

Résumé de l'article Player Profiling in Texas Holdem de Karl S. Brandt

February 2015

Dans un premier temps, le premier projet qui a été mis en place était la création d'un jeu de poker avec différents bots. Un joueur jouant seulement en fonction des probabilités et deux autres joueurs basés sur le bluff. Les joueurs basés sur le bluff gagnaient à chaque fois. Afin de créer un joueur basé sur les probabilités plus efficace, il a fallu essayer de réduire l'importance donnée aux mains pauvres. Pour cela, une table 52X52 contenant toutes les mains possibles a été créée. Ensuite, des poids ont été attribués à chaque main. Par exemple la main "7.2" se couche toujours donc, le poids qui lui a été attribué était de 0 alors qu'une paire d'as a comme poids 1. Malgré cette nouvelle technique, le joueur basé sur le bluff gagnait toujours. Enfin, il a été choisi d'utiliser le système de groupes développé par Sklansky consistant à classer les mains en 8 différents groupes, le groupe 1 correspondant aux meilleures et le 8 aux pires. Malgré cette nouvelle approche, le nouveau joueur effectuant du profiling implémenté était quand même battu par le joueur basé uniquement sur les probabilités et celui-ci était toujours battu par le joueur bluffant.