

List

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> List		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		January 13, 2023	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	List	1
1.1	Spis treŃci.	1
1.2	Dobre z³ego pocz±tki...	1
1.3	I psa pogrzebali...	2
1.4	Ńadnych gwarancji nie udzielam...	3
1.5	Cudów nie b±dzie...	3
1.6	Wizje artysty...	4
1.7	THE END...	4

Chapter 1

List

1.1 Spis treści.

Kulce

~~~~~

Wersja 2.0

Copyright (C) Roman Grygier 2002-2004

-----

[Dobre z<sup>3</sup>ego pocz±tki...](#) - Wstêpniak

[I psa pogrzebali...](#) - Krótka solucja

[adnych gwarancji nie udzielam...](#) - O RDB...

[Cudów nie bêdzie...](#) - Co dokupiaæ

[Wizje artysty...](#) - Picasso w natarciu

[THE END...](#) - Du¿e piwo

-----

### 1.2 Dobre z<sup>3</sup>ego pocz±tki...

Kulce to prosta gra logiczna, jakich mo¿na spotkaæ wiele (Lines). Zosta<sup>3</sup>a napisana "pod system", wiêc powinna zadzia<sup>3</sup>aæ praktycznie na ka¿dym komputerze pracuj±cym pod kontrol± systemu operacyjnego MorphOS 1.4+.

Gra posiada status FreeWare.

Wszelkie sugestie, raporty z b<sup>3</sup>êdami, gratulacje, zbêdn± gotówkê i inne dobra mo¿na wysy<sup>3</sup>aæ pod adres:

Roman Grygier

43-229 Pszczyna-Æwiklice

ul. Sosnkowskiego 44

lub (zalecane)

gucio-ksk@wp.pl

gucio.ksk@interia.pl

---

### 1.3 I psa pogrzebali...

Zasady gry:

Gra ma na celu zabicie wolnego czasu. By owo zabijanie nieco ubarwia, grę wyposażono w licznik punktów. Tak więc gracz, mordując wolny czas, jest w stanie, spojgl±daj±c na ów licznik, zorientowaæ siê, jakim to jest killerem.

W celu zdobycia jakichkolwiek punktów, nale¿y ustawiaæ pojawiaj±ce siê co rusz kulki w linii u³o¿one w pionie, poziomie lub na ukos. Po u³o¿eniu w linii piêciu lub wiêcej kulek danego koloru powinny one znikn±æ, co równocze¶nie spowoduje, ¿e stan posiadanych punktów nieco wzro¶nie. Kolejno¶æ znikania kulek u³o¿onych w linii jest nastêpuj±ca. Za³o¿my, ¿e mamy tak± sytuacjê:

```
o o o
ooo
oooox
ooo
o o o
```

Ka¿dy ci±g kulek sk³ada siê z czterech elementów "o". Je¿eli teraz do³o¿ymy jedn± kulkê w miejsce oznaczone "x", to zniknie nam ci±g poziomo u³o¿onych kulek:

```
o o o
ooo
x
ooo
o o o
```

Je¿eli w miejsce "x" ponownie wstawimy kulkê tego samego koloru co pozosta³e, to pozbêdziemy siê ci±gu pionowo ustawionych kulek:

```
o o
o o
x
o o
o o
```

Wstawienie kolejnej kulki w miejsce "x" spowoduje powstanie takiej oto sytuacji:

```
o
o
x
o
o
```

Aby kulki znikañy musz± zostaæ, jak ju¿ wspomnia³em, u³o¿one w ci±gi o jednakowym kolorze (o tej samej cyfrze - to wskazówka dla posiadaczy monitorów

czarno-białych). W zależności od wybranego poziomu trudności możemy mieć do czynienia z pięcioma, sześcioma, siedmioma, ośmioma lub dziewięcioma kolorami.

Punktacja:

Ilość usuwanych kulek Punkty

5 kulek - 3 pkt

6 kulek - 5 pkt

7 kulek - 7 pkt

8 kulek - 9 pkt

9 kulek - 11 pkt

Po każdorazowym zniknięciu linii kulek aktywny staje się bonus, który można wykorzystać usuwając w kolejnym ruchu następny ciąg kulek. Bonus przestaje być aktywny, jeżeli w kolejnym posunięciu nie usuniemy żadnego ciągu kulek. Bonus działa w ten sposób, że mnoży ilość dodawanych punktów przez liczbę ciągów kulek, jakie zostały usunięte w czasie aktywnego bonusu. Tak więc, gdy bonus zostanie uaktywniony, to za usunięcie ciągu pięciu kulek nie dostaniemy 3 punktów, a 6, a jeżeli w kolejnym posunięciu usuniemy pięć kulek, to zyskamy 18 punktów ( $3 \times 1 + 3 \times 2 + 3 \times 3$ ) itd.

## 1.4 Żadnych gwarancji nie udzielam...

-----  
Remember! You are using this piece of software at your own risk! I can never be held responsible for any sort of damage caused to your software or hardware by the use of this product!

-----  
Uwaga! Używasz tego programu na własną odpowiedzialność! Nie odpowiadam za ewentualne uszkodzenia Twoich programów lub sprzętu spowodowane użytkowaniem tego produktu!

## 1.5 Cudów nie będzie...

Wymagania:

- Procesor PPC
  - około 5 MB pamięci RAM
  - MorphOS 1.4
-

## 1.6 Wizje artysty...

Szate graficzne gry mozna w duzym stopniu modyfikowac. Wystarczy podmieniac obrazki znajdujace sie w katalogu GFX np. na wlasnoręcznie wykonane. Wazne jest, by ich format byl zjadliwy dla zainstalowanych w systemie datatypow.

Podobnie mozna postapic w przypadku sampli znajdujacych sie w katalogu SFX.

Jedyny warunek sprowadza sie do ich formatu. Musza one bowiem byc zapisane jako szesnasto-bitowe pliki "raw" (stereo, ze znakiem) próbkowane z częstotliwością 22050 Hz.

## 1.7 THE END...

Specjalne podziękowania nalezy sie:

Marcinowi "Morgothowi" Kurkowi - za przepis na zaatwienie sprawy maski do BltMaskBitMapRastPort()

i

Marcinowi "MisterQ" Kielesińskiemu - za cenne rady dotyczace

uycia w/w funkcji

oraz

Łukaszowi Winiarczykowi - za wykonanie części grafiki.

Jeszcze raz - WIELKIE DZIĘKI!!!