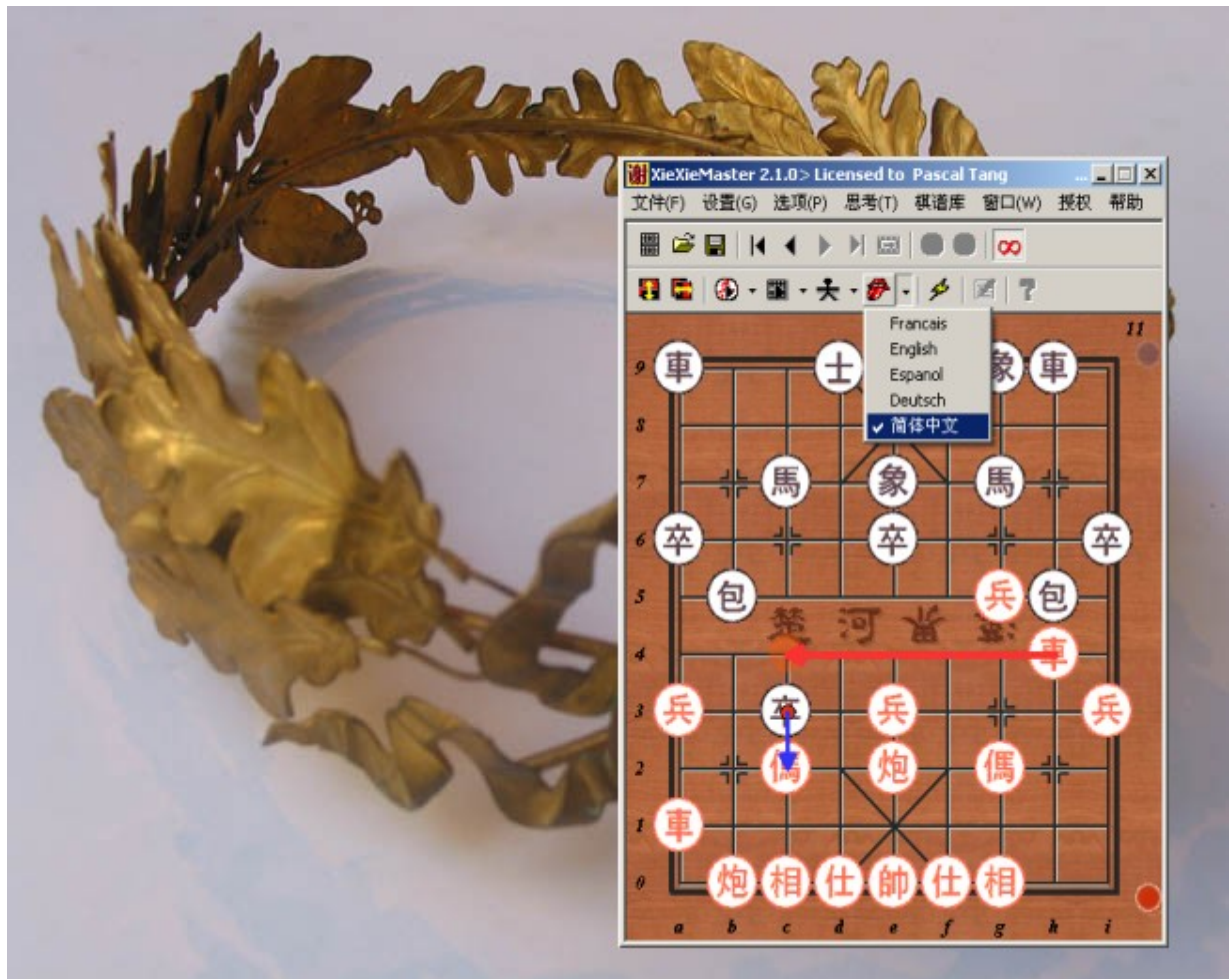


Xiexiemaster 2.1.2 CD/2.2.0/2.3.0

Champion du monde 2004 de logiciels d'échecs chinois

Manuel utilisateur



Version 2.1.2
Auteur : Pascal TANG

1 Indexes

| | | |
|---------|--|--------|
| 1 | Indexes..... | - 2 - |
| 2 | Introduction..... | - 4 - |
| 2.1 | A propos de XieXieMaster..... | - 4 - |
| 2.1.1 | XieXie est conçu pour les débutants..... | - 4 - |
| 2.1.1.1 | Niveaux spéciaux..... | - 4 - |
| 2.1.1.2 | Parties avec handicap..... | - 4 - |
| 2.1.1.3 | Analyse des parties..... | - 5 - |
| 2.1.1.4 | Analyse permanente..... | - 5 - |
| 2.1.1.5 | Bases de données..... | - 5 - |
| 2.1.2 | XieXie est conçu pour des joueurs avancés..... | - 5 - |
| 2.2 | Configuration minimum..... | - 5 - |
| 2.2.1 | Configuration recommandée..... | - 5 - |
| 2.3 | Fonctionnalités..... | - 6 - |
| 2.4 | Commencer une nouvelle partie..... | - 7 - |
| 2.5 | Déplacer les pièces..... | - 7 - |
| 3 | Le jeu..... | - 8 - |
| 3.1 | Les menu..... | - 8 - |
| 3.1.1 | Menu fichier..... | - 8 - |
| 3.1.2 | Menu Jeu..... | - 8 - |
| 3.1.3 | Menu Préférences..... | - 8 - |
| 3.1.4 | Menu Réflexion..... | - 9 - |
| 3.1.5 | Menu bases de données..... | - 9 - |
| 3.1.6 | Menu Fenêtres..... | - 10 - |
| 3.2 | La barre d'outils..... | - 11 - |
| 3.3 | Racourcis clavier..... | - 13 - |
| 3.4 | Les fenêtres..... | - 14 - |
| 3.4.1 | Fenêtre Réflexion..... | - 14 - |
| 3.4.2 | Fenêtre Histogramme..... | - 15 - |
| 3.4.3 | Fenêtre liste des coups..... | - 15 - |
| 3.4.4 | Fenêtre commentaires..... | - 16 - |
| 3.4.5 | Fenêtre Informations de la partie..... | - 17 - |
| 3.4.6 | Fenêtre Horloge..... | - 17 - |
| 3.4.7 | Fenêtre mini horloge..... | - 18 - |
| 4 | Opérations avancées..... | - 18 - |
| 4.1 | Analyser une partie..... | - 18 - |
| 4.2 | Personnaliser le moteur d'échecs..... | - 20 - |
| 4.2.1 | Configurer le moteur..... | - 20 - |
| 4.2.2 | Configuration générale..... | - 20 - |
| 4.2.3 | Comprendre l'évaluation de XieXie..... | - 23 - |
| 4.2.4 | Apprentissage..... | - 24 - |
| 4.2.4.1 | Taille de la table d'apprentissage..... | - 24 - |
| 4.2.4.2 | Utilisation standard % de la table 'apprentissage..... | - 24 - |
| 4.2.4.3 | Utilisation pour les mats en % de la table..... | - 24 - |

| | | |
|---------|--|--------|
| 4.2.4.4 | Apprendre les bons coups..... | - 25 - |
| 4.2.4.5 | Utiliser l'apprentissage..... | - 25 - |
| 4.2.5 | Bibliothèque d'ouvertures..... | - 25 - |
| 4.2.6 | Contrôles de temps..... | - 27 - |
| 4.2.7 | Bases de données..... | - 28 - |
| 4.2.8 | Importation de parties dans la base..... | - 28 - |
| 4.2.9 | Rechercher les parties..... | - 30 - |
| 5 | Trucs et astuces..... | - 31 - |
| 5.1 | Récupérer les parties de MoveSky..... | - 31 - |
| 5.2 | Récupérer les parties de Club Xiang Qi..... | - 31 - |
| 5.3 | Retour à l'état initial..... | - 31 - |
| 6 | Créer sa propre bibliothèque d'ouvertures..... | - 32 - |
| 6.1 | Sélectionner les parties..... | - 32 - |
| 6.2 | Générer la bibliothèque..... | - 33 - |
| 7 | Questions fréquentes..... | - 34 - |
| 7.1 | Comment jouer à un niveau plus bas?..... | - 34 - |
| 7.2 | Comment jouer à un niveau plus haut ?..... | - 34 - |
| 7.3 | Formats de fichiers supportés?..... | - 35 - |
| 7.4 | Comment éditer une position?..... | - 36 - |
| 7.5 | Comment résoudre un problème tactique ou rechercher un mat ?..... | - 37 - |
| 7.6 | Comment recopier une partie ?..... | - 37 - |
| 7.7 | Est-ce que les fenêtres Réflexion, Horloge, histogramme.... affectent la vitesse de recherche ?..... | - 37 - |
| 7.8 | Xiexie ne démarre plus que faire ?..... | - 37 - |
| 7.9 | A quel niveau joue Xiexie ?..... | - 38 - |
| 7.10 | Comment obtenir le support ?..... | - 38 - |

2 Introduction

2.1 A propos de XiexieMaster

Il ne fait aucun doute, depuis sa victoire au championnat du monde 2004, que XieXieMaster fait partie de l'élite des programmes d'échecs chinois les plus forts actuellement. Voici brièvement son histoire :

| Principaux résultats de Xiexie : | |
|---|---|
| Premier tournoi d'été 2002 sur CXQ | 3 ^{eme} , prix cash |
| 6 ^{eme} Computer Olympiads 2002 | 3 ^{eme} , Médaille de bronze |
| 7 ^{eme} Computer Olympiads 2003 | 2 ^{eme} , Médaille d'argent |
| Premier championnat du monde d'échecs chinois à Tainan (Taiwan) 2004 | 1st, Médaille d'or+prix cash, Xiexie est sacré champion du monde. |

2.1.1 Xiexie est conçu pour les débutants

Bien que Xiexie sache jouer à un niveau très élevé, il sait aussi se mettre au niveau du débutant grâce à ces niveaux spéciaux !

2.1.1.1 Niveaux spéciaux

Les niveaux spéciaux sont:

- Premiers Pas 1
- Premiers Pas 2
- Premiers Pas 3

Ces niveaux sont des niveaux adaptatifs assez faciles à battre. Voici la description de ces niveaux :

- Premiers Pas 1 ne peut jamais mater l'adversaire (il n'a pas été conçu pour).
- Premiers Pas 2 sait mater, mais ne voit pas très bien les combinaisons tactiques
- Premiers Pas 3 sait mater, et voit plus de combinaisons que Premiers Pas 2

Ces niveaux sont idéaux pour vous entraîner et ainsi mesurer votre progression.

2.1.1.2 Parties avec handicap

Xiexie est capable de jouer en handicap. Il sait même appliquer la règle du "pion de fer". Le pion de fer est un pion central qui ne peut être capturé par l'adversaire que si la pièce qui capture donne échec ou si le pion de fer a bougé.

Un « pion de fer » ressemble à :



Special "**Pion de fer**"

2.1.1.3 Analyse des parties

XieXie est capable d'analyser vos parties (issues de vos tournois par exemple). L'analyse des parties permet de déceler les bons ou les mauvais coups. Ce qui permet au joueur de progresser.

2.1.1.4 Analyse permanente

L'analyse permanente permet de suivre une partie en temps-réel. A chaque instant, à une position donnée de l'échiquier, XieXie attribue une note au joueur qui a le trait et montre d'une manière fléchée le meilleur coup.

2.1.1.5 Bases de données

Un nombre important de parties de maîtres et de grands-maîtres (parfois commentées), va vous aider à découvrir les meilleurs coups des plus grands joueurs mondiaux.

2.1.2 XieXie est conçu pour des joueurs avancés

XieXie Master permet aux joueurs avancés de :

- configurer le moteur d'échecs de XieXie
 - o changer la valeur des pièces d'échecs
 - o moduler la connaissance du jeu de XieXie
 - o modifier le Contempt factor
 - o choisir une recherche sélective ou non du coup
- analyser les parties
- commenter les parties
- annoter les coups
- manipuler les fichiers au standard AXF, WXF.
- Gérer une base de données des parties importantes
- Construire sa propre ouverture(s)

2.2 Configuration minimum

XieXie fonctionne sous Windows NT 4, Windows 2000, et Windows XP. XieXie est capable de fonctionner sous Windows 95, Windows 98, et Windows Millenium mais avec de légères anomalies graphiques.

La mémoire minimale du système doit être de 64 Mo. Plus il y a de mémoires, plus rapide sera XieXie.


2.2.1 Configuration recommandée


La configuration recommandée est un PC rapide (Athlon XP ou Intel Pentium IV HT), avec 256MB de RAM ou plus et une carte son pour les commentaires.

2.3 Fonctionnalités

- Respecte à 99% les règles très complexes de répétition.
- Accepte les commentaires
- Accepte les annotations sur les coups
- Niveaux adaptatifs (L'ordinateur joue à votre niveau pour des parties plus passionnées)
- Analyse les parties et vous montre les meilleurs coups.
- Lit les fichiers de parties des sites MoveSky ou Club Xiang Qi.
- Est capable de jouer à partie de n'importe quelle position légale
- Permet de personnaliser le moteur d'Intelligence Artificielle:
 - o Taille des hash tables
 - o Contempt factor
 - o Quantité de connaissances à utiliser
 - o Valeur des pièces
 - o Utilisation de l'apprentissage
 - o Recherche sélective
- Apprend les meilleurs de ses adversaires
- Fenêtre histogramme permettant de visualiser l'évolution de la partie
- Permet des parties Humain contre Humain ou Humain contre XieXie
- Plusieurs cadences (temps par partie, temps par coups, niveau fixe, tournoi.)
- Réflexion infinie
- Conseil
- Supporte de la notation AXF et WXF
- Connaît les principales finales
- Permet de choisir le second meilleur coup
- Imprime
- Symétrie verticale et horizontale de l'échiquier
- Gère les bases de données
- Reconnaît les noms des ouvertures
- Permet de construire sa propre bibliothèque
- Permet l'utilisation de plusieurs bibliothèques
- Effets : sons, transparence, flèches sur les coups, etc.

2.4 Commencer une nouvelle partie

Presser le bouton “” pour commencer une partie. Pour joueur les rouges, déplacer simplement les pièces de l'échiquier.

Pour jouer les noirs, en début de partie, presser le bouton . Cela va forcer Xiexie à jouer du côté qui a le trait : les rouges. Inverser l'échiquier et jouer les noirs.

2.5 Déplacer les pièces

Il y a 2 manières de déplacer les pièces : par drag et drop (mode par défaut) ou par « click-click ». cf. menu « préférences/Déplacement de pièces »



Pour revoir une partie, rejouer un coup ou annuler un coup, vous pouvez utiliser les flèches du curseur.



Pour revoir une partie, vous pouvez également cliquer sur la fenêtre histogramme.

3 Le jeu

3.1 Les menu

3.1.1 Menu fichier

| | |
|----------------------------------|---|
| Nouvelle partie | Recommence une nouvelle partie. Les rouges commencent à jouer. |
| Charger partie | Charge une partie. |
| Sauver partie | Sauve une partie |
| Sauvegarder à chaque coup | Sauvegarde automatique de la partie. Ceci sert à retrouver la partie lorsque la PC se plante. |
| Copie vers le clipboard | Vous pouvez copier l'échiquier ou la liste des coups dans le clipboard. Ceci permet de coller l'échiquier ou la liste des coups dans votre éditeur. |
| Imprimer | Imprime la liste des coups |
| Quitter | Quitte le programme |

3.1.2 Menu Jeu

| | |
|----------------------------|--|
| Allez au coup... | Select this item to go to a required move number. |
| Reprendre | Reprend un ou tous les coups. |
| Rejouer | Rejoue un ou tous les coups |
| Niveau | Choix du niveau de jeu |
| Handicap | Permet de jouer en mode handicap |
| Saisie de position | Permet d'éditer une position |
| Mode édition | Vous permet d'entrer des coups librement sans que XieXie joue à son tour. Ce mode est compatible avec l'analyse permanente. |
| Joue tout de suite! | Demande au moteur d'arrêter de réfléchir. Si le moteur était en train de réfléchir sur une position, il jouera le meilleur coup. |

3.1.3 Menu Préférences

| | |
|------------------------------|---|
| Symétrie verticale | Cette option permet d'appliquer une symétrie verticale à l'échiquier. |
| Symétrie horizontale | Cette option permet d'appliquer une symétrie Horizontale à l'échiquier. |
| Toolbar | Permet d'afficher ou d'occulter la barre d'outils |
| Style d'échiquier | Permet de changer le look de l'échiquier |
| Style de pièces | Permet de changer le look des pièces |
| Taille de l'échiquier | Permet de redimensionner l'échiquier |
| Sélection des | Permet de choisir la manière dont vous allez déplacer les |

| | |
|--------------------------|--|
| coups | pièces. |
| Animation | Permet de régler la vitesse de l'animation |
| Notation | Sélectionne la notation des coups |
| Board coordonnées | Sélectionne les coordonnées à afficher sur l'échiquier |
| Language | Sélectionne le langage |
| Sounds | Sons Marche/Arrêt. Utiliser les sons peut rallonger le temps de réponse dans une partie très rapide. |

3.1.4 Menu Réflexion

| | |
|---|---|
| Réflexion sur le temps de l'adversaire | Si sélectionné, XieXie réfléchit lorsque c'est au tour de son adversaire de jouer. Cette fonction peut accaparer beaucoup de temps processeur, il faut alors diminuer la priorité du processus dans le gestionnaire de tâches afin de laisser un peu de temps processeurs aux autres processus. |
| Analyse permanente | Réfléchit pour la couleur qui a le trait. |
| Coups fléchés | Demande à XieXie d'indiquer par les flèches les coups sur lesquels il réfléchit. La flèche bleue indique le coup des bleus (ou noirs), la flèche rouge indique le coup des rouges et la flèche jaune indique le coup prévu par XieXie. |
| Configuration du moteur d'échecs | Personnalisation du moteur d'Intelligence Artificielle. Cf. Plus bas pour plus de détails. |
| Joue sur la position courante ! | Demande à XieXie de réfléchir sur la position courante. Permet de démarrer la réflexion de XieXie après une nouvelle saisie d position ou en début de partie pour que XieXie joue les rouges. |
| Analyser une partie... | Demande à XieXie d'analyser la partie. Sélectionner le même menu si vous voulez arrêter l'analyse. |
| Prochain meilleur coup | Demande à XieXie d'ignorer le dernier coup joué et de trouver un autre coup. Pour cela, XieXie va reprendre le dernier coup joué et chercher un autre coup. |
| Conseil | Donne un conseil sur une position. Comme le temps de réflexion du conseil est court il peut arriver que le conseil ne soit pas le meilleur coup. |

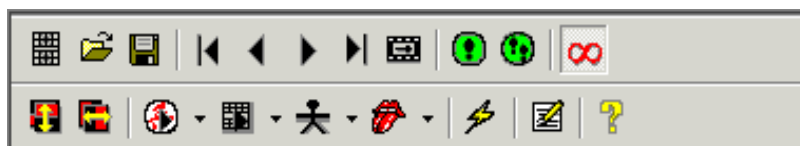
3.1.5 Menu bases de données









| | |
|-------------------------------------|---|
| Sauve la partie dans la base | Rajoute la partie dans la base courante. |
| Inspecter la base | Permet d'inspecter la base et d'effectuer des requêtes. |

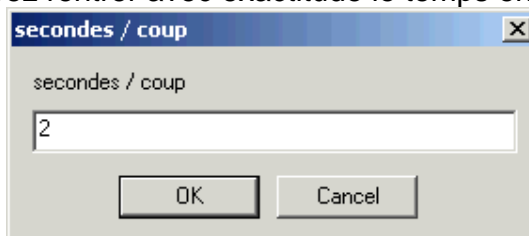
3.1.6 Menu Fenêtres














| | |
|----------------------------------|---|
| Horloge | Montre ou active la fenêtre Horloge |
| Mini Horloge | Montre ou active la fenêtre Mini Horloge. La fenêtre Mini Horloge est utilisée pour la cadence tournoi car il visualise le nombre de demi-coups restants avant le passage à la cadence suivante. |
| Réflexion | Montre ou active la fenêtre Réflexion |
| Liste des coups | Montre ou active la fenêtre Liste des coups |
| Histogramme | Montre ou active la fenêtre Histogramme. Cette fenêtre montre l'évolution du score de la partie. |
| Informations de la partie | Montre ou active la fenêtre Informations de la Partie. Cette fenêtre est utilisée pour entrer les informations concernant une partie pour une utilisation ultérieure dans la base de parties par exemple. |
| Commentaires | Montre ou active la fenêtre Commentaires. Cette fenêtre permet de commenter ou d'annoter les coups. |

3.2 La barre d'outils





| | |
|---|---|
|  | Nouvelle partie |
|  | Ouvrir une partie sauvegardée |
|  | Sauver une partie |
|  | Reprendre tous les coups |
|  | Reprendre un coup. Vous pouvez également utiliser la flèche gauche du curseur. |
|  | Rejouer un coup. Vous pouvez également utiliser la flèche droite du curseur. |
|  | Rejouer tous les coups. |
|  | Permet de visionner automatiquement les coups d'une partie. Vous pouvez appuyer sur « + » pour accélérer ou sur « - » pour décélérer. Si vous maintenez la touche SHIFT pressée lorsque vous appelez cette fonction, vous pourrez rentrer avec exactitude le temps entre chaque coup. |

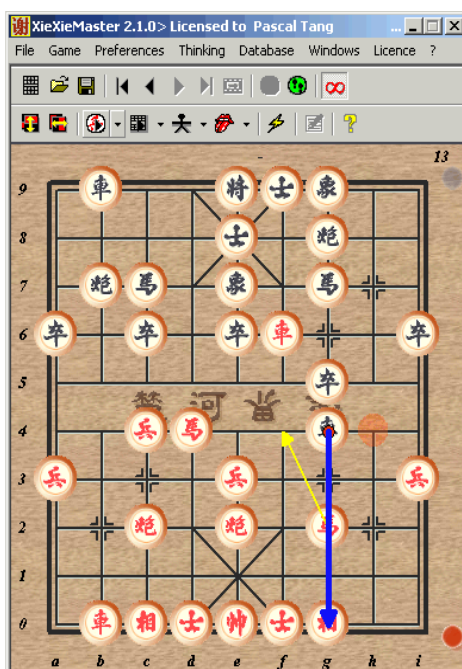


| | |
|---|---|
|  | Joue tout de suite ! ce bouton demande à XieXie de cesser la réflexion. |
|  | Démarre une réflexion. Ce bouton demande à XieXie de démarrer une réflexion sur la position courante. |
|  | Ce bouton demande à XieXie d'ignorer le dernier coup et de trouver un autre coup. Cette fonction est utile lorsque vous pensez que XieXie n'a peut-être pas joué le meilleur coup. |
|  | Niveau infini. Lorsqu'il est sélectionné et que XieXie est en pleine réflexion, seul le bouton  peut interrompre la réflexion. |
|  | Mode édition. Ce mode permet d'entrer les coups sans que XieXie se mette à réfléchir. |
|  | Demande un conseil à XieXie. |
|  | Symétrie verticale |
|  | Symétrie horizontale |
|  | Choix de pièces |
|  | Choix d'échiquier |
|  | Choix de taille |
|  | Choix de langues |

3.3 Racourcis clavier

 Vous pouvez utiliser les flèches (← →) du clavier pour rejouer ou reprendre un coup.

 Lorsque XieXie réfléchit sur le temps de l'adversaire (le coup prévu par XieXie est en jaune), et que vous jouez le coup prévu, vous pouvez juste presser la barre espace. Ceci est vrai aussi pour l'analyse permanente.



Dans cet exemple, presser sur la barre d'espace va faire jouer H3+4.

3.4 Les fenêtres

3.4.1 Fenêtre Réflexion

The screenshot shows the 'Réflexion' window with the following data and annotations:

- Coup courant analysé:** (10) c3-c4 (1/40)
- Nb de milliers de nœuds visités:** 881
- Vitesse:** 226 KNoeuds/s
- Temps passé:** 5.41
- Temps passé pendant la réflexion sur le temps de l'adversaire:** 3.91
- Nom de l'ouverture:** Ouverture du cheval

The main display area contains a list of moves with their scores and node counts:

```

7 (0) 234714 [ 1.06 ] 1.09 b0-c2 c6-c5 a0-a1 b9-c7 h0-g2 a9-a8 i0-i1
7 (266642) =====> 1.23
8 (0) 330488 [ 0.14 ] 1.50 b0-c2 b9-c7 a0-a1 a9-a8 h0-g2 h9-g7 i0-i1
8 (691842) =====> 2.86
9 (0) 1029664 [ 0.89 ] 4.14 b0-c2 b9-c7 a0-a1 a9-a8 h0-g2 h9-g7 i0-i1 i9-i8 c3-c4
9 (1150633) =====> 4.61
10 (1320880) =====> 5.34

6 (48139) =====> 0.31
7 (0) 60742 [ 0.99 ] 0.38 (b9-c7) c3-c4 a9-a8 a0-a1 g9-e7 h0-g2 c6-c5 c4-c5 e7-c5
7 (70755) =====> 0.44
8 (0) 120836 [ 0.64 ] 0.66 (b9-c7) c3-c4 a9-a8 a0-a1 h9-g7 h0-g2 i9-i8 i0-i1
8 (164001) =====> 0.86
9 (0) 465011 [ 0.99 ] 2.11 (b9-c7) c3-c4 a9-a8 g3-g4 g9-e7 h0-g2 h9-i8 i0-i1 c6-c5 c
9 (533922) =====> 2.42
    
```

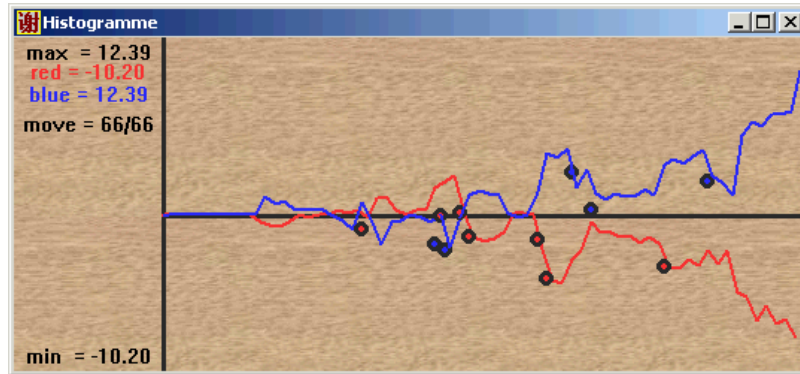
Annotations for the move list:

- Profondeur:** Points to the depth value (e.g., 10).
- Nombre de noeuds:** Points to the node count (e.g., 1320880).
- Score de la profondeur:** Points to the score in brackets (e.g., [0.89]).
- Coup prévu:** Points to the move notation (e.g., b9-c7).

Lorsque les caractères '#' sont affichés dans la fenêtre Réflexion, Ceci signifie que le côté gagnant va bientôt gagner.

3.4.2 Fenêtre Histogramme

La fenêtre Histogramme affiche la courbe des scores. Ceci est utile pour déceler les coups douteux.



Après une analyse de partie, les cercles rouges représentent les erreurs des Rouges et les cercles bleus les erreurs des Noirs. Plus les cercles sont gros, plus l'erreur est grosse ! D'après XieXie et le temps que vous avez accordé à l'analyse.

Se reporter à "Analyser une partie".



Cliquez sur cette fenêtre pour vous déplacer immédiatement sur le coup.

3.4.3 Fenêtre liste des coups

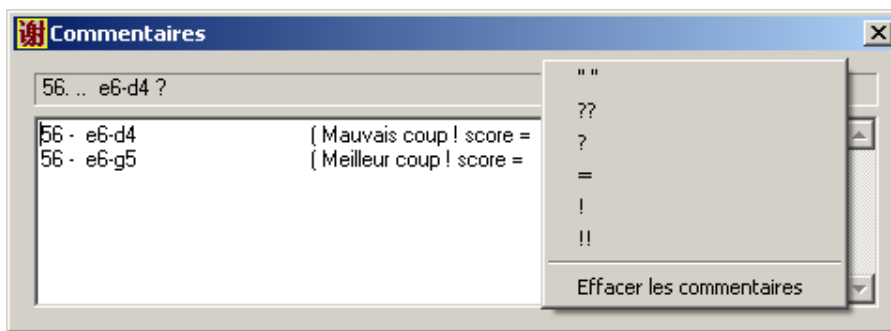
Chaque coup est enregistré selon la notation utilisée (AXF, WXF, etc.).

| Game list | Game list | Game list |
|---------------|-----------------|---------------|
| 1. P7+1 h8+7 | 32. g4xg5 i5xi4 | 1. 马2+3 炮2-5 |
| 2. H8+7 c8.9 | 33. c1-c9 e8-d9 | 2. 车1+1 马2+3 |
| 3. E3+5 r9.8 | 34. b5xe5 i3xb3 | 3. 炮8-6 炮8-7 |
| 4. H2+4 p7+1 | 35. g5-h5 i4-h4 | 4. 马8+7 车1-2 |
| 5. H7+6 e3+5 | 36. h5-i5 i7-f7 | 5. 兵7+1 炮7+4 |
| 6. H6+7 c2.3 | 37. c9-c8 b3-b9 | 6. 相7+5 马8+7 |
| 7. C8.7 h7+6 | 38. c8-a8 f7-f3 | 7. 炮2+4 车9+1 |
| 8. R9.8 h2+4 | 39. f0-e1 f9-e8 | 8. 车9+1 车9-4 |
| 9. R1+1 r1+1 | 40. e5-e3 f3-f7 | 9. 车9-6 车4+5 |
| 10. R8+5 h4+3 | 41. e3-e4 h4-h3 | 10. 车1-2 车2+4 |
| 11. C7+4 h6+5 | 42. e4-h4 h3-g3 | 11. 车2+3 车2-7 |
| 12. H4+5 r8+7 | 43. h4-g4 d7-d3 | 12. 相3+1 炮5+4 |
| 13. H5+4 r1.4 | 44. a8xa5 g3xf3 | 13. 仕6+5 炮5-2 |
| 14. R8+1 p1+1 | 45. g4-b4 b9-c9 | 14. 马7+6 炮7-1 |
| 15. H4+6 r8-4 | 46. b4-f4 f3-e3 | 15. 马6+7 炮1+3 |
| 16. F7+1 c3+2 | 47. a5-a6 d3-d1 | 16. 马7-5 车7-5 |
| 17. C7+3 a4+5 | 48. e2-g0 e7-c5 | 17. 炮2+1 车4-2 |
| 18. C7.9 r4+1 | 49. f4-g4 g9-e7 | 18. 马3+4 马3+4 |
| 19. H6-7 p9+1 | 50. a6-a8 f7-f6 | 19. 车6-9 车2+3 |
| 20. R1.8 r8+3 | 51. g4-h4 f6-c6 | 20. 炮6-2 马4+3 |
| 21. R+.7 c3.5 | 52. h4-h9 e7-g9 | 21. 车9-7 马3+5 |
| 22. H7+5 p5+1 | 53. h9xg9 e8xf9 | 22. 马4-5 车5+3 |
| 23. R8+8 a5-4 | 54. e0-f0 c6-f6 | 23. 相1-3 车5-1 |
| 24. R8-8 a4+5 | 55. a8-f8 c9-a9 | 24. 相3+5 车5+1 |
| 25. R7+3 a5-4 | 56. f8xf9 e9xe8 | 25. 车2-6 卒7+1 |

Si vous voulez voir afficher les caractères chinois dans la liste des coups, vous devez installer le support des langues asiatiques (utiliser GB2312 chinois simplifié). Reportez-vous au manuel de Windows XP.

3.4.4 Fenêtre commentaires

La fenêtre commentaires est utilisée pour entrer les commentaires de chaque coup. Un click droit de la souris permet d'annoter les coups.



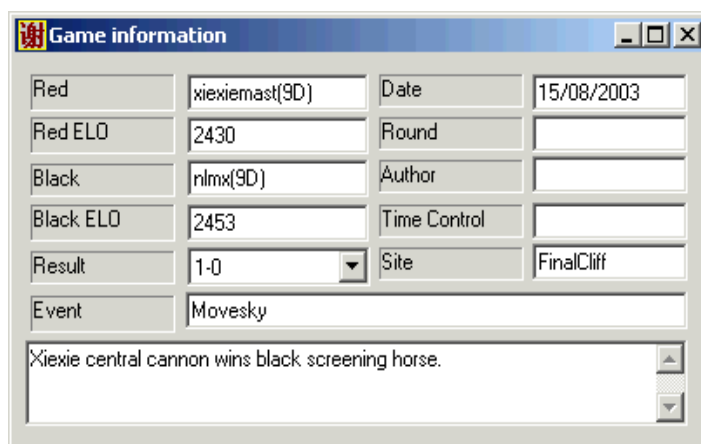
Après une analyse, les commentaires de XieXie sont également dans cette fenêtre.

Annotations possibles:

| | |
|----|-------------------|
| ?? | Très mauvais coup |
| ? | Mauvais coup |
| = | Équilibré |
| ! | Bon coup |
| !! | Très bon coup |

Durant la partie, XieXie annote les meilleurs coups “!” automatiquement.

3.4.5 Fenêtre Informations de la partie

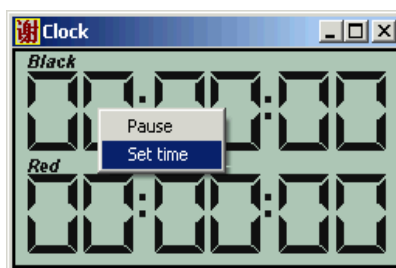


| | | | |
|-----------|----------------|--------------|------------|
| Red | xiexiemast(9D) | Date | 15/08/2003 |
| Red ELO | 2430 | Round | |
| Black | nlmx(9D) | Author | |
| Black ELO | 2453 | Time Control | |
| Result | 1-0 | Site | FinalCliff |
| Event | Movesky | | |

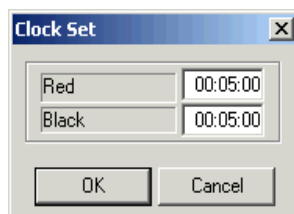
XieXie central cannon wins black screening horse.

Cette fenêtre est utilisée pour entrer les informations de la partie. Dans cette fenêtre, vous trouverez les commentaires qui sont valides pour toute la partie.

3.4.6 Fenêtre Horloge



Horloge redimensionnable. Un menu contextuel apparaît sur un click droit de la souris : vous pouvez faire une pause ou changer le temps.

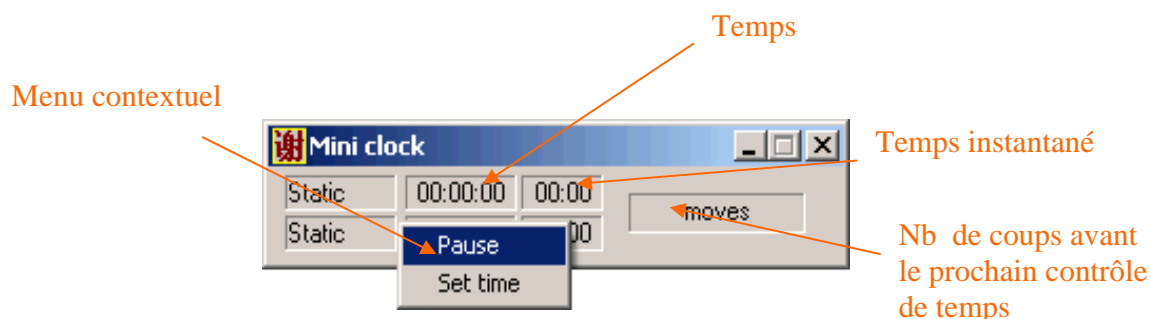


| | |
|-------|----------|
| Red | 00:05:00 |
| Black | 00:05:00 |

OK Cancel

Fenêtre de changement d'horloge.

3.4.7 Fenêtre mini horloge

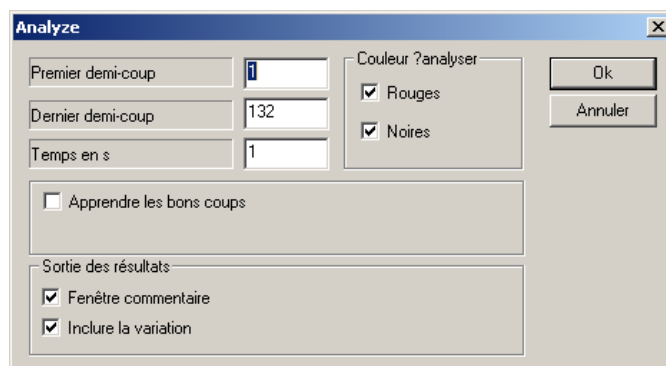


Cette horloge est utilisée lorsqu'il n'y a plus de place sur l'écran. Un click droit de la souris permet d'accéder à un menu contextuel.

4 Opérations avancées

4.1 Analyser une partie

XieXie est capable d'analyser une partie et de donner son opinion. Utiliser le menu "Réflexion/Analyser une partie..."

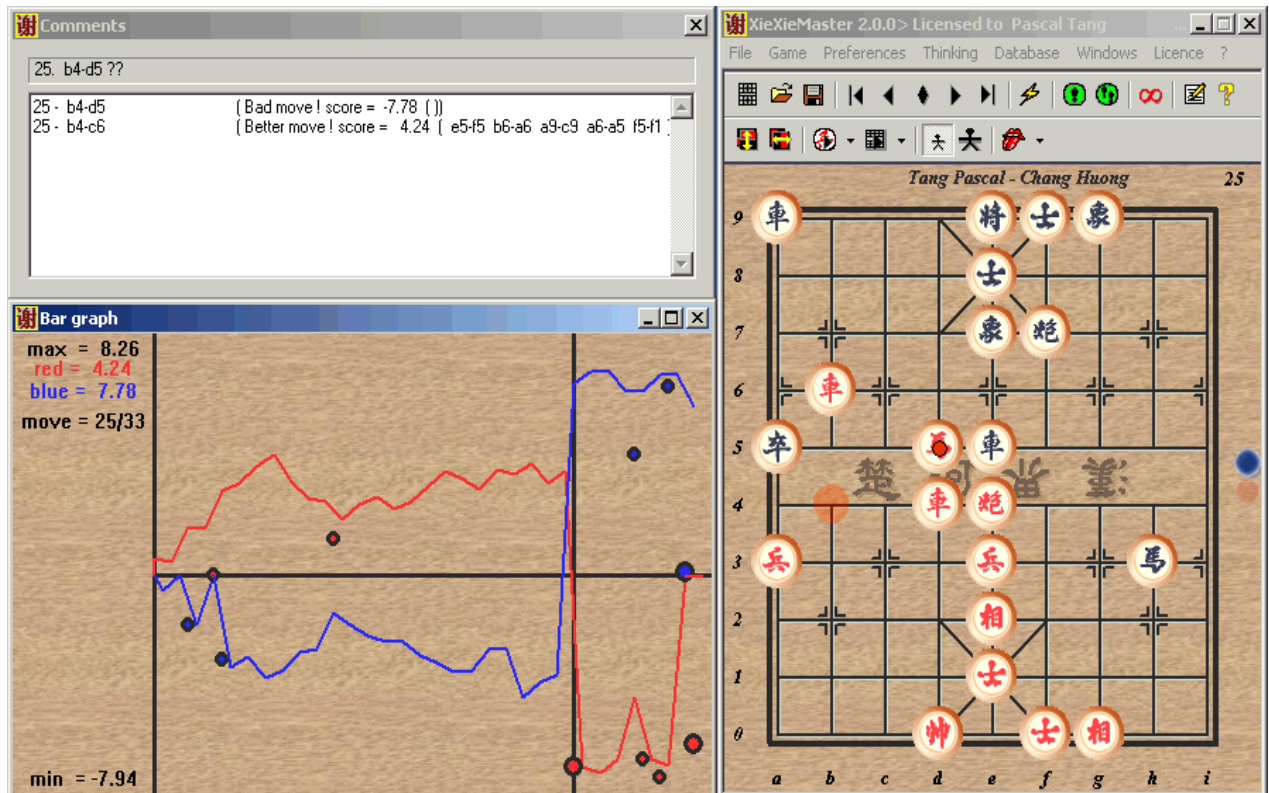


Note 1: Les unités sont exprimées en demi-coups.

Note 2: Temps en secondes Est le temps alloué pour analyser un coup. Plus le temps est long, plus judicieux sera l'analyse.

A tout moment, vous pouvez arrêter l'analyse en sélectionnant "Réflexion/Analyser une partie" de nouveau.

Si vous avez sélectionné "Fenêtre commentaires", les résultats sont visibles dans la fenêtre commentaires. Pour voir les commentaires de XieXie, parcourez la partie analysée du début jusqu'à la fin en regardant la fenêtre commentaires.

Exemple :

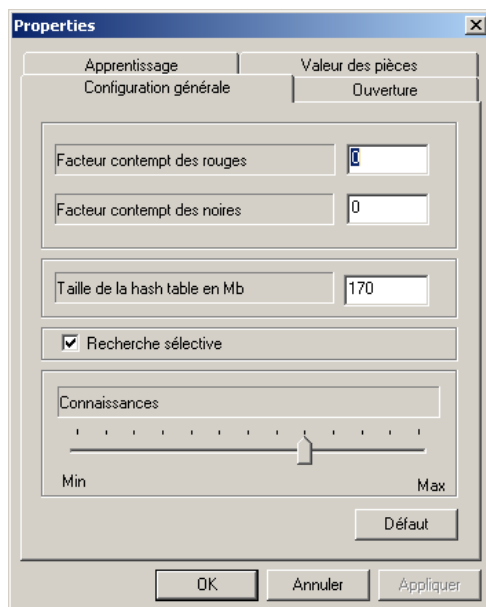
Après l'analyse de cette partie, On peut voir que XieXie n'aime pas le coup des rouges (b4-d5); il préfère le coup b4-c5.

Du coup le coup b4-d5 est annoté comme un très mauvais coup (remarquez le cercle rouge sur la fenêtre Histogramme).

4.2 Personnaliser le moteur d'échecs

4.2.1 Configurer le moteur

Vous avez la possibilité de personnaliser le moteur d'échecs chinois. Utiliser le menu "Réflexion/Configuration du moteur" menu (ou juste double-click sur l'échiquier)...Le dialogue suivant apparaît:



4.2.2 Configuration générale

Taille de la Hash table : La Hash table est une mémoire réservée pour stocker les positions déjà évaluées. Ceci permet à XieXie d'aller plus vite. Plus vous allouez de la mémoire, plus rapide sera XieXie. Attention : il est recommandé de ne pas choisir une taille trop importante (cette valeur devant toujours être strictement inférieure à la taille de la mémoire centrale), sinon le système d'exploitation va utiliser le disque dur comme mémoire. Cela aura pour conséquences de ralentir outrageusement la recherche.

Pour les parties rapides, vous pouvez utiliser des hash tables plus petites. Par exemple, 5-10 Mb pour des parties de 5min/parties.

Recherche sélective: Si cochée, XieXie recherchera les meilleur coups sans considérer tous les coups possibles. Cela aura pour conséquence une recherche plus profonde pour un même temps donné. Mais comme XieXie n'analyse pas tous les coups, il se peut qu'il rate certains bons coups ou qu'il ne voit pas certaines menaces. En général, c'est un bon choix de le sélectionner.

Connaissance: Cette option permet de sélectionner le style de jeu de Xiexie : plus il y a de connaissances et plus Xiexie va jouer stratégique, moins il y a de connaissances, et plus Xiexie va jouer tactique. Une connaissance de 0, va permettre à XieXie d'être tactiquement très fort (= gagner du matériel) mais stratégiquement très faible. Une connaissance de 10 ralentit la recherche et Xiexie oit moins de coups et devient donc plus faible tactiquement.

Presser sur le bouton Défaut pour rétablir les paramètres par défaut.

Contempt factor:

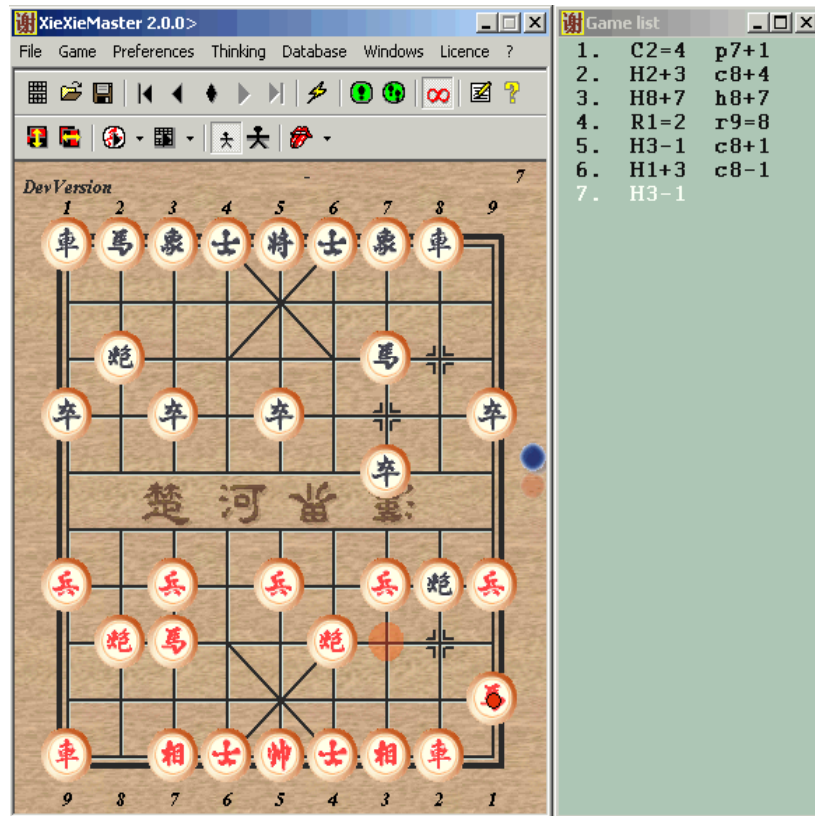
Le contempt factor est utilisé pour indiquer comment régler les situations d'égalité :

- Par répétition
- Par insuffisance de matériel

Ce facteur va de -500 à +500 (Au-delà de ces valeurs, cela n'a plus e sens. Il doit être normalement à 0. Il est exprimé en 1/100 de pion. Si vous souhaitez par exemple que Xiexie ait un jeu plus agressif et qu'il ne réclame pas la nulle, mettez le contempt factor entre -100 à -200 pour la couleur de Xiexie.

Si Xiexie joue contre un joueur beaucoup plus fort, le contempt factor de XieXie doit être de 200, car une nulle contre un tel joueur est un bon résultat. Si Xiexie joue contre un joueur plus faible, il n'est pas intéressant d'avoir une nulle, c'est pourquoi, il serait intéressant de mettre le contempt factor à -200. Ce qui veut dire que : Xiexie préfère un score -2.00 plutôt que d'accepter la nulle.

Considérez la position suivante:



Si les Noirs jouent C8+1, les noirs vont jouer une partie nulle. Contre des joueurs plus faible, ce n'est pas une bonne stratégie. Il faut donc éviter le coup C8+1 et jouer un autre coup en supposant que l'on a plus de chances de le vaincre lus tard. Pour éviter les nulles, il faut que les noirs aient un contempt factor de -100 et les rouges un contempt factor de +100.

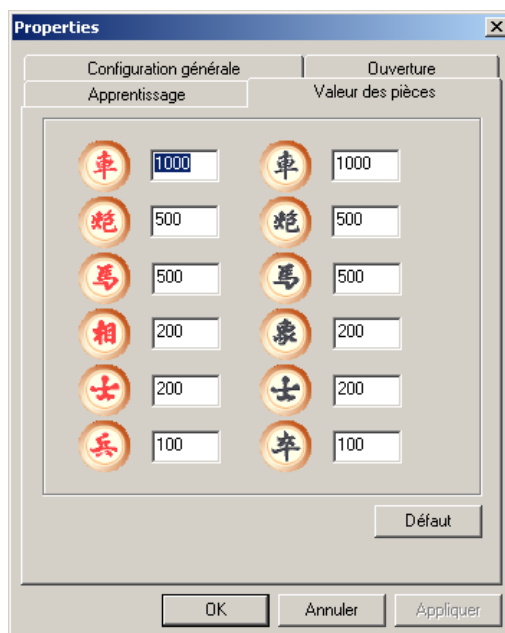
4.2.3 Comprendre l'évaluation de XieXie

L'évaluation de XieXie est basée sur la valeur des pièces :

| Pieces | Score |
|-----------|-------|
| Pion | 100 |
| Assistant | 200 |
| Elephant | 200 |
| Cheval | 500 |
| Canon | 500 |
| Chariot | 1000 |

Par exemple, si XieXie a une évaluation de +5.00, cela signifie que XieXie est en avance de 1 canon ou d'un cheval ou a un avantage positionnel qui va permettre plus tard de récupérer du matériel.

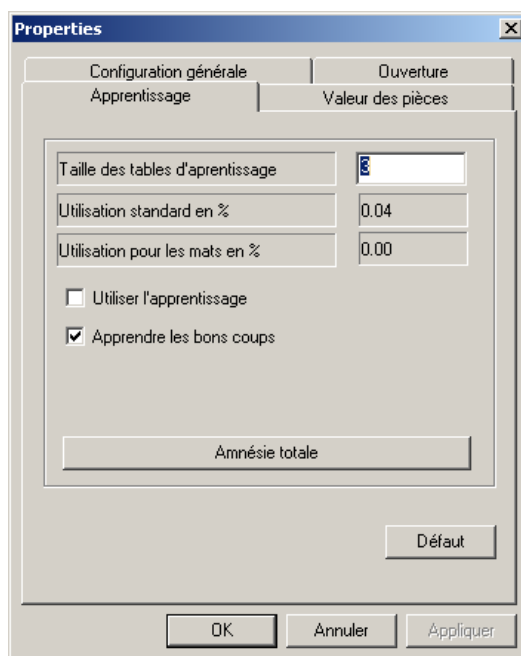
Si vous n'êtes pas d'accord avec les valeurs de chaque pièce, vous pouvez les modifier. Dans ce cas, XieXie jouera un style différent en accord avec les nouvelles valeurs des pièces.



Supposez par exemple que Xiexie joue avec les Noirs, si vous mettez le canon rouge à 600 et les chevaux noirs à 400, Xiexie va dès qu'il en aura l'occasion échanger son canon rouge contre le cheval noir. Si vous connaissez vos faiblesses ou les faiblesses de vos joueurs, vous pourrez simuler son style de jeu.

4.2.4 Apprentissage

Vous pouvez configurer comment Xiexie va utiliser l'apprentissage.



4.2.4.1 Taille de la table d'apprentissage

Il représente en Mo la taille réservée pour stocker les connaissances apprises. 4 Mo est généralement suffisant.

4.2.4.2 Utilisation standard % de la table 'apprentissage

Il représente le remplissage de la table d'apprentissage. Si cela excède 50 %, cela signifie que la table est trop petite : il faut alors augmenter la taille de la table d'apprentissage.

4.2.4.3 Utilisation pour les mats en % de la table

Il représente la saturation de la table pour le stockage des mats. Si cela excède 50 %, cela signifie que la table est trop petite : il faut alors augmenter la taille de la table d'apprentissage.

4.2.4.4 Apprendre les bons coups

Lorsque cette option est cochée, XieXie apprend les bons coups de l'adversaire. Cette option ne consomme pas de temps CPU.

4.2.4.5 Utiliser l'apprentissage

Lorsque cette option est cochée, XieXie est capable de réutiliser ce qu'il a appris de l'adversaire. Ainsi, XieXie est capable d'éviter les pièges que vous aurez tendus la première fois. Cette option ralentit légèrement la recherche. Par contre, la taille de la table d'apprentissage n'influe pas sur les performances : plus vous avez de connaissances, plus la recherche du meilleur coup est efficace.

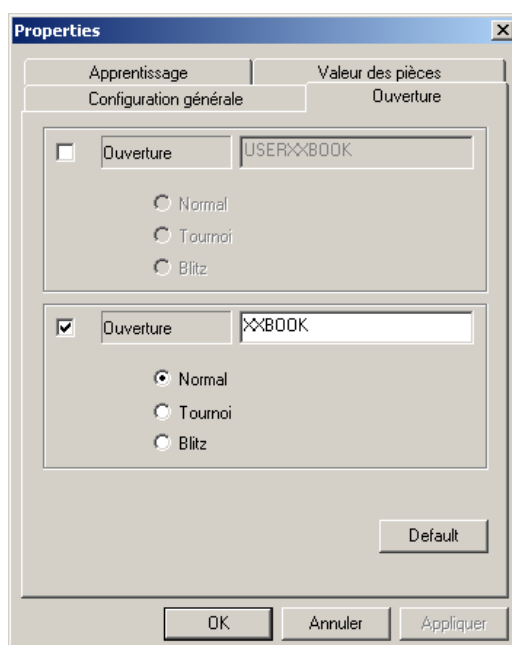
Vous avez plusieurs manières d'ajouter des connaissances :

- Cocher "Apprendre les bons coups" et jouez contre des joueurs très forts
- Laissez XieXie apprendre tout seul en le laissant analyser des parties.
- Télécharger des connaissances du site web de XieXie.

4.2.5 Bibliothèque d'ouvertures

C'est dans ce dialogue que vous spécifiez à XieXie la manière d'utiliser la bibliothèque d'ouvertures. Par défaut, XieXie utilise seulement la bibliothèque nommé "XXBook" (Nom de fichier sur le disque dur).

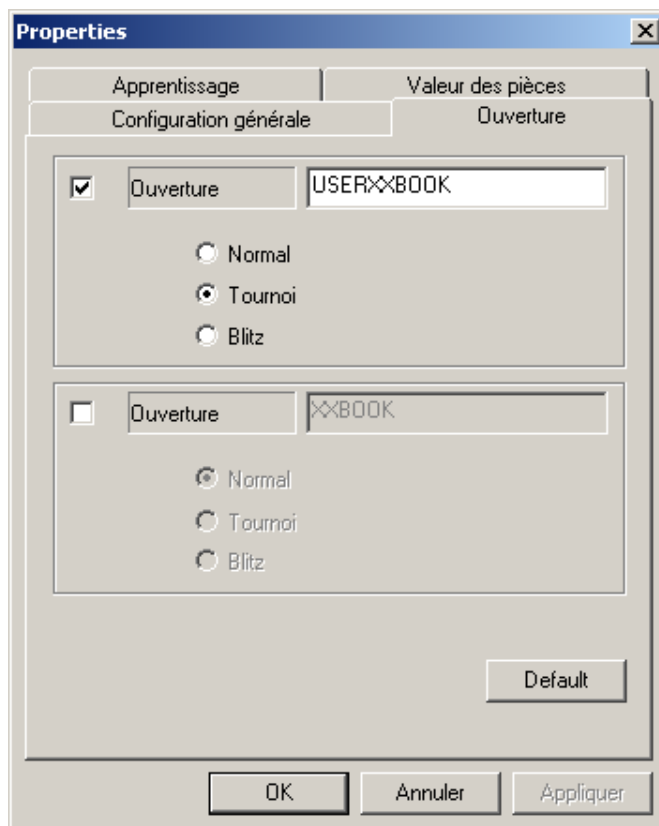
Si vous voulez utiliser votre propre bibliothèque d'ouvertures, vous pouvez en générer une en utilisant l'outil : "BookMaker" présent dans le répertoire d'installation.



Le bouton "défaut" remet tout à l'état initial. .

Exemple 1 :

Xiexie utilise seulement la bibliothèque personnelle USERXXBOOK en mode tournoi. La bibliothèque par défaut « XXBOOK » est ignorée.

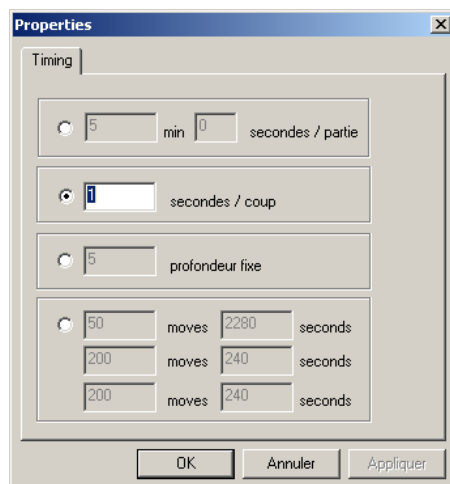


Note : vous n'êtes pas obligé d'utiliser la bibliothèque par défaut "XXBOOK", vous pouvez également remplacer cette dernière par une bibliothèque de votre création. Vous pouvez donc utiliser 2 bibliothèques personnelles.

La première bibliothèque est prioritaire par rapport à la seconde bibliothèque. Si une position est trouvée dans les 2 bibliothèques, c'est le coup de la première bibliothèque qui sera utilisé.

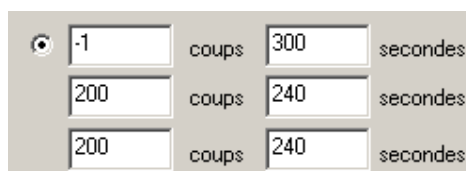
4.2.6 Contrôles de temps

Vous avez le choix entre temps par coup, temps par partie et profondeur fixe.

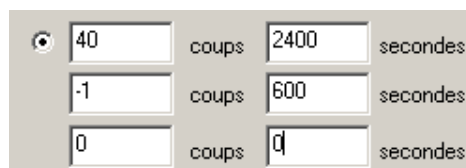


Le contrôle de temps tournoi (dernière) s'utilise ainsi :

Exemple 1 : 5 min pour toute la partie (ou 5 min KO)



Exemple 2 : 40 coups en 40 minutes, 10 minutes pour tout le reste de la partie

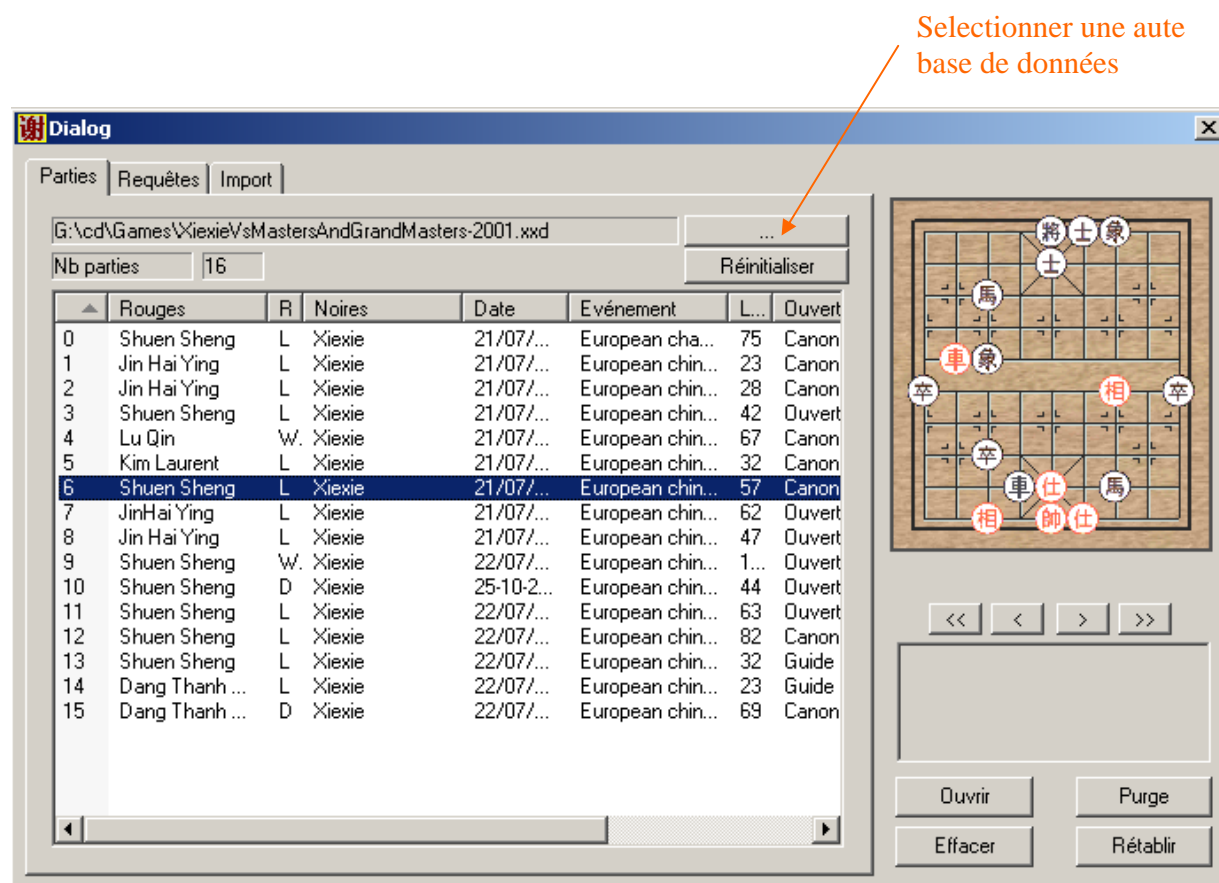


Exemple 3 : 50 coups en 38 minutes, 20 coups en 4 minutes, 20 coups en 4 minutes, 20 coups en 4 minutes... Lorsque le dernier contrôle de temps est terminé, XieXie boucle indéfiniment sur le dernier contrôle de temps.



4.2.7 Bases de données

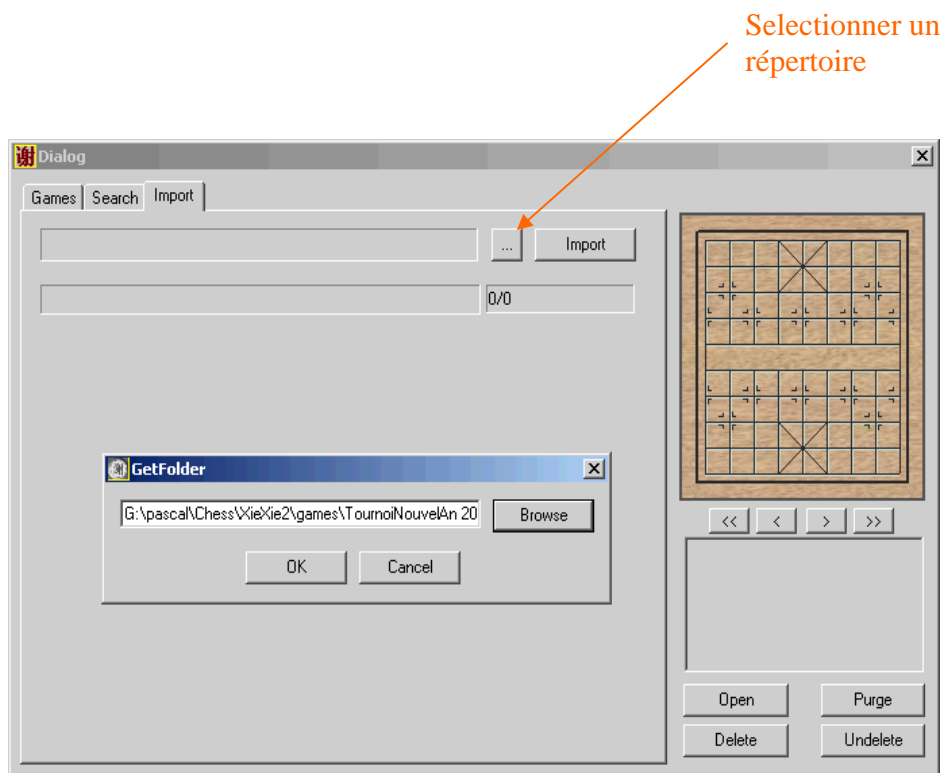
La base de données courante est accessible via “Bases de données/Inspecter la base”



A la première ouverture de la base, la base de données est vide : c’est normal. Par défaut, le nom de la base de données est default.xxd. Vous devez remplir la base en ajoutant les parties avec le menu « Bases de données/Sauve la partie dans la base » ou importer des parties. Vous pouvez également sélectionner une autre base en cliquant sur le bouton « ... » (Cf. copie d’écran ci-dessus).

4.2.8 Importation de parties dans la base

Si vous avez une collection de parties à mettre dans la base, il n’est pas très pratique de les ajouter une par une avec le menu « Bases de données/Sauve la partie dans la base ». Cliquez sur l’onglet « Import » pour importer les parties d’un répertoire.



D'abord, sélectionnez le répertoire où se trouvent les parties en cliquant sur le bouton "...".

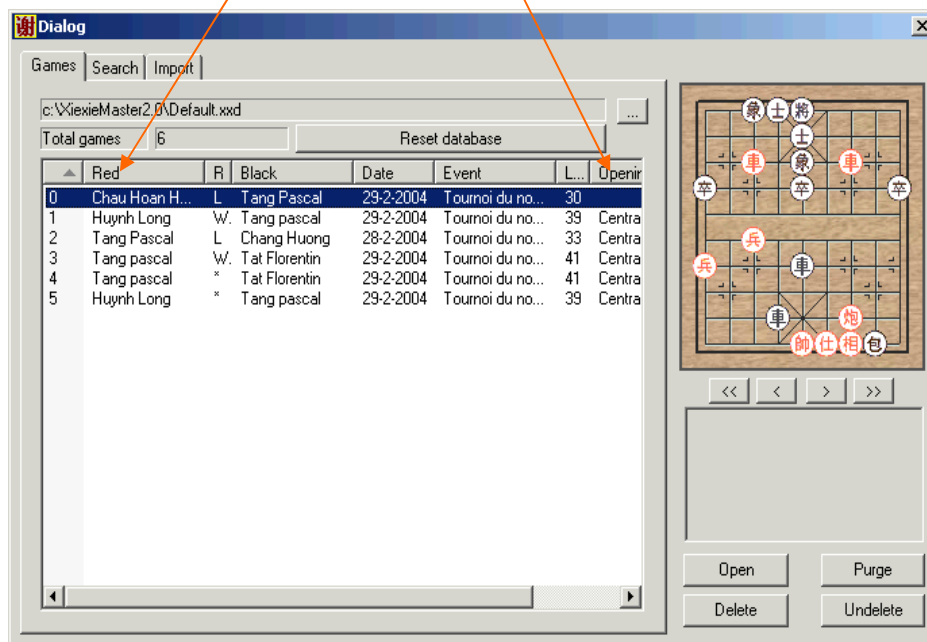
Ensuite, cliquez sur le bouton « Import ». XieXie n'importe que les parties dont le format de fichier est connu.

Retournez enfin dans l'onglet « Parties » et vous verrez les parties que vous avez importées. En cliquant sur la liste, vous pourrez voir la partie.

Le bouton "Ouvrir" permet de charger la partie sélectionnée.

Le bouton "Effacer" marque à effacer la partie, elle n'est pas directement effacée. Vous pouvez rétablir la partie en utilisant le bouton « Rétablir ». Les parties marquées à effacer seront réellement effacées lorsque vous presserez le bouton "Purge".

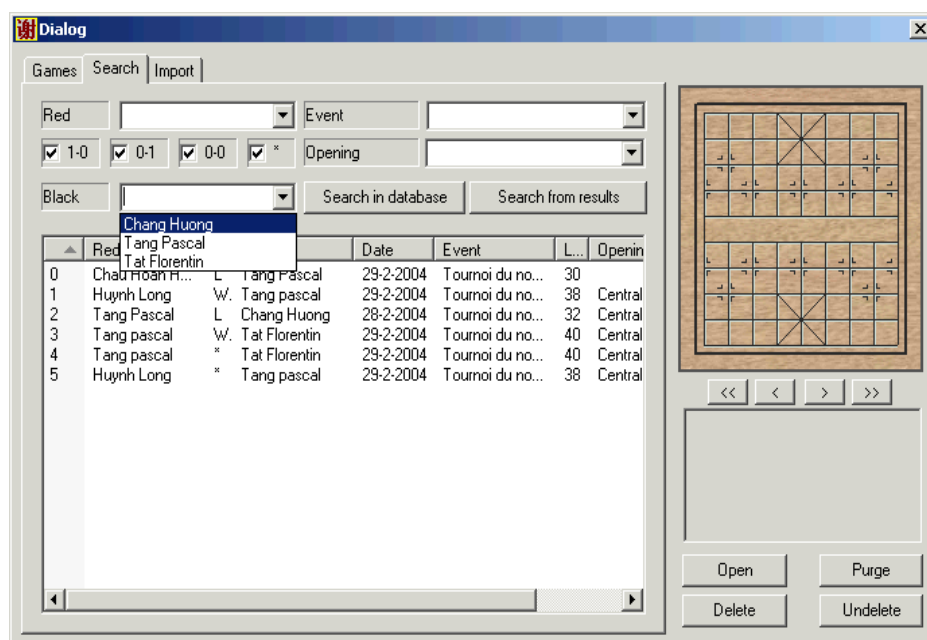
Cliquez sur l'entête afin de trier les parties



Cliquez sur l'entête de liste afin de trier par nom ou résultats, etc...

4.2.9 Rechercher les parties

L'onglet "Requêtes" permet de rechercher les parties selon plusieurs critères.



5 Trucs et astuces

5.1 Récupérer les parties de MoveSky

Utilisez le bouton sauvegarder du client de Movesky pour sauvegarder la partie (extension *.mxq). Puis utilisez Xiexie pour l'ouvrir et l'analyser.

5.2 Récupérer les parties de Club Xiang Qi

- 1) Allez dans la section "Records"
- 2) Choisissez votre joueur
- 3) Click droit sur le numéro de la partie à gauche et choisissez "Enregistrez la cible sous..."
- 4) Le fichier de partie est sauvegardée au format *.html.
- 5) Utilisez Xiexie pour ouvrir la partie

5.3 Retour à l'état initial

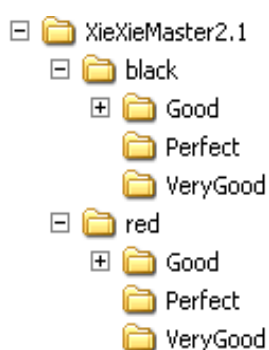
Lorsque Xiexie ne se lance plus pour une raison obscure, essayer de relancer Xiexie avec la touche « Shift » du clavier enfoncée : cela rétablira la paramètres par défaut.

6 Créer sa propre bibliothèque d'ouvertures

Un outil appelé "Bookmaker" va vous permettre de construire votre propre bibliothèque d'ouvertures.

6.1 Sélectionner les parties

Lorsque vous démarrez BookMaker pour la première fois, ce dernier crée 2 répertoires **black** (=noirs) et **red** (=rouges). Dans ces répertoires, 3 sous-répertoires ont été créés : **Good** (=bon), **very Good** (=très bon) et **Perfect** (=parfait):

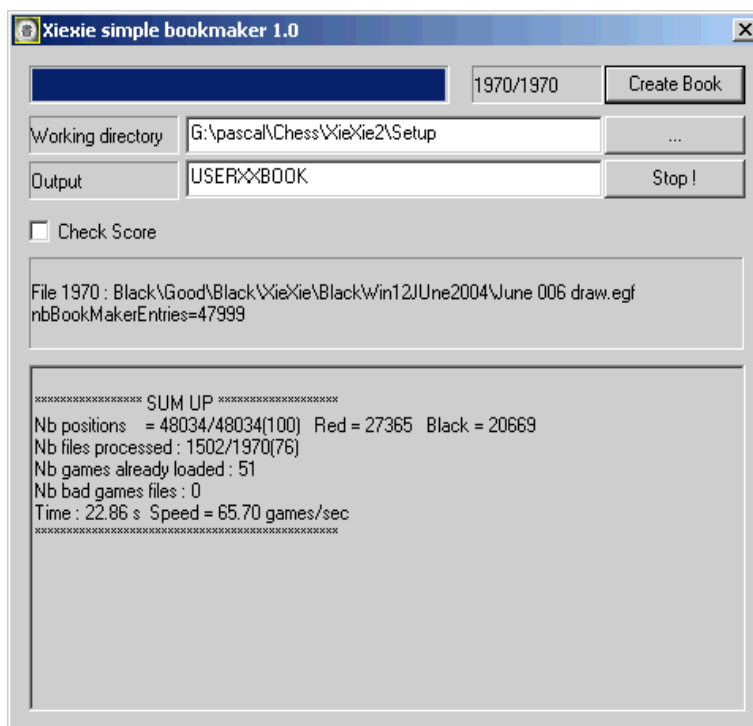


Il vous suffit de placer les parties dans les bons répertoires. Exemple : vous avez une partie où les rouges ont très bien joué, mettez ce fichier dans le répertoire **red/Good**. Si vous pensez que les rouges ont très très bien joué, mettez dans le répertoire **red/VeryGood**.

En mode "Tournoi", Les positions trouvées dans **Perfect** sont jouées en priorité, viennent ensuite **veryGood** et **Good**.

6.2 Générer la bibliothèque

Quand vous avez installé tous les fichiers de parties, vous pouvez générer la bibliothèque en pressant sur le bouton **“Create Book”**.



Pour générer des bibliothèques plus sûres, Il faut cocher la case « Check score ». Ainsi chaque position est évalué rapidement afin de détecter les anomalies (Exemple : un fichier de parties ou les rouges sont gagnants mis parmi les noires). XieXie reporte les anomalies dans la fenêtre.

7 Questions fréquentes

7.1 Comment jouer à un niveau plus bas ?

Si XieXie est trop fort pour vous, vous pouvez :

- Choisir le niveau "Premiers pas 1".
- Désactiver la réflexion sur le temps de l'adversaire.
- Désactiver l'apprentissage.
- Demander à XieXie de jouer en handicap.
- Vous pouvez éditer une position favorable pour vous...

7.2 Comment jouer à un niveau plus haut ?

Si vous trouvez XieXie trop faible :

- Rallonger le temps de réflexion à l'aide du menu "Jeu/Niveau".
- Vous pouvez jouer en handicap.
- Vous pouvez changer votre ordinateur en un ordinateur plus puissant. XieXie joue mieux sur une machine plus puissante et doté de beaucoup de mémoire.
- Vérifier que la réflexion sur le temps de l'adversaire est activée.
- Vérifier que le moteur est bien configuré, le mieux étant de laisser par défaut.
 - La taille des Hash table ne doit pas être trop grande (ne doit jamais dépasser la taille mémoire réelle) ni trop petite.
 - La connaissance ne doit pas être à 0 ou au maximum.
 - Valeurs des pièces pas trop modifiées
- Vérifier que l'apprentissage est activé !
- Dans les parties très rapides, désactiver le son.
- Laissez XieXie analyser les parties de ses adversaires en cochant l'option "Apprendre les bons coups".



Si le temps de réflexion de XieXie est trop long, forcez le à jouer en pressant sur le bouton  de la barre d'outils.



Le niveau "Joueur confirmé" n'est pas le niveau le plus élevé.

7.3 Formats de fichiers supportés?

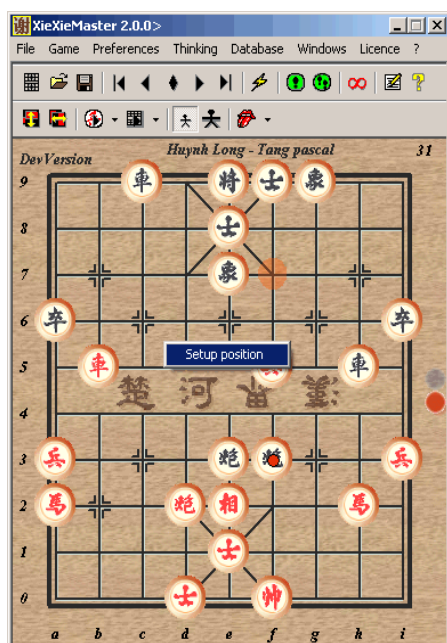
XieXie supporte les formats suivants :

| | |
|-------------|-----------------------|
| XBF/XGF/EGF | Format binaire XieXie |
| CCF | Format AXF/WXF |
| AXF/WXF | Format AXF/WXF |
| MXQ | Format Move sky |
| XQN | Format ASCII |

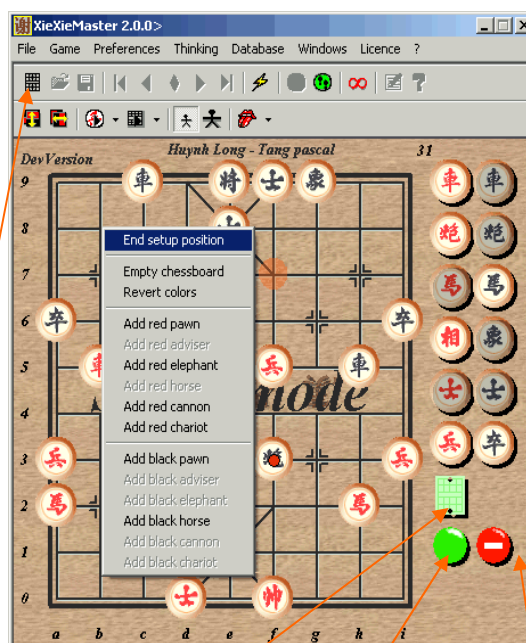
Le support de tous ces formats vous permet de visualiser de nombreuses parties ou d'échanger vos parties sur internet.

7.4 Comment éditer une position?

Pour éditer une position, sélectionner le menu « Jeu/Editer une position ». Lorsque vous êtes en mode Edition de position (ou Setup), le mot “Setup Mode” est affiché sur l'échiquier.



**Position
initiale**



Vider l'échiquier

**Annuler
l'édition**

Fin d'édition

Déplacer les pièces librement. Si vous désirez supprimer une pièce de l'échiquier, prenez la pièce et traînez la hors de l'échiquier. Pour rajouter une pièce, choisissez les pièces disponibles sur la droite de l'échiquier.

Lorsque vous saurez fini d'éditer la position sélectionner le menu “Fin d'édition de position » (également accessible avec le click droit de la souris).

7.5 Comment résoudre un problème tactique ou rechercher un mat ?

Editer la position désirée, Choisissez le niveau infini, et laissez Xiexie réfléchir.

7.6 Comment recopier une partie ?

Par défaut, Xiexie se met à jouer à chaque fois que l'utilisateur bouge une pièce.

Pour désactiver Xiexie cliquez sur .

7.7 Est-ce que les fenêtres Réflexion, Horloge, histogramme... affectent la vitesse de recherche ?

Non !

7.8 Xiexie ne démarre plus que faire ?

Redémarrez Xiexie avec la touche "Shift" enfoncée.

7.9 A quel niveau joue Xiexie ?

C'est une question difficile à répondre car le programme ne joue pas en tournoi contre les humains. Ceci n'est donc qu'une estimation :

| CPU | 5 minutes/partie | 10 minutes/ partie | 1 heure/partie |
|--------------|------------------|--------------------|----------------|
| P4 2.8 Ghz | 2490 ELO | 2470 ELO | 2450 ELO |
| AMD K7 2800+ | 2450 ELO | 2380 ELO | 2360 ELO |
| K7 1.5 GHz | 2420 ELO | 2360 ELO | 2320 ELO |
| K7 800 MHz | 2380 ELO | 2320 ELO | 2250 ELO |
| Celeron 600 | 2310 ELO | 2260 ELO | 2180 ELO |

Durant le championnat du monde 2004, Xiexie a été estimé à 8 dan, l'équivalent de 2450 Elo, en partie lente.

7.10 Comment obtenir le support ?

Ecrivez à tang.pascal@free.fr (ou ptang@caramail.com).

Pour les mises à jour, visitez le site :

www.cc-xiexie.com.