

Het handboek van KSokoban

Anders Widell

Vertaler/Nalezer: Freek de Kruijf

Vertaler: Ronald Stroethoff



Het handboek van KSokoban

Inhoudsopgave

1	Inleiding	5
2	Het spel	6
2.1	Besturing	6
2.2	Externe levels laden	7
3	Menureferentie	8
3.1	Het Spel menu	8
3.2	Het Animatie menu	9
3.3	Het Bladwijzers menu	9
3.4	Het Help menu	9
4	Dankbetuigingen en licentie	10

Samenvatting

KSokoban is een implementatie van het Japanse magazijn-beheerder-spel 'sokoban'.

Hoofdstuk 1

Inleiding

Het eerste sokoban spel is in 1982 door Hiroyuki Imabayashi voor de Japanse firma Thinking Rabbit, Inc gecreëerd. 'Sokoban' is Japans voor 'magazijn-beheerder'. Het idee is dat u een magazijn-beheerder bent die probeert om kratten naar hun juiste locatie in een magazijn te duwen.

Het probleem is dat u niet aan de kratten kan trekken of erover kan stappen. Als u niet voorzichtig bent, dan kunnen kratten in de verkeerde plaats vast komen te zitten en/of uw weg blokkeren.

Het kan moeilijk zijn om een level alleen maar uit te spelen. Maar u kunt het zichzelf nog moeilijker maken, u kunt proberen om zo weinig mogelijk zetten te gebruiken om het level uit te spelen.

Om het spel ook leuk te laten voor kleine kinderen (onder de 10 jaar of zo), zijn er ook enkele verzamelingen met makkelijker levels meegeleverd in KSokoban. Deze zijn in het in het level verzamelingen menu gemarkeerd met (*gemakkelijk*). Maar ook voor volwassenen kunnen deze levels leuk zijn, als u zich bijvoorbeeld niet aan teveel mentale stress wilt bloot stellen.

Hoofdstuk 2

Het spel

Het doel van het spel is om alle rode diamanten naar de doelvakken te duwen, welke zijn gemarkeerd met dingen van groen glas op de vloer.

Gebruik de pijltoetsen of de muis om uzelf te verplaatsen. Als u terwijl u zichzelf met de pijltoetsen of de middelstemuisknop muisknop verplaatst en u komt tegen een diamant aan, en niets blokkeert het aan de andere zijde, dan kunt u de diamant verder duwen. het is niet mogelijk om aan de diamant te trekken, als u dus de diamant in een hoek heeft geduwd dan zit het daar vast. U kunt ook niet over diamanten heen stappen, u kunt dus ook in een gedeelte van het doolhof opgesloten raken doordat u de weg blokkeert met diamanten. Vergeet ook niet dat u niet meer dan één diamant tegelijk kunt duwen.

Als u merkt dat u de diamanten zo heeft verplaatst dat het level onmogelijk kan worden opgelost, dan kunt u altijd de functie ongedaan maken gebruiken om terug te gaan naar de toestand waarop de vergissing nog niet is gemaakt. Maar u kunt natuurlijk ook de level vanaf het begin opnieuw starten.

2.1 Besturing

Toets	Actie
Muistoetsen	Verplaatst een vakje in één richting
Ctrl+Muis knoppen	Verplaatst in één richting zover als u kunt zonder dat u tegen een diamant duwt
Shift+Muis knoppen	Verplaatst in één richting zover als u kunt terwijl u tegen een diamant hoeft te duwen
Linker muisknop	Ga naar elke plaats in het doolhof dat u kunt bereiken zonder dat u tegen diamanten duwt
Middel muisknop of Ctrl+Z	Maak de laatste zet ongedaan
Rechter muisknop	Verplaatst omhoog/omlaag/links/rechts in een rechte lijn terwijl u tegen alle diamanten duwt die u tegenkomt
Muiswiel	Wandel door de geschiedenis
Ctrl+Shift+Z	Voert de laatste verplaatsing opnieuw uit
N	Ga naar de volgende level in de huidige verzameling
P	Ga naar de vorige level in de huidige verzameling

Esc	Het huidige level opnieuw starten
Ctrl+Q	Spel afsluiten

2.2 Externe levels laden

In KSokoban is de mogelijkheid aanwezig om externe sokoban levels vanuit tekstbestanden te laden. U kunt de levels laden via het menu-item **Spel** → **Levels laden...**, of door de URL van het level-bestand als parameter op de commandoregel op te geven bij het starten van KSokoban vanuit een shell.

De externe levels moeten zijn gedefinieerd met de standaard karakters die u ziet in de tabel hieronder. Als in het bestand meer dan een level voorkomt, dan moeten de levels worden gescheiden door lege regels. In het bestand mag ook tussen de levels tekst voorkomen.

Teken	Betekenis
#	Muur
(spatie)	Leeg vakje
.	Doelvak
\$	Object op een leeg vak
*	Object op een doelvak
@	Startpositie op een leeg vak
+	Startpositie op een doelvak

Als voorbeeld is hieronder een tekstweergave van het eerste level van de *Microban* level verzameling:

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

Hoofdstuk 3

Menureferentie

Dit is een complete uitleg van de menu's van KSokoban.

3.1 Het Spel menu

Spel → Laad Levels...

Laad een externe level. Zie de sectie [Externe levels laden](#) voor meer informatie.

Spel → Volgend level (N)

Laad het volgende level.

Spel → Vorig level (P)

Ga terug naar het vorige level.

Spel → Level herstarten (Esc)

Het huidige level opnieuw starten.

Spel → Level-verzameling

Een submenu om naar een andere verzameling levels om te schakelen. KSokoban komt met enkele verzamelingen levels, en u kunt er nog meer laden die u op het internet heeft gevonden.

Spel → Ongedaan (Ctrl+Z)

Laatste zet ongedaan maken.

Spel → Opnieuw (Ctrl+Shift+Z)

Voert de laatste ongedaan gemaakte handeling opnieuw uit.

Spel → Afsluiten (Ctrl+Q)

Sluit KSokoban af.

3.2 Het Animatie menu

Het menu biedt menu-items met keuzevakjes die u de snelheid laat instellen waarmee de getoonde animaties worden afgespeeld.

Animatie → **Traag**

Animaties op langzame snelheid afspelen.

Animatie → **Middel**

Dit is de standaard instelling, en speelt de animaties een iets grotere snelheid af.

Animatie → **Snel**

Animaties op de snelste snelheid afspelen.

Animatie → **Uit**

Animaties niet afspelen.

3.3 Het Bladwijzers menu

Bladwijzers → **Bladwijzer toevoegen**

In KSokoban kunt u op een bepaald punt in een level een bladwijzer zetten. U kunt dit gebruiken om niet het eerstestuk in een level opnieuw te hoeven doen.

U kunt maximaal tien bladwijzers tegelijk hebben, en deze gebruiken met de sneltoets **Ctrl+x**, waar *x* een cijfer is tussen 0 en 9.

Bladwijzers → **Naar Bladwijzer**

Ga naar het punt waarvoor u eerder een bladwijzer voor heeft gemaakt.

3.4 Het Help menu

KSokoban heeft een aantal van de algemene KDE items in het menu **Help**, voor meer informatie lees de sectie hierover in het [Menu Help](#) van KDE Fundamentals.

Hoofdstuk 4

Dankbetuigingen en licentie

Het auteursrecht van KSokoban rust bij (c) 1998-2000 door Anders Widell awl@passagen.se.

De achtergrond 'starfield' is afkomstig uit [Gimp](#). Alle andere afbeeldingen zijn gemaakt door Anders Widell awl@passagen.se met behulp van de [Povray](#) ray tracer.

Alle op dit moment meegeleverde sokoban levels zijn gecreëerd door David W. Skinner sasquatch@bentonrea.com. Voor meer informatie, zie [ijn sokoban pagina](#).

Op- of aanmerkingen over de vertalingen van de toepassing en haar documentatie kunt u melden op <http://www.kde.nl/bugs>.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Freek de Kruijf freekdekruijf@kde.nl.

Dit document is vertaald in het Nederlands door Ronald Stroethoff stroet43@zonnet.nl.

Deze documentatie valt onder de bepalingen van de [GNU vrije-documentatie-licentie](#).

Deze toepassing valt onder de bepalingen van de [GNU General Public License](#).