

There are no translations available.

Descubre Stockfish, un motor de juego con licencia GPL, que ha revolucionado el mundo de los programas de ajedrez dada su potencia y rapidez de cálculo.

Introducción

Recientemente ha salido un motor de juego (*Engine*) con licencia **GPL** (licencia que permite la descarga, uso, copia, distribución y modificación gratuita) llamado

Stockfish

que ha revolucionado el mundo de los programas de ajedrez dada su potencia y rapidez de cálculo.

En realidad es un motor de juego que existe desde 2008, pero es con las nuevas versiones cuando ha dado un salto muy significativo en cuanto a potencia de cálculo.

[Web Oficial de Stockfish](#)

Motor Universal

Una de sus características más interesantes es que se puede instalar para que funcione con diferentes programas de juego (GUI) y en diferentes sistemas operativos. Así que podemos usar este motor tanto en **Windows**, como en **Linux** e incluso en **Mac Os**.

Así que aquellos que queráis probar este potente programa de ajedrez, seguid estas recomendaciones:

1. En Windows

1. [Descarga de Stockfish para Windows](#)

2. Instalación del motor con el programa Arena. Para ello puedes consultar el [artículo sobre el programa Arena](#) en Windows

3. Instalarlo es muy fácil solo hay que descomprimir el archivo descargado, ir a la carpeta Windows y copiar el archivo *stockfish-171-32-ja.exe* (para sistemas operativos de 64 bits copiamos el archivo *stockfish-171-64-ja.exe*) a la

carpeta

engines

del programa

Arena

(por defecto será

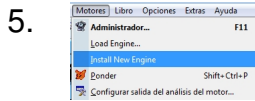
C:\Program Files (x86)\ArenaEngines

)

E

4. Una vez copiado, sólo queda decirle a Arena que lo use, siguiendo las instrucciones del artículo citado anteriormente.

Fe forma rápida: Ir al menú *Motores + Install New Engine*



6. En **Linux**

1. [Descarga de Stockfish para Linux](#)

2. Instalación del motor con el programa **Scid**. Para ello puedes consultar el [artículo sobre el programa Scid](#) en Linux

3. Instalarlo es muy fácil solo hay que descomprimir el archivo descargado, ir a la carpeta *Linux*

y cambiar los permisos del archivo

stockfish-171-32-ja

a lectura escritura para todos. Para ello desde la línea de comando con *chmod 555*

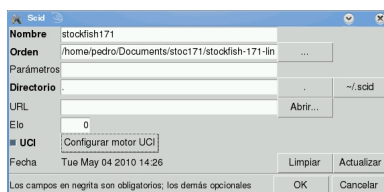
o desde un interfaz gráfico en propiedades del archivo marcando

Lectura y ejecución para todos

.

4. Una vez cambiados los permisos, configuramos *Scid* para que use el nuevo motor de juego, simplemente eligiendo el archivo en el botón de Orden

5.



6. En **Mac Os**

1. [Descarga de Stockfish para Mac OS](#)

2. Creo que viene con un programa que trae preinstalado el motor de juego y con el que podemos probarlo

3. En **Iphone OS**

Motor de juego de Ajedrez Universal

Written by Pedro Salazar Román
Thursday, 10 March 2011 00:00

1. Parece que existe una aplicación para el iphone con soporte para este motor de juego
2. [Aplicación para el Iphone](#)

Nota: Las opciones de Mac e Iphone no las he podido probar

Podemos configurar el motor de juego use su propio libro de aperturas.

1. [Descargar el libro de aperturas](#)
2. Descomprimirlo en una carpeta
3. Copiar el archivo **Book.bin** en el directorio donde tengamos el archivo *stockfish-171-32-j*
a
4. Cambiar el nombre del archivo Book.bin por el de **book.bin** (sin la B mayúscula)
5. El motor viene preconfigurado para usar el archivo book.bin como libro de aperturas, por lo que no tendremos nada más que hacer

Fuerza de juego y estadísticas

Para comprobar su potencia a la hora de jugar y de calcular variantes tenemos la web de [Com puterchess](#) donde se comparan distintos motores de juego.

Motor de juego de Ajedrez Universal

Written by Pedro Salazar Román
Thursday, 10 March 2011 00:00

CCRL 404FRC Rating List — Pure all engines
Shredder GUI, ChessGUI by Matthias Genuh, Ponder off, 5-men EGTB, 128MB hash, random openings with switched sides
Time control: Equivalent to 40 moves in 4 minutes on Athlon 64 X2 4600+ (2.4 GHz)
Computed on April 29, 2010 with [Baveselo](#) based on 21'200 games

Rank	Name	Rating			Score	Average Opponent	Draws Games	LOS
		ELO	+	-				
1	Stockfish 1.7 64-bit	3211 (+1)	+24	-24	74.0%	-191.9	25.1%	700
2	Rybka 3 64-bit	3206 (+16)	+24	-24	72.8%	-186.1	22.4%	700
3	Naum 4.2 64-bit	3134 (-2)	+23	-23	63.1%	-103.9	24.6%	700
4	Shredder 12	3127 (+2)	+23	-23	62.1%	-95.9	24.6%	700
5	Deep Sjeng WC2008 64-bit 1CPU	2960 (-15)	+18	-18	57.5%	-61.1	20.5%	1300
6	Cyclone xTreme Fear	2936 (+8)	+17	-17	56.6%	-54.3	20.6%	1400
7	Hiarcs 12.1	2920 (-6)	+17	-17	54.6%	-37.1	21.0%	1400
8	Loop for Chess960	2851 (-3)	+15	-15	57.0%	-52.3	18.6%	2000
9	Bright 0.4a	2819 (-3)	+16	-16	63.9%	-111.1	18.4%	1600
10	Spike 1.2 Turin	2801 (-9)	+15	-15	62.7%	-97.1	21.5%	1700
11	Daydreamer 1.75 64-bit	2698 (-3)	+16	-16	46.1%	+31.9	24.3%	1500
12	Movei 00.8.438	2666 (0)	+15	-14	48.8%	+8.7	19.2%	1900
13	Frenzee Feb08 64-bit	2665 (+1)	+15	-15	48.7%	+9.7	16.0%	1900
14	The Baron 2.23	2652 (+1)	+14	-14	49.0%	+5.3	17.3%	2000
15	Pharaon 3.5.1	2634 (-8)	+14	-15	48.6%	+8.3	18.2%	1900
16	Amyan 1.72	2622 (-4)	+17	-17	47.8%	+16.3	20.2%	1200
17	Jonny 2.83	2614 (-2)	+15	-15	50.2%	-4.2	17.8%	1700
18	Hermann 2.5 64-bit	2611 (-5)	+15	-15	50.4%	-6.0	16.2%	1800
19	Hamsters 0.7.1	2610 (-3)	+15	-15	49.5%	+0.1	19.3%	1700
20	Ufim 8.02	2588 (-3)	+14	-14	49.5%	-0.4	19.9%	1900
21	Tornado 3.42 64-bit	2570 (+2)	+15	-15	45.7%	+31.9	19.5%	1700
22	DanaSah 4.20	2551 (0)	+14	-15	47.6%	+14.2	19.5%	1900
23	Little Thought 1.052 64-bit	2520 (-1)	+25	-24	51.5%	-13.8	18.3%	600
24	Alice 0.99.2	2361 (0)	+17	-17	37.7%	+99.1	13.8%	1700
25	Ayito 0.2.994	2356 (-1)	+17	-17	37.3%	+104.4	13.4%	1700
26	Betsy Fischer	2312 (-11)	+18	-18	35.9%	+118.0	16.0%	1400

Traducción de Stockfish a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Rybka a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Naum a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Shredder a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Deep Sjeng a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Cyclone a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Hiarcs a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Loop for Chess960 a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Bright a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Spike a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Daydreamer a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Movei a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Frenzee a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de The Baron a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Pharaon a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Amyan a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Jonny a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Hermann a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Hamsters a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Ufim a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Tornado a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de DanaSah a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Little Thought a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Alice a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Ayito a C++ por Pedro Salazar Román. Traducción de Betsy Fischer a C++ por Pedro Salazar Román.