

**proxima**  
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

BAD DREAM  
ATP tour simulator  
KRTEK a autíčko  
AKNADACH  
TOM JONES

**HRV \* HRV \* HRV**

URČENO PRO POČÍTAČE : DELTA  
SINCLAIR ZX - SPECTRUM /+/128  
DIDAKTIK GAMA, DIDAKTIK M

---

**INSTRUKČNÍ MANUÁL**

---

© 1991

## POZOR!

Čtete pozorně licenční podmínky firmy PROXIMA předtím, než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na disketě (kazetě) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Porušením obalu diskety (kazety) se zavazujete dodržovat ustanovení následující smlouvy mezi Vámi a firmou PROXIMA.

## LICENČNÍ UJEDNÁNÍ

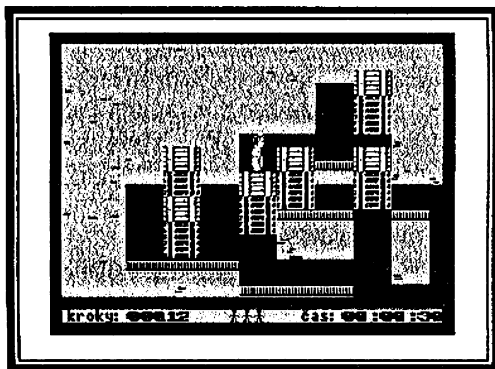
1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na **jediném** počítači a smí si poříditi **jedinou** bezpečnostní kopii obsahu nosného média.
2. V případě zakoupení multilicenční dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na takovém počtu počítačů, jaký je uveden v multilicenční smlouvě.
3. Firma PROXIMA neručí za bezvadný chod programu na **amatérsky upravených** počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními perifériemi včetně interface vlastní výroby.
4. Je zakázáno pořizovat **kopie manuálu** k programu.
5. Nehodláte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vraťte software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka, kterou jste zaplatili. Podmínkou je vrácení **do 10 dnů** od zakoupení a při vrácení je nutno předložit doklad o zaplacení.

# BAD DREAM

Aneb Zlý sen Františka Koudelky

Vás zavádí do zvláštního světa podivných létajících plošin, který pronásleduje našeho hrdinu Františka v jeho zlých snech. František totiž trpí jistým druhem deprese, která vzniká každý den znovu vždy, když v práci musí pomáhat svému spolupracovníku Karlovi. Karel je sice silák, ale strašný popleta a tak ho František musí stále kontrolovat, pomáhat mu a hlavně za něj často řešit situace, do kterých se Karel vlastní zbrklostí dostal.

Asi by neškodilo, kdybych Vám trochu vysvětlil, kde vlastně Karel a František pracují. Oba jsou přistavní dělníci a nakládají bedny na lodě. Obvykle se tak děje za



poněkud stísněných prostorových podmínkách a někdy je potřeba, si rozmyslet, co mají naložit dříve, někdy musí dokonce různé rozestřkat několik beden, aby jednu dostali tam, kam patří. Karel je navíc trochu tvrdohlavý a občas Františka neposlechne, postrčí špatně nějakou bednu a potom "Františku starej se". A František se stará, někdy je to pro něj strašně moc obtížné, ale snaží se, aby problém vyřešil a zatím se mu to vždycky podařilo.

Tohle velké pracovní vypětí má ale na Františka neblahé důsledky, večer vždy tme, co zase zítra Karel natropí a co bude muset řešit. Každou noc se mu potom zdá sen: Vznáší se uprostřed noci na podivné plošině uprostřed oceánu, v dálce svítí měsíc, František musí přestěhovat bedny na vyznačená místa, hladina se temně leskne a na Františka padá podivná nálada, ví, že musí bedny odstěhovat, přitom se ani jednou nesplést a nespadnout přitom do vody - František se totiž ještě naučil plavat a tak by se utopil. Pokud František v noci problém nevyřeší, zdá se mu další noc naprosto stejný sen - je na stejné plošině a řeší stejný úkol. František s tímto problémem navštívil psychiatra a ten mu poradil, ať změní povolání, to ale František nechce a tak zašel ještě za jistou starou čarodějnici a ta mu z křišťálové koule věštila, že až těch problémů vyřeší 50, tak bude mít pokoj a znovu nalezne klid v duši. Kolik nocí to ale bude trvat, to mu neporadila.

Váš úkol je trochu jednodušší než ten Františkův. Máte situaci zjednodušenou tím, že nejste na plošině mezi bednami, jako František, ale vidíte část plošiny shora a můžete si nechat vykreslit pláněk plošiny (Fire + Down), nebo si plošinu otočit a

dívat se z libovolné strany (Fire + Left, Fire + Right). Také si můžete uložit stav beden na plošině do paměti a vyvolat jej zpět, když přijdete na to, že jste od té doby udělali chybu. Problém ale nastane v případě, že ta chyba bude už v té uložené části. Na začátku každého problému se uloží výchozí situace, pokud uděláte chybu, můžete začít znovu tak, že stisknete obnovení pozice a začnete od začátku. Po dokončení každé úlohy se dozvíte heslo pro další úlohu. Heslo pro vstup můžete odeslat stiskem Fire nebo Enter, pokud budete používat k ovládní klávesnici, použijte raději Enter.

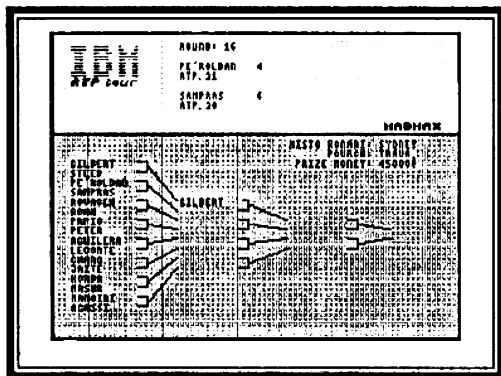
V programu jsou dvě pěkné melodie od PETERSOFTu, první si poslechnete při každém spuštění programu, druhou a mnohem delší si můžete poslechnout za odměnu po dohrání všech 50 místností. Hru má na svědomí firma UNIVERSUM, nepopírám jistou velmi silnou inspiraci, něčím, co existuje někde jinde.

Přeji Vám mnoho štěstí při řešení všech 50 úrovní. Neztrácejte hlavu, opravdu všechny úrovně lze dohrát, někdy je to opravdu obtížné ale jde to!

## ATP TOUR

Aneb Jak se stát jedničkou

ATP tour simulator je strategická hra. Zavede Vás do světa rychlých míčků a velkých peněz, do světa tvrdé dřiny a odříkání, do světa, kde jenom ti nejlepší z nejlepších mohou stanout na slunci, do světa profesionálního tenisu. Stáváte se managerem, trenérem a také hráčem v jedné osobě.



ATP tour simulátor mohou hrát jeden až dva hráči. Na začátku hry si zvolíte obtížnost hry, potom si vyberete sponzora, což je pro Vás vedle zisků za vítězství nebo za umístění na turnaji velice důležitý zdroj příjmů - sponzor velice bedlivě hodnotí Vaše výsledky a podle toho se rozhoduje, kolik financí Vám přidělí - a hra už může začít. Celý tenisový rok se skládá z množství turnajů, na kterých se můžete ale také nemusíte, nebo dokonce nemůžete (to když nemáte

na startovní) zúčastnit. V případě, že se turnaje neúčastníte, si můžete alespoň vsadit na vítěze. V době, kdy nstartujete na nějakém turnaji, můžete trénovat - do trénování můžete vložit jen určitou část prostředků - v omezeném čase se základy dělat nedají, pokud vložíte prostředků víc, přijdete o ně a nic nezískáte. Trénovat můžete herní dovednosti, sílu, taktiku a další vlastnosti, které každý opravdový profesionál nutně potřebuje. Vždy po turnaji se mění Vaše pozice na žebříčku ATP. Před turnajem si volíte obutí (to zní trochu zvláštně - obutí) a to v závislosti na tom, jaký povrch je na dvorci, kde turnaj probíhá. Před každým turnajem si také musíte rozmyslet, s jakou taktikou půjdete do boje. Když se budete rozhodovat, jestli se turnaje zúčastníte, řiďte se jeho cenou - na levnější turnaje chodí méně zdatní jedinci a jen tam máte šanci se postupně probojovat v žebříčku ATP nahoru, jinde ne.

Hru můžete ovládat z klávesnice nebo pomocí Kempston Joysticku. Přeji Vám mnoho štěstí a úspěchů při dobývání tenisového Olympu (třeba časem porazíte i Lendla). Hru má na svědomí firma MADMAX.

## TOM JONES

Aneb Bratr slavného Indiana Jonese na cestách za slávou

Kráčíte spolu s Tomem Jonesem za dobrodružstvím, hledáte Zlatou sošku Inků. Víc Vám o ději hry neprozradím, zbytečně bych Vás připravil o radost z jejího poznávání.

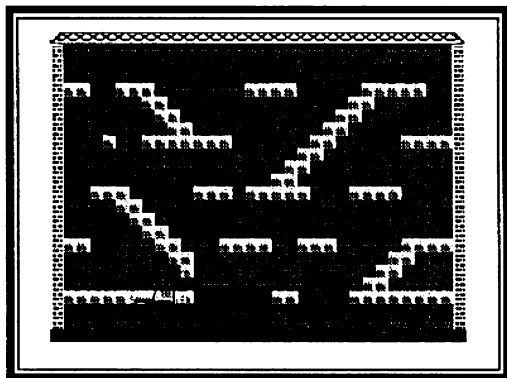
Jedná se o klasickou textovou hru, ovládání je z klávesnice nebo Kempstonu pomocí nabídek. Program obsahuje pěknou hudbu od firmy BLACKSOFT a samotnou hru spáchala firma MADMAX - nejsem si stoprocentně jist, jestli jsem se náhodou nespletl, jestliže ano, pak moc prosím všechny a hlavně autory o to, aby mi to prominuli. Ostatně to, kdo hru vyrobil, se zcela jistě dozvíte až si ji zkusíte zahrát.

Obligátní přání mnoha úspěchů při hraní - nalezněte tu sošku!

# KRTEK A AUTÍČKO

Aneb Krtek a autíčko

Krtek a autíčko je jedna z her, na jejichž vzniku jsem měl tu čest se alespoň částečně podílet, mám k ní zvláštní vztah protože když se mi podařilo překreslit úvodní obrázek z papíru na obrazovku (trvalo to celý den), musel jsem se na něj dívat dobrých deset minut, abych uvěřil, že jsem to udělal já. Navíc jsme strávili při dokončovacích pracích dva dny a dvě noci v pemé dřině, na to se také hned tak nezapomíná. Mimoto jsem se také brozně ztrapnil před kamarádem - ukazoval mi jednu z úrovní, kterou vymyslel a prohlašoval, že na to využil veškerý svůj důvtip, po prvním pohledu jsem sebevědomě poznamenal, že tam toho důvtipu moc není, jaké však bylo jeho zadostiučinění, když se mi nepodařilo místnost dohrát ani po dvou hodinách, a mohl mi vítězoslavně ukázat řešení - GGGRRRRRRR!



O co tedy ve hře vlastně jde - firma PROXIMA se rozhodla angažovat někoho, na nakládání programů na nákladní auto. Protože zaměstnanci firmy mají cosi, jako smysl pro humor, rozhodli se, že krtkovi práci trochu stěžít, nedalo jim to ani moc práce, stačilo

zachovat původní stav - naprostý chaos. A tak se krtek musí snažit a opravdu hodně přemýšlet a běhat, aby bedny naložil. Pomáhá mu trochu to, že ve světě, v němž žije jsou jiné přírodní zákony a všechno tam probíhá poněkud pomaleji, jen on sám dokáže běhat stejně rychle jako v obvyklém životě, umožňuje mu to občas bednu shodit a ještě na ni dole počkat. V krtkově světě se také vyskytují některé zvláštní potvůrky - krtek jim říká pružici - když se s krtkem setkají, odnesou to oba dva. Někteří pružici jsou hloupí a s krtkem se srazí jenom náhodou, jiní jsou dokonce jacísi "kamikaze", ti mají čich a jakmile se krtek dostane příliš blízko k nim, dočista zblbnou a vydají se k němu. Aby se mohl krtek alespoň trochu bránit, má k dispozici rýčky, které může po pružicích házet - když pružík jednu koupí rýčkou, upadne do strnulého stavu a chvíli se nehýbá. Někdy ovšem musí nějakého pružíka odstranit - na takové účely má krtek k dispozici jablka. Když krtek chce pružíka zlikvidovat, musí se dostat nad něj, opatrně ho přišlápnout a použít jablko (apple), pokud používáte joystick, stiskněte dolů a pal. Stejný postup musíte použít, když budete chtít odstranit nějakou bednu se softwarem - občas je to jediná cesta k cíli.

Hru můžete ovládat definovanými klávesami a Kempston joystickem. Po každé úrovni se dozvíte heslo pro tuto úroveň, a budete moci začít hrát příští úroveň. Při novém nahrání hry si tedy budete muset poslední dohranou místnost zopakovat - aspoň se jí doopravdy pořádně naučíte.

Hru má na svědomí firma KYBERSOFT, hudbu napsal Miroslav Hlavička a úvodní obrázek a obrázek autíčka, které krtek postupně získává, mám na svědomí já.

Se škodolibým úsměvem Vám přeji pevnou vůli a hodně moc trpělivosti - jde to!

P.S. Heslo do poslední místnosti se skládá z písmen A E F L L N O O O S S S S T U U.

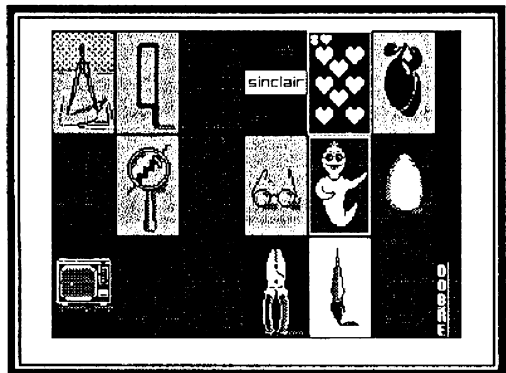
## AKNADACH

Aneb Hra pro malé i velké

Aknadach patří mezi hry, které procvičují paměť. Vášim úkolem je důkladně si prohlédnout rozložení celkem 18 roztomilých barevných obrázků a hlavně si zapamatovat, kde se který nachází. Počítač je potom opět otočí a bude se Vás ptát, kde se který obrázek nalézá, nebo se Vás také může ptát, jaký je na kterém místě za obrázek - to záleží na tom, který typ hry si zvolíte.

Další parametry hry, které můžete ovlivňovat, jsou obtížnost zadání, což je doba, po kterou Vám počítač obrázky odkryje, a obtížnost odpovědi, což je časový interval, za který musíte odpovědět. Pokud se Vám podaří trefa do černého, tak Vám počítač zahraje znělku kladnou, pokud se trefíte vedle, dozvíte se to z druhé znělky - obě jsou napsány tak, že musíte okamžitě pochopit, jak jste dopadli.

Navíc při správné odpovědi Vám počítač ukáže obrázek. V pravé části obrazovky jsou dva ukazatele - celkový počet odpovědí a počet odpovědí správných - jsou to



sloupečky, které rostou - pokud dostanete oba dva až nahoru, podařil se Vám malý zázrak - uhádli jste všechno a správně - výborně. Pokud ne, nevadí, pokuste se o to příště, určitě budete mít mnohem lepší výsledky.

Hra Vás také může naučit, jak se který obrázek nazývá - je to důležité, když hádáte podle polohy a musíte tedy vybrat správný název. Když si obrázek zafixujete pod názvem jiným, můžete mít zbytečné problémy - pusťte si tedy výuku jako první.

Ještě k autorům programu - program vytvořila známá firma MS-CID, o grafiku a ozvučení pak CID. V obou oblastech si autoři udrželi svůj tradičně vysoký standard.

A na závěr: Vsadím se, že se Vám nikdy nepodaří uhádnout všech 18 obrázků!



## **Záruční a reklamační podmínky na programy z produkce PROXIMA - software Ústí nad Labem**

1) veškeré dotazy zodpovídáme pouze písemně; telefonický servis k programům nezajišťujeme

2) na fyzické vady disket, kazet a manuálů které nebyly způsobeny nevhodnou manipulací uživatele poskytujeme záruku 1 rok. Vadné manuály (např. s chybějícími stránkami) vyměňujeme pouze kus za kus

3) do 1 měsíce od zakoupení je nahrání nové verze programu nebo opravení vadné nahrávky na kazetě (disketě) zdarma

4) po této době účtujeme na nové nahrání programu poplatek 20,-- Kčs

-> částku 20,-- Kčs nám můžete zaslat jedním z těchto způsobů:

-> zelenou složenkou typu "A" na naši adresu, číslo účtu je 28846-411/0100 a kontrolní ústřížek přiložte (stačí jeho kopie) nebo

-> přiložte k zásilce v hotovosti (např. papírovou dvacetikorunu), nebo

-> pokud nebude částka poukázána nebo přiložena, vracíme reklamovanou kazetu (disketu) na dobírku, takže účtujeme 20,-- Kčs + 15,-- Kčs dobírkový poplatek

5) v případě neoprávněných reklamací účtujeme stejným způsobem jak bylo uvedeno výše, manipulační poplatek 20,-- Kčs

Prosíme Vás o pochopení tohoto opatření. Bohužel žádný autor programu a tím také jeho distributor nemůže ručit za to, že v programu nebude jediná chyba. Přesto naše firma udělá maximum pro to, aby Vám program sloužil k Vaší spokojenosti. Pro srovnání: nové verze programů (UPGRADE) se v oblasti "velkého software" (ceny jsou zde řádově 20 až 50 krát vyšší) prodávají vlastníkům starších verzí za ceny rovnající se 1/2 až 2/3 plné ceny programu. Dále Vás prosíme, abyste se na nás neobraceli s dotazy, které jsou dostatečně vysvětleny v instrukčním manuálu; na takové dotazy nebude brán zřetel.

**PROXIMA - software, post box 2**

**4, pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem**