

Игра "Сапёр" — одна из самых доступных и популярных игр.

Она входит в стандартный пакет Windows. Соответственно, она установлена на каждом компьютере по умолчанию, не требуя даже наличия Интернета.

Правила Сапёра несложны.

Игра имеет три уровня сложности: Новичок, Любитель и Профессионал. Уровни различаются размером игрового поля, а также общим количеством мин на поле.

На уровне Новичок размер поля равен 8x8, однако в операционной системе Windows XP он равен 9x9.

На уровне Любитель размер поля равен 16x16; на уровне Профессионал размер поля равен 30x16.

Суть игры заключается в том, что некоторые клетки поля свободны, а некоторые заминированы. Каждая клетка поля либо свободна, либо заминирована; третьего не дано.

Перед началом игры точно известно, сколько всего мин будет установлено на поле. По умолчанию, на уровне Новичок устанавливается 10 мин; на уровне Любитель — 40 мин; на уровне Профессионал — 99 мин. Это число можно изменить. Количество обнаруженных мин указывается в левом верхнем углу.

Однако при этом неизвестно, какие именно клетки заминированы. До того как игрок не откроет клетку или не закончится игра, неизвестно, какие именно клетки свободны, а какие заминированы.

Для игры используется только мышь.

Если игрок считает, что некая клетка свободна, он может нажать её левой кнопкой мыши. При этом клетка откроется. Возможны три варианта:

1) Если открываемая клетка была заминирована, то игра показывает это. В той клетке, которая была открыта, появляется мина, залитая красным. Также при этом открываются все остальные клетки с минами: появляется рисунок мины, но уже без красной заливки. Игра немедленно заканчивается, игрок умер (проиграл).

2) Если открываемая клетка была свободна, но хотя бы одна из соседних клеток содержит мину, то в открываемой клетке появляется цифра, указывающая общее количество мин в соседних клетках. 1 — одна соседняя клетка заминирована; 2 — две соседние клетки заминированы, и так далее. Соседними в Сапёре считаются клетки, которые имеют либо общую сторону (соприкасаются по горизонтали или по вертикали), либо имеют общий угол (соприкасаются в углу по диагонали). Очевидно, что в клетке может появляться одна из цифр от 1 до 8. Каждая цифра имеет свой цвет: 1 — голубой, 2 — зелёный, 3 — красный, 4 — синий, 5 — коричневый, и так далее. Игра продолжается.

3) Если открываемая клетка была свободна и все соседние клетки тоже свободны, то все соседние клетки, как и открываемая клетка, автоматически разминируются и помечаются как свободные (окраются в серый цвет). Если какая-либо из разминированных клеток также будет иметь только свободных соседей, то процесс автоматического разминирования на этом же ходу продолжится далее. И так далее, пока не обнаружатся клетки, имеющие заминированных соседей и не появятся цифры. Игра продолжается.

Если игрок считает, что в клетке находится мина, он может нажать её правой кнопкой мыши. При этом клетка помечается как потенциально заминированная: в этой клетке появится своеобразный флажок. Кроме того, количество необнаруженных мин при этом уменьшится на единицу. Подчёркиваю, что флажок означает мнение игрока о наличии мины, но вовсе не означает фактическую мину.

Нельзя открывать (нажимать левой кнопкой) клетки, помеченные флажком. Нельзя помечать флажками разминированные клетки — то есть серые либо помеченные цветными цифрами.

Но если игрок сомневается, то он может нажать на помеченную флажком клетку правой кнопкой мыши вторично. При этом флажок поменяется на вопросительный знак. Вопросительный знак в клетке означает, что клетка имеет неопределённый статус и заслуживает внимания. Эту клетку можно оставить на время и вернуться к ней позже.

Можно нажать на клетку со знаком вопроса правой кнопкой мыши в третий раз. При этом знак вопроса исчезнет, и клетка вернётся к своему изначальному состоянию — неопределённое состояние, отсутствие изображения.

Игра продолжается до тех пор, пока каждая клетка поля не будет иметь один и только один из следующих двух статусов:

- 1) разминирована (либо серая, либо содержит цветную цифру);
- 2) правильно помечена флажком как содержащая мину.

Если игрок пройдёт всё поле — он выиграл.

Очевидно, что часто игрок в любой момент может наткнуться на мину, это означает, что он проиграл. При этом часто бывает, что одна или несколько клеток помечены игроком неверно. В этом случае игра помечает такие клетки перечёркнутой миной, что означает, что мины там не было, несмотря на то, что игрок поставил там флажок.

Игра Сапёр является псевдодинамической. Подвижных элементов в игре нет. В игре ведётся отсчёт времени, но игрок может не обращать на него внимания, поскольку время никак не влияет на саму игру. Отсчёт времени в секундах ведётся в правом верхнем углу. Как только всё поле пройдено, отсчёт времени останавливается. Полученное число является результатом игрока. Чем меньше число — тем лучше.

Состояние игрока отображается вверху в центре:

- 1) улыбка — процесс игры;
- 2) грусть и закрытые глаза — проиграл (умер);
- 3) очки — выиграл (прошёл всё поле).