

K KOMPUTER BANIT?

W końcu maja świat szachowy pilnie śledzi meldunki napływające z mistrzostw Holandii rozgrywanych w Rotterdamie. Tematem wiążącej analiz i komentarzy nie był jednak debiut w barwach holenderskich rosyjskiego szachisty Siergieja Tiwiakowa, ani też skuteczna gra arcymistrzów Piketa i Van Wely'ego, ostatecznych zwycięzców turnieju.

Wszyscy zastanawiali się, jaki wariant zastosuje ten z uczestników, któremu los w kolejnej rundzie przydzieli za przeciwnika "elektronicznego potwora" czyli grający w szachy komputerowy program o nazwie Fritz SSS. Czyżby graczy zbuntowała się; nie chcą już grać w jednym turnieju razem z maszyną. John Van der Wiel oddał swoją partię walkowerem, natomiast Manuel Bosboom zaproponował remis po wykonaniu 3. posunięcia, a gdy Fritz SSS propozycję odrzucił, Holender poddał partię. Tiwiakow próbował zdobyć punkt przy "zielonym stoliku" i domagał się przyznania mu zwycięstwa, choć w partii padł remis.

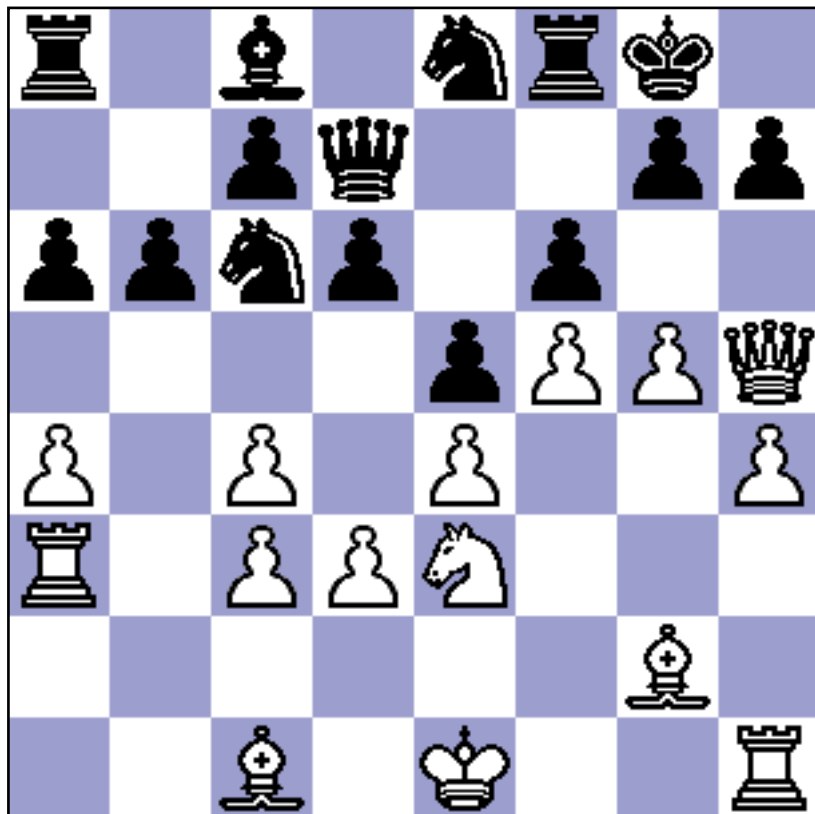
Szachiści coraz niechętniej uczestniczą w turniejach (ocenianych rankingowo) z udziałem komputerów. Również w światowej federacji szachowej (FIDE) zaczęły przebieki, że rywalizacji ludzi i maszyn pozbawiona jest sportowego sensu i że należałoby jej zakazać w klasycznych turniejach. Niewykluczone, że lipcowy superturniej w Dortmundzie, w którym prócz Kramnika, Ananda, Leko i Chalifmana ma grać program Fritz Junior, będzie ostatni imprez tego typu.

Wróćmy jednak do mistrzostw w Rotterdamie. Arcymistrz Loek Van Wely, doskonale znany w Polsce (grał ostatnio w Milenijnym Pucharze Plus GSM w Warszawie), pokazał, jak należy grać z komputerem. Loek ustawił zamkniętą pozycję, unikał wymian i spokojnie przesuwając pionki do przodu. Okazało się, że komputer nie gra w szachy, lecz wykonuje ruchy.

Van Wely - FRITZ SSS
Rotterdam 2000

1.c4 e5 2.g3 Sf6 3.Gg2 Sc6 4.Sc3 Gb4 5.a3 G:c3 6.b:c3 O-O 7.e4 a6 8.a4 d6 9.d3 Gg4 10.f3 Gd7 11.Se2 Hc8 12.h3 b6 13.f4 Ge6? 14.f5 Gd7 15.g4 Se8 16.Sg3 Hd8 17.g5 Gc8 18.h4 f6 19.Hh5 Sa5 20.Wa3 He7 21.Sf1 Sc6 22.Se3 Hd7

K



23.g6 h6 24.Sg4 Wa7 25.Wg1 (z planem Gg2-h3 i Gc1:h6) 1:0.

Komputer przegra? parti? "jak dziecko".

Unikalny ID rozwi?zania: #1129

Autor: : Tomasz Lissowski

Data ostatniej aktualizacji: 2012-01-29 19:29