

ANALIZIRAJMO S FRITZEM

(Povzetek funkcij za uporabo programa v analizne namene.)

PRIPRAVIL: PERUŠ DANILO

URL: www.tekos.si

E-MAIL: danilo.perus@volja.net

Ravne na Koroškem, 25.01.2004

Izbira motorja

Meni: Orodja – Motor

Izbira motorjev in konfiguriranje njihovih nastavitev:



Izprazni hash tabelo: Odstrani vse informacije iz [razpršenih \(hash\) tabel](#).

Nastavitve: [nastavitve motorjev](#)

Velikost razpršenih tabel je pomembna, da dosežemo optimalno moč, posebej v turnirskih partijah.

Tabelarične baze so podatkovne baze, ki vsebujejo pomembne podatke za igranje končnic.

Začetna pozicija

Meni: Nova – Začetna pozicija

Odpre okno, kjer lahko nastavimo novo pozicijo.



- ▶ Izbiramo figure in jih s klikanjem namestimo na šahovnico. Z desnim miškinim gumbom lahko spremenimo barvo figur ali pa jih odstranimo.
- ▶ Figure lahko nameščamo tudi tako, da jih izberemo na desnem robu šahovnice in potem povlečemo na željeno polje.
- ▶ Šahovnico lahko popolnoma izpraznimo s tipko "**Počisti**".
- ▶ Gumbi "**Kopiraj/Prilepi ASCII**", "**Kopiraj/Prilepi FEN**" uporabljamo za vnos diagramov v običajen tekst. V urejevalniku besedil označimo pozicijo in jo s Ctrl-C prenesemo v odložišče Oken. Nato lahko pozicijo prenesemo/odložimo na začetno šahovnico. Gumbi na desni omogočajo, da tekstovni opis pozicije prenesemo na našo začetno šahovnico. FEN je kratica za "Forsyth-Edwards Notation" in EPD za "Extended Position Description".

Primer ASCII opisa pozicije: wKd6,Rc8,g8,Pg2, bKh7,Qe1,Pd4,e3,h5,h6

Primer FEN opisa enake pozicije: 2R3R1/7k/3K3p/7p/3p4/4p3/6P1/4q3 w - - 0 1

Kopirajte zgornja opisa in ju poskusite prenesti na začetno šahovnico!

Po postavitvi vseh figur na svoja mesta, določimo še ostale možnosti: rokado, stran na potezi in ali je možno jemanje z "en passant".

Neomejena analiza

Meni: Partija – Neomejena analiza (ali Alt-F2)

Program **ne odgovarja** na poteze, temveč skupaj z vami le analizira posamezne poteze. Ponovna izbira ali pa kombinacija tipk Alt-F2 vrne program nazaj v normalen igralni način.

Vrednost figur

Vrednost šahovskih figur je osnovni šahovski kriterij. V vrhunskih partijah lahko odloči partijo že prednost enega kmeta.

Vrednost figur:

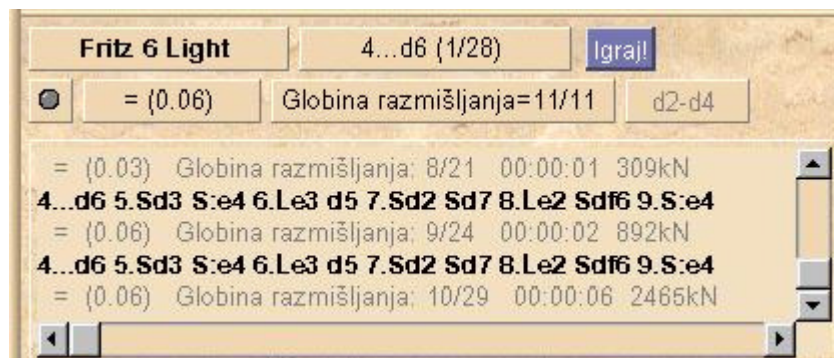
Figure	Vrednost figur izražena v kmetih
kmet	1.0
skakač (konj)	3.0
lovec	3.0
trdnjava	5.0
dama (kraljica)	9.0

Program vedno ocenjuje belo pozicijo:

- vrednost +1.30 pomeni, da je beli boljši za 1.3 enote kmeta;
- vrednost +0.3 (beli pa ima kmeta več) odraža oceno programa, da ima črni pozicijsko kompenzacijo za kmeta (npr. razvoj, varnost kralja, kmečka struktura, itd.);
- vrednost -3.00 pomeni, da ima beli figuro manj - lovca ali konja (oba imata enak ekvivalent = 3).

Motorji

Informacije o potezah, o katerih med partijo "razmišlja" izbrani motor.



- Na vrhu na levi lahko vidimo aktivni [šahovski motor](#).

- ▶ Motor trenutno izračunava potezo 4...g6, ki je prva izmed 28 možnosti.
- ▶ S tipkama "+" in "-" lahko povečujemo ali zmanjšujemo število variant.
- ▶ V drugi vrstici je na levi semafor, ki se obarva rdeče, če program najde v poziciji kaj "dramatičnega" - to pomeni, da nova izračunana vrednost precej odstopa od predhodne vrednosti. Rdeča puščica, ki je lahko obrnjena navzgor ali navzdol, pa nam pove, da je program nekaj odkril, vendar še ni povsem izračunal vsega.
- ▶ Vrednost 0.06 je izražena v [enotah kmetov](#) in definira, kako program ocenjuje pozicijo belega. Pozitivna vrednost označuje dobre bele pozicije, medtem, ko negativna vrednost izraža "mnenje" programa, da je beli slabši. Ocena pozicije je zabeležena tudi v standardnih [šahovskih simbolih](#).
- ▶ Globina razmišljanja prikazuje napredek programa pri izračunavanju variant. Prva številka označuje "brute force" globino, druga pa globino preračunavanja posameznih kritičnih variant. Primer: "Globina = 14/40" pomeni, da je program pregledal vsako nadaljevanje do globine 14 (=sedem potez), medtem ko je določene kritične variante preračunal do globine 40 (=20 potez)!
- ▶ V desnem oknu lahko vidimo potezo (d2-d4), za katero program [predvideva](#), da jo bo odigral njegov nasprotnik.
- ▶ Lahko si tudi ogledamo hitrost motorja pri izračunu potez. "309kN/s" pomeni, da motor pregleduje in ocenjuje pozicije s hitrostjo 309.000 pozicij na sekundo ("kilonodes/sek").

Desni miškin klik v pomožnem oknu - motorji:

- v igralnem modusu - v analiznem modusu

Motor	Motor
Kopiraj analizo v odložišče	Zakleni
Pomikaj osnovno linijo	Več vrstic +
Pomožna šahovnica	Manj vrstic -
Izberi pisavo	Grožnja T
Zapri	Kopiraj analizo v odložišče
	Pomožna šahovnica
	Izberi pisavo
	Zapri

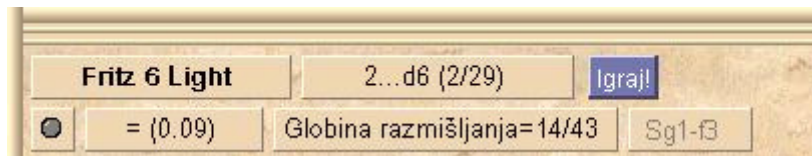
- ▶ **Motor:** Zamenjujemo [motorje](#).
- ▶ **Zakleni:** Običajno (v [analiznem modusu](#)) motor samodejno sledi premikanju figur na šahovnici, lahko pa se odločimo in določeno varianto "zaklenemo". Motor ne bo več sledil ostalim variantam v poziciji. Ponovna izbira "odklene" sledenje variantam.
- ▶ **Več/manj vrstic:** Povečamo ali zmanjšamo število variant (tipkovnica: "+" in "-").
- ▶ **Grožnja:** Pokaže neposredno grožnjo - potezo, ki jo bo nasprotnik lahko odigral, če mu tega ne preprečimo.
- ▶ **Kopiraj analizo v odložišče:** Skopira trenutno analizo v odložišče, od koder jo lahko prenesemo v urejevalnik besedil.
- ▶ **Pomikaj osnovno linijo:** Program običajno prikazuje celotno zgodovino raziskovanja pozicije. Možnost lahko izključimo in opazujemo samo najnovejšo varianto.
- ▶ **Pomožna šahovnica:** Doda v okno majhno pomožno šahovnico.
- ▶ **Izberi pisavo:** Izberemo pisavo in določimo njeno velikost.
- ▶ **Kopiraj potezo:** S tipko preslednico prenesemo trenutno najboljšo potezo v notacijo partije.

- **Kibici:** Funkcije so opisane v [posebnem razdelku](#).
- **Zapri:** Zapre okno.

Ocena pozicije

Program ocenjuje pozicijo v enotah, [kmetih](#). Vrednost vedno prikazuje **oceno pozicije belih figur**.

Vrednost +1.30 npr. pomeni, da ocenjuje program belo pozicijo kot boljšo za ekvivalent 1.3 vrednosti kmeta. Prikaz vrednosti -3.00 bi pomenil, da je beli slabši za lovca ali konja, ki sta oba ekvivalentna vrednosti treh kmetov. V spodnjem primeru program ocenjuje, da je pozicija popolnoma enaka, saj je beli v zares minimalni prednosti.



Poleg natančne ocene pozicije prikazuje Fritz tudi oceno pozicije z mednarodno sprejetimi znaki in simboli:

Simbol	Pomen	Simbol	Pomen
+–	beli ima odločilno prednost	–+	črni ima odločilno prednost
±	beli je boljši	⌞+	črni je boljši
+=	beli je nekoliko boljši	=+	črni je nekoliko boljši
=	pozicija je izenačena	=	pozicija je izenačena