

КОРОЛИ И РОБОТЫ

— статус-кво

Зимой в Нью-Йорке состоялся исторический матч двух сильнейших шахматистов в мире: среди людей и среди компьютеров. В поединке между российским гроссмейстером Гарри Каспаровым и израильским роботом «Дип Джуниором» было сыграно шесть партий с полноценным контролем времени. Итог 3:3, по одному разу выиграли человек и машина, четыре встречи закончились вничью. Программу «Дип Джуниор» разработали программисты Амир Бай и Шай Бушинский, а за дебютную библиотеку отвечал гроссмейстер Борис Альтерман.

В первой партии Каспаров уверенно взял верх, во второй получил перевес, но упустил его после одного импульсивного хода. Напряженно протекала третья партия: «Джуниор» остроумно защищался и отбил угрозы соперника. Ничья была неизбежна, но Гарри опять сделал резкий ход, теперь уже проигрывающий, и счет сравнялся. В четвертой Каспаров избрал осторожный вариант, и машина захватила инициативу, но все закончилось благополучно для человека.

В пятой Каспаров спровоцировал робота на комбинацию с жертвой фигуры. Выигрыша у черных не было, и все закончилось миром. В заключительной схватке Каспаров переиграл «Джуниора», но решил не рисковать и согласился на ничью.

Приведем несколько партий матча.

Г.Каспаров — «Дип Джуниор»

1-я партия

Славянская защита

1. d4 d5 2. c4 e6 3. ♖c3 ♗f6 4. e3 e6 5. ♗f3 ♗bd7 6. ♘c2 ♗d6 7. g4. Прогнать черного коня из центра всегда полезно. 7... dc 8. ♗:c4 b6. Диагональ a8-h1 ослаблена, и есть смысл занять ее слоном. 9. e4 e5. Последовательнее 9... ♗b7 10. e5 c5! с головоломными осложнениями. 10. g5 ♗h5 11. ♗e3 0-0 12. 0-0-0 ♘c7. Эта позиция встречалась на практике, но после полчасового раздумья Каспаров делает новый ход. 13. d5! Белые приступают к захвату белых полей. 13...b5. Здесь Гарри думал еще полчаса и нашел убедительный способ добиться преимущества. 14. dcl bc 15. ♗b5! В случае 15. ♘d2 ♗b4 16. cd ♗b7 пешка прорывается на d7, но вскоре может стать добычей черных. 15... ♘:c6 16. ♗:d6. Появление этого коня в логове электронного врага более



чем опасно. 16... ♗b7 17. ♘c3 ♗ae8. Черные отдают качество за грозного всадника, но человек быстро ставит машину на место. 18. ♗:e8 ♗:e8 19. ♗he1 ♘b5 20. ♗d2 ♗c8 21. ♗b1 ♗f8 22. ♗a1 ♗g6 23. ♗c1 ♗a6 24. b3 cb 25. ♘:b3 ♗a8 26. ♘:b5 ♗:b5 27. ♗c7. Черные сдались.

«Дип Джуниор» — Г.Каспаров

2-я партия

Сицилианская защита

1. e4 c5 2. ♗f3 e6 3. d4 cd 4. ♗:d4 a6 5. ♗d3 ♗c5 6. ♗b3 ♗a7 7. c4 ♗c6 8. ♗c3 d6 9. 0-0 ♗ge7 10. ♗e1. Похоже, теория уже закончилась. 10...0-0 11. ♗e3 e5 12. ♗d5 a5 13. ♗c1. В борьбе за центральные поля черным удастся добиться большего. 13...a4 14. ♗:a7 ♗:a7 15. ♗d2 ♗d4 16. ♘h5 ♗c6 17. ♗c3 ♗c5 18. ♗c2. С угрозой 19. ♗g3, 20. ♗f6+ и 21. ♘:h7×, но в шахматах ходят по очереди. 18... ♗:d5 19. ed g6 20. ♘h6 f5 21. ♗a3 ♘f6 22. b4!? ab! 23. ♗:a7 bc 24. ♗c1 e4 25. ♗:c2. У черных за качество опасная атака — 25...f4 и т.д. Вместо этого Гарри дает импульсивный шах, и «Джуниор» выходит сухим из воды. 25... ♘a1+? 26. ♗f1 f4 27. ♗a8 e3 28. fe fe.



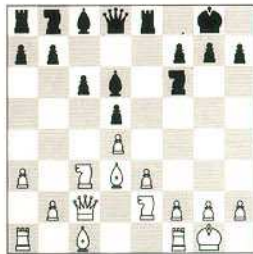
29. ♘:f8+!! ♗:f8 30. ♗:c8+ ♗f7. Ничья. Теперь неизбежно следует 31. ♗e2, и белые следуют опасную пешку; а две ладьи, соединившись, не уступают ферзю. На первый взгляд, при 31... ♗e4 32. ♗:e3 ♗d2 белым совсем плохо, но издалека Каспаров не заметил, что после 33. ♗c7+ ♗f6 у белых есть шах — 34. ♗e6+! ♗g5 35. ♗f7, и конь спасен.

Г.Каспаров — «Дип Джуниор»

5-я партия

Защита Нимцовича

1. d4 ♗f6 2. c4 e6 3. ♗c3 ♗b4 4. e3 0-0 5. ♗d3 d5 6. cd ed 7. ♗ge2 ♗e8 8. 0-0 ♗d6 9. a3 c6. 10. ♘c2. Провоцируя черных на комбинацию, знакомую каж-



дому шахматисту.

10... ♗:h2+! У черных мало фигур в атаке, и вопрос об их форсированной победе не стоит. Более того, они могут рассчитывать только на ничью. Но компьютер, подумав всего несколько минут, решает на позиционную жертву фигуры — что-то новое в творчестве шахматных компьютеров. 11. ♗:h2 ♗g4+ 12. ♗g3. Разумеется, не 12. ♗g1 ♘h4 13. ♗d1 ♘:f2+ 14. ♗g1 ♗e6 с разгромом. 12... ♘g5 13. f4 ♗h5. Белый ферзь потерял контроль над полем h1, и теперь его черного оппонента нелегко прогнать с h5. 14. ♗d2 ♗h2+ 15. ♗f3 ♗h4.

Здесь Каспаров долго думал, но не решился на 16. g3 — единственный способ продолжить борьбу. После 16... ♗h2+ 17. ♗f2 ♗g4+ 18. ♗e1 ♗h3 белый король привязан к ладье, и ему не так просто уйти в безопасное место на ферзевый фланг.

16. ♗:h7+ ♗h8. После 16... ♘h7 17. ♘:h7+ ♗:h7 18. ♗h1+ ♗g8 19. ♗h4 у белых микроскопический перевес в эндшпиле, и «Джуниор» сразу форсирует ничью. 17. ♗g3 ♗h2+ 18. ♗f2 ♗g4+ 19. ♗f3 ♗h2+. Ничья.

Итак, ушли в историю оба матча между шахматными королями Владимиром Крамником и Гарри Каспаровым, с одной стороны, и компьютерами «Фрицем» и «Джуниором», с другой. Оба завершились вничью. Ясно, что сильнейшие роботы уже на равных сражаются с сильнейшими людьми: компьютеры пока не все понимают, но зато никогда не зевают. Ясно и то, что короли при серьезной подготовке и, главное, удаче еще могут победить электронных гроссмейстеров. Очевидно, эта увлекательная дискуссия будет продолжена.

Е.Гук