

proxima
VEREJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

MAH JONGG
PERESTROJKA
EXPLODING ATOMS
AKCIONÁŘ II
TELEFONY I

HRÝ*HRÝ*HRÝ

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

INSTRUKČNÍ MANUÁL

(c) 1992

LICENČNÍ UJEDNÁNÍ

Čtíte pozorně licenční podmínky firmy **PROXIMA** předtím než porušíte obal diskety (kazety). Počítačový program zaznamenaný na diskotě (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 uvedených podmínek.

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na jediném počítači a smí si pořídit jedinou bezpečnostní kopii obsahu nosného média.

2. Je zakázáno pořizovat kopie manuálu k programu.

3. V případě zakoupení multilicenční dodávky počítačového programu je uživatel oprávněn instalovat a provozovat program na takovém počtu počítačů, jaký je uveden v multilicenční smlouvě.

4. Firma **PROXIMA** neručí za bezvadný chod programu na amatérsky upravených počítačích a počítačích spolupracujících s nestandardními perifériemi, včetně interface vlastní výroby.

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 zakoupení.

MAH JONGG

Aneb Mah Jongg

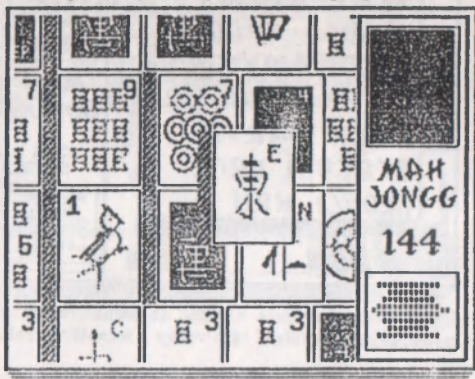
Mah Jongg je starobylá orientální desková hra.

O co se v Mah Jonggu jedná. Počítač rozmístí celkem 144 kartiček - postaví z nich cosi jako pyramidu o pěti vrstvách. Úkolem hráče je odebrat dvojice stejných kartiček tak, aby odebral všechny. Hlavní potíž je v tom, že kartičky nelze odebrat libovolně, ale jen podle pravidel. Můžete tedy odebrat kartičku, která je úplně odkryta shora a alespoň z jedné strany - zprava nebo zleva. Počítač vám vybraní jiné kartičky ani nedovolí. Od každého obrázku jsou celkem čtyři kartičky. Tolik stručně a nyní detailně.

Hru nahrajete z kazety obvyklým příkazem **LOAD "MAH JONGG"** nebo **LOAD ""**, když budete mít kazetu nastavenou. Z diskety nahrajete program nejlépe odesláním příkazu **RUN** při prázdném počítači - nahraje se univerzální run a ten vám nabídne volbu programů. Po nahrání (na úvodním obrázku je několik cizích slov, kdybyste náhodou věděli, co ta slova vlastně znamenají, můžete nám napsat) vám program zahraje jednu z mnoha melodií a čeká na stisk klávesy. Po stisku se objeví obrázek s portréty všech, kteří mají s programem MAH JONGG něco společného a opět hraje melodie. Po dalším stisku klávesy se už konečně objeví přívětivý nápis **Vítejte v Mah Jonggu a hlavní menu**. Jsou v něm tyto položky:

- Start hry
- Ovládání
- Rekordy
- Nastavení
- Informace
- Poděkování

Možná, že nejsou přesně v tomto pořadí, to však není tak důležité a tak se na jednotlivé položky podíváme podrobněji. Ještě informace o tom, jak se lze k jednotlivým položkám dostat, je to prosté, stačí, když stisknete klávesu, která odpovídá prvnímu písmenu požadované volby - tedy abyste hru rozběhli, stisknete tlačítko **S** (proboho, ještě raději ne!):



Start hry - spuštění vlastní hry, k tomuto tématu se vrátíme později.

Ovládání - tady si můžete nastavit ovládání podle vlastního uvážení - můžete používat klávesy nebo Kempson Joystick. Po nahrání programu je nastaveno ovládání těmito klávesami: **O P Q A M**.

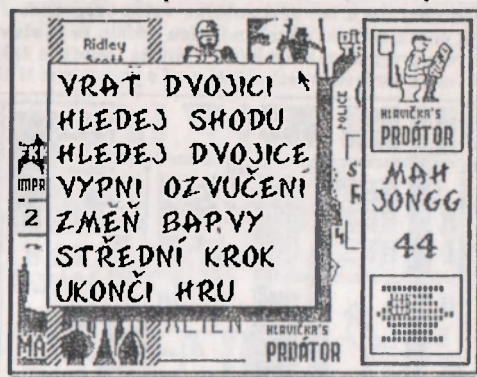
Rekordy - zde se můžete podívat, jací lidé byli použiti při testování hry. Bodování je podivné - jsou to vlastně zbyte kartičky a nejlepší hráč je tedy ten, který má nejméně bodů. O vztahu autora hry k výše uvedeným testovatelkám (a testovateli) si můžete myslet naprosto co chcete.

Nastavení - při této volbě se objeví další menu s položkami **Board číslo** a **Load pictures**. První položka je kód pro generování náhodného čísla a můžete ji změnit tak, že stisknete klávesu **B** a vložíte jiný - při stejném kódu budou vždy kartičky zamíchány stejně. Druhá položka je určena pro nahrání jiné sady kartiček - na kazetě i na disketě máte k dispozici celkem pět sad obrázků **mjongpic1** až **mjongpic5**. Sadu **mjongpic2** vytvořil Miloš Bílek a sadu **mjongpic3** vytvořil George K. Sada **mjongpic4** jsou obrázky ze hry **AKNADACH** a sada **mjongpic5** jsou karty. Pro nahrání sady stisknete klávesu **L** a vložíte jméno (malými písmeny), potom si vyberete, jestli budete nahrávat z disku nebo kazety.

Informace - tady se dozvíte, že so všechno dozvíte tady.

Poděkování - tato část programu byla vytvořena v době, kdy byla autorova schopnost sebekontroly poněkud omezena vlivem dvou faktorů. Prvním byla radost z toho, že se mu podařilo hru dokončit a druhým pak skutečnost, že so mu podařilo něco, s čím vůbec nepočítal (to není pravda, počítal ale už moc nevěřil) a o co se (byť vlažně a s přestávkami) snažil několik předchozích let. Po vyprchání euforienů bylo autorovi líto tak skvělou část programu zlikvidovat a tak ji ponechal a to dokonce beze změny. Navíc tu byl další důvod, je slušné, reagovat na pozdravy přátel.

A teď znovu **Start hry**. Po odeslání této volby se vypíše nápis **Chvilku strpení prosím** (nejspíš, možná něco jiného ale so stejným smyslem) a počítat v této době míchá kartičky. Po zamíchání se objeví část hrací plochy a můžete vidět kartičky. V pravém dolním rohu je vidět celá hrací plocha a zobrazená část je zvýrazněna. Pomocí směrů můžete prohlížet celou



hrací plochu. Uprostřed hlavního okna je zaměřovací kříž, pokud jím ukážete na nějakou kartičku a stisknete volbu (pal) dojde k vybrání této kartičky (projeví se to tak, že vpravo nahore bude vidět obrazy vybrané kartičky) - pozor, toto jen v případě, že kartička není blokována (krytá částečně shora nebo z obou stran). Pokud stisknete volbu na stejné kartičce ještě jednou, kartička se "odvybere". Pokud naleznete druhou kartičku se stejným obrázkem, ukažte na ni a stisknete volbu. Pokud i tato kartička půjde vybrat, obě zmizí a počet kartiček se zmenší o dvě.

Podržíte-li volbu trochu déle, objeví so menu (je vidět na obrázku) a

šipka, kterou můžete ukázat na jednotlivé položky. Stisknete-li volbu na nějaké položce menu, dojde ke zvolení této volby - jednotlivé volby znamenají:

Vrát dvojici - vrátí odebranou dvojici kartiček, vrací tedy hru o krok zpátky, lze se vrátit až na začátek hry. Můžete použít v okamžiku, kdy již nelze nic odebrat a vrátit se až do místa, kde bylo více možností.

Hledej shodu - pracuje pouze tehdy, když máte vybranou nějakou kartičku. Pokud k vybrané kartičce existuje jedna nebo více kartiček se stejným obrázkem, ukáže je na obrázku celá hrací plocha (vpravo dole) - kartičky budou blikat.

Hledej dvojice - tato volba hledá dvojice kartiček, které lze odebrat. V pravém horním okénku vždy ukáže obrázek a v pravém dolním okénku dvojici vždy rozblíká. Stiskem dolů se hledání ukončí, stiskem jiného směru se zobrazí další dvojice kartiček. Tuto volbu můžete použít jako test, jestli lze ještě něco vybrat.

Vypni ozvučení - vypne zvukovou signalizaci stisku volby (pal). Po provedení se v menu objeví opačná možnost - Zapni ozvučení.

Změň barvy - provede cyklickou změnu barev panelu - výsledek vidíte okamžitě na obrazovce. Nastavte si takové barvy, které vám vyhovují.

Střední krok - zde můžete změnit rychlost, s jakou se provádí posun hlavního okna po hrací ploše - jsou celkem tři varianty - malé, střední a velký krok.

Ukončí hru - tuto volbu musíte zvolit v okamžiku, kdy chcete hru ukončit - když už nemůžete nic odebrat a nechce se vám vracet zpátky tahy.

Některé volby se vrací zpátky do hry, jiné ne. Pokud se budete chtít vrátit do hry, zvolte si volbu hleděj shodu, která nemá vedlejší účinky.

Podaří-li se vám odebrat všechny dvojice, počítač vám pogratuluje a ukáže barevný efekt.

Pokud se vám podařilo odebrat více kartiček, než poslednímu v tabulce rekordů, můžete se do ní zapsat. Vkládat můžete i písmena s diakritikou - stiskem CAPS SHIFTu a písmena, u písmen e a u so druhá možnost vkládá stiskem CAPS SHIFTu a následujícího písmene (tedy písmen f a v). Jedno důležité upozornění - skutečnost, že Zuzanu nelze z prvního místa dostat není chyba ale záměr!

Veškerá hudba v programu MAH JONGG je dílem Miroslava Hlavičky (Scalex soft).

Ještě drobnost na závěr (jen pro ty, co umí pracovat se strojovým kódem a mají nějaké zkušenosti - na dotazy ohledně dalšího textu nemůžeme a nebudeme odpovídat! Pokud se chcete o programování ve strojovém kódu (assembleru) něco dozvědět, doporučujeme vám knihu Assembler a ZX Spectrum) - obrázky si můžete vyrobit i vlastní. Kartičky mají velikost 6 x 8 znakových pozic a musí být poskládány na obrazovce do tří řad po pěti. Musí jich být celkem 36 a budou to tedy dvě obrazovky (soubory typu SCREEN) celé (2x15) a jeden, na kterém bude jedna řada celá a v druhé zbývající obrázek (5+1). Obrázky můžete nakreslit třeba v programu ART STUDIO. Obrázky s kartičkami nahrajte na kazetu za sebou a nechte zpracovat následujícím programem v assembleru (program přeložte a spusťte, do magnetofonu vložte kazetu s obrázky a zapněte je), po úspěšném provedení uložíte vzniklý soubor na příkazy:

pro kazetu SAVE "Jméno" CODE 30000,15552
pro disketu SAVE "*"Jméno" CODE 30000,15552

Ještě výpis assembleru (program byl odladěn na assembleru PROMETHEUS, měl by však bez problémů pracovat i na jiných assemblerech):

```
org 29000

MAIN      ld    de,30000
          call LOADPIC
          call ONEPIC
          call LOADPIC
          call ONEPIC
          call LOADPIC

ONEPIC    ld    hl,22520
          ld    c,3
MAIN2     push  hl
          ld    b,5
MAIN3     push  bc
          push  hl
          call MOVEA
          pop   hl
          ld    bc,6
          add  hl,bc
          pop   bc
          djnz MAIN3
          pop   hl
          inc  h
          dec  c
          jr   nz,MAIN2
          ei
          ret
```

```

LOADPIC  ld  a,255
          push de

LORDPIC2 ld  ix,16384
          ld  de,6912
          scf
          call 1365
          jr  nc,LORDPIC2
          pop  de
          ret

```

```

MOVER     ld  b,0
MOVER2    push bc
          push hl
          ld  bc,5
          ldir
          pop  hl
          push hl
          ld  a,h
          sub 00
          add  a,a
          add  a,a
          add  a,a
          add  a,54
          ld  h,a
          ld  b,0

```

```

MOVER3    push bc
          push hl
          ld  bc,5
          ldir
          pop  hl
          inc  h
          pop  bc
          djnz MOVER3
          pop  hl
          ld  bc,32
          add  hl,bc
          pop  bc
          djnz MOVER2
          ret

```

Tento program nahraje z kazety postupně tři obrázky (s hlavičkou nebo bez hlavičky, to je jedno) a převede je do formátu používaného hrou MAH JONGG.

Poznámka na závěr - film Prdátor, jehož reklamu můžete vidět na druhém obrázku je prvním dílem připravované série filmu režiséra Miroslava Hlavičky (je mimo jiné i autorem hudby k programu MAH JONGG), další díla tohoto režiséra jsou například Smrtonosná past (Prdátor II), Krotitelé puchů (Prdátor III), Muž s cejchou smrdí (Prdátor IV), HROBOCOP a konečně autobiografický Big Trouba in Little China. Miroslav Hlavička je vůbec nadaný tvůrce, jen nedopatřením ještě světlo světa nespátřily počítačové hry a programy Tlemmings, Infogrog, sm (Sex Machine), Cattle master, Gum Runner, Silent Ser Více, Impotent Ball, Chlast Ninja 1-3, Shadow of the Pist, Kat Crazy, CENSOR (vylepšený program GENSOR), BRAMBOR III či Total Ellipse.

PERESTROJKA

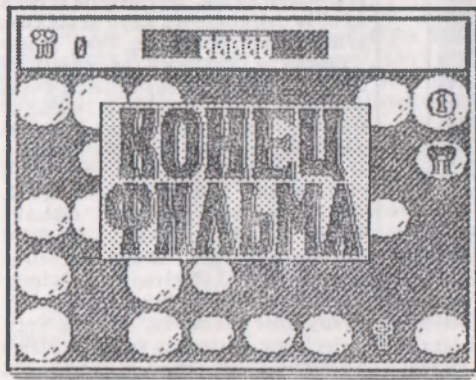
Aneb Sen místra Michalla Sergejevlě

Program PERESTROJKA znáte někteří z počítačů PC, nyní si jej můžete zahrát i na svém domácím miláčkovi.

Program nahrajete tradičním příkazem **LOAD ""** z kazety nebo příkazem **RUN** z diskety (musíte předtím vyresotovat počítač, po nahrání univerzálního runu si vyberte program PERESTROJKA).

Po nahrání se na obrazovce objeví hlavní panel - uprostřed je nápis "PERESTROJKA", nad ním dva znaky "srp a kladivo" a mezi nimi znak GCC (Genial Computing Company). Pod nápisem "PERESTROJKA" jsou pokyny pro hráče a úplně dolo roluje nějaký text. Když text doroluje na svůj konec, objeví se pan M.S.G. a program spustí jednu ze známých melodií, po jejím dokončení se opět objeví drvo popsaný výjev a celé se to opakuje do zblbnutí. Leč zblbnout nemusíte, stačí když stisknete klávesu **C**, objeví se volba ovládní, když stisknete klávesu **SPACE**, spustíte vlastní hru. Pokud si vyberete volbu ovládní, objeví se jména a obrázky možností, vyberete-li si možnost číslo 5 (volba kláves), zeptá se vás počítač na čtyři tlačítka pro jednotlivé směry.

Zvolíte-li si hru, uvidíte toto: Vlevo nahoře je figurka hráče a u ní je nějaké číslo (zpočátku 3). Toto číslo je počet životů. Uprostřed horního okénka se objevuje skóre. Napravo od něj budou (nebo taky nebudou, to záloží jen na vás) přibývat mince, vyjadřující dosaženou úroveň. Pod informačním okénkem se nachází už vlastní vlastní hrací plocha (nemyslete si snad, že vám ta plocha patří!).



Tu tvoří jakési jezírko, ve kterém vyrůstají lekníny. Hráč - DEMOKRAT - začíná v levém dolním rohu a skákáním z leknínu na leknín se snaží dostat pro minci do pravého horního rohu, pokud se mu to podaří, postoupí do další úrovně. Aby to neměl tak jednoduché, lekníny neustále "vadnou" - ubývají, a to až do té doby, než zmizí docela. Na prázdných místech samozřejmě vznikají lekníny nové. Stojíte-li zrovna na mizejícím leknínu, utopíte se a ztrácíte život, stejně tak,

jako když rovnou skočíte někam, kde není leknín. Na některých leknínech so občas objevují různé prémie, jejichž vlastnosti brzy zjistíte sami.

Vaše snažení ohrožuje BYROKRAT a později si na to ještě vezme kamaráda. Základní vlastností byrokrata je, že má rád demokraty - k snědku. Pohyb byrokrata je náhodný a byrokrat nemá ve zvyku skákat do vody. Když se dostanete k byrokratovi blízko, může vás zavětřit a potom vám pomůže M.S.G. Tak úplně však bezmocní nejste, existuje způsob, jak byrokrata zlikvidovat - zkuste na něj přijít.

Hru předčasně ukončíte stiskem **CAPS SHIFT + SPACE (BREAK)**. Obvykle za vás hru ukončí byrokrat a to tak, že vás několikrát odrovnají, nebo si dokonce pomůžete sám (utopíte se). Potom se můžete zapsat do tabulky rekordů - pokud ovšem budete lepší, než někdo, kdo tam už je.

Hudbu na známé motivy složil Miroslav Illavička, obrázky pana M.S.G. zdigitalizoval Pavel Záruha a vlastní program vytvořila firma GCC (Genial Computing Company).

EXPLODING ATOMS

Aneb Vybuchující atomy

Exploding atoms je jedna z méně obvyklých počítačových her, podobá se takovým hrám, jako jsou třeba Piškvorky nebo Reversi. Cílem hry je vyhrát (což je docela zajímavé a asi by vás to samotné nenapadlo). Je to hra plná zvratů - stačí jediný chybný krok a vše může být ztraceno.

Můžete si ji zahrát buď s počítačem (není příliš těžké ho porazit a po nějaké době se vám to určitě podaří) nebo s protihráčem (to je podstatně zajímavější - už jen proto, že se můžete dívat, jak se rozčiluje, když vyhraje to - bohužel, opačně to samozřejmě platí také).

Asi už netrpělivě čekáte, kdy se dostanu k vlastnímu popisu hry - dočkali jste se. Po zvolení ovládní, typu hry (člověk - počítač, člověk - člověk) a spuštění se na obrazovce objeví obdélníková hrací plocha 8 x 6 políček. Na každém políčku je jeden atom a na začátku není žádné elektrony. Vaším úkolem je tyto elektrony atomům přidělovat. V přidělování



elektronů se pravidelně střídáte s protihráčem. Elektrony můžete přidělovat buď prázdným atomům nebo vlastním atomům - ty poznáte podle barvy. Když přidáte elektron k prázdnému atomu, přivlastníte si ho. A nyní to nejdůležitější, když už má atom příliš mnoho elektronů, dojde k jeho výbuchu a elektrony se rozletí do okolních stran, přidávají se k jiným atomům a co je hlavní, přivlastňují vám je - takto můžete přebírat soupeři jeho atomy. Pokud dosáhne zasažený atom přidáním nového elektronu nadkritické množství elektronů, vybuchuje také a vzniká řetězová reakce. Nadkritické množství elektronů je pro atomy uprostřed

plochy 4 elektrony, pro atomy na krajích (dotýkají se jedné stěny) 3 elektrony a pro atomy v rohu (dotýkají se dvou stěn) jen 2 elektrony. Vyhrává ten hráč, kterému se podaří přivlastnit všechny atomy - všechny atomy s elektrony mají jeho barvu. Pokud je hrací plocha již dostatečně nasycena - je rozmístěno mnoho elektronů, stávají se řetězové reakce čím dál více nevyzpytatelnější a často dochází ke zvratům - hráč, kterému patřilo 90% atomů nemá najednou skoro nic nebo dokonce prohrává - počet obsazených atomů tedy není dobré vodítko pro posouzení, který z hráčů je na tom lépe.

Hru můžete ovládat klávesami a Kempston joystickem.

Program je zpracován profesionálně, má kvalitní grafiku i hudbu. Jako autor programu a grafiky se nám tu poprvé (a doufejme, že ne naposledy) představuje Pavel Tichý (Omikron software), na některých efektech spolupracovali Jan Froněk a Patrik Rak, který je také autorem hudby. Tohle všechno podrobněji a ještě nějaké další informace (včetně informace o panu Bulánkovi) se dozvíte z rolujícího textu v úvodu programu.

AKCIONÁŘ II

Aneb Trénujeme se v podnikání

Zkuste si na chvíli představit, že sedíte v luxusním bytě v New Yorku, před vámi na stole stojí skvělý počítač IBM PC-AT a v Národní americké banco máte na kontě dvacet tisíc dolarů. Nádherná představa, že? Protože jste však Američan, dvacet tisíc dolarů vám nestačí a hodláte svůj skromný majetek rozmnožit. Po delší úvaze jste se rozhodl, že nojrychlejší způsob, jak zbohatnout, je investovat do akcií. Protože jdete s dobou, nemusíte při svých transakcích vůbec opustit svůj byt a vše za vás obstará počítač a najatí agenti, jejichž pomocí budete nakupovat a prodávat akcie.

Vášim úkolem v nové hře **Akcionář II** je stejným způsobem rozmnožit oněch 20 000\$ na 1 000 000\$.

Hru nahrajete do počítače z magnetofonové kazety následujícím způsobem: Stisknete klávesu J. Na obrazovce se objeví příkaz **LOAD**. Nyní napište dvě uvozovky ("") stisknutím kláves **SYMBOL SHIFT** a **P**. Na obrazovce tedy bude napsáno: **LOAD ""**. Nyní stisknete klávesu **ENTER** a zapnete magnetofon. Nejprve se nahraje hlavička programu (napíše se: Program: Akcionar 2), potom krátká **BASIC**ová část, titulní obrázek a nakonec vlastní program ve strojovém kódu. Až se zmizí úvodní obrázek objeví se menu, vypněte magnetofon.

Při nahrávání z diskety vložte do mechaniky disketu, stisknete tlačítko **R** a potom **ENTER**. Na obrazovce se objeví nabídka programů, které jsou na disketě, a vy už si jen vyberete.

Celá hra se ovládá velmi jednoduchým způsobem, tzv. menu driven (řízení pomocí menu). Menu je vlastně seznam činností, které můžete v dané chvíli provádět. Na některém řádku menu je kurzor, kterým můžete pohybovat klávesami **Q** a **A**. Pokud chcete zvolit činnost, na které je kurzor, stisknete klávesu **M**. Tyto ovládací klávesy lze předefinovat.

Po nahrání programu se smaže titulní obrázek a na obrazovce se objeví Hlavní menu, které sestává z těchto možností:

- 1) Začátek hry
- 2) Ovládání
- 3) Nejlepší skóre
- 4) Vymazání programu

Kurzorem najedete na vybraný řádek (použijte klávesy **Q** a **A**) a stisknete aktivaci (klávesa **M**).

- volba 1) spustí vlastní hru
- volba 2) vám umožní předefinování ovládacích kláves
- volba 3) vypíše nejlepší skóre
- volba 4) vymaže program z paměti (nutno potvrdit)

Chcete-li hrát, zvolte bod 1. nejprve se počítač zeptá na vaše jméno, které napíšete běžným způsobem na klávesnici. Po jeho zadání stisknete **ENTER**. Klávesa **ENTER** se tiskne vždy, když z klávesnice vkládáte nějaký text nebo číslo. Po zadání jména se počítač ještě přesvědčí (opět formou menu), zda chcete opravdu hrát a v případě kladné odpovědi vstoupíte do prvního měsíce hry. Celkem máte na dosažení svého cíle 48 herních měsíců.

Na začátku každého měsíce se napíše jeho číslo, vaše skóre a přírůstek skóre za minulý měsíc. Po stisku libovolné klávesy se na monitor, který je nakreslen na obrazovce, začnou psát nejdůležitější zprávy z tisku, které vás mohou zajímat, tedy zprávy, které významněji ovlivňují ceny akcií. Vypisují se pouze zprávy, týkající se těch firem, jejichž akcie vlastníte. V prvním měsíci se proto žádná zpráva nenapíše.

POZOR! Pokud některá zpráva příliš sníží cenu akcií, firma zkrachuje a vy přijdete o všechny její akcie, které vlastníte.

Až si přečtete zprávy, stisknete libovolnou klávesu. Nyní se na monitoru objeví tabulka, která přehledně udává, kolik stojí akcie různých firem v různých zemích. Celkem máte k dispozici čtyři firmy, přičemž každá má sídlo v určité zemi. V této zemi jsou pak akcie dotyčné firmy nejlépeší, v ostatních zemích jsou o něco málo vyšší. (Pro méně chápavé: dá se vydělávat tím způsobem, že v jedné zemi akcie nakoupíte a v druhé je (se ziskem) prodáte.

Po stisku libovolné klávesy tabulka zmizí a objeví se menu, v němž máte k dispozici tyto možnosti:

- 1) Operace s bankou
- 2) Operace s agenty
- 3) Operace s akciemi
- 4) Informace
- 5) Další měsíc
- 6) Konec hry

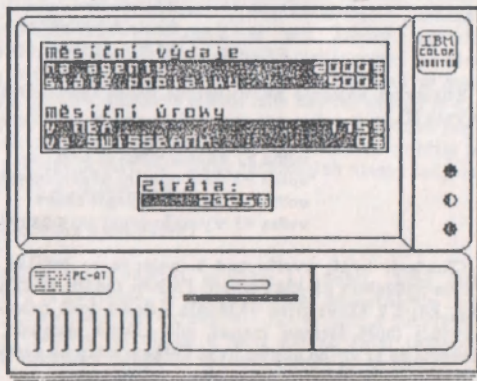
Zde je podrobný popis jednotlivých položek:

1) Operace s bankou - týká se švýcarské banky (SWISSBANK). Pro využití této možnosti musíte mít agenta ve Švýcarsku. Po této volbě si dále zvolíte, zda chcete na konto uložit, či z něj vybrat. Potom napíšete částku, se kterou chcete operovat. Úroky ve Švýcarské bance jsou 8% za měsíc.

2) Operace s agenty - zvolíte si, jestli chcete agenta najmout nebo propustit a dále si zvolíte jednu z pěti zemí, kde se má operace s agentem provést. Najmutí agenta stojí 2500\$ (technické vybavení) a jeho měsíční plat je 1000\$. Pokud agenta propustíte, vrátí se vám pouze polovina ceny technického vybavení. V jedné zemi může být i více agentů než jeden.

3) Operace s akciemi - pomocí této volby kupujete nebo prodáváte akcie. Zvolíte si nejprve, zda chcete akcie kupovat nebo prodávat, dále zemi, kde má transakce proběhnout a firmu, s jejímiž akciemi obchodujete. Kupovat či prodávat akcie můžete pouze v zemi, kde máte agenta. Každý agent může najednou operovat pouze s tisícem akcií. Pokud chcete najednou nakoupit nebo prodat více akcií, musíte najmout více agentů.

Při koupi akcií se nyní na obrazovce objeví tyto údaje: země, firma, počet agentů v zemi, množství vašich peněz v NBA (National Bank of America), cena jedné akcie, maximální počet akcií, které za své peníze můžete nakoupit a cena, kterou byste za ně zaplatili. Poté zadáte, kolik peněz chcete na nákup akcií obětovat (odešlete stiskem ENTER). Program sám vypočte, kolik akcií za tyto peníze dostanete (vyjde vždy celé číslo). Částka, kterou zaplatíte, se vám odečte z konta v NBA. Potom se program vrátí do menu.



Při prodeji akcií se na monitoru opět objeví název země, firmy, dále počet agentů v zemi, počet vašich akcií a cena jedné akcie vybrané firmy ve vybrané zemi. Potom se vás počítá zeptá, kolik dolarů žádáte za jednu akcii. Můžete sice zadat libovolné číslo od 0 do 99 dolarů, ale pokud se kupujícímu zdá částka přemrštěná, musíte zadat cenu znovu (pochopitelně jinou a pravděpodobně nižší).

POZOR! Váš partner se ptá na cenu pouze třikrát! Pokud i potřetí požadujete velkou částku, vrátí se do menu a vy tak ztrácíte jednu příležitost.

Částka, kterou je kupující ochoten za jednu akcii dát, je volena náhodně, může však být až o jeden dolar vyšší, než než cena akcie v zemi. Pokud kupující souhlasí s vámi požadovanou cenou, napíše, kolik akcií je ochoten od vás odkoupit a vy zadáte počet akcií, které chcete prodat. Tento počet akcií je vám odečten a na kontě v NBA vám přibude odpovídající částka. Potom se program vrátí do menu.

POZOR! Volbu Operace s akciemi lze využít pouze čtyřikrát za měsíc. Kdyby tomu tak nebylo, dohráli byste hru potně hned v prvním měsíci. Když proto čtyřikrát využijete tuto položku v menu, musíte zvolit volbu Další měsíc.

4) Informace - tato položka vám umožňuje se kdykoliv během hry informovat o jejímu stavu. Po jejím zvolení se objeví další malé menu, kde si zvolíte, zda chcete informace o cenách akcií nebo informace o celkovém stavu. Při volbě Informace o cenách se na monitoru objeví tabulka cen (stejná jako na začátku měsíce). Maximální cena akcie je 25\$. Při volbě Informace o stavu se na obrazovce napíše několik stran aktuálních informací:

První strana vás informuje o stavu vašich financí. V prvním řádku je stav vašeho konta v NBA, v druhém stav konta ve SWISSBANK, třetí řádek vás informuje, kolik peněz máte uloženo v akciích (bere se v úvahu okamžitá cena akcie v zemi, kde dotyčná firma sídlí) a čtvrtý řádek jsou vaše celkové finance.

Druhá strana je seznam vašich agentů v jednotlivých zemích. Je zde vždy název země a počet agentů v ní najatých.

Třetí strana popisuje, kolik akcií vlastníte u jednotlivých firem. Celkem jsou v programu čtyři firmy, s jejichž akciemi můžete obchodovat: Smith & Wesson, Amstrad, BMW a Air France.

Na další stranu se dostanete vždy stiskem libovolné klávesy. Po vypsaní všech informací se vrátíte do menu.

5) Další měsíc - zvolením této položky se dostanete do měsíčního vyúčtování (viz. dále). Je třeba ji použít vždy, když využijete čtyři možnosti operací s akciemi. Pochopitelně ji lze použít i tehdy, když sice čtyři možnosti využity nejsou, ale nemáte již například peníze na další nákup akcií.

6) Konec hry - tuto položku zvolíte, když už nechcete hrát dál. Počítač se ještě přesvědčí, zda chcete opravdu skončit hru a pak se na obrazovce objeví závěrečné hodnocení.

Na konci každého měsíce (po zvolení položky Další měsíc) následuje měsíční vyúčtování. Na monitoru se nejprve objeví výdaje (tj. platy agentů a stálé poplatky - činí každý měsíc 500\$) a úroky v obou bankách. Úroky v NBA tvoří 1% a ve SWISSBANK 8% měsíčně. Je proto lepší ukládat větší částky do Švýcarské banky (NBA totiž může také zkrachovat). Po stisku klávesy se objeví informace, kolik peněz vám vynášejí akcie. Zisk z jedné akcie závisí na její ceně, je však poměrně náhodný. Po opětovném stisku klávesy se vypíše celková finanční bilance za uplynulý měsíc, tj. částka, která byla dříve v Národní americké bance, zisk či ztráta v tomto měsíci a nynější stav kont v obou bankách. Pokud je nový stav konta v NBA záporný, přesunou se vám na něj peníze ze Švýcarské banky (za poplatek 100\$). Pokud však ani zde peníze nemáte, hra končí a objeví se závěrečné hodnocení. Po finanční bilanci vstupujete do dalšího měsíce hry. Pokud v tuto chvíli stav vašich financí překračuje 1 000 000\$, hra úspěšně končí a na obrazovce se místo počítače IBM PC-AT objeví... Ne, nebudu přece prozrazovat závěr hry (to by pak nebyla hra), ale prozradím vám, že hra se dá vhodnou taktikou dohrát (poměrně snadno).

Aby se vám to povedlo, vám přeji její autoři

Jakub Hynek & Jiří Kadlec

(proxima)

SOFTWARE NOVÉ DÍRENZE.

TELEFONY

program George R.

Hra **TELEFONY I** je určena pro nejmenší (nemám na mysli spoluobčany s malou tělesnou výškou, ale děti); u jedinců starších deseti let může vzbuzovat maximálně úsměv na tváři. Snažil jsem se touto hrou zaplnit mezeru v softwarové produkci - pro malé děti toho existuje skutečně málo.

Hlavní menu:

K - Klávesnice.... přepnutí ovládání na tlačítka. Pohyb panáčka po obrazovce je řízen klávesami **QAOPM** a to následovně:

O, P - vlevo, vpravo

Chodit můžete po červených plošinách, ale dávejte pozor, na konci chodníčku lze lehce přijít úrazu a ke ztrátě života!

Q, A - nahoru a dolů

Stačí, když se postavíte pod nebo nad žebřík, stisknete směr a celou cestu absolvuje panáček sám.

M - zvednutí vyzváněcího telefonu

Dojdete až k telefonu, který zvoní (nezáleží na tom, ze které přijdete strany, ono to většinou stejně jde jenom z jedné) a stisknete **M** ...a je to!

J - Kempston.... přepnutí ovládání na joystick. Směry a střelba odpovídají klávesám **QAOPM**.

C - D40/Inter.... změna způsobu připojení kempston joysticku. Majitelé Didaktiků mohou mít ovladač připojen buď přímo na port, vyvedený z počítače, nebo na sběrnici **INTERFACE** v disketové jednotce. Nebude-li Vám při stávajícím nastavení kempston fungovat, zkuste je přepnout klávesou **C**.

I - Intro.... vlastně několik kilobajtů rolujících se textů, které jsou určeny pro všechny, které prostě hrát **TELEFONY** nebaví... Stojí za to, si Intro přečíst, co když právě pro Vás v něm něco je...?

S - Start hry.... hra má devět obrazů; s vyššími obrazy roste obtížnost. V každé místnosti máte za úkol zvednout několik telefonů (položka zbývá: **XX**). Telefonů může zvonit i více najednou a ne vždy stejnou dobu. Nestihnete-li sluchátko zvednout v limitu, Váš život trochu pohasne, ale jinak hrajete dál. Teprve při úplném zhasnutí jste nuceni obraz absolvovat znovu.

Při zvednutí všech telefonů postupujete do další části.

Po skončení hry program posoudí, zda jste dosáhli takového skóre, že je možné Vás zařadit do tabulky Nejlepších zvedáčů.

Dohrajete-li hru až do samého šťastného konce, čeká na Vás ne příliš příjemné překvapení...

Hodně zábavy při hraní **TELEFONŮ I** přeje Vám i Vaším dětem autor.

George K.

PROXIMA

nabídkový list aktuální k 30. 3. 1992 pro počítače řady

ZX-SPECTRUM

a kompatibilní (Delta, Didaktik GAMA, Didaktik M, ...)

1) UŽIVATELSKÉ PROGRAMY

- 1) **ORFEUS** - hudební program, umožňuje vytvořit hudbu do vašich programů (131,-)
- 2) **DESKTOP** - textový procesor, kombinace obrázků s texty, proporcionální tisk, mnoho ovládačů pro tiskárny, verze na kazetě (210,-) a na disketě (300,-)
- 3) **PROMETHEUS** - integrovaný ladící systém pro programování v assembleru Z80 (199,-)
- 4) **USER 1** - soubor celkem 7 uživatelských programů, např. monitor assembleru, grafický monitor, kopírovací programy GARGANTUA a PANTAGRUEL a další (130,-)
- 5) **EDIT SAMPLER** - program pro vytváření zvukových efektů a digitalizaci zvuku (90,-)
- 6) **TOOLS 40** - univerzální obslužný program pro disketovou jednotku Didaktik 40 (200,-)

2) HRY

(Soubory her 7 až 10 stojí 120,- Kčs, na kazetě i na disketě)

- 7) **BAD DREAM**, **ATP** (tour simulator), **KRTEK**, **AKNADACII** a **TOM JONES**
- 8) **LETRIS**, **STAR DRAGON**, **ATOMIX**, **DOUBLE DASH** a **BEERLAND**
- 9) **EXPEDICE** na divnou planetu, **HEXAGONIA (ATOMIX II)** a **MUSICLOGIC**
- 10) **MAH JONGG**, **PERESTROJKA**, **EXPLODING ATOMS**, **AKCIONÁŘ II** a **TELEFONY I** (hra pro malé děti)
- 11) **Jméno Růže** - novinka, veselá, dobrodružně - erotická hra pro dospělé (140,-)

Všechny programy jsou nahrány na kvalitních kazetách na profesionálním kopírovacím zařízení nebo na disketách pro disketovou mechaniku Didaktik 40 (na zaslané kazety ani diskety programy nenahráváme).

3) HARDWARE

Nabízíme **ROBOTRON K6304**, spolehlivou a levnou tiskárnu za přijatelných 2200,- Kčs (cena je včetně odzkoušeného propojovacího kabelu k počítači **SPECTRUM** či **Didaktik**). Dále můžeme nabídnout kvalitní devítijehličkovou tiskárnu **EPSON LX-400** za 7600,- Kčs (s kabelem za 7900,- Kčs). Pokud se vám cena této tiskárny zdá příliš vysoká, stačí si uvědomit že pokud si v budoucnu pořídíte výkonnější počítač např. **PC AT 16** nebo **32 bitový**, pak budete moci tuto tiskárnu používat bez problémů dále, zatímco "hračky" typu **BT 100**, **ALFA** nebo i **D 100** vám budou k ničemu. Jedná se tedy o investici pro uživatele, kteří to myslí s výpočetní technikou vážně. Bližší informace (parametry tiskárny a objednáč list) zašleme na požádání.

Zájemcům ze severočeského kraje (to je omezení vzhledem k možnostem dopravy a servisu) nabízíme značkové počítače **PC XT / AT**, včetně programového vybavení. Bližší informace zašleme opět na požádání.

DESKTOP

DESKTOP je první textový editor na **SPECTRU** a kompatibilních počítačích, který dokáže psát proporcionálním písmem, kombinovat obrázky s textem a to vše vám okamžitě ukazovat již při psaní textu. Obrázky mohou mít šířku mezi 8 a 752 body a jejich výška je omezena jen velikostí volné paměti - 22 kB. Obrázek lze umístit nalevo, napravo a doprostřed. V prvních dvou případech může být na opačné straně také text. Obrázek může být v textu použit i několikrát, aniž by to zvyšovalo nároky na paměť - obrázky mají svůj vlastní zásobník a z textu jsou do něj jen odkazy. Na zásobníku jsou obrázky uloženy v komprimované (zkrácené) formě tak, aby zabíraly co nejméně místa v paměti. Takto lze do **DESKTOPu** vložit až neuvěřitelně velké obrázky - zatím rekord drží montáž pohledů ze hry **SENTINEL** o rozměrech 512 x 1152 bodů, tedy dvě obrazovky na šířku a šest obrazovek na výšku - celkem 12 obrazovek a tedy $12 \times 6144 = 73728$ bytů grafické informace, což je číslo, které opouští možnosti **ZX SPECTRA**. Tentýž obrázek zabírá při komprimaci něco kolem 19 kB. Pro vytváření obrázků jsou k **DESKTOPu** dodávány (v ceně) dva grafické programy: **FONTEDITOR** a **SCREEN TOP**. První je určen pro editaci fontů (znakových sad), psaní nadpisů, převádění obrázků z barev do stupnice šedé a k jejich drobným úpravám. Druhý pak podporuje používání obrázků větší než obvyklá obrazovka. Umožňuje editovat obrázky o rozměrech 512 x 384 bodů (2 x 2 obrazovky) - ideální pro různá schémata. Oba programy obsahují grafický editor z programu **WLEZLEY**.

Znaky **DESKTOPu** jsou v matici 8 x 12 bodů. Šíře znaku je volitelná v rozmezí 2 až 10 bodů. Znakový soubor je kompletní ACSII, navíc jsou malá a velká písmena české (slovenské) abecedy. Znaky mohou být nahrazeny libovolnými jinými - rámečky, malé obrázky, grafické symboly atd. V textu mohou být použity najednou čtyři znakové sady, s programem se jich dodává 26. Z několika malých znaků lze vyrobit titulková písmena, můžete si vytvořit horní a dolní indexy, malé obrázky jako symboly (telefonu, noty, znaky pro kreslení el. schémat, řečnou abecedu, matematické symboly atd.).

DESKTOP dokáže tisknout na všech nejrozšířenějších perifériích, které se v ČSFR používají, a to:

- Minigraf ARITMA
- ALFI
- XY 4150
- BT 100
- Gamacentrum 01
- Robotron K6304
- Epson řady FX, RX, LX, EX a kompatibilní (9 jehel)
- Epson řady LQ a kompatibilní (24 jehel)

Většina obvyklých zapojení (hardware) těchto tiskáren a zapisovačů je pokryta. Pokud máte nějaké méně rozšířené zapojení nebo méně rozšířenou tiskárnu, doporučujeme vám sledovat stránky časopisu **ZX magazín**, kde bude o vývoji programu referováno (tzv. koutek uživatelů **DESKTOPu**). Upozorňujeme, že některé tiskárny hlavně z produkce *kdyisi socialistických zemí* mohou činit problémy (protože nejsou kompatibilní s EPSON).

Program využívá všech možností tiskáren, umí přizpůsobit šířku textu v rozmezí 64 až 768 bodů. Dokáže také tisknout text do více sloupců. Pro 24 jehličkové tiskárny máme speciální ovládač, který tiskne znaky v jemnější rastru (16 x 24 místo 8 x 12 bodů) a výsledkem je tisk kvality LQ. Podobný ovládač připravujeme také pro tiskárnu BT 100 (blíže opět **ZX magazín**).

Za 200,- až 300,- Kčs tedy získáte programy **DESKTOP** (se všemi uvedenými ovládači), **FONTEDITOR**, **SCREEN TOP** a **CONVERTOR** (převáděcí program z

Taswordu, D-textu, R-textu, D-writeru a Textmachine do DESKTOPu), manuál k těmto programům, 26 znakových sad a několik ukázkových textů. Dále možnost se na nás obrátit o radu nebo pomoc, přístup k dalším pomocným programům které vznikají, novým znakovým sadám atd. Pokud máte program na kazetě a chcete vlastnit verzi na disketě, můžete využít slevy pro legální uživatele: k objednavce na disketovou verzi napište registrační číslo které je na přebalu kazety (pokud jste si program koupili v obchodě, registrační číslo zde nemáte ale když pošlete spolu s objednávkou tento papírový přebal, slevu vám uznáme). Program na disketě stojí 300,- Kčs ale se slevou jen 150,- Kčs.

ORFEUS

Děláte programy a chybí vám v nich hudba? Pak máme pro vás program, který umožní hudbu vytvořit i laikovi - stačí mít v ruce noty a jednoduše je přepsat do programu tak, jak jsou nakresleny v notovém záznamu.

Co tedy ORFEUS umí? Umí hrát dvouhlasou melodii doprovázenou bicími. U obou hlasů můžete zvolit doznívání - rychlost s jakou klesá hlasitost tónu. Pro každý takt lze vytvořit předznamení (# i b) a jeho takt (např. 3/4, 1/2, 8/8 atd.). Noty a pomlky lze používat celé, půlové, čtvrtové, osminové a šestnáctinové. Délku noty je možno prodloužit o polovinu (tečka za notou). Před každou notou také může být křížek, béčko, španělský křížek, dvojité béčko, odrážka nebo nic. První hlas je hlasitější (hlavní motiv), druhý pak slouží pro doprovod. Oba hlasy lze snadno vzájemně zaměňovat. Každý takt má volitelnou rychlost. Program dokáže snadno transponovat celý takt. V programu ORFEUS lze používat také melodie napsané v programu WHAM.

Pro vytvoření melodie vám ORFEUS umožní vyrobit samostatnou rutinu, kterou můžete používat va vlastními programech - rutina je relokovatelná. Program se ovládá pěti zvolenými klávesami nebo joystickem.

ORFEUS je v současné době k dispozici také na disketě pro Didaktik 40 za 150,- Kčs.

PROMETHEUS

PROMETHEUS je ladicí systém na němž vznikla většina ostatních programů z naší produkce. Jeho nejdůležitější vlastnosti jsou:

Délka 16 KB (5 KB je odpojitelny monitor) + program je relokovatelný + poměr mezi zdrojovým textem a přeloženým kódem je 3-4 : 1 (GENS 8:1) + tabulka symbolů tvoří integrální součást zdrojového textu, vzniká již při psaní a je možno do ní kdykoliv nahlédnout + rychlost kompilace 2-3 KB/s, tj. 10 x více než GENS + řádkově orientovaný editor s automatickou tabulací, velmi rychlé scrollování a stránkování, blokové operace, vyhledávání a nahrazování řetězců, syntaktická kontrola již při psaní + kazetové operace LOAD, SAVE a VERIFY, možnost ukládat část zdrojového textu + možnost používat zdrojové texty z GENSu + monitor při trasování chrání ladicí systém a zdrojový text + několik trasovacích režimů + možnost definovat paměťová okna se zákazem zápisu, čtení a běhu + možnost zcela ovlivnit složení, tvar a polohu čelního panelu, počet a též způsob výpisu každé položky + při krokování (trasování) monitor dokáže zjistit časovou náročnost programu - počítá cykly procesoru (tzv. Těčka).

USER I

Soubor programů, který je pro uživatele SPECTRA stejně nezbytný jako vzduch, který dýchá. Soubor obsahuje tyto programy:

DEVASTACE+ zatím nejnovější obrazkový disassembler a monitor, pokračovatel Mikromou, Milimonu, Pikomonu a Vastu. Vhodný pro upravování programů, hledání a vkládání POKÉ do her atd.

DEVASTACE relokovatelná verze předchozího programu, lze ji přemístit kamkoliv do paměti. Vhodná při programování ve strojovém kódu Z80.

WLEZLEY 7+ grafický monitor a editor umístěný v obrazovce. Výborně se hodí při hledání spritů (obrázků) ve hrách, editaci spritů, obrázků a textů, pro překládání her do češtiny nebo slovenštiny, ...

GARGANTUA 4.0, PANTAGRUEL 4.0, GOLIATH 4.0 a DAVID 4.0 - kopírovací programy. Liší se od sebe kapacitou volné paměti a službami, které poskytují - zobrazování velikosti volné paměti a délky bloku při LOAD, SAVE a VERIFY, grafické nebo znakové zobrazování kopírovaných dat, spouštění her komprimovaných programy **PRESSOR V** a **PACKMAKER**, přejmenování, mazání souborů, **HEADLOAD** a ovládání magnetofonu.

EDIT SAMPLER

Je zatím nejdokonalejším záznamovým programem pro ZX Spectrum, který je založen na vzorkování signálu s možností mixování akustických signálů a k jeho provozování nepotřebujete žádné hardwarové doplňky (převodníky apod.).

Záznam lze editovat, přehrávat různými rychlostmi i zpětně. Podobně jako **ORFEUS** umí také vytvořit relokovatelnou rutinu, kterou můžete použít ve vlastních programech jako zvukové efekty.

TOOLS 40

Je nový program pro obsluhu disketové jednotky DIDAKTIK 40. Tento program je náhrada za **ZX TOOLS** který **NENÍ** a **NEBUDE**. Program **TOOLS 40** je již hotov a proto Vám ho zašleme ihned po objednání (v mezích našich možností).

Program je komfortní nadstavbou M-DOSu a umožňuje provádět s disketami operace které M-DOS neumí, nebo které jinak nejsou příliš rychlé ani pohodlné - například kopírování. Program poskytuje tyto možnosti:

- kopírování souborů
- mazání souborů
- editování souborů
- editování diskety
- spouštění (spustitelných) souborů
- přejmenování diskety
- formátování diskety (i na vyšší kapacitu)
- mapování diskety
- přejmenování, změna atributů a typu souboru
- záchranné práce - obnovení logicky smazaných souborů

- prohlížení obrázků (i pakovaných)
- získávání obrázků ze SNAPů
- převádění SNAPů do spustitelné podoby na kazetě
- snadné a přirozené ovládání (klávesnice nebo joystick)
- převádění souborů z kazety na disketu a naopak
- převádění komprimovaných her z kazety na disketu

K posledním dvěma bodům: soubor na kazetě je např. program v BASICu, blok CODE nebo blok dat začínající HLAVIČKOU!! Tyto soubory umí TOOLS 40 převádět. Pokud však soubor hlavičku nemá, tak ho žádný program na disk NEPŘEVEDE!! Komprimovaná hra je hra složená ze dvou bloků, mající při nahrávání počítadlo času a po nahrání okolo obrázku "prší". Druhý blok má za názvem uvedenu zkratku cd - např. "baddreamcd". Pro převádění komprimovaných her je na disketě speciální program **PACK>>DISK**.

Další program který na disketě naleznete je **CRACKSHOT** - program k rozbíjení SNAPSHOTů. Program nahraje vybraný SNAPSHOT a skočí do monitoru umístěného místo obrázku (DevastAcc). Nastavení registrů a aktuální adresy je stejné jako v okamžiku stisku tlačítka SNAP. S pomocí tohoto programu získáte užitečný nástroj - softwarovou obdobu zařízení MULTIFACE.

Všechny programy kompletu TOOLS 40 (včetně rutin pro ovládání disketové jednotky) jsou ve strojovém kódu, takže jsou rychlé. TOOLS 40 je na značkové disketě, tištěný manuál má 37 stran a celková cena je 200,- Kčs.

SOUBOR HER "BAD DREAM"

BAD DREAM (aneb Zlý sen Františka Koudelky). Logická hra, pokud rádi stěhuje bedny za ztížených podmínek, neváhejte a zahrajte si . . .

ATP tour simulátor - vstupenka do světa bílých míčků, rychlých raket a velkých peněz. Absolutně bezpečné.

KRTEK a autíčko - hra, která v sobě vzácně spojuje logické myšlení, postřeh, rychlost a fantazii.

AKNADACH - procvičuje paměť, vhodná pro děti od 7 let. Pěkná grafika a hudba.

TOM JONES - bezplatná prémie, konverzační hra. Bratr slavného Indiana Jonese na cestě za zlatou soškou . . .

SOUBOR HER "LETRIS"

LETRIS - netradiční variace na hru TETRIS (stejně neodbytná). Hra udělá radost příznivcům DEPECHE MODE ale nejen jim.

STAR DRAGON - tradiční kosmická "střílečka", barevná a s hezkou grafikou.

ATOMIX - logická hra, skládání molekul z atomů (bez nutnosti znát chemii).

DOUBLE DASH akčně logická hra, pro znalce jde o "BOULDER DASH" pro dva hráče.

BEERLAND - bezplatná prémie, textová hra - "dostaňte se do autorovy vysněné pivní země!"

SOUBOR HER "EXPEDICE"

EXPEDICE na divnou planetu - planeta ZEMĚ očima návštěvníků z dalekého vesmíru. Skládání 68 obrázků od Vladimíra Jiráčka. Po úspěšném dohrání se hráč dozví, jak si obrázky nahrát na kazetu jako **SCREENS**. Velmi rozsáhlá hra na mnoho zimních večerů (má 4 dohrávací bloky).

HEXAGONIA - volně pokračování logické hry **ATOMIX**, doplněné o různá překvapení.

MUSIC LOGIC - prémie, tradiční hra **LOGIK** (Master Mind), která vám zahraje 46 známých melodií.

SOUBOR HER "MAH JONGG"

MAH JONGG - starobylá orientální logická hra. Odebírání obrázků z pyramid.

PERESTROJKA - akční hra známá z PC. **DEMOKRAT** sbírá mince což vadí **BYROKRATOVI**. Hra má dobrou grafiku i hudbu.

EXPLODING ATOMS - méně obvyklá logická hra částečně podobná hře **Piškvorky** nebo **Reversi**. Můžete hrát buď s počítačem, nebo s protihráčem.

AKCIONÁŘ II - aneb trénujte se v podnikání (nebo jste snad všechno svěřili *fondům?*). Hráč má za úkol rozmnožit počáteční kapitál 20 000,- \$ na konečných 1 000 000,- \$.

TELEFONY I - bezplatná prémie, hra kterou mohou hrát i nejmenší děti. Hráč má za úkol zvedat telefony v systému chodníků, pokud se mu to povede, dostává se do dalších úrovně hry a na konci se může dočkat překvapení.

HRA JMÉNO RŮŽE

Veselá, dobrodružně - erotická hra vhodná pro hráče od 18 let. Pomozte šéfinšpektoru **CLOUSEAUOVI** (ano, přesně tomu který již několikrát vyřešil krádež **Růžového Pantera**) odhalit záhadu tajemného kláštera neméně tajemných jeptišek . . . Hra je plně grafická (jinak by to nebylo ono) a svým provedením se blíží hrám na počítačích PC. Jednotlivé scény hry se podle situace přehrávají z diskety. Tato hra se prodává pouze na disketě pro D40 (na kazetě ji nedodáváme!).

ART DISK (ART STUDIO)

Uprava oblíbeného grafického programu **ART STUDIO** pro spolupráci s disketovou jednotkou D40 (s kazetou spolupracuje také). Program je vhodný k tvorbě obrázků nebo jejich úpravě a ocenění jej můj majitel programu **DESKTOP**. Tato úprava stojí 68,- Kčs a z manuálu se dovíte, jak si nainstalovat ovládač pro tiskárnu z **ART STUDIA** které vám již tiskne, ale nepracuje s disketou.

ASSEMBLER A ZX SPECTRUM

Programujete v assembleru nebo se chcete začít učit programovat a chybí vám k tomu potřebná literatura? Začali jste programovat v BASICu či jiném programovacím jazyku a chcete přejít k assembleru (což je jediný způsob jak z vašeho "miláčka" dostat maximum)? Pak pro vás máme knihu, která vám to umožní: **ASSEMBLER A ZX-SPECTRUM**. První díl je v současné době již k dispozici a můžete si jej objednat. Předpokládáme vydání celkem 3 dílů. V této knize se nejdříve seznámíte se všemi potřebnými pojmy (což ocení hlavně začátečníci) a dále je výuka vedena pomocí množství užitečných a podrobně komentovaných příkladů. Získáte tím jakousi kuchařku, sbírku zdrojových textů, které budete moci použít ve svých programech buď přímo, nebo s menší úpravou. Stručný obsah 1. dílu:

Úvod, nejdelší kapitola vysvětluje co je assembler, mikroprocesor Z 80 a jeho registry, číselné soustavy, způsob zápisu čísel, typy instrukcí, zásobník, přerušení, 16-ti bitová aritmetika, instrukce posuvu, blokové operace, bitová manipulace, vstupní a výstupní operace.

Další kapitoly pojednávají o těchto tématech:

- píšeme znaky
- výpis textů
- výpis čísel
- klávesnice na ZX-SPECTRU
- 16-ti bitová aritmetika
- jednoduchý zvuk
- vstup a vyhodnocení textu
- kazetové operace

Cena 1. dílu je 70,- Kčs. Objednávky můžete zaslat na naši adresu nebo se obraťte na prodejny, ve kterých se prodávají naše programy.

JAK ZÍSKAT NAŠE PROGRAMY?

Na dobřítku např. vyplněním následujícího objednávacího listu. Vyplňte jej čitelně (na stroji nebo hůlkovým písmem) a zašlete pokud možno na korespondenčním lístku. Nezasílejte nám kazety, neboť nahraďujeme pouze na naše kazety (pro diskety platí totéž). K ceně programu je nutno připočítat poštovné, které činí při dnešních sazbách pošt (březen 1992) 15,- Kčs za jednu zásilku. Je proto výhodnější objednávat si více programů najednou. Pokud vám nevyhovuje nákup formou dobírky, můžete navštívit některý z těchto obchodů:

- klub elektroniky 602, Martinská 5, Praha 1 (asi 100 m od obchodního domu Máj, zde koupíte také počítačovou literaturu a časopisy)
- DIDACTIC a.s. (*DIDAKTİK MARKET*), Gorkého ul., Skalica na Slovensku
- PRECISOFT v. o. s., Ulrichovo nám. 810, Hradec Králové
- ELTOS a. s., Palackého 580, Pardubice
- ELEKTRON, nám. Republiky 37, Plzeň
- IMPULZ, obchodní dům DARGOV, Štůrova 1, Košice
- MARSOFT, Družstevní 605, Horní Bříza (okres Plzeň)
- RAMAT electronic, kulturní dům ODRA, Ostrava - Výchovice

- VIDEOCOM Štancel, Starý trh 6, Kežmarok
- ELEKTROSERVIS Cyril Kocman, SNP 1443, Považská Bystrica
- Salón výpočetní techniky, obchodní dům LABE (2. patro), Ústí nad Labem
- K - video, Opavská 54, Lhota u Opavy
- ELEKTROCAN, Poděbradova 69, Chrudim
- VIDEO - CLUB, Mírové náměstí 4, Trenčín
- SC+AC Slibotechna Blažkov, Trávníky - SNP 1182, Otrokovice - Kvítkovice

OBJEDNACÍ LIST

Opište, okopírujte či vytřihněte a nalepte celou plochou na korespondenční lístek a zašlete vyplněný na naši adresu:

PROXIMA - oddělení dobírek, box 24, 400 21 Ústí nad Labem

objednávám na dobírku tyto programy (název, typ kazeta/disketa, cena):

-
-
-

Čitelná adresa včetně PSČ:

-
-
-

Vlastním počtač typu:

Používám periférie:

Datum: Podpis:

OBJEDNACÍ LIST

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