

7
WSPANIAŁYCH
GIER!
DODATEK SPECJALNY

CENA
150 ZŁ

Bajtek

CAULDRON • LORDS OF MIDNIGHT • EVERYONE'S A WALLY
• GYRON ATRIUM • GYRON NECROPOLIS • PENTAGRAM • ALIEN-8

CO JEST GRANE?



ZAGRAJ Z BAJTKIEM!

które przedstawiamy w tym zeszycie, ocenicie jako wspaniałą siódmkę. Chcieliśmy by były to naprawdę najciekawsze z popularnych w Polsce gier. Bawcie się dobrze!

Czym więc są gry komputerowe? Wspaniałą rozrywką, czy kolejnym rodzajem gry do zucia dla mózgu? Myślę, że na to pytanie nie ma odpowiedzi, tak jak nie da się odpowiedzieć czy oglądanie telewizji jest kształcące. Wszystko zależy od tego, co się ogląda, lub w co się gra. Problem tkwi w tym, czy konkretna gra jest dobra czy zła, a nie w tym, czy gry w ogóle są potrzebne. Mamy nadzieję, że siedem gier,

Bajtek

CAULDRON

Za górami, za lasami, za siedmioma morzami, w małej chatce na kurzej łapce żyła sobie czarownica Orfidyna. Była jej dobrze jak u pana diabła za piecem. Miała przyjaciela — czarownika Pumpkina. Mieszkał on w leśnej norze niedaleko chatki. Często się odwiedzali. Pewnego razu Orfidyna pokłóciła się z Pumpkinem, a ten, ze złości ukradł jej nową miotłę i za nic nie chciał oddać. Orfidyna poprzysięgła mu straszliwą zemstę. Długo się namyślała, aż w starych księgach znalazła przepis na miksturę, która pozbawi Pumpkina czarodziejskiej mocy. Tajemnicza formuła brzmiała:

Weź rogi złotego jelenia, oczy wielkiej ropuchy, ogon jaszczurki, kości olbrzyma i skrzydła nietoperza. Wrzuć to do wielkiego kotła, zetrzyj na proszek i gotuj na ogniu z diabelskiego wulkanu przez całą noc podczas pełni księżyca. Pamiętaj jednak, że kości musisz zebrać do czarodziejskiej skrzyni, a ogień przynieść w kaganku odnalezionym w głębi krypty.

Czarownica wybrała się na poszukiwania. Leciła na starej miotle przez lasy, bory, góry i morza. Po drodze napadały ją straszne stwory i wielkie ptaki, z którymi musiała walczyć tracąc przy tym siły. Ratunek znajdowała w życiodajnych źródłkach. Wiedziała, że składniki do wywaru można znaleźć tylko w głębi ziemi. Zbierała więc rozrzucone klucze do wrót jaskiń, grot i grobowców, uważnie łądując tylko na płaskim terenie.

grafika: Marta Klonowska

LORDS OF MIDNIGHT

"Lords of Midnight" istnieje 3904 możliwych położań, z 31232 możliwymi widokami. Przy pamięci "Spectrum" posiadającej 49152 wolnych bajtów pamięci RAM wydaje się to niemożliwe lecz zaręczam, że jest to prawda. Ponieważ i inne elementy tej gry są podobnie rozbudowane, gra stała się jednym z największych przebojów na komputery domowe.

Gra łączy w sobie cechy gier przygodowych, strategicznych i "role-playing", o których pisano już w "Fantastyce". Celem gry jest pokonanie wojsk Doomdarthen, zagrażających terenom zamieszkałym przez lordów północy. Istnieją dwie metody wygrania gry. Pierwsza polega na zdobyciu stolicy wroga — twierdzy Ushgarah, druga na zniszczeniu Lodowej Korony znajdującej się w wieży zagłady (Tower of Doom).

Na początku gry sterujemy czterema lordami. Luxor the Moonprice jest przywódcą opozycji i posiada Pierścień Księżyca (Moon Ring) — symbol oporu przeciw Doomdarh'owi. Morhin to jego syn, jako jedyny może odnaleźć Lodową Koronę. Carleth the Fey jest przywódcą lordów Fey, nie wierzących zbyt bardzo reszcie lordów. Rothron the Wise to czarnoksiężnik posiadający bardzo rzadką zaletę przekonywania wszystkich do zjednoczenia się w przymierzu przeciwko Doomdarh'owi.

Aby wybrać, którym lordem chcemy ste-

rować należy nacisnąć klawisz M. Podana zostanie liczba wszystkich zjednoczonych lordów, wraz z odpowiadającymi im klawiszami. Np. aby sterować Luxor'em należy wcisnąć klawisz C.

Sterowanie lordem odbywa się poprzez wybór opcji z menu, przy czym komputer podaje tylko opcje dostępne. I tak: Klawisz "T" podaje listę możliwych do wykonania czynności. Aby je wykonać trzeba wcisnąć odpowiedni dla danej czynności klawisz:

1 — Seek — czyli szukanie

a) w wieżach — można usłyszeć podpowiedź ułatwiającą grę

b) we wsiach, strażnicach i cytadelach — można znaleźć pożywienie zmniejszające zmęczenie

c) w skałach i jeziorach — można znaleźć Wodę Życia usuwającą zmęczenie

d) w minach, skałach, strażnicach, cytadelach — można znaleźć miecz Wolf-slayer lub Dragonslayer przydatny odpowiednio w walce z wilkami i smokami.

Uwaga: Zawsze można znaleźć przedmiot powodujący ujemne skutki dla lorda. Podana lista nie wyczerpuje wszystkich przedmiotów i miejsc, w których mogą one być znajdowane.

2 — Hide — ukryć się

- Powoduje ukrycie się lorda. Może być używany tylko wtedy gdy lord nie prowadzi ze sobą wojsk. Aby ruszyć naprzód należy ponownie wcisnąć klawisz "2", z tym, że funkcja będzie brzmiała wtedy "do not hide — nie kryć się."
- 3 — Fight the... — walczy z...
Powoduje walkę z wilkami, trollami, smokami itd. znajdującymi się w tym samym położeniu co lord.
- 4 — Recruit... — Rekrutacja...
Przyłączenie do przemyrza następnego lorda.
- 5 — Recruit men — Rekrutacja ludzi
Przyłączenie do własnego oddziału załóg strażnic lub fortec. Pojedyncze naciśnięcie powoduje pobranie 100 ludzi.
- 6 — Stand men an quard — Zostawienie ludzi na straży. Zwiększenie załogi strażnic lub fortec. Rozliczenie dokonane jest również setkami.
- 7 — To battle! — Do ataku!
Atak na siły Doomdarh'u.

Klawisz "R" — raport

Podaje dane o stanie lorda, tzn. jego stan fizyczny (tired — zmęczony, invigorated — wypoczęty), moc Strachu Lodowego (Ice Tear) oraz animusz lorda. Ewentualnie podaje także nazwę przedmiotu posiadanego przez lorda (np. miecz Dragonslayer).

Dalsze naciskanie "R" powoduje podanie:

- danych o przebiegu ewentualnej bitwy (ilu i jakich wojowników zginęło, ilu zginęło przeciwników)
- stanu załogi cytadel lub strażnic
- wielkości wojsk Doomdarh'u
- stanu własnej drużyny
- stanu armii sprzymierzonych lordów

Jeśli w następnej lokacji również ktoś się znajduje i lord skierowany jest w tą stronę, podane zostaną z zaznaczeniem kierunku, dane o nim.

Klawisz "E" — Powrót do oglądania terenu.
Klawisz "Q" — Ruch o jedną pozycję naprzód.

Klawisze "1-8" — Zmiana pola widzenia. Od klawisza "1" — północ do klawisza "8" — północny-zachód. Lord może patrzeć w ośmiu kierunkach. Również ruch naprzód nastąpi w kierunku, w który lord aktualnie patrzy. Lord ma określony czas na podróż. Jeśli wyczerpie limit jednego dnia zapada dla niego noc (ciemne kolory rysunku).

Kiedy wykonamy ruchy wszystkimi lordami naciskamy "U". Komputer określa wyniki bitew oraz przesuwają wojska przeciwnika. Kiedy skończy, na pytanie "Do you want dawn?" Odpowiadamy twierdząco klawiszem "G".

grafika: Marta Klonowska

EVERYONES A WALLY

Kolejne przygody Wally'ego dzieją się w mieście. Tu Wally z pomocą swojej rodziny musi zreperować miejski wodociąg i uruchomić nieczynną fontannę, w której zaległy się już jakieś podejrzane stwory. Po wykonaniu pracy Wally musi zgłosić się z hasłem BREAK po odbiór należności. Wally, Tom, Dick, Harry, Wilma podczas pracy otrzymują poszczególne litery hasła.

I. Zbieranie liter hasła BREAK:

Litera "B"

1. Zmieniony w Wilnę poszukaj książkę nr 1 i 2.
2. Wymień w bibliotece książkę 1 na JUMP LEADS a książkę 2 na BUNSEN BURNER.
3. Znajdź książkę 3 i wymień ją w bibliotece na literę "B".

Litera "R"

1. Załóż na twarz maskę gazową (GAS MASK) i zejź pod fontannę, idź za rekinem do jaskini.

2. Weź z końca jaskini literę "R".

Litera "E"

1. Jako Wally musisz naprawić zepsuty hak czyli weź klej (SUPER GLUE) i złamany hak (BROKEN HOOK) i obie rzeczy zanieś do warsztatu.
2. Połóż hak na stole i przejdź pod imadłem mając przy sobie klej. Podnieś hak — powinien być już dobry. Hak będzie zdalny do pracy (HOOK WORKING).

3. Zanieś ten hak "do dźwigu".

4. Teraz zamień się w Wilnę i poszukaj paczki (PARCEL) i znaczka pocztowego i obie rzeczy zanieś na pocztę. Na pocztu, w głębi ekranu, przyklej znaczek na paczkę i tak przygotowaną paczkę wymień na literę "E".

Litera "A"

1. Zamień się w Toma i znajdź puszkę z olejem (OIL CAN). Z puszką idź do Supermarketu i naoliw znajdujący się tam wózek.

2. Poszukaj Harry'ego i stań się nim. Idź z Harry'm do Supermarketu, wskocz na ladę odbijając się od wózka i zabierz literę "A".

Litera "K"

1. Jako Wilma weź z cukierni (BAKERS) małpie orzechy (MONKEY NUTS).
2. Pójdź do ZOO i zabierz małpie klucz francuski (MONKEY WRENCH) i zostaw go w widocznym miejscu.

3. Zmień się w Dicka i poszukaj "nurka" (PLUNGER), a gdy go znajdziesz weź klucz francuski (MONKEY WRENCH) i idź naprawić fontannę.

4. Skok z kluczem i "nurkiem" na statuetkę (na szczycie fontanny) spowoduje naprawienie jej. Fontanna zacznie działać.

5. Znajdź Wally'ego i stań się nim. Znajdź puste wiaderko (EMPTY BUCKET) i kopczyk piasku (SAND).

6. Napełnij wiaderko wodą z fontanny i poszukaj przy betoniarce cementu (CEMENT).

7. Poszukaj kielni (TROWEL) i wraz z cementem zanieś ją tam gdzie leży "kupa" cegieł a przechodząc przy nich wybudujesz ścianę.

8. Zmień się w Harry'ego i poszukaj drutu (FUSE WIRE) i napraw nim przepalony bezpiecznik (BLOWN FUSE).

9. Poszukaj "dobrego" izolatora (INSULATOR) i znajdź śrubokręt (SCREWDRIVER) a następnie idź do budki telefonicznej (PHONE). Zagraj w "Asteroids" do usłyszenia sygnału końca. Potem pójdz tam, gdzie stoi słup wysokiego napięcia i zmień na nim izolator, tym samym naprawiając słup.

10. Zmień się w Toma i poszukaj płaskiej baterii (FLAT BATTERY) w ciężarówce. Połóż baterię w widocznym i "wygodnym" miejscu.

11. Zmień się w Harry'ego, weź płaską baterię z JUMP LEADS i idź do stacji benzynowej (BEE PEE).

12. Na stacji naładuj swoją baterię od innej (zielonej), będącej na miejscu i połóż ją w widocznym miejscu.

13. Zamień się w Toma, weź baterię i połóż ją na podnośnik. Zmień się w Wally'ego, "zapal" podnośnik i wejdz na mur, aby zabrać literę "K".

II. Naprawa rurociągu i zakończenie gry

1. Jako Dick wejdz mając na sobie maskę gazową (GAS MASK) do jaskini i weź przeciekającą rurę gazową (LEAKING GAS PIPE), tu uważaj na rekina.

2. Po wyjściu z jaskini poszukaj gumy do zucia (CHEWING GUM), rurę połóż w warsztacie na stole i poszukaj plastra (PATCH).

3. Mając plaster i gumę przejdź w warsztacie pod stołem, a rura będzie już naprawiona.

4. Weź naprawioną rurę i maskę gazową i pójdz do jaskini. Zostaw rurę. W ten sposób zgasisz ogień na ulicy i pozabawisz jaskinię iskier.

5. Wszystkie osoby wprowadź po kolei do banku, każda osoba z odpowiadającą jej literą tzn.:

- | | |
|----------|------------|
| 1. WILMA | litera "B" |
| 2. TOM | litera "R" |
| 3. DICK | litera "E" |
| 4. HARRY | litera "A" |
| 5. WALLY | litera "K" |

Po zakończeniu tej "operacji" czekaj na nagrodę.

UWAGA!
SCREEN "z biegnącym" rekinem przechodzimy jak w Decathlon lewo, prawo, lewo, prawo i coraz szybciej.

grafika: Patrycja Puchalska

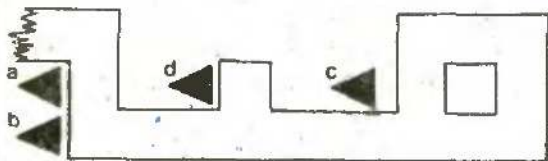
GYRON ATRIUM

GYRON ATRIUM to preludium do GYRONA NECROPOLIS za którego skończenie wyznaczono nagrodę PORSHE 924.

Nie będzie to ogólna instrukcja lecz kilka niezbędnych wskazówek do gry, jak dotąd niepublikowanych, a bez których gra może być trudna. Jakże to wskazówki? Otóż kto by się domyślił, że do przejazdu ZAMKA jest niezbędne zestrzelenie i to w odpowiedniej kolejności, czterech wież w KLUCZU, albo kto wie, że przejazd przez AUTO-STRADĘ jest niemożliwy bez zestrzelenia pewnych wież w CHRZĄSZCZU i OGRODZIE.

1. KLUCZ

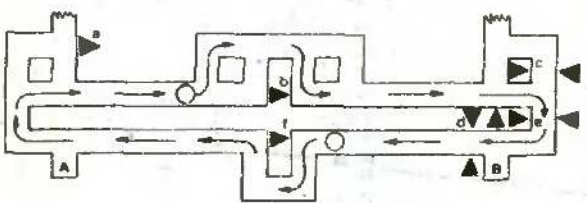
rys. nr 1



a, b, c, d — kolejność strzelania do wież.
Po takim zestrzeleniu wież inne wieże, te z prawej strony ustawiają się w jednej linii i ZAMEK można będzie przejechać.

2. STADION

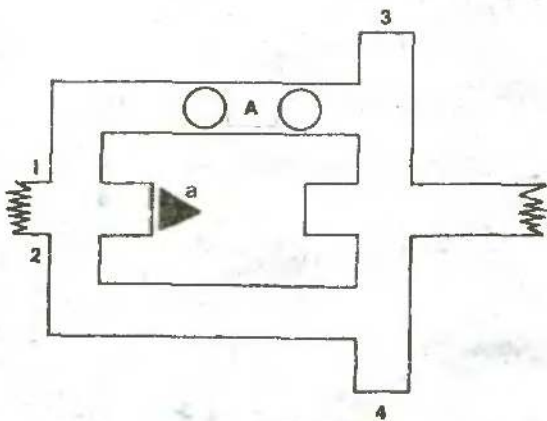
rys. nr 2



a, b, c — kolejność strzelania do wież.
A, B — punkty, w których należy zatrzymać się i przeczekać kule.

3. GILOTYNA

rys. nr 3



1, 2, 3, 4 — miejsca, w których pojawiają się wieże po zestrzeleniu wieży „a”.
A — miejsce, pomiędzy kulami, w którym można przejechać wieże 1, 2, 3, 4.

Oczywiście nie są to wszystkie pułapki zastawione na gracza, lecz po zastanowieniu, do pozostałych można dojść samemu. Np. wieżę strzelającą w poprzek trasy można przejechać tuż pod murem, jak najbliższej wieży, nie będzie wtedy ona strzelać — wieże nie strzelają przez mur. Wieża nigdy nie strzeli do Ciebie, gdy w pobliżu jest kula obojętnie czy wieża stoi równolegle czy prostopadłe do kuli.

UWAGA!

Nie przejedziesz przez tzw. BRAMĘ gdy na drodze po jej obu stronach stoją wieże. Trzeba je jakoś zestrzelić lub odwrócić przez zestrzelenie innych. Podobnie jest z BLOKADĄ, gdy wieża jest przed lub za Tobą.

Po skończeniu ATRIUM proponuję rozpocząć trening na NECROPOLIS, jest nieporównalnie trudniejsze.

grafika: Andrzej Andrzejewski

GYRON NECROPOLIS

Jeśli ktoś już skończył, jak widać niezbyt trudną, pierwszą część dubletu GYRONÓW i polubił tego typu jazdę, to zapraszam do prób nad ich trudniejszą kontynuacją. GYRON NECROPOLIS to dość skomplikowana kontynuacja Atrium. Za „skończenie” Necropolis do sierpnia roku '85 „groziła” dosyć ponętna nagroda, a mianowicie nowiutki PORSHE 924. Jak widać termin nadsyłania wyników minął, a rozwiązania nie nadeszły.

Start, i zaczynamy grę, ale proszę spojrzeć na mapę, aż roi się od wież. Wieża na każdym kroku i jak bezpiecznie przejechać cały labirynt bez utraty życia, a nie zapominać o kulach (tu nie oznaczonych z powodu ich pseudolosowego ustawienia). Jednak nie załamujmy się, niektóre wieże można przejechać tuż przy ścianie, a „zabawa” z kulami jest łatwiejsza niż ostawiona Gilotyna w Gyronie Atrium.

Pewnym mankamentem tej gry jest brak

opcji SAVE i tylko jedno „życie” gracza więc należy maksymalnie wyteńczyć uwagę wypatrując czyhających niebezpieczeństw.

Mapa powstała dla ułatwienia gry wytrwałym. Labirynt Necropolis jest dosyć rozległy, bo ma aż 878 obrazków a całość oparta jest na kwadracie o boku 31 obrazków.

Wejście do Gyron Necropolis odkryjesz w 55 sferze Gyrona Atrium.

Dla wytrwałych dodam, że minimalny czas gry to ok. 7 godzin. Gry kończy się po dotarciu do „METY” czyli odkrycia tajemnego wyjścia z Necropolis.

Spróbujcie, ta gra wciąga a cała noc przed nami.

grafika: Haśka Perzanowska

PENTAGRAM

Jeżeli spodobały Ci się gry ALIEN 8, czy KNIGHT LORE firmy ULTIMATE, spodoba ci się też PENTAGRAM. Gra w treści podobna do poprzednich lecz bohaterem nie jest już „Wilkołak”.

Młody adept sztuki czarnoksięskiej musi rozwiązać zagadkę zapomnianego labiryntu. Jeszcze nie próbował czarów, gdyż zabrania tego kodeks. Jaka to zagadka?

Czarnoksiężnik w dzień przed wyprawą otrzymał od swego nauczyciela stary plan bez żadnego opisu, a stary nauczyciel dodał jeszcze parę słów:

„Pamiętaj, kluczem do zagadki mogą być kamienie z hieroglifami...”

Czarnoksiężnik, już w labiryncie, zauważył kamień, o którym mówi nauczyciel. Zabrał go i używając czarów dowiedział się, że kamieni jest pięć w całym labiryncie, a kom-

nata z gwiazdą to miejsce przeznaczenia kamieni — tam trzeba je zanieść.

Korzystając z magii, nasz bohater złamał prawa labiryntu i spotkała go zasłużona kara. Musiał całą podróż rozpocząć od nowa i z pustymi kieszeniami. Gdy po raz drugi doszedł do miejsca, gdzie znalazł kamień okazało się, że go już tam nie ma, gdyż za każdym razem są one w innych miejscach. Po długich zmaganiach z siłami labiryntu zebrał pięć kamieni i odkrył tajemnicę komnaty „z gwiazdą”.

„Startów” w Pentagramie jest cztery, co jest związane z różnymi rozkładami kamieni w labiryncie. Do pojawiających się stworów możesz strzelać. Spróbuj szczęścia w „Pentagramie”.

Powodzenia!

grafika: Patrycja Puchalska

ALIEN-8

Statek kosmiczny zmierzający do odległej galaktyki na krańcach wszechświata uległ awarii. Jego załoga została sparaliżowana przez tajemnicze promienie docierające do wnętrza statku z przestrzeni kosmicznej.

Statek kosmiczny ma 128 kabin, z których 24 uległy uszkodzeniu i właśnie w tych miejscach promienie wnikają do wnętrza. W 30 kabinach statku znajdują się porzucane części niezbędne do wykonania naprawy statku.

Grający kieruje poczynaniami ROBOTA, którego zadanie nie jest wcale łatwe. Musi odnaleźć odpowiednie elementy potrzebne do naprawy kosmicznego statku, donieść je do odpowiedniej kabiny oraz dotrzeć do miejsca awarii, aby naprawić uszkodzenie.

Dzielnemu ROBOTOWI w wykonaniu zadania przeszkadzają jego śmiertelni wrogowie: cybernetyczne świnki, nakręcane myszki, UFO i tajemnicze ogniki. Spotkanie z nimi jest groźnym niebezpieczeństwem. Nie tylko wrogowie przeszkadzają Nasze-

mu dzielnemu ROBOTOWI. Statek kosmiczny pozbawiony konserwacji od szeregu lat ma liczne pułapki czyhające na naszego bohatera. Załamujące się podesty, parzące przejścia, śliskie schody itp.

ROBOT ma również pomocnika w postaci zdalnie sterowanego sapera, który pomaga mu w przejściu przez pola minowe.

Dla wykonania swojej misji ROBOT ma 5 istnień. Dodatkowe 2 Życia można odnaleźć w kabinach statku, jednak są one pilnie strzeżone przez wrogów.

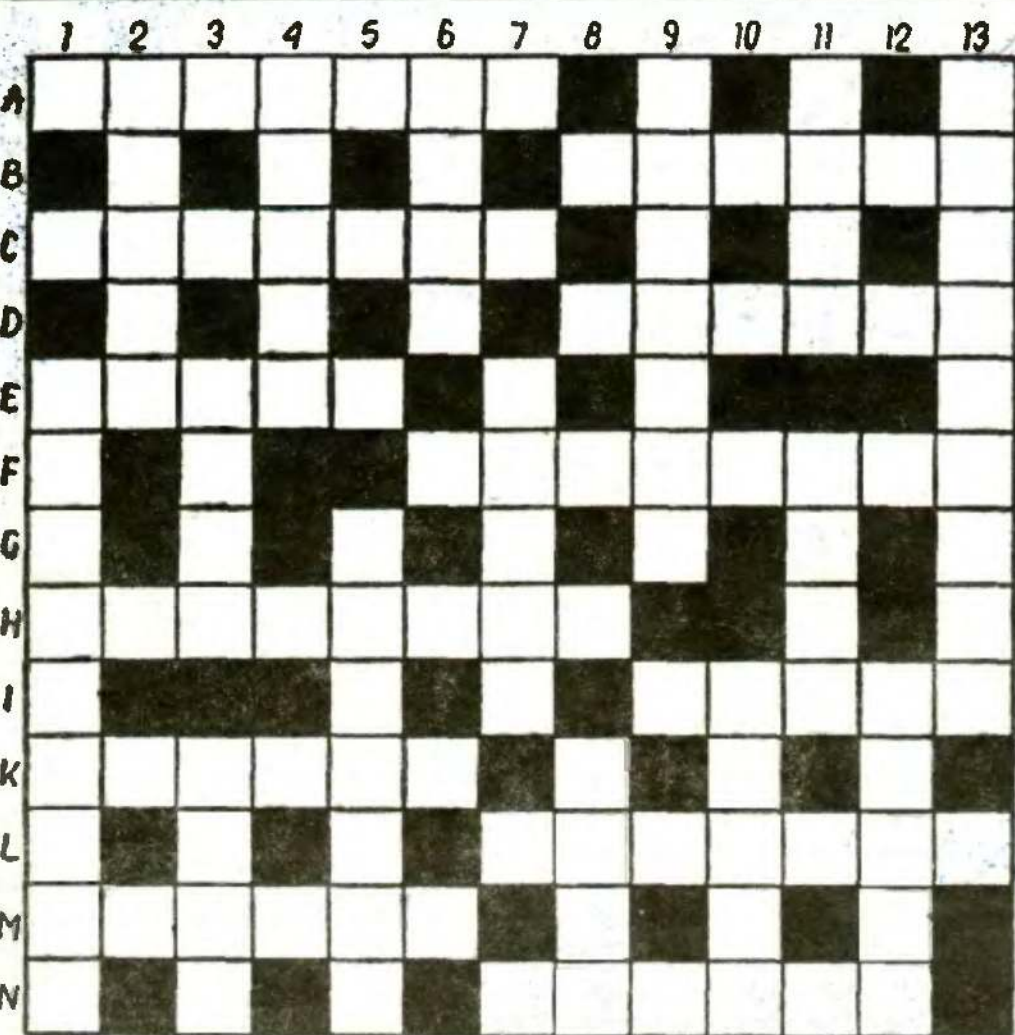
Poczynaniami ROBOTA kieruje się za pomocą drążka sterowego lub klawiatury.

Dolny rząd klawiszy umożliwia na przemian obrót w lewo i prawo, następny rząd ruch do przodu, wyższy rząd — skok, natomiast rząd ostatni branie i kładzenie przedmiotów. Klawisz „I” umożliwia jednoczesny skok z obrotem.

W dolnym lewym rogu ekranu ukazują się aktualnie niesione przedmioty, a w prawym górnym rogu czas mierzony w latach świetlnych.

grafika: Haśka Perzanowska

Dodatek specjalny „Bajtki” przygotował zespół w składzie: W. Siwiński (red. odpowiedzialny), S. Polak, R. Poznański, W. Roszkowska (opr. graficzne), Magdalena Szczawińska, M. I. Rafał-Nossek, L. Dzikowski (reprodukcje), S. Gajda (opr. techniczne).



10 RAZY GUNSHOT

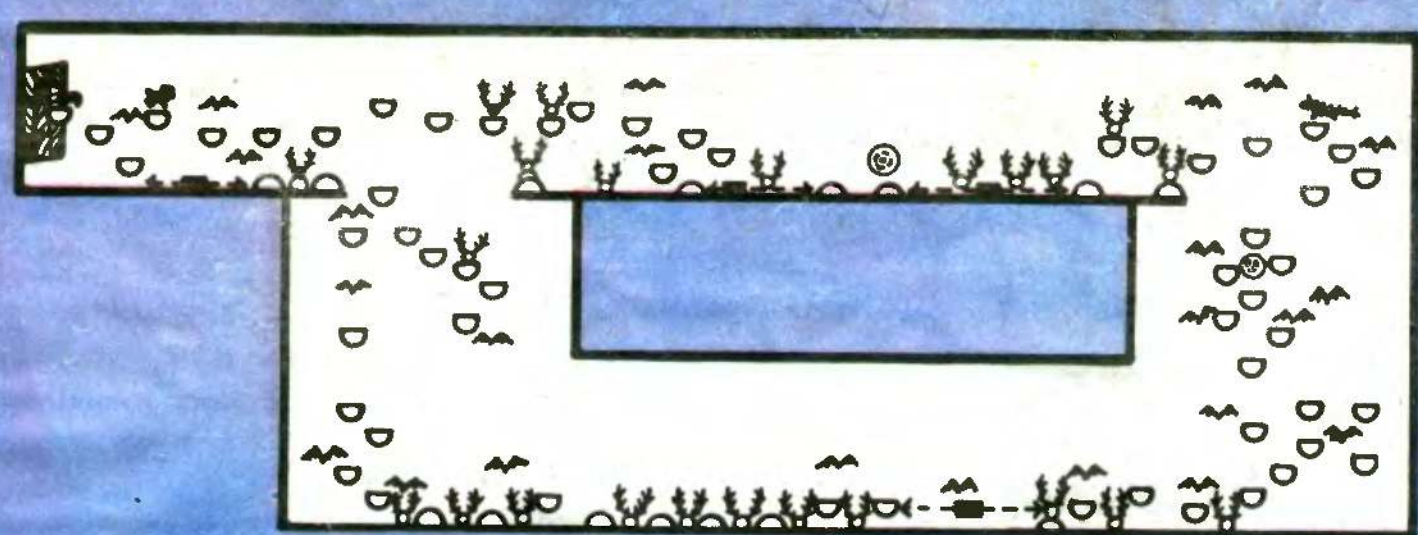
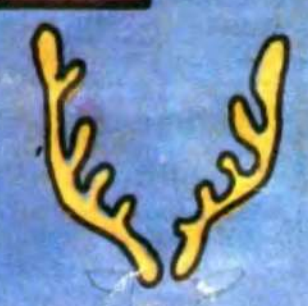
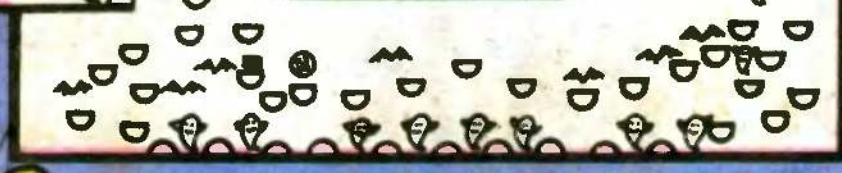
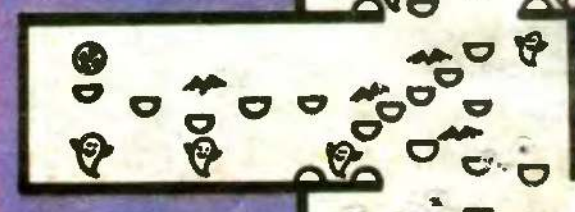
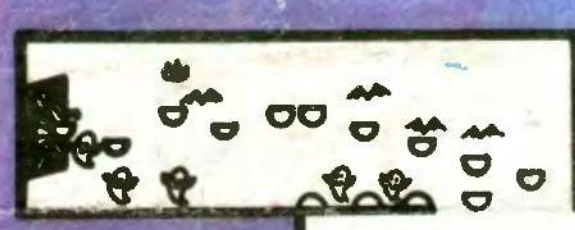
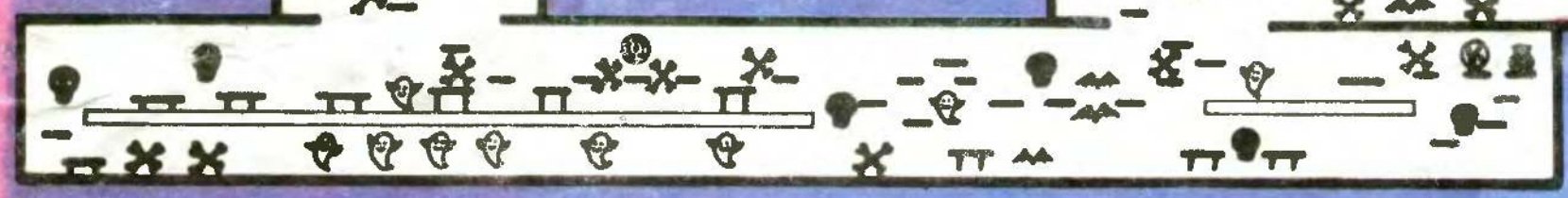
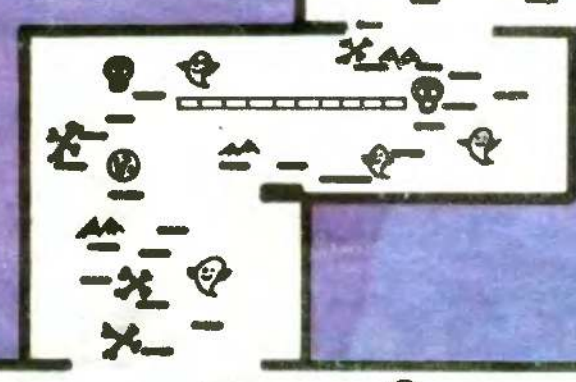
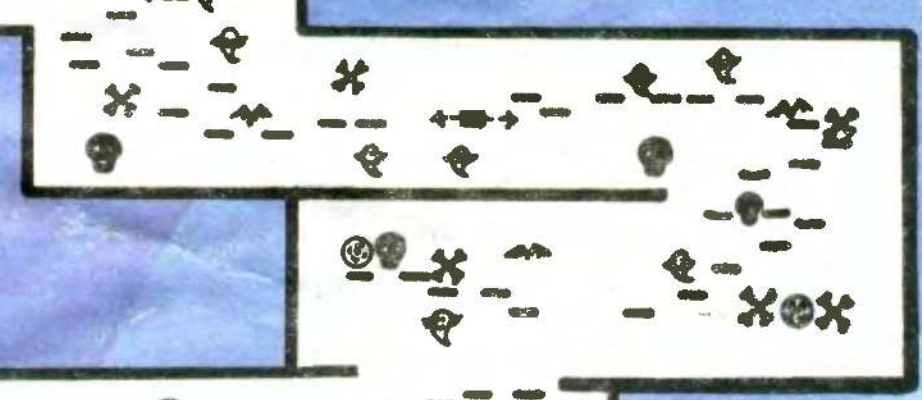
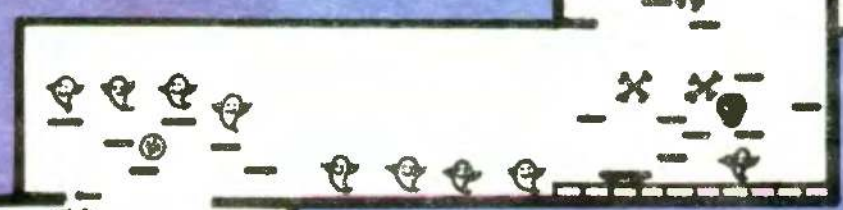
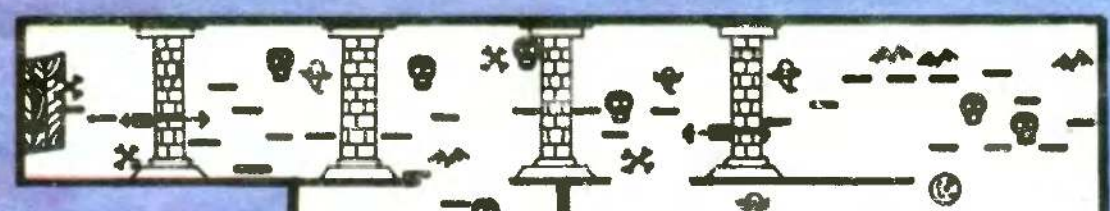
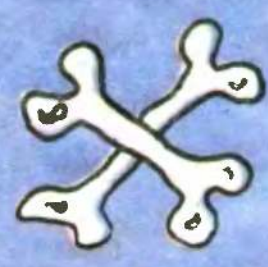
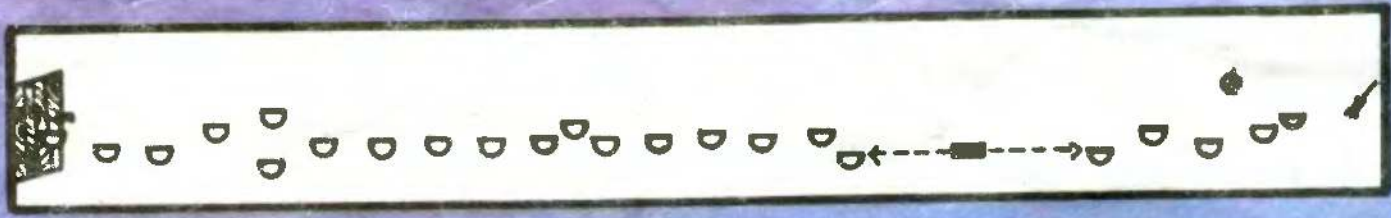
POZIOMO: A-1) czyni komputer użytecznym, B-8) przed Tobą, C-1) polski mikrokomputer, D-8) ostra wymiana słów, E-1) błazen, arlekin, F-6) tytuł gry komputerowej zamieszczonej w numerze, H-1) komputerowy bankrut, I-9) reprezentacja piłkarska, K-1) nonsens, nedorzecznosc, L-7) główny bohater jednego z seriali kryminalnych, M-1) zeszyt filatelistyczny, N-7) mały, 1-osobowy samochód sportowy.

PIONOWO: 1-E) rzecz, na której coś stoi, opiera się, 2-A) Amazonka, 3-E) imię czołowego tenisisty świata, 3-K) popularna firma produkująca drukarki, 4-A) materiał garncarski, 5-G) dęty instrument muzyczny, 6-A) meta Sungari, 7-E) kuglarz indyjski, 8-K) popularny język programowania, 9-A) niewielki, wydzielony teren, 10-I) jedna z elektrod, 11-A) pamięć z jednostronnym dostępem, 11-F) jedna z instrukcji języka BASIC, 12-I) bohater gry ALIEN 8 zamieszczonej w numerze, 13-A) magazyn.

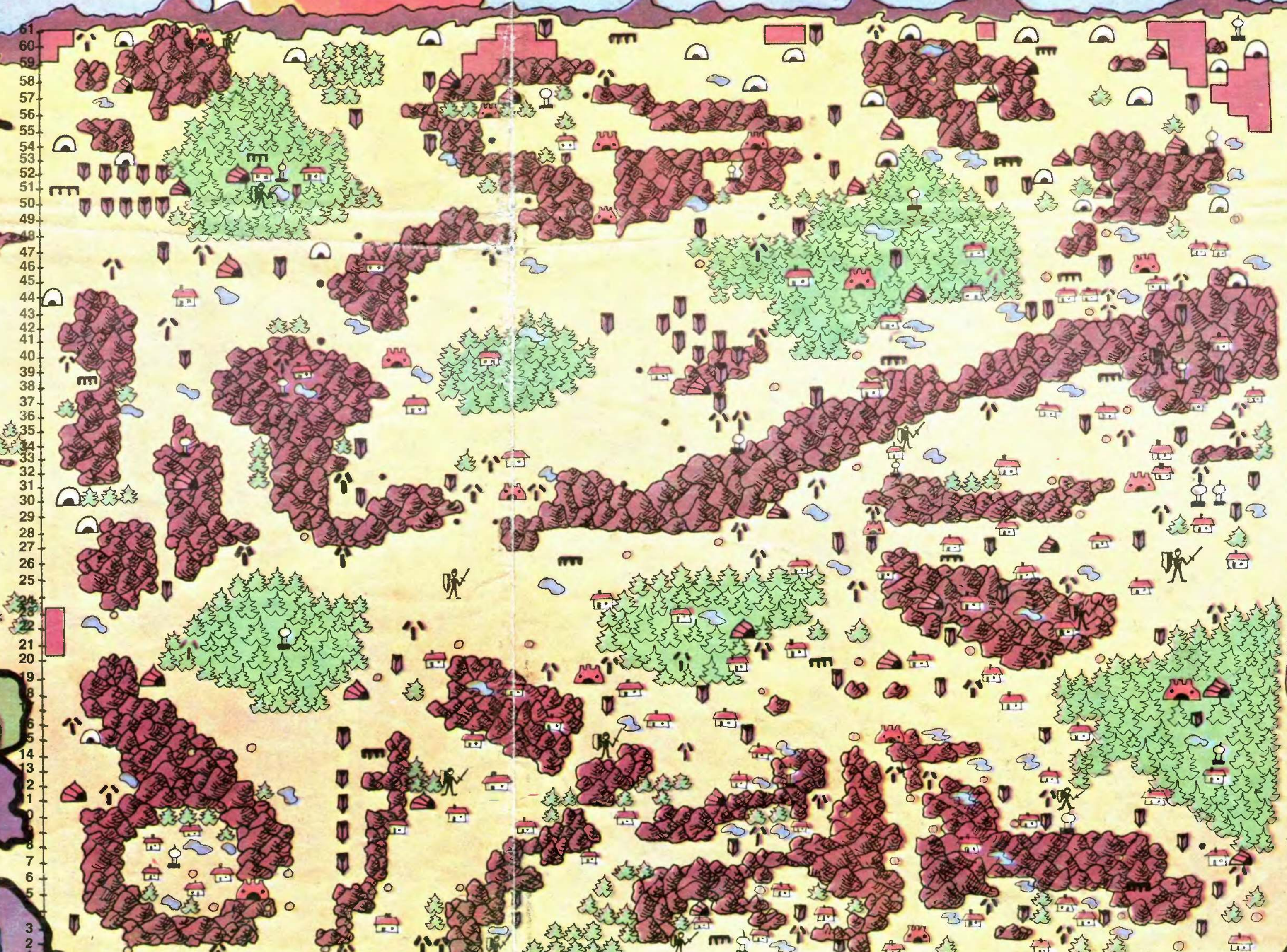
Po rozwiązaniu krzyżówki należy odczytać szyfr: (B-2, M-3, N-7, K-5, D-13, B-10) (B-2) (L-12, K-1, E-3, N-12, I-9, C-4, B-12, A-7).

Rozwiązania samego szyfru prosimy nadsyłać w ciągu 14 dni od daty ukazania się numeru na adres: **Redakcja „Bajtek”, 00-687 Warszawa ul. Wspólna 61** z dopiskiem na kopercie lub pocztówce: KRZYŻÓWKA. Do rozlosowania 10 drążków sterowych GUNSHOT, (każdy w cenie 8.5 tys. złotych).

(AN)



LORDS OF MIDNIGHT



- LORD
- ROTUNDA
- JEZIRO
- CYTADELA
- WIOSKA
- SKAŁA
- STRAŻNICA WŁASNA
- STRAŻNICA PRZECIWNIKA
- RUINY
- LAS
- WIEŻA
- PAGORKI
- IGLOO
- GROTA

Bajtek

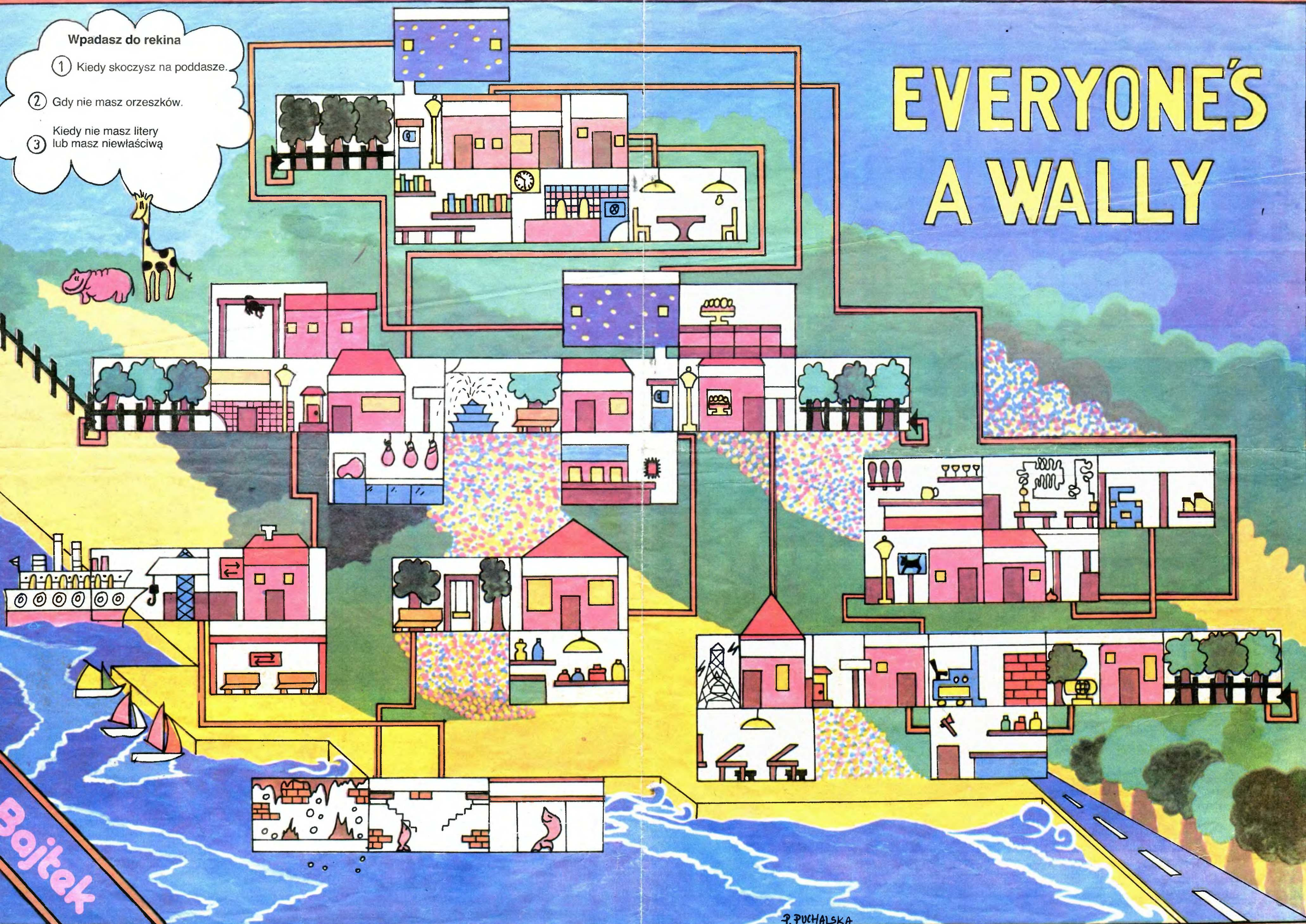
Wpadasz do rekina

① Kiedy skoczysz na poddasze.

② Gdy nie masz orzeszków.

③ Kiedy nie masz litery
lub masz niewłaściwą

EVERYONE'S A WALLY



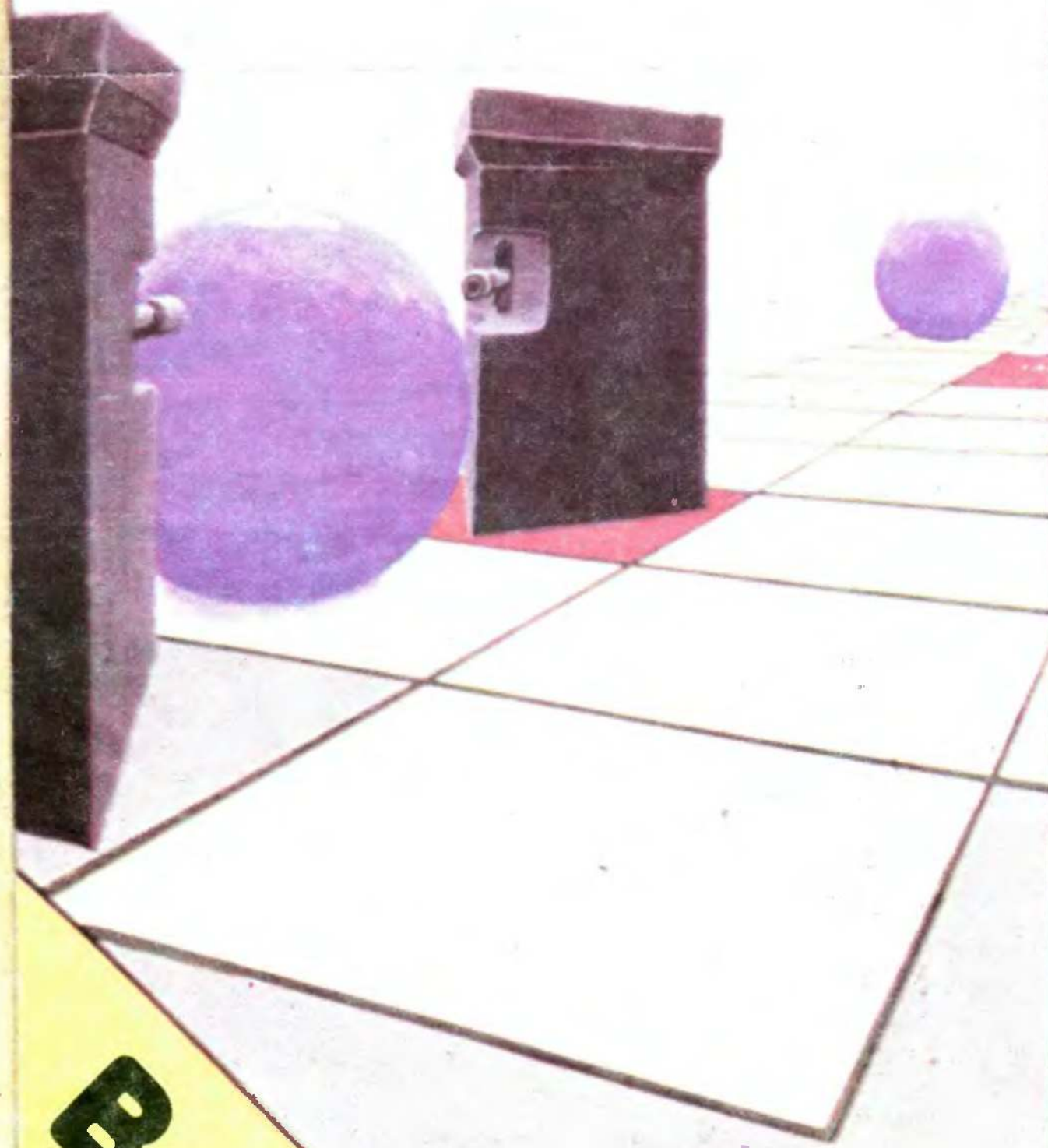
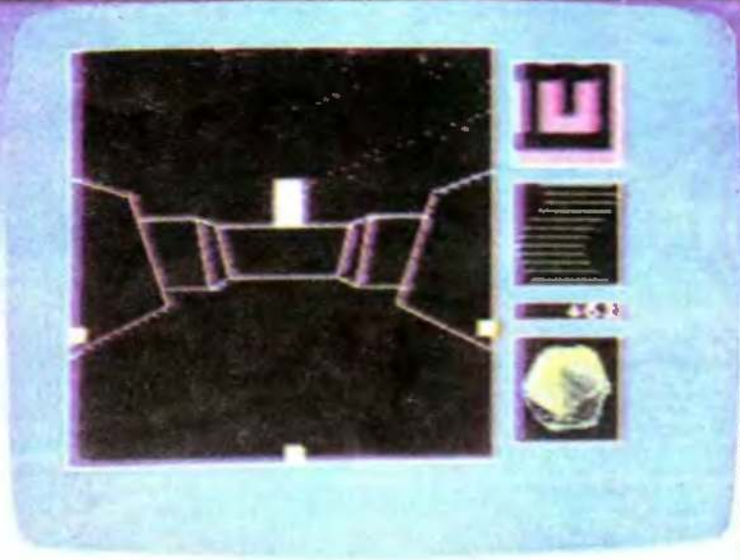
Bajtek

P. PUCHALSKA

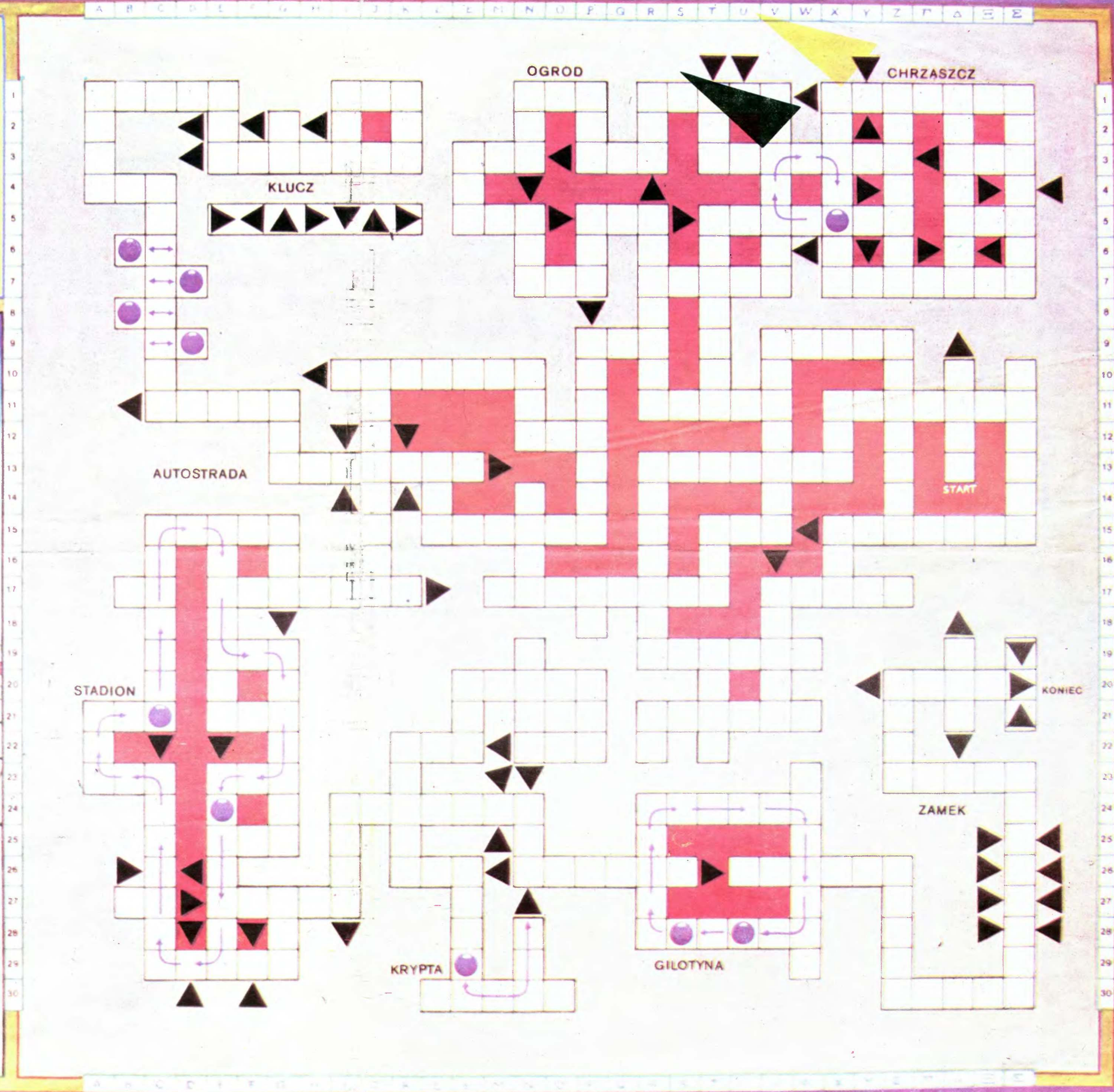
GYRON

ATRIUM

● KULA ▲ WIEŻA ↷ KIERUNEK RUCHU KUL



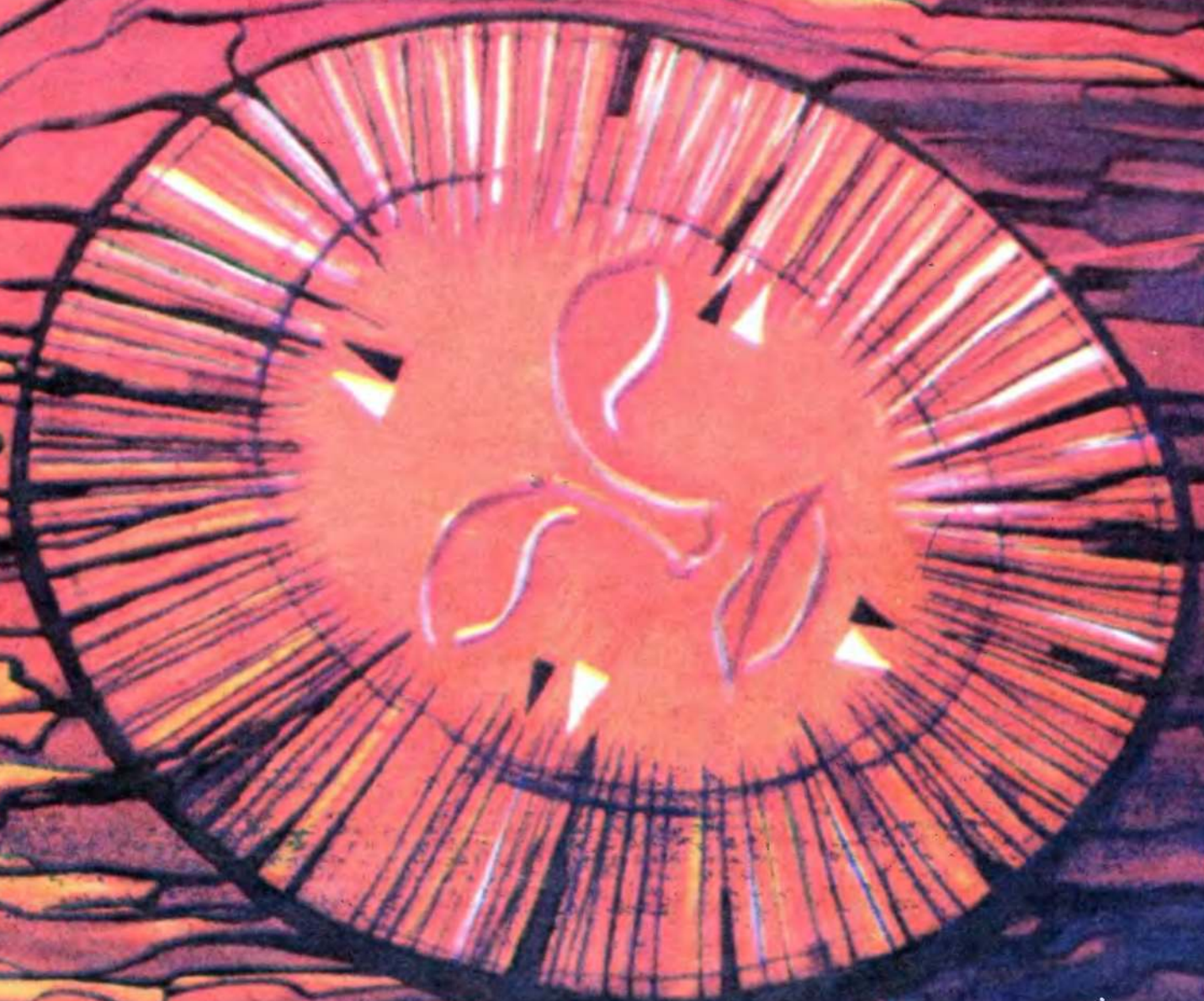
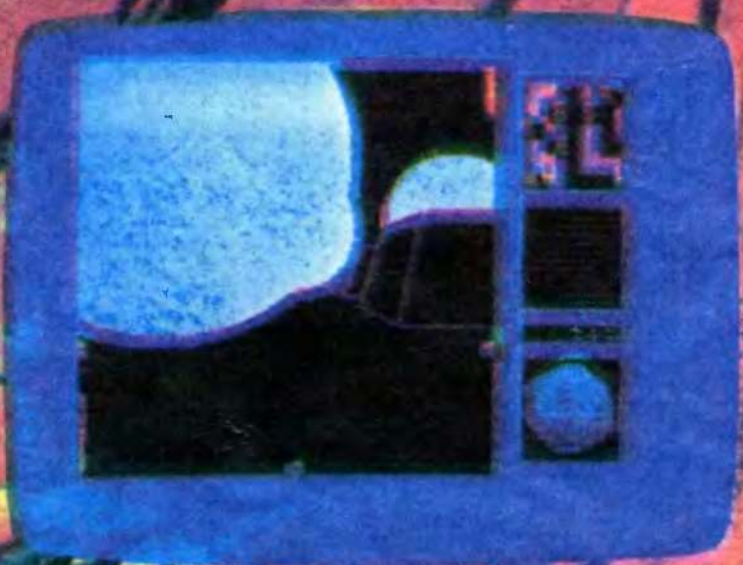
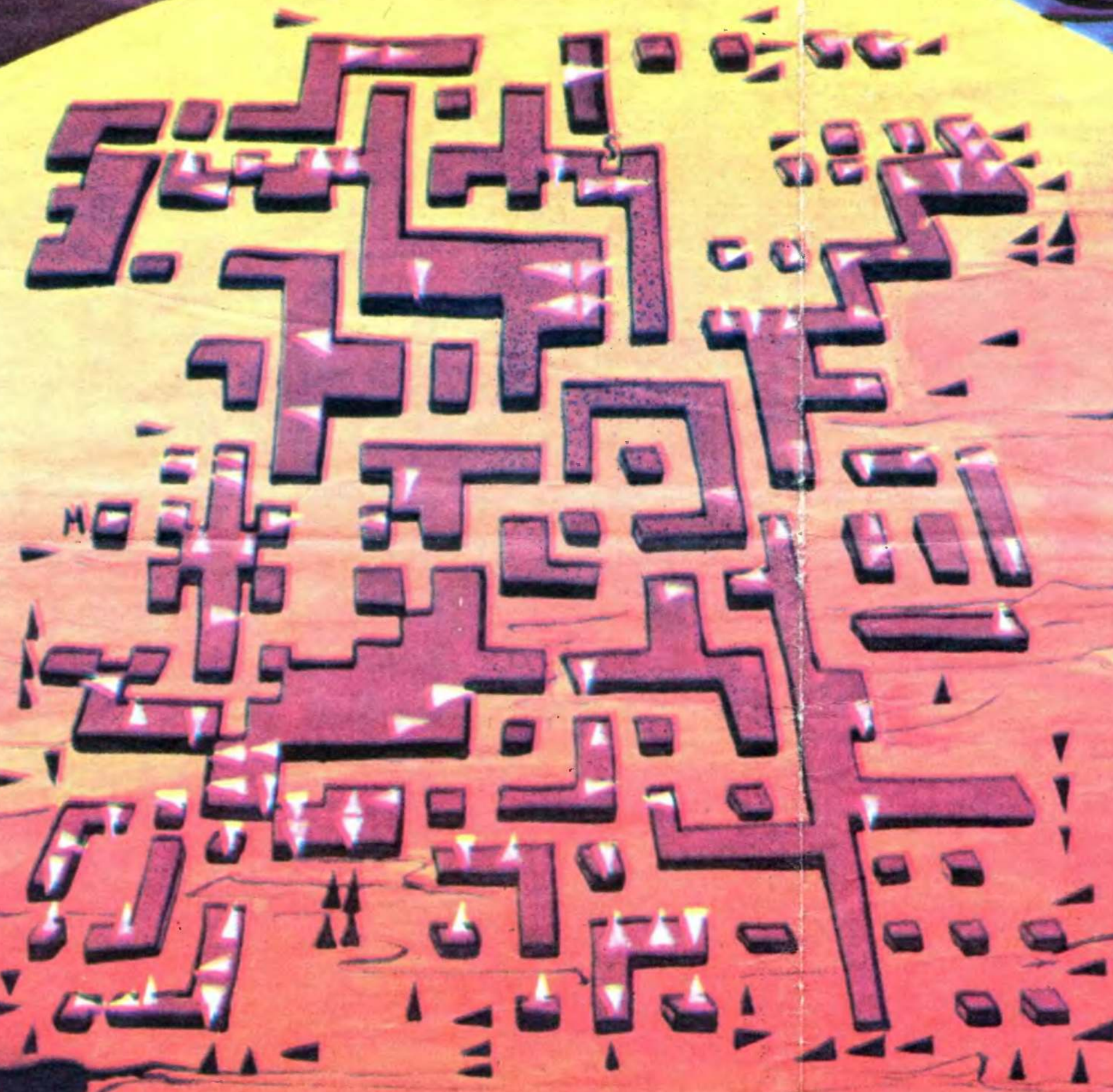
Bajtek



Bytek

NECROPOLIS

GYRON



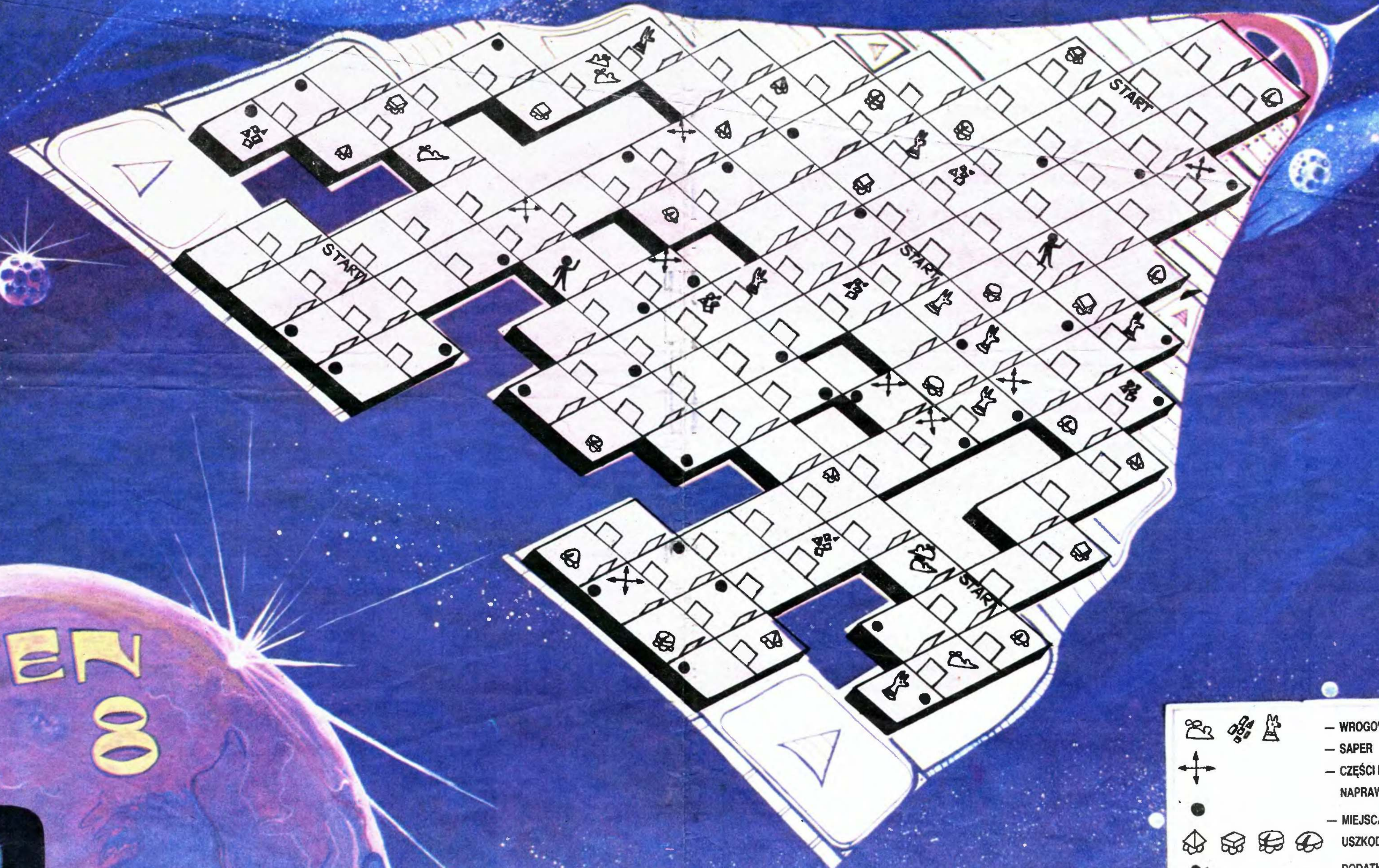
HASKA PERZANOW

PENTAGRAM

Bojtek



Bajtek



- | | | | |
|--|--|--|---------------------|
| | | | — WROGOWIE |
| | | | — SAPER |
| | | | — CZĘŚCI DO NAPRAWY |
| | | | — MIEJSCA USZKODZEŃ |
| | | | — DODATKOWE ŻYCIE |