

praxima
VEREJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

TINNY
MLUVÍCÍ BALÍK
ADVENTURER
KOKY
XOR

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

INSTRUKČNÍ MANUÁL

© 1992

POZOR!

Čtěte 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 pořídit 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.

TINNY

TINNY je akční (to tak trochu), ale především graficko-logická hra. Její princip spočívá v přesunutí určitého barelu na určité místo. Barelů je tady ale víc, můžete je pod sebe různě podstrkovat,... kromě toho jsou zde také různé příšery, které vás nejen ohrožují a můžou vás zabít (jak už to bývá zvykem), ale také vám třeba můžou pomoci při řešení nějaké situace.

Po nahrátí programu klasickým způsobem LOAD "" nebo RUN (pro disketu) se objeví následující menu; položku volíte vždy stiskem prvního písmene.

HRA!

OVLÁDÁNÍ

INTRO...

Probereme si to od konce...

INTRO...

obsahuje různá poděkování, pozdravy, nactiutruhačné pomluvy a nesebekritické vychloubování. Je to hodně kilobajtů rolujícího textu a zpět do úvodního menu se dostanete, když stisknete libovolnou klávesu nebo poté, co celý text doběhne.

OVLÁDÁNÍ

tady si můžete navolit, jak chcete program ovládat: objeví se jména a obrázky možností, které volíte klávesami 1-5. Když zvolíte 5 (změna kláves), musíte si ještě vybrat tlačítka pro jednotlivé směry a pro střílení. Nevybírejte si ale prosím klávesu E, která je vyhrazena pro vaši sebevraždu. (Řeknu to trochu líp, i když ne přesně - pro "vypadnutí" z rozehrané místnosti.)

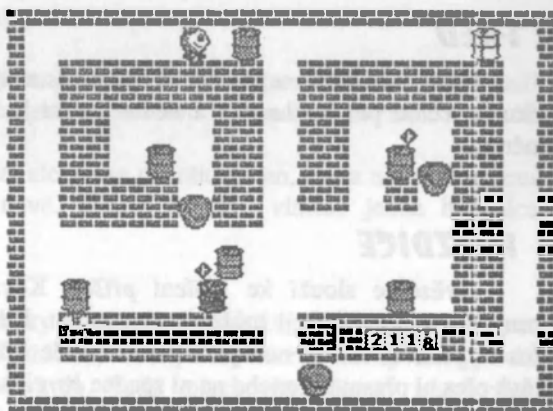
HRA!

Počítač se vás zeptá na heslo, které je potřebné do dalších místností. Hrajete-li úplně od začátku, zmáčkněte rovnou **ENTER** a budete začínat v první místnosti. Pokud jste například správné heslo zapomněli a počítač vám vaše chybné heslo nežere, zmáčkněte **BREAK (CAPS+SPACE)** a vrátíte se zpět do úvodního menu.

Jestliže jste zadali správné heslo, dole se objeví pět čísel pro jednotlivé místnosti. Jedno číslo je zvýrazněno kurzorem, kterým můžete pohybovat směrem doleva a doprava (Pokud jste si vybrali joystick, tak joystickem, jinak navolenými klávesami.), místnost si vyberete stiskem **FIRE** nebo tlačítka pro střelbu.

Na začátku máte 5 náhradních životů a počáteční skóre (= číslo místnosti * 1000), to aby vám, až budete hrát od vyšší úrovně, nebylo být líto, že máte málo bodů...

Pokud se v průběhu hry dostanete do nějaké situace, ve které už místnost nemůžete vyřešit, životu se zbavíte stiskem **E** a když to nebyl váš život poslední, můžete se o tu samou místnost snažit dál.



Jestliže jste ztratili všechny životy, hra pro vás končí a pokud na to vaše skóre stačí, můžete se zapsat do tabulky rekordů - a to i s háčky a čárkami! Písmeno s diaktrikou se zadává současným stiskem **CAPS SHIFT**u a písmena, u písmen e a u jsou druhé možnosti na klávesách f a v.

Hru můžete také ukončit, a to trošku delším stisknutím **BREAK (CAPS + SPACE)**. V tomto případě se vracíte přímo do úvodního menu.

A NYNÍ SI HRU POPÍŠEME PODROBNĚJI:

Obrazovka je pokryta cihlami, zbytek tvoří volné místo, kde se můžete pohybovat vy a spolu s vámi i všechna havěť. Určitá plocha cihel může být trošku

odlišena, tvoří **Informační panel** a je určena pro informaci o času (To jsou ta ubíhající čísla - na začátku je tam 2200 a dělá to přibližně 10 minut, což je také limit pro vyřešení jedné místnosti. Když limit vyprší, ztrácíte život.), pod počítadlem je volné okénko, kam se bude ukládat střelivo, které seberete. Úplně dole se mohou nalézat dvě okénka, do levého se vypisuje číslo místnosti, do pravého počet životů navíc. Naopak úplně nahoře je místo pro vypsání skóre. Informační panel může být různé velikosti, takže se tam také některý z výše uvedených údajů nemusí vůbec objevit a v místnosti také nemusí být vůbec žádný *Info-panel*! (To píšu pro jistotu, abyste se nelekali, až tam žádný nebude. Teď totiž bohužel nevím jistě, jestli jsou *Info-panely* všude, nebo ne.)

FRED

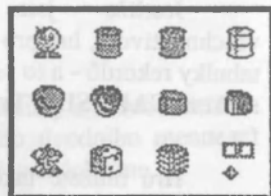
Roztomilá koule se jménem Fred představuje Vás, hráče. Pokud Fred zatlačí z boku na celou plochu *barelu*, a vedle barelu je místo, barel se posune patřičným směrem.

HVĚZDICE

Hvězdice slouží ke střelení *příšer*. Když hvězdici nic netrefíte, spadne normálně na zem, kde ji můžete znovusebrat. Když hvězdice leží na zemi a přejde přes ni *příšera*, nic se neděje, hvězdice bude ležet na svém místě dál. Ale pozor! Když přes ni přesunete anebo na ni spadne *barel*, hvězdice vám zmizí v nenávratnu!

BARELY

A následují barely. Každý barel, pokud pod ním nic není, padá dolů k zemi. Pokud se pod ním nachází *Fred* nebo *příšera*, rozmačká je na padr.



Bílý barel je ten "určitý barel", který musíte dopravit na podložku - ono "určité místo". Zpravidla bývá v místnosti jen jeden a nejde rozbít.

Naopak **černý barel** nejde také rozbít(!)...

Šedý barel má tuto základní vlastnost: když na něj z kterékoli strany zatlačíte a on se tím směrem nemůže pohnout, tak se rozbije.

PŘÍŠERY

Teď si budeme povídat o přišerách. Pamatujte si, i když přišera vypadá na první pohled mřumilovně a může být třeba i užitečná, vždy, pokud je ještě přišera, vás může zabít! Pokud na přišeru spadne *barel*, tak přišeru zlikviduje. (Je to ovšem s jednou výjimkou.)

Šedá molekula nemá žádné speciální vlastnosti. Po zasažení hvězdící se na 10 sekund zastaví na místě.

Černá molekula je ta nejprotřelejší a nejnepřijemnější havěť, protože ať jste kdekoli, vždy se pohybuje směrem za vámi. (Tak si na ni dávejte pozor! Hahaha!)

Šedá plechovka se po zastřelení změní v *šedý barel*.

Černá plechovka se po zastřelení promění v *černý barel*.

Hrací kostce *hvězdice* vůbec neublíží, takže pokud vám kostka někde moc zavazí, musíte na ni shodit *barel*.

Pokud vám dort nepřipadá jako dort, pak lituji, ale nemáte vůbec žádnou fantazii! Základní vlastností dortu je, že nejde zavalit *barelem*. Po zasažení *hvězdící* se na 10 sekund zastaví na místě.

Jablko je sice už trochu okousané, ale to mu nebrání v tom, aby z něj po zasažení *hvězdící* nevznikly dvě hvězdice nové. (Takže celkově vlastně jedna hvězdice přibyla.)

Na obrázku vpravo vidíte obrázky všech objektů, se kterými se ve hře můžete setkat. Jsou tam (zleva doprava po řádcích) Fred, šedý barel, černý barel, bílý barel, šedá molekula, černá molekula, šedá plechovka, černá plechovka, okousané jablko, kostka, dort, podložka a hvězdice.

Místnosti jsou rozděleny do skupin po pěti a po vyhrání celé pětice se pro ni dozvíte heslo, které vám umožní začít od jakékoli místnosti v této pětici, aniž byste musel hrát všechny předcházející místnosti.

A na ty z vás, kteří dohrají hru až do konce, čeká překvapení!!!

Hru naprogramovala *Genial Computing Company* (to su já) a při tvorbě místností mi pomáhalo několik lidí - ale to si přečtete v INTRU!

A úplně na konec: všechny místnosti jdou doopravdy dohrát, sám jsem si to pro jistotu zkoušel a trvalo mi to asi dvanáct hodin... Jak dlouho to bude trvat vám?

MLUVÍČÍ BALÍK

Mluvíčí balík je textová hra napsaná na motivy stejnojmenné knihy známého přírodovědce Geralda Durrela.

Kouzelník H. H. Veleboulé vystudoval Magickou školu, obor Mytologická zvířata. Brzy ale zjistil, že na ně lidé přestávají věřit, a tak se rozhodl založit říši Mytologii, něco jako rezervaci pro mytologická zvířata. Všichni žili v míru...

Avšak nyní se vzbouřili baziliškové, tvorové s kohoutí hlavou a dračím tělem a rozhodli se, že budou vládnout sami.

Pomocníka H. H. Papouše zabalili do balíku a hodili do vody. Balík našli na pobřeží moře sourozenci Petr, Šimon a jejich sestřenice a rozhodli se Mytologii zachránit...

Vaším úkolem je jim v tom všem pomoci.

ÚVOD - NAHRÁNÍ A SPUŠTĚNÍ

Hru nahrajete z kazety tradičním příkazem **LOAD ""** nebo **LOAD "MLUV BALIK"**. Z diskety pak příkazem **LOAD "*"MLUV BALIK"** nebo tak, že vyresetujete počítač, zadáte příkaz **RUN** a po objevení se menu s programy si vyberete **MLUV BALIK** (buď stisknete klávesu s písmenem, která je před tímto programem vypsaná nebo pomocí kurzorů najedete šipkou na nápis a stisknete **ENTER**).

Po nahrání hry se objeví úvodní informace a začne hrát hudba. Až si dostatečně užijete hudby, stiskněte nějakou klávesu, bude-li to klávesa **"L"**, můžete si znovu přečíst úvod do hry, bude-li to jakákoliv jiná, hra se spustí.

HRA

V průběhu hry je v horní třetině obrazovky nakresleno toto: vlevo je obrázek, který se vztahuje k místu, kde se právě nacházíte, uprostřed je kompasová růžice, která vám říká, kterým směrem můžete jít, a vpravo je obrázek se jménem hry. Pod tímto je na obrazovce nakreslen list papíru, kam se vypisuje všechno - to, co píše počítač vám, i příkazy, které zadáváte počítači.

Hra se ovládá tradičním způsobem - příkazy typu sloveso + podstatné jméno. Hra rozumí těmto slovesům a směrům:



Jdi na jih.
Šel jsi na jih.

Jsi na malém pládku, ze všech stran
sevěřeném vysokými skalními stěnami.
Opodál haldy vytléžené zeminy postává
skupinka náhod, Je tu ještě poházená řada
různého nářadí, které nohavé potřebují
ke své práci.
Vidíš skupinu náhod, těžební vozík,
hromadu nářadí.

SEVER

VÝCHOD

VEZMI

VYPIJ

OTOČ

VYČISTI

NAOLEJUJ

USEKNI

ZATRUB NA

SAVE

NASTUP

ZLIKVIDUJ

PÍSKEJ NA

HREJ NA

UTŘI

JIH

JDI NA

POLOŽ

ZNEŠKODNI

ZAPÍSKEJ NA

OTEVŘI

UTRHNÍ

OCHUTNEJ

VYSTUP

LOAD

ZNIČ

HRAJ NA

PÍSKNI NA

ZAHREJ NA

ODEMKNI

ZÁPAD

ROZHLÉDNI SE

VYLIJ

ZAHRAJ NA

ZAVŘI

ODMONTUJ

VYLEZ NA

ROZBIJ

INVENTURA

KONEC

ZABIJ

NAPUŠŤ

VYPRÁZDNI

OTŘI

ODŠROUBUJ

NAMAZEJ

PROMAZEJ

URVI

STOUPNI SI

NAVLEZ NA

UTNI

SEBER

PODEJ

ZAMKNI

Jak sami vidíte, je slovník sloves široký - spoustu však tvoří synonyma a většinu použijete jen jednou na vhodném místě. Podstatná jména se dozvíte v průběhu hry - používejte vždy celý název (včetně přídavných jmen). Místo každého slova stačí první čtyři písmena, u zadání směru stačí dokonce jen jedno písmeno.

Při hraní se snažte pomáhat všem bytostem v Mytologii (kromě bazilišků), většina z nich se vám za to odmění nebo vám pomůže.

Čtete pozorně všechny texty, které se objevují na obrazovce - jsou tam obvykle návody k dalšímu postupu (*například když trpaslíček mluví o tom, že má žízeň, asi by chtěl pít, když navíc na jiném místě najdete limonádu, je jasné, co asi máte dělat*).

Některé předměty nejsou patrné na první pohled a proto každý předmět prozkoumejte, můžete objevit nějaké další.

Hru můžete ukládat (příkaz **SAVE**) na kazetu nebo do paměti (3 různé pozice) - tuto možnost používejte vždy, když se vám něco podaří, v případě, že něco zkažíte nebo vás někdo zabije nebo sní, nebudete muset začínat znovu.

Je dobré kreslit si mapku (tady jsou všude jen čtyři základní směry a můžete si dobře kreslit čtvercovou síť s jednotlivými lokacemi) a zapisovat si, co nebo kdo se kde nachází.

Pokud máte hru na disketě a nechcete používat k ukládání magnetofon, použijte tlačítko **SNAP** (to je vhodný způsob i u jiných her, můžete tak ukládat "pozici" i u her, které nemají tuto možnost).

ZÁVĚR

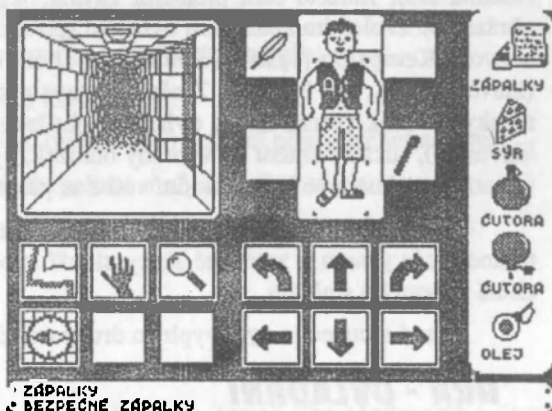
To je ke hře **Mluvící balík** všechno, co jsem vám chtěl říci, na ostatní už musíte přijít sami. Hru vymyslela, nakreslila, zhudebnila a naprogramovala firma **Genial Computing Company**.

ADVENTURER

Hra Adventurer (dobrodruh) patří mezi ty, které jsou na Spectru (Didaktiku) spíše ojedinělé. Odehrává se v jakémsi podzemí (bůhví jak jste se tam dostal) - vaším úkolem je dostat se z něj ven, v cestě vám stojí různé překážky a nástrahy, které musíte postupně překonat.

NAHRÁNÍ A SPUŠTĚNÍ

Hru nahrajete z kazety příkazem **LOAD ""** nebo **LOAD "ADVENTURER"**, pokud budete chtít vidět **INTRO** k tomuto programu, můžete jej nahrát příkazem **LOAD ""** nebo **LOAD "INTRO"**. V případech, kdy neuvedete jméno programu, musíte mít ovšem kazetu nastavenou na správném místě. U **INTRO** po stisku klávesy dojde k nahrání vlastního programu (jsou na kazetě za sebou).



Z diskety nahrajete hru buď příkazem **LOAD "ADVENTURER"** nebo pomocí příkazu **RUN** (který nahraje z diskety univerzální program **run**) a následným zvolením tohoto programu (stiskem písmene před jménem nebo ukázáním šipkou na jméno a stiskem **ENTERu**). Stejně jako v případě kazety, i na disketě je **INTRO**, které můžete nahrát (po jeho skončení se však očekává program z kazety a proto vyresetujte počítač a nahrajte program sami).

ÚVODEM - CO ČINIT PŘED TÍM, NEŽ ZAČNETE HRÁT

Popíšeme si, co se na obrazce objeví, když se program nahraje - je toho spousta a na všechno byste možná sami nepřišli:

V levém horním rohu je okno (je největší), ve kterém vidíte to, co vidí náš hrdina, občas se tam také vykreslí něco jiného - třeba mapa nebo stav energie apod.

Pod velkým oknem je šest malých okének - jsou tu (zleva doprava a shora dolů) nápisy nebo obrázky: **demo mode** (když ukážete rukou sem a stisknete volbu, hra bude sama hrát, něco se tak dozvíte názorně), **start** (když chcete hrát sami, zvolte si toto), **lupa** (ta se hodí, když chcete něco prozkoumat), **dvě noty** (když zvolíte tohle, začne hrát hudba), **SLOV** (slovenská verze) a **ENGL** (anglická verze).

Dále na obrazovce vidíte obrázek panáčka (to je náš dobrodruh, vypadá celkem sympaticky, ne?) a okolo něj jsou čtyři okénka - vlevo nahoře není nic a má v této chvíli přibližně tentýž význam, vpravo nahoře je bublina s nápisem **ČESK**, znamená to, že je nastavena česká verze hry (veškeré texty v češtině) - můžete ji změnit na slovenskou nebo anglickou. Vlevo dole je píčko a znamená to obtížnost (snadná hra), můžete sem přemístit závaží (těžká hra). A konečně vpravo dole je obrázek se zvoleným způsobem ovládání (po spuštění hry jsou zde kurzory) - můžete si zvolit **Kempston joystick**, **Sinclair joystick**, **Kurzorové klávesy** nebo **Klávesnici** (klávesy **Q, A, O, P** a **M**). Změna nastavení se provádí tak, že ukážete rukou na nějaký obrázek (verze textu, ovládání, obtížnost) a stisknete volbu (zpočátku je to klávesa **O**), ruka se změní na vybraný obrázek, nyní přesunete vybrané na místo, kam to patří a stisknete volbu - původní volba se přemísť pryč a zůstane zde volba nová.

Pod obrázkem panáčka je dalších šest okének tentokrát se šipkami, které mají následující význam - zatočené šipky slouží k otáčení při hře, rovné šipky slouží k chůzi vybraným směrem.

Pravý sloupec je nyní vyplněn druhy ovládání a obtížnosti.

HRA - OVLÁDÁNÍ

Když si zvolíte **start**, zmizí obsahy většiny okének a nahradí se jinými (nebo zůstanou prázdná). Pod hlavním oknem je nyní obrázek paže (když si ji zvolíte, dozvíte se, jak je na tom náš dobrodruh s *energií, jídlem a pitím*). Dále je tu obrázek ruky (ten slouží k tomu, aby se kurzor změnil na ruku). Obrázek lupy můžete použít k prozkoumání nějakého předmětu nebo ikony (zkuste si to), obrázek kompasu vám pomůže s orientací v bludišti - je tam také mapa. Nakonec jsou tu dvě nezarámovaná okénka - v tom levém je předmět, u kterého stojíte, v tom pravém je předmět, který je před vámi (ovšem jen v případě, že takový předmět existuje).

Vpravo je nyní pět prázdných políček - to je "batoh", sem si můžete ukládat to, co cestou najdete a co se vám může někdy později hodit. Předmět, který je v jednom ze dvou okének (u vás nebo před vámi), můžete vzít a přenést do batohu.

Pokud chcete nějaký předmět použít - vezměte ho a přeneste na správné místo (oděvy přenášíte přímo na obrázek panáčka, jídlo do okénka vpravo vedle hlavy, když budete chtít naplnit čturu vodou, ukažte nejprve na ruku (použij), pak na

čutoru a čutorou na obrázek fontány - ten dole, podobně použijete i jiné předměty, třeba když budete chtít zapálit pochodeň sirkami, ...).

Šípky pod panáčkem slouží k pohybu bludištěm a k otáčení - nenarážejte zbytečně do zdi, stojí to energii.

NĚKOLIK RAD PRO HRANI HRV

Kreslete si podrobnou mapu a prozkoumejte všechna zákoutí bludiště, takřka všude se nachází něco, co budete někde jinde potřebovat.

Oblečení vám udržuje tělesné teplo a tak šetříte energii.

Dejte si pozor na smrt hladem nebo žízní.

Každý předmět prozkoumejte, občas vás to uchrání před nepříjemnostmi.

Když je někde tma, tak je dobré sehnat si nějaký zdroj světla.

Sehnat vodu je obvykle problém, vezměte si raději nějakou do zásoby.

ZÁVĚREM

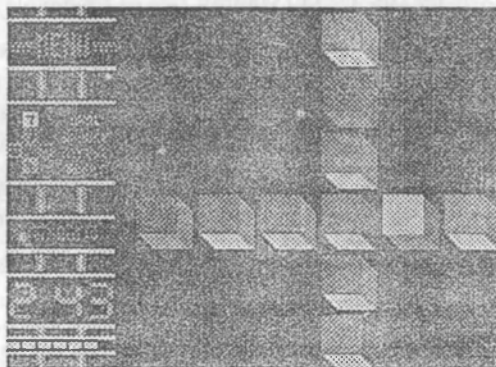
Hru ADVENTURER naprogramoval Marek Trmač (the Markware) a úvodní obrázek nakreslil Pavel Pospíšil (G.C.C.).

KOKY

Koky je logická hra, jejíž hraní se částečně podobá skládání Rubikovy kostky. Na obrazovce vidíte kostky a můžete s nimi otáčet ve vodorovném nebo svislém směru, vaším úkolem je natočit všechny kostky buď stejnou barvou nahoru nebo dohromady všechny stejně. Asi sami tušíte, že to nebude tak jednoduché - otáčíte totiž celou řadou nebo sloupcem najednou.

ÚVOD - NAHRÁNÍ A SPUŠTĚNÍ

Hru nahrajete z kazety tradičním příkazem **LOAD ""** nebo **LOAD "MLUV BALIK"**. Z diskety pak příkazem **LOAD *"MLUV BALIK"** nebo tak, že vyresetujete počítač, zadáte příkaz **RUN** a po objevení se menu s programy si vyberete **MLUV BALIK** (buď stisknete klávesu s písmenem, která je před tímto programem vypsána nebo pomocí kurzorů najedete šipkou na nápis a stisknete **ENTER**. Po nahrání se vypíše informace o autorech a začne hrát hudba, po stisku libovolné klávesy se objeví úvodní menu.



ÚVODNÍ MENU

Zde si můžete nastavit ovládání, které vám vyhovuje (k dispozici máte kempston, sinclair 1 a 2, klávesnici - vlastní klávesy), vypnout (zapnout) zvuk při hře a spustit hru (písmeno, které je před volbou start hry je S a nikoliv 5).

HRA

Po odstartování se na obrazovce objeví herní plocha s kostkami a vlevo sloupeček s informacemi - vidíte rozloženou kostku s kurzorem (vidíte i stěny, které jsou odvrácené), zadání úkolu (co máte složit), obtížnost (číslo úkolu) a čas, který vám zbývá na skládání. Z kostky na kostku se kurzorem pohybujete pomocí směrů, občas musíte kombinovat vodorovný a svislý směr - když je kurzor na nějakém okraji hrací plochy a vy zadáte směr ven z hrací plochy, objeví se kurzor na opačné straně. Řadou nebo sloupcem kostek otáčíte tak, že stisknete střelbu (fire) a nějaký směr.

Při hře si můžete vyvolat menu a vybrat konec hry, ovládání (můžete je změnit i uprostřed hry) a zpět (návrat do hry).

Možná se vám bude zdát skládání těžké - není to tak hrozné, stačí, když si uvědomíte, že když provedete třeba nahoru, doprava, dolů, doleva, tak se změní jen natočení kostky s kurzorem - ostatní kostky zůstanou beze změny. Když v nějakém pořadí vystřídáte všechny směry, otočíte nějak kostku s kurzorem - teď už stačí, když si zjistíte potřebné tahy.

ZAVĚR

Hru naprogramoval Michal Janáček, úvodní obrázek mu nakreslil Josef Roubík a hudbu ke hře napsal Miroslav Hlavička. Doufám, že se vám hra bude líbit alespoň jako mě - dohrál jsem to až na konec, zkuste to také.

X O R

Poslední hra, kterou můžete na kompletu her TINNY najít, je hra XOR.

NAHRÁNÍ A SPUŠTĚNÍ

Přečtete si totéž u nějaké předchozí hry - je to úplně stejné - pouze jméno programu je jiné.

OVLÁDÁNÍ

Po spuštění hry si můžete vybrat ovládání - kempston, klávesnici (QAOPM), sinclair nebo kurzorové klávesy. Tím, že si zvolíte ovládání se hra také spustí. Objeví se nápisy a hra vás bude mystifikovat tím, že napíše Stiskněte mezerník, pravda je, že můžete stisknout i střelnu. Následuje seznam logických problémů (místností), které musíte vyřešit - je jich celkem 30 a mají opravdu zajímavá a lákavá jména (obvykle dobře vystihují, o co se v dané úrovni jedná).

HRA

V každé místnosti máte zdánlivě jednoduchý úkol - sezbírat daný počet smějících se masek. Jste představován dost netradičně erbem - vlastně dvěma erby. Z jednoho na druhý se můžete přepínat klávesou střílení (fire). To, že máte erby dva, skrývá netušené možnosti, na které jistě sami přijdete.

Na pergamentu vpravo naleznete následující údaje: název hry, aktivní erb (ten, se kterým zrovna pohybuje), počet masek, které jste již vzali a počet masek, které máte celkem sebrat. Nahoře máte počet tahů, které jste už ujeli. Hru můžete kdykoliv opustit stiskem klávesy SPACE.



A co vám vlastně ve sbírání vadí?

ZDI

Samozřejmě zdi, kterýrni nemůžete projíždět.

SLEPICE A ZÁVAŽÍ

Slepice létá zprava doleva a pokud narazí do jednoho z vašich erbů, tak je to váš konec. Podobně to platí i pro závaží, to však (díky gravitaci) padá dolů. Pozor! je rozdíl, když do vás narazí nebo když se (těsně) před ně postavíte - to se vám nestane nic. Nesmíte pak však třeba ujet z pod závaží dolů - závaží totiž spadne a zabije vás, totéž platí analogicky i pro slepici. Slepice i závaží můžete posunovat (tlačit) před sebou po rovných plochách, o které se opírají.

ČTVERCE

Další zajímavé objekty, které vám budou ztěžovat život nazveme čtverce. Jsou zde dva druhy:

první jsou označeny rovnoběžnými čarami shora dolů a můžete je prorazit (projet) ve směru pravo-levém (i levo-pravém). Ve směru svislém se ovšem chovají stejně jako zeď.

druhé jsou označeny rovnoběžnými čarami zleva doprava. Můžete je prorazit ve svislém směru.

Stejně jako na vás, působí tyto čtverce i na další objekty - slepice, závaží, bomby, rakety a panáčky.

PANÁČEK

Je jedním z nejneškodnějších objektů - stojí na místě dokud do něj nevrážíte, pak letí do nejbližší zábrany.

BOMBY A RAKETY

Bomby a rakety jsou pravý opak panáčka - rozhodně nejsou "neškodné". Bomba padá stále dolů, podobně jako závaží, s tím rozdílem, že po dopadu vybuchuje. Výbuch zničí všechny objekty, které bezprostředně souvisí s místem, kde se bomba při pádu zastavila. Bomba vybuchne také v případě, že do ní narazí závaží nebo slepice nebo vedle ní dojde k výbuchu. Pokud do bomby narazí panáček, bomba nevybuchuje, panáček se o ní pouze zarazí. Když bomba dopadne na čtverec, buď ho prorazí nebo se na něm zastaví - také nevybuchne.

Pro raketu platí stejná pravidla jako pro bombu, jediný rozdíl je ve směru pohybu, raketa se pohybuje stejně jako slepice - zprava doleva.

DVEŘE

Dveře jsou velice důležitý objekt - musíte se k nim dostat poté, co sesbíráte veškeré masky - tím také úspěšně dohráváte místnost. Dveře lze, stejně jako všechno ostatní, zničit bombou nebo raketou, dejte si proto pozor, aby se vám to omylem nepodařilo - jinak totiž končíte.

ZÁVĚR

Hra XOR je první hra ve strojovém kódu od firmy the MARKWARE, nemusí se za ni stydět, škoda jen, že už ji nikdy neopraví. Přijemnou zábavu při hraní!

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 (napr. 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 ústřížek 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