” – kyllä on tavaraa, tarjouksia ja vilinä!

– Mutta ikävä kyllä vauhtisokeus tarttuu (ainakin minulla), vapaa-aika häviää, siirtovuorossa olevat pelit kasaantuvat, eikä sumaa oikein pääse purkamaan, kun vastaukset tulevat parhaassa (tai pahimmassa) tapauksessa tunneissa.

– Päästyäni olympiajoukkueeseen ja vielä postifinaaliin, päätin pelata kaikki pelit postitse (ehdotuksia sähköpostipeleistä tuli puolelta vastustajista). Nyt kun lähes puoli vuotta on kulunut ja peleissä tehty 4-15 siirtoa, tuntuu, että on päässyt pois hullunmyllystä. Pelaamisesta ja pelien asemista pääsee nauttimaan.

– Laittaessani kirjeen postiin, tiedän saavani 4-20 päivän ”loman” kyseiseen peliin (tai vaihtoehtoisesti saman ylimääräisen analyysiajan). Tätä lisäaikaa voin halutessani vielä huijata pari päivää lisää jättämällä kirjeen postiin perjantai-iltana, jolloin ainakaan Hyvinkään postista ei lähde mitään ennen maanantaita. Ja kaikki tämä tulee tietysti normaalin miettimisajan 30 päivää/10 siirtoa lisäksi.

Tulevaisuus?

– En itsekään usko, että kaikki tämä toteutuu, mutta huumorimielessä tosissani olen kyllä:

Kaikki pelit serverille!

Minuutti- tai tuntiajanlasku ei kuulu kirjeshakkiin!

Serverille posti-moodi turnauksia, jossa siirrot välitettäisiin vastustajalle esimerkiksi kolmen päivän viiveellä. Halukkaat saisivat pelata rauhallista shakkia. Systemi toimisi varmasti

paremmin kuin ainakin suunnitellut ”solmut”. Tavallinen työssäkäyvä harrastaja voisi nauttia peleistä ilman paniikkia...

Vastaavasti serverille paniikki-moodi turnauksia, esimerkiksi 20-30 pelaajaa ja aikaraja 1 tunti/siirto ilman loma-aikoja tai taukoja. Vauhtipelaajat saisivat nauttia tosi actionista ja tällaiseen turnaukseen saisi varmaan helpolla ATK-kalustokauppailta ja energiajuomafirmoilta sponsseja. Minun 10 vuoden ja alle 60 pelin etähakkikokemukseni voisi hankkia parissa viikossa.

Nalimovit käyttöön. Serverille Nalimov-nappi, joka päättäisi pelin, kun pakottava voittojato löytyy. Tämä tosin lopettaa kirjeshakin (ei lähishakkia!) tarpeettomana, kun Nalimov-kannat kehittyvät lähelle 30 nappulaa, mikä kylläkin vielä vienee muutaman kymmenen vuotta.

Kantojen kehittämismetodi lienee jo kunnossa. Jokainen lisänappula vaatii kuitenkin koneiden laskentatohon ja käytettävän tallennustilan kasvamista potenssiin jotain. Muistaakseni 4-nappulaiset Nalimov-kannat vaativat noin 50 MB, 5-nappulaiset noin 5 GB ja kaikki 6-nappulaiset jo yli Teran.

Eli sarja alkaa 4 pcs. x100 = 5 pcs. x200 = 6 pcs ja voisi olettaa jatkuvan (en väitä olevani oikeassa) 6 pcs. x 400 = 7. pcs. x 800 = 8 pcs. Tämä tarkoittaisi, että nykymetodeilla jo 8-nappulaisen Nalimovin tallennukseen ja käyttöön tarvittaisiin noin 300 000 nykyistä Terabittin kovalevyä. Tässä arvioissa jo lähtöluvut ja -kertoimet ovat epämääräisiä, mutta väittäisin, että loppunollien määrä ei heitä enempää kuin yhdellä suuntaan tai toiseen.

Lisäksi kantojen luomiseen vaadittava prosessoriteho tai -aika kasvanee vähintään samalla kertoimella. Siispä kotikonetta päivittämään...

Serverille ”kuolleen miehen puolustus” -nappi, joka päättäisi pelin, kun määrätty evoluutioarvo ylittyy. Tulisi mielenkiintoisia pelejä, kun DMD-pelaajat yrittäisivät pitää evoluutioarvon alla ratkaisurajan...

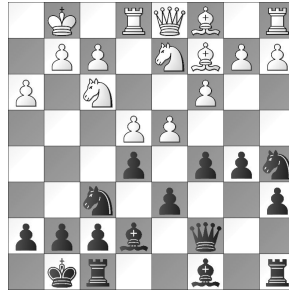
92 Espanjalainen peli (C97)

Vladimir N. Gritsajenko (2426) – Ilkka Salmi (2434)

Itämeriturnaus 2008.

Analyysit Ilkka Salmi

1.e4 e5 2.♟f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♟f6 5.0-0 ♗e7 6.♗e1 b5 7.♙b3 d6 8.c3 0-0 9.h3 ♘a5 10.♙c2 e5 11.d4 ♗c7 12.♘bd2



12...♞d8!

Halusin pois päälinjoilta, tämän kantapelinä pidän Boleslavski-Keres (1953), jossa jatkettiin 13. Nf1 d5! mustan voitoin. Pelisiirtoa pelasivat 50-luvulla Keresin lisäksi mm. Grunfeld, Geller, Zagoroski, Pachmann ja Ojanen, 60-luvulla mm Lukin, Mecking ja Karpov, 80-luvulla ainakin Balasov, 90-luvulla mm. Leko, Piket, Jusupov, Zsuzsa Polgar ja Norri sekä 2000-luvulla mm. Kasimdzarov, Torre, Lukacs, Almasi, Gyimesi, Sasikiran ja Pinter. Tässä turnauksessa pelasini näin 4 peliä tuloksena 2,5 pist. ja vastuksena pöydän 2 kärkimiestä (Saksa 2:n Neumann ja Venäjä 1:n Simakhin, Viron Talpak ja tämän pelin Venäjä 2:n Gritsaenko).

13.b3 ♗d7 14.♟f1 g6

Alkuperäinen ideani oli Fritz11 kirjaston mukaan pelata 14...♘c6 15.d5 ♘a5 16.♘g3 joka mielestäni johtaa tasapeliin. Mutta kaikissa peleissään paljon aikaa käyttänyt vastustajani oli "mokannut" ja hävisi Neumanille 40 päivän säännön perusteella 12 siirrossa. Nyt siis vastassani oli "vihainen" mies joka halusi voittaa. Mielestäni ainut voitonyritys valkealla on avarta keskusta, joka kyllä myös "kasvattaa" mustan lähettejä.

15.♗e3 ♙f8

Mustan g6 siirron ideana oli ensisijaisesti odottaa, toissijaisesti mahdollistaa Nh5 + Rf4 ja vasta kolmanneksi luoda lähettile tie g7:ään tai h6:een. Tämä lähettisiirto odottaa edelleen valkean ratkaisuja.

16.♙b2

Hei kaverihan pelaa Fritzillä!

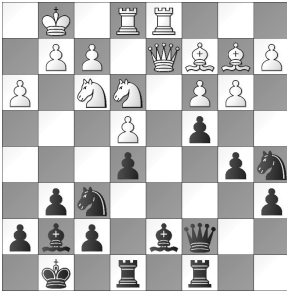
16...♙g7

Nyt on opening-bookit loppu, muutama peli tästä kyllä löytyy.

17.♗e2 c4 18.♙ad1 ♗e8

Kyllä kirjepelaajan sydäntä raapaisee pahasti, kun joutuu ottamaan takaisin koko peli-idean muodostaneen tornisiirron, vaihtoehtoa ei mielestäni ollut, sillä exd4 avaisi linjat valkealle edullisesti.

19. ♖d2 ♗ac8 20. dxe5 dxe5



Ratkaisu keskustassa on tapahtunut ja nopeasti katsoen mustan asema on surkea. Mutta, kun sotilaa toimivalle lähetyllä d7:ssä löytyy lisää tukea tai uusi paikka, on musta viimeinkin valmis toteuttamaan haluamansa ratsuoperaation kohti f4:ää. Lisäksi c4 tukkii valkean molemmat lähetit.

21. ♖d6 ♗xd6

Oikein oli todennäköisesti: 21... ♖c6 22. bxc4 ♖xc4 23. ♖xc4 bxc4 24. ♗xc6 ♗xc6

22. ♗xd6 ♗c6 23. bxc4 ♖b7

Nyt olisi korrekti jatko 23... ♗xc4 24. ♗xa6 ♖xc4 25. ♖xc4 ♗xc2 26. ♖d6 ♗a8 27. ♗c6 ♗cd8 28. ♖xe5 ♗xa2 29. ♗c1 = Mutta kun Fritzin siirtoja oli jo tullut monta, niin piti hän se katsoa jatkuvatko ne. Odottelen kvalin antoa c6:een.

24. ♗xc6

Yes, tulihan se sieltä!

24... ♗xc6 25. cxb5 axb5 26. c4 ♗b6

26... bxc4 27. ♗a4 ♗c5 28. ♗xc8 ♖xc8 29. ♗c1 ♖cd6 30. ♖d2 ♗h6 31. ♖dxc4 ♖xc4 32. ♗xc4 ♗xc3 33. ♗b4 ♗xf2+ 34. ♖xf2 =; 26... ♖d6 27. cxb5 ♖xb5 28. ♗a4 ♗c5 29. ♖c4 =.

27. ♖xe5 ♖a5

Tämä asema oli tähtäimessäni "päästäessäni" valkean uhraamaan c6:een!

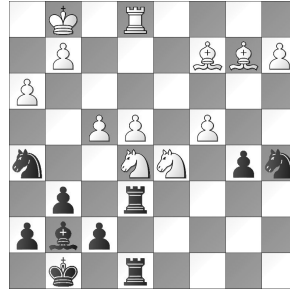
28. f3

No niin, kaverikin heitti fritzin ehdotukset roskeihin, odotin Ld4:ää.

28... ♗be6!?!

Muistaakseni 9. siirto Fritzin listalla. Mustan idea on antaa valkean lyödä b5:een, vaihtaa valkean tummaruutuinen lähetti pois, pitää paine e-linjalla ja poimia vasta myöhemmin vaparit a- ja b-linjalta. Toiveajattelua? Voi olla! Parempia jatkoja Fritzin mukaan olivat mm. 28... ♗bb8 29. cxb5 ♗xb5 30. ♖d3 ♗c8 31. e5 ♖h5; 28... ♗b7 29. cxb5 ♗xb5 30. ♖d3 ♗c8 31. e5 ♖h5; 28... ♖xc4 29. ♖3xc4 bxc4 30. ♖xc4 ♗c6 31. ♗b3; 28... bxc4 29. ♖5xc4 ♖xc4 30. ♖xc4 ♗c6 31. ♗b3; 28... ♗c8 29. ♗c3

♖xc4 30. ♖5xc4 bxc4 31. e5 ♖h5
29. f4?! ♖h5 30. ♖d5



30...g5!

Joku on maininnut että kirjepeliin käytetään n. 100 tuntia per pelaaja, voim vakuuttaa, että Tbe6 ja g5 siirtoihin käytin kumpaankin ainakin sen verran! Vieläkään en ole ollenkaan varma, mitkä olisivat olleet oikeat jatkot. Hauska jälkiepisodi peliin tuli olympiaturnauksen "valmistelulomallani" heinäkuussa, kun tilasin Rybka4:n Opening bookin (itse engineä minulla ei ole) olihan sen tekijä Dufek yksi olympiavastustajistani. Tsekkasin käsillä olevan pelin avausnähdäkseni onko mitään uutta tullut. Olihan siellä, mm. tämä peli tähän 30:een siirtoon asti!

Omasta mielestäni pelillä ei edellämäinittujen "pakkovoiton" odotusten ja Fritzin virheen odottelun vuoksi ole mitään avusteoriamerkitystä. Löydettyäni muutkin Itämeriturnauksen pelini ko bookista, voim vain todeta, että kyllä Dufekin tutkii olympiavastustajiansa pelejä! 30... ♗c8 31. ♗d1 ♖xc4 32. ♗g4; 30... bxc4 31. ♗c1.

31. f5

31. cxb5 ♖xf4 32. ♖xf4 gxf4 33. ♖d3 ♗xc4 34. ♗xc4 ♗xc4 35. ♗xg7 ♖xg7 =?

31... ♗xe5 32. fxe6 ♗xb2 33. exf7+ ♖xf7 34. cxb5 ♗d4+!

Lähetti tulee tempolla e5:een blokkamaan e4:n.

35. ♖h2 ♗e5+ 36. ♖g1

Sauhu on hälvennyt ja materiaali on periaatteessa tasan. Uskomatonta kyllä mustan laitaratsut ovat tässä asemassa hyvin, a-ratsu vahtii daamisivustan vapareita ja h-ratsu estää valkean kuninkaan peliinpäsysyn.

36... ♗c8 37. ♗f1+ ♖e8!!

Jatkot 1) 37... ♖f4 38. ♗d1 ♖e8 39. h4; ja 2) 37... ♖e6 38. ♗d1 ♖g3 39. ♗g4+ antavat valkealle tasapelitoiveita.

38. ♗d3 ♖f4

Vaihtaa pois valkean ainoan aktiivisen up-

seerin!
39. ♖xf4



39...gxf4!!

Estää g –sotilaan etenemisen ja päästää mustan upseerit daamisivustan sotilaiden kimppuun.

40. ♖d1 ♔e7 41. a4 ♖c3 42. ♙e2 ♖a3 43. ♖d5 ♔f6 44. b6 ♖xa4 45. ♖b5 ♔c6 46. b7 ♖b4!

Koneen "paras" jatko: 46...♖a1+ 47. ♔f2 ♖a2 48. ♔f1 ♖xe2 49. ♖xe5 ♔xe5 50. ♔xe2 ♔xe4 51. ♔f2 Ei riitä voittoon vaikka onkin puhdas upseeri enemmän!

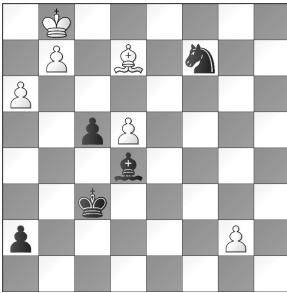
47. ♖xb4 ♔xb4 48. ♙c4

48. ♔f2 ♔c6 49. ♙c4 ♔d4

48...♔c2

Estää valkean kuninkaan ylösnousun.

49. ♙e2



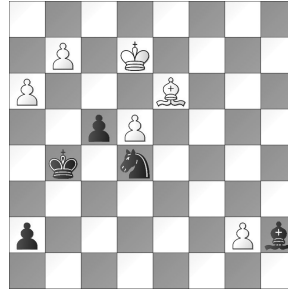
49...♔g5!!

Uskoakseni luonnollinen ja koneen ehdottama b –sotilaan kimppuun käyminen ei riitä voittoon, esim. 49...♔e7 50. ♔f2 ♔d4 51. ♙c4 ♔d7 52. ♙d5 ♔c7 53. h4 h6 54. ♔g1 ♙d6 55. ♔f2 ♔b6 56. ♔e1 ♔c2+ 57. ♔e2 ♔e3 58. ♔f3 ♔xd5 59. exd5 h5 60. ♔e4 ♔xb7 61. ♔f5 ♔c7 62. ♔g6 ♙e5 63. ♔xh5 ♔d6 64. ♔g5 ♔xd5 65. ♔f5.

50. ♔f2 ♙d4+ 51. ♔f1 ♙a7 52. ♙d3 ♔e3+ 53. ♔f2 ♔c4+

53...♔g4+ 54. ♔e2 ♔e5.

54. ♔e2 ♔e5!



Edelleen blokkaa valkean kuninkaan ylös– nousun ja varmistaa omalle kuninkaalle pääsyn g3:een. Valkea joutuu pakottavasti häviävään siirtopakkotilanteeseen.

55. ♙c2 ♔h4!

Vielä tässäkin enginet haluaa paluuta b7:n kimppuun.

56. ♙b3 ♔g3 57. ♔f1 ♔g6

Todennäköisesti toinen voittojatkko on: 57...f3 58. gxf3 ♔xf3 59. ♙c2 ♔e5.

58. ♙d5 ♙b8 59. e5

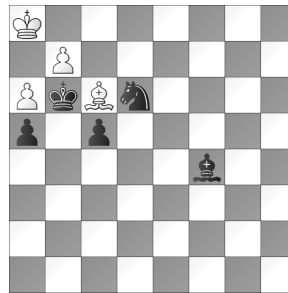
59. ♔g1 ♔h4 60. e5 ♙xe5 61. ♔h1 ♙b8 62. ♙c4 ♙a7.

59...♔xe5 60. ♙g8 h6 61. ♙e6 ♙a7 62. ♙d5 ♔g6

63. ♔f3 ♔h4 64. ♙e4 h5 65. b8 ♙ ♙xb8 66. ♔g1

♙a7+ 67. ♔h1 ♙c5 68. ♙d5 ♔f5 69. ♙e4 ♔e3

70. ♔f3 h4



Melkein 20 siirtoa jatkunut siirtopakko tilanne kulminoituu! Nyt menee valkean mo– lemmat sotilaat. (0-1).