

В. Гоичарук

"Турецкий гамбит"

или как обмануть

Chessmaster'a

Воронеж 2006

В. Гончарук

«Турецкий гамбит»

или как обиграть

Chessmaster'a

Воронежский государственный университет
ИПЦ ВГУ
2006

Гончарук В.

Г 657 «Турецкий гамбит» или как обыграть Chessmaster'a / В. Гончарук. – Воронеж: Воронежский государственный университет, 2006. – 135 с. ISBN 5-9273-1060-5

Эта книга – не учебник шахматной игры и не сборник избранных партий автора. Квалифицированный шахматист, бывший чемпион Воронежской области по шахматам среди юношей делится в ней своим опытом игры на персональном компьютере с сильнейшими шахматными программами мира, такими, как Chess Tiger 14.0, Shredder 5.32 и другими, в первую очередь – с Chessmaster'ом 8000, знаменитой американской программой, вошедшей по итогам второго тысячелетия, подведённым журналом GameSpot, в список ста лучших компьютерных игр. В Chessmaster'е 8000 смоделированы стили и воссоздана манера игры великих игроков прошлого и настоящего, поэтому острокомбинационный метод ведения борьбы с компьютерными программами, названный автором «романтическими шахматами», делает игру с Chessmaster'ом особенно интересной и зрелищной, позволяя наглядно сравнить, чем модели отличаются от своих прототипов. В книге приводятся фрагменты из партий и партии реальных шахматистов, а также игры программ между собой. Программы в ней, с помощью автора, сами комментируют игру, делая это в живой, подчас забавной форме – помимо анализа вариантов, который проводят Deep Fritz 7 и Nimzo 8 – авторские «любимчики», передаются их шуточные реплики и фразы, вложенные разработчиками программ в свои творения.

На страницах книги предпринята попытка осмыслить, в чём состоят недостатки шахматных программ и как в игре с ними использовать их особенности, рассмотрены примеры не только тактической, но и позиционной игры. Тренировочные партии-исследования, помещённые в книгу, целиком проверяемы и могут служить руководством к действию – в случае совпадения основных технических характеристик компьютера программа разыграет с читателем ту же самую партию.

Книга снабжена большим количеством диаграмм и легко читается, рассчитана на любителей шахмат, играющих с компьютером, и шахматистов, интересующихся такой игрой.

УДК 379.8:794.1:004.8(02.062)

ISBN 5-9273-1060-5

© Гончарук В., 2006

© Воронежский государственный университет, 2006

Содержание

<i>Предисловие</i>	5
Часть 1. Мои невидимые партнёры	6
«Капризный маэстро»	6
Об общении с «Триадой»	7
О Chessmaster'е 8000	10
О рейтинге и рейтинговых играх	15
О сравнительной силе и слабости шахматных программ	28
Об аналитической игре	36
Часть 2. Игра в «правильные» шахматы	45
Неправильное начало	46
Романтические шахматы	68
«Турецкий гамбит»	117
Приложение. «Надежда против надежды»	128
<i>Заключение</i>	134

*Моему первому шахматному тренеру
Михаилу Александровичу Кислову
посвящается*

Предисловие

В 1998 году я, коренной житель г. Воронежа (я бы даже сказал – однокоренной, потому что нигде, кроме родного города, подолгу не проживал), волею судьбы стал жить в лесу, на биостанции «Веневитиново», вместе с чадами и домочадцами: женой Аллой и двумя котами – беззубым Василием и белым, как лиса-альбинос, Рыжиком.

За последующие несколько лет в шахматы я играл всего трижды – с биологом Олегом Павловичем Негрбовым, профессором Воронежского государственного университета, все три партии – за один вечер и с одним же результатом. «Ведь чувствовал, что не надо было играть,» – доверительно сообщил мне он, вставая из-за стола, и я понял, что моя шахматная одиссея грозит безвременно прерваться.

Так бы оно, по всей видимости, и случилось, если бы не одно «но».

6 июля 2001 года в нашей семье произошло событие: в доме появился маленький персональный компьютер. Обозначились первые шахматные радости, поначалу, правда, больше походившие на горести.

Прошло ещё три года. Я вел бурную жизнь шахматного затворника, играл со всеми доступными мне программами, изучал особенности компьютерных шахматных игр, завёл базу данных, куда заносил сыгранные партии. Они легли в основу небольшой книжки, которую Вы сейчас держите в руках. Конечно, я старался сделать её интересной, поделиться в ней всем тем, что узнал о компьютерных шахматах.

«Ох, уж этот наш партнёр, навязанный нам противник... Как бы счастлив я был творить совсем один!» – эти горькие слова вырвались у четвёртого чемпиона мира Александра Алехина. Думаю, он бы порадовался нынешним возможностям шахматистов. Игра с компьютером по духу напоминает творческую лабораторию, где возникший замысел можно испытать, изменить, улучшить, особенно при игре в «активные» шахматы с укороченным контролем времени, как было у меня.

Словом, игралось азартно, живо и, что особенно приятно, результативно, да простят мне это высказывание мои не всегда молчаливые компьютерные учителя.

Дай им Бог железного здоровья, как и всем Вам, мои дорогие!

Привет всем шахматистам, далёким и близким!

Ваш В.Г.

Часть 1. Мои невидимые партнёры

Несколько лет назад, сразу после окончания своего матча с Nimzo 8.0, как говорится, по горячим следам, написал я об этой игре следующую заметку:

«Капризный маэстро»

Наткнувшись как-то в интернете на обзор шахматных программ, я с некоторым удивлением обнаружил, что безымянный автор рекламного проспекта не рекомендует ставить Nimzo 8. Потому что, – писал он, вы в этой программе ничего не поймёте, графическая оболочка у неё взята от Deep Fritz'a, собственной справочной программа не имеет, зато наличествует несусветное множество модулей, взятых с миру по нитке (лично я до сих пор убеждён, что «модуль» совмещает в себе «модель» и «моду», об остальном лишь догадываюсь).

Факты изложены верно, но предвзято.

На самом деле Nimzo 8, по силе игры входящий в лидирующую мировую десятку шахматных микропроцессоров, очень забавен, имеет характер и охотно общается с партнёром путём выразительных посланий («*Чёрт побери, Вы – просто хищник какой-то, плотоядное животное!..*»).

Открывая программу, тут же сталкиваешься с её неординарностью и попадаешь в хорошо отработанную мизансцену. Nimzo, позволяя с собой сразиться, в каждой партии с любым контролем времени безмятежно

фиксирует свой проигрыш по этому самому времени, не делая последнего контрольного хода. Вскоре, однако, вы замечаете, что он, оказывается, вовсе не прочь продолжить прерванную досадным поражением игру, установив себе новое время, а, продолжив, может (и не раз, если вы, в свою очередь, желаете партию с какого-то момента переиграть) поменять результат, и самая последняя партия будет официально записана в базе игр.

Пытаясь мне всё это растолковать, Nimzo 8 потерял терпение и прямо спросил: «Каким из языков владеете?» – широким жестом выбросив на экран перечень из их десятка (спросил, как я понял, на английском). Судя по тому, как я поспешно закрыл список, он, видимо, решил, что не владею ни одним.

Я, в свою очередь, тоже стал терять терпение, так как обнаружил, что: а) результат разрядных (рейтинговых) игр хранится в особом окошке и не меняется – Nimzo неизменно выставляет себе жирный ноль за просрочку времени, в результате чего мой рейтинг растёт, как на дрожжах, и уже выше, чем у Каспарова; б) во время переигровок, происходящих только в игровой (не разрядной) комнате, его советы как подсказчика не стоят ломаного гроша; и, в) самое печальное, что я часто не могу довести партию, начатую в разрядной и продолженную им в игровой (!) «комнате», до логического конца, потому что партнёр вдруг

начинает жульничать, делая вид, что не замечает угрожающего ему мата в два хода. Не по-гроссмейстерски как-то, Остап Бендерович!.. Я, в свою очередь, решил отомстить и в одной из партий, вместо мата в 1 (один) ход, сделал вечный шах! Программа радостно зафиксировала ничью и тут же выдала сообщение, которое я назвал «Фразой дня»: «Мне кажется, я не вполне понимаю, что вы делаете».

В общем и целом, я утвердился во мнении, что рейтинговые (серьёзные) игры для меня по непонятной причине недоступны, и, начав последнюю (прежде, чем стереть ненавистную программу) лебединую партию, с тоской ждал, как Nimzo не сделает контрольного сорокового хода. Я не поверил своим глазам – он его сделал!.. Игра продолжалась. Правда, недолго, всего четыре хода, после чего он сдался (хотя мог сделать это и раньше, что я расценил как уместное в данном случае проявление принципиальности), и последовало торжественное (с немым салютом!) заявление, что я признан «шахматным игроком».

Так, после тягостной недели, завершилось моё испытание, и начался матч из 30 партий, в конце которого я, пройдя длинную цепочку званий, дошёл, как и с Deep Fritz ем 6, до присвоения мне символического титула: «Мастер ФИДЕ».

Nimzo проявлял не только должную прыть и сноровку, но и определённую «человечность»; всё чаще он повторял: «Мне нечего сказать по поводу этого хода» или «Как ни странно, но Вы удерживаете позицию», а однажды даже всерьёз меня пожалел: «Ничего, Виктор, в

следующий раз игра пойдет по-твоему», что, учитывая прежнюю игру в поддавки, прозвучало слегка сомнительно; я сразу насторожился, но, проиграв следующую партию, быстро успокоился.

Матч закончился со счетом +18 –7 =5 в пользу Nimzo 8 (рейтинг 2624).

Я совсем не жалею, что установил эту программу. Скажу больше, я, кажется, начинаю интуитивно постигать, что такое модули, когда они во множестве!

На этом заметка заканчивалась или, говоря точнее, обрывалась, оставляя в стороне множество вопросов, которые я решил здесь, во вступительной части, прояснить для себя и любознательного читателя.

Об общении с «Триадой»

Не так давно в одном московском магазине попался мне на глаза диск с тремя шахматными программами: Deep Fritz'ем, Deep Junior'ом и Nimzo, выпущенный под торговой маркой «Триада», и это не только игра случая: три программы объединены общим интерфейсом, то есть внешне неразличимы и на мониторе могут выглядеть одинаково, обладают они и сходными установками. (Модули (!) позволяют до некоторой степени видоизменять внешний облик каждой программы: расположение, размер и оформление шахматной доски и различных окон, стиль фигур, цвет графической оболочки и др.)

Различны лишь их шахматные двигатели («движки»). Двигатель – очень маленькая по объёму программа, но именно он определяет силу игры. Как у людей: все мы

имеем по две руки, две ноги и голову, но попадают среди нас удивительно способные индивидуумы!

Совместимый двигатель можно установить в чужую графическую оболочку, ряд программ такую возможность прямо предусматривает (проблема трансплантации давно решена!). В Deep Fritz'e 6 и Nimzo 8 дополнительно поставлены по 4 двигателя, наиболее популярный из них – Crafty (*англ. – Лукавый*) 17.14. Играть с двигателями можно по очереди, но, естественно, не со всеми сразу. На сегодня одним из самых мощных (больше по традиции – так долго лидировал он в мире) считается голландский двигатель The King (*англ. – Король*), принадлежащий американской программе Chessmaster 8000, о которой речь впереди. Самый простой вид у программы Gandalf версии 4.32g, двигатель которой встроен в так называемый WinBoard, представляющий собой только доску с шахматными фигурами.

Так вот, говоря о «Триаде», я подразумеваю исключительно три вышеперечисленные программы («Триада», так сказать, в узком, истинном смысле слова), а не саму фирму, с представителями которой не имел чести общаться, а, говоря об общении, имею в виду общение несколько одностороннее, именно те всплывающие во время игры сообщения, которые возникают в левой нижней части экрана и которыми программа считает нужным со мной поделиться.

(Конец сложносочинённого, как дорожный локомотив, предложения – для полного триумфа логики забыл уточнить то, о чём уже упоминал: я

перевожу эти сообщения с английского (иногда с немецкими междометиями!) на русский с помощью электронного переводчика. Возможно, в Deep Fritz'e их можно озвучивать (или это скоро станет возможным – его «звуковой фонд» занимает 20 МВ на винчестере), но я не проверял – не люблю шума. Как сказал Deep Junior, «Тише, пожалуйста! Идет серьёзная игра»).

«Умная» речь является особенностью программ «Триады» (или, точнее, Deep Fritz'a, как родоначальника общего интерфейса). Проведя с каждой из них множество часов, я выслушал в свой адрес много лестного и не очень. Приятнейшим комплиментом в моей жизни было следующее высказывание Deep Fritz'a: «Мне кажется, вы знаете о шахматах что-то, чего я не понимаю», и далее: «Надеюсь увидеть эту партию опубликованной в печати». Я тоже на это надеюсь!

Увы, эти (и все) высказывания программ являются шаблонами, заложенными в них их создателями (всего таких шаблонов около тысячи). Если, например, вы делаете ход, который программа не одобряет, и выигрываете – после партии ждите заслуженной похвалы. Программа сама объявит, какой ход ей не понравился: в нужный момент (если игра не рейтинговая, чего я коснусь позже) на мониторе высвечивается табло с соответствующей случаю бранью и упакованным почему-то в военизированный камуфляж Фрицем, с предложением вернуть ход или хотя бы подумать.

Тем не менее, некоторые комментарии настолько конкретны,

что ставят меня в тупик. Коснусь этого подробнее. Когда я собирал материал для книги, то решил для широты охвата сыграть в Nimzo 8 с каждым двигателем по две игры, разумеется, победных. Каково же было моё удивление, когда Nimzo после серии партий заметил: «Помоему, вы готовите что-то вроде отчёта».

Хотелось бы мне знать, почему он так решил, какой модуль здесь сблефовал?

Особенно примечательно это «...вроде...» (перевод не вольный, а построчный): дескать, не отчёт, но что-то похожее – не знаю, как и назвать. Я далёк от того, чтобы впадать в пучину мистики. Порой живое воображение и страсть всё очеловечивать способны сыграть с нами злую шутку. Непонятной ситуации с регулярной просрочкой времени, о которой рассказано в «Капризном маэстро», найдётся объяснение целиком прозаическое. Вполне вероятно, что программа просто буксовала. Подтверждением этому служит тот факт, что Nimzo, записанный мной в другой версии, заработал сразу и безукоризненно.

Правда, он, на мою попытку увеличить ему оперативную память с 8 МВ до 31 МВ, отказался это сделать и ответил буквально следующее: «Вызывайте к себе на Веневитиново Гарри и играйте с ним. А мы оставим всё как есть!», продемонстрировав тем самым ещё один нестандартный подход к осмыслению ситуации. Нет, не тем, что определил место моего нахождения – и оно, и моё имя, и марка компьютера добросовестно записаны мной в его учетной

карточке – он доказал, что умеет правильно этим пользоваться (что подразумевает очередной, очень хитрый шаблон). Nimzo, конечно, проигрывал по времени явно намеренно, но кто в него это намерение заложил? (У меня на компьютере установлена Chess Base – база данных для шахматистов. Запись партий в ней происходит путём воспроизведения ходов на демонстрационной доске. Если соответствующий пункт отмечен «галочкой», система работает с опережением, то есть, когда берёшься за фигуру или пешку, моментально высвечивает квадрат желательного, с её точки зрения, перемещения. Это может вызвать некоторое неудобство: передвинув фигуру недостаточно ловко, рискуешь, что она встанет не туда, куда хочешь ты, а куда указал невидимый дирижёр. Так вот, этим закулисным дирижёром является ни кто иной, как «детище» доктора Доннингера блистательный Nimzo 8 – серебряный призёр чемпионата мира 2000-го года среди шахматных программ по блицу.)

Ещё один пример связан с Deer Junior'ом – программой, с которой я заканчивал играть матч тогда, когда Гарри Каспаров начал играть свой (это совпадение очень насмешило мою жену). Хочу подчеркнуть, что играли мы с ним, конечно, с одинаковыми по названию, но разными по силе программами. «Его» программа функционирует на мощном компьютере, усиленном специальными средствами, а «моя» представляет собой упрощённую версию для ПК, установленную, кстати сказать, на устаревшем (но

любимом!) Pentium'е 166 MMX, разогнанном до 187 MHz, с ОЗУ 40 MB.

(Для сравнения: в первенстве мира, проходившем в Лондоне в 2000 году, программы играли друг с другом на Intel Pentium'ах – 3 в 1000 МГц с оперативкой 516 MB и аналогичных Atlon'ах с 782 MB ОЗУ, а на недавнем чемпионате мира 2004 г. программы-участники работали с 64-разрядными AMD – Opteron и Atlon64 – и с процессорами Intel Pentium 4.)

Тем не менее, я с трудом удерживался от желания помочь Каспарову, выслав ему подборку своих партий, начатых с Junior'ом королевским гамбитом.

После ходов 1.e4 e5 2.f4 Junior неизменно избирал редкий вариант 2...Фf6 и, после 3.Kf3 Ф:f4 4.d4!? Ф:e4+ 5.Ce2 f6(?), почти неизменно проигрывал, позволив мне тем самым свести матч к почётному счёту –15 +13 =2. Несколько раз он повторял одну и ту же партию вплоть до 19 хода и через несколько ходов сдавался. О том, что он её «забывал», не может быть и речи – её то он как раз и «помнил». Deep Junior 6.0 отличается от своих собратьев по «Триаде» тем, что не делает автозапись всех сыгранных им партий, а предпочитает (как мы, грешные) записывать те, в которых победил. Но эту партию он в свою автобазу поместил! Так же, как и её модификации! Своё поведение он объяснил в трёх сообщениях.

Первое (занудное): «Вы, наверное, думаете, что я совсем ослаб...».

Второе (квалифицированное, после 5.Ce2): «Этого варианта нет ни в

одной дебютной книге мира!» (Можно подумать, он их все перечитал.)

Третье (героическое!): «Я ищу профессиональное возражение!». Должен заметить, что пока он его не нашёл. Матч закончился, и больше я с ним не играл.

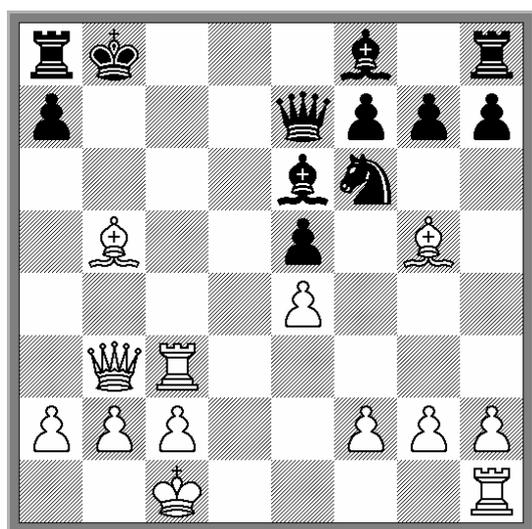
Для полноты картины добавлю, что в интерфейсе Deep Fritz'а играют по меньшей мере ещё две программы – Chess Tiger 14.0 и Shredder 5.32 (не принимая в расчёт дополнительных двигателей, лишённых мной, по причине якобы несамостоятельности, своей физической индивидуальности), так что «Триаду», собственно, правильнее было бы именовать «Квинтетом» или «Звёздным квинтетом». Почти все сильнейшие игроки (из тех, что у меня есть), кроме Chessmaster'а, перешли на самообслуживание в графическую оболочку Fritz'а.

О Chessmaster'е 8000

Дом для Chessmaster'а выстроен воистину с американским размахом! Вот у кого «комнаты» так комнаты – целых семь, объединённых общим коридором (панелью навигации); даже обои во всех разные (и называются, кстати, именно «обоями»). Если я говорю об игровой и рейтинговой «комнатах» Deep Fritz'а, то только по аналогии с Chessmaster'ом, чтобы как-то различать условия игры – у немца, по сути, одна комната, разница между ними чисто формальная: в одной сидит секретарь, в другой – нет. Не чулан, конечно, но и хоромами не назовёшь: добротнo, со вкусом, но без излишеств. Не то у Chessmaster'а

разницей, что возникла она из другого дебюта, ходом позже, чем в партии Морфи с консультантами, и вместо коня на b8 у чёрных на c8 расположен слон. С седьмого хода я заподозрил, что могу попасть в историю, но «Берд» оказался прозорливее незадачливых аристократов, произвёл расчёт (недаром по жизни слыл славным бухгалтером и в свои 28 лет удостоился матча с Морфи), что может получить мат ладьёй на d8, и отклонился от «предписанного» 12...Cd7 13.0-0-0 Лd8 14.Л:d7 Л:d7 15.Лd1 Фe6 16.С:d7+ К:d7 17.Фb8+ К:b8 18.Лd8#, сыграв **12...Кpd8.**

13. 0-0-0+ Крс7 14. Лd3 Се6 15. Лс3+ Крb8.



16. Сс4+.

К великому сожалению, не проходит 16. Са6+ Фb4 17. Ф:e6? из-за 17... Ф:c3! Не меняет дела и промежуточный обмен 17. С:f6 gf, так как у чёрных появляется возможность шаха на h6. Достоин Морфи, под стать ему, было бы завершить игру красивой атакой!

Увы, собственная «бессмертная» партия заканчивается прозаически жалким образом: **16... Фb7 17. С:e6 Сb4 18. С:f6 С:c3 19. Ф:b7+ Кр:b7**

20. Cd5+ Крс7 21. С:g7 Cd4 22. С:a8 Л:a8 23. c3 Лg8 24. cd Л:g7 25. g3 ed 26. Лd1 f5 27. Л:d4 и белые выиграли.

Кстати сказать, Chessmaster, в отличие от многих других программ, сдаваться не обучен; он играет до голого короля и даже после. Поставить ему естественный, по игре мат – большая удача и редкость; чем-нибудь да испортит он хитроумные построения противника, например, продолжит игру, отдав ферзя.

Для многих шахматистов, и для меня тоже, Chessmaster, как первая любовь, прочно вошёл в судьбу. Весь свой первый компьютерный год я не мог успокоиться, пока не переиграл (до первой победы) рейтинговые игры со всеми «классиками». Портил впечатление лишь тягостный общий счёт: для этого потребовалось ровно 378 партий (+40 –265 =73). Больше всего партий в этой книге – с Chessmaster'ом 8000, и меньше всего – сыгранных в тот далёкий год.

И всё же, насколько далеко заходит умение Chessmaster'а воссоздавать стиль игры знаменитых шахматистов? На этот вопрос можно ответить так: здесь, как и во всяком хорошем деле, не обходится без накладок. Мелочи, вроде нехарактерного для игрока дебюта (когда «Борис Спасский» на 1. Кf3 отвечает 1... e5!) – не в счёт.

Приведу следующий, не самый типичный случай.

Партия с «Маршаллом» (Goncharuk – «Marshall» (Сm 8000), Venevitinovo, 2003. 40 min per Game. Intel Pentium 187 MHz / 40 MB) мне как будто удалась, точнее, не удалась «Маршаллу», который сам себя загнал

в дебютный тупик. В любом случае, она не вступает в явное противоречие с его стилем азартного тактика – игрока, зачастую пренебрегающего позиционными принципами. С лёгкой натяжкой соответствует она и времени: началу XX века (хотя больше подошла бы концу XIX).

Судите сами:

[C37] 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 g5 4. Cc4 g4 5. Ke5 Фh4+ 6. Kpf1 Kf6.

Согласно курсу дебютов, встроенному в Nimzo 8, играют здесь 6... Kh6 или 6... Kс6, играют и 6... f3. Не играют так, как сыграл «Маршалл» (полезно писать книги – всегда что-нибудь узнаешь!).

Не так давно я приобрёл второй компьютер, современный (Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) (изменил, изменил я старому другу, оставив его мирно доживать свой век на соседнем столе). Компьютер делает некоторые программы «всесильными», даёт им прямо-таки нечеловеческий рейтинг (в районе 3000 и выше) – больше, чем у самого крутого чемпиона. Помогать мне в анализе будет как раз такая программа – Deep Fritz 7.0 (есть в ней такая возможность) (*Двигатель 192 MB, 30 мин. анализ*).

Однажды одному индийскому мыслителю сделал замечание слушатель – молодой человек с пытливым умом, – упрекнув его в фактической неточности. Философ ответил буквально следующее: «Вы говорите, что рассматриваемый рассказ написал не тот человек, которого я назвал, а другой. Очень может быть. Я не буду с этим спорить. Я не буду с этим спорить, даже если вы скажете, что это я его написал. Мне важно было донести до

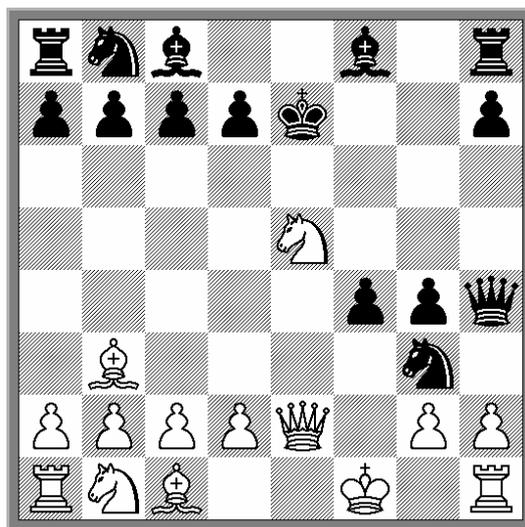
вас идею. Рассказ был только примером. Надеюсь, что идея до вас дошла.»

До меня идея дошла абсолютно.

Теперь, если кто-нибудь укажет мне на ошибку в анализе, я скажу, что я этот рассказ – не писал. Анализ был только примером. Я скопировал его, а анализировал – Deep Fritz 7!

Любопытно, что ход 6... Kf6 Fritz никак не прокомментировал, хотя долго раздумывал над 6... Kh6. Последующая игра сторон, вплоть до 14-го хода, также встретила его молчаливое одобрение.

7. C:f7+ Kpe7 8. Cb3 K:e4 9. Фе2 Kg3+.



[Разрушение пешечной структуры. Deep Fritz 7] (? – В. Г.)

10. hg Ф:h1+ 11. Kpf2 d5 12. Kc3 Ce6. [12... Kpf6 13. K:g4+ C:g4 14. K:d5+ Kpf5 15. Фd3+ Kpg5 16. gf+ Kph6 17. Фg3 Фh5 18. d4 ±. Deep Fritz 7]

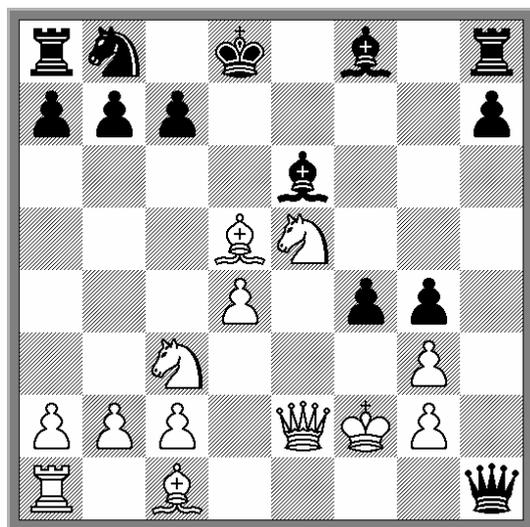
13. C:d5 Kpd8.

[13... с6 14. K:c6+ Уничтожает защищающую пешку. 14... K:c6 15. Ф:e6+ (15. C:e6? f3 16. gf Фh2+ 17. Kpf1 Ф:e2+ 18. K:e2 Kp:e6 --) 15... Kpd8 16. Фf6+ Kpc7 17. Ф:f4+ (17. Ф:h8?? Белые пожалеют о своей

жадности. 17... fg+ 18. Кр:g3 Cd6+ 19. Кр:g4 Л:h8-+) 17... Cd6 18. Kb5+ Крb6 19. К:d6 +- . Deep Fritz 7]

14. d4.

[Сильнее 14. Фе4 f3 15. С:e6 Ф:g2+ 16. Кре3 Фg1+ 17. Крf4 ±. Deep Fritz 7] [В жизни не соглашусь! V. Goncharuk]



14... fg+??

Если чем-то можно оправдать предшествующую игру чёрных, то как раз этим активным продолжением, которое, к их сожалению, оказывается плохим.

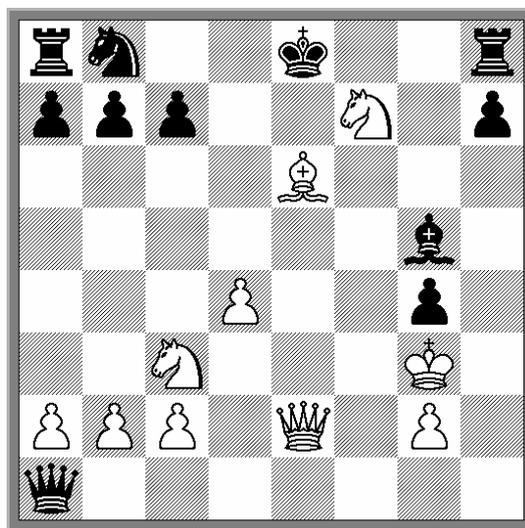
[14... Се7 15. С:f4 Ф:a1 16. С:e6 Ф:b2 17. Кf7+ Кре8 18. К:h8 Kd7 +-.

(Не рекомендуется 18... Ф:c3, так как это приводит к следующему привлекательному мату: 19. Фb5+ Фс6 20. Фh5+ Крд8 21. Кf7+ Кре8 22. Кd6+ Крд8 23. Фе8+ Ф:e8 24. К:b7#.) Deep Fritz 7]

15. Кр:g3 (У белых решающее преимущество. Deep Fritz 7) **Се7 16. Сg5! Ф:a1 17. С:e6 С:g5.**

[17... с6 18. Кf7+ Крc7 19. Cf4+ Крb6 20. Ка4+ Кра5 21. Cd2+ Сb4 22. С:b4+ Кр:b4 23. Фc4+ Кра5 24. Фc3+ Кр:a4 25. Фа3+ Крb5 26. Кd6+ Крb6 27. Кc4+ Крb5 28. Фа5#. Deep Fritz 7]

18. Кf7+ Кре8.



19. К:g5 Крд8.

[19... Ф:b2?? допускает хорошую матовую комбинацию противной стороны: 20. С:g4+ Крf8 21. Фf3+ Кре7 22. Фf7+ Крд8 23. Ке6+ Крc8 24. Ф:c7#. Deep Fritz 7]

20. Кf7+ Кре8 21. К:h8 с6 22. Cf5+ Крf8 23. Фе6 и белые выиграли.

[23... Фе1+ 24. Ф:e1 Kd7 25. Фе6 Ке5 26. de Крг7 27. Фf6+ Крг8 28. Се6#. Deep Fritz 7] **1:0.**

Такая вот была сыграна миниатюра.

Памятуя о своём новом компьютере, я сел играть на нём с Chessmaster'ом 8000.

«Новый» Chessmaster сильнее прежнего примерно на 180 пунктов, и его рейтинг составляет 2900, а «классического» игрока – примерно 2866. Из игроков я выбрал «Кереса» (чёрные). Каково же было моё удивление (и разочарование!), когда он ход в ход повторил приведённую выше партию с «Маршаллом».

Помилуйте, Керес играл не на заре XX века, прекрасно знал королевский гамбит, сам его применял; был не только тактиком, но и стратегом. Такая игра ему просто несвойственна. Кроме того, возникает вопрос: если программа значительно

усилилась, почему оказался возможен дубликат?

Несколько смягчает ситуацию то, что партия едва вышла из дебюта: закончилась, не успев как следует начаться. Но основное объяснение коренится в подходе шахматных машин к игре, чему, собственно, и посвящена эта книга. Они играют не так, как мы: у них нет интуиции, но есть расчет, ведущийся по специфическим правилам. Понять, в чём эти правила их ограничивают – наша задача (главное – по-ленински правильно составить «апрельские тезисы», а в следующей части захватить мосты и телеграф – правительство падёт само!).

Для меня понять – значит научиться пользоваться. Если в шахматы мы учились играть, осваивая правила, то в нашем случае новых правил нет – игра идет по тем же правилам. И нельзя объяснить правила, по которым машины выбирают ходы, потому что в игре с программой мы встречаемся не с правилами, а с их проявлениями. Парадокс в том, что есть позиции, которые машина разыгрывает плохо, но нет позиций, какие она плохо считает.

В приведённой выше партии с «Маршаллом»-«Кересом», допустим, всё посчитано Deep Fritz'ем правильно, а причина проигрыша не вскрыта. По его мнению, к поражению чёрных привел ход 14...fg+??. Он оценил ошибку как грубейшую и привёл альтернативный вариант со 14...Se7, который также приводит к безнадёжной позиции. Лейтмотив партии – авантюрная игра чёрных – остался за кадром. К тому,

почему так происходит, мы ещё вернемся, и не раз, пока же замечу, что повторение ранее сыгранных партий – вообще слабое место Chessmaster'a всех версий. Если программы, играющие в интерфейсе Deep Fritz'a, проиграв партию, в следующей партии все как один активно ищут в дебюте усиление, то Chessmaster ищет усиление в миттельшпиле, ходу к тридцатому, при этом ход он меняет далеко не всегда (и почти всегда – на худший). В результате на свет появляется очередная партия-близнец, а игрок меняет дебют. Любой желающий может проверить это наблюдение, дождавшись, когда дебют снова появится на авансцене. Произойдёт это тогда, когда весь репертуар игрока будет исчерпан, а насколько он широк – зависит от конкретной «личности». Одна и та же партия (при равенстве всех условий) может проигрываться Chessmaster'ом до бесконечности!

Бросив камешек в огород программистов, коснёмся вопроса о рейтинге шахматных программ и, кстати уж, о рейтинговых играх. Добавлю только, что в новой версии программы – Chessmaster'e 10th с обновлённым интерфейсом и новыми возможностями – список игроков расширен (что особенно приятно, включён в него и наш Чигорин), стиль претерпел изменения в сторону большей агрессивности, а рейтинг остался без изменений. Последнее в полной мере относится и к указанному выше недостатку.

О рейтинге и рейтинговых играх

По утверждению немецких разработчиков, Deep Fritz 6.0 –

«жесткое печенье» для любого гроссмейстера в мире («крепкий орешек» – сказали бы мы). Действительно, наряду с другими программами, о которых писалось, Deep Fritz 6, даже в минимальной системной конфигурации (Pentium 166 MHz / 16 MB), имеет элитный гроссмейстерский рейтинг (свыше 2600, на моём старом компьютере – 2623), занимает призовые места на различных чемпионатах мира среди шахматных микропроцессоров и способен обыгрывать живых гроссмейстеров.

Вопрос о том, имеют ли вообще машины право на шахматный рейтинг, далеко не бесспорен.

Рейтинг – прежде всего система подсчёта, изначальное скупулёзное отслеживание (мониторинг!) того, насколько удачно или неудачно выступает игрок в турнирах и матчах. Он придуман шахматистом и венгерским профессором для удобства шахматистов же, поднимающихся (спускающихся) по карьерной лестнице, снизу доверху проходящих длинную череду соревнований и мало помалу растущих. Долгое время шахматное сообщество обходилось без него, но страсть чётко определять место каждого в иерархической структуре, пронизывающая общество в целом, проникла и в шахматы.

Gens una sumus (Мы – одна семья!) – девиз Международной шахматной федерации. А в семье должны быть мать и отец, дети – братья и сестры; бабушки и дедушки. Я бы сравнил шахматные машины с сиротами – они в этой семье не живут. Редко какая шахматная машина

начинает путь в большие шахматы с участия в турнире безразрядников (разве что ретроспективно – так сказать, в историческом аспекте) и постепенно вырастает в мастера – это не её путь. А коли так – говорить о её рейтинге можно лишь условно, по аналогии. Строго говоря, речь должна идти о силе, а не о рейтинге – применимо к программе это не одно и то же! Сила её велика, но преувеличена, рейтинга же у неё просто не существует. Нельзя ворваться в чужой дом и заявить, что вообще-то это всё – и моё тоже, на том основании, что у меня много денег. Вернее, можно, но чревато судебными последствиями. Если много денег – купи и пользуйся!

Сирота (программа) выросла в гангстера, но утверждает, что дом она купила. В роли посредников привычно выступают организаторы шахматных шоу, поставляющие ей «живой товар» – гроссмейстеров для участия в коротких матчах. Но разве проигрыши гроссмейстеров не доказывают, что компьютер играет как гроссмейстер и даже лучше?

Позволю себе в этом усомниться.

Как известно, в близе иные перворазрядники тоже обыгрывают гроссмейстеров, а в сеансах одновременной игры, случается, их обыгрывают и любители. Понятно, что в обоих случаях гроссмейстер не может играть в полную силу, но почему он не может играть в полную силу с компьютером? В полную силу – может, не может – в полную хитрость. Для него игра с машиной – дело случая, а, уж, извините, никак не дело жизни. Не потому Джон неуловим, что его никто не может

поймать – просто он никому не нужен. Любой гроссмейстер, потратив несколько месяцев на изучение тонкостей игры с шахматными программами, способен разгромить любую из них в пух и прах.

Правда, для этого ему придётся играть в другой манере, с учётом особенностей противника.

Профессиональная гордость не позволяет ему частично поступаться принципами, всецело сообразуясь с обстоятельствами – гроссмейстер стремится доказать, что он не мудрее, а сильнее, вступая тем самым в бой с собственной тенью. Как заявил один выдающийся шахматист, на редкость быстро выиграв у металлического соперника, «программы не играют, а лишь имитируют игру». Что вовсе не помешало ему проиграть следующую партию (видимо, имитация оказалась на сей раз особенно удачной).

Конечно, имитируют, но – гроссмейстерскую игру! (то есть могут играть первоклассно!)

Продекларировано правильно – выводы не сделаны. Гроссмейстеру остаётся полагаться на волю случая, который приведёт его к позиции, в которой программа разобратся не способна («Плыви, мой чёлн, по воле волн!»). После чего он интуитивно почувствует, насколько она может быть беспомощной, и заявит то, что заявил пожелавший остаться неизвестным победитель.

Вот довод самый неотразимый: я не гроссмейстер и даже не мастер, а обыграл программу с рейтингом 3033 (ни пунктом ниже!) довольно легко (Deer Fritz'a 6.0 в 19 ходов в рейтинговой игре, см. заключение). Следовательно, либо она своему

рейтингу (и игре такой силы) не соответствует, либо меня следует объявить чемпионом всех времён и народов! Поскольку этого до сих пор не произошло, рискну предположить, что этого не произойдёт никогда. (Эта программа, кстати, когда набираешь свыше 2800 «очков» (очень уместное в данном случае определение), объявляет тебя «Челленджером», а если ещё на 100 очков больше – даже «Всепланетным чемпионом», но диплома победителю, в отличие от Chessmaster'a, не выдаёт. Зато в ней можно выиграть деньги, правда, виртуальные: не согласен на удвоение ставки – сдавайся!)

Выше я писал, что рейтинг программ – далеко не всех, а самых «умных»: Chessmaster'a и программ, работающих в интерфейсе Deer Fritz'a – растёт с увеличением мощности компьютера; растёт их сила (несмотря на партию-перевёртыш с «Маршаллом»-«Кересом»), а, может быть, растут и недостатки. Конечно, только в определённом смысле: ошибок становится меньше, поэтому они бросаются в глаза (и способны вырасти до гигантских размеров соломинки в глазах соседа). Выиграть у программы с высоким рейтингом значительно труднее, поначалу кажется, что невозможно – феномен восприятия, с которым сталкиваешься всякий раз, играя с любой новой программой – к ней необходимо привыкнуть, но сам выигрыш бывает подчас до неприличия прост. Чем сильнее программа, тем больше склонна она спотыкаться не на сложных вещах, а на простых: меньше просчитывается, но, уж если чего не видит, то – в упор. (Партию с

Deer Fritz'ем (3033) я перенёс в конец книги из тактических соображений: мне хочется вначале показать читателю партии, в которых была борьба, а не те, в которых победа приходит внезапно и достаётся без усилий.) В партиях с Deer Junior'ом 6.0 борьба была, хотя это относится больше к матчу в целом. Я приведу для сравнения несколько партий с Deer Junior'ом, сгруппировав их в одну, игранных на моём старом компьютере, и партию с ним же – на новом, тоже начатую королевским гамбитом. Разница в рейтинге у программы достигает 445 (!) баллов (по шкале Рихтера!).

К королевскому гамбиту я обратился не от хорошей жизни. После 13-ой партии Deer Junior вёл в счете +9 –2 =2. Он с успехом опровергнул оба моих дебютных построения (две «табии»), которые я в тот период играл белыми («модернизированный» дебют Рети 1. Kf3 d5 2. b3 Kf6 3. Cb2 e6 4. e3 c5 5. d4 (!?) и 1. f4 d5 2. Kf3 Kf6 3. e3 c5 4. d4 (!?) – нечто вроде «каменной стены» в голландской защите с переменой цвета, но никак не дебют Берда), заметив при этом ехидно: «Странные дебюты играют в Российской Федерации!» – именно так! (Почему он решил, что играет в России – не пойму до сих пор. Впрочем, мои познания о внутренней жизни шахматных микроорганизмов не очень обширны.)

Goncharuk – Deer Junior 6.0 (2621) [C 30]

Venevitinovo, 2003*. Match
[40 mov / 40 min]

1. e4 e5 2. f4 ♔f6 3. ♘f3 ♔xf4.

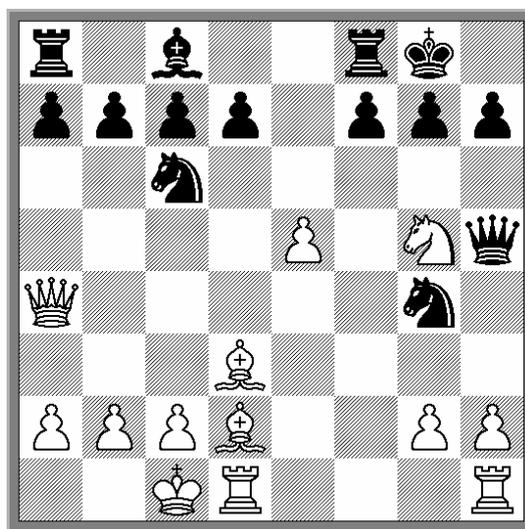
Не я это продолжение применил – не мне за него оправдываться. Замечу, однако, что некоторые импортные программы умудряются находить на редкость странные варианты в старинных дебютах.

4. d4!?

<Смело сыграно, но логичное 4. Кс3 я уже использовал с Deer Junior'ом в одной из тренировочных партий (собственно, и королевский гамбит выбрал, вспомнив о ней) и, хотя партия получилась интересной, чувствовал, что повторить успех вряд ли удастся; думается, белые уже должным образом реализовали заложенные в возникающей борьбе тактические возможности, и я не видел, какой ещё план атаки, кроме случившегося в партии, мог бы избрать, пожелай Deer Junior в какой-то момент отклониться и сыграть по другому.

Игра в той партии развивалась следующим образом:

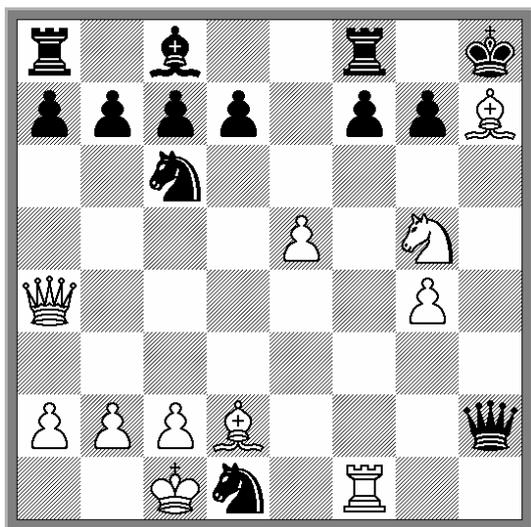
4... ♕f6 5. d4 ed 6. Cg5 ♕g6 7. ♕:d4 Кс6 8. ♕а4 Сb4 9. Cd2 Kf6 10. 0–0–0 С:c3 11. С:c3 0–0 (после 11... К:e4 12. С:g7 позиция примерно равна) 12. Cd3 Кg4 (12... ♕:g2 13. Ldf1 ♕h3 14. Lhg1 ♕h6+ 15. Cd2 ±) 13. e5 ♕h6+ 14. Cd2 ♕h5 15. Кg5!?



На протяжении партии белые находят единственные ходы, ведущие к обострению игры; теперь они предлагают противнику выиграть качество. Относительно безопасным решением для чёрных было бы взять пешку – 15... Кс:е5, но ход в партии объективно сильнее, что для машины – самый весомый аргумент (плохо 15... g6 из-за 16. Се2).

15... Kf2 16. С:h7+ Kph8 17. Lhf1 K:d1 18. g4! Ф:h2?

Серьёзного внимания заслуживал ход 18... Фh4, после которого белым, по-видимому, следует форсировать ничью: 19. Л:f7 Л:f7 20. К:f7+ Кр:h7 21. Kg5+ Kph8 22. Фf4 Фf2 23. Фе4 Ф:h2 24. Фg6 Ке7 25. Kf7+ Kpg8 26. Kh6+ (*Deep Fritz 7*).



19. Фе4!

Возникшая позиция непроста для анализа. Мнения комментаторов по поводу этого хода разделились: Nimzo предложил 19. Л:d1 К:e5 20. Се4 с некоторым перевесом белых, Deep Fritz 7 считает сделанный в партии ход удачным. Оба согласны с тем, что случившееся в ней продолжение

19... Kf2 20. Л:f2! Ф:f2 21. Фh1.

является лучшей защитой для чёрных; оба отказались от варианта

19... d5 20. ed f5 21. Кр:d1!, оценив его к выгоде белых. И, наконец, оба оценили

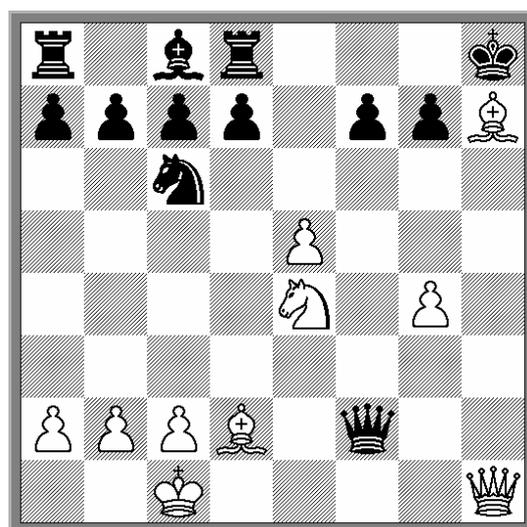
21... Ld8(?)

как решающую ошибку.

Рекомендовано 21... Ле8 22. Сg6+ Kpg8 23. С:f7+ Ф:f7 24. Фh7+ Kpf8 25. К:f7 Кр:f7 26. Фh5+ Кре7 27. Сg5+ Kpf8 28. Фh8+ Kpf7 29. Фh5+ с ничьёй вечным шахом. От вечного шаха, конечно, не уйти по определению, но я не вижу, почему на 21... Ле8 нельзя ответить в точности так же, как на 21... Ld8? (чёрная ладья стоит активной – и только). Возникающие после 22. Ке4 варианты в пользу белых: 21... Ф:d2+ 22. Кр:d2 К:e5 23. g5! d5 24. Kf6 ± или 21... Фg1+ 22. Ф:g1 Кр:h7 23. Фh1+ Kpg8 24. Сg5 Ле6 25. Kf6! gf 26. ef ±. Я поделился с Deep Fritz'ем своими сомнениями (поставил ему на анализ позицию после 21... Ле8 22. Ке4). «Да-да, – оживился он, – у белых лучше!»

Бывает.

22. Ке4.



У чёрного короля практически не осталось защитников, а самая активная фигура вынуждена жертвовать собой (22... К:e5 23. Cf5+ и мат в 7 ходов *Deep Fritz 7*).

22... Ф:d2+ 23. Кр:d2 К:e5 24. g5 Кf3+.

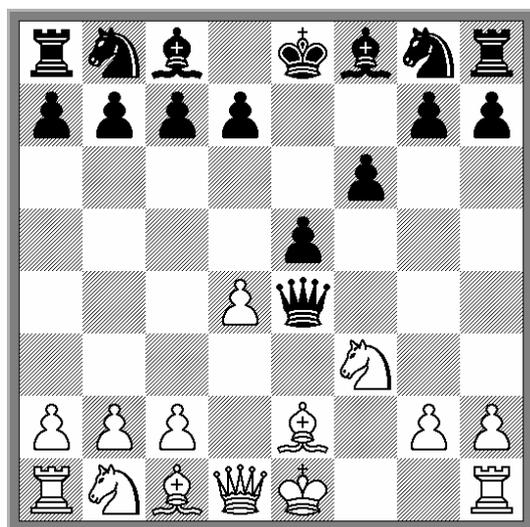
Чёрные выбираются из матовой сети.

25. Ф:f3.

Очевидный ход, который (предположительно) недооценил Deep Junior (оба аналитика первоначально тоже рассчитывали на 25. Кре2), издали пойдя на вариант. Теперь же партия быстро заканчивается.

25... b5 26. Ф:f7 d5 27. Кf6 Се6 28. Ф:e6 gf 29. Ф:f6+ Кр:h7 30. Фf7+ Крh8 31. g6 и чёрные сдались. 1-0.>

4... ♔xe4+ 5. ♕e2 f6(?)



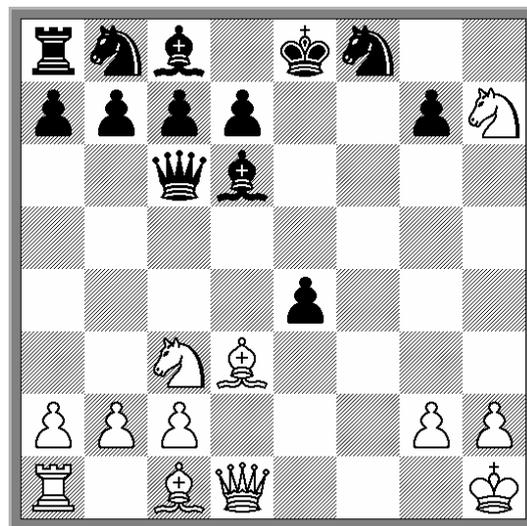
По непонятной причине Deep Junior отказывается от 5... ed 6. 0-0 Сс5. Ход 5... ed, как мы убедимся в дальнейшем, он, даже «повзрослев» до 3066 (!) баллов (*Двигатель 183 MB*), оценивает ниже, чем 5... f6 (на 0,01 пешки!). Постоянство, достойное лучшего применения! Оно стоило ему кучи очков и полного морального поражения в матче.

6. 0-0 ♖e7(?) Deep Fritz считает, что после этого хода белые получают серьёзное преимущество, и советует «исследовать более близко 7... Фd5!?».

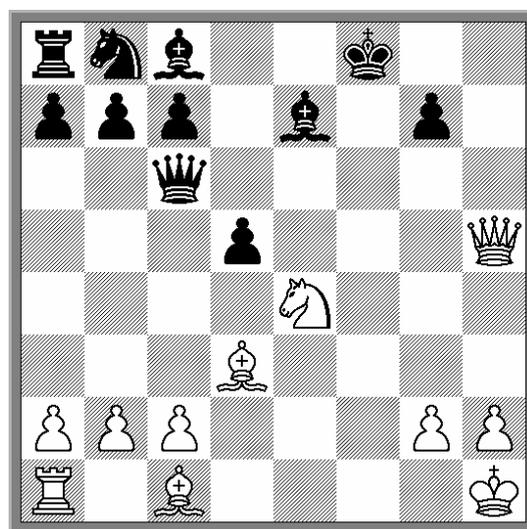
7. ♘c3 ♙c6 8. dxe5 ♚c5+.

<В одной из партий Deep Junior изменил порядок ходов, сыграв 8... fe, но, после следующей миниатюры, предпочёл об этом забыть:

9. Крh1 Кg6 10. Cd3 Cd6 11. Kg5 Лf8 12. Л:f8+ К:f8 13. К:h7 e4.



14. К:e4 Се7 15. К:f8 d5 16. Фh5+ Кр:f8.

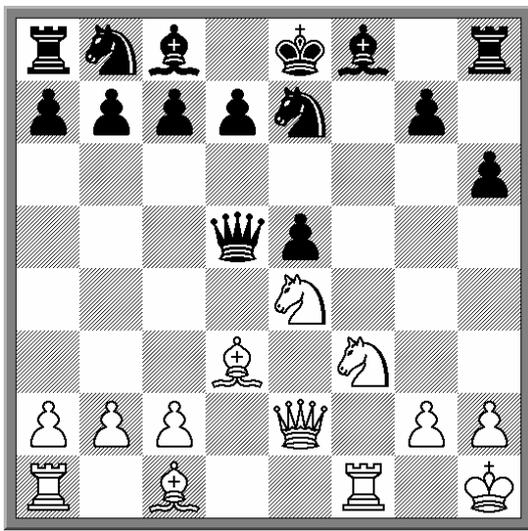


17. Cg5! de 18. Cb5! 1-0.>

9. ♔h1 fxe5 10. ♕d3 h6.

[«Чёрные должны быстрее закончить развитие.» (10 ...g6 11. Ке4 Фb6 12. Кfg5 ±.) *Deep Fritz 7*]

11. ♖e4 ♙d5 12. ♚e2.



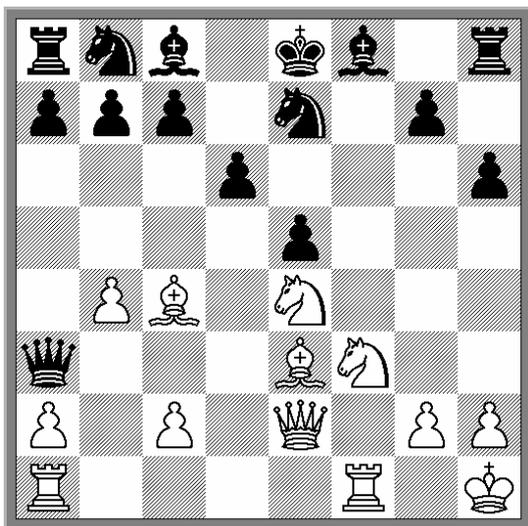
12 ...d6?

Судя по всему, решающая ошибка. [«Ещё больше ухудшает положение. Лучше 12... Kbc6 13. Sc4 Фа5 14. Cf7+ Kpd8 ±.» *Deep Fritz 7*]

13. ♖c4 ♔a5 14. ♘d2 ♔b6 15. ♙e3 ♔a5 (15... c5 16. К:e5!) 16. b4.

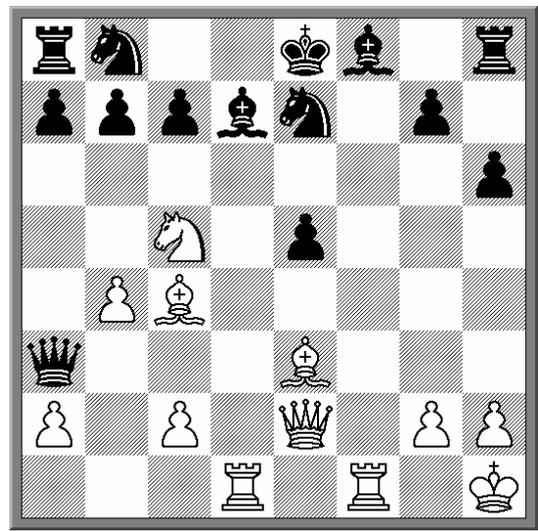
Белые, с темпом развив слона, оттесняют ферзя от защиты пешки e5 и атакуют в центре. Пешку брать нельзя: 16... Ф:b4 17. a3 Фа5 18. Cd2 Фb6 19. Лab1 с потерей ферзя.

16... ♔a3.



17. ♞xe5! dxe5 («17... Kd7 – единственная возможность получить некоторую контригру – опровергается 18. Kg6!!» *Deep Fritz 7*)

18. ♜ad1 ♘d7 19. ♞c5.



Доминирование белых фигур очевидно.

До этой позиции Deep Junior в ходе матча доходил неоднократно. Он испробовал, например, 19... h5 и после 20. К:d7 расписался в собственной беспомощности, отдав ферзя – 20... Ф:e3. Похоже, что все варианты в позиции на диаграмме приводят к форсированному многоходовому мату, и программа способна это просчитать. По Deep Fritz'у, после 19... h5 чёрные получают мат на 29 ходу (20. К:d7 Kf5 21. Cf7+ Kpd8 22. К:f8+ Фd3 23. Ф:d3+ Kd6 24. Cg5+ Kpc8 25. Фh3+ и мат в 4 хода). По Deep Fritz'у же, играя в этом варианте 20... Ф:e3 (как сыграл Deep Junior) или 20... Фа4, чёрные получают мат на 32 ходу, т.е. Deep Junior всё рассчитал правильно, отсрочив неприятное для себя событие на 3 хода (единственное, с чем можно его поздравить).

Кажущееся противоречие в анализе Deep Fritz'а объясняется просто: не следует понимать приводимые программой варианты чересчур буквально; она, как и мыслящий Homo sapiens, лучше считает варианты по мере

приближения к возникающей позиции и вносит в них коррективы. Так, ход 20... Ф:e3 Deep Fritz забраковал именно потому, что нашёл мат в 12 ходов, а в варианте, который он счёл лучшим и продолжал исследовать, мат получился быстрее, но нашёл он его позже.

При лучшем (по Fritz'у) ответе 19... g6 мат снова настигает чёрных на 29 ходу (20. К:d7 Кd5 21. К:b8 Cd6 22. Фg4 Фа4 23. Фе6+ Кpd8 24. b5 Л:b8 25. Лf7 и так далее).

19... g6 20. ♖g4!!

Знаки – не мои! В полный восторг пришёл опять-таки Deep Fritz 7. (Видимо, он обнаружил, что ферзя, оказывается, нельзя брать из-за мата в один ход!)

20... ♘d5 21. ♚xg6+ ♔d8 22. ♜xd5 ♙e7 23. ♚e6 ♔c8 24. ♚xe7 [24... Фа4 25. Лf8+ Л:f8 26. Ф:f8+ Се8 27. Л:e5 c6 28. Л:e8+ Кpc7 29. Ке6+ Кpd7 30. Фе7#. Deep Fritz 7] и белые выиграли. **1-0.**

Ясно, что Deep Junior 6.0 изучал не только (и не столько) приведённую выше позицию, но и перепроверял по ходу партии все свои ходы, однако безрезультатно.

Тот же Deep Junior, «оснащённый самым современным оборудованием» (упоминавшийся новый Pentium, двигатель 183 MB (40 мин. на 40 ходов), рейтинг – заоблачный!), повторил эту партию до пятого хода (**1. e4 e5 2. f4 Фf6 3. Кf3 Ф:f4 4. d4 Ф:e4+ 5. Се2 f6**), а на шестом решил всё же пешку побить: **6. 0-0 ed.**

Следует учесть, что курс дебютов у программы имеется; она сама выбрала 2... Фf6 как один из возможных пяти ответов (он стоит на последнем месте).

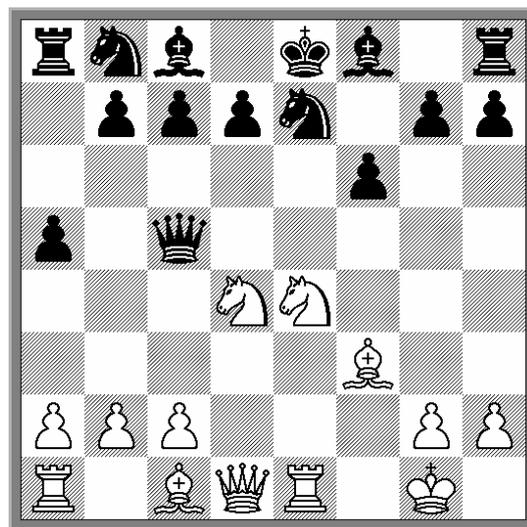
Замечу также, что Deep Fritz 7, ранее осудивший ход 6... Ке7 (см. предыдущую партию), в настоящем анализе, не очень заботясь о последовательности, сам же его и предложил. Взятие пешки не на пятом, а на шестом ходу принципиально хуже, так как чёрная пешка на d4 легко отыгрывается.

Далее последовало:

7. Ле1 Ке7 8. К:d4 Фd5 9. Cf3 Фc5 10. Кc3 a5?!

Вообще, весь этот дебютный вариант (по крайней мере, в трактовке Deep Junior'a, как младшего, так и старшего) из разряда абсурдных; чёрные, как указывает Deep Fritz 7, безнадежно отстают в развитии.

11. Ке4.



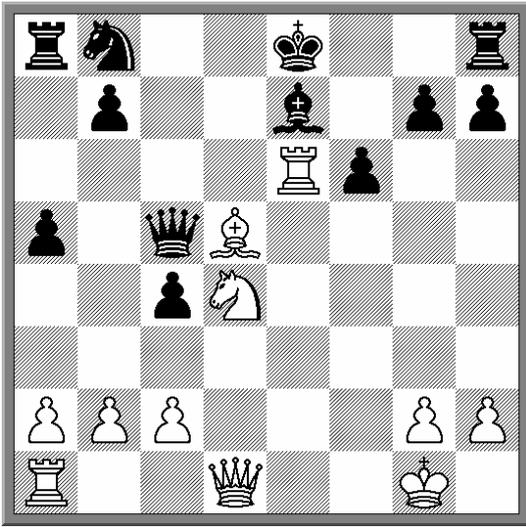
[Белые имеют решающее (+-) преимущество. Deep Fritz 7]

И это к одиннадцатому ходу!

Комментировать, собственно, нечего: к дальнейшим ходам сторон Deep Fritz не сделал никаких критических замечаний.

11... Фb6 12. Се3 d5 13. Кc3 c5 14. К:d5 К:d5 15. Кf5! К:e3 16. Л:e3+ Се6 17. Cd5 c4 18. Кd4 (возможен и выигрыш ферзя – 18. Кph1 Ф:e3 19. К:e3, но ход в партии сильнее).

18... Фс5 19. Л:е6+ Се7.



20. Фg4! Ф:d5 21. Л:e7+! Кр:e7
22. Ф:g7+ Крd6 23. Лd1! Кс6.

[На 23... Крс5 решает 24. Кb3+! cb
25. Фе7+ Крс6 26. Ф:f6+ Крс5 27.
Л:d5+ Кр:d5 28. Ф:h8 ba 29. Фg8+
Крd6 30. Ф:a2 +/- . Deep Fritz 7]

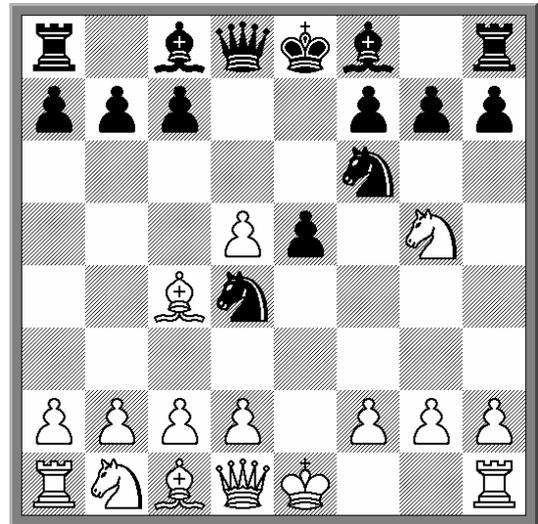
24. Кb5+ Крс5 25. Л:d5+ Кр:d5
26. Кс7+ Крс5 27. К:a8 Л:a8 28. Ф:f6
Крb6 29. Фh6 Лh8 30. Фg7 Ле8 31.
Ф:h7 и белые выиграли. 1:0

Предоставив читателю право решать, насколько игра Deep Junior'a в этой партии сильнее, чем в предыдущих, отнесём всю эту теоретическую разработку к его персональным дебютным симпатиям.

Подобные «привязанности» встречаются и у других программ, у того же Deep Fritz'a 7.0 (не путать с Deep Fritz'ем 6.0 – несмотря на бóльший порядковый номер, рейтинг у Deep Fritz'a 7.0 на моём старом компьютере почти на 100 пунктов ниже (2528), чем у своего предшественника). В одной из партий нашего матча Deep Fritz 7, играя белыми, очень быстро доигрался до мата на доске:

Deep Fritz 7.0 (2528) – Goncharuk Venevitinovo 2003*, match. 40 mov / 40 min. Intel Pentium 187 MHz / 40 MB. 10 MB engine [C57]

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. Kg5 d5 5. ed Kd4.



6. d6?!

Ход, на котором зациклилась программа. (Справедливости ради отмечу, что Deep Fritz 6 на том же компьютере сыграл теоретически грамотно – 6. c3!)

6... Ф:d6 7. С:f7+ Кре7 8. c3 h6 9. cd hg 10. Сс4.

В ходе матча Deep Fritz 7 пробовал играть здесь 10. Сg6 (10... Лh6 11. Фс2 ed 12. Cd3 Сg4 13. f3 Ле8! 14. fg Крd8+ 15. Крd1 К:g4 16. Лf1 Л:h2 17. Сс4 Л:g2 18. Фf5 Ке3+! ♣) и 10. Фb3 (10... ed 11. d3 a5! 12. Сg6 a4 13. Фс2 Лh6 14. Фе2+ Крd8 15. Cf7 Ла5! 16. Kd2 Ле5 ♣). После 10. Сg6 ему удалось, наконец, в одной из партий найти приемлемую игру; нужно ли добавлять, что матч он к этому времени уже проиграл.

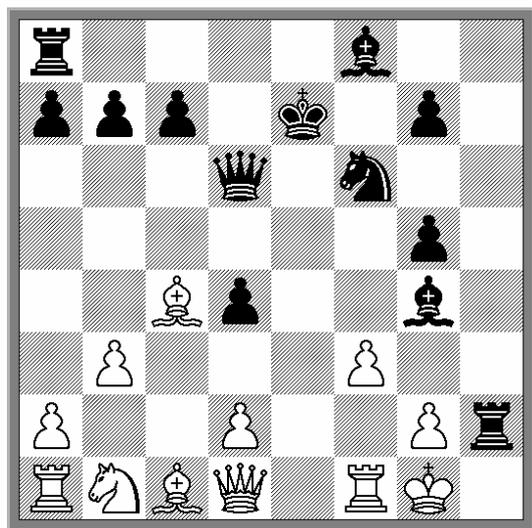
10... ed 11. b3.

(11. Фе2+ Крd8 12. h3 Сg4 13. f3 Крd7 14. 0-0 Ле8 15. Фf2 С:h3! 16. gh Л:h3 17. Cf7 Ле7 18. Сg6 Лh6 19. Cf5+ Крd8 20. b3 g6 21. Са3 c5 22. С:c5

Ф:c5 23. Cd3 Лh7 24. Фg2 Cd6 25. f4 C:f4 26. b4 Фd6. 0:1. Deep Fritz 7.0 – Goncharuk)

11... Cg4 12. f3 (после этого хода, как записано в партии, Fritz «дублирует», то есть удваивает ставку в один доллар – по-моему, только для того, чтобы доказать мне, что он верит в свою позицию, перед этим он уже один раз её проиграл.).

12... Л:h2! 13. 0-0.



13... Ch3! 14. Лf2.

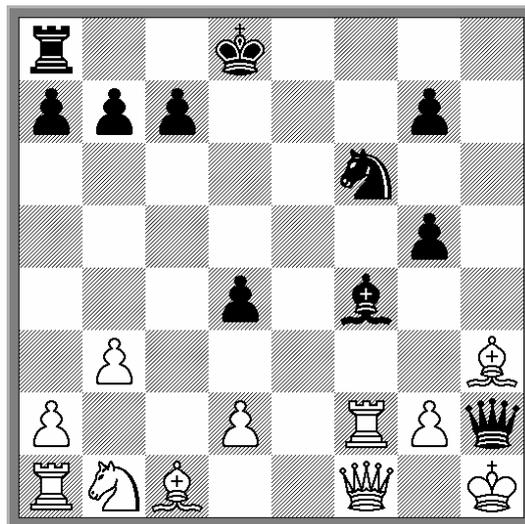
Столь же безуспешно опробовал Deep Fritz и 14. Фе1+ Кpd7 15. Лf2 (15. gh Ле8) Ле8 16. Фf1 Фg3 (с угрозой Ле1) 17. Сb5+ с6 18. Се2 d3.

Любопытно, что в одной из партий он, сыграв на 10-м ходу Сg6, свёл партию к позиции, похожей на позицию на диаграмме, но в выгодной для себя редакции, со слоном на d3 (10. Сg6 Лh6 11. b3 ed 12. Cd3 Сg4 13. f3 Л:h2 14. 0-0 Ch3 15. Фе1+ Кpd7 16. gh (теперь этот ход возможен) Ле8 17. Се4 К:e4 18. fe Л:h3 19. Лf7+ Крс6 20. Фf2 Л:e4! 21. Фg2 Лg3. 0-1).

14... Фg3.

(В этот момент «дублирую» уже я, чтобы успеть побольше заработать: на кону целых восемь виртуальных долларов!)

15. Фf1 Кpd7 16. Cd3 Cd6 17. Cf5+ Кpd8 18. f4 C:f4 19. C:h3 Лh1+ 20. Кр:h1 Фh2#.



Глядя на эту заключительную позицию, впору усомниться, умеют ли вообще шахматные программы играть в шахматы.

Хотя на страницах этой книги в изобилии собраны обидные для их умения казусы, играть они умеют. В следующем разделе приведено несколько примеров того, как погроссмейстерски солидно, а не подетски беспомощно, играют они во встречах между собой (программы «понимают» друг друга даже лучше, чем «понимают» они живых гроссмейстеров!). Не вина их, а беда, что они попали в «школу фехтования» и не могут научиться отличать ложные выпады от настоящих.

В партиях, приведённых выше, программы сами случайно избирали плохой дебютный вариант, что бывает не так уж часто. В своё время у меня возникла иван-сусанинская мысль направить их лады по другому руслу намеренно; с этой целью я даже открыл для себя целый гамбит в сицилианской защите (по аналогии с

северным): 1. e4 c5 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. c3 dc 5. Cc4 cb 6. C:b2 – и редко какая программа против него устоит (так же, как редкая птица долетит до середины Днепра!). Если устоит, то та, что слабее по рейтингу – сильная же сама себя перехитрит: слишком далеко считает (чем дальше, тем хуже), принимая реальные угрозы за мнимые и наоборот, при этом веря в безусловность самих оценок.

Ещё раз оговорюсь, что сказанное в пылу полемики следует принимать с оговорками; у меня есть некоторые, субъективно шаткие основания утверждать о слабости сильных программ в «сицилианском северном гамбите»: плохую игру в нём я чаще получал с более слабыми партнёрами (однако проигрывал им при этом – реже!).

Если я излишне категоричен, то лишь для того, чтобы лишний раз подчеркнуть, что и самые сильные программы сохраняют недостатки, присущие шахматным программам как таковым (по существу, весь пафос мысли в этом и состоит). Конечно, программа с высоким рейтингом играет намного сильнее своего подобия с низким рейтингом. Если программы при равных условиях примерно равны по силе, то, при разнице в 250-400 баллов (разница между такими программами на двух моих компьютерах), программа с низким рейтингом набирает против более сильной очко-полтора из пяти, в основном за счёт ничьих.

Я продолжаю применимо к машинам пользоваться рейтингами, поскольку это понятие уже проникло в плоть и кровь шахматистов; кроме того, как бы там ни было, это

действительно оказалось удобным (!), в частности, помогает мне в создании своего рода алиби.

Мы настолько привыкли к печатному шахматному слову, что не часто вспоминаем, при каких обстоятельствах игралась та или иная партия – нам достаточно знать, что она игралась там-то и там-то; статус её, как турнирной или матчевой партии, сам собой подразумевает соответствующий регламент и судейство, то есть контроль.

Неподконтрольные партии в шахматном издании – настоящий эксклюзив (вспоминается лёгкая партия, включённая Фишером в сборник памятных).

Партии, помещённые в эту книгу, целиком «эксклюзивные», игранные в домашней обстановке под честное слово автора. Я видел свою задачу в том, чтобы сделать их, во всяком случае, проверяемыми. В принципе, любой шахматист, задавшись целью «сыграть» со своим, совпадающим по техническим данным, компьютером практически любую из них, может это сделать – в случае соответствия основных условий программа разыграет с вами ту же самую партию.

(Может быть, за редким исключением: если партия игралась в ряду ей подобных (то есть неоднократно разыгрывался один и тот же дебют, в котором машина искала разные пути), то она повторит свою самую первую партию. Таких партий в книге встретится не больше двух-трёх, и они оговорены особо; это партии из матчей наподобие тех, которые я приводил выше, поэтому я постарался соответствующим образом

их оснастить, приведя различные пути развития матчевой борьбы.)

Читатель, таким образом, выступает на страницах книги в роли судьи и, надеюсь, получит от этого удовольствие.

Помимо указываемых мной для партии технических характеристик компьютера, в программах под управлением Deep Fritz'a имеет значение регулируемая мощность двигателя (у меня – от 4 до 31 МВ на старом компьютере, в зависимости от конкретной программы; на новом амплитуда составляет сотни МВ); кроме того, на ход игры влияет заданный программе стиль – в моей практике он во всех случаях «нормальный». В Chessmaster'e 8000 и большинстве других программ таких тонкостей нет.

В книге я также привожу контроль времени, отведённого на игру: для Chessmaster'a он почти всегда составлял 40 минут на партию, для «Триады» – 40 минут на 40 ходов (игра в «активные» шахматы). Самый оригинальный контроль времени – «Matching Time» («соответствие времени») – у небольшой, но изящной программы Chess System Tal II, продукта мысли учёных знаменитого Оксфорда.

Если у программы есть рейтинг, я его указываю – не все программы имеют рейтинг. Классические игроки Chessmaster'a 8000 выделены в особую, не имеющую рейтинга группу (видимо, чтобы не задевать чувства «верующих» – не вызывать лишние споры), хотя их рейтинг легко рассчитывается по аналогии с ними же в Chessmaster'e 10th (где он обозначен при выборе игрока для

игры и в рекомендации по выбору партнёра в рейтинговых партиях) и составляет на Intel Pentium'e 187 MHz / 40 МВ примерно 2700 баллов.

Рейтинг у программы может уменьшаться, иногда значительно, от максимально возможного для неё на данном компьютере, в зависимости от того, как часто она проигрывает, поэтому я, по возможности, стараюсь обозначить его точно.

Приведя, таким образом, некоторые доказательства в пользу своей благонадёжности, коснусь вопроса о рейтинговых и лёгких (тренировочных) партиях.

В ряде программ существует два типа установок: либо ход в игре можно вернуть, либо нельзя, причём, что забавно, не только игрок может переходить, но и программа, хотя делает она это в редких случаях; например, если вы, играя партию, вернулись к какой-то позиции и просматриваете игру ход за ходом, ища усиление, а часы идут попеременно у вас и у партнёра, то Chessmaster может воспользоваться случаем (у меня таких случаев было несколько) и первым сыграть по другому (я воспринимаю этот демарш не иначе, как «чудо»!), поставив к взятому им назад ходу соответствующую пометку, что он его переиграл.

В некоторых программах существует только один тип установки; так, в WinBoard'e – транзитном средстве для двигателей, брать ход обратно не предусмотрено, а в KChess Elite 3.6, наоборот, не предусмотрено не перехаживать. В Chess Academy' 2000 SE, если вы пробуете поменять ход в «серьёзной»

(«serious») партии, программа запрашивает у вас, готовы ли вы перейти в другую весовую категорию.

В различных программах есть дополнительные ограничения на то, чего, помимо взятия хода назад, нельзя делать в рейтинговой игре: в Deep Fritz'е, например, запрещено брать «паузу», нельзя выйти из игры без поражения; в нём же и Chessmaster'е нельзя наблюдать за тем, как программа считает варианты (в Chessmaster'е для этой цели служит оригинальное «окно визуального размышления» – маленькая доска с быстро мелькающими фигурками), и так далее.

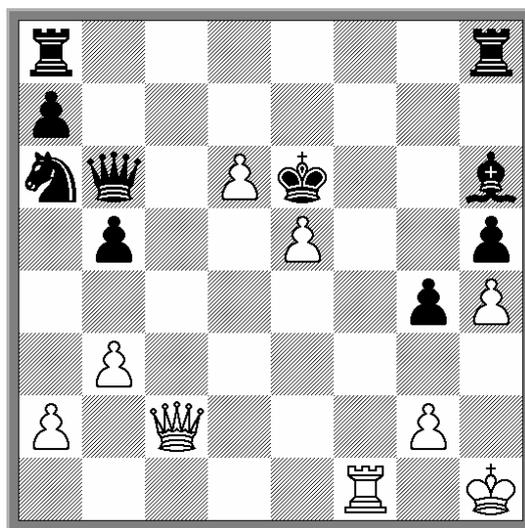
Легко сообразить, что, по гамбургскому счёту, все эти ограничения не являются большим препятствием для игрока, желающего победить любой ценой и укрепить свой пошатнувшийся рейтинг (ничто не мешает ему анализировать партию на доске, удобно примостив её рядом с компьютерным столиком, или в критический момент устроить компьютеру мягкую перезагрузку – вариантов десятки), но при этом вполне дают ему возможность помериться с программой силами.

Если партия носила рейтинговый характер, я отмечаю это, ставя астерикс («звёздочку») после указания года, в котором она игралась. Таких партий в книге не так много, как хотелось бы, и все они на совести автора, в том смысле, что их характер недоказуем.

Должен признаться, этот вопрос волнует меня разве что из любви к справедливости. Книга, написанная на материале тренировочных партий-исследований, демонстрирует лишь

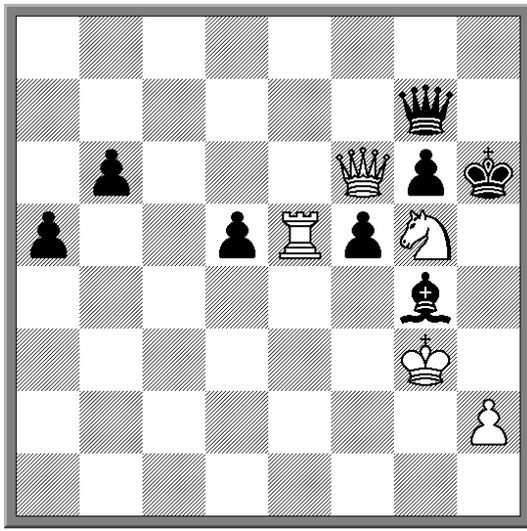
способы ведения борьбы с шахматными программами и не может быть сборником избранных партий. Может быть, самой большой наградой авторскому самолюбию являются возникающие в такой борьбе позиции, чем-то похожие на шахматные этюды.

Одна из самых необычных позиций возникла у меня на 30-м ходу в партии **Goncharuk – «Karpov»** (См 8000).



Достоин удивления уже то, как она могла получиться, но у белых ещё и преимущество. Программы (в том числе сам Chessmaster) оценивают её неправильно, считая, что чёрные в варианте **30. Фf5+ Крd5 31. Лd1+ Крс5?** (31... Крс6 ±) **32. Фc2+ Крb4 33. a3+ Кра5 34. b4+ К:b4 35. ab+ Кра6 36. Фе4! Фb7 37. Ла1+ Крb6 38. Фd4+ Крс6 39. Фе4+** делают ничью, но рано или поздно до всех доходит суровая правда: **39. e6! +-.**

К этой партии мы ещё вернёмся на страницах книги, пока же хочу показать, что в игре с компьютером случаются не только «этюды», но и шахматные «задачи»: **Goncharuk – ChessPartner 4.3** (Intel Pentium 187 MHz / 40 MB, 30 min per Game):



51. Лe7! f4+ (51... Ф:f6 52. Лh7+ Кр:g5 53. h4!#) **52. Кph4 Фg8 53. Фf8+! Ф:f8 54. Лh7#.**

О сравнительной силе и слабости шахматных программ

В Chessmaster'e 8000 «игроки» могут играть между собой, но интересней наблюдать, как играют друг с другом сами программы.

Организовать «товарищескую» встречу между двумя сильными программами на одном компьютере затруднительно, так как обе они, хаотично пользуясь оперативной памятью, обладают при этом хорошим «аппетитом» («едят» не только за одним столом, но и из одной тарелки). Мне пришлось их рассадить: Deep Fritz'a 7 – на Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB, а Chessmaster'a – на Intel Pentium 187 MHz с оперативной памятью 40 MB; потом они поменялись местами.

В целом, безусловные фавориты оправдали ожидания. В десятке сыгранных партий поражения стороны, поставленной в заведомо худшие условия, чередовались с ничьими, за одним единственным исключением: игроку «Алехину»

(2700) удалось выиграть у Deep Fritz'a 7.0 (2972 *Двигатель 192 MB*) (контроль времени во всех партиях неравноценен: у Chessmaster'a – 40 мин. на игру, у Deep Fritz'a – 40 мин. на 40 ходов).

«Alekhine» (Cm 8000) – Deep Fritz 7 (Venevitinovo, 2005) [C01]

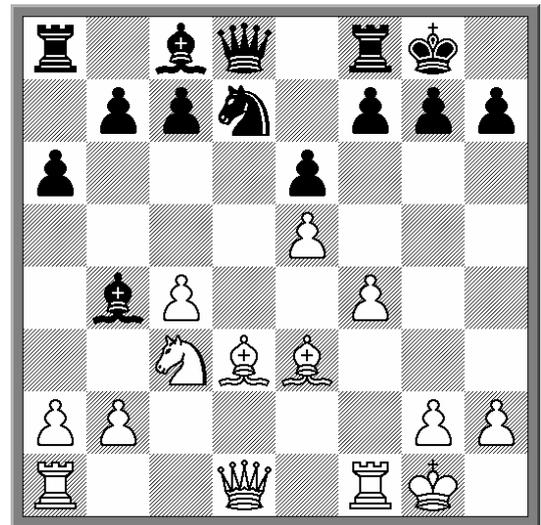
1. e4 d5 2. ed Kf6 3. d4 K:d5 4. c4 Kf6 5. Kc3 e6.

Лучше, по-видимому, 5... c5. Закрывая дорогу слону на c8, чёрные понемногу оказываются в стеснённой позиции.

6. Kf3 Kc6 7. Ce3 Cb4 8. Cd3 0–0 9. 0–0 a6.

Ход, вряд ли продиктованный необходимостью – следовало играть 9... Cd7, продолжая развитие.

10. Ke5 K:e5 11. de Kd7 12. f4.

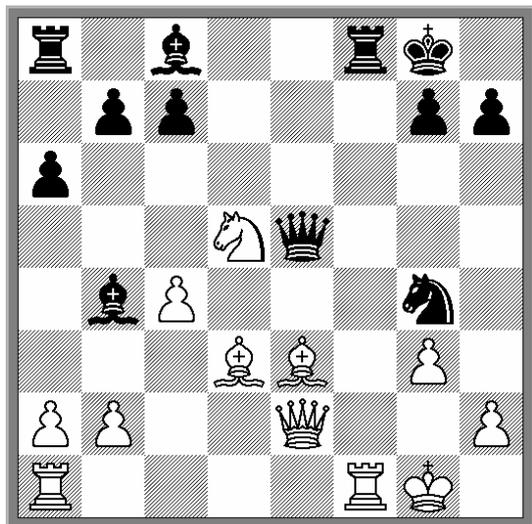


12... f5?!

Как говаривал кот Бегемот, «сыграно, не спору – сыграно, но, если говорить откровенно, сыграно весьма средне».

Чёрные создают слабую пешку e6, а весь последующий манёвр, направленный на то, чтобы от этой слабости избавиться, приводит их к поражению (сильнее 12... C:c3 13. bc c6).

13. e4 K:f6 14. Фс2 Kg4 15. Фе2 e5
16. fe Фh4 17. g3 Фh5 18. Kd5 Ф:e5.



Позиция, на которую шёл Deep Fritz, играя 12... f5. Выясняется, что в продолжении, которое и последовало в партии, белая ладья врывается на восьмую горизонталь, после чего решает перемещение слона Cd3–f1–h3.

19. K:b4 Ф:e3+ 20. Ф:e3 Л:f1+ (или 20... K:e3? 21. С:h7+ Кр:h7 22. Л:f8 K:c4 23. Лc1+-) 21. Л:f1 K:e3 22. Ле1 a5 23. Л:e3 ab 24. Ле8+ Kpf7 25. Лh8 Kpf6 26. Cf1! Кре5 27. Ch3 b5 28. Л:c8 Л:c8 29. С:c8 и белые выиграли. (29... bc 30. Cd7 g6 31. Kpf2 Kpd4 32. Кре2 c3 33. bc+ Кр:c3 34. Сс6 Kpb2 35. Cd5 и так далее.)

В следующей партии Deep Fritz реабилитировался. Комментирует (с моей помощью) победитель: **Deep Fritz 7 (2972) – Chessmaster 8000 (2723) (Venevitinovo, 2005) [C10]**

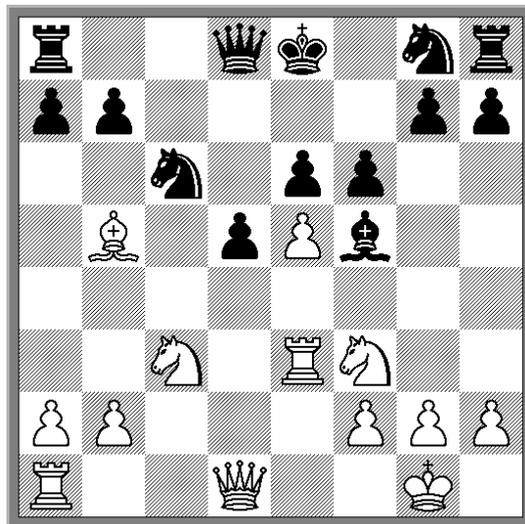
1. e4 c6 2. Kf3 d5 3. e5 Cf5 4. d4.

Электронное пособие Nimzo 8 рассматривает экстравагантное 4.Kd4 Cg6 5.e6 Фb6 6.Фg4 c5 7.ef+ Кр:f7 8.Kf3 Kf6 9.Фс8 Фе6+ 10.Ф:e6+ Кр:e6 11.c3 с примерно равной игрой.

4... e6 5. Ce2 c5 6. 0–0 Kc6 7. c3 f6
8. Ле1 cd 9. Сb5!

Пользуясь тем, что королевский фланг чёрных не развит, Deep Fritz предпринимает остроумную жертву пешки, затеяв игру в центре.

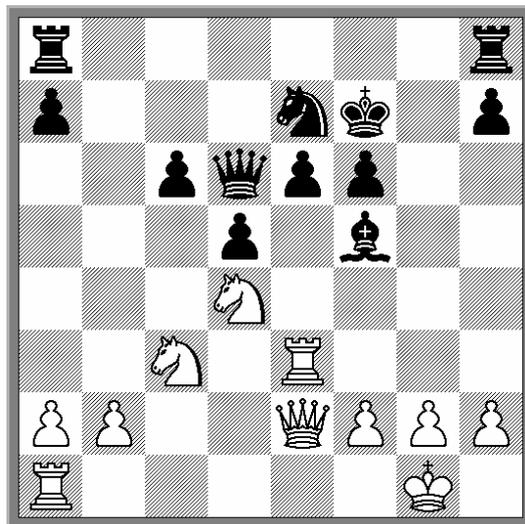
9... dc 10. K:c3 Cc5 11. Ce3 C:e3
12. Л:e3.



12... Ке7?!

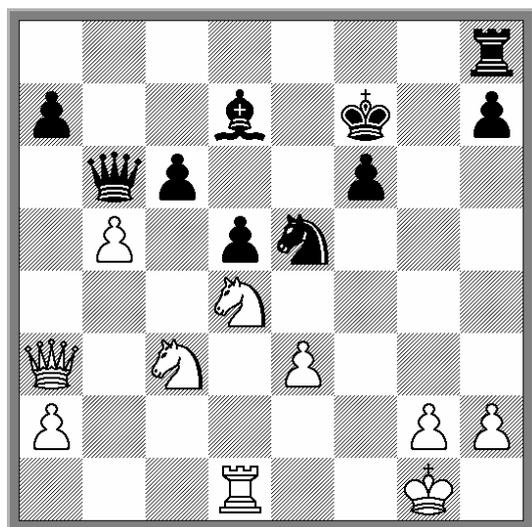
После этого хода белые получают преимущество. Сильнее, как указывает Deep Fritz, 12... a6 13. С:c6+ bc 14. Kd4 Kh6 15. K:c6 Фс7 с возможным (в будущем) равенством.

13. ef gf 14. Kd4 Фd6 15. С:c6+ bc
16. Фе2 Kpf7.



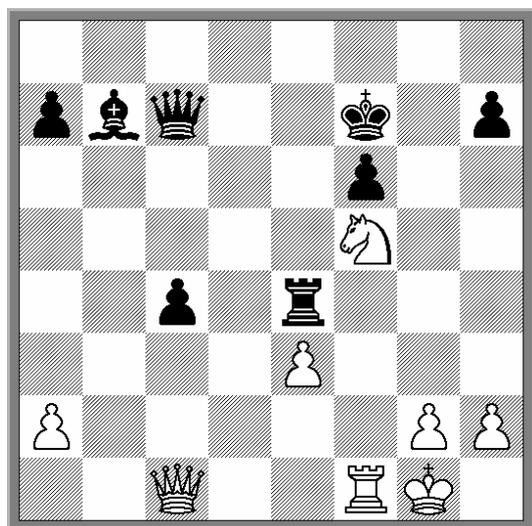
17. K:e6! (Deep Fritz отыгрывает пешку, сохраняя перевес.)

17... Kg6 18. Kd4 Cd7 19. Ld1
Лае8 20. Фа6 Фс7 21. b4 Фb6 22. Фа3
Л:e3 23. fe Ke5 24. b5.



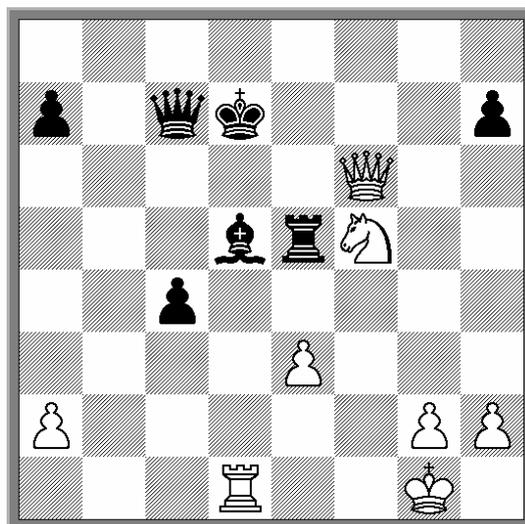
Несмотря на кажущуюся простоту ходов, белые проводят всю партию последовательно и очень сильно; их преимущество принимает разные формы, проявляясь попеременно на флангах и в центре. Вероятно, перед нами та совершенная игра, на которую бывают способны сильные шахматные программы.

25... Kc4 25. Фс1 Лg8 26. Лf1 Лg4
27. Ka4 Фс7 28. bc C:c6 29. Kb2 Cb7
30. Kf5 Ле4 31. K:c4 dc.



32. Фd1 (приступая к решающей атаке на короля) Kpf8 33. Фh5 Cd5

34. Фh6+ Kpe8 35. Ф:f6 Kpd7 (35...
Фe5 36. Фа6 +- *Deep Fritz 7*) 36. Фg7+
Kpd8 37. Фf8+ Ле8 38. Фf6+ Kpd7 39.
Лd1 Ле5.



40. Лd4!

[С угрозой Лh4, а на 40... h5 следует 41. e4! c3 42. Ke3 – «красивый финал интересной игры». *Deep Fritz 7*]

40... Фа5 41. h3 Ле6 42. Фf8 Kpc7
43. Ke7 Л:e7. [Ничего не меняет 43...
Лd6 из-за 44. Фс8+ Kpb6 45. Лd1 +-.
Deep Fritz 7]

44. Ф:e7+ и белые выиграли.

Не стану утверждать, что приведённые выше партии вызывают исключительный интерес, но они в определённой степени характеризуют игру машин.

Партия Chess Tiger 14.0 (2972 *Двигатель 192 MB*) – «Mорphy» (2866) (См 8000) (40 mov / 40 min – 40 min per Game), сыгранная на Intel Pentium'e 1.80 GHz / 512 MB, нравится мне больше. (Мне всё же удалось «убедить» две мощные программы играть на одном компьютере – даю подсказку: нужно установить в системе полезную утилиту WinRamTurbo XP, которая дисциплинирует потребление ими оперативки).

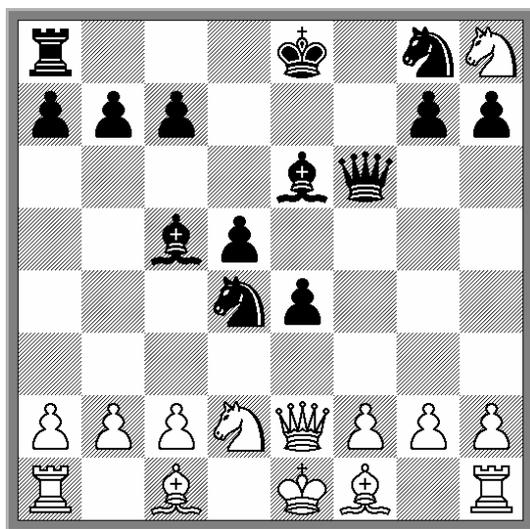
Chess Tiger 14.0 – "Morphy"
(Cm 8000) [C41]
 Venevitinovo, 2005

1. e4 e5 2. ♘f3 d6 3. d4 f5.

Продолжение, импонирующее «Морфи», который с первых ходов стремится к сложной фигурной игре, и даже скорый – в комбинационном стиле – размен ферзей не снижает накала борьбы.

4. dxe5 fxe4 5. ♘g5 d5 6. e6 ♕c5. Ясно, что чёрные, выбрав острое, не совсем корректное начало, не хотят останавливаться на полпути, робко играя 6... Kh6.

7. ♖e2 (заслуживало внимания **7. Kf7 Фf6 8. Ce3 ♘c6 8. ♘f7 ♖f6 9. ♘xh8 ♕xe6 10. ♘d2** (белые, рассчитывая на свой одиннадцатый ход, не играют **10. c3 ♘d4**).



11. ♘xe4!

Удар, на который Chess Tiger возлагал надежды (плохо **11... de** из-за **12. Фh5+ g6 13. Ф:c5 Ф:h8 14. Ce3**).

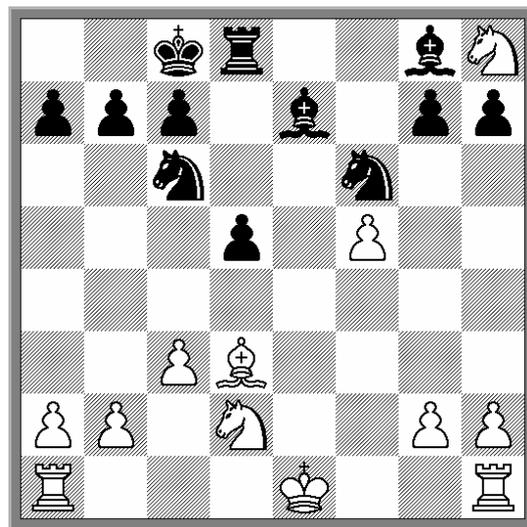
11... ♖e7!

Сыграно с уверенностью в своих силах! «Морфи» отказывается от выигрыша ферзя (**11... Фе5 12. К:c5 К:e2 =**), предпочитая его поменять,

поскольку «любит» игру лёгкими фигурами.

Аналитики Deep Fritz 7 и Nimzo 8 предположили, что после **11... Фе7** у белых преимущество, но к пятнадцатому ходу убедились, что это не так.

12. ♕g5 ♘xe2 13. ♕xe7 ♕xe7 14. ♘d2 ♘d4 15. ♕d3 ♘f6 16. c3 ♘c6 17. f4 0-0-0 18. f5 ♕g8.



19. 0-0-0.

Nimzo 8 считает, что после этого естественного хода чёрные получают перевес, рекомендуя **19. b3 d4 20. c4** с равенством.

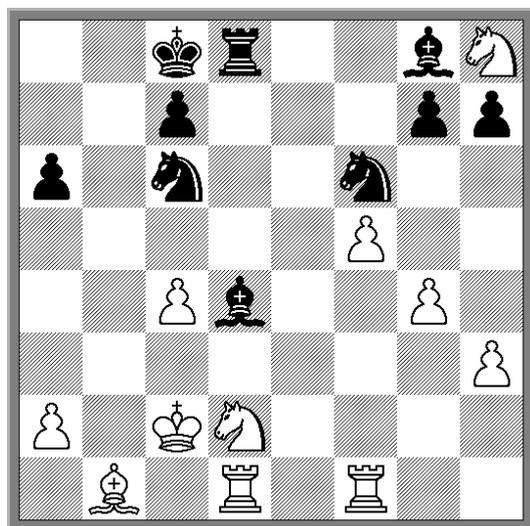
Вообще же, в этой партии наши аналитики (и сам противник) не угадывают очень многие ходы «Морфи» (такие, как **11... Фе7; 14... Kd4; 17... 0-0-0; 18... Cg8** и далее **20... Cd6; 25... d3; 28... b5; 31... Kd7**). Ходы эти не обязательно лучшие (так, вместо **17... 0-0-0** хорошо **17... Kpf8** и белым, по-видимому, ничего другого не остаётся, как играть **18. С:h7 К:h7 19. Kg6+ Kpg8 ♣**, а вместо **18... Cg8** вполне возможно **18... d4!**), но они направлены на поддержание борьбы в присущей игроку манере, иначе

говоря, в совокупности образуют стиль. В данном случае перед чёрными стоит задача действовать активно, не упуская из виду коня на h8, и, судя по заключительной позиции, «Морфи» с ней блестяще справился. Стиль «Морфи», более агрессивный и раскованный, чем обычно свойственно программам, позволяет ему глубже исследовать и идти на варианты, которым другие программы уделяют не так много внимания из-за их неоднозначности.

19... d4 20. c4 ♘d6 21. h3 ♘b4 22. ♙b1 ♙f4 23. b3 ♘c6 24. ♖hf1 ♙e3. [«Чёрные могут гордиться таким слоном!» *Deep Fritz 7*]

25. ♚b2 d3!? Балансируя на грани поражения, чёрные ценой пешки получают возможность оживлённой игры в центре.

26. ♘f3 d2 27. g4 a6 28. ♚c3 b5 29. ♘xd2 ♙d4+ 30. ♚c2 bxc4 31. bxc4.



31... ♘d7!

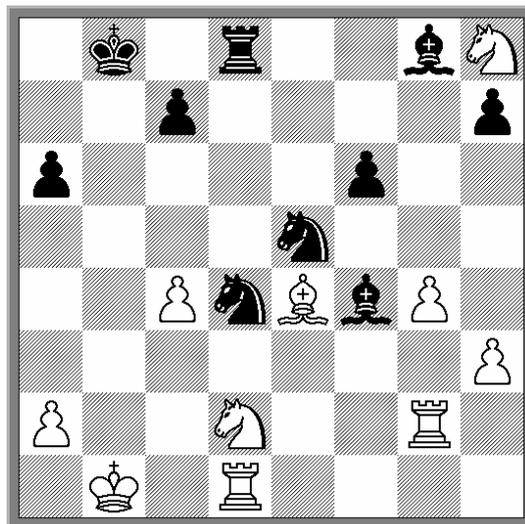
Что и требовалось доказать: угрожает, в частности, g7–g5. Препятствуя этой угрозе, белые решают подключить к игре слона на b1, и инициатива окончательно переходит к «Морфи» (видимо, лучше

32. g5 Kc5 (32... Kde5 33. g6!) 33. a3 (33. g6 Kb4+ 34. Kpc1 Ka4♣) g6 34. f6 Ce6 35. Kb3! с неясной игрой).

32. ♚c1 ♘de5 33. f6 gxf6 34. ♖fe1.

[34. Ce4 Kb4 35. a3 Ka2+ 36. Kpc2 Kc3 37. Cf5+ Kpb8 =. *Deep Fritz 7*]

34... ♙f2 35. ♖e2 ♙g3 36. ♙f5+ ♚b8 37. ♙e4 ♘d4 38. ♖g2 ♙f4 39. ♚b1.



39... ♘df3! 40. ♙xf3 ♘xf3 41. ♚c2 ♖xd2+ 42. ♖gxd2 ♘xd2 43. ♖xd2 ♙xd2 44. ♚xd2 ♙xc4 и чёрные выиграли. **0-1.**

Мы наблюдали игру программ в их родной среде (то есть между собой). Предлагаю на рассмотрение читателя партию, которая разительно отличается от предыдущих уже тем, что после 16 хода все, из оставшихся в наличии, фигуры чёрных, а также почти все (кроме одной) их пешки, стоят на первоначальных позициях, готовые к обороне.

Goncharuk – "Botvinnik"

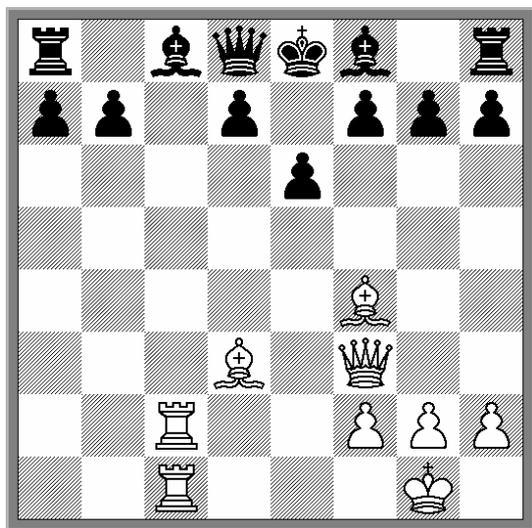
(Cm 8000) [B22]

Venevitinovo, 2004

[40 min per game]

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4 4. c3 ♘f6 5. e5 ♘d5 6. ♙d3 dxc3 7.

♘xc3 ♘xc3 8. bxc3 ♔a5 9. 0-0
♘xe5 10. ♘xe5 ♔xe5 11. ♖e1 ♔xc3
12. ♕f4 ♔a5 13. ♔f3 e6 14. ♖ac1
♔xa2? 15. ♖c2 ♔a5 16. ♖ec1 ♔d8
 (завершая «большие манёвры»).



Чтобы полюбоваться редким зрелищем полной шахматной беспринципности, белые отдали четыре пешки.

Я знаю, и читатель знает (и любой шахматист – знает), что так играть – нельзя, а вот «Ботвинник», оказывается, этого не знает.

Дело даже не в том, что у чёрных хуже (для программы, кстати, это вовсе не очевидно: Nimzo 8, например, считает, что, после 17. Сс7 Фg5 18. h4 Ф:h4 19. Са5 Cd6 20. Л:c8+ Кре7 21. Л:a8, игра идёт с примерно равными шансами; Deep Fritz 7 предлагает на последнем ходу усиление – 21. Л8с4 с преимуществом белых в три четверти пешки); беда в другом: в погоне за видимым преимуществом программе всё равно, какие позиции играть.

Думаю, читатель со мной согласится, что меньше всего такой подход к шахматам напоминает стиль Ботвинника. В этой партии присущая

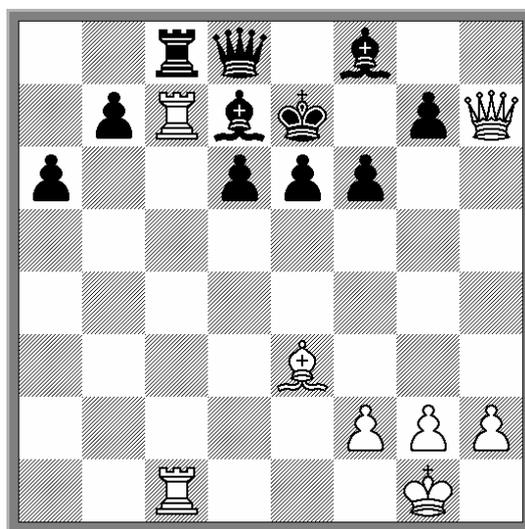
ему осторожность проявилась в отказе взять пешку на четвёртом ходу, а потом в программе возобладали «хватательные инстинкты» – сам «Ботвинник» тут не при чём (в полном согласии с известным учением: «программа» первична, а её «дух» – вторичен).

17. ♔g3!? d6 18. ♖c7 a6.

Позволяет белым привести в исполнение замысел, направленный на то, чтобы сковать силы чёрных (сильнее, видимо, 18... Cd7 19. С:d6 С:d6 20. Ф:d6 Сс6 21. Л1:c6! bc 22. Ф:c6+ Kpf8 23. Фb7 ±).

19. ♕g5 f6 20. ♕xh7! ♖xh7 21. ♕e3 ♕d7 22. ♔g6+ ♔e7 23. ♔xh7 ♖c8.

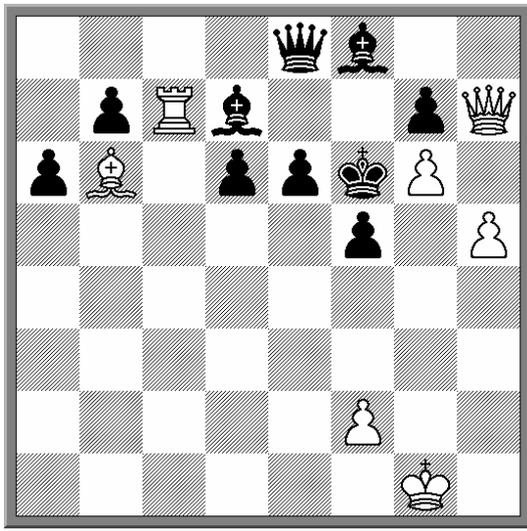
Лучше 23... b5 с примерным вариантом 24. Фc2 Фе8 25. Фс6 Лd8 26. Cf4 e5 27. Ф:a6, теперь же чёрные фигуры до конца партии простоят на краю доски, не проявляя активности.



24. ♕b6! ♖xc7 25. ♖xc7 ♔b8 26. h4 ♔e8 27. g4 f5 28. g5 ♔b8?

Стоило попробовать 28... a5 или 28... Фf7 29. h5 e5 30. h6 a5, отвлекая белых на уничтожение пешек ферзевого плана.

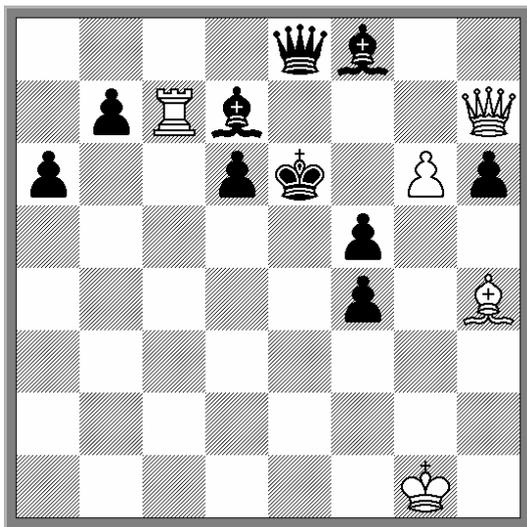
29. h5 ♔e8 30. g6 ♔f6.



31. f4!

Намечая с решающим эффектом ввести в игру слона.

32... e5 32. ♘f2 exf4 33. ♘h4+ ♔e6 34. h6 gxh6.



35. ♝xb7 (чёрные абсолютно беспомощны: от продвижения g6–g7 нет защиты) ♘b5 36. ♜f7 ♚c8 37. ♝c7 ♚e8 38. g7 ♘xg7 39. ♚xg7 ♔d5 [39...Cd7 – «последнее усилие, чтобы противостоять неизбежному.» *Deep Fritz 7*].

40. ♚g2+ ♚e4 41. ♚g8+ ♚e6 42. ♚a8+ ♔d4 43. ♚f3 ♚e4 44. ♘f2+ ♔e5 45. ♝e7+ и белые выиграли. 1-0.

В чём «интрига» этой партии? Выше я упоминал о гамбите,

скомбинированном мной для игры с компьютером. Со временем я понял, что специальный гамбит не так уж необходим; играть «остросюжетно» можно почти в любом дебюте и даже иногда миттельшпиле (в эндшпиле – не советую, но в большинстве случаев, при любом исходе, до него не доходит). Иначе говоря, чем позиция типичней, тем легче программе играть с вами, а чем она необычней, тем легче вам играть с ней. При этом желательно, чтобы позиция у вас была ещё и объективно хуже, и совсем замечательно, если у вас не хватает чего-либо из материала – пешки или фигуры (своего рода «турецкий гамбит»! – понятие, введённое Борисом Акуниным отнюдь не в шахматы и ставшее, после популярного фильма, именем нарицательным). Сказано, конечно, с известным преувеличением, но из этого чрезмерно закрученного и длинного, как нефтепровод в Европу, пассажа вытекает вывод на тысячу долларов и многочисленные ручейки следствий.

Бичом всех шахматных программ является отсутствие должной осмотрительности, и не только в дебюте. Они отлично защищаются (когда есть от чего), но не чувствуют опасности там, где её нет. Точнее, опасность существует, но лишь как потенциальный источник угрозы, которую даже и угрозой-то, строго говоря, нельзя считать, поскольку возможности позиции позволяют с лёгкостью её отразить – до поры до времени позволяют. И эта грань (когда с лёгкостью отразить – уже не позволяют!) для любой программы трудноуловима (прискорбно, но факт:

отсутствие кошелька в кармане хозяин заметил слишком поздно).

Проявляется это, прежде всего, в стремлении к материальным благам, в любви к пешкоедству, а то и «фигуроедству». Оно и понятно: лишняя пешечка – очень важный компонент в оценке позиции; если программа не находит варианта, доказывающего, что её позиция после взятия пешки на столько-то единиц ухудшится, она предпочтет её взять, и будет права. Хуже другое: любой достаточно опытный шахматист в подобной ситуации насторожится, интуитивно поймёт, что позиция изменилась; предположим, ферзь удалился на край доски слишком далеко от событий, или какая-то фигура осталась неразвитой; появился ещё какой-то не слишком хорошо определяемый минус (то есть в позиции нарушено динамическое равновесие). Он примет меры: допустим, имея лишнюю фигуру, постарается построить игру так, чтобы поменять ферзей; объективно говоря, его позиция от этого размена может даже ухудшиться, но играть ему будет спокойней. Другими словами, шахматист, получив материальный перевес, резко меняет тактику игры, стараясь её упростить. Электронный шахматист не умеет упрощать из-за принципиальной неопределимости критериев (что такое «упрощение» и когда его нужно делать? и как?); он продолжает играть в прежней манере, тем самым давая живому, пусть более слабому, игроку шанс осложнить борьбу.

«Ботвинник» проиграл не тогда, когда взял четвёртую пешку, а когда соблазнился первой. Если в каждой

шутке есть доля правды, то можно утверждать, что, получив лишнюю пешку, шахматная программа получает выигранную позицию; получив вторую – старательно её удерживает, а приобретя третью – сдаётся!

Сказанное относится к программам «хорошим и разным», и даже к очень хорошим, независимо от того, на скольких процессорах они играют и сколько миллионов позиций в секунду обсчитывают. Конечно, разница между такими программами велика: если Deep Fritz на одном процессоре ПК обрабатывает до 1,5 млн. позиций в секунду (наш случай), то такой гигант, как Deep Blue, игравший с Гарри Каспаровым – 100 млн. позиций (а по оценке российского программиста Евгения Корнилова – даже миллиард), однако разница эта арифметическая, и разрыв в силе тоже больше напоминает арифметический: суперкомпьютер разыгрывает ряд позиций сильнее, но это не значит, что он их автоматически получает; дебют по-прежнему остаётся самым уязвимым местом в игре шахматных машин, и никто не знает, что с этим делать.

Объясняется это тем, что программы «наращивают мышцы» вместе с наращиванием мощности компьютера, то есть считают быстрее и дальше (и в этом смысле – лучше), но попытки придать их игре осмысленный характер «сталкиваются с всё возрастающими трудностями», и они с новым энтузиазмом повторяют старые стратегические ошибки. Как выражались в высоких партийных сферах, есть мнение, что через шестьдесят лет, при сохранении

определённых технических условий («законе Мура» – и не факт, что он сохранится), программы научатся играть сильнее человека. Эту полезную информацию я почерпнул из беседы с Винсентом Дипэвеном (главным разработчиком Dier3d – программы, входящей в пятёрку, если не тройку, лучших), опубликованной на страницах еженедельника «Computerworld Россия» (15.03.2005). В своём интервью он, в частности, говорит о том, что, в отличие от чемпиона мира, занимая в «табеле о рангах» где-то трёхтысячное место («мастер спорта ФИДЕ»), обыграл бы Deep Blue довольно легко (между прочим, вставляет фразу о том, что гроссмейстера станут выигрывать у машин, когда им будут платить за победы, и о том, что процветающий бизнес организаторов процветает до тех пор, пока машины побеждают), и, вы знаете, я склонен ему верить – кажется, мы уже встречались на этих страницах с подобным методом аргументации!

Дипэвен убедил меня также в том, что укороченный контроль времени (который я применяю) выгоден программам, а не человеку, то есть в меньшей степени влияет на их игру, так что, если мой гипотетический читатель задумает сыграть партию в «большие» шахматы с новым рождающимся «монстром» – Sheikh'ом (проект финансирует шейх из Арабских Эмиратов), то вполне может и в этих чрезвычайных обстоятельствах воспользоваться приобретёнными знаниями.

На этой оптимистической ноте мы переходим к завершающему разделу вступительной части.

Об аналитической игре

Недавно один добрый человек (мой начальник) подарил мне книгу земляка и даже знакомого, чемпиона мира в игре по переписке Г.К. Санакоева «Третья попытка». (Когда-то, в мои молодые годы, мы обменивались книгами, у него была замечательная библиотека, и я по-новому убедился, что внутренняя культура и образованность Григория Константиновича нашли в его книге достойное воплощение.)

Не сравнивая шахматную составляющую книги и её значение (сравнение было бы не в мою пользу), хочу воспользоваться наблюдением автора, чтобы подчеркнуть то общее, что есть в игре по переписке и в игре с компьютером, и обозначить разницу в подходах.

Увлёкшись шахматами по переписке, Г.К. Санакоев заметил, что стал играть смелее, чем в обычных шахматах (то же самое могу сказать о себе, даже в большей степени, поскольку на меня не давит результат); анализируя, он глубже вникал в позицию и находил новые тактические возможности, которые было не так-то просто опровергнуть, хотя, казалось бы, наоборот, анализ должен был часто приводить к опровержению комбинации (иначе говоря, он по-своему убедился в неисчерпаемости шахмат и в том, что известные ограничения в реальной игре делают её беднее). Поскольку при этом он много анализировал, результаты анализа естественным образом вошли в его книгу и сделали её содержательной и интересной.

В моём случае большинство партий представляют собой своего

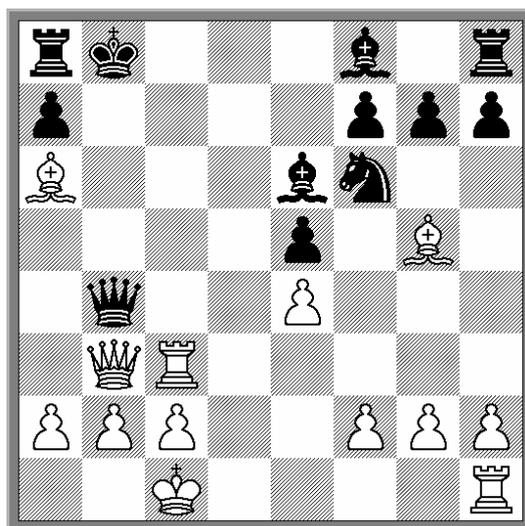
рода игру-анализ со спарринг-партнёром, то есть учебные партии (учился прежде всего я сам) на тему, как обыграть Chessmaster'a (или другую программу). Найденные в ходе такой игры возможности безотлагательно реализовывались в самой партии; если план не удавался сразу, я его менял или находил усиление в нём же. Сама партия, таким образом, является результатом анализа, проведённого в форме игры; она характеризует лишь слабость конкретной программы и не претендует на большее. Исходя из этого, я избегал освещать партии слишком подробно, а освободившееся в книге место использовал под диаграммы (чтобы партию можно было читать с листа), компенсируя краткость анализа комментариями «специалистов» (то есть самих программ). Поясню сказанное на примере своей творческой неудачи; вся история носит трагикомический характер, поэтому я не выделяю игру почётным фигурным шрифтом, а даю шахматные тексты полужирным петитом, на птичьих правах. В первом случае я привожу партии так, как они воспроизводятся в Chess Base, во втором – как меня учили в шахматной школе: с двоеточием, если фигура бьёт, хотя сейчас эту очевидную истину почему-то скрывают (в жизни всегда есть место эвфемизму, и некоторые тяжёлые, хотя и не шахматные фигуры, прикрываясь им, как фиговым листком, делают вид, что ходят, тогда как на деле – решительно бьют!); предпочитаю сей факт обозначить.

На «презентации» Chessmaster'a 8000 я уже демонстрировал партию с

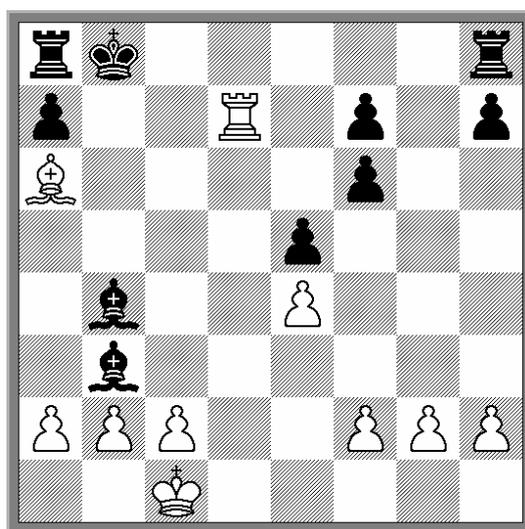
«Бердом», позаимствованную мной у Морфи, с прозаической концовкой.

Справедливо рассудив, что второго случая беспрецедентного копирования может не представиться, я решил сыграть на красоту, хотя позиция этого не позволяла.

Вернувшись к позиции после пятнадцатого хода чёрных, я сыграл **16. Са6+ Фb4** и стал её изучать:



Почти сразу же обнаружилась интересная идея, но она приводила только к ничьей. На всякий случай я решил это проверить и продолжил **17. Лd1 Сс5 18. С:f6 gf 19. Ф:b4+С:b4 20. Лb3! С:b3 21. Лd7!**



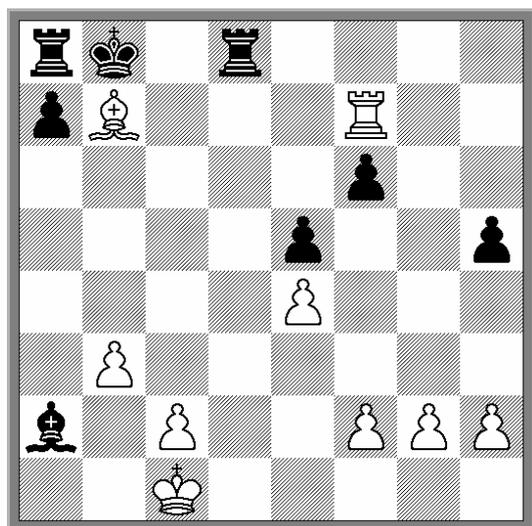
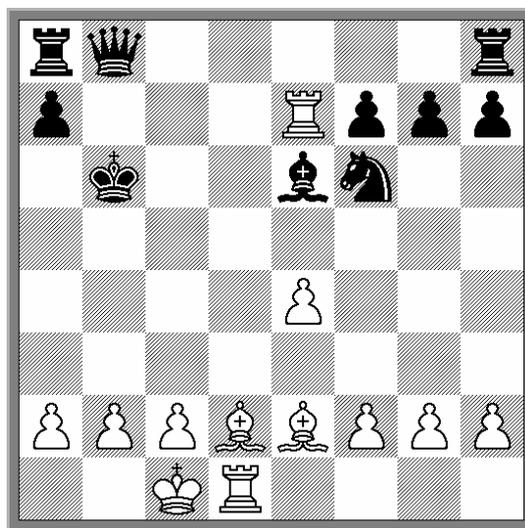
Ясно, что, в случае отступления слонem (21... Се6) или взятия пешки

(21... С:a2), белые делают ничью: 22. Лb7+ Крс8 23. Л:a7+ Крb8 24. Лb7+ Крс8 25. Ла7+.

21... Cd2+ (попытка чёрных играть на выигрыш) **22. Кр:d2 С:a2?**

«Берд» увлекается. Ещё не поздно было сыграть 22... Се6, теперь же, несмотря на отсутствие ладьи, у белых преимущество.

23. b3! Лg8 24. Л:f7 Лd8+ 25. Крс1 h5 26. Сb7.



Белые в несколько ходов отыгрывают ладью и остаются с двумя лишними пешками. Далее последовало: **26... h4 27. Крb2 a5 28. С:a8 С:b3 29. Кр:b3 Кр:a8 30. Л:f6 Лg8 31. g3 Лg4 32. Кра4 hg 33. hg Л:e4 34. Кр:a5** и белые выиграли. **1:0.**

В этой партии белые, по сути, спасались, что не могло меня вдохновить, и я снова вернулся к позиции после шестнадцатого хода:

17. Лd1 Сс5 18. Л:c5??!

Отчаянный ход, после которого белые получают за ферзя, главным образом, моральную компенсацию. Я отважился на него, потому что плохо просчитал – мне показалось, что он даёт какие-то шансы.

18... С:b3 19. Л:e5 Крс7 20. Cd2 Фb8 21. Ле7+ Крb6 22. Се2 Се6.

Можете смеяться, но эту партию я тоже выиграл. Ну не должен гроссмейстер, пусть и электронный, проигрывать такие позиции! Что же происходит?

Во-первых, «Берд» – вовсе не гроссмейстер (о уже чём говорилось), во-вторых, он невольно оказался в нелепой ситуации (этой партии я стыжусь – мне стыдно за «Берда»). Если в партии с «Ботвинником» мы говорили о непроявившемся стиле игрока, что связано с выбором дебюта и общими недостатками шахматных программ, то здесь стиль Берда как раз проявился, но с отрицательным знаком. Особенности игрока «Берда» связаны с особенностями подхода к шахматам в его время, и он, не обладая гениальностью «Морфи», наследует присущие этому времени недостатки, то есть он достаточно хороший тактик, но пренебрегает защитой, развитием фигур, открытыми линиями, плохо играет эндшпиль и так далее. В «корректных» шахматах это было бы заметно в меру, в этой же партии недостатки его игры накладываются на свойственные программам как таковым, и этот гибрид приносит свой

результат («минус» на «минус» даёт противной стороне большущий «плюс»).

Так, ход 22... Се6 – это ход программы, она просто не может не увести фигуру из-под боя, если не грозит ничего конкретного, и не может сыграть 22... С:a2, так как в отдалённом будущем это способно привести к потере слона, тем более, что пешка f7 оказывается без защиты (неважно, что после 23. b3 Лс8 белые могут спокойно сдаться – всё равно вариант неоптимальный).

По оценке программы, ход 20. Cd2, например – грубая ошибка, не позволяющая белым в плохой позиции отыграть хотя бы слона (20. ab), тем самым повышая свои шансы, а то, что позиция является критической, и у белых нет на это времени (нужно или сдаваться, или действовать безоглядно, поскольку, стоит любой чёрной ладье вступить в игру, и у них не будет никаких шансов), программа не замечает.

Последовавший после 23. b4 ход 23... Крс6 это уже «плохая защита» «Берда», так же, как и замысел 26... К:e4 с дальнейшим 27... Ф:h2 – его «активная контригра».

Исходя из этих соображений, досмотрим партию до конца.

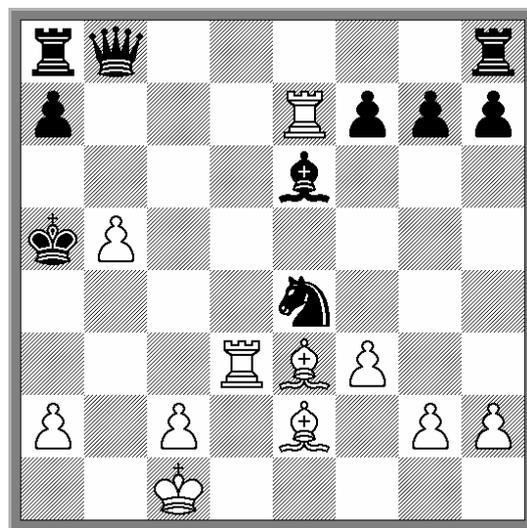
23.b4 Крс6.

[На порядок сильнее («чётным лучше») 23... Kg4! 24. f4 Ld8 25. Л:e6+ fe 26. С:g4 Л:d2 27. Л:d2 Ф:f4 –+. *Deep Fritz 7*]

24. b5+ Крb6 25. Се3+ Кра5 26. Лd3 К:e4.

[Быстрее выигрывало 26... Лс8 27. Cd2+ Крb6 28. Се3+ Лс5 –+. *Deep Fritz 7*]

27. f3.

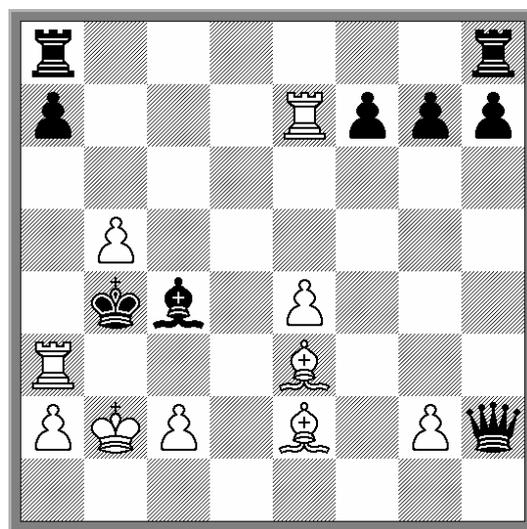


27... Ф:h2?!

Deep Fritz отмечает, что после этого хода преимущество чёрных не носит подавляющего характера (⚔).

[Проще 28... Фе5 29. fe Лhc8 30. Лd4 Л:c2+ 31. Кр:c2 Фc5+ 32. Крb2 Ф:e7 –+. *Deep Fritz 7*]

28. fe Сс4 29. Ла3+ Крb4 30. Крb2.



30... Фd6.

Возникающие после 30...С:e2 осложнения не приводят чёрных к успеху, по крайней мере, по Deep Fritz'у: 30... С:e2? 31. Лb3+ Кра4 32. Ла3+ Кр:b5 33. Лb3+ Крс6 34. Лс3+ Сс4 (34... Крд6 35. Сс5+ Крс6 36. Сg1+) 35. Л:c4+ Крb5 36. Лс5+ Кра4 37. Лс4+ Кра5 38. Лс5+ Кра6 39. Лс6+

Кра5 40. Лс5+ =; 30... Ф:g2?? 31. С:c4
Кр:c4 32. Ле5 Крb4 33. Ла6 +-.

31. С:c4 Лhc8?

С перестановкой ходов ведёт к той же позиции, что и 31... Ф:e7, но без возможности Л:c2+. Следовало переходить в эндшпиль – 31... Кр:c4! 32. Лс7+ Ф:c7 33. Лс3+ Кр:b5 34. Л:c7, оставаясь с лишним качеством.

32. Cd3 Л:c2+.

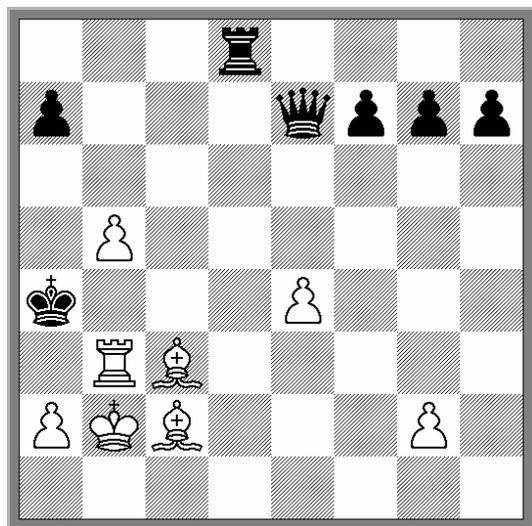
[Хуже 32... Ф:e7 33. с3+ Л:c3 34. Л:c3. *Deep Fritz 7*]

33. С:c2 Ф:e7 34. Лb3+ Кра4?

Удивительный ход, на который способна только машина, когда ей помогает «Берд».

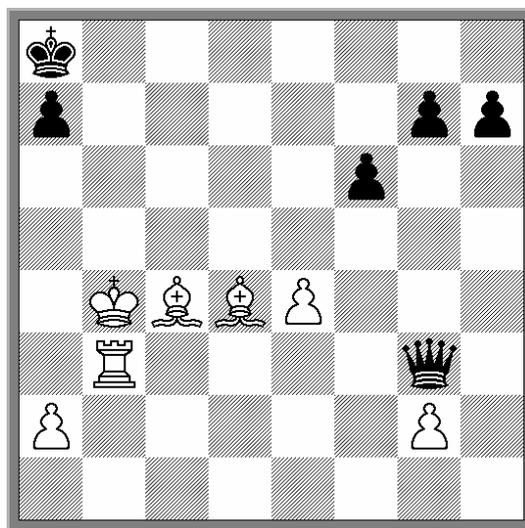
[«Жизнеспособной акцией» (дословный перевод – В.Г.) являлось 34... Кра5 35. b6 Фf6+ 36. Крb1 Фf1+ 37. Крb2 Фf6+ (37... Ф:g2? «не имеет смысла» (!) из-за 38. b7 Лb8 39. Крс3) 38. Крb1 Фf1+ =. *Deep Fritz 7*]

35. Cd2 Лd8 36. Сс3.



Защищаясь от угрозы 37. b6 ab 38. Л:b6#, чёрные вынуждены отдать ладью.

36... Лс8 37. Лb4+ Кра5 38. Лс4+ Кр:b5 39. Л:c8 f6 40. Cd3+ Крb6 41. Cd4+ Крb7 42. Лс3 Фd6 43. Лb3+ Кра8 44. Крс3 Фс7+ 45. Сс4 Фg3+ 46. Крb4.



46...Ф:g2.

Быстро проигрывает, затягивало игру 46... Фd6+ 47. Сс5 a5+ 48. Крb5 Фd7+ 49. Кр:a5.

47. Крс5 Фс2 48. Сс3 Ф:b3 (альтернативой служит вариант 48... a5 49. Cd5+ Кра7 50. Лb7+ Кра6 51. Л:g7 Ф:c3 52. Сс4+ Ф:c4 53. Кр:c4) 49. ab и белые выиграли. 1:0.

Убедительной победы у меня не получилось, зато сколько я узнал о «Берде»! В дальнейшем, по сложившейся традиции, я обыгрывал его легко и эффективно, но вопрос в другом. Эпопея с «Бердом» показательна не только как пример аналитического подхода к шахматной игре с компьютером, но и демонстрирует преимущество способа игры с ним, названного мной условно игрой в «романтические шахматы», поскольку такая борьба напоминает партии старых мастеров теперь уже позапрошлого века. Разумеется, в данном случае эффект комичен (к двадцать третьему ходу белые остались без ферзя, а через полтора десятка ходов имели за ферзя ладью и двух слонов), но именно поэтому он и характерен. Как сказано в одной кинокомедии, «наиболее рискованные

эксперименты ставятся на наименее ценных членах экипажа» – при колоссальной разнице в материале недостатки в игре шахматной машины становятся очевидней.

Я не призываю безоговорочно жертвовать ферзями, но могу предложить следующий рецепт: привнесите в свою партию толику сомнительности, щепотку остроты в виде заманчивой перспективы приобретения материальных благ и предложите программе в начале игры коктейль убойной силы – результат не замедлит сказаться. Примерно так построены партии, вошедшие во вторую часть книги. В них я испробовал все острые начала, которые знал, и даже те, которые не знал, а додумывал, как, например, в следующей партии. (Оговорюсь, что партия с «Андерсеном» (Chessmaster 10th) игралась на Intel Pentium'е 1.80 GHz / 512 MB. Так как большинство партий, включённых в книгу, сыграно на старом компьютере, в дальнейшем я указываю только на такие случаи, как этот.)

Goncharuk – "Anderssen"

(Cm 10th) (2866) [B32]

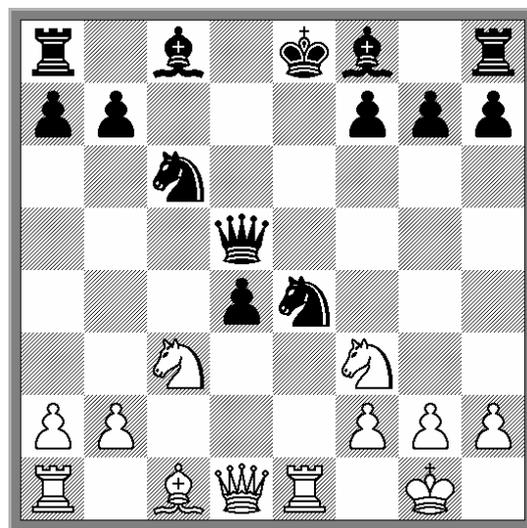
Venevitinovo, 2004

[40 min per game]

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4
4. c3 e5.

Неисправимый романтик первым отклоняется от магистральных путей теории и позволяет перевести партию в вариант, напоминающий игру в защите двух коней.

5. cxd4 exd4 6. ♕c4 ♘f6 7. 0-0
♘xe4 8. ♖e1 d5 9. ♕xd5 ♔xd5 10.
♘c3.



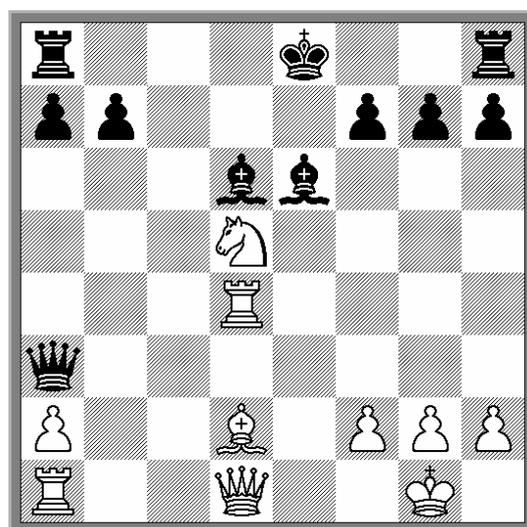
10... ♔c4.

«Андерсен» решает побороться за лишнюю пешку.

«Другой «классик», «Паульсен» (Chessmaster 10th, 2866, Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) предпочёл 10... ♔a5, и вот что у него получилось:

10... ♔a5 11. Л:e4+ Сe6 12. К:d4
К:d4 13. Л:d4 Сc5 14. b4!

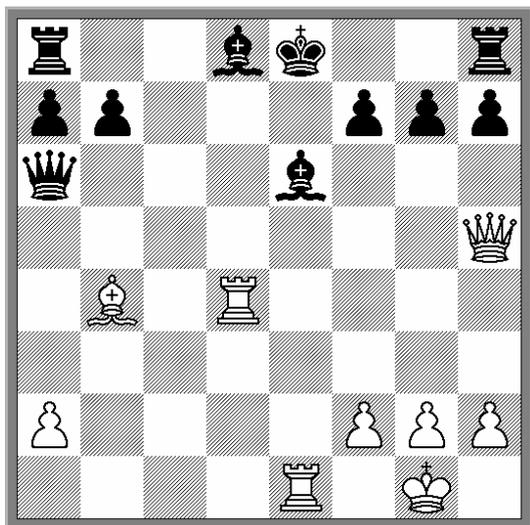
Чёрные почти вышли сухими из воды, им осталось лишь рокироваться, но сделать этого они не успевают; отдав пешку, белые активизируют свои силы. 14... С:b4 15. Кd5 Cd6 16. Cd2 ♔a3.



17. Кc7+!

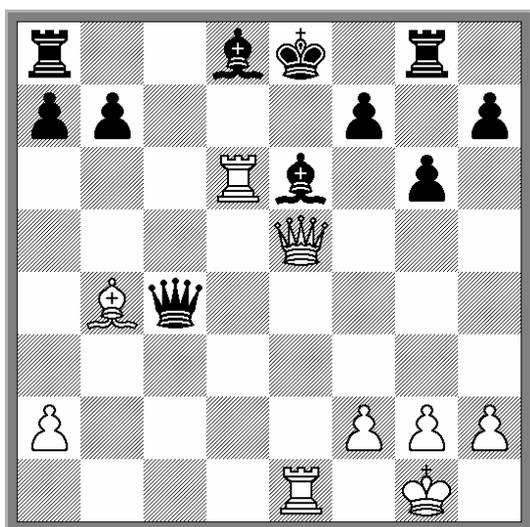
Неожиданная, однако вполне корректная жертва коня.

17... С:c7 18. Сb4 Фa6 19. Фh5
Cd8 20. Лe1! (с угрозой Лd6).



20... Ce7?

Ошибка, но и после лучшего 20...
g6 21. Fe5 Lg8 22. Ld6 Fc4.

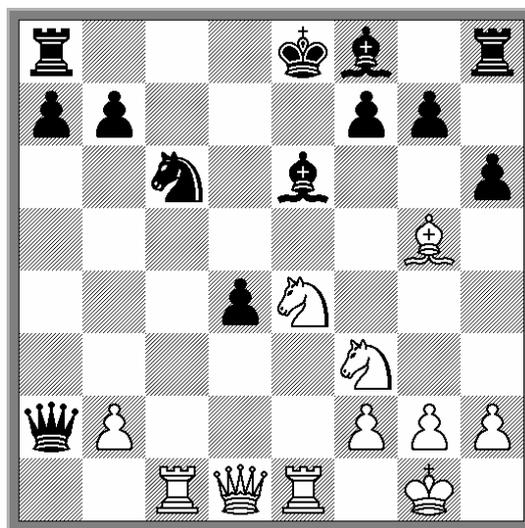


Позиция из варианта

23. Л:e6+! fe 24. Фd6 Kpf7 25.
Фd7+ Kpf6 26. Л:e6+! Ф:e6 27. Сс3+
Фe5 28. Фd6+ Kpf7 29. Ф:e5 Се7 30.
Фd5+ Kpf8 31. Ф:b7 у белых перевес.

21. С:e7 Кр:e7 22. Фg5+ Кре8 23.
Led1 Фb6 24. Ф:g7 Lf8 25. Лd6 Ф:d6
(25... Фа5? 26. Л:e6+ fe 27. Фd7#) 26.
Л:d6 С:a2 27. Фb2 Се6 28. Ф:b7 и
белые выиграли. 1-0.>

11. ♖xe4 ♙e6 12. ♙g5 h6 13.
♜c1 ♚xa2.



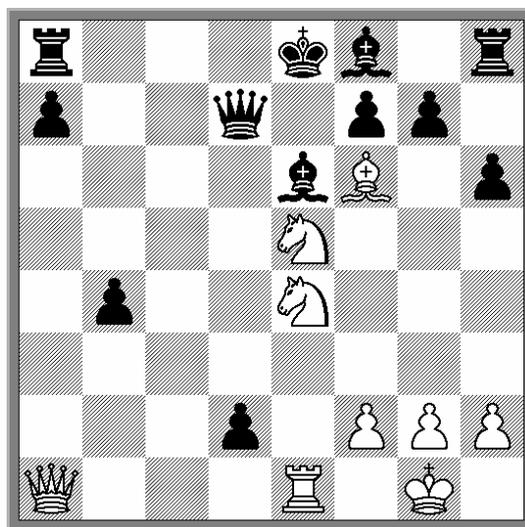
14. ♜xc6!? bxc6 15. ♚c2.

Замысел игры связан со
следующим ходом белых, который не
позволяет противнику нормально
завершить развитие.

15... ♚d5 16. ♙f6! c5 17. b4 d3
18. ♚a4+ ♚d7 19. ♚a1 cxb4.

Чёрные рассчитывают на 20. С:g7
С:g7 21. Ф:g7 0-0-0 22. Лc1+ Kpb8 с
преимуществом.

20. ♘e5 d2!



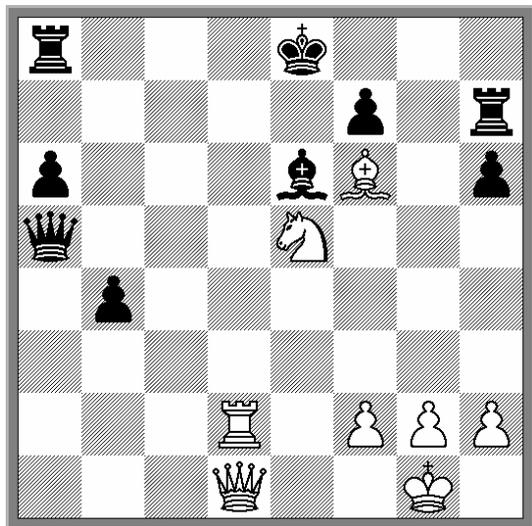
«Андерсен» планирует получить
за ферзя достаточный для победы
эквивалент.

21. ♜d1 ♚c7(?)

[«Сдача внаём ветра вне его
собственных парусов (чрезвычайно
поэтично! – В.Г.), поддерживало
напряжение 21... Фb7 22. Л:d2 a6!

(22... Сb3 23. С:g7) 23. С:g7 Се7 24. С:h8 Ф:e4 ♜.» *Deep Fritz 7*]

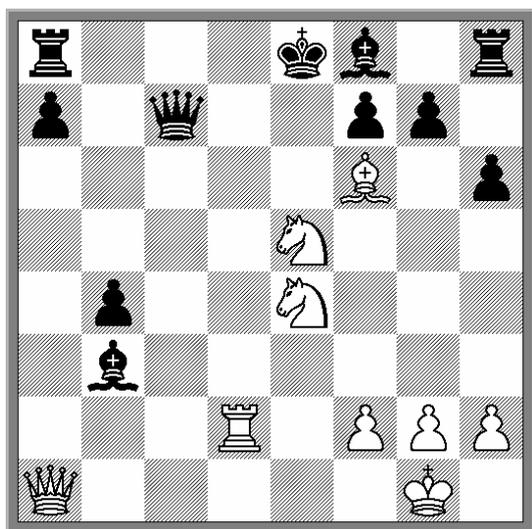
Поддерживало, но лишь в случае 24. С:h8, в варианте же 24. Фа4+! Фb5 25. Фd1 Лh7 26. Кf6+ С:f6 27. С:f6 Фа5



Позиция из варианта

28. Лd7! Лc8 (28... С:d7? 29. Ф:d7+ Кpf8 30. Фd6+ Кpg8 31. Кc6) 29. Кc6! С:d7 30. К:a5 +- (*Nimzo 8*) внаём сданы и ветер, и паруса.

22. ♜xd2 ♘b3.



23. ♘c4!!

(«Дублирующая атака!» *Deep Fritz 7*) На 23... С:c4?? следует 24. Фа4+, на 23... Ф:c4?? – 24. Фе5+.

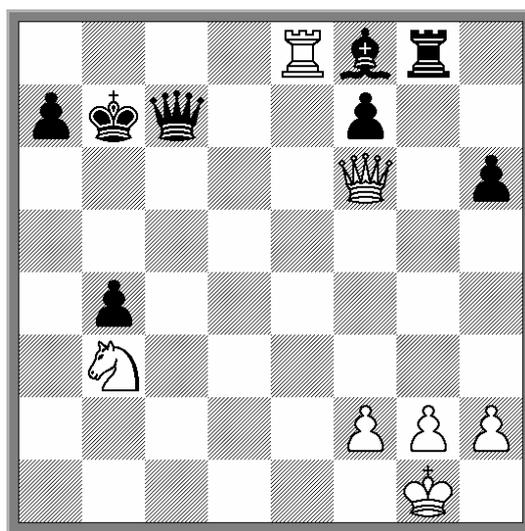
23... ♜g8 24. ♜e2 ♔d7 25. ♘a5 ♜e8 (25... Се6 26. Фа4+).

После серии разменов белые отыгрывают качество, продолжая атаку.

26. ♘xb3 ♜xe4 27. ♜xe4 gxf6 28. ♚xf6 ♔c8.

[«28... Лg7 не отменяет того, что уже было сделано: 29. Фd4+ Фd6 30. Ф:a7+ Фc7 31. Лd4+ Cd6 32. Кc5+ Кре7 33. Ф:c7+ С:c7 34. Лd7+ Кре8 35. Л:c7 +-.» *Deep Fritz 7*]

29. ♜e8+ ♔b7.



30. ♘a5+!

По словам поэта, завершает то, что уже было сделано:

30... ♚xa5 31. ♚xf7+ ♔c6 (или 31... Фc7 32. Фd5+ Фc6 33. Лb8+ Кр:b8 34. Ф:c6) **32. ♜c8+ ♔d6 33. ♚f6+ ♔d7 34. ♚c6+ ♔e7 35. ♜c7+ ♚xc7 36. ♚xc7+ ♔f6 37. ♚xa7** и белые выиграли. **1-0.**

Именно такая игра доставляет мне удовольствие – когда «игроков» побеждают на их территории, в острой тактической борьбе, при этом предварительно правильно расставив акценты; «умные» машины сами отказываются от трудно находимых вариантов, оценивая их не в свою пользу, и тем самым доставляют своему живому партнёру меньше

хлопот (всё ж таки в голове у него – не ЭВМ!).

По своему содержанию партии в «романтические» шахматы не обязательно сильно отличаются от игры в «нормальные» шахматы, но сам подход в них характеризуется большей готовностью к риску. В следующую часть вошло также несколько ранних партий, сыгранных в рейтинговой игре; они выбраны из тех немногих, какие показались мне подходящими по теме. Поскольку я достаточно дисциплинированный шахматист, то первое время не мог приучиться к мысли, что в партии можно переходить, и иногда для того, чтобы сделать усиление, терпеливо дожидался, когда Chessmaster её повторит, так что, строго говоря, и некоторые мои рейтинговые партии являются таковыми лишь по форме (чтобы подчеркнуть, что книга не является сборником партий, я не нумерую их и по той же причине не привожу список партнёров и указатель дебютов).

Предлагаю читателю экстерном повторить за мной курс, который я прошёл, и прийти к тем же выводам, а, может быть, и к тем же результатам.

(У меня вообще зреет мысль, а что, если любителям шахмат организовать и издать, например, триста партий с компьютером; думаю, у многих найдётся по одной такой партии, которую он мог бы предложить (лично я ещё не решил, какую выбрать). Полагаю, красивая игра займёт в ней достойное место, знаменуя торжество разума над «тонкой» материей – может быть, так и назвать книгу – «Триста побед

разума»? И пусть шахматные снобы трепещут – им такую не написать!)

Часть 2. Игра в «правильные» шахматы

Ну, в почти правильные!

На начальном этапе борьбы с Chessmaster'ом дебют был выбран мною из тех, что в старину и именовались как раз «неправильными началами», но с лёгкой руки Рети вошли в обиход, хотя и не в его трактовке (не я выбрал дебют, а он – меня, за долгие годы я привык начинать так игру).

Вообще же, применимо к теме, «правильной» я назвал игру в романтические шахматы, и вот почему.

Возьмём наш излюбленный персонаж – гроссмейстера: когда он проводит сеанс одновременной игры на тридцати досках, по силе игры перед нами – перворазрядник; уменьшив количество досок до четырёх – появляется мастер, но гроссмейстером он становится, лишь играя один на один, да и то не во всех партиях, а – по настроению: тогда, когда, обхватив руками голову, изо всех сил вникает в позицию.

То, что с ним в это время происходит – загадка шахмат (и любого творчества); будь у него особое понимание игры, ему не нужно было бы много думать (и, давая сеанс, он оставался бы гроссмейстером: подошёл, сделал, исходя из своего гроссмейстерского понимания, ход и пошёл дальше – делать следующий), думает же он над тем, как применить нехитрые, в общем-то, шахматные законы к конкретному случаю, пытаясь найти возможности для новой активности фигур, отыскать между ними скрытое взаимодействие.

При этом, конечно, он пользуется счётом, как поэт – рифмами, плюс знание типовых позиций, плюс нечто, что даёт ему силу игры, когда он концентрируется. Предположим, он решает, как дальше будет развиваться игра, есть шансы, что ладья ворвётся на с7, или это сейчас неосуществимо – взвешивает все «за» и «против», колеблется и, наконец, принимает решение. В будущем, комментируя игру, он придаст замыслу стройность, а игре – логическую завершённость, и напишет, к примеру, следующее: «Лас1 – подготовка наступления на ферзевом фланге», для него это – итог мучительного процесса.

А перворазрядник, прочитав это и другие примечания (принимая на себя издержки шахматного воспитания), усвоив понятия «на вес», думает в своей партии: «Подготовлю-ка я наступление на ферзевом фланге» и играет Лас1, считая, что поступает по-гроссмейстерски, а на самом деле – мысля по шаблону (а потом кто-нибудь накажет гроссмейстера за его ход, и в следующем комментарии он скупо напишет: «Недостаточно Лас1 из-за Фб6!» – ну, что поделаешь – недостаточно!).

Игра программы, по существу, подобна игре перворазрядника: она базируется на заложенных в неё позиционных шаблонах, которые, как им и положено, незыблемы, но сами по себе мало что значат, и только высочайшие счётные качества спасают программу от полного и немедленного разгрома. Расчёт этот, однако, ограничен теми же рамками

оценок, и процесс игры, замыкаясь, таким образом, на самом себе, циркулирует в ней по замкнутому кругу, поэтому любой, кто нарушит её механические представления о шахматной реальности, играет с ней в правильные шахматы.

Было бы несправедливо, к примеру, лёгкие партии Морфи, в которых он даёт противнику фору в пешку и ход, оценивать по современным критериям (насколько я помню, Мароци в книге о Морфи ограничивался к таким партиям скухими примечаниями, а то и вовсе обходился без них); поступая так, Морфи просто доказывал, что он сильнее. Программе (с той же целью: доказать над ней превосходство) можно давать вперёд не только пешку, но и побольше: поскольку самая незыблемая шахматная основа – соотношение сил, то она и будет, соответственно, принимать у неё гипертрофированный характер.

Но вернёмся к дебюту Рети.

Неправильное начало

Это начало хорошо разыгрывать с шахматными «классиками» – игроками 30–60 гг. прошлого века, например, с «Боголюбовым» (но не с самим Chessmaster'ом – он действует активно, выводя слона на g4).

Goncharuk – "Bogoljubow"

(Cm 8000) [A05]

Venevitinovo, 2001*

[40 min per game]

1. f3 f6 2. b3 c6 .

Сыграно с дальним (почти оптическим) прицелом провести с7–с5 позже, после перевода коня на е7.

Именно так, в духе Нимцовича, играл со мной и сам «Нимцович», а хитроумный «Петросьян» установил своеобразный рекорд, сыграв с6–с5 на 32-ом (!) ходу. Шахматным мудрецам простительно!

Шахматисты не столь давнего прошлого не спешили, играя чёрными, с первых ходов перехватывать инициативу, давая возможность вдумчивому маэстро создать в центре форпост, подтянуть силы с флангов, протянуть коммуникации; сами же в это время занимались рытьём окопов.

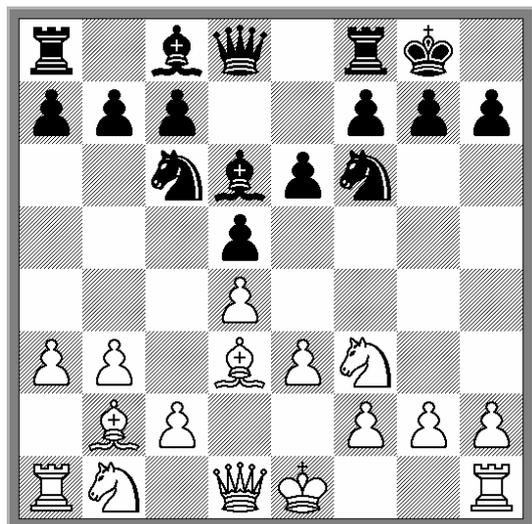
Примерно то же демонстрируют компьютерные игроки того времени.

Дебют Рети я полюбил за вариант 1. Kf3 d5 2. b3 c5 3. e3 Kf6 4. Cb2 Kc6 5. Cb5, где у белых есть шансы провести атаку в духе Пильсбери: 0–0, Ke5, f4, Lf3–h3, g4 и так далее. Эту возможность предоставил мне лишь «Фишер», видимо, совсем «юный», так неудачно строил он игру (5... e6 6. 0–0 Cd6 7. Ke5 a6 8. C:c6+ bc 9. f4 Cb7 10. d3 0–0 11. Kd2 Фа5 12. Kdf3 Лаб8 13. Фе2 h6 14. g4 Фс7 15. g5 hg 16. К:g5 Фе7 17. Фg2 С:e5 18. С:e5 Лbc8 19. Фh3 Лfe8 20. Лf3 c4 21. Фh4 +-).

3. b2 e6 4. e3 d5 5. a3 d6 6. d4 . Пластичней d3, не загораживая дорогу слону на b2, но я играл это начало не для пластики, а для эквилибристики, подразумевая, главным образом, атаку на короля. Практика показала, что игроки без «предрассудков» получают чёрными после d4 хорошую игру (например, как играл в нашем матче Deep Fritz 6: 1. Kf3 Kf6 2. b3 d5 3. Cb2 e6 4. e3 c5 5. d4 Kc6 6. a3 cd 7. ed Cd6 8. Cd3 0–0 9. 0–0 Kh5 10. g3 Kf6).

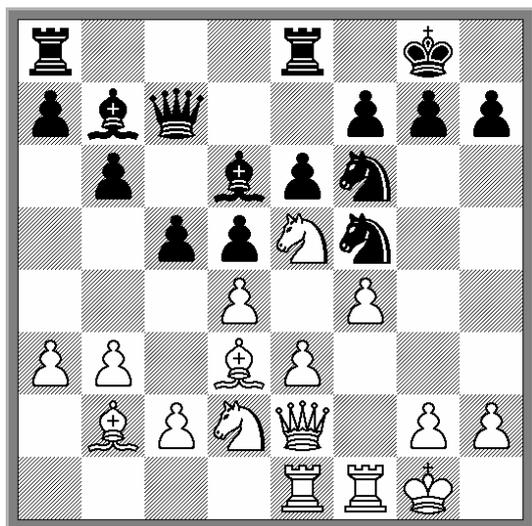
6... 0-0 7. d3 .

Возникшая «табия» просится на диаграмму.



Оракул, к которому мы не раз будем обращаться, наш гид по второй главе непревзойдённый Nimzo 8 (*Двигатель 184 МВ, 30 мин. анализ*), считает, что в случае 7... Фe7 или 7... Лe8 шансы сторон равны, в противном случае – у белых лучшие шансы, то есть чёрные должны быстро подготовить и провести e6–e5.

7... b6 8. 0-0 ♖e8 9. ♘e5 ♙b7 10. ♞d2 ♞e7 11. f4 ♞f5 12. ♚e2 c5 13. ♜ae1 ♚c7.



В партии наступает момент, важный для понимания «логики мышления» нашего аналитика. С его точки зрения (что, однако, не совсем

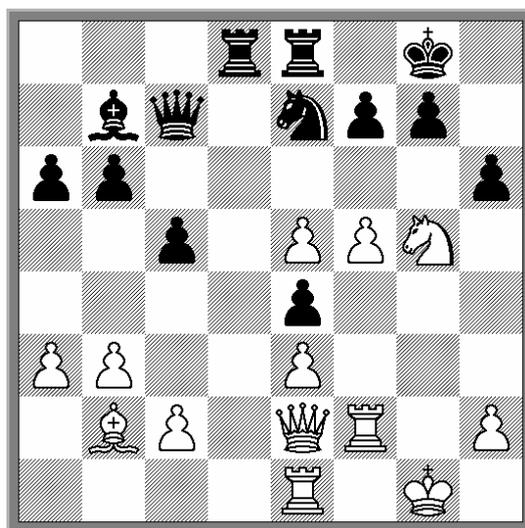
так), белые начинают ухудшать свою позицию, доводя её до критической.

14. g4 (вместо «положенного» 11. c4, но тогда и ладьи надо было ставить по другому) ♞e7 15. f5 exf5 16. gxf5 ♜ad8 17. ♜f2 a6 18. ♞df3?!

[18. Kg4 ±. *Deep Fritz 7* (по Deep Fritz'у, именно здесь белые допустили неточность – хорошо иметь в запасе сразу двух аналитиков! – В.Г.)]

18... ♞e4? (18...h6! ♞) 19. ♙xe4 dxe4 20. ♞g5 ♙xe5 21. dxe5 h6

Разумеется, чёрные не обязаны играть 18... Ke4, однако этот ход был бы хорош, уведи белые своего коня. Только вместо планируемого 22. Kh3 последовало неожиданное:



22. ♞xf7!

Все фигуры чёрных стоят на положенных местах, но им явно не хватило темпа для контригры.

Говоря о живом шахматисте, мы бы сказали, что чёрные просчитались: издали пойдя на вариант, недооценили угрозу. В нашем же случае можно предположить, что ход 22. K:f7 в расчёт ими вообще не принимался, поскольку жертва не была форсированной, и опасность стала очевидной только через несколько ходов. Отсюда следует, что

тактические промахи сопутствуют суженному расчёту программы не тогда, когда «монстр» считает тактику (в этом он – мастер), а тогда, когда её не замечает, потому что позиция ещё не приобрела тактический характер. Но разве машине не всё равно, какие позиции играть и что считать? В том-то и дело, что всё равно, но тактические позиции являются счётными, а, значит, в принципе, соответствуют её «натуре»; они однонаправлены, и потому машина, не очень глубоко «задумываясь», разыгрывает их убедительно.

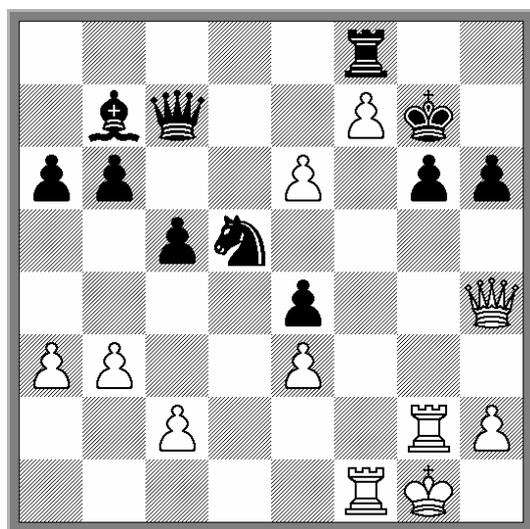
22... ♖xf7 23. e6+ ♖g8 24. f6 ♖h7 25. ♔g4! g6.

К этому моменту уже и самый неподкупный комментатор, к каким относится Nimzo 8, оценил замысел белых, рекомендуя 26. fe Л:e7 27. Cf6 Lf8 28. Ld1 h5 29. Фh3 Cc8 30. C:e7 с преимуществом, но после

26. ♖g2 ♖g8 27. ♖f1 ♖df8 28. f7 ♖g7 29. ♔h4!

дал позиции белых фигур заоблачно высокую оценку. Грозит Cf6, а на 29... g5 следует 30. C:g7! gh 31. C:f8 с решающим преимуществом.

29... ♞d5 30. ♙xg7 ♖xg7.



31. ♖xg6+!

Удар, что называется, в лоб по самой броне неприятеля.

Говорят, немецкие танки времён войны не выдерживали такого прямого попадания русских пушек – принявший германское подданство «Боголюбов» разделяет судьбу III-го Рейха и быстро проигрывает.

31... ♔xg6 32. ♔g4+ ♖h7 33. ♔f5+ Соль замысла! Чёрные не могут отойти 33... Kph8 из-за 34. Фg6.

33... ♖g7 34. ♖h1! ♔e7 35. ♖g1+ ♔g5 36. ♖xg5+ hxg5 37. ♔xg5+ ♖h7 38. e7 и белые выиграли. **1-0.**

Возникает неуловимо знакомая ситуация: чёрные правильно «поняли» не очень обоснованную атаку белых (как и народ в некоторых странах прекрасно знает цену ведущим сомнительную игру власть имущим), и тем не менее удачно попались в расставленные силки (всецело верно!).

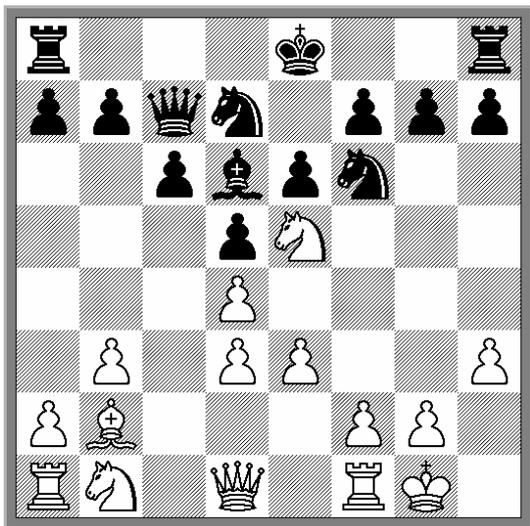
Атакующие возможности белых в дебюте Рети иллюстрирует партия с неким «Гансом» – игроком «второго эшелона» в Chessmaster'e 8000. Этот мифический герой живёт и трудится в Швейцарских Альпах, пользуется успехом у женщин, угощает дам ромом в своей сторожке и играет с ними в шахматы; сообщается, что в этой игре он очень сбалансирован и выдержан, прекрасно знает дебюты.

Goncharuk – «Hans» (2530)
(Cm 8000) [A06]
 Venevitinovo, 2001*
[40 min per game]

1. Kf3 d5 2. b3 Cg4 3. Cb2 Kd7 4. d4 e6 5. h3 Cf5 6. e3 Kgf6 7. Cd3 C:d3 8. cd!?

Этот ход ориентирован на укрепление центра и даёт контроль над пунктом e4, подразумевая в дальнейшем Ke5 и f2–f4. Другой план игры связан с ходами Ф:d3, Kbd2 и продвижением с2–с4. В любом случае о дебютном преимуществе белых говорить не приходится, но ход в партии более агрессивен по намерениям.

8... c6 9. 0–0 Фc7 10. Ke5 Cd6.



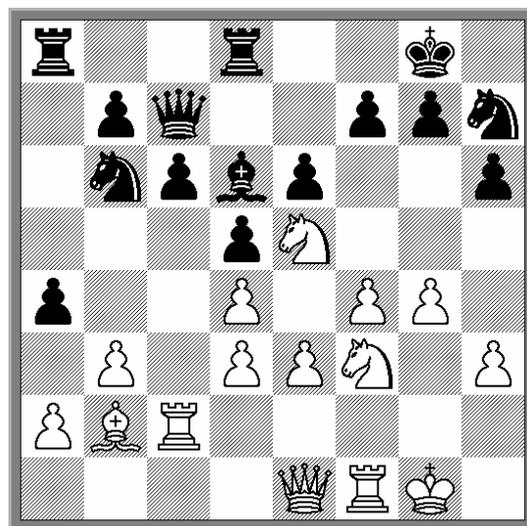
В этой партии, как и в предыдущей, Nimzo скуп на анализ, и, кажется, я догадываюсь, почему: машина приводит много вариантов в тех случаях, когда оценка позиции резко меняется, и «снисходительна», когда ничего особенного, с её точки зрения, не происходит.

Особенно наивную форму этот факт принимает в послеигровом комментарии у Chessmaster'a 10th (в новой версии впервые сделана попытка такого анализа); когда он обнаруживает, что в графике оценки каждого хода белых и чёрных появился резкий скачок в чью-либо пользу, то делает из этого вывод, что противоположная сторона сыграла очень слабо, и характеризует партию, как «тип игры – грубая ошибка»; мне

– так даже обидно: именно так, с точностью до наоборот, он воспринимает многие мои хорошие ходы, а ничем не примечательные оценивает как сильнейшие только потому, что именно в этот момент «осознал», что у него безнадежно. Оценка позиции у программ скачет зигзагообразно, лихим шахматным конём, и это открывает интересные перспективы для обсуждения.

11. f4 0–0 12. Kd2 Lfd8 13. Kdf3 Kb6 14. Фе1 h6 15. Лс1 a5 16. Лс2 a4 17. g4.

[17. b4 a3 18. Bc3 Ka4 ♣. *Nimzo* 8] 17... Kh7.



18. Лg2.

Белые перебрасывают ладью на королевский фланг, но этот ход встретил живое неодобрение Nimzo: он считает, что следовало играть 18. g5 ab (хуже 18... hg 19. fg ab из-за 20. g6! fg 21. ab Kf8 22. Kg5) 19. ab hg 20. fg Kf8 21. Kh4 с примерно равной игрой, а после хода в партии чёрные могли получить перевес в варианте 18... ab 19. ab Kd7 20. f5.

«После своего эксперимента могу утверждать, что и в этом случае у белых есть шансы на атаку. Помог мне в нём сам Nimzo (Intel Pentium

1.80 GHz / 512 MB 184 MB engine), которому я предложил разыграть позицию после 20.f5.

Goncharuk - Nimzo 8 (2972)

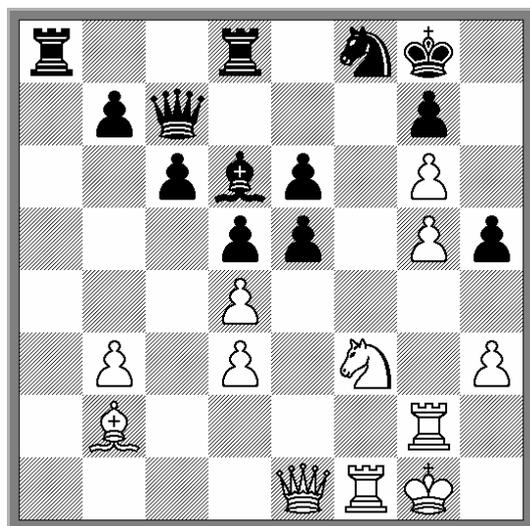
Venevitinovo, 04.04.2005

[40 mov / 40 min]

20... Kdf8.

Nimzo долго выбирал между этим продолжением и другим: 20... С:e5 21. de Кс5 (или 21... Ле8 22. f6) 22. Фс3, но предпочёл то, что выглядит надёжней.

21. e4 f6 22. Kg6 К:g6 23. fg Kf8 24. e5 fe 25. g5! h5.



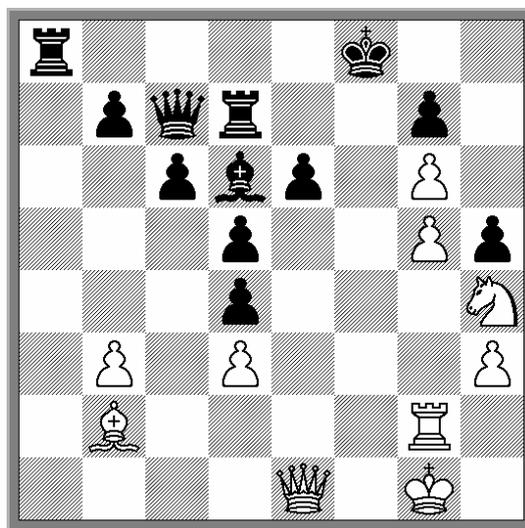
26. Kh4!

Этот ход, который программа не заметила, даёт белым шансы на выигрыш; чёрные не успевают взять пешку на g6, и она становится опасной. И хотя Nimzo считает, что, после

26... ed 27. Lf7.

ему следовало играть 27... Фа5 28. Фf1 Лd7 29. Л:d7 К:d7 30. Фf7+ Kph8 31. Ф:e6 с равенством, вряд ли этот вариант обязателен. Белые могут, например, сыграть 29. С:d4 e5 30. Kf5! с интересными возможностями.

27... Лd7 28. Л:f8+! Кр:f8.

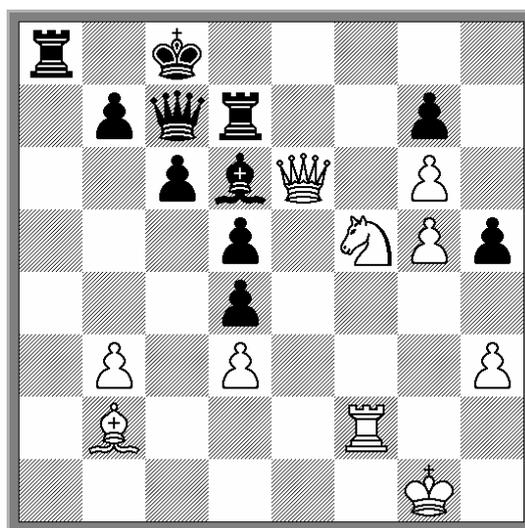


29. Lf2+.

После девяти ходов позиция неузнаваемо изменилась.

Заманчивое продолжение 29. Ф:e6 Сg3 30. Ле2! приводит к невыгодному окончанию. [30... Ле7 (30... С:h4 31. Са3+! c5 32. Ле5 Ле7 33. Lf5+ Кре8 34. Фg8+ Кpd7 35. Ф:d5+ и ничья вечным шахом) 31. Ф:e7+ Ф:e7 32. Л:e7 Кр:e7 33. Kf5+ Кре6 34. К:g3 c5! 35. К:h5 Kpf5 ♣. Nimzo 8]

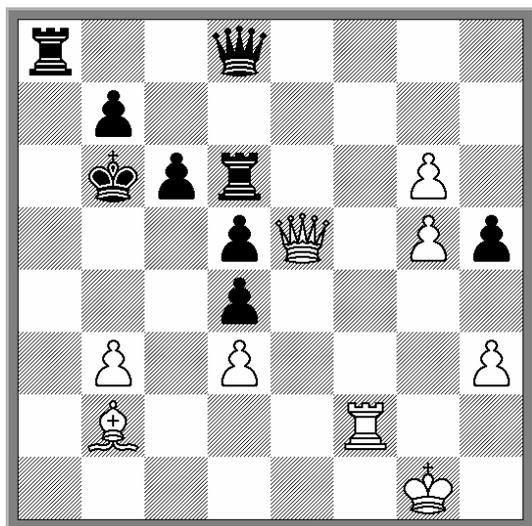
29... Кре7 30. Kf5+ Кpd8 31. Ф:e6 Крс8.



32. К:g7.

Сильнее, по-видимому, 32. С:d4. [32... Ла6 33. С:g7 c5 34. Фе2 Л:g7 35. Фе8+ Фd8 36. К:g7 Се7 37. Фf7 Фd7 38. Kf5 +- . Nimzo 8]

32... Фd8 33. Kf5 Kрc7 34. К:d6
Л:d6 35. Фе5 Крb6 (35... с5? 36. g7
Фe8 37. Ф:e8 Л:e8 38.Лf8 +-).



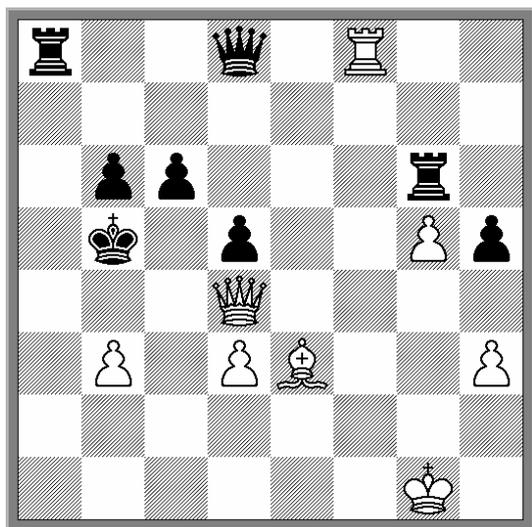
36. С:d4+ Крb5.

На 36... с5 возможно 37. Лf8!!
Ф:f8 38. g7 Фd8 39. g8Ф!

37. Се3?!

Соблазняясь красивой идеей. В
дальнейшем я нашёл правильное 37.
g7 Лg6 38. Се3 Фа5 39. Крh2 b6 40.
Лf8 Ла7 41. Лb8, выиграв у Nimzo
«принципиальный» поединок.

37... Л:g6 38. Фd4 b6 39. Лf8!



39... Л:g5+! 40. Крh1 Лg4!

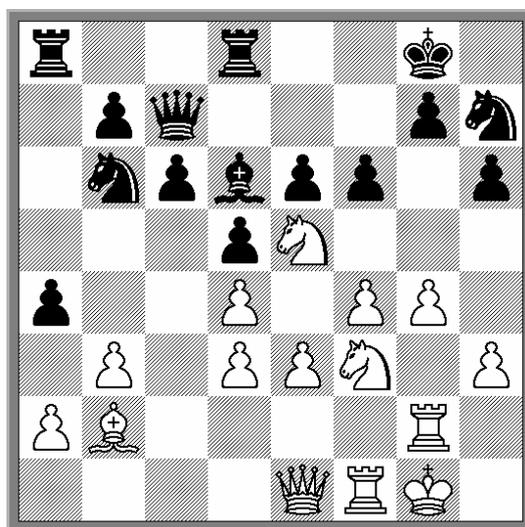
Nimzo демонстрирует чудеса
изворотливости и спасается в
эндшпиле, где у него две пешки за

слона, а у белых пешек не остаётся.
Проигрывало 39... с5 из-за 40. Фа4+!

**41. hg Фh4+ 42. Крg2 с5 43. Фf4
Ла2+ 44. Cf2 Ф:g4+ 45. Ф:g4 hg 46.
Крg3 Лb2 47. Кр:g4 Л:b3 48. d4 Лd3
49. dc bc 50. Крf4 d4 51. Крe5** и
партия благополучно завершилась
миром. 1/2:1/2 (линия).>

Будем считать, что «экспромт»
состоялся, и вернёмся к партии с
«Гансом», которая сложилась менее
драматично и более предсказуемо:

18... f6(?)

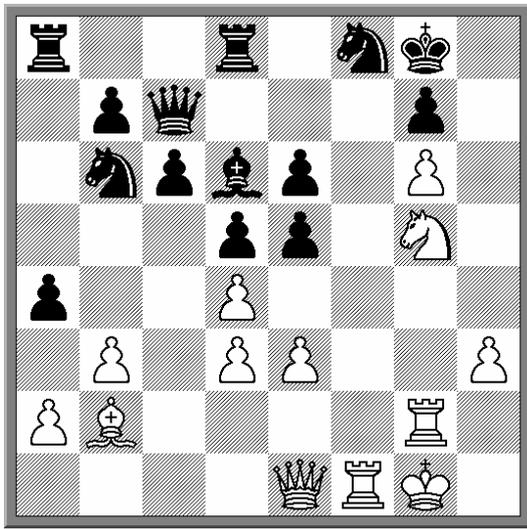


19. g5!?

Жертва фигуры находит
объяснение в варианте 19... fe 20. de
Cc5 (отступив слоном на f8, не
дожидаясь gh, чёрные после 21. gb
теряют коня) 21. gh Cf8 22. f5 Крh8
23. Фh4 gh 24. Kd4 с сильной атакой.

В случае 21... Лd7 у нас с Nimzo
(я атаковал, он – защищался)
получился следующий любопытный
вариант: 22. f5 ab 23. f6!? Л:a2 24. hg
Ка4 25. Фh4! С:e3+ 26. Крh1, после
чего Nimzo мудро переоценил
позицию не в свою пользу.

**19... hg 20. fg fe 21. g6 Кf8 22.
Kg5.**

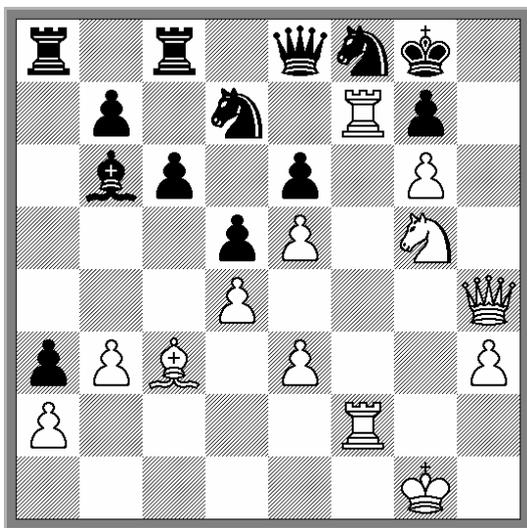


22... Фe7?

Или «Hans» выпил слишком много рому, или растерялся от неожиданного сопротивления.

[«Сильно ухудшает положение. Лучше 22... Kbd7 (22... a3 23. Л:f8+!) 23. Kf7 К:g6 24. К:d8 Ф:d8 25. Л:g6 Kf8 ±.» Nimzo 8]

23. Фh4 Kbd7 24. de Cc5 25. d4 a3 26. Cc3 Cb6 27. Лf7 Фe8 28. Лgf2 Лdc8.



29. Л:f8+! К:f8 30. Л:f8+!

Выигрывало и 29.Фh5 с угрозой Л2f4, но продолжение в партии эффективнее. 30... Кр:f8 31. Kh7+ Кpg8 32. Kf6+! gf 33. Фh7+ Кpf8 34. g7+ Кре7 35. g8Ф+ Крд8 36. Ф:e8+ Кр:e8 37. ef Лс7 38. Фg8+ Крд7 39. Ф:a8 и белые выиграли. 1–0.

Игра «Гансу» явно не удалась, не удалось ему покорить очередную «красотку» блеском шахматной мысли и глубокой дебютной эрудицией. Забудем о мифическом немце и зададимся вопросом, а как вообще считает шахматная программа. Допустим, мы знаем, что на современном компьютере она рассчитывает на десять ходов (двадцать полуходов) вперёд, но это – как глубоко, а каким образом она осуществляет этот процесс?

В этом смысле показательны комментарии Nimzo к партиям.

Это – его работа, такая же, как игра, здесь он раскрывает свои возможности, на сто процентов эксплуатируя оперативную память, подчас вводя мощный компьютер в ступор.

Сам процесс, увы, бумаге не передать – его нужно видеть! Бумаге доступен лишь результат анализа – прямо скажем, довольно убогий. Из огромного числа оцениваемых на мониторе вариантов, как в калейдоскопе сменяющих друг друга, фиксируются наспех выбранные в произвольном порядке, рассчитанные на начальный уровень подготовки и в большинстве своём ненужные суждения и такие же варианты, к тому же нередко сокращённые, сильно купированные безжалостной цензурой (ненужные до того, что, при повторном анализе той же игры, страдающий жестокой амнезией комментатор способен, сохранив общий акцент, убрать пояснения к одним ходам и дать их к другим). В целом же такой анализ, особенно в электронном переводе, напоминает невнятную речь великого, немого и

полуграмотного шахматиста (я не сетую, лишь констатирую – по мне, так стоит гордиться тем, что есть, а не тем, что ещё предстоит).

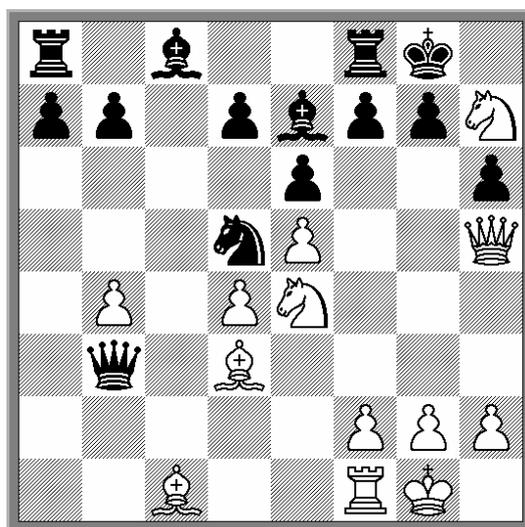
Так вот, при всём при этом узловые моменты борьбы наш аналитик оценивает совершенно справедливо и оценки ставит заслуженные. За редким, но характерным исключением! И сам он играет гениально, опять же – за редким исключением. Остановимся на его оценке собственной игры в предыдущей партии. Он оценил возникшую после 29. Lf2+ позицию как равную, а спустя несколько ходов, после 32. C:d4, без видимых причин поменял оценку на противоположную (и это при том, что его анализ хитро выстроен программистами наоборот, от конца партии к её началу, то есть он уже вроде бы знает, что будет в конце кино). Повторюсь: по его критериям, позиция равна, но после нескольких последующих ходов, к которым у Nimzo не было никаких претензий, белые получили начисто выигранную позицию. Как, скажите на милость, такое могло случиться, и где тут причинно-следственная связь?

Ответ состоит в том, что, по Nimzo, её тут не просто нет, а и быть не может. В принципе! Шахматная машина – неважно, играет она или анализирует – оценивает позицию пошагово, перед своим ходом и после хода противника, каждый раз готовая поменять оценку, то есть программа изначально допускает, что, после коварного хода противника, её положение может так ухудшиться, что лучшим соломоновым решением для неё будет «сдаться». К сожалению, мне, как, вероятно, и

некоторым другим шахматистам, приходилось столько раз, остановив часы, протягивать противнику руку, что мы хорошо помним, как его последний ход вносил в душу смятение. Но этот ход не изменял оценку позиции! Раз в ней нашёлся ход, после которого вы сдались, она уже была проигранной, изменилась только ваша личная её оценка. Сдались вы, конечно, своевременно, кто спорит, но думать, что соперник её изменил – абсурдно. Машина же именно так и поступает, и, таким образом, то, что представляется нам объективной оценкой, является её сугубо личным делом (в отличие от нас, она не способна заново оценить как саму позицию, так и игру в целом, то есть моделирует живой процесс, в нём не участвуя). Приведу тому пример. В недавней партии с «Петросьяном» после 17. ♖h7! ♔b3 возникло следующее положение:

Goncharuk – "Petrosian" (Cm 8000)

Venevitinovo, 2004
[40 min per game]



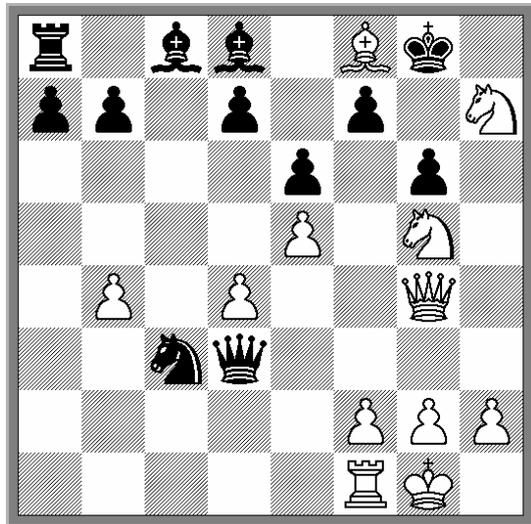
Анализируя сыгранную партию, я поставил Nimzo и Chess Tiger'a 14 на

«глубокий анализ позиции». Если задаться целью и иметь некоторый запас времени, такая форма анализа позволяет получить исчерпывающие по полноте варианты на несколько ходов вперёд (естественно, из тех, которые машина видит); программа анализирует положение глубже, чем при разборе всей партии. Обе программы быстро нашли сильное продолжение, которое я упустил из виду: 18. Фh3!? Лd8 19. Кhf6+! К:f6 20. К:f6+ С:f6 21. Сh7+ Кр:h7 22. Ф:b3 с перевесом белых.

В партии последовало:

18. ♖xh6?! ♔xd3 19. ♔g4 g6 20. ♖xf8 ♕d8 21. ♘eg5 ♘c3?

Ошибка! Следовало, как указал Nimzo, играть 21... b6 22. Cd6 Ca6 23. Ла1 Фc3! (23... Сb5? 24. Фh4 Фc3 25. Лf1!! Фd3 26. Ле1 Фc3 27. f3 +-) 24. Лd1 Фb3 25. Ла1 Фc3 =.



К чести Nimzo, он в течение пяти минут тихой сапой подобрался к ходу, который приводит к форсированному многоходовому мату:

22. ♔h4!

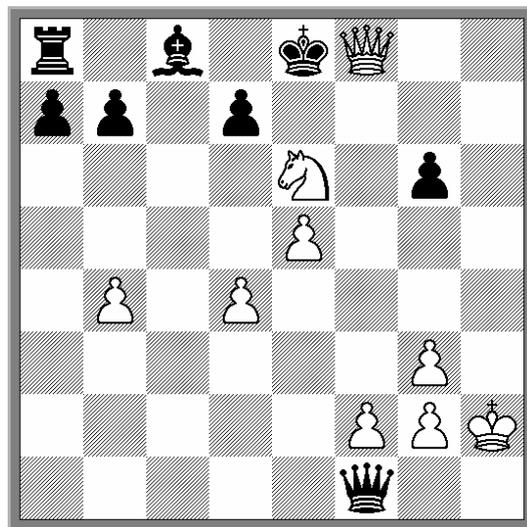
Chess Tiger же (рейтинг 2972!), представьте себе, его не обнаружил, предложив благоразумное 22. Ле1 Фd2 23. Кf3 с равенством. Должно

быть, бес попутал: ему померещилось 22. Фh4 С:g5 23. Кf6+? С:f6 24. Ф:f6 Кр:f8 25. Фh8+ Крe7 26. Фf6+, и ничья вечным шахом.

«Петросян» сыграл 22... ♘e2+.

Не следует думать, что машина не увидела мата (она не увидела предыдущего хода белых) – партия проходила в игровой комнате, и в «окне визуального обдумывания» отчётливо проступили контуры будущей финальной позиции, – мат программа нашла, но нашла также, что, играя 22... Ф:f1+, получает его ходом раньше.

23. ♔h1 ♖xg5 24. ♘xg5 ♘g3+ 25. hxg3 ♔xf1+ 26. ♔h2 ♔xf8 27. ♔h8+ ♔e7 28. ♔f6+ ♔e8 29. ♔xf7+ ♔d8 30. ♔f8+ ♔c7 31. ♔d6+ ♔d8 32. ♘xe6+ ♔e8 33. ♔f8#.



(Да умножим мы в книге число таких примеров, украсив её диаграммы проявлениями яркой шахматной дальновидности и редкой шахматной слепоты!)

А для Chess Tiger'a, нашедшего уже после сыгранного 22.Фh4 лёгкий путь к победе, позиция из равной волшебным образом превратилась в безнадежную – как раз тот, произошедший с вами на соседней

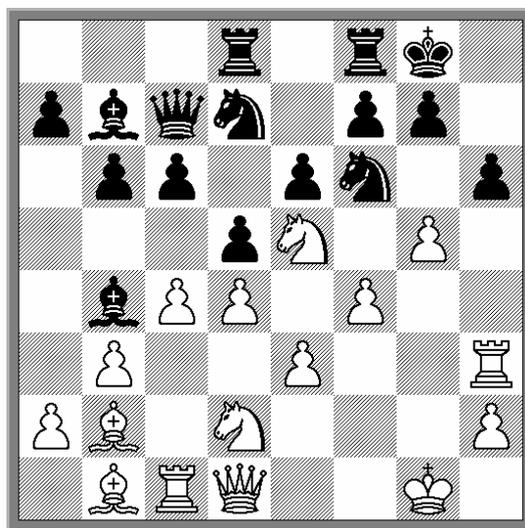
странице, случай – помните? – который мы недавно обсуждали.

Удостоверюсь, таким образом, что шахматная программа не имеет цельного представления о партии, воспринимает игру фрагментарно, от хода к ходу, получаем вывод о том, что её можно сразить внезапным ударом, скрытно его подготовив. Да и скрываться особо не стоит, она вообще может принять всю нашу подготовку за мышиную возню, сосредоточенная в это время на деле государственной важности расчёта вариантов. Именно так! Потому что подпольная группа товарищей, занятых преимущественно подрывной деятельностью, не включена в список подконтрольных ей ведомств – поскольку она не видит за ходом вашего истинного намерения, постольку почти всегда предложит вместо него другой, по её мнению – лучший.

Тому есть тьма примеров (самым большим из них является сама книга), ограничимся тематическими – все позиции вышли из дебюта Рети.

«J.T.» (2571), южноафриканец (ещё один сказочный персонаж Chessmaster'a), играет порывисто и так быстро, что не уследишь – партия с ним будто взята из сеанса одновременной игры. Тем не менее, он имеет достаточно высокий статус, на мой взгляд, явно завышенный (что ровным счётом ничего не значит, но обидно для других разумных программ). Сообщается, что «J.T.» оставил большой спорт и играет редко (я думаю, уж не после нашей ли с ним партии).

Белые только что сыграли 18. g5, напад на чёрного коня.



18... С:d2 19. К:d7! С:c1 20. К:f6+ gf 21. gf!

Ну конечно! Угроза Фd3 заставляет чёрных изобретательно расставаться с материалом.

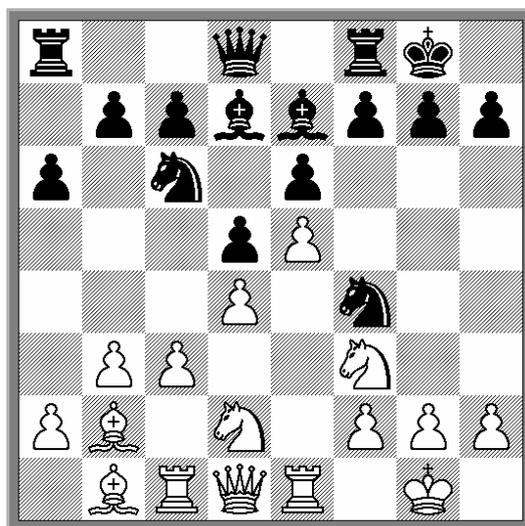
21... С:e3+ 22. Л:e3 Ф:f4 23. Лf3 Фh4 24. Фd3 Фе1+ 25. Лf1 Ф:b1 26. Л:b1 и белые (ещё долго играли, пока не) **выиграли. 1–0.**

Следующая позиция возникла в партии с «Капабланкой».

Goncharuk – "Capablanca" **(Cm 8000)**

Venevitinovo, 2002*

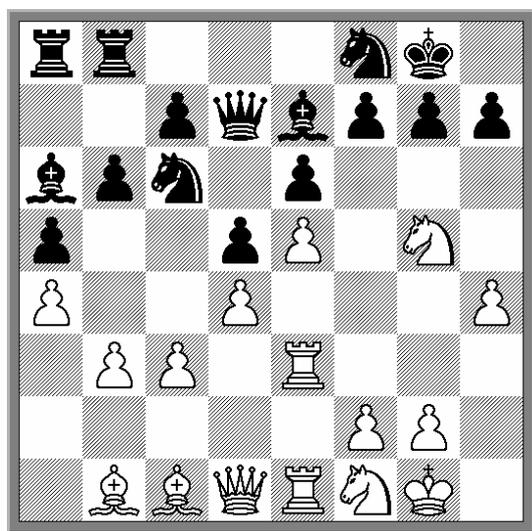
[40 min per game]



Последующие манёвры сторон привлекают слаженной игрой такт в такт, как на боевых учениях. Белые и

чёрные стремятся гармонично расположить фигуры, не слишком при этом друг другу мешая (что напоминает мне сдержанную, аристократическую манеру игры реального Капабланки – джентльмена в шахматах и жизни); одновременно белые не вполне по-джентльменски ведут подготовку к атаке на короля.

17. ♖f1 a5 18. a4 b6 19. ♜c2
 ♙c8 20. ♙c1 ♘g6 21. ♜ce2 ♙a6 22.
 ♜e3 ♚d7 23. h4! ♜fb8 24. ♘g5 ♘f8.



25. ♙xh7+!

Запускает механизм атаки. В случае 25... К:h7 26. Фh5 Кf8 белые могут делать ничью вечным шахом или поиграть на выигрыш, варианты Nimzo это подтверждают: 26... Кf8 27. Ф:f7+ Кph8 28. Фh5+ Кpg8 29. Лf3!? С:g5 30. hg (он оценивал эту позицию) Фе8 (30... С:f1 31. Л:f8+ Кр:f8 32. g6! Фе8 33. Са3+ Кb4 34. cb ±) 31. g6! Ке7 (31... К:g6 32. Лh3 Кpf7 33. Фh7 Кce7 34. Лf3+ Кf5 35. g4 ±) 32. Л:f8+ Кр:f8 33. Фh8+ Кg8 34. Ле3 Се2 35. Л:e2 Ф:g6 36. Ле3 Кpf7 37. Лf3+ Кf6 38. Фh2 c5 39. ef ±.

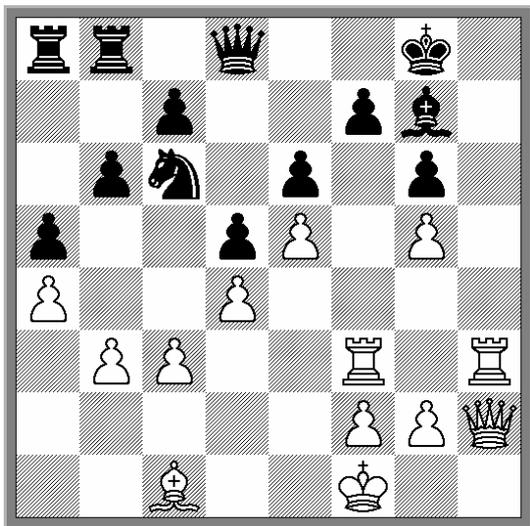
Наиболее сомнительная для белых игра возникает в случае 30... g6 (вместо 30... Фе8) 31. Л:f8+ Л:f8 32.

Ф:g6+ Кph8 33. Ле3 Лf7 34. Лh3+ Лh7 35. Л:h7+ Ф:h7 36. Ф:e6 Лf8 37. Ке3 Ке7 (37... Кd8! = *Deep Fritz 7*) 38. Са3 Фb1+ 39. Кph2 Фh7+ 40. Кpg3, где у белых четыре пешки за ладью, но Nimzo и её оценивает в их пользу (точнее *Deep Fritz*, считая игру равной, а, может быть, неправы оба).

Но вопрос не в том, делают белые ничью или выигрывают, а в том, что ни одна машина не сыграет 26... Кf8. Завышенная оценка материальных ценностей побуждает её за них держаться. Идея, которую белые и осуществляют в партии, связана с захватом тяжёлыми фигурами линии h, но для её успеха ладья должна стоять перед ферзём; поскольку замысел не счётный, то и Nimzo, наш комментатор, не увидел жертвы слона, предложив 25. Фh5 с примерно равной игрой, и уж тем более придерживался за чёрных варианта, случившегося в партии.

Тем не менее, он указал, что на предыдущем ходу чёрным нужно было играть 24... С:g5, не боясь призраков (25. hg Кce7 26. Фh5 Кf5 27. Лh3 Кf8 28. С:f5 ef 29. Са3 g6 30. Фh4 c5 31. dc Фе7 32. Ке3 Лd8 =. *Nimzo 8*), и вообще отнёсся к ходу слонем 25. С:h7+ доброжелательно: опровергающим вариантом не снабдил, вопросительного знака к нему не поставил – большего и желать трудно! (Обратите внимание, с каким энтузиазмом программы-аналитики выставляют восклицательные знаки к ходам с «мнимой» жертвой, где результат через несколько минут плачевно очевиден. «Эстетика» любой шахматной программы заужена в талии до пределов приличия!)

25... ♖xh7 26. ♔h5 ♘xg5? 27.
 hxg5 g6 28. ♔h2 ♕f8 29. ♖h3 ♕g7
 30. ♖ee3 ♕xf1 31. ♔xf1 ♔d8 32.
 ♖ef3



«С решающей угрозой Лh7!»
 (Nimzo 8)

33... ♘xe5 33. dxe5 c5? (сильнее
 33... d4 34. Фf4 Фe7 35. cd c5 ± Nimzo
 8) 34. ♖h7 ♔c7 35. ♕f4 ♔f8 36.
 ♖xg7! (знак – не мой! – В.Г.) ♔e8 37.
 ♔h8+ ♔e7 38. ♖xf7+! (маленькая
 комбинация в духе Капабланки!) и
 мат в три хода.

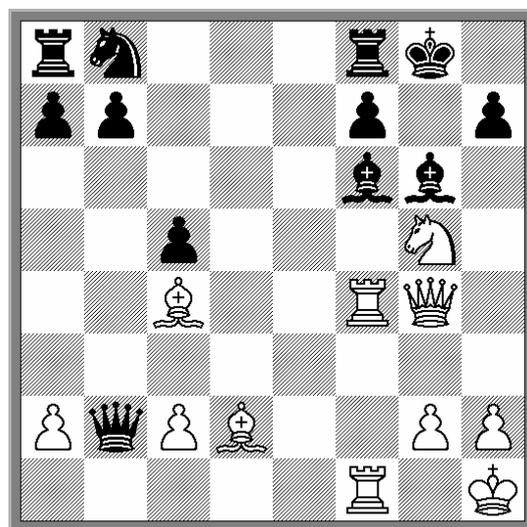
Ещё один пример тоже связан с
 жертвой слона на h7, но в другом
 контексте.

Когда я, протерев пыль с
 шахматной доски, разобрал игранную
 в далёком 2001 году партию с
 «Ботвинником», то поймал себя на
 мысли, что выиграл у него на
 удивление легко – не подумаешь, что
 до этого я проиграл ему 29 (!) раз,
 заключив две почётных ничьи.

<У меня вообще закралась мысль,
 что разработчики программы отдали
 своеобразную дань уважения
 знаменитому чемпиону, много лет
 искавшему алгоритм «Пионера», в
 отличие, например, от шахматного и

политического «изгоя» «Фишера»,
 которого некоторые патриотически
 настроенные граждане, видимо,
 недолгоблюдают – во всяком случае,
 ничего другого я по игре великого
 американца предположить не могу;
 мало того, что он не применяет за
 чёрных в королевском гамбите
 разработанный им вариант 1. e4 e5 2.
 f4 ef 3. Kf3 g5 4. Cc4 Cg7!, но ещё и
 допускает такие позиции, как эта:

[1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 d6 4. Cc4 Kf6(?)
 5. 0–0 K:e4 6. d3 d5 7. Cb5+ c6 8. de Фb6+ 9.
 Kph1 de 10. Cc4 ef 11. Ф:f3 Ce7 12. Kc3 g5
 13. Фh5 0–0 14. Ke4 Cf5 15. K:g5 Cg6 16.
 Фg4 Cf6 17. Л:f4 c5 18. Cd2 Ф:b2 19. Laf1]



19... h5 20. Л:f6! hg 21. Л:g6+
 Фg7 22. Л:f7! Л:f7 23. С:f7+ Kpf8
 (23... Kph8 24. Cc3 Ф:c3 25. Лh6#) 24.
 Л:g7 Кр:g7 25. Ke6+ Кр:f7 26. Кc7
 Кс6 27. К:a8 и белые выиграли.>

Как бы то ни было, наш «Михаил
 Ботвинник» смоделирован хорошо, он
 очень разнообразен по дебютам и
 способен усиливать игру при
 переходе в миттельшпиль, что для
 Chessmaster'a – большая редкость.

Первая игра-«родоначальник», в
 которой я сделал ничью, привела
 партию (после ходов 1. Kf3 Kf6 2. b3
 d5 3. Cb2 e6 4. e3 c5 5. d4 cd 6. ed Cd6

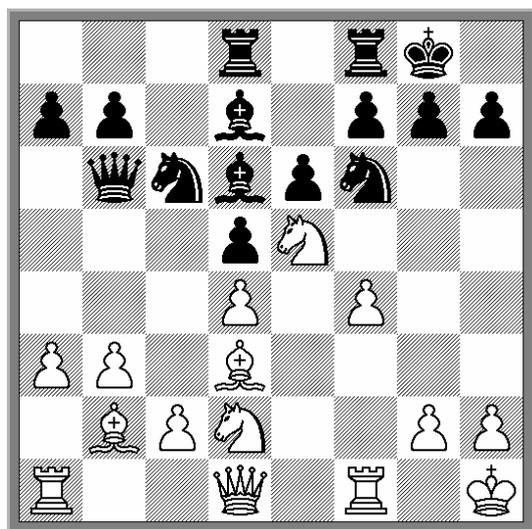
7. Cd3 Kc6 8. 0–0 0–0 9. a3 Cd7 10. Ke5 Фc7 11. f4 Фb6 12. Kph1 Лад8 13. Kd2) к позиции на диаграмме.

«Ботвинник» играл в ней 13... a5 14. Kdf3 a4 15. b4 Фc7 16. Фе1 Ce8 17. Фh4 Ke7 18. Kg5 Kf5 19. Фh3 h6 20. g4 Ke7 и, получив плохую игру, в следующей партии перестраивается – факт сам по себе примечательный, но нас интересует, чего не замечает программа, считая варианты.

Рассмотрим игру с точки зрения нашего критика Nimzo 8.

Goncharuk – "Botvinnik" (Cm 8000)

Venevitinovo, 2001*
[40 min per game]

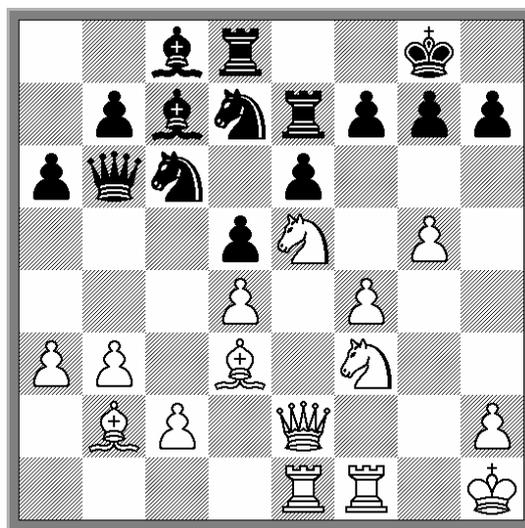


Nimzo оценил эту позицию как равную (13... K:d4 14. Kdc4! ±).

13... ♜fe8 14. ♞df3 ♟c7 15. ♚e2 a6 16. ♜ae1 ♜e7 17. g4 ♟c8 (? – В.Г.).

Эту позицию он тоже оценил как равную, присовокупив, что неплохо и 17... Ce8. Интересно, что уже второй раз (как и в партии с «Капабланкой») он «по наитию» предлагает ходы, препятствующие комбинации, не видя её при этом или не считая опасной.

18. g5 ♞d7 (пока всё верно).



19. ♟xh7+! ♚xh7.

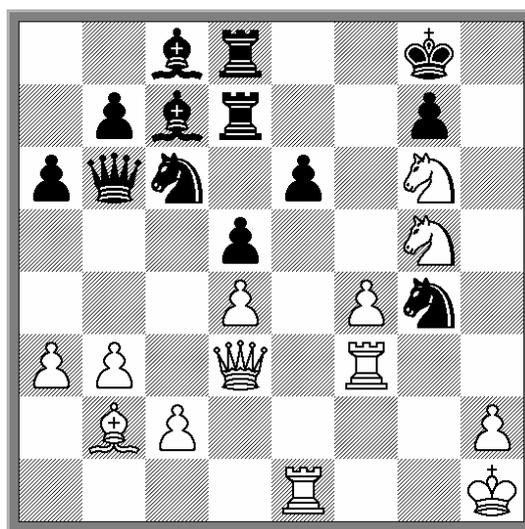
Nimzo заметил удар слоном сразу после 17. g4, но недооценил, теперь же он крепко призадумался:

[Лучше 19... Kpf8 ±. Nimzo 8]

Если уж наш комментатор предлагает такой ход, значит, дела чёрных совсем плохи.

20. g6+ fxg6 21. ♞g5+ ♚g8 22. ♞xg6 ♞f6 23. ♚d3 (хорошо, а может быть, и сильнее 23. Фf3 e5 24. f5!) ♞g4 24. ♜f3 ♜ed7?

Уводит ладью из-под боя и окончательно проигрывает партию (надежду оставляло 24... Kh6).



25. ♜h3!

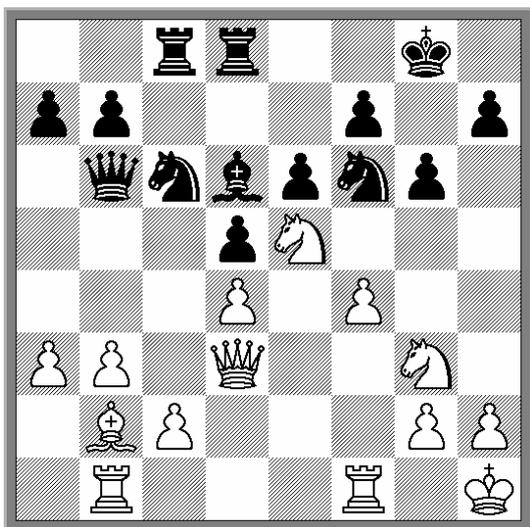
Белый король предлагает за чёрного коня полцарства – целого ферзя (или ладью – на выбор),

возможно и 25. Л:е6 Сd6 26. Лfe3!!, соблазнился же я вариантом 25... ♖h6 26. ♘e5 26... Кf5? 27. Ф:f5!! ef 28. Кg6 и мат следующим ходом.

26... ♘xe5 27. ♚h7+ ♔f8 28. fxe5 ♙xe5 29. ♜xe5 ♞e8 30. ♞f3+ ♕e7 31. ♞xe6+ и белые выиграли. 1-0.

Мы убедились, что шахматные программы часто не распознают замыслы, иногда же они способны банально (и грубо, ну – очень грубо) просчитываться. В партии со Shredder'ом 5(c) возникло такое положение:

Goncharuk – Shredder 5 (c)
Venevitinovo, 2002*
[30 min per game]

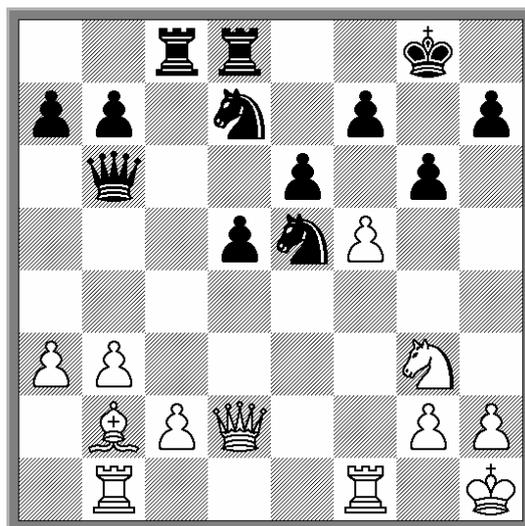


В этой (также вышедшей из дебюта Рети) позиции белые пошли на прорыв и сыграли:

18. f5!

Nimzo против этого хода не особенно возражал, поставив его на второе место после 18. c4 (? – В.Г.). Вот что значит воистину не ведать страха! На мой взгляд, чёрные только того и ждут, чтобы затеять контригру на ферзевом фланге.

18... ♙xe5 19. dxe5 ♘d7 20. ♚d2 ♖cxe5.



21. ♞be1!

Мэтр запоздало присоединился к аплодисментам, обнаружив, что, после

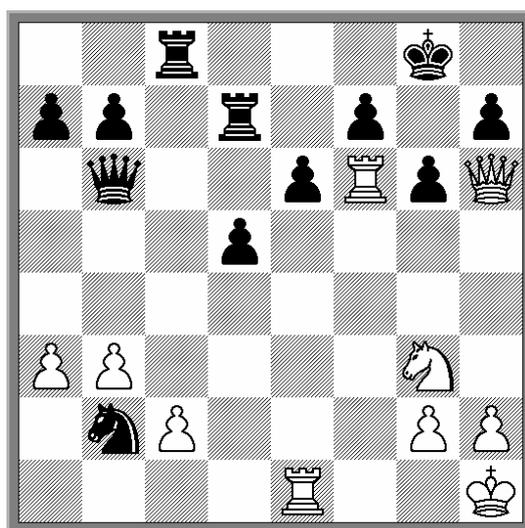
21... ♘c4 22. ♚h6

на 22... e5 находится 23. Л:е5! Кс:e5 24. С:e5 f6 25. fg! ±.

22... ♘xb2 23. f6?! (к выигрышу вело 23. Л:е6!! Фd4 24. fg)

23... ♘xf6 24. ♞xf6 ♞d7??

Вместо 24... Фc7 25. Лf3 f5 (25... Ле8 26. Kh5 gh 27. Лg3+ Ф:g3 28. hg ±) 26. Л:е6 Фg7 27. Фd2 (или 27. К:f5) с примерно равной игрой.



25. ♘h5!

На шахматном ринге происходит то, что в боксе именуется нокаутом!

25... gxh5 26. ♖e5 с матом в три хода. Чёрные сдались. **1-0**.

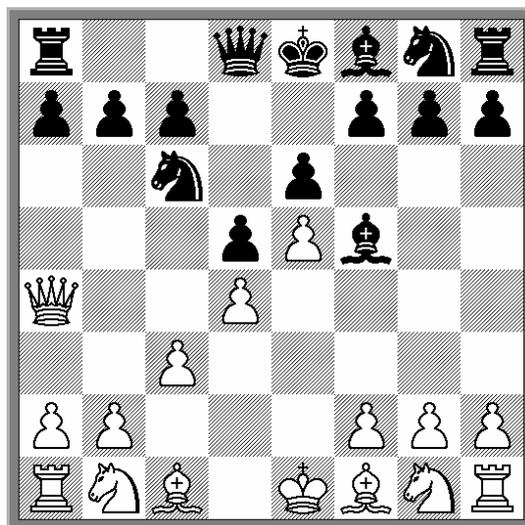
Так играет неоднократно чемпион мира среди шахматных машин Shredder 5 (с).

Можно предположить, что программа неудачно смонтирована, чему есть некоторые свидетельства. Она играет в своём, не самом удачном интерфейсе и периодически выдаёт сообщения об ошибках. (К слову сказать, «характером» Shredder 5 (с) обладает чемпионским, являя собой образец джентльмена. Это – единственная программа, которая, прежде чем сдаться, учтиво спрашивает у противника, согласен ли он на прекращение игры. В дословном переводе это звучит так: «Вы не настаиваете на продолжении игры?» Необходимо выбрать «да» или «нет», здесь важно не ошибиться. Когда я оказался в такой ситуации впервые, то решил быть не менее учтивым и выбрал «нет», то есть: «Нет, не настаиваю». Это оказалось ошибкой, и Shredder 5 (с), стиснув зубы, сопротивлялся ещё полчаса и в итоге чуть меня не обыграл. Выяснилось, что правильно отвечать: «Да, не настаиваю!»)

Так вот, если предположить, что Shredder 5 (с) страдает комплексом неполноценности, то этого никак нельзя сказать о его «родном брате» Shredder'e 5.32, играющем уже в интерфейсе Deep Fritz'a и имеющем рейтинг 2677. (Их «крёстным отцом» является Стэфан Майер-Кахлен – личность в чёрно-белом мире шахмат небызывестная.) Не очень хотелось приводить эту партию, но из песни слов не выкинешь (хотя иногда бы и стоило). Чёрными играет **Shredder**

5.32 (Venevitinovo, 2002*. Match. 40 mov / 40 min. 12 MB engine).

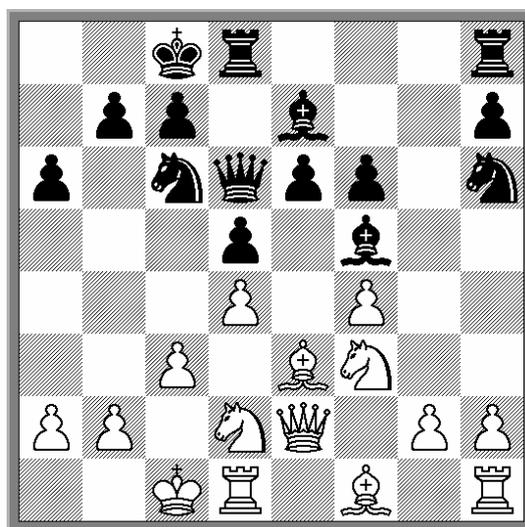
1. e4 Kc6 2. d4 d5 3. e5 Cf5 4. c3 e6 5. Фb3 Ka5 6. Фа4+ Kc6.



7. Фb5?

В оправдание беспомощной игры замечу, что не захотел делать быструю ничью после 7. Фb3 Ka5 8. Фа4+ Kc6 9. Фb3 (способ отобрать свою законную половинку очка, который я использовал в матчах с ним и Deep Fritz'ем 7). Интересно, что на ничью партнёр соглашался через раз – мог сыграть 7... Лb8 или 7... аb6.

7... аb6 8. Фе2 (8. Ф:b7?? Ka5) f6 9. f4 Kh6 10. Kf3 Ce7 11. ef gf 12. Ce3 Фd6 13. Kbd2 0–0–0 14. 0–0–0??



14... Фа3! Гром среди ясного неба!

15. Kh4?

К стыду своему, я так и не понял, куда попал – что называется, не осознал, не прочувствовал!

15... Ф:c3+! 16. bc Ca3#.

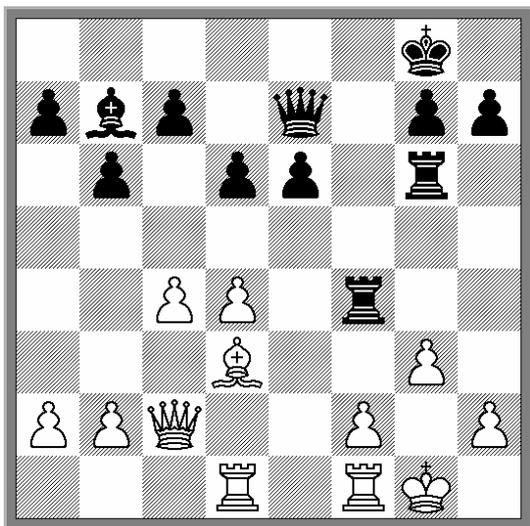
Когда смотришь партии старых мастеров, то порой удивляешься тупости их противников: какой-то NN предпочёл получить мат, вместо того, чтобы отдать пару-тройку фигур. Побывав в шкуре этого NN, могу предположить, что мата он мог просто не заметить – как-то не ожидаешь, что это случится именно с тобой и не когда-нибудь, а через минуту. И вовсе он не так туп, как кажется – этот NN!

Но вернёмся к насущной теме нашего разговора о программах, которые допускают такие жуткие ляпы. Например, к Shredder'у 5.32.

Он их допускает.

С известной долей злорадства привожу следующий образчик его творчества:

Shredder 5.32 – Goncharuk Venevitinovo, 2002*. Match [40 mov / 40 min]



В этой позиции чёрные безмятежно отступили ладьёй **26... ♖h6**. Ход как ход, даже жаль

восклицательного знака, настолько прозрачна угроза мата в случае взятия чёрной ладьи. Прозрачна-то прозрачна, но, как выяснилось, не для всех – для Shredder'а она явилась откровением!

Последовало уверенное:

27. gxf4?? ♕f3! (Знак уважения к Shredder'у 5.32 – не мог же он не заметить ну совсем очевидного!), и, после **28. ♕xh7+ ♔h8!**, чёрные мстительно позволили себе маленькую шутку: **29. ♖f5** (ничего лучше, увы, не найти) **29... ♖h4!** **30. ♖f8+** (самурайская охота белого ферзя за королём противника!) **♔xh7!** **31. ♖g8+ ♔xg8** **32. h3 ♖g4+** **33. hxg4 ♜h1#.**

Не будем слишком строги к бедному Shredder'у – возможно, он нуждается в «отладке». (Этот термин используют разработчики шахматных программ, объясняя непосвящённым тот труднообъяснимый факт, что их совершенное, полностью готовое к использованию изделие в ряде случаев (если не всегда) даёт сбой.)

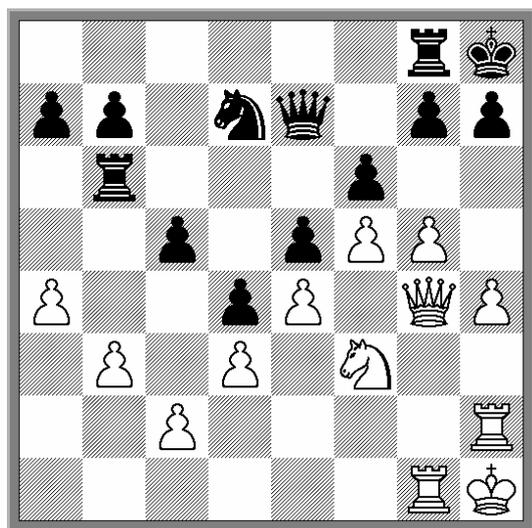
Какой ещё тип позиций не приемлет «мышление» машин, так это цуцванга («Есть множество позиций, друг Горацио, что и не снились нашим мудрецам!» – сказала бы одна программа другой, умей они общаться); оценивая игру после хода противника заново, с чистого листа, умные программы снова и снова убеждаются, что у них есть все шансы в случае, если партнёр сыграет круто (а как ему ещё играть на выигрыш?).

То, что возникшая ситуация разрешается сама собой, без долгих манёвров фигур, ускользает от электронного мозга, однако что-то его всё же настораживает. Поставив на анализ Deep Fritz'у 6.0 (рейтинг 2550)

концовку нашей с ним партии, я воочию убедился, что шкалу его оценки бросает то в жар, то в холод, как больного в лихорадке. Честно скажу – такого разброса мнений в пределах оценки одного хода я не наблюдал ни до, ни после этого эксперимента. Лично мне было ясно, что он просто теряется, не зная, как оценить создавшееся положение (в том смысле, что варианты, которые он приводил, не имели ничего общего с шахматной действительностью).

Справедливости ради добавлю, что анализ проводился на том же компьютере, на котором игрался – Pentium'е 187 МГц / 40 МВ. Deep Fritz же на новом компьютере охотней признал положение безнадежным (это удалось ему тем легче, что своим он его, по-видимому, не считал), но и он оценил позицию после 41 хода белых как равную. Вот это окончание:

Goncharuk – Deep Fritz 6.0
Venevitinovo, 2002*
[40 mov / 40 min]

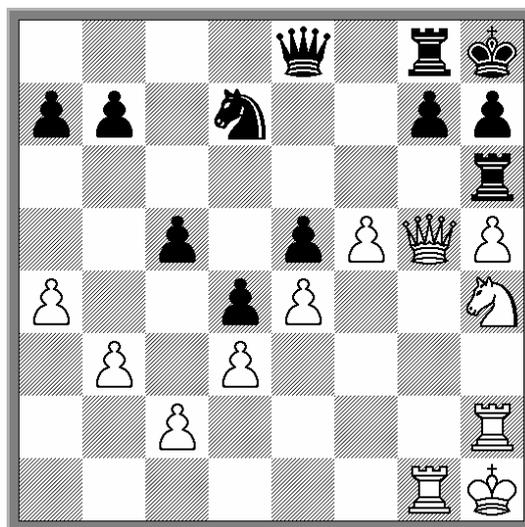


35. h5 fxg5 36. ♔xg5!

Этим ходом я втайне горжусь – мне не часто приходилось ставить ферзя на размен.

Я утешал себя тем, что Deep Fritz меняться не станет – ну кому захочется, чтобы ему, после 36...Ф:g5 37.К:g5, угрожал мат в один ход – никому, даже Deep Fritz'у! Смелость моя была вознаграждена – Fritz ферзём отступил.

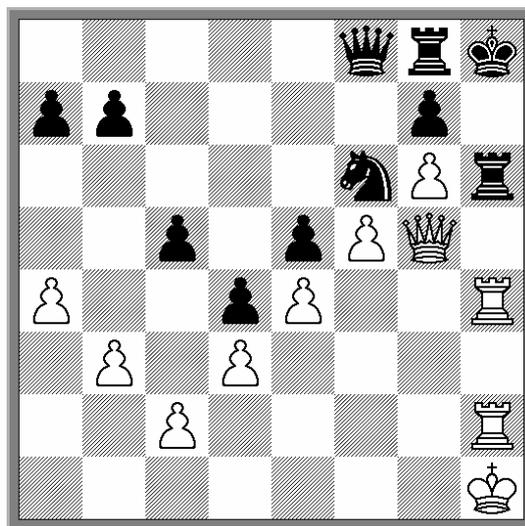
36... ♕e8 37. ♞h4 ♞h6.



38. ♞g6+! Естественно!

Deep Fritz 6 быстренько всё просчитал и решил, что вариант 38... hg 39. hg Фf8 40. Kpg2 Kf6 41. Lgh1 b6 42. Л:h6+ gh 43. Л:h6+ Kpg7 44. Лh4 ♞ ему подходит.

38... hxg6 39. hxg6 ♕f8 40. ♞g4! ♞f6 41. ♞gh4.

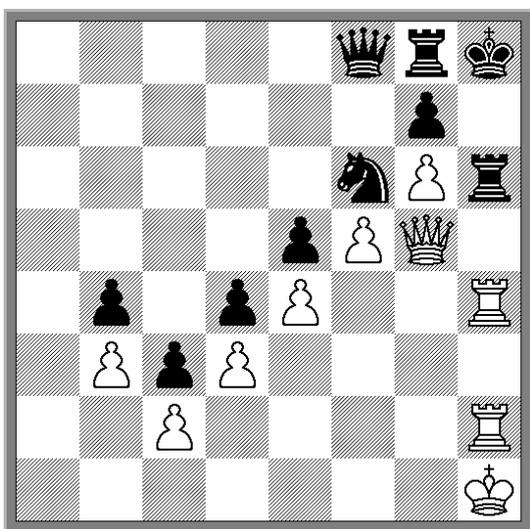


Здесь Deep Fritz заметил, что, после 41... b6 42. Kpg2 a6 43. Фg3

Фe8 44. Фg5 Фf8 45. Фg3, белые намерены сделать хитрую ничью. Ничьей он не хотел и поэтому сыграл **41... a6**, сохраняя лучшие шансы, но, после **42. ♔g2 b5 43. axb5**, внезапно обнаружил, что шансы перешли к белым, а после **43... axb5** нашёл, что ходом 44. Kpf3 белые могут получить значительный перевес.

Когда белые сыграли **44. ♔h1**, он немного успокоился, и после **44... c4** на доске возникло вожделенное равенство, и, наконец, после **45. ♔g2** он понял, что обречён:

45... c3 46. ♔h1 b4.



47. ♔g2 ♖h7 48. gxh7 ♗xh4 49. hxg8 ♗+ ♔xg8 50. ♗xh4. 1-0.

Зададимся вопросом, какой из двух атакующих замыслов труднее обнаружить «умным» программам: шаблонный или своеобразный – банальный либо оригинальный?

Ответ выглядит неожиданным: любой! – любой способ атаки угадать им одинаково трудно, но нам удобней играть, когда замысел банален – в этом случае мы можем быть в нём уверены, получая над программой преимущество в расчёте. Например, если вы знаете, что белый слон на f6 и

открытая для ладьи линия h, при короле чёрных на g8 и пешках f7, g6, предвещают чёрным в скором будущем серьёзные неприятности, то для программы это – не факт, и, если ради такой позиции вы пуститесь во все тяжкие, забыв про ферзевый фланг, то машина может просто подумать, что вы переутомились. Не случайно в приведённых нами партиях в жертву часто приносится слон на h7 – наиболее уязвимый пункт в позиции чёрных после короткой рокировки. Но если этот повторенный многими поколениями шахматистов приём приучил их к бдительности, то машина всякий раз встречает его с немим удивлением – дело тут, видимо, в отступлении от тех позиционных штампов, которые призваны восполнить у программы отсутствие исторического опыта.

Это наблюдение относится как к тематическим идеям в целом, так и к игре в дебюте (играя с программой, выгодно быть «идеалистом», но всё же не пробуйте поставить ей детский мат!). Если, допустим, вы успели убедиться, что во французской защите чёрным опасно рано рокироваться, то «Рети» «осознал» это только после следующей партии:

Goncharuk – «Reti» (Cm 8000) Venevitinovo, 2003. *40 min per game.*

[C02] 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e5 c5 4. c3 Kc6 5. Kf3 cd 6. cd Cb4+ 7. Kc3 Kge7 8. Cd3 0-0 9. 0-0 Cd7 10. C:h7+ Kp:h7 11. Kg5+ Kpg6 12. Ke2 и так далее (по оценке Nimzo, у белых преимущество в семь (!) пешек).

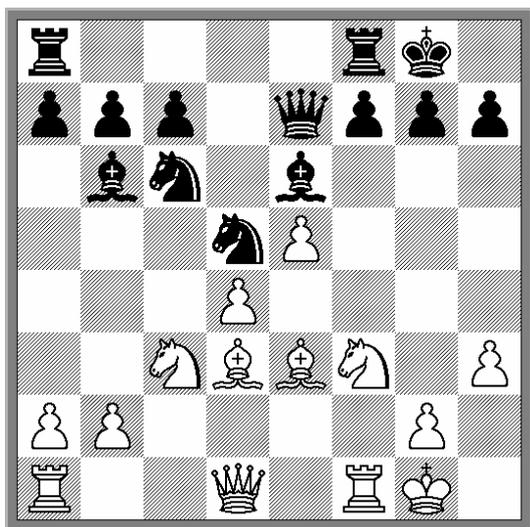
Чтобы читатель не подумал, что произошла досадная оплошность зазевавшегося игрока, приведу ещё один пример, подобный этому.

Поскольку с некоторых пор ярко отрицательные примеры напрямую связаны у нас со Shredder'ом 5.32, он будет совсем не лишним (тем более, что Shredder «переселился» на другой компьютер, нарастив капитал аж в 3022 условные единицы):

Goncharuk – Shredder 5.32
Venevitinovo, 2004. 60 min per Game.
256 MB engine.

[C30] 1. e4 e5 2. f4 Cc5 3. Kf3 d6 4. c3 Cb6 5. d4 ed 6. cd Cg4 7. Ce3 Kf6 8. Kc3 0–0 9. h3 Ce6 10. Cd3 Kc6 11. 0–0 Фе7 12. e5 de 13. f e Kd5.

Почтим серебряного призёра (в версии 8,5) чемпионата мира 2004 года диаграммой:



14. C:h7+.

Ещё последовало:

14... Kph8 15. K:d5 C:d5 16. Cc2 g6 17. Kph1 Фb4 18. Cg5 Kpg8 19. Cf6 Lfb8 20. e6 fe 21. C:g6 Lf8 22. Ch7+ Kр:h7 23. Фd3+ Kph6 24. Kg5 Lh8 25. Kf7+ и **чёрные сдались**.

Журналистам в таких случаях говорят – «без комментариев».

Конечно, если бы такие промахи случались у программ часто (а в моей коллекции найдутся и другие, более выхолощенные экземпляры), с ними

было бы скучно играть. К счастью, нам достаточно лишь знать о возможном способе игры «прямой наводкой» (в том числе и в первую очередь – на мат), чтобы лучше оценивать свои шансы. Существенней и интересней, когда известная атакующая идея реализует себя в острой борьбе.

Так, в партии с «Пильсбери» тема матовых угроз нерокированному королю на g8, окружённому по всему периметру собственными бойцами, при отсутствующей пешке на f7 и простреливаемой диагонали a2–g8, выросла прямо из дебюта:

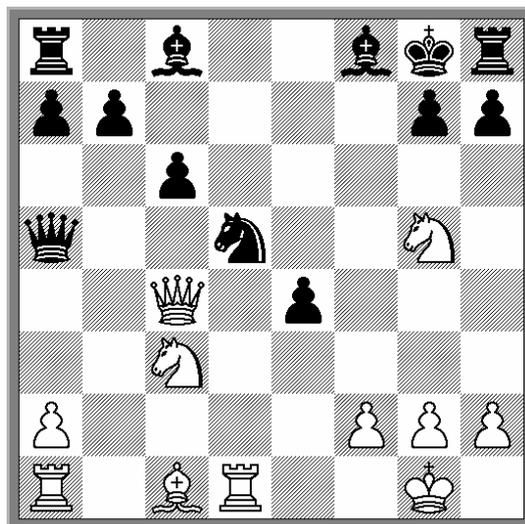
[1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3 dc 4. Cc4 Kf6 5. K:c3 d6 6. Фb3 Kc6(?) 7. C:f7+ Kрe7 8. Kf3 Ka5 9. Фа4 c6 10. b4 Kр:f7 11. ba d5 12. 0–0 de 13. Kг5+ Kрg8 14. Ld1 Kd5 15. Фc4 Ф:a5]

Goncharuk – «Pillsbury»

(Cm 8000) [C21]

Venevitinovo, 2003

[40 min per game]



16. Ca3!

Избавляясь от угрозы Фе1#!

16...Фа6 17. Ф:e4 Ф:a3 18. K:d5 Фd6 19. Kc7! Фc5 20. Ld8 g6 21. Л:f8+! Ф:f8 22. Фc4+ Kpg7 23. Kge6+ и белые выиграли ферзя. 1–0.

В следующей партии озвучена тема слабости восьмой горизонтали, но преобладал наш спор с Nimzo 8.

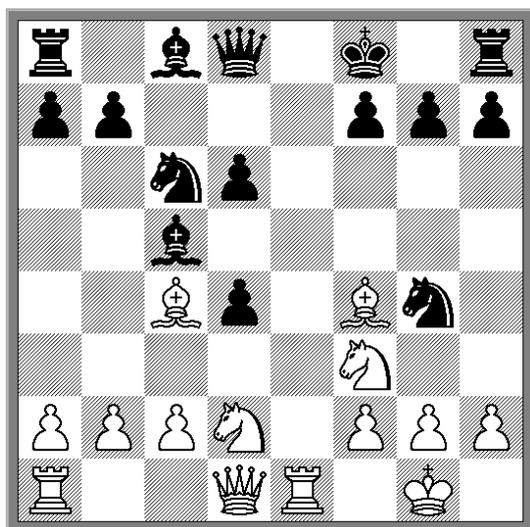
Goncharuk – «Smyslov»

(Cm 8000) [C55]

Venevitinovo, 2004

[40 min per game]

1. e4 e5 2. d4 ed 3. Kf3 Kc6 4. Cc4 Kf6 5. 0–0 Cc5 6. e5 Kg4 7. Cf4 d5 8. ed cd 9. Лe1+ Kpf8 10. Kbd2.

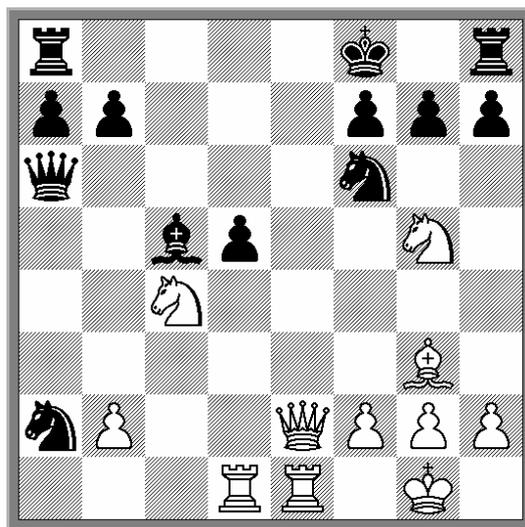


В ходе игры мы с Nimzo ведём скрытую полемику.

Должен сказать, что программа не считает потерю рокировки большой бедой, оценивая позицию как равную, и вместо 8. ed Nimzo рекомендовал 8. Cb5. В данный момент он считает, что чёрные должны играть 10... d3 с вариантом 11. Cg3 dc 12. Ф:c2 d5 =, не замечая, что ходом 13. Лад1!? белые готовы приступить к решительным действиям. В качестве основного опровержения Nimzo 8 рекомендует 13... Kb4 (13... dc? 14. Kb3 Фb6 15. К:c5 ±) 14. Фа4 Cd7 15. Cb5 С:b5 16. Ф:b5 Фb6 и на 17. Фе2 – 17... К:a2 18. Kg5 Kf6 19. Kc4! Фаб.

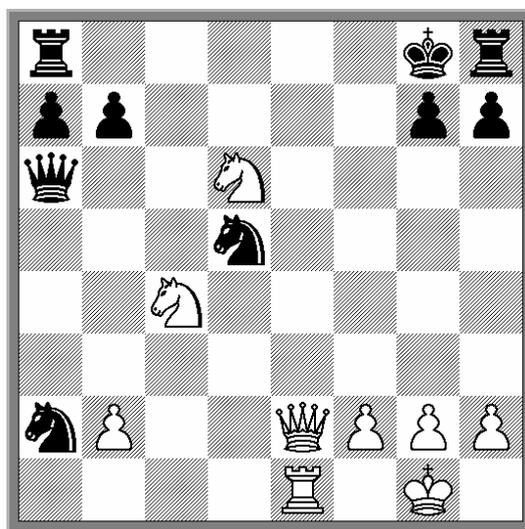
Дойдя до этой, изображённой на диаграмме позиции он обнаружил,

что, после 20. Kd6 Ф:e2 21. Л:e2, у белых, несмотря на отсутствие двух пешек, есть шансы на выигрыш.



Позиция из варианта

После моей подсказки 20. Л:d5!! Nimzo нашёл, что проигрывает 20... К:d5 21. К:f7! Кр:f7 из-за 23. Kd6+ Ф:d6 (24... С:d6 25. Фе6+) 24. С:d6, и, после 21... Кpg8 22. Cd6 С:d6 23. Kf:d6, отдал предпочтение белым.



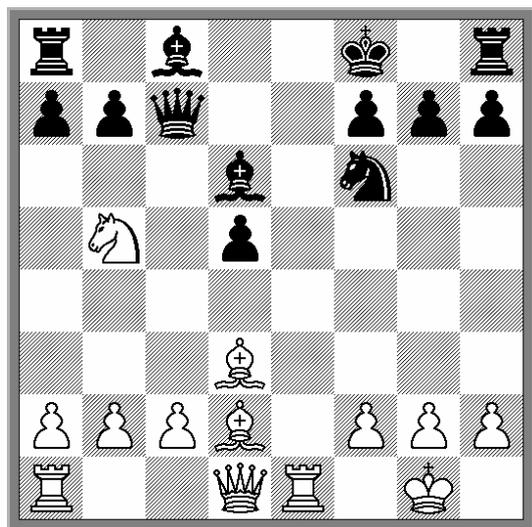
Позиция из варианта

Изучив позицию ближе, наш аналитик убедился, что единственный спасающий от мата вариант: 23... Кс7 24. Фf3 Ф:c4 25. К:c4 Лf8 26. Ф:b7, ведёт к безнадёжной для чёрных позиции.

Это – не партия с Nimzo, но, играй он позицию с десятого хода, это была бы наша с ним часть партии. Замечу, что, хотя он, возможно, прав в своём предпочтении хода 10...d3, и вариант, приводимый им, можно улучшать до бесконечности, он выбрал именно этот, и его правота имеет сугубо теоретическое значение – игру он уже проиграл. В свою очередь, прав и я, потому что в позиции, где все фигуры белых – в игре, чёрный король в наказание лишён своего права на рокировку, а его чёрные силы запрятаны по углам в виде молчаливо взирающих башен, игра в центре по открытым линиям с атакой на короля – ещё одна классическая шахматная тема. Если же я в ней проиграю, то прибегну к той же уловке и заявлю, что, поскольку шахматы всё ещё неисчерпаемы, игру и впрямь можно улучшать до бесконечности, и я тоже не нашёл сильнейшего хода – вот уж, действительно, чистой воды теория!..

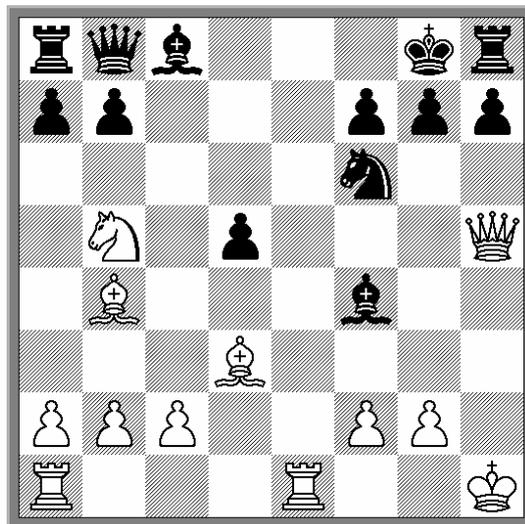
Но вернёмся к партии.

10... d5 11. Cd3 Kf6 12. Kb3 Cb4
13. Cd2 Cd6 14. Kb:d4 K:d4 15. K:d4
Фс7 16. Kb5!



Nimzo одобрил этот ход из своих соображений, я – из своих:

16... C:h2+ 17. Kph1 Фb8 18.
Cb4+ Kpg8 19. Фh5!?! [19. g3! Cg4 19.
Ce2 ± Nimzo 8] (идёт закулисная
борьба оценок) Cf4.



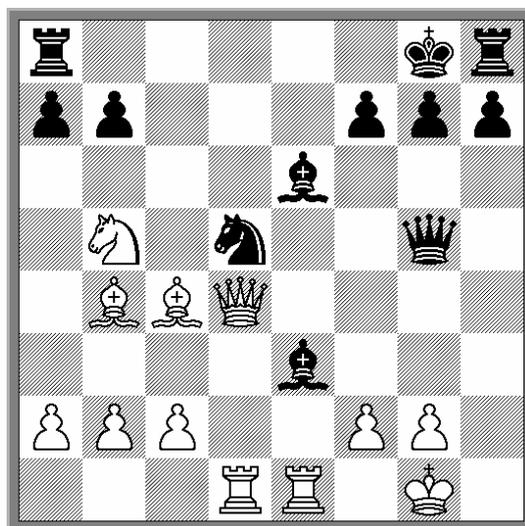
20. Ф:d5!

Мой оппонент рассматривал лишь 20. Cc3 Ce6 21. C:f6 gf =. Считать позицию после 20. Ф:d5 равной может только такой завзятый спорщик, как Nimzo; то, что он плохо считает – не аргумент, он – не так считает.

20... Ce6 21. Фd4 Kd5 22. Cc4!
Фd8 23. Kpg1 Фg5?

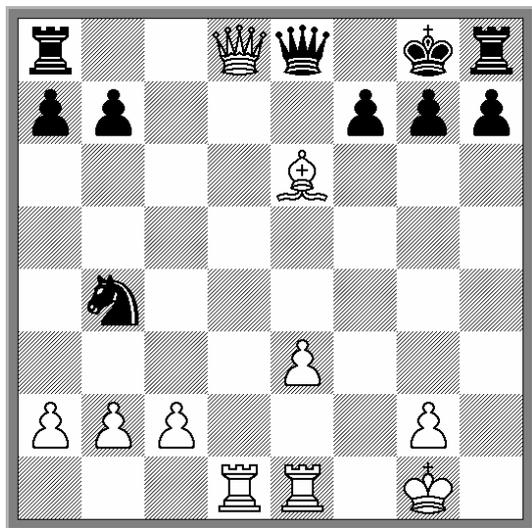
Nimzo, периодически попадая в «яблочко», обнаруживает, что и лучшее 23... K:b4 24. Ф:f4 C:c4 25. Ф:c4 Фf8 26. a3 Kc6 27. Лад1 ведёт к выгоде белых.

24. Лад1 Ce3?!



[Сильнее 24... К:b4 25. Л:e6 h6 26. Лe4 Кс6 27. Фd7 Лf8 28. Лe8 Кph7 +-.
Nimzo 8]

25. fe К:b4 26.С:e6 Ф:b5 27. Фd8+! Фе8.



28. С:f7+!

Заключительный аккорд!

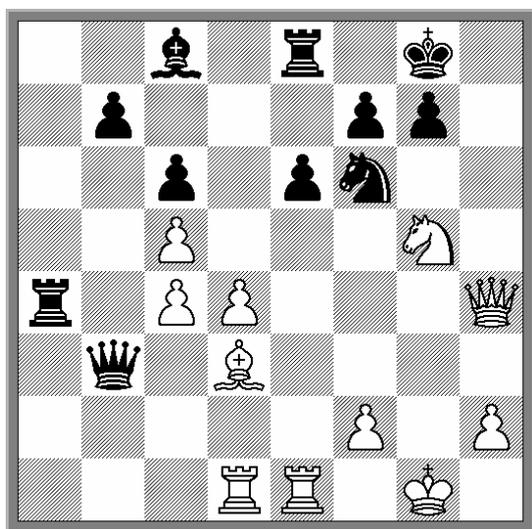
28... Кр:f7 29. Фc7+ Фе7 30. Лd7 Кс6 31. Лf1+ Кре8 32. Л:e7+ К:e7 33. Ф:b7 и белые выиграли. 1-0.

В следующей партии решающая роль тоже отводится слону, бьющему под занавес на f7 – по ещё одному слабому пункту в лагере чёрных.

Goncharuk - Kasparov Chessmate

Venevitinovo, 2004*

[30 min per game]



Kasparov Chessmate – программа не из самых сильных (2330), хотя оформлена она очень современно; партия с ней игралась на компьютере Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB, но на её рейтинг это не влияет.

В позиции на диаграмме у белых преимущество, они реализуют его, сочетая атаку на королевском фланге с игрой в центре, где чёрные фигуры оживлённо пытаются им помешать.

28. Ch7+ Кpf8 29. Cf5!

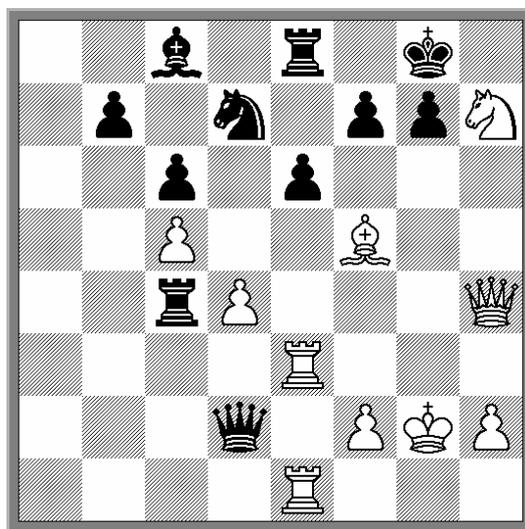
По Nimzo, правильно – 29. Ке4!

Я не критикую его за этот ход, лишь хочу, чтобы читатель «глазами» программы взглянул на шахматы в «кривое зеркало» – чаще всего оно имеет умеренную кривизну, то есть Nimzo бывает прав, когда строит игру солидно (играй он с гроссмейстером, цены бы ему не было), не отвлекаясь на сомнительные манипуляции – если бы он их ещё верно оценивал!

29... Кpg8.

«Хуже» 29... ef?? 30. Фh8+ Kg8 31. Ф:g8+! Кр:g8 32. Л:e8#.

30. Лd3 (30. Ке4! Nimzo 8) Фb4 31. Лde3 Фd2 32. Kh7 Кd7 33. Кpg2 Л:c4? (сильнее 33... Ла2, препятствуя задуманной белыми комбинации).



34. Лh3!

Выигрывает быстрее, чем 34. Л:e6 fe 35. Л:e6 Lf8 36. Kg5 Ф:g5+ 37. Ф:g5 Л:f5! 38. Фd8+ Kf8 39. Ф:c8 Л:d4 ± (указано Nimzo).

34... Фh6.

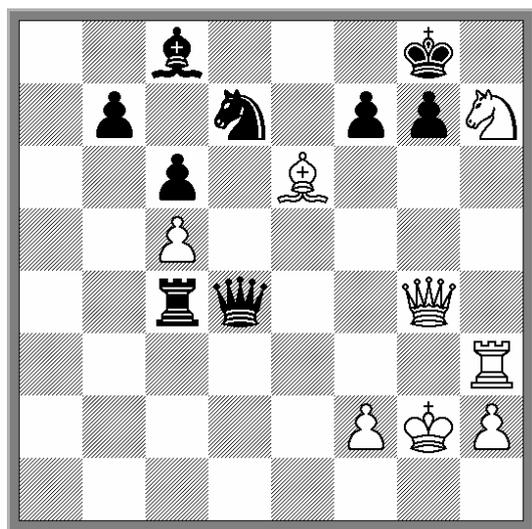
[34... Ф:e1 35. Kf6+ Kpf8 36. Фh8+ Кре7 37. Ф:e8+ Кр:f6 38. Lf3 ef 39. Ф:e1 +- . Nimzo 8]

35. Фg4 Фd2 36. Л:e6!

Стой ладья чёрных на a2, этот ход был бы невозможен, и пришлось бы ходом раньше менять ферзей (35. Ф:h6 gh 36. Л:h6 ±), переходя в эндшпиль.

36... Л:e6 37. С:e6 Ф:d4 (37... Л:d4 38. С:f7+! Кр:f7 39. Kg5+ +-).

Чёрные успели выиграть пешку и прицениться ко второй, белые – выиграть партию.



38. С:f7+! Кр:f7 39. Kg5+ Kpf6 40. Фе6+ Кр:g5 41. Лg3+ Фg4 42. Ф:c4 и белые выиграли. 1–0.

Романтические шахматы

Думаю, внимательный читатель успел заметить, что характер борьбы в последних примерах изменился – мы вступили в «зону риска», именуемую романтическими шахматами.

Если ранние партии как-то характеризуют манеру игры рядового

бойца армии шахматистов в сражении с железными воинами, показывая, чего он может добиться, играя с ними в активном стиле, то в романтических шахматах живёт душа романтика (подозреваю, что все мы в душе ими являемся); они представляют собой острокомбинационную игру как метод, на который в реальной практике очень трудно решиться шахматисту, поскольку он ограничен в игре предпочтениями, стилевыми и, как следствие, дебютными, зависит от результата игры (это сладкое слово – свобода, в отличие от страшного слова ошибка, пугающего игрока своей непоправимостью), и, кроме того – от собственной реальной силы, растущей в аналитической игре. Романтические шахматы, таким образом, являются лишь уникальным и универсальным средством борьбы с шахматными программами (науку побеждать мы учили по Суворову – «не числом, а умением»!).

Следует учесть, что примеры ранних рейтинговых партий выбраны из большого числа себе подобных под определённым углом зрения – в той мере, в какой они отвечают эталону острой игры; конечно, среди таких партий встречались и эндшпили, и долгое позиционное маневрирование, чаще же я попросту проигрывал – всеми доступными мне способами.

Изменить участь к лучшему помогло случайное обстоятельство (историческая битва при Ватерлоо началась с насморка у Наполеона): я решил сделать для своей ChessBas'ы подборку партий мастеров XIX-го века и так впечатлился их игрой, что не удержался и заиграл в манере шахматного ковбоя, стреляющего с

бедрa и навскидку – замечу, что, после такой неприцельной стрельбы по неподвижным мишеням, выиграть у программы даже рейтинговую игру не очень трудно. Первая партия была с «Блекберном», кто знает – проиграй я – и не было бы этой книжки (привожу её в близком соседстве с другой).

Goncharuk – "Steinitz"

(Cm 8000) [C33]

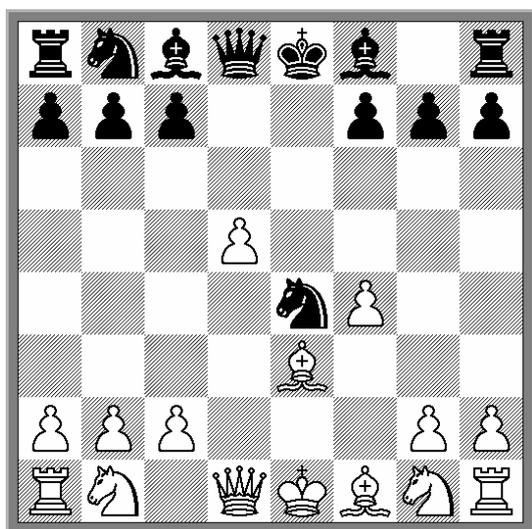
Venevitinovo, 2003

[40 min per game]

1. e4 e5 2. f4 exf4.

«Современник и старый соперник Стейница «Блекберн», прозванный сдержанными англичанами «чёрной смертью» за свою неукротимую ярость, сыграл со мной контргамбит Фалькбеера; игра в миттельшпиле была насыщенной и короткой, а эндшпиль – пусть долгим, но не обременительным.

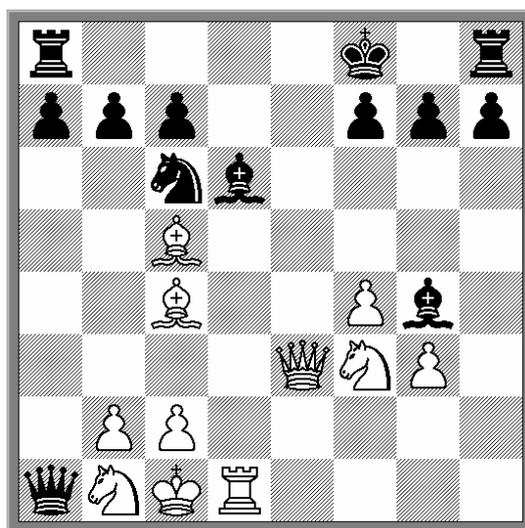
Goncharuk – «Blackburne» (Cm 8000) Venevitinovo, 2003. 40 min per game. [C32] 1. f4 e5 2. e4 d5 3. ed e4 4. d3 Kf6 5. de K:e4 6. Ce3!?



Острое гамбитное продолжение, в котором белые, жертвуя качество, имеют шансы на атаку. Опытные

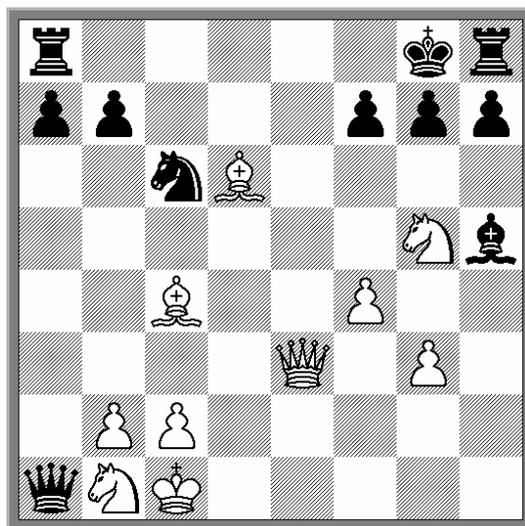
игроки другого поколения, такие, как «Алехин» и «Керес», предпочитают не рисковать, играя на восьмом ходу 8... Фe7 9. hg Ф:e3+ с равенством.

6... Фh4+ 7. g3 K:g3 8. Kf3 Фh6 9. hg Ф:h1 10. Фе2 Cd6 (сильнее 10... Cg4) 11. Cd4+ Kpf8 12. Kbd2 Фh5 13. 0–0–0 Ф:d5 14. Фе3 Ф:a2? (чёрные активно собирают урожай пешек, лучше 14... Kc6) 15. Cc4 Фа1+ 16. Kb1 Kc6 17. Cc5 Cg4.



18. Л:d6! Начало комбинации...

18...cd 19. C:d6+ Kpg8 20. Kg5 Ch5.

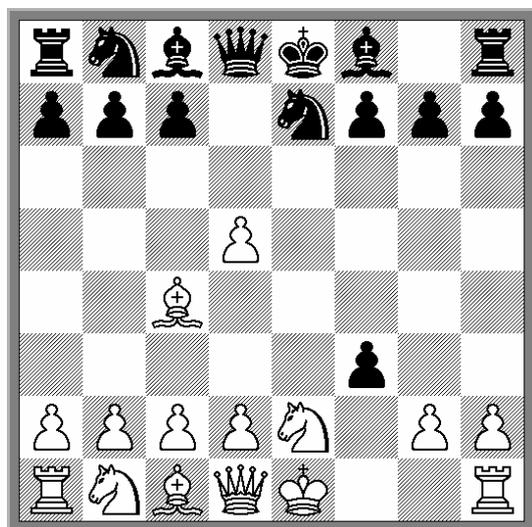


21. Фе2! ...и её завершение. Ферзь нападает на слона! – 21... Cg6? 22. f5 Kd4 23. fg!! K:e2+ 24. Kpd2 Фа5+ 25. Kpd1 с неизбежным финалом!

Не проходит 21. Фf3? из-за 21... Фа4 22. b3 Ф:c4! и чёрные выигрывают (замечу в скобках, что именно так я и попался – пришлось сказать «Блэкберну», что я не то имел ввиду, и уточнить позицию ферзя). Опасаясь, что после этого он возымел желание отправить меня на газон дышать свежим воздухом, как, по слухам, поступал он с партнёрами, которые решительно переставали ему нравиться, оставшуюся часть партии я не комментирую.

После 21... Фа5 22. Ф:h5 Фе1+ 23. Фd1 Ф:d1+ 24. Кр:d1 Kd8 25. Кс3 h6 26. Kf3 Кс6 27. Ке5 К:e5 28. fe Лd8 29. Kd5 g6 у белых большие шансы на победу, что учитывая – нет, не слабую, очень хорошую, но, скажем так – не самую лучшую технику – (опять не так) – что, даже учитывая всем известную выдающуюся технику моего уважаемого соперника, в итоге всё же принесло им выигрыш (30.Се7 Лd7 31.Сf6 b5 32.Сb3 Лh7 33.Крd2 Крf8 34.Крc3 a5 35.Крd4 a4 36.Са2 Ла7 37.Крc5 и так далее). 1-0.>

В партии со «Стейнице» было:
3. ♔c4 ♞e7 4. ♞e2 d5 5. exd5 f3.



6. 0-0!?

[«Интересно 6. gf!? К:d5 7. d4».
Nimzo 8]

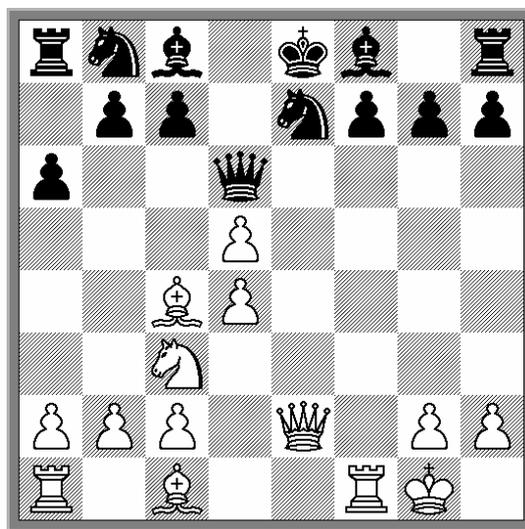
В чём состоит интерес Nimzo – мы знаем, нам же интересно другое.

Чёрные на третьем ходу не стали играть 3... Kf6; белые, в свою очередь, сыграли 4. Ke2 вместо 4. Кс3 – ход в партии, нападая конём на пешку f4, имеет свои плюсы, но практически вынуждает их к жертве коня, обрекая, в противном случае, на безрадостную пассивную позицию. В возникающей игре у белых есть шансы на атаку, у чёрных – на выигрыш: если они сумеют защититься, то победят, но любой их ход может стать роковым – такой мастер защиты, как «Стейниц», в этом убедился.

6... ♞d6.

С угрозой Фс5+, выигрывая слона.
[«Чёрные не должны забывать об идее Л:f3!» Nimzo 8 (не забудут! – В.Г.)

7. d4 fxe2 8. ♞xe2 a6 9. ♞c3.



9... ♞d7?

После этого хода шансы на стороне белых. Ходы 6... Фd6 и 8... a6 [8... h5! Nimzo 8] также могли быть неточными – у чёрных богатый выбор продолжений.

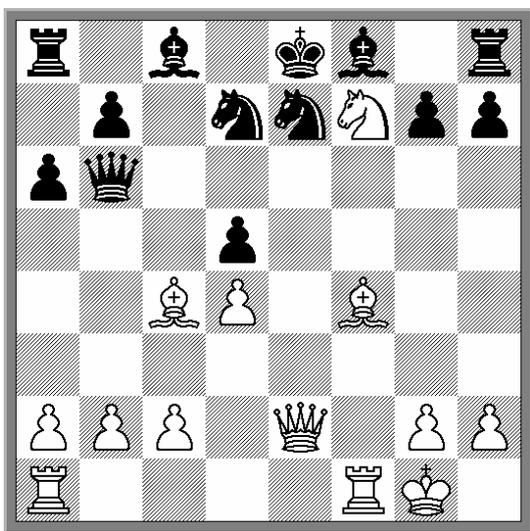
Вместо хода конём Nimzo, получив слово, предлагает 9... f6, f5

или h5, считая лучшим 9... b5 10. Сb3 Сb7 ♜ (продолжив вариант вместе с Nimzo: 11. Ке4 Фb6 12. Cf4 Ф:d4+ 13. Кph1 С:d5 14. С:d5 Ф:d5 15. С:c7 Кbc6 16. Лад1 Кd4 17. Л:d4 Ф:d4 18. Лd1, убеждаемся, что в нём у белых, по его же оценке, не хуже).

10. ♘e4 ♙b6 11. d6 cxd6 12. ♙f4! (сильнее, чем 12. С:f7+) **d5?**

[После 12... Ке5! «чёрные могли надеяться выжить»: 13. К:d6+ Ф:d6 14. С:e5 Фb6 15. С:f7+ Кpd8. *Nimzo* 8]

13. ♘d6+ ♙d8 14. ♘xf7+ ♙e8.

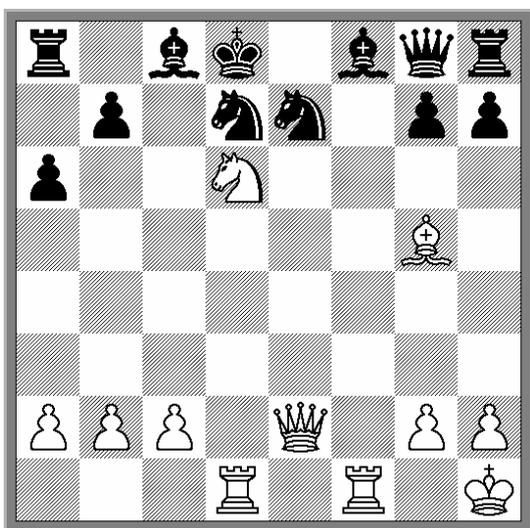


15. ♙xd5!

Ценой слона подключая к игре по открытой линии d ладью. Слабее:

[15. Кd6+!? Кpd8 16. c3 ± *Nimzo* 8]

15... ♙xd4+ 16. ♙h1 ♙xd5 17. ♘d6+ ♙d8 18. ♜ad1 ♙g8 19. ♙g5.



19... ♙c7.

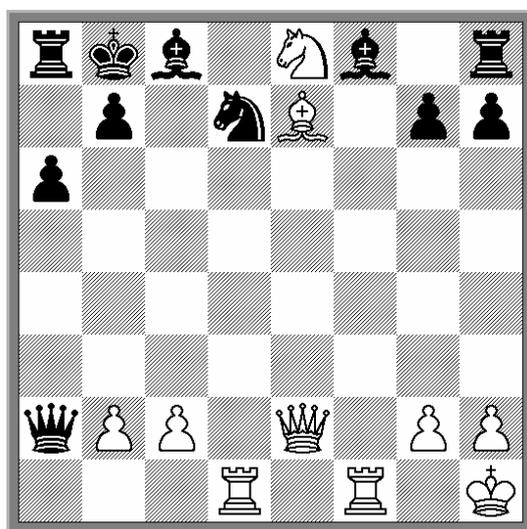
По Nimzo, «надеяться выжить» чёрные уже не могут:

[19... h6 20. С:e7+ С:e7 21. Кf7+ Кpc7 (21... Кре8 22. Лde1 Ке5 23. Ф:e5 Ф:f7 24. Л:f7) 22. Ф:e7 Фf8 23. Фе6 Лh7 24. Фg6 Кf6 25. Л:f6 gf 26. Ф:h7 Фе7 27. Фd3 +-; 19... Кf6 20. Фе5 Се6 21. С:f6 Кpd7 22. Кf5+ +-; 19... g6 20. Кf7+ Кре8 21. Фе6 a5 22. Лde1 Ла6 23. Ф:e7+! +-]

20. ♙xe7 ♙xa2.

Или 20... С:e7 21. Ф:e7 Кpb8 22. К:c8 Ф:c8 23. Л:d7 Ла7 24. Ф:g7 +-.

21. ♘e8+ ♙b8.



22. ♜xf8! ♜xf8 23. ♙e3!

С несоизмеримой угрозой Cd6#!

23... ♜f1+ (23... b6? 24. Фg3+ и на 24... Кра7 – 25. Л:d7+! Сb7 26. Л:b7+ Кp:b7 27. Фc7#).

24. ♜xf1 b6 25. ♙g3+ ♙a7 26. ♙c7+ ♙b7 27. ♙xd7.

Ещё последовало:

27... ♙xb2 28. ♘d6 ♜b8 29. ♙d8 ♙xc2 30. ♘b5+! ♙a8 31. ♘c7+ ♙a7 32. ♘d5 ♜xd8 33. ♙xd8 и белые выиграли. **1-0.**

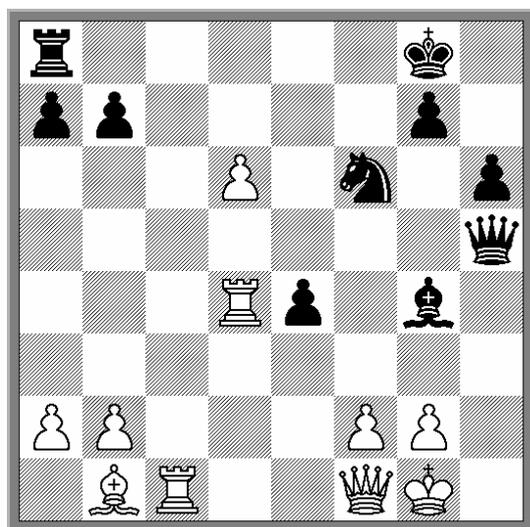
Замечу, что партии, иггранные в стиле «небожителей», озадачивают современно мыслящего шахматиста

своей прямолинейностью, но таковы романтические шахматы. Многие их яркие представители отличались не только неровностью характера, что не редкость во все времена, но и игры.

Такой, например, титан, как Блекберн, в течение пятидесяти лет удерживающий звание лучшего шахматиста Англии, мог в хорошем стиле обыграть Стейница и с лёгкостью быть сброшенным с небес малоизвестным шахматистом. Вот тому примеры:

Steinitz – Blackburne

London, 1899



27... Ce2 28. d7 Kg4!!

Некоторое время я ждал, пока Nimzo найдёт этот ход, с надеждой, что он остановится на 28... C:f1? =, но тщетно.

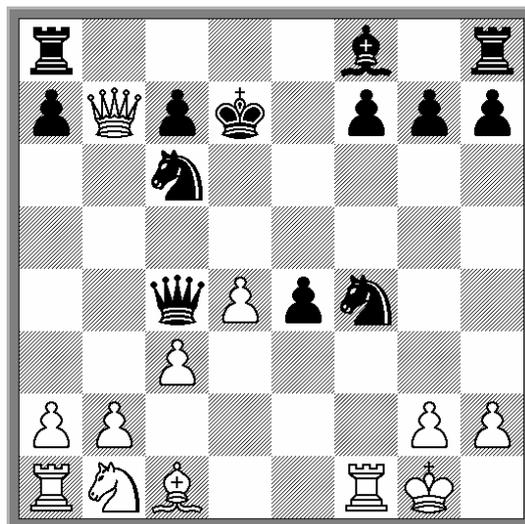
29. d8Ф+ Л:d8 30. Л:d8+ Kpf7 31. Лс7+ Кре6 и, поверив противнику на слово (32. Ле8+ Kpd6 33. Лd8+ Kр:c7), белые сдались.

Blackburne – Burn

GBR tour sim Great Britain, 1868

(1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5 Kge7 4. c3 d5 5. K:e5 de 6. Фа4 Фd5 7. f4 Cd7 8.

K:d7 Kр:d7 9. Cc4 Фf5 10. Фb3 Kg6 11. Ф:b7 K:f4 12. 0–0 Фc5+ 13. d4 Ф:c4)

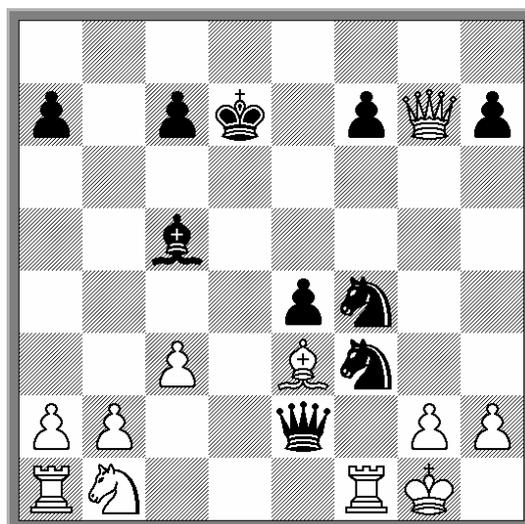


14. Ф:a8?

Блекберн просчитывается.

[14. C:f4 Лс8 15. Kd2 +- Nimzo 8]

14... Cc5!! 15. Ф:h8 K:d4! 16. Ce3 (сильнее 16. Ле1) Фе2 17. Ф:g7 Kf3+



и белые сдались.

Не кажется ли читателю, что, судя по этим партиям, Блекберн лучше играл чёрными, нежели белыми – может, за это он и получил своё грозное прозвище? Не могу того же сказать о себе – все партии с Chessmaster'ом играны белым цветом (видимо, для того, чтобы написать книжку, как играть за чёрных, нужно

быть «чернокнижником»!). Вообще же, в последнем случае Блекберн, как и «Блекберн» в партии со мной, играл с двумя ладьями против «минус две» у противника – реальный плюс разработчикам программы. Коснусь ещё одного обстоятельства: в партиях старых мастеров нередко одна из сторон остаётся без рокировки, и это, как правило, слабейшая сторона – не всегда, разумеется (достаточно вспомнить знаменитое продолжение Стейница 1. e4 e5 2. f4 ef 3. d4?! Фh4+ 4. Кре2), но в большинстве случаев. У нас дело обстоит в точности так же: поскольку программы не придают отсутствию рокировки большого значения (не все они даже в приведённом выше варианте дают шах ферзём, а уж в гамбите слона, как в партии со «Стейнцем», не делают шаха на третьем ходу почти все), так вот, если они легко идут на потерю рокировки даже ради мифической позиционной выгоды (партию со «Смысловым» мы уже видели), то, тем более, охотно соглашаются с её потерей, когда речь заходит о благоприобретении «имущества», чем автор по мере сил и пользовался – самые любопытные примеры такой игры я привожу в книге.

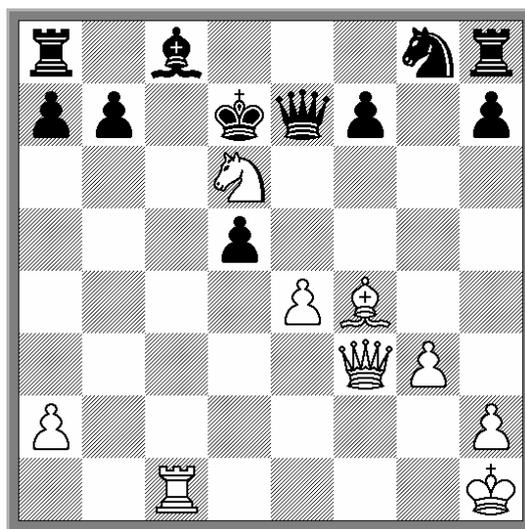
Экскурс в королевский гамбит мы завершим партией с «Капабланкой», попутно обновив наши представления о старинном продолжении с g7–g5.

Goncharuk – "Capablanca"
(Cm 8000) [C30]
 Venevitinovo, 2003
[40 min per game]

1. e4 e5 2. ♘c3 d6 3. f4 exf4 4. ♙c4.

«Я избегал играть с игроками Chessmaster'a 1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 из-за 3... g5 4. Cc4 g4 – к развивающейся после предполагаемой жертвы коня игре они «морально» подготовлены и разыгрывают дебют по трафарету, не слишком себя утруждая, тогда как возможности белых ограничены, и противник успеваеет их изучить. Тем не менее, иногда можно на это пойти, что отчасти подтверждает партия с «Пильсбери» (но он сыграл g4 только двумя ходами позже и соблазнился ошибочной комбинацией; в партии же с «Маршаллом»-«Кересом», которую я приводил в первой части, белые на 3... g4 играли 4. Ke5).

Goncharuk – «Pillsbury» (Cm 8000) Venevitinovo, 2003. *40 min per Game*. [C38] 3. Kf3 g5 4. Cc4 Cg7 5. d4 Kc6 6. c3 g4 7. C:f4 gf 8. Ф:f3 Фh4+ 9. g3 Фе7 10. 0–0 K:d4(?) 11. cd C:d4+ 12. Kph1 d5 13. C:d5 C:b2 14. Kc3 C:a1 15. Kb5 c6 16. Kd6+ Kpd7 17. Л:a1 cd 18. Лс1. [У белых решающее (в две пешки! – В.Г.) преимущество. *Nimzo* 8]



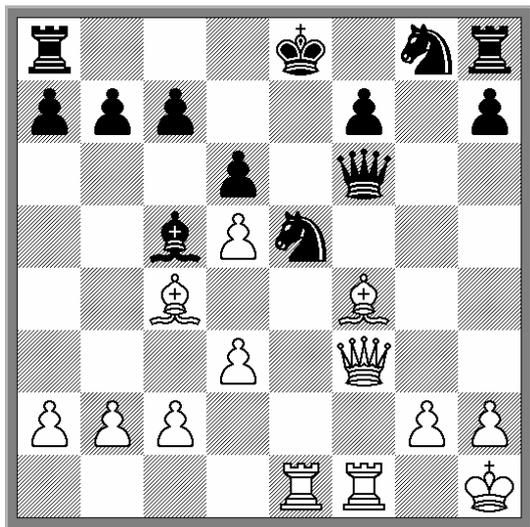
19... Kf6 (ничего лучшего Nimzo не предложил, как ни старался) 19. Лс7+ Кр:c7 20. Kf5+ Kpd8 21. К:e7 Кр:e7 22. Cg5 Kpd6 23. C:f6 Ле8 24.

e5+ Kpc6 25. Фc3+ Kpd7 26. Фc5 Леб
27. Ф:d5+ Kpc7 28. Cd8+ Kpb8 29. Фc4
Лс6 30. Ф:f7 Се6 31. Фе8 Cd5+ 32.
Kpg1 b6 33. Фd7 Лс1+ 34. Kpf2 Сb7
35. e6 Лс2+ 36. Кре3 и белые
выиграли.

Ход 3. Kf3 в королевском гамбите
можно применять с программами,
уступающими Chessmaster'у по силе,
однако и для них в этом варианте
приходится что-нибудь изобретать, а
в примере, приведённом ниже,
изобрести попробовал сам SOS.

Goncharuk – SOS 12/2000
Venevitinovo, 2004. 30 min per game.

[C37] 3. Kf3 g5 4. Сс4 g4 5. 0-0 gf
6. Ф:f3 Фf6 7. d3 Кс6 8. С:f4 Вc5+
(сильнее 8... Ка5) 9. Kph1 d6 10. Кс3
Се6 11. Kd5 С:d5 12. ed Ке5 13. Лae1.



Чёрные вяло разыграли дебют –
по оценке Nimzo, позиция равна
(читайте: у чёрных хуже – если мэтр в
сложной позиции, где у белых одна
пешка за фигуру, говорит о равенстве,
значит, сильно в нём сомневается;
скорее всего, он дошёл до решающего
варианта, но ещё должным образом
его не оценил); так, плохо 13... 0-0-0
14. Фh3+ Kd7 15. Сb5 Ф:b2 16. С:d7+
Kpb8; неудовлетворительно 13...
Kpd8 14. Фh5 Фg7 15. c3 Kg6 16. Сb5

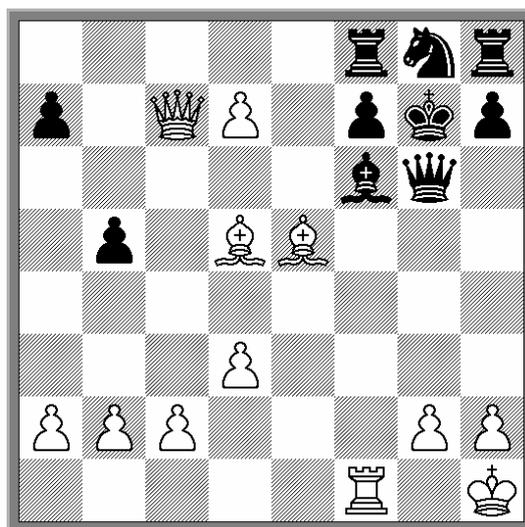
К8e7 17. Сg5 f5. В последнем
варианте есть «изюминка», и SOS,
похоже, решил ею воспользоваться.
После 13...Kpd8 14.Фh5 нельзя играть
14...Фg6 из-за 15.Л:e5 de 16.Ф:e5 с
вилкой: грозит шах на с7 и взятие
ладьи на h8. Ход 16...Се7 защищает
себя (Ф:c7+ и Ф:c5) и косвенно –
ладью (17.Ф:h8?? Cf6), но не спасает
от шаха: 17.Ф:c7+ Кре8 18.d6 Фf6
19.d7+ Kpf8 20.Фс8+! с выигрышем.
Однако в положении короля на f8 ход
слоном в том же варианте спасает
ладью, а шаха у белых нет.

Защищаясь, программа невольно
ставит ловушку, а белые в неё
попадаются!

13...Kpf8 14.Фh5 Фg6 (следовало
предпочесть 14...Фg7) **15.Л:e5! de**
16.Ф:e5 Се7?!

[16...Kf6! 17.Сg5 Лg8 18.Ф:f6 Лg7
19.h4 ± Nimzo 8]

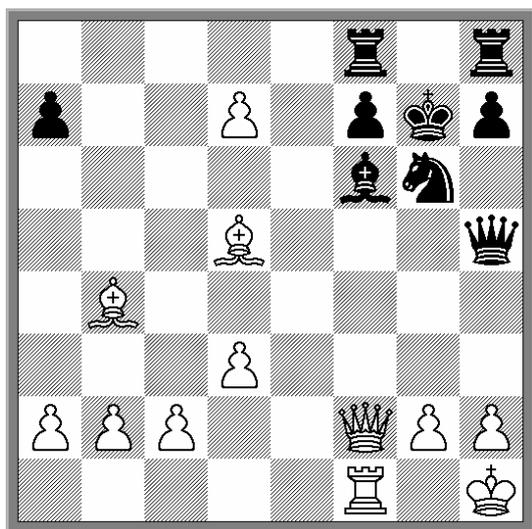
17.Ф:c7 Cf6 (17... Фb6 18. d6 Ф:c7
19. dc Kpg7 20. Cd5 Kf6 21. С:b7) **18.**
d6 Kpg7 19. d7 b5 20. Cd5 Лf8 21. Се5
(точнее, видимо, 21. Cd6).



Чёрные перепутали и играют в
«уголки»!

На 21... С:e5 следует 22. Ф:e5+ f6
(22... Kf6 23. Се4 Фh6 24. Фg3+) 23.
d8Ф! Л:d8 24. Фс7+ с победой.

21... Фh5 22. Сс3 (угрожая Lf3) b4
 23. С:b4 Ке7 24. Фg3+ Kg6 (24... Фg6
 25. d8Ф! Л:d8 26. С:e7) 25. Фf2.



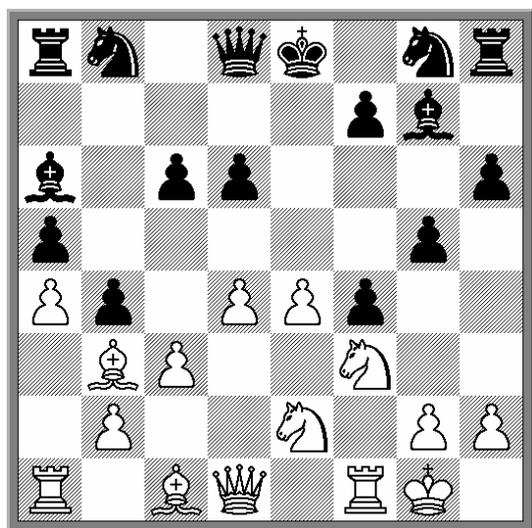
25... Фg5?

Упуская последнюю возможность
 осложнить игру: [25... Се5! 26. g4
 Фg5 (26... Ф:g4 27. d8Ф) 27. c4 Фf6 28.
 С:f8+ Л:f8 29. c5! +- . Nimzo 8]

26. Cd2 Фh4 27. g3 Фd4 28. Ф:d4
 С:d4 29. d8Ф! Л:d8 30. Л:f7+ Kpg8
 31. Лd7+ Kpf8 32. Л:d8+. 1-0.>

Поскольку интерес к дебютной
 теории в нашем случае ограничен
 персоналиями, вернёмся к тому, как
 играл в гамбите слона «Капабланка»:

4... c6 5. ♖f3 b5 6. ♙b3 g5 7. 0-0
 ♙g7 8. d4 a5 9. a4 b4 10. ♘e2 h6
 11. c3 ♙a6.



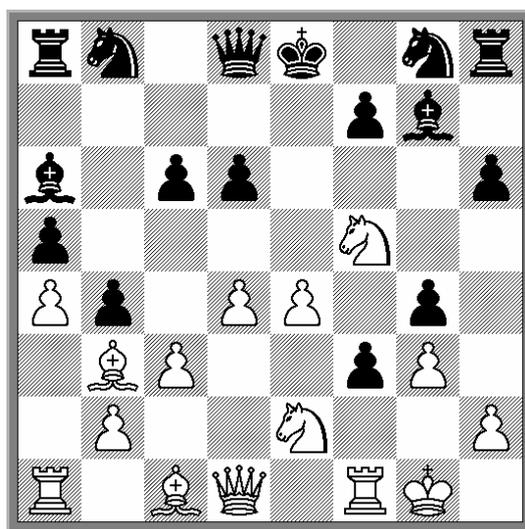
Защитив лишнюю пешку, чёрные
 получили игру с равными шансами,
 но, как отмечает Nimzo, «идут позади
 в развитии»; своим следующим ходом
 белые, подчёркивая эту временную
 слабость, торопятся приступить к
 решительным действиям.

Сам подрыв типичен для такого
 рода позиций, но в данном случае
 выглядит невозможным.

12. g3!? – Nimzo был так
 возмущён, что я, воспользовавшись
 авторским правом, вынужден один из
 знаков, который он употребил к этому
 ходу, заменить на противоположный.

12... g4 13. ♘h4 f3 14. ♘f5!

(глаза боятся, руки – делают!)

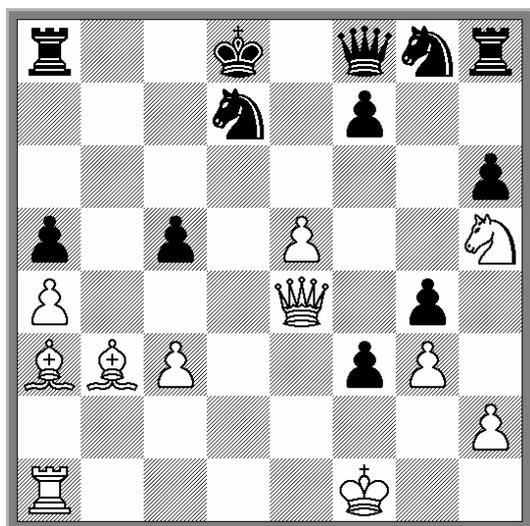


Тактическое обоснование хода 12.
 g3 в варианте 14... С:e2 15. К:g7+, и
 чёрным нельзя играть 15... Kpf8 из-за
 16. Ф:e2! (16... fe?? 17. Л:f7#), поэтому,
 несмотря на устрашающую связку и
 угрозу вилки, перед нами обычная
 жертва качества с шансами на успех.

14... ♙f6.

Хуже 14... fe 15. К:g7+ Kpd7 16.
 Л:f7+ Ке7 17. Фе1 Lf8 18. Се6+ Kpc7
 19. С:h6 ±, сильнее упомянутое выше
 14... С:e2 15. К:g7+ Kpd7 – мы
 сделали с Nimzo семь ходов, после
 чего он признал свою игру в этом

продолжении неудовлетворительной:
 16. Фс2 С:f1 17. Кр:f1 Фf8 18. Kh5
 bc(?) 19. bc Kpd8 20. Ca3 Kd7 21. e5 c5
 22. dc dc 23.Фe4 [+– Nimzo 8].



Позиция из игры с Nimzo

На 23... Лаб8 следует 24. Лад1!

После 23... Ла7? (23... Крс7!?) 24.
 Лд1 Фе7 25. e6 fe 26. С:e6 Кре8 27.
 Kg7+ Kpf8 28. Kf5 Kgf6 29. Фс6 Лс7
 30. К:e7 белые легко выиграли.

Это говорит о том, что и на ферзевом фланге чёрный король не может чувствовать себя в полной безопасности (ну, и ещё кое о чём!).

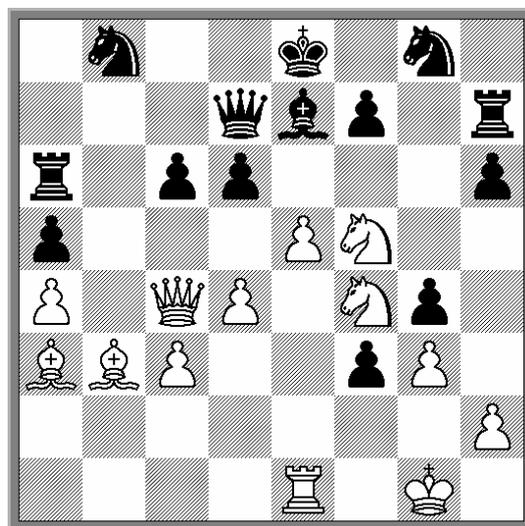
15. ♖f4 ♙xf1 16. ♚xf1.

Интересно предложенное Nimzo продолжение 16. e5!? Сe2 17. С:f7+! Кр:f7 18. К:d6+ Кре7 19. Фb3 Kpd7 20. Ке6 – белые либо, после 20... Ка6 21. К:d8 С:d8 22. Фf7+ Ке7 23. Ке4, выигрывают ферзя с лучшей игрой, либо, в случае 20... Фе7 21. Кс5+ Крс7 22. Ке6+, шахуют, делая ничью.

16... bxc3?

Ошибка, которую повторил вслед за «Капабланкой» и Nimzo 8 – белый слон устремляется на диагональ a3–f8; сильнее 16... Ке7 17. Ке3 с угрозой К:g4 и Фс4 и обоюдными шансами.

17. ♚c4 ♚d7 18. bxc3 ♜h7 19. ♙a3 ♙e7 20. ♜e1 ♜a6 21. e5!?

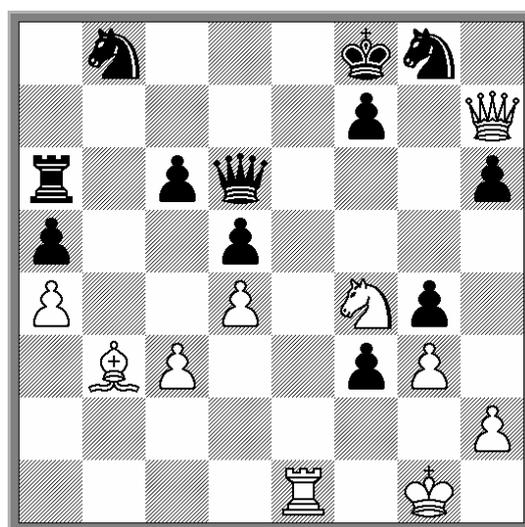


Обратите внимание на схожесть диаграмм, расположенных рядом – белые фигуры разыгрывают те же роли, но, после смены декораций, открывают линию e, а не d.

21... d5?

Быстро проигрывает, но и при ходе 21... Ф:f5 чёрных подстерегали трудности, например, 22. ed Лb6 23. de Kf6 24. d5! К:d5 25. Лd1 f2+ 26. Кр:f2 Ка6 27. Кpg1 с атакой.

22. ♚d3 ♙xa3 23. ♞d6+ ♚f8 24. ♚xh7 ♙xd6 25. exd6 ♚xd6.



26. ♙c2.

Ни один чёрный конь так и не сдвинулся с места! На 26... Фf6?? следует 27. Ф:g8+! Кр:g8 28. Ле8+ Кpg7 30. Kh5#!

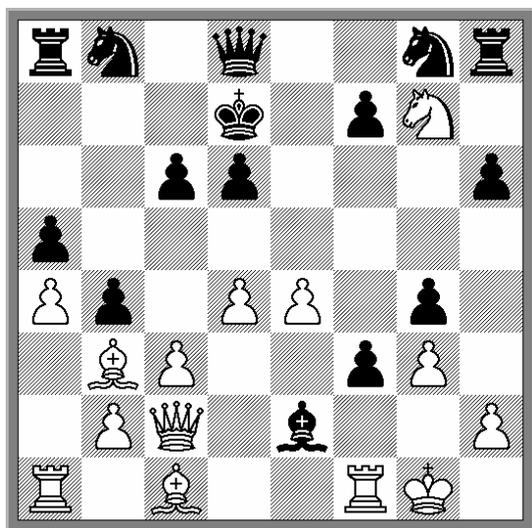
26... ♚d8 27. ♞h5 ♚g5 28. ♞g7!

[Непредвиденный удар! *Nimzo* 8]

28... ♖xg7 29. ♜e8+ ♔xe8 30. ♖xg7 ♜b6 31. ♖xg8+ ♔e7 32. ♖xg4 и белые выиграли. 1-0.

Судя по приведённому анализу, читатель может заподозрить, что автор пристрастен, когда пишет об игре с обоюдными шансами, вместо того, чтобы с солдатской прямоотой указать, что шансы чёрных выше. На это могу ответить, что, хотя позиция у них, может быть, и лучше, но шансы сторон примерно равны, потому что субъективен сам наш противник. В острой тактической игре, где каждый ход может привести к проигрышу, но не каждый – к выигрышу, этот факт тоже имеет значение. Поразительным образом даже те сильные программы, которые считают тактику на очень высоком уровне, ходы при этом часто выбирают не сильнейшие. С целью подкрепить это утверждение, первый свой свободный вечер я посвятил разыгрыванию позиции из варианта в партии с «Капабланкой», которую мы с *Nimzo* уже играли, но с переменой цвета – за чёрных.

NN (2972) – **Goncharuk**
Venevitinovo, 2005
[40 mov / 40 min]



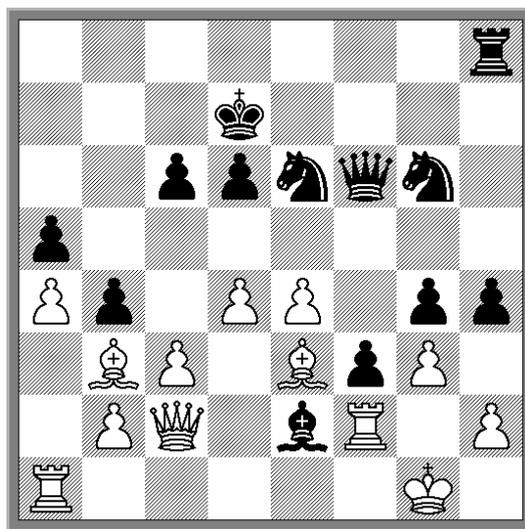
Дабы не смущать *Nimzo* анализом собственной игры, я скрыл его за псевдонимом NN, удалив этот и предыдущий фрагменты нашей с ним партии из его базы данных (замечу, что это мало в чём помогло; мои ходы он ругал, а свои, в основном, хвалил).

16... h5!? [?? = 16...C:f1 ♜ *Nimzo* 8]

Чёрные провокационно стремятся выиграть не качество, а время, которое *Nimzo* тратит на то, чтобы убрать ладью из-под боя – ход готовит плацдарм для ферзя, отнимая у белого коня поле h5.

17. Лf2 Фf6 18. Kf5 Ke7 19. Kh4 Kg6 20. Kf5 (потеря темпов, но белые хотят атаковать пешку f7) Ka6 21. Kh6 Kc7!? [(??) «Противник позволяет на себя надавить!» *Nimzo* 8] 22. K:f7 (+– *Nimzo* 8) Ke6 23. K:h8 Л:h8. Отдав ладью за коня, чёрные полностью мобилизовались и готовы к атаке на короля.

24. Ce3 h4!? (без комментариев со стороны партнёра)



25. Ф:e2 [(!) – *Nimzo* 8] Kgf4!

Молох затребовал новых жертв – у чёрных не хватает уже ладьи, но, как ни странно, шансы у них не хуже.

26. Фc4. При анализе игры *Nimzo* отметил, что этот ход ведёт лишь к

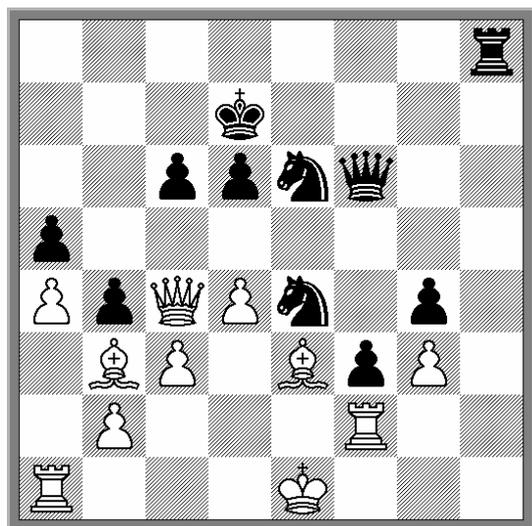
равенству, и предложил три варианта, два из которых позже отклонил, – проигрывает: 26. Фа6 hg 27. С:е6+ Кр:е6 28. d5+ Крf7 29. Фа7+ Крг6 30. hg Kh3+ 31. Крf1 К:f2 32. С:f2 Лh1+ 33. Сg1 Фe5 34. Фf2 bc –+ и 26. Фd2 Kh3+ 27. Крf1 hg 28. hg К:f2 29. С:е6+ Ф:е6 30. С:f2 Ф:e4 31. d5 c5 32. Сg1 Фh7 –+; равную игру даёт 26. С:е6+ Ф:е6 27. Фа6 Kh3+ 28. Крf1 Ф:e4 29. Cf4 К:f4 30. gf g3 = (думается, он не там ищет – как некогда писали классики авантюрного жанра: «Пилите, Шура, пилите – должна быть золотая!..»).

Но, может быть, позиция и впрямь равна?.. Ничуть не бывало.

26... hg 27. hg Kh3+ (27... Фh6?? 28. Ф:е6+!) 28. Крf1 Khg5 29. Крe1.

На 29. Крг1 возможно 29... Kh3+ 30. Крf1 Khg5 с ничьёй, а на 29... Кf4?! (в надежде на 30. С:f4 Kh3+ 31. Крf1 К:f4 32. Крг1 Фh6 33. Лc2 Kh3+ 34. Крf1 Фе3 –+) следует 30. d5 Фh6 31. Ф:c6+ Крe7 32. Фc7+ Крe8 39. С:f4, и выигрывают уже белые.

29... К:e4.

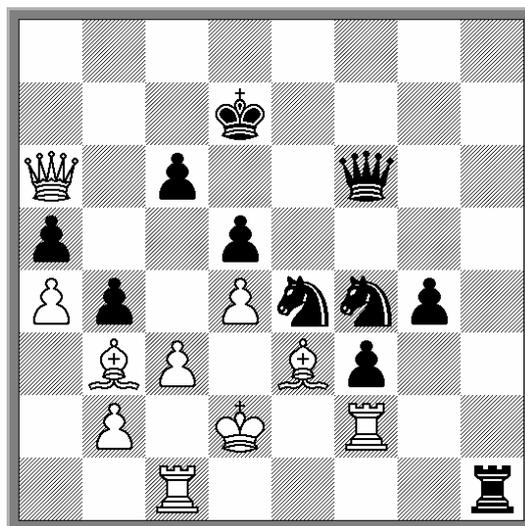


30. Лf1?

Упуская возможность выиграть эндшпиль: 30. Ф:е6+ (30. d5 cd 31. Фb5+ Крe7 32. Фb7+ Крf8 33. Фа8+ Кd8 =) Ф:е6 31. С:е6+ Кр:е6 32. cb! К:g3 33.

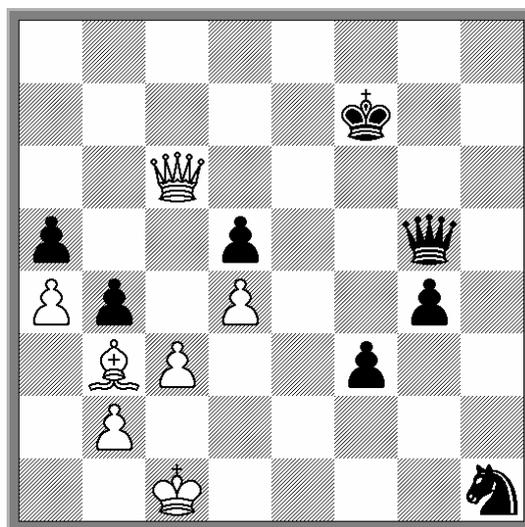
Крd2! Ке4+ 34. Крd3 К:f2+ 35. С:f2 ab, получая фигуру за две пешки – как раз то упрощение с потерей видимого преимущества, которое программа часто не делает, ища обходные пути, но оно одно, похоже, и верное – после этой ошибки положение чёрных хуже.

30... d5 31. Фd3 (или 31. Фа6 Лh2 32. Фа7+ Крe8 33. Фb8+ Кd8 34. Крd1 bc 35. bc К:c3+ 36. Крc1 Ке2+ 37. Крd1 К:d4 ♯) Лh2 32. Лc1 К:g3 33. Лf2 Лh1+ 34. Крd2 Кf4! 35. Фа6 Ке4+.



Эти кони, читатель – из прошлой партии, но подкованные на удачу!

36. Крc2 К:f2 37. Л:h1 К:h1 38. Фb7+ Крe8 39. Фc8+ Крf7 40. С:f4 Ф:f4 41. Ф:c6 Фf5+ 42. Крc1 Фg5+.



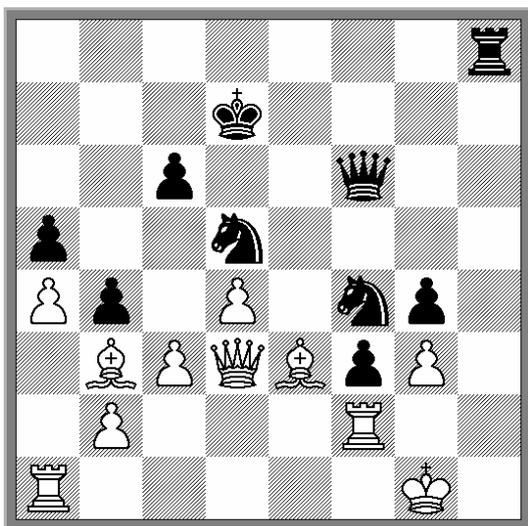
43. Крc2 (? – Nimzo 8).

Позволяет белым поменять ферзей в выгодной редакции, упорней 43. Kpd1 Kf2+ (выманивая коня из укрытия) 44. Kpc2 Фf5+ (теперь размен ферзей на g6 выглядит рискованней) 45. Kpc1 Kd3+ 46. Kpd2 K:b2 47. C:d5+ Kpg7 48. cb --+. (*Nimzo* 8).

43... Фg6+ 44. Ф:g6+ Кр:g6 45. C:d5 bc 46. bc f2 47. Cg2 Kg3 48. Kpd3 f1Ф+ 49. C:f1 K:f1 и белые выиграли (50. c4 Kpf6 51. Кре2 Kg3+ 52. Кре3 Kf5+ 53. Kpf4 g3 54. Kpf3 Kpg5 55. d5 Kph4). **0–1** (линия).

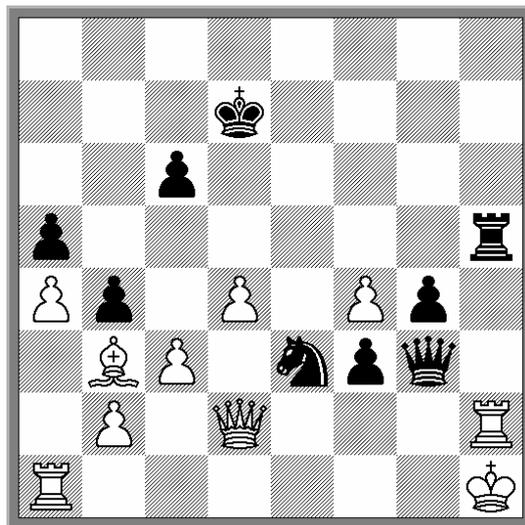
Итак, «NN» потерпел фиаско из-за того, что, имея лишнюю ладью, не перешёл в эндшпиль с формальным преимуществом в одну пешку и легко выигрываемой позицией, предпочтя 30.Лаf1 (эту ошибку, кстати, повторил и Chessmaster 8000 (2900), которому я установил ту же позицию). Меня беспокоило, что чёрные, может быть, действовали не лучшим образом, дав *Nimzo* шанс; я решил сыграть по другому, пошёл **27... d5!?** и через два хода узнал, что бледнолицый вождь наступил на грабли не единожды:

28. ed K:d5 29. Фd3 Kef4!?



30. gf? Позиция действительно оказалась богата возможностями, и *Nimzo* сразу же ошибается – 30. C:f4

K:f4 31. Л:f3! gf 32. Ф:f3 Kh3+ (не спасает 32... Фh6 из-за 33. Фg4+ Kpd8 34. Ф:f4! Фh1+ 35. Kpf2 Лh2+ 36. Кре3 Ф:a1 37. Фd6+ +-) 33. Kpg2 вело его к эндшпилю с двумя лишними пешками. Теперь же, после **30... Лh5!** (не проходит сразу 30... Фh4? 31. Фf5+ Kpc7 32. Фе5+ Kpb6 33.Ф:h8 +-) **31. Фd2 Фh4 32. Лh2 Фg3+ 33. Kph1 K:e3!**, у чёрных хорошая игра:



34. Се6+! (проигрывает 34. Л:h5 f2 35. Лh7+ Kpd8 36. Лh8+ Kpc7 37. Лh7+ Kpb6 38. Cd5 cd 39. Лh6+ Kpc7 40. Лh7+ Kpd6, и король подбирается к ладье) **Крc7 35. C:g4 K:g4 36. Л:h5 Kf2+ 37. Ф:f2 Ф:f2** Чёрные переходят в лучшее окончание, где у них ферзь и пешка против двух ладей (38. Лh2 Фе3 39. Лf1 Ф:f4 40. Лhf2 Фh6+ 41. Kpg1 Фе3 42. Kph1 bc 43. bc Ф:c3 44. Л:f3 Ф:d4 45. Лf4 Фd5+ 46. Kph2 Kpd6). Я не стал его доигрывать, чтобы не раздражать понапрасну столь ценного консультанта.

<У нас и без того возникло обоюдное непонимание, что напомнило мне один случай: «Маленькую девочку привели на приём к психотерапевту. – Машенька, – задал он вопрос. Какое сейчас время года?

– Лето, – простодушно ответила она.

– Ну, какое же это лето? – настаивал он на своём. Ты ведь в снежки играешь?

- Играю.
- И на саночках катаешься?
- Да, доктор.
- И снежную бабу лепишь?
- Да...
- Так какое же это лето? Подумай...
- Плохое лето, доктор.»

Так и у нас с Nimzo: когда на дворе – зима, у него – холодное лето!>

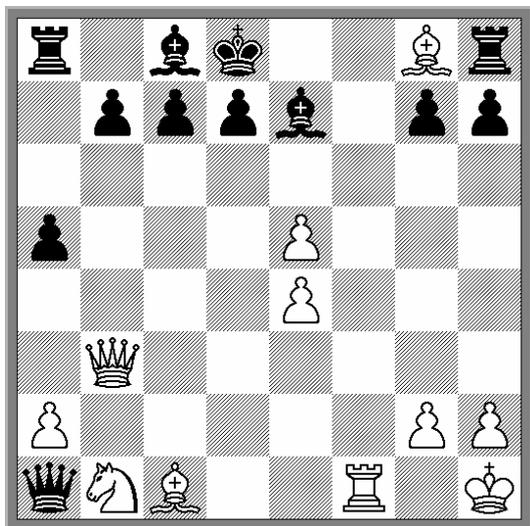
По сравнению с Chessmaster'ом, другим программам на протяжении книги мы уделяем меньше внимания, поэтому рассмотрим некоторые основательно забытые начала с их участием.

Следующий дебют трактуется в электронном справочнике Nimzo как гамбит Скотча в дебюте Понциани (Ponziani Opening and Scotch Gambit), именно в нём сыграл Наполеон свою историческую партию:

Napoleon I – General Bertrand

St Helena, 1818

[C44] 1. Kf3 Kc6 2. e4 e5 3. d4 K:d4 4. K:d4 ed 5. Cc4 Cc5 6. c3 Фе7 7. 0–0 Фе5 8. f4 dc+ 9. Kph1 cb 10. C:f7+ Kpd8 11. fe baФ 12. C:g8 Ce7 13. Фb3 a5(?) («Задержка как раз перед финишной чертой – сильнее 13... Ф:e5.» Nimzo 8).



14. Lf8+!!

[«Мощная жертва, решающая игру!» Nimzo 8]

14... C:f8 15. Cg5+ Ce7 16. C:e7+ Kp:e7 17. Фf7+ Kpd8 18.Фf8#.

Goncharuk – Chess Genius 6.0

[C44]

Venevitinovo, 2003

[30 min per game]

Программа отличалась особенностями: Current Default Hash from Pool = 10114 K / #engines. Игровой стиль: активный.

1. e4.

Гарри Каспаров избрал в партии с Chess Genius'ом ферзевый гамбит (1. c4 c6 2. d4 d5 3. Kf3 Kf6 4. Фc2 dc 5. Ф:c4 Cf5 6. Kc3 Kbd7 7. g3 e6 8. Cg2 Ce7 9. 0–0 0–0 London, 1994. Intel GP 25¹ (1) Kasparov, G. – Chess Genius 3) и остался без двух пешек, подобным образом играл с «шахматным гением» и Николиц (1. d4 d5 2. Kf3 Kf6 3. c4 c6 4. e3 Cf5 5. cd cd 6. Фb3 Фc7 7. Cd2 Kc6 8. Cb5 e6 9. 0–0 London, 1994. Intel GP 25¹ (2) Nicolic, Pr. – Chess Genius 3) и в итоге тоже потерял две пешки – в глубоком эндшпиле, не выдержав, он в сердцах подставил партнёру ферзя и тут же сдался.

Учитывая этот печальный опыт, я сыграл по Наполеону:

2... e5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 exd4 4. c3 dxc3. Осторожней 4... d3, как играл Check Check в партии с моим секундантом: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. Cc4 Cc5 5. c3 d3 Nimzo – Check Check (IPCCC Raderborn, 1993).

5. ♕c4.

<Похожий на это начало северный гамбит лучше обходить стороной, во второй половине XIX-го века он практически исчез со сцены из-за известной отдачи назад двух пешек с

разменом ферзей; так играют и машины в том редком случае, когда берут вторую пешку, но нет правил без исключений, и одним из таких исключений стал «Чигорин». Какие бы ни были у него недостатки, пешкоедство в их число не входило (он даже в гамбите Эванса не брал пешку, отступая слоном на b6), поэтому созданный американскими конструктивистами образ с большим трудом соответствует оригиналу (игра с ним была рейтинговой – на новом компьютере с новой версией любимой программы мне хотелось утвердить себя в новом качестве).

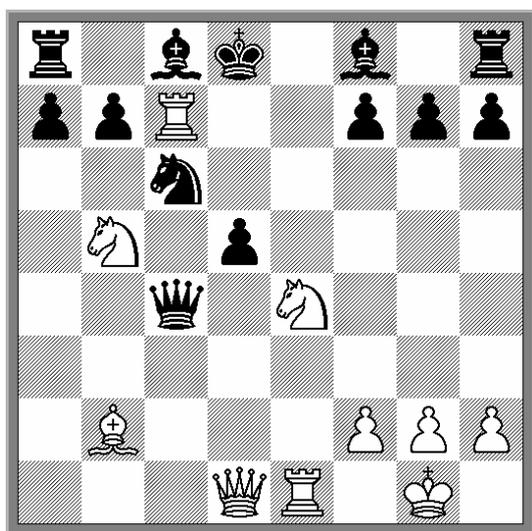
[1. e4 e5 2. d4 ed 3. c3 dc 4. Cc4 cb 5. C:b2 Фe7 6. Kd2 Kf6 7. Ke2 K:e4 8. 0–0 Фb4 9. K:e4 Ф:c4 10. Kd4 d5 11. Лc1 Ф:a2 12. Л:c7 Kc6(?) (12... Ка6 = *Nimzo* 8) 13. Лe1 Kpd8 14. Kb5 Фc4]

Goncharuk – «Chigorin» (2866)

(Cm 10th) [C21]

Venevitinovo, 2004*

[40 min per game]



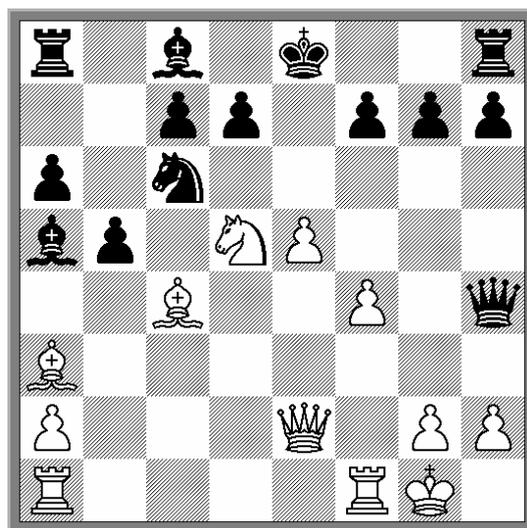
15. Л:f7! Ф:b5 16. Kc3 Фc5 (16... Фc4 17. K:d5 Cg4 18. Kf6+! C:d1 19. Ле8#) **17. K:d5 Фd6 18. Ca3! Фd7 19. Л:d7+ C:d7 20. Фа1 Се6** (спасает от быстрого мата) **21. Л:e6** и белые выиграли. **1–0.**

Chessmaster характеризует партию как «тип игры: спорный» – по-моему, «Чигорин» не особенно и спорил – хотя он по праву остаётся гордостью великороссов, американцы, видимо, так не считают.>

Chess Genius продолжил:

5... ♘f6 6. e5 (справочник *Nimzo* рассматривает лишь 6. Kc3) **сxb2 7. ♙xb2 ♘e4 8. 0-0 ♘g5** (8... Kc5) **9. ♘c3 ♙b4** (9...Ke6 ♣ *Nimzo* 8) **10. ♘xg5 ♙xg5 11. ♘d5 ♙a5 12. f4 ♙h4 13. ♙a3 a6 14. ♙e2** (14. Cc5!? = *Nimzo* 8) **b5.**

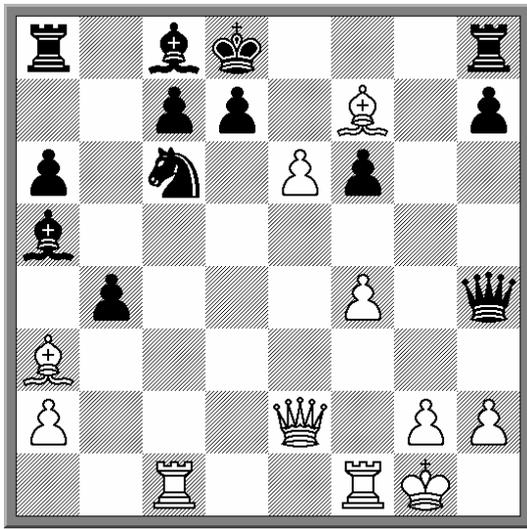
Nimzo отметил не лучшую защиту чёрных, попутно упрекнув меня за подготовку и проведение заманчивой комбинации:



15. ♘f6+!?

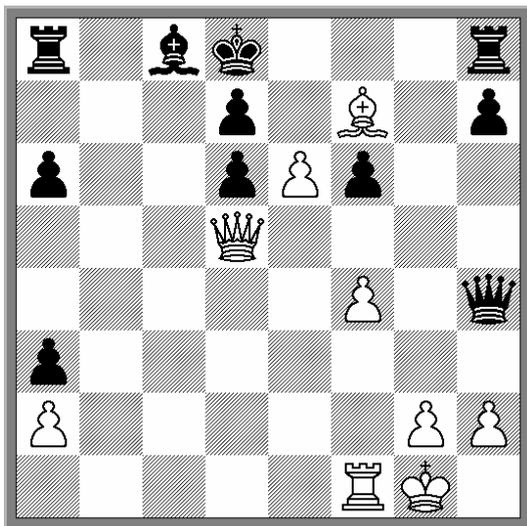
Поскольку коня нельзя брать не только из-за вечного шаха – на 15... gf? возможно 16. ef+ Kpd8 17. Ce7+ Кре8 18. Cd5 Cb6+ 19. Kph1 Cb7 20. Лас1 Лb8 21. Фе4 Фh5 22. Лfd1 или 22. Лfe1 с очень сильной атакой, – вопрос состоит в том, как играть белым после отступления короля.

После **15... ♙d8 16. ♙xf7 gxf6 17. e6! b4** (17... d6 18. Фе4 Cb7 19. e7+) **18. ♚ac1!** возникла критическая для оценки всего варианта позиция.



[«Чёрные не могут игнорировать удар на с6!» *Nimzo* 8]

По *Nimzo*, после 18... ba белые выигрывают: 19. Л:c6! Сb4 20. Фc4 Cd6 21. Л:d6! cd 22. Фd5.



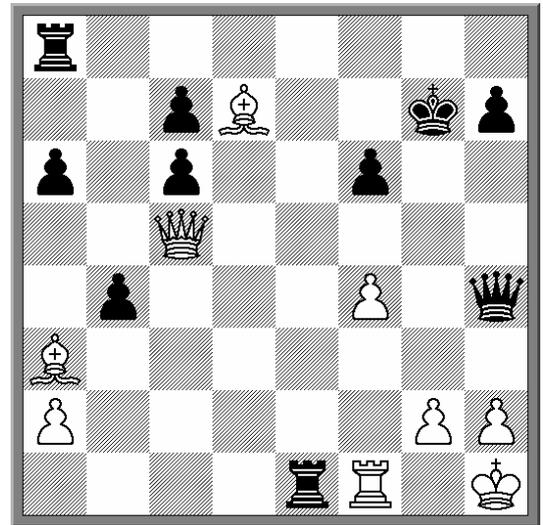
Позиция из варианта

22... Крe7 23. ed! С:d7 24. g3 Фh3 25. Ле1+ Крf8 26. Ch5 Ф:h5 27. Ф:h5 +-.

Выигрывают они и после 18... Сb7 19. ed Ке7 20. Лfe1 f5 21. С:b4! Сb6+ (22... С:b4 23. Фе5 Ф:e1+ 24. Л:e1 С:e1 25. Ф:h8+ Кр:d7 26. Фf6 +-) 22. Крh1 Се4 23. Фb2 Лf8 24. Л:e4! fe 24. Фg7 +-.

В случае же сильнейшего ответа 18... Крe7!, после 19. Л:c6! (хуже предложенное *Nimzo* 19. ed+ Кр:f7 20. Фc4+ Крg7 21. Ф:c6 ba 22. Ф:a8 С:d7 23. Ф:a6 ♣), чёрные, играя гениально,

единственными ходами отбивают атаку в умопомрачительном варианте 19... dc 20. Фе3 Крf8 21. Фc5+ Крg7 22. Фе7!? Сb6+ 23. Крh1 Сc5! 24. Ф:c5 С:e6 25. С:e6 Лhe8! 26. Cd7!? Ле1.



Позиция из варианта

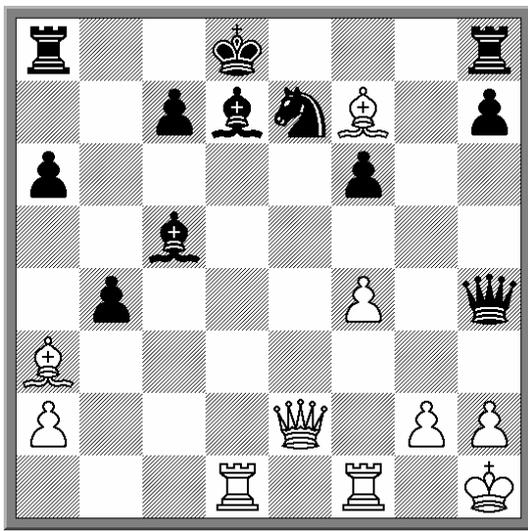
27. g3!! Л:f1+ 28. Крg2 Фh6 29. Фе7+ Крh8 30. Сb2! Л:f4! 31. gf Фg7+ 32. Ф:g7+ Кр:g7 33. С:c6 Лd8 34. Сc1 и получают лучший эндшпиль с шансами на выигрыш, где у них ладья и две пешки за двух слонов, но пешки на ферзевом фланге связанные и проходные, а белые слоны, как им и подобает, громоздки и неуклюжи.

Разумеется, разбираемая позиция не исчерпывается приведёнными выше вариантами, но пойдём дальше, тем более, что следующие шаги приводят Chess Genius'a к барьеру:

18... ♗b6+ 19. ♔h1 ♚e7?

[Быстро проигрывает, сильнее 19... Крe7 20. Л:c6 dc 21. С:b4+ c5 22. Фc4 cb (22... Крf8 23. e7+ Кр:e7 24. Ле1+ Ф:e1+ 25. С:e1 Cf5 26. Ch5±) 23. Ф:b4+ c5 24. Ф:b6 Крf8 25. Ф:c5+ Крg7 26. Фе7 Лf8 27. Сg6+ Крg8 28. Се4 Лb8 29. Фd6 С:e6 30. Ф:e6+ Крh8 31. Ф:a6 =. *Nimzo* 8]

20. exd7 ♗xd7 21. ♜cd1 ♗c5.



22. ♖xd7+! ♔xd7 23. ♚e6+ ♔d8
24. ♖d1+ ♕d6 25. ♖xd6+!

Шах и мат в восемь ходов – второй выстрел оказался роковым (гений и злодейство, как известно, две вещи несовместные): 25... cd 26. Ф:d6+ Крс8 27. Се6+ Крб7 28. Ф:b4+ Крс6 29. Фd6+ Крб7 30. Ф:e7+ Крб6 31. Фc5+ Крб7 32. Cd5+ Крб8 33. Фb6+ Крс8 34. Се6#. **1-0.**

Замечу, что неброское имя программы – далеко не единственный пример для подражания, встречаются среди них и такие возвышенные личности, как «Дракула», «Калигула», «Узурпатор», есть имена и более приземлённые: «Морфи», «Бобби», «Сократ». Следующей жертвой браконьеров стал Chess Tiger – шахматный тигр, судя по дебюту, уссурийский – он попался в капкан в русской партии (6 MB engine).

Goncharuk - Chess Tiger 14.0

(2623) [C42]

Venevitinovo, 2003

[40 mov / 40 min]

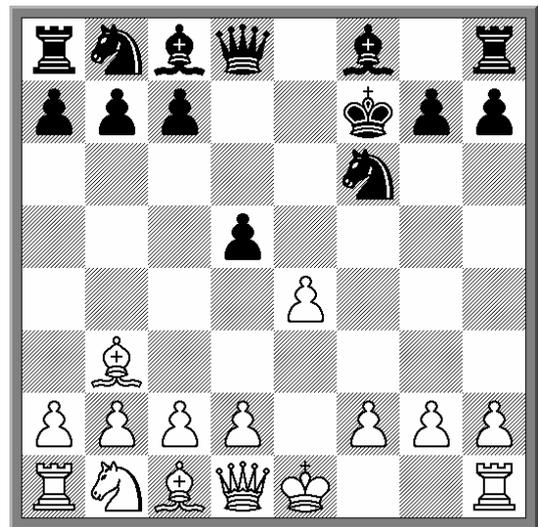
1. e4 e5 2. Kf3 Kf6 3. K:e5 d6 4. K:f7!?

Малопопулярная, но в нашем случае, по выражению известного

лектора и пропагандиста шахмат, плодотворная дебютная идея, выманивающая чёрного короля из укрытия.

4... Кр:f7 5. Сс4+ d5 6. Сb3.

Провокационный ход, которым Chess Tiger'у предлагается выиграть ещё и пешку, но как раз её брать не следовало.



6... К:e4?

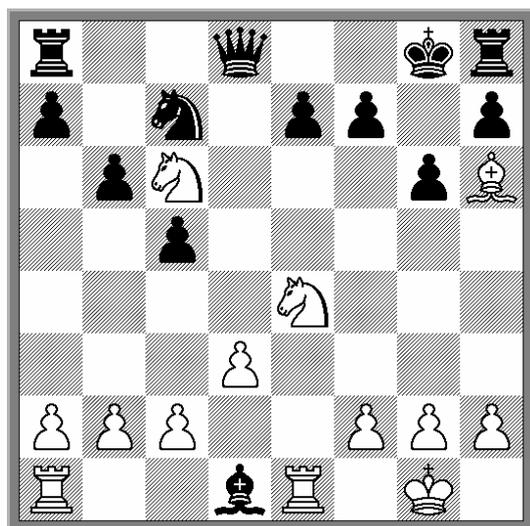
Сильнее 6... Сg4 7. f3 Се6 с лучшей игрой – выбранное продолжение, по сути, единственная значительная ошибка чёрных в партии.

После последовавшего 7. Фh5+ они практически вынуждены играть 7... Кре6, если хотят бороться за преимущество, этот ход предложил и Nimzo (7... Кре7 8. С:d5 Кс5 9. d4 Ке6 10. С:e6 Кр:e6 11. 0-0 Крd7 12. Ле1 Крс6 13. с4 а6 14. Леб+ ± Nimzo 8).

<Тигр – зверь умный и серьёзный, и сам бывал не прочь замутить воду в чистой воде. В партии Chess Tiger – ZChess (France-ch Clichy (4), 09.10.1999), после 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. Сb5 g6 4. 0-0 Сg7 5. Ле1 Kf6 6. e5 Kd5 7. Кс3 Кс7 8. С:c6 dc 9. Ке4 b6, он ходом 10. Kf6+! нарушил мирное течение сицилианской защиты, лишив

чёрного короля рокировки: **10... Kpf8** (10... C:f6 11. ef e6 12. Ke5 Cb7 13. Фf3 Kd5 14. c4 ± Nimzo 8) **11. Ke4 Cg4 12. d3!?** (переводит партию в другое, богатое зарослями русло). Завистник Nimzo, не удержавшись, легонько пнул животное за этот ход, предложив 12. Keg5 h6 13. h3 =.

12... C:e5 13. K:e5!! C:d1 14. Ch6+ Kpg8 15. K:c6.

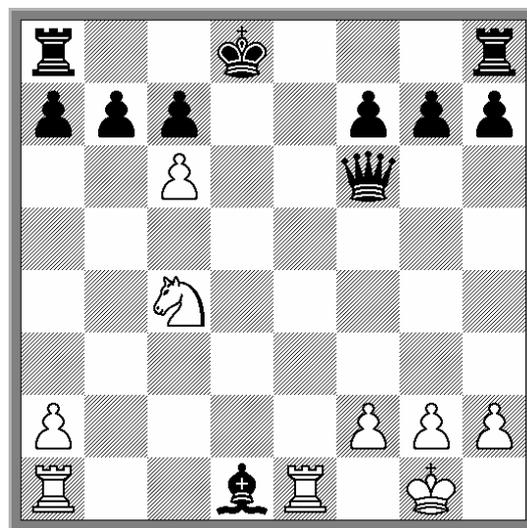


15... Фd7?

Ошибка, дающая Chess Tiger'у ощутимый перевес, к равенству вело указанное Nimzo 15... C:c2! 16. Kc3 e6 17. K:d8 Л:d8 18. Cg5 =.

После **16. Kf6+! ef 17. Ke7+ Ф:e7 18. Л:e7 Kd5 19. Лd7 Kb4 20. Л:d1 K:c2 21. Ле7 Лd8 22. Лc1 Kd4** белые получили лучший эндшпиль, который в конце концов выиграли. **1-0.**

Хотелось бы мне знать, где тигр освоил игру в романтические шахматы. Эта партия напомнила мне эпизод со старым нашим знакомцем «Бердом»: (**Goncharuk** – «**Bird**» (См 8000) Venevitinovo, 2004. 40 min per Game): [C51] 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 C:b4 5. c3 Cc5 6. d4 ed 7. cd Cb4+ 8. Cd2 C:d2+ 9. Kb:d2 Kf6 10. e5 d5 11. ef dc 12. 0-0 Ф:f6 13. Ле1+ Kpd8 14. K:c4 Cg4 15. d5 C:f3? 16. dc! C:d1.



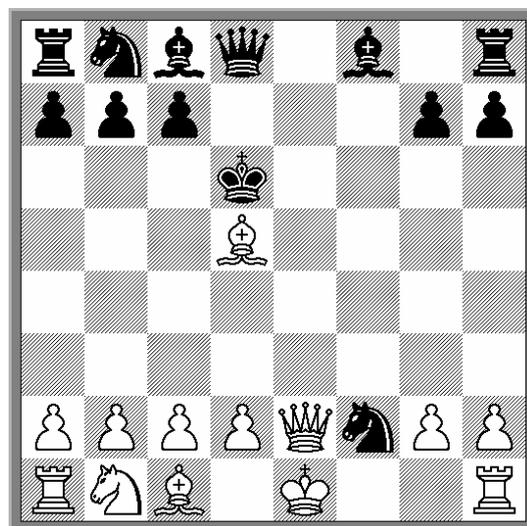
17. cb! Kpd7 18. Ke5+.

Белые переходят в эндшпиль с лучшими шансами, который и выигрывают (18... Ф:e5 19. Л:e5 Лаe8 20. Л:d1+ Kpc6 21. b8Ф?! (21. Лg5) Л:b8 22. Ле7 Лhf8 23. h4 Лb2? 24. Лc1+ Kpd6 25. Лc:c7 Л:a2 26. Лcd7+ Kpc5 27. Л:f7 Л:f7 28. Л:f7 и так далее). **1-0.>**

В партии с Chess Tiger'ом далее последовало:

8. Фе2 Kpd6 9. C:d5! K:f2(?!).

Слона нельзя брать из-за потери ферзя, однако заслуживало внимания 9... Kf6 10. Kc3 K:d5 11. K:d5 c5 12. Kc3 Cf5, укрепляя позицию, – у чёрных пересилило желание иметь лишнюю фигуру не за одну, а за две пешки.



10. 0-0! Kp:d5 11. d4 Kpc6 12. Kc3!

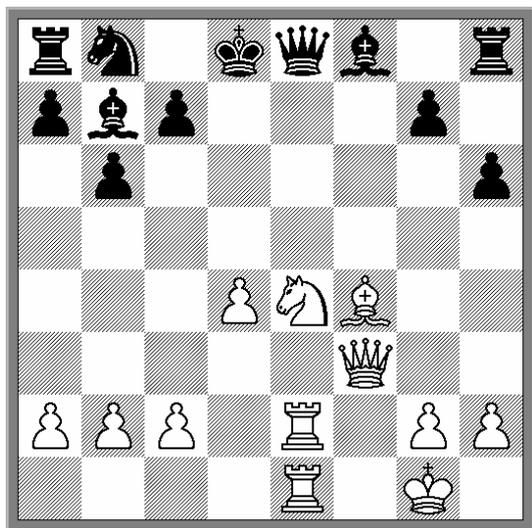
Выбранный порядок ходов предоставляет атакующей стороне плюсы в виде удобного развития, удержать же вторую фигуру чёрные всё равно не могут:

12... Kg4?? 13. Фb5+ Kpd6 14. Фd5+ Кре7 15. Сg5+ Kf6 16. Лаe1+ Се6 17. Ф:e6#; 12... Ф:d4? 13. Фb5+ Kpd6 14. Л:f2 c6 15. Cf4+ Кре7 16. Фg5+ Фf6 17. Cd6+ +- (*Nimzo 8*).

12... Kpd7 (= *Nimzo 8*).

Tiger (как сказал бы злопыхатель *Nimzo*, поджав хвост) спешит увести короля в укромное место [12... Kh3+ 13. gh a6 14. d5+ Kpb6 15. Се3+ Кра5 16. Л:f8! Ф:f8 17. Фc4 Фb4 18. Ф:c7+ b6 19. a3 Ф:b2 20. Лb1 Kd7 21. С:b6+! Ф:b6 22. Л:b6 К:b6 23. Фc5#. *Nimzo 8* (если верить *Nimzo*, подобные варианты свидетельствуют о равенстве сил!)]

13. Л:f2 Фе8 14. Ке4 h6 15. Cf4 Kpd8 16. Ле1 b6 17. Фf3 Сb7 (чуть лучше 17... Кс6 18. Лfe2! К:d4 19. Лd2 c5 20. c3 Сb7 21. cd c4 +-) 18. Лfe2 (с решающей угрозой Kf6!).



18... Сb4 19. c3 Се7 20. Фg3 Фf7 21. С:c7+ Крс8 22. Kd6+ С:d6 23. С:d6 Кс6 24. Фg4+ Kpd8 25. Ле7! К:e7 26. Л:e7 Ф:e7 27. С:e7+ Кр:e7 28. Ф:g7+ Kpd6 29. Ф:b7 и белые выиграли. 1-0.

В защите двух коней жертва коня на f7 в варианте, популярном ещё до Морфи, носит не столь спорный характер.

Goncharuk – Gandalf 4.32g [C57]

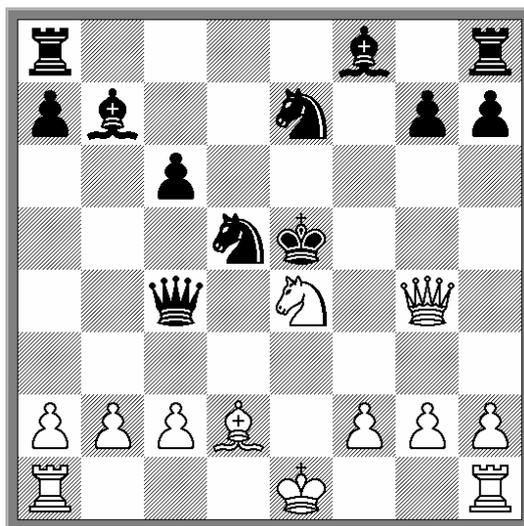
Venevitinovo, 2003*
[40 mov / 40 min]

1. e4 e5 2. ♘f3 ♗c6 3. ♕c4 ♘f6 4. ♘g5 d5 5. exd5 ♗xd5? 6. ♘xf7!?

Программы редко бьют пешку конём на d5 отнюдь не из-за этого острого продолжения, воспринимая его как подарок судьбы, а по причине 6. Фh5 g6 7. Фf3 Ф:g5 8. С:d5 с лучшей игрой у белых.

6... ♔xf7 7. ♚f3+ ♔e6 8. ♘c3 ♗b4.

<Традиционной 8... Ке7, как играли чёрные, например, в партии Von Heydebrand – Mayet (Berlin, 1839): 8... Ке7 9. d4 b5 10. К:b5 c6 11. Кc3 Фb6 12. de Сb7? (12... Фd4) 13. Ке4! Фb4+ (13... Кр:e5 14. С:d5+ cd) 14. Cd2 Ф:c4 15. Фg4+ Кр:e5.



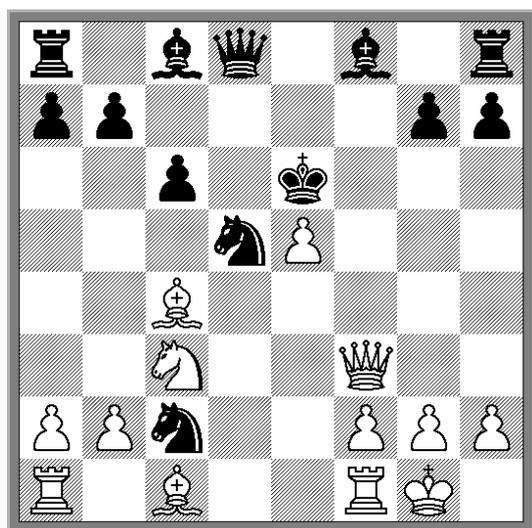
16. f4+ Kpd4 17. c3+ К:c3 18. С:c3+ Кр:e4 19. f5+.

[Точнее 19. 0-0-0 Фd3 20. f5+ Kpd5 21. Л:d3+ Крс5 22. Фb4#. *Nimzo 8*]

19... Крd5 20. 0-0-0+ Крc5 21. b4+ Крb5 22. a4+ и белые выиграли ферзя одновременно с партией. 1-0.>

Некогда фон Гейдебранд славно провёл время, гоня по шахматным полям чёрную мантию короля противника; по иронии судьбы, тем же, спустя без малого сто семьдесят лет, заняты белые в партии с малым микропроцессором.

9. 0-0 c6 10. d4 ♞xc2 11. dxe5.



11... b5?

[11... Сс5!? (11... К:a1? 12. К:d5 cd 13. Лd1 +-) 12. С:d5+ cd = *Nimzo* 8]

Именно так сыграл Gandalf в следующей встрече, но равенства не добился: 12. Сg5! Ф:g5 13. С:d5+ Кре7 14. Фf7+ Крd8 15. Лад1 Фе7 16. Сb3+ Кd4 17. Фf4 Лf8 18. Л:d4+ Cd7 19. Фе4 С:d4 20. Ф:d4 Крc8 21. e6! ±.

12. ♙d3 ♞xa1 13. ♙f5+ ♔xe5 14. ♜e1+ ♔d6 15. ♞g3+?

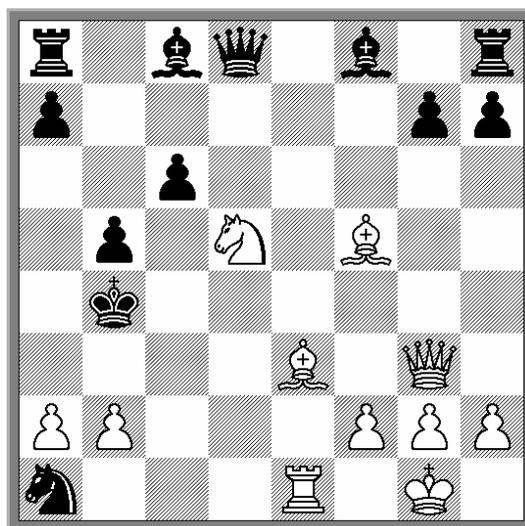
Сейчас (как и на двенадцатом ходу) возможно было играть 15. Сg5! с явным преимуществом; сделанный ход сильно осложняет белым задачу, оставляя шансы на выигрыш.

15... ♔c5 16. ♙e3+ ♔b4.

[16... К:e3 17. Ф:e3+ Крb4 18. Кd5+! Кра5 (18... cd 19. Фа3+ Крc4 20. Фc3#) 19. Фc3+ b4 20. К:b4! Фf6 21. К:c6+!

Крb6 22. Фа5+ Крb7 23. Кd8+ Ф:d8 24. Се4+ Крb8 25. Ф:d8 +- *Nimzo* 8]

17. ♞xd5+.



17... ♔a5.

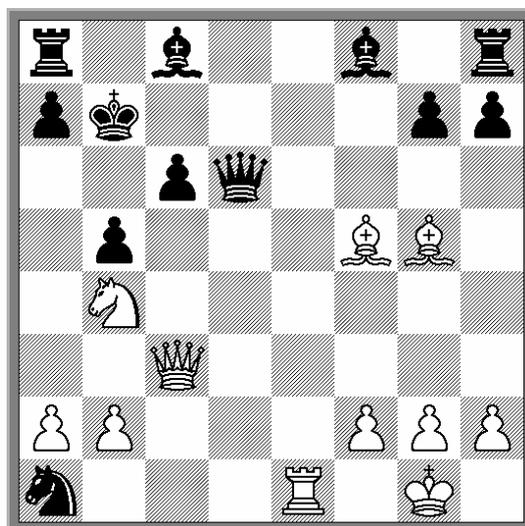
[«Ход 17... cd?? допускает люфт g3-a3 для белого ферзя: 18. Сb6!! ab 19. Фc3+ Кра4 20. b3+ Кра3 21. b4+ Кра4 22. Сс2+ К:c2 23. Фb3#.» *Nimzo* 8]

На 17... Ф:d5 хорошо 18. Се4! Ф:e4 19. Cd2+ Крc5 20. Л:e4 Крb6 21. Се3+ Крb7 22. Ле8 Кc2 23. Л:f8! +-.

18. ♙g5 ♞d6 19. ♞c3+ ♔a6.

[19... b4 20. Cd8+! Ф:d8 21. Ф:c6 Фd6 22. Ф:a8 С:f5 23. Ф:a7+ Крb5 24. a4+ Крc4 25. Кb6+ Крd4 26. Фf7 Крc5 27. Ф:f5 Крb6 28. Ле6 +- *Nimzo* 8]

20. ♞b4+! ♔b7.



21. ♙e7!!

Чёрные благополучно миновали многие рифы. По счастью, в позиции нашёлся ход, подбросивший дров в затухающий костёр атаки.

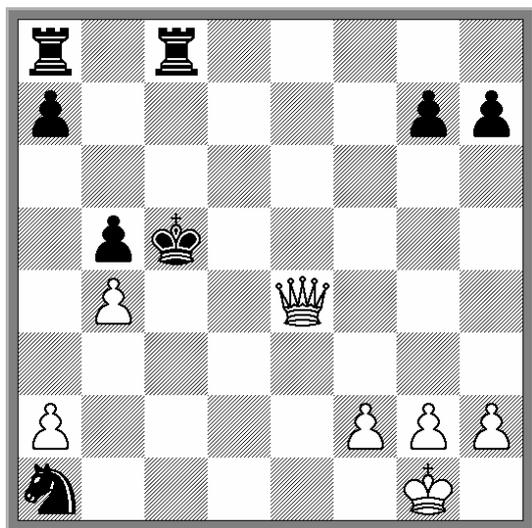
21... ♟xe7 22. ♞xe7+ ♚b6.

Безрассудную ладью брать не рекомендуется: 22... Ф:e7 23. Ф:c6+ Kpb8 24. Ф:b5+ Kpc7 (24... Cb7?? 25. Ка6#) 25. Kd5+ Kpd8 26. К:e7 Кр:e7 27. Се4 Лd8 28. Фg5+ Кре8 29. Фh5+ Kpf8 30. С:a8 и белые выигрывают.

23. ♟xc8 ♞xe7.

Форсированно переводит игру в несколько худшее окончание, чуть больше шансов оставляло 23... Ла:c8 24. Фе3+ Фc5 25. Лb7+ Кр:b7 26. Ф:c5 a5 27. Kd3 Лhd8 28. Фc3 ±.

24. ♞xc6+ ♚a5 25. ♞a6+ ♚xb4 26. ♞a3+ ♚c4 27. ♞xe7 ♞hxc8 28. ♞e4+ ♚c5 29. b4+.



29... ♚d6 30. ♞d4+ ♚e6 31. ♞xa1 a6?!

Следовало, пользуясь временным затишьем в стане врага, предпочесть решительное 31... a5, теперь же белые успевают активизировать ферзя и получают устойчивое преимущество, которое, не без помощи противника, быстро доводят до победы.

32. f4 ♚f7 33. ♞d4 ♞d8 34. ♞e4 h6.

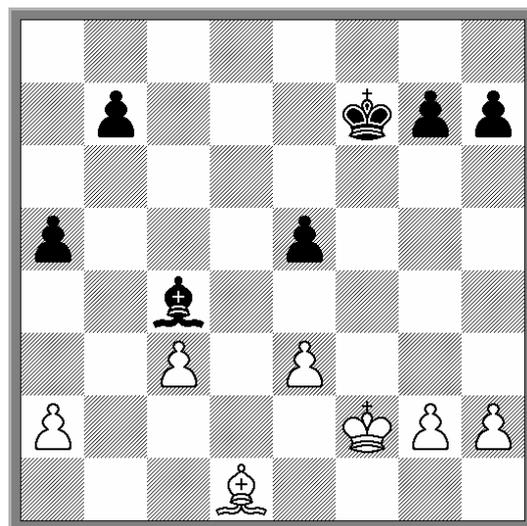
[34... Лас8 35. Фf5+ Kpg8 36. Фе6+ Kpf8 37. Ф:a6 ± *Nimzo* 8]

35. ♞b7+ ♚f6 36. ♚f2 ♞dc8 37. ♞e4 g6 (37... Лd8!?! ± *Nimzo* 8) 38. g4 ♞d8 39. ♞e5+ ♚f7 40. f5 gxf5 41. gxf5 ♞d2+ 42. ♚e3 ♞e8 43. ♞xe8+ ♚xe8 44. ♚xd2 и белые выиграли. **1-0.**

Представляет интерес переход Gandalf'a на заключительной стадии в пешечный эндшпиль без пешки, упрощающий задачу белых. Схожим образом воспользовался он тем же малообещающим приёмом в партии с известным нам талантом:

Gandalf – Chess Genius

WCCC-ch Paderborn (6), 1995



Вместо ожидаемого 27. a4 с равной игрой последовало **27. Сb3?**, и после **27... С:b3 28. ab b5** чёрные, образовав отдалённую проходную пешку, легко выиграли (29. Кре2 e4 30. Kpd2 Кре6 31. Крс2 h5 32. h3 h4 33. Kpb2 Kpd5 34. Кра3 Крс5). **0-1.**

В не столь давнее время, лет десять назад, практически все программы не замечали в эндшпиле разницы между полезным и вредным упрощением, с тех пор многие из них научились разыгрывать окончания, но

это относится к бойцам-одиночкам, к тому же, как правило, установленным на современных компьютерах, а, к слову сказать, даже некоторые игроки Chessmaster'a, имеющего высокий рейтинг 2723, поступают по примеру Gandalf'a, играя на руку противнику.

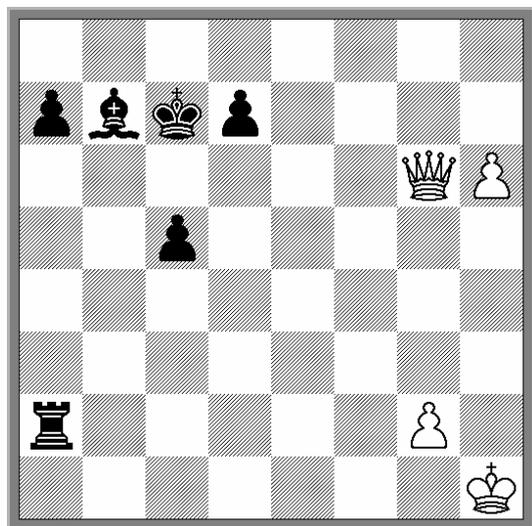
К тактической игре отмеченная слабость имеет лишь косвенное отношение, но всё же имеет. Поскольку в дальнейшем мы не предполагаем касаться самой мудрой стадии игры, пользуясь случаем, отвлечёмся на два примера тактического упрощения. Любопытен здесь сам алгоритм непонимания, выраженный нашим комментатором арифметически, в пешках:

Goncharuk – «Anderssen»

(Cm 8000)

Venevitinovo, 2003

[40 min per game]



«Андерсен» с лёгкостью нашёл, что плохо 32... Л:g2 33. Ф:g2 С:g2+ 34. Кр:g2 а5 35. h7, и белые успевают в ферзи раньше. Однако после 32... Ла6 он, как и Nimzo, считает сильнейшим ответом 33. Фg3+ Крс8 34. Фg8+ Крс7 35. h7 Лh6+ 36. Крг1 – по Nimzo, у белых преимущество в 5,43 пешки, –

но, после сыгранного 33. Ф:a6! С:a6 34. h7, он же даёт белым перевес, эквивалентный 5,49 пешки, – если так, что же мешало ему следовать собственной методике подсчёта голосов раньше, при выборе хода?

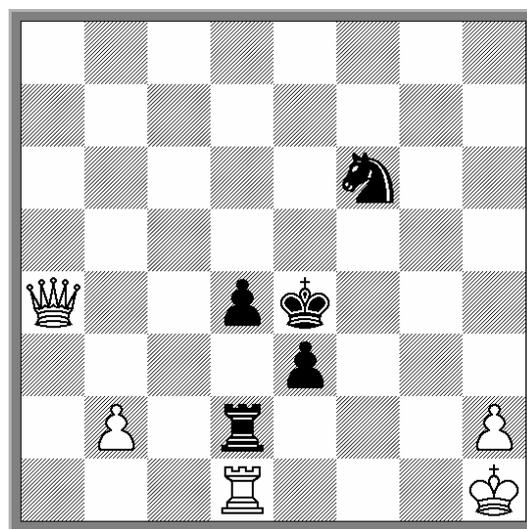
Ещё более подавляющий перевес одной из сторон приводит и к большему непониманию:

Goncharuk – «Reti»

(Cm 8000)

Venevitinovo, 2004

[40 min per game]



В этой возникшей после бурных осложнений позиции путь реализации белыми материального преимущества не нашёл у Nimzo поддержки, однако сам результат встретил его полное одобрение: 37. Л:d2 (вместо 37. Фс6+ – 10,28 пешки) ed 38. Крг2 (вместо 38. Фd1) Кd5 39. Кpf2 (не сыграв 39. Фе8+, белые опустились до уровня +6,06 пешки) Ке3 40. Кре2 d1Ф+ 41. Ф:d1 К:d1 42. Кр:d1 – по Nimzo, планка резко поднята до рекордной отметки в 17,47 (!) пешки.

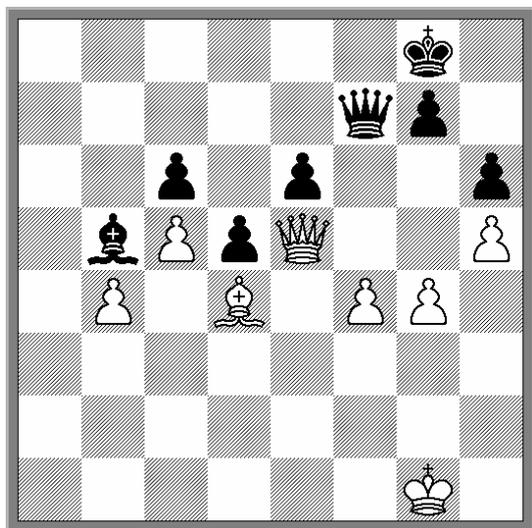
Эти примеры показывают, что и в области, уже ставшей для шахматных программ традиционно сильной, есть вещи, которые они не умеют делать. В

данном случае это ни на что не влияет, к победе ведут разные пути, но может иметь значение, например, в тактическом эндшпиле.

Думаю, напарник не будет против, если я приведу окончание нашей с ним игры (Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB 256 MB engine) – когда-то Nimzo, выиграв у меня третью партию кряду, поделился мыслью, что тем самым «мы заложили прочный фундамент для долгой дружбы».

Goncharuk – Nimzo 8 (3033)

Venevitinovo, 2004
[40 mov / 40 min]



По Nimzo, позиция, если не равна, то вполне защитима для чёрных; после 39. Kpg2 он всерьёз намеревался отдать пешку: 39... Фf6 40. Ф:f6 gf 41. C:f6, справедливо полагая, что при разноцветных слонах от него не будет, то есть он высокотехничен и способен действовать упреждающе.

Тем более радуется, что следующий ход белых оказался для него полной неожиданностью:

39. g5! hxg5 (= Nimzo 8) 40. f5!

Выясняется, что на 40... ef следует 41. h6 Kph7 42. hg f4 43. Ф:g5 Фе8 44. Фh4+ Kpg6 45. Ce5 +- (Nimzo 8).

40... ♖d3 41. b5!

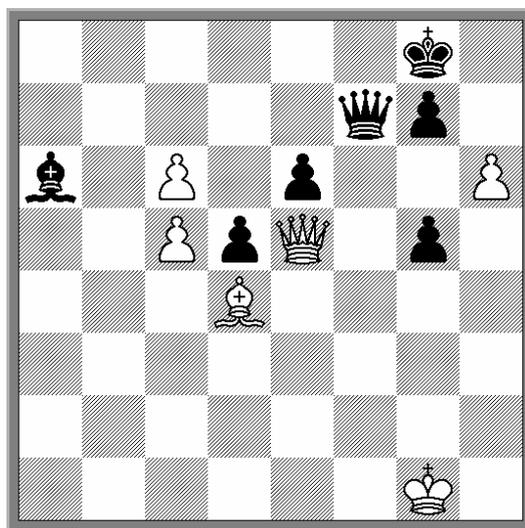
Белые пешки взбеленились и по одной предлагают себя на заклятие!

[Слабее 41. fe Фf1+ 42. Kph2 Фf4+ 43. Ф:f4 gf =. Nimzo 8]

41... ♖xf5 (41... C:b5?? 42. h6 ef 43. hg Kph7 44. Фh2+ Kpg6 45. Фh8 +-; 41... cb?? 42. c6 b4 43. c7 +-) **42. bxc6 ♖d3 43. h6.**

[«Вы видите угрозу королю?» Nimzo 8 (А то!.. На чём бы ещё белые строили игру? – В.Г.)]

43... ♖a6.



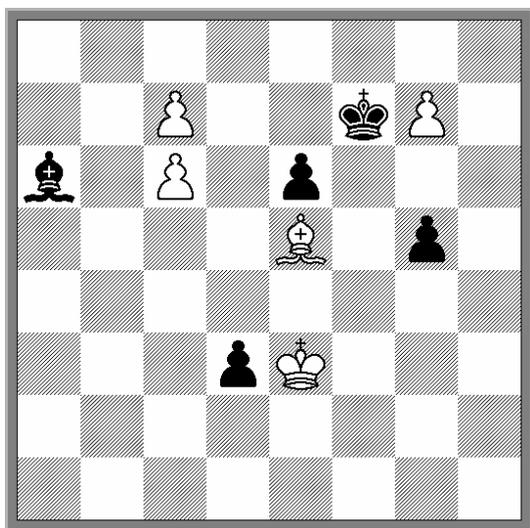
44. ♖xg7+! ♖xg7 45. hxg7.

На предыдущем ходу Nimzo не случайно отказался от размена ферзей (43... Фf1+ 44. Kph2 Фf4+ 45. Ф:f4 gf); выяснилось, что, как ни удивительно, шансы на ничью у него есть только при их наличии, переход же в эндшпиль с разноцветными слонами при полном материальном равенстве парадоксальным образом означает для него крайне невыгодное упрощение.

45... ♖b5 46. c7 ♖a6 47. ♔f2 ♖c8 48. ♔g3 ♖d7 49. ♖e5 ♖c8 50. c6 ♔f7 51. ♔g4 d4 52. ♔f3.

[«Менее привлекательным для белых выглядит вариант 52. C:d4? e5+ 53. Кр:g5 ed.» Nimzo 8]

52... d3 53. ♔e3 ♖a6.



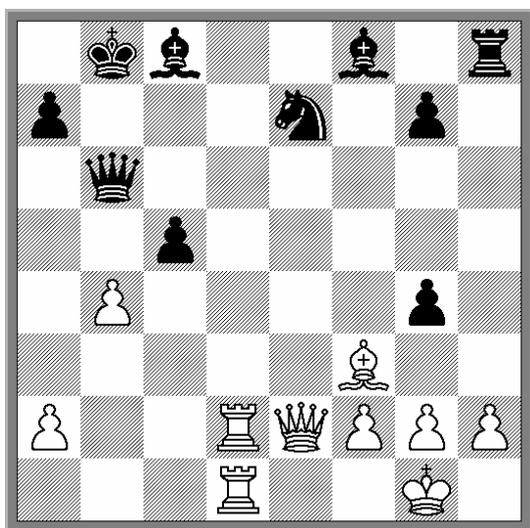
54. c8♔!

[«Реальный и разрушительный конец!» *Nimzo 8*] Неприкрытая грусть в голосе диктора объясняется тем, что чёрные бессильны помешать рейду белого короля, собирающего по пути пешки, на край доски к полю d8.

54... ♖xc8 55. ♔xd3 ♖a6+ 56. ♕e3 ♔g8 57. ♔f3 ♖b5 58. c7 ♖a6 59. ♔g4 ♖b7 60. ♔xg5 ♔f7 61. ♔h6 ♔g8 62. ♔g6 и чёрные сдались. **1-0.**

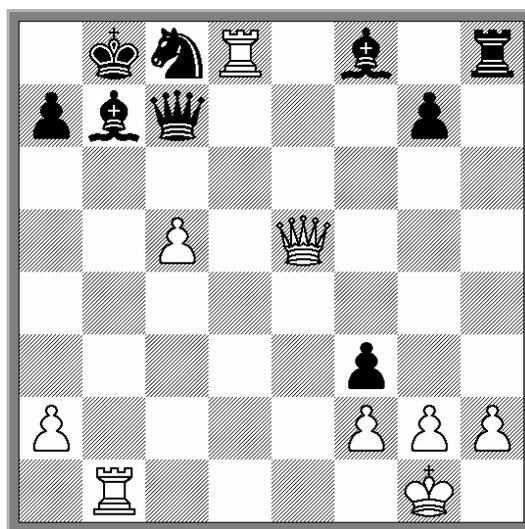
Возвращаясь к нашей теме, отметим, что чаще всего элемент упрощения скромным декоративным образом завершает удачную атаку:

Goncharuk – "Reschevsky"
(Cm 8000) [C56]
 Venevitinovo, 2003
 [40 min per game]



Своим последним ходом 24... g4 чёрные, напад на слона, препятствуют переводу ферзя на e4.

25. bxc5! gxf3 26. ♔e5+ ♔c7 27. ♖b1+ ♖b7 28. ♖d8+ ♔c8.



29. c6!!

Картинная позиция, зрелище которой обходится чёрным в ладью и слона. **29... ♖b4.**

[«Не растапливает льда (?? – где Nimzo нашёл лёд!? – В.Г.) 29... Cd6 30. Л:b7+ Ф:b7 31. Ф:d6+ Фc7 32. Ф:c7+ Кр:c7 33. Л:h8 +-.» *Nimzo 8*]

30. ♔xc7+ ♔xc7 31. ♖xh8 ♖xc6 32. ♖xb4 ♔e7 33. ♖c4 fxc2 34. ♖xc6+.

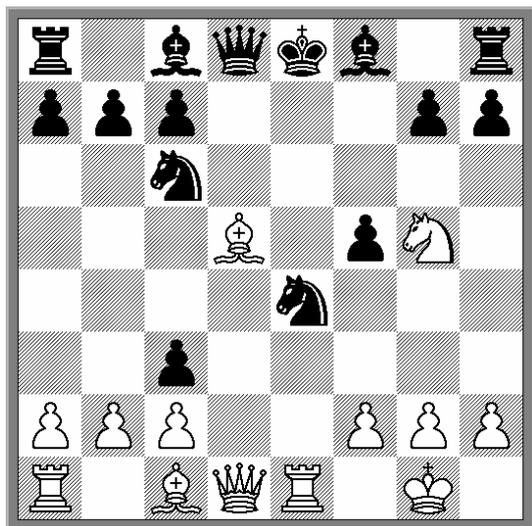
Выиграв два качества, белые одно из них, отделив вершки от корешков, возвращают противнику, нивелируя возникшие в позиции минусы.

34... ♔xc6 35. ♔xg2 и белые выиграли. **1-0.**

Партия с «Решевским» велась в защите двух коней, но в другом, нежели с Gandalf'ом, варианте – столь же остром, сколь и сомнительном. В последующем, повторяя её, я усилил игру, и до упрощения не дошло. В партии **Goncharuk – «Reschevsky»** (Cm 8000) Venevitinovo, 2003. 40 min per game. [C56], после **1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6 4. d4 ed 5. 0–0 K:e4 6.**

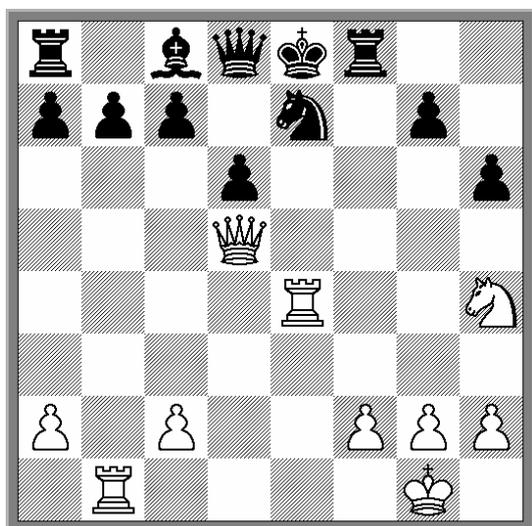
Ле1 d5, белые играли **7. Кс3!?**, что приводит к следующей позиции:

7... dc3 8. С:d5 f5 9. Кg5.



9... Фd7?!

«Пример того, как многогранность Chessmaster'a лишает его игроков изворотливости, позволяя сохранить самобытность. «Ларсен» продолжил здесь **9... Фf6**, что не лучше (партия с ним приводится ниже). Сам Chessmaster играет точно: **9... cb 10. К:e4 fe 11. Л:e4+ Се7 12. С:b2 Cf5 ♣**, а в игре с «Талем» белые «модифицировали» вариант, сыграв **Кс3** ходом раньше, и легко выиграли: **6. Кс3??! dc 7. С:f7+ Кр:f7 8. Фd5+ Кре8 9. Ле1 d6 10. Л:e4+ Се7 11. Сg5 cb? (11... Кpf8!) 12. Лае1 b1Ф 13. Л:b1 h6 14. С:e7 К:e7 15. Кh4 Лf8?**

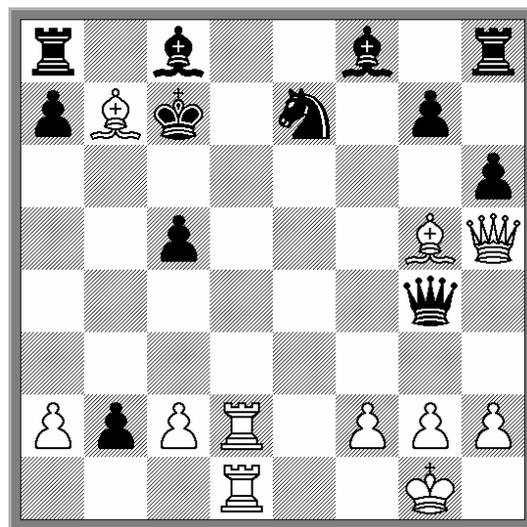


[«На **15... Кpd7!** я бы предложил **16. Фе6+ Кре8 17. Фd5** с повторением ходов.» *Nimzo 8* (по крайней мере, откровенно! – *В.Г.*)]

16. Лbe1 c6 17. Фh5+ Кpd7 18. Фg4+ Kf5 19. К:f5 Крc7 20. Ф:g7+ Cd7 21. Kd4 Крc8 22. Ле7 Лg8 23. Л:d7! с выигрышем (**Goncharuk – «Tal»** (См 8000) *Venevitinovo, 2003. 40 min per game*). Судя по партии, мне достался не сам «Таль», а его однофамилец!>

10. К:e4 fe 11. Л:e4+ Ке7 12. Фh5+ Кpd8 13. Сg5 cb 14. Лd1 h6 15. Лed4 c5 16. Л4d2 (точнее **16. Л4d3**, не допуская **16... Крc7??** – **17. Cf4+ Крb6 18. Лb3+ Крc7 17. С:b7! Фg4?** (**17... Фf5**).

[«Настоятельно напрашиваясь на чудо!» *Nimzo 8*]



18. Cf4+!

Видимо, это и есть упомянутое чудо (в предыдущей партии белые сыграли слабее, пойдя ферзём на e8).

18... Ф:f4 (на **18... Кр:b7?** следует **19. Ф:c5! Ф:f4 20. Фb5+ Крc7 21. Лd7+ С:d7 22. Л:d7+ Крc8 23. Фb7#**).

19. Ф:c5+ Крb8 20. Cf3 Ф:f3 (**20... Фc7 21. Фb5+ Сb7 (21... Фb6 22. Фе5+ Фc7 23. Ф:b2+**, вскрывая линию для ладьи) **22. Лd8+ Кс8 23. Л1d7 +-)**.

21. gf и белые выиграли. **1–0.**

Допускаемые обеими сторонами в острокомбинационной игре ошибки и неточности – явление столь рядовое, что нуждается в осмыслении. Самих ошибок едва ли больше, чем при позиционных манёврах, но они другого рода и более значимы. Стратегический замысел, если он привёл к успеху, редко вменяется шахматисту в вину, поскольку нельзя утверждать со всей определённой, лучше он или хуже другого, неосуществлённого, да и порядок ходов в закрытых позициях не имеет столь существенного значения. Иными словами, подход к шахматам, базирующийся на позиционном мышлении и плановой игре, в лучшем случае призван придать партии характерный, претендующий на оригинальность рисунок, тогда как в тактической борьбе рисунок создаётся резкими мазками импрессионистов – популярными в романтический век изобразительными средствами.

Было бы большим самомнением думать, что удел романтиков – постоянно ошибаться, в то время как современный шахматист во всём их превосходит – отчасти это, конечно, так, но не в области тактики. Дебюты, избираемые ими, вышли из моды, и найдены способы борьбы против них, поэтому на партиях старых мастеров лежит печать времени, похожая на их пожелтевшие фотографии. Кроме того, в то благословенное время, когда шахматы были просто игрой, сильные игроки не стеснялись демонстрировать своё искусство любителям, и разница в классе во многих партиях бросается в глаза, создавая упрощённое представление об уровне мастерства её лучших

представителей. Однако тактические осложнения, начинавшиеся в начале партии, для многих игроков были родной стихией, временем на обдумывание ходов они себя особенно не ограничивали, и нет причин полагать, что одарённый шахматист, живший сто пятьдесят лет назад, комбинировал хуже, чем его потомок, для которого тактика является одним из важных элементов борьбы, но никак не основным оружием. Скорее, наоборот: с целью уклонения от прямой рукопашной схватки вооружённый историческим и теоретическим опытом современный игрок освоил другие позиции: подробно разработанные в целях собственной безопасности закрытые и полуоткрытые дебюты, в открытых же – испанской, русской и других партиях, – избирательно следует приспособленным к изменившейся манере игры вариантам, и даже при таком положении дел шаг влево, шаг вправо традиционно считается за побег, то есть первый же его самостоятельный ход нередко оказывается ошибочным.

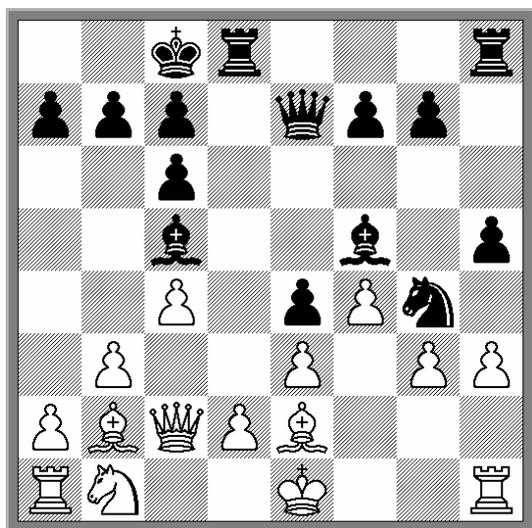
Подобная стратегия неизменно оправдывает себя, например, до появления молодого Таля, на новом витке экспрессивно возвращающего шахматы к иррациональному началу – к тому, что является в них самым трудным и притягательным. В этом смысле бытующее представление о позиционной игре как о пределе шахматной мудрости является мифом, потому что тактический гений более редок. Зачастую оно стремится обосновать заниженную способность к риску и отсутствие в игре должной зрелищности, тогда как сложность не

столько в самой позиционной игре, сколько в том, чтобы выйти за её пределы.

Подытоживая сказанное, отметим, что во все времена при малейшей неосторожности высококлассный шахматист оказывался в ситуации, именуемой ёмким словом «разгром». В знаменитой партии из «матча века» сборной СССР против остального шахматного мира, в котором Фишер, пожертвовав самолюбием, уступил первую доску Ларсену, выяснилось, что его жертва себя не оправдала:

Larsen – Spassky Belgrade, 1970

[1. b3 e5 2. Cb2 Kc6 3. c4 Kf6 4. Kf3 e4 5. Kd4 Cc5 6. K:c6 dc 7. e3 Cf5 8. Фc2 Фе7 9. Ce2 0–0–0 10. f4? Kg4 11. g3 h5 12. h3(?) (12. Kc3? Л:d2!!)]



Последний сделанный белыми ход Nimzo считает ошибкой, рекомендуя 12. С:g7 с равенством – предложение, от которого, надо думать, датский гроссмейстер отвернулся бы в ужасе – так вызывающе оно выглядит, – в начале партии он неудачно стартовал, экспериментируя в дебюте, чем и вызвал у Nimzo безадресную критику.

12... h4! 13. hg («недосмотр, не влияющий на результат игры: 13. С:g4 С:g4 14. hg hg 15. Лg1 –+.» Nimzo 8).

14... hg 14. Лg1 Лh1!!

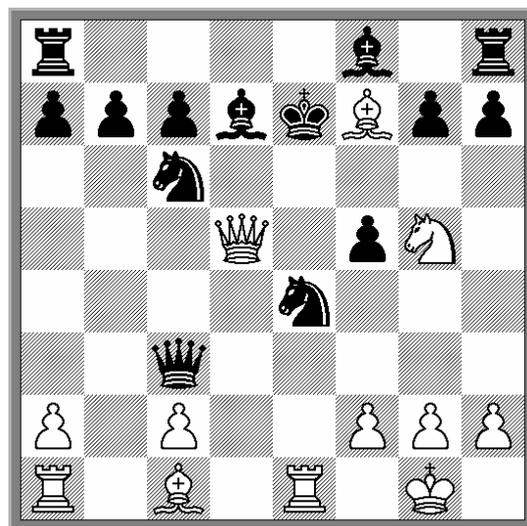
[«Подводит к финишной черте!» Nimzo 8]

[Срывает финишную ленточку на спринтерской дистанции! – В.Г.]

15. Л:h1 g2 16. Лf1.

[«16. Лg1 – последняя соломинка – опровергается путём 16... С:e3! 17. Фc3 Фh4+ 18. Kpd1 С:g1 19. gf –+.» Nimzo 8] 16... Фh4+ 17. Kpd1 gfФ+ 18. С:f1 С:g4+ 19. Ce2 Фh1#.

В партии с «Ларсеном» из серии именитых гостей Chessmaster'a (Goncharuk – «Larsen» (См 8000) Venevitinovo, 2004. 40 min per game), после упомянутых выше начальных ходов ([С56] 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Сc4 Kf6 4. d4 ed 5. 0–0 К:e4 6. Ле1 d5 7. Kc3 dc3 8. С:d5 f5 9. Kg5 Фf6?!), было продолжено: 10. Cf7+ Kpe7 11. bc Cd7 12. Фd5 Ф:c3.



13. Са3+!

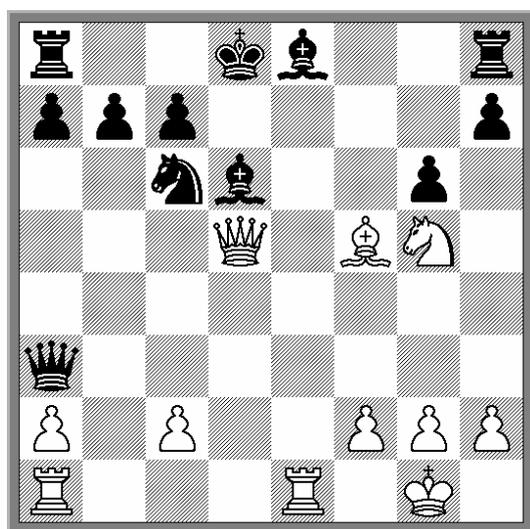
Мнимая жертва, реализующая план атаки по белым полям.

После 13... Ф:a3 14. К:e4 фигура отыгрывается (14... fe?? 15. Л:e4+ Ке5 16. Л:e5+ Kpf6 17. Ле6+! Кр:f7 18.

Ld6+ Kpe8 19. Le1+ Ce7 20. Л:e7+!
 Кр:e7 21. Л:d7+ Кpf6 22. Фf7+ Кpg5 23.
 Ld5+ Кpg4 24. Ф:g7+ Кpf4 25. Фd4#
Nimzo 8), и белые готовы к штурму
 раньше, чем чёрные успели развиваться.

**14... Kpd8 15. Ce6 Cd6 16. Kgs5
 Ce8 17. C:f5 g6.**

На 17... Фс3 следует 18. Лад1
 (слабее 18. Фf7 Ке5 19. Ке6+ Крс8 20.
 Ф:g7 Кf3+! 21. gf Ф:g7 22. К:g7+ ±)
 Фf6 (18... Kd4 19. Le3) 19. Ке6+ Кре7
 20. К:c7+ Се5 21. Cd7 Ld8 22. C:c6! с
 выигрышем.



18. Фf7!

С букетом угроз: 19. Ф:e8+! Л:e8
 20. Кf7#; 19. Л:e8+! Л:e8 20. Фd7#, а
 также угрожая шахом на f6.

**18... gf 19. Фf6+ Ке7 20. Лад1
 Kpd7** (больше шансов оставляло 20...
 b6 21. Le3 Ф:a2 22. Л:e7 +- или 20...
 Крс8 20. Ф:h8 +-).

21. Л:e7+.

Выгоняя чёрного короля в чисто
 поле и выигрывая ферзя: **21... Крс6
 22. Le3 Lf8 23. Лс3+ Кpb5.**

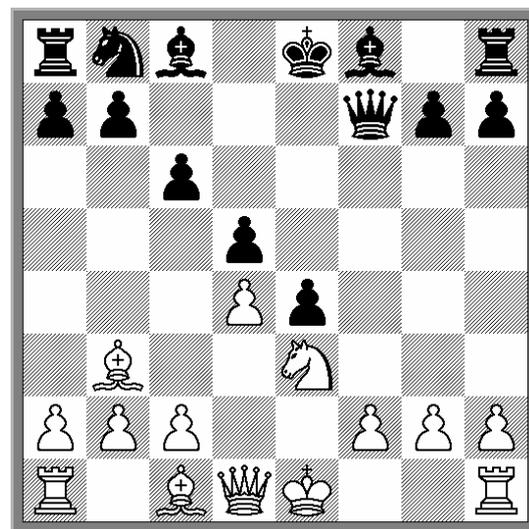
[«На 23... Кrb6 в запасе находится
 24. Лb1+ Сb5 25. Фd4+ Сс5 б. Фе5 +-»
Nimzo 8]

**24. Лb1+ Фb4 25. Л:b4+ С:b4 26.
 Фе5+ c5 27. Ке6! Lf7 28. Кс7+ Л:c7
 29. Ф:c7** и белые выиграли. **1-0.**

Следующим по очереди, но не по
 значению, следует гамбит Эванса,
 получивший на нашей выставке
 старинных дебютов потускневшую от
 времени медаль, но сначала хочется
 отдать должное памяти Арона
 Нимцовича, чья душа ликовала и
 устремлялась ввысь при виде чудо-
 пешки, о чём он с редкой
 доверчивостью к читателю поведал в
 «Моей системе», не боясь показаться
 смешным и привнеся в шахматы
 толику юмора.

Его компьютерный двойник, играя
 чёрными, применил начало, названное
 на родине Нимцовича латышским
 гамбитом, которое он хорошо знал, и
 в котором его знаменитый белый конь
 обрёл своё поле деятельности, ведя
 блокаду, в том числе в партиях
 последователей, такой, например, как
Steiner – Apseņieks (Hague, 1928):

[C40: 1. e4 e5 2. Kf3 f5 3. К:e5 Фf6 4. d4 d6
 5. Кс4 fe 6. Кс3 Фg6 7. Ке3 Кf6 8. Ked5 К:d5 9.
 К:d5 Фf7 10. Сс4 с6 11. Ке3 d5 12. Сb3]

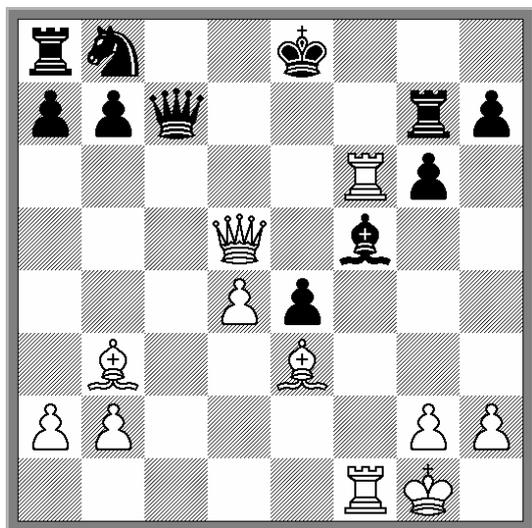


«Блокада по Нимцовичу» (?) –
 классический оборот речи, вошедший
 в разговорную лексику Nimzo с
 вопросительной интонацией – в
 данном случае он опрометчиво от
 него воздержался.

12... Сe6 13. 0–0 Cd6 14. f4 Фc7
15. c4 («Пешка имеет страсть к
развитию!» А. Нимцович) С:f4?

Подрыв пешечной цепи вызывает
неоправданный всплеск активности у
партнёра. [«Сильнее 15... dc 16. К:c4
С:c4 17. С:c4 Кd7, и чёрные имеют
возможность дышать.» Nimzo 8 (спору
нет, имеют, но после 18. Фc2 Кf6 19.
Се6 – через трубочку! – В.Г.)]

16. cd С:e3+ 17. С:e3 cd 18. Фh5+
g6 19. Фg5 Лg8 20. Лf6 Сc8 (20... Фd6
21. Л:e6+! Ф:e6 22. С:d5 Фе7 23. С:g8
+- Nimzo 8) 21. Ф:d5 Лg7 22. Лаf1 Cf5



23. Л1:f5! gf 24. Фе6+ Ле7 25.
Лf8+! Кр:f8 26. Фg8#. («Красивая
матовая комбинация!» Nimzo 8)

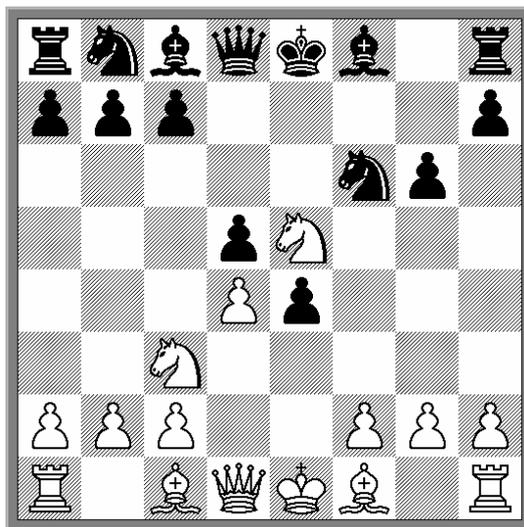
Goncharuk – "Nimzowitsch"
(Сm 8000) [С40]
Venevitinovo, 2003
[40 min per game]

1. e4 e5 2. ♘f3 f5 3. d4.

[3. К:e5!? Фf6 4. d4 ± Nimzo 8]

Королевский гамбит во второй
руке, разыгрываемый чёрными, был
бы хорош, но ведёт к худшей игре, в
первую очередь указанным Nimzo
способом; ход в партии также
предоставляет белым удобную игру.

3... fxe4 4. ♘xe5 g6 5. ♘c3 d6 6.
♘c4 d5 7. ♘e5 ♘f6.



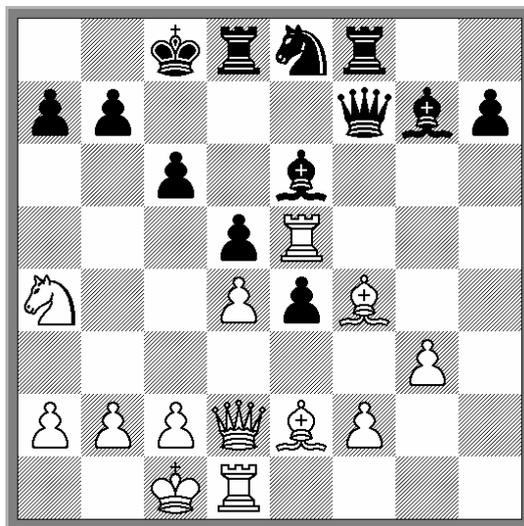
8. h4!?

Сыграв 4... g6, «Nimzowitsch» дал
зацепку, которую белые пытаются
использовать в романтических целях,
готовя рокировку в длинную сторону.

8... ♙g7 9. ♙g5 ♜f8.

[9... Се6!? 10. Фd2 Кd7 11. 0–0–0
0–0 12. h5 gh ± Nimzo 8] (Встречать
закат следовало штыком к штыку.)

10. ♙d2 ♙e6 11. 0-0-0 c6 12. h5
gxf5 13. ♙e2 ♙c7 14. ♜xf5 ♘bd7
15. ♙f4 ♘xe5 16. ♜xe5! (используя
пункт h5 как трамплин для ладьи) ♙f7
17. g3 0-0-0 18. ♘a4 ♘e8? (на 18...
Кd7 возможно 19. Л:d5!! ±).



19. ♙a5! ♙xe5 20. ♙xe5.

За качество белые устраняют конкурента своему чернополюному слону, практически ничем не рискуя.

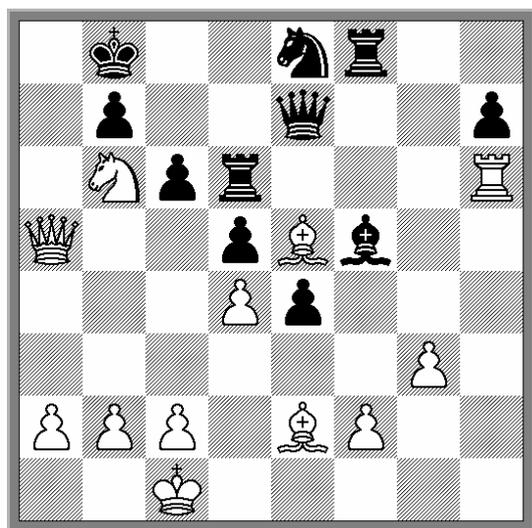
20... ♖d6(?!)

[«Зачем наживать дальнейшие неприятности?» (спрашивает Nimzo и сам же поясняет:) 20... Kd6 21. Ф:a7 Kpd7 22. Кс5+ Кре8 23. С:d6 Л:d6 24. Фb8+ Кре7 25. Фс7+ Cd7 26. Сg4 Лс8 27. Ф:b7 +- . Nimzo 8 (вопрос, по-видимому, риторический)]

21. ♙xa7 ♕h3 22. ♙a8+ ♖c7 23. ♙a5+ ♖c8 24. ♖h1 ♕f5 25. ♘b6+.

[«Сохраняет логику, более жёстко захватывает 25. Фа8+! Крс7 26. Кс5 Сс8 +-.» Nimzo 8 (убил! – В.Г.)]

25... ♖b8 26. ♖h6 ♙e7.

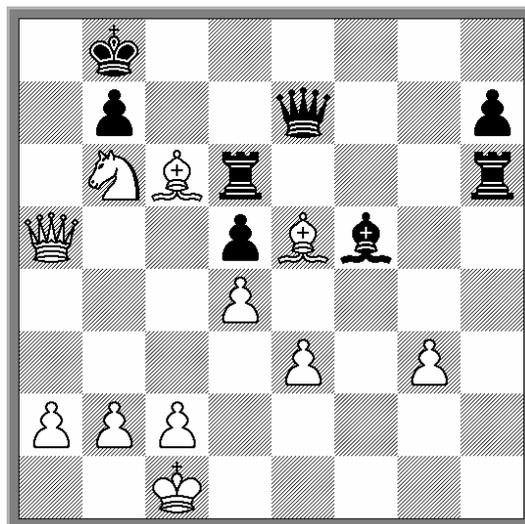


27. ♕h5.

С конкретной целью отправляя слона в кругосветное путешествие тем же транзитом, что в своё время ладью.

27... e3. Этот странный ход объясняется тем, что чёрные уже просчитали издержки дорогостоящего маршрута и расчищают вторую горизонталь для шаха ладьёй, убирая с дороги мешающую им пешку f2. Не спасало 27... Фg5+ 28. Cf4 Ф:h6 29. С:h6 Л:h6 30. Фа3 Лff6 31. g4 Л:h5 32. gh с выигрышем.

28. fxe3 ♖f6 29. ♕xe8! ♖xh6 30. ♕xc6!



Очень экзотично и полезно для здоровья! Чёрным ничего не остаётся, как, следуя духу странствий, забрать слона обходным путём, шахуя по линии h и ударными темпами перебрасывая ладью на линию c – всё хорошее кончается слишком быстро.

30... ♖h1+ (на 30... bc?? следует 31. Фа8+ Крс7 32. Фа7+ Kpd8 33. Фb8+ Сс8 34. Ф:c8#) **31. ♖d2 ♖h2+ 32. ♖c3 ♖xc2+ 33. ♖b3 ♖xc6 34. ♙a8+ ♖c7 35. ♘xd5+ ♖d7 36. ♘xe7 ♕e6+.**

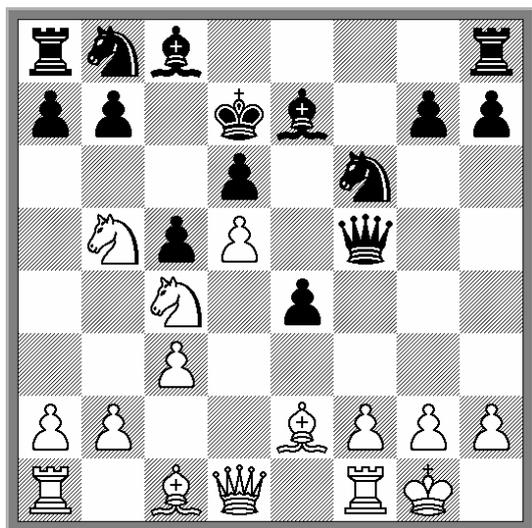
[«36... Лb6+ не может заменить то, что находится в памяти (!! – В.Г.): 37. Крс3 Кр:e7 38. С:d6+ Л:d6 39. Ф:b7+ Лd7 40. Фb8 +-.» Nimzo 8]

37. d5 и белые выиграли. **1-0.**

На недоумение читателя, почему я не использовал редкую возможность применить против «Нимцовича» его собственное оружие, играя 1. e4 e5 2. Kf3 f5 3. К:e5 Фf6 4. d4 d6 5. Кс4 fe 6. Ке3, отвечу, что – применил, но позже (**Goncharuk** – «**Nimzowitsch**» (См 8000) Venevitinovo, 2005. 40 min per game), и, после 6... с6 7. d5!, оно быстро сработало – висящее на стене ружьё выстрелило, не дожидаясь

пятого акта драмы: 7... Фe5(?) 8. Ce2 Kf6 9. Kc3 c5(?) 10. 0-0 Ce7 11. Kc4 Фf5 12. Kb5 Kpd7 13. c3 (+- Nimzo 8).

Можно долго и безуспешно, после, допустим, 7. Ce2 d5 8. 0-0 Cd6, пытаться выиграть у программы лучшую позицию, где сохраняется возможность активной контригры, но, если подобран ключ, лишаящий её нормального развития, она какое-то время не замечает катастрофичность складывающейся ситуации.



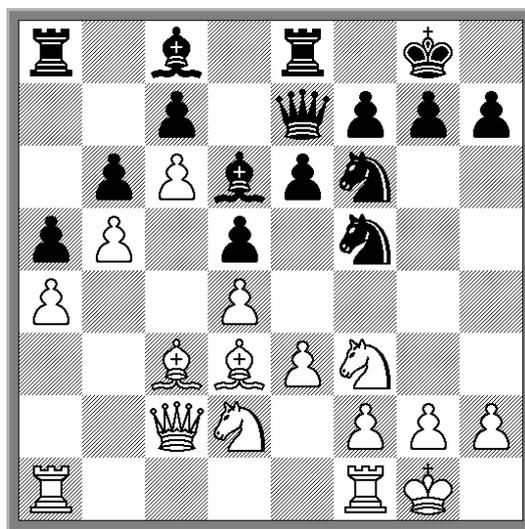
13... Ф:d5 14. Фа4 Kc6 15. Лd1 Фg8 16. Kc:d6 C:d6 17. Л:d6+ Kpe7 18. Ce3 Cd7 19. C:c5 Kpd8 20. Cc4 Фе8 21. Лад1 Фh5 22. Л:d7+ K:d7 23. Cb6+ Kpe8 24. Kc7+ Kpd8 25. Ce6 Ф:d1+ 26. Ф:d1 Ke5 27. Фd6 ab 28. Kd5 g5 29. C:d7 K:d7 30. Kf6 Kpc8 31. Ф:d7+ Kpb8 32. Фd6+ Кра7 33. Kd7 b5 34. Фb6#.

На этом можно бы закруглиться, тем более, что Нимцович того и гляди воскликнет с этих страниц: «Он играет с нами, как с желторотыми птенчиками!» – слова возмущения, вырвавшиеся у него после быстрого проигрыша Алёхину.

Спешу успокоить прославленного маэстро: птенцы на сей раз явно инкубаторского происхождения. В последнем случае на конкретном

примере удаётся проследить истоки ошибочной игры чёрных, объяснив такие их ходы, как 7... Фe5 и 9... c5, – они, в полном соответствии со стилем выбранного игрока и своим восприятием позиционной игры, строили закрытую позицию. В том, что программа, занимаясь таким щекотливым делом, не знает в нём меры, убедило меня собственное любопытство. Скрестив в поединке «Нимцовичей» на двух компьютерах, я стал свидетелем своего рода уникальной игры программы с самой собой: первая партия, несмотря на разницу в чинах (2700 – 2866), завершилась вничью троекратным повторением позиции на двадцать девятом ходу, во второй – перевесили регалии, третья же игра оказалась чрезвычайно неожиданной по содержанию (во всех партиях «Нимцович» на Intel Pentium'е 1.80 GHz / 512 MB играл чёрными):

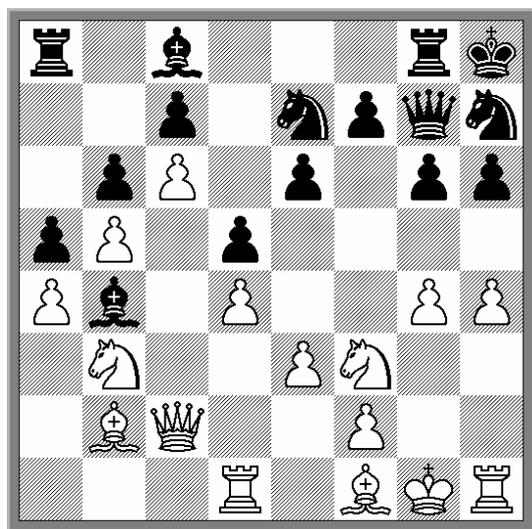
«Nimzowitsch» – «Nimzowitsch»
(Cm 8000) [A00]
 Venevitinovo, 2005
[40 min per game]



В результате экстравагантно разыгранного дебюта (1. b4 Kf6 2. d4 d5

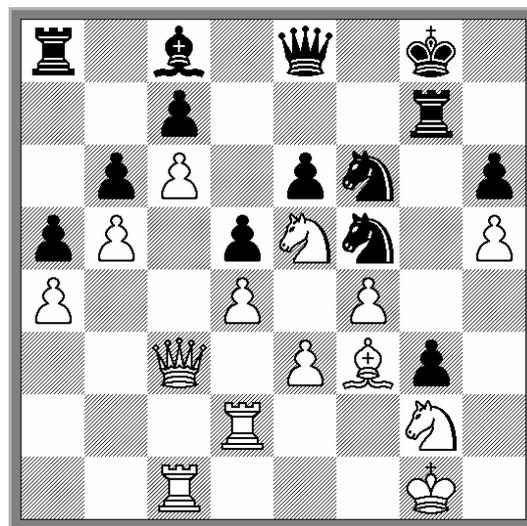
3. e3 e6 4. Cd2 Cd6 5. Kf3 0–0 6. c4 Kbd7
 7. c5 Ce7 8. Ce2 a5 9. b5 Ле8 10. 0–0
 b6(?) 11. c6 Kf8 12. Cd3 Cd6 13. Сс3 Kg6
 14. Kbd2 Ke7 15. a4 Kf5 16. Фс2 Фе7)
 белые получили пространственный
 перевес, и сейчас могли его упрочить,
 играя Ке5, Лае1 и так далее.

Вместо этого начались затяжные
 манёвры, которые через 28 (!) ходов
 вплотную подвели конфликтующие
 стороны к противостоянию: 17. Лfb1
 Фf8 18. h3 h6 19. Лb2 Ce7 20. Лd1 Ca3
 21. Лb3 Ce7 22. Лbb1 Cd6 23. g4 Ke7 24.
 Kpg2 Лd8 25. Лh1 g6 26. Ке5 Фg7 27.
 Лbd1 Ca3 28. Ce2 Cd6 29. Kef3 Фh8 30.
 Лb1 Фh7 31. Лbc1 Фg7 32. Лhd1 Kh7 33.
 h4 Ca3 34. Ла1 Cd6 35. Лh1 Ле8 36.
 Lad1 Лd8 37. Kpg1 Kph8 38. Лс1 Ca3
 39. Ла1 Cd6 40. Лd1 Ле8 41. Сb2 Лd8
 42. Kb3 Сb4 43. Cd3 Лg8 44. Cf1.



Действие в партии происходит как
 при замедленной съёмке. После
 дипломатических осложнений в
 районе сороковых – шестидесятих
 ходов игра продолжалась в прежнем,
 сугубо стратегическом ключе с
 взаимным перемещением фигур на
 стартовые позиции и примерным
 паритетом, который ни одна из сторон
 не желала нарушить: 44... Kf5 45. Сg2
 Kd6 46. Kbd2 f6 47. g5 Kf7 48. gf K:f6

49. Ke1 g5 50. h5 g4 51. Kd3 g3 52. f3
 Фg5 53. f4 Фf5 54. Kf3 Kg4 55. Фе2 Фе4
 56. Сс1 Фf5 57. Лf1 (сильнее 57. Kh4!
 Ф:h5 58. e4 ±) Сс3 58. Cd2 C:d2 59. K:d2
 Kh2 60. Ле1 Фf6 61. Лс1 Kph7 62. Ла1
 Ла7 63. Лd1 Ла8 64. Лс1 Лg7 65. Ле1
 Kpg8 66. Ла1 Фе7 67. Ла2 Фf6 68. Лс2
 Фе7 69. Лс3 Kg4 70. Kf3 Kd6 71. Kfe5
 Kf6 72. Kg6 Фd8 73. Лс1 Kf5 74. Лh3
 Kph7 75. Kge5 Фf8 76. Ла1 Фе7 77. Лh1
 Лg8 78. Cf3 Ке8 79. Ке1 Kf6 80. Фс2
 Лd8 81. Kg2 Лg8 82. Лс1 Фа3 83. Лd1
 Лg7 84. Лh3 Kph8 85. Ле1 Kpg8 86. Лh1
 Kph8 87. Kpf1 Kpg8 88. Kpe2 Kph8 89.
 Ла1 Фb4 90. Лhd1 Kpg8 91. Kpf1 Фf8
 92. Kpg1 Фе8 93. Ла3 Фе7 94. Лb3 Фе8
 95. Ла1 Фf8 96. Лf1 Фе7 97. Лс1 Фd8
 98. Ле1 Фе8 99. Лd1 Ла7 100. Лс1 Ла8
 101. Ле1 Фd8 102. Леb1 Фе8 103. Ла3
 Ла7 104. Фd3 Ла8 105. Ла2 Ла7 106.
 Лс1 Ла8 107. Лd2 Kd6 108. Фс3 Kf5.



109. Kf7!

Всё это время белые, оказывается,
 зорко следили за происходящим на
 доске, ведя подсчёт пятидесяти ходам
 без взятия, и не упускают
 возможности эффектно разоружиться
 и завершить игру – пробить коня
 чёрные уже не успевают. Ничья!

Длительные переговоры привели
 к мирному соглашению.

Перед нами – квинтэссенция позиционной игры, позиционное мышление в том виде, каком оно принято программой к исполнению.

Применимо к Нимцовичу в Chessmaster'е лаконично сказано: «предпочитает закрытую игру»; ясно, что те малопонятные передвижения, которые мы наблюдали, представляют собой, если не карикатуру, то, во всяком случае, дружеский шарж не только на него, но и, как показывает практика, на некоторых его сторонников, например, Карпова («обороняющийся, позиционный») и, в особенности, на Петросяна («защищающийся, любит закрытую игру»). «Петросян», по причине продекларированной любви, является, видимо, самым легкообъгрываемым из классиков Chessmaster'a; в игре с ним большей частью достаточно не торопиться, постепенно наращивая усилия и улучшая расстановку фигур для атаки – продуктивных контрмер он предпринимает столько же, сколько «Нимцович» в нашем примере, но при этом ещё более пассивен; складывается впечатление, что в закрытых позициях программа просто топчется на месте и реагирует на поспешные действия партнёра, сама ничего не предпринимая.

Ограниченность в разыгрывании таких позиций нередко накладывает отпечаток инертности и на действия самого Chessmaster'a, как, впрочем, и других программ – дебют, служащий тому подтверждением, следует в заключительной главе.

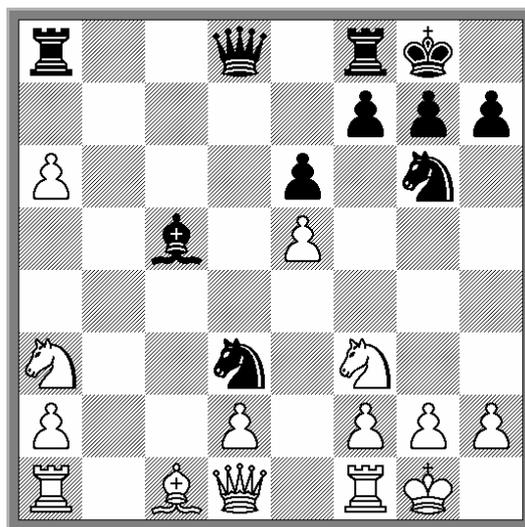
Вообще же, задавшись вопросом: может ли программа выиграть у себя же, усиленной? – я, подобно знатоку человеческих душ, «под колпаком»

которого находился легендарный советский разведчик, «не мог ответить на него ни в положительном, ни в отрицательном аспекте». К примеру, Nimzo, при достоверной разнице в силах, выиграл у себя, молодого и неопытного, достаточно искомётно:

[1. e4 e6 2. Kf3 d5 3. e5 c5 4. Cb5+ Cd7 5. C:d7+ K:d7 6. 0–0 Ke7 7. c4(?) dc 8. Ka3 Kg6 9. K:c4 b5 10. Ka3 a6 11. Le1 c4 12. b3 Kc5(!) 13. bc Kd3 14. Lf1 Cc5 15. cb 0–0 16. ba]

«Nimzo 8» (2618) – «Nimzo 8» (2970)
[C00]

Venevitinovo, 2005
[40 mov / 40 min]

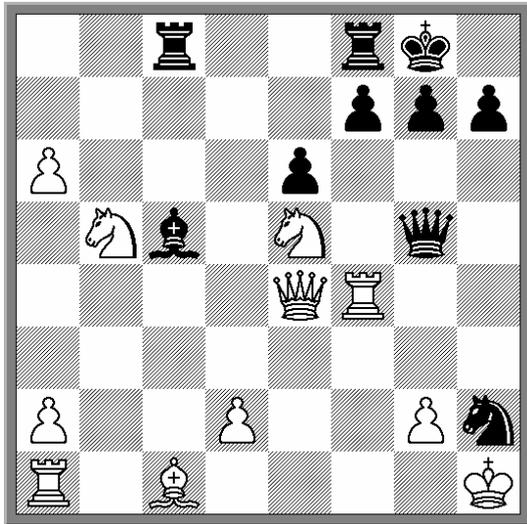


16... Kg:e5!? 17. K:e5 K:f2!

Весьма довольный тем несомненным для него фактом, что красиво обыграл автора этих строк, Nimzo-старший уже к первому своему ходу дал развёрнутый комментарий, торжественно объявив, что «чёрные начинают поединок за инициативу». Объективности ради отметим, что, хотя атака малыми силами принесла ему преимущество, которого едва хватило для победы, проще к той же цели, по мнению Deep Fritz'a 7, с которым мы солидарны, вело 16... f6!

17. Kb5 (17. ef Ф:f6 18. Kc2 Kgf4 19. Kph1 Л:a6) fe 18. Ca3 C:a3 19. K:a3 e4 20. Ke1 K:f2! 21. Фе2 Kh3+! -+.

18. Фc2 (18. Фе2 Kd3+ 19. Kph1 K:e5 20. Ф:e5 Cd4) **Лc8 19. Kb5 Kg4+**
20. Kph1 K:h2! 21. Лf4 (21. Kp:h2?? Фh4#) **Фg5 22. Фе4.**



22... Kf1!

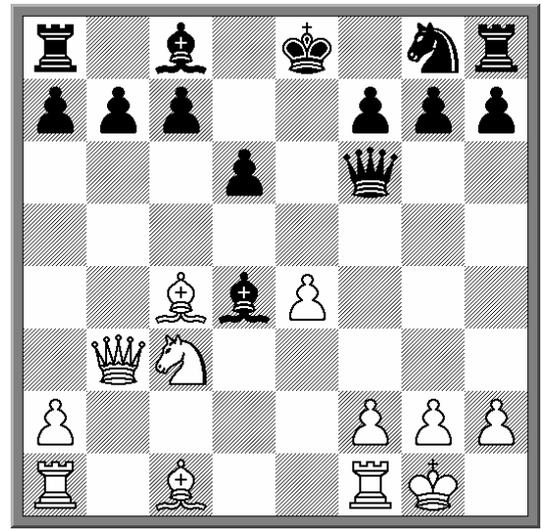
[«Классическая матовая тема!»
Nimzo 8]

23. Kf3 Фh6+ 24. Лh4 Kg3+ 25. Kph2 K:e4 26. Л:h6 gh и чёрные в итоге реализовали лишнее качество в эндшпиле (27. d4 Cb6 28. C:h6 Lfd8 29. a4 Ld5 30. Kpg1 Ла8 31. a7 Kd6 32. a5 Л:b5 и так далее, ещё долго). **0:1.**

Недоразумение с *Nimzo* вернуло нас к обещанному гамбиту Эванса, в котором тема, охарактеризованная им как классическая, получила новое подтверждение, на сей раз, и впрямь, за мой счёт:

Goncharuk – «Paulsen» (2866)
(Cm 10th) [C52]
Venevitinovo, 2004*
[40 min per Game]

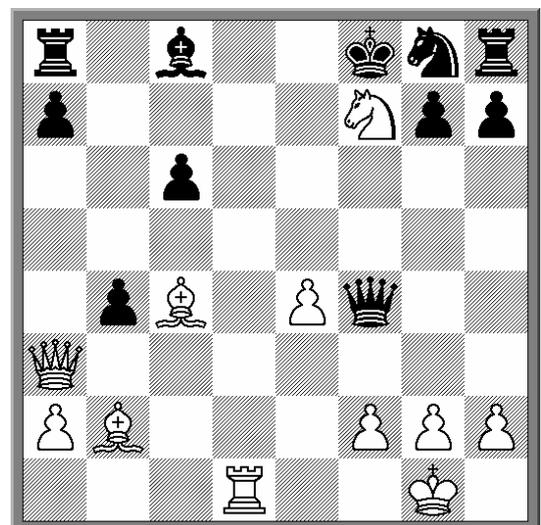
[1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. b4 C:b4 5. c3 Ca5 6. d4 ed 7. 0-0 d6 8. Фb3 Фf6 9. cd Cb6 10. Kc3 K:d4 11. K:d4 C:d4]



12. Kb5!?

Пример того, как не следует играть с программой. Последними ходами чёрные, отыгрывая пешку, отправили слона на сомнительно-агрессивную магистраль, и лучшим решением было, продолжив развитие, готовить проверку документов на предмет выяснения его личности.

Ход белых не ухудшает позиции, но позволяет сопернику успешно защищаться, вместо того, чтобы ненавязчиво подвести его к такому, например, финалу: 12. Cb2 c6 13. Лад1 Kpf8 14. Л:d4! Ф:d4 15. Kb5 Фd2 (15... Фb6 16. Фg3) 16. Лd1 Фf4 17. K:d6 b5 18. Фа3! b4 (18... Ke7 19. K:f7 bc 20. K:h8 +-) 19. K:f7!!



Позиция из варианта

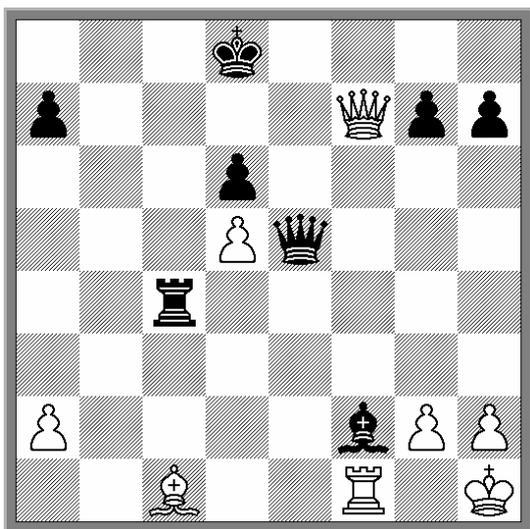
19... Сe6 20. Ф:b4+ Кр:f7 21. С:e6+ с быстрым выигрышем.

Любопытно, что Nimzo, который является автором варианта, тоже счёл двенадцатый ход белых сильнейшим, и только после 13. Лад1 его мысль продуктивно заработала в нужном направлении.

12... С:a1 13. К:c7+ Крf8 14. К:a8 Cd4 15. Кc7 Фe5!?! 16. С:f7?!

Слепо следуя замыслу чёрных и помогая им развиться, убедительней 16. Лd1 Кf6 17. Кb5 Сc5 18. К:d6! +-.

16... Кf6 17. Сe6 Кре7 18. С:c8 Л:c8 19. Ф:b7 Крd8 20. Кd5 С:f2+! 21. Крh1 К:d5 22. ed Лc4! («угрожая матом... как?») Nimzo 8 (согласно классической теме! – В.Г.) 23. Фf7??



23... Ф:h2+! 24. Кр:h2 Лh4#.

«Паульсен», задействовав три фигуры из трёх, быстро и экономично сплёл матовую сетку.

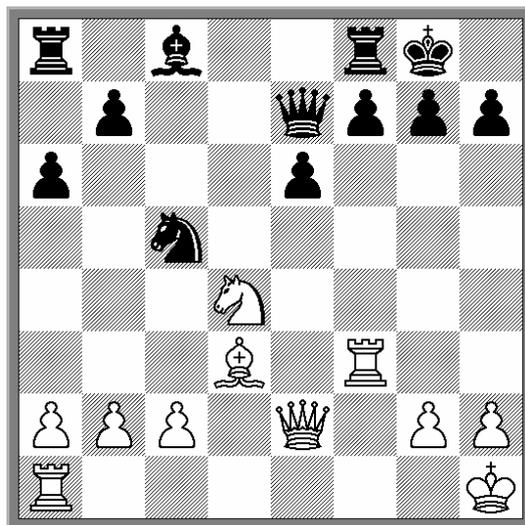
[«Самые хорошие комбинации кончаются матом!» Nimzo 8]

Приятно в трудную минуту почувствовать локоть друга. Не знаю, уместно ли в таких случаях говорить, что 23. h3 Лc2 24. Са3 h5 25. Сb4 Кре8 26. Фb5+ сохраняло шансы на победу. Чёрные победили заслуженно, потому что белые шаг за шагом им это

позволили – меня давно интересовало, как мастерам прошлого удавалось выигрывать у доверчивого партнёра сомнительные позиции.

Заметим попутно, что в лёгкой партии юного Таля – из сеанса одновременной игры (!) – та же тема оформилась очень изящно:

Tal – NN
exhibition, 1949



17. С:h7+! Кр:h7 18. Лh3+ Крg8 19. Кf5!

По Нимцовичу, хороший «слон и гранит грызёт» – на смену ему спешит хороший конь!

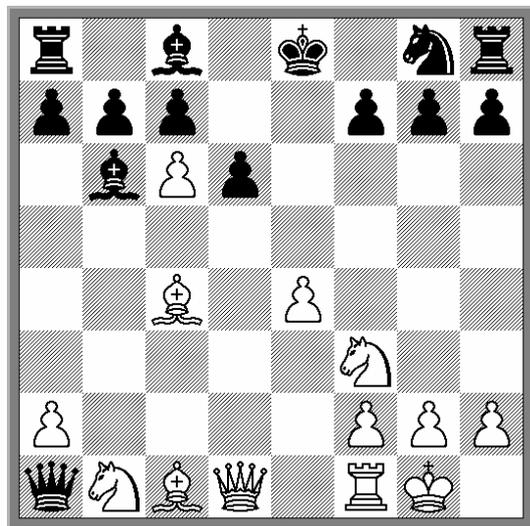
19... Фg5 20. Фh5! и чёрные сдались (20... Ф:h5 21. Ке7+ Крh7 22. Л:h5#).

Малоизвестный вариант гамбита Эванса с жертвой слона получил боевое крещение в партии с «Анандом»:

Goncharuk – "Anand"
(Cm 8000) [C51]
Venevitinovo, 2004*
[40 min per game]

1. e4 e5 2. ♘f3 ♘c6 3. ♕c4 ♕c5
4. b4 ♕xb4 5. c3 ♕e7.

<Новый игрок Chessmaster'a 10th одарённый феноменальной памятью «Цукерторт», случайно забыв о своём первом матче со Стейницем, где оба партнёра, играя чёрными, поочередно отступали слоном на а5, продолжил **5... Сс5 (Goncharuk – «Zukertort» (2866) (См 10th) Venevitinovo, 2005*. 40 min per game. Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) и на теоретическое 6. 0–0 d6 7. d4 ed 8. cd Сb6 9. d5 избрал отвергнутый уже в стародавние времена выигрыш качества: 9... Фf6? 10. dc Ф:a1 (вместо 9... Ка5 или, по «Чигорину», 9... Ке5), после чего игра завершилась на удивление быстро:**



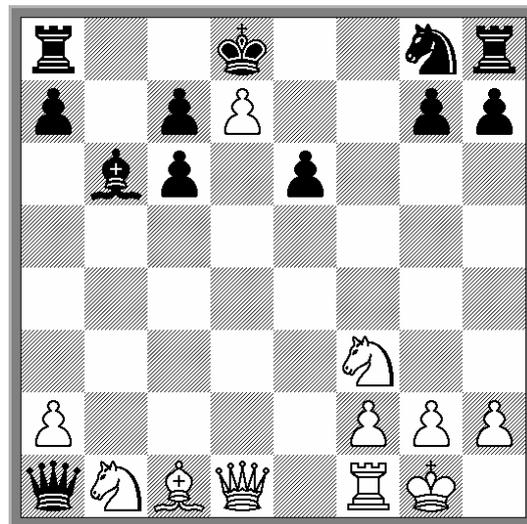
11. e5!!

Самое решительное продолжение, препятствующее возвращению ферзя на историческую родину.

В случае 11... Ке7 невозвращенец гибнет на чужбине: 12. Фb3 d5 13. cb С:b7 14. Сb5+ с6 15. Сb2 +-, а в ответ на улучшение материального статуса – 11... Ф:b1, белые развивают мощную идеологическую атаку, одерживая моральную победу: 12. ed cd 13. Ф:d6 С:f2+ (13... Ке7 14. Са3 С:f2+ 15. Кph1) 14. Кр:f2 Ке7 15. Ф:e7+! Кр:e7 16. Са3+ Кре8 17. Л:b1 +- (*Nimzo 8*).

11... bc 12. ed Се6 13. d7+! Крд8.

[13... Кре7 (13... С:d7 14. Фе2+ Ке7 15. Сb2) 14. Ле1 Кf6 15. С:e6 fe 16. Фb3 Крд8 17. Сb2 +- . *Nimzo 8*]
14. С:e6 fe.

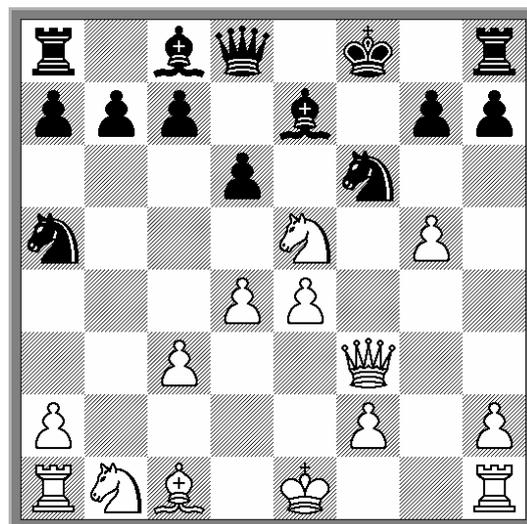


15. Фb3 Лb8.

С последней надеждой: 16. Сb2?? С:f2+! 17. Кph1 Ф:b2 18. Ф:e6 Ке7 +- (на 15... Сd4 решает 16. Фb7).

16. Ф:e6 Кf6 17. Ке5 Ф:e5 18. Ф:e5 и белые выиграли. **1–0.>**

6. d4 ♘a5 7. ♙xf7+!? ♚xf7 8. ♘xe5+ ♚f8 (8... Кре8 9. Фh5+ g6 10. К:g6 Кf6 11. Фh6 = *Nimzo 8*) **9. ♙f3+ ♘f6 10. g4 d6 11. g5.**



11... dxe5 12. gxf6 gxf6.

«Ананд» играет на удержание фигуры, которую, если верить Деер

Fritz'у, следовало вернуть владельцу, продолжив 12... С:f6 13. de Кс6 14. ef Ф:f6 с примерным равенством.

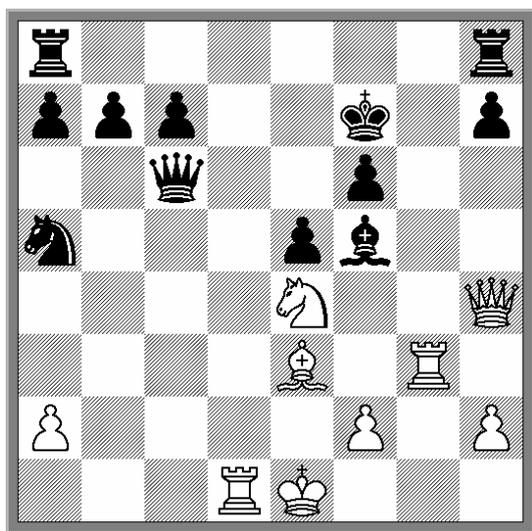
Nimzo на такой высокоморальной возможности отнюдь не настаивал – как выяснилось, это разногласие привело к буре в стакане воды!

13. ♖h5 ♙b4! 14. ♙e3.

Мнения сторон разделились по вопросу сугубо теоретическому: Deep Fritz 7 сделал вывод, что в случае 14. cb Ф:d4 игра равна, Nimzo же посчитал, что в этом варианте, после 15. Лg1! Ф:e4+ (15... Ф:a1?? 16. Лg7!!) 16. Се3 Ф:b4+ 17. Кd2 Фс3, у белых нет компенсации ни за одну из трёх отданных пешек (–3,05 пешки!).

Чтобы определиться и прийти к консенсусу, я усадил аналитиков за игровой стол. Развязка не заставила себя ждать: 18. Лd1 Се6 19. Лg3 Фс6 20. Фh4 Кpf7 21. Ке4 Cf5.

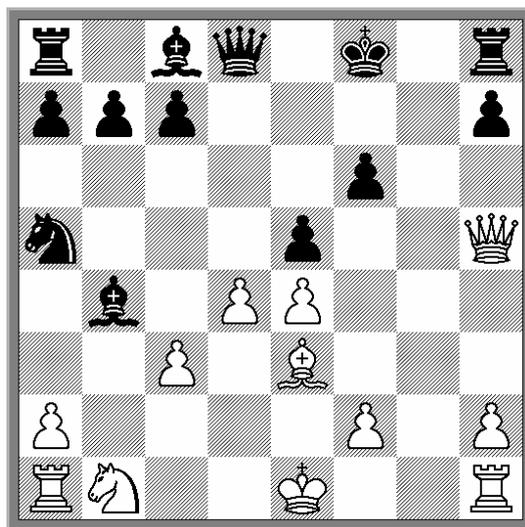
Deep Fritz 7 (2972) – Nimzo 8 (2970) Venevitinovo, 2005



22. Лd6! Ф:d6 23. К:d6+ cd 24. Лf3 Кре6 25. Л:f5! Кр:f5 26. Фh3+.

Ничья по предложению Nimzo 8! Попытка уклониться от вечного шаха (26... Кре4 27. Фg2+ Кpd3? 28. Фd5+) ведёт к проигрышу коня. ½:½.

Думается, в данном случае мы столкнулись с проявлением того, что на языке, Nimzo непонятном, именуется самомнением – надеюсь, он пополнит свою хеш-таблицу новой для себя информацией. Уверен также, что, доведись ему сразиться в матче с таким действительно объективным игроком, каким является Deep Fritz 7, мы бы стали свидетелями великого множества самых хороших комбинаций, непременно, как того хотел Nimzo, кончающихся матом. К сожалению, время наше ограничено, но, по зрелому размышлению, хотя бы на одну партию со столь выдающимся бойцом мы его выкроим – обещаю включить партнёрам часы сразу же по завершению анализа.



14... ♙c5?!

[Сильнее 14... ed 15. Ch6+ Кре7 16. cb Кс6 17. Cf4 Фе8 18. Фс5+ Кpd8 =. Deep Fritz 7]

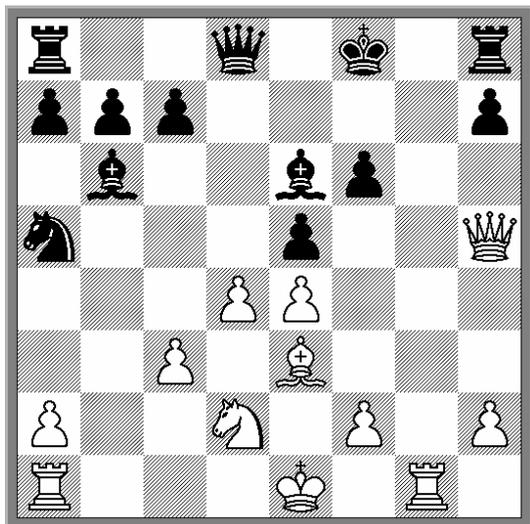
Лучше поздно, чем никогда! Если уж чёрные решили таким образом возратить чужое добро, они вполне могли сделать это ходом раньше без потери темпа, например: 13... Сс5 14. Лg1! Се6 (14... Сb6 15. Са3+ c5 16. dc Кс4 17. cb+ К:a3 18. К:a3 Фd3 19. Фh6+ Кре8 20. Кb5!!) 15. dc Лg8 16.

Ch6+ Kpe7 17. Cg7 Фd3 18. Фh4 Cc4!
19. Ф:f6+ Kpd7 = (*Deep Fritz* 7).

15. ♖d2!?

Отказываясь принять жертву и предпочитая честную бедность – хорошо и 15. dc Kc4 16. Ch6+ Kpe7 17. Лg1 Фd3 18. Лg7+ Kpd8 18. Фf7 Cd7 19. Kd2 с сильной атакой.

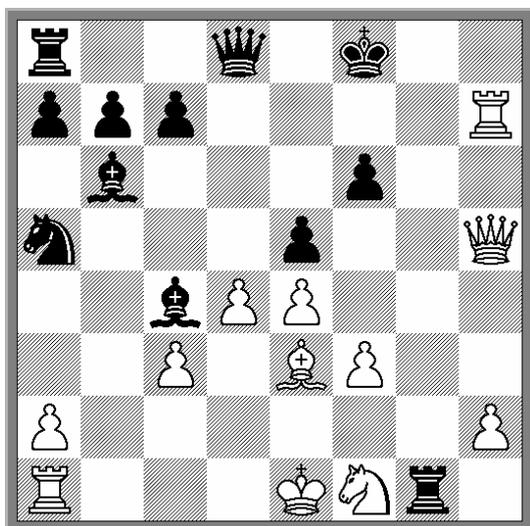
15... ♙b6 16. ♖g1 ♙e6 (16... Kpe7 17. Лg7+ Kpd6 18. Фd1! ±).



17. ♖g7!!

Демонстрируя гордость!

17... ♖g8 (17... Kp:g7 18. Ch6+ Kpg8 19. 0–0–0 Cg4 20. Лg1 Фd7 20. Л:g4+ Ф:g4 21. Ф:g4+ Kpf7 22. Фg7+ Кре6 23. d5+ Kpd6 24. Ф:f6+ Kpc5 25. a4 и мат в 6 ходов. *Nimzo* 8) **18. ♖xh7 ♖g1+ 19. ♖f1 ♙c4 20. f3!**



20... ♙xd4.

Проявляя раскаяние!

Немедленное 20... Л:f1+ (20... ed 21. C:g1) 21. Kpd2 Лf2+ 22. C:f2 Фе7 или 22... Фd6 приводит после 23.Лg1 к быстрому мату, так как у чёрных нет шаха ферзём на b4. Слон в этой партии грыз не гранит, а семечки!

21. cxd4 ♖xf1+ 22. ♔d2 ♖f2+ 23. ♙xf2 ♚e7 (23... Фd6 24. Ce3 Фb4+ 25. Kpd1 с матом в 12 ходов. *Nimzo* 8) **24. ♖xe7** и белые выиграли. **1-0.**

Пока *Nimzo* с *Deep Fritz* ем оспаривают друг у друга пальму первенства, завершим гамбит Эванса вариантом, в котором проиграл сам «Алехин» – соперник, чье имя вызывает заслуженное уважение:

Goncharuk – "Alekhine"

(Cm 8000) [C51]

Venevitinovo, 2004

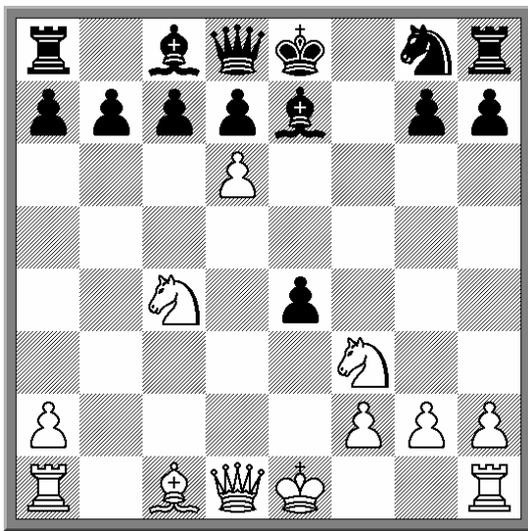
[40 min per game]

1. e4 e5 2. ♖f3 ♖c6 3. ♙c4 ♙c5 4. b4 ♙xb4 5. c3 ♙e7 6. d4 exd4 7. cxd4 f5(!?) (вместо 7... Ka5 или 7... d6) **8.d5!?**

[«Пас в небо! («Аут! Класс игры – невысокий!...» – В.Г.) Сильнее 8. Ke5 Cb4+ 9. Cd2 C:d2+ 10. K:d2, сохраняя равновесие.» *Deep Fritz* 7]

Так я и собирался сыграть, но вовремя вспомнил слова самого Алехина о том, что неоправданные действия противника в начале игры опровергаются экстраординарными мерами – в ответ на слишком раннюю активность белые замыслили жертву фигуры, а объективно лучшим это решение можно и не признавать.

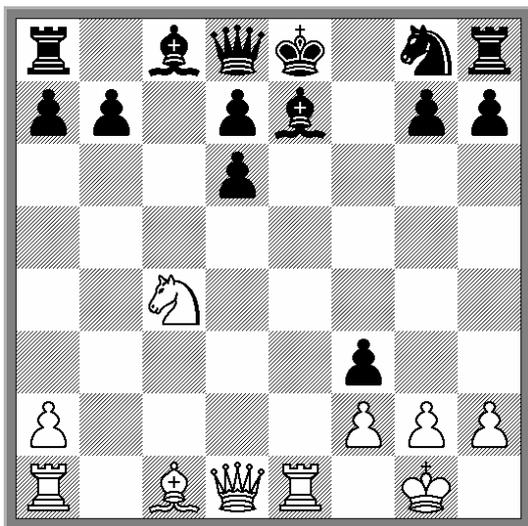
8... ♖a5 (8... fe 9. dc =) **9. ♖bd2 ♖xc4 10. ♖xc4 fxe4 11. d6!**



11... exf3?!

Удивительно, но, после этого логичного хода, у белых – все шансы на атаку; к сложной борьбе вело 11... cd! 12. Cb2! ef (12... Kf6 13. C:f6 gf 14. Kfd2 d5 15. Фh5+ Kpf8 16. Ф:d5 = *Deep Fritz 7*) 13. C:g7 Фc7 14. Лc1 с равными, по мнению обоих играющих комментаторов, шансами. (*Deep Fritz* пришёл к такой оценке после тяжкого раздумья: 14... d5 15. Ф:d5 Cb4+ 16. Kpd1 Ke7 17. Фh5+ Kg6 18. C:h8 =; 14... fg 15. Лg1 d5 16. Ke3 Ф:h2 17. Л:g2 Cb4+ 18. Kpe2 =. *Deep Fritz 7*)

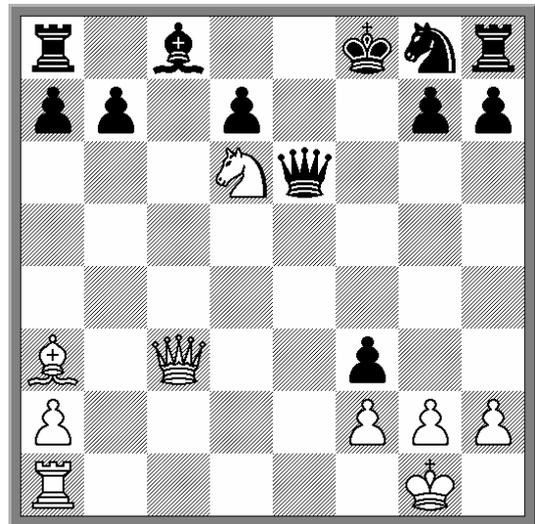
12.0-0! cxd6 (12... b5!? 13. de K:e7 14. Ф:f3 d5 = *Deep Fritz 7*) **13. ♖e1.**



13... ♖f8.

Отказываясь от 13... Kpf7 14. Фd5+ Kpg6 15. Фd3+ Kpf7 16. Фd5+ с

повторением ходов и не замечая, что ничьи не было: 14. Фd5+ Kpg6 15. Л:e7!! Ф:e7 (15... К:e7 16. Фе4+ Kpf7 17. К:d6+ Kpf8 18. Ф:f3+ Kf5 19. Ca3 +-) 16. Фd3+ Kpf7 17. К:d6+ Kpf8 18. Ca3 Фе6 (18... Фе2 19. К:c8+ d6 20. Ф:d6+ Ke7 21. К:e7 Kpe8 22. Лd1 +-) 19. Фc3!



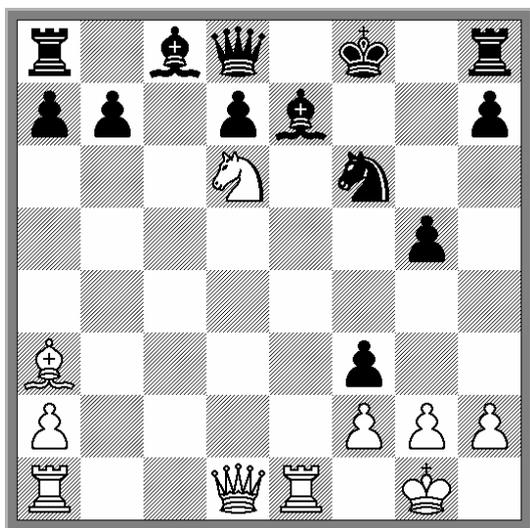
Позиция из варианта

19... Ke7 20. Ле1 Фg6 21. g3 Фf6 22. Фc7 с выигрышем.

Этот красивый, найденный Nimzo вариант, так же, как его моральная поддержка хода 12. Cb2, который он счёл лучшим, в отличие от *Deep Fritz*'а, предложившего 12. Kg5 Фc7! 13. Фd5 Kf6 с безнадёжной для белых позицией и настаивающего на том, что, после 13... Kpf7, белые обязаны делать ничью вечным шахом, заставили меня усомниться, так ли уж малы шансы Nimzo на победу в их поединке, как мне представлялось.

14. ♘xd6 ♘f6 15. ♔a3 g5?

Быстро проигрывает, но и лучшее 15... Фа5, согласно *Deep Fritz*'у, с мнением которого мы вынуждены считаться, не спасает: 16. Л:e7 Kp:e7 17. Фb3! Kpd8 18. Kf7+ Kpe8 19. К:h8 d5 20. Фе3+ Ke4 21. gf Фc3 22. Ле1 Се6 23. Ф:c3 +- (*Deep Fritz 7*).



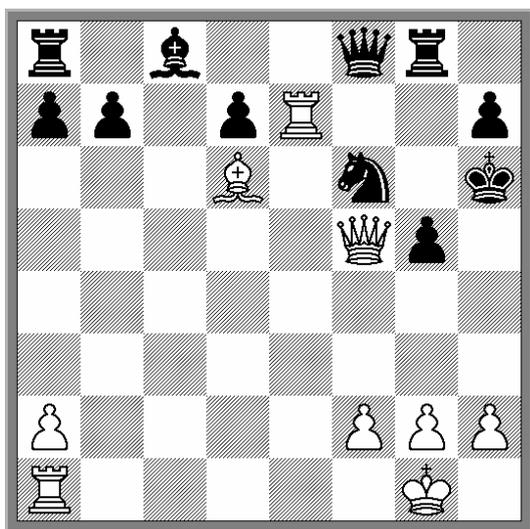
16. ♔b3.

Перевес белых материализовался, наконец, в зримую форму: грозит мат, а после **16... ♘xd6 17. ♘xd6+ ♔g7 18. ♖e7+** жертва ферзя уже мало чем помогает: 18... ♕:e7 19. С:e7 Ле8 20. Ле1 Кh5 21. ♕:f3 Кf4 22. Cf6+ Кр:f6 23. Л:e8 +- (*Deep Fritz 7*).

18... ♔h6 19. ♖xf3 ♖f8 20. ♖f5.

Чёрные настолько зажаты, что сейчас и ходом позже возможно было медленное удушение: Лa1–e1–e5.

20... ♗g8 (20... Кh5 21. Л:h7+).



21. h4 ♔h5 22. ♗e3!

Не упуская случая форсировать игру:

22... ♖xd6 23. hxg5 и мат в восемь ходов: 23... ♕h2+ 24. Кр:h2 Кg4+ 25. Кpg3 Л:g5 26. ♕f7+ Кph6 27.

Лh1+ Кh2+ 28. Кр:h2 Лh5+ 29. Кpg3 Л:h1 30. ♕f6+ Кph5 31. Ле5#. **1-0.**

Теперь посмотрим, как прошла битва за урожай на веневитинских шахматных полях. Сразу скажу, что *Deep Fritz* выжал из ситуации всё – мат *Nimzo* получил, но, поскольку мы снова стали друзьями, спешу добавить, что его подвело неудачно разыгранное начало.

Трактовка *Nimzo* французской защиты, обогатив теорию дебютов редким продолжением, лично ему дивидендов не принесла:

Deep Fritz 7 (2972) – Nimzo 8 (2970)

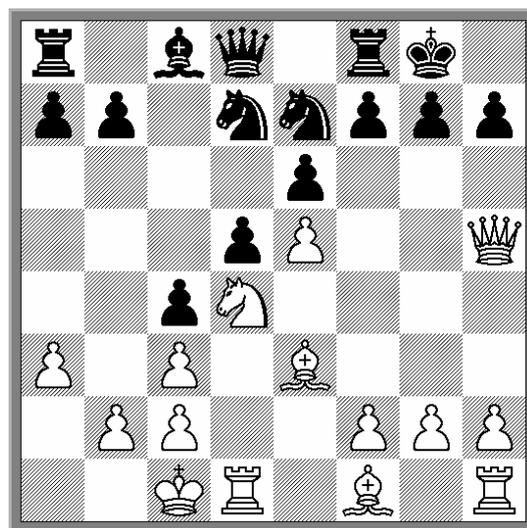
Venevitinovo, 25.06. 2005

[40 mov / 40 min]

1. e4 e6 2. Кc3 Cb4?! 3. a3 С:c3 4. dc d5 5. e5 Ke7 6. ♕h5 c5 7. Ce3 Kd7 8. 0–0–0 0–0 (осторожной 8...Лb8) **9. Кf3.**

После недолгого раздумья *Deep Fritz* забраковал 9. Cd3 h6 10. С:h6!? gh 11. ♕:h6 f5 12. Кf3 Лf7 13. Кg5 =.

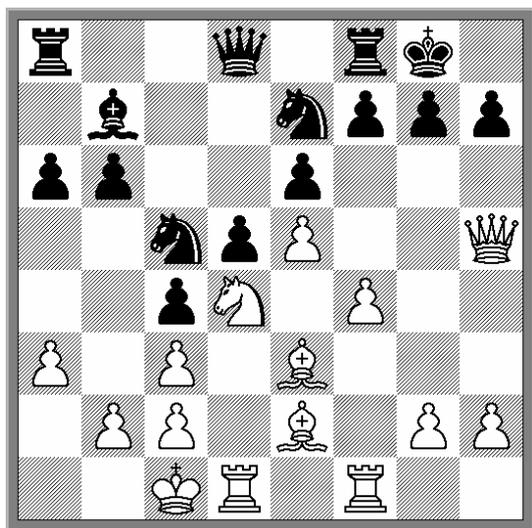
9... c4?! (9... Кf5) 10. Kd4.



10... b6? ± (10... Кс6 = *Deep Fritz 7*)

По *Deep Fritz*'у, виной всему стала злосчастная лошадь, которую *Nimzo* не успел поменять на своего рысака.

11. Ce2 Kc5 12. f4 Cb7 13. Lhf1 a6.



14. f5!

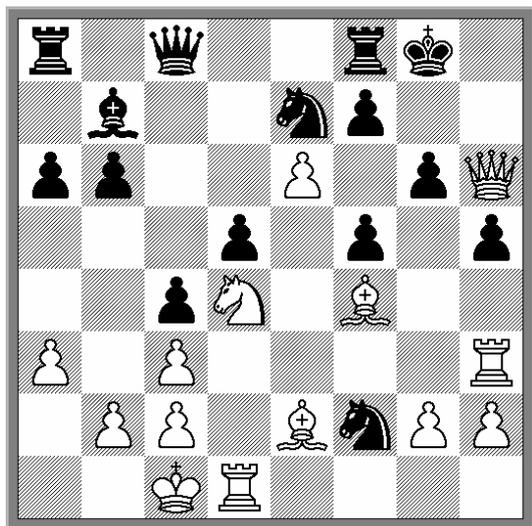
Атака белых развивается по накатанной плоскости, не встречая серьёзных препятствий – мимо ухабин, косогоров и буераков.

14... ef 15. Lf3 g6 16. Фg5 h5 17. Lh3 Фc7 18. Cf4 Ke4.

[Не спасает 18... Ке6 19. К:e6 fe 20. С:h5 Lf7 21. С:g6. *Deep Fritz* 7]

19. Фh6! Kf2 20. e6 Фc8.

Всюду – великая сушь, а в деревне Гадюкино, как известно, идут дожди. К тому же, как оказалось, с градом!



21. С:h5! К:h3 22. С:g6!!

(«Сюрприз для противника!» 22... fg 23. Ce5; 22... К:g6 23. К:f5 *Deep Fritz* 7) 22... Kg5 23. С:f5 и *Deep Fritz*

объявил мат в десять ходов, который получился быстрее (23... Фc7 24. Ф:g5+ Kg6 25. С:c7 Lfe8 26. ef+ Kpf8 27. Cd6+ Kpg7 28. Ф:g6+ Kph8 29. Фf6#).

После приличествующей случаю минуты молчания приведём примеры игры с программами различной силы (исключая *Chessmaster*'а, чтобы у читателя не сложилось впечатление, что «узкая специализация» его игроков сильно влияет на конечный результат) в упоминавшемся нами варианте гамбита Морра-Матуловича в сицилианской защите. Поскольку в одном из комментариев Nimzo он определён как вариант Калашникова, остановимся на этом названии, тем более, что поставляемые в кредит пешки охотно брали, в том числе, и российские шахматные программы: *QChess* и *SmарThink* («Думающий интеллект» – потенциальный партнёр многократного чемпиона России *Mirage* – «Миража»).

Goncharuk – KChess Elite 3.6

[B32]

Venevitinovo, 2004

[40 min per game]

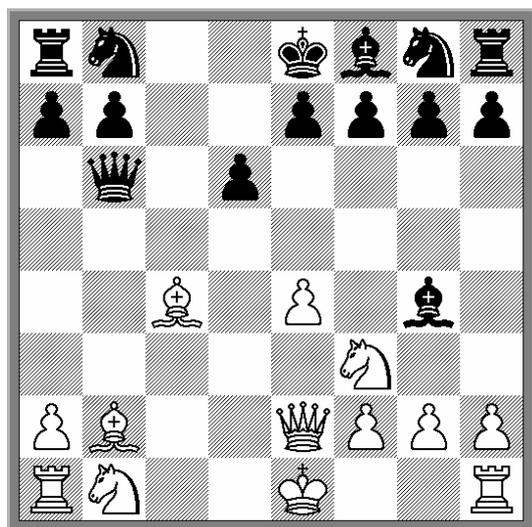
Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB,
глубина поиска – «эксперт»

1. e4 c5 2. ♘f3 ♘c6 3. d4 cxd4
4. c3 dxc3 5. ♙c4!? cxb2 6. ♙xb2.

<Искомая позиция, имеющая вариации в зависимости от того, как играют чёрные на втором ходу.

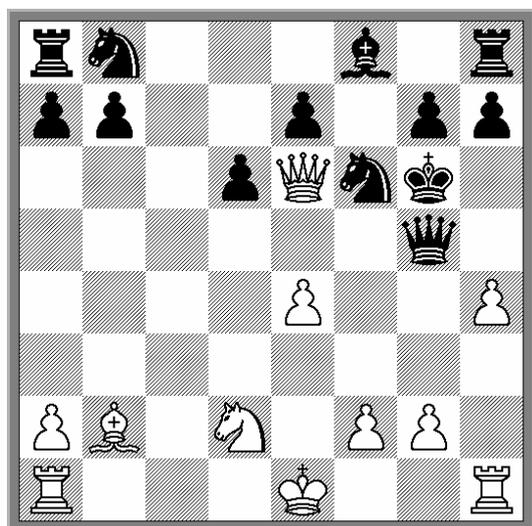
В партии **Goncharuk – QChess** (Venevitinovo, 2005*. 40 mov / 40 min. B21) (Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) после 2... d6 3. d4 cd 4. c3 dc 5. Сc4 cb 6. С:b2 Фb6 7. Фе2 QChess предпринял попытку немедленного

опровержения – 7... Сg4?, вызвав огонь на себя – слон оказался на своём месте не в своё время.



8. С:f7+!

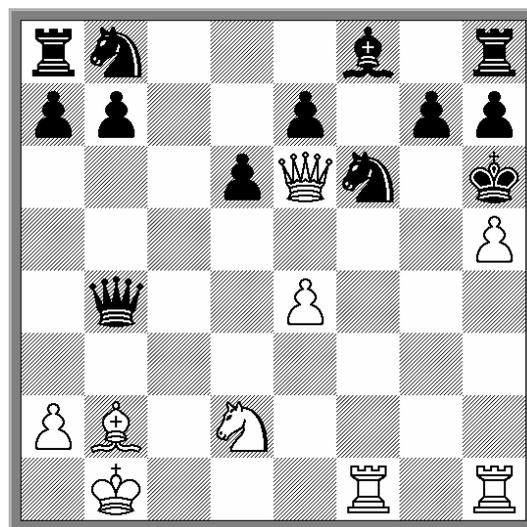
Ход, узкой тропой ведущий через тернии к звёздам: **8... Кр:f7 9. Кg5+ Крг6 10. Ф:g4 Фа5+** (10... Ф:b2?? 11. Фf5+ Кph5 12. Кf7+ Кph4 13. Фg5#) **11. Кd2** (возможно и рекомендованное Nimzo 11. Кс3 Ф:g5 12. Фс8 Ф:g2 13. Кре2 ±) **Ф:g5 12. Фе6+ Кf6 13. h4.**



13... Ф:g2(?)

[«Если бы можно было переходить, я бы предложил 13... Фg4!» *Nimzo 8* (и продержался бы не слишком долго: 14. h5+ Кph6 15. Фf7 Кbd7 16. Сс1 Лс8 17. Кс4+ с выигрышем ферзя. – *В.Г.*)]

14. 0–0–0 Ф:f2 (14... Кph6 15. Cd4) **15. h5+ Кph6 16. Лdf1 Фс5+ 17. Крb1 Фb4** (упорней 17... Кbd7 18. Сс1 Ф:c1+ 19. Л:c1 +- *Nimzo 8*).



18. Л:f6+! ef (или 18... gf 19. Кb3 Лg8 20. С:f6!) **19. Кb3.**

Выясняется, что связка слона вполне безобидна – чёрный ферзь оказался в своё время не на своём месте! **19... Фd2** (из последних сил препятствуя шаху на c1) **20. К:d2** и белые выиграли. **1–0.**

Обходным путём, с перестановкой ходов попал в гамбитный вариант *Думающий интеллект*.

После **1. e4 e6 2. d4 c5 3. Кf3 cd 4. c3 dc 5. Сс4 cb 6. С:b2** (*Goncharuk – SmarThink Venevitinovo, 2005*. 40 mov / 40 min. В40*) (Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) на доске возникло узнаваемое положение, в котором чёрные действовали рассудительно:

6... Сb4+ 7. Кbd2 Ке7!

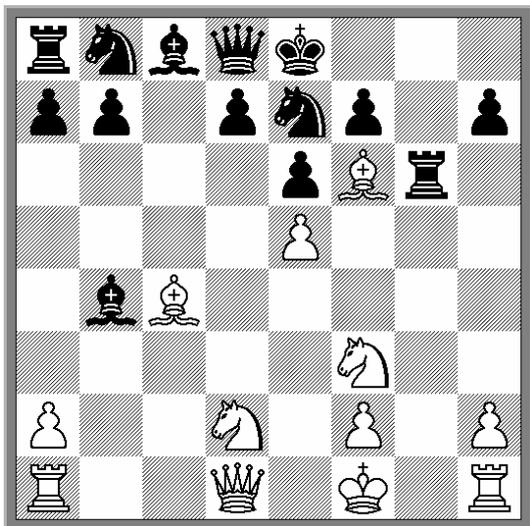
Делясь с партнёром одной из своих неучтённых пешек, *SmarThink* отказывается от короткой рокировки и вскрывает линию «g» для ладьи.

8. С:g7 Лg8 9. Cf6?!

По *Nimzo*, правильно **9. Ce5 d5** (9... Л:g2 10. Сg3 =) **10. ed ed 11. Сb5+**

Кбс6 12. 0–0 ♖, и белые имеют малую, но объективную компенсацию за потраченные усилия.

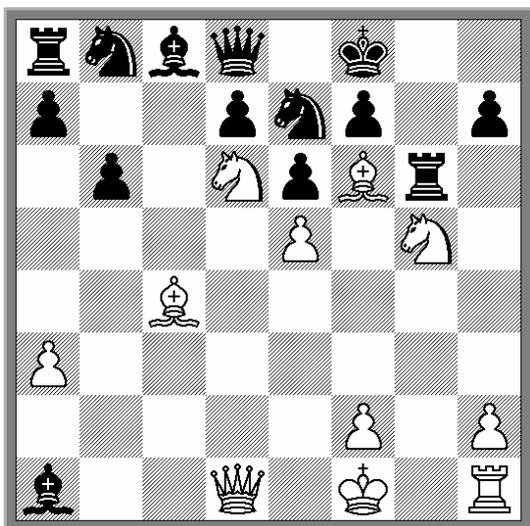
9... Л:g2 10. Кpf1 Лg6 11. e5.



11... b6?!

Чёрные упускают возможность избавиться от опасного белого слона, конвертировав деревянную ладью в непреходящие валютные ценности – 11... d5 12. Cd3 Л:f6! 13. ef Кg6 ♖, и сталкиваются с проблемами дефолта:

12. a3 Сс3 (осторожней 12... С:d2 13. К:d2 Сb7 14. Лg1 d5 15. Сb5+ Кd7 16. Фh5 Л:g1+ 17. Кр:g1 = Deep Fritz 7) 13. Ке4!? С:a1 14. Кd6+ Кpf8 15. Кg5!



SmarThink, несмотря на более чем положительное сальдо, сохранил, похоже, лишь тень преимущества.

Поставщик справочного материала Nimzo 8 представил на рассмотрение следующие варианты:

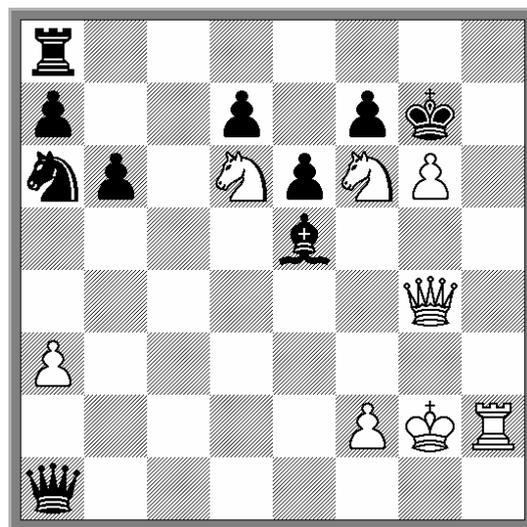
15... Л:g5 16. С:g5 С:e5 17. Лg1 Cf4 18. С:f4 Кg6 19. Фf3 +-.

15... h6 16. Кg:f7 Фc7 17. Kh8! Л:f6 18. ef Фc5 19. Ф:a1 Ф:d6 20. fe+ =.

15... С:e5 16. К:h7+ Кpg8 17. С:e5 Кс6 18. Cf6 Л:f6 19. Лg1+! Лg6 20. Фh5 Ке5 21. Ф:e5 Л:g1+ 21. Кр:g1 Кр:h7 22. Фh5+ Кpg7 23. Ф:f7+ Кph6 24. Cd3 Фg5+ 25. Кpf1 Фc1+ =.

Но самый красивый и длинный (в несколько этапов) анализ провёл всё же Deep Fritz 7:

15... Са6! 16. С:a6 К:a6 17. h4!? Фc7 (17... Л:f6 18. К:h7+ Кpg7 19. ef+ С:f6 20. Фf3 =) 18. К:h7+ Кpg8 19. h5 Фc6! (19... Лh6 20. Лg1+ Кg6 21. hg fg 22. Фd2 Лс8 =) 20. Лh2 Лg7! (20... Лh6 21. Фg4+ Кg6 22. Фg5) 21. С:g7 Кр:g7 22. Кf6! С:e5 23. Фg4+ Кg6 (23... Кр:f6 24. Ке4+ Ф:e4 25. Ф:e4 С:h2 26. Ф:a8 =) 24. hg Фc1+ 25. Кре2 Фb2+ 26. Кpf1 Фа1+ 27. Кpg2.

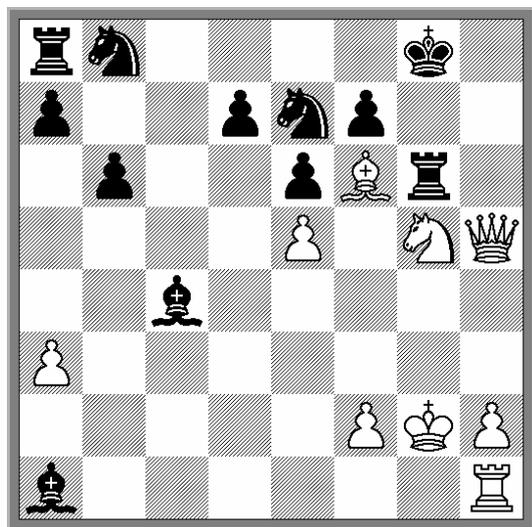


Позиция из варианта

27... С:h2 28. gf+ Кр:f6 29. Фh4+ Кpg7 (29... Кре5 30. Ф:h2+ Кpd5 31. Ке8 Ф:a3 32. Фh8 ±) 30. Фg5+ Кpf8 31. Фg8+ Кре8 32. Ф:a8 Фg1+ 33. Кph3 Фf1+ 34. Кр:h2 Ф:f2+ с ничьёй.

Просчёт Думающего интеллекта обходится ему в ферзя:

15... Фс7? 16. К:h7+ Кpg8 17. Фh5 Ф:c4+ (или 17... Сa6 18. Kg5! С:c4+?? 19. Кpg1 с быстрым матом) 18. К:c4 Сa6 19. Kg5 С:c4+ 20. Кpg2.



20... Кpf8.

[«От 20... Сd5+ нет никакого проку: 21. Kph3 Кpf8 22. Лg1 d6 23. Фh8+ Kg8 24. Kh7+ Кре8 25. Л:g6 fg 26. Ф:g8+ +-.» *Nimzo 8*]

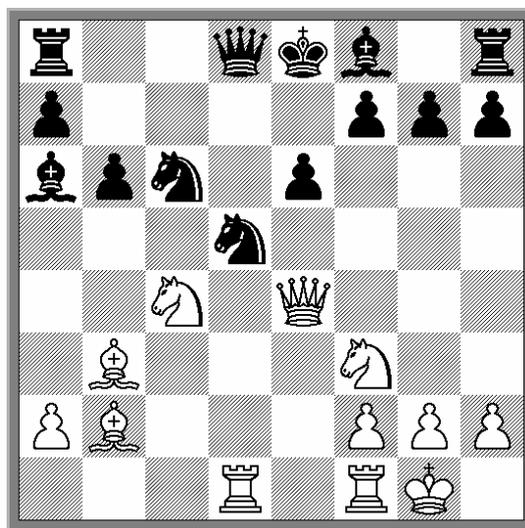
21. Л:a1 Kbc6 22. Фh8+ Лg8 23. Фh7 К:e5 24. Фh6+ Кре8 25. С:e5 и белые выиграли. 1–0.>

Посмотрев, как играют российские шахматные программы, и признав, что имена у них, во всяком случае, звучат для русского уха вполне благозвучно (к сожалению, не владея английским, не могу оценить этого в полной мере), продолжим и завершим партию с KChess Elite в «элитные шахматы»:

6... ♔a5+ 7. ♘bd2 ♘f6 8. 0-0 e6 9. ♙b3 d5 10. exd5 ♘xd5 (10...ed 11. Ле1+ =) 11. ♘c4 ♔d8 12. ♔e2 b6?

После этого хода в клубе для избранных чёрным становится тесно, следовало предпочесть [12... Сb4 (Сс5; Се7) 13. С:g7 Лg8 = *Nimzo 8*].

13. ♖ad1 ♙a6 14. ♔e4.

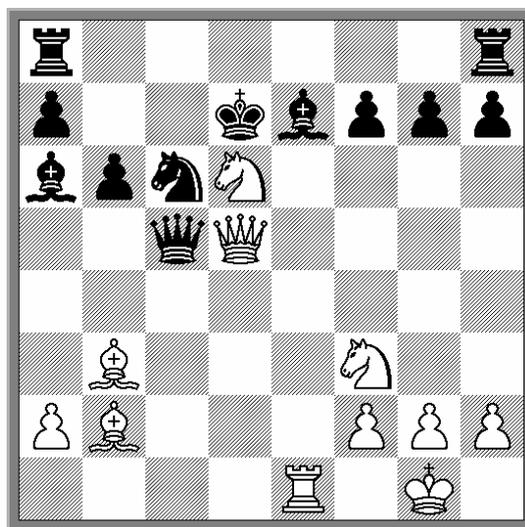


14... ♔e7?!

[«Ужасно, но как ещё чёрным сохранить игру?! 14... Лс8 15. Лfe1 Сb4 16. Л:d5 +-» *Nimzo 8* (Действительно, ужасно, и – никак! Даже повышенная эмоциональность комментатора им не поможет! – *В.Г.*)]

15. ♖xd5! exd5 16. ♔xd5 ♔c5 (16... Фd7 17. Фе4+ Се7 18. Ксе5 К:e5 19. К:e5 Сb7 20. Фc4 Фd5 21. Фа4+ +-).

17. ♖e1+ ♙e7 18. ♘d6+ ♔d7.



19. ♖xe7+!

[«Наносит к портрету последний штрих!» *Nimzo 8* (по-моему, напарник решил переqualificироваться в салонные живописцы! – *В.Г.*)]

19... ♘xe7 (19... Кр:e7 20. Кf5+ Кре8 21. К:g7+ Кре7 22. Cf6+! Кр:f6 23. Ф:f7#) 20. ♙a4+ ♔c7.

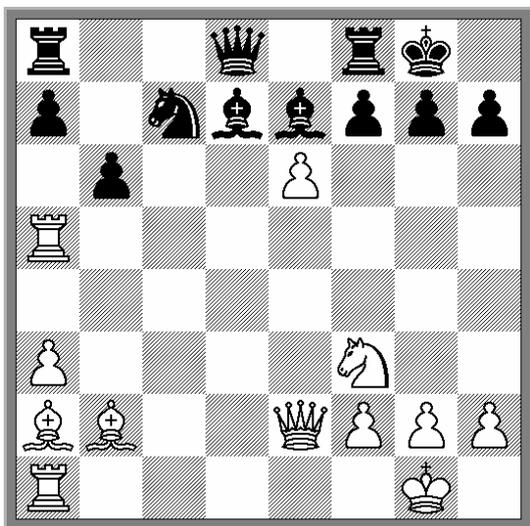
[«Не увеличивает вершины айсберга (нет, кажется – в географы! – В.Г.) 20... Сb5 21. С:b5+ Кс6 22. Ке5+ Крd8 23. Кb7+ Крc7 24. Фd7+ Крb8 25. К:c5 Ка5 26. Ка6#.» *Nimzo 8*]

21. ♖e8+! и чёрные сдались (по мнению социологов, уровень элиты повсеместно падает!). **1-0.**

Далее, пошагово следуя логике процесса, переместимся из «элитного» шахматного клуба в шахматную же академию. И хотя авторы Chess Academy' 2000 SE скромно сообщают нам в краткой аннотации, что «это всего лишь программа, чтобы быть очень хорошей», такое заявление, по существу, намекает как раз на её хорошие возможности.

Допущенная ею в нашей партии ошибка такого рода, что её чуть было не повторил сам Deep Fritz 7 (но не Nimzo!): **Goncharuk – Chess Academy' 2000 SE** (Venevitinovo, 2004. 30 min per game. Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) («Custom», 8 Hash Size MBytes)

[B32] (1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. c3 dc 5. Cc4 cb 6. С:b2 Kf6 7. Kc3 e6 8. 0–0 Ce7 9. Фе2 0–0 10. а3 Ка5 11. Ca2 d6 12. Лfd1 Cd7 (12... Ке8!? *Nimzo 8*) 13. e5 Ке8 14. Лd2 d5 15. К:d5 ed 16. Л:d5 Кc7 17. Л:a5 b6 18. e6)



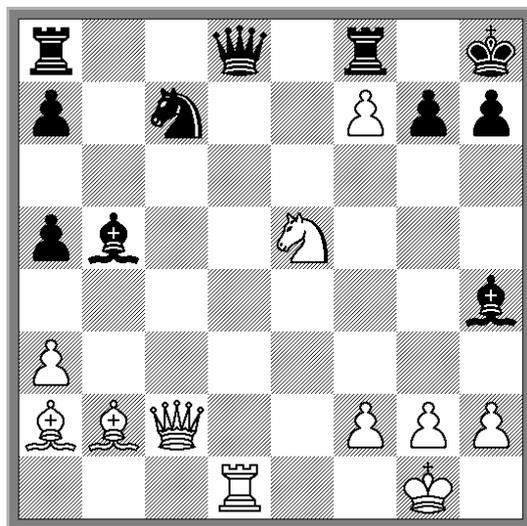
По ходу дела белые успели пожертвовать («получая сильную игру по линии d» *Nimzo 8*) и отыграть коня, а чёрные, пользуясь случаем, рокироваться.

18... bxa5(?) (*Nimzo 8*).

Nimzo посылает свой чёрный шар!

Развернувшаяся в академической среде по поводу этого хода дискуссия двумя голосами против одного оставила его в научной изоляции – Deep Fritz первоначально поддержал Голиафа (*Goliath Blitz Year 2002 Edition* – второе имя программы), а не Давида, и лишь своевременное вмешательство автора (кто после этого скажет, что дружба в наш век ничего не значит!), обескуражившего Deep Fritz'а задачей «глубокого анализа позиции», спасло положение: академик с опозданием признал, что, после 18... С:e6! 19. С:e6 К:e6 20. Ла4 Фd5 21. Ле4 ♖, у белых за пешку лишь синусоидально выровненное хорошее настроение, добавив в кулуарах, что, сыграв 18... ba, чёрные сохранили равные шансы (чисто математически – возможно, точнее, вероятно, ещё точнее – маловероятно!).

19. exf7+! ♔h8 20. ♞e5 ♙h4 (лучшая защита, на 21. Сb1 следует Фg5) **21. ♜d1 ♚b5! 22. ♚c2.**



22... ♖xf2+!

Выбор Chess Academy' делает ей честь: поскольку часть меньше целого, а целое, слагаемое из частей, всегда равно самому себе, принято решение пожертвовать малым, дабы сохранить хоть что-то (а то ведь реформаторы всё отберут!).

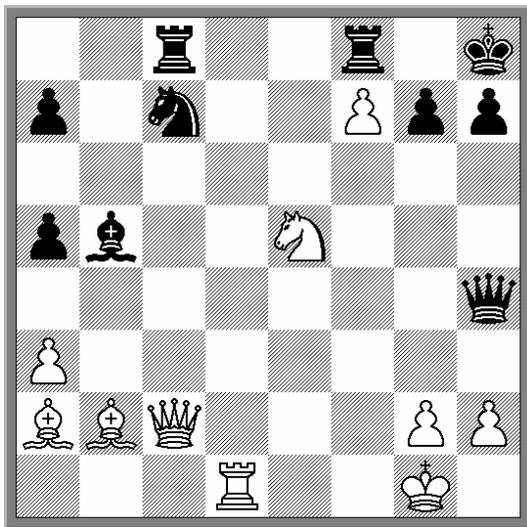
Протокол вёл учёный секретарь Deep Fritz 7:

22... ♖f6 23. Kd7 C:f2+ 24. ♕:f2 ♕:f2+ 25. Kp:f2 C:d7 26. Л:d7 ±;

22... ♕g5 23. Kf3 ♕h6 24. К:h4 ♕:h4 25. ♕:c7 Лад8 26. Л:d8 ♕:d8 27. ♕:d8 Л:d8 28. f3 +-.

23. ♔xf2 ♚h4+ 24. ♔g1 ♝ac8.

Чуть больше шансов оставляло 24... Лад8! (24... Са4 25. ♕c3 ♕h6 26. Лd4! Кb5 27. ♕d2 К:d4 28. ♕:h6+ gh 29. C:d4 ±) 25. h3! Л:d1+ 26. ♕:d1 ♕h6 27. a4 с преимуществом белых.

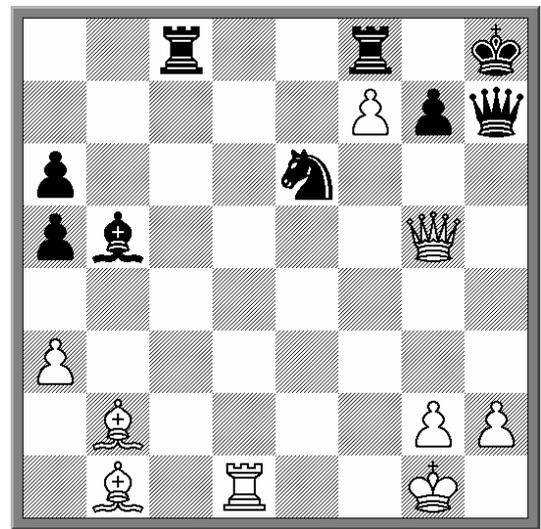


25. ♘g6+! (+- Nimzo 8).

Nimzo дополнил оценку позиции, сообщив, что, по его мнению, налицо полное (либо частичное) «разрушение пешечной структуры» титулованного соперника – может, так оно и есть?!

25... hxg6 26. ♚xg6 ♚h7 27. ♚g5 a6. На 27...Ce2 хорошо 28. Лd6 Л:f7 29. C:f7 ♕b1+ 30. Cc1 +-.

28. ♖b1 ♘e6.



29. ♖xg7+!

Окончательно разрушая и без того изрядно пострадавшую пешечную структуру противника!

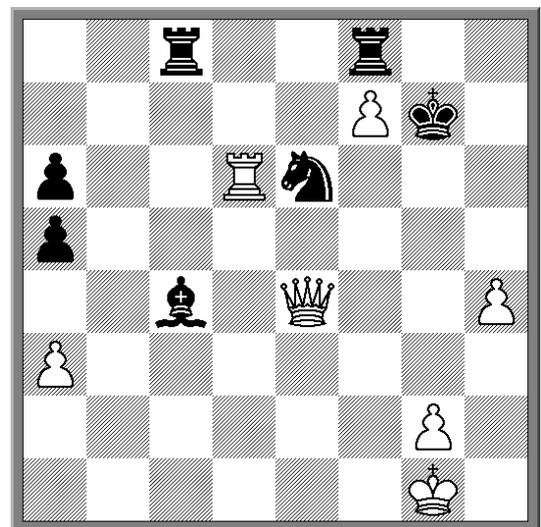
[«Уничтожает пешку-защитника!» Nimzo 8 (справедливо! – В.Г. Коллега демонстрирует последние достижения научно-технической мысли в области создания искусственного разума!)]

Белые выигрывают ферзя за три фигуры, продолжая атаку:

29... ♘xg7 30. ♖xh7 ♔xh7 31. ♚g4 ♖c4.

[«Играя 31... Лc4 32. ♕f3 Лc5 33. a4 C:a4 34. ♕h3+! Лh5 35. ♕a3 +- , Ай Кью не повисишь!» Nimzo 8]

32. ♚e4+ ♔h6 33. ♝d6+ ♘e6 34. h4 ♔g7.



35. ♚e5+! ♔h7.

Или 35... Кр:f7 36. Лd7+ Крe8 (36... Кpg6 37. Фе4+ Кpf6 38. g4 +-) 37. Фd6 Лf1+ 38. Кph2 Лf7 39. Л:f7 Кр:f7 40. Фd7+ с выигрышем ладьи.

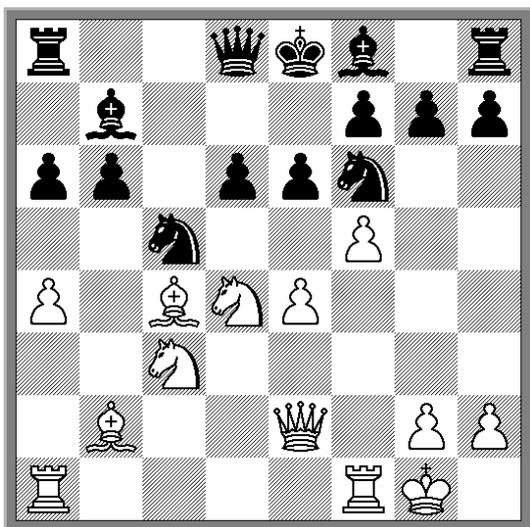
36. ♖f6 ♜c7 37. ♖f5+ ♔g7 38. ♜xe6 ♚xe6 39. ♖e5+ ♔xf7 40. ♖xc7+ и белые выиграли. **1-0.**

Расположив игроков, как на плацу, по признаку возрастающей шахматной силы и мощи, завершим смотр острого гамбитного варианта сицилианской защиты партией с Chess Tiger'ом, игранной на Intel Pentium'е 1.80 GHz / 512 MB (*192 MB engine*) в условиях, приближённых к боевым (рейтинговая игра):

Goncharuk – Chess Tiger 14.0 (2972) [B21]

Venevitinovo, 2004*
[40 mov / 40 min]

1. e4 c5 2. ♘f3 d6 3. d4 cxd4 4. c3 dxc3 5. ♚c4 cxb2 (♞ Nimzo 8, Deep Fritz 7) 6. ♚xb2 e6 7. 0-0 ♞a6 8. ♘c3 ♘c5 9. ♖e2 a6 10. a4 b6 11. ♘d4 ♘f6 12. f4 (12. Лfd1!? – те же) ♚b7 13. f5.



Chess Tiger дублирует!

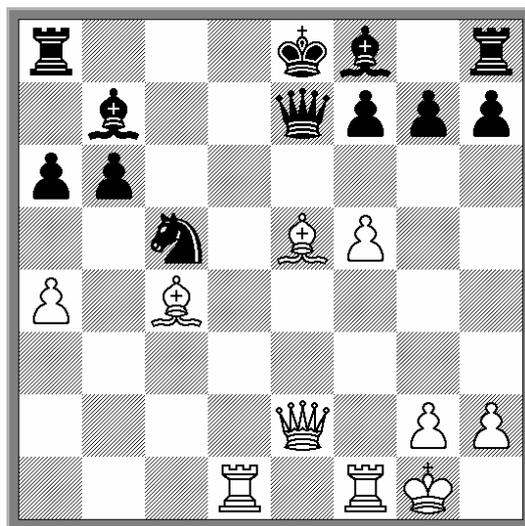
Признаем, что к жертве второй пешки в гамбите Морра-Матуловича

программы не зря относятся весьма скептически (и ещё более скептически – к жертве третьей!). Всё так, однако поскольку они, в отличие от простых смертных, мыслят перспективными категориями, забывая о сиюминутном, интересно проследить, как меняется их «мироощущение» под влиянием привносимых обстоятельств.

13... e5 (–+ *Deep Fritz 7*).

14. ♘f3 ♘fxe4 15. ♜ad1 ♖c8(?!) 16. ♘d5 (♞ *Deep Fritz 7*).

По Deep Fritz'у, сыграв 15... Фc8, чёрные качнули качели от себя, упуская решающий перевес. Вместо хода ферзём Nimzo предложил 15... f6, а сам Deep Fritz – 15... К:c3 16. С:c3 Фе7. Примечательно, что уже через два хода, после 17. К:e5! de 18. С:e5, он же оценил позицию как равную:



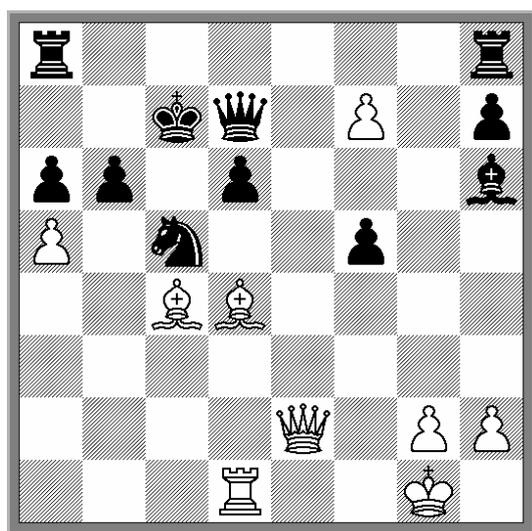
Позиция из варианта

18... Кd7 (18... f6 19. Лfe1 h5 20. Сс7; 18... h5 19. Лfe1 Се4 20. Cd6 =) 19. Л:d7! Ф:d7 (19... Кр:d7 20. Лd1+ Крc8 (20... Крe8?? 21. Сb5+!) 21. f6 +-) 20. С:g7+ = (*Deep Fritz 7*).

Есть у белых практически шансы и в случае предложенного Nimzo хода 15... f6. Вариант 16. К:e4 С:e4 17. К:e5! fe 18. С:e5 Фd7 19. Фh5+

Крd8 20. f6 g6 21. Фе2 Cf5, который оба наших спецкора, ведя репортаж с места событий, посчитали для чёрных самым перспективным, допускает ситуацию, в которой матовые угрозы вполне уживаются у белых с материальными трудностями и даже с временной нехваткой в их боевом арсенале башни из слоновой кости:

22. Л:f5!? gf 23. Cd4 Крc7 24. f7 Ch6 25. a5! (-0,47 пешки! *Deep Fritz 7*).



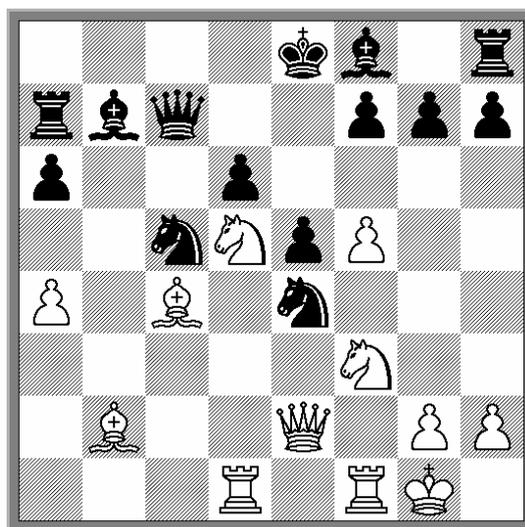
Позиция из варианта

25... Лас8 (25... Лhb8 26. ab+ Кр:b6 27. С:c5+ Кр:c5 28. Cd5 Крb6 29. Лb1+ Крc7 30. Фc4+ Крd8 31. Ле1 =) 26. ab+ Крb8 27. Ла1 Фb7 28. С:h8 Л:h8 29. Фе8+! Фc8 30. Фе7 Фd7 31. Ле1 Ф:e7 32. Л:e7 Cf8 33. Лc7 d5! 34. С:d5 Ка4 35. Крf1 Сс5 36. Лb7+ Крc8 37. Лc7+ Крb8 (37... Крd8? 38. Се6 Лf8 39. Лd7+ Крc8 40. Лd4+ ±) и белые шахуют, пока не устанут (*Deep Fritz 7*).

16... ♚a7 17. ♜xb6.

Nimzo заметил, что в этой позиции игру можно было завершить быстрой «гроссмейстерской» ничьей путём 17. К:e5 de 18. С:e5 Сс6 19. К:b6 Фb7 20. Кd5 Фа8 21. Кb6 – первый признак того, что в обороне чёрных появились едва заметные трещины.

17... ♚c7 (17... Фb8) 18. ♞d5.



А эта позиция, по самым строгим критериям *Deep Fritz*'а, уже равна – перемещение чёрного ферзя оказалось поспешным!

18... ♚b8.

Реконструируя ход событий, можно предположить, что *Chess Tiger*, подобно обоим своим комментаторам, первоначально планировал 18... С:d5 19. С:d5 Кf6, но обнаружил, что в варианте 20. К:e5! de 21. С:e5 Фе7 22. Сс6+ Кfd7 23. Лfe1 Крd8 24. Фb2 быстро проигрывает и согласился с очевидной потерей темпа.

19. f6! g6.

Доказательству того, что только так чёрным и следовало играть, *Deep Fritz* посвятил немало строк, привожу его доводы в дословной транскрипции:

[«19... К:f6 20. К:f6+ gf 21. К:e5! de 22. Сb5+! Сс6 23. С:c6+ Кd7 24. Л:f6 +-.

Явно хуже 19... gf 20. К:f6+! (ведёт к разрушению!) К:f6 21. К:e5 ±;

19... К:a4 20. Сb5+! (дублирующая атака!) Крd8 21. С:a4.

(Явно хуже 21. Ф:e4?! К:b2 22. К:e5 С:d5 (явно хуже 22... К:d1?? 23. К:f7+ Крc8 24. Фе6#) 23. fg Фb6+ (23... С:e4?? Жадность! 24. ghФ Крc7 25. Лc1+ Крb6 26. Кс6 +-) 24. Крh1 С:g7 (24... С:e4 25.

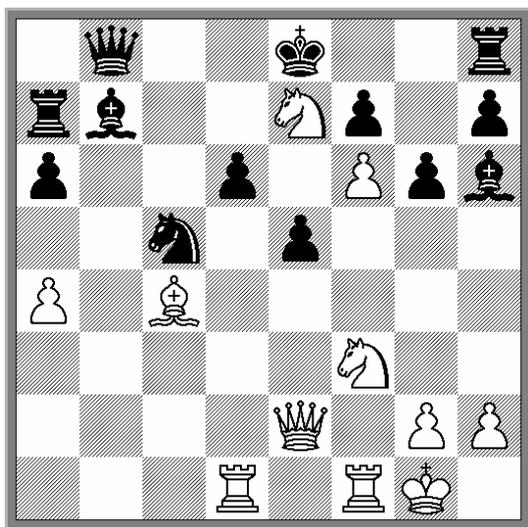
ghФ C:g2+ 26. Кр:g2 +-) 25. Л:d5 ab 26. К:f7+ Крc7 27. К:h8 Фc6 +-).

21... С:d5 22. Л:d5 +-.» *Deep Fritz 7*

Nimzo же скромно промолчал.

20. ♖d4! ♗h6 (или 20... ed 21. Л:d4 Крd8 22. Л:e4 К:e4 23. Ф:e4 = *Nimzo 8*) **21. ♖xc5 ♘xc5 22. ♘e7.**

[«Белые поймали вражеского короля в центре!» *Deep Fritz 7*]



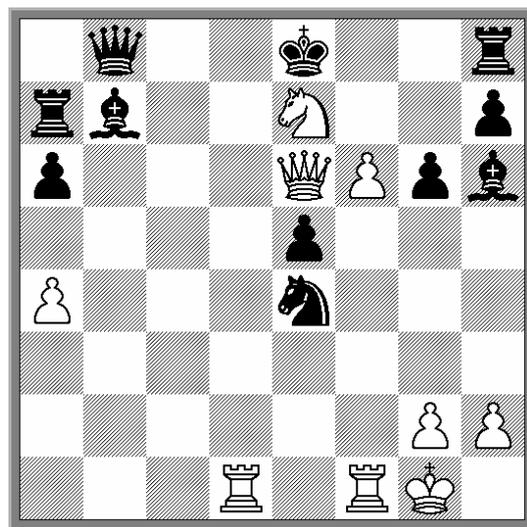
22... ♘e4.

Над позицией на диаграмме мастера шахматного слова ломали копья уже совместно и внесли два схожих между собой альтернативных варианта, ничего не меняющих в её оценке и сохраняющих, как и ход в партии, равные шансы:

[22... Фc7 23. Сd5 К:a4 24. С:f7+ Кр:f7 25. Фа2+ Крf8 (25... Кр:f6? 26. Кg5+ Сf3 27. Л:f3+ Кр:e7 28. Фе6+ Крd8 29. Л:d6+ Фd7 30. Фf6+ Крc8 31. Л:d7 Л:d7 32. Фc6+ Лc7 33. Ф:a6+ Крd8 34. Лd3+ Лd7 35. Фа5+ Кb6 36. Ф:b6+ Крc8 37. Лc3+ Лc7 38. Ф:c7#) 26. Ф:a4 Сf4 =. *Nimzo 8*]

[22... К:a4 23. С:f7+ Кр:f7 24. Фа2+ Крf8 (24... Кр:f6 25. К:e5+ Кр:e5 26. Фе2+ Се3+ 27. Ф:e3+ Се4 28. Кс6+ Крe6 29. Ф:e4+ Крd7 30. Лf7+ Крc8 31. Фе6+ Лd7 32. Ф:d7#) 25. Ф:a4 Сf4 =. *Deep Fritz 7*]

23. ♖xf7+! ♔xf7 24. ♘xe5+! dxe5 25. ♔a2+ ♕e8? 26. ♔e6.



(+- *Deep Fritz 7*)

На эту же позицию Chess Tiger пошёл по той же причине, по какой пошёл бы на неё и Deep Fritz, играй он эту партию.

То, что она проиграна, стало ясно им только после сыгранного 26. Фе6, до этого хода Deep Fritz, например, обнаружив вариант 25... Крe8 26. Фе6 Сd5 27. К:d5+ Крf8 28. Фh3(!) Сg5 29. Фg4 Сf4 30. g3 Крf7, обозначил на доске полное равенство (0,00 пешки!).

26... ♖d5 27. ♘xd5+ ♔f8 28. ♜b1 ♔d8 29. ♔xe5 («с решающей угрозой Лb8» *Nimzo 8*) **♘d6 30. g4!**

Единственный ход, ведущий к выигрышу! Выясняется, что чёрным на 25-ом ходу следовало соглашаться на возможную ничью, играя 25... Крf8 26. Фа3 Крf7 27. Фа2+ и так далее. У белых есть способы усложнить игру (27. Кg8!? или 27. Фb3+ Крf8 28. Фh3!?), но нет в ней перевеса.

Эта партия – обобщающий пример того, как ведут себя самые сильные программы в обстановке навязанного им конфликта, в неравной (с заведомым

их преимуществом!) борьбе. (Не слишком греша против истины, временно объединим игрока и его комментаторов в одно целое, как представителей дружелюбного, но чуждого племени.)

Прежде всего, поскольку тактика лучше поддаётся расчёту, программы, анализируя партию, начинают больше и дальше считать, словоохотливо поставляя варианты, в то время как обычно их приходится к этому побуждать, ставя на «глубокий анализ позиции».

По мере того, как в игре нарастает напряжённость, в расчётах аналитиков начинают сквозить матовые мотивы, а их оценки в отдельных случаях всё чаще носят приблизительный характер, уточняясь после сделанного хода и достигая на каком-то этапе высокой степени точности. При этом в самой позиции присутствует тяга к восстановлению стабильности и баланса сил, проявляющая себя в возможностях упрощения и (или) в ничейных возможностях вечного шаха (кто сказал, что шахматы – не философия?!). Программы склонны игнорировать эти возможности как несостоятельные; они замечают комбинацию, которую готовит их противник, находят пути её избежать и приходят к выводу, что она им в конечном счёте выгодна. Если учесть, что при этом они хронически запаздывают в своих оценках (что и влияет на конечный результат), то остаётся объяснить – почему.

Скажем прямо: реализуй они себя вовремя, они были бы непобедимы!

Но этого не происходит. И может ли произойти в принципе – вопрос вопросов! Ботвинник, например, до

конца своих дней верил, что – может, но у него ничего не получилось. Не получилось пока что ни у кого. (В средние века алхимики тщетно пытались придать чёрному металлу благородный жёлтый цвет и, с точки зрения потомков, принесли этим несомненную пользу!)

Речь идёт о выборе единственно правильного продолжения (в идеале – совершенной игре) или, выражаясь языком программистов, о методе выборочного поиска, конкретней, об alpha-beta отсечениях – алгоритме оптимизации перебора вариантов, который лежит в основе современных шахматных программ («сердце машины!») и способен действовать с тем же эффектом, что и перебор всех возможных вариантов (искреннее спасибо Евгению Корнилову – разработчику QChess'a, который в своей книге «Программирование шахмат и других логических игр» просветил в этом отношении всех желающих). Проблема, как заметил математик Клод Шеннон, упирается в «теоретическое существование лучшего хода в шахматах и практическую невозможность его найти» (известная проблема!).

Программы могут, но не знают, как искать, поэтому часто не замечают то, что видят через ход, в чём мы на нашем примере и убедились.

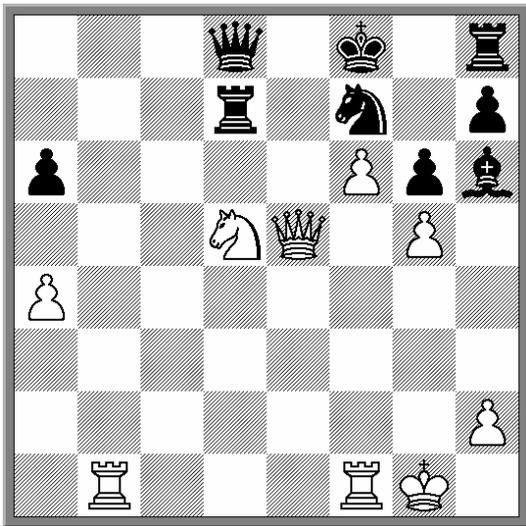
30... ♝d7.

[30... Kpf7 31. Фd4 Лd7 32. Kb6 Лc7 33. Фd5+ Kpf8 34. g5 С:g5 35. Ф:g5 +-;

30... Лb7 31. Л:b7 К:b7 32. Кc7 Се3+ 33. Ф:e3 Ф:c7 34. Фh6+ Кре8 35. f7+ Kpd7 36. f8Ф Л:f8 37. Ф:h7+ +-;

30... g5 31. Ке7 Ла8 32. Лfd1 Фc7 33. Л:d6 +- . *Nimzo* 8]

31. g5! ♖f7 (31... С:g5 32. f7).



32. ♔e7+!

«Ставит жирную точку!»
(Deep Fritz 7)

32... ♔xe7 (32... Кpg8? 33. gh!
Л:d5 34. Лfe1 +-) 33. fxe7+ ♔g7 34.
gxh6+ ♖xh6 35. e8♔.

Пешка стремится в ферзи!

По мнению известного режиссёра и мужа Мадонны Гая Ричи, шахматы поэтому являются игрой мошенников всех мастей. Снимая свой последний фильм «Revolver», он ввёл в него эффектную шахматную заставку, со всеми подряд бесконечно играл на съёмочной площадке в шахматы и, как утверждают очевидцы, всё время проигрывал – сразу видно честного человека!

35... ♜xe8 36. ♖f6 ♜ed8 37.
♖xd7 и белые выиграли (37... Л:d7
38. Лb6 a5 39. Лb5 Ла7 40. Лfb1 Ла6
41. Лb7+ Кpf6 42. Л1b6+ Л:b6 43.
Л:b6+ Кре5 44. Лb5+ и так далее). **1-0.**

К слову сказать, не чужд кинематографу и Chessmaster – партия из нашумевшего некогда фильма Стэнли Кубрика «2001: Космическая Одиссея», в которой суперкомпьютер HAL (видимо, ученик и продолжатель дела самого Chessmaster'a) с блеском

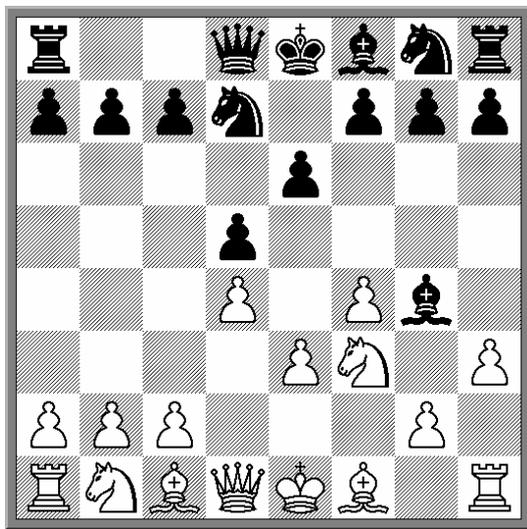
обыгрывает одного из непрошенных пришельцев, вошла в золотой фонд его классических игр.

Но нас сейчас интересует не это кино, а другое, злободневное.

«Турецкий гамбит»

Если читатель насмотрелся на позиции, в которых чёрный король остаётся в центре или марширует в авангарде своего войска на одном из флангов, то автор насмотрелся на них тем более – ему ведь пришлось, как бедной Варе с Фандориным, в поисках многозначащих деталей и незащищённых рубежей разглядывать их с высоты воздушного шара!

Пришла пора узнать правду о новом секретном оружии против Chessmaster'a: дебют, в котором не только его игроки, но и сам он неизменно проигрывает – «турецкий гамбит»! – гамбитом на деле вовсе не является; враждующие стороны в нём мирно обмениваются рокировками, и жертвовать на первых порах ничего не нужно. (Удивительно, но та же мысль, если внимательно вслушаться, звучит в одноимённом фильме в словах эфенди – начало, которое он изобретает – 1. e4 e5 2. g3! – гамбитом, хоть убей, не назовёшь!) Я имею в виду дебют Берда в янычарской, так сказать, тракторке, где Chessmaster'ы сразу нескольких поколений (и Chessmaster 6000, и – 8000, и – 9000), после 1. f4 d5 2. Kf3 Cg4 3. e3 Kd7 4. d4 e6 5. h3, бьют слоном на f3. (Только самый ранний из этого семейства – Chessmaster 4000 Т. – по юношескому недомыслию играет правильно, отступая слоном на f5, а Chessmaster 10th слона на g4 вообще не выводит, что, впрочем, мало им помогает.)



Как только Chessmaster пробил на f3, считайте, что победа не за горами!

Не потому, что ход плох (Nimzo вообще после него отдаёт чёрным преимущество!), а из-за пристрастия самого «Мастера шахмат» к позициям с замкнутой пешечной цепью, так или иначе затрагивающего и всех его сателлитов.

Закрытые позиции, которые он в результате создаёт и разыгрывает (вспомним «Нимцовича»!), с трудом вписываются в заданный программе сценарий. Сюжет прост, а вариации бесчисленны: Chessmaster рокируется и попадает под атаку, которую не в силах отразить:

Goncharuk – Chessmaster 8000

(2723) [A03]

Venevitinovo, 2003*

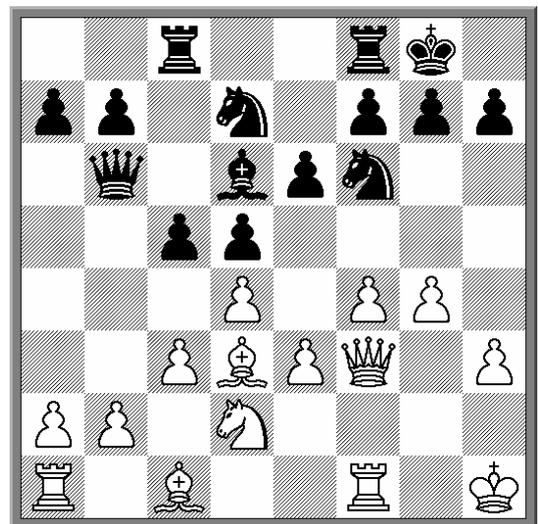
[40 min per game]

1. f4 d5 2. Kf3 Cg4 3. e3 Kd7 4. d4 e6 5. h3 C:f3.

Эта партия является тем клише, по какому в местных условиях налажено массовое производство сертификатов «Победитель Chessmaster'а» (все игры с ним – принципиально рейтинговые, но, честно говоря, здесь нет особой заслуги автора – выиграв одну партию,

со временем убеждаешься, что остальные можно было и не играть, настолько они предсказуемы).

6. Ф:f3 Kgf6 7. Cd3 c5 8. c3 Cd6 9. 0–0 Фb6 10. Kph1 0–0 (возможен и «дубль»: 10... c4 11. Cc2 0–0 12. Kd2 Лаб8 13. g4 Фс6 14. g5 Ke8 15. e4 Cc7 16. f5 Kd6 17. f6 g6 18. e5 Kf5 19. Фf4 b5 20. a3 Фа6 21. Kf3 b4 22. Kh4 b3 23. C:f5 ef 24. K:f5! gf 25. Фh4 C:e5 26. de Kph8 27. Лf4 K:f6 28. ef. 1–0. Goncharuk – Chessmaster 8000) **11. Kd2 Лас8 12. g4.**



12... e4 13. Cc2.

Пользуясь тем, что Nimzo молчит (и промолчит ещё долго, до 22-го (!) хода, откликаясь лишь репликами вроде той, что «неплохо бы белым поразмыслить над 1. e4!?!»), отметим, что для успеха замысла белым в этом огнеупорном варианте, построенном по образцу «каменной стены», взятом из голландской защиты, необходим слон на диагонали b1–h7. Смысл этого от программ ускользает, практически все они (в подобных положениях) рассматривают отступление слонем на e2, намечая в отдалённом будущем «правильный» подрыв b2–b3.

Chessmaster, действуя пассивно, усугубляет положение ещё и тем, что не препятствует белым продвижением

е3–е4–е5 образовать на шахматной доске пешечный горный хребет в его классической треугольной форме.

13... Кс8 14. е4 Фс6 15. е5.

[«Белые достигли космических достижений!» *Nimzo 8* (Не принимайте за чистую монету! – маэстро всего лишь проявляет естественный скепсис в отношении разыгранного белыми дебюта – с его точки зрения, перевес по-прежнему на стороне чёрных. Я бы не советовал относиться к его оценке чрезмерно серьёзно – сам он (как мы вскоре убедимся) защищается от турецкой угрозы без присущего ему – скажем так – блеска! – *В.Г.*)]

15... Сс7 16. Фг2 Кс7 17. Кf3 Лfе8 18. Сс3 Фb5 19. Лае1 Фа5 20. а3 Фb5 21. Сс1 Кb6 (?? =; 21... b6! ♚. *Nimzo 8*) **22. f5** (= *Nimzo 8*).

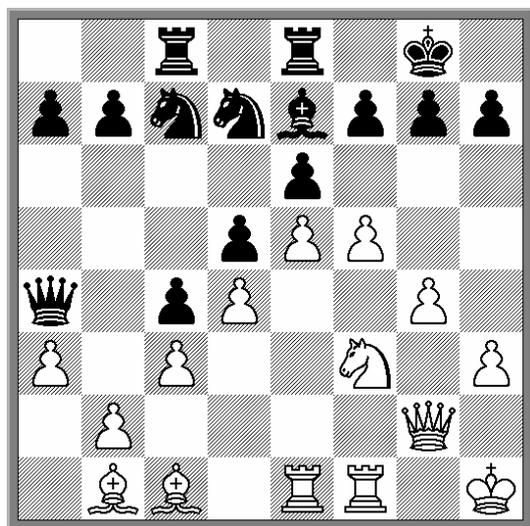
[«По Нимцовичу: нападение на цепочку у её основания!» *Nimzo 8* (да уж!.. – *В.Г.*)]

22... Кd7.

Здесь мой помощник пробудился, наконец, от зимней спячки, с ходу предложив первый в партии вариант, маленький и к тому же ошибочный:

22... g6 23. fg fg 24. Фd2 = (23. Фf2! Фd7 24. Кg5 С:g5 25. С:g5 Ла8 26. Фh4 Лс8 27. Лf4 Лf8 28. Лef1 +- *В.Г.*).

23. Сb1 Фа4 (препятствую Фс2).

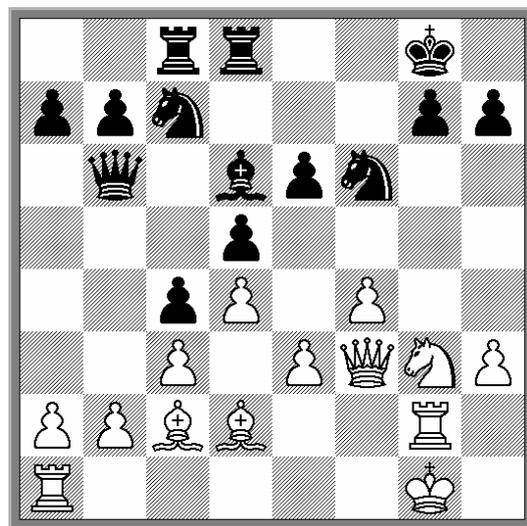


24. f6!

Нерешительной игрой чёрные позволили противнику всё мыслимое и немислимое. Неужели осторожный, чувствующий себя в водовороте тактических осложнений, как рыба в воде, способный на бесчисленные шахматные подвиги, убелённый сединами *Chessmaster* действительно так играет? Увы, в этих, возникающих в результате «закулисных интриг» позициях он играет так и только так.

24... gf 25. Фf2 Кph8 (или 25... fe 26. С:h7+! Кpg7 27. К:e5 К:e5 28. Л:e5 f5 29. Фе3 Cf8 30. Фh6+ +- *Nimzo 8*) **26. Фh4 f5 27. Кg5 С:g5 28. С:g5 Лg8 29. gf Лg7 30. f6 Лсg8 31. fg+** и белые выиграли. 1–0.

Прообразом предыдущей партии послужила следующая: **Goncharuk – Chessmaster 6000** (2623) *Venevitinovo*, 2002*. 40 min per game. [A03] [1. f4 d5 2. Кf3 Сg4 3. е3 Кd7 4. d4 е6 5. Cd3 Кgf6 6. 0–0 Cd6 7. h3 С:f3 8. Ф:f3 c5 9. c3 0–0 10. Кd2 Фа5 11. Лf2 Лас8 12. Кf1 Лfd8 13. g4 c4 14. Сс2 Ке8 15. Кg3 Кс7 16. g5 f5 (16... а6! ♚ *Nimzo 8*) 17. gf К:f6 18. Лg2 Фа6 19. Cd2 (19. е4! *Nimzo 8*) Фb6]



20. ♕e1 ♔h8 21. ♔h1 (♚ *Nimzo 8*) ♚xb2 **22. ♖b1 ♚xa2 23. ♕xh7.**

Методика игры в этой партии до конца не отработана, но основные вехи уже намечены: готовясь к штурму, белые собирают вокруг своего короля свиту: коня (Kd2–f1–g3), ладью (Lf1–f2–g2) и при случае – другую, слона (Cd2–e1–h4), далее – по ситуации: подключают к игре пешку h или начинают фигурную атаку.

Слона можно, как символического стража порядка, оставить на ферзевом фланге, спешить особенно некуда, но в данном случае белые облегчают себе задачу, соблазнив Chessmaster'a выигрышем двух пешек взамен пешки h7, после чего оборона чёрных быстро разваливается.

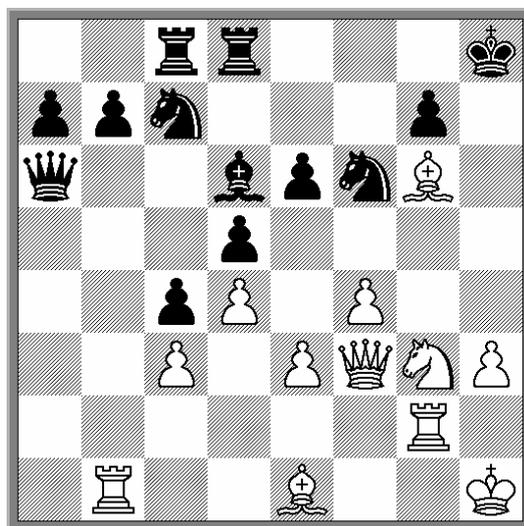
Несмотря на простоту замысла, противодействовать ему можно только изначальной энергичной игрой, поддерживая напряжение в центре или исподволь к нему подбираясь: надвигая пешки ферзевого фланга, вскрывая и захватывая линию b, выигрывая пешку c3 и так далее.

В этом случае шансы сторон действительно равны, но чёрные должны действовать очень точно: с целью защиты короля держать ладью в резерве на седьмой горизонтали, освободив место на f8 для части конницы, и препятствовать вскрытию линий g и h противостоянием пешек по принципу: вы – g6, я – h6, а, если вы – h6, то я – g6!

Реальная ситуация, как мы видим, сильно отличается от гипотетической, что и определяет результат.

Можно добавить, что программы, в частности, наш уважаемый аналитик, плохо воспринимают такую игру, не понимая её целей и задач, а потому по ходу дела часто просчитываются.

23... ♖a6 24. ♕g6.

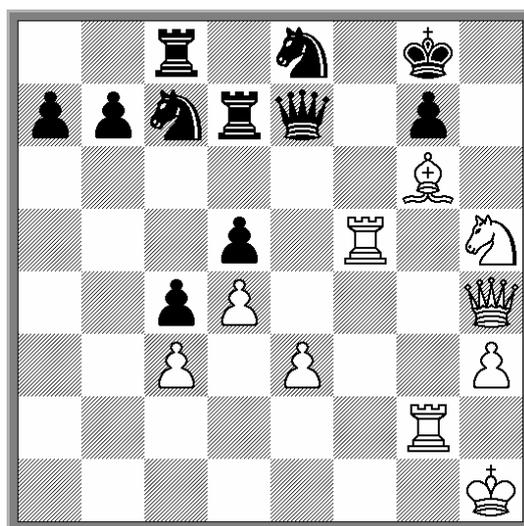


24... ♜d7 (?? *Nimzo 8*).

[«24... Ce7 25. e4 Kg8 – хорошая возможность сохранить игру!» *Nimzo 8* (Если бы!.. – В.Г. Советник скрепил вердикт царской печатью, но, после 25. Kh5, сургуч потребовался снова:

25... Kpg8 (25... Kd7 26. K:g7 Kf6 27. Ch4!) 26. Ch7+! Kpf8 27. Л:g7 Фd6 (27... К:h5?? 28. Лg8+ Kpf7 29. Ф:h5+ Kpf6 30. Ch4#) 28. Фg3 +- . *Nimzo 8*]

25. ♘h5 (+- *Nimzo 8*) **♘fe8 26. ♙h4 ♙e7 27. ♚g4 ♙xh4 28. ♚xh4 ♘g8 29. ♜f1 ♚d6** (29... Фа3 30. f5 ef 31. К:g7!) **30. f5 exf5 31. ♜xf5 ♚e7.**



32. ♙h7+! ♘h8.

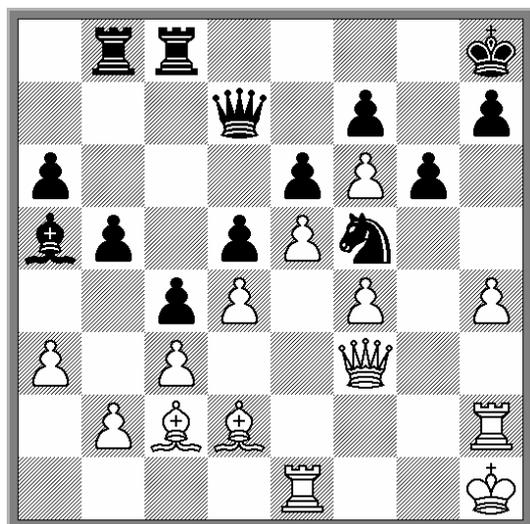
[«Весёлая прогулка короля, терпящего бедствие!» *Nimzo 8*]

33. ♜xg7! ♘xg7 34. ♘f6 ♚xf6 35. ♜xf6 и белые выиграли. **1:0.**

Исторической драмой обернулась для Chessmaster'a и попытка усиления игры в позиции на диаграмме:

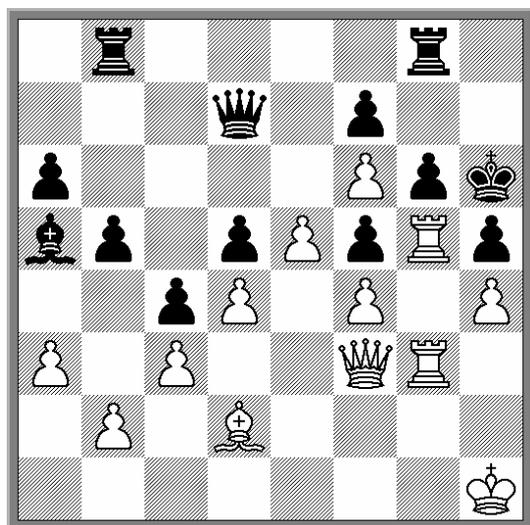
Goncharuk – Chessmaster 9000 (2721) [A03]

Venevitinovo, 2005*
[40 min per game]



27... h5 (вместо 27... h6 28. h5 ±)
28. ♖xf5 exf5 29. ♖g2 ♔h7 30. ♖g5
(«Доминирующая ладья!» Nimzo 8)
♔h6 31. ♖eg1 ♖g8 32. ♖1g3.

Белые форсируют захват линии g всеми тяжёлыми фигурами, вынуждая чёрного короля оберегать выдвинутую для его же защиты пешку – весьма слабую даму!



32... ♖bc8?

[«Отдаёт противнику чистую победу!» Nimzo 8]

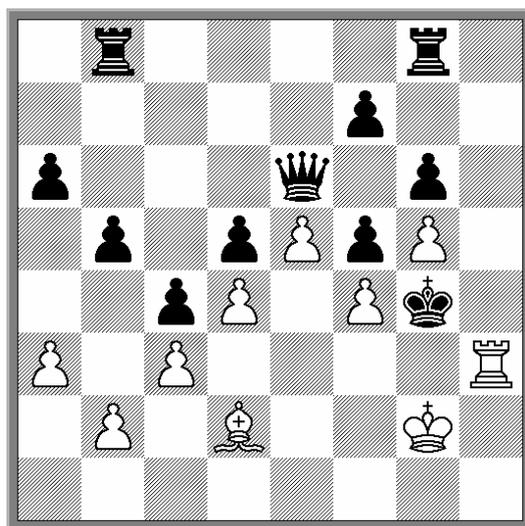
Chessmaster не замечает баррикады, возводимой из тяжеловесных матовых конструкций, и, после 33. ♖g2 ♖e6, восставший народ поёт «Марсельезу»:

34. ♖xh5+!! ♔xh5 35. ♖h3! ♖xf6
(или то же, но на ход раньше) 36. exf6 ♔h6 37. ♖g5+ ♔h7 38. h5 ♖ge8 39. hxg6+ ♔g8 40. ♖h8+ ♔xh8 41. ♖h6+ ♔g8 42. ♖g7#.

А могли ли чёрные спастись?

Nimzo считает, что – да, предлагая вариант 32... Фe6! 33. Фg2 Cd8 =.

В этом случае, после 34. Л:h5+ Кр:h5 35. Лh3, у чёрных находится ход 35... С:f6!, ведущий к поистине революционной ситуации: 36. Фg5+!! С:g5 37. hg+ Кpg4 38. Кpg2.



Позиция из варианта

«Верхи – не могут, а низы – не хотят» играть на выигрыш!

Проигрывает 38... Лh8?? 39. Лg3+ Кph4 40. Кpf3! с неизбежным, после Лg1, матом.

Однако парадоксальное 38... Фf6!! даёт чёрным, если белые отказываются от вечного шаха, искомое равенство: 39. Лg3+ Кph4 40. gf (40. Кpf3 Фh8!) g5 41. fg Кph5 = (Nimzo 8).

Тем не менее, в варианте Нимцо белые не обязаны жертвовать ладью сразу, а могут, учитывая все нюансы, подготовить комбинацию переводом короля на f3 и выиграть, по меньшей мере, фигуру за две пешки, например: 34. Фg1 a5 35. Kpg2! Лc8 (35... Сс7? 36. Kpf3! Cd8 37. Л:h5+! gh 38. Л:g8 +-; 35... Ле8? 36. Л:g6+!! fg 37. Л:g6+ Kph7 38. Kph3 +-) 36. Kpf3! С:f6! 37. ef Ф:f6 38. Kpg2 ± (*Nimzo* 8), то есть в любом случае извлечь из двойственной ситуации свою выгоду (в переломные моменты истории всегда находится некто, которому не чуждо нечто!).

Но вернёмся к современности.

Реальное положение дел в ней таково, что, если Chessmaster 8000 в дебюте Берда всегда выбирает продолжение со слоном на g4 и голосует только за своего кандидата, то игроки его команды, как и другие программы, демонстрируя плюрализм мнений, проводят выборы с разной степенью активности, но и они дают сопернику шанс победить прямой атакой.

Сказанное относится, в том числе, к такому агрессивному игроку, как «Морфи», и к такому агрессивному Chessmaster'у, как Chessmaster 10th (Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB) (последний Chessmaster нуждается в повышенном комфорте и не ставится на старый компьютер из-за высоких системных требований):

Goncharuk – Chessmaster 10th (2888) [A03]

Venevitinovo, 2005*
[40 min per game]

1. f4 d5 2. ♖f3 ♗f6.

Chessmaster 8000 (2880), играя на Intel Pentium'e 1.80 GHz / 512 MB, проявил известную самостоятельность и, после 1. f4 d5 2. Kf3 Cg4 3. e3 Kd7 4. d4 e6 5. h3, отступил слоном на f5. Чтобы вернуть его в прежнюю колею, потребовалось изменить порядок ходов: 5. Cd3 c5 6. c3 Kgf6 7. h3 С:f3.

Дальнейшее просто: 8. Ф:f3 Cd6 9. 0–0 Фb6 10. Lf2 0–0 11. Kd2 Лac8 12. g4 c4 13. Сс2 Ke8 14. e4 Фc6 15. e5 Ce7 16. g5 g6 17. Kf1 Kg7 18. Ke3 Cd8 19. Kg4 Kf5 20. h4 (= *Nimzo* 8, *Deep Fritz* 7) Ле8 21. h5 Фb5 22. Фh3 Сс7 23. Lh2 Kpf8 24. Kf6 Kpe7 25. К:e8 и белые выиграли. 1–0.

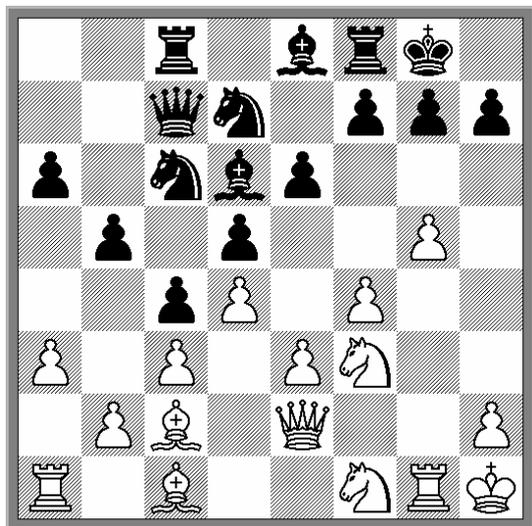
3. e3 e6 4. d4 c5 5. c3 ♕e7.

Следует учитывать позиционно-ловушечный характер применяемого белыми дебюта. Теория в подобных положениях дружелюбно рекомендует чёрным ставить коня на e4 и проводить f7–f5. Действительно, после этого белым об энергичной игре остаётся только мечтать. Сильные программы редко ставят форпост и ещё реже его поддерживают, видимо, оценивая позицию формально – с этой точки зрения центральные поля следует считать слабостью в лагере белых, которую можно использовать в дальнейшей игре, а, в случае симметричного построения пешек d5–e6–f5, слабость, соответственно, перестаёт быть, и, значит, в позиции утеряно маленькое преимущество.

Поскольку планы сторон, с точки зрения чёрных, еще не определены, а преимущество, которое они получают взамен, связано как раз с дальнейшей игрой и носит исключительно профилактический характер, они его просто не замечают. Продвижение f7–f5 крайне затрудняет атаку на чёрного

короля! Программы готовы сыграть так в случае необходимости, когда возникнет непосредственная угроза их благополучию.

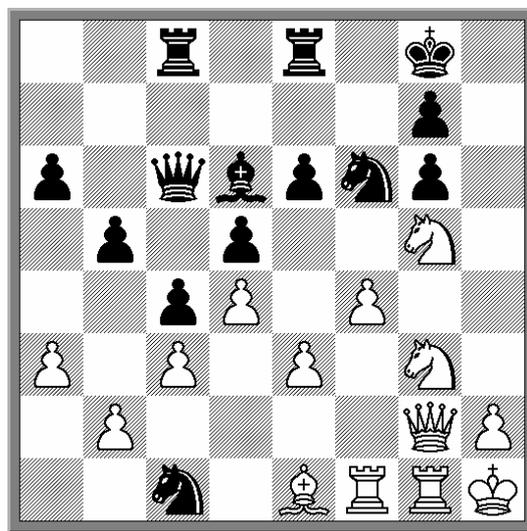
<«Морфи» в этой, возникшей с перестановкой ходов позиции (после 1. d4 e6 2. f4 Kf6 3. Kf3 d5 4. e3 c5 5. c3) (**Goncharuk – «Morphy»** (См 8000) Venevitinovo, 2003*. 40 min per game. [A03]) продолжил 5... Кс6 и повёл борьбу в духе своего времени: 6. Cd3 c4 7. Cc2 Cd6 8. Kbd2 Cd7 9. Фе2 0–0 10. 0–0 (= *Deep Fritz 7*) b5 11. a3 Лс8 12. Kph1 a6 13. Лg1 Фс7 14. g4 Ce8 15. g5 Kd7 16. Kf1.



16... f5 17. gf K:f6 18. Kg3 Cg6?!

Вероятно, создатели игрока «Морфи» всерьёз уверовали, что в его времена на такую мелочь, как сдвоенные и ослабленные пешки, никто не обращал внимания. Морфи действительно иногда менял слона, ставя на g6, например, чтобы вскрыть линию h для атаки, но не для того, чтобы образовать брешь в собственных рядах.

19. C:g6 hg 20. Kg5 Лfe8 21. Фg2 Ka5 22. Cd2 Kb3 23. Laf1 Фс6 24. Ce1!? (24. Kf3!?) **Kc1** (препятствуя Фс2 переводом коня на d3).



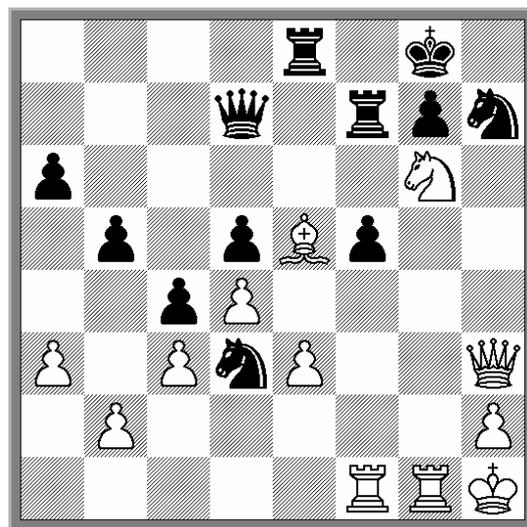
25. f5!? (возможно и 25. e4!).

Чёрный конь выбрал не самый удачный момент для перестройки – после 25... C:g3 (25... gf 26. K:e6! C:g3 27. K:g7! +- *Deep Fritz 7*) 26. C:g3 он оказывается под ударом, как и в варианте, последовавшем в партии.

25... ef 26. K:f5! gf 27. Kh7 Cf8 28. K:f8 Лс7 29. Cg3!

Позволяет оперативно завершить расстановку сил и продолжить атаку.

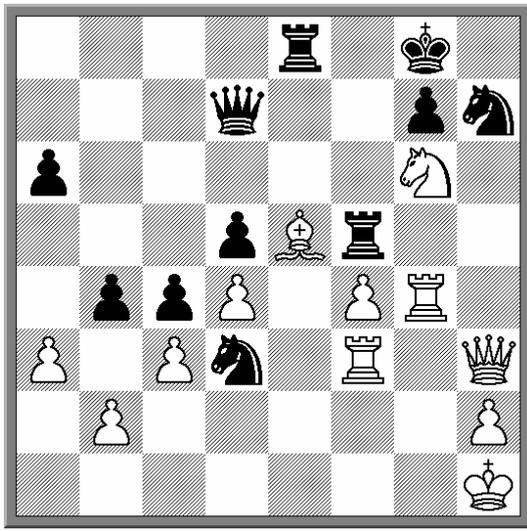
29... Лf7 30. Kg6 Kd3 31. Фh3 Kh7 32. Cf4 Фе6 33. Ce5 Фd7? (надежду оставляло 33... K:e5).



34. Лf3!

С идеей после Ф:h7+! поставить «Морфи» мат!

34... f4 35. Лg4 (преследуя ту же заманчивую идею) **Лf5 36. ef b4.**



37. Лg5! bc! (последний шанс!) **38. bc.**

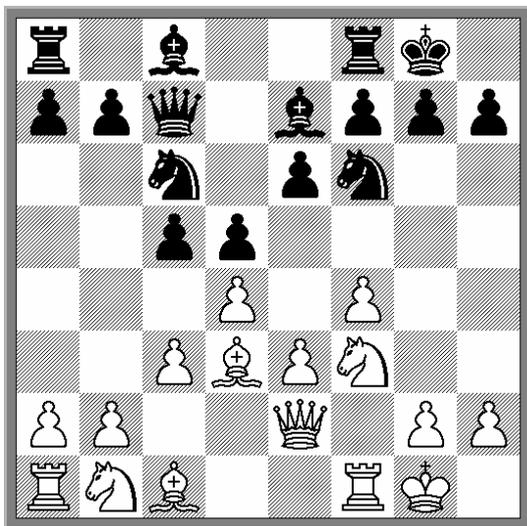
[«Явно хуже 38. Л:f5?! cb 39. Лf8+ Л:f8 40. Ф:d7 b1Ф+ 41. Кpg2 Ке1+ 42. Кpf2 Ф:g6 43. Ф:d5+ Кph8 44. Кр:e1 Фg1+ 45. Лf1 Фе3+ 46. Кpd1 Фd3+ 47. Кре1 c3 =.» *Deep Fritz 7*]

38... Лf7 39. f5! (с угрозой Ф:h7+! – у белых прямо-таки маниакальная идея поставить «Морфи» мат!) **Лfe7 40. К:e7+ Л:e7 41. Лh5 Фа4 42. Л:h7 Фd1+ 43. Лf1 Кf2+.** Даже проигрывает «Морфи» красиво!

44. Кpg2 К:h3 45. Л:d1 Кр:h7 46. Кр:h3 и белые выиграли. **1–0.>**

В партии с Chessmaster'ом 10th далее последовало:

6. ♔d3 0-0 7. 0-0 ♖c7 8. ♗e2 ♘c6.



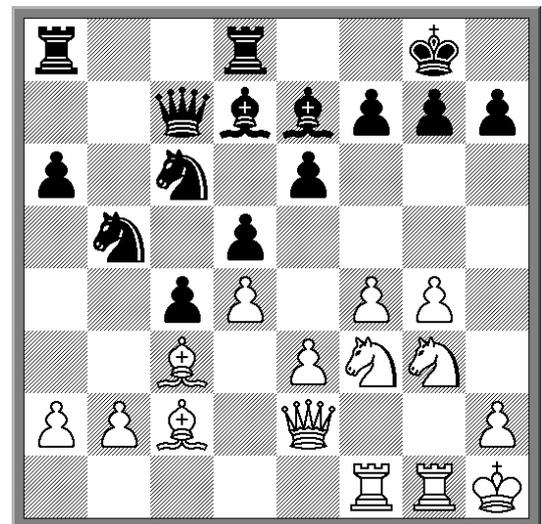
9. g3.

В пешечном построении белых по необходимости возникают шашечные мотивы! Если чёрные не торопятся проводить c4 (а они не торопятся), то белые, прежде чем сыграть Kbd2, должны иметь возможность на cd ответить ed. В случае, если белые не хотят играть Ке5 (а они не хотят), другого пути защитить пешку f4 у них нет. Примечательно, что потерянный темп возвращается к ним уже через три хода:

9... ♔d7 (9... Ке4!) **10. ♘bd2 a6 11. ♔h1 ♜fe8 12. ♜g1 ♞ed8.**

Пока игра закрыта и идут манёвры, программа просто ждёт, к чему они приведут, и готова ждать бесконечно долго, передвигая фигуры в более-менее желательном для себя направлении. На её языке такая готовность означает поддержание динамического равновесия, а планы сторон определяет, главным образом, противник своей ошибочной игрой.

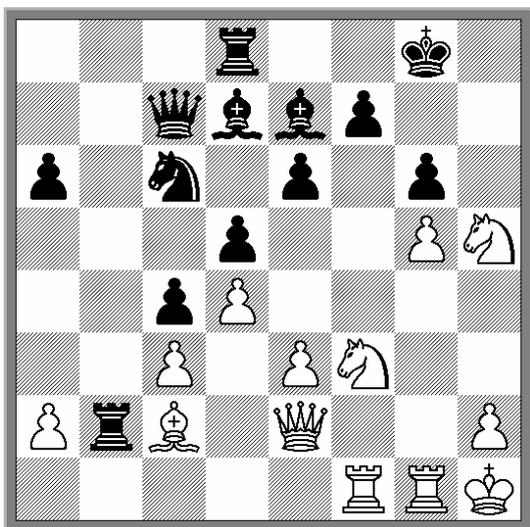
Ещё через несколько ходов, после **13. g4 ♘e8 14. ♘f1 c4 15. ♔c2 b5 16. ♔d2 b4 17. ♘g3 bxc3 18. ♔xc3 ♘d6 19. ♜af1 ♘b5**, позиция обретает знакомые очертания:



20. f5!? ♘xc3 **21. bxc3 ♜ab8.**

Наблюдая, как оценивают такую борьбу наши комментаторы, я заметил одну особенность: и Nimzo, и Deep Fritz, как правило, «болеют за своих», то есть относятся к позиционным манёврам чёрных не критически и в переломный момент игры, когда исход её бывает предreshён, нередко оценивают позицию либо в их пользу (оптимистичный Nimzo), либо как равную (аккуратный Deep Fritz). Белые же в этот момент действуют, с их точки зрения, необдуманно – вместо того, чтобы защищаться на ферзевом фланге, атакуют на королевском.

В нашем примере это относится к оценке хода 20. f5 (25. Cd2; Cb1; *Deep Fritz* 7) и к продолжению 22. g5 g6 23. fxcg6 hxcg6 24. ♖h5!? (24. Лb1! ♞ Nimzo 8) ♜b2.



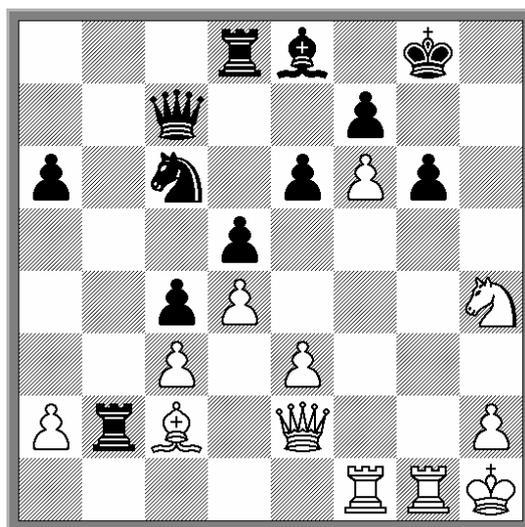
25. ♖h4!

(вместо 24. Ke1 =, по *Deep Fritz*'у; «-+» – первое побуждение Nimzo при оценке позиции, «♞» – второе!).

Такое скрытое единодушие означает, что программы обладают сходными установками: в первую очередь «смотрят» на тот край доски, куда только что сходили сами, и ждут реакции именно оттуда, так как только там разворачиваются по-

настоящему захватывающие события (этакое местничество, возведённое в принцип). В подходе, проявляющемся у них при обдумывании закрытых позиций, угадывается отработанный процесс следования собственному (в общих чертах схожему) замыслу (то есть шаблону), ограничивающему их, но неизбежному, поскольку нужно же им в своих радужных перспективах на чём-то основываться и при этом доверять самим себе. Если читатель вспомнил себя в младшем школьном возрасте, увлечённо склонившимся над доской с зажатым в руке конём, то он всё понял правильно.

25... ♞e8 (25... Лdb8 = *Nimzo* 8)
26. ♖f6+ ♞xf6 27. gxf6.



27... ♜xa2? 28. ♞h5! ♜xc2 29. ♜f4.

[«Вызывает большое количество огорчения!» *Deep Fritz* 7]

На рекомендованное *Deep Fritz*'ем 27... ♞d6 решает 28. Лf2 Кpf8 29. Фg4 Л:c2 30. Фg5! Кpg8 31. Л:c2 с выигрышем (*Deep Fritz* 7).

29... ♞d6 30. ♖xcg6 fxcg6 31. ♜xcg6+ ♞xcg6 32. ♞xcg6+ ♜f8 33. ♜h4 ♜xh2+ («Не изменяет судьбы 33... Лc1+ 34. Кpg2 Лc2+ 35. Ф:c2.» *Deep Fritz* 7) 34. ♜xh2 ♞xh2+ 35. ♜xh2 ♞d7 36. ♞h5 и белые выиграли. 1-0.

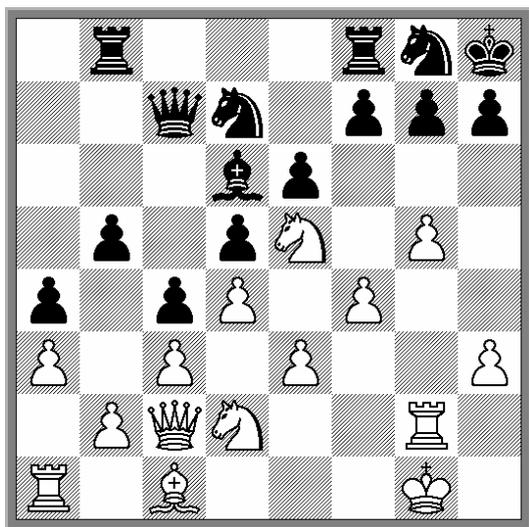
Наглядный пример следования собственному, своеобразно понятому плану предоставил нам ни кто иной, как Deep Fritz 7 (Intel Pentium 1.80 GHz / 512 MB 192 MB engine) (к концу главы мы добрались и до нашего комментатора). Являясь бессменным вторым помощником капитана на нашем паруснике, он в дебюте Берда пустился в самостоятельное плавание и упорно держался взятого им курса, не глядя на компас и позабыв про штурвал (предчувствие этого крутого поворота судьбы, видимо, заранее и вызвало у него глубокое огорчение!).

В партии **Goncharuk – Deep Fritz 7.0** (2972) Venevitinovo, 2005. 40 mov / 40 min. [A03] события развивались следующим образом:

1. f4 d5 2. Kf3 Cf5 3. e3 e6 4. d4 c5 5. c3 Kf6 6. Cd3 c4 7. Cc2 Kbd7 8. 0–0 Cd6 9. Kbd2 Фc7 10. h3 0–0 11. Лf2 b5 12. g4 C:c2 13. Ф:c2 a5 14. Лg2 Kph8 15. Ke5 a4 16. a3 Лab8.

Рассчитывая на 17. e4 de 18. К:e4 К:e4 19. Ф:e4 с угрозой К:f7+, чёрные заблаговременно уводят ладью из-под удара.

17. g5?! Kg8.

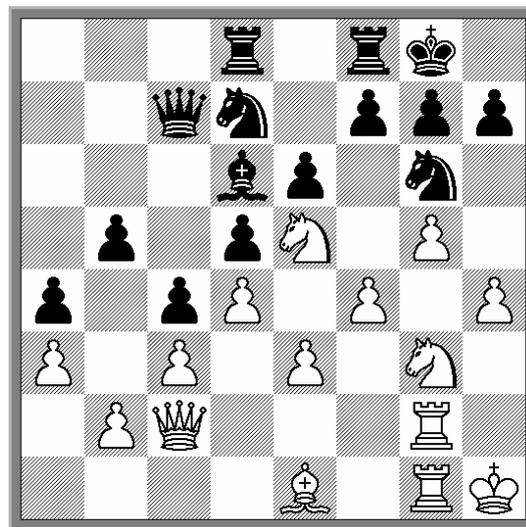


Отдадим должное Deep Fritz'у, который разыграл дебют мастерски.

Отказавшись от игры на ферзевом фланге ходом 15... a4 (что спорно), он тем самым показал, что намерен действовать вблизи своего короля и в центре, где у белых слабости по белым полям. Помимо этого, у них откровенно тупой слон, а от опасного слона он поспешил избавиться. При случае Deep Fritz готов сыграть f6 или f5, препятствуя атаке белых самым радикальным способом – сил для этого у него достаточно.

Однако на протяжении следующих ходов он, пребывая в нейтральных позиционных водах, безмятежно ждёт у моря погоды, и тому есть своя причина – некая путеводная звезда.

18. Kf1 Ke7 19. Cd2 Kb6 20. Kg3 Лbe8 21. Лf1 Лd8 22. Ce1 Kpg8 23. Kph1 Kd7 24. Лfg1 Kg6 25. h4.



Начиная с шестнадцатого хода, Deep Fritz находится в перманентном состоянии ожидания. Он ждёт, когда белые продвижением e3–e4 приступят к активной игре, и соответствующим образом готовится – этой цели служат ходы ладьёй с e8 на d8, конём с d7 на b6 и обратно и другим конём – на g6, то есть подчинены все его действия.

Именно этого продолжения белые и избегают – после вскрытия линий

игра, как в настольном теннисе, идёт ход в ход, давая партнёру ясный план контригры и новые возможности.

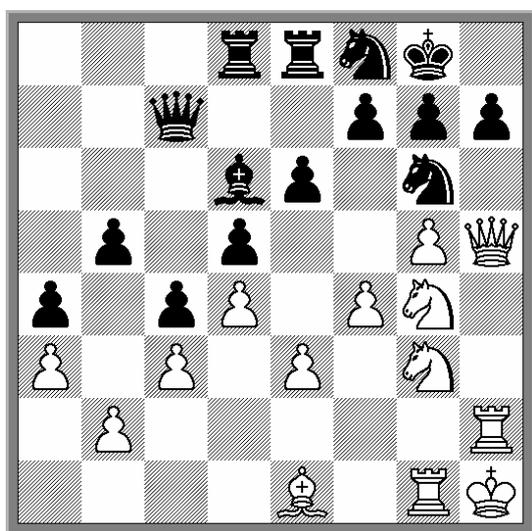
25... К:h4?

А это уже прямая ошибка – такую пешку брать, конечно, опасно.

26. Лh2 Кg6 27. Фе2 Лfe8.

Сильнее 27... С:e5, но у чёрных уже хуже: 28. fe Лfe8 29. Фh5 Кdf8 30. Фh3 К:e5! 31. Kh5! Кeg6 32. Kf6+ gf 33. gf Ф:h2+ 34. Ф:h2 Кd7 35. Сg3 К:f6 36. Ch4 ± (*Deep Fritz 7*).

28. Фh5 Кdf8 29. Кg4.



29... Фb7?

[«Решающая ошибка!» *Nimzo 8*]

Не спасало (хотя *Nimzo* думает иначе) 29... Лb8 30. Фh3 С:f4 (или 30... Кph8 31. Kh5 С:f4 32. ef К:f4 33. Сg3 К:h3 34. С:c7) 31. ef К:f4 32. Фf1 Лb7 33. Cd2 +- (*Deep Fritz 7*).

30. Kf6+! gf 31. gf Ce7 (на этот ход *Deep Fritz* возлагал свои надежды).

32. Ke4! de 33. Ch4.

[«Белые должны пожертвовать некоторыми из своих положительных героев, которых они собрали!» *Nimzo 8* (лучше, пожалуй, и не скажешь – по-моему, *Nimzo* не очень огорчился проигрышу соперника! – *В.Г.*)]

33... С:f6 34. С:f6 Фе7 35. С:e7 и белые выиграли. **1:0.**

Ну, и завершает главу (и почти что – книгу) партия с другим нашим комментатором, даже не бессменным, а бесценным (как выражаются в таких случаях поборники справедливости – ничего личного, «Платон мне друг, а истина дороже!»). Хотя, если Платон – друг, разве это – не истина?

Пожалуй, я передумал. Скажем так: свою лучшую партию с *Nimzo* я ещё не сыграл, поэтому простимся с нашим славным комментатором без грусти и ограничимся выводами.

Рассмотренная нами тактическая и позиционная игра программ – две стороны одной медали. В принципе, программа всегда играет в ожидании ошибки противника (под девизом: как только – так сразу!), но в динамичных позициях она угадывает больше, а в закрытых – меньше. Однако это вовсе не является её особенностью, ведь все отмеченные в её игре недостатки в той или иной степени свойственны и человеку – дело как раз в том, в какой именно степени. И здесь мы вплотную подходим к понятию «модели». Программа смоделирована, а моделирование труднообъяснимых процессов заведомо связано с их упрощением, тогда как шахматист развивается прямо противоположно, преодолевая в себе известные нам по собственному опыту (и по её игре) недостатки. Поэтому то, как играет опытный игрок, недоступно новичку и точно так же недоступно «опытной» шахматной программе. В результате подход к игре, рассчитанный на её наивную неосведомлённость, приносит успех (кажется, мы сейчас упомянем знакомое слово «имитация»).

После этого резюме нам осталось заглянуть в приложение.

Приложение. «Надежда против надежды»

Именно так мастер электронного перевода озвучил буквально понятую им фразу Nimzo «hoping against hope» (видимо, это означает, что «одна надежда стоит другой»). Применимо к нашей теме возникшая игра слов крылатым образом имеет право на существование: для шахматиста она может означать и противостояние, зашедшее слишком далеко – тот случай, когда он, надеясь победить, сжигает за собой все мосты. Как сказал (по другому поводу) поэт, для проигравшей стороны такая борьба

*...всегда похожа на сражение,
которое выиграно, но
внезапно прибывает донесенье,
что начисто проиграно оно.*

Противник-то – надеялся вдвойне, а то и просто ждал акта капитуляции.

В нашем случае это относится к тем партиям, в которых программы имели многократный перевес по силам (не ферзя, как в партии с «Бердом» из первой части, но и не одну-две пешки, как в ряде других) и могли защититься, но проигрывали.

Замечу, что на Intel Pentium'е 187 MHz / 40 MB на отметке 2700 такие партии случались довольно часто, а на рубеже 2850 и выше их практически нет – возросшая тактическая зоркость программ достаточна для того, чтобы использовать явно недостаточное снабжение армии противника. Три таких партии образовали ударную штурмовую группу. При их анализе я лишь кратко заполняю «декларацию о намерениях»: показываю замысел, который привёл к успеху, ошибку,

которая ему способствовала, ну, и самое любопытное – возникающие в такой игре позиции. Итак, «вперёд идут штрафные батальоны».

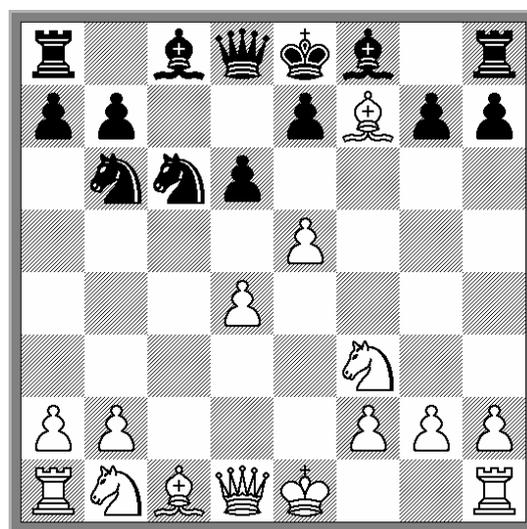
Goncharuk – «Korchnoi»

(Cm 8000) [B22]

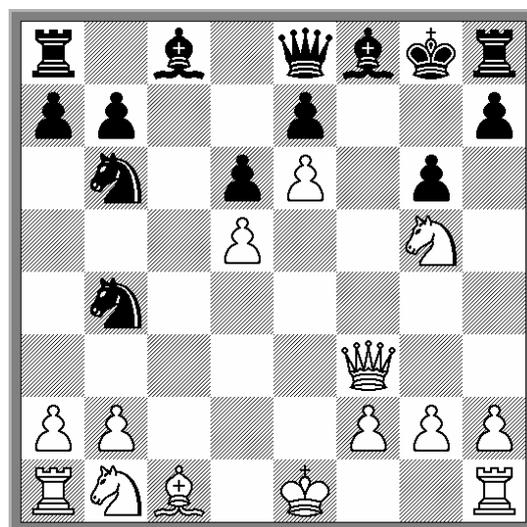
Venevitinovo, 2004

[40 min per game]

1.e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. c3 Kf6
5. e5 Kd5 6. cd d6 7. Cc4 Kb6 8. C:f7+?!



8... Kp:f7 9. Kg5+ Kpg8 10. Фf3
Фe8 11. e6 g6 12. d5 Kb4.

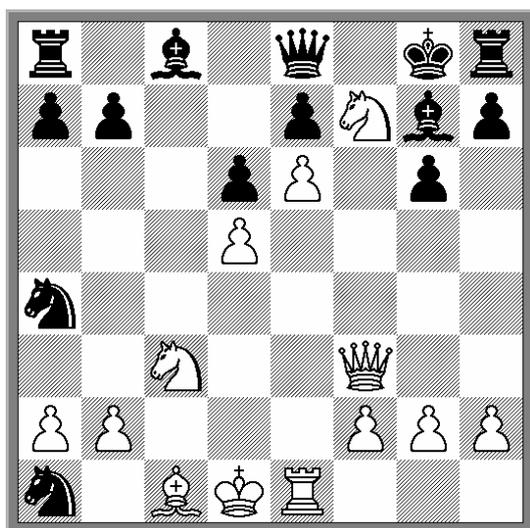


13. Kc3?!

Адекватная, но не вполне цивилизованная реакция в ответ на «акцию устрашения» (собственно, ничего другого белым и не остаётся).

Сыграв 12... Kd8, чёрные могли оттеснить коня ходом h6 и дважды пробить на e6, получая удобную игру.

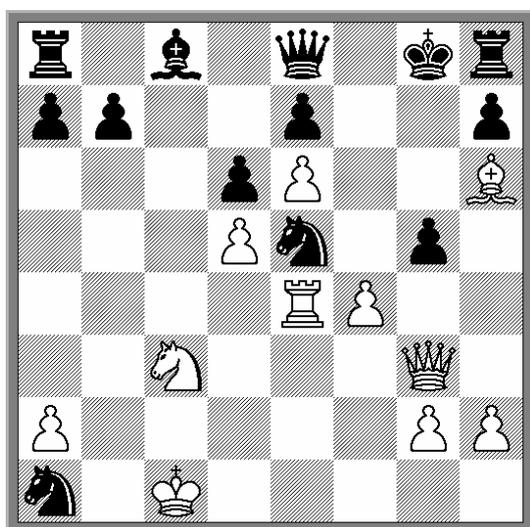
13... Kc2+ 14. Kpd1 K:a1 15. Kf7 Ka4 16. Le1 Cg7 (сильнее 16... K:c3+ 17. Ф:c3 Cg7! – но не 17... Фа4+? 18. b3 Фg4+ 19. f3 Cg7 20. Ф:g7+!).



17. Kh6+.

В этом варианте, дающем белым шансы на атаку, чёрных прельстила возможность выиграть ещё и пешку.

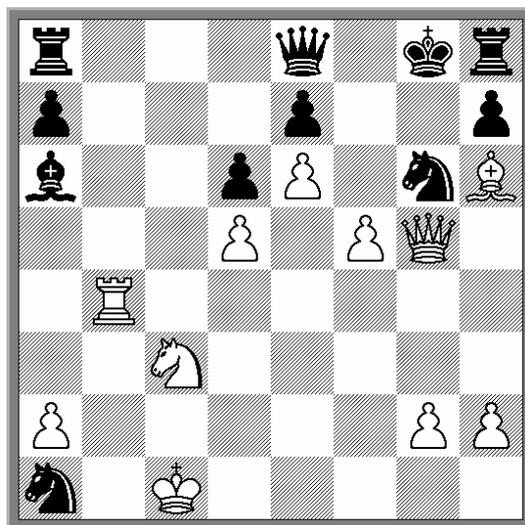
17... C:h6 18. C:h6 K:b2+ 19. Kpc1 Kc4 20. Le4 Ke5 21. Фg3 g5 22. f4.



22... Kg6?

После этого хода перевес уже на стороне белых, спасало положение 22... Фg6! с преимуществом.

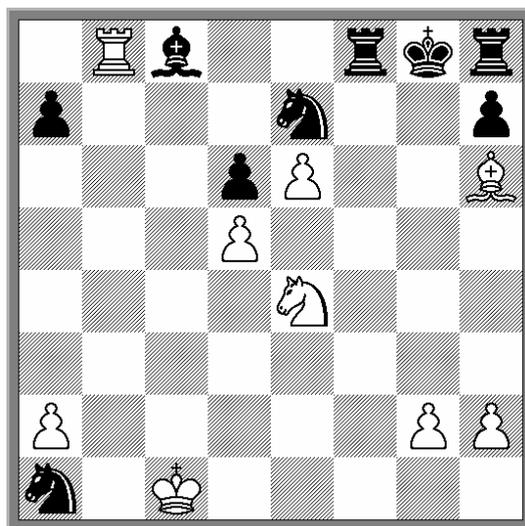
23. f5 b5 24. Ф:g5 b4 25. Л:b4 Ca6.



26. f6!

В этом всё дело: используя плохое положение короля и разобщённость чёрных фигур, белые выигрывают даже после размена ферзей!

26... ef 27. Ф:f6 Фе7 28. Ke4 Lf8 29. Ф:e7 (но не 29. Лb8? Фc7+ 30. Kpb2 Л:b8+) K:e7 30. Лb8! Cc8.



31. g4! (с угрозой g5 и Kf6+).

От мата нет защиты!

31... Lf3 32. g5 Kb3+ «Отчаяние!»

Nimzo 8 (прорвался-таки! – В.Г.) 33.

ab Лc3+ 34. Kpd2 K:d5 35. K:c3 Kb6

36. Kd5 Kc4+ 37. bc a6 38. Л:c8#.

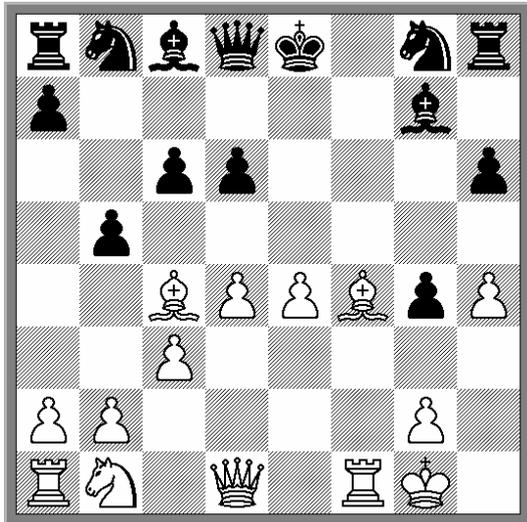
Goncharuk – «Karpov»

(Cm 8000) [C34]

Venevitinovo, 2003

[40 min per game]

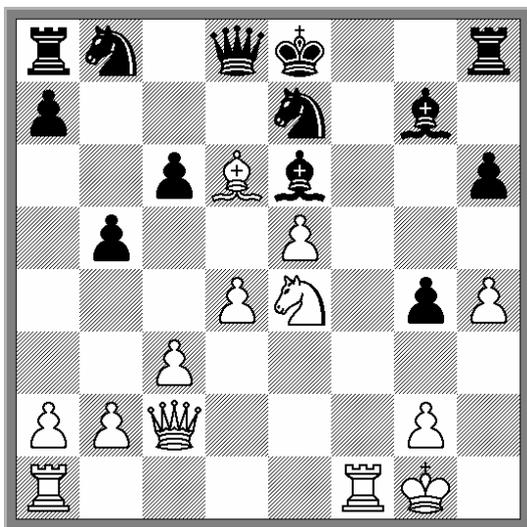
1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 d6 4. d4 g5 5. h4 g4 6. Kg5 h6 7. K:f7 Kp:f7 8. Cc4+ Kpe8 9. C:f4 Cg7 10. c3 c6 11. 0-0 b5.



12. Cf7+?!

Воспользовавшись тем, что чёрные решили сначала оттеснить слона, а уже потом взять пешку на h4, белые подливают масла в огонь.

12... Kp:f7 13. C:d6+ Kpe8 14. Фb3 Kf6 (лучше, видимо, 14... Фd7) 15. e5 Kd5 16. Фc2 Ke7 17. Kd2 (отказываясь от 17. C:e7 Ф:e7 18. Фg6+ Kpd8 19. Лf7 Ф:h4 20. Ф:g7 Ле8 21. Kd2 Фg5 с разменом ферзей) Се6 18. Ке4.

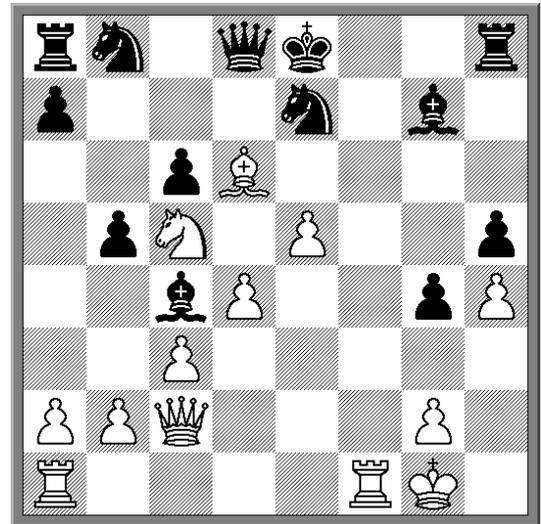


18... h5?

Темпы в старинных гамбитных вариантах – на вес золота!

После 18... Каб позиция оставалась в пользу чёрных, теперь же они постепенно утрачивают перевес.

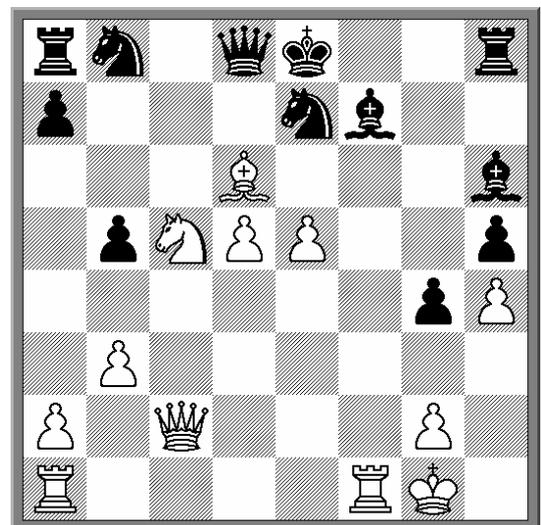
19. Kc5 Cc4.



20. b3! Cd5 21. c4.

Ладью брать явно плохо (20... C:f1 21. Л:f1 Фc8 22. C:e7 Kp:e7 23. Фg6), и выпады слонем лишь провоцируют вскрытие линий. Симптоматично, что вместо 21. c4 возможно 21. Kb7 Фd7 22. Kc5 Фc8 23. C:e7 Kp:e7 24. Фg6 Лg8 25. Фg5+ с ничьёй.

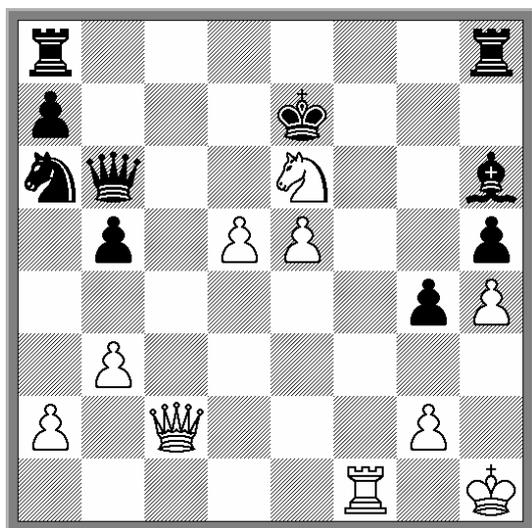
21... Cf7 (21... Cg8) 22. d5! cd 23. cd Ch6 (23... Лf8!? = Deep Fritz 7).



24. Л:f7! Kp:f7 25. Лf1+ Kpe8?

Ошибка! Сильнее 25... Kpg8 26. Ке6 Фс8 27. Фd3 Kbc6 28. Лf6 Лh7 29. dc или 28. Кс7 с равными шансами.

26. Ке6 Фb6+ 27. Kph1 Ка6 28. С:e7 Кр:e7.

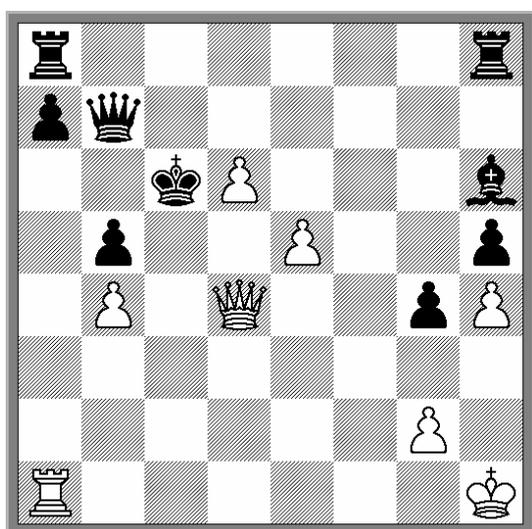


29. d6+?!

«Делает жизнь более трудной. После 29. Фf5 Kpd7 30. d6! Kpc8 31. Кс5+ Kpb8 32. Kd7+ Kpb7 33. К:b6 белые уже отстрелялись!» (*Deep Fritz 7*).

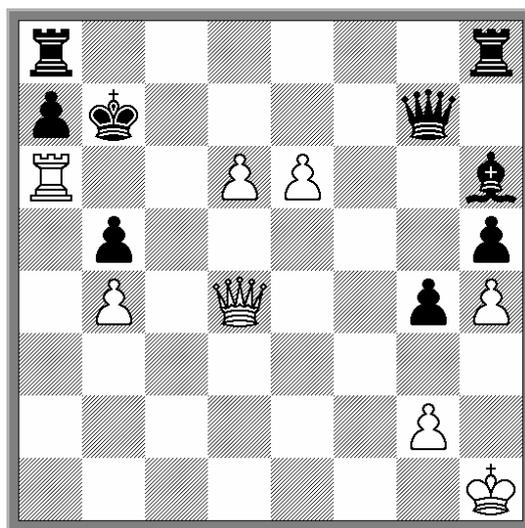
29... Кр:e6 30. Фf5+ Kpd5 31. Лd1+ Kpc5? Окончательно проигрывает, лучше 31... Kpc6 32. Фе4+ Kpd7 33. e6+ Kpd8! 34. Ф:a8+ Kb8! 35. e7+ Kpd7 36. Фе4 Фf2 37. Ле1 Ф:h4+ 38. Kpg1 Ф:e1+ 39. Ф:e1 ±.

32. Фс2+ Kpb4 33. a3+ Кра5 34. b4+ К:b4 35. ab+ Кра6 36. Фе4 Фb7 37. Ла1+ Kpb6 38. Фd4+ Kpc6.



39. e6! Фg7 (на 39... Фb6 следует 40. Ла6! Ф:a6? 41. Фс5+ Kpb7 42. Фс7#).

40. Ла6+ Kpb7.



41. Фd5+! Kpb8.

Или 41... Кр:a6 42. Фс6#!

«Есть у меня один приятель, старый холостяк. Как-то я застал его озабоченным, он объяснял мне свою новую систему бесперебойного мытья посуды:

– Понимаешь, – горячился он, – нужно иметь под рукой одну чистую тарелку, одну кружку и одну ложку, ими же и пользоваться. Ну, и всякие мелочи, вроде кастрюли, это уж – по необходимости. Исчерпывающий порядок гарантирован!..

Когда я зашёл к нему в следующий раз, на мойке косяком высилась гора посуды, а под кухонным столом аккуратно стояли выстроенные в ряд пустые баночки из-под детского пюре, которое мой приятель очень любит за удобство приготовления. Такая же стеклянная баночка, но побольше, из-под кофе чистой и одинокой дымилась на самом столе – в ней приятель заваривал нам чай.

– Система – в действии?.. – осторожно спросил я.

...Вот я и подумал: если система – в действии, а из всех дееспособных фигур на шахматной доске в окружении вражеской армии остался один ферзь, желательно при этом, чтобы мат уже стоял на доске!>

42. e7 Фс3 43. e8Ф+ Л:e8 44. Ф:b5+ Kpc8 45. Ф:e8+ Kpb7 46. Фb5+ Kpc8 47. Лс6+ и белые выиграли. 1–0.

Следующая партия отличается от предыдущих, демонстрируя степень риска, возможную на отметке 2860 (метров над уровнем моря) на Intel Pentium'е 1.80 GHz / 512 MB так же, как и на уровне 2700 – она ход в ход повторилась на обоих компьютерах.

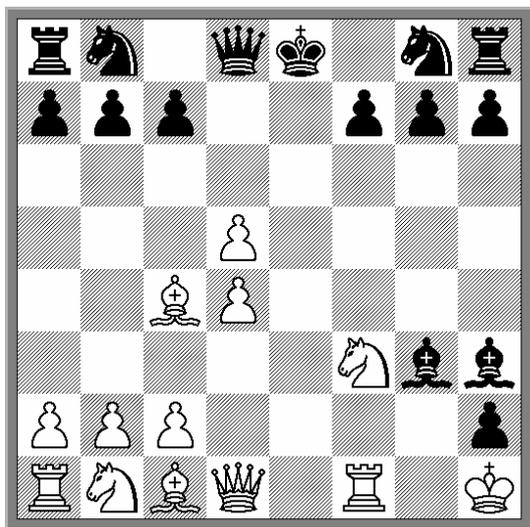
Goncharuk – «Kasparov»

(Cm 8000) [C35]

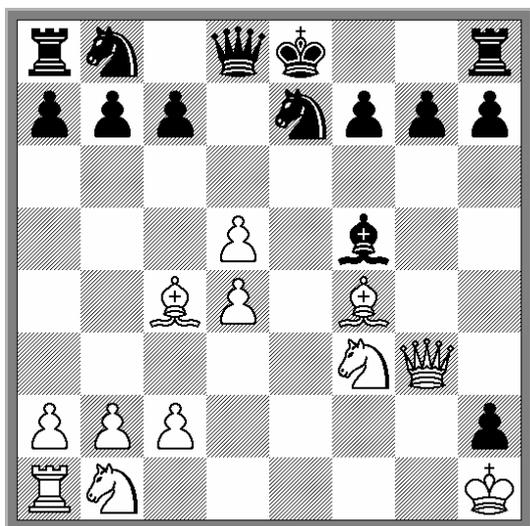
Venevitinovo, 2005

[40 min per game]

1. e4 e5 2. f4 ef 3. Kf3 Ce7 4. Cc4 Ch4+ 5. g3!? fg 6. 0–0 gh+ 7. Kph1 d5 8. ed Cg3 9. d4 (подготовка к жертве качества) Ch3.

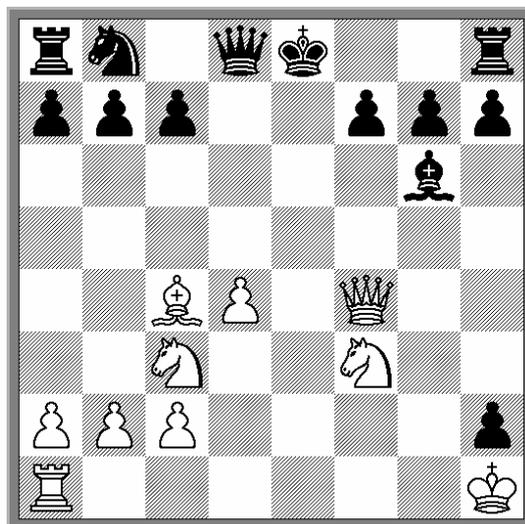


10. Le1+!? C:e1 11. Ф:e1+ Ke7 12. Фg3 Cf5 13. Cf4.

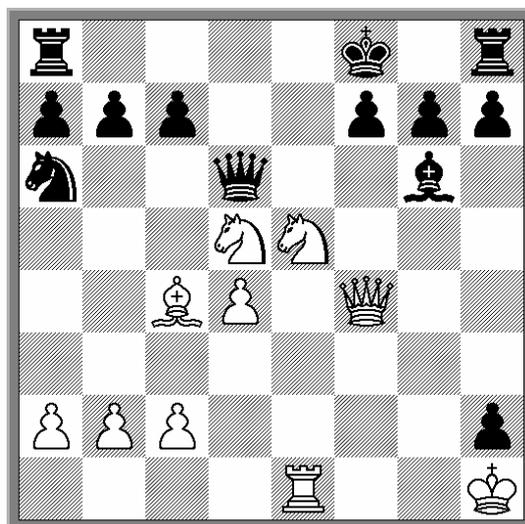


13... K:d5? 14. Kc3 K:f4 (14... K:c3 15. Ф:g7!) 15. Ф:f4 Cg6?

Играя 13... 0–0 14. C:c7 Фd7, чёрные сохраняли перевес, играя 15... Се6 16. d5 0–0! – все шансы на удачную защиту. Теперь же положение их – критическое, момент неопределённости длился ровно три хода.



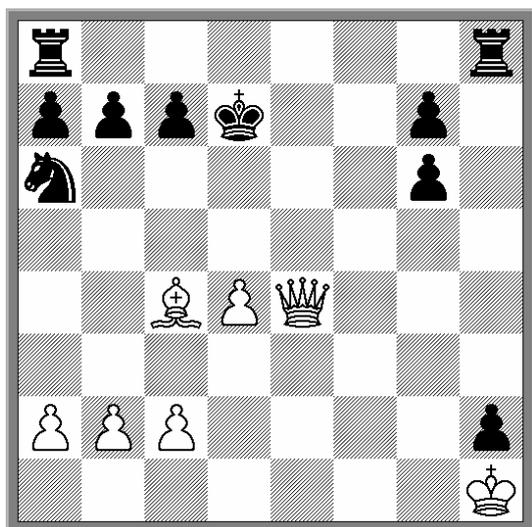
16. Le1+ Kpf8 17. Kd5 Ka6 (чуть лучше 17... Kd7! 18. K:c7 Kf6) 18. Ke5 Фd6 (18... f5 19. Фg5!! Фd6 20. Kf4 +-).



19. Ke7!

После этого хода игра, по сути, заканчивается, белые выигрывают не только ферзя, но и коня на ab, оставаясь с лишней фигурой. «Приятный способ завершить игру!» *Nimzo 8* (и книгу – в целом! – В.Г.).

19... Ф:e7 20. К:g6+ hg 21. Л:e7
 Кр:e7 22. Ф:f7+ Кpd8 23. Фd5+ Кpe7
 24. Фе4+ Кpd7.



25. Ф:b7 Kb4 26. Фb5+ c6 27. Фb7+
 Кpd6 28. Ф:b4+ и белые выиграли:

28... Кpd7 29. Фb7+ Кpd6 30. Ф:g7
 Лаe8 31. Ф:g6+ Кpc7 32. Се6 a5 33.
 Фg7+ Кpb8 34. Фg3+ Кpb7 35. Ch3
 Лh7 36. Кр:h2 Лeh8 37. Кpg2 Л:h3 «Не
 выигрывает приз 37... a4 38. Cf5 Лf7
 39. Се6 +-.» *Deep Fritz 7* (*Deep Fritz*
 тактично намекнул, что в пешечный
 эндшпиль без двух пешек переходить
 всё же не стоило. – В.Г.) 38. Ф:h3 Л:h3
 39. Кр:h3 и так далее. 1–0.

Заключение

От начала книги до её конца – «дистанция огромного размера» (длиною в земной календарный год).

Я, как, надеюсь, и читатель, стал лучше понимать то, о чём пишу, и играть мне с тонкими механизмами стало не в пример проще.

Тем не менее, меня не покидает ощущение творящейся на страницах книги тотальной мистификации. В ней стилизовано всё: комментарии к партиям, происходящие с участием посторонних, но заинтересованных и говорливых сторон; партии, едва ли являющиеся таковыми в высоком смысле этого слова (поскольку в них отсутствует фактор непредсказуемости, а, следовательно, стилизована борьба); наконец, сам автор, выступающий в роли опытного шахматного наставника (коим он никогда не был).

Может быть, самое правдивое в ней – это игра программ, но и она, как известно, является более или менее удачной стилизацией (чем-то такое словотворчество напоминает мне популярные некогда «комиксы», размещаемые в конце шахматных журналов, об имевших место поединках с инопланетянами и иными непоименованными существами).

Меньше всего мне бы хотелось походить на владельца того животного, который на замечание соседа: «До чего у вас умная собака – в шахматы играет!», ворчливо ответил: «Да какая же она умная – уже два раза проиграла!»

Признаем, что собака у нас всё-таки умная!

То, что происходит сегодня в компьютерных шахматах, четверть века назад казалось немислимим, и их развитие, надо думать, на этом не остановится. Пока же шахматным программам не хватает того, что создатель «Ёжика в тумане» образно назвал «правом на божественную ошибку». И, если мы заменим слово «мистификация» словом «игра», всё в книге чудесным образом становится на свои места: в игре обрели право на божественную ошибку наши комментаторы, наполнились смыслом и обрели дух борьбы шахматные партии, и сам автор, как игрок, приобрёл несвойственные ему вес и значение. Потому что в шахматах царит дух игры и всё, к чему он прикасается, превращается в золото по той простой причине, что тот же самый дух царит и в жизни. В средние века некий чудесник и маг написал одну из первых шахматных книг, поместив в неё придуманные им (а может, взятые из жизни) позиции, ну, а традиция сравнивать шахматы с жизнью зародилась, наверное, вместе с самими шахматами.

То, что этот творческий дух у программ отсутствует, секретом не является, и его пришлось должным образом «реанимировать». Более того, антиинтеллектуальное направление, которому они пока что следуют, со стопроцентной гарантией заводит их в тупик, подтверждением чему служит, в частности, следующая партия (напомню, что по своему рангу программа должна на голову превосходить чемпиона мира):

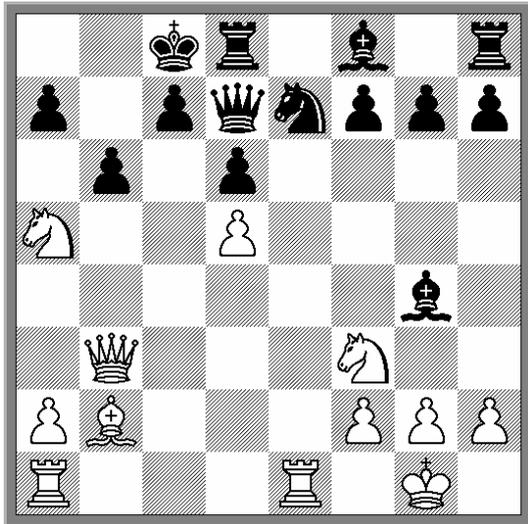
Goncharuk – Deep Fritz 6

(3033) [C44]

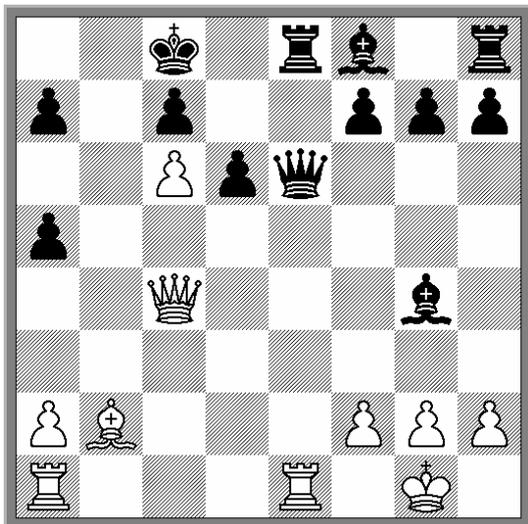
Venevitinovo, 2004*

[40 mov / 40 min]

1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. c3 dc
5. Cc4 cb 6. C:b2 d6 7. 0–0 Ce6 8.
Kbd2 Фd7 9. Ле1 Kge7 10. Cd5 Kb4
11. Kc4 Kb:d5 12. ed Cg4 13. Фb3 0–
0–0 14. Ka5 b6.



15. Kd4 Ле8 (15... ba 16. Л:e7) 16.
Фс4 ba 17. Kc6 K:c6 18. dc Фе6.



19. Ф:g4 и чёрные сдались.

Такие партии, как эта, хотя она и играна на однопроцессорном персональном компьютере, выносят своего рода приговор (пусть

условный – с отсроченным сроком) шахматным программам, которые развиваются в направлении грубой счётной силы, и вряд ли тридцать два процессора, взятые в совокупности, способны достигнуть критической массы, достаточной для того, чтобы преодолеть барьер в разговоре глухого со слепым.

Думается, программист Дипэвен поступил весьма остроумно, сообщив корреспонденту, что программы научатся играть сильнее человека через шестьдесят лет, с тем же успехом он мог ответить: «Во всяком случае – не при моей жизни.» И не при моей – тоже! Может быть, при жизни читателя (в том случае, если он ещё не родился!).

На мой взгляд, программы научатся играть сильнее человека не раньше, чем научатся мыслить подобно ему, и Бог знает, стоит ли этого ждать или стоит об этом сожалеть.

(Их шахматная сила станет столь велика, а игра – столь совершенна, что придётся обучить их новой игре – в «поддавки», и кто-то другой напишет об этом книгу и назовёт её: «Как проиграть Chessmaster'у»!)

В. Гончарук
Веневитиново, 15 декабря 2005 г.
ymgoncharuk@mail.ru