

SABER MÁS

Ajedrez electrónico

LA ETERNA RIVALIDAD

EL HOMBRE C

Desde la primera máquina comercial aparecida en 1977, el Ajedrez Electrónico ha saltado desde las aparatosas y caras computadoras, a los smartphones que juegan al mismo nivel que el Campeón del Mundo.

ASÍ SE HA ESCRITO LA HISTORIA

1948- 1950

Alan Turing idea el primer programa de ajedrez (teórico), el Turochamp, y enuncia su famoso test de inteligencia.



1950

Claude Shannon publica su artículo "Programando una computadora para jugar al ajedrez" en el Philosophical Magazine, creando las bases de la programación subsiguiente en AE hasta hoy días.

1970

Primer Campeonato Americano absoluto de Computadoras de Ajedrez (NACCC), organizado por la ACM en Nueva York y ganado por el mítico programa Chess 3.0



1974

Primer Campeonato del Mundo absoluto de Computadoras de Ajedrez, organizado por la entonces ICCA, celebrado en Estocolmo, y ganado por el

En 1977, la primera computadora comercial de ajedrez, **Chess Challenger I**, apenas sabía mover las piezas. Realizaba jugadas ilegales y tenía un nivel de juego de tan sólo 700 - 800 puntos Elo. Era lo que en su día se denominó, un "micro dedicado", es decir, una máquina, apenas un tablero "gordo" de ajedrez plastificado que sólo jugaba al ajedrez, pero ha pasado a la historia por derecho propio.

Tres años después, en 1980, la empresa alemana Hegener & Glaser comercializó su archifamosa

serie de computadoras **Mephisto**, con las que consiguió dominar el panorama de los micros dedicados durante una década. Hubo otras marcas muy buenas en el mercado, como por ejemplo **Novag y Scy-sis**, pero el mundo de los micros dedicados empezó a decaer con la aparición de los primeros programas de software para ordenadores. Llegarían a su cenit a mediados de los años noventa del siglo pasado, con el modelo **Mephisto Londres 68030**, el sistema mixto **TASC R40** y últimamente la **Resurrection**,

iniciando tras estas máquinas un **declive irremediable** que a día de hoy todavía perdura.

Ajedrez en el PC

La aparición de programas para PC como **ChessGenius, HIARCS o Fritz** cambió el panorama de forma radical. Durante los años ochenta, los micros dedicados y los programas para PC coexistieron de forma paralela con la aparición de programas tan míticos, aparte de los ya citados, como el **Rebel**, el **MChess Pro**, el **WChess** o el **Nimzo**. Y ya en los



ONTRA LA MÁQUINA

noventa aparecieron otros dos programas que dominaron esa década ganándolo todo, el Shredder y el Junior, amén del inmenso incremento de potencia que desarrollaron tanto los "mainframes" (ordenadores grandes) como los PC. Ello conllevó a **la derrota de Kasparov frente a ChessGenius en 1994** (a ritmo activo), la primera que sufría un Campeón del Mundo frente a un programa de ajedrez para PC, aunque ya **Bent Larsen había sucumbido en 1989 frente a Deep Thought** (el precursor de Deep

Blue), y fue el primer Gran Maestro derrotado por un programa bajo las condiciones de un torneo.

Toda esta revolución llevó a los dos enfrentamientos míticos entre **Kasparov y Deep Blue**, que han quedado marcados a sangre y fuego en el inconsciente colectivo de toda una generación y que acabaron con la derrota del ajedrecista en 1997.

Ya a comienzos de este siglo, **dos factores han cambiado el panorama del Ajedrez electrónico** de forma radical. En primer lugar, la aparición de los programas "libres",

gratuitos, liderados por **Ippolit, Robbolito, Ivanhoe y Firebird**. La sucesión de nombres culminó con el mítico **Rybka** en 2005, iniciando la "era Rybka" en la que, durante varios años, dominó el panorama y **ganó prácticamente todo**, incluyendo varios Campeonatos del Mundo absolutos consecutivos. ➤

también mítico programa soviético Kaissa, el precursor del programa Pioneer creado por Botvinnik.



1977

Comercialización, en EE.UU. del primer micro dedicado, el Chess Challenger I, de la compañía Fidelity Electronics Inc.

1980

Aparición de la saga Mephisto, con el Mephisto I, de la empresa bávara Hegener & Glaser. Fueron los primeros micros modulares y portátiles/de bolsillo.

1989

Derrota del Gran Maestro danés Bent Larsen frente a Deep Thought, el precursor de Deep Blue. Era la primera vez que ocurría algo así en condiciones de torneo.

1994

Derrota de Kasparov ante el mítico programa de PC ChessGenius en modalidad de juego Activo (25 minutos/



partida) durante el torneo Intel Chess Grand Prix en Londres. Fue también otra primicia histórica.

