

**proxima**  
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

TANGO  
MAGIC DICE  
HONBA ZA POKLADEM  
SILVESTROVSKÁ PECKA  
VESELÉ VELIKONOCE

**Hry \* Hry \* Hry**

URČENO PRO POČÍTACE: DELTA,  
SINCLAIR ZX SPECTRUM / + / 128,  
DIDAKTIK GAMA, M, KOMPAKT

---

**PŘÍRUČKA UŽIVATELE**

---

# Pozor!

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

## Licenční ujednání

1. Uživatel je oprávněn instalovat a provozovat počítačový program na **jediném** počítači a smí si 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.

# TANGO

## Něco na začátek...

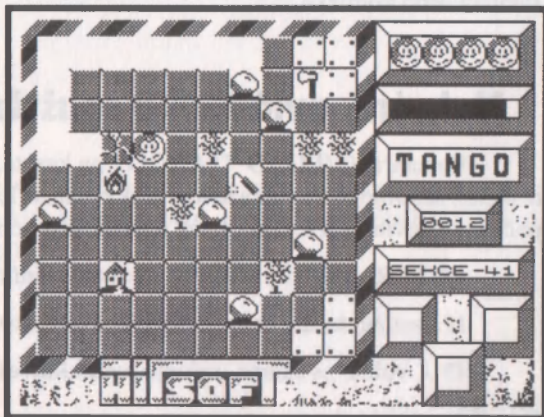
Jednoho rána nasmažila vyhlášená kuchařka, paní Krákorová, sto voňavých koblížků. Poklidila, vzala si novou zástěru a čekala vzácnou návštěvu svých kolegyní ze soutěže O zlatou vařečku. Kocour Matěj mžoural ospale do sluníčka a nepostřehl, že se k němu potichu přikradli malý Honzík s Janičkou. Dříve než se kocour vzpamatoval, chytili ho a přivázali mu na ocas papírový pytlík naplněný skořápkami od ořechů. Matěj se polekal co mu to přibýlo na ocase a dal se do běhu. Ale co to? Něco ho s chrastěním vytrvale pronásledovalo. Skočil proto na okno a odtud se pustil po stráni k lesu. Mísy s koblížky se přitom rozkymácely a převrhly. Paní Krákorová je totiž postavila na okno, aby rychle vychladly. Koblížky se rozkutálely po stráni, každý úplně jinam.

Dokážete je všechny dovést zpět do domku paní Krákorové?

## Proč to není tak jednoduché, jak se zdá...

V naší logické hře to ale není nic jednoduchého. Koblížek musíte vždy dovést do domku tak, aby vstoupil na všechna políčka, na která vstoupit může. Na každé takové políčko lze vstoupit pouze jednou. Jakmile jej s koblížkem opustíme, políčko se rozpadne a zpět do prázdna vstoupit nemůžeme. Na políčka označená čtyřmi tečkami (jako strana hrací kostky) nelze vstupovat vůbec.

Na některých políčkách, na něž lze vstupovat se nacházejí různé předměty jako sekera, vědro vody a dynamit. Když na takové políčko s koblížkem vstoupíme, předmět z políčka sebereme. Předmět pak





můžeme použít ke vstupu na políčka, kde je strom, kámen nebo oheň. Sebereme-li například jednu sekeru, můžeme vstoupit na jedno políčko, kde je strom. Po použití předmět ztrácíme. Jak se používají ostatní předměty jistě poznáte sami. Ve hře se vyskytují ještě políčka připomínající nablýskanou plochu. To je tenký led a můžeme na něj vstoupit pouze tehdy, když žádný předmět u sebe nemáme, jinak se led prolomí a koblížek se utopí.

Jestliže se nám nepovede dovést do domku prvních deset koblížků (cvičné sekce), nedostaneme se do řešení dalších devadesáti úloh (herní sekce). Po splnění desáté, dvacáté, čtyřicáté, šedesáté a osmdesáté herní sekce se dozvíte hesla, s jejichž pomocí můžete hru začínat od jedenácté, dvacáté první, čtyřicáté první, šedesáté první a osmdesáté první sekce hry.

## Hodnocení hry...

Také bodové hodnocení hry je specifické. Za vstup na každé políčko získáme jeden bod. Jestliže vyřešíme i složité úlohy s používáním předmětů, získáme za každé políčko, na které vstoupíme s pomocí předmětu, bod navíc. Při ztrátě života se získané body nulují. Tím jsou preferováni ti, kteří dokáží hrát co největší počet úloh (sekcí) s jedním životem. Do výsledků se zapisuje nejvyšší dosažený počet bodů. O život můžeme ve hře přijít tehdy, vyprší-li čas určený k řešení úlohy nebo když s koblížkem uvážneme a nemůžeme se hýbat. V takové případě odstartujeme opakování úlohy s dalším životem, pokud již žádný nezbyvá, hra končí.

Kdo dokáže dovést do domku všech sto koblížků, uvidí sen každého zakutáleného koblížku.

## Nahrání, ovládání a spuštění...

Po nahrání (**LOAD "TANGO"** na kazetě, **LOAD \*"TANGO"** nebo **RUN** na disketě) se objeví na obrazovce velký nápis TANGO a rolující text. Když chvíli počkáte, dozvíte se všechno, jinak můžete stisknout:

**ENTER** - start hry s nastaveným ovládáním od nastavené sekce

**H** - zadání hesla, chybné heslo způsobí nastavení startu od začátku

**O** - volba ovládání, můžete volit **klávesy**, **KEMPSTON** nebo **SINCLAIR** joystick

## **Závěrem...**

Hru vymyslel a nakreslil Ladislav Schôn, naprogramoval Pavel Macek a sekce vytvořil Milan Široký. Dejte se do hraní....

# **MAGIC DICE**

## **Aneb kouzelné padající kostky**

**Magic Dice** je akční hra, kde hodně záleží na postřehu hráče a jeho schopnosti rychle reagovat. Autor nepopírá, že se trochu inspiroval jistou naprosto neznámou, jenom velice vzdáleně podobnou hrou...

O co zhruba jde? Na hrací plochu padají shora kostičky, které na sobě mohou mít jeden až šest puntíků (jako na klasické hrací kostce). Vy je musíte umisťovat do sloupců tak, aby z nich vznikaly určité útvary, které potom zmizí a uvolní místo pro další kostky. To všechno až do té doby, dokud vám nezačnou běhat mžítka před očima, anebo dokud nezaplníte hrací plochu až po vršek.

Po nahrání programu klasickým způsobem **LOAD ""** se objeví následující menu, položku volíte vždy stiskem prvního písmena. Probereme si od konce jednotlivé položky:

## **INTRO**

je to vlastně 3410 bajtů (přesně) rolujícího textu a zpět do úvodního menu se dostanete, když stisknete libovolnou klávesu nebo poté, co celý text doběhne. (Nikoli vás, ale sám sebe - až na úplný konec.)

## SKÓRE

po navolení této položky se vám zobrazí tabulka nejlepších kostkovrhačů. Na začátku tabulka samozřejmě není prázdná, můžete se podívat, co je v ní napsané... O vztahu autora k uvedeným pohostinským zařízením si můžete myslet naprosto co chcete. Autor do nich chodí utrácet peníze vydělané softwarovou činností, takže je snad všem jasné, že se jedná o podniky té lepší kategorie (jak jinak). Jo, a **NA PROVÁZKU** není žádná putyka, ale jedno dost dobré divadlo!

## VOBRÁZKY

při vytváření tohoto programu vznikla i trocha odpadu, který mi přišlo líto jen tak nějak vyhodit, a tak jsem ho sem nakonec drze vecpal. Můžete se kochat...

## NEPODĚKOVÁNÍ

nakonec se stejně dočtete, že je daleko víc lidí, kterým chci poděkovat, než těch, pro které je tato rubrika vlastně určena.

## OVLÁDÁNÍ

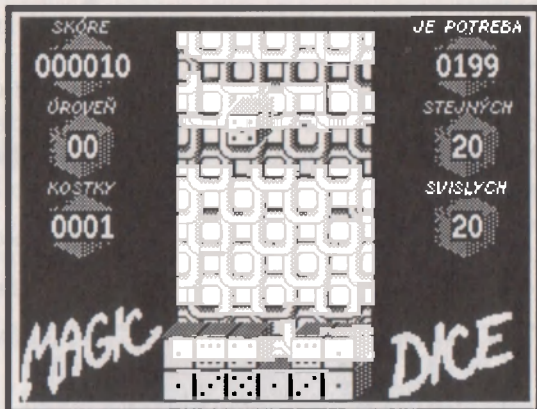
tady si můžete navolit, jak chcete program ovládat. Objeví se jména a obrázky možností, které volíte klávesami **1-5**. Když zvolíte **5** (změna kláves), musíte si ještě vybrat tři tlačítka (ta, která se vám nejvíc líbí, ta, o kterých se bláhově domníváte, že s nimi půjde program rozumně ovládat, případně ta, která si chcete v co nejkratší době zničit, atp...). Nevybírejte si ale prosím klávesu **B**, která je vyhrazena pro spouštění a zastavování pohybu pozadí při samotné hře!

## HRA

objeví se čísla 0 až 9 pro jednotlivé úrovně, které se liší rychlostí padání kostiček. Jedno číslo je zvýrazněno kurzorem, kterým můžete pohybovat směrem doleva a doprava (Pokud jste si vybrali joystick, tak joystickem, jinak navolenými klávesami.), úroveň si vyberete stiskem tlačítka pro pohyb dolů.



A teď si už můžeme hrát... Na obrazovce uvidíte hrací plochu (uprostřed), kam budou padat kostičky. Hrací plocha je zaplněna pozadím, které se neustále pohybuje a pokud vám je tento efekt nepříjemný, můžete pohyb pozadí vypnout anebo potom znovu zapnout klávesou **B** (musíte ji podržet trochu déle). Na hrací plochu vám shora padají kostičky, které na sobě mohou mít jeden až šest puntíků. Vy musíte umístit kostku do jednoho ze šesti sloupců (použijte pro to klávesy pro směry doleva a doprava; když si budete jisti, že kostička je právě v tom sloupci, v jakém má být, stiskněte klávesu pro směr dolů - to samé platí samozřejmě i pro joystick) tak, aby vám vznikl jeden z následujících útvarů:



- nejméně **tři stejné** kostky vedle sebe,
- nejméně **tři kostky jdoucí po sobě** vedle sebe (takzvaná **vodorovná postupka**, např. 2-3-4 anebo 6-5-4-3, počítá se zleva i zprava),
- nejméně **tři kostky jdoucí po sobě** v jednom sloupci nad sebou (**svislá postupka**, tentokrát se pro změnu počítá shora i zdola).

Pokud některý z uvedených útvarů sestavíte, celý zmizí a uvolní vám tak místo pro padání dalších kostiček. No a jestliže zaplníte celou hrací plochu až nahoru kostičkami, hra pro vás v dané úrovni končí. Pokud vám spadnul dostatečný počet kostiček a sestavili jste předepsaný počet útvarů, postupujete do další úrovně, v opačném případě pro vás hra končí úplně...

Po obou stranách hrací plochy jsou nějaká čísla, u kterých je vždy napsané, co znamenají, takže to neberte tak, že vás podceňuju, když vám to teď do té vaší tupé palice vtlaču! Začneme levým sloupcem:

- **skóre** - tady se píše, kolik máte bodů. Body vám přibývají za každou spadlou kostičku a za sestavené útvary, kromě vodorovné postupky,
- **úroveň** - pohledem na toto číslo se dozvíte, v kolikáté úrovni právě jste,

- **kostky** - tady si můžete přechíst, kolik kostiček vám už od začátku hry spadlo.

Jak vidíte, údaje v levém sloupečku vám vlastně k ničemu nejsou. O to důležitější je ale pravý sloupec... Všechny údaje v něm uvedené vám říkají, kolik čeho je ještě potřeba, abyste mohli postoupit do další úrovně. To znamená, že až budou v pravém sloupci samé nuly, nastala ta pravá chvíle pro postup do dalšího levelu. Nemusíte s tím ovšem nijak spěchat a můžete skládat kostky a získávat body pořád dál až do té doby, než se vám hrací plocha doopravdy zaplní. Takže pravý sloupec:

- **je potřeba** - kolik kostek ještě musí spadnout,
- **stejných** - kolik ještě musíte složit útvarů ze tří a více stejných kostiček,
- **svislých** - kolik je ještě potřeba složit svislých postupek.

Jestliže zaplníte hrací plochu až nahoru a nepostoupíte do další úrovně, hra 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 předčasně ukončit stisknutím **BREAK** (**CAPS** a **SPACE**). V tomto případě se vracíte přímo do úvodního menu.

Celou hru mám na svědomí já, přeji vám pěknou zábavu a vůbec se za to nestydím...

**G C C**



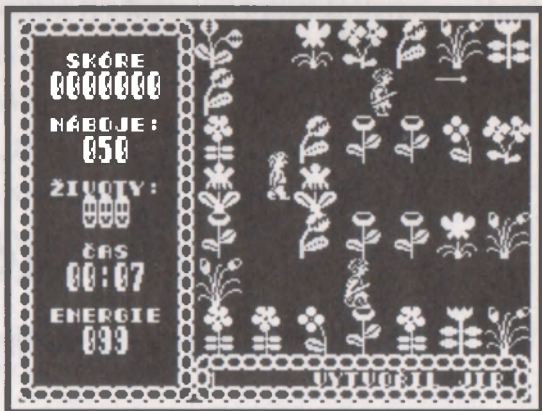
# Honba za pokladem

## Oč tu běží...

Jistě víte, že Jižní Amerika skrývá před světem mnohá tajemství, o jednom z nich se dozvěděl Tom Jones (ano, bratr Indiany Jonese) a rozhodl se, že jej rozluští. Podle neověřené informace, se totiž v Amazonském pralese má skrývat jakýsi poklad neuvěřitelné ceny. Hlídá ho kmen domorodců (zlí kanibalové) a všechny vetřelce, kteří se snaží poklad najít, bez milosti likviduje. Ten, kdo chce poklad získat, musí nejprve najít v pralese pět sošek a odnést je do jeskyně. Velkou výhodou domorodců je jejich neuvěřitelná rychlost, s jakou se pohybují po pralese, a také jedovaté oštěpy, které hází všude tam, kde se něco hne.

Vaším úkolem je tedy najít v pralese pět sošek a donést je do jeskyně (tu ovšem musíte najít také), pak získáte poklad.

Při svém putování pralesem narazíte na domorodce, občas můžete najít něco, co vám pomůže - život, jídlo (přidává energii) nebo střelivo.



## Nahrání, spuštění a ovládání...

Hru nahrajete příkazem **LOAD "POKLAD"** z kazety nebo **LOAD \*"POKLAD"** z diskety (na disketě můžete také použít **RUN** a vybrat si tento program).

Po nahrání si můžete poslechnout úvodní melodii od Miroslava Hlavičky (SCALEX), když vás omrzí, stiskněte libovolnou klávesu a jste v hlavním menu.

Hru můžete ovládat klávesami **O, P, Q, A, M** nebo Kempston joystickem, šipkami (kurzory) či Sinclair Joystickem (klávesy **6, 7, 8, 9, 0**). Hru spustíte klávesou **0**, ale to všechno si můžete přečíst v hlavním menu.

Doporučuji všem, aby si při hraní kreslili plánek, hra pro vás bude podstatně zajímavější. Začínáte v levém dolním rohu a bludiště je široké osm obrazovek a vysoké šestnáct.

## Závěrem...

Hra **Honba za pokladem** je prvotina (a doufám, že ne poslední, byla by to škoda) firmy **JOUSOFT HKK**, co přesně tato zkratka znamená nevím, skrývá se za ní nadějný programátor Jiří Brabec. Grafika, animace i zvuky se autorům (s grafikou Jirkovi pomáhal Adam Ulrych) povedly. Program má sice i některé nedostatky (např. blikání postavíček při překreslování) ale na naše poměry, kde většina "programátorů" skončí u textovek psaných v basicu nebo (v lepším případě) u psaní hudebních dem, je povedený, jen tak dál a větší kapky.

# Silvestrovská pecka

## Aneb Balada o palírně Půllitrově

## Úvodem...

Poprvé se setkáváme s naším kamarádem Půllitrem Destilovičem a jeho nepřitelem Protichlastovem Léčebnovičem.

Blíží se silvestrovská půlnoc a Půllitr slaví s kamarády příchod nového roku a zapíjí konec toho starého. Protichlastov se rozhodl, že zničí Půllitrovu ilegální palírnu a tím připraví Půllitra o ekonomickou základnu a o domov, položil mu

23:00:19:42

výstřižky z časopisů LEO, LUCKYBOY a jim podobných.  
Nevídiš nic zvláštního.  
Můžeš jít na jih, na východ, ven.

>Jdi na východ.

Právě jsi vešel do kuchyně. Než zde cokoli uděláš, je třeba se pojistit u České státní pojišťovny a zastavit se na pohřebním úřadě.  
Vidíš nůž.  
Můžeš jít na západ.

>prozkoumej nůž.  
Docela obyčejný kuchyňský nůž značky Solingen.

->■

tedy do sklepa sice docela malou a časovanou, ale přeci jen bombu. Tvým úkolem je zneškodnit bombu dříve, než vybuchne, máš na to celkem jednu hodinu.

## Ovládání

Hra se ovládá tradičním způsobem, vždy příkazem **Sloveso + podstatné jméno**, tedy CO se má dělat a případně s ČÍM. Pouze směry se zadávají bez slovesa, tedy ne **jdi na sever** ale jen **sever** nebo **s**.

Seznam příkazů, na jiná slova hra nebude reagovat:

<b>VEZMI</b>	<b>PROZKOUMEJ</b>	<b>POLOŽ</b>
<b>POUŽIJ</b>	<b>INVENTURA</b>	<b>ROZHLÉDNI SE</b>
<b>KONEC</b>	<b>SAVE</b>	<b>LOAD</b>
<b>S, SEVER</b>	<b>J, JIH</b>	<b>V, VÝCHOD</b>
<b>Z, ZÁPAD</b>	<b>N, NAHORU</b>	<b>D, DOLŮ</b>
<b>VEN</b>	<b>DOVNITŘ</b>	

Kromě těchto slov ještě můžete používat jména předmětů, které se ve hře vyskytnou. Pokud vám počítač neporozumí, upozorní vás.

Hra umožňuje ukládat pozice na kazetu, disketu (M-DOS) nebo do paměti.

## Tipy pro hraní hry...

- pod ledem plavou ryby, jak se k nim dostat
- se zubem k lékaři
- některé materiály vyžadují při manipulaci ochranné pomůcky
- paní s kosou není nepřekonatelná překážka



## Na konec...

Silvestrovská pecka je první ze série příběhů o Püllitru Destiloviči, další díly jsou Veselé velikonoce (v tomto souboru) a Happy Birthday (přineseme ji v nějakém dalším souboru her). Všechny tři programy napsal Michal Wolf, hudbu do nich napsal Miroslav Hlavička a úvodní obrázky nakreslil Ladislav Schôn.

# Veselé velikonoce

## aneb Püllitrovo vystřízlivění

### Úvodem...

Podruhé se setkáváme s naším kamarádem Püllitrem Destilovičem a jeho úhlavním nepřítelem Protichlastovem Léčebnovičem.

Neuběhlo ani půl roku a Protichlastov na Püllitra připravil další léčku a tentokrát se mu to podařilo. Püllitr byl o velikonocích chycen Protichlastovem a umístěn do své palírny, ze které však Protichlastov po vyhraných místních volbách vytvořil protialkoholickou léčebnu. Tentokrát musíte našemu hrdinovi Püllitrovi pomoci uniknout na svobodu.

roku 1948. Na stropě visí reflektor s žárovkou 15 wattů.

Vidíš knížku.

Můžeš jít na západ.

>Prozkoumej knížku.

Je již 2x pašovaná. Poprvé z Ruska do Česko (-Slovenska) a podruhé z tvé skryše sem do léčebny. Její název: Pálíme doma.

>Jdi na západ.

Stojíš na jižním okraji chodby v prvním patře léčebny. Na zdi visí portréty slavných bojovníků proti alkoholismu. Samozřejmě zde nechybí ani Protichlastov.

Nevidíš nic zvláštního.

Můžeš jít na sever, na jih, na východ.

>■

### Ovládání

Hra se ovládá tradičním způsobem, vždy příkazem **Sloveso + podstatné jméno**, tedy CO se má dělat a případně s ČÍM. Pouze směry se zadávají bez slovesa, tedy ne **jdi na sever** ale jen **sever** nebo **s**. Seznam příkazů, na jiná slova hra nebude reagovat:

<b>VEZMI</b>	<b>PROZKOUMEJ</b>	<b>POLOŽ</b>
<b>POUŽIJ</b>	<b>INVENTURA</b>	<b>ROZHLÉDNI SE</b>
<b>KONEC</b>	<b>SAVE</b>	<b>LOAD</b>
<b>S, SEVER</b>	<b>J, JIH</b>	<b>V, VÝCHOD</b>
<b>Z, ZÁPAD</b>	<b>N, NAHORU</b>	<b>D, DOLŮ</b>
<b>VEN</b>	<b>DOVNITŘ</b>	

Kromě těchto slov ještě můžete používat jména předmětů, které se ve hře vyskytnou. Pokud vám počítač neporozumí, upozorní vás.

Hra umožňuje ukládat pozice na kazetu, disketu (M-DOS) nebo do paměti.

## **Tipy pro hraní hry...**

- s pomocí tekutiny určené původně k masáži stuhlého svalstva (jsou prý i tací, co ji pijí) musíš vyvést z míry jeden podivný přístroj, což má nečekaný následek někde úplně jinde

- hledej tajné dveře
- Český Honza použil na hodného dědečka buchtu, ty zkus něco jiného
- hromada uhlí může skrývat různé potřebné věci
- na vyříznutí skla je potřebná přísavka, čím by se dala nahradit?
- pozor, aby ses nepřílepil
- jak se dostat k něčemu, na co nedosáhneš, taková lepivá tyč...
- volný jako pták

## Na konec...

Veselé velikonoce navazují na hru Silvestrovská pecka (v tomto souboru her), jejich pokračováním pak je hra Happy birthday aneb Půllitrova pomsta (v nějakém dalším souboru her). Všechny tři programy napsal Michal Wolf, hudbu do nich napsal Miroslav Hlavička a úvodní obrázky nakreslil Ladislav Schôn.

# Pokud se vám komplet her TANGO líbil...

a chtěli byste vlastnit další hry z produkce firmy PROXIMA, pak neváhejte a napište si o nabídkový katalog programů. Stručný seznam těchto programů, které se prodávaly 31.1.1993, najdete na následující straně - jistě si některý vyberete. U programu **K** znamená cenu programu na kazetě, **D** cenu programu na disketě.

**Objednávky** zasílejte na adresu: **PROXIMA, box 24, 400 21 Ústí nad Labem.** Většina programů je k dispozici jak na kazetách, tak i na disketách. Disketové verze programů jsou určeny pro disketové jednotky D40, D80 a KOMPAKT. **UPGRADE** je zlevněná disketová verze programu pro uživatele, který si již dříve tento program zakoupil na kazetě (popř. u TOOLSu 80 je to výměna starší disketové verze za novější, vylepšenou). **UPGRADE** získáte pouze výměnou - je třeba nám zaslat originální kazetu. **UPGRADE** se do prodejen nedodává a je k dispozici pouze u PROXIMY. Podrobnosti o programech jsou uvedeny v **nabídkovém katalogu**, který vám na požádání zašleme (nabídkový katalog je samozřejmě zdarma).



## Hry pro Váš Didaktik / Spectrum

**BAD DREAM** - soubor her BAD DREAM, ATP TOUR SIMULATOR, KRTEK, AKNADACH (podobná známému PEXASU) a TOM JONES (150,-- K i D).

**LETRIS** - soubor her LETRIS, STAR DRAGON (vesmírná střelice), ATOMIX, DOUBLE DASH a BEERLAND (150,-- K i D).

**EXPEDICE** - soubor her EXPEDICE NA DIVNOU PLANETU, HEXAGONIA a MUSICLOGIC (150,-- K i D).

**MAH JONGG** - soubor her MAH JONGG, PERESTROJKA, EXPLODING ATOMS, AKCIONÁŘ II (trénink v podnikání) a TELEFONY I hra pro malé děti (150,-- K i D).

**TINNY** - soubor her TINNY, ADVENTURER, MLUVÍČÍ BALÍK, KOKY a XOR (150,-- K i D).

**FUXOFT UVÁDÍ** - soubor nejslavnějších her od Františka Fuky: POKLAD 2, PODRAZ III, KABOOM 2000, BOWLING (obě vhodné i pro menší děti), INDIANA JONES I - III (150,-- K i D).

**JMÉNO RŮŽE** - dobrodružné - erotická hra pro dospělé od 18 let... Nechte se překvapit! Jedná se o velmi rozsáhlou hru a je pouze na disketách (140,-- D).

**HEROES** - konverzační hra k 10. výročí ZX Spectra (79,-- K i D).

## Uživatelské programy pro Váš Didaktik / Spectrum

**DESKTOP** - textový procesor. Množství ovladačů pro tiskárny, kombinace obrázků s textem, proporcionální písmo, přímo při psaní k dispozici 4 znakové sady, součástí jsou další podprogramy (210,-- K, 300,-- D).

**KUD 1** - první soubor podprogramů, nových znakových sad a obrázků, podstatně rozšiřuje možnosti práce s DESKTOPEM. Je určen pouze pro uživatele Desktopu (120,-- K i D).

**ULTRA BT** - podpůrný program pro DESKTOP, tisk ve vysoké kvalitě na BT 100. Je určen pouze pro uživatele Desktopu (160,-- K i D).

**TOOLS 80** - obslužný program pro disketovou jednotku, nadstavba systému M-DOS. TOOLS 80 se prodává pouze na disketách a je náhradou za TOOLS 40 - TOOLS 40 se již neprodává (cena 260,-- D).

**ORFEUS** - hudební editor pro tvorbu hudby ve vlastních programech. Má pohodlné ovládání, pro každý takt lze vytvořit předznamenání (# i b).. Melodie může mít 2 hlasy plus bicí doprovod. K programu je na disketě nebo na kazetě mnoho demonstračních (ukázkových) melodií (cena 131,-- K a 150,-- D).

**USER 1** - soubor celkem 7 uživatelských programů - grafický monitor, monitor strojového kódu (paměťová i obrazovková verze) a kopírovací programy. Pouze na kazetách (cena 130,-- K).

**USER 2** - soubor nejnovějších komprimačních programů, spolupráce s kazetou i s disketou (170,-- K i D).

**EDIT SAMPLER** - program umožňující tvorbu různých zvukových efektů. Pouze na kazetách (100,-- K).

**PROMETHEUS** - integrovaný ladící systém, assembler a monitor. Program je relokovatelný (lze jej umístit kamkoli do paměti), obsahuje pohodlný editor s automatickou tabelací, syntaktická kontrola se provádí ihned při psaní, má možnost používat zdrojové texty z GENSu (199,-- K, 250,-- D).

**APOLLON** - databáze s funkcemi tabulkového kalkulátoru. Možnost práce s textem (čeština i slovenština), s čísly a s grafikou ve formě rámečků. Tisk na EPSON a kompatibilní (K6304 CENTRONICS), nebo BT-100 (součást dodávky), jinak s vlastní tiskovou rutinou (260,-- K i D).

**DEVAST ACE II** - pokračování programu DEVAST ACE (monitor strojového kódu), umí navíc spolupracovat s disketovou jednotkou, dokáže číst a zapisovat soubory typu BYTES, dokáže přepínat mezi ROM počítače a ROM v disketové jednotce. Pouze na disketách (180,-- D).

**TOOLS COPY** - kopírovací programy pro disketovou jednotku D40 / D80 / KOMPAKT (140,-- D).

## **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 za nové nahrání programu poplatek 20,-- Kč

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

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

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

-> pokud nebude částka poukázána nebo přiložena, vracíme reklamovanou kazetu (disketu) na dobírku, takže účtujeme 20,-- Kč + 25,-- Kč dobírkový poplatek

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

Prosíme Vás o pochopení tohoto opatření. Bohužel žádný autor programu a tým 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 pro počítače PC (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 manuálu; na takové dotazy nebude brán zřetel.

## **PROXIMA - software, post box 24, pošta 2, 400 21 Ústí nad Labem**

PROXIMA - software nové dimenze v. o. s.  
post box 24, pošta 2  
400 21 Ústí nad Labem