Описание и сведения по игре «Compuct».

©Игра "Компакт".

Геометрический, плиточный пасьянс, пазл.

"THE SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS", WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED,

INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY,

WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT,

TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE".

Игра развертывается в процессе упорядочения движущихся вертикально вниз, исходно в ленточном, линейном порядке,

геометрических фигур, что, при достижении относительного покоя и обусловленной конфигурации, таких фигур

в прямые линии, в нижней части игрового окна, надстраивая их друг над другом, строка за строкой,

благодаря умению и везению игрока, скрадываются, исчезая, удаляясь в игровом поле.

Научившись складывать различные геометрические фигуры в непрерывные линии, прежде всего, в

внижней части игрового многообразия и надстраивая их друг над другом, можно быстро набирать очки, баллы.

Насколько быстро? Это можно узнать в игре "Компакт".

Установив предварительно, число знаковых баллов, в соответствующем окне и в (соответствующем формате),

можно, по окончании тайма игры, что произойдет сразу после достижения игроком такой суммы

и/или числа превышающего предварительно установленную знаковую сумму, на любое (но, не вне заданного интервала)

целое, натуральное, положительное число (особенность программы), в окне очков партии игры, узнать,

по показанию таймера, за какое время, численно выраженное в интервале секунд и минут,

от начала и до окончания очередного тайма игры, пользователь, теперь, достиг условленного значения

выигрышных баллов.

Короче, выигрывает тот, кто быстрее остальных достигает предустановленного числового барьера

и/или преодолевает его, в моменте окончания компактного тайма игры.

Окно смены и установки знаковых, выигрышных баллов имеет особенности.

По умолчанию в программе установлено значение меры выигрышных баллов, в 100 единиц.

Не стоит вводить более шести числовых знаков, иначе игра скорее всего, не сможет даже начатся.

В остальном, число баллов может быть любым, но не большим,

чем 999900, просто и не просто потому, что число набранных баллов в моменте игры может превышать число

установленных выигрышных, на 75 баллов, а наибольшая сумма баллов в виду шестизначного числа это 999999.

При смене значения суммы выигрышных баллов, после обнуления прежнего,

значения, следует вводить от нуля. Справа от 0 при упомянутых условиях,

не более шести целочисленных цифровых знаков можно ввести числа от 0 до 99999.

Слева, от 0 до 999900. Для смены суммы знаковых баллов игру рекомендуется остановить, кнопка "Стоп игра".

(Сумму знаковых баллов рекомендуется менять перед началом запуска игры, сразу после открытия программы.

Чтобы это значение оставалось неизменным для всех последующих таймов игры. И выставлять значние в формате,

что определен меткой вывода достигнутых баллов, окно "Баллы:" Если выбор может состоять в том,

чтобы выигрышные баллы равнялись бы 23, то значение в окне знаковых баллов, следут выставлять в формате: "000023".)

На время игровой партии окно знаковых баллов блокируется и может быть разблокировано только после остановки игры, "Стоп игра")

Если 100 баллов можно относительно легко набрать во временном интервале, длительностью и в количестве,

от 2-3 минут, до 4.

С тысячей баллов, непрерывно продолжать игру, соревнуясь в скорости прохождения, может быть не так просто.

Тем более, очевидно, это будет не так легко, если знаковое число очков будет равно 10000 или 999000.

Игра, тем не менее, увлекательна, и сама по себе. Установив заранее большое число знаковых баллов,

что хотелось бы или нет, набрать за день игры, можно играть не обращая внимание ни на таймеры,

ни на набранные баллы.

Как, впрочем, и играя периодически со значением, предустановленным в игре, в 100 баллов.

Просто начиная игру, каждый раз заново не обращая внимание на результат измерения интервала прошедшего

времени тайма игры.

Но выбор распределения случая может быть и иным.

Особенность данной программы в том, что все игровое поле не может быть непрерывно заполнено

такими различными геометрическими, разноцветными фигурами доверху.

Фигур пять. Вне условности геометрических названий, это могут быть:

"угол", "прямая лента" (отрезок), "одиночный зигзаг", "пирамидка" и "квадрат".

Цель данной игры, может быть в том, чтобы за наименьший промежуток времени, достичь границы

предварительно установленных знаковых баллов, складывая фигурки в непрерывные, исчезающие

у основания игрового поля линии, одну над другой, возможно с пробелами. Отчасти это напоминает принцип:

"первым пришел-первым вышел". Просто и не просто потому, что фигурки ниспадают от верхей границы игрового поля

до "основания", до нижней кромки окна, и могут накапливаться в этом месте, в произвольном порядке.

Составляя из этих фигур непрерывные, розоцветные линии у этой нижней кромки игрового поля,

можно приводить эти линии к удалению, баллы к приращению.

Так как, фигурки можно перемещать,

вправо и влево, и вращать, по мере их падения сверху вниз, то оставляя

не полностью заполненные нижние ряды и заполняя в непрерывные линии верхние, над ними, что таким образом

могут приводятся к удалению, после которого можно довершать заполнение в сплошные линии, те ряды,

что находились прежде под верхними, которые теперь могут быть удалены.

Так как исчезают, удаляясь только непрерывно составленные линии

из части частей фигур, то по исчезновении рядов таких строк, в игровом поле,

могут оставаться линии с пробелами. Что можно

оставлять, минуя и укладывая поверх незавершенных в заполненную строку, линий,

вновь, непрерывные линии, если таков будет выбор игрока.

Игру можно остановить, нажав соответствующую кнопку «Стоп игра». И запустить после этого новую игру.

Значения таймеров при этом приводятся к нулю. После остановки игры можно узнать, какой период времени она длилась,

до настоящего момента теперь, в секундах и/или в минутах. Можно поменять значение суммы знаковых баллов.

И конечно, после остановки игры, можно выйти из программы.

Кроме того, тайм игры, рекомендуется останавливать, в ситуациях особых правил и

в ситуации возможной инверсии правил игры, что будут описаны далее.

Остановить игру можно тогда, когда, непременное условие игры состоит в том,

чтобы исчезли бы все или почти все, упорядоченные линии у основания игрового окна, канала,

за наименьшее время, при достижении знаковой суммы баллов, и очевидно, игра не может быть продолжена

с набором очков, который приведет к корректному, по заданному условию, завершению игры, а это желательно,

но невозможно, в виду и в силу устойчивой, сложившейся неупорядоченности,

теперь уже невозможности, достичь непрерывности линий у основания игрового поля, в течении

относительно короткого промежутка времени.

И таким образом, в собственном смысле данной игры, сложившаяся ситуация такова, что невозможно выиграть.

В силу возможной очевидности цейтнота, таким образом, тайм игры можно остановить.

Выигрывает тот, по упомянутым правилам и в наиболее сильной формулировке,

кто за наименьшее время, при достижении знаковой суммы баллов,

не оставляет ни одной сплошной линии в игровом поле и каких-либо фигур в игровом многообразии.

Обыграть программу в игре "Компакт", таким образом, в строгом смысле,

значит собрать четыре сплошные линии из фигур, у основания игрового поля, за наименьшее время,

с тем чтобы они в один момент удалились.

В виду особенностей программы, условной случайности выпадения, тех или иных фигурок,

это может быть редкий случай, но он возможен, при условии общей размерности гряды в 30 строк на 20 столбцов.

Пояснения, дополнения, повторения.

Ближайшим образом, к предварительно уставленным в игре значениям и общим ограничениям,

речь может идти о временном интервале выигрыша, что может быть меньшим, от 2 минут, и/или равным, 3-4 минутам.

В этой программе нет возможности пользователю увеличить скорость прохождения фигур в игровом поле.

Выиграть следует, приведя сплошные, линейные, горизонтальные строки к складыванию, "исчезновению", при условии,

предварительно установленного в программе значения суммы знаковых баллов, в 100 единиц, у основания окна игрового поля,

в виду указанного временного интервала.

Так как, исчезновение из виду каждой строки оценивается, в этой программе, в 25 баллов, то исчезновение

четырех таких строк как раз и составит в такой ситуации, 100 знаковых, выигрышных баллов.

Если это произойдет на временном интервале, что меньше или равен 2 минутам, то это может быть

превосходный выигрыш.

В силу устойчивой особенности игры, малой вероятности такого исхода игрового тайма, что не зависит

от умения игрока, возможны более слабые условия для достижения выигрыша.

Так выиграть может тот, кто не оставит ни одной сплошной линии в игровом поле, вне зависимости от

высоты удаляемых рядов в игровом окне, и количества оставленных незаполненных,

незавершенных строк, за наименьший период времени, по достижении знаковых баллов

в окне счета очков тайма игры.

Начать новую игру, можно сразу же, после окончания игрового тайма или остановки игры, нажав кнопку

"Новая игра"(словосочетания: «игровая партия», "игровой тайм" и «новая игра», известным образом синонимы

в таком случае.

Игру можно продолжать, при каком угодно количестве строк,но, очевидно, не большем чем общее число

возможных линий что не могут исчезнуть, набирая знаковые очки.

Если, минимальное количество оставшихся незаполненных строк не является условием победной игры,

то игра может продолжаться и в том случае, когда таких строк может быть несколько, много,

и главное для победы,- если таков выбор пользователя,- это просто набор наибольшего числа очков.

Очки можно набирать до тех пор, пока имеется свободное, пространственное, двумерное

многообразие для входа фигур, в рабочее многообразие программы, в единственной предназначенной для этого области,

в верхней части игрового поля. Не исключено, таким образом,

что игра может пойти так,-при условии большой суммы выставленных знаковых баллов,- что игрок не сможет

успеть или не захочет, привести к удалению, исчезновению, все еще не непрерывные линии так, что они,

теперь, могут препятствовать вхождению новых фигур.

В таком случае, игру очевидно можно остановить, и узнать, сколько очков было набрано и за какое время

такая игра была сыграна.

В принципе, правила игры, таким образом, можно обратить в этом отношении, и выигрывать может тот, кто

быстрее построит такое геометрическое упорядочение из фигур, которое за наименьшее время перекроет

возможность визуального вхождения следующих в игровое поле. После чего, такой тайм игры может быть остановлен

самим игроком, и его время, измерено. Игрок, таким образом, может ни набрать ни одного балла, и выиграть,

просто и не просто потому, что игра может вестись ни в расчете на выигрышные баллы,

но в расчете на время построения, такой, перекрывающей вхождение фигур в игру, "линейной пирамиды".

Игра, в любом случае, минимальным образом, ведется кнопками указания направлений, с клавиатуры:

вправо, влево, вверх, вниз.

Так как, фигуры в игре можно перемещать только: "вниз", "вправо" и "влево", по одной, и вращать,

то кнопка со стрелкой "вверх", предназначена, для такого вращения фигур

вокруг условной, горизонтальной оси, слайса падения.

Это вращение и перемещение фигур во время снижения, предоставляет возможность

упаковывать такие фигуры в непрерывные линии- ряды, один над другим, в "основании" игрового поля и

надстраивая ряды друг над другом.

После сочетания фигур в упорядоченные строки, прежде всего, для начала, в нижней части игрового поля,

ряды подсвечиваются несколько раз, и после исчезают, часто, оставляя не непрерывные строки,

из уже не движущихся фигур.

Так как, исчезать одномоментно, могут до четырех упорядоченных строк, рядов,-

высота наибольшей фигуры в длину (высоту), "ленты",- то количество очков, баллов может прирастать

в моменте игрового тайма, в количестве, в 3 раза превышающем число баллов за один ряд, что равно 25 единицам.

Но насколько бы это число баллов ни было, - в таком случае, завершения тайма игры,- больше условленного

знакового, - по достижении предварительно установленного числа очков в окне "знаковых баллов",

тайм игры остановиться.

Игра создана по мотивам известного пазла, написанного в конце 20 века Пажитновым А.Л.