

MÁJ SZABOLCS

GRIDDLER JÁTÉKPROGRAM

ÖSSZEFOGLALÁS

A Griddler egy grafikus logikai játék, melyben a játékos célja, hogy a megadott információk alapján kirakjon egy képet. A játék nem tekint vissza nagy múltra, a 80-as évek végén jelent meg Japánban, azóta azonban töretlenül hódít az egész világon. Létezik számtalan papíron megoldható és számítógépen játszható verziója is. A hírnevét annak köszönheti, hogy végtelen kombinációja van a játéknak, hiszen a készítő fantáziáján múlik, hogy milyen képet talál ki. A játékon belül a felhasználó egy rácshálózaton belül dolgozik, minden sor és oszlop mellett száminformációk láthatóak arról a sorról illetve oszlopról. A számok alapján a játékos eldöntheti, hogy mely rácspontokat színezi ki, illetve zárja ki. A számok azt mutatják meg, hogy hány egybefüggő cellát kell a játékosnak kiszíneznie. Létezik sok fajtája a Griddlernek, van ahol több szint is használhat a felhasználó, van ahol háromszög alakú a pálya, és háromszögek vannak cellák helyett, ekkor értelemszerűen mindhárom oldalon található információk a blokkokról. A Griddler számos más néven elhíresült a világban: Paint by numbers, Picross, Pic-a-Pix, Japanese crossword, Nonogram, a legújabb elnevezése Griddler. Magyarországon a „Színezd feketére” illetve „Grafilogika” néven ismeretes.

A szoftveren belül a játékosnak lehetősége van saját képek készítésére, tárolására, azok megoldására, valamint egy megoldó algoritmus használatára, mely megpróbálja előállítani a betöltött képet.

Kulcsszavak: logika, grafika, griddler, rejtvény, képek