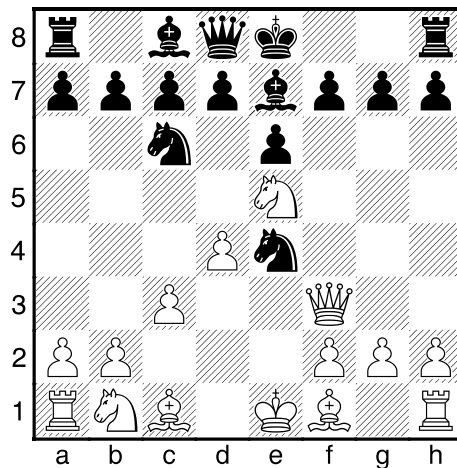


Dans cette position c'est aux noirs de jouer, la difficulté pour Kempelen c'est que son cavalier est en prise et il va chercher toutes les possibilités pour le protéger ou le déplacer, il tient compte aussi du fait que la case f7 est attaquée deux fois par les blancs et protégée qu'une seule fois par les noirs et il faut qu'il trouve le meilleur coup sans envisager les réponses possibles des Blancs au coup qu'il jouera, cette position résume assez bien le défi de ce projet Kempelen. Dans ce type de position une analyse sur 2 ou 3 demi-coups à n'importe quel programme suffit pour trouver une réponse correcte mais Kempelen n'analyse rien, il réfléchit uniquement sur les caractéristiques de la position en cours pour trouver la meilleure réponse. Et le meilleur compromis entre la défense du cavalier et la défense de la case est f7 est le coup f7-f5 qui sera finalement joué par Kempelen. Ce coup est assez mauvais, mais il correspond à l'état actuel du paramétrage de Kempelen il ne peut pas trouver mieux. Ce coup défend le cavalier et empêche le mat immédiat. D'autres coups avaient cette fonction mais ne sont pas retenus par Kempelen pour d'autres raisons.



kempelen trouve un coup qui évite le mat f7-f5, en deuxième choix il envisage le coup e4-d6 (qui est pourtant meilleur que le premier choix), les autres coups (qu'il ne jouera pas heureusement) sont très mauvais. La Position est donc sauvée par Kempelen mais ce n'est pas l'idéal, il aurait du mettre en tête d'évaluation le coup Cd6 qui sauve le cavalier tout en protégeant la case f7.

```

Kempelen v 1.0 proto 48.exe
Les 5 meilleurs coups (Maxi) :
f7-f5 (0.299) e4-d6 (-0.858) d7-d5 (-1.472) e4-g5 (-1.753) e4-f6 (-1.868)
Meilleur coup = f7f5 Evaluation = 0.299
temps : 172.89 sec
nb Variantes : 37
Tempo : 0.21 U/sec

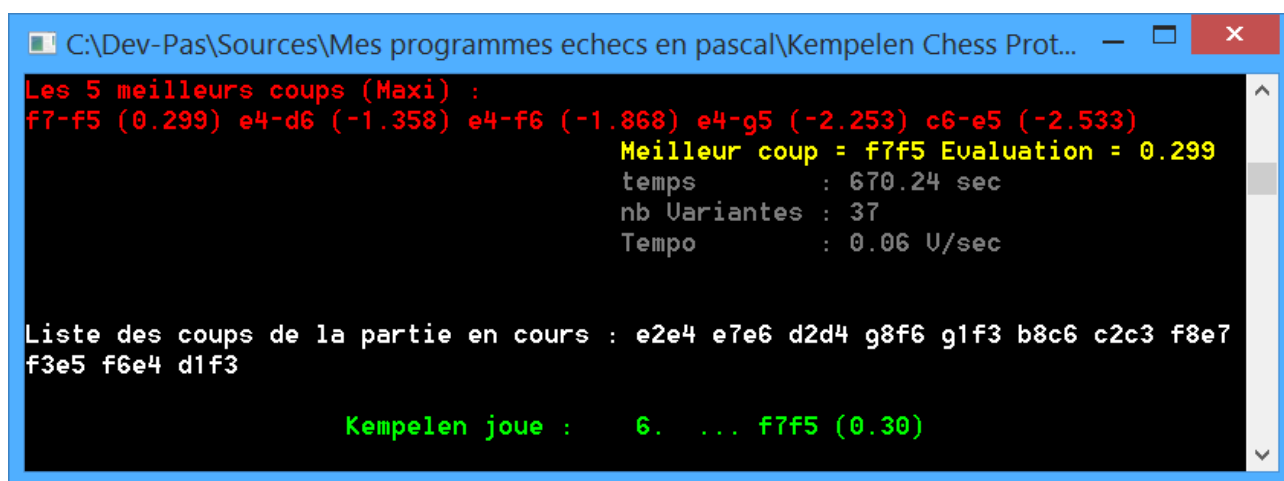
Liste des coups de la partie en cours : e2e4 e7e6 d2d4 g8f6 g1f3 b8c6 c2c3 f8e7
f3e5 f6e4 d1f3

Kempelen joue : 6. ... f7f5 (0.30)
  
```

Après changement de paramétrage pénalisation PROI passe de 0,5 à 1 cela permet d'éliminer les coups qui ne diminuent pas du tout la pression sur le point faible c'est à dire des coups comme d7d5 ou e4g5, et donc Kempelen améliore sa vision car maintenant il retient 3 coups qui parent le mat au lieu de deux en tête d'évaluation. Le coup e4d6 est bien pris en compte mais son évaluation est encore faible car il ne permet que d'égaliser le contrôle de f7 avec les blancs et reçoit donc une pénalité de 0,5 avec le paramètre PROI

Il est aussi intéressant de voir ce qu'il se passe si l'on poursuit la partie après f7f5 : (tous les coups sont de Kempelen)

- 6... f7 f5
7. dh5 + g7g6
8. Ce5xg6 ! e7 f6 !?
9. Cg6 f4 ? e8 e7
10. f1 c4



```
C:\Dev-Pas\Sources\Mes programmes echecs en pascal\Kempelen Chess Prot...
Les 5 meilleurs coups (Maxi) :
f7-f5 (0.299) e4-d6 (-1.358) e4-f6 (-1.868) e4-g5 (-2.253) c6-e5 (-2.533)
Meilleur coup = f7f5 Evaluation = 0.299
temps : 670.24 sec
nb Variantes : 37
Tempo : 0.06 U/sec

Liste des coups de la partie en cours : e2e4 e7e6 d2d4 g8f6 g1f3 b8c6 c2c3 f8e7
f3e5 f6e4 d1f3

Kempelen joue : 6. ... f7f5 (0.30)
```