

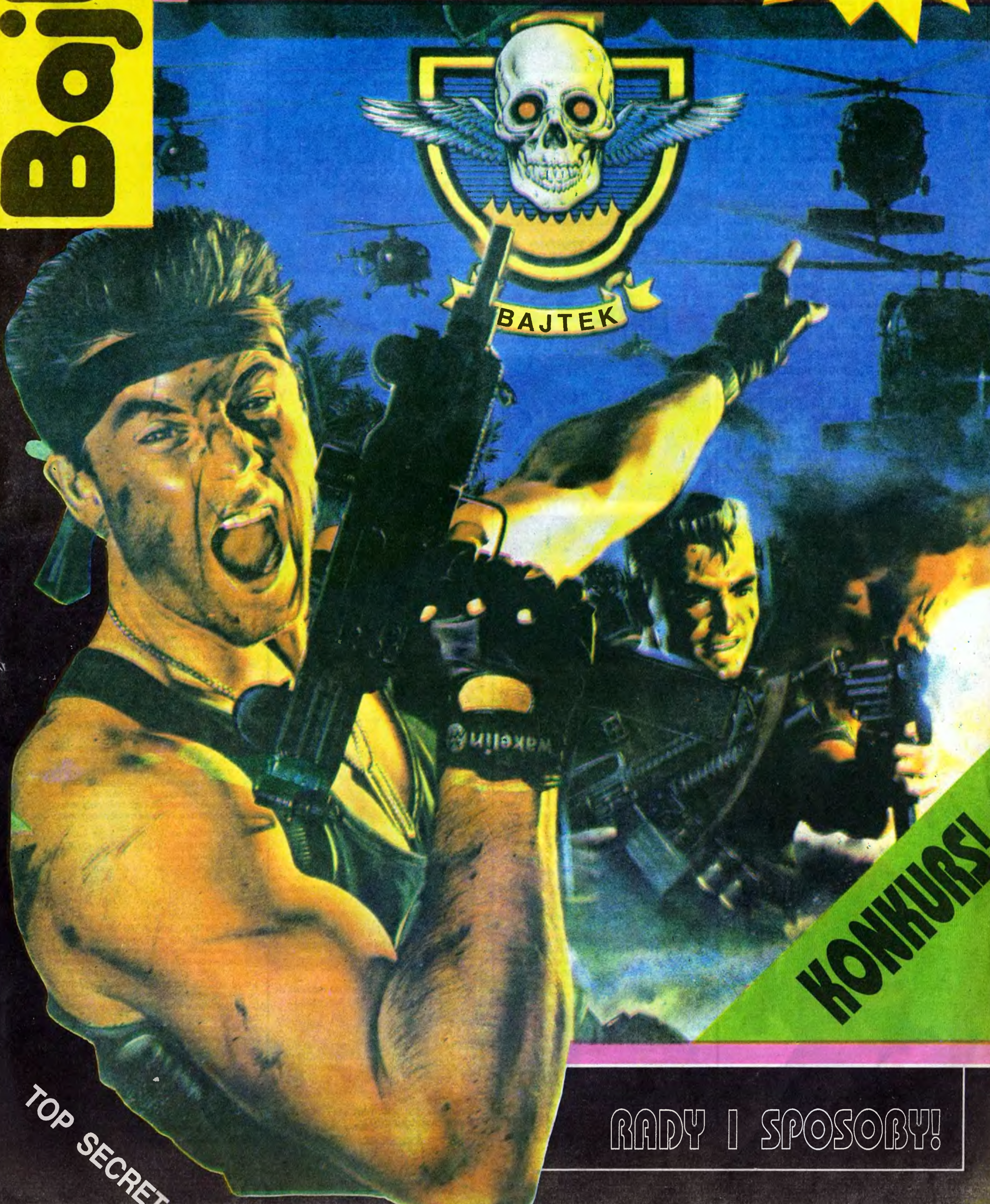
Bajtek

CENA 4000

NUMER SPECJALNY

WHERE TIME STOOD STILL • BATMAN • BARBARIAN II
• DAN DARE II • CYBERNOID • TRANTOR • PLATOON
• AIRWOLF • ALIENS

9 GIER
KOMPUTEROWYCH



KONKURSI!

TOP SECRET

RADY I SPOSOBY!

**TOP
SECRET**

**NAJEMNICY!
MORDERCY!
KOMANDOSI!
PILOCI!
STRZELCY!**

Macie przed sobą mapnik przydatny w walce. Strzeżcie go, jest całkowicie TOP SECRET! Używajcie tylko w ostateczności, w obliczu śmierci. Nie może wpaść w ręce wroga. Powierzamy go Wam, bo walczyście i za nas. Niech wam służy. Wielu ludzi poległo, by go stworzyć, wiele krwi wsiąkło w matkę Ziemię. Niech się przyczyni do zwycięstwa, niech po nim powstaną inne. Do zobaczenia na polu walki.

**NIECH MOC BĘDZIE
Z WAMI!**

Gen Martinez

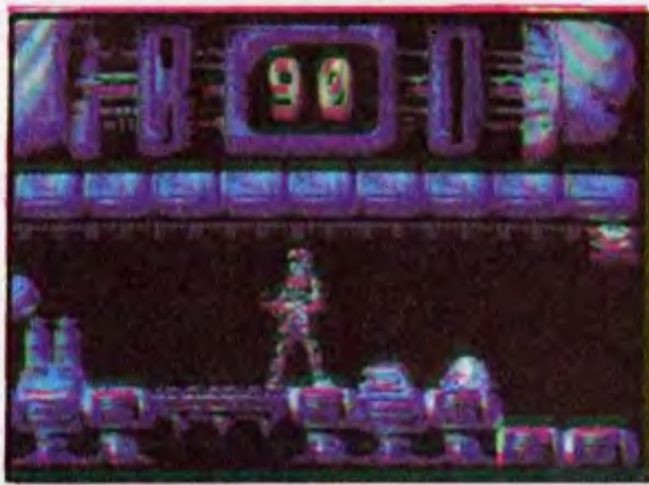
**TOP
SECRET**

W opisanie tu gry zaopatrzyć się możecie również korespondencyjnie w wypożyczalni programów w D.H. SEZAM — II p, godz. 16—19, adres: 00-849 Warszawa, UPT 6b, skr. 14

TOP SECRET

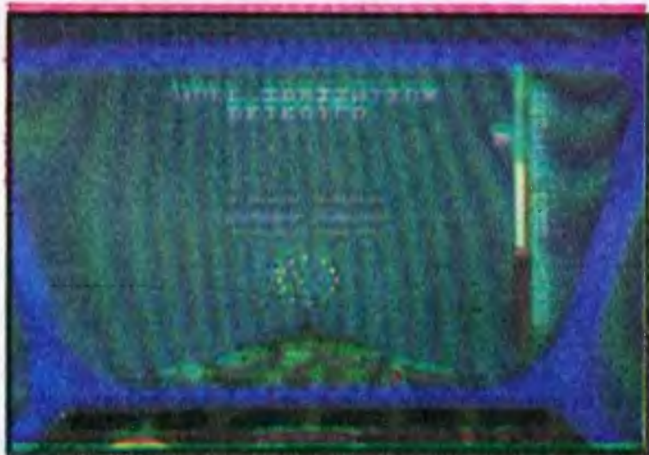


T RANTOR*



* opis gry na mapie

A LIENS



W dalekiej przyszłości... Kontroler ruchu powietrznego zdziwiony odwraca głowę w kierunku głównego komputera. Wydaje on sygnał alarmowy trzeciego stopnia: nieznaną statek kosmiczny w pobliżu bazy. Na ekranie ukazuje się mała plamka, powiększająca się powoli, aby wreszcie zamienić się w mały statek kosmiczny. Na zniszczonym, pokrytym pyłem kadłubie, widnieje napis: NOSTROMO-NARCISSUS. Statek znika z głównego ekranu i pojawia się na ekranach termicznych i skanerach podczerwieni. „We wnętrzu wykryto dwie żywe istoty, prawdopodobnie pochodzenia ziemskiego, zagrożone w głębokim stanie hibernacji” — informuje centralny komputer.

Specjalny robot-spawacz typu CIRCUIT 2 rozpoczął przecinanie. Supermocny laser bez trudu daje sobie radę z grubym pancierzem statku. Po chwili olbrzymia, ołowiana płyta z hukami spada na podłogę. Mocna wiązka zielonego światła oświetla wnętrze NARCISSUSA. Statek pogrążony jest prawie zupełnie w ciemności, mrugają tylko kolorowe lampki pokładowego komputera oraz kontrolki komór hibernacyjnych. Do wnętrza wchodzi dwóch ludzi w hermetycznych kombinezonach. Na głowie mają pancerne hełmy, za kłębami znajdują się maski tlenowe. Jeden z nich przeciera grubą rękawicą szybę komory hibernacyjnej. Pod ustępującym pyłem zaczyna wyłaniać się twarz młodej kobiety...

Była to Ripley — dowódca kosmicznego transportowca Nostromo. Cała załoga Nostromo zginęła, zamordowana przez straszliwego potwora. Jedynym członkiem załogi, który się uratował, była właśnie Ripley, no i jej kot — Jones. Ripley dryfowała pięćdziesiąt siedem lat, przelatując prawie całą galaktykę.

Tak w dużym skrócie wygląda początek fil-

mu „OBCY — decydujące starcie”. Gra stworzona na podstawie tego filmu opisuje dokładnie przebieg akcji niszczenia kolonii potworów. Program ten składa się z siedmiu etapów, każdy z nich poprzedzony jest dialogiem, który w rzeczywistości miał miejsce na filmie.

W wyprawie uczestniczy jedenastu ludzi:
GORMAN — porucznik marines, pilot, nawigator, elektronik
BISHOP — szeregowy marines, informatyk, lekarz
HICKS — kapral marines, ekspert od spraw uzbrojenia, pilot
RIPLEY — oficer, konsultant do spraw Obcych
VASQUEZ — szeregowiec marines, operator broni ciężkiej, zwiadowca
BURKE — cywil, konsultant do spraw kolonii pozaziemskich
HUDSON — kapral marines, pilot, zwiadowca
DRAKE — szeregowy marines, operator broni ciężkiej, elektronik
FROST — szeregowy marines, snajper, radiooperator
DIETRICH — szeregowy marines, operator broni ciężkiej, nawigator
CROWE — starszy kapral marines, ekspert od spraw technicznych kolonii.

Gdy uda ci się przejść sześć etapów tej gry, naprzeciw ciebie stanie matka OBCYCH. Jesteś ubrany w kombinezon pneumatyczny, przeznaczony do przenoszenia towarów. Zapewniam cię, że to urządzenie wystarczy do zabicia matki OBCYCH. Najpierw uderz ją kilkanaście razy szczypcami, potem chwyć, następnie wrzuć do komory powietrznej. Gdy to zrobisz, możesz pójść spać... do komory hibernacyjnej.

Firma: Activision
Komputer: Commodore 64.

Luke

C YBERNOID



Szybki i bezwzględny komandos Vitorc rozprawił się z całym systemem obronnym planety Exolon, lecz nie dał rady dopaść głównego celu — Manvina, swego odwiecznego wroga i prześladowcy. Dlatego teraz, przybierając nową postać, zapożyczoną od słynnych Transformers, wyrusza Vitorc w pogon za wrogiem.

Fortyfikacje nowej twierdzy Manvina ukryte są na planecie Starion, pod jej powierzchnią. Prowadzi tam jedno wejście, w sam raz na rozmiar Vitorca. Wejście zatrzaskuje się oczywiście natychmiast i droga powrotu prowadzić musi przez cały system korytarzy, pomieszczeń i tajnych przejść. Zastawione wszędzie pułapki, automatyczne działa, cyborgi i pola elektryczne potrafią dość skutecznie przeszkodzić Vitorcowi w pogoni.

Na szczęście konstruktorzy mechanicznej części postaci Vitorca nie byli mniej zdolni od von Neumanna, twórcy teorii architektury komputera. Byli tylko trochę mniej pacyfistyczni. Wyposażyli więc powłokę komandosy w zasobniki i wyrzutnie wszelkiego rodzaju pocisków — od zwykłych termolaserowych impulsów do półkilogramowych mini-rakiet samonaprowadzających.

Przy pomocy tego inwentarza Vitorc może niszczyć prawie wszystko, co spotka na swej drodze. Zwały głazów, nędzne robociki, śmieszne działka — to wszystko zamienia się w pył po jednym strzale.

Niektóre przeszkody są jednak możliwe do pokonania tylko przy pomocy niezwyklej zręczności i dokładności. Trzy lub pięć pionowych szybów z kręcącymi się w środku cyborgami z hipertytanu to twardy orzech do zgryzienia. Zarówno ściany, jak i strażnicy są niezniszczalni i trzeba ich umiejętnie omijać.

Z Vitorcem i Manvinem spotkamy się w grze „Cybernoid II”, gdzie ten drugi będzie gonił tego pierwszego, a dlaczego, macie szansę sprawdzić!

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64, Amstrad CPC.

Gen

A IRWOLF



Airwolf jest to niewątpliwie najlepszy śmigłowiec na świecie. Nie jest to, wbrew pozorom, zwykły helikopter, lecz potężna maszyna niszcząco-ratująca do wszystkich zadań.

Airwolf zbudowany jest z najnowszych superlekkich materiałów, które zwykle wykorzystuje się w kosmonautyce. Wytrzymałość jego pancerza jest porównywalna z wytrzymałością sporego bunkra przeciwlotniczego.

Ogon Airwolta wyposażono w sporą liczbę czujników. Koła zawieszono na specjalnych amortyzatorach, używane są wymiennie z płozami służącymi do lądowania na śniegu. Czasami używane są też pływaki, przydatne się podczas lądowań na wodzie.

Airwolf, w odróżnieniu od zwykłych helikopterów, posiada dwa rodzaje napędów. Jednym z nich jest wirnik wykonany ze stopów różnych metali, używany zaś jest głównie podczas lotów na małe odległości. Drugi rodzaj napędu to turbodrzutowy dwuduszdowy silnik, umieszczony w górnej części śmigłowca po obu stronach wirnika. Airwolf jest w stanie w ciągu kilku sekund przekroczyć barierę dźwięku, oczywiście przy użyciu silników turbodrzutowych.

Przednia szyba śmigłowca wykonana jest z bardzo cienkiego materiału, lekkiego i niezwykle wytrzymałego na odkształcenia. Jest ona oczywiście pancerna, nie przebija jej nawet strzał z Magnum z odległości 50 cm, a pociski z karabinu maszynowego odskakują od niej jak piłeczki od ściany.

Wnętrze helikoptera wyłożone jest materiałem tłumiącym wszelkie odgłosy z zewnątrz. Airwolf posiada zamontowane trzy sporej wielkości i mocy obliczeniowej komputery, sterujące całym śmigłowcem. Pierwszy z nich ma odczytywać i odtwarzać na monitorze wszystkie obrazy i dźwięki z zewnątrz. Drugi komputer kieruje pracą większości mechanicznych urządzeń helikoptera. Trzeci jest zaprogramowany wyłącznie na obsługę broni pokładowej o niezwyklej sile ognia. Airwolf wyposażony jest bowiem w automatyczne działka kalibru 25 mm, cztery samosterowane rakiety przeciwpancerne oraz kilkadziesiąt rakiet niekierowanych. Można też zamontować doń cztery przeciwlotnicze, samonaprowadzające rakiety, lecz to w sporadycznych przypadkach.

W sumie Airwolf jest straszliwym narzędziem niosącym śmierć i zniszczenie. Nie powinien więc dostać się w niewłaścive ręce, a używać powinno się go tylko w ostateczności. Teraz właśnie czeka go ważne zadanie.

W rozległym układzie podziemnych jaskiń zostało uwięzionych ośmiu ludzi. Każdy z nich umieszczony jest na platformie w innej części labiryntu. Dostępu do nich bronią skomplikowane systemy ochronne, elektryczne bariery, spadające głazy i wiele innych przeszkód, które będziesz musiał pokonać.

Ty, wcielając się w postać pilota Airwolta, masz za zadanie uwolnić wszystkich ludzi. Nie zapomnij jednak, że Twój śmigłowiec może zabrać na pokład oprócz pilota tylko jednego człowieka. Gdy odnajdziesz i uratujesz go, będziesz musiał wrócić z nim do miejsca startu i pozostawić go tam. Na mapie R oznacza człowieka.

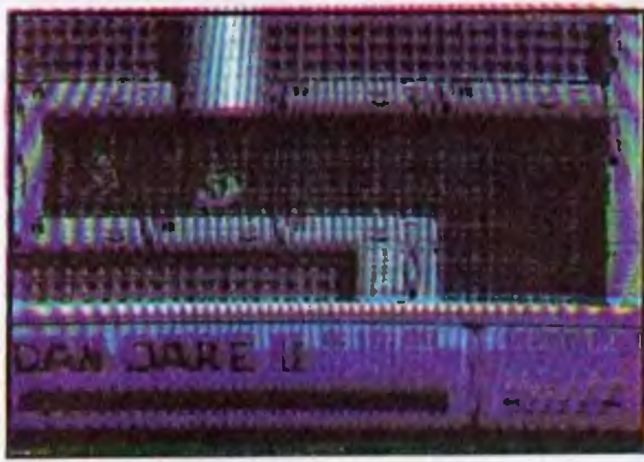
Mimo że Twój Airwolf ma bardzo wytrzymały pancerz, nie zniesie on zbyt licznych uderzeń o skały. Strzeż się też spadających głazów — od razu niszczą Twój helikopter i musisz grać od początku. Czasami drogę przegrodzi Ci zaporą zbudowana z małych cegiełek. Jedynym sposobem na dalszy lot jest zrobienie w niej dziury, jednak zniszczenie całej ściany jest raczej niemożliwe. Uważaj też na zdalnie sterowane roboty, które mogą się przyczynić do zakończenia gry lub do uszczerbienia Twojej osłony.

W całym labiryncie rozmieszczone są przełączniki, które przełączasz strzelając w nie z działka. Musisz sam dojść, który służy do czego i w jakiej kolejności ich używać.

Komputer: ZX Spectrum 48/+, Commodore 64.

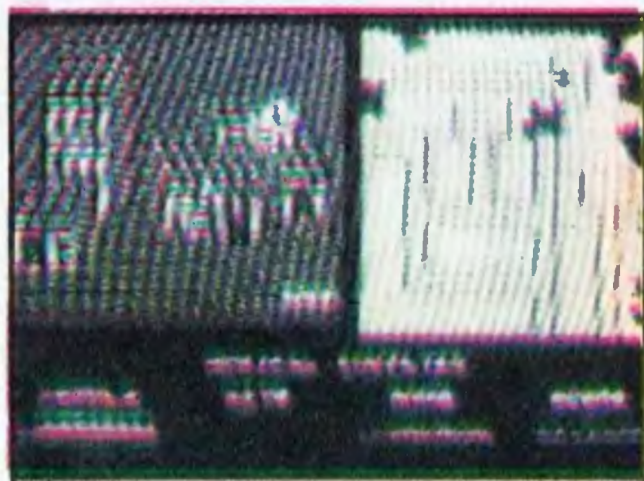
Gen

DAN DARE II*



* opis gry na mapie

PLATOON



Pierwszym w 1988 roku produktem firmy Ocean była gra Platoon. Jest ona oparta na filmie Oliviera Stone'a pod tym samym tytułem. Zarówno film jak i gra wyraźnie niosą antywojenne przesłanie, mimo swego okrucieństwa i bezwzględności.

Platoon to gra, w której liczy się tylko strzał. Szybszy zawsze przeżyje, wolniejszy musi zginąć. Nie jest to jednak zwykła strzelanina, a widmo tragicznej i strasznej wojny wietnamskiej wisi nad nią bezustannie.

Sama gra składa się z trzech etapów, połączonych ze sobą w logiczny łańcuch. Zaczynamy w gęstej dżungli, nie znając drogi wyjścia z niej. Żołnierze wietnamscy przebywający w okolicy nie są Ci bynajmniej przyjaźni. Skaczą z drzew, wychylają się z pułapek, zakładają miny, rzucają granatami. Jeżeli chcesz przeżyć, musisz być szybszy od nich. Aby wydostać się z lasu należy wykonać dwie rzeczy. Najpierw znajdź materiały wybuchowe (EXPLOSIVES) i wysadź nimi most. Następnie udaj się do wioski (nie przestając strzelać do każdego), znajdź latarnię (TORCH) i mapę (MAP). Musisz uważać na bomby podłożone w chatkach. W jednym z domów znajdziesz wąż do podziemnych tuneli, pomyślnie kończąc ten etap.

Grę kontynuujesz w tunelach ukrytych pod wioską. Tutaj czyha na Ciebie mniej wrogów, czasami jakiś żołnierz wychyli się zza ściany. Masz bardzo mało amunicji, strzelaj więc precyzyjnie. Cel tego etapu sprowadza się do znalezienia dwóch pudełek flar z pistoletami oraz kompasu. W niektórych pomieszczeniach znajdziesz także opatrunki oraz amunicję. Zabieraj wszystko co możesz oprócz wietnamskich butów (to nie Twój numer) i spleśniałego sera. Gdy skompletujesz potrzebny asortyment, udaj się do pokoju z drabinką i szybko uciekaj. Teraz czeka Cię jeszcze walka z dziwnymi postaciami strzelającymi z drzew (mają twarze Murzynów, czapki esesmanów, a mówią po japońsku). W walce niezbędne są flary, gdyż bez nich nic nie widać.

Etap trzeci i ostatni polega na bezustannej strzelaninie. Aby go ukończyć, musisz zabić około stu wrogów. Poruszasz się po krętych, piaszczystych ścieżkach lasu. Droga roi się od min i drutów kolczastych, a przeciwnicy cały czas strzelają z karabinów. Powietrze przesycone jest zapachem prochu i krwi. Nagrodą za pomyślnie przebycie tej drogi jest widok sierżanta Barnes'a, który rzuca w Cie-

bie granatami, nie zapominając wcale o strzelaniu. Jeśli będziesz dla niego zbyt miłośni — zginiesz, zanim zdążysz mrugnąć okiem. Radzę podnieść skrzynkę z granatami i poczęstować nimi sierżanta. A potem już tylko wspaniały widok śmigłowca i napis: „Jesteś w drodze do domu, synu” (to chyba pomyłka, przecież wcale się z niego nie ruszasz).

Odgłosom strzałów towarzyszy jeszcze wspaniała muzyka w wykonaniu elektronicznego Smokey'a Robinsona. Może jednak nie należy bawić się w mordercę i wyłączyć tę grę lub nawet skasować? W wolne miejsce na kasecie proponowałbym nagrać GARFIELDA albo SOLO FLIGHT.

Firma: Ocean
Komputer: ZX Spectrum 48/+, C64, Atari XL/XE/ST, Amstrad/Schneider, IBM PC

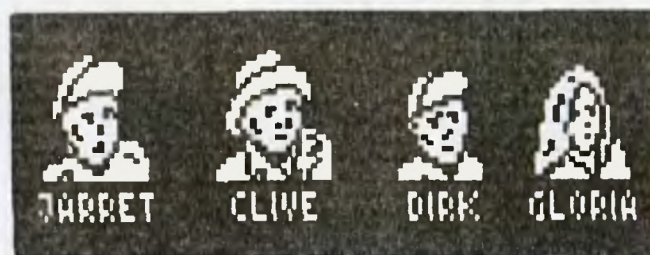
Luke

BARBARIAN*



* opis gry na mapie

WHERE TIME STOOD STILL



„Kupno awionetki to zdecydowanie nie był dobry pomysł. A już najgorszy był projekt przelotu nad Himalajami do Japonii. Po co było zabierać tego niedoświadczonego Jarreta i tego lalusiowatego Dirka? Ten ostatni jest wprawdzie moim narzeczonym, ale wybrał mi go tatuś Clive. Pomysł z wakacjami w Japonii to też jego wytwór. Myśli, że jak jest multimilionerem, to już mu wszystko wolno. Niech lepiej zajmie się swoimi cygarami i herbatą.

Tak więc jesteśmy w okropnym położeniu. Samolot rozbił się przez tego niezdarę Jarre-

ta, w dodatku nie mamy wody ani żywności. Wszystko dookoła jest takie straszne, rośliny jakieś dziwne, a w ogóle to jest bardzo duszno.

Wygląda na to, że wylądowaliśmy w dolinie. Jest to dość spora dolina, otoczona wysokimi masywami skalnymi. Rozpadliny, przepaście i wodospad, a w dodatku te nieznośne muchy. Jakby tego było mało, w powietrzu krążą dziwne stwory. Dirk mówi, że to pterodaktyle, ale co on się zna. To na pewno nietoperze.

Od samego lądowania mało nie wyzionęłam ducha. A teraz ja, Gloria, muszę taszczyć jakąś obrzydliwą linę, pudło z narzędziami i worek.

Pod wieczór zaatakowała nas żyrafa. Przecież wiem, że to żyrafa, a nie żaden tyranozaur. Dirk może sobie studiować archeologię, ale niech się nie mądrzy. W każdym razie trafił tę żyrafę w samo oko tak, że rycząc uciekła w las. Na tym kończę, mój pamiętniczku, bo już późno, a oliwy do lampy mamy bardzo mało”.

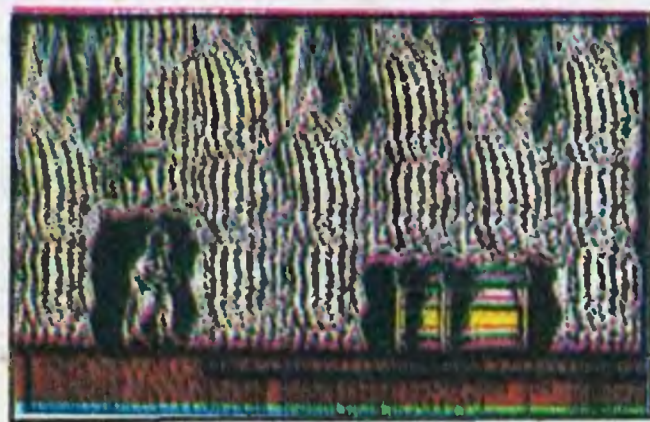
Wreszcie jest! Kilkakrotnie zapowiadana, najnowsza gra firmy Denton Designs (znanej m.in. z „The Great Escape”) oszłomiła wszystkich. Dopieszczona do perfekcji grafika, choć czarno-biała, powoduje okrzyki zachwytu. Sprytnie rozwiązany wybór mnóstwa opcji za pomocą ikon powoduje, że gra nie traci mimo swego skomplikowania. Wspaniała muzyka i efekty dźwiękowe (Spectrum 128 i Spectrum 48 z generatorem) dopełniają to arcydzieło.

W grze steruje się czterema osobami, z których każda ma inny charakter i upodobania, zaś celem jest wyprowadzenie choć jednej z nich z prehistorycznej doliny (pomysł zaczerpnięty zapewne z powieści Arthura Conana Doyle'a „Świat zaginiony”). Szybki i dokładny przesuw ekranu, niegłupi pomysł i doskonale wykonanie gwarantują tej grze powodzenie na długie lata. Nie pojawiła się ona jeszcze wprawdzie na Bajkowej Liście Przebojów, lecz jest to z pewnością kwestia czasu.

Firma: Denton Designs
Komputer: ZX Spectrum 48/128, Commodore 64, Atari ST, IBM PC.

Gen

BATMAN



Pomijając wszelkie polityczne wydarzenia, miniony rok 1989 można śmiało nazwać rokiem Batmana. Ta postać z komiksów amerykańskich została rozpropagowana za pośrednictwem filmu, zaś edycja gry dokończyła dzieła. Charakterystyczny nietoperz wpisany w elipsę ozdobił tysiące murów na całym świecie. Koszulki, fryzury, płaszcz — to wszystko rozeszło się jak woda. Koszty produkcji filmu zwróciły się w ciągu pierwszych dwóch tygodni wyświetlania. W Polsce krążyły różnorakie kopie, ja sam oglądałem kopię ze ścieżką dźwiękową oryginalną, na niej nałożoną węgierską i polską, napisami japońskimi i znakiem firmowym australijskiej wypożyczalni.

W sumie mamy już trzy gry o tytule „Batman”. Pierwsza z nich, wydana w 1986 roku przez Ocean to mega-labiryntówka utrzymana w konwencji Knight Lore, jednak dużo trudniejsza. Siedem części batcraftu do zebrania

i ułożenia w jednym miejscu, roboty na kilka nocy.

Potem, reklamowana już w 1986, pojawiła się druga gra — Batman — The Caped Crusader, której połowę tu przedstawiamy. Drugą połowę, jako że gra składa się z dwóch niezależnych części, opublikujemy w drugim numerze „Bajtek — Top Secret”, który pojawi się prawdopodobnie w lipcu br.

Trzecia jak dotąd gra — Batman The Movie to już zręcznościówka, podobna do „Bionic Commando”. Została ona jednak najbardziej dopracowana, pod względem tak graficznym, jak i dźwiękowym. Istnieje już nawet dyskowa wersja na Spectrum, grająca muzykę w wersji Spectrum 80K.

Teraz zajmijmy się pierwszą częścią drugiej części „Batmana” — A Bird in the Hand. W swej treści jest ona zbliżona do tematu filmu, tzn. walki Batmana z Jokerem. Tym razem Joker snuje plany zawładnięcia globem docierając do umysłów graczy komputerowych za pośrednictwem ich ulubionych gier. Joker (trochę podobny do Jacka Nicholsona) podłączył się swą siecią komputerową do wytwórni gier i ma zamiar modyfikować je tak, by powodowały obłąd u graczy. Batman ma mu w tym przeszkodzić, unieruchamiając system komputerowy w domu Jokera. W tym właśnie celu profesor John Morrow opracował wirusa formatującego twarde dyski. Batman musi odnaleźć w domu profesora dyskietkę z wirusem i zainstalować go w domu Jokera.

Gra rozpoczyna się w jaskini Batmana, w miejscu oznaczonym na mapie START. Należy pozabierać leżące wokół przedmioty, tzn. lockpick — wytrych, batarang — brzoń, nose — maskę. Nie przyda się bomba, gdyż jej użycie powoduje utratę sił. Przedmioty podnosi się wciskając dół+strzał, tak samo włącza się batcomputer. W nim mamy możliwość wyrzucenia przedmiotu (dłoń otwarta), użycia go (dłoń zamknięta), wyłączenia dźwięku (palec na przycisku), zmiany kolorów (śłoiczki) i zakończenia gry (nagrobek). Dookoła widać zebrane przedmioty.

Batarang służy do rzucania w nieprzyjaznych mieszkańców Gotham, wytrych do otwarcia drzwi domu profesora J.M., maska do zamaskowania się przed natrętami. Nie będziemy wyjaśniać dalej, gdyż to żadna przyjemność skończyć grę według przepisu. Przed sobą macie mapę z zaznaczonymi przedmiotami, myślcie więc! Jedną jeszcze podpowiedź — strzałka (dart) służy do otwarcia tarczy w pokoju, gdzie jest magnetofon (wejście po linie). Pod tarczą jest karta wstępu do domu Jokera (pass).

Wersje na Spectrum i Commodore różnią się nieco nazwami przedmiotów oraz ich umiejscowieniem. Mapa powstała w oparciu o Spectrum, a wy, Commodorowcy, kombinujcie!

Firma: Ocean
Komputer: ZX Spectrum, Commodore, Amstrad, Amiga, Atari ST

Gen

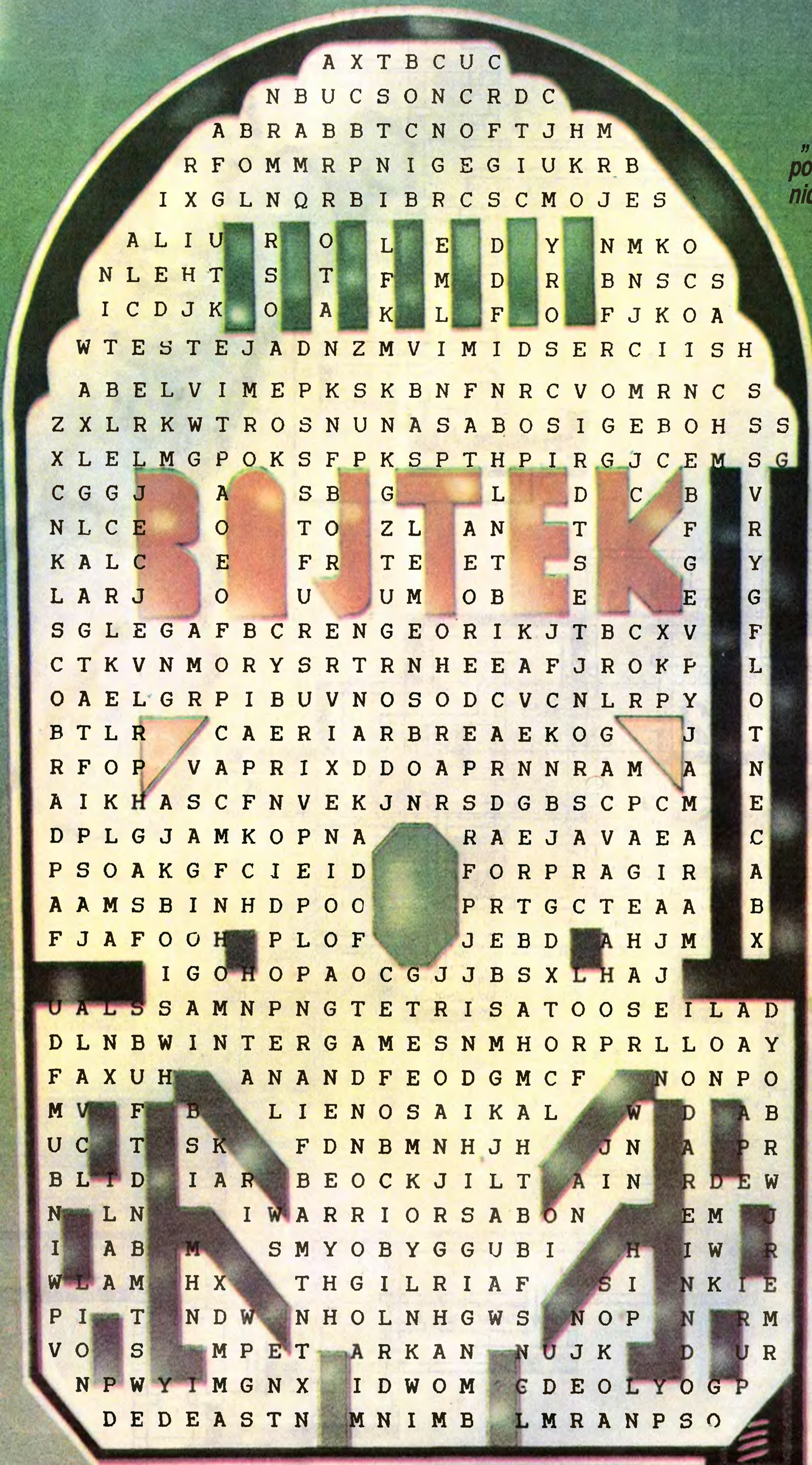


NUMER SPECJALNY „BAJTKA”: „TOP SECRET” przygotował zespół w składzie: Waldemar Siwiński — kierownik, Wanda Roszkowska — opr. graficzne, Marcin Przasnyski

Grafika: Waldemar Nowak, Marek Szeniański, Wojciech Trzópek, Zygmunt Zaradkiewicz, Beata Znamirska

Opisy gier: Łukasz Czekajewski, Marcin Przasnyski

Zdjęcia: Leopold Dzikowski
Wydawca: Oficyna Wydawnicza „Sztandar Młodych”
Skład techniką CRT-200, przygotowalnia offsetowa i druk: Prasowe Zakłady Graficzne w Ciechanowie
Nr zlecenia: 14280



Ten konkurs jest inny niż dotychczas spotykane w „Bajtku”. Widzicie tu bilard pokryty mrowiem liter. Wśród nich ukryte jest 50 nazw gier komputerowych.

Nazwy te układają się tak, jakby toczyła się kula bilardowa, tzn. odbijają się od przeszkód i ścianek zgodnie z prawem odbicia (kątem padania równy kątomu odbicia).

Zaczynają się natomiast w dowolnym miejscu i biegną w zupełnie przypadkową stronę.

Wygodnie Wam będzie wykreślić zależoną już nazwę, gdyż każda z liter bilardu użyta jest tylko raz, a niektóre wcale.

Konkursy podobne publikowane były dawniej kilkakrotnie w „Razem” i cieszyły się wielką popularnością.

Oczywiście nie zawierały nazw gier, lecz zespołów i nazwiska piosenkarzy.

Gdy znajdziecie wszystkie 50 nazw, wybierzcie spośród nich nazwę najdłuższą i najkrótszą i przyslijcie je na adres redakcji na karcie pocztowej, do końca maja br.

Nasz adres: Bajtek ul. Wspólna 61 00-687 Warszawa

ZIGMUNT ZAJACZYŃSKI

RADY POKERZYSTÓW

„Rozgryzanie” gier w znaczeniu znajdowania nieśmiertelności lub zablokowania licznika czasu lub energii, wbrew pozorom nie jest takie trudne. Nawet przy najbardziej wyrafinowanych zabezpieczeniach, wymyślnych szyfrowaniach i wysokim (jak się początkowo wydaje) stopniu zagmatwania, jest to tylko kwestia czasu i odrobiny cierpliwości.

Przedstawione poniżej poprawki do popularnych gier umożliwiają ich ukończenie bez nakładu ogromnej energii. Przy ładowaniu gry należy zastąpić oryginalny loader podanym. Może to jednak nie skutkować, gdy gra złamana jest przez jednego z naszych łamaczy i jego przystawkę.

Gen & Jam

Eagle's Nest :

```
10 REM (c)Jamsoft'89
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
30 CLEAR 20000
40 FOR a=30000 TO 30043
50 READ b: POKE a,b: NEXT a
60 RANDOMIZE USR 30000
70 DATA 243,221,33,64,156,17,2
80 DATA 255,55,205,55,205,55,205,55
80 DATA 205,64,156,221,33,0,12
80 DATA 17,44,123,82,205,55,205,55
90 DATA 86,5,62,0,50,176,150,5
0,64,156,50,32,143,105,0,128
```

Dan Dare II :

```
10 REM (c)Jamsoft'89
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
30 CLEAR 24999
40 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
50 RANDOMIZE USR 25000
60 POKE 60605,52: POKE 54390,0
70 POKE 56461,195: POKE 56462,
101: POKE 56463,220
80 RANDOMIZE USR 52392
```

Dragonorc :

```
10 REM (c)Jamsoft'89
20 CLEAR 24676
30 FOR a=24677 TO 24699
40 READ b: POKE a,b: NEXT a
50 RANDOMIZE USR 24677
60 DATA 221,33,124,86,17,131,1
50,62,255,55,243,205,86,5,251,62
,201,50,107,227,195,124,96
```

Hades Nebula :

```
10 REM (c)Jamsoft'89
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
30 CLEAR 24791
40 LOAD ""CODE : LOAD ""CODE
50 RANDOMIZE USR 24830
60 LOAD ""CODE 16484
70 POKE 49833,0
80 RANDOMIZE USR 24833
```

North Star :

```
10 REM (c)Jamsoft'89
20 FOR a=65428 TO 65456
30 READ b: POKE a,b: NEXT a
40 RANDOMIZE USR 65428
50 DATA 243,49,0,221,33,0,64
,17,148,191,62,255,55,205
60 DATA 86,5,175,211,254,50,24
1,188,50,242,188,195,191,183
```

Avalon :

```
10 REM (c)Jamsoft'89
20 BORDER 0: PAPER 0: INK 7
30 CLEAR 24899
40 FOR a=24900 TO 24943
50 READ b: POKE a,b: NEXT a
60 RANDOMIZE USR 24900
70 DATA 243,49,250,255,221,33,
169,97,17,88,152,62,55,55,205
80 DATA 86,5,33,168,97,17,88,1
52,125,238,102,15,173
90 DATA 119,35,27,122,179,32,2
44,251,62,201,50,204
100 DATA 227,195,75,243
```

Garść luźnych POKE-ów, do wpisania w COPY-COPY lub loader gry:

Anarchy — 42405,255
 Airwolf — 45982,0
 Arkanoid II — 33054,10
 Black Lamp — 33606,127: 34487,127
 Bomb Jack — 49984,0
 Call me Psycho — 48050,0
 Cybernoid — 24917,255 lub „YXES” jako klawisze
 Dan Dare II — 53822,255
 FireFly — 44998,255
 Garfield — 33595,0
 Gryzor — 35477,255
 Jack the Nipper II — 43251,0
 Karnov — 32855,255
 Masters of the Universe — 42173,0:
 51406,0
 52346,60
 Motorbike Madness — 33314,4: 33542,183:39189,183:
 34513,0
 North Star — 44433,255
 Operation Wolf — 40691,0: 40710,0
 R-Type — 37374,0
 Sidearms — 29411,127
 Smashout — 59500,0: 59501,0: 47004,0
 Star Wars — 45268,0
 Sweevo's World — 33219,0
 Trap Door II — 47492,0

Fred:

```
5 REM by Gen
10 POKE 23693,0: BORDER 0
20 FOR N=60000 TO 60025: READ A: POKE N, A:
NEXT N
30 CLS: PRINT „START TAPE”
40 RANDOMIZE USR 60000
50 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 46, 120, 62, 255
60 DATA 55, 205, 86, 5, 210, 96, 234, 175, 50
70 DATA 195, 121, 50, 97, 147, 195, 77, 118
```

S.O.S.:

```
5 REM by Gen
10 POKE 23693,7: CLEAR 26617: LOAD "" CODE
20 POKE 33951,0: POKE 33091,0: POKE 35238,0:
POKE 34764,201
30 RANDOMIZE USR 32768
```

ARCTIC FOX:

```
5 REM by Gen
10 LOAD ""CODE 64000: POKE 64056,20: POKE
64057,24
20 FOR F=65044 TO 65053: READ A: POKE F,A:
NEXT F
30 DATA 175, 50, 66, 196, 50, 244, 192, 195 192, 93
40 RANDOMIZE USR 64000
```

SUPER HERO:

```
5 REM by Gen
10 CLEAR 27599: LOAD ""SCREENS
20 LOAD ""CODE 27600
30 LOAD ""CODE 16384
40 POKE 49625,0: POKE 40444,0
50 FOR F=46334 TO 46337: POKE F,255: NEXT F
60 RANDOMIZE USR 40341
```

Oto kody pomocne w grze "ALIENS".

Dzięki nim możliwe jest rozpoczęcie gry od dowolnego etapu:

Etap I — 7324G

II — 2727H

III — 1506E

IV — 3761H

V — 7100D

VI — 7123G

I jeszcze jedna podpowiedź: gdy w trakcie gry wciśnięcie kolejno klawisze @ * ^ oraz RE-STORE, stanie się coś dziwnego...

PODPOWIEDZI DO POSZCZEGÓLNYCH GIER:

OLLIE AND LISSA:

Po naciśnięciu po kolei wszystkich klawiszy duchy zamku przestają być groźne.

MERMAID MADNESS:

W wersji na Commodore nieśmiertelność uzyskuje się wciskając klawisz CTRL, zmienia się wtedy kolor ramki.

OPERATION WOLF:

W momencie pojawienia się napisu "SET OFF" wciśnij wszystkie klawisze naraz dwukrotnie (najlepiej za pomocą dwóch kaset) — przejdziesz od razu do następnego poziomu.

RENEGADE:

Walcząc z szefem bandy podejdź tyłem do skrajnego peronu. Uderz przeciwnika pięścią i trzymając FIRE obróć się. Wciśnij FIRE w kombinacji z prawo-góra i szef wyleci łukiem w powietrze, by spaść z peronu.

THEATRE EUROPE:

W odpowiedzi na pytanie o hasło do odpalenia pocisków nuklearnych wpisz "MIDNIGHT SUN". Pamiętaj — skutki rozpoczęcia wojny atomowej będą opłakane.

EQUINOX:

Podnieś kartę z napisem "PETE", udaj się w lewy górny róg komnaty startowej i wciśnij klawisze R, N oraz C. Uzyskasz nieśmiertelność, jednak czas będzie płynął.

DOUBLE DRAGON:

Jeśli nie chcesz po kolei pokonywać wszystkich poziomów, zmień nazwy dogrywanych z taśmy plików na taką, jaką ma plik zawierający pierwszy poziom. Teraz, po prośbie o włączenie taśmy możesz wybrać dowolny z nich.

GHOSTBUSTERS (stara wersja):

Oto numery kont w banku, z których możesz korzystać, jeśli nie chcesz sam zarabiać:

HERBIE 05250624

PETER 50338

HL 70204700

ICH 12345678

STARQUAKE:

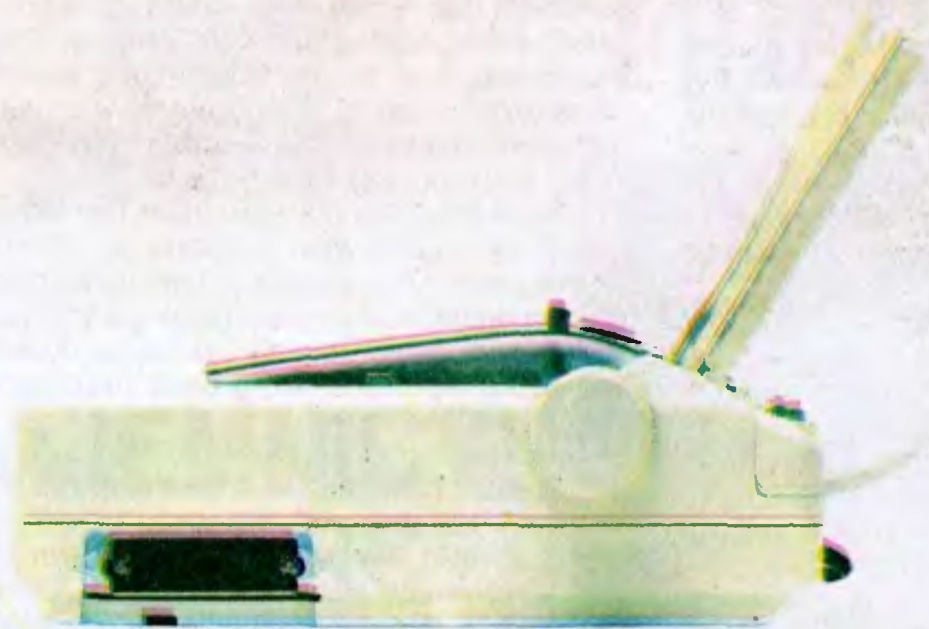
Nazwy stacji teleportów w wersji gry na Amstrada: RALIQ, TALIS, ASCIO, DULON, QUORE, ANGLE, ELIXA, KRYZL, UPAZZ, INDOL, OPTIK, SNODY, QUAKE, ZODIA, AMBOR.

RAMBO III - rozwiązanie

Jeśli macie już tę nową grę i chcecie sami ją rozgryzać, nie czytajcie tego rozwiązania. A jeśli nie, to życze powodzenia.

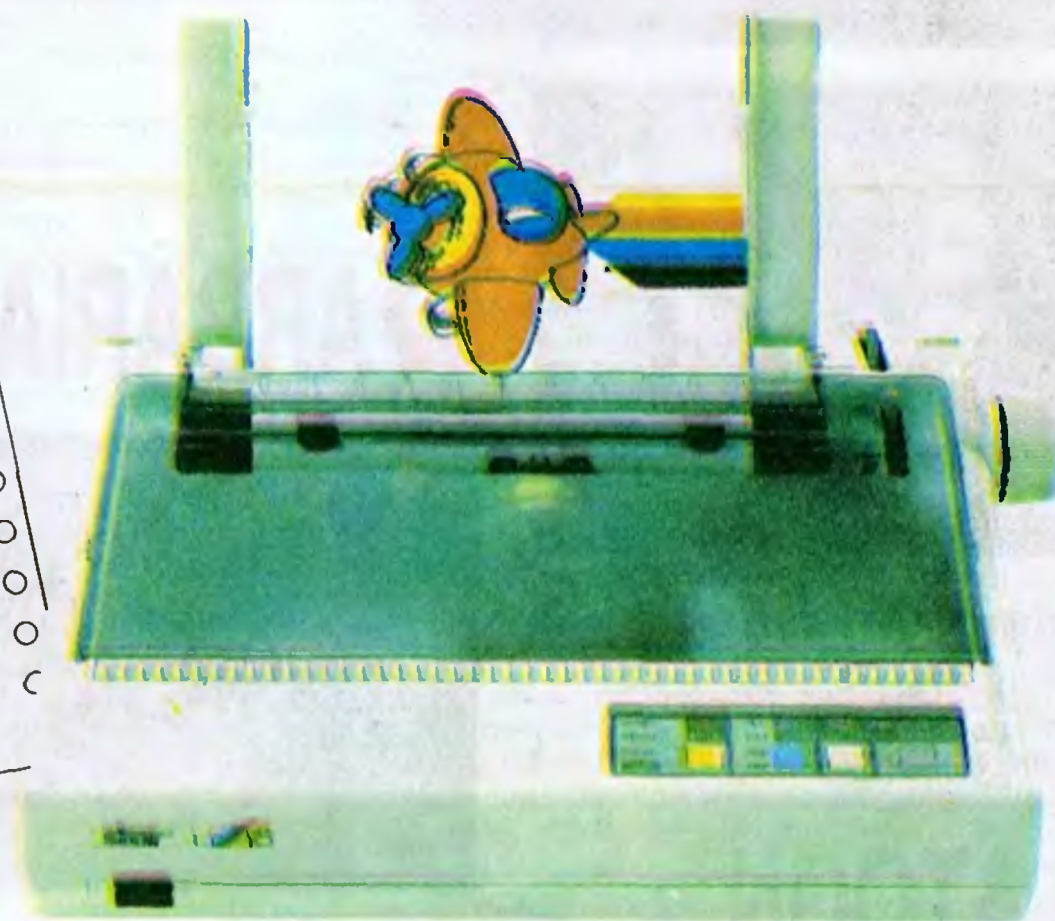
Klucz: P - prawo, L - lewo, G - góra, D - dół. Zaczynamy!

P, P, P, g, g, g, weź i użyj strzały, g, p, p, weź apteczkę i odnow siły, d, p, d, d, d, l, weź amunicję, l, weź noktowizor, p, p, g, g, g, l, g, l, l, d, d, l, g, l, weź amunicję, g, p, g, l, d, weź baterie, g, g, weź wykrywacz min, d, d, p, p, p, g, g, p, d, weź klucz, g, g, l, g, g, l, l, wciśnij przycisk na ścianie, pójdź w kierunku strzał, wejdź w żółte drzwi, p, d, weź tłumik, g, p, weź apteczkę, d, p, przejdź przez żółte drzwi, d, d, p, weź rurę, g, g, g, przejdź przez elektryczne drzwi - bedziesz na zewnątrz, g, g, g, g, g, użyj klucza, wejdź w drzwi. Użyj baterii oraz noktowizora, l, g, weź apteczkę, d, p, g, weź pistolet, użyj wraz z tłumikiem, d, l, l, g, l, l, d, d, g, weź klucz, d, p, użyj klucza, weź baterie, wyjdź, włącz noktowizor, g, g, l, l, g, g, użyj klucza, d, wciśnij przycisk, wyjdź, włącz noktowizor, d, d, p, p, p, użyj klucza, weź przedmiot, wyjdź i włącz noktowizor, p, p, p, g, p, g, p, użyj klucza, d, d, użyj przedmiotu - otworzysz elektryczne drzwi na zewnątrz. Użyj baterii i wykrywacza min, d, d, d, l, d, p, g, g, g, g, p, p, p, d, d, p, przez drzwi, użyj rury, d, p, g, g, l, g, l, d, l, d, d, d, weź amunicję, d, przez żółte drzwi, d, weź strzały, g, l, d, d, d, przez żółte drzwi, g, g, weź apteczkę, d, wyjdź, l, l, weź amunicję, g, g, weź karabin, g, załóż mundur, użyj wybuchowych strzał, rozwał trzy skrzynki kontrolne, wejdź w drzwi i ... przywitaj się z uwolnionym dowódcą!



Wszechstronna

i do tego kolorowa



star

LC-10 Colour

Druk kolorowy: LC-10 colour drukuje w 7 kolorach!
Po założeniu kasety z czarną taśmą, drukuje również na czarno.

Najwyższy poziom technologii japońskiej: funkcja „Paper Park”: możliwość stosowania pojedynczych stron oraz papieru z perforacją.

Szeroki wybór zestawów znaków: 8 różnych krojów wbudowanych w drukarkę i znaki ASCII/IBM; wersja Commodore C-64//128; znaki dowolnie programowane.

Łatwość użytkowania: Kilkanaście funkcji wybieranych za pomocą przycisków na obudowie.

Szybkość druku: 120 lub 144 zn/sek w trybie standart; 30 lub 36 zn/sek w trybie korespondencyjnym.

Pełna oferta: Oprócz LC-10 colour oferujemy Państwu również wszystkie pozostałe modele drukarki STAR.

Cena: LC-10 colour DM 490
a LC-10 tylko DM 350



Wylączny autoryzowany przedstawiciel na Polskę:

ABC Data

peripherals & computer systems

star

Tvoja drukarka

ABC Data Im- und Export GmbH
Augustastraße 40. 5300 Bonn 2, RFN
tel. 0228/35.44.80.-90. telex 88.55.66

ABC Computersystems
Alt Moabit 80
1000 Berlin 21
tel. 030 391.50.90
Telex 181.365

ABC Data GmbH
Ditmar-Koel-Str. 13
2000 Hamburg 11
tel. 040 31.40.03
Telex 21.66.002

TRANTOR

THE LAST STORM TROOPER

Gdy cały oddział szturmowców został wybity do nogi przez ostatnie działo fortyfikacji na planecie Naries, walka wydawała się zakończona. Do góry trupów zbliżył się powoli jeden z nielicznych już obrońców — potężny Gurgin. Broń niósł podniesioną, gdyż krótkie, ale burzliwe życie nauczyło go ostrożności.

Przyglądając się zmasakrowanym ciałom najlepszych marines w galaktyce, w duchu pochwalił swego szefa za nowy nabytek — działo, które powstrzymało zemstę Frodina.

Pomylił się jednak, po raz pierwszy i zapewne ostatni w życiu. Gdy odwracał się, by uruchomić dematerializator, noga jednego z pokonanych marines uniosła się i wytrysnęła spod niej struga ognia, mierząc prosto w Gurgina. W mgnieniu oka zamienił się on w popiół.

Nie uszło to uwagi czujników samodzielnego działa. Natychmiast obróciło się ono w stronę, skąd dobiegł strzał i samo oddało strzał tak potężny, że 23 ciała ulotniły się jako para wodna...

A Trantor, dwudziesty czwarty żołnierz, był już przy samym wlocie do podziemnego labiryntu. Ostatni granat rzucił w stronę działa, zaś sam wskoczył w czarny otwór.

Granat nie wybuchł, lecz potoczył się prosto pod nogi jednego z atakujących wojowników i wybuchł dopiero tam.

Zaś Trantor — ostatni ze szturmowego oddziału kosmicznych marines biegł już przez labirynt. Nie wiedział, dokąd biec, robił to machinalnie. Wiedział tylko, że musi znaleźć transporter, który zaprowadzi go prosto do Deforna — władcy planety Naries. Celem grupy marines było zabić go tak, by już się nie odrodził.

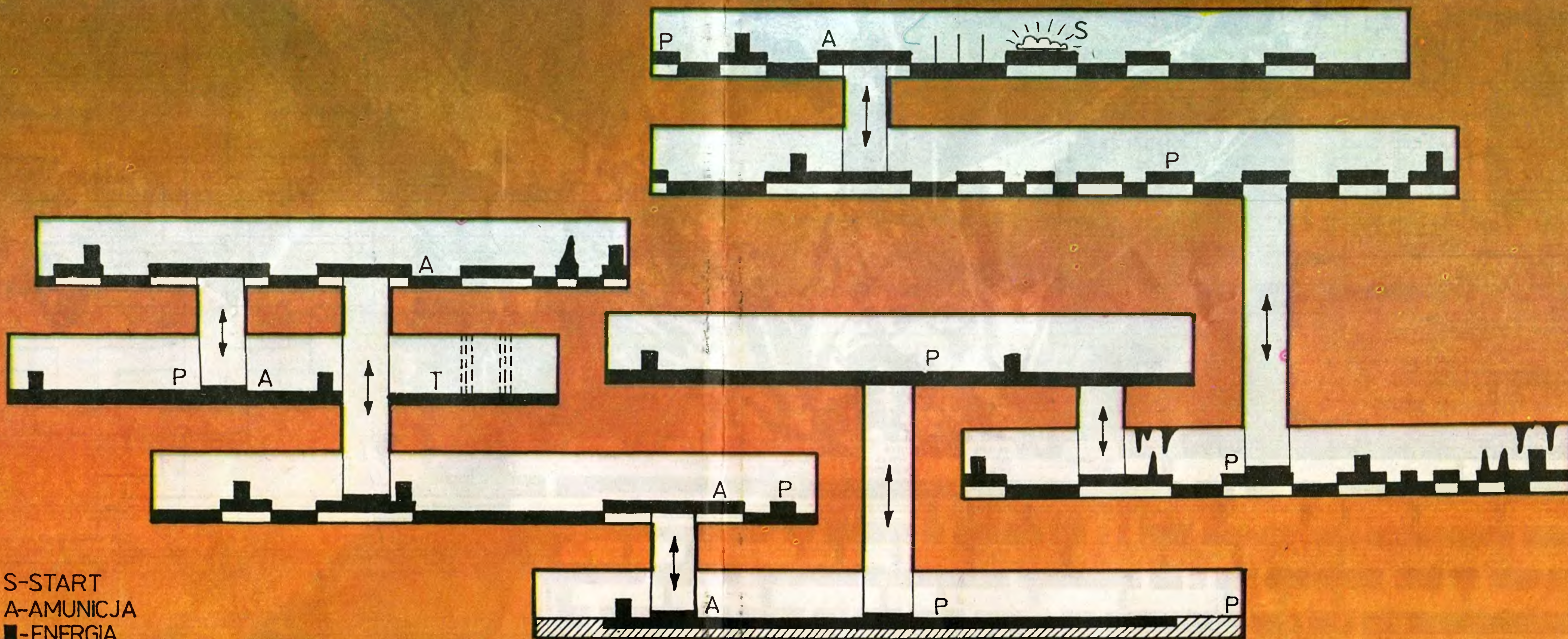
Droga do transportera jest trudna, ale jeszcze trudniejsze będzie odnalezienie kodu pozwalającego na uruchomienie go. W każdym z ośmiu poziomów labiryntu Trantor znajdzie jedną literę hasła. Całe hasło, wpisane do napotkanego komputera pozwoli na uzyskanie trzyliterowego kodu uruchamiającego transporter. Wtedy Trantor będzie mógł zabić Deforna i dopełnić zemstę Frodina — króla, któremu Deforn zniszczył planetę.

Ale na drodze Trantora stoją jeszcze strażnicy podziemnego labiryntu, którzy zrobią wszystko, by przeszkodzić komandosowi w akcji. Na szczęście pomaga mu w niej niezawodny miotacz, który niszczy niezliczone zastępy strażników. Doładowywać go można w napotkanych zasobnikach energii, w których też znajdują się kolejne litery hasła. Czasem zamiast nich znajduje się bombę, którą trzeba jak najszybciej zniszczyć śrubokrętem, również znalezionym w labiryncie.

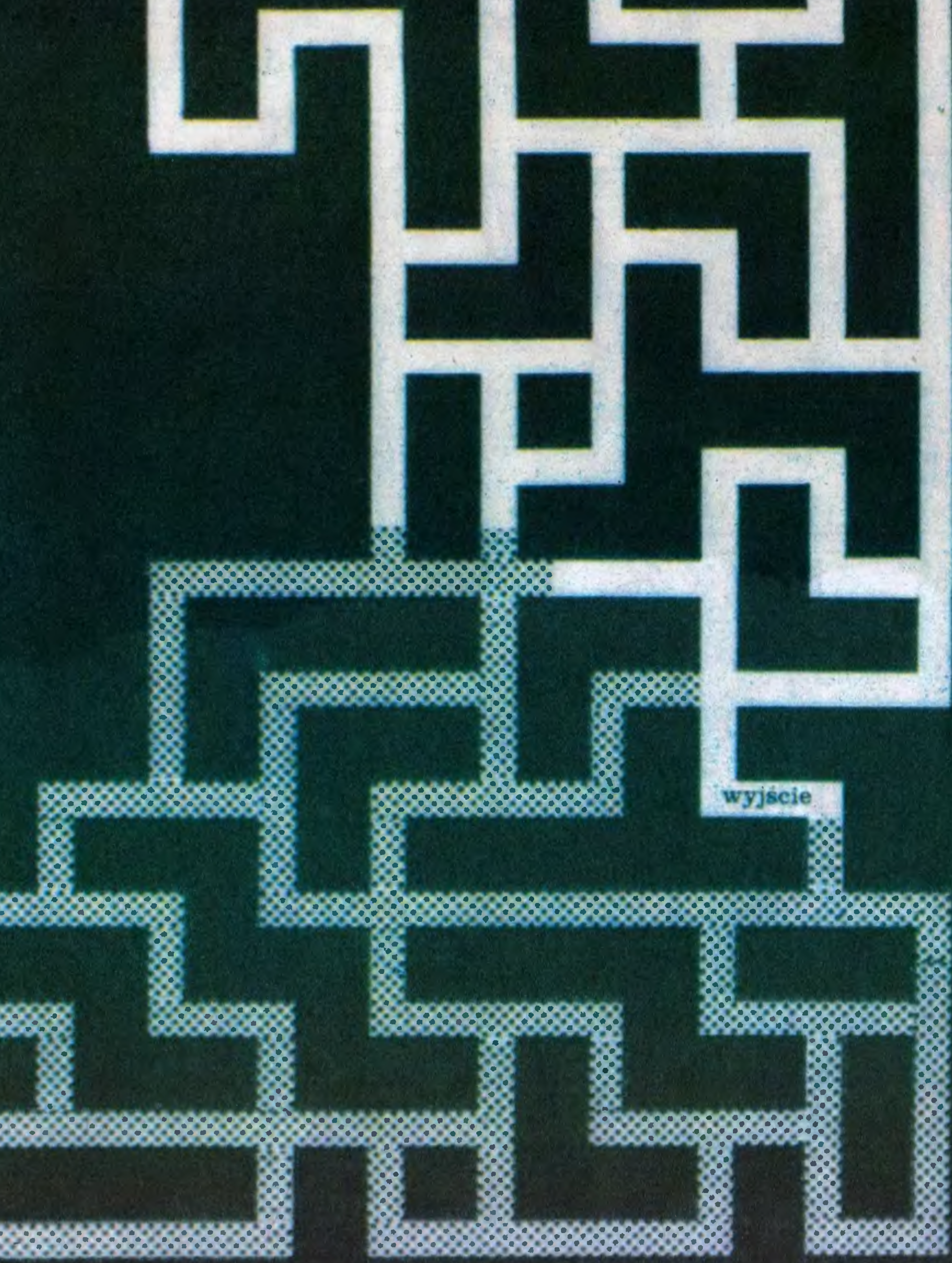
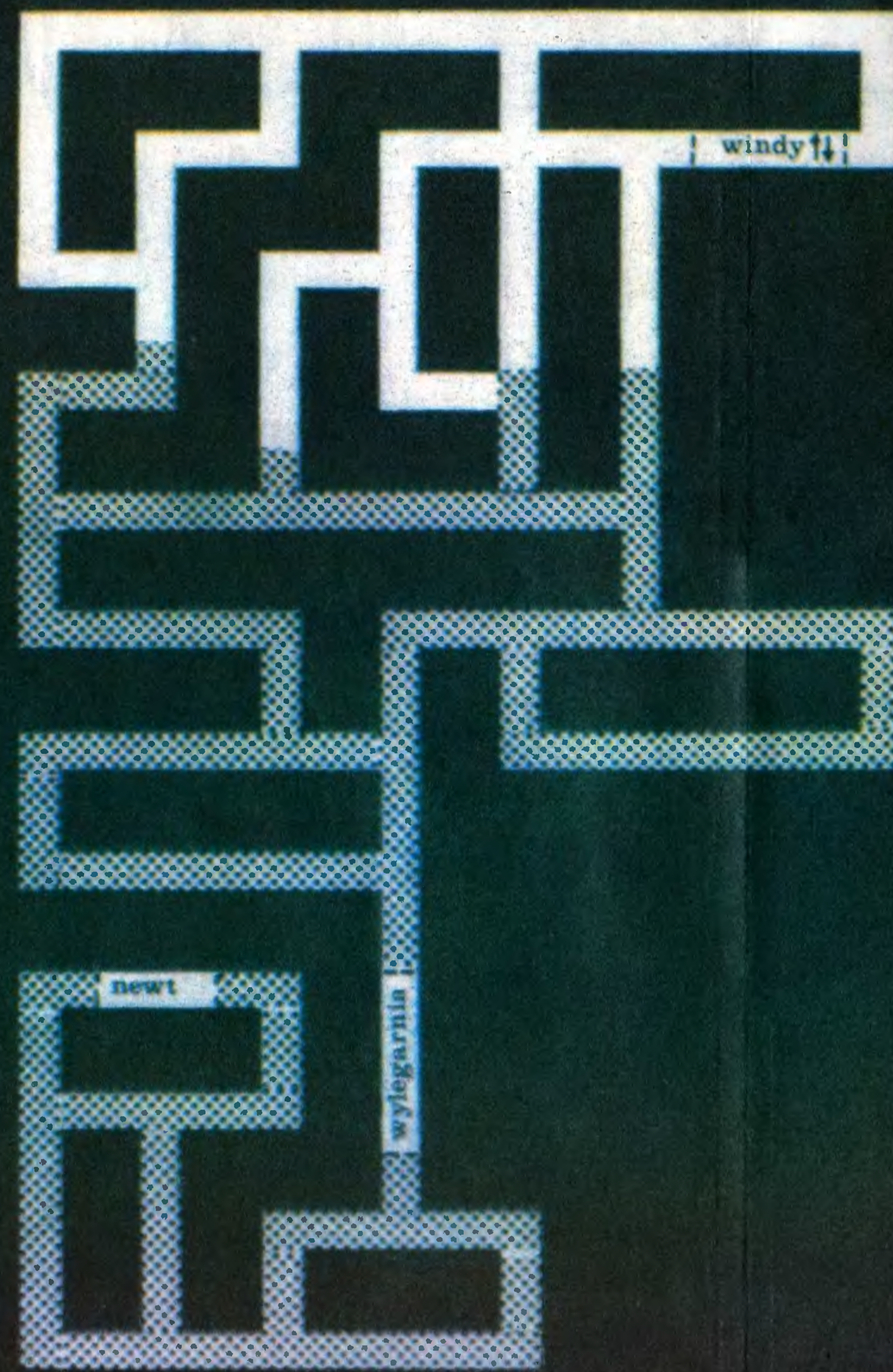
Firma: PROBE Software
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad, IBM PC.

Gen

S-START
A-AMUNICJA
■-ENERGIA
P-PRZEKAŹNIK
T-TRANSPORTER
|↓|-WINDA



ALIENS



UZBROJENIE, WYPOSAŻENIE



M-41A 10mm pulse rifle



flare thrower



smart gun



pistol



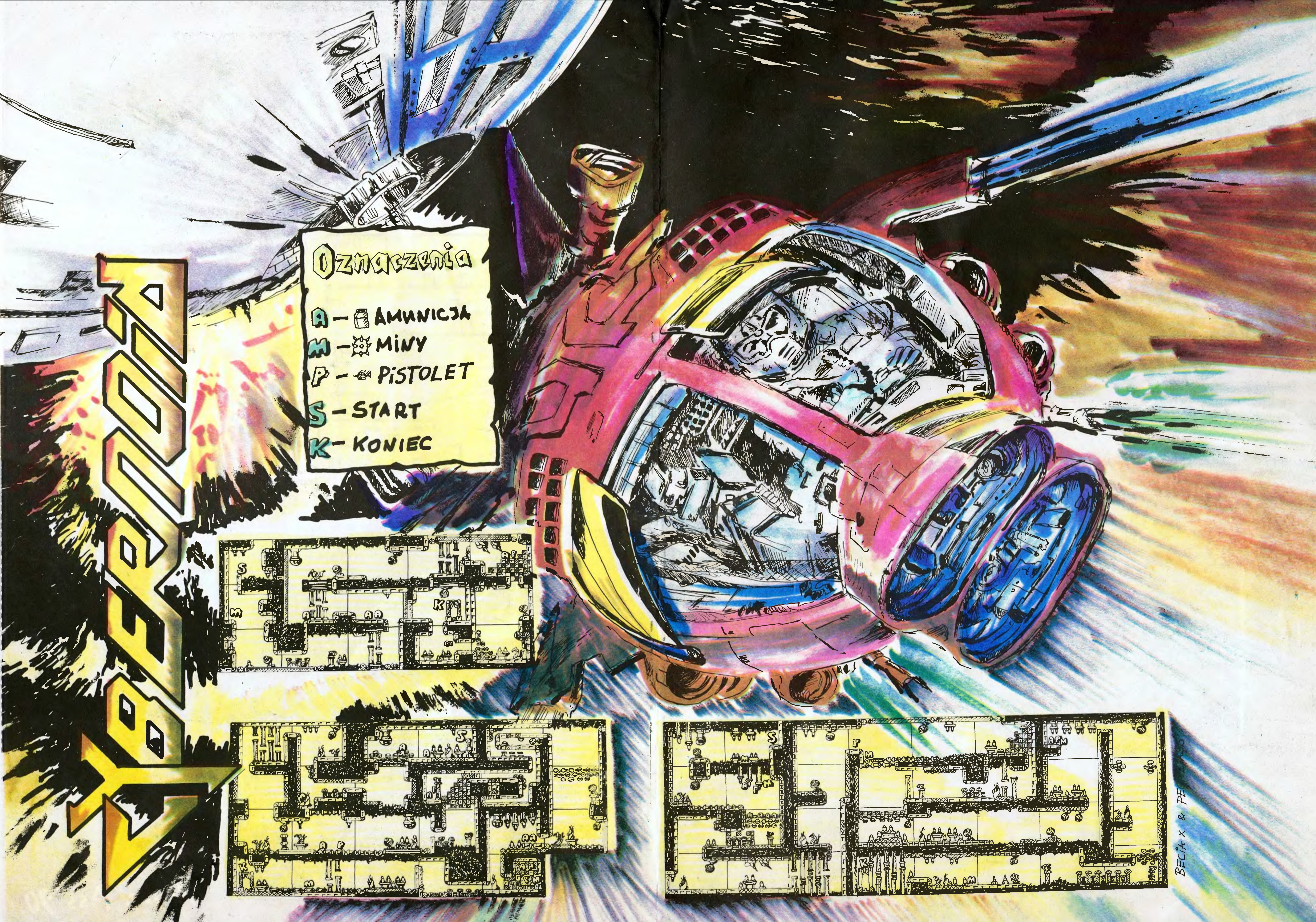
image intensifier in video camera



locator band



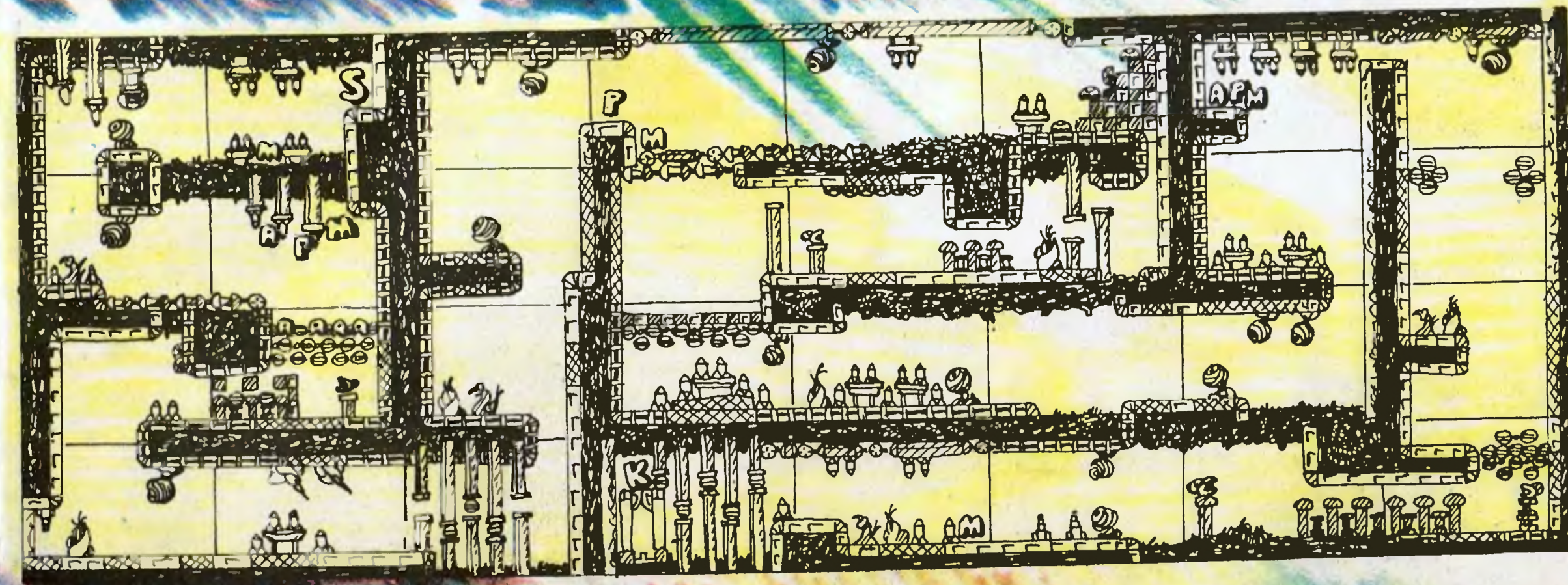
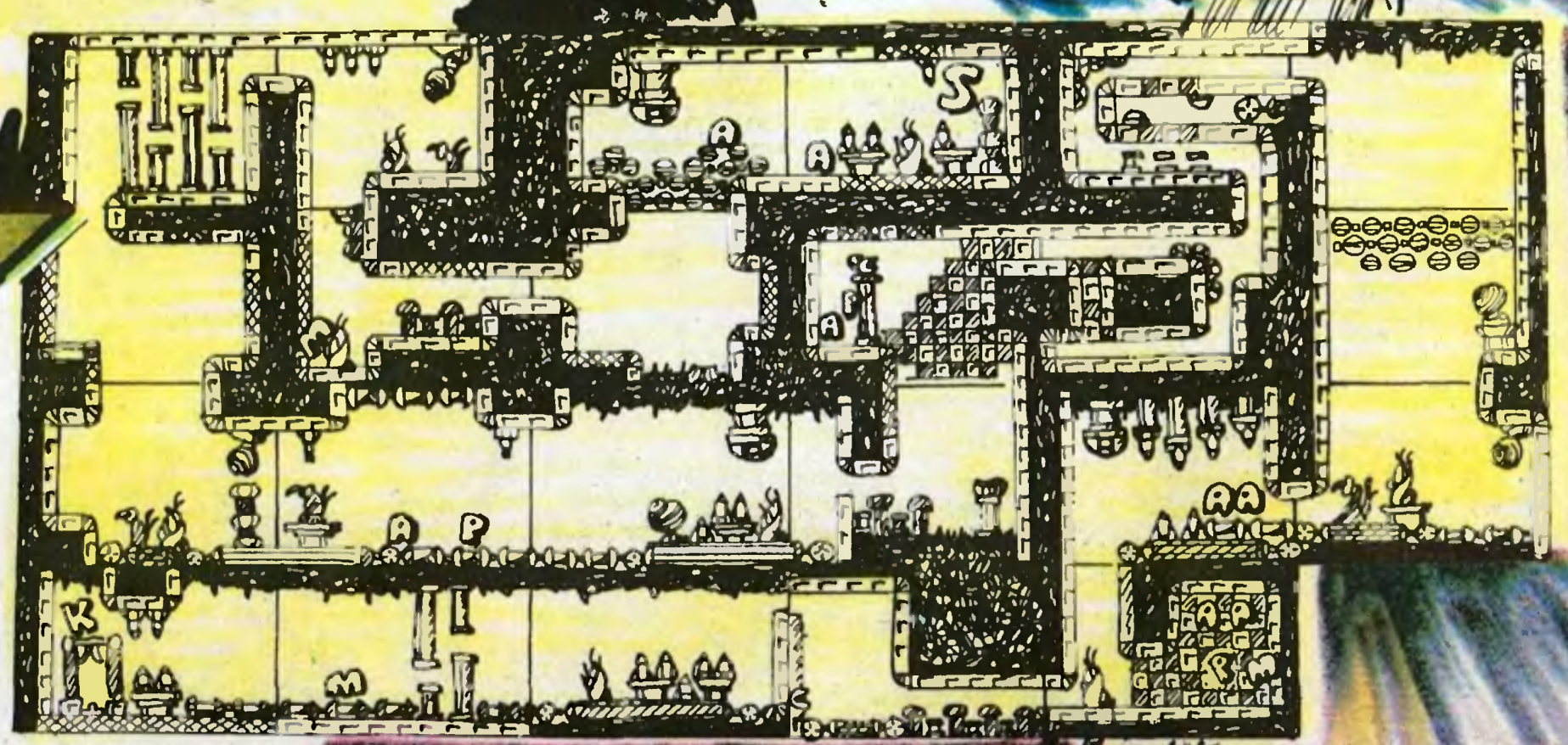
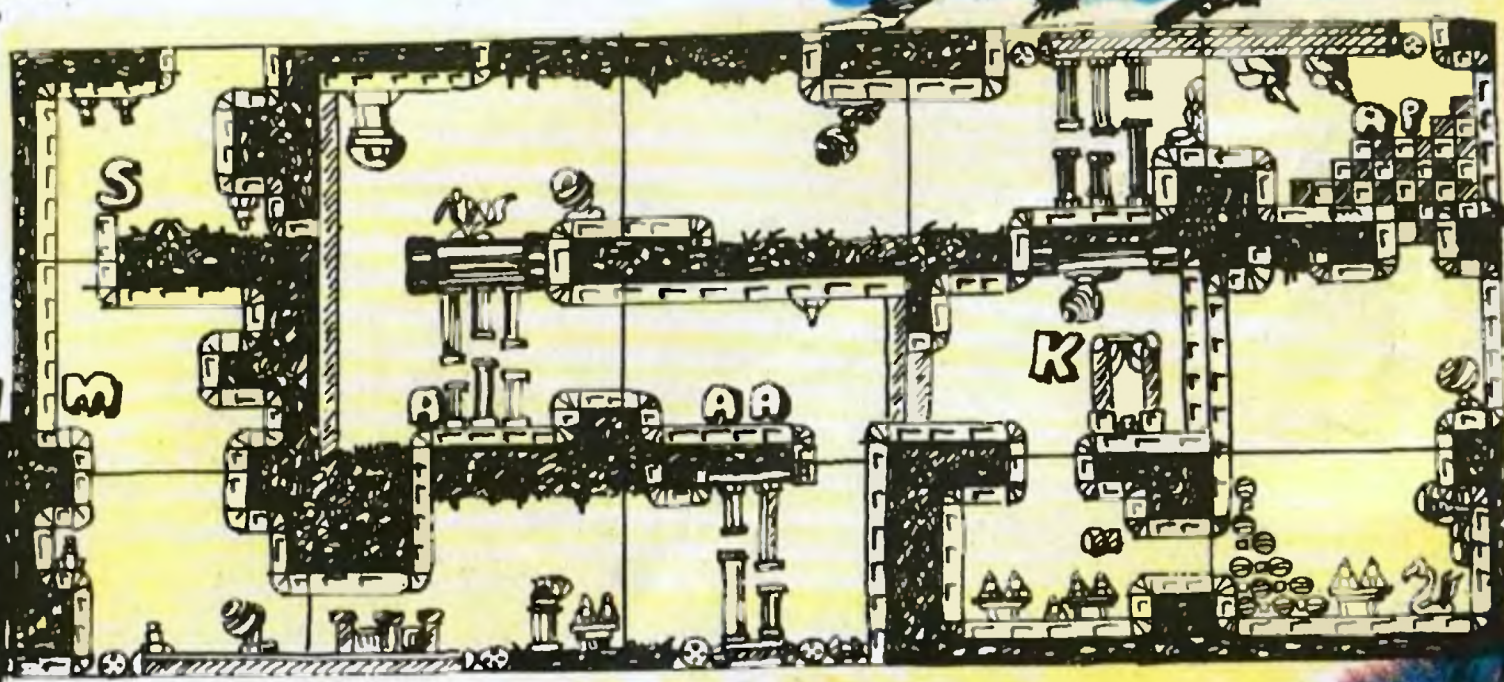
motion tracker



Oznaczenia

A - AMUNICJA
M - MINY
P - PISTOLET
S - START
K - KONIEC

TRACIA

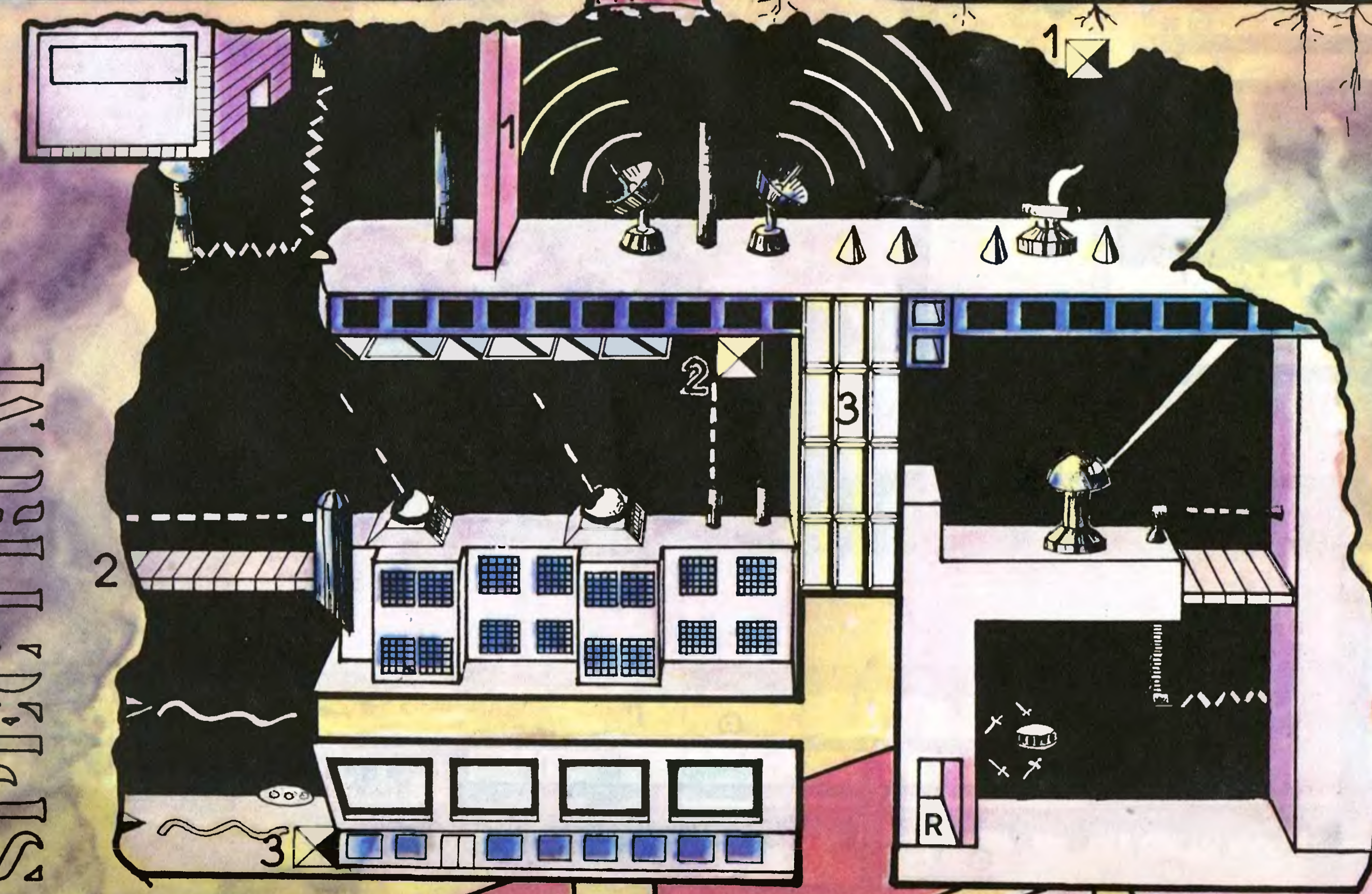


BECIA X & PE



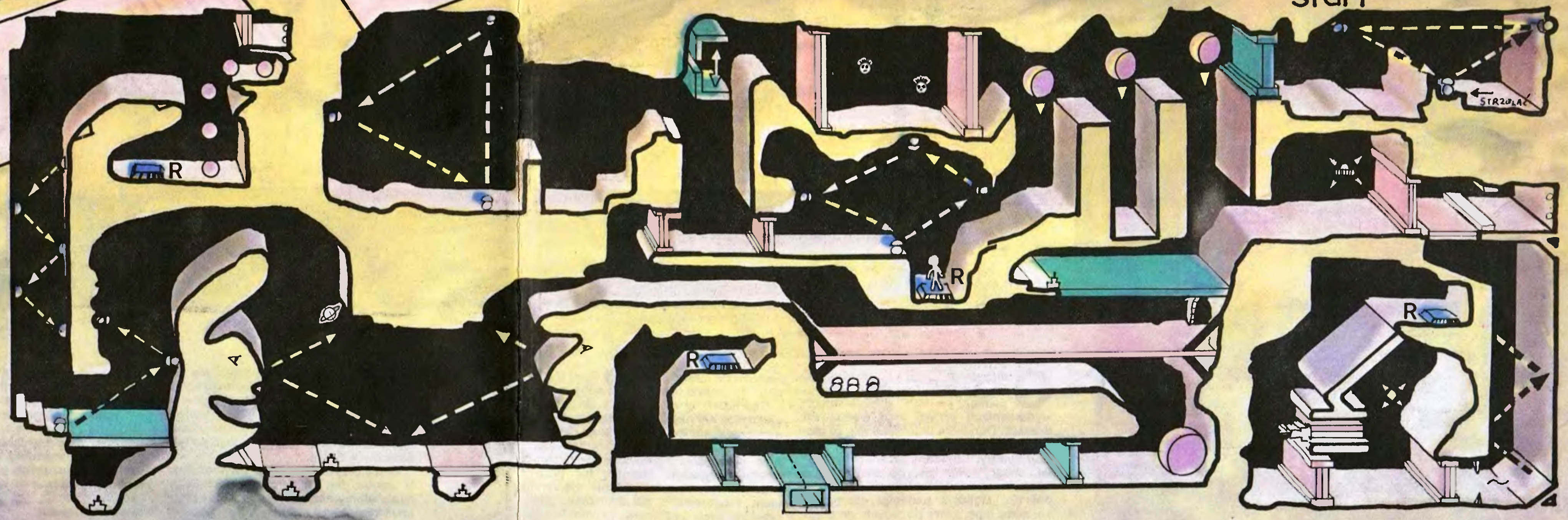
start

WINDLINES



2

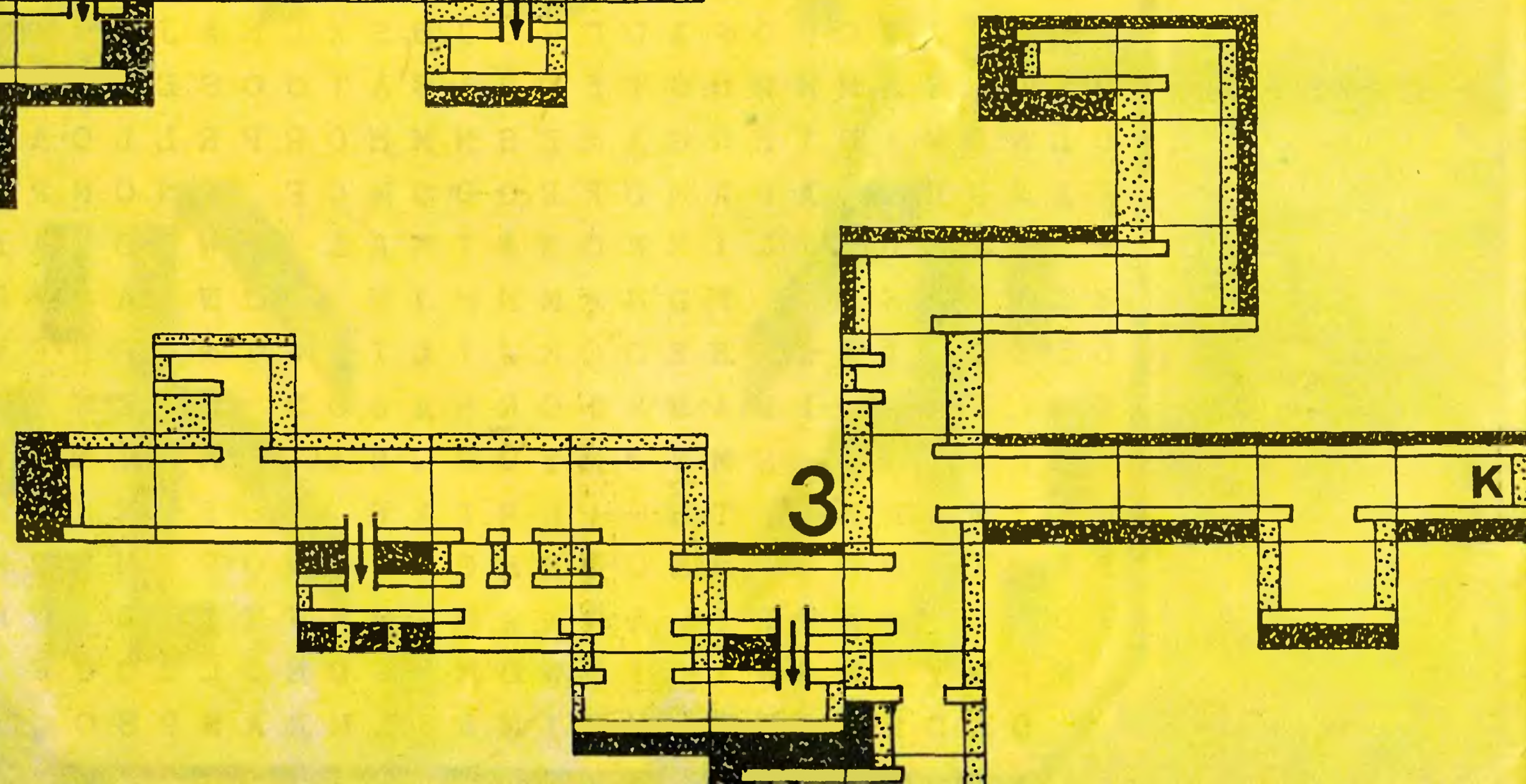
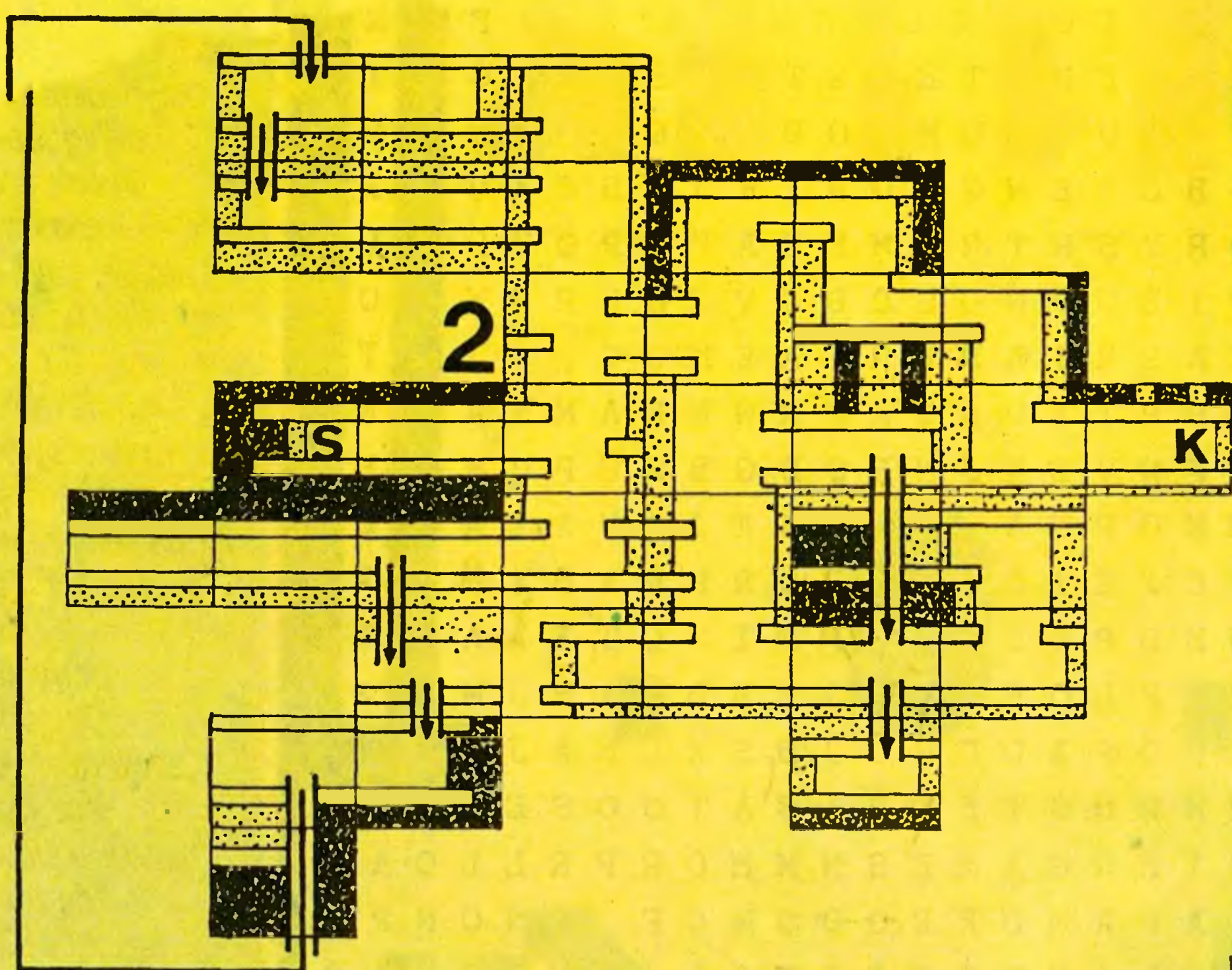
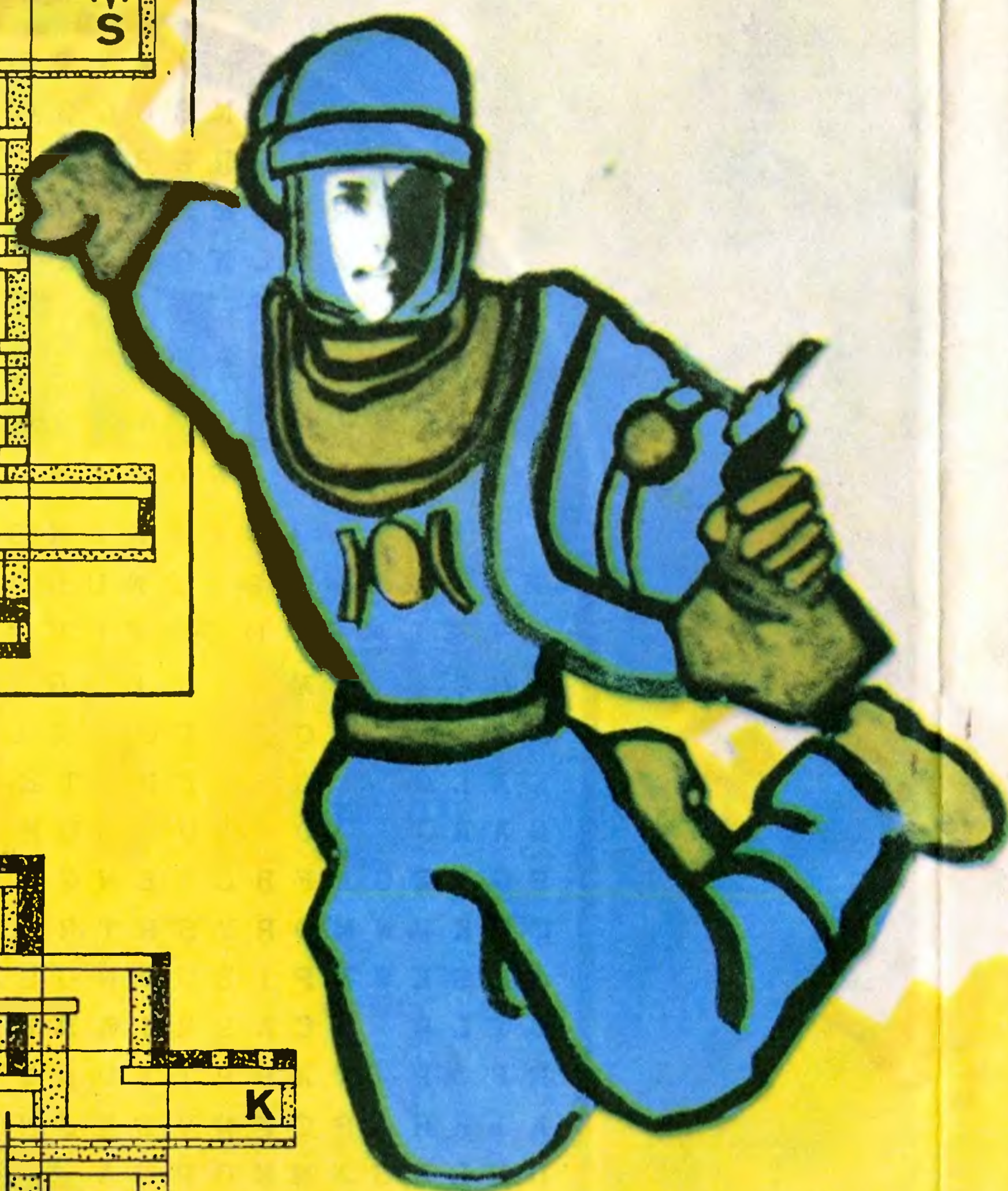
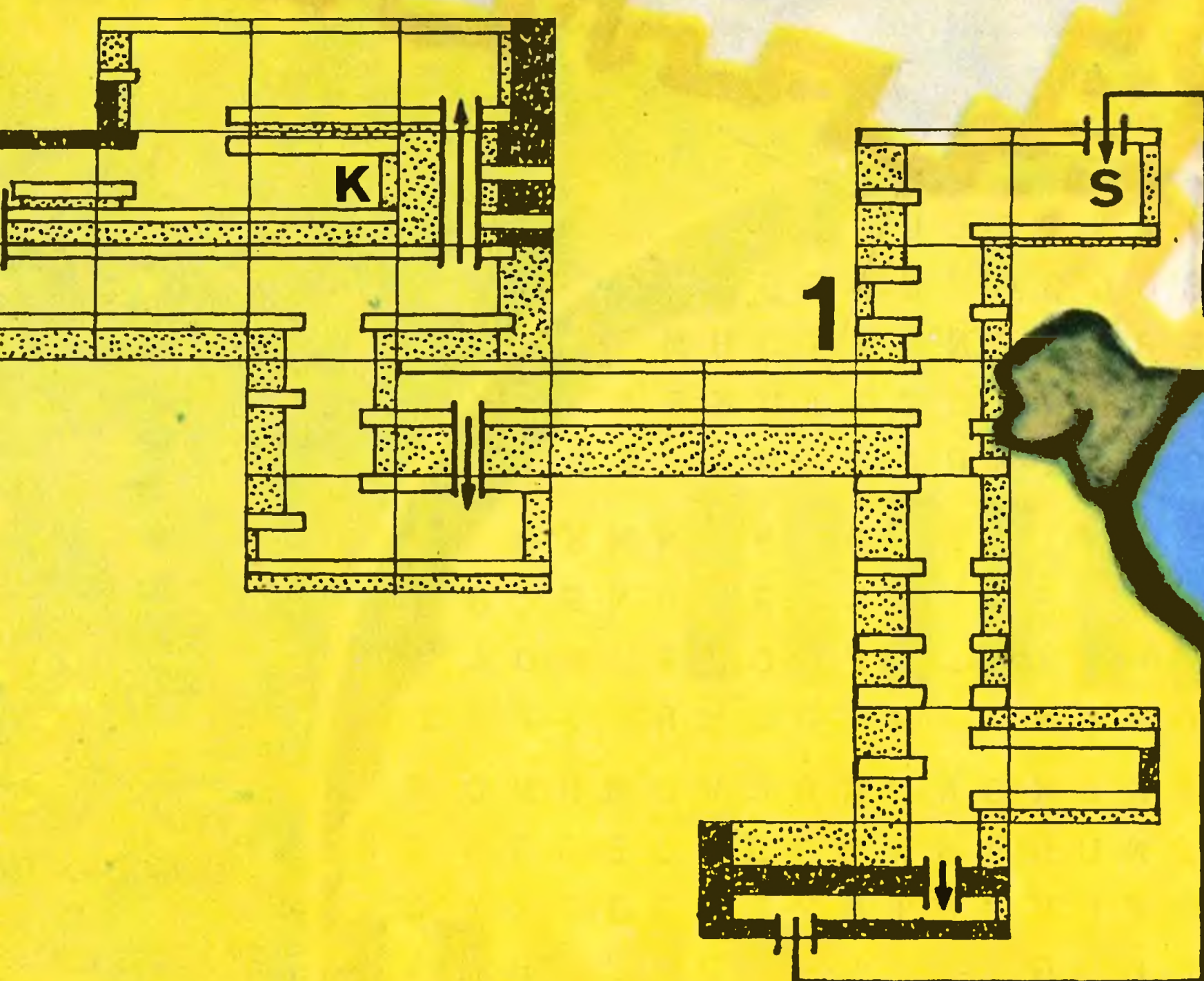
17 (S) 17



start

Pegaz Ass '89

DAN DARE II



Kto uważnie przyjrzał się rozpadającej się w drzazgi planetoidzie, z pewnością dojrzał małe punkty oddalający się od niej tuż przed wybuchem.

To Mekon, zdradliwy potworek, zafascynowany postacią Dartha Vadera i pragnący naśladować go we wszystkim (a propos, czy pokonałście już Vadera w grze Return of the Jedi? Jeśli nie, czekajcie na rychłą pomoc.).

Tak więc Mekon uratował się przed zagładą, lecz stracił swą śmiertelną broń. Teraz właśnie przyszedł czas zemsty. Ziemiańskie odpokutują próbę obrony przed nieuchronnym...

Planem Mekona jest zajęcie Ziemi przy pomocy Supertreenów — stworzeń uformowanych genetycznie z najwytrzymalszych żołnierzy Galaktyki. Stwory te podporządkują sobie Ziemię i przekażą ją we władanie Mekonowi.

Ziemiańskie będą odąd żyli pod brzemieniem strachu i przemocy.

Na ratunek wyrusza nieustraszony Dan, uzbrojony w swój dezintegrator i poruszający się na odrzutowym plecaku. Wraz z nim postępują koledzy z oddziału, mający wspomóc go w walce, lecz główne zadanie należy do Dana.

Przeciwno Danowi staje Mekon i jego drużyna oraz oddziały Treenów i Supertreenów. Wszyscy poruszają się szybko i stwarza to takie zamieszanie, że w wirze walki łatwo jest się zgubić.

Statek Mekona podzielony jest na cztery sektory. W każdym z nich musisz zniszczyć wszystko czyli inkubatory z Supertreenami, systemy ostrzegawcze, komputery i oczywiście całe zastępy wrogów.

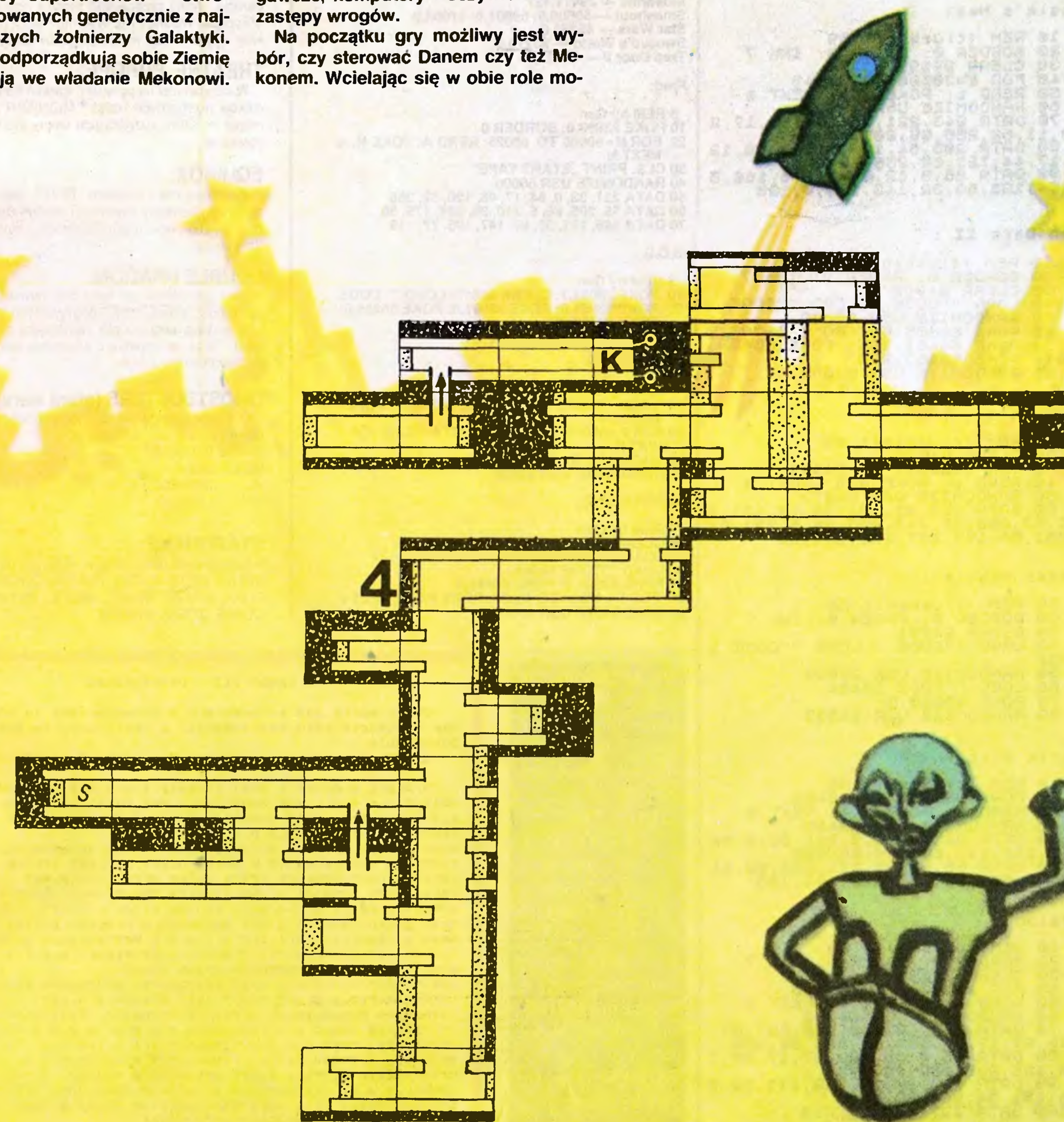
Na początku gry możliwy jest wybór, czy sterować Danem czy też Mekonem. Wcielając się w obie role mo-

żesz kontrastowo ujrzeć, jak to jest być atakującym, a jak atakowanym.

Dan Dare II jest grą niezwykle trudną. Sprawia to nie tylko sterowanie, lecz i nie do końca dopracowana grafika poruszających się postaci. Mimo to tło wykonane jest bardzo starannie i w sumie gra może dać wiele satysfakcji, szczególnie po pomyślnym zakończeniu zadania, oczywiście w roli Dana.

Firma: Gang of Five
Komputer: ZX Spectrum 48, Commodore 64, Amstrad CPC.

Gen



PIŁAAT N



- 1 Opatrunki — 2 Amunicja — 2 Broń
- 2 FLARY Oficer Tajne dokumenty Karton z butami Plan tunelu Książka Wietnamskiego poety M.T. Kato Filizanka zimnej cuchnącej herbaty
- 3 Splesniałe jedzenie Plan tunelu Pamiętnik
- 4 Opatrunek Amunicja Broń Zniszczona drabinka
- 5 KOMPAS Opatrunek Plan tunelu Podręcznik medycyny
- 6 Opatrunki — 3 Amunicja Broń — 2
- 7 Karty do pokera Filizanka zimnej smierdzącej herbaty Książka „Powstanie i upadek imperium rzymskiego”
- 8 Splesniałe jedzenie Plan tunelu Podręcznik walki
- 9 FLARY Opatrunki — 2 Broń
- 10 Opatrunki Amunicja Broń DRABINKA — WYJŚCIE

MIDA !!! POCHODNIA RYZ
 WEJSCIE RYZ SMIECIE
 FIAPA TUNELU CZŁOWIEK
 RYZ SMIECIE WOLNY MARI
 WODN PROWIANT
 MIDA !!!

START

MATERIAŁY WYSUCHOWE

START

PEGRZ 103



BARBARIAN

O taczala go cisza i nieprzenikniona ciemność. Powoli wracała mu pamięć, na myśl o niedawnych wydarzeniach cialem jego wstrząsnął dreszcz. Dotykem przekonał się, że siedzi na mokrej trawie. Pod palcami wyczuł twardy, kamienny grunt. Macał dalej, chcąc stwierdzić, co znajduje się obok. Wnet odkrył, że leży na obszernej polanie. Mgliste pamiętał olbrzymią, kosmatą łapę, która pozbawiła go przytomności. Conan zadygotał cały na to wspomnienie, lecz zrobił to nie ze strachu, a z obrzydzenia. Zaczął powoli poruszać się w kierunku niewyraźnego kształtu jaskini. W obawie przed wpad-

nięciem do jakiejś studni czy innej pułki, obmacywał drogę przed sobą. Gdy dotarł do wylotu grot, zaczął zastanawiać się nad swoją sytuacją. Cymmerjczyk nie należał do ludzi, którzy zbyt wiele pracują głową, lecz sytuacja była niezwykła. Wczoraj, odwiedzając swego przyjaciela Mutrilla, nie przypuszczał nawet, gdzie ocknie się raniem. Rozmawiali i pili do czasu, gdy odwiedził ich bezłitosny kapitan Nabidus. Mutrillo wraz z Conanem zostali porwani i zamknięci w lochu. W więzieniu znaleźli ukryte drzwi, prowadzące gdzieś do podziemi. Cymmerjczyk pierwszy przecisnął się przez nie, lecz

stracił równowagę i odbijając się od ścian tunelu, spadł do nieznanego sobie labiryntu. Nie zdążył nawet pomyśleć o obronie, gdy jakiś obrzydliwy zwierzę ugodził go w głowę. Cymmerjczyk mimo hełmu stracił przytomność po tym strasznym ciosie. W tej przykłej sytuacji rozpoczniesz tę smętną grę. Nasz bohater posiada jedynie olbrzymi dwuręczny miecz i mnóstwo kłopotów na głowie. Aby wydostać się z labiryntu, Conan musi zabić Nabidusa, a jego czarodziejską gwiazdę wrzucić do płomienia. Od samego początku przeszkadzają ci różne szkodliwe stworzenia: długonogie sko-

czki, krwiożercze potwory, olbrzymie psy i inne. Najgroźniejsze są jednak dwie strażniczki podziemi oraz Smaug — potomek legendarnego smoka z „Hobbita”. Nie da się ich zabić mieczem, będziesz więc potrzebował innej broni. Conanem sterujesz za pomocą tabliczek umieszczonych pod ekranem. Oto ich funkcje, licząc od lewej: — ruch w lewo — ruch góra-dół — ruch w prawo — zatrzymanie Conana — skok do przodu — przyspieszenie kroku — uderzenie wybraną bronią

— skok do tyłu — ucieczka — podniesienie przedmiotu — wyrzucenie przedmiotu Dalej mamy liczbę Conanów, numer komnaty, w której się znajdujesz, ilość zebranych strzał i aktualny czas. Życzeń przyjemnego zabijania. A oto wskazówki i dobre rady: 1 — jeżeli chcesz zachować swoje uzębienie, nie zbliżaj się do desek leżących w pierwszej komnacie, 2 — zbieraj wszystkie napotkane strzały, są one bardzo potrzebne pod koniec gry, 3 — uważaj na spadające kamienie,

gdyż zgniotą one nawet Ciebie, Conanie, 4 — z luku zabij smoka i strażniczki czarowaną tarczą — Nabidusa, 5 — wpadnięcie do pułki to liczba Conanów = liczba Conanów - 1, 6 — każdy upadek z większej wysokości kończy się śmiercią, 7 — w komnacie z łukiem znajduje się zapadnia, uruchamiana po jej dotknięciu. Komputery: Atari 520 ST Commodore 64/128 Amiga IBM PC Luke



Nº PRZEDMIOT	ZASTOSOWANIE
1 TORBA	* 4 RZECZY
2 BUTELKA H ₂ O	* WYPIĆ
3 APTECZKA	* REGENERACJA
4 LINA	* RATUNEK
5 POKARM	* ZJEŚĆ
6 NÓZ	* UZUP.
7 AMUNICJA	* UZUP. BRON
8 OTWIERACZ	* UZUP. JEDZENIE
9 DYNAMIT	* KRUSZY SKAŁY
10 POKARM	* ZJEŚĆ
11 PIECZONA SZYNKA	* DAĆ (RĘCE)
12 POKARM	* ZJEŚĆ
13 POKARM	* ZJEŚĆ
14 MISTYCZNA KULA	* CZARY
15 SKAŁY NA DRODZE	* WYSADZIĆ

WHERGETIM
STOODSTIM

KONIEC

WIOSKA

10
WIOSKA

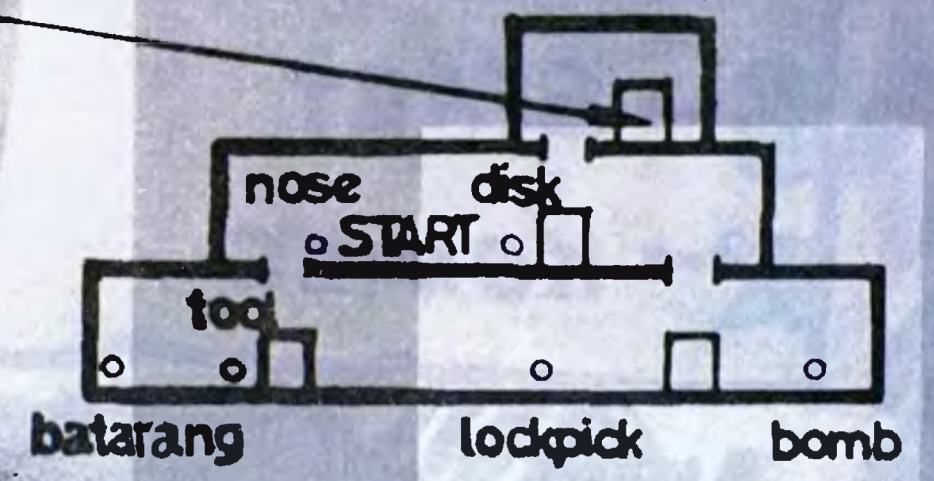
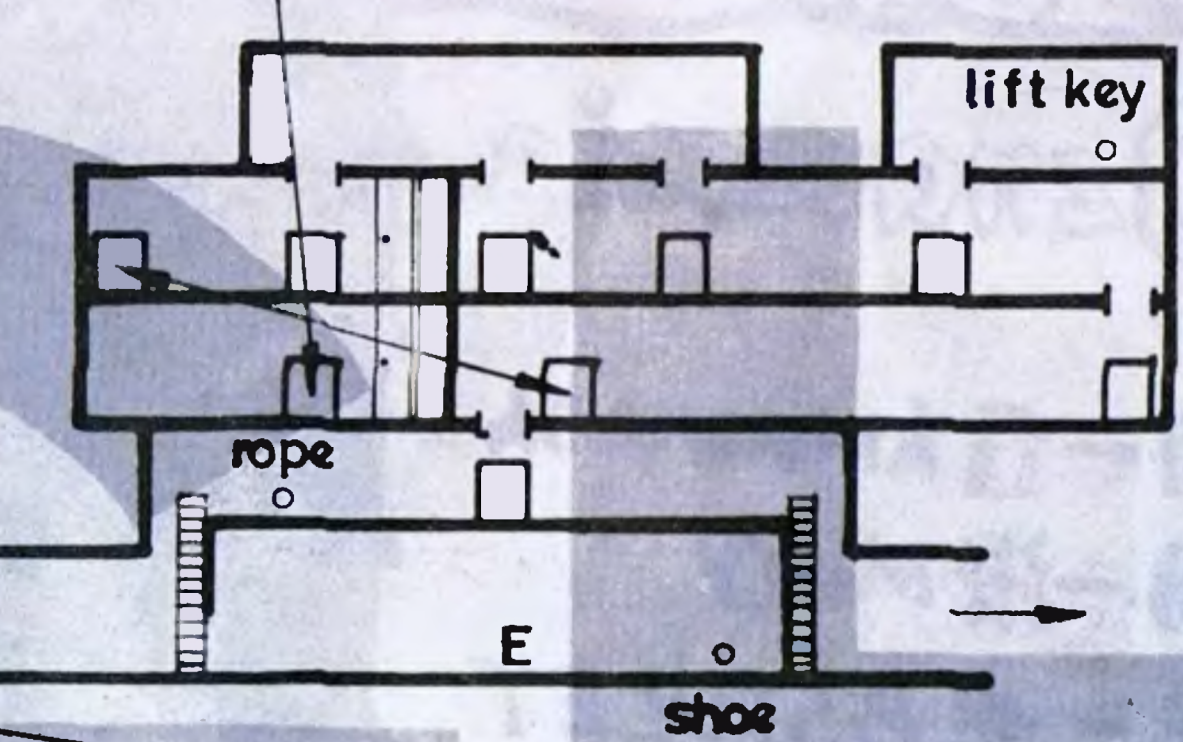
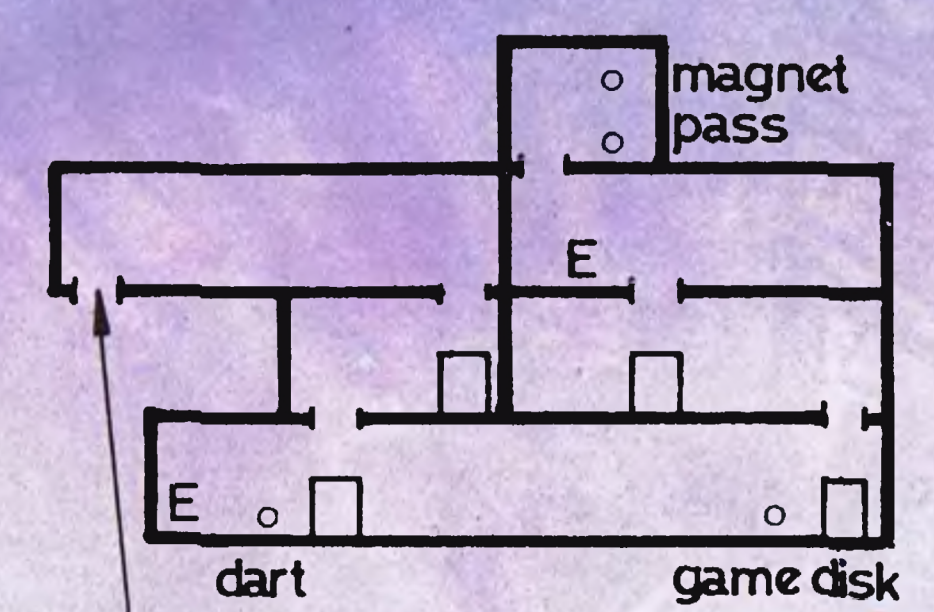
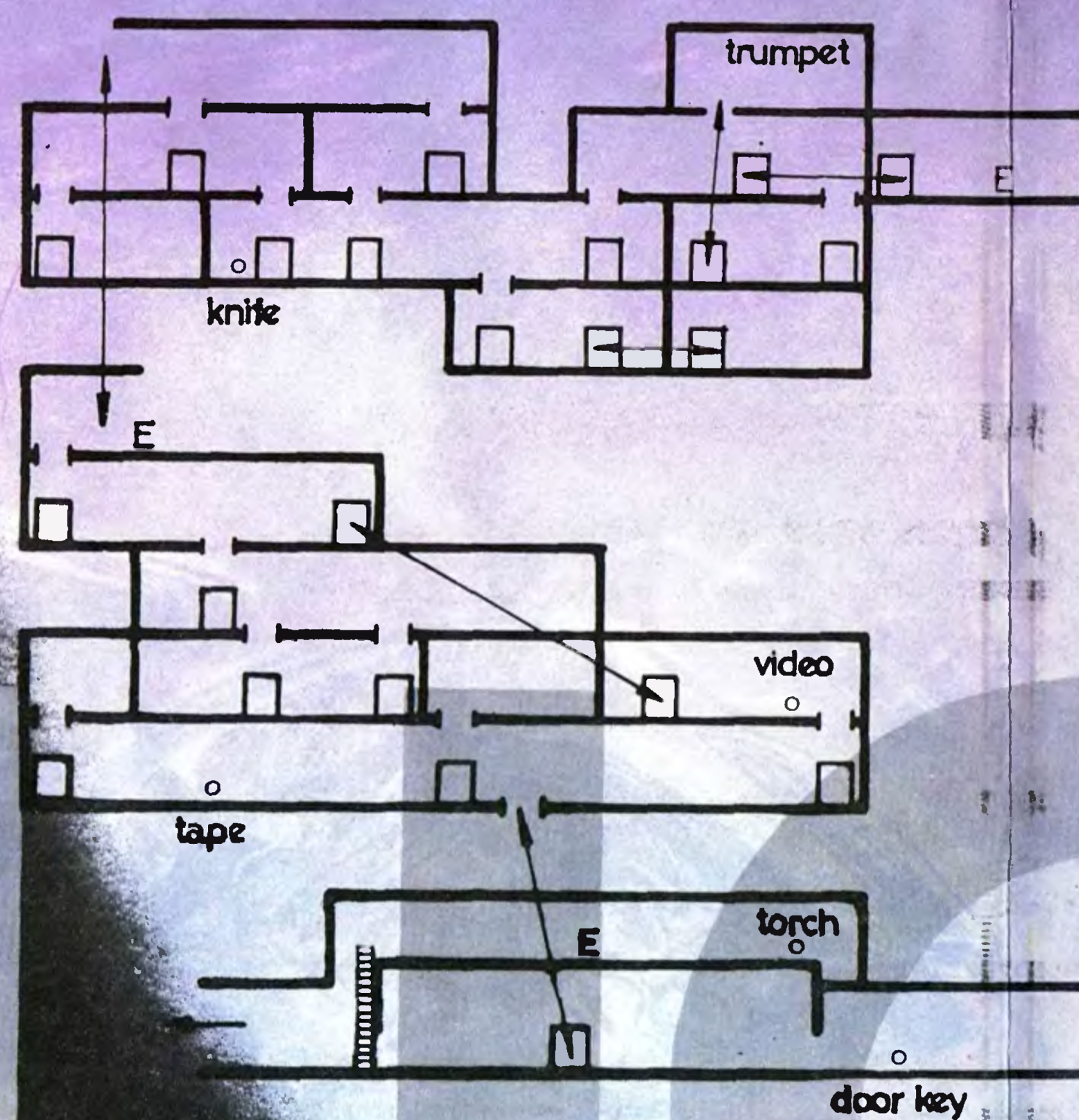
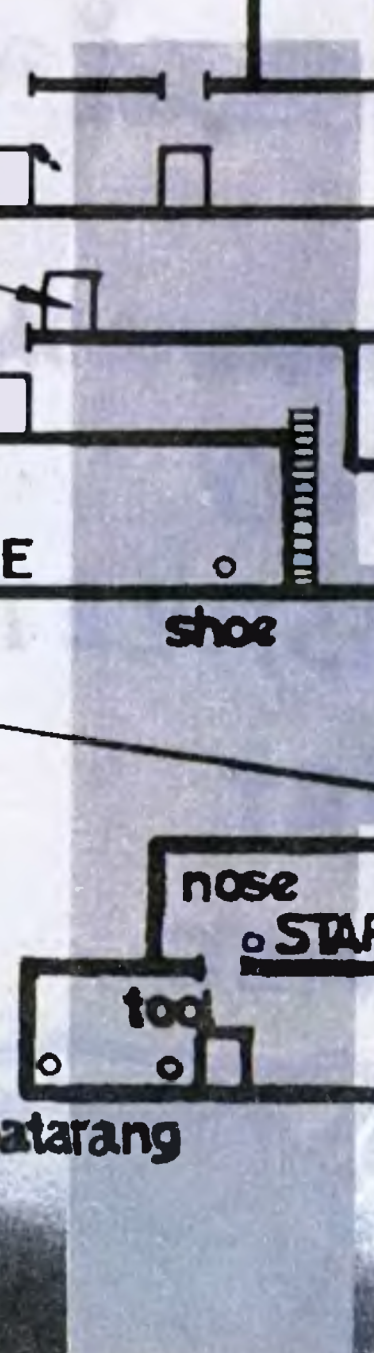
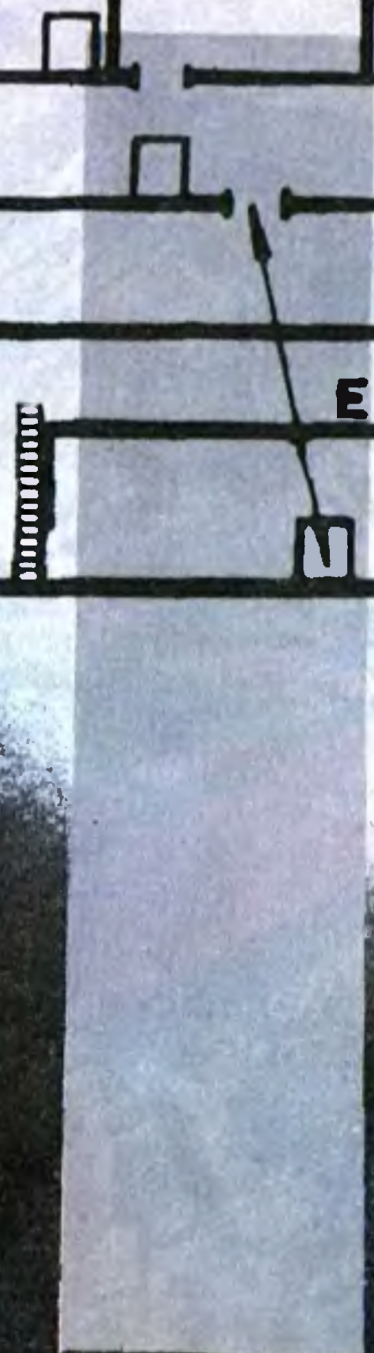
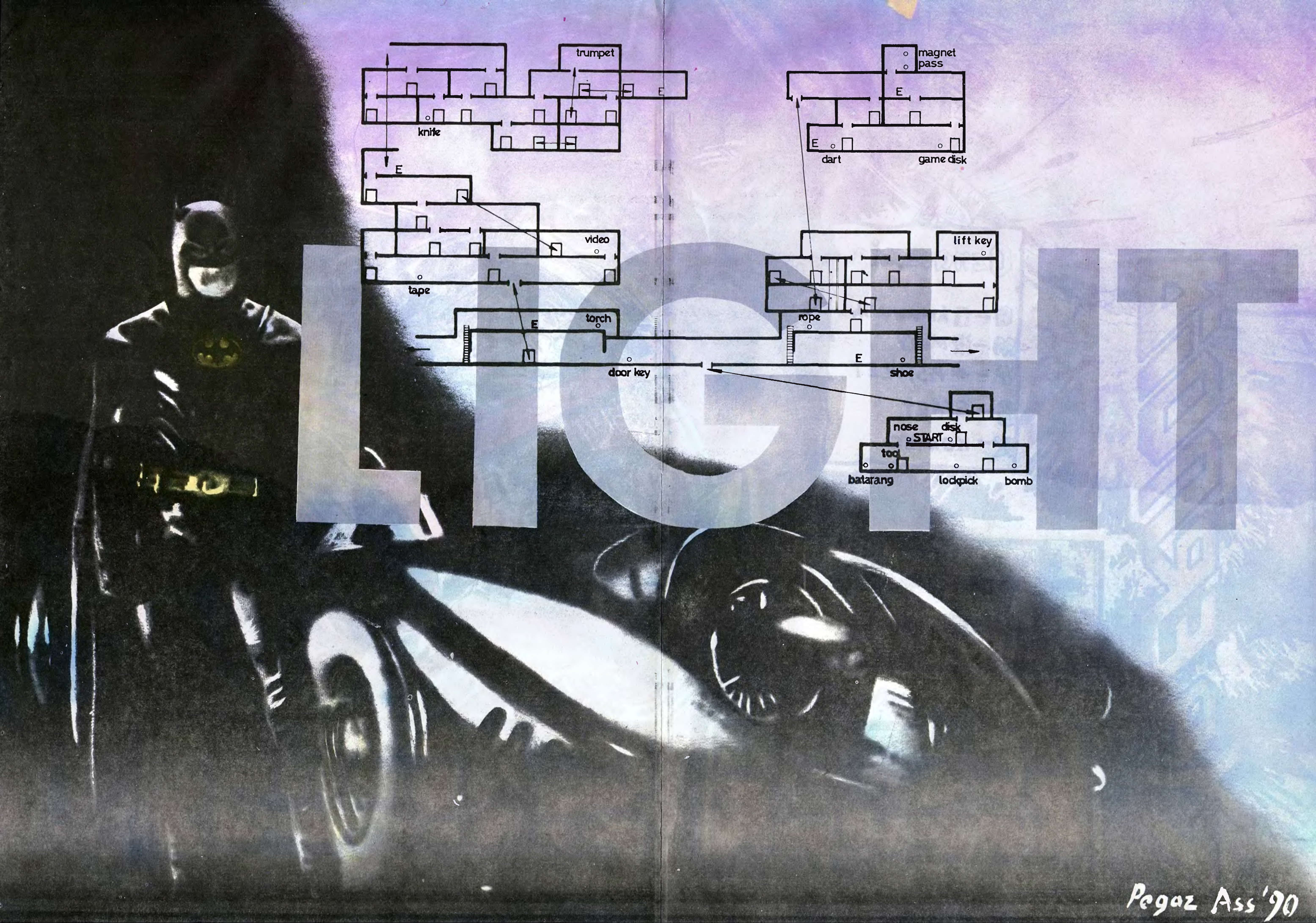
11

POMOST

BAGNO

RUCHOMY
PIASEK

START



Pegaz Ass'90