

Sokoban nan Klasik

Ariya Hidayat (ariya@kde.org,
<http://ariya.pandu.org>).

Salah satu game klasik lain adalah Sokoban, hasil ciptaan Hiroyuki Imabayashi. Game yang memenangkan lomba game di Jepang tahun 1980 ini akhirnya resmi dilepas oleh Thinking Rabbit, sebuah perusahaan milik Hiroyuki, dua tahun kemudian. Berbeda dengan Digger, Sokoban lebih mementingkan siasat alias pengaturan strategi. Hal ini karena tujuan Sokoban adalah memindahkan sejumlah boks dalam koridor yang sempit sehingga boks-boks tersebut terletak di tempat targetnya. Anda hanya bisa memindahkan satu boks tiap saat, itu pun hanya mendorong, Anda tidak bisa menarik. Juga hati-hati agar boks-boks tersebut tidak terjebak di sudut ruangan dan tidak bisa dipindahkan lagi. Bisa dilihat, Sokoban lebih mementingkan kecerdasan otak dibandingkan ketangkasan aksi tangan. Dilengkapi dengan puluhan level dengan tingkat kesulitan bervariasi, menamatkan Sokoban atau sekedar bermain hingga puas bisa memakan waktu berjam-jam.



Anda yang menginstalasi KDE bisa memainkan KSokoban, yaitu versi Sokoban untuk KDE. Meski artwork KSokoban agak berbeda dengan Sokoban klasik, alur permainannya sendiri tetapi sama. Untuk informasi tambahan dan download level baru, silakan kunjungi situs web Sokomind di www.sokomind.de

Tulisan ini sebelumnya dimuat di majalah InfoLINUX

Biografi dan Profil



Ariya Hidayat. Menyelesaikan studi program S1 Teknik Fisika, ITB pada tahun 1999 dan program S2 Instrumentasi dan Kontrol, ITB pada tahun 2003. Saat ini tengah menggeluti riset doktor di bidang komunikasi optik di Universitas Paderborn, Jerman. Sempat aktif menyumbang tulisan untuk majalah InfoLINUX. Sejak tahun 2001 terlibat langsung sebagai developer KDE, bertanggung jawab terutama untuk pengembangan aplikasi KOffice.

Informasi lebih lanjut tentang penulis ini bisa didapat melalui:

Email: ariya@kde.org

URL: <http://ariya.pandu.org>