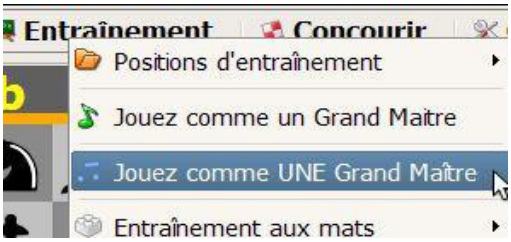
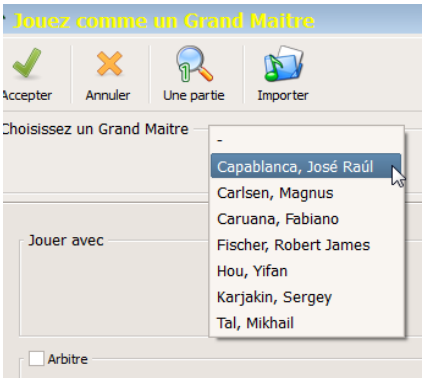
Jouer comme un Grand Maître depuis un fichier PGN

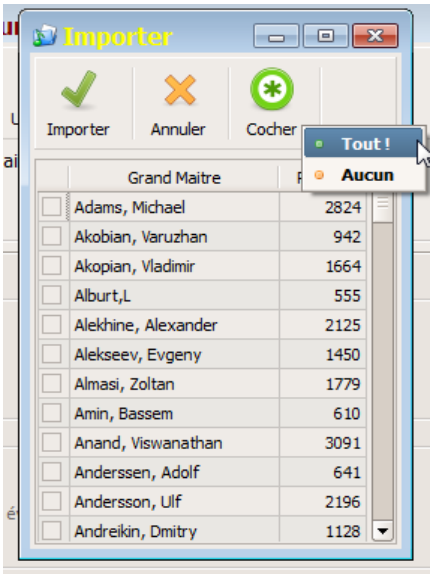
(cf : réponse de M. Lucas MONGE à un message posté le 26 octobre 2015 par Gabba)

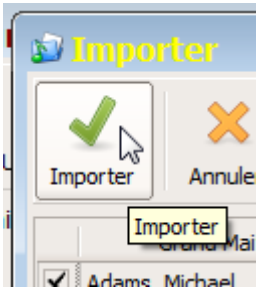
Il y a sous LUCAS Chess la possibilité de jouer contre divers Grand Maîtres. Dès l'installation du programme, quelques-uns sont fournis mais il est possible d'en télécharger beaucoup d'autres dans des fichiers regroupés sous le dossier GM situé dans le dossier principal d'installation de LUCAS Chess et dont l'extension est « .xgm ». (**Note Du Traducteur** : Il existe dès l'installation une commande native destinée à ce type d'entraînement avec, depuis la fenêtre 1ère, un accès via « **Entraînement/Jouez comme un Grand Maître** » ou, juste en dessous, « **Jouer comme UNE Grand Maître** » !



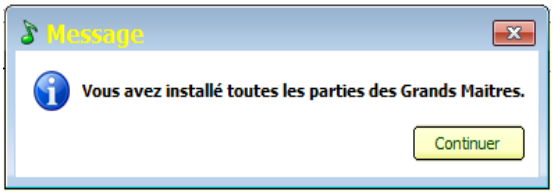
Au départ, vous disposez d'une liste restreinte d'adversaires – Moins d'une dizaine, que ce soit chez les femmes ou chez les hommes – mais il vous est loisible d'en ajouter bien d'autres. Dans le ruban supérieur des commandes de la fenêtre apparaît la commande « **Importer** ». *Il est nécessaire d'avoir une connexion Internet.* Lorsque vous cliquez sur « **Importer** », la fenêtre éponyme apparaît avec une liste étendue de Grands Maîtres. Vous pouvez faire défiler cette liste et cocher sur la gauche pour sélectionner le joueur qui vous intéresse. Si vous faite une erreur, décochez ou utilisez la commande « **Cocher/Aucun** ». Mais vous pouvez aussi estimer que c'est « Champagne ! » et décider d'importer tous les joueurs. Pour cela utilisez la commande « **Importer/Tout !** ». Que vous choisissiez de retenir la totalité des grands joueurs proposés ou de n'en retenir qu'un seul, cliquez sur « **Importer** » pour lancer le téléchargement. La copie de la totalité de la liste prend un peu de temps car l'installation se fait automatiquement dans le dossier « GM » du répertoire où est installé le programme. En ce qui est des femmes, le dossier WGM accueille leurs fichiers. Lorsque la tâche sera accomplie, vous disposerez alors de plus de 450





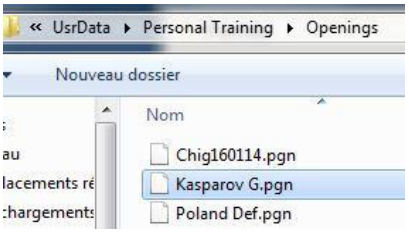


adversaires du niveau de GM pour les deux sexes. Dans la version 11 de LUCAS Chess, les 7 GM installés additionnés de ceux disponibles sur le site donnent un total de 339 adversaires masculins et plus de 130 adversaires féminins. Si vous n'êtes pas sûr d'avoir raflé la totalité des gains, réutilisez la commande « **Importer** ». Si vous disposez de tous les joueurs et/ou joueuses possibles, une fenêtre apparaît pour vous en informer. De quoi voir venir et peaufiner vos connaissances. La suite de l'article met en lumière ce type d'entraînement mais depuis un fichier PGN supposé plus récent et/ou plus complet. **Fin de la note**.)



Cependant, il peut vous apparaitre que ces fichiers ne sont pas complètement actualisés (dans le cas de joueurs encore en activité), vous pouvez désirer ne jouer qu'une seule ouverture contre un Grand Maître de votre choix dont le style vous convient le mieux ou qui vous semble le plus expert dans telle ou telle variante. Cette possibilité est prévue dans ce programme depuis un fichier PGN ad hoc que vous avez loisir de créer avec votre gestionnaire préféré de bases de données. Dans cet exemple est créé un fichier PGN depuis les parties d'un joueur bien connu qui n'est plus en activité et dont les ouvertures sont particulièrement pointues et soignées. Il s'agit de Garry Kimovich Kasparov !

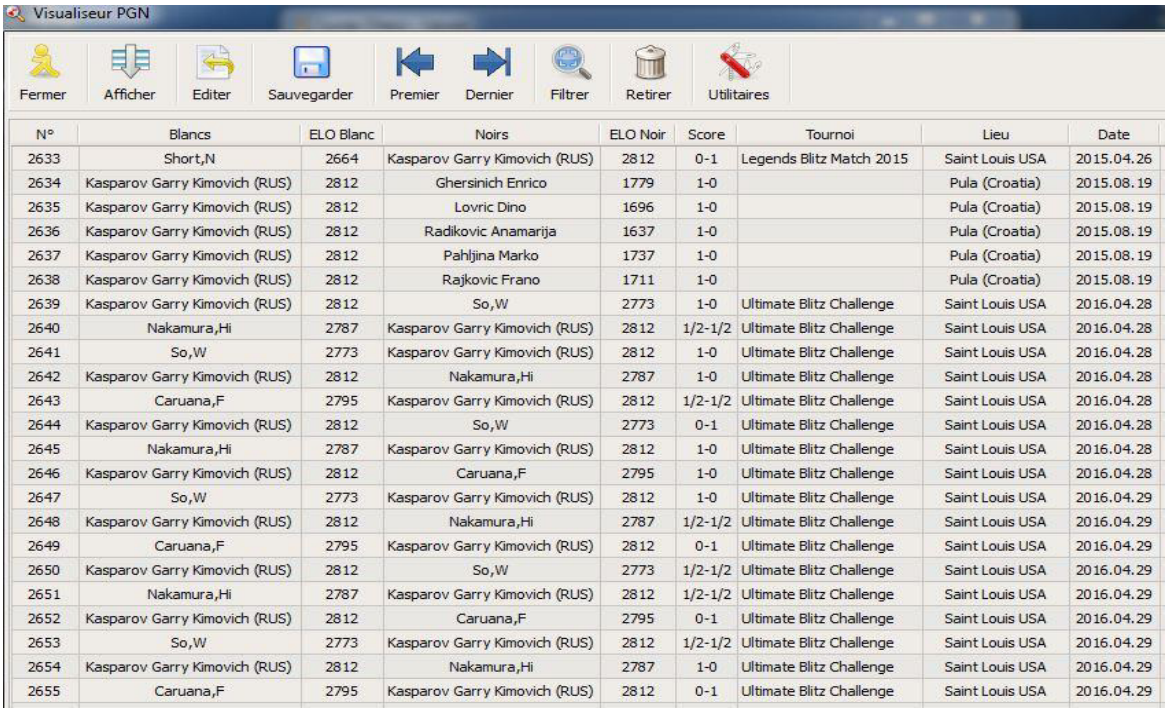
Il est facile de trouver ses parties par le biais de différents sites accessibles depuis l'internet (dans ce cas, le site « Chesstempo » sert de référence bien qu'il ne comporte que 2098 parties de ce joueur). Le fichier constitué provient d'une collection personnelle comportant 2820 parties de Garry Kasparov (certaines jamais publiées !).



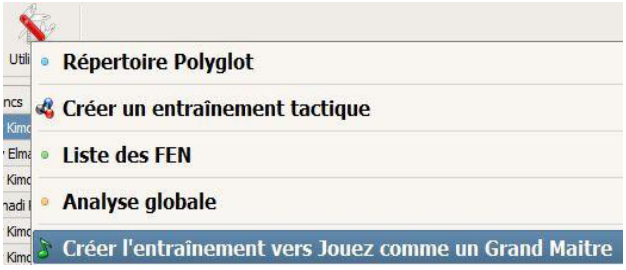
Une fois ce fichier PGN créé, il est recommandé de le garder dans un dossier PGN situé dans le dossier « UsrData » regroupant les informations personnelles de l'utilisateur. Puis, il faut utiliser la commande « **Outils/Visualiseur PGN/Lire le PGN** » afin de localiser ce fichier. Le programme charge les parties contenues.

S'ouvre la fenêtre de la base listant les parties choisies. Lorsque vous ouvrez la base pour la 1ère fois, l'ordre des colonnes ne ressemble pas à ce que vous voyez dans cet aperçu. Cependant et en cliquant sur

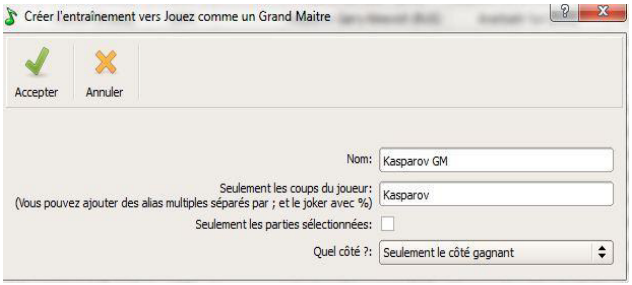
l'en-tête de la colonne puis en le maintenant pour le déplacer, il est possible de constituer l'ordonnancement de la page suivant votre convenance. Le programme garde en mémoire la disposition adoptée.



N°	Blancs	ELO Blanc	Noirs	ELO Noir	Score	Tournoi	Lieu	Date
2633	Short,N	2664	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	0-1	Legends Blitz Match 2015	Saint Louis USA	2015.04.26
2634	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Ghersinich Enrico	1779	1-0		Pula (Croatia)	2015.08.19
2635	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Lovric Dino	1696	1-0		Pula (Croatia)	2015.08.19
2636	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Radikovic Anamarija	1637	1-0		Pula (Croatia)	2015.08.19
2637	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Pahljina Marko	1737	1-0		Pula (Croatia)	2015.08.19
2638	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Rajkovic Frano	1711	1-0		Pula (Croatia)	2015.08.19
2639	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	So,W	2773	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2640	Nakamura,Hi	2787	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1/2-1/2	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2641	So,W	2773	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2642	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Nakamura,Hi	2787	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2643	Caruana,F	2795	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1/2-1/2	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2644	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	So,W	2773	0-1	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2645	Nakamura,Hi	2787	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2646	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Caruana,F	2795	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.28
2647	So,W	2773	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2648	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Nakamura,Hi	2787	1/2-1/2	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2649	Caruana,F	2795	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	0-1	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2650	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	So,W	2773	1/2-1/2	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2651	Nakamura,Hi	2787	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1/2-1/2	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2652	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Caruana,F	2795	0-1	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2653	So,W	2773	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	1/2-1/2	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2654	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	Nakamura,Hi	2787	1-0	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29
2655	Caruana,F	2795	Kasparov Garry Kimovich (RUS)	2812	0-1	Ultimate Blitz Challenge	Saint Louis USA	2016.04.29



Il faut alors utiliser la commande « **Utilitaires/Créer l'entraînement vers Jouez comme un Grand Maître** » dans la fenêtre du visualiseur PGN.



Apparaît une nouvelle fenêtre dans laquelle il faut prendre soin de bien renseigner les diverses mentions.

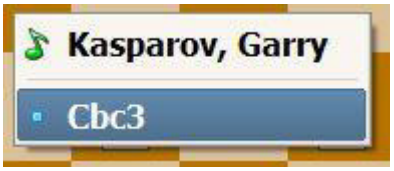
La mention du nom est celle qui sera utilisée pour permettre de retrouver cet entraînement. La mention « Seulement les coups du joueur » est **indispensable**. Si elle n'est pas renseignée, le programme ne comprend pas votre demande et se fige. Vous pouvez préciser des parties de votre choix, pour une ouverture donnée ou un événement, un tournoi, un match que vous avez retenus. Vous pouvez apporter d'autres précisions comme le fait de jouer les deux côtés, seulement celui du vainqueur, etc. Lorsque cet entraînement est créé (Une barre de défilement vous donne la progression du programme), il est facile de le retrouver depuis la fenêtre principale avec la commande « **Entraînement/Jouer**

comme un Grand Maître » qui donne accès à une fenêtre dans laquelle vous avez la possibilité d'affiner les paramètres. Dans cette fenêtre apparaissent trois onglets, le premier « Basique » vous permet de définir votre camp et l'éventuelle intervention d'un arbitre.

Le second « Avancé » vous permet davantage encore puisque vous pouvez préciser le départ des coups, inclure ou exclure un fichier au format Polyglot existant ou ajouté par vos soins (ici GMopenings.bin), préciser une ouverture et forcer votre adversaire à jouer un coup plutôt qu'un autre.

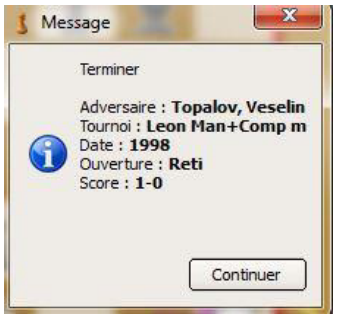
Le troisième « Historique » ne vous servira pas lors de la première utilisation.

Cliquez sur « **Accepter** », l'exercice commence. Lorsque votre réponse est adéquate, les coups se déroulent automatiquement.



Lorsque vous ne faites pas la bonne réponse, un message apparaît vous indiquant le choix du joueur sélectionné.

A la fin, un petit encart apparaît et vous renseigne sur les coordonnées de la partie.



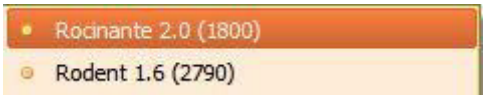
Bon entraînement !

Compte rendu des analyses

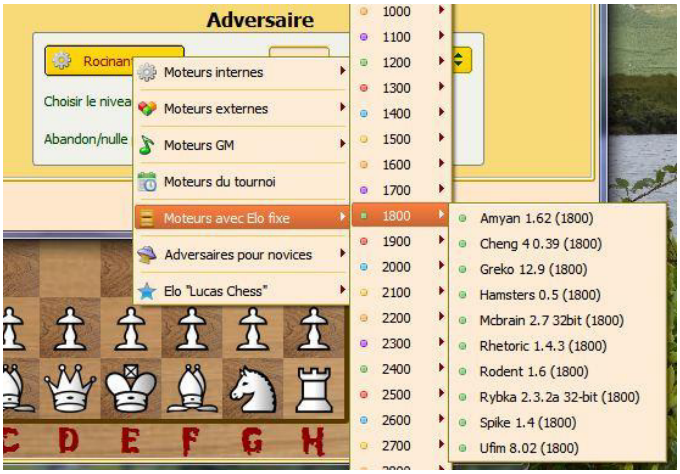
LUCAS Chess est un outil d'analyse de progression du joueur efficace et varié, nombre d'informations vous sont délivrées. Ces informations varient en fonction de l'approche choisie. Pour cela, il existe la possibilité à la fois de profiter de la présence d'un tuteur et de nombreux moteurs fournis d'origine comme il est possible d'en adjoindre d'autres. La documentation disponible sur le site exprime ce que sont le tuteur, les spectateurs (kibitzers), les moteurs échelonnés dans les diverses compétitions, les tournois entre moteurs, etc. Ce qui nous intéresse ici est ce que le tuteur et son compte rendu nous enseignent après analyse des coups joués. Cette

question est abordée brièvement dans « 17 questions utiles », à la fin de la question n°8, dans la rubrique « Notice » du site.

Par exemple, vous disputez une partie contre un moteur de votre choix à un niveau qu'il vous semble intéressant de tester. Dans cet exemple, c'est le moteur

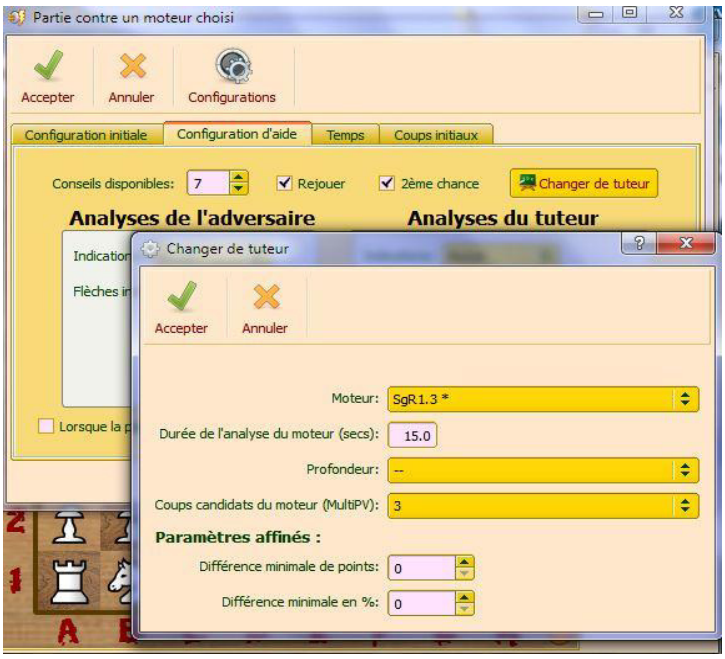


« Rocinante » qui est retenu avec un classement affiché à 1800 points Elo. Vous utilisez la commande « **Jouer/Jouez contre un moteur de votre choix** » depuis la fenêtre 1ère. Apparaît la fenêtre « Partie contre un moteur choisi » avec ses onglets. Dans l'encart « Adversaire » de l'onglet « Configuration initiale » apparaît le nom du moteur sélectionné. Cliquer sur celui-ci ouvre le sous-menu des différentes catégories de moteurs.



Curieusement, « Rocinante » n'apparaît pas dans la sélection « **Moteurs avec Elo fixe** » mais plutôt dans « **Moteurs internes** ». Ceci indique qu'il est fourni par défaut dans l'installation du programme et qu'il joue à son niveau reconnu dans les diverses compétitions. Ce qui signifie aussi que l'excellent travail fait par les développeurs de LUCAS Chess (notamment M. TUMBARELLO) afin de calibrer des moteurs en fonction des catégories n'était pas nécessaire à ce programme pour ce niveau.

L'autre onglet intéressant est celui de la « Configuration d'aide ». C'est ici que vous sollicitez l'aide du tuteur avec la possibilité de générer diverses options. Voir « 17 questions utiles », question 14. Dans cet exemple, le programme ' SugaR XPro 1.3 ' externe fait office de tuteur et de correcteur dans la partie à venir. Ses paramètres sont accessibles depuis la fenêtre 1ère avec la commande « **Options/Configuration** », l'onglet « Tuteur ». Un autre onglet de ce tableau permet d'apporter un affinage de ce que le tuteur doit déduire de votre jeu au travers de son analyse, il s'agit de « Performance ». Les



paramètres réglables depuis cette fenêtre vous permettent de déterminer la considération que le tuteur portera à vos coups lorsqu'ils seront bons ou mauvais. C'est la marge de manœuvre qui se définie ici et les conséquences qu'elle aura à la fois sur l'estimation d'un coup et, en ce qui est des mauvais coups, l'influence de l'analyse sur votre classement dans la partie analysée. Dans cet aperçu sont affichés les paramètres par défaut avec :

- Un mauvais coup reconnu comme tel lorsque la perte est au moins de 90 centipions.

- Un très mauvais coup lorsque la perte est de 200 centipions et plus

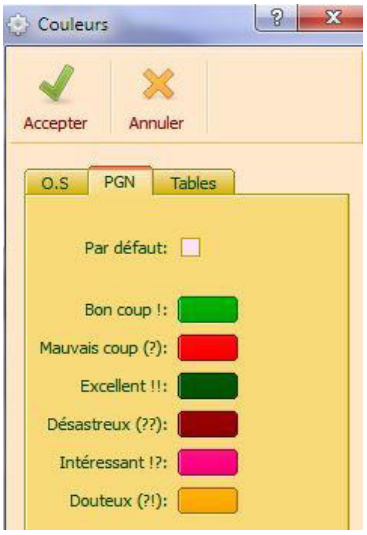
- L'influence sur votre classement avec une échelle de 0 à 5 lorsque 0 signifie « aucune influence » et 5 signifie « Ca va être ta fête ! ».

- Bon coup avec une échelle de 2 à 20, la mesure est en pions (3 par défaut)

- Excellent coup avec une échelle de 3 à 20, toujours en pions (6 par défaut).

Cliquer sur « **Accepter** » valide ces choix. La combinaison des options du tuteur et des effets de l'analyse permet une situation comme celle-ci :

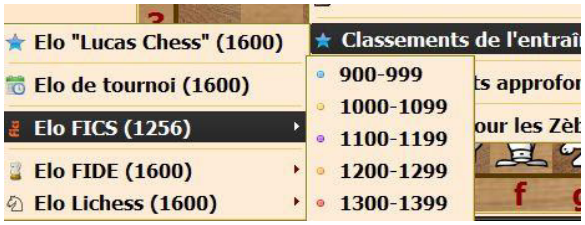
Dans cette partie contre « Rocinante », le déroulement n'a pas été un petit ruisseau tranquille comme semble l'indiquer les couleurs données par l'analyse post-mortem au regard des réglages retenus par la commande « **Options/Couleurs/Options générales/PGN** » de cet aperçu. Le rôle du tuteur n'est pas seulement de déduire les points octroyés par ses conseils de l'onglet « Configuration d'aide » abordé précédemment. La simple apparition de sa fenêtre en cours de partie est, de fait, un indice. Il signale un instant critique dans le choix de vos coups.



Lorsque vous retenez l'option n° 2 « **Essayer encore** », vous bénéficiez de cet avertissement sans que vous soit imputé quoi que ce soit. En clair, le petit génie sur votre épaule vous souffle à l'oreille pour vous avertir de ce moment, de cette opportunité, sans que cela vous coûte. Cette possibilité explique l'aspect idyllique du

déroulement de la partie contre « Rocinante » dans laquelle le moteur SugaR XPro était tuteur avant que de donner son analyse après la partie. Il a clairement aidé à ce résultat. La variation d'amplitude dans votre classement obtenu après cela se retrouve depuis la fenêtre 1ère avec la commande « **Options/Configuration** » et l'onglet « Hors compétition ».

Son intitulé est limpide, vous pouvez ici et à volonté faire varier vos classements dans 5 entraînements différents ; mais il s'agit toujours d'entraînements et des classements affichés depuis la commande « **Entraînement/Classements de l'entraînement ».** Et, bien que vous puissiez accéder aux cinq mêmes intitulés depuis la commande « **Concourir/Classement Elo** », l'effet de l'onglet « Hors compétition » ne se fera pas ressentir sur ces derniers. D'où la différence dans l'affichage de ces cinq classements. Parce que 2 des compétitions sont publiables sur le site du programme comme il est indiqué sur la page d'accueil. La boucle est bouclée !

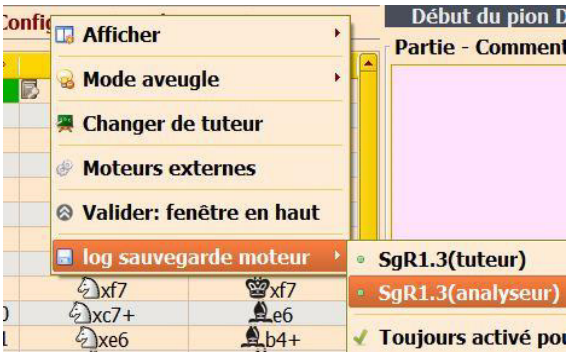


Il est bon de préciser également que :

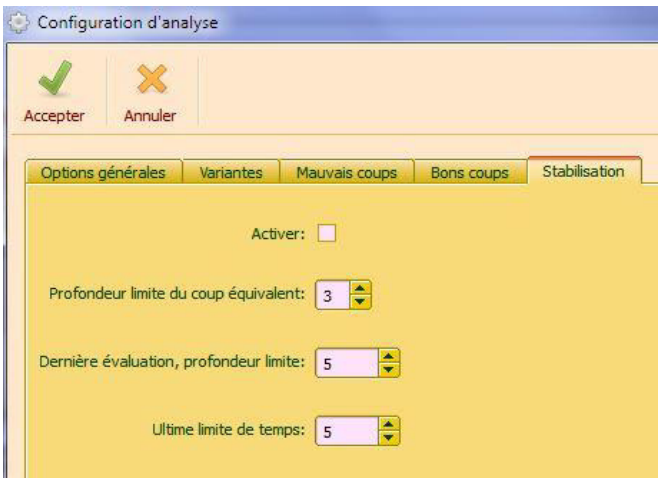
Lorsque vous installé une nouvelle version de LUCAS Chess, les classements par défaut sont à 1600 points ELO dans les diverses catégories. Mais si vous installez la version avec le classement récent de LICHESS (1105a) et que vous aviez auparavant un classement dans la section de la FIDE, ce dernier est repris pour LICHESS. Par ailleurs, des options sont cachées dans ces compétitions. Par exemple, l'éventail des adversaires que vous pouvez défier au fur et à mesure de votre progression s'étend au regard du niveau que vous avez atteint. Dans « **Entraînement/Classements de l'entraînement/Elo FICS** », vous évoluez au regard d'un plafond extensible (si, si, ça existe !). Dans cet aperçu, un classement à 1196 points permet de défier des joueurs compris entre 900 et 1499 points.

Mais sitôt que la barre des 1200 points est franchie, le panel s'étend jusque 1599 points. Et ce principe se retrouve à de nombreux endroits du programme. Votre évolution, votre utilisation de LUCAS Chess conditionnent les options disponibles.

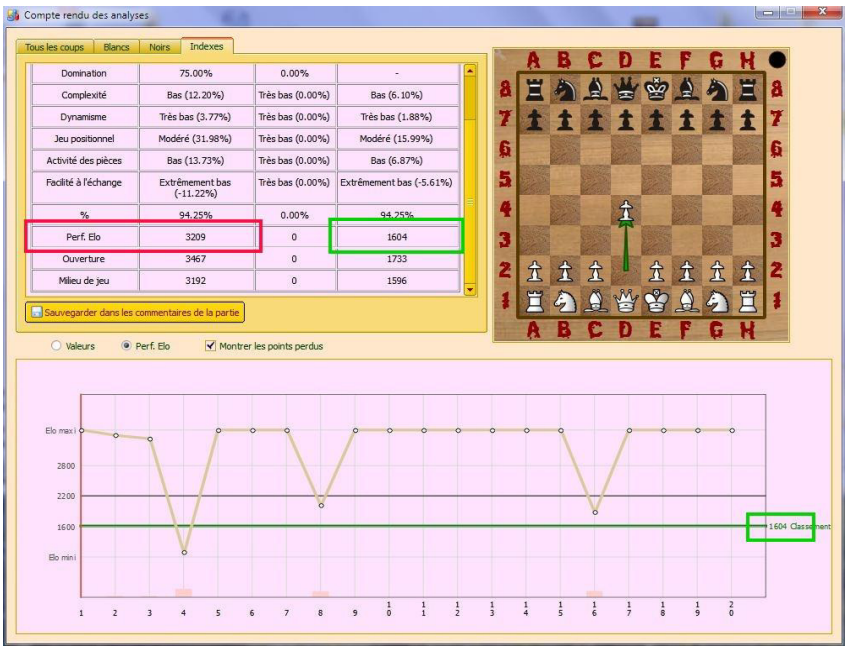
Pour revenir à la partie contre « Rocinante » et aux 2 rôles joués par le moteur « Sugar » (Ces deux rôles sont visibles depuis la commande « **Configurer/Log sauvegarde moteur** » lorsque vous êtes dans le visualiseur), l'affichage des analyses se fait sous la forme d'un tableau apparaissant automatiquement.



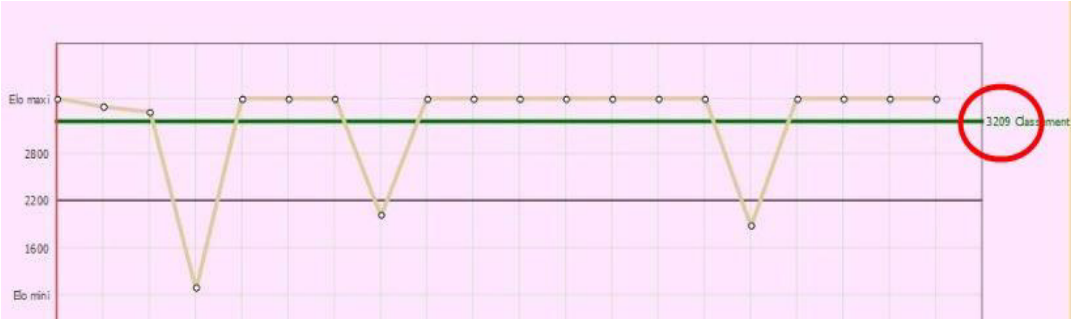
Il représente le compte rendu de ces analyses. Celles-ci, et depuis la version 10.11, bénéficie d'un affinage accessible depuis la commande « **Utilitaires/Analyser** ». La fenêtre « Configuration d'analyse » s'ouvre et présente différents onglets dont un intitulé « Stabilisation ». Son principe est décris dans la documentation intitulée « 17



questions utiles », question 14. Les paramètres affichés dans le document semblent moins efficace que ceux visibles ici et fournis par défaut désormais. C'est un progrès !



Le compte rendu présente cet aspect et la partie jouée avec les blancs contre « Rocinante » a produit une performance Elo (encadré rouge) estimée en fonction du niveau reconnu au programme lors de son enregistrement. C'est un moteur externe et son enregistrement permet cet indice. Voir « 17 questions utiles », question 7. Ainsi et depuis cet onglet (Indexes), en rouge est représenté le camp des blancs lorsque la performance des noirs est encadrée de vert. Changer d'onglet et retenir celui de la couleur (les blancs) permet de voir le graphique de la performance des blancs (cerclée de rouge dans le graphique). Cette différence n'est pas corrélée à la demande d'analyse portant uniquement sur les coups des blancs.



Bien sûr, suivant que l'on va d'un site à l'autre sur la toile, les classements des moteurs varient, parfois de façon importante. Par exemple, en ce début décembre 2017, la version en développement de Stockfish est classée 3226 points dans le championnat TCEC 10 alors qu'elle est à 3514 chez « Chessowl.blogspot ». Tout dépend du mode de calcul et du type de compétition concerné (cadence, hardware, etc.). Mais il n'est pas nécessaire de prendre ce classement au pied de la lettre ou du nombre (sauf à vouloir défier les meilleurs joueurs du monde). Il est plus judicieux, et sûrement plus sage, d'utiliser celui-ci comme un indice des progrès accomplis

depuis une partie jouée à une autre. Ceci indique une direction et non pas une destination !

Lorsque vous refermez la fenêtre du compte rendu avec ses graphiques, ceux-ci restent accessibles depuis la commande « **Utilitaires/Analyse/Afficher les graphiques** ».

Pour de plus amples informations, vous êtes invité(e) à suivre la documentation disponible dans la rubrique « Notices » de LUCAS Chess. Je remercie au passage Monsieur Rob Robinson dont l'article « LUCAS Chess – Comme Robinson dans la crise » (http://robinson-special-jeux.franceserv.com/lucas-chess.html) a donné un éclairage nouveau sur l'approche de ce programme.