

# MAGAZINE

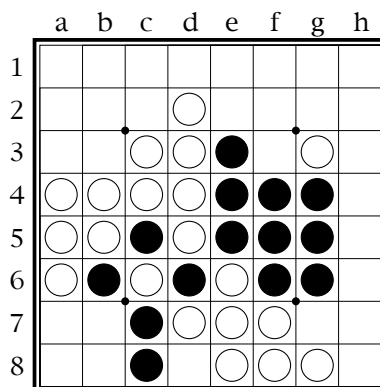
## Premier tournoi assisté par ordinateur : une formule à revoir

par Foletro

Le 29 février dernier s'est déroulé à Saumonville (sur la côte Atlantique), le premier tournoi international d'Othello assisté par ordinateur (OAO). Une compétition originale née d'un constat évident : les parties opposant une brêle et un joueur très fort tournent rapidement à l'avantage de ce dernier. Dès lors, pour augmenter le suspens, pourquoi ne pas autoriser la brêle à se faire aider d'un programme informatique ? L'idée était certes extrêmement séduisante mais il fallait en affiner les contours afin de ne pas tomber dans le piège inverse. En effet, les bons programmes étant meilleurs que le champion du monde, le joueur faible n'aurait aucune difficulté à vaincre le Grand Maître le plus affûté. Finalement, les parties ne présenteraient pas davantage d'intérêt. Comme l'affirme Marc Ogier, ce piège est toutefois simple à contourner : « *Pour rétablir l'équilibre, il suffit que le programme joue seulement un coup sur deux et que la brêle mobilise ses propres neurones pour jouer l'autre* ». Il fallait encore fixer la limite entre très bons joueurs et brêles. Pour appartenir à la première catégorie, il suffirait d'afficher un classement FFO de plus de 2023. Pour être dans la seconde, il faudrait totaliser moins de 1702 points. Entre ces deux limites se situe une zone grise dans laquelle les joueurs ont été purement et simplement interdits de tournois. « *De toute façon, j'avais autre chose à faire* », déclarera à ce sujet Cédric Dauba.

### Deux vigiles empêchent Marc Ogier de massacrer le PC

Les organisateurs (qui souhaitent rester anonymes) avaient un moment proposé d'imposer à ces joueurs intermédiaires de recourir à l'OAO seulement un coup sur trois (lorsqu'ils sont confrontés à des joueurs forts) et de jouer sciemment un coup faible sur trois (contre les brêles). Mais la complexité d'un tel règlement ouvrait la porte à toutes les réclamations.



Le programme lance un Stoner en b7

Dans l'enthousiasme général, le tournoi a démarré à l'aube. Le hasard faisant bien les choses, il y avait parmi les dix-neuf participants exactement autant de brêles que de bons joueurs. La plupart des sept rondes se sont déroulées sans incident et ont atteint leur objectif en se révélant particulièrement serrées. Toutefois, quelques-unes d'entre elles ont donné lieu à des esclandres qui pourraient peut-être remettre en cause la pérennité de ce tournoi. Ainsi, dans la partie opposant Manu Caspard (en blanc) à Marc Ogier (en noir), ce dernier doit jouer le coup 31. Il délègue cette tâche à l'ordinateur. Celui-ci décide de jouer **31.b7** afin de lancer un stoner. Marc se lève alors brutalement et s'exclame : « *ce programme est buggé ! Il joue une case X en plein milieu de la partie* ». Il faut deux vigiles pour empêcher le joueur de massacrer à coups de pieds le PC (basé sur un Pentium 4 cadencé à 3,2 GHz et doté de 512 Mo de Ram). Appelés à la rescousse, quatre bons joueurs analysent rapidement la situation et déclarent unanimement qu'ils auraient fait le même choix. La brêle marmonne quelques mots qui traduisent sa totale incompréhension puis se rassoit relativement calmement, écartant quand même nerveusement des coudes les deux vigiles encore sur le qui-vive. Comprenant bien la situation, Blanc se donne accès au coin a8 en jouant **32.h5**.

C'est maintenant à Noir de jouer mais Marc ne peut plus compter que sur son proprement jugement. Au lieu de poursuivre le stoner en faisant 33.d8, il préfère un pitoyable **33.c2**. Avec **34.a8**, Manu prend le coin, ne laissant à Blanc qu'une dérisoire insertion sur le bord ouest. Le grand maître l'emporte finalement 42 à 22. Il terminera à six points sur sept possibles, remportant ainsi le tournoi.

D'autres parties ont causé le même type de conflit, le programme tentant de suivre une stratégie que le joueur humain ne comprenait pas. Pour calmer les esprits, l'un des organisateurs conclura à la fin de la journée : « *le principe du tournoi ne doit pas être remis en cause mais simplement adapté. Puisqu'il s'avère que les brêles ne savent pas bien tirer parti de l'assistance informatique, peut-être faut-il envisager de la réserver aux joueurs forts qui seuls sauront poursuivre un stoner lancé par un programme ou éviter de continuer à remplir un trou que le coup précédemment joué par le programme a rendu pair.* » Et d'évoquer une autre solution : « *plutôt que de changer le règlement, nous pourrions aussi renforcer l'équipe de vigiles.* » Des propos empreints d'une grande sagesse. Il reste à formaliser ces ajustements en mettant sur pied un règlement cohérent. Rendez-vous l'année prochaine.

### Classement final

- |     |  |      |
|-----|--|------|
| 1.  | Caspard Emmanuel                                       | 6/7  |
| 2.  | Lazard Emmanuel  | 5    |
|     | Tastet Marc  | 5    |
|     | Quazzo Claude  | 5    |
|     | Moi  | 5    |
|     | Lemoine Joane  | 5    |
|     | (assistée de Cassio)                                   |      |
|     | Lecat Monique  | 5    |
|     | (assistée de PilOth)                                   |      |
|     | de Marbisoux Fabienne                                  | 5    |
|     | Cordy Alex   | 5... |
| 18. | Titi   | 1    |
|     | (assisté de toute l'équipe de la Maternelle des Lilas) |      |
| 19. | Marc Ogier   | 0    |
|     | (assisté de WZebra)                                    |      |