

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

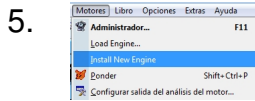
*C:\Program Files (x86)\ArenaEngines*

)

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*

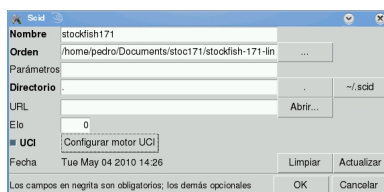
o desde un interfaz gráfico en propiedades del archivo marcando

**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 | 60.2% | -4.2             | 17.8%       | 1700 |
| 18   | Hermann 2.5 64-bit            | 2611 (-5)  | +15 | -15 | 60.4% | -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.