

Az EXPLORER KI-BE KAPCSOLHATÓ AUTOMATIZMUSAI

(bármilyen változás esetén lefutnak, újra és újra, amíg van változás)

z = zöld vonal, p = piros vonal

- 1 - egy hajómező négy (parton lévő mezőnek két) sarkán MINDIG vízmező van
- 2 - egy vízpont körül MINDIG négy vízmező van,
2a- és négy szomszédos, közös sarkon összeérő vízmező között vízpont van
- 3 - egy "3"-as vízmező mindkét oldalán, valamint felette és alatta vízmező van (vízkereszt)
- 4 - egy "4"-es vízmező körüli 8 mező mindegyike vízmező
- 5 - egy "zz" vízmező sora és oszlopa végig víz azaz vízvonal, melyen végig zöld vonal fut
5a- "pp" és "zz" színű mező lövések kezelése kitüntetett
- 6 - ha egy sziget a szigetek listája szerint elérte a még szabad maximális méretet, akkor a hozzá kapcsolható összes "szabad" pont hajópont (egy sziget elérte a saját maximális méretét, ha nincs hozzá kapcsolható "szabad" pont)
6b- ha egy megtalált hajópont körüli 2x2 mezőnyi területen három vízmező és egy üres mező van, akkor a negyedik, az üres mező hajómező lesz
- 7 - ha a megfejtett/megtalált vízpontok száma elérte a vízpontok teljes számát, az összes további "szabad" pont hajópont lesz a teljes táblán
- 8 - ha a kikötött hajók száma elérte a kikötött hajók teljes számát, akkor a partokon az összes további üres mező vízmező,
- 9 - ha a még "szabad vízvonalak száma" + "a kikötött hajók száma" = 4, akkor a minden hajómező a partokon zöld, továbbá ha a megtalált kikötött hajók száma elérte az összes kikötött hajók számát, akkor az üres part(ok)on végig zöld vízvonal van
- 10- ha egy parti mezőt a partra merőlegesen két mezőnyire megközelít egy piros vonal, akkor a parti mező két oldalán vízmező van és ha parti mező víz, akkor mellette az üres mező hajó lesz, melybe a piros vonal nem egy be.
10a - ha a parttól egy mezőnyire egy partra merőleges piros vonal van, akkor a parton DELTA hajó lesz
10b - parton lévő hajómező két (parti) oldalán vízmező van.
- 11 - egy ismert típusú hajómező a parton meghatározza a teljes hajó további mezőit, a színeket azonban nem
- 12 - szomszédos vízmezők illetve szomszédos hajómezők határán nem áll meg színes vonal
12a - szomszédos víz és hajómező határán, ha a hajóban piros vonal a határra merőleges, akkor a piros a vízen is folytatódik
12b - hajómező mindkét oldalán fenn és lenn, vagy jobbra és balra vízmező van és mindkettőben a hajóra merőleges piros vonal van, akkor az piros vonal a hajóban is van
12c - ha egy vízmezőtől lefelé és felfelé illetve tőle jobbra és balra van vele nem szomszédos hajómező, akkor azok irányában a vízmezőben piros vonal van
12d - szomszédos víz és hajómező határán, ha a hajóban zöld vonal a határra merőleges, akkor a víz a partig folytatódik

- 13 - egy vízmező zöld vonala mindig vízvonál a zöld vonal irányában (vízszintesen, függőlegesen), amit be kell írni az iránybeli szomszédokba
- 13c - parton "pz" vagy "zp" mező a parttal párhuzamos piros és a partra merőleges zöld vonal
- 14 - Ha egy sorban, vagy oszlopban két nem szomszédos mezőn, azonos irányú piros vonal van akkor a közbelső mezőkön is ugyanolyan irányú piros vonal van.
- 14a - Ha egy sorban vagy oszlopban két hajómező között 3 vagy több mező van, akkor a sorban vagy oszlopban piros vonal van
- 15 - ha egy üres mező két oldalán - alatta és felette, illetve jobbra és balra - is hajómező van, melyek típusa ismert és különböző, akkor a mező "0" vízmező lesz
- 15a - ha egy "0" vízmező két oldalán - alatta és felette, illetve jobbra és balra - is hajómező van akkor piros vonal megy át rajta a két hajómező között
- 16 - ha egy "határozatlan" típusú, azaz 'V' jelű vízmezőnek nincs "üres" sarok-pontja, tehát mindegyik vagy 'H' (hajó), vagy 'V' (víz), akkor a vízmező "határozottá" válik és a sarkain lévő vízpontok 'V' száma lesz a mező típusa
- 16a - ha egy megtalált vízmező körül a vízpontok száma megegyezik a jele szerint (0123) szükségessel, akkor körülötte a szabad pontok mind hajópontok lesznek
ÉS FORDÍTVA: ha 4-ből (parton 2-ből) levonva az illető vízmező körül megtalált hajópontok számát, és az eredmény megegyezik a mező jele szerinti (0123) értékkel, akkor a még szabad pontok vízpontok lesznek
- 16c - ha egy "határozatlan" típusú, azaz 'V' jelű vízmező megtalált, egymással szomszédos vízpontjainak száma elérte a maximális sziget méretét, akkor a vízmező "határozottá" válik és a sarkain lévő vízpontok 'V' száma lesz a mező típusa
- 17 - ha egy hajópont körül három vízmező és egy üres mező van, akkor az üres mező hajómező lesz
- 18 - ha egy ismert típusú hajómezőnek egyetlen üres mező szomszédja van, de a hajó még nem teljes, akkor az üres mező hajómező lesz, ami az ismerttel megegyező típusú
- 20 - teljes hajót mindig vízmezők veszik körül (ezek DELTA lövésakor azonnal elhelyezhetők), de ez a határozatlan "H" hajómezőre nem érvényesíthető
- 21 - két szomszédos hajómező mindig ugyanahhoz a hajóhoz tartozik, így az orientáció és (a típus ismeretében) a méret is tudott.
Ha ezek egyike 'H' a másik nem, akkor a 'H' átveszi a másik típusát, feltéve, hogy az nem 'D' (ami hiba).
Ha a határoló vizek pontosan a méret hosszúságú üres helyet hagynak, vagy a hajódarab egyik végén (csúcsán) víz van, akkor a teljes hajó helye pontosan meghatározott, kirajzolható és megtaláltnak nyilvánítható.
(Ez nem jelenti azt, hogy a hajó minden mezejének minden színe is ismert.)
- 21a - két nem szomszédos ALFA mező mindig összeköthető, azaz a közbelső üres, vagy 'H' határozatlan helyekre ALFA hajómező kerül, melynek színe nem feltétlenül ismert
- 21b - és két nem szomszédos (azaz egyetlen köztes mező esetén) BÉTA mező összeköthető, ha már a másik teljes BÉTA megvan, vagy van egy már megtalált, nagyon távoli BETA mező.
(Ha van két "majdnem" szomszédos BETA mező, és messze másutt egy harmadik, akkor az biztosan nem tartozik a két majdnem szomszédoshoz harmadikként. Azt az esetet kell kizárni, hogy egymás mellett, egy mezőnyire van két merőleges BÉTA, L alakban.)
(Ez elég bonyolult és elég ritka eset, nincs kódolva!!!!)

- 22 - egy vízmező ugyanazon oldalán (azaz nem átlósan) 2 vízpont között mindig sziget(szegmens) rajzolható.
Ez "2" típusú vízmező esetén a már ismert vízpontok elhelyezkedésének vizsgálatát igényli,
"3" típusú vízmező esetén két ilyen szegmens is van, helyük a már ismert vízpontok elhelyezkedésének vizsgálatát igényli, és
"4" típusú vízmező esetén a négy szigetszegmens vizsgálat nélkül behúzható.
- 22a- ha egy "középső" vízmező körüli 3x3 mezőnyi területen mind a 4 "sarok" vízmező, melyek további két "oldalsó" vízmezővel együtt, (azaz összesen 7 vízmező), egy (vízszintes vagy függőleges) H-betűt formáz, és a maradék két mező közül az egyik hajómező, a másik pedig üres, akkor a üres mező biztosan vízmező, és a központi vízmező "2" lesz.
(Ez elég bonyolult és elég ritka eset, nincs kódolva!!!!)
- 23 - a vízfront benne lévő hajópont mellé egy másik hajópontot "kilök"
- 24 - ORIENTÁCIÓ: Annak érdekében, hogy a hajók listájából (LOPZ-ból) az orientációt mielőbb használhassuk, egy megtalált és az LOPZ-ben azonosítható hajóból is megállapíthatjuk az ALFA irányát: (ALI) (függőleges vagy vízszintes), amihez képest a többi hajó orientálódik.

(Az ALFA orientációja bármelyik AZONOSÍTOTT hajóból megállapítható, azaz ha a felhasználó bepipált egy hosszú hajót, az már elég lehet. Ha mindhárom GAMMA hajó vagy mindkét BETA hajó párhuzamos, bármelyik ismerete vagy pipája elegendő ALFA orientációjához. Emellett az ALFA orientációja két azonos irányú GAMMA hajóból megállapítható többségi logika alapján.)

Az automatizmusok hajómező(ke)t, vízmező(ke)t vagy színes vonal szegmens(eke)t generálnak, (sokszor hiányosan: azaz pl típust, a szín megadása nélkül). Mindaddig, amíg van változás, érdemes folytatni az automatikus ellenőrzéseket, melyek további hajó/vízmező(ke)t, vízponto(ka)t és szigete(ke)t generálhatnak. Ha a rejtvényfejtőnek szüksége van egy így generált mező hiányzó információira, akkor rálőhet a részlegesen ismert mezőre, hogy megkapjon minden adatot. (Ezzel természetesen nő a LÖVÉS számláló.)