

Chess Champions Emulators:

Alexander Alekhine.



Premessa.

Una delle applicazioni più affascinanti dell'informatica è l'implementazione delle cosiddette "simulazioni". Queste vengono usate come modelli previsionali nei campi più disparati: dalla progettazione aereo-navale a quella delle dighe, così come in campo meteorologico, economico, politico, militare, ecc... I simulatori in pratica permettono di rispondere alla classica domanda: «Cosa succederebbe se...».

In campo scacchistico, non ostante il boom informatico degli ultimi anni, non si sono ancora visti programmi di questo tipo. D'altronde cosa si dovrebbe simulare negli Scacchi? ...Ma è ovvio: i giocatori!

Chi non ha mai desiderato di giocare una partita contro un Grande Maestro?

Con quelli attuali è sempre possibile iscriversi a qualche torneo open o ad una simultanea, ma con quelli del passato, come ad esempio uno Steinitz, un Capablanca, od un Fischer la cosa diventa ovviamente un po' più difficile...

Adesso, grazie ai programmi della serie **Chess Champions Emulators**

l'impossibile diventa possibile! ...O quasi.

Con i programmi della serie **Chess Champions Emulators** avremo fra le mani dei veri e propri "giocatori sintetici" contro cui giocare divertenti sfide, o per analizzare le nostre partite e poter così rispondere a quelle domande impossibili che ci poniamo ogni tanto, come ad esempio: «Come avrebbe proseguito Kasparov in questa posizione?» oppure: «Qui Lasker avrebbe accettato o no, il sacrificio di pedone del mio avversario?».

Descrizione:

Il programma **Chess Champions Emulator: Alekhine** è un motore scacchistico compatibile con lo standard U.C.I. ed utilizzabile con la quasi totalità delle interfacce grafiche, sia libere che commerciali, quali ad esempio WinBoard (XBoard), Fritz©, Chess-Base©, Schredder©, Arena©, Scid, Josè, Chess-Assistant©, ecc... E simula in modo molto realistico lo stile di gioco di Alexander Alekhine. Il programma è disponibile per i sistemi operativi **Microsoft Windows©** e **Linux**.

Usare “C.C.E. Alekhine” con Schredder Classic©.

- 1) Copiare i file “GFruit-Alekhine.exe” e “Alekhine.jpg” nella cartella *C:\Programmi\SchredderClassic3\Engines*.
- 2) Copiare il file “Alekhine.bin” nella cartella *C:\Programmi\SchredderClassic3\Books*.
- 3) Lanciare Schredder e selezionare *Alekhine.exe* come motore di gioco ed *Alekhine.bin* come libreria. E' importante togliere il segno di spunta alle altre librerie di aperture, in modo che *Alekhine.bin* sia l'unica disponibile. Adesso non ci resta che sfidare il computer e divertirci a farci “strapazzare” dal nostro Alekhine sintetico.

Usare “C.C.E. Alekhine” con Josè 1.4.4.

- 1) Copiare i file “GFruit-Alekhine.exe” e “Alekhine.jpg” nella cartella nella cartella *C:\Programmi\Jose\Engines*.
- 2) Copiare il file “Alekhine.bin” nella cartella *C:\Programmi\Jose\Books*.
- 3) Lanciare Josè e procedere come nel caso di *Schredder Classic©*. Anche qui è importante togliere il segno di spunta alle altre librerie di aperture, in modo che Alekhine.bin sia l'unica disponibile.
- 4) Premere F9 e selezionare la linguetta “Engine” per eventuali configurazioni.

Usare “C.C.E. Alekhine” con Arena4.

Per installare l'emulatore su quest'ottima interfaccia grafica, la procedura è simile agli altri casi:

- 1) Copiare il file “GFruit-Alekhine.exe” nella cartella *C:\Programmi\Arena*.
- 2) Copiare il file “Alekhine.bin” nella cartella *C:\Programmi\Arena\Books*.
- 3) Lanciare Arena e configurare il motore scacchistico.

Note tecniche.

Il cuore di un simulatore di questo tipo è rappresentato da un motore scacchistico e dalla relativa libreria di aperture. Questi poi verranno utilizzati in un'interfaccia grafica tipo *Fritz*®, *Schredder*®, *Chess Base*®, *Chess Assistant*®, *Scid* o *Josè*. Come motore scacchistico è stato utilizzato il programma **Gambit Fruit**, modificato appositamente per emulare lo stile di gioco di Alekhine e ricompilato ad hoc. La libreria di aperture è invece basata esclusivamente su tutte le 3570 partite ufficiali disputate da Alexander Alekhine nella sua luminosa carriera.

Gambit Fruit sviluppa una forza di gioco di 2814 punti ELO (C.C.R.L. 40/40) e pur non essendo più ai vertici mondiali dei motori scacchistici (si pensi che il nuovo **Rybka-3**® sviluppa l'incredibile punteggio di 3224 punti ELO!) è comunque in grado di malmenare un Grande Maestro. **Gambit Fruit** è liberamente distribuibile e modificabile (licenza *GNU-G.P.L.*), inoltre è possibile modificarne profondamente lo stile di gioco e quindi ben si presta alla messa a punto di “giocatori sintetici”.

Altri emulatori.

La serie C.C.E. prevede la preparazione di una vasta serie di “giocatori emulati”, alcuni dei quali sono già a buon punto (quelli indicati con il pallino fra parentesi):

- **Mikhail Tal** (*)
- **Robert James Fischer** (*)
- **Wilhelm Steinitz**
- **Mikhail Cigorin**
- **Garry Kasparov**
- **Anatolj Karpov** (*)
- **Victor Korcnoj**
- **Wisthawan Anand**
- **Josè Raul Capablanca**
- **Mikhail Botvinnik** (*)
- **David Bronstein**
- **ecc...**

U.R.S.S. '50.

Un altro progetto interessante (già in fase di beta-test) è **URSS-50**, un programma che non emula un particolare giocatore, ma si basa sul gioco e sulle aperture dei più forti giocatori sovietici degli anni '50, quelli che hanno caratterizzato la famosa “Scuola Sovietica” e che hanno dominato tutte le competizioni dal 1948 ai giorni nostri. *Botvinnik, Keres, Kotov, Bronstejn, Boleslavsky, Averbach, Tal...*

Con **URSS-50** avremo a che fare con un “mix” di questi fortissimi campioni e con le aperture che li hanno resi famosi in tutto il mondo.

Notizie, prove ed informazioni sul sito <http://digilander.libero.it/taioscacchi>.