

**proxima**  
VEŘEJNÁ OBCHODNÍ SPOLEČNOST

Peloponéská válka  
Aven

**Hry \* Hry \* Hry**

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

© 1994 PROXIMA Ústí nad Labem

---

**PŘÍRUČKA UŽIVATELE**

---

---

# *Peloponéská válka*

Peloponéská válka je strategická hra. Zavádí vás do starověkého Řecka do doby, kdy spolu válčí dva nejsilnější městské státy - Athény a Sparta. Stáváte se vůdcem Athén a vaším cílem je porazit nepřítele - můžete stavět města a jejich infrastrukturu tak, aby fungovala a vynášela co nejvíce na daních, budovat armádu a loďstvo, vést vojenská tažení, obsazovat města, přístavy, hospodařit s vybranými daněmi (výši zatížení můžete měnit).

## Nahrání

Po nahrání z kazety nebo diskety se objeví informace o autorech a začne hrát hudba, až si ji poslechnete, stisknete nějakou klávesu - objeví se menu V/V s možností volby ovládání a zařízení pro vstup a výstup - vyberte si kazetu nebo disketu podle toho, odkud jste nahráli hru, zvolte si nahraj a zadejte jméno **PELOPI** - tím se do počítače nahraje počáteční bitevní plocha (nebo **PELOP2**), to je stav těsně před vítězstvím Athén.

Celý program se ovládá pomocí menu, popíšeme si jej:

## Budování

Tato nabídka slouží ke stavění měst. Můžete (a pokud chcete hru vyhrát, dokonce musíte) stavět domy, statky, pole, dílny, doky, hospody a lázně. Jakákoliv budova funguje pouze v případě, že vedle ní vede silnice. Pole musí mít vedle sebe buď silnici, další pole nebo statek. Za stavění i boření se samozřejmě musí platit z městské pokladny.

## Lodstvo

Velení a budování loďstva se provádí z této nabídky. Po zvolení **Velení** se na obrazovce objeví okénko, kde jednotlivé položky mají následující význam: Loď/sbor - číslo loď/číslo naloděného sboru (pokud je)

- Stav - celkový stav loď (100% ... výborný, 0% ... na potopení); pokud je loď v docích, je ji možno volbou této ikony opravit
- Poloha - zeměpisná šířka a zeměpisná délka loď
- Cíl - souřadnice cíle (kam má loď plout); po zvolení této funkce okénko zmizí a na obrazovce se objeví kurzor. Tento kurzor se může pohybovat po mapě. Po stisku střelby se objeví další nabídka: Konec - změna souřadnic cíle (= souřadnice kurzoru) a návrat do **Velení**
  - »Cíl - kurzor se přesune na pozici původního cíle
  - »Poloha - kurzor se nastaví na pozici polohy loď
  - Zpět - provede se návrat do mapy (bez změny)
- Čekat do - datum, do kterého loď čeká; nastavení se provede stiskem střelby na číslo dne nebo měsíce; vypnutí (nebo zapnutí) čekání se provede stiskem na ikonu **Čekat do**
- Výzbroj - úroveň výzbroje; zlepšit výzbroj jde pouze v docích
- Režim - režim loď:
  - obránný - loď stojí na místě
  - útočný - loď pluje k cíli (tento režim nepracuje při stejné poloze loď a cíle)
  - stavba - probíhá stavba loď
- Šipka nahoru - přesun na předchozí loď
- Šipka dolů - další loď

- 
- Konec - návrat do **Lodstva**

Po volbě **Velení+** musíte ukázat kurzorem na loď, kterou chcete ovládat.

Novou loď lze postavit volbou **Stavba**. Zvolením této funkce se v aktuálním městě (viz menu **Města**) ve volných docích začne stavět nová loď a na obrazovce se objeví okénko **Velení**. Pokud ve městě nejsou žádné volné doky, příkaz se neprovede.

## Pozemní

Touto volbou se řídí pozemní vojska. Až na několik rozdílů jsou podnabídky shodné s podnabídkami u **Lodstva**: místo stavu je počet vojáků a místo stavby je výcvik. Doplňit vojáky či zlepšit výzbroj jde pouze na území města patřícího Athénám.

Po zvolení nabídky **Výcvik** se na mapě objeví kurzor, kterým umístíte nový sbor (můžete ho umístit pouze na území aktuálního města).

## Čas

Během hry může nastat situace, kdy je potřeba zastavit čas, nebo ho naopak zrychlit. K tomu se používá toto okénko.

## Města

Po stisku střelby na ikoně s erbem se objeví okno, kde místo názvu okna je jméno aktuálního města. Na aktuální město se vztahují všechny operace s městy. Toto město jde zvolit v nabídce **Jiné město**. Vedle každé položky v této nabídce je buď písmeno A nebo S. Toto písmeno informuje o tom, kdo dané město právě ovládá (A - Athény, S - Sparta). Zvolit samozřejmě jdou pouze města ovládaná Athénami.

Volbou **Jiné+** se aktuálním městem stane to město, které je právě na obrazovce (na mapě).

Dalším okénkem je okénko **Centrální daně**. Tímto se mění množství peněz (v procentech), které se ročně odevzdávají z vybraných daní do vojenské pokladny.

Výše daní se mění v okénku **Změna daní**. Množství peněz vybraných ročně od obyvatel závisí na počtu obyvatel, výši daní a vaši popularitě ve městě. Popularitu jde zvýšit stavbou lázní a hospod, ale vysoké daně ji snižují. Jakmile popularita klesne pod 60%, město se proti vám vzbouří a vy o něj přijdete. Město můžete držet pod svou nadvládou i násilím (když je vaše popularita menší než 60%) a to tak, že svým vojskem obsadíte radnici (budova uprostřed města).

Počet obyvatel závisí na dostatečném počtu domů, statků, polí a dílen ve městě.

V okénku **Informace** se dozvíte počet obyvatel, výši daní, vaši popularitu a co chybí či přebývá v aktuálním městě. Jestliže je něčeho nedostatek, jsou vedle toho mínusy, v opačném případě plusy. Počet těchto znamének udává množství.

## Mapa

Pod ikonou s erbem je ikona s mapou. Po jejím zvolení se v levé části obrazovky objeví mapa celého Peloponéského poloostrova a vpravo několik ikon: Města - po najetí šipkou na město se v řádku pod mapou vypíše jeho jméno

- Vojska - na mapě se zobrazí vojska Athén a Sparty
- Konec - návrat

- 
- Konec+ - ukažte šipkou na místo na mapě, kde se chcete ocitnout po návratu a stiskněte střelbu

## V/V

Během hry si můžete okamžitou situaci uložit na kazetu (**Kazeta**) nebo na disketu (**Disk**). Po zvolení jedné z těchto nabídek zvolíte buď **Ulož** nebo **Nahraj** a program se vás zeptá na jméno (mimo **Kazeta/Nahraj** - zde program začne nahrávat první nalezenou pozici; v případě, že ji nechcete nahrát, přerušíte nahrávání stiskem **BREAKu**). Můžete psát velká písmena a číslice, na smazání znaku se používá **CAPS SHIFT** a na ukončení **ENTER**.

Způsob ovládání lze změnit v nabídce **Ovládání**. Při zvolení klávesnice se hra ovládá klávesami **Q A O P M**.

# *Aven*

Hra **AVEN** je střílečka - dostal jste se do chráněného komplexu plného nástrah, překážek a obranných zařízení - váš úkol je jednoduchý, dostat se ven.

## Ovládání

Kromě čtyř směrů a střílení (**O P Q A M** nebo Sinclair či Kempston) můžete ještě:

- sbírat předměty (**V** - vezmi), stačí být u něj a mít nastaven volný zásobník - jsou zobrazeny v největším panelu na levé straně.
- pokládat předměty (**B** - polož), položíte ten předmět, který je v horním zásobníku (ten, co právě používáte)
- volit používaný předmět (**X** - změna předmětu) - můžete u sebe mít až tři předměty najednou, používáte však pouze jeden z nich - ten co je nahoře. Vpravo vedle používaného předmětu je také počet použití (střelivo, počet kusů, ...).
- pozastavit hru (**R** - pauza), dále pokračujete stiskem **ENTERu**.
- ukončit hru (**H** - konec) - program se ještě pro jistotu ptá, jestli nejde o omyl.

## Rady a postřehy

Nejprve chvíli počkejte, program má demo a tam uvidíte čím začít (seberte si laserovou pušku).

Ve hře se vyskytuje množství různých předmětů - pušky, granáty, energie, lahvičky s různými chemikáliemi, diskety, nůžky, počítače (malá Spectra). Každý má nějaké použití, na něco přijdete brzy (laserová puška, granáty), něco vám dá víc práce (například lahvička s hydroxidem sodným ( $\text{NaOH}$ ), kterou naleznete v chemickém skladu, je určena k neutralizaci louže kyseliny sírové ( $\text{H}_2\text{SO}_4$ ), která vám v jednom místě brání v cestě). Na použití ostatních předmětů musíte přijít sami.

Laserová puška má jednu nepříjemnou vlastnost, je poměrně velká a tak ji musíte nést na pravé straně vedle sebe, to vás omezuje v možnostech střílení, musíte si tedy dávat pozor na to, jestli vaše střely vůbec nepříteli zasáhnou.

Kreslete si mapku, ať se v bludišti neztratíte, poznamenávejte si do ní, co kde je a když na to přijdete, tak také k čemu to je.

# Pozor!

Čtěte pozorně licenční podmínky firmy **PROXIMA** předtím, než porušíte obálku s instalačními disketami. Počítačový program zaznamenaný na disketě (disketách) je autorským dílem chráněným ustanoveními čs. autorského zákona a mezinárodními smlouvami. Porušením obálky s disketami 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 onstalačních disket.

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 **počítačích, které nejsou 100% kompatibilní se standardem IBM**. Program musí být provozován v souladu s instrukcemi, obsaženými v průvodní dokumentaci.

4. Je zakázáno pořizovat **kopie manuálu** k programu. Rovněž je zakázáno měnit, modifikovat nebo upravovat program a dokumentaci, včetně disassemblování a podobných programátorských prací.

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.

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