

SoKOTban

Podręcznik użytkownika

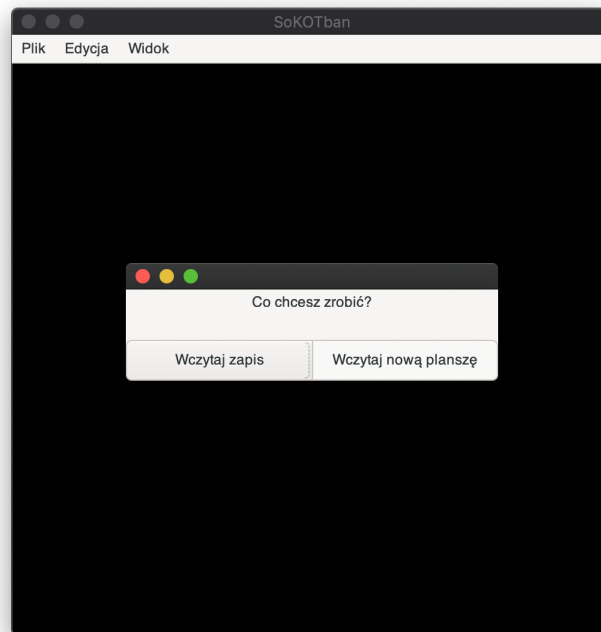
Gniewomir Gaudyn

1 Opis gry

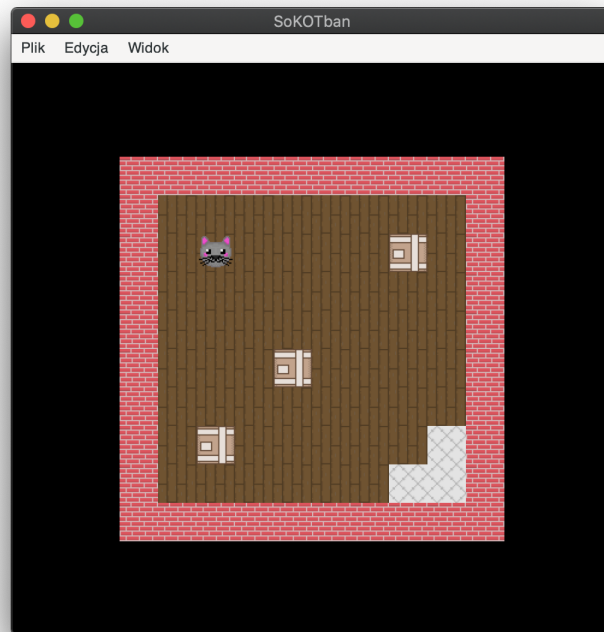
Kitku potrzebuje twojej pomocy! Jego właściciele zostawili go samego w prawie wyremontowanym mieszkaniu tylko z jego ulubionymi pudełkami. Instalacja ogrzewania podłogowego jeszcze się nie zakończyła, to jest twoja szansa! Pomóż mu przesunąć jego pudełka w miejsca odsłoniętej instalacji tak, aby miał lepszy dostęp do ciepła.

2 Pierwsze uruchomienie

Jeżeli w katalogu głównym programu nie znajdują się pliki wykonywalne należy skompilować program, korzystając z pliku README. Po uruchomieniu programu przywita Cię okienko z wyborem zapisu gry lub nowej planszy. Kitku podpowiada, że jeśli zdarzy Ci się zamknąć to okienko, to możesz rozpocząć grę w menu Plik.



Po wybraniu odpowiedniej opcji pokaże się okno z wyborem konkretnej planszy lub wcześniejszego zapisu. Teraz wystarczy zaznaczyć interesujący Cię plik, a gra się rozpocznie.



3 Sterowanie

Poruszaj Kitkiem za pomocą strzałek lub klawiszy WASD.

3.1 Przydatne skróty

Kitku jest już doświadczony w przesuwaniu różnych rzeczy (w szczególności strącaniu szklanek ze stołu), więc ma dla Ciebie cenne wskazówki dotyczące gry:

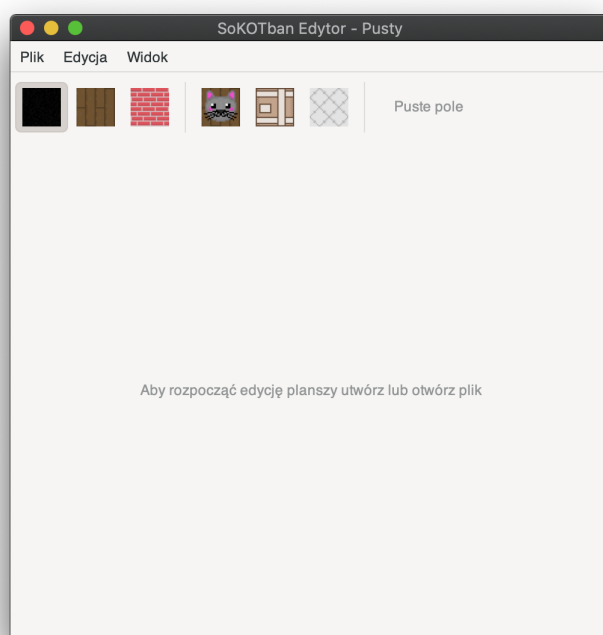
- Ctrl+Z – Kitku cofa się do przeszłości przed wykonaniem ostatniego ruchu; cofa ostatni ruch
- Ctrl+Shift+Z – Kitku podróżuje w przyszłość, ale tylko jeśli wcześniej cofnął się w czasie; powtarza ostatnio cofnięty ruch
- Ctrl+R – Wzywa ekipę sprząającą; przywraca planszę do początkowego stanu
- Ctrl+S – Kitku prosi Kitku z równoległej rzeczywistości o zrobienie sobie przerwy; zapisuje aktualny stan planszy

- Ctrl+O – Kitku przenosi się do wcześniej zapisanej równoległej rzeczywistości; wczytuje poprzedni zapis
- Ctrl+. – Przybliżasz się do Kitku, teraz możesz go jeszcze lepiej podziwiać; zwiększa wielkość planszy
- Ctrl+, – Oddalasz się od Kitku, stosować tylko w sytuacjach przekroczenia poziomu słodkości; zmniejsza wielkość planszy

Teraz jesteś już gotowy do pomocy Kitku na pełen etat!

4 Edytor plansz

Kiedy uważasz, że Kitku przeprowadził się do zbyt małej ilości mieszkań lub nie spełniały one oczekiwań Kitku, możesz samemu zaprojektować mu dom!



4.1 Pasek narzędzi

W menu Plik możesz tworzyć nowe plansze, otwierać wcześniej utworzone oraz je zapisywać!

Menu Edycja umożliwia cofanie i powtarzanie wcześniej dokonanych zmian w aktywnej

planszy.

Jeżeli potrzebujesz zmiany powiększenia aktywnej planszy możesz to zrobić z menu Widok.

4.2 Pasek dostępnych płytek

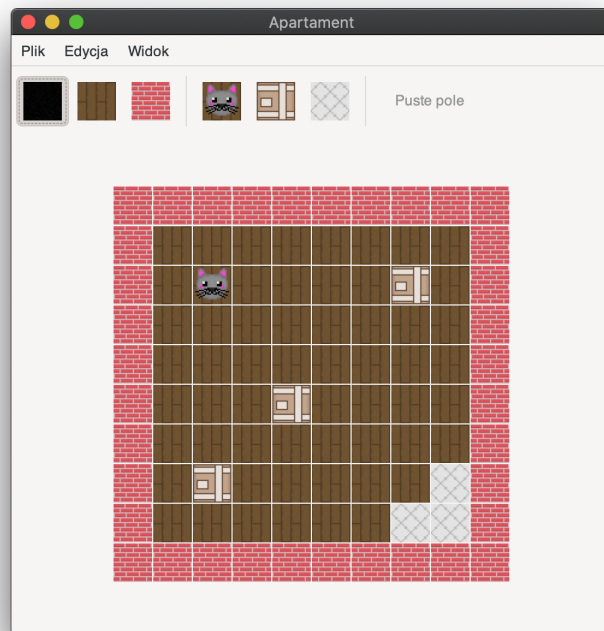
Możesz tworzyć planszę, wybierając spośród dużego asortymentu płytek:

- Pusta płytka – Użyteczna do tworzenia plansz o nieregularnym kształcie, Kitku nie może się po niej poruszać
- Ściana – Przydatna jeżeli chcesz coś odgrodzić lub chronić Kitku przed próżnią kosmosu *ekhm* pustymi polami, Kitku nie potrafi wejść na ścianę
- Podłoga – Użyteczna do wypełniania środka mieszkania, Kitku może się po niej poruszać
- Kitku – Miejsce, w którym Kitku rozpoczyna na planszy
- Pudełko – Jedno z ulubionych pudełek Kitku (szczególnie do przesuwania)
- Nieukończone ogrzewanie podłogowe – Idealne miejsce na które można przesunąć pudełko

Pamiętaj, że aby potem zagrać w swoją planszę powinna ona zawierać dokładnie jedno Kitku, a liczba pudełek powinna się zgadzać z liczbą miejsc na pudełka.

4.3 Obszar roboczy

Tutaj możesz dać upust swojej kreatywności! Po wcześniejszym stworzeniu lub otwarciu planszy i wybraniu płytki z paska możesz ją umieścić na dowolnym miejscu na planszy klikając lewy przycisk myszy, lub przesuwać myszkę trzymając lewy przycisk myszy (doskonale sprawdza się do szybkiego wypełniania planszy).



Pamiętaj, żeby po skończonej pracy zapisać swoje arcydzieło.