

Retrato do enxadrista quando jovem

Paulo Santoro

Capítulo 3. O primeiro software de Xadrez

Em 1983, um de meus irmãos mais velhos — que não jogava Xadrez — se iniciava no promissor curso universitário de Ciência da Computação, na Universidade Federal de São Carlos. Ainda deviam existir máquinas que funcionavam jurassicamente com cartões perfurados, mas uma nova linha de computadores domésticos já disputava concorrência com os videogames de sucesso da época — Atari e Odissey.

Próximo do final daquele ano, meu irmão me convenceu das delícias de possuir um aparelho daquele, para estimular o prazer do garoto de 11 anos com o seu futuro presente de Natal: um TK-85.

TK-85 era um objeto do tamanho de uma pequena caixa de bombons. Tinha umas teclas de borracha mole, horríveis de digitar, mas “elegantes” para a primeira geração a possuir computadores pessoais. Sua memória RAM era de 16 Kbytes. Isso mesmo, 16 Kbytes. O computador que uso neste instante, 23 anos depois, tem uma memória 65.536 vezes maior (ou 2^{16} vezes maior).

Além do TK, que precisava ser ligado na televisão e, portanto, não podia ser usado nem na hora da novela nem na hora do Jornal Nacional, ganhei também duas fitas cassete originais que continham programas de uma obscura empresa chamada “Microsoft”: o *TKadrez* e o *Invasores do Espaço*.

Sim, eu falei de fitas cassete. Para o TK-85 funcionar, você precisava fazer uma de duas coisas: ou você *digitava* um programa inteiro (todas as linhas de programação, o que poderia exigir horas para rodar um programa constrangedoramente simples), ou você carregava um programa de uma fita cassete, que era o HD e o disquete da época. Sabe quando você clica hoje num ícone e um programa abre em fração de segundo? Pois naquela época você conectava o gravador ao computador através de um cabo, dava um comando no computador, fazia o gravador rodar a fita... e esperava um bom tempo, às vezes até 10 ou 15 minutos, até o programa estar disponível para utilização.

É justo confessar que a fita de *Invasores do espaço* ficou mais gasta que a do *TKadrez*... mas era preciso salvar o mundo daquela horda de naves brancas, que descia com rapidez atirando no nosso planeta!

Mas eu era uma criança feliz com seus presentes de Natal, e usei o *TKadrez* diversas vezes. O problema era que a baixíssima definição de imagem daquele embrião da informática comprometia mais para jogar Xadrez do que para se embrenhar num joguinho de ação. Por isso, não fiz tantas partidas.

Naquele meu estágio proto-primário, também ainda não anotava os lances quando jogava. Mas hoje, com um emulador do ZX-81 (o sistema do TK-85), consegui recriar uma possível partida contra o software. Façamos de conta que, lá por 1984, estando eu com 11 anos de idade, ela tenha sido disputada da seguinte maneira:

Paulo Santoro - ZX-81

```
1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Nc3 Be7 4.Bb5 a6 5.Bxc6 dxc6 6.0-0 Bg4 7.h3 Bxf3
8.Qxf3 Nf6 9.Re1 0-0 10.d3 Bc5 11.Be3 Bxe3 12.Qxe3 Qd7 13.Rad1 Rfd8
14.Ne2 Qe6 15.b3 Qd7 16.d4 exd4 17.Nxd4 c5 18.Nf5 Qxd1 19.Rxd1
Rxd1+ 20.Kh2 b6 21.Qg5 Nxe4 22.Qxg7# 1-0
```

