



Importanza	Parametro	Valore Standard	Spiegazione	Principiante
AAA	USI_Hash	16	Quanta memoria (in megabyte) il motore usa per "ricordare" le posizioni già analizzate. Più è alto, più il motore è forte.	4
	USI_Ponder	False	Se True, il motore pensa anche mentre tu stai muovendo. In questo modo diventa più forte. False lo rende più "umano", perché non analizza mentre tocca all'avversario.	False
AAA	Threads	4	Numero di "processi" paralleli che il motore usa per pensare. Più thread = calcolo più rapido e maggiore forza.	1
	Stochastic_Ponder	False	Aggiunge un pizzico di casualità durante il calcolo "di anticipo" (ponder). Se True, il motore potrebbe scegliere mosse meno prevedibili. Non sempre significa che diventi più debole, ma può renderlo meno "lineare".	False
AAA	MultiPV	1	Quante varianti principali (linee di gioco) vengono analizzate contemporaneamente. 1 = si concentra su una sola linea, valori più alti = più ampiezza.	1
	NetworkDelay	120	Un ritardo (in millisecondi) fittizio, usato di solito nelle partite online per simulare la latenza di rete. Non influisce molto sulla forza di gioco.	120
	NetworkDelay2	1120	Un secondo ritardo "virtuale" di rete. Anche questo non influisce in modo diretto sulla forza del motore.	1120
AAA :-)	MinimumThinkingTime	2000	Tempo minimo (in millisecondi) che il motore aspetta prima di muovere. Valori alti lo rendono più accurato (perché calcola di più), valori bassi lo rendono più veloce ma meno preciso.	500
AA	SlowMover	100	Percentuale di "rallentamento" del calcolo. Più è alto, più il motore riflette e spesso trova mosse più forti.	200
	MaxMovesToDraw	0	Se > 0, dopo un certo numero di mosse la partita viene dichiarata patta (pareggio). Con 0 è disattivato e si prosegue normalmente.	0
AAA	DepthLimit	0	Limite di profondità dell'analisi (0 = illimitato). Ridurlo (es. 5) fa calcolare meno varianti in profondità, rendendo il motore più "umano" e debole.	5
AAA	NodesLimit	0	Limite al numero di posizioni analizzate (0 = nessun limite). Un valore più basso (es. 3000) rende il motore meno potente.	3000
	EvalDir	<internal>	Indica la cartella o il file di valutazione. "<internal>" significa che il motore usa i dati già incorporati. Non va modificato per un uso normale.	<internal>
	WriteDebugLog	False	Se True, crea dei file di log per analizzare il comportamento del motore (utile agli sviluppatori). Non influisce sul gioco.	False
	GenerateAllLegalMoves	False	Se True, genera tutte le mosse legali (opzione di debug). Normalmente non serve.	False
	EnteringKingRule	CSARule27	Stabilisce come gestire la regola speciale del "Re che entra nella zona avversaria" (nyuugyoku). - NoEnteringKing: Non si applica alcuna regola speciale. - CSARule24 / CSARule24H: Varianti della regola 24. - CSARule27 / CSARule27H: Varianti più recenti (27). - TryRule: Un'altra modalità particolare.	CSARule27 (standard) o NoEnteringKing (più semplice)
	ThreadIdOffset	0	Parametro tecnico per l'assegnazione degli ID dei thread. Non cambia la forza di gioco.	0
BBB	LargePageEnable	True	Se True, usa un tipo di memoria "speciale" (pagine grandi) per velocizzare i calcoli. Non tutti i PC la supportano. Se disabilitato, il motore è leggermente più lento (quindi meno forte).	False
AAA	USI_OwnBook	True	Se True, il motore usa il suo libro di aperture (mosse iniziali già studiate). Questo lo rende più forte in apertura.	False
A	NarrowBook	False	Se True, il libro di aperture è "ristretto", quindi con meno varianti. Un libro ristretto rende l'apertura meno forte e più prevedibile.	True
A	BookMoves	16	Numero massimo di mosse che il motore può seguire dal suo libro di aperture. Più è alto, più mosse "predefinite" userà.	8

B	BookIgnoreRate	0	Percentuale di volte in cui il motore ignora volontariamente il libro di aperture. 0 = segue sempre il libro.	30
	BookFile	no_book	Nome del file di aperture esterno. "no_book" indica che non c'è un file dedicato. Se USI_OwnBook è True, potrebbe comunque esserci un libro interno.	no_book
BBB	BookDir	book	Cartella in cui cercare il file di aperture (se presente).	book
	BookEvalDiff	30	Soglia di differenza di valutazione tra mosse del libro. Più alta = il motore può scegliere mosse con valutazioni più "diverse" e talvolta meno ottimali.	50
	BookEvalBlackLimit	0	Valore minimo di valutazione (lato Nero) per usare una mossa del libro. Se negativo, il motore accetta mosse anche se meno favorevoli.	0
	BookEvalWhiteLimit	-140	Valore minimo di valutazione (lato Bianco) per usare una mossa del libro. Più alto = più selettivo.	-140
A	BookDepthLimit	16	Profondità massima delle mosse del libro (quante mosse "preconfezionate" può seguire).	8
	BookOnTheFly	False	Se True, il motore aggiorna/crea il libro mentre gioca (autoapprendimento). In genere non serve per partite amatoriali.	False
	ConsiderBookMoveCount	False	Prima chiamato "ConsiderBookMoveCour". Se True, il motore valuta con più attenzione alcune mosse da libro. Non è sempre necessario per partite normali.	False
A	BookPvMoves	8	Quante "varianti principali" (PV) il motore considera dal libro. Più alto = più scelta in apertura.	4
	IgnoreBookPly	False	Se True, il motore smette di usare il libro dopo un certo numero di mezze mosse (ply).	False
A	SkillLevel	20	Livello di abilità complessivo (più alto = più forte). Non tutti i motori lo gestiscono allo stesso modo, ma abbassarlo di solito indebolisce il motore.	10
	DrawValueBlack	-2	Valore che il motore assegna al pareggio dal punto di vista del Nero. Valori negativi = il motore preferisce vincere piuttosto che patteggiare.	-2
	DrawValueWhite	-2	Valore che il motore assegna al pareggio dal punto di vista del Bianco.	-2
	PvInterval	300	Ogni quanti millisecondi il motore aggiorna la "mossa principale" (PV) mentre calcola. Non cambia la forza, solo la frequenza con cui mostra le analisi.	300
BBB	ResignValue	99999	Soglia oltre la quale il motore si arrende. Un valore così alto significa che non si arrende quasi mai. Se vuoi che si arrenda quando è in grande svantaggio, abbassa questo valore.	30000
	ConsiderationMode	False	Se True, il motore continua ad analizzare anche quando è in pausa. Non incide molto sulla forza, ma consuma risorse.	False
CCC	OutputFailLHPV	True	Se True, mostra anche linee di analisi non principali (opzione di debug). Non cambia la forza, ma può confondere se non sai interpretarle.	False
	FV_SCALE	24	Scala dei punteggi di valutazione (non modifica la forza, ma come vengono "mostrati" i valori).	24