ইথার হান্নান

'পোরা'ঃ বিশ্ব দাবার নতুন চ্যাম্পিয়ন ?

ছায়াপথ ও এণ্ড্রোমিডা নক্ষত্রপুঞ্জে অসামান্য বুদ্ধিমান মাকড়সা জাতীয় প্রাণী তিনটির একটি নিম। তুখোড় বুদ্ধিমত্তার খেলায় সে বার বারে চেষ্টা করছে কমপিউটার সি. ডি. সি.-কে পরাজিত করতে। মি ১৫ ওয়ে গ্যালাক্সি থেকে হাইপারডেভ প্রক্রিয়ায় ছুটে আসা মহাকাশযান গ্যালাক্সি ওয়ানের কমপিউটার মাস্টার সি. ডি. সি. কিন্তু সহজে হাল ছেড়ে দেয়নি। দাবার লড়াইয়ে পর পর ছ'বার হারিয়েছে নিমকে। কথা শিল্পী হুমায়ুন আহমেদ ভিন গ্রহের বুদ্ধিমান প্রাণীদের বিরুদ্ধে কমপিউটারের বিজয়কে এভাবেই দেখিয়েছেন বৈজ্ঞানিক কল্পকাহিনী 'তারা তিনজন'-এ। শুধু কল্পনা নয় প্রযুক্তির উৎকর্ষতার এই আলোকজ্জ্বল সভ্যতায় যান্ত্রিক বুদ্ধিমত্তার আগ্রাসী সাফল্য অভাবনীয়। বুদ্ধির খেলা দাবায় আজ কমপিউটার মানব মস্তিষ্ককে হারাতে পারে এ কথা সম্প্রতি প্রমাণ করেছে কমপিউটার দাবাড়ু 'পোরা' বিশ্বচ্যাম্পিয়ন ক্যাসপারভকে হারিয়ে। 'পোর'র সাফল্যে কাসপারভ বিচলিত হলেও অনেকেই কিন্তু অনুপ্রাণিত হয়েছেন কৃত্রিম মস্তিষ্ক আর মানবমস্তিষ্ককে পারস্পরিক প্রতিদ্বন্দ্বি হিসেবে কল্পনা করতে।

দাবা খেলায় যন্ত্রের ইতিহাস প্রায় দু'শো বছরের। সর্ব প্রথম ১৭৬৯ সালে 'টার্ক' নামে একটি যন্ত্র ইউরোপ, আমেরিকায় দেখা যায়। টার্ক মূলতঃ কাঠের তৈরি ছিলো এবং গুটি চালানোর ক্ষেত্রে পুরোপুরি নির্ভর করতো একজন মানুষের উপর। এই টার্ক থেকেই প্রথম স্বনিয়ন্ত্রিত বুদ্ধি নির্ভর দাবা খেলায় যন্ত্রের ধারণা আসে। তবে কমপিউটার প্রযুক্তির আবির্ভাবের পরই এ ক্ষেত্রে অগ্রগতি সাধিত হতে থাকে। ১৮৬৪ সালে কমপিউটারের অগ্রদূত চার্লস ব্যাবেজ একটি এনালাইটিক্যাল ইঞ্জিনের সাহায্যে দাবা খেলার স্বপ্ন দেখেন। কিন্তু তিনি সফল হননি। এর অনেক পরে এই শতাব্দীর পঞ্চাশের দশকে দাবা খেলার উপর বেশ কিছু কমপিউটার প্রোগ্রাম তৈরি হয়। প্রোগ্রামগুলো দুর্বল হলেও কমপিউটার দাবা বলতে যা বোঝায় তার সূচনা ঘটে এদেরই মাধ্যমে।

১৯৬৭-এর দিকে এ ব্যাপারে বেশ অগ্রগতি সাধিত হয়। সে সময় একটি দাবা প্রতিযোগিতায় সর্বপ্রথম মানুষের সাথে প্রতিদ্বন্দ্বিতায় নামে 'ম্যাকহ্যাক-৬' নামের কমপিউটার প্রোগ্রাম। প্রোগ্রামটির ফলাফল ছিলো বেশ আশাব্যাঞ্জক। পাঁচটি খেলার প্রতিটিতেই ম্যাকহ্যাক ড্র করে। পরে ঐ বছরই আরেকটি প্রতিযোগিতায় প্রোগ্রামটি একজন দাবাড়ুকে পরাজিত করে এবং এটিই ছিলো দাবার ইতিহাসে কোন মানুষের বিরুদ্ধে কমপিউটারের প্রথম বিজয়। সত্তরের দশকের প্রথম দিকে বিশ্ব দাবা চ্যাম্পিয়ন ববি ফিশারের সাথে ম্যাকহ্যাকের মধ্যে অনুষ্ঠিত এক খেলায় ম্যাকহ্যাক পরাজিত হয়েছিলো মাত্র ২১ চালে। সে খেলায় জিততে কোন বেগই পেতে হয়নি ফিশারকে।

এর পর '৭৭-এ দুটো বড় মাইল ফলক অতিক্রম করে কমপিউটার দাবা। 'চেস ৪.৫' সফটওয়্যারটি সর্ব প্রথম একটি টুর্নামেন্টে চ্যাম্পিয়ন হয়। আবার সেই বছরই শেষের দিকে প্রোগ্রামটির একটি আধুনিক সংস্করণ সর্বপ্রথম একজন গ্রান্ডমাস্টারকে পরাজিত করে এবং তখন পর্যন্ত এটি ছিলো কমপিউটার দাবার সবচেয়ে চমকপ্রদ সাফল্য।

আশির দশকে তীক্ষ্ণ বুদ্ধি, উঁচু মানের ক্রিয়াকৌশল জ্ঞান সম্পন্ন তুখোড় কমপিউটার-দাবার আবির্ভাব ঘটে। এইসব সুপার কমপিউটার প্রোগ্রামগুলো চালাতে প্রয়োজন জটিল ধরনের হার্ডওয়্যার। বেল টেলিফোন ল্যাবরেটরিস এর তৈরি 'বেল' প্রোগ্রামটি চলে বিশেষ ধরনের হার্ডওয়্যার। এই 'বেল'ই ১৯৮০ তে বিশ্বের সেরা সেরা প্রোগ্রামের মধ্যে অনুষ্ঠিত দাবা প্রতিযোগিতায় চ্যাম্পিয়ন হয়। আবার একই বছর ইডিএস. ওপেনের বেশ কয়েকজন গ্রান্ডমাস্টারকেও পরাজিত করে। বেলের এই সাফল্যের ধারাকে ব্যাহত করতে '৮৩-তে আসে নতুন প্রোগ্রাম 'ক্রে ব্লিজ'। সে বছরই ক্রে ব্লিজ মিসিসিপি স্টেট ক্লোজড চ্যাম্পিয়নশীপে জয়ী হয় এবং পরবর্তীতে 'বেল'এর বিশ্ব খেতাব ছিনিয়ে নেয়।

আশির দশকের শেষের দিকে 'ডিপথট' নামের সম্পূর্ণ নতুন প্রোগ্রাম বিশ্ব কমপিউটার দাবার আসরে সাড়া জাগায় এবং সহজেই শীর্ষ স্থানটি দখল করে নেয়। ডিপথট কেবল অপর কমপিউটার প্রতিদ্বন্দ্বীকেই নয় একের পর এক গ্রান্ডমাস্টারকেও পরাজিত করতে থাকে। ডিপথট প্রতি সেকেন্ডে চালের সাড়ে সাত লক্ষ্য ভবিষ্যৎ অবস্থানের চুল চেরা বিশ্লেষণ করে তবে তার বুদ্ধিদীপ্ত চালটি দেয়। ১৯৮৯ সালে এই বিস্ময়কর প্রোগ্রামটির সাথে কাসপারভের একটি চ্যালেঞ্জ ম্যাচ অনুষ্ঠিত হয়। সকলে কাসপরাভের জয়ের ব্যাপারে নিঃসন্দেহ থাকলেও বিশ্বসেরা গ্রাণ্ড মাষ্টারটি কিন্তু অত সহজে নেননি ম্যাচটি। তিনি ডিপথটের বিগত ৫০টি খেলার কৌশলগত বিভিন্ন দিক বিশ্লেষণ করেন এবং খেলার ত্রুটিসমূহ নোট করে নেন। এর পর তিনি চ্যালেঞ্জগ্রহণ করেন ডিপথটের। ম্যাচের খেলাগুলো ছিলো তীব্র প্রতিদ্বন্দ্বীতাপূর্ণ যদিও কাসপরাভ সবগুলোতেই জয়ী হন। ডিপথটের এই শ্বাসরুদ্ধকর খেলাগুলোর সাথে ম্যাকহ্যাক-ফিশারের খেলার তুলনা করলে ডিপথটের তথা কমপিউটার দাবার অগ্রগতি ও সাফল্যের পরিচয় পাওয়া যায়। ফিশার ম্যাকহ্যাককে ঝড়ের মতো মাত্র ২১ চালে মাত করেছিলেন। আর প্রায় কুড়ি বছর পর কমপিউটার দাবা প্রোগ্রামিং এর ধারাবাহিক গবেষণালব্ধ ফসল ডিপথটকে পরাজিত করতে কাসপরভকে খেলতে হয় উত্তজনাপূর্ণ ৫২ চালের একটি খেলা। ফিশারের চেয়ে ৩১ চাল বেশী খেলতে হয়েছে কাসপরাভকে। কাসপরাভের সাথে পরাজয়ের পর ডিপথটকে নিয়ে গবেষনণা থেমে থাকেনি। সম্প্রতি এটি প্রায় ২৬০০ ই.এল.ও রেটিং করেছে। এই রেটিং এর সুবাদে ডিপথট হয়েছে বর্তমান বিশ্বের প্রথম ৪০ জন দাবাড়ুর একজন। এখানে উল্লেখ্য যে বিশ্বের ৪৬৫ জন গ্রান্ডমাষ্টারদের রেটিং হচ্ছে ২৪০০ বা তদুর্ধো ই, এল, ও এবং ক্যাসপারভ ২৮০০ ই, এল, ও রেটিং এর মাধ্যমে সর্বকালের সেরা দাবারু হিসেবে নিজেকে প্রতিষ্ঠিত করেছেন।

এই নব্বই-এর দশকের শক্তিশালী প্রোগ্রামগুলোর অন্যতম হলো রিচার্ড ল্যাঙের তৈরি 'চেস জিনিয়াস'। তবে জিনিয়াসের উন্নততর পি.সি. সংস্করণ 'মেপিসটা জিনিয়াস-২' আর কিছুদিনের মধ্যে বাজারে ছাড়া হচ্ছে। অতিরিক্ত ৫০ থেকে ১০০ ই. এল. ও রেটিং ছাড়াও অন্যান্য সকল ক্ষেত্রেই প্রোগ্রামটি উন্নত। '৯৩-তে জিনিয়াসের নিকটতম প্রতিদ্বন্দ্বী ছিলো 'এম চেস প্রো'। '৯১-তে অনুষ্ঠিত বিশ্ব পি. সি. দাবা চ্যাম্পিয়ন 'এম চেস'-এর পরিবর্তিত সংস্করণ হলো 'এম বেস প্রো'। শক্তির দিক থেকে 'এম চেস প্রো' 'চেস জিনিয়াস'-এর সমকক্ষ হলেও এর খেলার কৌশল সম্পূর্ণ ভিন্ন। মার্ক ইউনিএকের তৈরি 'হিয়ারকাস-২' বর্তমান কালের একটি অন্যতম শক্তিশালী প্রোগ্রাম। ইউনিফর্ম প্লাটফর্ম টুর্নামেন্টে এটি নিকটতম প্রতিদ্বন্দ্বী 'এম চেস প্রো' থেকে মাত্র কয়েক পয়েন্টের ব্যবধানে জয়ী হয়। এ টুর্নামেন্টে বিশ্বের শীর্ষ দশটি পি. সি. প্রোগ্রাম অংশ নেয় এবং সবগুলো সফটওয়্যারই ৪৮৬-এ চালনা করা হয়। তবে 'চেস জিনিয়াস'-এ খেলায় অংশ নেয়নি।

বর্তমান কালের দাবার সফটওয়্যারগুলোতে ব্যবহারকারীর সুবিধার্থে অনেক ব্যবস্থা রয়েছে। খেলায় অংশগ্রহণকারী খেলার পূর্বে ইচ্ছামাফিক কমপিউটার দাবার শক্তিমাত্রা নির্ধারণ করতে পারেন। পরিসংখ্যানগত খুঁটিনাটি কমপিউটার স্ক্রীণে প্রিন্ট করতে পারেন। খেলা চলাকালীন কোন চাল ভুল হলে সেটা আবার দেবারও সুযোগ রয়েছে। সম্পূর্ণ খেলাটি হার্ডডিস্কে সংরক্ষণ করে রাখার ব্যবস্থাও এতে আছে। দাবার আধুনিক সফটওয়্যারগুলো প্রধানত দু'ধরনের হয়ে থাকে। অত্যন্ত শক্তিশালী সফটওয়্যার বিশ্বসেরা দাবাড়ুদের বিরুদ্ধে খেলে থাকে। আর কিছুটা দুর্বল মানের সফটওয়্যার ব্যবসায়িক ভিত্তিতে বাজারজাত করা হয়। প্রথমটির খেলার মান, অতি উচ্চ হলেও কমপিউটার স্ক্রীণে খেলাগুলো কিছু অস্পষ্টভাবে উপস্থাপিত হয়। কিন্তু বাণিজ্যিক কমপিউটার দাবায় খেলার মান অপেক্ষা টেকনিক্যাল সুযোগ সুবিধা অধিক থাকে।

কমপিউটার-দাবার ব্যবসায়িক সাফল্যও বেশ আশাব্যঞ্জক। আশির দশকে অল্প দামে অধিক সুবিধা সম্পন্ন হার্ডওয়্যারের আগমনের ফলে ক্রেতা সাধারনের আওতার মধ্যে আকর্ষণীয় কমপিউটার দাবা প্রস্তুত হয়। এ দশকেই বছরে বছরে কমপিউটার দাবার চাহিদা ও বিক্রি বেড়ে যায়। ফিডেলিটি ইলেকট্রনিক্সের মালিক সিড সেমোল এ ব্যবসায় জড়িয়ে পড়েন হঠাৎ করেই। '৭৬-এ তিনি নিজের ঘরে আয়েশ করে দেখছিলেন টি.ভি. সিরিজ 'স্টার ট্রেক'। তিনি সিরিজের স্পোক চরিত্রকে একটি কমপিউটারের সাথে দাবা খেলতে দেখেন এবং তখনই পরিকল্পনা করেন তার ফিডেলিটি ইলেকট্রনিক্সকে কমপিউটার দাবা নির্ভর ব্যবসায়িক প্রতিষ্ঠানে পরিণত করাবেন। পরের বছরই সেমোস 'চেস চ্যালেঞ্জার-১' নামে কমপিউটার দাবার বিশাল বাজার খুলে বসেন। চ্যালেঞ্জার-১ এর খেলার মান কিছুটা দূর্বল। তবে একজন সার্বক্ষণিক প্রতিপক্ষ হিসেবে এর জুড়ি নেই। চ্যালেঞ্জার ব্যবহারকারী দিন রাত যখনই এর সাথে দাবা খেলতে চাবেন এটি

(২১ নং পৃষ্ঠায় দেখুন)

'৮৯ সালে পিসির সাথে পরিচিত হয়ে

আদনান মারুফ

কমপিউটারায়নে এবার ভিয়েতনামও অতিক্রম করলো আমাদের

ষাটের দশকে উচ্চশিক্ষা, শিক্ষার মান, শিক্ষার হার, প্রযুক্তিগত শিক্ষা ও সার্বিক শিল্পায়নের দিক থেকে অনেক এগিয়ে ছিলাম আমরা দক্ষিন কোরিয়া, থাইল্যান্ড, সিঙ্গাপুর, মালয়েশিয়া ও ইন্দোনেশিয়া থেকে। যুদ্ধ বিপর্যস্ত ভিয়েতনামের সাথে আমাদের অগ্রগতির কোন তুলনাই ছিলনা সে সময়। অনেক আগেই ছাড়িয়ে গেছে কমপিউটার ও প্রযুক্তিতে প্রথমোক্ত দেশগুলো। বাকী ছিল ভিয়েতনাম। তারাও আমাদের ছাড়িয়ে এগিয়ে গেলো সম্প্রতি কমপিউটারায়ের দিক থেকে। এখন পরাজয়ের পালা বার্মা, লাওস ও কম্বোডিয়ার কাছে। ভিয়েতনামের গ্রামাঞ্চলে সাইকেলের ঐতিহ্যবাহী ভিড়কে এখন শহরাঞ্চলে অতিক্রম করতে যাচ্ছে কমপিউটার।

ভিয়েতনামের ব্যাংকিং, বাণিজ্য ও টেলি যোগাযোগ সেক্টরে এখন যে উন্নয়নের ও অটোমেশনের জোয়ার লেগেছে তাতে কমপিউটারের বাজার বাড়ছে অবিশ্বাস্য দ্রুত। ডিজিট্যাল কমপিউটার সিষ্টেমের নির্বাহী নরিস আই হিকারসন বলেন 'এ বছর মোট পিসির বাজার হচ্ছে ৩০,০০০ এই অঞ্চলের তুলনায় এটি অনেক কম, কারণ ইন্দোনেশিয়ার এ বছরের বাজার পরিমাণ হচ্ছে ২৫০,০০০ পিসি।'

এসার দক্ষিণ এশিয়া প্রধান ইয়র্ক চেন বলেন 'এই অঞ্চলের তৈরী পিসি বাজারের চেয়ে ভিয়েতনামের বাজার বৃদ্ধির হার অনেক বেশী।'

সবে মাত্র ১৯৮৯ সালের শেষের দিকে ভিয়েতনাম আধুনিক কমপিউটার প্রযুক্তির সাথে পরিচিত হয়, যখন সরকারী কয়েকটি প্রতিষ্ঠানে পিসি বসানো হয়। এরপর একটি যৌথ কমপিউটার সংযোজন প্রকল্প প্রতিষ্ঠিত হয় জেন প্যাসিফিক ও বুল কমপিউটারের উদ্যোগে। পূর্বতন কমিউনিষ্ট জোটের দেশসমূহের বাণিজ্য গোষ্ঠি কমেকনের জন্য সামান্য কিছু পিসি তৈরী হতো এই প্রকল্পের আওতায়।

বার্ষিক কয়েকশ' পিসি বিক্রীর হার থেকে ১৯৯০ সাল পর্যন্ত গত বছর ১৯৯৩ সালে হঠাৎ করে তা বেড়ে দাঁড়ায় ২০,০০০-এ। পুরাতন মার্কিন ও জাপানী পিসিগুলোকে এশিয়ার বিভিন্ন ছোট কোম্পানী নতুন করে সংযোজিত করে বিক্রী করে সেখানে। এগুলোর দাম ছিল বেশ কম।

এ বছরের ফেব্রুয়ারীতে ভিয়েতনামের বিরুদ্ধে মার্কিন বাণিজ্য নিষেধাজ্ঞা প্রত্যাহার করা হলে বিশ্বের প্রধান কমপিউটার কোম্পানীগুলো ভিয়েতনামে প্রবেশ শুরু করে। হ্যানয়ের ইনস্টিটিউট অফ ইনফরমেশন টেকনোলজীর পরিচালক প্রফেসর ব্যাচ হুং খাং-কে সরকারী খাতের কমপিউটারায়নের প্রধান উপদেষ্টা হিসেবে নিয়োগ করা হয়।

গত তিন বছরে বিশ্বের অসংখ্য কমপিউটার কোম্পানীর সাথে সাক্ষাতের অভিজ্ঞতা থেকে তিনি বলেন 'সবচেয়ে একাগ্র, উন্মুখ ও চমকপ্রদ কোম্পানীসমূহ কিন্তু সুবৃহৎ কোম্পানীগুলোর একটিও নয়।' প্রফেসর খাং-এর দরজায় টোকা মারে এমন অনেক কোম্পানী রয়েছে যাদের মোট সম্পদের মূল্য ভিয়েতনামের বার্ষিক মোট জাতীয় উৎপাদনের (জিডিপি) চেয়েও বেশী।

ভিয়েতনামের কমপিউটার বিজ্ঞানী পাজন ডিনহ ডিমুর নেতৃত্বে সরকার এখন একটা বিশেষজ্ঞ গ্রুপ গঠন করেছে যারা কমপিউটারের ব্যাপারে সরকারী নীতিমালা তৈরীতে ব্যস্ত রয়েছে এখন। এই নীতিমালা হবে বাস্তবধর্মী ও এর আওতা হবে ব্যাপক। তারা প্রাথমিকভাবে এখন গুরুত্ব দিচ্ছে কমপিউটারের সর্বোচ্চ ব্যবহার নিশ্চিত করার জন্য এবং ভিয়েতনামের প্রয়োজন অনুযায়ী সফটওয়্যার তৈরীর জন্য প্রশিক্ষণের ওপর।

তারা চাচ্ছে তথ্য প্রযুক্তির ব্যবহারের মাধ্যমে বাণিজ্য ও বিজ্ঞানে বেসরকারী খাতের প্রভাবকে বাড়িয়ে ভিয়েতনামের সমাজে গণতন্ত্রায়নের প্রক্রিয়াকে তরান্বিত করতে। সেই নীতিমালায় বলা হয়েছে সমাজের প্রতিটি স্তরে তথ্য ও দক্ষতাকে উদারভাবে ছড়িয়ে দিতে। পিসি ও নেটওয়ার্কের ব্যাপক বিতরণের ফলে গ্রাইভেট সেক্টর বিশাল তথ্য ভান্ডারকে কাজে লাগাতে পারবে। দেশের সার্বিক অগ্রগতির ধারাকে শানিত করবে এই আধুনিক ব্যবস্থা।

যেহেতু ১০ বছর আগের কমপিউটার সিষ্টেমের উপস্থিতি নেই ভিয়েতনামে তাই সর্বশেষ উন্নতর কমপিউটার প্রযুক্তিতে সরাসরি প্রবেশ করতে পারে ভিয়েতনাম এখন। সেখানে মেইনফ্রেম কমপিউটারের আধিক্য বা প্রভাব থাকবেনা কখনোই। সেটা হবে পিসির বাজার। ভিয়েতনামে অনেক তরুন কমপিউটার প্রতিভা রয়েছে যাদেরকে এখন পরিমার্জিত করতে হবে। অনেক ভালো প্রোগ্রামার এখন অনেক কয়েকটি পিসি ভিত্তিক ভাষায় কাজ করছে।

এ বছরের জুন মাসে ভিয়েতনামের কেন্দ্রীয় ব্যাংক ঘোষণা করে যে বছরের শেষ নাগাদ দেশের প্রধান নগরীর ব্যাংকসমূহে এটিএম (অটোমেটিক টেলার মেশিন) বসানো হবে। বেশ কয়েকটি বড় কোম্পানী টেন্ডার জমা দেওয়ার পর কর্তৃপক্ষ অনুধাবন করে যে এজন্য আরো প্রস্তুতি ও পরিকল্পনার প্রয়োজন হয়েছে। এ ক্ষেত্রে তাদের প্রত্যাশা ও সামর্থের মধ্যে কিছুটা শূন্যতা রয়েছে। তারা কি চায় এবং সে জন্য কি করা দরকার সেটি আরো যত্ন সহকারে পর্য্যালোচনা করছে মুখ্য কমপিউটার নীতি নির্ধারকরা নতুন করে এটিএম প্রকল্প রহিত জনিত শিক্ষা থেকে। ইউনিসিস কোম্পানীর দক্ষিণ এশিয়া ও ইন্দোচায়না প্রধান রজার ষ্টোন বলেন 'আগামী দুই থেকে তিন বছরের মধ্যে ভিয়েতনামীরা কমপিউটারায়নে বিরাট অগ্রগতি অর্জন করবে।' ❁

'পোরা'ঃ বিশ্ব দাবা

(৫৩ নং পৃষ্ঠার পর)

অত্যন্ত আগ্রহ ও উদ্দীপনা নিয়ে তার সঙ্গ দেবে। '৮৯ সাল নাগাদ সেমোল ৩০ লক্ষেরও অধিক কমপিউটার দাবা বিক্রি করেন। 'চ্যালেঞ্জার-১' অভাবনীয় সাফল্য এনে দেয় তার ফিডেলিটি ইলেকট্রনিক্সের ব্যবসায় বাণিজ্যিক কমপিউটার দাবায় ক্রেতার মনোরঞ্জনের জন্য নানা ধরনের এনিমেশনের সাহায্যে খেলাটি উপস্থাপন করা হয়। 'কাসপরাভ'স গ্যামবিট' এক্ষেত্রে সবচেয়ে আকর্ষণীয় 'কমপিউটার দাবা প্রোগ্রাম'। এতে সোকরে-টু-ইঞ্জিনের সাহায্যে দাবা খেলা চালানো হয়। গ্যামবিটে খেলার বিভিন্ন চাল পরিসংখ্যানসহ প্রাণবন্তভাবে কমপিউটার স্ক্রীণে ফুটে উঠে এই প্রোগ্রামের মূল আকর্ষণীয় দিকটি হলো খেলার বিভিন্ন পর্যায়ে গ্যারী কাসপরাভের কণ্ঠে মন্তব্য শোনা। আপনি হয়ত অন্যমনস্কভাবে একটি মারাত্মক ভুল চাল দিয়ে বসলেন, কাসপরাভ তখনই আপনাকে সেই চালের কথা জানাবেন এবং পরবর্তীতে সতর্ক থাকতে বলবেন। যারা অত্যাধুনিক টেকনিক্যাল সুবিধা, অধিক পরিসংখ্যান ও খেলার সন্তোষজনক উপস্থাপনের প্রতি অধিক আগ্রহী তাদের জন্য নিঃসন্দেহে কাসপরাভ'স গ্যামবিট সবচেয়ে উপযুক্ত পি.সি. প্রোগ্রাম। এই ধরনের প্রোগ্রামের খেলার মান কিছুটা নীচু হলেও মধ্যম সারির যে কোন দাবাড়ুর সাথে প্রতিদ্বন্দ্বীতা করতে তা যথেষ্ট। বাণিজ্যিক কমপিউটার দাবার বর্ত... ন রেটিং বৃদ্ধির হার, অর্থাৎ প্রতি আট বছরে ৪১৬ ই. এল. ও. বজায় থাকলে পরবর্তী আট বছরে এটা বিশ্ব চ্যাম্পিয়ন মানের দাবা খেলতে সক্ষম হবে।

আমাদের দেশে কমপিউটার প্রযুক্তির বর্তমান অবস্থান হতাশা ব্যঞ্জক হলেও বেশ কিছু ক্ষেত্রে ব্যাপক ভিত্তিতে কমপিউটারায়ন প্রক্রিয়া শুরু হয়েছে। বাণিজ্যিক কমপিউটার দাবা এ ক্ষেত্রে নতুন মাত্রা যোগ করবে– সন্দেহ নেই। অনেকেই ডিশ দেখে অবসর কটানোর চেয়ে উৎসাহ পাবে কাসপারভ'র গ্যামবিটে একদান দাবা খেলতে। ভিডিও গেমস্ ও অন্যান্য ইলেকট্রনিক্স সামগ্রীর পাশাপাশি স্থান করে নেবে কমপিউটার-দাবা। কমপিউটারের জয় নিশ্চিততর করতে আইবিএম '৯৫ সাল নাগাদ 'ডিপব্লু' তৈরিতে হাত দিয়েছে। 'ডিপব্লু'তে ১০২৪টি প্রসেসরের সমন্বয় ঘটবে। এছাড়া এটি প্রতি সেকেন্ডে চালের এক বিলিয়ন অবস্থান বিশ্লেষণ করতে সক্ষম হবে বলে প্রোগ্রামারদের ধারণা। এছাড়া ইন্টেলের পেন্টিয়াম প্রসেসর ভিত্তিক সফটওয়্যার 'ফ্রিৎজ-২' এর উন্নততর সংস্করণ এ বছরের শেষ দিকে 'ফ্রিৎজ-৩' নামে বের হবার সম্ভাবনা রয়েছে এই শক্তিশালী দাবা প্রোগ্রামটি তৈরিতে শত শত পেন্টিয়াম প্রসেসর তাদের মাধ্যমে সংযুক্ত করার ব্যাপারে গবেষণা চলছে। ক্যাসপারভের জন্য 'ফ্রিৎজ-৩' কিংবা 'ডিপব্লু' যে যথেষ্ট ভীতিকর হবে– সন্দেহ নেই। যদিও কমপিউটারের এই যান্ত্রিক বুদ্ধিমত্তা ৯৯.৯৯ শতাংশ সাফল্য পেলেও এর একশত ভাগ সাফল্যের ব্যাপারে অনেকেই দ্বিমত পোষণ করেন। তারা 'পোরা'র সাফল্যকে আকস্মিক অর্জন বলে চিহ্নিত করতে চান। যাহোক এসবই বিতর্কের কথা। আমরা চেয়ে আছি ভবিষ্যতের দিকে। তবে কমপিউটার দাবার সাফল্যজনক উত্থান মানব বুদ্ধিমত্তার পরাজয় নয় বরং অত্যাধুনিক বিজ্ঞান নির্ভর গতিশীলতার যুগে এটি আরো এক ধাপ এগিয়ে যাওয়াকেই নির্দেশ করে। গ্যালারী ওয়ানের কমপিউটার মাষ্টার সিডিসি-র মত হয়ত নিকট কোন ভবিষ্যতে আমাদের সবুজ পৃথিবীর জন্যও থাকবে একটি কমপিউটার মাষ্টার যার বুদ্ধিমত্তা আমাদের বিশ্ব নেতৃবৃন্দের সহায়ক শক্তি হিসেবে মানব মঙ্গলে নিয়োজিত থাকবে। ❁