

# **Kulki**

Krzysztof Koziarek

**COLLABORATORS**

	<i>TITLE :</i> Kulki		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY	Krzysztof Koziarek	August 7, 2022	

**REVISION HISTORY**

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

# Contents

<b>1 Kulki</b>	<b>1</b>
1.1 Kulki v. 2.0 by Krzysztof Koziarek	1
1.2 Dystrybucja	1
1.3 Instalacja	2
1.4 Wymagania	2
1.5 Błędy	3
1.6 Historia	3
1.7 Zasady	3
1.8 Jak używać?	4
1.9 Muzyka	5
1.10 Odczyt	5
1.11 Zapis	5
1.12 Czyszczenie	5
1.13 Rekord	5
1.14 Gramy	5
1.15 Wyjście	5
1.16 O Autorze	5
1.17 Pozdrowienia	6
1.18 About LOVE	6

## Chapter 1

# Kulki

### 1.1 Kulki v. 2.0 by Krzysztof Koziarek

```

                                Kulki wersja 2.0 beta System Screen ←
                                Version
                                autor: Krzysztof Koziarek
                                CardWare

~Dystrybucja~~
~Instalacja~~~
~Wymagania~~~~
~Błędy~~~~~
~Zasady~gry~~~
~Jak~używaê?~~
~O~Autorze~~~~
~Historia~~~~~
~Pozdrowienia~

!Przeczytaj!
```

### 1.2 Dystrybucja

```

                                Co tu duŝo pisaê - ten program nic nie ←
                                kosztuje
-~jest~CardWare.~Zastanawialem siê nad okrojeniem go, ũeby ktoŝ
wysłał~mi~pocztówkê, ale nie~jest to bardzo wybitne dzieło i zrezygnowałem
z~tego~zamiaru.
```

Jeŏli grasz w tĕ grĕ - wyŏlij  
mi  
kartkĕ pocztowĕ  
ze~zdjĕciem~twojej~miejscowoŏci. Dziĕki. Ostatecznie moŏe byĕ teŏ e-mail  
z doiaĕczonym zdjĕciem twojej miejscowoŏci

Jeŏli chcesz dystrybuowaĕ ten program w kolekcji PD/Shareware  
napisz~do~mnie~i umieŏĕ w liŏcie pocztŏwkĕ i kopertĕ zwrotnĕ ze  
znaczkiem,~a~otrzymasz~pisemne zezwolenie i wersjĕ specjalnĕ dla ciebie /  
twojej~firmy~do~dystrybucji. Nie chcĕ zarobiĕ na tym programie, ale  
potrafiĕ~utrudniĕ~ŏycie~niesolidnym firmom...

Jeŏli kupiĕŏ ten program od firmy ktŏrej nie ma na  
poniŏszej~liŏcie,~napisz~- bĕdĕ bardzo wdziĕczny.

-----  
Dystrybucja:

Polware Library (cze Tomash)

Swapperzy scenowi

Aminet, Aminet CD,  
-----

Jeŏli wyŏlesz pocztŏwkĕ, umoŏliwisz mi dalszy rozwŏj programu.

Czy pocztŏwka duŏo kosztuje???

### 1.3 Instalacja

Sĕ dwa sposoby zainstalowania programu:

- uŏyĕ skryptu Installera (musisz mieĕ program Installer)

lub

- skopiowaĕ plik Kulki.exe do dowolnego katalogu oraz font BigGalena\_PL  
do swojego katalogu z fontami.

### 1.4 Wymagania

Kulki uruchomiĕ siĕ na kaŏdej Amidze ~~~gra jest napisana w  
Amosie, ale dziaĕa na SVGA i CGX (chyba?). Potrzebuje reqtools.library i  
gdy jej nie znajdzie nie wypisuje komunikatu...

Testowane konfiguracje

A600 + 2MB Chip + 0 MB Fast + HDD (System 2.1)

A1200 (Apollo 040/25 MHz) + 2MB Chip + 16 MB Fast +~HDD~(System~3.0/3.1)

A500, A600

---

UAE

Nie wiem czy gra będzie działała na 68060, ale chyba tak.

## 1.5 Błędy

Wydaje mi się, że ich nie ma - gra była testowana przez miesiąc przez cały czas wieszając się na 040 przy włączonym cache, ale w końcu to poprawiłem.

Jeśli zauważysz jakieś błędy - daj mi znać. Dziękuję.

## 1.6 Historia

- v. 2.0s - 12.02.99 - wersja mogąca wyświetlać się na monitorach SVGA i chyba nawet chodzi na kartach graficznych - highscore bugfixed (dzięki za raport W. Łaskarzewski i Piotr Lange - sorry za delay)
- v. 2.0 - 20.02.98 (druga wersja publiczna)
  - dodana grafika, gra jest bardziej stabilna i potrzebuje mniej pamięci
- v. 1.1 - 16.03.97 (pierwsza wersja publiczna)
  - ver. 1.0 nie działa bez MCP CacheFont - fixed.
- v. 1.0 - 04.03.97 (pierwsza wersja ogólnie dostępna)
  - gra już działa na 040 przy włączonym cache.
- v. 0.8 - 10.02.97 (pierwsza pełna wersja)
  - mamy już grafikę, zapis i odczyt gier oraz rekordów!
- v. 0.1 - 3.02.97 (działający program gry)
  - problemy z wykrywaniem drogi - fixed.
- v. 0.0 - 2.02.97 (pierwsza wersja programu)

## 1.7 Zasady

W Kulkach chodzi o to, aby zdobyć jak najwięcej punktów. Aby osiągnąć poprzez ustawianie kulek w rzędy (poziome, pionowe lub ukośne) o co najmniej pięciu kulkach tego samego koloru. Kiedy ustawisz pięć kulek jednego koloru, zostaną zdjęte z planszy i dostajesz tyle punktów ile było kulek. Po każdym ruchu nie zakończonym zdjęciem rzędu, na planszę dokładane są w losowych miejscach trzy kulki - widać je z lewej strony ekranu pod napisem 'Następne'.

Gra kończy się gdy zapełnisz całą planszę.

Możesz przesuwać kulki tylko w poziomie i w pionie (z zakrętami), ~i~tylko~wtedy gdy istnieje przejście między punktem urodziwym i docelowym.

Przykłady:

o - kulka, którą chcemy przesunąć  
 O - pole docelowe  
 x - inne kulki

```

-----|
o      x |
  xx    | Ruch dozwolony
x  O    |
-----|
  
```

```

-----|
o x     |
x      O | Ruch niedozwolony
x       |
-----|
  
```

## 1.8 Jak używać?

Najpierw trzeba zadzwonić lub pójść po koleżankę lub ←  
 dziewczynę, oboje  
 musicie się rozebrać i... dokładniejsze informacje znajdziesz  
 tutaj

.

Teraz poważnie...

Po uruchomieniu gry powinno pojawić się menu z ustawieniami gry.

Żeby wejść do menu, wystarczy nacisnąć w czasie dwa klawisze myszy naraz.

~Muzyka~

~Odczyt~gry~

~Zapis~gry~

~Czyszczenie~pola~

~Rekord~

~Gramy!

~Wyjście~

## 1.9 Muzyka

Ten gaduêet przeŃlãcza pomiãdzy muzykã, efektami dũwiãkowymi, a ciszã.

## 1.10 Odczyt

Dziãki temu przyciskowi moûna wczytaê grã, która jest przechowywana w pliku 'S:Kulki.Save'.

## 1.11 Zapis

Dziãki temu przyciskowi moûna zapisaê grã, która jest przechowywana w pliku 'S:Kulki.Save'.

## 1.12 Czyszczenie

Ten gaduêet umoûliwia rozpoczãcie gry od nowa, na czystej planszy.

## 1.13 Rekord

Tutaj moûna obejrzeê listã najlepszych wyników, która jest przechowywana w pliku 'S:Kulki.Scores'.

## 1.14 Gramy

Gdy naciõniesz ten przycisk, powrócisz do aktualnej rozgrywki.

## 1.15 Wyjõcie

Ten gaduêet pozwala opuêciê program.

## 1.16 O Autorze

Mój adres:

Krzysztof Koziarek,  
Wojska Polskiego 52 m 90,  
05-804 Pruszków.

<- zmiana kodu...

telefon:

---



(0-22) 7582112

e-mail:

krzynio@fan.com

<- zmiana emaila

[www.kki.net.pl/krzynio/](http://www.kki.net.pl/krzynio/)

Zajrzyj na:

<http://friko.internet.pl/~kuraku/>

## 1.17 Pozdrowienia

Pozdrowienia dla:

- Habier - bez niego ta gra nigdy by nie powstała
- Witek - kilka pomysłów
- Robert Cegłowski - testowanie
- Przemek Pawlik - testowanie & denerwowanie mnie
- Tomash Korolczuk
- B.P. - for inet support
- Amigowcy

Uwaga!!!

Mam dobrą radę dla wszystkich młodych (duchem) ludzi:

Uważajcie w kim się zakochujecie.

Rada z dedykacją dla mojej femme fatale Kasi Krajewskiej.

## 1.18 About LOVE

About Love By Chomik/Art-B

I. Teoria

Miłość:

1. «Głębokie przywiązanie do kogoś lub czegoś, umiowanie, kochanie kogoś, czegoś; gorące, namienne uczucie do osoby pięci odmiennej; pot. także: stosunek miłosny, pożywanie erotyczne.»: Wielka, gorąca, szczerza, dozgonna,

---

nieszczęśliwa miłość. Miłość cielesna, zmysłowa. [...] Miłość bez wzajemności. Miłość od pierwszego wejrzenia. [...] Wyznać komu miłość. Wzbudzić w kim miłość. Zdobyc, zaskarbić sobie czyją miłość. Zapłonąć miłością do kogoś. Miłość budzi się, odzywa się w kim, w czyim sercu. [...] Przysłowie: Stara miłość nie rdzewieje.

2. «Osoba ukochana, będąca przedmiotem czyich uczuć»: Była jego pierwszą miłością. [...]

Słownik języka polskiego.

## II. Omówienie poszczególnych typów miłości.

1. Miłość od pierwszego wejrzenia - zwykle przetrafia się ludziom romantycznym (np. mnie). Bardzo często bywa miłością nieszczęśliwą (np. poznajesz kobietę swojego życia na wakacjach, a ona mieszka bardzo daleko od Ciebie) i/lub nieodwzajemnioną.

2. Miłość bez wzajemności - najbardziej raniące uczucie z w/w grupy. Miłość bez wzajemności zawsze jest miłością nieszczęśliwą, a niekoniecznie musi być odwrotnie (np. Romeo i Julia). UWAGA! Jeżeli uczucie jest bardzo silne, kończy się zwykle na próbie samobójstwa, a w łagodniejszych odmianach jedynie strachem przed następną miłością i wmawianiem sobie, że Ona to ta jedyna, oraz próbami okazywania i udowodniania samemu sobie swojej męskości, urody itp. Nie leczona miłość bez wzajemności doprowadza do kompleksów, samotności, starokawalerstwa. Sposoby leczenia: Rozmowy z zarażonym i stopniowe udowodnianie w/w osobnikowi, że może zakochać się w kim innym.

3. Miłość nieszczęśliwa - dosyć częste uczucie. Mniej dotkliwe od miłości bez wzajemności. Przykłady: Kochasz dziewczynę, a ona kocha Ciebie, lecz ona nagle poznaje innego lub przejeżdża ją samochód. Wtedy sielanka zmienia się w koszmar. UWAGA! Możliwe próby podejmowania samobójstwa oraz niebezpieczeństwo zostania starym kawalerem. Sposoby leczenia: Indywidualne, zależne od przypadku. Zwykle wystarczy tzw. przyjaciel od serca, okazujący zrozumienie i doradzający odpowiednie rozwiązanie. Jeżeli to nie pomoże trzeba skontaktować się z fachowcem.

4. Miłość wakacyjna - prawie zawsze kończy się na łzach i łkaniu, chyba że dziewczyna mieszka w bliskiej odległości od zakochanego osobnika. Mało niebezpieczna. Sposoby leczenia: Nie wymaga leczenia, przechodzi sama po paru tygodniach.

5. Miłość cielesna - tzw. pożycie erotyczne. Wspaniała sprawa siująca umacnianiu więzi między partnerami. UWAGA! W przypadkach bezpośredniego stosunku płciowego, można zostać rodzicem i w tym przypadku miłość staje się w 70% miłością nieszczęśliwą. Sposoby leczenia: Nie wymaga.

a) Dotykanie się - tu trzeba zdać się na siebie, lecz trzeba uważać, żeby nie przesadzić np. podczas tańczenia na dyskotecie. Można, a nawet trzeba delikatnie spróbować. Dostanie łatwo to wyczuć podczas tańca, gdy partnerka nie oponuje przeciwko powolnemu opuszczaniu dłoni, a nawet próbuje się dołączyć i dotyka partnera np. okrętnymi ruchami po klatce piersiowej lub po szyi. Kiedy partnerka zgadza się na wszystkie w/w czynności należy bezzwłocznie przejść do całowania. Nie można być nahałym

i gdy partnerka nie zgadza się, to nie należy próbować więcej niż trzy razy. UWAGA! Często zdarza się zamienianie kolejności punktów a i b. Trzeba też zwrócić uwagę czy partnerka jest sama, w przeciwnym zaś wypadku może okazać się niezbędną interwencja lekarza. Nie można też robić niczego wbrew partnerce, bo grozi to np. spoliczkowaniem.

b) Całowanie się - w naszych czasach można to robić z każdym. Bardziej ciekawą formą jest pocałunek francuski, znany też jako pocałunek z języczkiem. UWAGA! Umyć zęby.

c) Necking - (ang. Neck - szyja) - odmiana pettingu, ale polegająca tylko na pieszczaniu górnej części ciała partnerki np. całowanie szyi.

d) Petting - ciekawy przedbieg przed następnymi punktami. Polega na dotykaniu i pieszczaniu intymnych miejsc partnerki. Kobiety uwielbiają pieszczanie powchwy i łechtaczki palcami, ale musi to być bardzo delikatne. Mężczyźni preferują dotykanie przez kobietę okolic krocza. UWAGA! Umyć miejsca intymne.

e) Miłoś francuska (oralna) - pieszczanie ustami stref erogennych partnera. UWAGA! Jak w punkcie d.

f) Stosunek seksualny - każdy chyba wie na czym to polega, a teraz nie ma czasu i miejsca na to, by opisywać poszczególne pozycje. UWAGA! Stosować prezerwatywy. Gdy kobieta jest dziewicą, trzeba być delikatnym. Alkohol osłabia potencję.

Wszystkie (lub wybrane punkty) można wykonywać razem - zwiększa to przyjemne odczucia partnerów. Nie należy wykonywać żadnego z tych punktów bez zgody partnerki, bo kończy się to spoliczkowaniem i/lub więzieniem. Gdy jest się pod wpływem alkoholu, trzeba pomyśleć, zanim coś się zrobi.

### III. Sposoby zdobycia partnerki.

1. Dyskoteka - Należy zatańczyć z potencjalną partnerką, a przy końcu zapytać o numer telefonu i o imię (ważne!). Nie należy przejmować się odmową i trzeba spróbować kilka razy. Uwaga na alkohol - pomaga on osobnikom niemiśliwym, ale może też prowadzić do konfliktów. Nie przekraczać własnych możliwości wchłaniania etanolu. Zalety: dużo potencjalnych kandydatek. Wady: wypatrzona kobieta może być z kimś innym. UWAGA! Nie pić na umór.

2. Impreza - j.w. ale w bardziej kameralnym gronie. Wady: j.w. UWAGA! Jak w punkcie pierwszym.

3. Telefon - Najpierw trzeba zdobyć telefon wymarzonej kandydatki na partnerkę, a potem zadzwonić. Wskazane jest lekkie zrelaksowanie się przed rozmową (w sposób naturalny lub alkoholowy, ale bez przesady!). Należy próbować się umówić na randkę. Nie przejmować się odmową, bo grozi to przykrymi konsekwencjami.

a) Kino - Wybieramy się na kiepski film, aby nie odciągał on uwagi od partnerki. UWAGA! Nie chodzić na dobre filmy, bo partnerka pomyśli, że film jest dla nas ważniejszy niż ona.

b) Kawiarnia - wiaôciwie nic specjalnego - trzeba zdaê siê na swój gust.

c) Własne mieszkanie - naleûy porozmawiaê, a potem umówiê siê na nastêpnâ randkê. UWAGA! Nie przechodziê od razu do punktów II.5.a-f, gdyû partnerka moûe nas uznaê za kogoô zbyt nahalnego, albo zgoia zбочeïca.

!!! Nigdy nie umawiaê siê na randki przez znajomych.

4. Szkoia lub miejsce pracy - gdy podczas przerwy lekcyjnej (w szkole) lub przerwy na lunch (w pracy), uômiecha siê do nas atrakcyjna potencjalna kandydatka na partnerkê, naleûy czym prêdziej wziâê od niej numer telefonu i zapytaê siê o imiê. Moûemy teû my zaczâê uwodziê p.k.n.p. (potencjalna kandydatka na partnerkê) i uômiechaê siê do niej, podawaê rzeczy, które jej z roztargnienia wypadîy. Moûna teû pomóc w lekcjach (w szkole), lub w obowiâzkach sîuûbowych (w pracy). W szkole moûliwe teû jest umówienie siê z p.k.n.p. w celu pomocy w nauce. UWAGA! Uwaûaê na plotki i nie przejmowaê siê nimi.

5. Inne miejsca - zgodnie z wiasnâ inwencjâ.

IV. Sposoby utrzymania wiêzi miêdzy partnerami.

Randki, chodzenie do kina, na koncerty, lody, kawa, piwo, imprezy, dyskoteki, dobre pociâunki i wiele innych zaleûnych od partnerki i gruboôci portfela.

V. Sposoby na zerwanie.

Nie moûna opisaê jednoznacznego i skutecznego sposobu na zerwanie miêdzy partnerami. Kaûdy jest bardzo bolesny i moûe skoïczyê siê tragicznie.

1. Pokazywanie siê w ôrodowisku z innâ kobietâ - bardzo przykre dla partnerki.

2. Powiedzenie "Juû ciê nie kocham." - mniej przykre, ale nadal bardzo bolesne.

3. Powiedzenie "Nigdy ciê nie kochałem, byłem z tobâ tylko dla seksu" - nie radzê, bo kobiety wpadajâ w furiê.

4. Powiedzenie "Nigdy ciê nie kochałem, byłem z tobâ dla pieniêdzy" - j.w.

5. Powiedzenie "Mam innâ" - moûe spowodowaê samobójstwo partnerki, a przedtem zastanawianie siê "W czym ona jest lepsza ode mnie?".

VI. Zakoïczenie.

Mimo wszystkich wad, miôoê jest najpiêkniejszym uczuciem, które moûe spotkaê czlowieka, a jeûeli ono jest odwzajemnione to partnerzy ûyjâ jakby w innym ôwiecie, nie widzâ przeciwnoôci losu. Bez miôooci ôwiat byîby pusty jak beczka bez dna.