

## ЗАПИСКИ СТАРОГО ПРЕФЕРАНСИСТА С НЕБОЛЬШИМ КОМПЬЮТЕРНЫМ ОПЫТОМ

Определение «старый преферансист», по моему мнению, вполне оправдано. Стаж игры около 45 лет дает мне на это право. Как приятно вспомнить конец 50-х годов, когда я приехал в Москву, поступил на Физтех и впервые прикоснулся к этой игре! Ностальгия!

Учиться на Физтехе и не играть в преферанс было практически невозможно. Удаленность от Москвы (Физтех расположен в г. Долгопрудный), отсутствие каких-либо культурных развлечений и минимальная «женская компонента» среди студентов (соотношение между студентками и студентами составляло примерно 1:100) необратимо подталкивали присоединиться к интереснейшей компании в соседней комнате, где иногда сутками шла игра в преферанс. Любопытные наблюдатели бегали два-три раза в сутки в столовую и снабжали игроков кое-какой пищей и сигаретами, а игра шла непрерывно. Интересно, что это почему-то не сказывалось на успеваемости. Во всяком случае, я не помню отчислений в среде самых заядлых игроков. Были среди выпускников и недоучившихся студия личности, ставшие потом профессиональными певцами в театрах, были будущие и ставшие широкоизвестными артисты эстрады и кино, был даже будущий министр Правительства Израиля, были, к сожалению, и те, кто попадал в специализированные медицинские учреждения. Это, так сказать, некие «отходы» от основной стратегической линии Физтеха. Но никогда опытные преферансисты не попадали в этот список. Преферанс только помогал их прогрессу.

К тому моменту, когда и я пошел тем же путем, на Физтехе уже сложилась своя достаточно сильная школа преферансистов. В музее истории Физтеха есть копия письма из парткома МГУ, в котором партийное руководство обращается к соответствующему руководству МФТИ с просьбой принять все возможные меры для недопущения студентов этого ВУЗа в общежития и аудитории МГУ. Просьба обосновывалась тем, что число обыгранных в преферанс студентов растет в недопустимой степени, что приводит к ухудшению их материального положения. Правда, я-то сам не выезжал в те времена на «добычу» – слабоват был. Но через некоторое время уже стал считаться средним игроком.

Едва ли кто-то из читателей представляет себе материальный уровень среднего студента ВУЗа в те годы. У нас в студенческой столовой на столах стоял бесплатный хлеб. Это было спасение! Взяв два стакана сладкого чая можно было плотно отужинать, да еще пару кусков прихватить с собой. Были и другие, менее легальные, методы добывания пищи. О себе могу сказать так: при поступлении на Физтех у меня были одни брюки, и те из коричневого трикотажа (типа «шальвары»), одна пара носков, которые приходилось стирать в общем туалете хотя бы через день, а рубашку на выход в общество приходилось занимать у более состоятельного соседа-москвича. Белые ботинки – шик! – приходилось чистить зубным порошком. Ну и что же вы думаете? За год я приобрел «приличные брюки» и кое-что еще из одежды, на второй год я купил пальто. И все за счет преферанса!

Это, так сказать, материальные приобретения. Но с чем сравнить азарт, заставляющий тратить не столь уж свободное время на расписывание «пульки»? А стремление отыграться? Так что преферанс помогал компенсировать недостаточность эмоциональных нагрузок и в какой-то мере удовлетворял честолюбие.

Немалую роль в стремлении стать сильным игроком играла и распространенная в то время поговорка: «Не стал рыбаком, не научился играть в преферанс или в козла – обеспечил себе одинокую старость». Хотя о старости в то время как-то вообще не думалось. Для того, чтобы найти приличных партнеров, в то время достаточно было обойти несколько комнат общежития. Желающих почти всегда оказывалось предостаточно.

Не то теперь. Иных уж нет, а те далече. Сейчас найти приличных партнеров, у которых к тому же есть свободное от домашних забот время, стало весьма затруднительно.

И тут на помощь пришел КОМПЬЮТЕР!

С самого начала мне компьютерный преферанс не понравился. Самое главное – не хватает психологизма. Ведь сильный игрок может психологически подавлять соперника. В ходе игры у хорошего игрока стратегия и тактика меняются в зависимости от положения пули в ходе игры, от тактики игроков-соперников, от их физического состояния, наконец. Здесь все это не учитывается.

Кроме того, у меня возникало сильное подозрение, что двое моих «компьютерных соперников» сговорились против меня. Иногда, особенно при розыгрыше вистов, мой коллега по вистам делал такие безумные ходы, выбивая у меня козырей, или сам отдавая столь нужные висты, что невольно возникало ощущение, что я нахожусь на пляже в Сочи, где против меня играют договорившиеся соперники. Поскольку я бывал в таких ситуациях и, кстати, весьма редко проигрывал, то я довольно быстро выработал правильную стратегию, обеспечивающую мне достаточно выигрышную игру.

Грубо говоря, я понял некоторые психологические особенности программы, или скорее составителя программы. Во-первых, он трус. На шестерных и семерных играх он так перестраховывается, что вистовать против него практически бесполезно. Я и не вистую. В случае девятерной игры он, независимо от набора карт (кроме случая, когда у него козырной туз), сразу пасует. Я, пользуясь этим, иногда заказываю явно несостоятельную игру и получаю «два паса». Он очень плохо ловит мизер. И это я использую.

К недостаткам всех известных мне преферансных программ можно отнести и искусственное замедление игры. При игре достаточно профессиональных преферансистов сторонний наблюдатель часто приходит в недоумение. Ну, сдали карты, игроки обменялись несколькими словами и тут же бросают карты, начиная записывать результаты. В игре с компьютером это невозможно. Предложить конечный результат игрок-человек не может. Компьютер же может предложить возможный исход только после, как минимум, одного хода. А именно на этот первый ход и затрачивается основное время – он обычно занимает несколько минут, а иногда этот перерыв достигает и 40 минут. Да и с оценками компьютера не советую соглашаться. Он неплохо использует «мельницу», но некоторые тонкие нюансы с передачей хода нужному противнику он обычно не предусматривает.

Можно указать и несколько других «блох», но они не так существенны.

Встречался я и с другими «подлянками». Как только приблизишься ко второй – третьей строкам рейтингового списка игроков, то компьютер выбрасывает фразу « ..вы совершили недопустимую операцию..», и результат в рейтинговой таблице аннулируется. Обидно, но программа не любит проигрывать.

За последние 7 – 8 лет я использовал не менее четырех различных программ, но большинство моих замечаний относятся практически ко всем программам. Кроме того, я нигде не смог найти программу игры в «классику со всеми наворотами». А это весьма интересный вариант преферанса, для завершения пульки которого иногда и профессионалам требуется несколько суток. Вот это игра!

В результате я остановился на программе А. Макарова от компании AFComputers в версии от 1993 года. Она все-таки более дружелюбна к пользователю и относительно быстро работает. Лучше пока не знаю.

И все-таки, да здравствует компьютерный преферанс! Разве можно сравнить его с этими новомодными страшилками, фантастическими и космическими стрелялками, дьяволами, зверями и прочей нечистью, с реками крови, от которых у некоторых молодых фанатов просто едет крыша. Старый добрый преферанс лучше, добрее и более эффективно способствует развитию интеллекта. Ностальгия!

P.S. По старой привычке дал почитать свой опус друзьям. И тут оказалось, что я страшно отстал от современного дня. Консерватизм и замкнутость до добра не доводят! Мне дали версию преферанса под названием Марьяж для Windows 2.3, выпущенную в июле 1999 г. группой авторов под идейным руководством Д.С.Лесного. Он же, кстати, и автор энциклопедии игр «Игорный дом». Из новой программы я с удивлением узнал, что могу вступить в Общество любителей преферанса, стать участником Всемирного турнира «Кубок марьяжа» и вступить в «Марьяж Интернет Клуб». Порадовала и дополнительная информация. Правила преферанса для различных вариантов игры и даже Кодекс преферансиста с экскурсом в историю! Тут тебе и многочисленные варианты пули, и возможность выбирать партнеров и их квалификацию, изменение параметров поля и даже в определенной степени управление параметрами сдачи. Вот это возможности! Как-нибудь возьмусь на досуге.

Ну а что сказать о новой программе? Конечно же, она более интересна, мобильна и интерактивна. При небольшом опыте работы с нею трудно дать точный анализ. Нужно поиграть с нею не один месяц. Да это и не является моей непосредственной задачей.

По первому впечатлению новый «игрок-компьютер» более рискованный партнер, вистовать против него не так опасно, как в привычной для меня программе. Он трусоват на вистах, зато неплохо ловит мизера. Хотя некоторые недостатки, например, неоправданная затяжка времени перед выбором первого хода и невозможность сразу решить вопрос относительно исхода сдачи по инициативе «живого» игрока, остались и в этой программе. Так что нужно под него подстраиваться. Что же, жизнь (с точки зрения преферанса) стала интересней и менее предсказуемой.

Поздравления команде, создавшей новую версию. Еще один полезный аспект: пора проверить, не отстал ли я таким же образом и в некоторых других областях моего общения с компьютером. А ведь наверняка отстал. Так что – вперед! За работу!!

*Преф-фанат Михаил Размахнин.*