

proxima
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

EXPEDICE

HEXAGONIA

MUSIC LOGIC

HRY*HRY*HRY

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

INSTRUCTION MANUAL

(C) 1991

EXPEDICE

První na podivnou planetu

Představte si, že jste obyvatelem vzdálené planety Berenika (máte dvě krásná tykadélka) a pracujete jako operátor ve Vesmírném výzkumném ústavu. Vaším úkolem je přijímat zprávy posílané expedicemi, které objevují a zkoumají nové planety. Jedna taková expedice právě dorazila k Zemi a začala posílat zpět zprávy o svých objevech. Země je však velmi daleko a při přenosu dochází k rušení a zeslabení signálu, to vede ke ztrátě synchronizace a zprávy docházejí zkomolené. Každá zpráva se skládá ze 30 bloků (čtverců), které se navzájem úplně zpřeházely a navíc také zrcadlově převrátily nebo otočily. Na Vás nyní je uvést vše na pravou míru.



Program se nahraje obvyklým příkazem **LOAD** "".

Po nahrání základní části zastavte magnetofon. Po úvodních efektech se dostanete do menu, zde si můžete navolit ovládní, po nahrání je nastaven buď **KEMPSTON joystick**, je-li zapojen, nebo klávesy **O P O A M**, pokud Vám toto nastavení nevyhovuje, stiskněte klávesu **O** a nastavte si ovládní podle vlastního

uvážení - reagují všechny klávesy i joystick. Máte-li zvoleno ovládní, stiskněte klávesu **S** a hra se odstartuje.

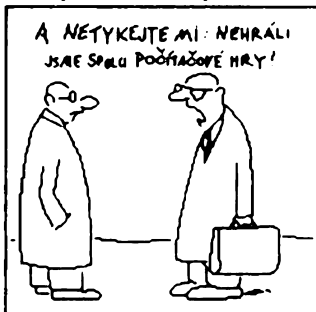
Nyní se Vás program ptá na vstupní kód. Můžete vložit šest písmen kódu, který jste dosáhl(a) naposledy, začínáte-li hru hrát poprvé, vymažte případná **S** a stiskněte **ENTER**, program si nahraje blok, ve kterém je požadovaná zpráva (musíte spustit magnetofon a čekat až se najde požadovaný blok, při chybě v nahrávání převiňte kazetu zpět, bude-li nalezen jiný blok, než požadovaný, tak buď kazetu přetočte zpět nebo dopředu).

K vlastnímu skládání, čtverce můžete přesunovat z místa na místo - najeďte šipkou na čtverec, který chcete přesunout a stiskněte **Volbu (Pa)**, nyní můžete najet na prázdný čtverec a sem přesunout zvolený čtverec. Další, co můžete provádět je překlápět a otáčet zvoleným čtvercem - opět zvolíte čtverec stejným způsobem a potom ukažte šipkou na jeden ze symbolů v pravém sloupci (pouze horní čtyři ikony) a můžete vodorovně a svisle překlápět čtverec, nebo jím otáčet o devadesát stupňů ve směru a proti směru pohybu hodinových ručiček - pokud máte digitální hodinky zkuste se orientovat podle vlastních ručiček. Podají-li se Vám složit obrázek, projeví se to bliknutím a zmizením prázdného políčka, počkejte chvíli, než se v okénku s uždějším textem objeví kód pro další obrázek. Na stisk čehokoliv se opět program ptá na kód, chcete-li pokračovat dalším obrázkem, stiskněte **ENTER** jestliže chcete pokračovat nebo vložte kód obrázku, pro jeho skládání jste se rozhodli.

Hra obsahuje celkem 68 obrázků od Vladimíra Jiránka, jsou uloženy ve 4 blocích celkem po 17 obrázcích. Pokud se "proskládáte" až na konec hry, čeká Vás malé překvapení a také se dozvíte, jakým způsobem si můžete na kazetu nahrát libovolný obrázek z této hry. Obrázek si můžete třeba vytisknout na tiskárně, nesmíte jej však používat k vlastnímu obohacování - porušil(a) byste autorská práva jejich autora.

Chcete-li se vrátit do hlavního menu, můžete to udělat současným stiskem kláves **Q E T** při skládání, nebo stiskem klávesy **SPACE** při nahrávání bloku.

Dostaňte se až na konec hry, já doufám, že to stojí za to.



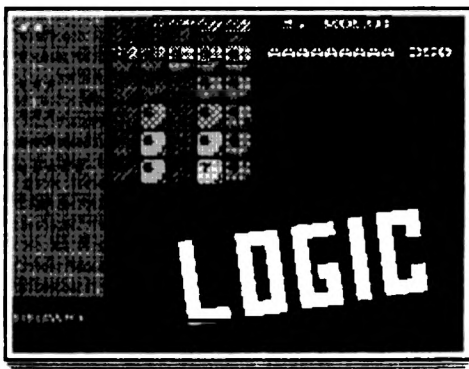
MUSICLOGIC

Aneb Hudební Master Mind

Nahrání samozřejmě opět příkazem **LOAD *****. Po nahrání hry se objeví hlavní menu, v němž se nastavují parametry, vypadá takto:

- 0 - hra
- 1 - barvy se opakují
- 2 - barvy se neopakují
- 3 - počet hráčů (1)
- 4 - počet políček (3)

Klávesou 4 lze měnit počet polí, která budete hádat a to v rozsahu 3-8, nastavený počet je uveden v závorce. Klávesou 3 lze měnit počet hráčů, kteří budou hrát - maximálně 9 lidí. Klávesy 1 a 2 ovlivňují, jestli se v hádané posloupnosti mohou či nemohou opakovat políčka téže barvy. Klávesou 0 stisknete až poté, co jste si nastavili požadované vlastnosti hry. Program se Vás zeptá na počet kol - napište číslo a stisknete **ENTER**.



Menu se smaže a objeví se nápis: **Jméno 1. hráče - používej 0,9,0** Klávesami 8 a 0 volíte písmeno v abecedě a klávesou 9 se posunete na další písmeno, jméno tvoří 9 písmen, postupně zadáte jména všech hráčů.

Nyní Vám počítač oznámí jméno hráče, který je na řadě. Vlevo vidíte červený pruh, tam se dozvíte, jak se přibližujete k posloupnosti, kterou si "myslí" počítač. Vedle pruhu je velké bílé podržátko - kurzor. Stisknete-li klávesu 8 nebo klávesu 9, kurzor se bude pohybovat vpravo či vlevo. Stisknete-li nějakou z kláves 1 2 3 4 5 6 7, objeví se nad kurzorem políčko odpovídající barvy. Nastavíte-li takto všechna políčka (je jich právě tolik, kolik jste si jich zvolil(a)), můžete stisknout klávesu 0 a počítač ohodnotí Vámi zadanou posloupnost, přesněji její shodu s posloupností, kterou máte uhodnout. Program se podívá kolik políček je úplně v pořádku - mají stejnou barvu jako políčka v odpovídajících pozicích hádané posloupnosti - za každé takové políčko dostanete jeden černý kolíček. Potom počítač prohlédne zbývající políčka a hledá taková, která sice nejsou na správném místě, ale mají správnou barvu - za každé takové políčko dostanete jeden bílý kolíček. Pozor, kolíčky jsou vypisovány zleva doprava, napřed černé a potom bílé - tedy poloha kolíčku nesouvisí s polohou políčka, za které ho dostanete.

Příklady: (nastavení hry - 3 políčka, barvy se neopakují)

- nic - žádný bílý ani černý kolíček - barvy v hádané posloupnosti nejsou
- 1 bílý - jedna barva je v hádané posloupnosti, není však ne svém místě
- 3 bílé - všechny barvy se vyskytují, stačí je vhodné zpřeházet
- 3 černé - uhodli(a) jste!

Nepodáří-li se Vám posloupnost uhodnout na deset pokusů, počítač Vám ji ukáže. Po skončení Vám počítač přidělí body a hraje další hráč, když se všichni vystřídají (1 kolo), vypíše se pořadí hráčů a začíná další kolo.

Do hlavního menu se lze kdykoliv vrátit stiskem klávesy **BREAK**.

Jestli marně pátráte po původu slůvka **MUSIC** v názvu programu, pak vězte, že program obsahuje 46 melodií (a jednu závěrečnou fanfáru), které Vám může hrát při hře, melodie se volí stiskem některého písmene a **SYMBOL** nebo **CAPS SHIFTU** kdykoli.

Mnoho štěstí a dobře promazané mozkové závity!

HEXAGONIA

Aneb Hra s atomy podruhé

Hexagonia, pokračování hry Atomix, je logická hra. Vaším úkolem je sestavit nejprve jednoduché a později i složitější molekuly a atomy. Na první pohled jednoduchá věc, samozřejmě, že to ani zdaleka tak jednoduché není. Jednotlivé atomy - znázorněné koule s chemickou značkou prvku a určitým směrem vedenou - musíte dopravit na správné místo. Které místo to je, to si ovšem také musíte určit - není ho vždy jednoduché najít. 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.

Ovládnání již tradičně klávesami nebo joystickem.

Autorství programu nelze upírat firmě RAXOFT.

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 následující smlouvy mezi Vámi a firmou **PROXIMA**.

Podle této smlouvy na Vás nepřechází vlastnická práva k software, ale získáváte právo pouze užívat software po dobu platnosti této smlouvy podle dále uvedených podmínek.

Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na jediném počítači a smí si pořídít jedinou bezpečnostní kopii 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. Nehodláte-li respektovat ustanovení této smlouvy, vraťte software v neporušeném obalu tam, kde jste jej získali. Bude Vám vrácena částka kterou jste zaplatili.

PROXIMA - software
p. box 24 , pošta 2
400 21 Ústí nad Labem