

Nuorisopalsta (Suomen Shakki 2/05)

Tapani Sammalvuon

tapani.sammalvuo@shakkitori.com

Omien pelien analysointi 1

Aina välillä minulta kysytään mikä on paras tapa kehittyä shakissa. Tähän kysymykseen on vastauksia lähes yhtä monta kuin kysyjäkin, mutta jos minun pitäisi antaa yleispätevä neuvo kaikille eritasoisille shakinpelaajille, olisi se "Analysoi pelaamasi pelit huolellisesti". Aiheesta on shakkikirjallisuudessa kirjoitettu yllättävän vähän ja suurin osa materiaalista on vanhentunutta, eikä ota huomioon tietokoneiden käyttöä apuvälineenä. Tammikuun nuorisovalmennusviikonloppuna asiaa käsiteltiin kahden luennon ajan Tapani Sammalvuon ja Jussi Tellan toimesta. Tämä kaksiosainen artikkeli on yhteenveto allekirjoittaneen osuudesta.

Omien pelien analysointi on mielestäni aliarvostettu harjoittelumuoto, ehkä siksi että se on oikein tehtynä suhteellisen raskasta ja vaikeaa. Itsekin tunnustan käyttäväni aikaa mieluummin esim. mielenkiintoisten avausmuunnelmien tutkimiseen kuin omiin peleihini, mutta ehkäpä juuri siksi on kehitykseni viime vuosina selvästi hidastunut! Päinvastaisia esimerkkejä on lukuisia ja kaikki huiput varmasti tutkivat omat pelinsä huolellisesti. Nykyisistä huipuista tiedän Gristshukin loikanneen 2500-vahvuisesta suurmestarista yli 2700-lukaiseksi huippusuurmestariksi, heti kun hän alkoi panostamaan omien pelien tutkimiseen. Hyvä ystäväni Johan Hellsten (ELO 2564) ei omien sanojensa mukaan ole koskaan lukenut yhtään shakkikirjaa, vaan on kehittynyt ainoastaan tutkimalla omat pelinsä huolellisesti, usein toisen vahvan pelaajan kanssa. Toisena äärimmäisenä esimerkkinä voi mainita Robert Hübnerin, jonka julkaistujen analyysien perusteellisuus on ihailtavaa. Esim. kirjassa *Twenty-five Annotated Games* hän analysoi peliä Hübner-Portisch, Tilburg 1981 peräti 51 sivua! Hellsten ja Hübner ovat tässä asiassa varmasti jo hyvin poikkeuksellisia tapauksia ja voi olla, että he ovat menneet liiallisuuteen muun harjoittelun kustannuksella, mutta heistä on nähtävissä kuinka tehokkaasta harjoittelumuodosta on kyse. Omia pelejä analysoidessa pelaaja ratkaisee samantapaisia ongelmia kuin pelin aikana ja ongelmakohdian löytäminen on helppoa. Myös analyysiprosessi kehittyy, mistä on hyötyä pelinaikaisessakin analyysissa.

Omien pelien tutkiminen voi kuulostaa yksinkertaiselta, mutta yleinen "Fritzi päälle ja menoksi", ei johda kovinkaan hyvään tulokseen. Syksyllä valmennusryhmäläisille antamassamme kotitehtävässä tuli analysoida viisi omaa peliään ja analyysissä oli nähtävissä aika paljon sokeaa koneen arvioihin luottamista ja vähän virheisiin johtaneiden syiden pohdintaa. Analyysit olivat usein myös liian pinnallisia. Seuraavassa onkin oma suositukseni analyysin toteuttamiseksi.

1) Mikäli mahdollista, analysoi peli edes pintapuolisesti vastustajasi kanssa heti pelin jälkeen. Tällä tavalla voitte vaihtaa mielipiteitä tapahtumista tuoreeltaan ja oppia toistenne näkemyksistä. Turnausväsymyksen välttämiseksi ei kuitenkaan tule tässä mennä liiallisuuteen, jos kierroksia on vielä jäljellä.

Analyysien tallentaminen jälkikäteen koneelle on myös hyvä idea, mutta tämäkin on parempi tehdä vasta turnauksen jälkeen. Turnauksen aikana on syytä varata aikaa myös rentoutumiselle ja levolle.

2) Tutki pelit mahdollisimman pian turnauksen jälkeen. Tällä tavalla pelin aikana ja jälkeen tutkimasi muunnemat ja virheisiin johtaneet syyt ovat tuoreessa muistissa. Jos aikasi ei riitä kaikkien pelien tutkimiseen, tutki ne, joissa kohtasit eniten ongelmia.

3) Tutki peli itse alusta loppuun. Tai lopusta alkuun, mutta pääasia on, että mietit itse siirtoja, etkä kysy koneen mielipidettä liian aikaisin. Esim. koneen automaattianalyyseistä ei ole mitään hyötyä, kun yritetään selvittää virheisiin johtaneita syitä. Koneiden analyysit eivät myöskään ole läheskään virheittämiä. Yleisin virhe koneen kanssa analysoidessa onkin luottaa liikaa koneen arvioihin. Tässä vaiheessa suosittelen myös lähdekirjallisuuden jättämistä sivuun. Itse analyysin voi kyllä tehdä koneella suoraan tietokantaan, erityisesti myöhemmissä avausvalmisteluissa tästä on hyötyä. Etene tarpeeksi hitaasti. Koneelle siirtoja syöttäessä tulee helposti hätäiltyä.

4) Pyri objektiivisuuteen ja varaa tarpeeksi aikaa analyysiin. Useimmiten kannattaa käyttää pelin analysoimiseen aikaa vähintään yhtä paljon kuin sen pelaamiseen!

5) Tutki myös avausvaihe ajatuksella, vaikka tietäisitkin siirtojen olevan "teoriaa". Avauksen ymmärrys kasvaa ja muunnelmien muistaminen helpottuu. Tällä metodilla löytää myös hyödyllisiä avausuutuuksia, kuten esim. Artur Jusupov on todennut.

6) Kun olet tutkinut pelin läpi huolellisesti ilman apuneuvoja, voit aloittaa pelin tutkimisen apuvälineitä käyttäen. Apuvälineitä voivat olla esim. avaus- ja loppupelikirjat, avaus- peli- ja loppupelitetokannat. Avauksesta merkitseen itse yleensä kuinka pitkälle olen aiemmin tutkimaani teoriaa seurannut ja jos olen tästä poikennut muistivirheen tai muun syyn takia, tämän syyn, oikean jatkon ja mahdollisesti lähdepelin. Tällaisista kommentoiduista peleistä on hyötyä myös repertoaritetokantaa rakennettaessa, sillä "pääpelien" ollessa omia on jatkojen muistaminen helpompaa.

7) Tee yhteenveto pelin tapahtumista. Älä edelleenkään unohda objektiivisuutta! Jacob Aagaard suosittelee listaamaan joka pelistä kolme oppimaasi uutta asiaa. Itse pidän tuota hiukan joustamattomana ohjeena, mutta tärkeää olisi tehdä yhteenveto ainakin virheistään ja pohtia sitä mikä ne on aiheuttanut. Kun tällaisia pelejä on kerännyt tarpeeksi, on helppo poimia sieltä useimmin toistuvat tyyppivirheet sekä niiden syyt ja lähteä harjoittelemaan niitä järjestelmällisesti. Yhteenvedot peliongelmissa voi olla hyödyllistä lisätä myös erilliseen tekstidokumenttiin, jonka perusteella tekee yleisen treeniohjelmansa.

Lopuksi on hyödyllistä vielä käydä peli vielä kerran läpi valmentajan tai muun vahvan pelaajan kanssa. Usein tällä tavalla löytyy peliin vielä uusia näkökantoja.

Tämän artikkelin toinen osa ilmestyy seuraavassa Suomen Shakin numerossa. Siinä esitän hiukan lyhennetyn esimerkin hyvin analysoidusta pelistä. Kommentteja voi lähettää allekirjoittaneelle artikkelin alussa mainittuun sähköpostiosoitteeseen.