

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie 9

1 Gra tęgich głów 25

2 Rozkwit maszyn do gry w szachy 48

3 Człowiek kontra maszyna 72

4 Co się liczy dla maszyny? 117

5 Co to właściwie jest umysł? 132

6 Na arenę 155

7 Na głęboką wodę 189

8 Ulepszony Deep Blue 251

9 Szachownica w płomieniach! 273

10 Święty Graal 326

11 Człowiek plus maszyna 365

Zakończenie: Piąć się w górę 411

Podziękowania 429