“2048 game”

made by:

Peshkov Alexey

Maksunova Ekaterina

Timofeev Marat

RULES

Игровое поле данной игры представляет из себя область размера 4x4, ограниченную "стенками" и разбитую на клетки 1x1. Внутри каждой клетки либо ничего не находится и она свободна, либо находится плитка номиналом от 2 до 2048, соответсвующие числам, получаемых при возведении 2 в натуральные степени от 1 до 11 включительно, т.е. 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024 и 2048. Так же игрок имеет в своём распоряжении стрелки, которыми он может контролировать движение плиток по полю.

В начале появляется плитка номинала «2» (с вероятностью 90 %) или «4» (с вероятностью 10 %).

Нажатием стрелки игрок может скинуть все плитки игрового поля в одну из 4 сторон. Если плитка встречает на своём пути стенку или плитку другого номинала, она останавливается в предыдущей относительно движения ячейке перед занятой. Если при сбрасывании две плитки одного номинала «налетают» одна на другую, то они превращаются в одну, номинал которой равен сумме соединившихся плиток. После каждого хода на свободной секции поля появляется новая плитка номиналом «2» или «4» с такими же шансами. Если при нажатии кнопки местоположение плиток или их номинал не изменится, то ход не совершается и, соотвественно, новая плитка не добавляется.

Если в одной строчке или в одном столбце находится более двух плиток одного номинала, то при сбрасывании они начинают соединяться с той стороны, в которую были направлены. Например, находящиеся в одной строке плитки (4, 4, 4) после хода влево превратятся в (8, 4), а после хода вправо — в (4, 8). Так же за один ход вожможно сложение исключительно парами: например, если в строке находятся плитки (8, 4, 4), то при ходе влево плитки превратятся в (8, 8), а не (16).

За каждый ход игровые очки увеличиваются на сумму номиналов получившихся при превращении плиток.

Игра заканчивается поражением, если после очередного хода невозможно совершить действие.

Пример вэб-версии игры и ситуации, когда игра окончена:  


RESOUSES AND MATERIALS (from what)

OUR IMPLEMENTATION (how it works)

RESULTS

Правила игры: