

Rob Robinson

62 simulations de grands maîtres des échecs pour Rodent IV

© Rob Robinson / Publié chez Bookelis

Tous droits de reproduction, d'adaptation et de traduction, intégrale ou partielle réservés pour tous pays. L'auteur est seul propriétaire des droits et responsable du contenu de ce livre.

Introduction

Ce livre est un recueil de 62 programmes de simulations de grands maîtres des échecs disponibles pour le moteur de réflexion Rodent IV. Il est destiné à accompagner mon livre "62 grands maîtres des échecs. et leur style", dont il est un prolongement naturel. Chaque programme est abondamment commenté, le but étant de faire comprendre les choix effectués pour arriver à une imitation fidèle. Cela permet d'aborder de manière différente et très concrète la question du style d'un joueur.

Rodent IV est le dernier d'une lignée de moteurs d'échecs exceptionnels. Très fort, au jeu d'apparence humaine et au style natif très neutre, équilibré dans tous les compartiments du jeu, il est richement doté en connaissances positionnelles mais possède également une grande puissance de calcul, ce qui lui donne d'excellentes capacités tactiques. Cette polyvalence était voulue par l'auteur de Rodent, le polonais Pawel Koziol, car elle lui permettait de mettre en place le système de création de personnalités le plus sophistiqué jamais conçu jusqu'ici. Comprenant plus de soixante paramètres, il permet à Rodent IV d'endosser tous les styles de jeu imaginables aux échecs. On pourra en faire un joueur hyper-défensif tels que Leko ou Flohr, un attaquant tactique comparable à Kasparov ou Aronian ou encore un hyper-attaquant spéculatif proche de Tal ou de Spielmann ; tout en conservant un niveau de performance élevé.

Rodent IV est doté déjà d'un très grand nombre de personnalités, la plupart fictives ; quelques unes ont ceci de particulier qu'elles cherchent à imiter le style d'un grand maître du passé ou d'aujourd'hui. Seules trois personnalités de grands joueurs accompagnent Rodent IV mais la précédente version du moteur, Rodent III, en possédait déjà une bonne vingtaine. Je les ai toutes adaptées à Rodent IV. Puis j'en ai créées beaucoup d'autres... Le plus ancien joueur imité est le français Philidor, né et mort au 18ème siècle. Parmi les plus récents, on trouve notamment le chinois Liren Ding, tout frais champion du monde et encore très peu connu. Entre les deux, les plus grands de l'histoire des échecs sont présents.

Les moteurs "Grand Maîtres"

Pour employer ces personnalités, une première possibilité consiste à les ajouter à la liste de celles que Rodent IV contient déjà. Il faut bien connaître Rodent IV pour utiliser cette méthode, qui présente par ailleurs

une difficulté : le programme initial de la personnalité prévoit l'utilisation de bibliothèques guide et principale adaptées aux niveaux de force les plus élevés du moteur. Ces bibliothèques apporteront beaucoup trop de puissance au jeu du moteur lorsqu'on l'utilisera à des niveaux inférieurs à 2000 Elo. Or, ce sera le cas la plupart du temps si la personnalité est utilisée comme *sparring partner* car personne ne souhaite vraiment affronter un Rodent IV plus fort que Magnus Carlsen. C'est pourquoi j'ai modifié la configuration du moteur et les dernières lignes du programme pour créer ce que j'appelle les "moteurs grand maître". C'est une manière d'utiliser les personnalités plus simple et plus efficace. Chaque moteur "Grand Maître" se présente comme un moteur autonome avec le style de l'une des personnalités imitées et tout ce qui lui est nécessaire pour fonctionner. Il s'installe dans n'importe quelle interface acceptant les moteurs UCI. Il est doté de dix niveaux de force, de 1200 à 3000 Elo. Chaque niveau utilise un jeu de bibliothèques spécifiques, afin que la force soit gérée correctement dans la phase d'ouverture.

A l'heure actuelle, Rodent IV est doté de 62 simulations de grands maîtres - et même un peu plus car certaines personnalités sont proposées en deux versions, afin d'explorer une facette différente de ces joueurs. Sur ces 62 simulations, 43 sont de moi. Les autres sont soit de Pawel Koziol, l'auteur de Rodent, soit de Brendan Norman, fin connaisseur du moteur. Elles sont toutes disponibles gratuitement avec ce livre, accompagnées d'une collection de parties au format PGN, lisibles avec toutes les interfaces. Vous trouverez à les télécharger sur cette page :

<http://echecs-et-informatique.franceserv.com/62-grands-maitres-et-leur-style.html>

Par contre, les programmes des personnalités proposées dans ce livre sont tous présentés sous la forme standard.

Installation des moteurs

Les moteurs Grand Maître peuvent fonctionner sans difficulté avec toutes les interfaces graphiques acceptant les moteurs UCI, qu'elles soient gratuites (Arena, Lucas Chess...) ou commerciales. Le processus d'installation variera en fonction de l'interface choisie. Il est hors de question de fournir une procédure détaillée pour toutes les interfaces existantes. Je me contenterai de le faire pour Arena. Même si l'apparence de cette interface est un peu datée, elle forme avec Rodent IV un couple très harmonieux. Arena est l'une des meilleures interfaces gratuites actuelles. Pour tout savoir sur elle, lisez cette page d'échecs &

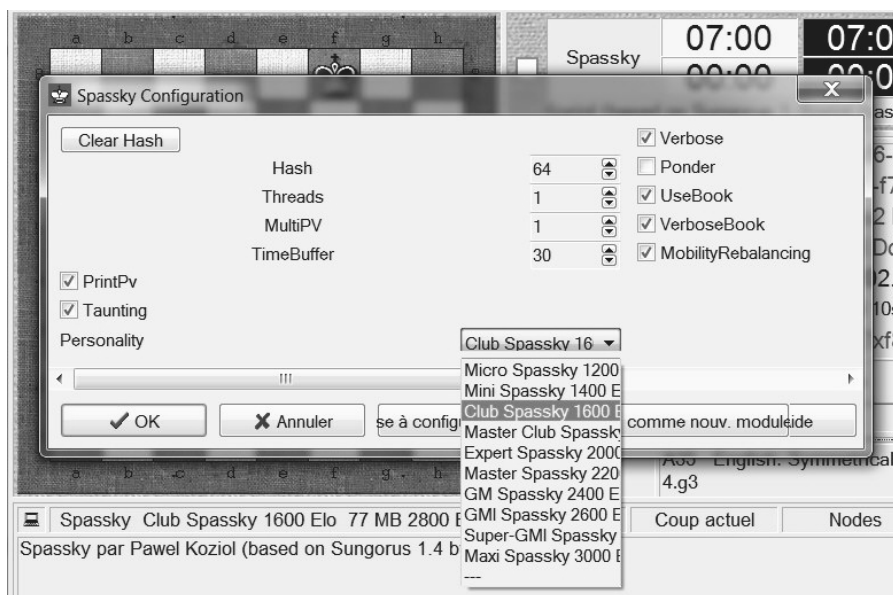
informatique :

<http://echecs-et-informatique.franceserv.com/arena.html>

Pour installer les moteurs GM dans Arena : menu "Modules" (ou F11) > "Installer nouveau module". Ouvrez le répertoire du moteur GM et sélectionnez le fichier adapté à votre ordinateur. Dans la plupart des cas, il s'agira de la version "x64". Choisissez la version "plain" si la précédente ne fonctionne pas. Si Arena vous demande de choisir un "type de module", la coche doit être positionnée sur "UCI". Validez et démarrez le moteur, comme vous le suggère l'interface.

Configuration des moteurs

Les moteurs sont prêts à l'emploi mais vous devrez tout de même ouvrir le menu de configuration pour, au minimum, choisir le niveau de force de votre personnalité Grand Maître. Avec Arena : menu "Modules" > "Module 1" > "Configurer" ou Ctrl +1.



Sur l'exemple ci-dessus un "Spassky" de niveau club, à environ 1600 Elo, a été sélectionné. Les bonnes bibliothèques seront automatiquement activées. Mais le menu de configuration recèle aussi une douzaine d'autres paramètres à régler qu'il est bon de connaître. Passons-les en revue :

Personality : ici se trouve le pop-up permettant de sélectionner le niveau de force souhaité pour votre personnalité GM.

Threads et HashTable : deux paramètres doivent surtout retenir votre attention : le nombre de cœurs (Threads) mobilisés par l'ordinateur et la taille de la table de hachage (Hash). Les valeurs affichées jouent beaucoup sur les performances du moteur. Or, par défaut, Rodent n'utilise qu'un seul cœur de votre ordinateur et la taille de la table de hachage est fixée à 16 Mo, valeur très basse. Si vous disposez de deux ou quatre cœurs, vous avez intérêt à en mobiliser au moins deux. La personnalité sera beaucoup plus rapide.

Le réglage de la table de hachage est un autre élément de performance majeur. 16 Mo est une valeur correcte pour une utilisation du moteur à un niveau faible mais insuffisante au dessus de 1500 Elo. Si vous ne changez rien, le moteur ne sera plus lent qu'il ne devrait. Il est donc souhaitable d'adapter la taille de la table. Pour ne pas compliquer les choses, voici une règle simple, avec deux cœurs activés : si vous utilisez le moteur à un niveau de force inférieur ou égal à 2200 Elo, portez la valeur de Hash à 256 Mo pour 4 Go de ram et 512 Mo pour 8 Go. Augmentez autant que possible (doubler serait idéal) si vous utilisez quatre cœurs.

Le menu de configuration du moteur permet de faire quelques autres réglages qui ne sont pas fondamentaux mais qu'il est néanmoins utile de connaître.

Tauting (commentaires souvent acerbes de la personnalité), **PrintPv** (affichage de la réflexion du moteur), **Verbose** et **VerboseBook** (informations diverses dans la zone de notification de l'interface) ne jouent pas sur le fonctionnement du moteur. Ces paramètres apportent uniquement des informations à l'utilisateur.

TimeBuffer : si la personnalité semble avoir des difficultés à gérer le temps correctement, augmenter sensiblement la valeur de "TimeBuffer", par défaut sur 10. Commencez par 20 et si le problème persiste, augmentez encore de 10 unités. Les difficultés de gestion du temps se produisent en général sur les machines peu puissantes, qui ont du mal à communiquer à la vitesse requise les informations nécessaires à l'interface. Augmenter la valeur de "TimeBuffer" est l'un des moyens de le résoudre, mais ralenti un peu le moteur. Si le problème n'est pas aigu, une autre méthode peut être efficace : décocher "PrintPv". L'affichage des données de réflexion représente en effet un flux de données important entre le moteur et l'interface.

MultiPv : par défaut ce paramètre est à "1", ce qui signifie que le moteur

explore une seule variation de coups à la fois. Mieux vaut le laisser ainsi.

Ponder : la pondération est une aptitude du moteur à continuer à explorer l'arborescence de la partie pendant que vous même êtes au trait et réfléchissez à votre coup suivant. Si vous affrontez l'ordinateur à la "loyale", c'est-à-dire en respectant les mêmes conditions de temps que lui, il n'y aurait pas de raison à priori de le priver de cette possibilité. Mais sachez qu'il sera forcément plus fort avec la pondération que sans. Je pense d'ailleurs que le réglage de niveau Elo est établi sans la pondération. Si vous affrontez le moteur en partie d'entraînement, avec la pendule arrêtée ou avec un important avantage de temps, désactivez la pondération car le moteur deviendra beaucoup trop fort.

MobilityRebalancing : cet algorithme modifie légèrement le jeu du moteur et améliore légèrement son niveau de force en jouant sur l'ajustement dynamique des tables de pièces-cases. Coché ou pas, la différence sera minime.

Jouer avec les moteurs GM

Avant de jouer contre le moteur GM, vous devez déterminer quel type de partie vous souhaitez : menu "Niveau" > "Régler" ou CTRL + L. Sur ce menu, les items qui vous intéressent seront essentiellement "Blitz" et "Tournoi". Ensuite, démarrez la partie : menu "Fichier" > "Nouveau" ou Ctrl + N. Si vous voulez jouer avec les blancs, il vous suffit de déplacer une pièce. Si vous souhaitez jouer avec les noirs, retournez l'échiquier (menu "Position" > "Retourner l'échiquier horizontalement") et demandez au moteur de jouer le premier coup : menu "Partie" > "Ordinateur joue!" ou Ctrl + Z.

Dans le cas où vous voudriez ne pas avoir de contrainte de temps et réfléchir autant que vous voulez entre chaque coup, désactivez la pendule d'Arena (menu "Options" > "Pendule arrêtée").

Bien utiliser les moteurs Grand Maître

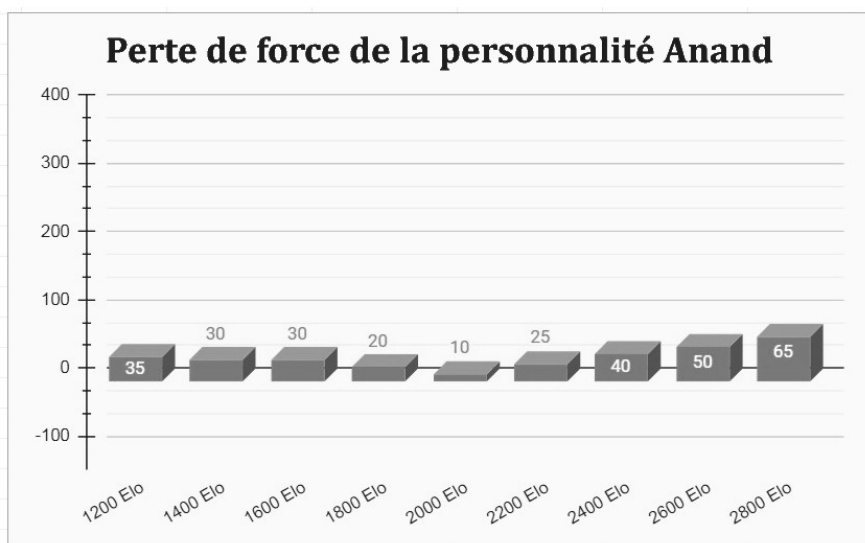
Une fois un niveau de force choisi, la bonne utilisation d'un moteur Grand Maître consiste à le considérer comme un humain et à l'affronter dans une partie blitz, rapide ou standard, en partie d'entraînement ou en mode tournoi, en s'abstenant de tenter de limiter sa force par quelque autre moyen. A la rigueur, vous pourriez utiliser la possibilité que vous offre certaines interfaces de ne pas vous imposer l'horloge (Arena) ou bien de

vous octroyer un temps de réflexion supérieur à celui de l'ordinateur (Lucas Chess)... Il ne serait pas cohérent par contre de jouer contre un moteur GM limité à 1200 Elo et en même temps de le forcer à un temps de réflexion par coup d'une seconde ou de l'empêcher d'explorer au delà de six coups de profondeur. Car les restrictions s'additionneraient et nous aurions moins que les 1200 Elo prévus.

Fiabilité du niveau de force

Il n'est guère possible d'avoir un niveau Elo totalement fiable pour tous les contrôles de temps et toutes les personnalités. Les réglages de force ont été calibrés pour des parties blitz. Ils seront encore relativement justes pour des parties 40/10 ou 40/15. En partie longue, par exemple une heure pour 40 coups avec temps additionnel, un moteur réglé à 1500 Elo sera certainement beaucoup plus fort que prévu. Il faut donc en tenir compte.

Le profil choisi joue également. Plus les paramètres de la simulation s'approcheront de Rodent IV, plus il sera fort. Les mesures de Elo que j'ai effectué avec la personnalité Anand montre, en comparaison avec la personnalité par défaut de Rodent IV une chute de Elo assez modeste à pleine force et presque nulle à 2000 Elo (illustration ci-dessous).



Inversement, un profil avec des paramètres un peu extrêmes verra généralement son niveau de force amoindri dans des proportions variables.

Le profil Tal connaît par exemple une chute de force très importante à tous les niveaux de jeu, comme on peut le voir sur le graphe ci-dessous.



Le choix de la bibliothèque va également influencer sur la performance générale de la personnalité. Les simulations de joueurs du 18 et du 19ème siècle emploient des ouvertures d'époque, nécessairement beaucoup moins performantes que celles des personnalités contemporaines.

En revanche, à moins d'utiliser pour faire tourner le moteur du matériel vraiment ancien, la puissance de l'ordinateur ne devrait pas jouer sur le niveau de force pour les niveaux inférieurs à 2500 ou 2600 Elo. En effet, le réglage de Elo est basé principalement sur la limitation du nombre de nœuds explorés. Une fois le nombre atteint, le moteur jouera le meilleur coup trouvé. Avec un ordinateur lent, cela lui prendra simplement plus de temps.

Pour améliorer la fiabilité des niveaux Elo, j'ai pensé un temps pouvoir faire jouer assez de parties entre tous les moteurs GM pour obtenir une courbe de correction fiable de chaque personnalité. L'expérience tentée sur 26 premières personnalités s'est révélée intéressante et instructive mais impossible à généraliser à 62 personnalités. Cela nécessiterait au moins 30000 parties 40/10 (le format que j'ai retenu), soit de quoi mobiliser pour cette unique tâche un ordinateur nuit et jours pendant des mois. Beaucoup trop contraignant.

Fidélité du style

Dernières observations, en guise de conclusion : la simulation du style d'un joueur ne peut être qu'une approximation. Même si Rodent est un moteur peu mécanique, capable de donner une illusion de jeu humain, il n'en reste pas moins un programme, qui ne prendra pas en compte les paramètres importants que sont l'adversaire, la nature de la compétition, le lieu, la forme physique ou mentale du moment... Le moteur est hors de l'univers concret.

D'autres part, en termes de vérité, certains grands maîtres sont plus difficiles à imiter que d'autres. Beaucoup ont des jeux tranchés dont ils s'éloignent peu. De ce fait, on arrivera plus facilement à un profil qui semble proche de son modèle. Certains autres ont en revanche des styles moins marqués ou même sont susceptibles de jouer de manière très différentes, en fonction des circonstances ou de leur inspirations du moment. Ceux-ci sont évidemment plus délicats à simuler. C'est le cas par exemple de Larsen, pour lequel j'ai adopté *in fine* deux personnalités différentes, pour deux facettes différentes du joueur danois. Il y a le Larsen de Pawel Koziol, plutôt esquiveur, positionnel et défensif ; et il y a le mien, dans la lignée de la simulation de Chessmaster, représentatif d'un Larsen plus offensif et plus mobile, davantage susceptible d'accepter des positions hasardeuses.

Rob Robinson, septembre 2023

François-André Danican Philidor

Simulation de Philidor pour Rodent IV
Par Rob Robinson



Commentaires

Pour évoquer le style de Philidor, on se base souvent sur les principes qu'il expose dans son traité resté célèbre, "L'analyse du jeu des échecs" et sur certaines parties fictives que l'ouvrage contient. Quelques vraies parties - une cinquantaine - sont néanmoins parvenues jusqu'à nous. Elles ont souvent un caractère anecdotique, mais l'ensemble permet tout de même de tracer les grands traits de la manière de jouer de Philidor : son style est fortement positionnel, offensif mais très prudent. Il évite les coups d'éclat, préférant tisser lentement sa toile en s'appuyant d'abord sur les pions, qui avancent de manière disciplinée en évitant les faiblesses structurelles. Avant tout, il essaie d'obtenir un pion passé et de le promouvoir en dame. Il ne recherche pas spécialement les positions fermées et aura même tendance, en milieu de partie, à ouvrir le jeu et à accélérer les échanges de pièces. Je traduis tout cela en profil pour Rodent IV de la façon suivante :

Accord de personnalité d'attaquant positionnel avançant lentement :

- OwnAtt à 100 et OppAtt à 85 (total : 185)
- OwnMob à 50 et OppMob à 45 (total 95 / différence : 5)
- KingTropism abaissé à 10

Préférence marquée pour les pions :

- PawnValueMg augmenté de 10%, PawnValueEg de 5%
- KeepPawn à 5

Jeu assez matérialiste :

- Material à 100
- ExchangeImbalance à 25

Jeu fortement positionnel :

- PawnStructure à 130
- OutPosts à 100
- PawnMass et PawnChains à 140

Fort intérêt pour la promotion :

- PassedPawns à 150

Le jeu étant nécessairement non-hypermoderne, tous les "Patterns" sont à zéro. Le PstStyle le plus adapté est "blunt", en primaire et en secondaire.

Bibliothèques d'ouvertures

On ne trouve bien sûr aucune bibliothèque d'ouvertures au format Polyglot pour Philidor. Compte tenu du faible nombre de parties disponibles, je n'ai créé que deux bibliothèques :

- "Philidor_Small.bin", 8 Ko, 20 ½ coups de profondeur pour niveaux de force jusqu'à 2000 Elo.
- "Philidor.bin", 24 Ko, 60 ½ coups de profondeur, pour niveaux de force supérieurs à 2000 Elo.

La bibliothèque historique "_pre30.bin" s'impose comme livre principal.

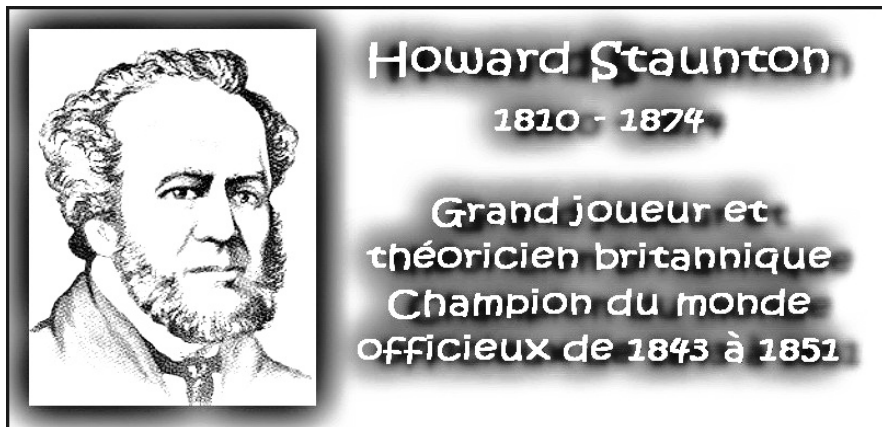
Profil annoté

; **Personnalité Philidor pour Rodent IV**
; Par Rob Robinson
;
; **PARAMETRES MATERIELS**
setoption name PawnValueMg value 99 ; **+10%**
setoption name KnightValueMg value 380
setoption name BishopValueMg value 390
setoption name RookValueMg value 530
setoption name QueenValueMg value 1160
setoption name PawnValueEg value 115 ; **+5%**
setoption name KnightValueEg value 360
setoption name BishopValueEg value 370
setoption name RookValueEg value 650
setoption name QueenValueEg value 1190
; **Keep (préférence)**
setoption name KeepPawn value 5 ; **forte préférence pour les pions**
setoption name KeepKnight value 0
setoption name KeepBishop value 0
setoption name KeepRook value 0
setoption name KeepQueen value 0
; **Paires**
setoption name BishopPairMg value 51
setoption name BishopPairEg value 51
setoption name KnightPair value -1
setoption name RookPair value -11
; **Autres**
setoption name ExchangeImbalance value 25 ; **jeu non-sacrificiel**
setoption name Material value 100 ; **matérialisme modéré**
setoption name KnightLikesClosed value 6
setoption name RookLikesOpen value 0
setoption name MinorVsQueen value 10
; **ACCORD DE PERSONNALITÉ et STYLES**
setoption name OwnAttack value 100 ; **attaquant...**
setoption name OppAttack value 85 ; **...positionnel**
setoption name OwnMobility value 50 ; **mobilité...**
setoption name OppMobility value 45 ; **...limitée**
setoption name FlatMobility value 50
; **PstStyles**
setoption name PrimaryPstStyle value 3 ; **style "blunt"**
setoption name SecondaryPstStyle value 3 ; **style ""blunt"**
setoption name PrimaryPstWeight value 58
setoption name SecondaryPstWeight value 40
; **Divers**

setoption name KingTropism value 10 ; **peu d'attaques directes du roi adverse**
 setoption name PiecePressure value 100
 setoption name Lines value 100
 setoption name Outposts value 100 ; **marqueur positionnel**
 setoption name Space value 0
 ; **STRUCTURE DE PIONS**
 setoption name PawnStructure value 130 ; **forte structure de pions**
 setoption name PassedPawns value 150 ; **très fort intérêt pour la promotion**
 setoption name PawnMass value 140 ; **forte structure de pions**
 setoption name PawnChains value 140 ; **forte structure de pions**
 setoption name PawnShield value 119
 setoption name PawnStorm value 99
 setoption name DoubledPawnMg value -8
 setoption name DoubledPawnEg value -21
 setoption name IsolatedPawnMg value -7
 setoption name IsolatedPawnEg value -7
 setoption name IsolatedOnOpenMg value -13
 setoption name BackwardPawnMg value -2
 setoption name BackwardPawnEg value -1
 setoption name BackwardOnOpenMg value -10
 ; **PATTERNS (Jeu nécessairement non-hypermoderne)**
 setoption name FianchBase value 0
 setoption name FianchKing value 0
 setoption name ReturningB value 0
 ; **AUTRES PARAMÈTRES**
 setoption name Contempt value 0
 setoption name SlowMover value 100
 setoption name Selectivity value 175
 setoption name SearchSkill value 10
 setoption name BookFilter value 20
 ; **BIBLIOTHÈQUES**
 setoption name GuideBookFile value players/Philidor.bin
 setoption name MainBookFile value hist/_pre30.bin

Howard Staunton

Simulation d'Howard Staunton pour Rodent IV
Par Rob Robinson



Commentaires

Le grand joueur britannique, comme Philidor au siècle précédent, n'a pas été compris par ses pairs. Bien qu'étant un joueur attaquant avançant assez vite et sacrifiant facilement du matériel, son jeu est loin de correspondre aux canons romantiques. Il avait absorbé l'enseignement de Philidor et s'il jouait de manière plus offensive et plus vive que le grand joueur français du 18ème siècle, il y avait dans son approche de l'échiquier une profondeur stratégique inconnue des romantiques de son temps. Il n'attaquait pas immédiatement et affectionnait les débuts fermés. Il veillait à conserver une structure de pions solide et, comme Philidor, n'hésitait pas à utiliser ses pions de manière offensive. Mais il est allé plus loin que Philidor, annonçant Steinitz en jetant les bases du contrôle du centre, notamment dans l'ouverture. Rappelons au passage que l'ouverture anglaise porte ce nom car elle a été employée pour la première fois par Staunton contre le français Pierre Saint Amand, en 1843. Et observons aussi que Staunton a été un précurseur de

l'hypermodernisme, par exemple en inaugurant les ouvertures de flanc et en positionnant souvent les fous en fianchetto...

Le profil Staunton pour Rodent Rodent IV s'articule autour d'un accord de personnalité d'attaquant classique :

➤OwnAtt à 125 et OppAtt à 100 (total : 225 / différence : 25)

➤OwnMob à 60 et OppAtt à 50 (total : 110 / différence : 10)

Autres paramètres offensifs :

➤KingTropism à 25

➤PiecePressure à 120

➤PawnStorm à 115

➤PassedPawns à 120

Solidité positionnelle :

➤PawnStructure à 120

➤OutPosts à 100

➤KeepPawns à 2 et poids des pions augmenté de 5%.

Matérialisme formellement romantique...

➤ExchangeImbalance à 10

➤Material à 90

...mais fermeture modérée du jeu :

➤KnightLikesClosed à 7.

Tables de style : style "classic" en primaire, avec Space à 20, et style "quirky" en secondaire.

Fous en fianchetto :

➤FianchBase à 13

Bibliothèques d'ouverture

Bibliothèques guides réalisées à partir de 750 parties de Staunton :

➤"Small_Staunton.bin" (14 Ko), 12 ½ coups de profondeur, plancher de deux parties, pour niveaux de force jusqu'à 1500 Elo.

➤"Mid_Staunton.bin" (31 Ko), 20 ½ coups de profondeur, pas de plancher, pour niveaux de force entre 1500 et 2000 Elo.

➤"Staunton.bin" (74 Ko), 45 ½ coups de profondeur pas de plancher, pour niveaux de force supérieur à 2000 Elo.

Livre principal : "_pre30.bin" est requis.

Le profil annoté

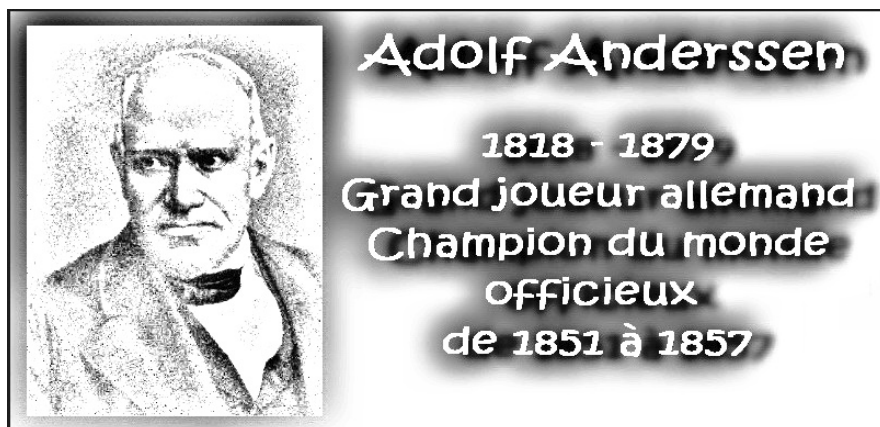
; **Personnalité Staunton pour Rodent IV**
; Créée par Rob Robinson
;
; **PARAMETRES MATERIELS**
setoption name PawnValueMg value 95 ; **+5%**
setoption name KnightValueMg value 380
setoption name BishopValueMg value 390
setoption name RookValueMg value 530
setoption name QueenValueMg value 1160
setoption name PawnValueEg value 116 ; **+5%**
setoption name KnightValueEg value 360
setoption name BishopValueEg value 370
setoption name RookValueEg value 650
setoption name QueenValueEg value 1190
; **Keep (préférence)**
setoption name KeepPawn value 2 ; **petit préférence pour les pions**
setoption name KeepKnight value 0
setoption name KeepBishop value 0
setoption name KeepRook value 0
setoption name KeepQueen value 0
; **Paires**
setoption name BishopPairMg value 51
setoption name BishopPairEg value 51
setoption name KnightPair value -1
setoption name RookPair value -11
; **Autres**
setoption name ExchangeImbalance value 10 ; **jeu modérément sacrificiel**
setoption name Material value 90 ; **jeu peu matérialiste**
setoption name KnightLikesClosed value 7 ; **fermeture modérée du jeu**
setoption name RookLikesOpen value 3
setoption name MinorVsQueen value 10
; **ACCORD DE PERSONNALITÉ et STYLES**
setoption name OwnAttack value 125 ; **jeu assez...**
setoption name OppAttack value 100 ; **...offensif**
setoption name OwnMobility value 60 ; **mobilité...**
setoption name OppMobility value 50 ; **...d'attaquant classique**
setoption name FlatMobility value 50
; **PstStyles**
setoption name PrimaryPstStyle value 1 ; **style "classic"**
setoption name SecondaryPstStyle value 0 ; **style "quirky"**
setoption name PrimaryPstWeight value 50
setoption name SecondaryPstWeight value 50
; **Divers**

setoption name KingTropism value 25 ; **activité anti-roi significative**
 setoption name PiecePressure value 120 ; **pression offensive sur les pièces**
 setoption name Lines value 100
 setoption name Outposts value 100 ; **marqueur positionnel**
 setoption name Space value 20 ; **bonne maîtrise centrale**
 ; **STRUCTURE DE PIONS**
 setoption name PawnStructure value 120 ; **bonne solidité structurelle**
 setoption name PassedPawns value 120 ; **intérêt majoré pour la promotion**
 setoption name PawnMass value 100
 setoption name PawnChains value 100
 setoption name PawnShield value 119
 setoption name PawnStorm value 115 ; **attaques de pions possibles**
 setoption name DoubledPawnMg value -8
 setoption name DoubledPawnEg value -21
 setoption name IsolatedPawnMg value -7
 setoption name IsolatedPawnEg value -7
 setoption name IsolatedOnOpenMg value -13
 setoption name BackwardPawnMg value -2
 setoption name BackwardPawnEg value -1
 setoption name BackwardOnOpenMg value -10
 ; **PATTERNS : jeu précurseur de l'hypermodernisme**
 setoption name FianchBase value 13 ; **fous en fianchetto fréquents**
 setoption name FianchKing value 0
 setoption name ReturningB value 0
 ; **AUTRES PARAMÈTRES**
 setoption name Contempt value 0
 setoption name SlowMover value 100
 setoption name Selectivity value 175
 setoption name SearchSkill value 10
 setoption name BookFilter value 20
 ; **BIBLIOTHÈQUES**
 setoption name GuideBookFile value guide/Staunton.bin
 setoption name MainBookFile value hist/_pre30.bin

Adolf Anderssen

Simulation d'Adolf Anderssen pour Rodent IV

Par Rob Robinson



Commentaires

Rodent III est accompagné depuis toujours par un profil Anderssen très ancien, puisqu'il a été repris sans modification de Rodent II. Les possibilités de Rodent II étaient assez limitées, en comparaison avec Rodent IV, et en conséquence le profil l'est un peu également. C'est pourquoi j'ai préféré créer ma propre version d'Anderssen, en me basant d'abord sur les paramètres de la simulation de Chessmaster 10 et 11. En résumé, Anderssen est décrit comme un très vif attaquant faisant preuve d'une mobilité élevée, avec une attention renforcée à sa propre mobilité, configuration typique d'un joueur attaquant classique. Il manifeste un intérêt moyen pour le centre de l'échiquier, s'intéresse assez peu à la promotion de pions et à la sécurité de son roi, préférant partir à la chasse au roi adverse. D'une manière générale, il accorde assez peu d'importance à la solidité de sa position. Par contre, il est assez matérialiste. Le poids des pièces est habituel, sauf pour les cavaliers, en baisse de 3,5% par rapport

aux valeurs standards. Bien sûr j'ai également tenu compte des paramètres choisis par le profil d'Anderssen pour Rodent II. Il s'est révélé plus juste que je ne le pensais initialement, notamment concernant le réglage de l'attaque.

Une cinquantaine de parties d'Anderssen prises à différentes époques et explorées par le module d'Analyse de Lucas Chess, avec la version la plus récente de Stockfish, a fourni une masse de données intéressante. On y trouve la confirmation d'un jeu peu positionnel, d'une activité des pièces plus faible qu'on ne pourrait le penser et d'une très faible facilité à l'échange, surprenante pour un joueur réputé "romantique". L'idée générale qui en ressort est qu'Anderssen avait un tempérament moins romantique qu'on ne le pense généralement. Cela m'amène aux paramètres suivants :

Accord de personnalité :

►OwnAtt à 100 et OppAtt à 70 (total 170 / différence : 30)

Le potentiel d'attaque est important (30 points) mais l'attention aux intentions agressives de l'adversaire limitée, configuration typique d'un joueur romantique. Ici, j'ai rejoint les valeurs choisies par Pawel Koziol.

Pour la mobilité j'ai opté pour :

►OwnMob à 70 et OppMob à 60 (total : 130 / différence : 10)

Soit une mobilité élevée et privilégiant ses propres mouvements, configuration là encore typique du style romantique.

Frilosité à l'échange. Le grand maître allemand n'accepte les échanges déséquilibrés que lorsqu'il a une combinaison tactique en tête pour gagner :

►Material à 110 et ExchangeImbalance à 25

Marqueurs offensifs :

►PiecePressure à 120 et KingTropism à 40

Le faible souci de solidité structurelle est rendu par :

►PawnStructure à 80 et OutPosts à 50

Pawel Koziol avait choisi 75 pour PawnStructure, valeur vraiment très basse. Je suis parti de 90, mais les résultats des tests m'ont contraint à revenir à une valeur proche de celle de Pawel : 80. J'ai repris pour OutPosts la valeur du profil pour Rodent II. Les autres paramètres positionnels sont sur les valeurs moyennes standards.

Pour le soutien des tables pièces/case à l'évaluation, nous avons un style primaire "classic" avec Space à 20 et un style secondaire

"forward" amoindri (poids 70 / 30).

Faible souci de protection du roi :

➤PawnShield est abaissé à 100

Intérêt modéré d'Anderssen pour la promotion :

➤PassedPawns à 90

Évidemment, les marqueurs hypermodernes sont à zéro.

Avec ExchangeImbalance à 25 et Material à 110, on aurait pu s'attendre à ce que notre Anderssen ne prenne plus le moindre risque et nous prive de belles parties comparables à l'Immortelle. Heureusement, il n'en est rien. Si le moteur génère une majorité de jeux pour lesquels la facilité à l'échange est faible, conformément au modèle (valeurs négatives ou légèrement positives), l'Anderssen simulé vous donnera aussi souvent de belles parties avec échange de pièces à foison.

Bibliothèques d'ouvertures

Le dossier "books" de Rodent IV contient déjà la bibliothèque "PH-Anderssen2.bin" de Pawel Hase, à utiliser de préférence avec les niveaux de force les plus élevés du moteur. J'ai également généré trois bibliothèques à partir d'une collection de plus de 2400 parties d'Anderssen :

➤"Small_Anderssen.bin" (13 Ko), 12 ½ coups de profondeur, plancher de trois parties, pour niveaux de force jusqu'à 1500 Elo.

➤"Mid_Anderssen.bin" (36 Ko), 20 ½ coups de profondeur, plancher de deux parties, pour niveaux de force entre 1500 et 2000 Elo.

➤"Anderssen.bin" (108 Ko), 40 ½ coups de profondeur, sans plancher de parties, pour niveaux de force supérieurs à 2000 Elo.

Comme bibliothèque principale, employer la bibliothèque historique "_pre30.bin".

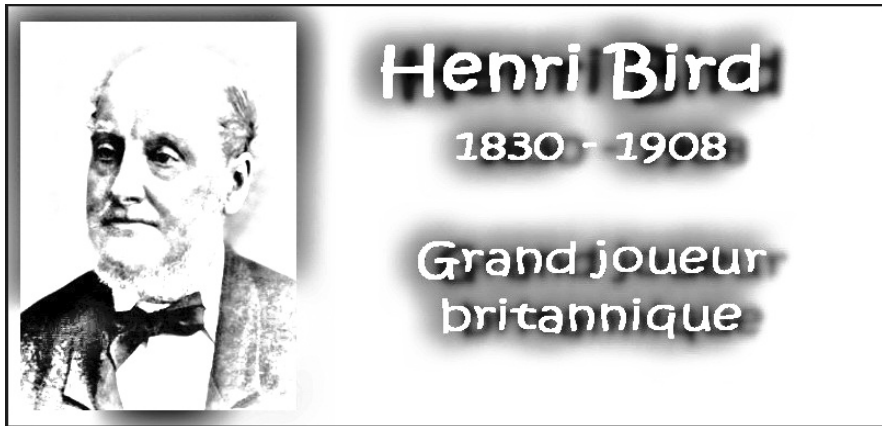
Le profil annoté

; **Adolf Anderssen pour Rodent IV**
; Auteur : Rob Robinson
; d'après un profil de Pawel Koziol pour Rodent II
;
; **PARAMETRES MATERIELS**
setoption name PawnValueMg value 90
setoption name KnightValueMg value 365 ; **standard -15**
setoption name BishopValueMg value 390
setoption name RookValueMg value 530
setoption name QueenValueMg value 1160
setoption name PawnValueEg value 110
setoption name KnightValueEg value 348 ; **standard -12**
setoption name BishopValueEg value 370
setoption name RookValueEg value 650
setoption name QueenValueEg value 1190
; **Keep (préférence)**
setoption name KeepPawn value 0
setoption name KeepKnight value 0
setoption name KeepBishop value 0
setoption name KeepRook value 0
setoption name KeepQueen value 0
; **Paires**
setoption name BishopPairMg value 51
setoption name BishopPairEg value 51
setoption name KnightPair value -1
setoption name RookPair value -11
; **Autres**
setoption name ExchangeImbalance value 25 ; **jeu non-sacrificiel**
setoption name Material value 110 ; **jeu très matérialiste**
setoption name KnightLikesClosed value 6
setoption name RookLikesOpen value 3
setoption name MinorVsQueen value 10
; **ACCORD DE PERSONNALITÉ et STYLES**
setoption name OwnAttack value 100 ; **jeu agressif et...**
setoption name OppAttack value 70 ; **...peu d'intérêt pour les intentions offensives de l'adversaire**
setoption name OwnMobility value 70 ; **mobilité élevée...**
setoption name OppMobility value 60 ; **...d'attaquant romantique**
setoption name FlatMobility value 40 ; **équilibre de la mobilité**
; **PstStyles**
setoption name PrimaryPstStyle value 1 ; **style "classic"**
setoption name SecondaryPstStyle value 4 ; **style "forward"**
setoption name PrimaryPstWeight value 70

setoption name SecondaryPstWeight value 30
; **Divers**
setoption name KingTropism value 40 ; **attaques directes du roi fréquentes**
setoption name PiecePressure value 120 ; **marqueur offensif**
setoption name Lines value 100
setoption name Outposts value 50 ; **marqueur offensif**
setoption name Space value 20 ; **jeu modérément central**
; **STRUCTURE DE PIONS**
setoption name PawnStructure value 80 ; **très faible structure de pions**
setoption name PassedPawns value 90 ; **intérêt faible pour la promotion**
setoption name PawnMass value 100
setoption name PawnChains value 100
setoption name PawnShield value 100 ; **faible protection du roi**
setoption name PawnStorm value 99
setoption name DoubledPawnMg value -8
setoption name DoubledPawnEg value -21
setoption name IsolatedPawnMg value -7
setoption name IsolatedPawnEg value -7
setoption name IsolatedOnOpenMg value -13
setoption name BackwardPawnMg value -2
setoption name BackwardPawnEg value -1
setoption name BackwardOnOpenMg value -10
; **PATTERNS : jeu nécessairement non-hypermoderne**
setoption name FianchBase value 0
setoption name FianchKing value 0
setoption name ReturningB value 0
; **AUTRES PARAMÈTRES**
setoption name Contempt value 8 ; **"mépris" assez élevé**
setoption name SlowMover value 100
setoption name Selectivity value 175
setoption name SearchSkill value 10
setoption name BookFilter value 20
; **BIBLIOTHÈQUES**
setoption name GuideBookFile value players/Anderssen.bin
setoption name MainBookFile value hist/_pre30.bin

Henry Bird

Simulation d'Henry Bird pour Rodent IV
Par Rob Robinson



Commentaires

La tâche consistait ici à simuler un romantique typique, attaquant farouche et très mobile, préférant les lignes ouvertes et peu préoccupé par la qualité de la position. Le contrôle central est faible et la défense anecdotique. Bird affichait de plus une petite préférence pour les fous et les tours. Pour représenter ce joueur avec Rodent IV j'ai choisi un couple d'attaquant classique avec OppAtt bas...

►OwnAtt 120 à OppAtt à 70 (total : 190 / différence : 50)

...et mobilité élevée :

►OwnMob à 70, OppMob à 50 (total : 120 / différence : 20)

Autres marqueurs offensifs :

►PiecePressure à 109 (+9) et KingTropism à 30 (+10)

J'ai utilisé la table de style "blunt" ("centralisation plus faible et primitive"), en PstStyle primaire et secondaire. Il me semble que s'il y a un joueur pour lequel cette table est adaptée, c'est bien Henry

Bird !

Faiblesse positionnelle et défensive :

- PawnStructure abaissé à 80
- PawnMass et PawnChains abaissés à 90 (-10)
- PawnShield abaissé à 90 (-29)
- OutPosts à 60

Préférence pour les jeux ouverts :

- KnightLikesClosed à 5
- RookLikesOpen à zéro
- Lines à 110 (+10).

Préférence pour les tours et les fous :

- Poids augmenté pour les tours (+2%) et les fous (+3%)
- KeepBishop et KeepRook à 2
- BishopPair à 55 (+4)

Jeu romantique :

- ExchangeImbalance à 10
- Material à 85

Enfin, les patterns sont à zéro, Bird ne pouvant évidemment pas jouer à la manière hypermoderne.

Il faut l'avouer, j'ai bien accusé le trait mais l'objectif voulu est atteint : la personnalité possède un jeu romantique très marqué, qui bien sûr sera à la peine face à des joueurs aux caractéristiques plus modernes. Tout comme le vrai Bird à la fin de sa carrière...

Bibliothèques d'ouvertures

J'ai pu réunir 821 parties d'Henri Bird, avec lesquelles j'ai constitué comme d'habitude trois bibliothèques guides :

- "Small_Bird.bin" (13 Ko), 12 demi-coups de profondeur (plancher de deux parties) pour niveaux de force jusqu'à 2000 Elo.
- "Mid_Bird.bin" (27 Ko), 20 demi-coups de profondeur pas de plancher de parties), pour niveaux de force jusqu'à 2000 Elo.
- "Bird.bin" (71 Ko), 40 demi-coups de profondeur (pas de plancher de parties) pour niveaux de force supérieurs à 2000 Elo.

Le profil annoté

; **Personnalité Henri Bird pour Rodent IV**
; Par Rob Robinson
;
; **PARAMETRES MATERIELS**
setoption name PawnValueMg value 90
setoption name KnightValueMg value 380
setoption name BishopValueMg value 402 ; **+3%**
setoption name RookValueMg value 541 ; **+2%**
setoption name QueenValueMg value 1160
setoption name PawnValueEg value 110
setoption name KnightValueEg value 360
setoption name BishopValueEg value 381 ; **+3%**
setoption name RookValueEg value 661 ; **+2%**
setoption name QueenValueEg value 1190
; **Keep (préférence)**
setoption name KeepPawn value 0
setoption name KeepKnight value 0
setoption name KeepBishop value 2 ; **+2**
setoption name KeepRook value 2 ; **+2**
setoption name KeepQueen value 0
; **Paires**
setoption name BishopPairMg value 55 ; **+4**
setoption name BishopPairEg value 55 ; **+4**
setoption name KnightPair value -1
setoption name RookPair value -11
; **Autres**
setoption name ExchangeImbalance value 10 ; **jeu modérément sacrificiel...**
setoption name Material value 85 ; **...et romantique**
setoption name KnightLikesClosed value 5 ; **préférence pour les jeux ouverts**
setoption name RookLikesOpen value 0 ; **ouverture des colonnes pour les tours**
setoption name MinorVsQueen value 10
; **ACCORD DE PERSONNALITÉ et STYLES**
setoption name OwnAttack value 120 ; **jeu fortement...**
setoption name OppAttack value 70 ; **...offensif et romantique**
setoption name OwnMobility value 70 ; **jeu très mobile...**
setoption name OppMobility value 50 ; **...d'attaquant romantique**
setoption name FlatMobility value 50
; **PstStyles**
setoption name PrimaryPstStyle value 3 ; **style "blunt"**
setoption name SecondaryPstStyle value 3 ; **style "blunt"**
setoption name PrimaryPstWeight value 58
setoption name SecondaryPstWeight value 40
; **Divers**

setoption name KingTropism value 30 ; **marqueur offensif**
 setoption name PiecePressure value 109 ; **marqueur offensif**
 setoption name Lines value 110 ; **ouverture des lignes**
 setoption name Outposts value 60 ; **marqueur offensif**
 setoption name Space value 0
 ; **STRUCTURE DE PIONS**
 setoption name PawnStructure value 80 ; **très faible structure de pions**
 setoption name PassedPawns value 100
 setoption name PawnMass value 90 ; **faiblesses structurelles**
 setoption name PawnChains value 90 ; **faiblesses structurelles**
 setoption name PawnShield value 100 ; **faible protection du roi**
 setoption name PawnStorm value 99
 setoption name DoubledPawnMg value -8
 setoption name DoubledPawnEg value -21
 setoption name IsolatedPawnMg value -7
 setoption name IsolatedPawnEg value -7
 setoption name IsolatedOnOpenMg value -13
 setoption name BackwardPawnMg value -2
 setoption name BackwardPawnEg value -1
 setoption name BackwardOnOpenMg value -10
 ; **PATTERNS : jeu nécessairement non-hypermoderne**
 setoption name FianchBase value 0
 setoption name FianchKing value 0
 setoption name ReturningB value 0
 ; **AUTRES PARAMÈTRES**
 setoption name Contempt value 0
 setoption name SlowMover value 100
 setoption name Selectivity value 175
 setoption name SearchSkill value 10
 setoption name BookFilter value 20
 ; **BIBLIOTHÈQUES**
 setoption name GuideBookFile value players /Bird.bin
 setoption name MainBookFile value hist /_pre30.bin