

## **Flash Chess**

<https://www.softomic.org/juegosflash/flashchess3.html>

Fecha:14-4-2026 23:51:57

La historia del Ajedrez en Flash es la crónica de cómo un juego milenario de altísima complejidad técnica logró adaptarse a los navegadores web cuando internet aún era lento y limitado.

Los hitos clave de su evolución:

### 1. El reto técnico (Años 2000 - 2005)

A diferencia de los "7 errores" o el "Mahjongg", el ajedrez era difícil de programar en Flash.

El motor (Engine):

Flash utilizaba un lenguaje llamado ActionScript. En sus primeras versiones (1.0 y 2.0), era demasiado lento para realizar los miles de cálculos por segundo que necesita una Inteligencia Artificial de ajedrez competente.

La solución:

Los primeros juegos de ajedrez en Flash solían ser "tableros tontos" para dos jugadores humanos en la misma computadora o versiones con una IA muy básica que cometía errores absurdos.

### 2. La era de oro de los portales (2005 - 2012)

Con la llegada de ActionScript 3.0, la velocidad de ejecución mejoró drásticamente, permitiendo motores más serios.

Multijugador:

Portales como Minijuegos, FlyOrDie o Yahoo! Games popularizaron el ajedrez online. Utilizaban Flash para la interfaz visual mientras un servidor externo gestionaba los movimientos.

Accesibilidad:

Fue la primera vez que podías jugar una partida de ajedrez contra alguien al otro lado del mundo sin instalar software pesado como Chessmaster o Fritz.

### 3. Chess.com y la transición (2007 - 2014)

El gigante actual, Chess.com, nació y creció apoyándose fuertemente en la tecnología Flash.

Su interfaz de juego original estaba basada en Flash. Esto permitía animaciones fluidas de las piezas y sonidos de "clic" que hoy son icónicos.

Sin embargo, el gran problema era el "lag": Flash no siempre era estable, y muchos jugadores perdían partidas por tiempo debido a fallos del plugin.

### 4. El fin de Flash y el salto a HTML5 (2015 - 2020)

Cuando Adobe anunció el fin de Flash, sitios como Lichess (que nació ya en tecnología-as

modernas) y Chess.com tuvieron que reconstruir todo su código.

Diferencia visual:

Los juegos de ajedrez modernos en HTML5/JavaScript son mucho más ligeros, funcionan en móviles (cosa que Flash no hacía bien) y permiten funciones avanzadas como el "pre-move" (hacer un movimiento antes de que el rival juegue) con una precisión que Flash no podía alcanzar.

Diferencias clave del Ajedrez Flash vs. Moderno:

Rendimiento:

El ajedrez Flash consumía mucha memoria RAM y hacía que los ventiladores de los portátiles sonaran fuerte.

Gráficos:

Flash permitía efectos de brillo y piezas "pseudo-3D" muy llamativas para la época, pero que hoy se ven algo anticuadas.

IA:

Las IAs de Flash eran limitadas; hoy, cualquier navegador ejecuta Stockfish (el motor más potente del mundo) directamente sin despeinarse.