

**proxima**  
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

LETRIS

STAR DRAGON

ATOMIX

DOUBLE DASH

BEERLAND

**HRY\*HRY\*HRY**

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

---

**INSTRUCTION MANUAL**

---

**( C ) 1991**

# **POZOR!**

Čtete pozorné 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 následujících 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.

# LETRIS

Aneb Padající písmenka

Letris, jak už napovídá sám název, je inspirována první a nejslavnější hrou pocházející ze země bývalého Velkého Rudého Bratra (neplést s Vinetouem). Podobnost spočívá v tom, že také zde je jakýsi zásobník, do kterého shora padají předměty, tím však veškerá podobnost končí. Na rozdíl od Tetrisu zde nepadají předměty různých tvarů ale jen čtverečky, neliší se barvami - jsou označeny písmeny. Vedle

zásobníku jsou vpravo i vlevo koše, sem můžete odhazovat přebytečné a hlavně nehodící se čtverečky. Shora padají nejen písmenka ale také bomby - dokonce několika typů - jednoduché, dvojité, trojitě a totální. Asi Vás už jistě zajímá, o co ve hře vlastně jde. Tak tedy máte poskládat slovo, které je napsané dole pod zásobníkem a to na nejnižší úrovni. Napadá Vás, že Vám musejí padat jen ta správná písmenka, že by jinak nápis složit nešel. Jak již bylo řečeno, máte k dispozici dva koše - ty se však brzy zaplní - a shora padají také bomby. Asi odhadnete, co mohou dělat - ano, zničí čtverce ve sloupci, kam dopadnou. Kolik čtverců zničí, to už asi víte také. Abyste si mohli zopakovat abecedu, platí navíc to, že jde-li o totéž písmeno nebo písmeno předchozí či následující

než to, na které dopadne, zmizí obě dvě. Pokud se Vám podaří slovo složit, zeptá se Vás program na otázku související se složeným slovem. Ať odpovíte jakkoli, pokračujete skládáním dalšího slova.

Hru můžete ovládat pomocí kláves O, P a M nebo pomocí Kempston joysticku. Budete-li po nahrání hry držet jistou klávesu, dostanete nekonečné životy - já vím, je to velmi kruté, ale snad na to přijdete sami.

Letris je společným dílem firem MADMAX a ORIN Soft. Program obsahuje hudbu pro Spectrum 128. K programu patří ještě LETRIS INTRO, kde najdete několik pěkných melodií a také nějaké pěkné efekty, dozvíte se také něco od autorů.

# ATOMIX

Aneb Hra s atomy

Atomix je logická hra. Vaším úkolem je sestavit nejprve jednoduché a později i složitější molekuly z atomů. Na první pohled jednoduchá věc, samozřejmě, že to ani zdaleka tak jednoduché není. Jednotlivé atomy - znázorněné koulí s chemickou značkou prvku a určitým směrem vedenou vazbou - musíte dopravit na správné místo. Které místo to je, to si ovšem také musíte určit - není ho vždy jednoduché najít. Klávesa INFO Vám ukáže, jak má vypadat sestavená molekula. Atomy mají navíc tu vlastnost, že se pohybují tak dlouho dokud nenarazí na překážku. Chcete-li tedy molekulu sestavit, musíte si dobře rozmyslet, jak a kudy a v jakém pořadí musíte jednotlivé atomy přesunovat.

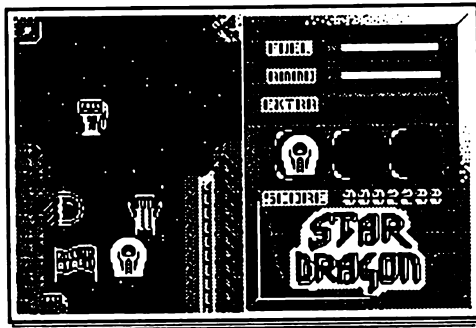
Ovládání již tradičně klávesami nebo joystickem.

Program spáchal Patrik Rak of RAXOFT.

# STAR DRAGON

Aneb Bojující Hvězdný drak

Uprostřed druhého století třetího tisíciletí, kdy už přes padesát let zuřf hvězdná válka mezi pozemšťany a tajemnými vetfelci z hlubin Galaxie. Dlouhé válečné roky byly naplněny střídavými úspěchy invazních sil i hrdinných obránců Země. Po dlouhou dobu byly síly přibližně vyrovnány, nyní však došlo k dramatickému posunu v náš neprospek, vetfelci vyvinuli novou zbraň - obrovský bitevní křižník vyzbrojený dosud nejvyšší palebnou silou, jaká kdy byla v historii použita. Tento kolos se nyní přibližuje k Zemi a hrozí naprosté zničení pozemské civilizace. Zbývá jediná naděje, malá kosmická stíhačka Star Dragon, která jako jediná je schopná proniknout ochrannými clonami křižníku a zničit jeho ovládací centrum. Do cesty Vám budou nepřátelé klást mnoho překážek a nástrah, budou se všemi možnými způsoby snažit zničit Váš letoun - na Zemi mu technici s úsměvem říkají Záchodové prkénko, mají ho však rádi a znají jeho možnosti a sílu, důvěřují mu a věří i Vám, že dokážete splnit vše, co od Vás pozemšťané očekávají. Zlomte (si) vaz!



Hru můžete ovládat definovanými klávesami nebo Kempstonem. Ve hře je možnost získat netečnost proti střetnutí s nepřátelskými letouny, jak na ni přijít?!

Na vytvoření této hry spolupracovalo trio známých počítačových výtečníků. Program má na svědomí firma RAXOFT, obrázek a grafiku firma DOUBLE M a hudbu vytvořila firma FUXOFT.

Jestli doletíte až na konec, budiž Vám věčná sláva, pokud ne, zaměstnanci pohřebního ústavu Lehká zem (Speciálně Mr. Brian Corpse) se o Vaše pozůstatky velice rádi postarají.

# DOUBLE DASH

Aneb Dvojitý útěk (před kameny)



Double Dash je hra, která navazuje na sérii známých Boulder Dashů a Rockford. Liší se od nich hlavně tím, že je určena pro dva hráče - získává tím netušené možnosti - mnohem více legrace, musíte se spoléhat nejen na sebe ale i na přítel (přítelkyni), se kterým (kterou) hru hrajete a naopak máte mnohem větší motivaci dokončit úspěšně každou místnost a dostat se tak do další.

Nyní bychom si měli povědět, oč ve hře vlastně jde. Každá místnost je vyplněna jakousi měkkou hmotou, kterou můžete procházet. V této hmotě jsou rozmístěny kameny (Boulders), diamanty, zdi a různé dutiny s množstvím "potvor",

kteřé mají vlastní "inteligenci", o nic jiného nestojí tolik, jako o to, aby Vás dostaly. Tyto "potvory" můžete také zabít tím, že na ně necháte spadnout kameny, některé se přitom promění na diamanty. Diamanty jsou první část úkolu, který Vás čeká. Druhý problém je najít východ a dostat se do něj, na všechno máte samozřejmě omezený čas. Padající kameny Vás však také mohou zabít - odtud Boulder Dash a tedy i Double Dash. Již dříve jsem se zmínil, že hra je určena pro dva hráče, nehrají proti sobě ale spolu, každý musí zvládnout svou část velmi obtížného úkolu. Strategie, taktika, postřeh, rychlost, rozhodnost a přesnost jsou právě ty vlastnosti, které Double Dash nejen potřebuje ale také podporuje, cvičí a trénuje, chce to však trpělivost, někdy moc velkou trpělivost.

Hru můžete ovládat klávesami nebo klávesami a Kempstonem.

Za otcovství této hry bude pikat firma Voo Doo, úvodní obrázek pak bude přišit firmě Double M (DM).

## **BEEBLAND**

Vzhůru do vysněné pivní země

BEERLAND je logická textová hra určená pro jednoho a více pokročilých hráčů. Postavy a prostředí ve hře jsou skutečné. Děj je částečnou fantazií autorů.

### **Ovládání.**

Hra se ovládá povely, které se zapisují z klávesnice manuálně. Příkazy se zadávají ve tvaru sloveso (+podstatné jméno), přičemž ze slova stačí zadat první 4 (slovy čtyři) písmena. U příkazů pohybu se nepoužívá slovesa JDI (nebo jeho synonym), ale pouze směru samotného (tj. SEVER, JIH, . . . ). Příkazy VEZMI, POLOŽ a PROZKOUMEJ umožňují místo konkrétního předmětu použít zájmena VŠE. PROZKOUMEJ VŠE vypíše charakteristiku všech předmětů, které se v místnosti nacházejí a které má hráč u sebe (má-li nějaké). Hra rozumí dvaceti pěti slovesům (a jejich synonymům) a asi třiceti podstatným jménům. Mezi příkazy a jejich parametry může být libovolný počet mezer.

### **Některé příkazy.**

Směry: S, J, V, Z, N, D, DOVNITŘ, VEN

Spec. příkazy: KONEC, POMOC, ČEKEJ, SAVE (uloží pozici na mgf nebo do paměti), LOAD (nahraje pozici z mgf nebo z paměti), R (rozhlédní se), I (inventura - seznam nesených věcí, počet vypitých piv a opilost. Do hry vstupuje hráč se třemi pivy).

Na další příkazy které hra "umf" si přijďte sami !

### **Všeobecné informace.**

Vydržte u nahrávání, vydrželi to i jiní . . . ! Nemáte-li chuť sledovat úvodní nebo také závěrečné titulky, stiskněte nějakou klávesu. Nevzdávejte se, dokud nedojdete až do konce!

### **Konkrétní informace.**

Je krásný teplý jarní čtvrtek, dvě hodiny odpoledne. Právě jsi dorazil na "Hnátu" a zamířil k zadnímu stolu, kolem kterého sedí členové SAKOGI. (SAKOGI je šestičlenná pivně-kulturní organizace - pozn. aut.)

"Kde je Aleš ? zeptal jsi se.

"Ale někde tady pobíhá, " mávnul rukou Pavel. Petře, pusť rádio, budou zprávy."

Petr vylovil z kapsy malý tranzistorek a zapnul ho.

". . . z východu a ze severu se k naší zemi blíží pivomor, " oznamoval hlas z rádia, "tisíce pivařů opouštějí své oblíbené hospůdky a vydávají se hledat bájnou pivní zemi - BEERLAND. Všichni se však vracejí s nepořízenou, a tak se obyvatelstvo pomalu začíná domnívat, že BEERLAND vůbec neexistuje . . ."

Pavel vypnul rádio. "Pivo!", zavolal na vrchního, a ten vzápětí přišel a postavil před tebe orosený půllitr.

"Tady je to pivečko . . . dáte si ještě něco?"

"Přineste mi tlačenu . . . nebo radši párek!" poručil Honza.

Vypil jsi pivo.

"Vy nemáte strach z pivomoru?" zeptal jsi se a objednal si další pivo.

"Ani ne," zasmál se Pavel, "BEERLAND je nedaleko . . . , vid' Miloši?"

Miloš se probudil. "Verbung!" zamumlal a zase usnul.

"Á, Aleš běží ! " ukázal ke dveřím Jirka.

Aleš přiběhnul ke stolu: "Znáte ten vtip, jak se potkají dvě báby na vesnici a jedna povídá . . ."

"Buď zticha, prosím tě,"okřiknul ho Pavel. Aleš zklamaně odběhnul. Vrchní ti přinesl pivo a párek.

"Tady je ten páreček . . ."

"Jakto, že je BEERLAND nedaleko?" zeptal jsi se. "Vždyť ho vůbec nikdo nemůže najít!"

"Protože všichni hledají na špatném místě. Beerland je vevnitř, ne venku . . ." vysvětloval Pavel.

Zatímco jsi poslouchal Pavla, přiběhnul k tobě Aleš, vypil ti pivo a zase někam zmizel.

Ani jsi nestačil protestovat a Honza ti ještě snědl párek.

"Neboj, Alešovi jich stačí šest, potom dá pokoj a půjde si sednout do parku . . . " uklidnil tě Jirka a vzápětí hodil umakart.

"To by mě zajímalo, co tam dělá," divil jsi se.

"Kreslí si. Teda když má čím a na co." řekl Pavel.

"Chvilí jsi seděl mlčky a přemýšlel, co budeš dělat dál.

"Najdu BEERLAND," rozhodnul jsi se.

"Výborně, " poplácal tě po rameni Petr, " na to se musíme napít. Objednej pivo."

Objednal jsi všem pivo a oni ti připili na úspěch tvého hledání.

"Dej si radši ještě jedno, nebude to pro tebe lehký úkol, musíš se na něj posilnit!" radil Pavel.

Uposlechnul jsi jeho rady a dal si třetí pivo.

"Ale teď už doopravdy musím jít," vstal jsi od stolu.

"Hodné štěstí!" odpovědělo SAKOGI.

Miloš se probudil. "Nechod' . . . nechod' . . . nebo . . . když jsi chtěl jít, tak si jdi!"

(c) 1991 Jiří KOUDELKA & Petr FILIP

# 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 manipulační 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 ústížeek přiložte (stačí jeho kopie) nebo
  - přiložte k zásilce v hotovosti (např. papírovou dvacetikorunu), nebo
  - pokud nebude částka poukázána nebo přiložena, vrátíme reklamovanou kazetu (disketu) na dobírku, takže účtujeme 20,- Kčs + poplatek za dobírku
- 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 24, pošta 2**  
**400 21 Ústí nad Labem**