

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 kitűntetett

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 szám 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 parton 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 nem egy be.

10/a- ha a parttól egy mezőnyire egy partra merőleges piros vonal van, akkor a parton DELTA hajó lesz

10/b- 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

12/a- szomszédos víz és hajómező határán, ha a hajóban piros vonal a határra merőleges, akkor a piros a vízen is folytatódik

12/b - hajómező mindkét oldalán fenn és lenn, vagy jobbra és balra vízmező van és minden kettőben a hajóra merőleges piros vonal van, akkor az a hajóban is van

12/c - ha egy vízmezőtől lefelé és felfelé illetve tőle jobbra és balra van vele nem szomszédos hajómező, akkor azok irányában a vízmezőben piros vonal van

12/d- szomszédos víz és hajómező határán, ha a hajóban zöld vonal a határra merőleges, akkor a víz a partig folytatódik

13 - egy vízmező zöld vonala minden vízvonal a zöld vonal irányában (vízszintesen, függőlegesen), amit be kell írni az iránybeli szomszédokba
13/c parton "pz" vagy "zp" mező a parttal párhuzamos piros és a partra merőleges zöld

14 - Ha egy sorban, vagy oszlopban két nem szomszédos mezőn, azonos irányú piros vonal van akkor a közbenső 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, akkor a mező "0" vízmező lesz

15/a 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 minden 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 szerint (0123) értékkel, akkor a még szabad pontok vízpontok lesznek

16/c - 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 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 minden vízmezők veszik körül (ez DELTA lövéskor azonnal elvégezhető), ez a határozatlan H-ra nem érvényesíthető

21 - két szomszédos hajómező minden ugyanahoz 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 vízek 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 minden összeköthető, azaz a közbenső üres, vagy 'H' határozatlan helyekre ALFA hajómező kerül, melynek színe nem feltétlen 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 kizártani, 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 minden sziget(szegmens) rajzolható. Ez

"2" vízmező esetén a már ismert vízpontok elhelyezkedésének vizsgálatát igényli,

"3" vízmező esetén két ilyen szegmens is van, helyük a már ismert vízpontok elhelyezkedésének vizsgálatát igényli,

"4" vízmező esetén a négy szigetszegmens vizsgálat nélkül behúzható.

23 ha 1 "középső" vízmező körüli 3x3 mezőnyi területen mind a 4 "sarok" vízmező,

melyek további 2 "oldalsó" vízmezővel,

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 a benne lévő hajópont mellé egy másikat is "kilök"

24 - ORIENTÁCIÓ: Annak érdekében, hogy az 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 bepipálta egy hosszú hajót, az már elég.

Ha minden GAMMA hajó vagy minden 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, vagy vízmező(ke)t generálnak, (általában hiányosan: típus 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 rálóhet a részlegesen ismert mezőre, hogy megkapjon minden adatot. (Ezzel természetesen nő a LÖVÉS számláló.)