

Я больше не играл в шахматы. Ни в будни, ни по воскресеньям.

Порой я с переменным успехом бился с невидимками на специальных сайтах Интернета. При такой игре мы не знаем, кто наши настоящие соперники и использует ли партнер подсказки.

Между тем накопившаяся энергия искала выхода. Три года я вырабатывал принципы игры, и их накопилось около двухсот. Все ли они одинаково важны? Конечно, нет. И не слишком ли их много? А ведь в компьютерные программы заложены тысячи критериев оценки позиции! Как с этим разобратся, можно ли выделить приоритеты?

Но как понять, где правда, где причуда?
И сколько истин? Потерял им счет¹.

Я искал главную истину, философский камень шахмат. Где я мог его найти? В книгах? «Заблуждения хранятся в библиотеках, истина живет в человеческом духе», — сказал великий Гёте. Да и всех книг не перечесать.

Я искал *зацепки* и наткнулся на «отставного наполеоновского генерала Дешапеля». Эта фраза засела в памяти с детства, когда я читал первые шахматные книги. Навсегда запомнилось краси-

вое сочетание имен — Александр Луи Оноре Либретон Дешапель.

«Во Франции прославился отставной наполеоновский генерал Дешапель». И это почти все, что о нем сообщалось в книге для начинающих шахматистов Василия Николаевича Панова.

Нельзя делать обобщений и выводов на основе ограниченной информации! Какую картину рисовало воображение? Генерал водил солдат в атаку, вышел в отставку и стал играть в шахматы.

Вскоре я узнал, как все было на самом деле. Как он воевал, как потерял руку и как прославился игрой в бильярд, шахматы и карты. Написал трактат об игре в вист и придумал удар (или маневр) Дешапеля. Это в картах, а не в шахматах! Он считал, что вист намного сложнее шахмат, которые «содержат лишь одну-единственную идею».

Стоп! Это мне и нужно! Какую идею? Об этом ничего сказано не было.

Я изучил всю доступную информацию о Дешапеле и прочитал воспоминания современников о нем. Мой вывод был простейшим: великий игрок считал, что нужно играть на мат. Все гениальное просто!

И здесь я вспомнил об интеллектуальной платформе «Айвенго», продолжавшей победное шествие по нашей планете. Если ее можно побить, то только с помощью суперидеи.

Я поверил в это! Не боги горшки обжигают, и все великие шахматные программы и алгоритмы

¹ Ф. Вийон. Баллада поэтического состязания в Блуа. Перевод И. Эренбурга.

создаются простыми смертными. Однако это сделаю не я... но кто?

Нужен выдающийся программист. Где его взять? Нет, я не предложу это незнакомому человеку. Партнеру нужно доверять. Значит, я должен найти такого специалиста среди известных мне людей.

Командировки — это многие часы ожидания вылетов и время в пути. В эти часы я был предоставлен себе и мог спокойно размышлять о шахматах.

Я сидел в аэропорту города Уфы и строил новый план. Вдруг я задал себе простой вопрос: а почему я до сих пор не знаю, где мои старые шахматные друзья и товарищи и что они сегодня делают?

Одного друга я уже встретил, точнее, я с ним столкнулся на лестнице Центрального дома шахматиста. Это был Олег Державин, недавно ставший главным редактором «Шахматных новостей». Редакция журнала находится в здании Центрального дома шахматиста, и было мудрено не встретить там Олега. Мы мгновенно узнали друг друга и стали вспоминать смешные истории из шахматного детства. Этим и ограничилось содержание разговора. Олег был очень занятым и впоследствии не находил для меня времени.

Однако пора узнать, кем сегодня являются члены шахматной команды Московского Дворца пионеров и школьников конца 1970-х годов прошлого века. Я быстро нашел в Интернете нужные мне сведения.

Первая доска — Антон Штельтер. Международный гроссмейстер. Он, оказывается, давно уехал жить в Югославию. Антон — лидер шахматистов одной из бывших югославских республик. Он боролся за мировое первенство и остается на верхних этажах рейтинга-листа Международной шахматной федерации.

Вторая доска — Егор Краснов. Международный гроссмейстер, видный спортивный деятель.

Третья доска — Олег Державин. Международный гроссмейстер, главный редактор «Шахматных новостей». У Олега еще в юности проявился хороший литературный вкус. Я помню, как он цитировал наизусть юмористическую повесть Джерома К. Джерома «Трое в лодке, не считая собаки». Долгие годы он был известным блогером и теперь занял кресло главного редактора авторитетного журнала.

Четвертая доска — Максим Панкратов, то есть я.

Пятая доска — Юрий Князев. Международный мастер.

Я стал искать информацию о Юрии, и что я увидел! Он — программист и заведующий отделом в Институте цифровых технологий оборонно-промышленного комплекса.

Итак, попробуем! Вернувшись из Уфы, я позвонил по номеру института и вскоре услышал голос Юрия. Он не сразу понял, кто на другом конце провода, но все же меня узнал и пригласил к себе.

Вечером следующего дня я был в его кабинете. Вряд ли бы мы узнали друг друга при случайной встрече. Он обратил внимание на мои поредевшие волосы, я воздержался от замечаний о его внешности.

Юрий с интересом меня выслушал и сказал:

— Нет, Максим, мне не до того. Мы, как видишь, на оборонку работаем. Заказов сейчас много, жаловаться грех. А ты предлагаешь большой проект, этому надо полностью отдаться.

— А что посоветуешь? — спросил я, не теряя надежды.

— Ну, это для Гены Плисецкого может быть интересно. С ним надо говорить.

— Гены? Плисецкого? — удивился я. — Того самого? Нашего юмориста? Блицора?

— Того самого, — подтвердил Юрий. — Он еще в двадцать лет уехал в Израиль вместе с родителями. Живет и работает в кибуце на берегу Галилейского моря. В Израиле, ты знаешь, много перспективных разработок, разных проектов с нуля. Американцы их на корню скупают. Его фирма занимается проблемами искусственного интеллекта в сельском хозяйстве. Трактор сам по полю движется, что-то там еще, я не вникал. По-моему, это в нужном направлении.

Как говорится при игре в прятки, «тепло». Даже горячо!

— А ты с ним дружишь? — спросил я.

— Да, на выставках в Москве и Питере общаемся. Однажды я отдыхал в Израиле и заехал к нему. Он мне много интересного рассказал. Отец его, кстати, с Талем дружил. Таль регулярно и крепко выпивал. И все равно здорово играл!

Мой Таль крепко выпивал? Новость для меня, но я воспринял ее спокойно. Позднее я получил подтверждение этому в книге Геннадия Борисовича Сосонко.

Юрий дал мне адрес электронной почты и номер телефона Гены. Мы договорились, что будем общаться и советоваться.

В конце встречи мы вспоминали наши дела во Дворце пионеров, поездки в Могилев и Вильнюс на всесоюзные командные соревнования и *гарну дивчину* Эльзу Студенец, красота которой на ко-

роткое время отвлекла Антона Штельтера от счета вариантов.

Я написал Гене и получил быстрый ответ. Стиль — веселый, ребяческий. В письме было его фото. Я помнил челку, а увидел лысину. Глаза Гены мне напомнили глаза Михаила Тала.

Он обещал приехать в Москву на очередную выставку и слово сдержал. Мы встретились в павильоне на Красной Пресне. Посетителей на стенде фирмы было мало, и мы спокойно поговорили за чашкой чая.

— Мы их побьем! — говорил я под улыбку Гены. — Суперидея, верный план и целеустремленность обеспечивают успех. Самые дерзкие предприятия в истории удавались именно благодаря этим трем компонентам. Главный идеолог создания интеллектуальной платформы «Айвенго» — не гроссмейстер, а кандидат в мастера. Ты ведь тоже кандидат в мастера?

— Вроде да, — ответил Гена со смешком.

— Но ты программист, а я нет. Я не знаю, как это делается в деталях, но понимаю суть процесса. Не нужно быть великим шахматистом, чтобы научить машину побеждать. Следует задать программу, и она все будет делать сама. Вообще, основных подходов тут два. Первый — изначально заложить в специальный модуль множество критериев оценки позиции. Второй реализован в платформе «Айвенго»: не учить машину, а дать ей возможность учиться самой.

— Я про это слышал, — заговорил Гена со всей серьезностью. — Учиться самой! Это гениально! Машина играет сама с собой — делает ход за белых, затем за черных, за белых, за черных, доигрывает партию до конца и учится на своем опыте.

— Именно так! — продолжал я, окрыленный появившимся у Гены интересом к предмету. — Она сама вырабатывает критерии оценки позиции. Фишер играл сам с собой, но говорил: «Я всегда обыгрываю того парня». То есть он принимал сторону белых или черных. Человек эмоционален и пристрастен, машина холодна и объективна. Она сыграет множество партий, сама себя научит и заиграет в бисову силу! Что и доказали создатели платформы «Айвенго».

— Ну и... что нового ты предлагаешь? — спросил Гена.

— Поначалу я исходил из того, что во многих делах хороша золотая середина. Я выработал пару сотен принципов игры и критериев оценки позиции. Идея была в том, чтобы заложить их в мозг машины, а остальное пусть творит сама. Но потом я понял, что многие принципы и критерии носят спорный и двойственный характер, и решил

отказаться от гибридного подхода. Пусть все делает сама, но за одним исключением.

— Каким исключением? — спросил мой собеседник.

— Был такой шахматист Дешапель.

— Помню, — откликнулся Гена.

— Он считал, что в шахматах есть единственная основополагающая идея — поставить мат королю соперника. Я думаю, что надо заложить в искусственный мозг дебютный репертуар под атаку на короля и нацелить машину на мат. Белыми и черными.

— Забавно. А что еще этот Дешапель придумал?

— Я не знаю, что он еще придумал в шахматах. Мало его партий сохранилось, хотя он считался неофициальным чемпионом мира. Личность интереснейшая, редчайший ум. Потерял руку в бою, затем служил в военном комиссариате. Попал в плен к испанцам, бежал. После окончательного разгрома Наполеона организовал партизанское движение. Вообще, жил небедно — маршалша и маршал Ней помогли ему стать суперинтендантом табачной монополии, да и в карты он много выигрывал. Приобрел землю, занялся сельским хозяйством и стал поставщиком дынь и тыкв для короля Луи-Филиппа. Атеист, филантроп, сторонник гражданской и религиозной свободы, восхищался английским конституционным строем. Можно сказать, космополит. Республиканец и бонапартист, однако когда его брат — придворный короля — оказался без средств после революции 1830 года, помог ему материально. Перед смертью был прикован к постели и писал конституции разных стран. Завещал похоронить себя как бедного человека, без шума и священника.

— Очень, очень интересно, — повторял Гена, — мне это нравится.

— Предлагаю назвать будущую программу «Дешапель», — заявил я.

— «Дешапель»? По-моему, это французы могут давать такие названия, — возразил Гена. — А мы назовем Георгий Победоносец или Моисей!

Гена захохотал, я поддержал его веселый настрой.

— Моисей не играл в шахматы! — парировал я. — И такие личности, как Дешапель, не принадлежат только одной нации.

— Пожалуй, ты прав, — согласился Гена. — И что в сухом остатке?

— Что в остатке? — переспросил я. — Задача — создать самообучающуюся программу, нацеленную на мат королю соперника. В чисто шахматной части я вижу направление движения, а



вот что касается оценочных модулей, специализированных шахматных процессоров, нейронов, разных там минимаксных алгоритмов поиска и прочих технических и математических штук — тут я почти ничего не понимаю. Поэтому к тебе и обратился.

— Ясно, ясно, — заговорщически произнес Гена.

— Что ты думаешь? — спросил я. — Может быть, все это бред сумасшедшего? Хотя, знаешь, меня такая оценка не смутит — только сумасшедшие и делают подобные вещи!

— Это да! — ответил Гена. — Что думаю? Думаю бороться со скукой, и ты мне в этом помогаешь! Кое-какие идеи у меня появились. Дай мне время поразмыслить. У меня есть от чего оттолкнуться.

— Используешь чужие наработки и алгоритмы? — бестактно спросил я.

— Нет, не так. — Гена ничуть не обиделся. — Как я сказал, есть от чего плясать. Начну один, а если задача окажется неподъемной, кого-нибудь привлеку. Вообще, не исключаю, что смогу получить поддержку руководства. Насколько я знаю, наш

конкурент создал шахматную программу. Моя инициатива, по идее, должна приветствоваться!

Мы решили, что Гена начнет творить и мы будем регулярно устраивать *мозговые штурмы*.

«Дешапель» создавался два года. Мы условились, что имя продукта — «Дешапель», однако Гена вначале не понимал, как этот продукт назвать — программой, платформой, алгоритмом или движком.

Однажды под Новый год он позвонил мне и радостно сообщил, что ему выделили финансирование под проект «Дешапель». Неужели это не сон?

Гена привлек двух программистов, а мне сказал, что наши отношения надо формализовать. Затем он прислал проект договора между мной и своей фирмой, в котором я именовался «автором оригинальной идеи». Гена пояснил, что это необходимо, — хотя неясно, какие доходы можно извлечь из проекта.

Не прошло и трех месяцев после подписания договора, как Гена сообщил мне, что первая версия проекта готова. По его словам, он сыграл семь партий с «Дешапелем» и все их проиграл.

Гена предложил мне побороться с его детисчем дистанционно. Я согласился и выбрал контроль «пятнадцать минут на партию с добавлением десяти секунд на каждый сделанный ход». Я не хотел играть блиц и дал себе немного времени на раздумья.

Чувствуя огромное волнение, с которым не получалось бороться психологическими установками, я сел за компьютер. «Дешапель» сыграл 1. d4, я ответил принятым ферзевым гамбитом. Возникла позиция с изолированной пешкой у белых, и «Дешапель» нацелился на мой королевский фланг. Я решил ни в коем случае не ослаблять позицию короля и изо всех сил держаться за опорный пункт d5, но в один момент потерял бдительность и пропустил удар на e6. Это была жертва фигуры, в результате которой я был разгромлен в пять ходов.

После партии мы долго общались с Геней по телефону. Мы вспоминали наши споры во время его приездов в Москву по вопросам построения оценочного модуля и глубины расчета вариантов. Гена прислал мне тексты всех партий, иггранных «Дешапелем» с самим собой.

Ничего подобного я в своей шахматной жизни не наблюдал! Вначале был какой-то сумбур (разве что правила не нарушались), затем игры стали походить на блицпоединки шахматных баловников, а начиная с тридцатой партии я увидел поступь исполинов.

Самым волнующим было стремление обеих сторон (хотя мозг у них один и тот же) к уничтожению главной фигуры соперника. Атаки не всегда достигали цели, но ходы были настолько необычными, что я подолгу не мог понять, зачем они делались. Я ощущал шахматную слепоту там, где должен был видеть смысл. Как это сокрушительно для чувства шахматной полноценности! И ничего не поделаешь. Острота шахматного зрения определяет класс игры.

Похоже, что ребенок стал мужем, и мы готовы к бою! Лишь четыре человека знали о суперидее от Дешапеля, игре на мат. Это были мы с Геней и два программиста.

Все права на проект принадлежали фирме Гены, мое влияние на дальнейшие события было очень малым. Все же мне удалось убедить Гену действовать по определенному плану. Гена, в свою очередь, отстоял этот план на совещании у руководства.

Во-первых, «Дешапель» сыграет тренировочную партию с гроссмейстером Олегом Державиным. Во-вторых, «Дешапель» сразится с чемпионом мира среди людей. В-третьих, мы победим интеллектуальную платформу «Айвенго».

Я хотел, чтобы мы достигли конкретной цели в кратчайший срок. Несомненно, Олег согласится сыграть партию. А он имеет прямой выход на чемпиона мира Эндрю Марса и может на него влиять. Дело в том, что много лет назад он способствовал публикациям статей юного англичанина в наших шахматных журналах. Тогда Эндрю Марс жил в Москве вместе со своим отцом, известным дипломатом, и брал уроки у наших гроссмейстеров. Если все хорошо сложится, мы бросим вызов платформе «Айвенго».

Уговорить Олега оказалось не так просто. Я позвонил ему по мобильному телефону и коротко сказал, в чем дело.

— Играть? — спросил гроссмейстер. — Играть? Нет! Я давно не играю. У меня много работы.

Здесь я вспомнил, как милый Костик в фильме «Покровские ворота» уговорил Аркадия Варламовича сыграть роль Льва Евгеньевича. Он бросил ему вызов, задев профессиональную честь артиста.

Подобным образом поступил и я, поскольку иного выхода не было. Спротивление Олега было сломлено. Договорились, что я утром приду к нему в редакцию, а Гена организует телемост.

Гроссмейстер выбрал белый цвет и контроль «полчаса на партию с добавлением тридцати секунд на каждый сделанный ход».

Увы, длительное отсутствие практики у Олега сказалося. «Дешапель» играл великолепно. В принятом ферзевом гамбите он поставил слонов на диагонали, ведущие к белому королю. Его шестнадцатый ход ослабил пункт d5, но был связан с конкретным расчетом. Гроссмейстер недооценил опасность, иначе на 20-м ходу он побил бы слонем на f6. Отступив, Олег потерял темп и сполна поплатился за свой промах. Черные оставили себе двух коней против двух слонов, но их оценка позиции оказалась верной. Bravo, «Дешапель»! Он захватил центр и быстро добился решающего преимущества. Гроссмейстер капитулировал!

— Расстроили меня, — сказал Олег. — Когда-то я каждое утро начинал с партии блиц, и результат задавал настроение на день.

— Хочешь реванша? — спросил я.

— Нет уж, благодарю.

¹ 1. d4 d5 2. c4 e6 3. Kf3 dc 4. e3 a6 5. C : c4 Kf6 6. 0-0 c5 7. Kc3 b5 8. Cb3 Cb7 9. Фе2 Kbd7 10. Ld1 Фb6 11. e4 cd 12. K : d4 Cc5 13. Kc2 0-0 14. Cf4 a5 15. Ke3 a4 16. Cc2 e5 17. Cg5 Lfc8 18. Kcd5 C : d5 19. ed h6 20. Ch4 C : e3 21. fe Lc4 22. Ce1 e4 23. Ld2 Фе5 24. Lad1 Kb6 25. d6 Kbd5 26. Cf2 Ld8 27. Cb1 a3 28. Ld4 L : d6 29. Фd2 ab 30. Ф : b2 Lc6 31. h3 Kc3 32. L : c4 Ф : c4 33. Ld8+ Kph7 34. Ch4 Kfd5 35. Ce1 Lf6 36. C : c3 K : c3 37. Ld2 Lf1+. Белые сдались.

Олег всегда говорит литературно правильно, а его разговорная интонация похожа на актерскую. Я не стал сразу сообщать ему о нашем следующем большом желании и взял паузу.

«Чем хуже позиция у соперника, тем важнее вопрос, на чем она держится. Этот непрочный фундамент надо разрушить». Я напомнил Гене это свое утверждение, которое собирался превратить в принцип, во время нашего обсуждения партии Державин — «Дешапель».

— Наш «Дешапель» будто меня услышал, — ликовал я.

— Ты прав, дружище, — отвечал Гена, — он лихо расшатал позицию белых. Не думал я, что она так быстро развалится. Из-под гроссмейстера выдернули стул!

Эндрю Марс должен был приехать в Москву на Мемориал Таля. Я собирался просить Олега договориться о партии Марс — «Дешапель».

Гена прилетел в Москву и привез «Дешапеля» с собой. Мы обсуждали, нужно ли вносить новые изменения в программу, и решили ничего не трогать.

Мы встретились с Олегом и попросили его организовать поединок чемпиона мира с «Дешапелем». Главный редактор увидел в этом новые возможности для себя и охотно согласился помочь. Через три дня он сообщил нам, что Эндрю Марс дал предварительное согласие на одну быструю партию. Чемпион мира поставил единственное условие: он должен видеть на экране компьютера первую линию расчета вариантов. Англичанин хотел быть уверенным в том, что все решения исходят от нашей программы, а не от тех или иных советчиков.

Эндрю Марс выиграл Мемориал Таля и был в отличном настроении. Ареной поединка стал Центральный дом шахматиста. Юрий Князев смог предоставить компьютер, удовлетворявший требованиям проекта.

Играли в большом зале на втором этаже. Руководство Музея шахмат позволило использовать доску и фигуры, которые когда-то служили Карпову и Каспарову во время матча на первенство мира. Небольшой денежный приз чемпиону мира обеспечила фирма Гены Плисецкого.

Эндрю Марс выбрал контроль «10 плюс 10» (десять минут на партию плюс десять секунд на каждый сделанный ход). Может быть, он не хотел давать «Дешапелю» много времени на раздумья.

Чемпион мира пришел в сопровождении двух помощников. Присутствовали два десятка представителей пишущей и снимающей прессы. Зрителей не было.

Ходы за «Дешапеля» на исторической доске делал Гена. Компьютер был установлен рядом с доской. Чемпион мира мог, не напрягая зрения, видеть результаты счета вариантов на мониторе большого размера.

Известно, что Александр Дешапель считал лучшим ответом белых на сицилианскую защиту ход 2. f4. Наш «Дешапель» как раз играл сицилианку, но чемпион мира предпочел 2. Kf3. На шестом ходу он выбрал агрессивную атаку Раузера.

Завязалась интересная дуэль с пешечным наступлением сторон на разных флангах. Короли скоро должны были почувствовать себя неудобно.

Вдруг Эндрю Марс вместо продолжения атаки занялся профилактикой и решил заблокировать ферзевый фланг черных. Я сразу понял, что это неудачный план. «Дешапель» пожертвовал пешку и прорвал блокаду. Несмотря на размен ферзей, он развил сильную атаку. На 49-м ходу чемпион мира признал свое поражение¹.

Эндрю Марс пожал Гене руку и быстро покинул зал. Журналисты аплодировали.

Мы с Геней отметили наш успех в зале европейской кухни ресторана «Прага». Мы были триумфаторами, хотя и понимали, что ничего особенного не произошло.

Нет, это не сенсация. С тех пор как компьютер обыграл Гарри Каспарова, победы машины над человеком никого не удивляют. Тем не менее нам было что отметить. Мы сделали важный шаг вперед, и мир услышал имя нашего «Дешапеля».

В те счастливые часы мы не могли знать, что на следующий день голландская газета напишет о странной и слабой игре чемпиона мира и вероятном психологическом или ином воздействии на него со стороны русских, а через неделю Эндрю Марс подпишет контракт с создателями интеллектуальной платформы «Айвенго».

— Нет, нет и еще раз нет! — сказал я, отхлебнув итальянского вина.

— Ты о чем? — спросил Гена.

— «Дешапель» — это не диск, не ящик и не компьютер! — заявил я.

— А что же это? — посмеиваясь, спросил Гена.

— Ты помнишь, как Наполеон играл в шахматы с «автоматом» во дворце Шенбрунн? Первый в истории «автомат» был в обличье турка, курившего длинную трубку. Мы с тобой обсуждали, что нам

¹ 1. e4 c5 2. Kf3 Kc6 3. d4 cd 4. K : d4 Kf6 5. Kc3 d6 6. Cg5 e6 7. Фd2 a6 8. 0–0–0 h6 9. Cf4 Cd7 10. K : c6 C : c6 11. f3 d5 12. Fe1 Cb4 13. a3 Ca5 14. Cd2 Fe7 15. e5 Kd7 16. f4 b5 17. Ke2 C : d2+ 18. Ф : d2 0–0 19. Kd4 Jfc8 20. Cd3 Kc5 21. Kpb1 Cd7 22. g4 Lab8 23. Фb4 Фd8 24. Kb3 a5 25. Ф : a5 Ф : a5 26. K : a5 b4 и т. д.

менять по содержанию, а нам нужно менять форму! Против платформы «Айвенго» будет играть *необыкновенное существо* в форме французского военного комиссара и со шрамом на лице, каковым и был Александр Луи Оноре Лебретон Дешапель!

РЕТРОТУРНИР В СЕН-КЛУ

Фирма Гены Плисецкого заказала во Франции движущуюся фигуру Дешапеля, и она вышла на славу. Мы показали ее на парижской выставке цифровых технологий и произвели фурор. Всем понравилось развитие идеи мадам Тюссо.

Немногим дано общаться со знаменитыми людьми, но желание велико и популярность восковых фигур легко объяснима. Мы же привлекли внимание людей не неподвижными фигурами великих и не роботами-пришельцами. Наше решение — это искусственный интеллект и представление его в облике знаменитого шахматиста. Это продолжение и развитие идеи «турка» барона Кемпелена. Турок был красив, но его соперников и зрителей просто обманывали — никакого шахматного автомата не было, внутри ящика помещался живой шахматист. Мы же никого не обманываем — наш «Дешапель» играет в шахматы и выглядит как тот самый Дешапель! Он сам двигает фигуры и делает это левой рукой, поскольку кисти правой руки у Дешапеля не было.

Мы предложили пойти дальше и реконструировать знаменитые шахматные соревнования прошлого, подобно традиционным имитациям великих битв. Посетители стенда на парижской выставке подолгу у нас задерживались, живо обсуждая эти идеи. Что если воссоздать, например, турниры в Нью-Йорке 1924 и 1927 годов?

В каком еще виде человеческой деятельности такое возможно? А в шахматах это осуществимо и очень интересно!

Легко сказать, но трудно сделать. Чтобы такой ретротурнир имел смысл, следует создать шахматные программы для каждого участника. После дискуссии между действующими творцами искусственного интеллекта рискнули начать с турнира трех в Сен-Клу.

Один участник был налицо — наш «Дешапель». Создатели интеллектуальной платформы «Айвенго» решили выставить свое детище в облике Говарда Стаунтона — шахматного чемпиона и видного шекспироведа. На соревнованиях в Сен-Клу двести лет назад Англию представляли Кохрейн и Льюис. Они далеко не всем известны, поэтому выбор фигуры Стаунтона понятен. Кто не знает ста-

унтовских шахмат — ведь современную формулу фигур придумал именно он! Франция подготовила сюрприз — новую программу «Лабурдонне» в облике 26-летнего Луи Шарля Маз де Лабурдонне.

«Как зелено и как спокойно прекрасное Сен-Клу!» — писал Стендаль. В июле 1812 года он был во дворце, которого давно нет. Но есть городок с милыми улочками и ухоженными зданиями. Я очень люблю старинные французские города и городки, трудно себе представить более волнующее сочетание истории, красоты и вкуса.

Турнир был событием, приуроченным к 200-летию состязания в Сен-Клу. В теплый апрельский день в одном из исторических зданий состоялось открытие соревнования, на котором присутствовали министр культуры Франции, послы Израиля и Соединенного Королевства.

Чемпион мира Эндрю Марс приехал вместе с создателями интеллектуальной платформы «Айвенго». Он продолжал с ними сотрудничать и был лицом фирмы.

Замечательным, надо сказать, лицом! Он был в смокинге с бабочкой и произнес вступительную речь. Чемпион мира вспоминал состязание в Сен-Клу 1821 года, матчи Лабурдонне — Мак-Доннелл и Стаунтон — Сент-Аман. Шахматы сильно изменились и стали компьютерными, и вместе с тем они те же, что и 500 или 200 лет назад, говорил Эндрю Марс. В конце речи он пошутил на тему своего московского проигрыша нашей программе.

Руководитель французского проекта сказал об исторических шахматных связях европейских стран и успехах Израиля в области создания искусственного интеллекта.

Послы Израиля и Соединенного Королевства пожелали успеха участникам турнира. Это сделал и министр культуры Франции, а затем он двинул королевскую пешку на две клетки за «Лабурдонне». По результатам жеребьевки Франция в первом матче играла с Англией.

Состязание длилось три дня, все матчи — по восемь партий. Первый день — «Лабурдонне» — «Стаунтон», второй — «Дешапель» — «Лабурдонне», третий — «Стаунтон» — «Дешапель».

Турнир не был чемпионатом мира среди компьютерных программ и носил показательный характер. Интеллектуальная платформа «Айвенго» оставалась непобедимой, и любой результат состязания не должен был поколебать ее официального статуса.

Участники соревнований сидели друг напротив друга на старинных креслах и двигали фигуры среднего размера. Контроль времени — 10 минут на партию с добавлением десяти секунд на каж-

дый сделанный ход. Партия длилась в среднем полчаса, а зрители не должны были сильно устать за игровой день.

«Лабурдонне» проиграл оба своих матча с одинаковым счетом 2 : 6 и не победил ни в одной партии. Настал решающий день, который должен был выявить первого призера.

Дуновение воздуха от кондиционера слегка пошевелило роскошные бакенбарды Говарда Стаунтона, когда он делал первый ход 1. с4. Я должен заметить, что к тому времени была реализована давняя идея Эмануила Ласкера об авторском праве шахматистов на тексты сыгранных ими партий. Это означает, что никто не имеет права их печатать без согласия правообладателей. И я в данном случае не имею такого права!

Перед последней партией счет был 1 : 0 при шести ничьих в пользу «Дешапеля». Наш гений выиграл одну партию черными (она была пятой по счету) и теперь играл белыми. Зрителей в зале было около сотни, большинство — юноши и девушки. Порой они шумели, обсуждая ходы, но судья не был слишком строг — ведь искусственным существам не мешают звуки! Молодежь Франции болела за «Дешапеля».

Был разыгран вариант защиты Нимцовича, в котором белые получают изолированную пешку d4. «Дешапель» гармонично расположил свои силы и уклонился от размена легких фигур, отступив слон с g5 на c1. К тому времени ферзевая ладья уже стояла на d1, и слон не загородил ей выхода. Он продолжал стрелять по длинной диагонали, а ладья вышла на ударную позицию по маршруту d1–d3–g3. «Дешапель» играл на мат, но «Стаунтон» построил крепкие редуты.

Огонь легкой и тяжелой артиллерии был направлен на позиции черного короля. «Дешапель» собрал свои силы в кулак.

Я никогда не пользуюсь подсказками компьютерных программ во время игр и не знаю, где ошибся «Стаунтон». Возможно, его ошибка была в том, что он защищался по Нимцовичу!

«Дешапель» провел феерическую атаку: предварительно он разменял своего слона на коня и тем самым уменьшил число защитников черного короля, а затем нанес страшной силы удар по дважды защищенному полю g7. Эта была жертва ладьи с последующим подключением ферзя к атаке и неизбежным матом во всех вариантах.

«Стаунтон» не признал поражения и доиграл партию до конца. Стойкость, достойная лучшего применения!

Общий итог выступления «Дешапеля» в турнире — шесть побед при десяти ничьих. Гена Плисецкий вышел получать статуэтку богини «Каисса» и издали мне подмигнул. Медийной персоной был он, я оставался в тени.

По условиям подписанного с фирмой договора я не имел права разглашать любую информацию о проекте «Дешапель» в течение пяти лет. Они прошли, и я рассказываю эту историю.

Матовая атака «Дешапеля» стала достойным финалом соревнования, и зрители горячо аплодировали Гене. На хорошем французском языке он сказал несколько слов о свободном мышлении Александра Дешапеля и объединяющей людей силе шахмат.

Затем зрители пришли в движение и устремились в направлении выхода.

Лишь игроки оставались неподвижными и будто были погружены в свои мысли. О чем думал «Дешапель»? Может быть, о выигранной партии или о конституции далекой и свободной страны.