



# Kasparov vs. Deep blue

1975-2000 JEU

L'histoire de Deep Blue commence en 1985, lorsque Hsu, alors étudiant diplômé de Carnegie Mellon, commence à travailler sur son projet de thèse : ChipTest, une machine à jouer aux échecs. Hsu a travaillé avec Campbell, qui était un associé de recherche à l'université, et l'étudiant diplômé Thomas Anatharaman, un membre de l'IEEE, pour développer ChipTest. Hsu et Campbell ont ensuite rejoint IBM Research à Yorktown Heights, N.Y., en 1989. Le duo a continué à développer une machine à jouer aux échecs, mais cette fois avec d'autres informaticiens travaillant sur le projet Deep Blue (...) Après que la machine ait perdu son premier match en 1996 contre Kasparov, l'équipe de recherche est retournée à la planche à dessin. D'après Campbell, l'équipe a doublé la vitesse du système en développant une nouvelle puce d'échecs, dotée d'une capacité accrue d'évaluation des positions que les pions peuvent prendre. La nouvelle version de Deep Blue était capable de rechercher jusqu'à 200 millions d'options par seconde, en fonction de la position des pions sur l'échiquier. Les chercheurs ont également amélioré la connaissance du jeu de la machine en permettant à la puce d'échecs de reconnaître et d'évaluer des concepts échiquéens, notamment les positions et les lignes d'attaque. Les puces pouvaient alors rechercher les possibilités et trouver le meilleur coup. « Une partie de l'amélioration réside dans le fait que nous avons détecté davantage de modèles dans une position d'échecs et que nous avons pu leur attribuer des valeurs et donc évaluer les positions d'échecs avec plus de précision », a déclaré Campbell dans l'interview. Deep Blue et Kasparov se sont à nouveau affrontés en 1997 dans un match de six parties. Le grand maître a remporté la première partie ; la machine a gagné la suivante. Les trois

suivantes se terminent par un match nul, et Deep Blue remporte la dernière partie et donc le match.