

Hayden Software

SARGON III

Apple II

Ultimo nato della serie Sargon, questo programma di Dan e Kathe Spracklen ha raggiunto una qualità e una velocità di gioco realmente eccezionali. Basti pensare che a livello 8 (l'ultimo livello in partita) impiega in media 10 minuti per mossa con un tempo limite di 6 ore e 40 minuti per effettuare 40 mosse (vedi tabella sottostante).

Livello	Tempo medio	Tempo massimo
Shift-1	5" a mossa	60 M. in 5'
Shift-2	15" a mossa	60 M. in 15'
Shift-3	30" a mossa	60 M. in 30'
Shift-4	1' a mossa	60 M. in 1h
Shift-5	2' a mossa	30 M. in 55'
Shift-6	3' a mossa	40 M. in 110'
Shift-7	6' a mossa	30 M. in 3h
Shift-8	10' a mossa	40 M. in 6h 40'
Shift-9	senza limiti di tempo	

Notevoli cambiamenti sono stati apportati a questo programma dalla ormai mitica versione I, per esempio il Sargon possiede ora una biblioteca di aperture particolarmente estesa: 52 aperture con un totale di 68.000 posizioni. Una tale biblioteca non poteva ovviamente risiedere in memoria e trova perciò posto sullo stesso disco del programma; non si deve quindi togliere il disco dal drive fino a che non si decide di smettere. Su disco può pure essere salvata (e ovviamente

ripresa) la partita attuale, ma dato che il disco del programma è "pieno come un uovo" il Sargon stesso chiede che venga sostituito con un altro. Un secondo disco, che si trova già nella confezione del Sargon, contiene 102 partite complete, 15 problemi di matto (da tre a sei mosse), 5 problemi di apertura, 10 problemi tattici (salvarsi da una situazione pericolosa) e 10 strategici (migliorare la propria posizione); infine 5 finali di partita (tra cui il classico 3 pedoni contro 3 pedoni).

Il gioco

Il Sargon inizia sempre con il nero e a livello 1. Il prompt è costituito dai due punti e la scacchiera non è visibile. La pressione del tasto ESC permette di passare dalla pagina di testo a quella in alta risoluzione dove si trova la scacchiera (disegni di Dmitry Tsimberg), ma così facendo non si vede più quello che si sta scrivendo, una ulteriore pressione del tasto ESC ci riporta in modo testo. La presenza di un messaggio da parte del Sargon viene pure segnalata nello schermo in HGR dalla comparsa di una piccola clessidra a destra della scacchiera. A proposito di questa bisogna dire che le immagini dei pezzi sono leggermente più brutte di quelle delle versioni precedenti ma finalmente si possono leggere le coordinate direttamente sul bordo della scacchiera.

Appena scrivete la vostra prima mossa (se giocate col bianco) il disco si mette in movimento e il Sargon III sceglie una delle possibili risposte nella sua biblioteca delle aperture; effettuata la mossa un piccolo asterisco comincia a lampeggiare in alto a destra dello schermo. È questa la maggiore novità del Sargon III: l'asteri-

sco infatti ci comunica che il Sargon ha cominciato già a pensare alla sua prossima mossa e continuerà per tutto il tempo che voi impiegate ad effettuare la vostra scelta. Questo sfruttamento del tempo avversario, sebbene normale tra giocatori umani è del tutto nuovo tra i programmi per personal computer, e dà alla macchina una riserva di tempo enorme. Se infatti giocate a livello 1 il Sargon deve rispondere alle vostre mosse in media dopo 5 secondi, ma se tra una vostra mossa e la successiva avete pensato per 3 minuti, avete concesso al Sargon 3 minuti di tempo macchina ed è come se giocaste quasi a livello 5 anziché 1.

Per evitare di dover prendere ripetizioni prima di comprare il programma gli autori hanno previsto la possibilità di disabilitare questa opzione con il CTRL-E (Easy mode) che blocca Sargon per il tempo da voi usato per la mossa; questo porta in pratica a sedici i livelli di gioco: otto in Easy più otto in normal. Una ulteriore possibilità di blocco del Sargon è il CTRL-T (terminate search) che costringe la macchina ad eseguire la mossa migliore trovata fino a quel punto; il CTRL-T permette quindi al Sargon di giocare anche partite in contemporanea.

Si può impostare sul Sargon anche il livello 9 (infinito), che non è un livello di gioco, ma dice al Sargon di continuare a cercare una mossa fino a che non si verifica una delle seguenti condizioni:

- 1) la posizione si trova nella biblioteca di aperture;
- 2) la mossa è obbligata;
- 3) Sargon ha trovato un matto per uno dei due giocatori;
- 4) è stato premuto il CTRL-T.

Con il livello 9 si può effettuare lo studio di particolari posizioni o il gioco per corrispondenza (non è però troppo onesto).

Tra le altre solite opzioni il CTRL-B (indietro), il CTRL-O (suggerimento) e il CTRL-S (scambio) si fanno notare la CTRL-V (verify) che permette a Sargon di controllare il gioco di due avversari "umani" e di suggerire, se richiesta, la mossa migliore; la CTRL-P (stampa della partita), la CTRL-D (offerta di patta), la CTRL-J che permette di vedere quello che Sargon sta pensando e la CTRL-Y che disabilita la biblioteca di aperture.

Per lo studio delle partite Sargon III dispone del comando CTRL-A per entrare in modo analisi e immettere i pezzi sulla scacchiera in qualsiasi posizione, i pezzi si dispongono al solito posizionando il cursore (freccie ← e →) e battendo l'iniziale (inglese) del pezzo, il colore di default è il bianco che si cambia battendo C. La seconda opzione è il CTRL-R (re-

