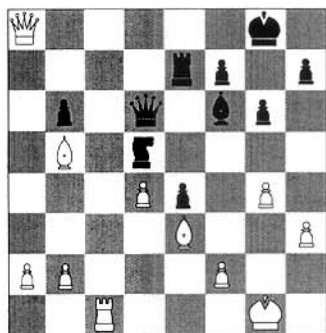


Компьютеры преподносят сюрпризы

Компьютеры на равных сражаются с мастерами и гроссмейстерами, проводят интересные комбинации, глубоко анализируют окончания, решают задачи и этюды. Сквозь сито шахматных роботов просеяны сотни комбинаций, входящих в золотой фонд шахматного искусства. Сегодня все это стало «буднями» для компьютеров. И все же всякий раз, когда электронный шахматист находит неожиданное решение в позиции, долгое время привлекавшей внимание квалифицированных шахматистов, это и удивляет, и восхищает. С рядом таких позиций и познакомится читатель в предлагаемой статье.

На втором компьютерном чемпионате мира в Торонто (1977 г.) в первом же туре случилась сенсация: чемпионка мира «Кансса» потерпела поражение в партии, которая потом еще долго будоражила умы программистов и шахматных специалистов, наблюдавших за игрой.



«Дачесс» — «Кансса»

Белый ферзь только что объявил шах с а4 на а8. Реакция черных была поразительной...

34...Le8?!

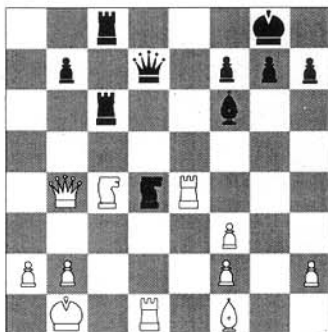
Впечатление такое, будто произошла какая-то нелепость, ведь «Кансса» поставила под удар целую ладью! Комментаторы, присутствовавшие на чемпионате, в том числе весьма квалифицированные, были растеряны и смущенно объясняли зрителям, что, мол, компьютеры пока еще далеки от совершенства и от них можно ожидать чего угодно... Каково же было их изумление, когда после партии «Кансса» объяснила свой зевок — в нее ввели «естественный» ход 34...Kpg7 — следующим блестящим вариантом: 35. Фf8+! Kр:f8 36. Ch6+ и 37. Lc8+ с матом.

Нет сомнений, что такой эффектный и неожиданный удар во время игры обнаружит не каждый мастер! Конечно, «Кансса» стоило рискнуть и пойти королем вперед (так бы поступил человек), ведь

игра без ладьи не оставляет никаких надежд, тем более что напрашивающееся 35...Ke3 36. gf+ Ф:f6 37. fe Фg5+ и 38...Ф:b5. Но мат «старше» ладьи, а психологические нюансы машина оставляет в стороне...

35. Ф:e8+ Kpg7 36. g5. Здесь можно поставить точку: играя белыми, компьютер легко справится и с чемпионом мира.

После этого примера из партии роботов уместно будет привести один забавный эпизод из партии гроссмейстеров (дело происходило в Лондоне семь лет спустя).



Н.Шорт — Э.Майлс

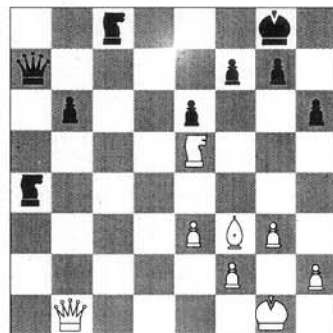
Белые сыграли здесь 22. a3 и взяли верх только через 25 ходов. Но почему они не пошли 22. Kb6 с выигрышем качества? И во время игры, и позднее оба гроссмейстера были убеждены, что эта «вилка» невозможна из-за изящной реплики 22...Ke2, и белый король оказывается в матовом кольце: 23. С:e2 Ф:d1+ 24. С:d1 Lc1× или 23. К:d7 Lc1+ 24. L:c1 L:c1×. Поскольку у белых к тому же под боем ладья, дела их кажутся безнадежными...

Когда позиция на диаграмме была предложена «Мefисто», компьютер быстро сделал ход 22. Kb6, а за черных неожиданно отказался от 22...Ke2 и сыграл 22...L:b6, отдавая качество. Чтобы понять, почему машина отвергла скачок коня на e2, в нее ввели этот ход, после чего предложили снова сыграть белыми... И тут последовало — вот и разгадка позиции — совершенно немислимое 23. Фf8+!! Выясняется, что черные беззащитны: 23...L:f8 24. К:d7 или 23...Кр:f8 24. К:d7+ и 25. С:e2.

Да, такая концовка достойно завершила бы чемпионат Англии, который впервые выиграл Н.Шорт, самый молодой в то время гроссмейстер в мире (будущему претенденту на шахматную корону было 19 лет). Редчайшее совпадение — обе упомянутые партии могла решить эффектная жертва ферзя на одном и том же поле f8, к тому же обе неосуществленные

комбинации были найдены позднее, и обе обнаружены машиной!

В последние годы через компьютеры «пропускаются» многие партии, сыгранные гроссмейстерами, с целью обнаружить в них какие-то нюансы, ускользнувшие от внимания комментаторов. Особенно тщательно машины изучают партии матчей на первенство мира и часто обнаруживают в них варианты, не замеченные ни одним человеком. Вот пример из матча Каспаров — Карпов.



Г.Каспаров — А.Карпов
Севиля, 1987

Перед нами позиция из заключительной 24-й партии, в ней решилась судьба шахматной короны. Двумя ходами раньше, в сильнейшем цейтноте, черные ошибочно побили конем белую пешку a4. Теперь же допускают промах и белые. Каспаров сыграл здесь 33. Фd1? и, продолжая 33...Kc5, Карпов мог вернуть себе корону: в случае 34. Фd8+ Kрh7 35. Ф:c8 Фa1+ 36. Kpg2 Ф:e5 черные оставались с лишней пешкой. Однако Карпов не использовал свой шанс, ответил 33...Ke7?, и после 34. Фd8+ Kрh7 35. К:f7 белые в конце концов взяли верх и спасли матч.

Сразу же после партии позиция на диаграмме была показана различным компьютерам. Робот «Плейматик» мгновенно обнаружил спасительную реплику за черных — 33...Kc5!, и тогда его попросили проанализировать 33-й ход белых. После 19-минутного размышления он предложил 33. Ch5!, доказав, что позиция на диаграмме выиграна для белых. В ответ на 33...g6 (33...f6 34. Cf7+ и 35. С:e6, fg 33...Kd6 34. Фd1 g6 35. С:g6! fg 36. Ф:d6) машина пожертвовала слона — 34. С:g6 fg 35. Ф:g6+ и далее 35...Фg7 36. Ф:e6+ Kрh7 37. Фf5+ Kpg8 38. Ф:c8+ Kрh7 39. f4; 35...Kрf8 36. Фf6+ Kpg8 37. Ф:e6+ Kpg7 38. Ф:c8 и т.д.

Таким образом, компьютер первым доказал, что в том матче Каспаров заслуженно сохранил шахматную корону...

Е.Гук