

Analyse de parties d'échecs avec ChessX

Pourquoi chessX ?

Il existe de nombreux logiciels pour analyser une partie d'échecs : pour ne citer par exemple que Fritz, Schredder, ChessBase, ... Malheureusement, la plupart de ces logiciels ont un certain coût.

Heureusement, pour le joueur d'échecs moyen, il est dit qu'utiliser une solution gratuite est amplement suffisant.

Comment fonctionne chessX ?

Il ne faut cependant pas s'y méprendre : chessX ne constitue pas la solution miracle déjà toute prête, En effet, le programme chessX représente juste l'interface de l'analyseur. Il faudra donc télécharger en outre un module d'analyse,

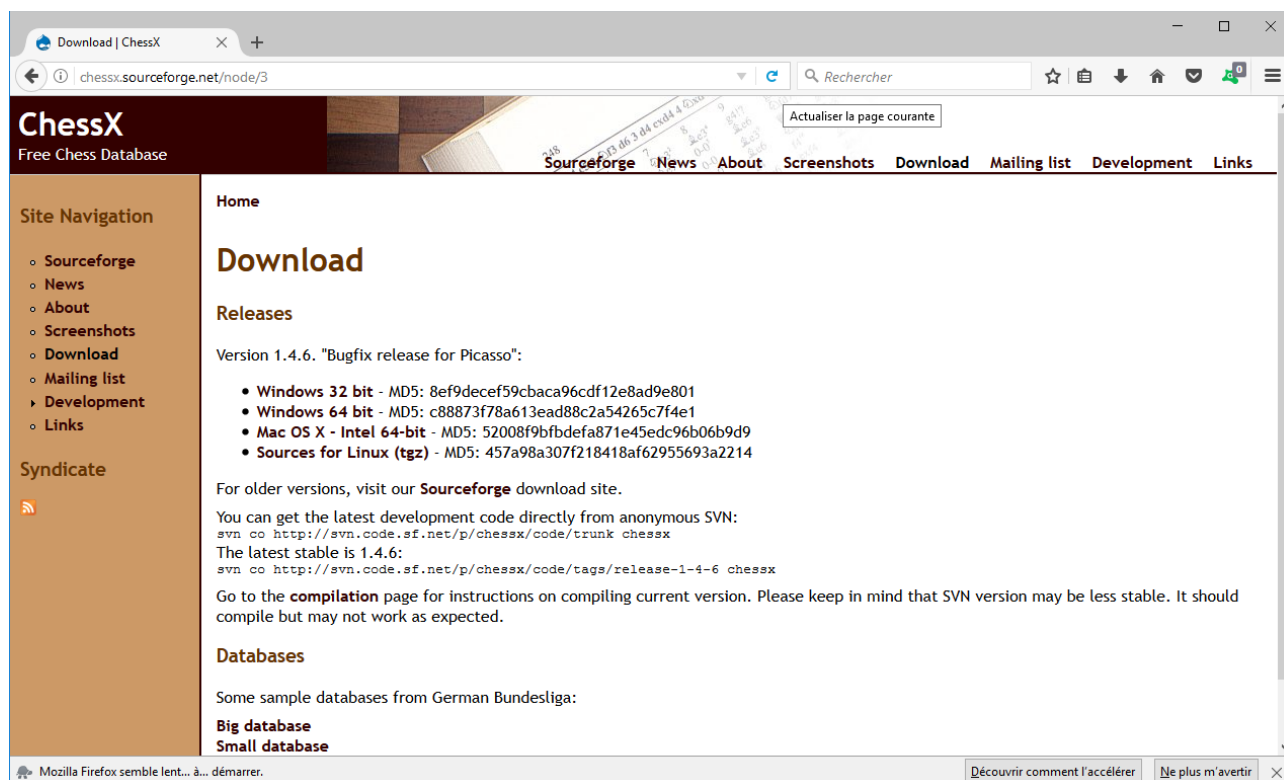
Parmi les modules d'analyse gratuits, on peut citer notamment :

- stockfish (version 9 à ce jour)
- komodo (la version gratuite étant la version 9 à ce jour)

Où télécharger chessX ?

La page officielle du téléchargement se situe à <http://chessx.sourceforge.net/node/3>.

Analyse de parties d'échecs avec chessX

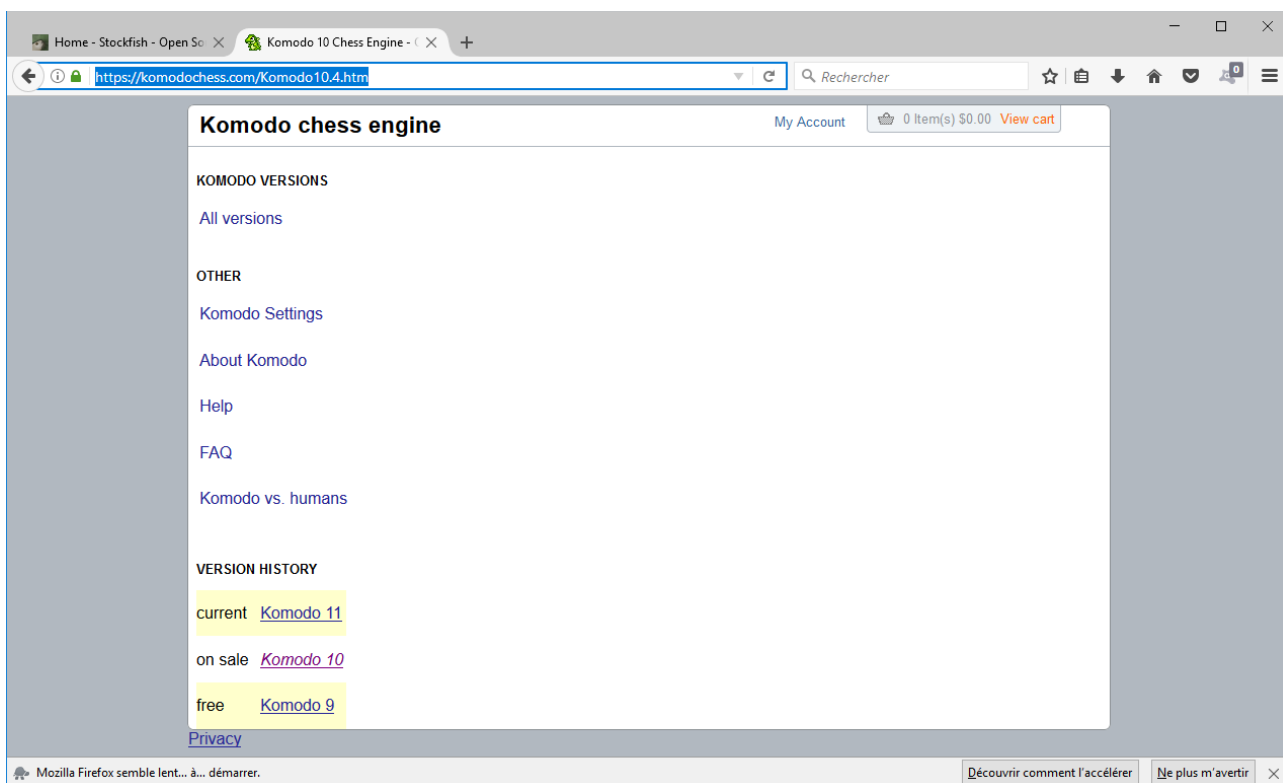
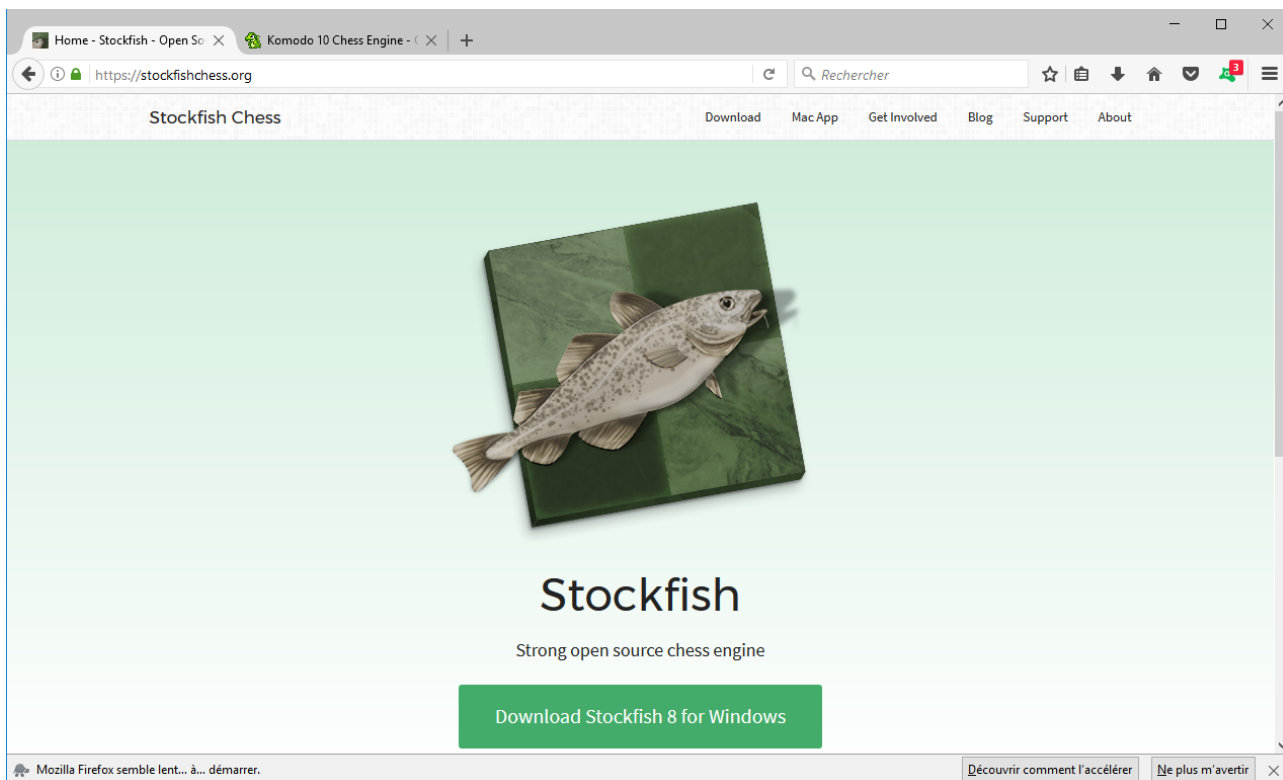


Il faut toutefois faire attention à télécharger la bonne version correspondant à votre système d'exploitation. Notamment pour les utilisateurs Windows, il y a la version d'architecture 32 bits et 64 bits, sachant qu'en cas de doute sur l'architecture processeur de votre ordinateur, il faut choisir la version 32 bits (elle sera moins rapide, mais il n'y aura aucun risque), En principe, les ordinateurs assez récents sont en architecture 64 bits.

Où télécharger le module d'analyse ?

- Pour Stockfish : <https://stockfishchess.org/>
- Pour Komodo : <https://komodochess.com/Komodo10.4.htm> (version free, tout en bas de la page)

Analyse de parties d'échecs avec chessX



Prise en main de ChessX

Lors du 1^{er} lancement de chessX, le programme vous demande si vous voulez qu'il se charge de télécharger automatiquement une liste de parties (prédéfinie) : pour ma part, je pense que c'est une bonne idée d'accepter.



Commandes de base

Bien entendu, il suffit de déplacer des pièces dans la zone échiquier pour pouvoir enregistrer un coup. Pour voir le texte de la partie, il faut activer l'onglet « Texte de la partie » dans la zone « Liste des parties » en bas à droite.

En cliquant sur un coup du texte, on revient à la position correspondante, et on peut ajouter des variantes très simplement, de même supprimer des variantes (menu du bouton droit sur un coup de la variante) ou même promouvoir une variante comme ligne principale (menu du bouton droit également).

Enfin, on peut naviguer dans l'historique de la partie courante avec les flèches droite (avancer d'un demi-coup) et gauche (reculer d'un demi-coup), ou bien les flèches correspondantes dans la barre de boutons.

Gestion de la base de parties

Tout d'abord, pour rappel, une base de parties d'échecs est constitué en un fichier texte, regroupant une ou plusieurs parties, et d'extension *.pgn. ChessX est capable d'ouvrir les fichiers PGN : la liste des parties dans l'onglet « Liste des parties » de la zone « Liste des parties » (en bas à droite) sera alors mise à jour avec l'ensemble des parties du fichier.

Analyse de parties d'échecs avec chessX

Si vous cliquez sur l'une des ces parties, l'onglet « Texte de la partie » est mis à jour, et la position initiale de la partie choisie est mise sur l'échiquier.

Pour enregistrer les modifications apportées à la partie courante, il suffit d'exécuter la combinaison de touches « CTRL+S » : il vous sera alors proposé de renseigner les données sur la partie (joueur blanc, joueur noir, résultat, date ...) avant confirmation éventuelle.

Vous pouvez aussi ajouter une partie à la base couramment sélectionnée avec la combinaison de touches « CTRL+N ». Sachez également que par défaut la base actuelle est une base temporaire : il convient donc

1. créer une base pgn à l'aide du menu **Fichier** → **Nouvelle base de données...** L'échiquier basculera donc sur une nouvelle partie tout en se positionnant sur la base qui vient juste d'être créée, en lieu et place de la base Presse-papiers
2. A ce moment là, on est prêt à travailler avec cette nouvelle base : l'échiquier couramment édité étant alors celui de la 1ère partie de cette nouvelle base. **Il faudra cependant tout de même penser à la sauvegarder.**

Enfin, de même, **il faudra penser à sauvegarder les modifications apportées à la base pgn.**

Petite précision importante. Le fichier pgn ainsi enregistré peut être aussi bien lu avec un éditeur de texte, qu'avec un logiciel de jeu d'échecs qui reconnaît le format pgn.

Définir une partie avec une position de départ personnalisée

Sachez qu'il est aussi possible de créer une partie ayant une position de départ personnalisée, Pour cela, juste après avoir créé la nouvelle partie, lancer le menu **Edition** → **Définir une position...** La nouvelle fenêtre qui apparaît permet notamment de

- définir les pièces de l'échiquier
- définir les états spéciaux tels que la case de prise en passant, les roques possibles, ...

Après avoir validé les caractéristiques de la 1ère position, il suffit simplement de définir les coups de la partie, comme avec une partie démarrant d'une position « vierge ».

Analyse d'une position quelconque

Afin de pouvoir analyser une position, il faut d'abord configurer le(s) moteur(s) d'analyse dans les préférences de l'application : menu **Édition** → **Préférences...**

Dans l'onglet « Moteurs » on peut alors simplement ajouter/supprimer un moteur :

- pour StockFish, le fichier à inclure est soit stockfish_8_x32 ou stockfish_8_x64 – à rechercher parmi les différents sous-dossiers de l'archive décompressé – en fonction de

Analyse de parties d'échecs avec chessX

l'architecture de votre ordinateur (par défaut, stockfish8 est déjà ajouté dans la liste des moteurs),

- pour Komodo, il faut chercher le fichier dans le sous-dossier correspondant à votre système d'exploitation du dossier que vous aurez au préalable décompressé, Il est nommé komodo-9.0.2-32bit ou komodo-9.0.2-64bit.

Il faudra alors penser à sauvegarder la nouvelle configuration.

La deuxième étape consiste à afficher les vues analyseur1 et analyseur2. Pour cela, il suffit simplement de cocher les cases des menus **Vue** → **Analyseur1** et **Vue** → **Analyseur2**

Il suffit donc de se positionner sur la position désirée à l'aide du texte de la partie, et de cliquer sur « Analyser » pour les deux moteurs.

Mode analyse automatique

La dernière fonctionnalité intéressante dont je vais parler permet d'analyser une partie de bout en bout, l'ordinateur affichant le résultat de ses analyses sous forme de variantes si cela apporte une amélioration au coup joué.

Pour cela il faut d'abord se positionner au début de la partie, avant même que le 1^{er} coup ait été joué, et ce grâce au menu **Partie** → **Aller vers...** → **Début**, et ensuite de lancer le menu **Partie** → **Analyse automatique**.