

BRYDŹ Z KOMPUTEREM

Wydawać by się mogło, że w momencie, w którym komputery trafiły pod strzechy, odwieczne problemy ze znalezieniem czwartego do brydża powinny się skończyć raz na zawsze. Nie tylko zresztą czwartego, ale całej trójcy - drugiego, trzeciego i czwartego. Początkowo tak faktycznie wyglądało. Już w latach 80-tych pojawiły się pierwsze programy, grające w brydża. Wystarczyło włączyć komputer i uruchomić program, aby móc udać się w "krajnę św. Piątnika".

Gra z komputerem ma wiele przewag nad grą z żywymi ludźmi - łatwiej wygrać (co prawda mogą być kłopoty z wyegzekwowaniem wygranej - "nie sztuka wygrać, sztuka zainkasować", jak mawiają doświadczeni kółkowicze), maszyna pokornie musi wysłuchiwać naszych pouczeń i połajanek. Ponadto, prawie od początku programy oferowały opcje "rasowania" rozdań - można było sobie zażyczyć np. co najmniej 25 PC w każdym rozdaniu, albo co najmniej 10 pików (kto ma piki, ten ma władzę).

Niestety, ewolucja programów brydżowych nie szła tak szybko, jak szachowych. Prawdopodobnie przyczyną tego jest probabilistyczno-statystyczny charakter brydża, diametralnie różny od czysto deterministycznej gry, jaką są szachy, gdzie teoretycznie można przewidzieć przebieg partii we wszystkich wariantach jej dalszego rozwoju - jest to tylko kwestia odpowiedniej mocy obliczeniowej i czasu. W brydżu zawsze pozostaje element porozumienia się między partnerami (w tym przypadku pomiędzy graczem a komputerem) w licytacji oraz na wiście, a także statystyczny charakter samej rozgrywki - wybór pomiędzy wariantami zawsze jest obarczony pewnym elementem niepewności. Do dzisiaj nie ma programu, grającego na poziomie najlepszych arcymistrzów, takiego jak Deep Blue w szachach, który mógłby jak równy z równym rywalizować z żywymi brydżystami. Jest co prawda "GIB" (Goren In Box), opracowany przez grupę badaczy sztucznej inteligencji z Uniwersytetu Oregon - dopuszczony, podczas ostatnich Mistrzostw Świata, do konkursu rozgrywkowego z udziałem zaproszonych arcymistrzów, uplasował się w środku stawki - który w zakresie rozgrywki i wistu dorównuje najlepszym brydżystom (podczas wspomnianych mistrzostw, niektóre problemy, których rozwiązanie zajmowało zawodnikom po kilka minut, rozwiązywał w czasie kilku-kilkunastu sekund), ale nawet jego twórcy przyznają, że w zakresie licytacji, jeszcze sporo musi się uczyć.

Jeden z najbardziej znanych brydżystów, Mahmood Zia zaoferował zakład o milion funtów, że żaden "team" złożony z czterech komputerów z dowolnym programem, nie wygra 32-rozdaniowego meczu z teamem czterech zawodników, wybranych przez Zię.

Do dzisiaj nikt nie podjął rękawicy. Nie mniej, jeden ze szwajcarskich finansistów ufundował 100.000 dolarów nagrody w meczu pomiędzy czterema komputerami zaopatrzonymi w GIB-a, a drużyną złożoną z aktualnych i byłych mistrzów świata. Mecz ten ma się odbyć, kiedy tylko GIB będzie do niego gotowy. Domyślam się, że chodzi o poprawienie umiejętności licytacyjnych GIB-a.

Pora teraz na przegląd programów, zamieszczonych na Gambler CD:

TURBOBRIDGE

"*Turbobridge*" to pierwszy program, grający w brydża, z którym się zetknąłem. Było to mniej w 1989 roku, w czasach, kiedy "Windows" dopiero raczkował i większość programów na PC-ty chodziła pod DOS-em. Miał on typową dla DOS-a, ubogą, grafikę i umiejętności takie, jakich można się spodziewać, patrząc na wielkość programu (63 kB, :-). Brak było w nim opisu stosowanego systemu, trzeba było dojść do tego metodą prób i błędów - jest to system w pełni naturalny, z konwencji *Turbo* zna tylko Staymana i Blackwooda i grać potrafi tylko w brydża robowego. Nie mniej, twórca programu uznał, że są brydżyści-

masochiści, którzy wybiorą opcję, aby komputer zaglądał im w karty i cynkował przy grze w obronie.

Z ciekawostek - nie zważa na licytację przeciwników, "patrzac" tylko we własne karty, np. z ręką ♠AKD974♥A32♦3♣DW2 po otwarciu przeciwnika 3♠ za najlepszą odzywkę uznał 4♣. I o dziwo, jego komputerowy partner spasował. Czasem, jak wielu graczy, dostawał niczym nie uzasadnionych ataków agresywności - np. z kartą ♠32♥D982♦A543♣1086 po otwarciu partnera 1♠ i wejściu z prawej strony 2♦, za uzasadnioną uznał odzywkę 3♦!

Na wiście i w rozgrywce *Turbo* spisuje się przeciętnie, ale znośnie. Co prawda jest bardzo przywiązany do zasady "trzecia ręka bije i płacze", np. przeciwko kontraktowi bezatutowemu wist nastąpił ♣2; w dziadku w treflach wyłożyło się AW54. Na trzeciej ręce *Turbo* miał w treflach D107 i zabił damę, uznając widocznie zabicie dziesiątką za zbyt ryzykowne. Ale lepsze takie zasady, niż żadne.

Generalnie, jak na tamte czasy, z *Turbobridge* dało się stracić trochę czasu i wspominam go z sentymentem.

WELLSBRIDGE

Również DOS-owskim programem jest *WellsBridge*. Jest jednak sporo młodszy. Grafika jest bardziej staranna, obsługa prostsza, zwłaszcza przy użyciu myszy. Posiada użyteczne opcje skrócenia rozgrywki - możliwość zadeklarowania "swoje", "reszta moja", "reszta twoja". Grać można tylko w brydża robrowego. Do wyboru są dwa systemy licytacyjne - całkiem naturalny lub przygotowawczy trefl, z tym, że otwarcie 2 w kolor jest zawsze naturalne, silne. Można także opcjonalnie stosować Blackwooda i Staymana. Można rozgrywać rozdania losowe, generowane przez komputer, wcześniej przygotowane, lub ułożone przez siebie. Jest to znaczny postęp. Także umiejętności *Wellsbridge'a* są wyższe niż *Turbo*, chociaż też częste są "łyki" w najprostszych sytuacjach, np. z kartą: ♠DW32♥963♦32♣A865 po początkowej sekwencji:

Wellsbridge	partner
pas	1♥
1♠	3♦

padło zagadkowo dla mnie brzmiące 4♣.

Albo sekwencja komputerowej pary z poniższymi rękami:

♠KW7	♠1032
♥ADW876	♥105
♦4	♦KDW32
♣1098	♣AK2

1♥	2♦
2♥	pas(?)

Niemniej, ze słabymi rękami i przy grze w obronie *Wellsbridge* spisuje się tylko nieco gorzej niż przyzwoicie.

BRIDGE (Artworx)

Jest to też program, chodzący pod DOS-em, chociaż datowany jest na rok 1996. Grafika jest nie nadzwyczajna, drażnią zwłaszcza duże piksele, ale daje dużą łatwość obsługi, zarówno z klawiatury, jak i myszką. Program chodzi szybko. Do wyboru jest brydż robrowy lub mecz. Można ustawić jeden z trzech poziomów agresywności komputera. Systemy licytacyjne - w zasadzie dwa - słabe bądź silne 2 w kolor. W prostszych sytuacjach program

zachowuje się poprawnie, chociaż nie istnieje w nim chyba licytacja w kolor przeciwnika, gdyż zdarzyła mi się sekwencja:

W	N	E	S
2♠	pas	3♠	4♦
pas	4♠(cue bid)	pas	pas
pas...			

OMAR SHARIFF ON BRIDGE

Najdoskonalszym brydżowym programem DOS-owskim jest firmowany przez znanego ("Dr Żiwago", "Jeźdźcy", "Mayerling") aktora i brydżystę, Omara Shariffa, produkt firmy Interplay. Grafika jest niezła, prawie "windowsowa", obsługiwać program można zarówno myszą jak i klawiaturą. Jest opcja gry w sieci. Jest to po prostu program innej generacji, także pod względem merytorycznym. Ceną jaką się za to płaci jest dość wolna praca. Ale grywalność rekompensuje to. Co prawda gra się tylko "w kółeczko", ale na bazie systemu Standard American są 23 konwencje do wyboru, co pozwala stworzyć system nawet dla dość wymagającego gracza. Niestety, brakuje sygnałów wistowych. Umiejętności programu w rozgrywce i na wiście są nie najgorsze, w licytacji bywa różnie. W typowych sytuacjach daje sobie radę niezłe. Ale czasem...

Od Omara Shariffa można by oczekiwać wschodniego temperamentu. Czasem tak faktycznie jest, może nawet bardziej niż można by się spodziewać. Oto kilka przykładów:

1)po licytacji

W	N	E	S
1♥	ktr.	4♥	?

z ręką S: ♠864♥-♦K108432♣W987 komputerowy S zaliczył 7♦!

2)z ręką W: ♠2♥-♦KDW9876♣K987 po licytacji:

W	N	E	S
4♦	6♠	ktr.	pas
7♦	7♥	ktr.	pas

za optymalne wyjście "Omar Shariff on Bridge" uznał 7BA!

Ale jakim felerem programu można wytłumaczyć z ręką E (obie przed partią):

♠K432♥AKD2♦AW2♣W6 pas po sekwencji:

W	N	E	S
2♠(słabe)	pas	4♠	4BA
pas	5♣	pas(?)	pas

pas - i obrona bez czterech, tylko za 200, końcówki.

Chyba tylko tym, że Sharif zezwala kontrować tylko pod warunkiem posiadania solidnej opozycji atutowej, bez względu na inne walory.

BRIDGE FOR THE DUMMY

Pierwsze co się rzuca w oczy to drażniąca grafika, w której odróżnienie ♠ od ♣ jest trudne. Obsługa jest prosta, program działa dość szybko. Program oferuje możliwość gry przez modem. Grać można w brydża robowego albo Chicago. W ramach systemu licytacyjnego do wyboru są jedynie warianty otwarcia w starszy kolor - z czwórki lub z piątki. Reszta systemu to Acolowskie 2♣ i słabe dwa w kolor z Blackwoodem i Staymanem. Można wybrać poziom agresywności komputera.

Oto przykład licytacji programu ustawionego na maksimum agresji: z ręką ♠D82♥KW654♦2♣DW98 na I ręce komputer otworzył (obie przed partią) 1♥. Po kontrze z

lewej strony, partner podniósł do 4♥. Pas z prawej, i otwierający, widocznie uznając, że "nie odlicytował się" otwarciem (z 9PC!) sam podniósł się do 5♥.

Umiejętności rozgrywkowe i wistowe tego programu też są nie nadzwyczajne. Oto przykład: w dwukartowej końcówce:

rozgrywający: ♠-	dziadek: ♠-
♥-	♥-
♦-	♦A
♣AW	♣K

gdzie u obrońców pozostały cztery trefle z damą, komputer nie potrafił przejść królem trefl do dziadka, aby wykorzystać asa karo, tylko zgrał asa trefl, po czym musiał jeszcze oddać lewą na damę.

RANDY'S BRIDGE

Po uruchomieniu programu rzuca się w oczy przyjemna szata graficzna z łatwą obsługą. Na tym pozytywy się kończą. Brak jest jakichkolwiek opcji dostępnych w innych programach, takich jak wybór sposobu rozgrywki, wybór systemu licytacyjnego, "rasowanie" rozdań, itd.

System licytacyjny jest narzucony i nieco szokujący: oto zalecane otwarcia z rękami zrównoważonymi: z siłą 13-15 PC - pas, a potem 1BA; 16-18 PC - 1BA; 19-21 PC - pas, a potem skok w bez atu(!); 22-24 PC - 2BA, 25-27 PC - 3BA. Na podobnym poziomie są umiejętności programu w zakresie licytacji, rozgrywki i wistu. Jest to po prostu dwustupentowy bubel.

MVP BRIDGE

Ten program jest zrobiony wyraźnie pod gracza, niezbyt wybrednego pod względem brydżowym. Niezła grafika, szybkość i łatwość obsługi, tryb "multiplayer", włącznie z grą przez Internet, możliwość gry w brydża robowego, Chicago i w meczu, w moim odczuciu nie rekompensują słabości algorytmów brydżowych. Co prawda program oferuje możliwość wyboru spośród dwóch systemów oraz 13 opcjonalnych konwencji, i w licytacji spisuje się znośnie, ale jego gra na wiście i w rozgrywce jest bardzo słaba i odbiera całą przyjemność - MVP, wbrew swojej nazwie gubi w prosty sposób lewy na rozgrywce i na wiście, nie bije figurami, nie wykorzystuje fort. Jest to zaskakujące dlatego, że w helpie jest niezłe napisany podręcznik z zasadami gry i wprowadzeniem do niej a program oferuje opcję "trening", gdzie licytuje się i rozgrywa rozdania "pod zadany temat".

GOTO BRIDGE

Na pierwszy rzut oka program prezentuje się niezłe, może nawet lepiej. Miłym zaskoczeniem była dla mnie możliwość wyboru myszą odzywki w czasie licytacji z menu, zrobionego w formie bidding boxu, stosowanego w brydżu sportowym.

Oferowane opcje są dość ubogie - można rozgrywać jedynie pojedyncze rozdania, do wyboru są trzy systemy bez możliwości ich dopasowania do swoich przyzwyczajzeń, można ustawiać poziom siły gry komputera i zezwolić mu na "cynkowanie" - przekazywanie informacji nielegalnymi sposobami, co przy stoliku niektórzy fachowcy załatwiają poprzez intonację, pochrząkiwania, drapanie się po nosie, uchu, puszczenie kółek z dymu papierosowego, itp.

Niestety, program ten jest wyraźnie niedopracowany i jego licytacje, rozgrywki i wisty kilkakrotnie doprowadziły mnie do paroksyzmów śmiechu. Oto kilka przykładów:

Na początek coś z elementarza: z ręką ♠D2♥W876♦KDW2♣AW2 *Goto* otworzył 1♦ i po 1♥ partnera nie uzgodnił kierów, tylko zaliczył 1BA.

Nowe trendy reprezentowała też próba szlemowa komputerowej pary:

Goto		Goto	
1♦	2♠(blok)	2BA	pas
4BA(pytanie o asy)	pas	5♣(0 asów)	pas
5♥(?)	pas	pas(?)	pas

W nietypowych sytuacjach *Goto* wyraźnie tracił głowę:

Goto		Goto	
1BA	2♦	ktr.	pas
pas	2♥	2BA	4♥
pas	4♠	ktr.	pas
pas	?		

nie dał mi spasować ani zrekontrować, mimo że się nie zawiesił!

I na zakończenie opisu możliwości *Goto* rozgrywka komputera:

W:♠W1032	E:♠KD98
♥W102	♥AK987
♦32	♦A765
♣AKD2	♣-

Kontrakt 4♠. N zaatakował ♦K - ze stołu blotka, od S i z ręki blotki; teraz ♦D - ponownie ze stołu blotka, od S i z ręki też blotki. N zagrał teraz ♦W - as, od S blotka, z ręki trefl! Po tak ekstraordinaryjnym początku komputer zdołał "obalić" ten wykładany kontrakt bez dwóch. Co prawda po zakończeniu gry, został mu król trefl, ale chyba można było na niego wziąć lewą dopiero w następnym rozdaniu.

"Kalafiory" te były poprzedzone staranną analizą, podczas której można było obserwować dumny komunikat "My turn, I'm thinking".

Po tych wszystkich zagraniach nie było już dla mnie zaskoczeniem, że niejednokrotnie, po zakończeniu rozgrywki w jednej z rąk pozostawała karta, która "nie zesła" w pierwszych trzynastu lewach.

LET'S PLAY BRIDGE

Bogata, jak dla mnie zbyt drażniąca grafika, możliwość gry robrowej i meczowej, sporo opcji licytacyjnych, opcja gry przez modem i w sieci - to nam oferuje autor "*Let's play Bridge*". Program spisuje się nieźle w rozgrywce i na wiście, natomiast w licytacji, w ramach przyjętego systemu nieźle. Nie mniej, jeżeli silne ręce trafią się parze "komputerowej", to jakakolwiek interwencja wytrąca jej licytację z systemu i dzieją się dziwne rzeczy - np. można się utrzymać przy grze na wysokości dwóch bez kontry mając łącznie na obu rękach 15 PC.

PLAY'N'LEARN BRIDGE

Program ten, jak sama nazwa wskazuje jest przeznaczony dla początkujących. Faktycznie, oferowane opcje są ubogie, prymitywny system licytacyjny, a sam program na rozgrywce i wiście gubi wiele lew. Program nie wykorzystuje konwencji, które można wybrać, np. z ręką ♠DW32♥9832♦109♣AK7 po otwarciu partnera 1BA zadał pytanie Staymana 2♣, a po odpowiedzi 2♥zaliczył 2♠(?), aby spasować po 3BA partnera.

Walory programu to prosta obsługa i niezły podręcznik nauki gry w helpie.

FINESSE BRIDGE

Jest to jedna z gier karcianych z pakietu Wild Card Games. Prosta grafika i obsługa, niewyszukane opcje. Tyle pokrótce można powiedzieć o tym brydżu. Na rozgrywce potrafi gubić lewy w najprostszym sposobie, ale z drugiej strony jako jedyny z testowanych tu programów potrafił ściągnąć wszystkie lewy na bez atutu w kolorze:

(Finesse)KW6543 D1072(Ja) - atak dwójką pik - blotka ze stołu, król, blotka od rozgrywającego. Teraz trójka pik, as od rozgrywającego - ode mnie dziesiątka. Teraz po dojściu do ręki zagrałem damę, a siódmką *Finesse* przejął waletem (!) i odegrał dwie forty.

WBRIDGE

Jest to program francuski, w przyjemnej szacie graficznej i prosty w obsłudze. Nieco irytująca jest konieczność kliknięcia na przycisk "continue" po każdej lewie, ale można się do tego przyzwyczaić.

Do wyboru jest rober lub duplikat. Używa się standardowego systemu francuskiego ("lepszy młodszy") z możliwością wyboru kilkunastu znanych konwencji, co pozwala na niezłe dopasowanie systemu do osobistych upodobań. Można też ustawić komputerowi maksymalny dopuszczalny czas "namysłu", co jest ważne, gdyż program ma tendencję do popadania w zadumę. W grze, w typowych sytuacjach spisuje się przyzwoicie. Wydawał się być niezłym programem, zwłaszcza dla znających język francuski.

Wbridge wykazał się w jednym z rozdań zagranem na pograniczu "Coup de Sztum" - rozgrywał 4♠. Po oddaniu trzech lew, problemy w bocznych kolorach skończyły się, pozostały do rozegrania jedynie atuty, w których komputer miał w dziadku AW765, a w ręce K109. Zadeklarował "claim" - "reszta moja". Mając trzecią damę w ręce, nie zgodziłem się, po czym moja dama została bezbłędnie wyimpasowana.

Był to jedyny program, który kilkakrotnie zawiesił mi się w czasie testowania. Poza tym, byłem niezłego zdania o nim do momentu, kiedy po otwarciu N 1♦, E zaliczył 1♣. Spróbowałem jako S 1♦ i udało się - licytacja poszła dalej. Tego typu błędy praktycznie dyskwalifikują program.

SMARTBRIDGE

Program ma nienadzwyczajną grafikę, działa wolno i ma niepotrzebnie skomplikowaną obsługę. Natomiast od strony brydżowej prezentuje się bardzo dobrze. Wśród systemów do wyboru oferuje m.in. egzotyczny dla nas Rzymski Trefl - jeden z systemów, stosowanych przez reprezentantów Włoch w latach 1957-1972, kiedy byli nie pokonani w Mistrzostwach Świata (wiadomo, autor jest Włochem), Canape oraz Standard American i kilka użytecznych konwencji. Można także stosować proste zrzutki w obronie. Są dostępne proste opcje podrasowywania rozdań generowanych przez komputer. Szczególną atrakcją jest

możliwość rozgrywania rozdań z bazy danych - na naszym Cover CD są rozdania z tegorocznego turnieju Top-16 w Hadze, w których można zmierzyć się z 16 zaproszonymi najlepszymi parami świata.

Umiejętności programu są przyzwoite. W zasadzie nie udało mi się go złapać na jakimś grubszym błędzie. Co prawda w jednym z rozdań, Smartbridge zadał Blackwooda i pomimo braku jednego asa, "zapodał" 7BA. Co prawda bez jednej, ale karta faktycznie była piękna...

EASY BRIDGE

Jest to jedyny tutaj program freeware. Grafika i łatwość obsługi (praktycznie wszystkie opcje dostępne poprzez ikony) robią doskonale wrażenie. <easy1.jpg> Takiego interfejsu gracza nie ma żaden z programów komercyjnych. W licytacji i w obronie program jest bardzo szybki, wolniej rozgrywa. Niestety, oferuje tylko brydża robrowego. Natomiast opcje rasowania rozdań są bardzo szerokie i czytelne.

Dostępne konwencje i ustalenia pozwalają na ustalenie w miarę sensownego systemu, m.in. z "czwartym kolorem", Teksasem i Splinterem. W ramach tego systemu, *Easy Bridge* zachowuje się poprawnie. Słabiej idzie mu na wiście i w rozgrywce - zdarzają mu się proste błędy, np. mając w bocznym kolorze w dziadku Kxx a w ręce Axx, zrzucił na atuty dwie blotki z dziadka, po czym asem "zjadł" własnego króla, i na końcu oddał dwie lewe w tym kolorze.

BRIDGE BUFF

Ekran *Bridge Buffa* jest bardzo czytelny, aczkolwiek obsługa jest niepotrzebnie skomplikowana - zagrania partnerów i składanie lew wymagają kliknięcia na specjalny przycisk. Dla mnie osobiście było to mocno irytujące. W dużym stopniu rekompensują to możliwości programu - dostępna jest gra robrowa, mecz i trening. Możliwe jest rozgrywanie przygotowywanych wcześniej rozdań. Można ustawiać agresywność i siłę gry komputera. Do wyboru jest 3 systemy i 24 opcjonalne konwencje licytacyjne. Nie ma niestety żadnych ustaleń wistowych.

Bardzo dobrze *Bridge Buff* sprawia się w rozgrywce i na wiście. Nie udało mi się go złapać na żadnym grubszym błędzie. Tak samo w licytacji poprawnie stosował przyjęte konwencje. W sumie pod względem merytorycznym jest to dobry program.

BRIDGE MATE

Doskonała grafika, prostota obsługi i szybkość od razu nastawiły mnie pozytywnie do tego programu. Kiedy bardziej się w niego wgłębiłem, to nastawienie jeszcze się poprawiło - pięć dostępnych systemów licytacyjnych, możliwość edycji własnego systemu (w formie karty konwencyjnej!), z użyciem szerokiej gamy konwencji i ustaleń licytacyjnych oraz wistowych, wszystkie możliwe formy zapisu (rober, mecz, turniej par), możliwość ustawienia siły gry komputera - tego nie spotkałem w żadnym z testowanych dotychczas programów. Można sobie wyobrazić bardziej realistyczny sposób oddania turnieju bądź meczu, ale ogólne wrażenie, jakie pozostawia po sobie ten program jest jak najbardziej pozytywne. Jego zachowanie w licytacji, rozgrywce i na wiście nie psuje tego wrażenia. Może czasem wykazuje przesadny ciąg do przodu, np. z kartą N: ♠32♥W♦9854♣AK10876 po licytacji:

W	N	E	S
1♦	pas	pas	1♥

pas ?
zalicytowanie "z ręki" 6♣ wydaje się być grubą przesadą.

BRIDGE BARON

Jest to jeden z najpopularniejszych programów brydżowych. Obecnie mamy do czynienia już z dziewiątą jego wersją, co zaowocowało dopracowaną grafiką, prostą (zarówno z klawiatury, jak i myszą) obsługą i szybkością. W trybie multiplayer program może pracować przez modem oraz w sieci lokalnej.

Program oferuje wszystkie formy gry w brydża - "kółko", Chicago, mecze, turnieje. Szczególnie atrakcyjna jest możliwość rozegrania rozdań z mistrzowskich turniejów amerykańskich, z oceną osiągniętego wyniku według autentycznych wyników. Jest to zrobione w bardzo realistyczny sposób.

Można ustawić poziom agresywności komputera, natomiast nie można siły gry. Do wyboru są trzy systemy - dwie wersje Standard American oraz Acol oraz 9 popularnych konwencji, pozwalających dopasować system do własnych przyzwyczajzeń. Poziom licytacji jest przyzwoity, chociaż czasem decyzje "Barona" są szokujące, np. z ręką ♠975♥KD1087♦AD1098 komputer otworzył 1♥, przeciwnik z lewej 2♦, partner kontra (negatywna), z prawej pas i "Baron" nie ukarcił kontry pasując, a zalicytował 2♥.

Podobnie z ręką E: ♠32♥A987♦W54♣A932 po licytacji (przeciwnicy cały czas pasują):

W	E
1♠	1BA
4♠	

Baron dojrzał szanse szlemika i zalicytował 4BA (Blackwood).

W rozgrywce i na wiście *Bridge Baron* zachowuje się nie najgorzej. Od programu o takiej renomie, można by oczekiwać stosowania, przynajmniej opcjonalnie, sygnałów wistowych, czego na razie *Bridge Baron* nie umożliwia. Mimo to jest to program, dający możliwość "pogrania" z przyjemnością.

OXFORD BRIDGE

Autorzy *Oxfordu* przygotowali produkt, który powinien zadowolić nawet wybrednych użytkowników. Obsługa jest bardzo wygodna, ekran czytelny. Program działa szybko. Dostępnych jest wiele opcji - gra przez modem, ustawienie siły gry komputera, "kółeczko", Chicago, mecz i turniej par. Można ustawić, aby komputer grał "jak w jasne karty", można też wprowadzać przygotowane rozdania. Zaskoczeniem w tej sytuacji jest mały wybór opcji licytacyjnych - dostępne są tylko ubogie wersje Acola i Standard American oraz kilka prostych konwencji do wyboru.

Co prawda do programu dołączony jest "Bidding Design System" - edytor, umożliwiający zbudowanie dowolnego systemu od podstaw, niemniej jest on dość skomplikowany i nie wydaje mi się, aby przeciętny użytkownik zechciał się nim bawić. Jest to raczej narzędzie dla hobbisty, który chciałby pokatować komputer jakimś "silnym pasem" bądź systemem własnego chowu. Niemniej jest to opcja, jaką ma jeszcze tylko jeden z prezentowanych tu programów.

Umiejętności programu w ramach przyjętego systemu, a także w rozgrywce i na wiście są przyzwoite, a po włączeniu opcji gry "jak w jasne", komputer wykorzystuje każdą niedokładność grającego. Czasem trzeba wobec tego się nieźle sprężyć na rozgrywce, gdyż *Oxford* bezlitośnie przebiega do przodu, nie wykazując zrozumienia dla ostrości gracza, jak w poniższym rozdaniu: Oxford z ręką N: ♠864♥DW2♦KW2♣KW76 po licytacji:

	Oxford	Ja	
W	N	E	S
1♠	pas	2♠	3♥
3♠	pas(?)	pas	4♦
pas	?		

nie poprzestał na 4♥, a odsprzedał posiadaną siłę przez 5♥, po czym po kontrze zrekontrował!

Q-PLUS BRIDGE

Q-bridge to kolejny z nowoczesnych programów. Grafika jest czytelna, wiele opcji. Praktycznie nic do dodania. Okupione jest to niezbyt szybkim działaniem, ale nie jest to specjalnie uciążliwe. Rozdania mogą być losowe, podrasowane lub wprowadzone z biblioteki rozkładów. Można ustawić siłę gry komputera, aż do gry "jak w jasne" i cynkowania. Do wyboru jest dziesięć systemów licytacyjnych - od prostego Standard American po wyczynowy "sophisticated Precision". Każdy z tych systemów może być modyfikowany przez użytkownika. Można też wybrać alfabet sygnałów i zrzutek.

Niestety, tryby gry turniejowej - mecz i turniej są dostępne jedynie przy udziale trzech "żywych" graczy. Samemu można pograć jedynie w kółeczko. Jest to jedyny feler programu.

Umiejętności są przyzwoite - nie udało mi się złapać programu na grubszym błędzie. Gdyby gra turniejowa była dostępna dla pojedynczego użytkownika, z czystym sumieniem mógłbym zarekomendować ten program jako najlepszy z prezentowanych, a tak tylko jako bardzo dobry

MICROBRIDGE

To jest mój "number one" tego przeglądu. Czytelny ekran, łatwo dostępne karty i odzywki, szybkość, możliwość gry w sieci, przez modem i przez kabel - to atuty "manualne" *Microbridge* 8. Pozytywne wrażenia pogłębiają się po zapoznaniu się ze stroną brydżową - można grać treningowo pojedyncze rozdania (losowe, podrasowane, albo gotowe), mecz, turniej par. W meczu ustawia się siłę gry i agresywność zarówno komputerowych przeciwników, jak i swoich partnerów z drużyny. Dostępne są turnieje par zarówno na maksy, jak i na IMP, przy czym rozgrywa się serię rozdań z sesji autentycznego turnieju i osiągnięty przez gracza wynik jest porównywany z rzeczywistymi rezultatami. W połączeniu ze sposobem prezentacji wyników daje to bardzo realistyczne wrażenie.

Można bardzo dokładnie dopasować jeden z czterech systemów licytacyjnych do własnych upodobań. Odbywa się to w bardzo przyjazny sposób - poprzez edycję karty konwencyjnej. Można też stworzyć całkowicie własny system, dowolny w specjalnym edytorze. *Microbridge* stosuje też alfabet sygnałów - wyjścia i zrzutki naturalne.

Umiejętności komputera są przyzwoite. Zarówno w licytacji, jak i w rozgrywce nie robi "okropności brydżowych". Na wiście, po uaktywnieniu opcji "obrony w jasne karty" potrafi bezlitośnie wykorzystać każdą niedokładność rozgrywającego.

MEADOWLARK BRIDGE

Program ten należy do ścisłej czołówki programów brydżowych, z którymi się zetknąłem. Bogactwo opcji jest zaskakujące - turniej par na maksy, na imp-y, mecz, Chicago, roberek - do wyboru, do koloru. Jeżeli dodać do tego możliwość ustawienia siły gry i agresywności przeciwników i komputerowego partnera, 6 systemów licytacyjnych do wyboru i 40 konwencji w ramach każdego z nich oraz wybór systemu wistowego (czwarta najlepsza

lub trzecia-piąta) oraz zrzutkowego (naturalne, odwrotne oraz włoskie) to mamy obraz produktu prawie idealnego.

Obsługa jest prosta, grafika bardzo czytelna. Na rozgrywce i na wiście program zachowuje się poprawnie, w licytacji, w typowych sytuacjach jako-tako.

Gra w turnieju lub w meczu jest dość realistyczna, możliwość obejrzenia po każdym rozdaniu "protokołu rozdania" bądź kontrolki meczowej daje duże wrażenie realizmu.

Nie wiem co prawda, czy ta szeroka lista konwencji jest naprawdę tym, co komputer zna i stosuje, bo zdarzyła mi się sekwencja:

Meadowlark		Ja	
N	E	S	W
pas	pas	1♠	3♣
3♠	4♣	4BA	pas
pas	pas		

4 BA zostało przez program odczytane nie jako Blackwood, a jako werdykt, co w powyższej sekwencji chyba nikomu nie przyszło do głowy.

Program posiada opcję gry w sieci lokalnej, a help zawiera opis wszystkich dostępnych konwencji licyacyjnych i wistowych.

Dołączony program "Hand Librarian" pozwala na tworzenie rozdań, które potem można rozgrywać, przy czym mogą to być zarówno rozdania podrasowane, jak i konkretne, wprowadzane karta po karcie.

PODSUMOWANIE

W ubiegłym roku w Chicago zorganizowano Mistrzostwa Świata programów brydżowych, w których startowały trzy programy amerykańskie: *Bridge Baron 8*, *Meadowlark Bridge* i *GIB* oraz japoński *Microbridge 8*, niemiecki *Q-plus bridge* i brytyjski *Blue Chip Bridge*. W mistrzostwach tych zdecydowanie zwyciężył *GIB* - w eliminacjach (każdy z każdym) zdobył 95VP na 125 możliwych, po czym w półfinale wygrał z *Bridge Baronem* różnicą 83 imp w 48 rozdaniach, a w finale pokonał *Q-plus Bridge* 63 impami w 64 rozdaniach.

Jest to ranking "sportowy". Ranking z punktu widzenia gracza na pewno będzie inny. Ja, programy umieszczone na Cover CD uszeregowalbym następująco:

EKSTRAKLASA

Bridge Baron
Microbridge
Oxford Bridge
Q-plus Bridge

I LIGA:

Bridge Buff
Bridgemate
Meadowlark Bridge
Omar Shariff on Bridge
Smartbridge

II LIGA:

Bridge (Artworx)

Bridge for the Dummy
Finesse Bridge
Goto Bridge
Let's Play Bridge
MVP Bridge
Play'n'learn Bridge
Turbobridge
WBridge
Wellsbridge

BUBLE
Randy's Bridge

Jest to na pewno subiektywna klasyfikacja, skazona punktem widzenia brydżysty, a nie gracza komputerowego. W moim rankingu większą wagę przykładałem do umiejętności brydżowych programu, dostępności systemów i konwencji licytacyjnych, sygnałów wistowych, a mniejszą do łatwości obsługi, efektywnej grafiki i szybkości działania.

Marek Wójcicki