

Kapitel 4: Kara Sokoban Spiel

Sokoban¹

Sokoban (倉庫番, japanisch „Lagerhausverwalter“) ist ein Computerspiel, das von Hiroyuki Imabayashi entwickelt und 1982 unter der Firma „Thinking Rabbit“ erstmals für verschiedene Computersysteme veröffentlicht wurde. Einige der Original-Levels tauchten später in den beiden boxxle-Versionen für den NINTENDO Game-Boy wieder auf.



Spielprinzip

In einem einfachen Spielprinzip gilt es, mit einer Spielfigur alle Objekte – meistens sind es Kisten – nacheinander auf die dafür vorgesehenen Zielfelder zu bewegen, wobei die Kisten von der Spielfigur nur geschoben und nicht gezogen werden können und auch nicht mehrere Kisten zugleich geschoben werden können. Neben dem blossen Bestehen der Levels ist eine weiterführende Herausforderung, die dafür nötigen Schritte zu minimieren.

Bei unserem Kara Sokoban müssen die Pilze auf die Zielfelder (Kleeblätter) geschoben werden.

Beschreibung der Levels

Viele Sokoban-Spiele verwenden zur Beschreibung der Levels ein einfaches ASCII-Format², welches den Austausch erleichtert. Zur Erstellung von eigenen Levels kann dabei jeder beliebige Texteditor verwendet werden. Das Beispiel mit Kara würde wie folgt aussehen:



```
####
# . #
#   ###
# @  #
# $  #
#   ###
####
```

Dabei werden die Elemente mit den folgenden Symbolen dargestellt

- Bäume durch #
- Kara durch @
- ein Kleeblatt als .
- die Pilze als \$
- ein auf einem Kleeblatt stehender Pilz als *
- Kara auf einem Kleeblatt als +

¹ Quelle: <http://de.wikipedia.org/wiki/Sokoban>, abgerufen am 14.03.2011.

² ASCII ist ein Zeichensatz mit lateinischem Alphabet, den zehn arabischen Zahlen sowie einigen Satz- und Steuerzeichen

Sokoban programmieren

Damit wir mit Kara Sokoban spielen können, müssen wir das Verhalten von Kara programmieren. Der Spieler (Sie!) sollten in der Lage sein, Kara mit den Pfeiltasten zu steuern...

Fortsetzung folgt mit folgenden Themen:

- Kara mit Pfeiltasten steuern.
- Mit Kara Pilze bewegen.
- Neue Spiel-Levels laden.
- Eigene Levels erstellen.
- Highscore programmieren.
- Spiel für Desktop-Browser und mobile Browser im Internet veröffentlichen.