

Sokoban

A játék szabályai

A játéktér egy fallal körülhatárolt tér, melyben ládák, ládáknak kijelölt helyek és egy játékos van. Egyszerre egy mezőn csak egyféle dolog lehet (pl.: nem lehet egyszerre egy fal és játékos egy mezőn). A játékos egyszerre csak egy ládát képes eltolni, de húzni nem tud egyet sem. A játék célja, hogy minden ládát a ládának kijelölt helyre juttasson. Amennyiben ez megtörtént, a szintet sikeresnek lehet tekinteni. Fennállhat olyan játékalapot is, amelyből már nem lehet megoldani a feladatot, ilyenkor újra kell kezdeni a szintet, de ezen kívül a játékban nem lehet veszteni.

A játék vezérlése

A program megnyitásakor a felhasználónak lehetősége van megnyitni egy korábban elmentett vagy internetről letöltött szintet vagy belépni a szintszerkesztőbe, ahol saját szinteket tud létrehozni vagy internetről letöltötteket szerkeszteni.

Ezeket XSB formátumban menti és nyitja meg a program. Egy fájlban egyszerre több szint is lehet, itt lehetősége van a felhasználónak a szintek között lépkedni, mentéskor ugyanúgy egy fájlba lesz elmentve az összes szint.

Játék és szintszerkesztés közben a felhasználónak lehetősége van menteni a munkáját a bal felső sarokban található mentés gombbal vagy a *ctrl+s* gombkombinációval. Ez a gomb mellett található a kezdőképernyő gomb, ami visszaállítja a programot a kiinduló állapotba. Természetesen kilépés előtt figyelmezteti a felhasználót, ha nincs elmentve a munkája, az esetleges adatvesztés elkerülése érdekében.

A játék menete

Játék közben a felhasználó a billentyűzeten található *wasd* és nyíl gombokkal, valamint a játéktér melletti nyilakkal tudja mozgatni a játékost a pályán. A játéktár alatt található egy következő és egy előző pálya gomb, ezekkel egyértelműen a következő ill. előző pályára lehet lépni. Billentyűzeten a *page up* és *page down* gombokkal lehet ezt megtenni. A szint neve a felső sorban, a játéktér felett van megjelenítve. Ha a felhasználó újra szeretné kezdeni a szintet, akkor kezdőképernyő gomb melletti újratekés gombbal ezt megteheti.

Amennyiben minden láda a helyére kerül, a program jelzi a felhasználónak, hogy sikeresen teljesítette a szintet, és felajánlja a kezdőképernyőre lépés és következő szintre lépés lehetőségét, ha van még következő szint.

A szintszerkesztő működése

A szintszerkesztő működése hasonló a játékhoz. Ugyanúgy lehet lépkedni a szintek között, menteni és kilépni is. A játéktér egy mezőjére kattintva azt lehet váltani a 7 megengedett állapot között (állapotokról lesz később szó). Itt lehet több játékost is lerakni a pályára, de ezeket a pályákat nem lehet majd megnyitni játszásra. A szintek között lépkedés gombok melletti + gombokkal lehet a jelenlegi szinttől balra, illetve jobbra új szintet hozzáadni. Ilyenkor meg kell adni a pálya méretét, amit később nem lehet már módosítani. Az újratekés gomb helyén szint törlése gomb van. A szint nevére kattintva azt át lehet nevezni.

XSB fájl és mező állapotai

Az XSB fájl egy olyan fájlformátum, amely sokoban szintek tárolását teszi lehetővé. Egy ilyen fájlban a mezőket különböző szöveges karakterek jelentik. Ezek megtalálhatóak [ezen](#) a weboldalon. A program a fájl megnyitása után az egészet átnézi, és ha hibát talál benne, azt jelzi a felhasználónak. A fájlban kétféle hiba lehet: szintaktikai és játékmeneti. Szintaktikai hiba esetén a fájl tartalma nem felel meg a specifikációnak. Játékmeneti hiba esetén van lehetőség ezt a szintszerkesztővel korrigálni (pl.: 2 játékos, több hely mint láda stb.).