

КОМПЬЮТЕР И ШАХМАТНЫЕ ЭТЮДЫ

Кратко О “Таблицах Шахматных Окончаний Налимова (EGTB)”

Юрий Акобия, Грузия

Среды шахматистов-практиков и этюдных композиторов хорошо известно, что существуют специальные таблицы (**EGTB - End Game Table Bases**), представляя базу данных, которая хранит все возможные положения с определенными материальными балансами и их анализом.

Имея в компьютере полный набор **EGTB** и специальную шахматную программу (например, **Chess Base 8**), вы можете за нескольких секунд найти решение (полный анализ) любой позиции с 4-6 фигурами (также некоторых 7 фигур). Как это возможно? Нет необходимости “ломать голову”. Дело в том, что в этих таблицах имеются все, уже вычисленные балансы любой позиции и если даем компьютеру позицию для анализа, то он моментально выводит результатов на экран. В данном случае, компьютер не ведет никакие вычисления, а данных берет из указанной базы. Без использования **EGTB**, самый мощный компьютер может потратить несколько десятков минут или часов на такие анализы. А если мы используем специальную программу, например **Deep Fritz 8**, то можем более эффективно анализировать позиции даже с более 6 фигурами. Это достигается тем, что **EGTB** активно поддерживает этот анализ. Как видно, эта система может оказывать огромную помощь практическим игрокам, композиторам и т.д.

Такие таблицы для 4-5 фигур (**EGTB**) были сгенерированы К.Томпсоном еще 90х годы. Потом появились таблицы для 6 фигур. Автором генерации этих таблиц является Е.Налимов. Надо отметить, что не простое дело генерировать таблицы для 6 фигур. Эти таблицы (**EGTB**) занимают огромные объемы памяти компьютера. На сегодняшний день это около 1500 GB. Если взять **EGTB** для 4-5 фигур, то это всего 7-8 GB. В последнее время сгенерировано так же **EGTB** для некоторых групп с 7 фигурами. Надо отметить, что для одного соотношения требуются место на **HD** около 160-200 GB (часто такой объем имеет твердый диск (**HD**) нашего персонального компьютера). Конечно, эти **EGTB** практически не доступны “простому” обладателю персонального компьютера.

Как видим, сложно позволить себе хранить в компьютере такие информации. Практически, доступным являются **EGTB** для 4-5 фигур. Композиторы, которые желают использовать **EGTB** для анализа позиции с 6 фигурами, могут это делать успешно в Интернете в режиме Online (<http://www.k4it.de/index.php?topic=egtb&lang=de>).

Существует очень интересная, свободно доступная шахматная программа **Wilhelm** (http://www.geocities.com/rba_schach2000), которая позволяет генерировать и анализировать некоторые специальные позиции из **EGTB**. Самим важным среды них являются таблицы позиции **взаимных цугцвангов**. Такие позиции часто используются композиторами для составления этюдов (мы обсудим этот вопрос немного ниже).

Практически, всю информацию о **EGTB** можно получить на сайте известного чешского композитора **Emil Vlasak**- <http://web.quick.cz/EVCOMP/tablebase.htm>. Здесь имеются ссылки всех нужных сайтов. Отметим, что скачать **EGTB** с 4-5 фигурами, возможно стандартным соединением в Интернет, но для 6 фигурных таблиц необходимо иметь соединения с высокой скорости (**ADSL, DSL**). Даже при таких сервисах, загрузка одной

таблицы может занять несколько часов. В настоящее время можно приобрести вес комплект 4-5 **EGTB** и некоторые 6 фигурные на **DVD**, например, это можно на сайте <http://www.chesscentral.com/software/turbo-endgame.htm>

Таблицы Налимова (**EGTB**) и Шахматный Этюд

В мире шахматной композиции, очень много споров по поводу использования **EGTB** при составлении этюдов. Некоторые считают, что этюд с использованием **EGTB** нельзя рассматривать как оригинальную работу (отнесем их к группе “А”). Большинство композиторов отвергают это мнение (группа “В”).

По мнению группы “А”, если позиция (начальная или финальная часть этюда) содержит 6 и менее фигур, то она **составлена** компьютером, пользуясь при этом выражением – **компьютерный этюд**. Такое заблуждение пропагандирует, что все этюды или идеи из территории **EGTB** (5-7) следует выбросить на мусор и развивать этюды-монстры (конечно, мы не против этюдов тяжелой формы, все формы имеют право на “жизнь”). Часто можно слышать от “А”, что позиция **взята** из **EGTB**. Это высказывание не является адекватным реально существующих фактов. А факты таковы: В **EGTB** имеются балансы и анализы всех позиции, которых вы сможете придумать и предоставить (но не **брать**) компьютеру для анализа. Количество этих позиции трудно назвать, их миллиарды и миллиарды. Так вот, место “**позиция взята из EGTV**” будет справедливее говорить – данные этой позиции **находятся** в территории **EGTB**, или также – позиции **анализированы** в **EGTB**.

В представлении “А”, композитор перебирает “списки готовых позиции” из **EGTB**, находит интересную идею, проводит некоторые анализы и этюд готов. Хорошо, попробуем так поработать с таблицей **KRBPKQ** (таблица занимает 13 GB на **HD**). Для того чтобы перебрать здесь все позиции необходимо использовать программу **Wilhelm** (или подобную) и ставить на доске все позиции по очереди и смотреть их анализы на экране (может, быть выловим “золотую рыбку”). Стоп, эта утопия! Если мы не откажемся от этой авантюры, то нам надо перебирать все позиции в течение многих и многих лет. Ничего себе работа!

“Вернемся на землю” и посмотрим, как реально может работать композитор с помощью **EGTB**. Как правило, перед началом составления этюда, композитор отталкивается от какой то идеи (конечно же, первоначальным является идея), ставит приблизительную, грубую позицию на доске (схему идеи), многократно меняя позицию, находит пути оптимальной реализации идеи. При этом он постоянно видит результаты всех анализов, так как компьютер имеет поддержку от **EGTB**. Вот вся схема работы композитора при поддержке великолепного сервиса **EGTB**.

Как Вы думаете, так работают только этюдные композиторы? Конечно же, нет! Все композиторы имеют такую же возможность и даже лучше. Во-первых, все данные 6 фигурных задач **находятся** в области **EGTB**, во-вторых, все задачи, с любим количеством фигур, точно анализируются компьютерными программами (этюды же не могут быть анализированы точно). Выходит, что весь спектр шахматных задач находится в области компьютерного кругозора. Однако мы еще не слышим от задачных композиторов выражение – ”компьютерные задачи”. Факт то, что задачи являются больше “компьютерными” чем этюды.

Группа “В” не ограничивает композитора в выборе метода творчества. Он может использовать любые источники позиции для этюда. При этом главным критерием является уровень обогащения идеи новыми нюансами. Этими нюансами могут быть - тематические ложные следы, последовательные или параллельные синтезы идеи и т.д.

Нет никаких сомнений, что намного труднее найти интересные идеи среди многих миллиардов позиций на территории **EGTB**, чем в ограниченной территории базы опубликованных этюдов (например, база **H.Heijden III** в которой имеются всего 67 тысяч этюдов). Нельзя не согласиться с мнением **John Nunn**, который провел огромную работу над исследованием баз данных. Он недавно написал: **“композитор, который обнаруживает кое-что замечательное в базе данных, заслуживает кредита, а композитор, который повторяет открытие, не заслуживает этого”**.

Все эти доводы в пользу “В” не означает, что не имеются области в территории **EGTB**, которые требуют от этюдных композиторов особого подхода. Это относится к листам позиции взаимного цугцванга, которые были генерированы программой **Wilhelm** (или другими) и опубликованы в разных источниках. Подход к таким позициям должен быть другим, особым. Композитор не нарушит никакие этические нормы, если он будет развивать такие идеи. Однако он должен понимать, что эти позиции могут иметь статус частичного предшественника. Надо учесть, что ситуация такая же как при разработке идеи из классического этюдного наследия.

По опыту известно, что найти интересные идеи в этих листах не так просто как это представляется в группе “А”. Еще труднее развитые этих позиции. Позиции взаимных цугцвангов могут быть десятки тысяч в некоторых группах. Для поиска идеи с шансами хорошего развития, требуется огромное усилие и время. Есть основание утверждать, что композиторы из “А” еще не испытали на себя эту тяжесть, не потели над этими таблицами в поисках “готовых этюдов”. Этим основанием может быть тот факт, что мы не видим в арсеналах их творчества примеров как легко можно “брать идеи” из **EGTB**. Самое неприятное действие то, что они прямо агитируют судьей “топить” этюдов малых форм. Мало того, они стараются внести в устав **РССС** некоторые пункты, ограничивающие композиторов в работе с малыми формами. Нашлись даже судьи, которые без задумки ставят оценку “0” таким этюдам при отборе их в **FIDE Album**. Очень жаль, что эти Люди не чувствуют огромную ответственность за будущее этюдного искусство.

Многие согласятся, что в шахматном мире нет никаких абсолютно оригинальных идей. Все они существуют в “темноте” до некоторого времени. Потом композиторы делают их доступными для публики. Когда эти идеи появляются на свет, мы называем их “оригиналом” не смотря на то, что в них всегда есть и старые “кирпичи”.

Думаю что примеры, которые приведены ниже, даст читателю представление об отношении автора к использованию позиции из территории **EGTB** для этюдов.

Позиция 1



BTM =

1...Ke4 2.Rxh7 Rxh7 stalemate.

Позиция 1 взята из листа взаимных цугцвангов соотношения **KRNPKR**, (в этом листе около 4000 позиции) на доске цугцванг при ходе черных. Как вы заметили пат не новый. Сразу надо заметить, что эта позиция является продуктом компьютера, который сгенерировал это положение (хотя создать ее мог и композитор, но это уже не доказуемо). Может ли получиться оригинальный этюд из этой простой позиции? Мы, с моим другом **Richard Becker** очень много думали об этом. Было принято решение провести тщательный анализ позиции для выявления ее возможностей. Были потрачены огромная энергия и время. Мы не очень четко понимали, что у нас получится. Однако, нам удалось реализовать синтез нескольких патов в позиции с 8 фигурами.

Позиция 1а

Р.Беккер & Ю.Акобия

5th пр, Ceskoslovensky Sah, 2006



=

1. Rh6

Тематически ложный след 1.Rxc7+? Kxd6 2.Rd7+ Kc6

a) 2...Ke6? 3.Rxh7 Ne7+ (3...Nd6+ 4.Kc7 Ra7+ 5.Kd8 Nf7+ 6.Kc8 Nd6+ 7.Kd8 =) 4.Kc7 Ra7+ 5.Kb8 (Kd8) 5...Nc6+ 6.Kc8 Rxh7 пат;

b) 2...Kc5? 3.Rxh7 Nd6+ 4.Kd7 (Ke7) 4...Ra7+ 5.Kd8 Nf7+ 6.Ke8 Nd6+ 7.Kd8 =; 3.Rc7+ Kd5 4.Rxh7 Nd6+ (4...Nb6+? 5.Kc7 Ra7+ 6.Kb8 Rxh7 пат) 5.Kd7 Ra7+ 6.Kd8 Nf7+ (черные избегают 6...Rxh7? шестой пат) 7.Kc8 Kc6+;

A) 1...Nd5 2.Rc7+ Nxc7 3.Kxc7 Ne7 4.Rxh7 Ra7+ 5.Kb8(Kd8) Nc6+ 6.Kc8 Rxh7 эхо пат 1, or 3...Nb6 4.Rxh7 Ra7+ 5.Kb8 Rxh7 эхо пат 2;

B) 1...Nxe7+ 2.Kxe7 Ra7 3.Kf8 Kd5 4.Rxh7 Ne6+ 5.Ke8 Ra8+ 6.Ke7 Ra7+ 7.Ke8 Rxh7 эхо пат 3, or 2...Rh8 3.Kf7(Kd7/Kf6) Ne8 4.Ke6 Kd4 5.Rh3 zz BTM, Ng7+ 6.Kf6 Ne8+ 7.Ke6

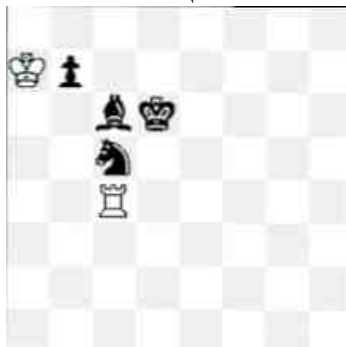
c7+ 8.Kf7(Kf6) Ne8 9.Ke6 и разветвление:

9...Ke4 10.Rxh7 Rxh7 эхо пат 4, или

9...h5 10.Rh4+ Ke3 11.Kf7 Nd6+ 12.Kg6 Rg8+ 13.Kh7 Rg5 14.Kh6 Nf7+ 15.Kh7 Kf3 16.Rf4+ Kg3 17.Rg4+Kf3 18.Rf4+ Kxf4 эхо пат 5.

Как вы видите, **поз.1** является только частью (фрагментом) этюда **поз.1а**. Если судьи группы “А” сочтут, что этюд является компьютером, то вступать с ними в диалог дело безнадежное.

Позиция 2



BTM =

Позиция 2 из листа взаимных цугцвангов соотношения **KBNPKR**, (в этом листе около 21000 позиции). Здесь цугцванг при ходе черных **1...Nd7 2.Rb4 b5 3.Ка6 Кс5 4.Ка5 Ne5 5.Rxb5+ Vxb5 stalemate**. Если провести тщательный анализ этой позиции, то увидим возможности добавления вступительной игры. Это необходимо, так как пат известен и не будем его “продавать” как этюд. Надо отметить, что можно отыскивать такие позиции достаточно длинными решениями. Но, если не добавить тематические содержания, например, тематический ложный след, синтез с другой идеи и т.д. то нет смысла печатать такой этюд. Именно в таких случаях судья должен быть внимателен оценивать вклады автора и компьютера, который сгенерировал исходную позицию (речь идет о позициях взаимного цугцванга).

После длительного анализа и поисков, автор нашел возможность объединить три идентичные паты.

Позиция 2а

Ю.Акобия

Schnaider MT, 3rd пр, 2006



=

1.Nf4+

1.Re1+!? Kf2 2.Nf4 Rxc3-+

1...Kxe3 2.Bd4+!

2.Bd2+!? Kxd2 3.Rh2+ Kc3-+;

2...Kxd4 3.Ne6+ with:

А) 3...Кс4 4.Rh4+ Kb5 5.Nxc5 Kxc5 6.Rxh5+ Кс4 7.Rh4+ Кс5 8.Rh5+ Kb6 9.Rh7 Nb4 10.Rxb7+ Vxb7 – эхо пат 1;

В) 3...Ke5 4.Rxh5+ Kxe6 5.Rxc5 Kd6 6.Rc2 Nb4 7.Rc1 с разветвлением:

В1) 7...Nd5 8.Ка7 Кс7 9.Rb1 Ne7 10.Rxb7+ Vxb7 эхо пат 2;

В2) 7...Na2 8.Rc2 Nb4 9.Rc1 Na6+ 10.Ка7 Nc5 11.Rc4 zz BTM Nd7 12.Rb4 b5 13.Ка6 Кс5 14.Ка5 Ne5 15.Rxb5+ Vxb5 эхо пат 3.

Нельзя сказать, что вступительная игра удачная, но реализовать синтез трех эхо патов дело не простое.

Вот еще один пример работы с **EGTB**. В этой позиции (из листа **KRNPKR**) с первого хода наступает взаимный цугцванг при ходе черных.

Позиция 3



=

1.Rc4 zz BTM Kb1 2.Rc5 zz BTM =.

У нас были возможности найти способы удлинения вступительной игры, но это не удовлетворял нас. Необходимо было искать возможности синтеза параллельной позиционной ничьи, или поменять цвета и искать интересные идеи со стороны черных. На **Позиция 3а** этюд с двумя параллельными, главными линиями, которые начинаются со второго хода черных.

Позиция 3а

Р.Беккер & Ю.Акобия
1st пр, Hildebrand MT, 2007



=

1.Ke5! Kxc3 2.Rxg5 с разветвлением:

A) 2...Rh6 3.Rg7! zz Kd3 4.Rg4!

Тематически ложный след 4.Rg3+!? Kc2! zz 5.Re3 (5.Rg7 Kc3! zz 6.Rg3+ Kb4 →) 5...Kd2 6.Rg3 Na7 7.Kd6 Nc8+ 8.Kd7 Nb6+ 9.Kd6 Nd5 →;

Тематически ложный след 4.Rg1!? Nc7 5.Rd1+ Ke3 6.Re1+ Kd2 7.Re4 Ne8 8.Rg4 Kc3 9.Rg8 Nc7→

4...Kc2 5.Rg3 zz Na7 6.Kd6

Тематически ложный след 6.b4!? Nc6+ 7.Kd6 Nd4 8.Ke5 Nb3 9.b5 Nd2 zz 10.Kd4 Rh5 11.Rc3+ Kd1 12.Re3 Rd5+ 13.Kc3 e5 14.Kb4 Rd4+ 15.Kc5 Ne4+ 16.Kc6 Kd2 17.Rh3 Rd6+ 18.Kc7 Rd3 19.Rh2+ Ke3 20.b6 Rc3+ 21.Kd7 Kd4 →

6...Nb5+ 7.Ke5 Na7 8.Kd6 Nc8+ 9.Kd7 Nb6+ 10.Kd6 Nd5 11.b4! Nc3 12.Re3 (Ke5) Nb5+ 13.Ke5 zz 13...Kd2 14.Rg3 zz Na7 15.Kd6 Nc8+ 16.Ke5 Na7 17.Kd6 Nb5+ 18.Ke5 Kc2 19.Re3! zz 19...Kd2 20.Rg3 Ke2 21.Re3+! Kd2 22.Rg3 позиционная ничья, или 22...Ke2 23.Re3+ Kxe3 пат.

B) 2...Nc7 3.Kd6 Kb4 4.Re5 (ожидающий ход)

Тематически ложный след 4.Rg1!? Kxb3 5.Rc1 Kb4 zz→

4...Rg7 5.Re1!

Тематически ложный след 5.Rh5!? Kxb3 6.Rc5 Rh7 zz 7.Rc1 Kb4 zz→;

5...Kxb3 6.Rc1 Rf7 7.Rc6! Kb2 8.Rc5 Rg7 9.Rc6 Kb3 10.Rc1 Rf7 11.Rc6 Kb4 12.Rc2! 12...Kb5 13.Rc3 zz

Тематически ложный след 13.Rc1!? Rg7 zz 14.Rc2 Rh7 15.Rb2+ Kc4 →

13...Rg7 14.Rc1 zz 14...Rh7 15.Rc2 zz Kb4 16.Rc1 zz Kb3 17.Rc5 zz Ka4 18.Rc6 zz Ka5 19.Rc4 zz Kb5 20.Rc2 Kb4 21.Rc1 Kb3 22.Rc5 Ka3 23.Rc3+ Kb2 24.Rc4 zz Kb1 25.Rc5 zz позиционная ничья.

In two parallel variations, the wR makes precise tempo moves. In line A, these moves are along g-file and the third rank. In line B, along the fifth rank and the c.

Думается, что эти три примера хорошо показывают возможности использования **EGTB** и компьютера с современными программами. То, что компьютер является главным помощником современного композитора не вызывает сомнений.

Как бы не говорили эксперты из группы “А”, есть глубокое убеждение, что будущее этюда зависит от фантазии, эрудиции и техники составления композитора и, безусловно, полезным помощником всегда будет являться компьютер.