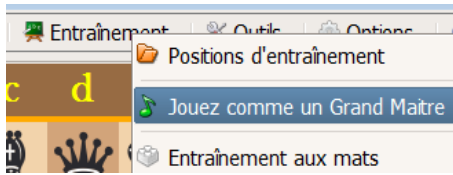


Jouer comme un Grand Maître depuis un fichier PGN

Cet article est une réponse illustrée à un message posté le 26 octobre 2015 par Gabba et voici la méthode expliquée par le créateur de Lucas Chess, M. Lucas MONGE

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 1^{ère}, un accès via



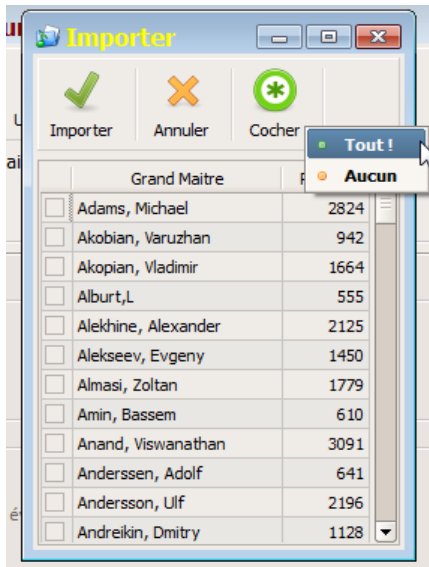
« **Entraînement/Jouez comme un Grand Maître** ».

Au départ, vous disposez d'une

liste restreinte d'adversaires – 7 dans la version 11, de Capablanca à Tal – 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 homonyme apparaît avec

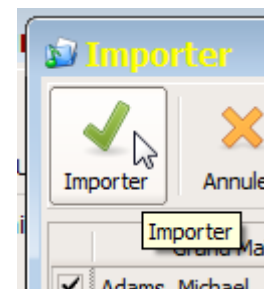


une liste étendue de Grands Maîtres. Vous pouvez faire défiler cette liste et cocher



sur la gauche pour sélectionner le joueur qui vous intéresse. Si vous faites 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.

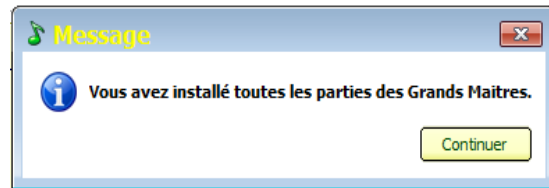


La copie de la totalité de la liste prend un peu de temps car l'installation se fait automatiquement dans le dossier

« GM » du répertoire où est installé le programme. Lorsque la tâche sera accomplie, vous disposerez alors de plus de 300 adversaires du niveau de GM. Dans la version 11 de LUCAS Chess, les 7 GM installés additionnés de ceux disponibles sur le site



donne un total de 339 adversaires. Si vous n'êtes pas sûr d'avoir raflé la totalité des gains, réutilisez la commande « **Importer** ». Si vous disposez de tous les joueurs 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.**)

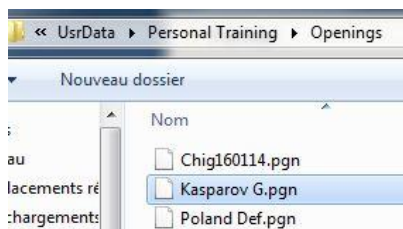


Cependant, il peut vous apparaître que ces fichiers ne sont pas complètement actualisés (dans le cas de joueurs encore en activité), vous pouvez désirer ne jouer qu'une seule ouverture contre un Grand Maître de votre choix dont le style vous convient le mieux ou qui vous semble le plus expert dans telle 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 !



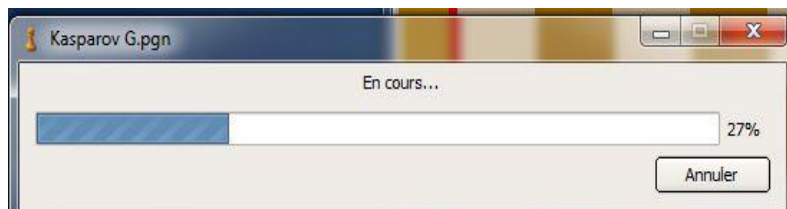
Il est facile de trouver ses parties par le biais de différents sites accessibles depuis l'internet (dans ce cas, le site « Chesstempo » sert de référence bien qu'il ne comporte que 2098 parties de ce joueur). Le fichier constitué provient d'une collection personnelle

comportant 2793 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.

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.

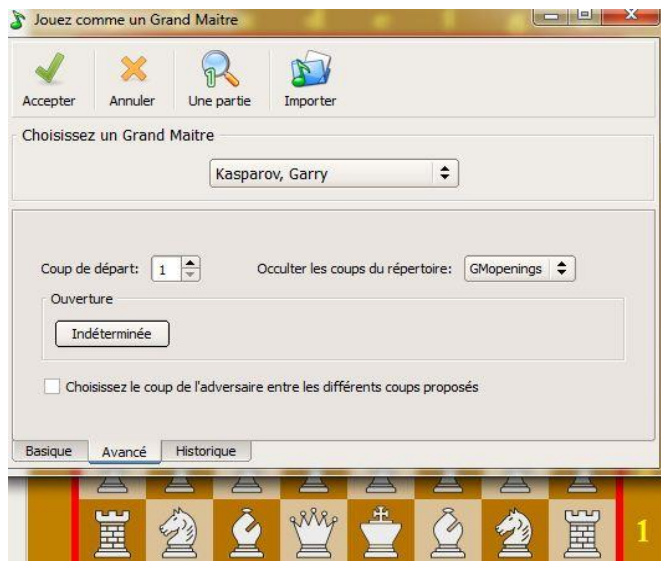


Apparaît une nouvelle fenêtre dans laquelle il faut prendre soin de bien renseigner les diverses mentions.

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, 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

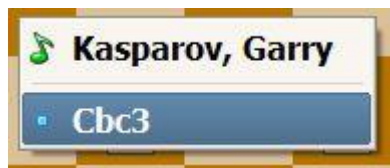
fenêtre apparaissent trois onglets, le premier « Basique » vous permet de définir votre camp et l'éventuelle intervention d'un arbitre.



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

A nouveau, la souplesse et les possibilités fournies font de LUCAS Chess un partenaire sérieux d'entraînement et de progression pour les aficionados du noble jeu. Bon entraînement !