

S O K O B A N

autor B. Hartard

version 8.2 / 10.20

spielregeln

Bei diesem spiel geht es darum, fleißig kisten zu schieben. Gezeigt wird dabei der grundriß einer lagerhalle, in der bunt verteilt einige kisten herumstehen. Aufgabe ist es, alle kisten an einen dafür vorgesehenen platz zu bringen. Die bedeutung der folgenden symbole muß man kennen:

symbole



arbeiter aktiviert, nach links, nach oben usw. schiebend



arbeiter in ruhestellung



kiste, die verschoben werden muss



kiste am ziel



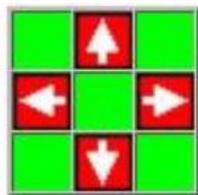
freier platz, an den eine kiste gebracht werden muss; das ist nur eine "bodenmarkierung", über die man den arbeiter oder auch eine kiste bewegen kann.

arbeiter bewegen

Um die kisten zu verschieben, muss man den arbeiter bewegen; dabei sollte man die kräfte des mannes schonen und ihn nicht sinnlos umherjagen, sondern mit möglichst wenig schritten die kisten aufräumen.

Man kann den arbeiter mit der maus bewegen; er befindet sich zunächst in ruhestellung, durch einen klick mit der linken maustaste macht man ihn aktiv und führt ihn dann, indem man die maus bewegt, ohne dabei eine taste zu drücken. Mit einem erneuten klick läßt man den arbeiter los, er gelangt dann in die ruhestellung. Ab und zu verliert man die führung über den arbeiter, weil man mit ihm gegen die wand oder eine nicht mehr beweglich kiste gelaufen ist. Da geht der gute mann von selbst in die ruhestellung und man muss ihn wieder mit einem klick aktivieren.

Abhängig von der bildschirmgröße können unten und/oder an der seite scrollbalken erscheinen. Man darf damit den bildschirminhalt **nicht** verschieben, bzw. man muss den anfangszustand wieder herstellen, wenn man doch gescrollt hat, weil sonst das bewegen des arbeiters mit der maus nicht richtig funktioniert.



Man kann den arbeiter auch bewegen, indem man ihn mit den pfeilsymbolen des hier gezeigten feldes in die gewünschte richtung bewegt. Jeder klick auf ein symbol ist ein schritt in die entsprechende richtung.

Hier gibt es kein problem beim scrollen

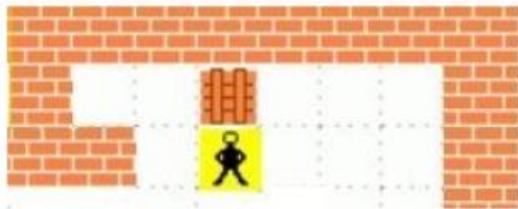
kisten schieben

Eine kiste schiebt man, indem man den arbeiter direkt neben die kiste bringt und dann mit einem weiteren schritt die kiste genau um diesen schritt in die gewünschte richtung schiebt. Auch dabei sollte man versuchen, das zeil mit möglichst wenig schiebe-schritten zu erreichen.

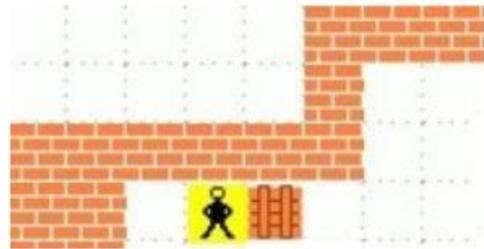
achtung

Man kann die kisten nur schieben, nicht ziehen. Wenn man also eine kiste an eine wand geschoben hat, kann man sie nur an der wand entlang schieben, von der wand bekommt man die kiste nie mehr weg, es sei denn, die wand verläuft nicht gerade, sondern macht einen knick, sodass die kiste wieder frei kommt. Das gleiche gilt auch, wenn man eine kiste so ungünstig neben eine andere positioniert, dass man sie nicht mehr wegschieben kann.

Um das gesagte zu verdeutlichen, hier zwei beispiele



pech, die kiste "klebt" an der wand



kein problem, man kann die kiste nach rechts schieben, vorsicht, nach links geht's nur noch einen schritt

steuerung des spiels

Beim start des spiels gibt es zunächst nur zwei steuerfunktionen:

- regeln lesen** damit kommt man zur anzeige der regeln; das haben Sie ja bereits geschafft,
- aufgabe wählen** damit kommt man zur auswahl einer der vorhandenen aufgaben. Man klickt eine aufgabe an und betätigt dann den button aufgabe laden. Wie das im detail aussieht wird hier nicht gezeigt, weil es selbsterklärend ist.

Nach der auswahl wird auf einer neuen seite das noch völlig leere spielfeld gezeigt. Daneben erscheint ein menü, in dem man verschiedene funktionen aufrufen kann. Der inhalt des menüs ist variabel und hängt vom stand des spiels ab.

- starten** diese auswahl muß man als erstes treffen; die lagerhalle wird aufgebaut, die kisten werden in die halle gebracht und der arbeiter begibt sich in die startposition. Dann kann man endlich mit der kistenschieberei anfangen.
- wiederholen** wenn man sich hoffnungslos "verschoben" hat, kann man damit den anfangszustand der aufgabe wiederherstellen und es erneut versuchen.
- neue aufgabe** damit kann man jederzeit einen versuch abbrechen und zur auswahl einer aufgabe zurückkehren. Auch wenn man eine aufgabe erfolgreich gelöst hat, kehrt man danit zu einer neuen auswahl zurück
- abbrechen** damit kann man jederzeit das spiel ganz abbrechen.
- hilfe beenden** wenn sich die hilfefunktion (vgl. lösungshilfen) zugeschaltet hat und man will nicht oder nicht mehr mit dieser unterstützung spielen, schaltet man die hilfe damit ab.
- schritt zurück** damit wird der letzte schritt, mit dem man eine kiste bewegt hat, zurückgenommen. Man kann bis zu 10 schritte zurücknehmen.

Lösungshilfen

Bei vielen aufgaben ist es schwierig, eine lösung zu finden; es ist nicht der sinn des spiels, jemand in völlige verzweiflung zu treiben, deshalb gibt es verschiedene hilfstellungen, die mit weiteren menüfunktionen aufgerufen wer bzw. automatisch zugeschaltet werden.

hilfefunktion

Nach dem dritten erfolglosen versuch, eine aufgabe zu lösen, schaltet sich automatisch die hilfefunktion ein. Nun werden die ersten schritte zur lösung der aufgabe direkt im spielfeld angezeigt, d.h. es wird gezeigt, welche kiste als nächstes zu schieben ist und wohin sie geschoben werden muss. Man muss sich genau an die vorgegaben der hilfefunktion halten, sonst wird sie schnell nutzlos. Manchmal erkennt die funktion auch, dass man einen fehler gemacht hat und schaltet sich aus; meist ist das spiel dann verloren. Die hilfefunktion kann man jederzeit abschalten.

Folgende symbole sind für die hilfefunktion wichtig:



diese kiste muss als nächste verschoben werden.



hierher muss die kiste (das ist nur eine "bodenmarkierung").

hinweis manchmal ist diese markierung nicht sichtbar, weil der arbeiter gerade darauf steht

erste schritte anzeigen

Die lösungsschritte, die von der hilfefunktion angeboten werden, kann man sich auch anzeigen lassen, bzw. ausdrucken.

erste schritte unter dieser überschrift werden drei funktionen angeboten

anzeigen damit öffnet man links vom spielfeld ein fenster, in dem die ersten schritte zur lösung der aufgabe angezeigt werden.

ausblenden damit schließt man dieses fenster

ausgeben damit wird ein neues fenster geöffnet, in dem die o.g. lösungsschritte aufgelistet sind. Das fenster hat ein eigenes menü: mit **ausdruck** wird der inhalt des fensters ausgedruckt, mit **zurück** kommt man zurück zum spiel. Sofern möglich stellt man die gröÙe des ausdrucks auf 120 %.

spielfeld ausdrucken

Es kann hilfreich sein, den anfangszustand oder auch jeden beliebigen zwischenstand eines spiels auf papier vor augen zu haben. Dann kann man in aller ruhe als "trockenübung" nach einer lösung suchen. Deshalb kann man sich jederzeit, das spielfeld ausdrucken.

druck ein damit wird ein neues fenster geöffnet, das das spielfeld in vergrößerter darstellung zeigt. Das fenster hat ein eigenes menü : mit **drucken** wird das fenster ausgedruckt, mit **druck aus** kommt man zurück zum spiel. Wenn möglich wählt man auch hier für den ausdruck 120 % und querformat.

Übrigens findet man rechts unten im rahmen des spielfelds das druckersymbol . Mit einem klick auf das symbol erreicht man den sofortigen ausdruck der angezeigten seite, das ergebnis ist allerdings arg mickrig, mit der drucker-option 120 % ist es einigermaßen brauchbar.