

SelfLinux-0.13.1



Das Handbuch zu KSokoban



Autor: Anders Widell (awl@passagen.se)
Formatierung: Frank Börner (f.boerner@selflinux.org)
Lizenz: GFDL

Das Handbuch zu KSokoban
Deutsche Übersetzung: Maren Pakura
Version 0.4.2 (2006-06-19)
Copyright © 2000 Anders Widell
KSokoban ist Umsetzung des japanischen Warenhausarbeiter-Spiels Sokoban für KDE.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung

2 Spielanleitung

- 2.1 Steuerung
- 2.2 Laden von externen Räumen

3 Menü-Referenz

- 3.1 Das Menü Spiel
- 3.2 Das Menü Animation
- 3.3 Das Menü Lesezeichen
- 3.4 Das Menü Hilfe

4 Danksagungen und Lizenz

5 Anhang A. Installation

1 Einleitung

Dieses Spiel wurde ursprünglich in Japan in den frühen achtziger Jahren erfunden und gewann dort einen Computerspielwettbewerb. Sokoban ist Japanisch und bedeutet Lagerverwalter. Die Idee ist, dass Sie Verwalter des Warenlagers sind, der versucht Kisten an die richtigen Stellen im Warenlager zu schieben.

Das Problem dabei ist; Sie können die Kisten nicht ziehen oder darüber gehen. Wenn Sie nicht vorsichtig genug sind, können einige der Kisten an den falschen Stellen stecken bleiben oder Ihren Weg versperren.

Es kann ganz schön schwierig werden, einen Raum zu lösen. Aber wenn man den Schwierigkeitsgrad steigern will, kann man dies mit einer Minimierung der Anzahl der benötigten Bewegungen und/oder Verschiebungen versuchen, die man zur Beendigung braucht.

Damit das Spiel kleinen Kindern (jünger als 10) mehr Spaß macht, sind einige Sammlungen mit einfacheren Räumen bei KSokoban enthalten. Diese sind im Menü Raum-Sammlung mit (leicht) markiert. Natürlich können diese Räume auch Erwachsenen Spaß machen, z. B. wenn Sie sich nicht zuviel geistiger Anstrengung aussetzen wollen.

2 Spielanleitung

Ziel des Spieles ist, alle roten Edelsteine in die Zielfelder zu schieben. Diese enthalten grüne, runde Flächen.

Benutzen Sie die Pfeiltasten oder die Maus um sich zu bewegen. Wenn Sie mit den Pfeiltasten oder der mittleren Maustaste gegen einen Edelstein kommen und nichts auf der Gegenseite blockiert, verschieben Sie den Edelstein. Es ist nicht möglich, die Edelsteine zu ziehen. Daraus folgt, wenn Sie einen Edelstein in eine Ecke schieben, bleibt er dort stecken. Sie können die Edelsteine nicht überspringen. Somit können Sie sich auch in einen Teil des Labyrinths einsperren, wenn Sie Ihren Weg mit Edelsteinen blockieren. Bitte beachten Sie auch, dass es nicht möglich ist, mehr als einen Edelstein zur gleichen Zeit zu verschieben.

Wenn Sie bemerken, dass Sie die Edelsteine so verschoben haben, dass der Raum nicht mehr zu lösen ist, können Sie immer noch die Rückgängig-Funktion verwenden, um zu einem Zug zurückzukehren, in dem Sie den Fehler noch nicht gemacht hatten. Sie können auch den Raum neu starten.

2.1 Steuerung

2.2 Laden von externen Räumen

KSokoban hat die Fähigkeit, externe Räume aus Text-Dateien zu lesen. Diese Räume können mit [Spiel->Räume laden ...](#) geladen werden oder durch Angabe der URL des Raumes als Befehlszeilenargument, wenn KSokoban aus der Shell gestartet wird.

Die externen Räume müssen mit den Standardzeichen geschrieben sein, die in der nachfolgenden Tabelle dargestellt sind. Wenn eine Datei mehr als einen Raum enthält, sollten sie durch leere Zeilen getrennt sein. Die Datei kann auch Text zwischen den Räumen enthalten.

Unten ist der erste Raum in der MicrobanRaum-Sammlung als Text dargestellt:

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

3 Menü-Referenz

Es folgt eine vollständige Beschreibung der Menüs von KSokoban.

3.1 Das Menü Spiel

Spiel->Räume laden ...

Lädt eine externe Spielstufe. Siehe den Abschnitt [Externe Spielstufen laden](#) für genauere Informationen.

Spiel->Nächster Raum N

Lädt den nächsten Raum.

Spiel->Vorheriger Raum P

Geht zurück zum vorherigen Raum.

Spiel->Raum neu starten Esc

Startet den Raum neu.

Spiel->Raum-Sammlung

Wechselt zu einer anderen Zusammenstellung von Räumen. KSokoban bringt verschiedene Raumsammlungen mit. Weitere Sammlungen finden Sie im Internet.

Spiel->Rückgängig Strg+Z

Macht die letzte Aktion rückgängig.

Spiel->Wiederherstellen Strg+Umschalt+Z

Stellt den letzten Spielzug wieder her, der mit dem vorigen Menüpunkt rückgängig gemacht wurde.

Spiel->Beenden Strg+Q

Beendet KSokoban.

3.2 Das Menü Animation

Im Menü Animation können Sie die Geschwindigkeit der angezeigten Animation einstellen.

Animation->Langsam

Spielt die Animation langsam ab.

Animation->Mittel

Dies ist die Standardeinstellung und spielt die Animation mit etwas höherer Geschwindigkeit ab.

Animation->Schnell

Spielt die Animation schnell ab.

Animation->Aus

Zeigt keine Animation an.

3.3 Das Menü Lesezeichen

Lesezeichen->Lesezeichen setzen

KSokoban kann Lesezeichen in einem bestimmten Raum in einem bestimmten Zustand setzen. Damit können

Sie vermeiden, dieselben Anfangsschritte häufig wiederholen zu müssen.

Sie können bis zu zehn Lesezeichen gleichzeitig verwenden. Diese werden über **Strg+X** aufgerufen, wobei das **X** für eine Ziffer zwischen 0 und 9 steht.

Lesezeichen->Gehe zu Lesezeichen

Stellt einen Zustand wieder her, der zuvor als Lesezeichen gespeichert wurde.

3.4 Das Menü Hilfe

Hilfe->Handbuch zu KSokoban F1

Startet das Hilfe-System von KDE mit der KSokoban-Hilfe (diesem Dokument).

Hilfe->Was ist das? Umschalt+F1

Ändert den Mauscursor zu einer Kombination von Zeiger und Fragezeichen. Das Klicken auf ein Element innerhalb von KSokoban öffnet ein Hilfefenster, das die Funktion des Elementes beschreibt (sofern es Hilfe für das bestimmte Element gibt).

Hilfe->Probleme oder Wünsche berichten ...

Öffnet den Dialog für Problemberichte, in dem Sie Fehler und Wünsche berichten können.

Hilfe->Über KSokoban

Zeigt Versions- und Autoreninformationen an.

Hilfe->Über KDE

Zeigt Versionsinformation und Grundsätzliches zu KDE an.

4 Danksagungen und Lizenz

KSokoban Copyright (c) 1998-2000 von  [Anders Widell](mailto:Anders.Widell@hem.passagen.se).

Die neusten Informationen über KSokoban finden Sie auf der Homepage zu KSokoban,  <http://hem.passagen.se/awl/ksokoban/>.

Das Hintergrundbild Sternenfeld wurde von  [Gimp](http://www.gimp.org/) übernommen. Alle anderen Grafiken wurden von  [Anders Widell](mailto:Anders.Widell@hem.passagen.se) mit dem Raytracer-Programm  [Povray](http://www.povray.org/) erstellt.

Alle zur Zeit enthaltenen Sokoban-Räume wurden von  [David W. Skinner](mailto:David.W.Skinner@bentonrea.com) erstellt. Sie können sich seine Seite zu Sokoban auf  <http://users.bentonrea.com/~sasquatch/sokoban/> ansehen.

Deutsche Übersetzung von  [Maren Pakura](mailto:Maren.Pakura@selflinux.org)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](http://www.gnu.org/licenses/free-documentation-license.html) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](http://www.gnu.org/licenses/gpl.html) veröffentlicht.

5 Anhang A. Installation

KSokoban ist Teil des KDE-Projekts  <http://www.kde.org/>.

KSokoban finden Sie im kdegames-Paket auf  <ftp://ftp.kde.org/pub/kde/>, dem Haupt-FTP-Server des KDE-Projekts.

Um KSokoban auf Ihrem System zu kompilieren und zu installieren, schreiben Sie das Folgende in das Hauptverzeichnis in der KSokoban-Distribution:

```
root@linux / # /configure
root@linux / # make
root@linux / # make install
```

Da KSokoban **autoconf** und **automake** benutzt, sollte es dabei keine Schwierigkeiten geben. Sollten dennoch Probleme auftauchen, wenden Sie sich bitte an die KDE-Mailinglisten.