

Manuale di Skladnik

Anders Widell

Traduzione del documento: Vincenzo Reale



Manuale di Skladnik

Indice

1	Introduzione	5
2	La partita	6
2.1	Controlli	6
2.2	Caricamento dei livelli esterni	7
3	Guida ai menu	8
3.1	Il menu Partita	8
3.2	Il menu Animazione	8
3.3	Il menu Segnalibri	9
3.4	Il menu Aiuto	9
4	Riconoscimenti e licenza	10

Sommario

Skladnik è un'implementazione del gioco giapponese del magazziniere 'sokoban'.

Capitolo 1

Introduzione

Il primo gioco sokoban fu creato nel 1982 da Hiroyuki Imabayashi presso la società giapponese Thinking Rabbit, Inc. 'Sokoban' significa 'magazziniere' in giapponese. L'idea è quella di un magazziniere che prova a spingere le casse nella posizione corretta in un magazzino.

Il problema è che non è possibile tirare le casse o passarci sopra. Se non si pone attenzione, alcune casse possono rimanere bloccate in posti sbagliati e/o bloccare il percorso.

Può essere piuttosto difficile solo risolvere un livello. Ma se si vuole renderlo ancora più difficile, è possibile provare a ridurre al minimo il numero di mosse e/o spinte che si utilizzano per risolvere il livello.

Per rendere il gioco più divertente per i bambini piccoli (meno di 10 anni circa), in Skladnik sono incluse anche alcune raccolte con livelli più semplici. Questi sono contrassegnati come (*facile*) nel menu della raccolta dei livelli. Naturalmente, questi livelli possono essere divertenti anche per gli adulti, ad esempio se non si vuole sottoporsi a sforzi mentali.

Capitolo 2

La partita

L'obiettivo del gioco è spingere tutte le gemme rosse nelle caselle di destinazione, che sono marcate con elementi rotondi verdi vetrosi sul pavimento.

Utilizzare le frecce direzionali o il mouse per spostarsi. Se ci si sposta su una gemma utilizzando le frecce direzionali o il pulsante centrale del mouse, e non c'è nulla che la blocchi sul lato opposto, allora si spingerà la gemma. Non è possibile tirare le gemme, quindi se si spinge una gemma in un angolo rimarrà bloccata lì. Non è possibile nemmeno scavalcare le gemme, è quindi possibile anche rimanere intrappolati in una parte del labirinto bloccando la strada con le gemme. Si noti inoltre che non è possibile spingere più di una gemma alla volta.

Se si nota di aver spostato le gemme in modo tale che il livello sia impossibile da risolvere, è possibile sempre utilizzare la funzione Annulla per tornare in una posizione in cui l'errore non sia stato ancora commesso. Ovviamente è possibile anche riavviare il livello fin dall'inizio.

2.1 Controlli

Tasto	Azione
Frecce direzionali	Spostare di una casella in una direzione
Ctrl+Frecce direzionali	Spostarsi il più lontano possibile in una direzione senza spingere alcuna gemma
Shift+Frecce direzionali	Spostarsi il più lontano possibile in una direzione, spingendo qualsiasi gemma sulla percorso
Pulsante sinistro del mouse	Spostarsi in ogni posto del labirinto che può essere raggiunto senza spingere alcuna gemma
Pulsante centrale del mouse o Ctrl+Z	Annulla l'ultima mossa
Pulsante destro del mouse	Spostare su/giù/sinistra/destra in linea retta, spingendo le gemme nel percorso
Rotella del mouse	Attraversa la cronologia
Ctrl+Shift+Z	Ripetere l'ultima mossa annullata
N	Andare al livello successivo nella raccolta dei livelli attuale
P	Andare al livello precedente nella raccolta dei livelli attuale
Esc	Riavviare il livello attuale

Ctrl+Q	Uscire dal gioco
--------	------------------

2.2 Caricamento dei livelli esterni

Skladnik ha la capacità di caricare livelli di sokoban esterni da file di testo. È possibile caricare i livelli utilizzando la voce di menu **Carica livelli...** → **Carica livelli...** o specificando l'URL del file di livello; come argomento da riga di comando quando si avvia Skladnik da una shell.

I livelli esterni devono essere definiti utilizzando i caratteri standard mostrati nella tabella seguente. Se il file contiene più di un livello, i livelli devono essere separati da righe vuote. Il file può contenere anche testo tra i livelli.

Personaggio	Significato
#	Muro
(spazio)	Casella vuota
.	Casella di destinazione
\$	Oggetto su una casella vuota
*	Oggetto su una casella di destinazione
@	Posizione iniziale su una casella vuota
+	Posizione iniziale su una casella di destinazione

Come esempio, sotto riportiamo una rappresentazione testuale del primo livello della raccolta di livelli *Microban*:

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

Capitolo 3

Guida ai menu

Questa è una guida completa ai menu di Skladnik.

3.1 Il menu Partita

Partita → Carica livelli...

Caricare un livello esterno. Vedere la sezione [Caricare livelli esterni](#) per ulteriori informazioni.

Partita → Livello successivo (N)

Caricare il livello successivo.

Partita → Livello precedente (P)

Tornare al livello precedente.

Partita → Riavvia livello (Esc)

Riavviare il livello attuale.

Partita → Raccolta livelli

Un sottomenu per passare a un insieme diverso di livelli. Skladnik nasce con numerosi insiemi di livelli, ed è possibile caricarne altri disponibili su Internet.

Partita → Annulla (Ctrl+Z)

Annulla l'ultima mossa.

Partita → Rifai (Ctrl+Shift+Z)

Ripetere l'ultima mossa annullata con la suddetta voce di menu

Partita → Esci (Ctrl+Q)

Esci da Skladnik.

3.2 Il menu Animazione

Questo menu offre voci di menu con caselle di selezione che consentono di specificare la velocità con cui vengono mostrate le animazioni di riproduzione del movimento.

Animazione → Lenta

Mostrare le animazioni di riproduzione a velocità bassa.

Animazione → Media

Questa è l'impostazione predefinita, e mostra le animazioni di riproduzione a una velocità leggermente più alta.

Animazione → Veloce

Mostrare le animazioni di riproduzione a velocità alta.

Animazione → Spenta

Non animare le animazioni di riproduzione.

3.3 Il menu Segnalibri

Segnalibri → Imposta segnalibro

Skladnik consente di impostare segnalibri con un livello in uno stato particolare. Potresti usare questo per evitare di ripetere gli stessi passaggi iniziali in un livello.

È possibile avere fino a dieci segnalibri contemporaneamente, e accedervi tramite la scorciatoia **Ctrl+x**, dove *x* è una cifra qualsiasi tra 0 e 9.

Segnalibri → Vai a segnalibro

Saltare in uno stato precedentemente salvato come un segnalibro.

3.4 Il menu Aiuto

Skladnik ha il menu **Aiuto** comune di KDE; per maggiori informazioni, consulta la sezione sul [menu Aiuto](#) dei «Fondamentali di KDE».

Capitolo 4

Riconoscimenti e licenza

Skladnik è copyright (c) 1998-2000 di Anders Widell awl@passagen.se.

La grafica di sfondo 'starfield' è stata presa da [Gimpo](#). Tutti gli altri elementi grafici sono stati creati da Anders Widell awl@passagen.se utilizzando il programma [Povray](#)

Tutti i i livelli di sokoban attualmente inclusi sono stati creati da David W. Skinner sasquatch@bentonrea.com. Vedere la [sua pagina di sokoban](#).

Traduzione: Vincenzo Reale smart2128vr@gmail.com

Questa documentazione è concessa in licenza sotto i termini della [GNU Free Documentation License](#).

Questo programma è concesso in licenza sotto i termini della [GNU General Public License](#).