

Soko Ls

Manual

1 Inhaltsverzeichnis

1 Inhaltsverzeichnis	2
2 Allgemeines	3
3 Lavasee	4
4 Das Labyrinth	5
5 Spielen	6
6 Welt bearbeiten	7
7 Escape	8
8 Bekannte Fehler	9

2 Allgemeines

Soko Ls ist ein Clone des Amiga-Klassikers Sokobahn. Ziel des Spieles ist es, alle Kisten auf die Zielzellen zu bringen. Dies kann durch sinnvolles Verschieben oder auch, im Gegensatz zum Amiga-Original, durch Tragen der Kisten erreicht werden.

Kisten können nur verschoben werden, wenn Du auf der gegenüberliegenden Seite stehst. Ziehen ist nicht möglich.

Tragen der Kisten ist nur auf stabilen Zellen möglich, da sonst der Boden zusammenbricht und Du in die darunter liegende Lava fällst und gegrillt wirst.

Du kannst gleichzeitig eine Kiste tragen und verschieben.

3 Lavasee

Der Ort des Geschehens ist ein See aus Lava. über diesem befindet sich ein Labyrinth aus stabilen und instabilen Platten, Zellen genannt, Wänden, Kisten und Zielzellen.

- stabile Zellen (■):
Sie bieten sicheren halt und können Dich und eine Kiste tragen.
- instabile Zellen (■)
Sie sind in Äonen brüchig geworden. Werden diese Zellen zu stark belastet, brechen sie zusammen und Du stürzt in den Lavasee. Deshalb solltest Du nie eine dieser Zellen betreten, wenn du eine Kiste trägst. Dich ohne eine Kiste oder nur eine Kiste halten diese Platten aber aus.
- Lava (■)
Die Zeit ist auch an dieses Platten nicht spurlos vorübergegangen. Sie wurden restlos vernichtet. Tritt man auf einer dieser Zellen - also ins Nichts -, fällt man in den Lavasee und wird gegrillt. Kisten überleben die Lava auch nicht.
- Ziel (■)
Auf diese besonderen Zellen müssen die Kisten platziert werden. Wenn alle Ziele besetzt sind, wird eine Kraft freigesetzt, die Dich in die nächste Area bringt.

4 Das Labyrinth

- Wände ()

Wände sind ein unüberwindbares Hindernis. Du kannst weder über sie klettern, noch sie bewegen. Der einzige Weg führt dich um sie herum.



- Kisten ()

Kisten müssen durch verschieben oder tragen auf die Zielzellen gebracht werden.

- begehbares Gelände ()

Hier kannst du hingehen oder Kisten draufschieben. Auf Lava achten!

- Du:

-  - ohne Kiste
-  - mit Kiste

5 **Spiele**

- Pfeiltasten: im Labyrinth bewegen
- a, s, d, w: Kisten aufnehmen oder ablegen
(Du kannst nur eine Kiste auf einmal tragen)
- Level neu starten (F1)

Die Area wird neu geladen und alle Kisten und Du befinden sich wieder am Ausgangspunkt. Die Highscore wird aber als Strafe nicht zurückgesetzt.

6 Welt bearbeiten

Mit dem Leveleditor können neue Areas erstellt oder bereits vorhandene geändert werden. Zuerst muss ausgewählt werden, ob eine neue Area erstellt werden soll oder ein vorhandenes geändert. Wenn eine vorhandene geändert werden soll, muss die Areamummer eingegeben werden. Diese steht im Spiel oder im Leveleditor oben rechts in der ersten Zeile. Im eigentlichen Editor wird dann mit den Tasten [1..4] die Zelle und mit [A..D] das Gelände ausgewählt. Mit der Leertaste wird die Auswahl an der Cursorposition platziert. Bestimmte Zelle/ Gelände-Kombinationen, die nicht erlaubt sind, werden vom Editor nicht zugelassen.

7 Escape

Mit der Esc-Taste kommt man in den meisten Fällen zum vorherigen Bildschirm, ohne Änderungen zu speichern.

Nur in den Welt und Benutzer wechseln Bildschirmen und den Dialogfeldern ist diese Taste deaktiviert.

Eine weitere Ausnahme ist das Spiel. Dort wird auch beim Verlassen mit Esc gespeichert.

8 Bekannte Fehler

- falsche Zeitanzeige beim Spielen bis zum Datumswechsel bzw. wenn die Systemuhr umgestellt wird (z.B. beim Wechsel von Sommer- und Winterzeit)