


目前主流界面只有鲨鱼免费版1.7.9和鲨鱼商业版2.3.1及以上版本支持uci选项设置。
在鲨鱼界面中，点击引擎栏右边的 ，即可进入引擎选项设置。

Clear hash:

清除哈希。清除引擎目前的哈希记忆。

MultiPV:

多主变思考。引擎分析时默认是1个主要变化，当改变此选项，引擎会增加思考的主变数量并同时显示，会分配相同的算力给各个主变。

调高数字将会降低棋力，可用作拆棋分析。设置范围1~500

Skill level:

引擎的棋力水平。设置范围0~20，默认为最强的20。可用作人与引擎对弈。如果开启UCI_Limitstrength，将会使此选项无效。

Move overhead:

出招提前量。引擎提前出招的时间，例如默认

为10，引擎假设会有10毫秒延迟，为防超时所以会提前出招。设置范围0~5000，单位是毫秒。(注意，只有引擎自己控制时间时该设置才会有效，请分辨是否是界面在控制时间)

Slow mover:调整引擎的时间控制。设置范围10~1000，默认值为100正常值，越低引擎走得越快，越高引擎走得越慢。(只有引擎自己控制时间时该设置才会有效，且若为固定步时则该设置无效)

sixty move rule:

60回合自然限招规则。开启时引擎将会考虑到60回合不吃子判和，将60回合不吃子视为0分，可以提高棋力。

如果分析局面不考虑60回合，或者不喜欢，或者平台不兼容皮卡鱼60规则，则可以关闭。皮卡鱼的60回合规则不会把一方多于10次的将军回合计入，兼容天天象棋与奕天(由于奕天不会自动判和，而兵河界面的60规则与皮卡鱼不兼容，所以在奕天不适合开启60规则)

Strict three fold:

相同局面出现3次判决。主流引擎为了棋力都是相同局面出现2次判决。开启将会大幅度降低棋力，只适合极少因为相同局面2次判决而导致错误分析的局面，例如

3aka3/4n4/9/9/9/9/9/2C6/2r6/3AK4 w，
这个局面实际上是和棋，因为实战并不是相同局面出现2次判决。

Mate Threat Depth:

该选项在Repetition Rule里设定为中国规则才会生效，设置范围0~10，设置0则引擎不会判断“杀”。设置1~10引擎会在搜索中判断循环招法是不是1~10步内的“杀”，而“杀”在中规里可能导致循环违规。设置得越高棋力下降越严重。适合纯人在中规环境下拆棋。

Repetition Rule:

AsianRule是亚洲规则(作者理解的亚规)，违规优先级:长将>长捉同一子>其他。

~~Tiantian~~Rule是天天象棋规则，基本涵盖天天实战规则。请注意，天天象棋规则是亚规基础上稍作修改的，而不是中规。

→ SKY

ChineseRule是中国规则，长将>长捉、长杀、将杀循环、将捉循环、杀捉循环>其他。(因为中规极度复杂且模糊，所以严格说是皮卡中规，并不要求和真实的中规挂钩，例如“捉”的判定仍然是亚规捉，“杀”的判定在一些局面可能与真实中规分歧，需要自行判断)

UCI_Limitstrength:

细分引擎棋力，开启后将会使skilllevel无效，让UCI_elo生效。

UCI_Elo:

引擎棋力水平。只有开启UCI_Limitstrength才会生效，设置范围1350~2850，如果不满足skill level的21个级别划分，想要更加细致地划分引擎棋力水平，就用这个。

UCI_WDLcentipawn:

胜率分数。根据胜率模型转换的分数，关闭会显示原始分数，如果不习惯胜率分就关闭。

UCI_ShowWDL:

除显示分数外还显示胜率 负率 和棋率。目前没有界面支持显示，所以没用。

其余选项可无视。