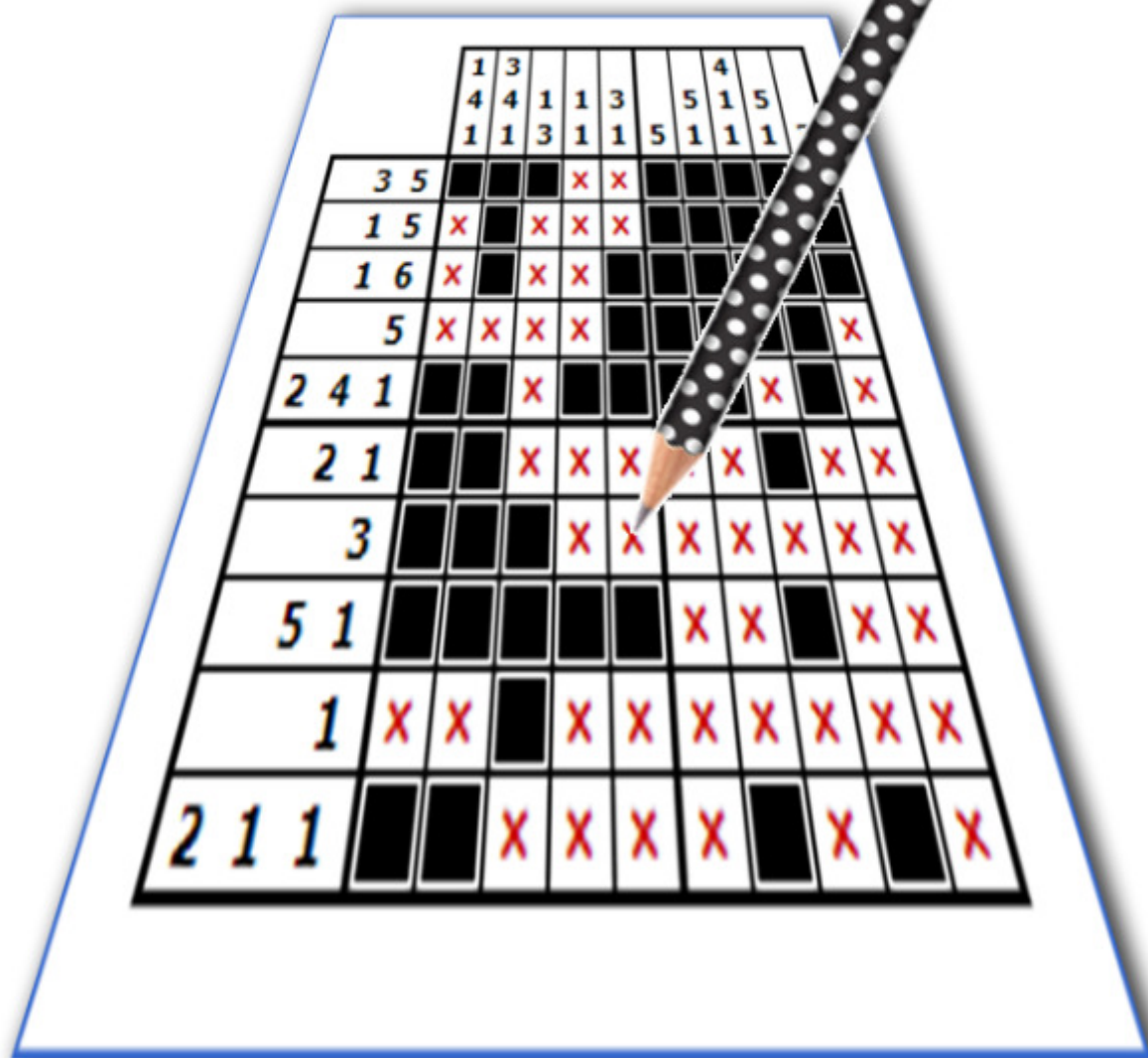


NONOGRAM

RETROTRADE

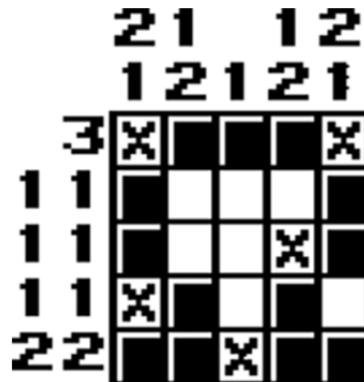
(c) 2022 by KKS2003



NONOGRAM • TV COMPUTER 64K/64K+

A játék egy logikai feladvány. A rejtvény egy téglalap alakú négyzetrácsos hálóból áll, amelynek az egyik vízszintes és az egyik függőleges oldala mellett számok állnak, amelyek azt jelzik, hogy az adott sorban, vagy oszlopban mekkora méretű sötét blokkok követik egymást. Minden beszínezett blokkot tetszőleges számú (legalább egy) üres hely választ el egymástól.

A játék célja, hogy minden négyzetrácsról eldöntsük, be van-e színezve vagy nem. (Wikipédia)



Irányítás:

Helyjelölő mozgatása: **Joystick**, vagy **WSAD** billentyűk,

Az aktuális pozíciójú mező kijelölése: **tűz** gomb, vagy **szóköz** billentyű.

A tűzgommbal 3 fajta jelölést állíthatunk be:

- Besatírozott mezőt
- X-jelű mezőt
- Üres mezőt

A besatírozott mezők jelzik a kirakandó ábránk pontjait, az X-jelű mező segédmező, jelezhetjük magunknak, hogy oda biztosan nem kerül sötét mező.

Az **X** billentyűvel közvetlenül rakhatunk X jelet, a **C** billentyűvel pedig azonnal törölhetjük a mezőn lévő jelet. Ha a joystickon van 2. tűzgomb, azzal X-et rakhatunk.

Egyéb gombok:

0,1,2,3,4 és **5**-ös gomb a kijelző nyíl kinézetét állítja

G billentyű: felvillantja az aktuális oszlop megoldását

J billentyű: felvillantja az aktuális sor megoldását

Ő billentyű: kirajzolja a teljes kis képet a bal felső sarokban.

U billentyű: egy lépés visszavonása, maximum 100 lépést jegyez meg a program és a 100. után újra kezdi lépések megjegyzését. A jobb oldalon az „U:” után látható hány lépést tudsz visszavonni.

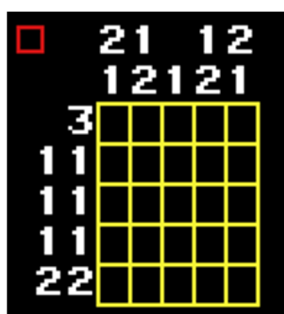
A főmenübe az **ESC** gommbal lehet kilépni, ilyenkor a játékállásunk elveszik!

FIGYELEM!

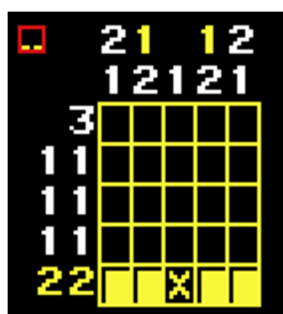
A **G**, **H** és **Ő** billentyűk használata csak akkor ajánlott, ha tényleg nem tudod megoldani a feladványt és teljesen elakadtál, egyéb esetben elveszi a játék lényegét!

A program Videoton TV Computer 64K és 64K+ verziójával, vagy 32K-s bővítővel ellátott 32K-s gépen fut.

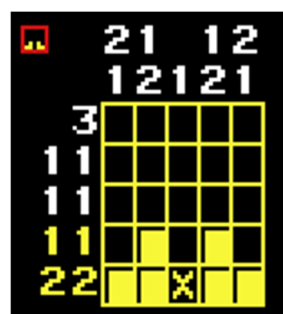
És most nézzünk a fenti ábra kirakásának a menetét:



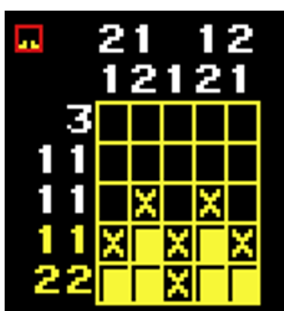
1. ábra



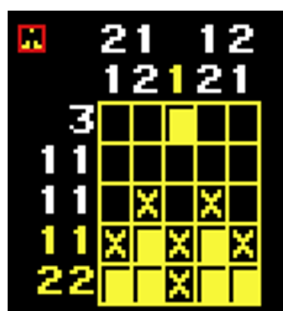
2. ábra



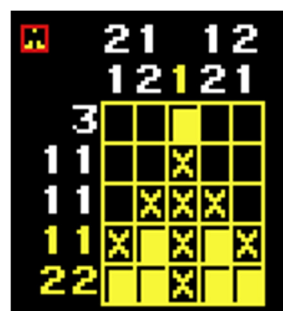
3. ábra



4. ábra



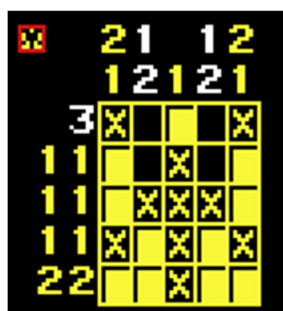
5. ábra



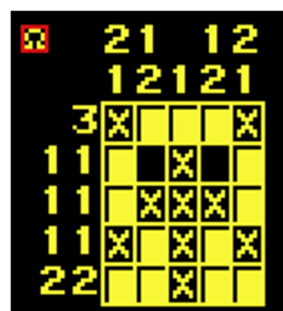
6. ábra



7. ábra



8. ábra



9. ábra

Az 1. ábra mutatja a kiinduló állapotot. Láthatjuk, hogy ez egy 5x5-ös feladvány. Első ránézésre látszik, hogy a legalsó sorban 2 darab 2-es mező van besatírozva és mivel legalább egy üres mezőnek kell köztük lennie ezért az a sor csak 2 teli 1 üres 2 teli lehet. Ekkor kapjuk meg a 2. ábrát. Mint látszik a gép a BASIC lehetőségeihez képest megpróbálja megállapítani mely részek vannak kirakva, és a hozzá tartozó számokat átszínezi sárgára. Ezek a színezések csak tájékoztató jellegűek, nem mindig pontosak, de mikorra minden a helyén lesz, addigra az összes sárgára vált. Visszatérve a 2. ábrához, ha a kirakott 5. soron végigmegyünk és megnézzük milyen számok találhatóak függőlegesen hozzá, akkor láthatjuk, hogy a 2. és 4. oszlop alján a 2-es szám szerepel, tehát azokban az oszlopokban kiegészíthetjük kettőre a beszínezett mezőket, így kapjuk meg a 3. ábrán lévő állást. Az is látszik, hogy így a 4. sor is ki lett rakva, tehát a 4. sor többi mezője biztosan üres lesz, rakhatunk oda egy X-et. Valamint a 2 beszínezett függőleges mezőnk fölé is X kerül, hiszen két beszínezett egység között mindig legalább egy üres mező található. Ezeket a lépéseket megtéve kapjuk a 4. ábrát. Most vizsgáljuk meg az első sort, ami mellé egy hármasszám került. Ez azt jelenti, hogy abban a sorban csak egy összefüggő beszínezett egység lesz, ami 3 kockából fog állni.

Mivel 5 egység hosszú a sorunk, ha a bal feléről raknánk ki a 3 kockát, akkor az 1., 2. és 3. mezőbe kerülne színezés, ha a jobb felétől indulnánk akkor a 3., 4. és 5. mezőbe. Ebből látszik, hogy a 3. mező biztosan be lesz színezve, tegyük is meg vele, így kapjuk az 5. ábrát. Láthatjuk, hogy így sikeresen kiraktuk a 3. oszlopot is, tehát a 3. oszlop többi mezője biztosan üres lesz, ezért jelöljük meg őket x-el. Így keletkezik a 6. ábra, amin mit látunk? Bizony a 3. sorba két darab egyes mező van írva, és nekünk abban a sorban már csak 2 darab egyes mező van üresen, a többiben x van, ami ugye azt jelenti, hogy ott biztosan nincs semmi. Színezzük is be azt a két mezőt, így el is értünk a 7. ábrához. Szemfülesebbek észrevehetik, hogy az 1. és 5. oszlopban van valami érdekes. Egy 2-es és egy 1-es mezőnek kell lennie. Látható, hogy alul ott az 1-es mező, felette a 2-es mezőből csak 1 van beszínezve. Nosza egészítsük ki 2-re, és a maradék részbe tegyünk x-e, hisz oda már nem megy semmi. Így kapjuk meg a 8. ábrát, amin látható, hogy a 2. sort is sikerült kiraknunk és már csak az 1. sor van vissza, amibe a 3 mező adja magát, hogy beszínezzük. És már ki is raktuk, a végeredmény a 9. ábrán látható.

Miután sikerült kirakni egy szintet, a játék kiírja hány lépésből sikerült és ezt mennyi idő alatt csináltuk meg, valamint kiírja a szint számát is, így később újra vissza tudsz térni ehhez a szinthez a 4. menüpontot választva.

Menü

Az **1-es** pontot választva a könnyű játékmódba kerülsz, melyen 50 darab 5x5-ös méretű feladvány várja, hogy megold.

A **2-es** pontot választva a normál játékmódba kerülsz, melyen 55 darab 10x10-es méretű feladvány várja, hogy megold.

A **3-mas** pontot választva a nehéz játékmódba kerülsz, melyen 54 darab 15x15-ös méretű feladvány várja, hogy megold.

Az első 3 menüpontot választva a gép véletlenszerűen választ szintet.

Ha sorban akarnál menni, esetleg vissza akarsz térni valamelyik szintre, akkor a **4-es** menüpont lesz ami kell neked. Itt megkérdezi először melyik nehézségen akarsz játszani (1, 2, vagy 3), majd utána be kell gépelni a kért szint számát.

Az **5-ös** pontot választva a gép generál egy 5x5 és 15x15 közötti véletlen méretű és véletlenül kitöltött feladatot. Nem egyszerű kirakni. Ha az összes szintet teljesítetted, itt még találsz kihívást!

A **6-os** menüpontban egy rövid játékleírás található.

Köszönet a játék teszteléséért Lakatos Attilának, valamint a zene kottájáért Bodnár Tamásnak.

Jó szórakozást kíván a készítő:

Kiss Károly