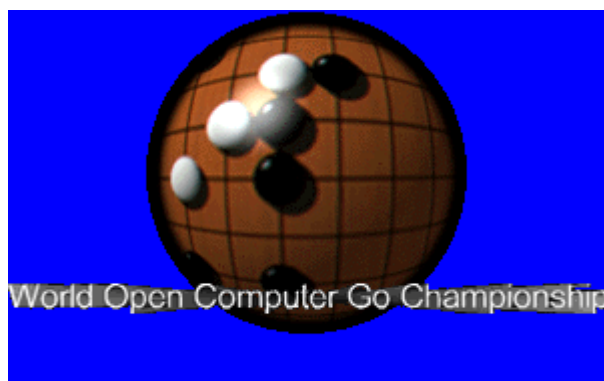


Événement



IJCAI'97 : La troisième coupe FOST NAGOYA, Japon 27-28 Août 1997

Tristan Cazenave (LIP6 Pôle IA)

Le seconde est la 3eme coupe FOST où 40 programmes de Go ont participe à une compétition d'un jour et demi. Handtalk, le programme chinois («écrit en assembleur !») s'est de nouveau révèle être le meilleur programme. Le deuxième programme est Go Intellect (Etats-Unis), et le troisième programme Go4++ (Angleterre). Le premier prix (Handtalk) était de 80 000 FF, le deuxième prix (Go Intellect) était de 20 000 FF, et le troisième prix (Go4++) de 8 000 FF. Le meilleur programme non commercial est un programme Français base sur un mécanisme d'apprentissage: Gogol, qui termine a la 6eme place (Tristan Cazenave du Pôle IA LIP6).

La 3eme coupe FOST

La troisième coupe FOST s'est tenue les 27 et 28 Août a Nagoya en conjonction avec l'IJCAI97. 40 programmes de Go ont participe (il y en avait 19 l'année dernière). Les programmes communiquaient entre eux avec des câbles RS-232. La compétition a dure 1 jour et demi, ceci afin de laisser du temps pour le remise des prix et pour le buffet de clôture. Handtalk, le programme chinois, s'est de nouveau révéle être le meilleur programme. Il aurait du gagner toutes ses parties, mais il a perdu une partie au temps contre un programme faible alors qu'il gagnait largement. Apres le tournoi, Handtalk a joue et gagne une partie contre une jeune joueuse japonaise de niveau 2eme kyu, les joueurs professionnels qui ont joue avec Handtalk ont estime son niveau a 4eme kyu. La fédération japonaise de Go (la Nihon-Ki-in) a coupe la poire en deux et lui a donne un diplôme de 3eme kyu. Le deuxième programme est Go Intellect

(Etats-Unis), et le troisième programme Go4++ (Angleterre).

Le premier prix (Handtalk) était de 80 000 FF, le deuxième prix (Go Intellect) était de 20 000 FF, et le troisième prix (Go4++) de 8 000 FF.

Durant ces deux derniers années, il s'est vendu plus de 100 000 copies de logiciels de Go au Japon et en Corée. Diverses entreprises de jeux sur ordinateurs ont de ce fait initie des projets de programmes de Go, ainsi cette année, la cinquième place est revenue au programme japonais Silver Go, écrit par un équipe de 5 programmeurs de jeux professionnels pendant 1 an. Un autre exemple est le programme Coréen HIT qui a été développé par une équipe de 7 programmeurs professionnels pendant 18 mois (HIT a termine 13eme).

Le meilleur programme non commercial est un programme Français basé sur un mécanisme d'apprentissage: Gogol, qui termine a la 6eme place.

Le grand nombre de participants, les progrès notables faits par les divers programmes de Go ont rendu cette coupe FOST très attrayante. De nombreux chercheurs en IA sont venus observer et jouer avec les différents programmes de Go. Ils ont aussi pu discuter des difficultés liées a la programmation du Go et apprecier ses liens avec l'IA en general.

L'année prochaine la coupe FOST se tiendra a Tokyo les 28 et 29 Août.

Renseignements : atakashi@koei.co.jp

Avant la coupe FOST, un workshop intitule "Using Games as a Testbed for AI research" s'est tenu pendant deux jours. Les exposes les plus intéressants

étaient ceux de Jonathan Schaeffer, l'auteur de Chinook, le meilleur joueur de Checkers au monde qui a décrit la programmation, l'évolution et l'aventure qu'a été la confrontation de Chinook et de Marion Tinsley. Richard Korf a exposé une implémentation de A* pour trouver des solutions optimales aux problèmes de Rubik's cube. Michael Buro, l'auteur de Logistello, le meilleur joueur d'Othello au monde a exposé une méthode pour apprendre des ouvertures (il a confié qu'il envisage d'écrire un programme du Go spécialisé sur les damiers 9x9, le Go se joue habituellement sur des damiers 19x19).

| | | |
|----------------------|---------------|--------|
| 32 Kakuyoshi Nishino | Goblin | Japon |
| 33 Tsuneo Horii | Utoro | Japon |
| 34 Yung Jye Huang | Keeping Awk I | Taiwan |
| 35 Masao Maruyama | Ranka | Japon |
| 36 Masami Miyagawa | Ijokankaku | Japon |
| 37 Hang Joon Kim | Rex | Corée |
| 38 Shinji Murakami | EVA-01 | Japon |

Une table ronde sur l'avenir de la programmation des jeux a eu lieu avec pour principales conclusions que la recherche sur les échecs n'était pas terminée malgré la victoire de Devez Bleu, que les échecs japonais (Shogi) sont plus complexes que les échecs, et que le Go était un sujet trop difficile pour que les gens puissent avoir des résultats dans le temps d'une thèse.

Classement des programmes qui ont effectué les 10 rondes du tournoi jusqu'au bout :

| | | | |
|----|--------------------|----------------|---------|
| 1 | Chen ZhiXing | Handtalk | Chine |
| 2 | Ken Chen | Go Intellect | USA |
| 3 | Michael Reiss | Go 4++ | |
| | Angleterre | | |
| 4 | Janusz Kraszek | Star of Poland | Pologne |
| 5 | Naritatsu Yamamoto | Silver Igo | Japon |
| 6 | Tristan Cazenave | Gogol | France |
| 7 | Masahiro Tanaka | Biwako | Japon |
| 8 | Hiroshi Yamashita | Aya | Japon |
| 9 | Park Yong-Goo | Fun Go | Corée |
| 10 | Shi-Jim Yan | Jimmy | Taiwan |
| 11 | David Fotland | Many Faces | |
| | USA | | |
| 12 | Kuo-Yuan Kao | Stone | USA |
| 13 | Ji Il Kim | Hit | Corée |
| 14 | Martin Mueller | Explorer | |
| | Suisse | | |
| 15 | Yasuo Ooishi | Goro | Japon |
| 16 | Yasuo Hirooka | KuruKuru | Japon |
| 17 | Tamizou Shiraishi | Gosaku | Japon |
| 18 | Takahisa Yoshida | Mutsuki | Japon |
| 19 | Tomoyuki Shintaku | Tengen | Japon |
| 20 | Noriaki Sanechika | Igo1997 | Japon |
| 21 | Shinichi Sei | Katsunari | Japon |
| 22 | Osamu Ushio | B/W | Japon |
| 23 | HiroFumi Iwasaki | Gizumogo | Japon |
| 24 | Kenichi Amano | Heaven Walk | Japon |
| 25 | Mei-Kou Tei | Young Leaf | Taiwan |
| 26 | Hiroto Yoshii | Monkey Jump | Japon |
| 27 | Darren Cook | Darren's Prog | |
| | Angleterre | | |
| 28 | Toshikazu Satou | Tokyo 97 | Japon |
| 29 | Jee Wonho | Go Master | Corée |
| 30 | Tetsuya Wkamatsu | Twigo 32 | Japon |
| 31 | Takuo Tabuchi | Takuchan | Japon |