Kỳ thủ người Nga Kasparov (trái) thất bại trước Deep Blue năm 1997. Nguồn: Internet

– Máy tính đầu tiên thực hiện trận đấu cờ vua với con người có tên là MANIAC. Đây là từ viết của: Mathematical Analyzer, Numerical Integrator and Computer or Mathematical Analyzer, Numerator, Integrator and Computer – máy tính đầu tiên được xây dựng dưới sự chỉ đạo của Nicholas Metropolis ở Phòng thí nghiệm khoa học Los Alamos, Mỹ. Máy MANIAC chạy thành công vào tháng 3-1952 và đã bị ngưng hoạt động vào 15-7-1958, theo Wikipedia.

Năm 1956, MANIAC trở thành máy tính đầu tiên đánh bại con người sau 23 nước đi, dù chỉ tiến hành trên bàn cờ 36 ô (không có tượng).

11 năm sau, năm 1967, Mac Hack VI trở thành cỗ máy đầu tiên đánh bại con người ở giải đấu sau khi thắng một kỳ thủ Mỹ có Elo 1.510 (Elo là Hệ số xếp hạng của một kỳ thủ cờ vua, đại kiện tướng có Elo 2.500). Cũng năm này, Mac Hack VI với khả năng tính toán 10 thế cờ mỗi giây thách đấu TS. Hubert Dreyfus – khi đó vừa viết cuốn sách khẳng định máy tính không bao giờ thắng được một đứa trẻ 10 tuổi trong cờ vua. Dreyfus chấp nhận cuộc đấu và bị chiếu hết.

Năm 1976, Chess x.x trở thành cỗ máy đầu tiên vô địch giải của con người sau khi đạt 4,5 điểm qua 5 ván ở giải hạng B (Elo từ 1.600 – 1.799) tại Saratoga, California, Mỹ.

Năm 1981, Cray Blitz trở thành cỗ máy đầu tiên đánh bại một kiện tướng và đạt Elo của kiện tướng (2.258) sau khi toàn thắng 5 ván tại giải vô địch bang Mississippi, trong đó có màn đả bại Joe Sentef (Elo 2.262) ở ván thứ 4.

Năm 1989, Deep Thought của hãng IBM trở thành cỗ máy đầu tiên thắng một đại kiện tướng sau khi hạ gục đại kiện tướng Bent Larsen, đứng trên cựu Vua cờ Mikhail Tal tại giải Software Toolworks.

Diễn ra cũng năm này là trận đấu giữa Vua cờ Kasparov và máy tính Deep Thought của hãng IBM trong 2 ván. Trang bchessclub.vn (CLB Cờ vua Bchessclub) dẫn theo tờ The New York Times (Mỹ) cho biết, ván thứ nhất máy tính chơi quân Trắng, ván thứ hai máy tính chơi quân Đen. Cả hai ván cờ, Deep Thought đều bị Kasparov đánh bại. Sau trận đấu này, Kasparov đánh giá trình độ của máy tương đương với một kiện tướng trung bình. Nhưng ông khẳng định máy tính sẽ không bao giờ có khả năng đạt trình độ chơi cờ của con người.

Năm 1994, Chess Genius trở thành cỗ máy đầu tiên đánh gục đương kim vua cờ, dù ở cờ

nhanh. Chess Genius loại Kasparov ở giải Hiệp hội Cờ vua chuyên nghiệp Mỹ (PCA).
Năm 1996, Deep Blue của IBM đấu 6 ván với Kasparov, thắng ván đầu tiên để trở thành cỗ máy đầu tiên đánh bại nhà vô địch thế giới ở cờ tiêu chuẩn. Nhưng Kasparov thắng 3, hòa 2 trong 5 ván còn lại. Chung cuộc, kỳ thủ người Nga này đã thắng Deep Blue với tỷ số 4-2. Năm sau, phiên bản nâng cấp của Deep Blue đã thắng Kasparov.
Năm 2003, Deep Junior đấu 6 ván với Kasparov trong trận vô địch thế giới giữa người và máy, để đoạt một triệu đô-la. Mỗi bên thắng 1 và hòa 3 trong 5 ván đầu tiên. Ván cuối được chiếu trên kênh ESPN2 với khoảng 200-300 triệu người xem. Dù có ưu thế nhưng kỳ thủ người Nga vẫn xin hòa với lý do sợ mắc lỗi nghiêm trọng, và được đồng ý.
Năm 2006- Chiếc máy tính đánh cờ Deep Fritz đã thắng với tỷ số 4-2, sau khi thắng ván đấu cuối cùng với 47 nước đi trong một trận đầu kéo dài gần 5 giờ. Trong tổng số sáu ván đấu, Deep Fritz đã thắng hai và hòa bốn.
Do để thua Deep Fritz, tay cờ 31 tuổi người Nga chỉ được nhận được một khoản tiền thưởng là 500.000 USD. Lẽ ra số tiền này sẽ cao gấp đôi nếu Kramnik thắng trận.
Sau trận đấu, Kramnik nói rằng anh “hơi thất vọng” nhưng hy vọng sẽ có một trận tái đấu với chiếc máy tính được sắp xếp trong vòng một hoặc hai năm tới. Anh nói: “Với nhiều thời gian chuẩn bị hơn, tôi vẫn có cơ hội chiến thắng”.
Hồi năm 2002, Kramnik đã hòa với Deep Fritz trong một trận đấu kéo dài tám ván. Tuy nhiên, từ đó đến nay phần mềm chơi cờ đã được nâng cấp mạnh hơn nhiều và có khả năng tính toán được hàng triệu nước đi mỗi giây.
2004-Tại phòng quay của hãng truyền hình ABC ở Times Squar (New York) đã bắt đầu trận đấu một ván giữa Rustam Kasimdzhanov, người Uzbekistan, nhà vô địch thế giới, kỳ thủ khi đó xếp thứ 32 trong bảng xếp hạng thế giới, với chương trình máy tính do hãng Accoona sáng chế. Accoona đang sở hữu một chương trình tìm kiếm trên mạng Internet và chương trình cờ vua của hãng này được xây dựng trên cơ sở hệ thống tìm kiếm các đối tượng trên mạng và trên máy vi tính.
Năm 2004, kỳ thủ người Anh Michael Adams, người đứng ở vị trí thứ 6 trong bảng xếp hạng thế giới, cũng đã bắt đầu trận đấu sáu ván với computer Hydra, do hãng Pal Group chế tạo ở Các tiểu vương quốc Arab thống nhất. Trận đấu này diễn ra tại Lodon, ở Trung tâm báo chí Wembley.
Kỳ thủ người Estonia, Jaan Ehlvest, người từng có tên trong top-ten những danh thủ cờ vua thế giới, sẽ tham gia trận đấu 4 ván với chương trình máy tính Zappa tại Estonian House, nhà số 243, phố Đông 34, Mathattan, New York. Ehlvest hiện đã bị tụt hạng xuống vị trí thứ 103 nhưng vẫn giữ được một phong độ thi đấu đáng nể.
Tất cả những kỳ thủ trên đều được hứa hẹn những khoản tiền thưởng hậu hĩnh, nhưng họ đều nói rằng, họ thi đấu với máy tính không hẳn là vì tiền. Kasimdzhanov chẳng hạn, với tư cách đương kim vô địch, trong năm qua đã kịp tham gia một số giải thi đấu quốc tế với quỹ giải thưởng rất không nhỏ. Theo lời anh nói, phần thưởng dành cho anh trong cuộc đấu với computer có tới 5 chữ số nhưng anh ngồi vào bàn chơi cờ vua là để tuyên truyền cho môn thể thao này.
Ehlvest được hứa hẹn 500 USD cộng thêm 1.500 USD nếu thắng máy tính và nếu hòa thì sẽ được 750 USD. Tuy nhiên, anh cũng tuyên bố rằng anh thi đấu với computer để quảng bá cho môn cờ vua và cũng bởi lúc này anh đang có thời gian rảnh.
Adams, cũng như Kasimdzhanov, thường xuyên tham gia các cuộc thi có giải thưởng bằng tiền. Thù lao của anh trong cuộc đọ sức với máy tính cao hơn của hai người trên. Anh sẽ nhận được 25 nghìn USD cho mỗi ván thắng và 10 nghìn cho một ván hòa. Nếu anh thắng cả 6 ván, anh có thể sẽ kiếm được 150 nghìn USD. Theo lời kỳ thủ này, anh sẽ chứng minh rằng có thể chống lại chương trình Hydra và ngay cả nó cũng có những “gót chân Asin”.

Những trận đấu kể trên không phải là những cuộc đọ sức duy nhất giữa con người với máy tính. Năm 2002, kỳ thủ người Nga Vladimir Kramnik, người từng đoạt danh hiệu vô địch thế giới từ tay Kasparov hai năm trước đó, đã chơi hòa trong một trận đấu kéo dài tới 8 ván với chương trình máy tính Deep Fritz.
Năm 2003, Kasparov, lúc đó vẫn đứng đầu danh sách những kỳ thủ xuất sắc nhất thế giới, đã tham gia hai trận đấu với hai chương trình máy tính Deep Junior và X3D Fritz. Cả hai lần, anh đều thủ hòa được. Cũng trong năm đó, kỳ thủ Yevgeni Bareyev, người ở vị trí thứ 12 trong bảng xếp hạng thế giới, cũng đã thủ hòa được trong trận đấu với chương trình Hiarcs.
Hiện nay, các kỳ thủ đang phải đối mặt với nhiều khó khăn hơn trước khi "tỉ thí" với computer. Các máy tính ngày càng có tốc độ làm việc cao hơn và không ngừng được hoàn thiện. Tháng 10 năm ngoái, tại Bilbao (Tây Ban Nha), ba đại kiện tướng là Veselin Topalov (Bulgaria, ở vị trí thứ hai), Ruslan Ponomariov (Nga, ở vị trí thứ 19) và Sergey Kariakin (Ukraina, ở vị trí thứ 63, người ba năm trước ở tuổi 12 đã trở thành đại kiện tướng trẻ nhất lịch sử cờ vua thế giới) đã tham gia những trận đấu chống lại các chương trình máy tính Hydra, Deep Junior và Fritz. Kết quả là, Hydra và Fritz đã lấy được ba điểm rưỡi trong số 4 điểm có thể có; Topalov và Deep Junior lấy được một điểm rưỡi, còn Ponomariov và Kariakin chỉ được có mỗi người một điểm. Tất cả các đại kiện tướng đều phải công nhận khả năng họ chiến thắng máy tính là rất nhỏ. Tuy nhiên, rất nhỏ không có nghĩa là không có. Và vì thế họ tiếp tục chiến đấu với các máy tính. Thi đấu với máy tính, dù thắng hay thua, các kỳ thủ vẫn có thêm điều kiện để phát triển các phẩm chất trí tuệ của họ. Và đó mới là điều quan trọng nhất.
Thuộc chuyên mục:
Bộ Môn Cờ ĐH TDTT HCM, Nghiên Cứu

THAM KHẢO THÊM CÁC THÔN TIN TẠI: https://kenhthethao.top/
Bài viết Các trận đấu thuộc dạng kỷ lục giữa các kỳ thủ cờ vua với các siêu máy tính đã xuất hiện đầu tiên vào ngày KENHTHETHAO.TOP.

via KENHTHETHAO.TOP
https://kenhthethao.top/cac-tran-dau-thuoc-dang-ky-luc-giua-cac-ky-thu-co-vua-voi-cac-sieu-may-tinh/