

ZX SPECTRUM

EXIT

EXIT
EXIT

EXIT



ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ К ОПИСАНИЮ ИГРОВЫХ ПРОГРАММ

ЛАБИРИНТЫ

〈СОЛОН〉

лабиринты

МОСКВА

"СОЛОН"

предлагает:

- * Серия книг "Игры для спектрума":
 - 1-й выпуск ("Описание 500 игровых программ");
 - 2-й выпуск ("500 игр" - продолжение).
- * Приложения к описаниям игровых программ:
 - Лабиринты;
 - Как установить вечную жизнь в играх.
- * Описание языков программирования для ZX SPECTRUM:
 - BASIC;
 - PASCAL;
 - АССЕМБЛЕР;
 - МАШИННЫЕ КОДЫ.
- * Инструкции по эксплуатации ZX SPECTRUM:
 - 48 К;
 - Пользователям 128 К.
- * Справочник "Системные программы".
- * Пособия:
 - MONS 3, GENS 3;
 - MONS 4, GENS 4;
 - Копировщики;
 - TR DOS;
 - ВГ 93 (описание работы).

Готовятся к выпуску в ближайшее время и другие описания и пособия. По вопросам оптового приобретения продукции фирмы обращаться по телефону:

(095) 563-45-20

Звонить: с 9⁰⁰ до 22⁰⁰

1402000000
С _____ без об'явл.
A50(02)

Составитель "Солон"

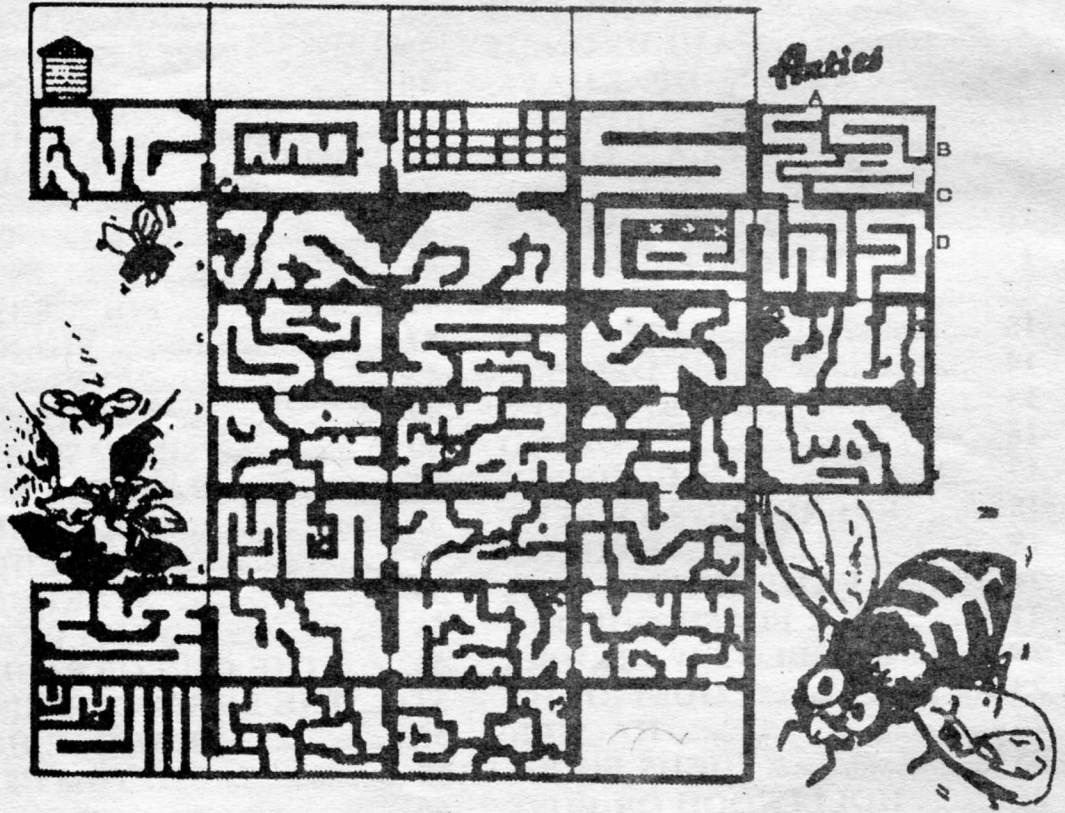
ISBN 5-7981-0002-2

© СП "Агда", "Солон"

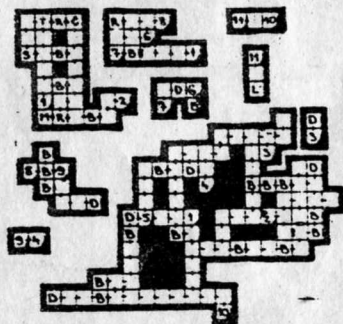
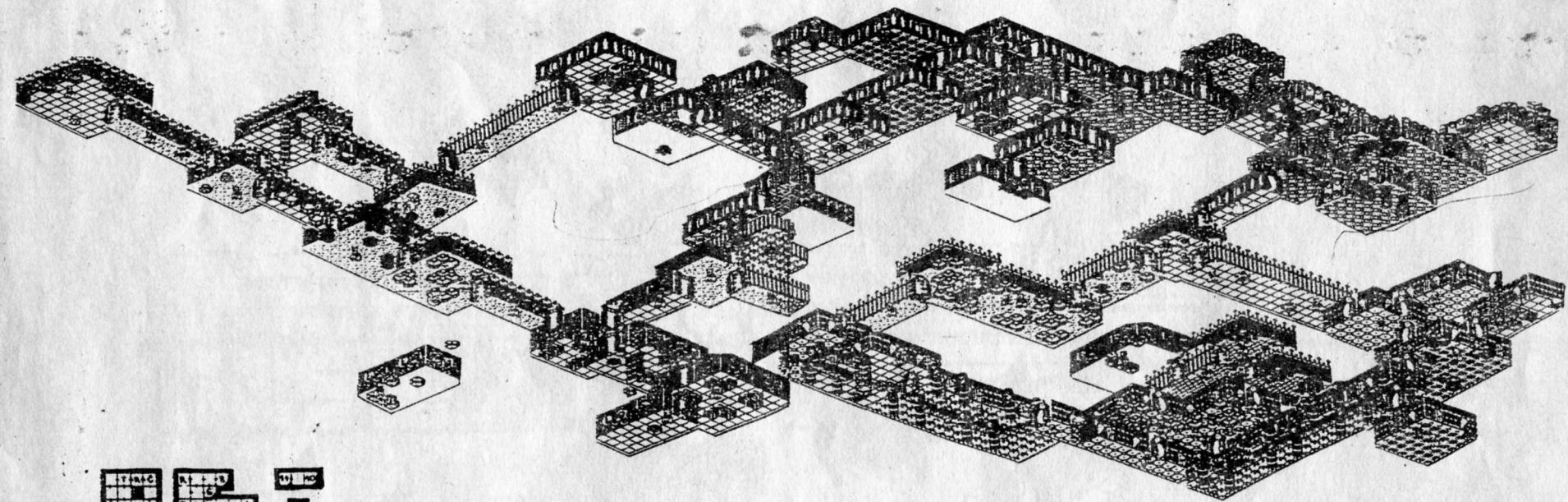
СОДЕРЖАНИЕ

1	ANTICS	35	KNIGHT LORE
2	BAT MAN	36	LEONARD
3	BOOGA BOO	37	MANTRONIX
4	BRUCE LEE	38	MONTY MOLE
5	CAULDRON II	39	MONTY OF THE RUN
6	CAVERN OF KHAFK	40	N.O.M.A.D.
7	CHIMERA	41	NOSFERATU
8	DALLAS QUEST	42	NOSFERATU THE VAMPIRE
9	DAN DARE	43	ONE BITE TOO DEEP
10	DEATH WISH 3	44	ORION
11	DINAMITE DAN II	45	PAWS
12	DIZZY 3	46	POLICE QUEST
13	DIZZY 3.5	47	PHANTIS II
14	DIZZY 4	48	PYRAMANYA
15	DRACONUS	49	SABOTEUR II
16	DRUID	50	SEABASE DELTA
17	EQUINOX	51	SLIGHTLY MAGIC
18	EVERYONE'S A WALLY	52	SPIKY HAROLD
19	EXOLON	53	STARQUAKE
20	FAHRENHEIT 3000	54	STARRUNNER
21	FLASH GORDON	55	TERRAMEX
22	GAMELOT WARRIORS	56	THE GUN OF PANDORA
23	GUNFRIGHT	57	THE LEGEND OF SINBAD
24	HACKER	58	THE WHITE HOUSE
25	HICUS FOCUS	59	TOMY'S DAY
26	HOLLIWOOD OR BUST	60	TRAP
27	HOPELESS	61	TREASURE ISLAND
28	HOST'S 'N' GOBLINS	62	TUJAD
29	INTERNATIONAL KARATE	63	UNIVERSAL HERO
30	INTO EAGLE'S NEST	64	URBAN UPSTART
31	JACK THE NIPPER	65	WILLOW PATTERN
32	JET SET WILLY IV	66	XARQ
33	KIDNAP	67	YABBA DABBA DOO
34	KINGS QUEST	68	ZORO

ANTICS



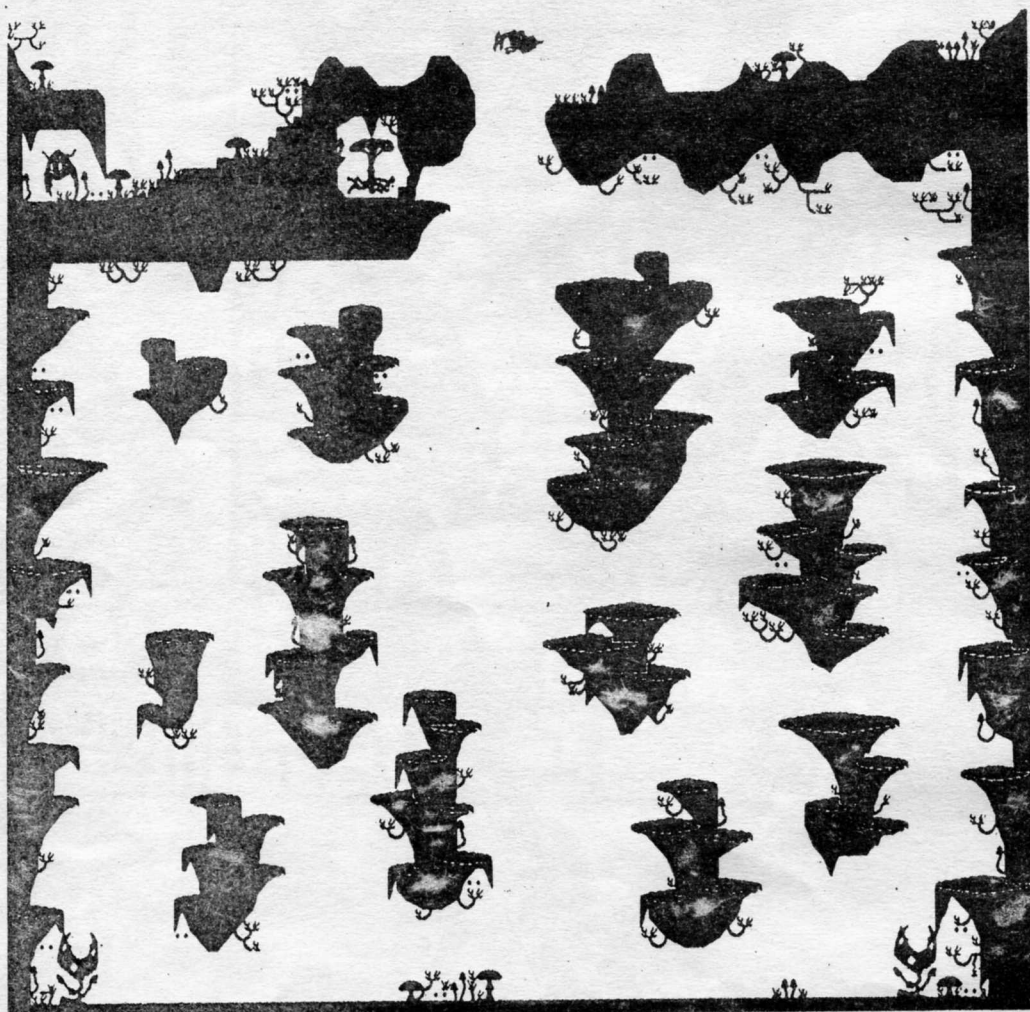
BAT MAN



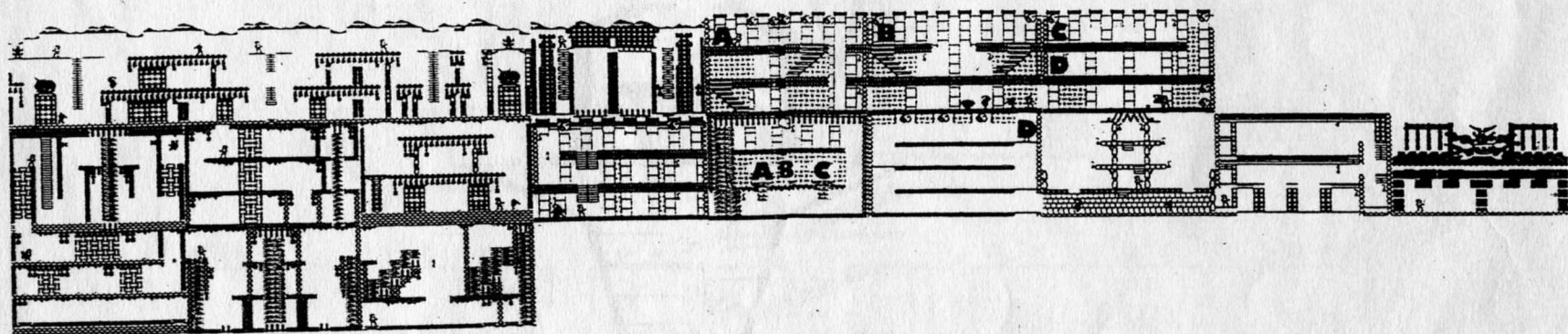
S - СТАРТ
 T - СУМКА
 Č - САПОГИ
 M - ПЛАЗМЕННЫЙ МОТОР
 P - ПОЯС АНТИГРАВИТАЦИИ

B - МАЛЕНЬКИЙ БАТ-МАН
 D - ЧАСТЬ АВТОМОБИЛЯ
 R - ПРЕДМЕТЫ ПЕРЕВОЗКИ
 L - СТАРТОВАЯ ПЛОЩАДКА

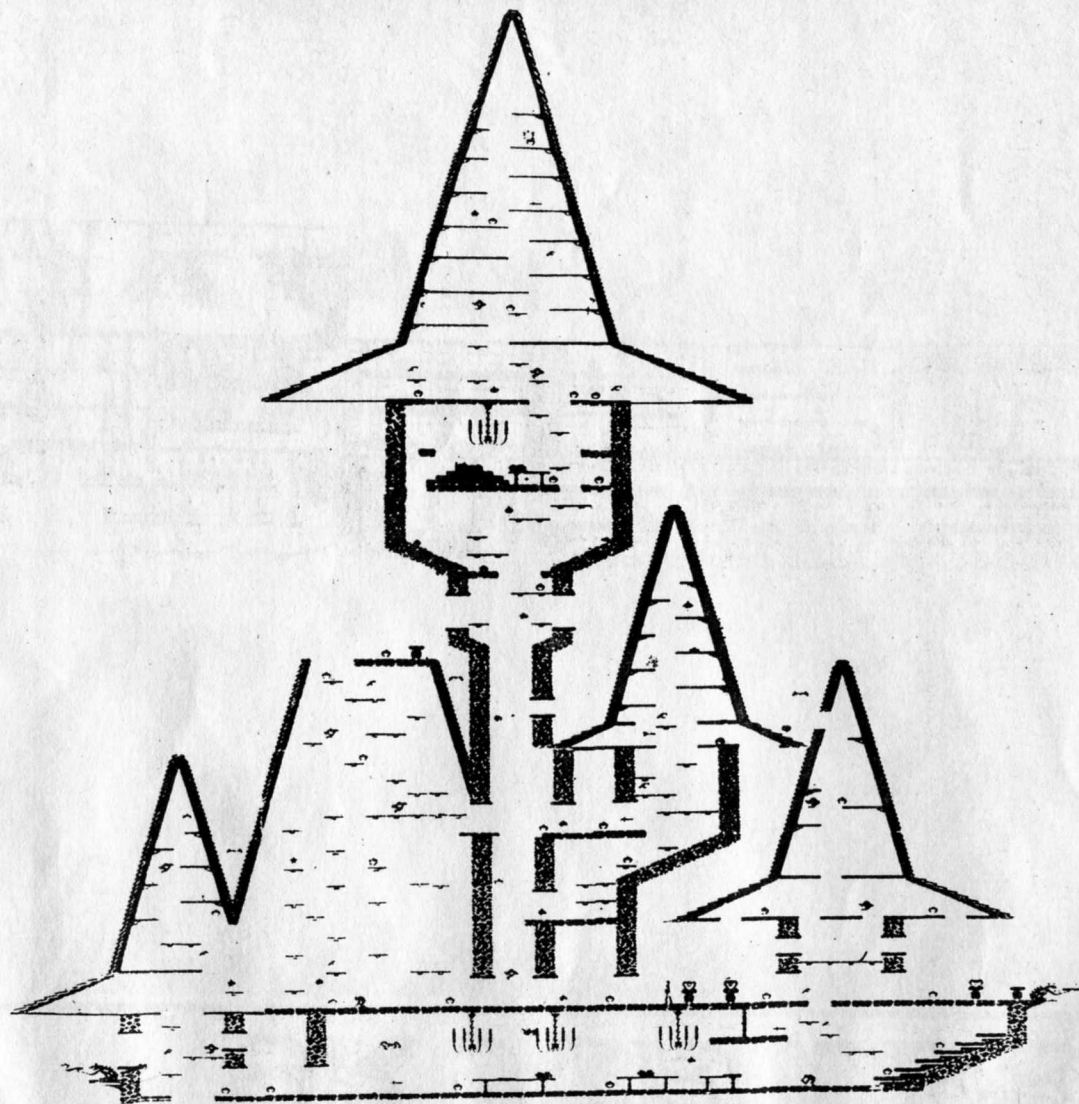
BOOGA BOO

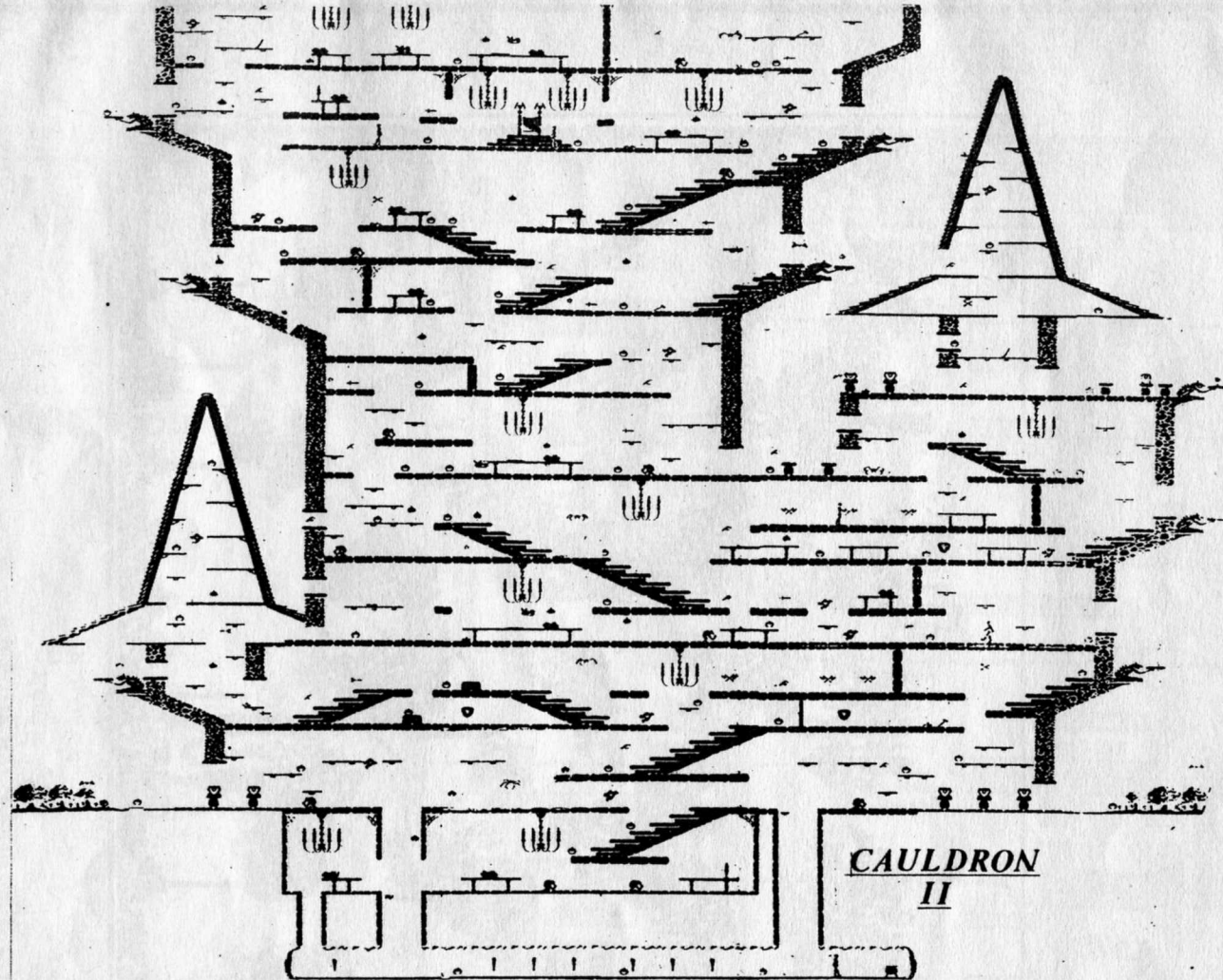


BRUCE LEE

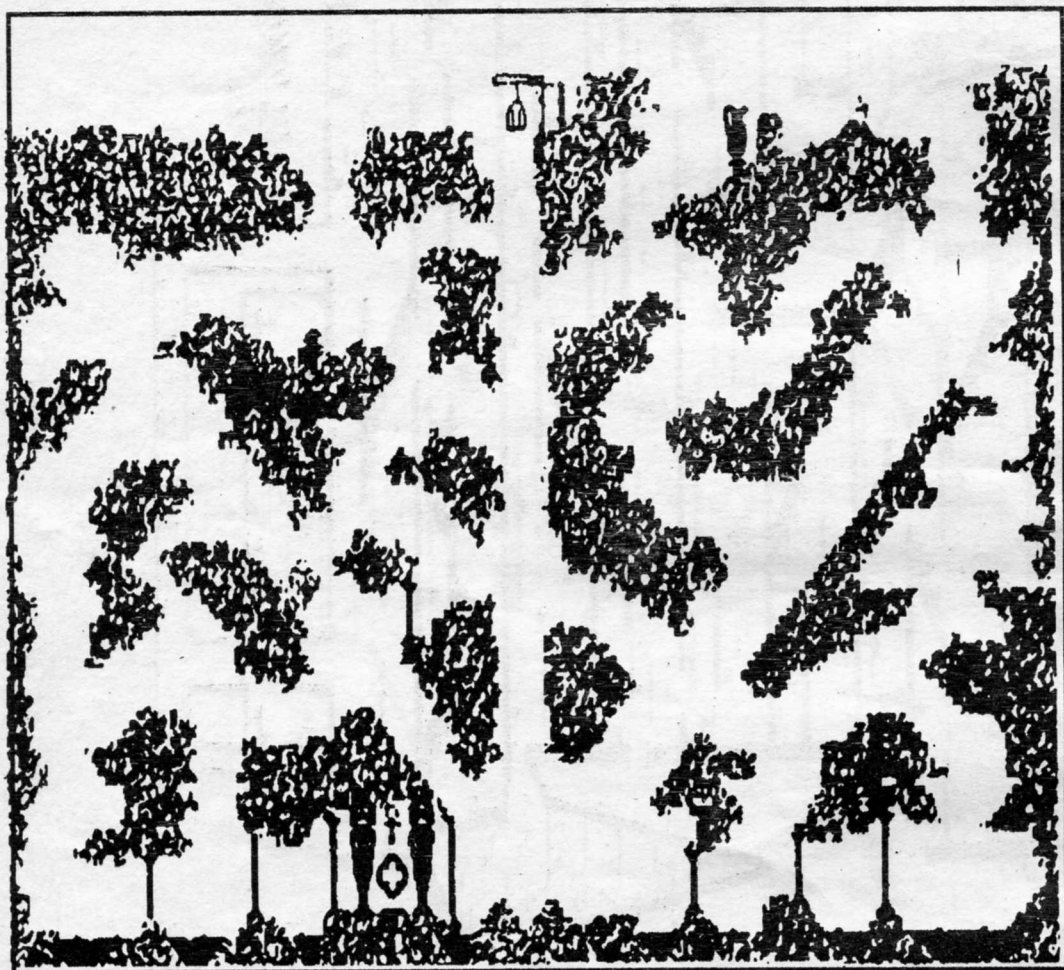


CAULDRON 2

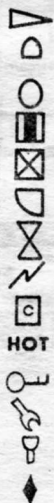
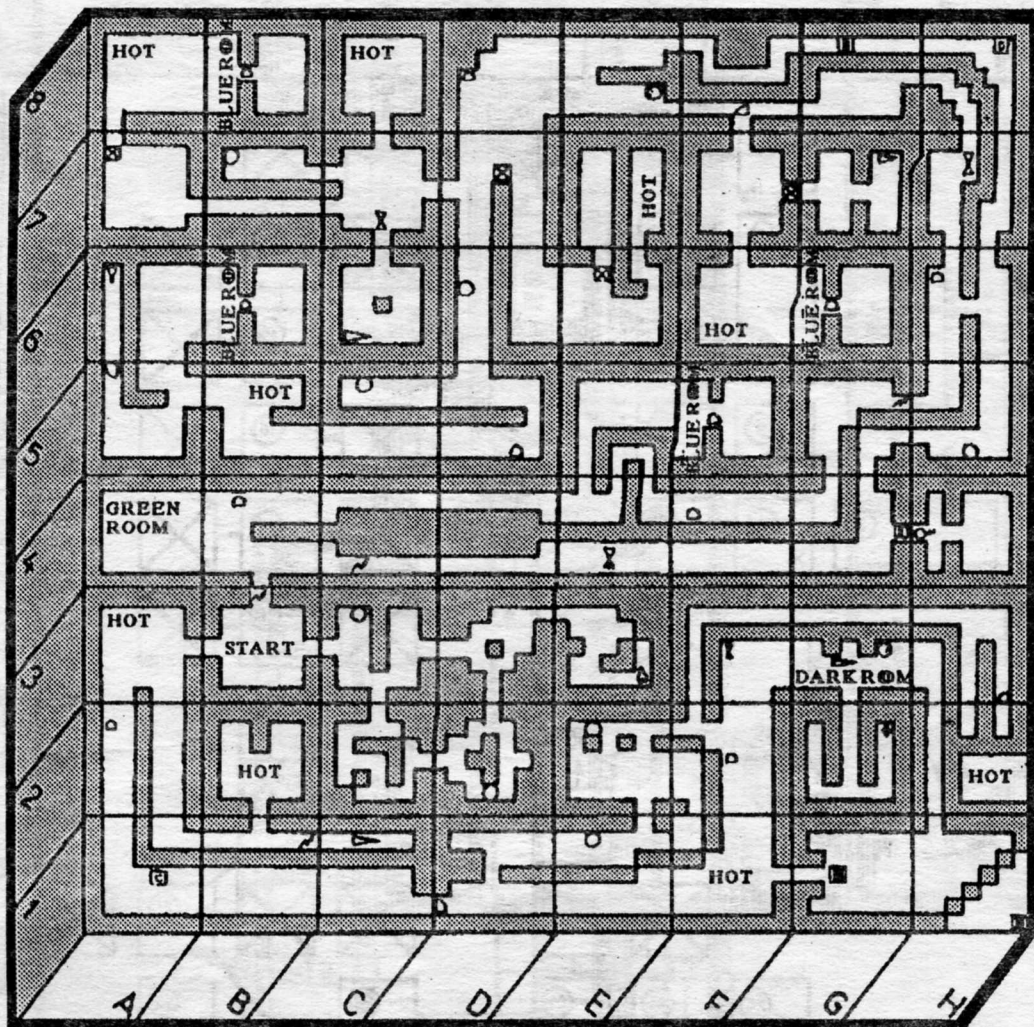




CAVERN OF KNAFK

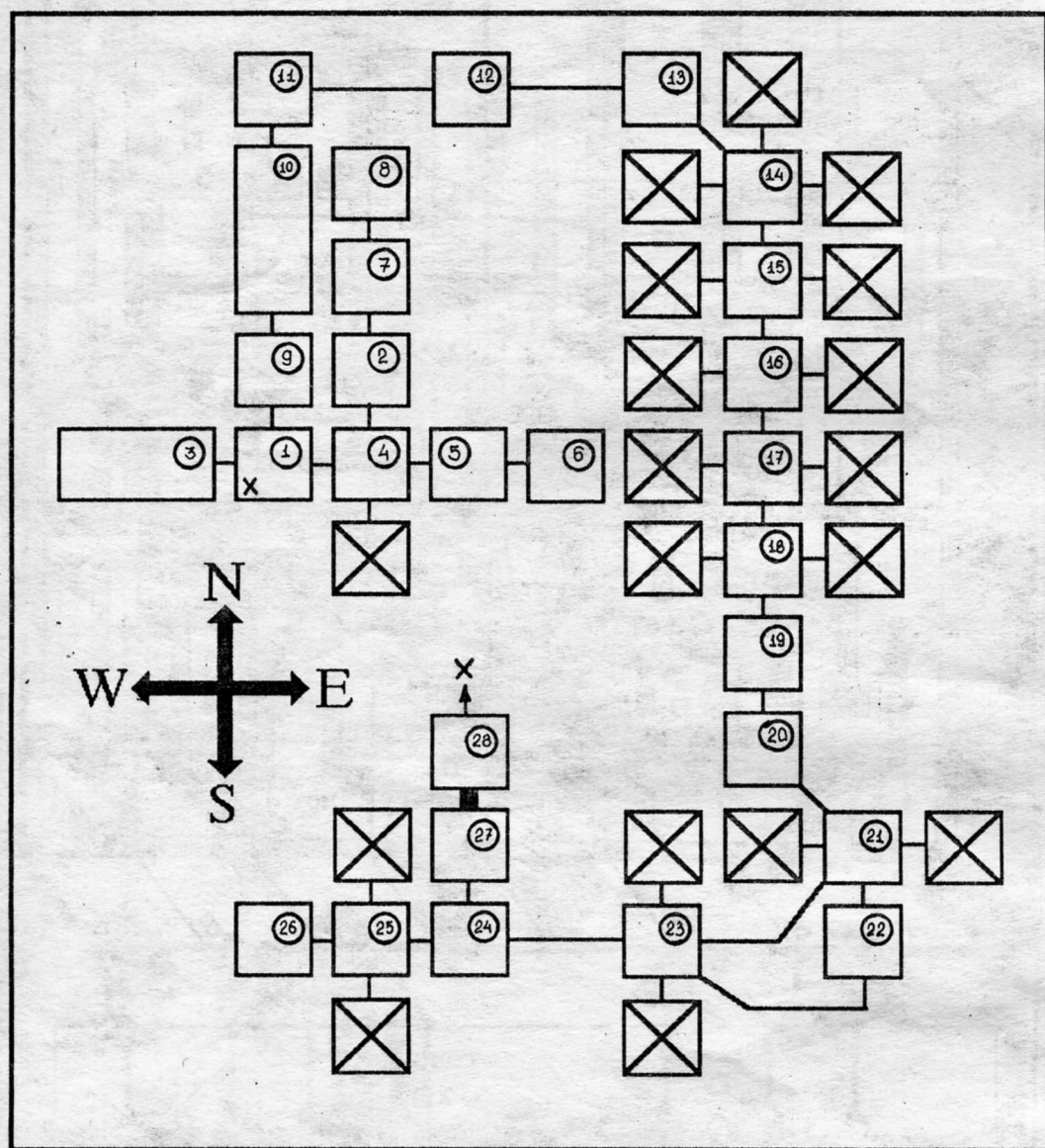


CHIMERA



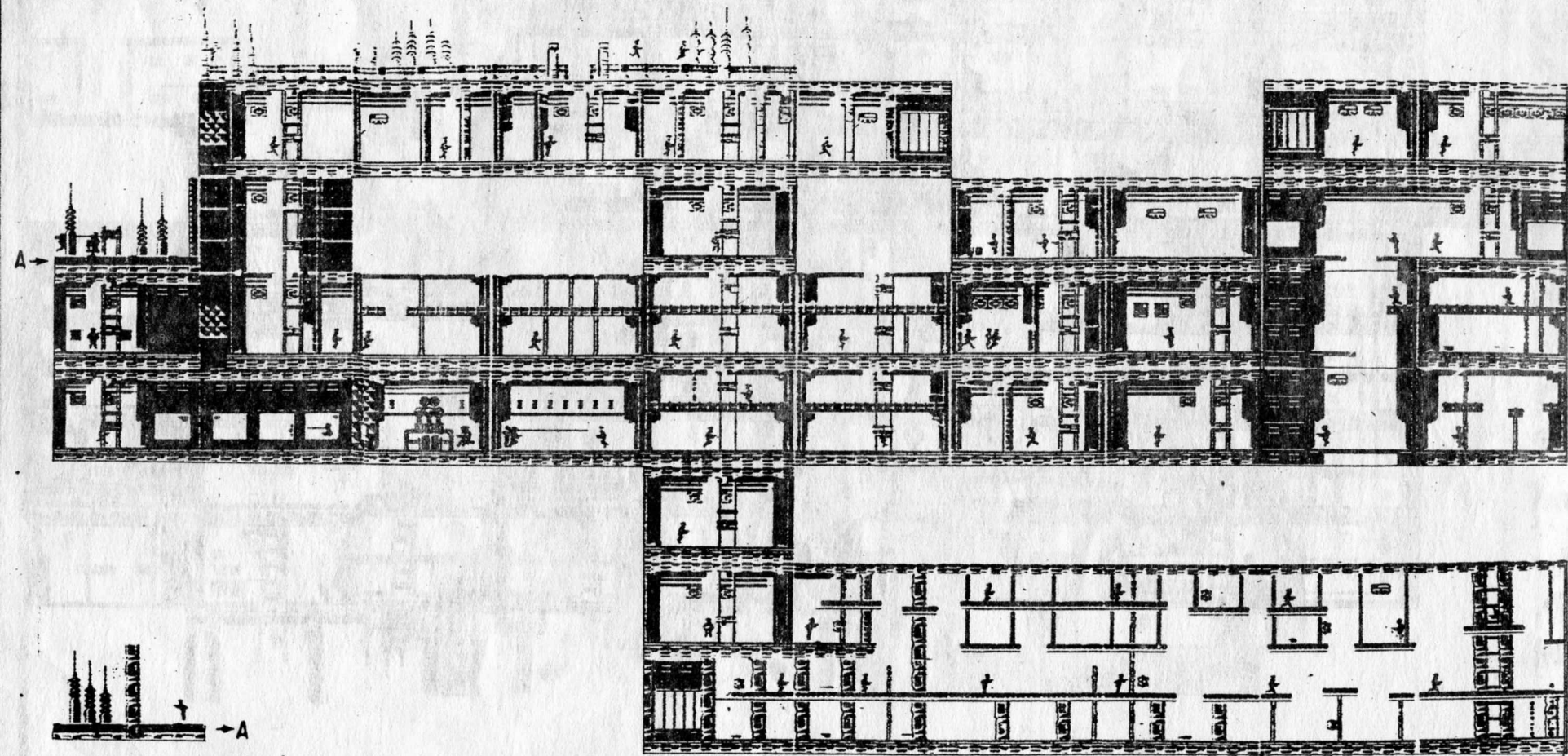
- ГОЛОВКА
- ХЛЕБ
- ЧАШКА С ВОДОЙ
- ТОСТЕР
- КОРОБКА
- ДВЕРИ
- ВОДЯНЫЕ ЧАСЫ
- БАРЬЕР
- КОМПЬЮТЕР
- ИЗЛУЧЕНИЕ
- КЛЮЧ
- КЛЮЧ К ОГРАЖДЕНИЮ
- КАРМАННЫЙ ФОНАРИК
- ПИРАМИДКА К ВОДЯНЫМ ЧАСАМ

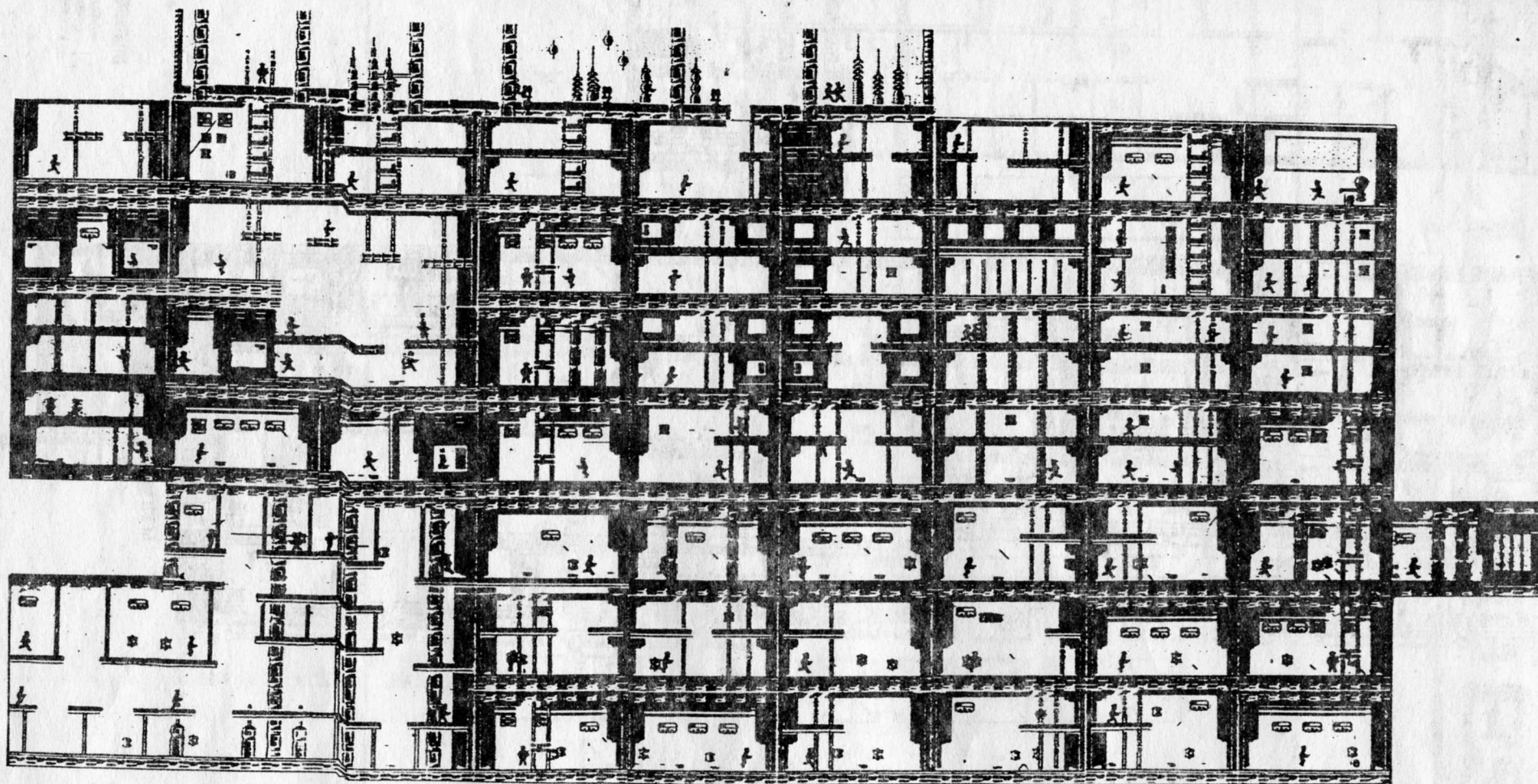
DALLAS QUEST



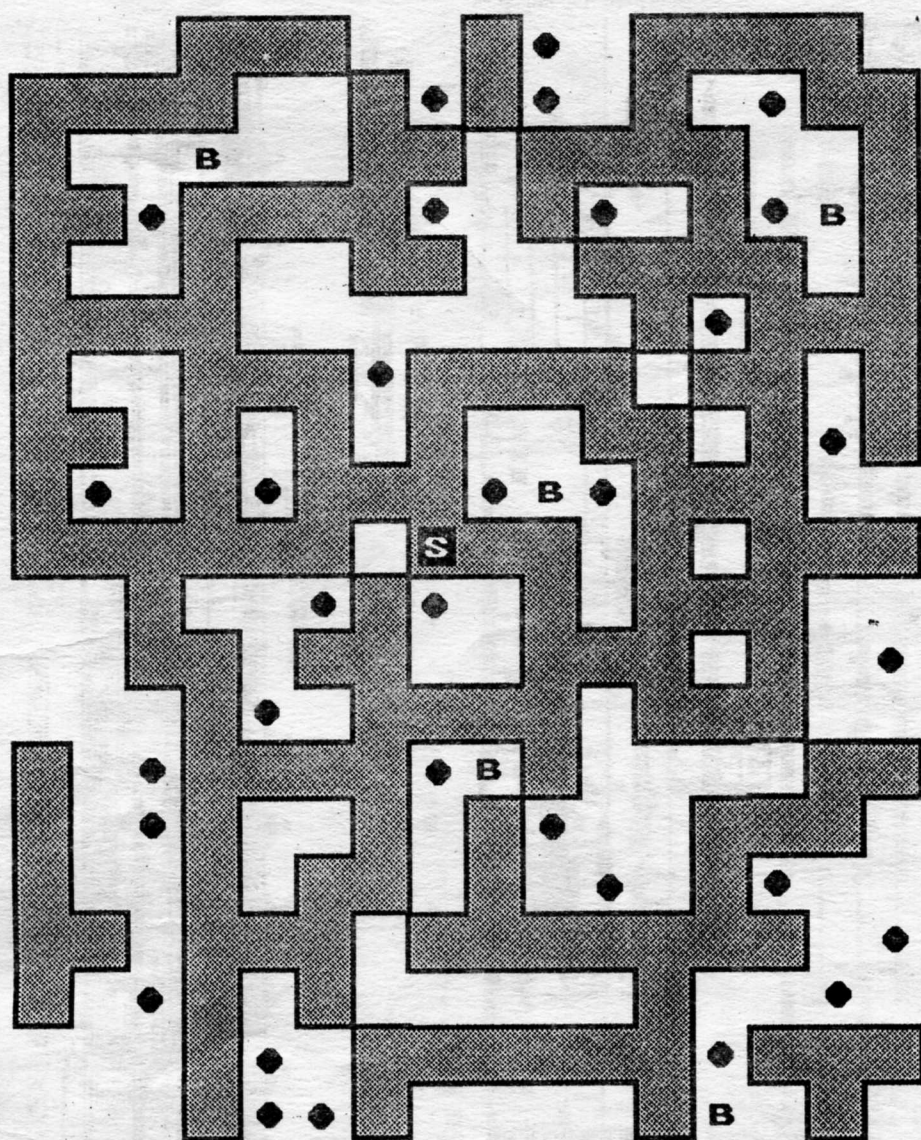
- X - ТУПИКИ
- - УСЛОВНЫЙ ПРОХОД
- - ПРЕДМЕТЫ

DAN DARE



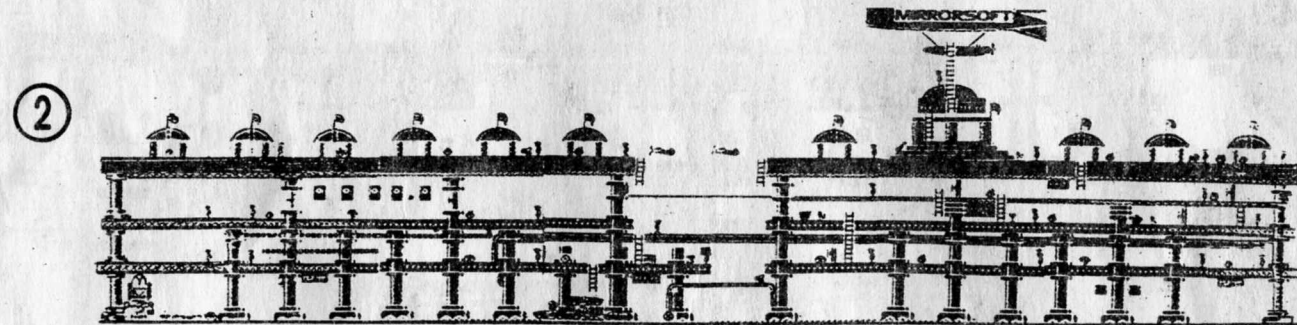
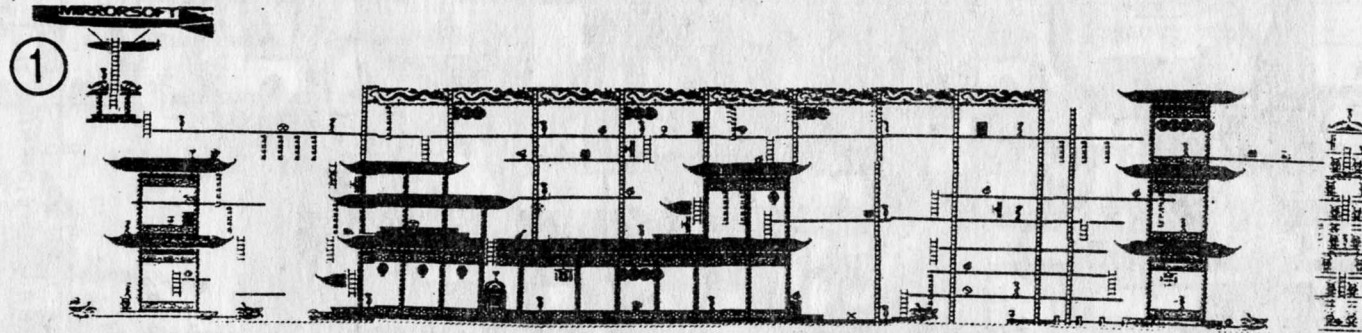


DEATH WISH 3

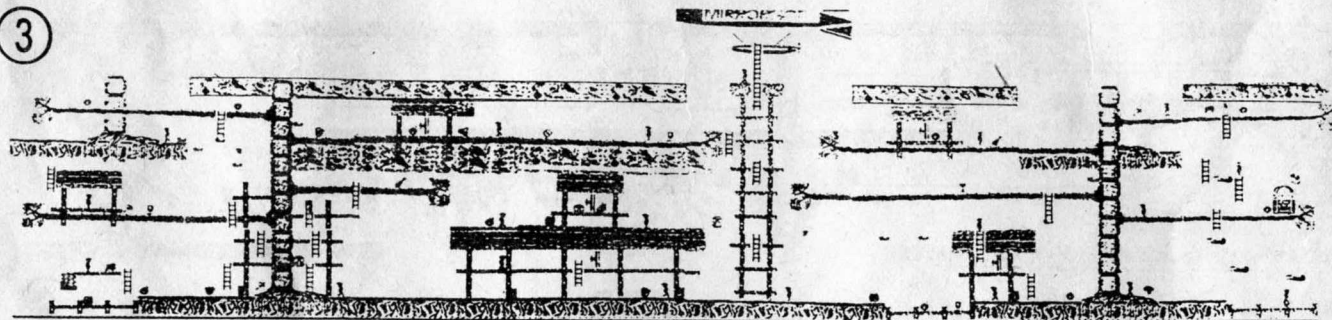


B	- вооружение, бронежилеты
S	- старт
●	- руководители

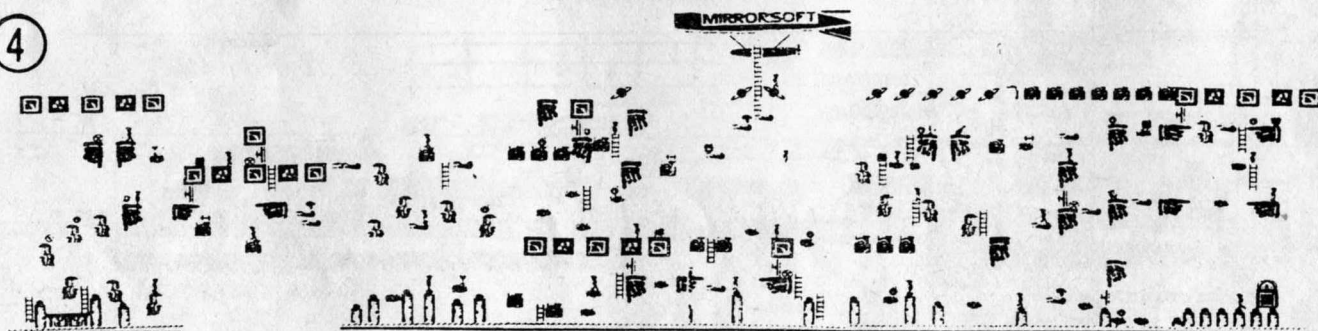
DINAMITE DAN II



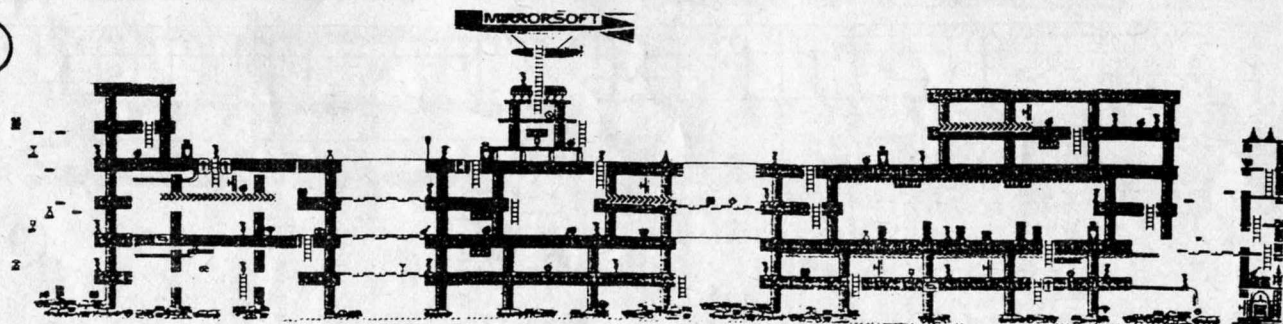
3



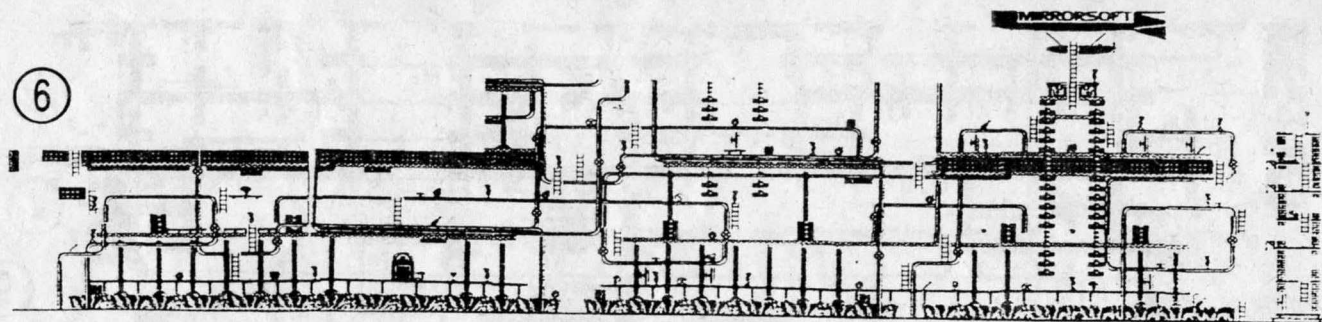
4



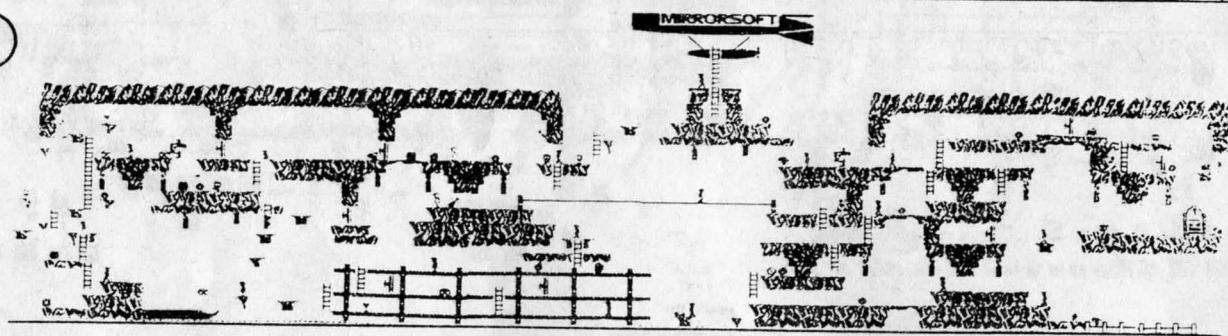
5



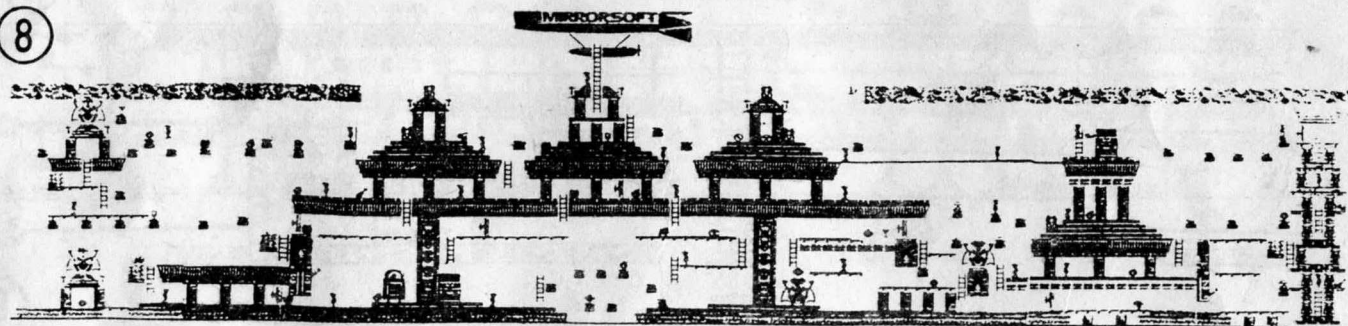
6



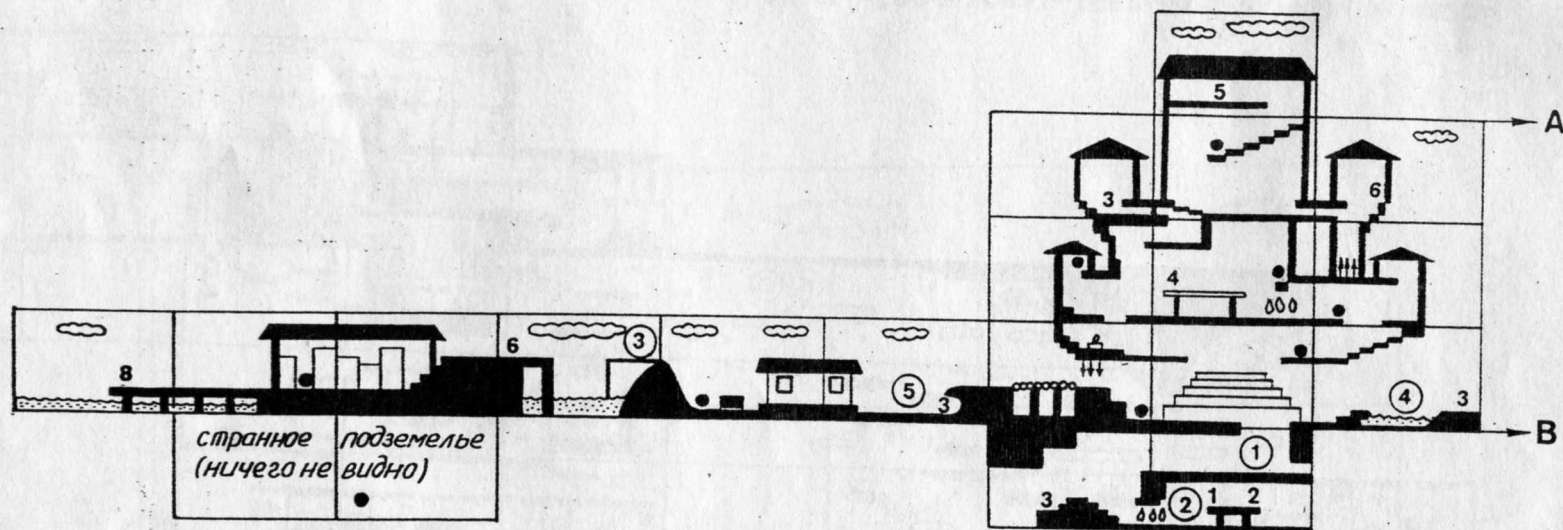
7



8

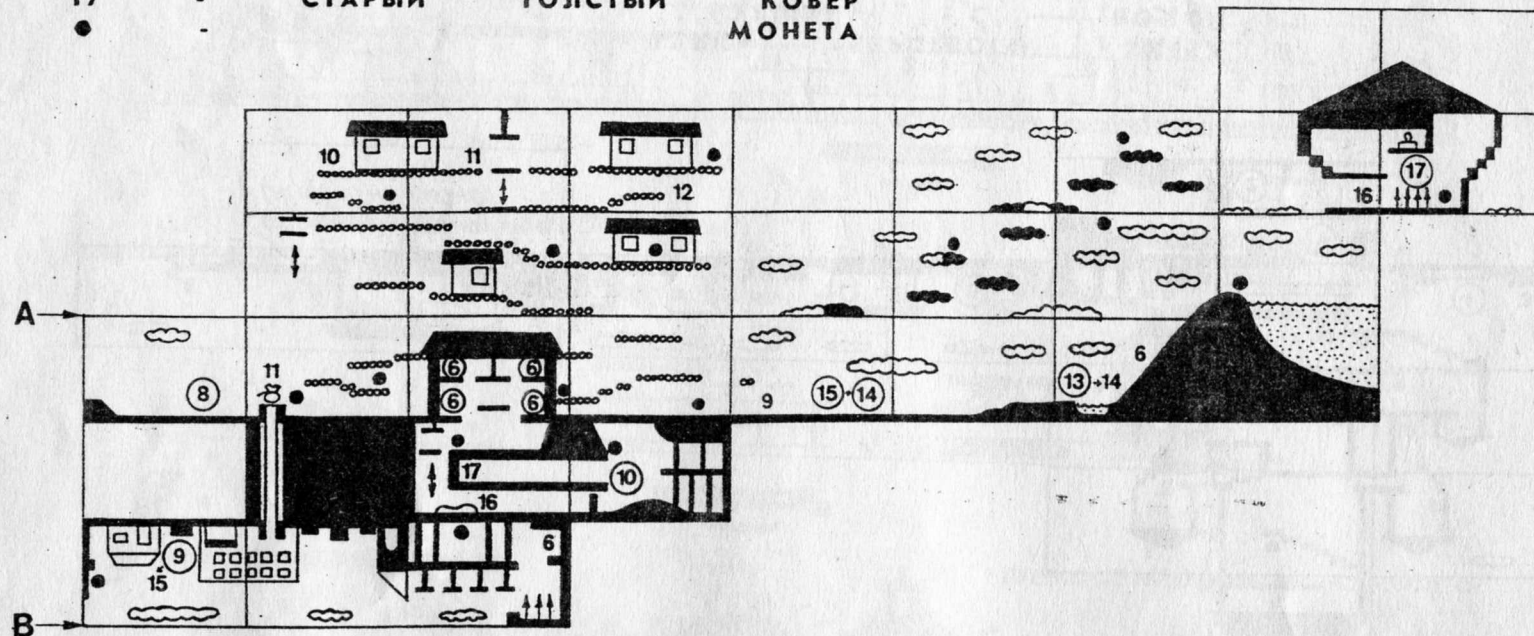


DIZZY 3



1	-	БУЛКА	ЧЕРСТОВОГО	ХЛЕБА
2	-	КУВШИН	С	ВОДОЙ
3	-	ТЯЖЕЛЫЙ		КАМЕНЬ
4	-	КУСОК		ВЕРЕВКИ
5	-	СВЕЖАЯ	МЯСИСТАЯ	КОСТЬ
6	-	БЛЕСТЯЩИЙ	ЗОЛОТОЙ	КЛЮЧ
7	-	БУТЫЛКА		ВИСКИ
8	-	ПУЗЫРЕК	СО	СНОТВОРНЫМ

9	-	МИЛАЯ	КАРЛИКОВАЯ	КОРОВА
10	-		СТАРАЯ	КИРКА
11	-		ПРОЧНАЯ	ТРОСТЬ
12	-		МЕДНАЯ	СТУЧАЛКА
13	-		ПУСТОЕ	ВЕДРО
14	-	ВЕДРО	С	ВОДОЙ
15	-		ЗЕЛЕНый	БОБ
16	-		ЯЙЦО	ДРАКОНА
17	-	СТАРЫЙ	ТОЛСТЫЙ	КОВЕР
●	-			МОНЕТА



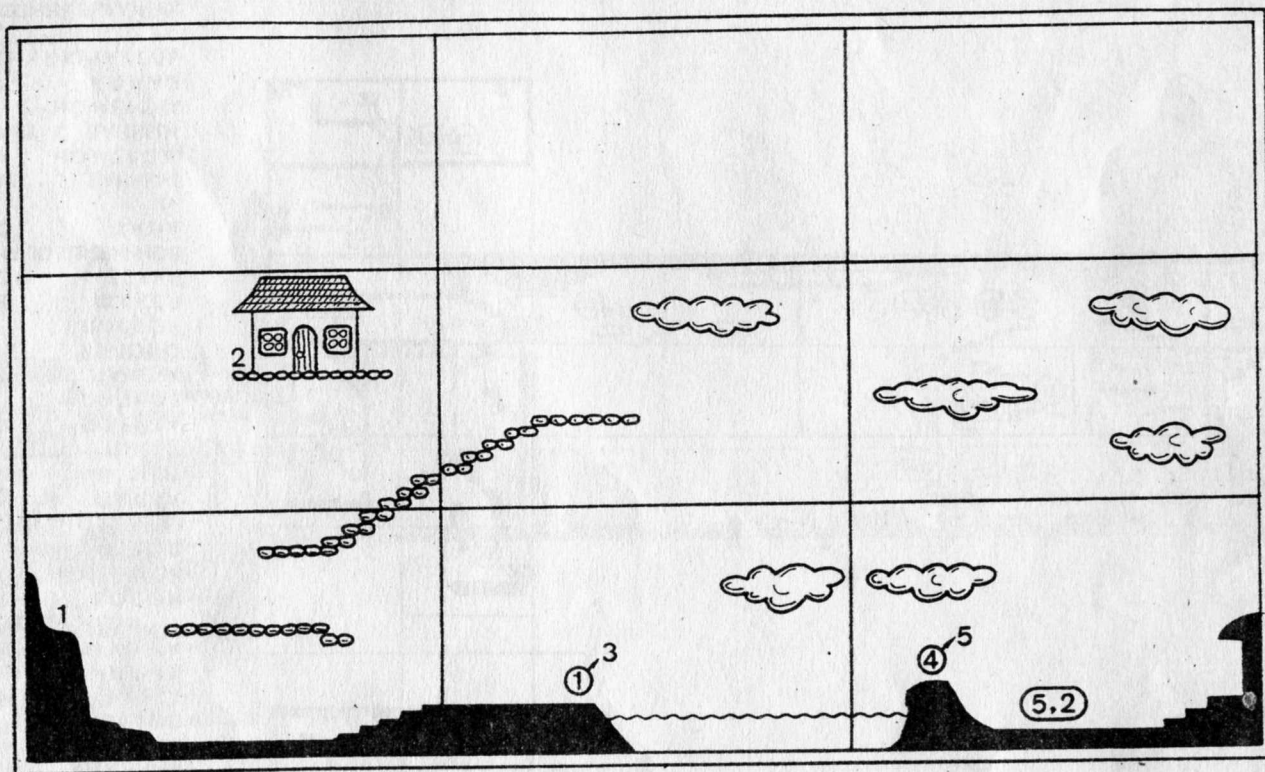
15-ЗДЕСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТ С ДАННЫМ НОМЕРОМ



ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ

ДАННАЯ КАРТА НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ТОЧНОЙ КОПИЕЙ ЭКРАОВ, А
УКАЗЫВАЕТ НА МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

DIZZY 3.5

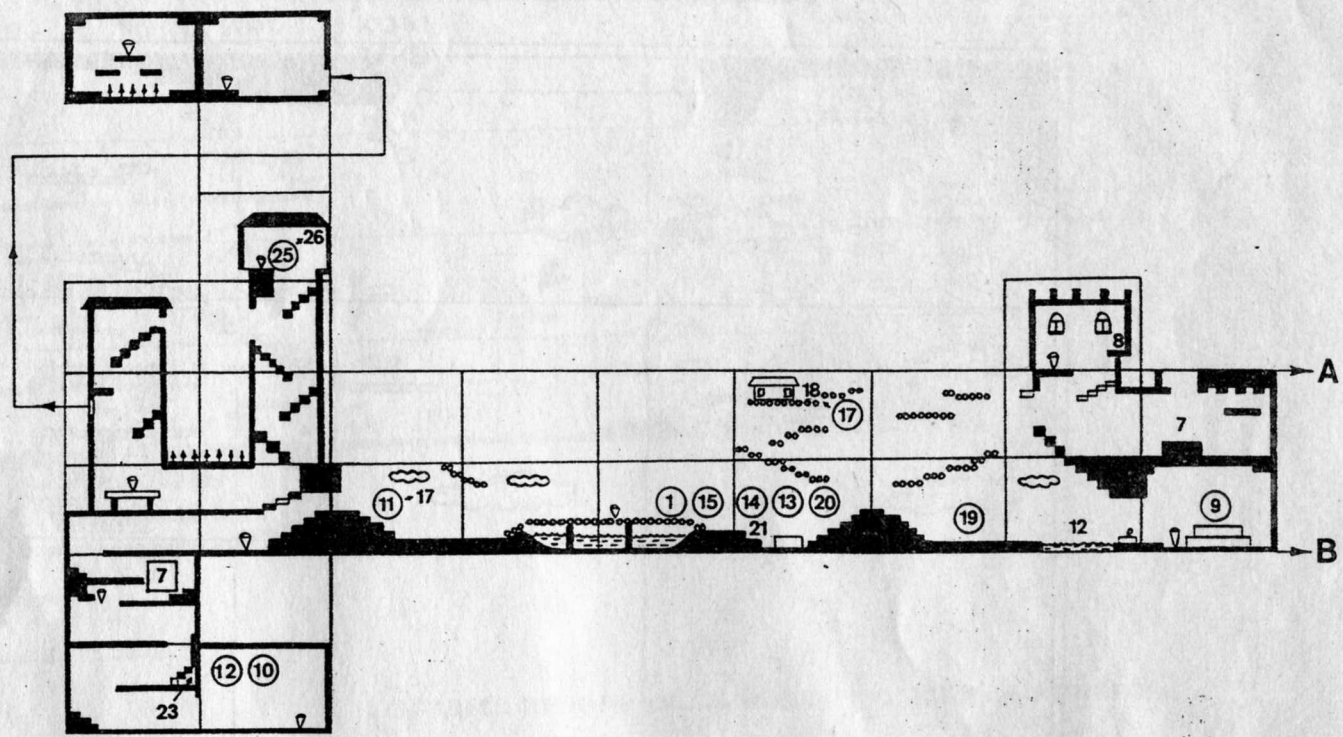


- | | | | |
|---|---|-------------|---------|
| 1 | - | ДЛИННАЯ | ВЕРЕВКА |
| 2 | - | СТАРТОВАЯ | РУКОЯТЬ |
| 3 | - | БОТИНКИ ДЛЯ | ПОЛЕТОВ |
| 4 | - | КОРОТКАЯ | ВЕРЕВКА |
| 5 | - | СВЯЗАННАЯ | ВЕРЕВКА |

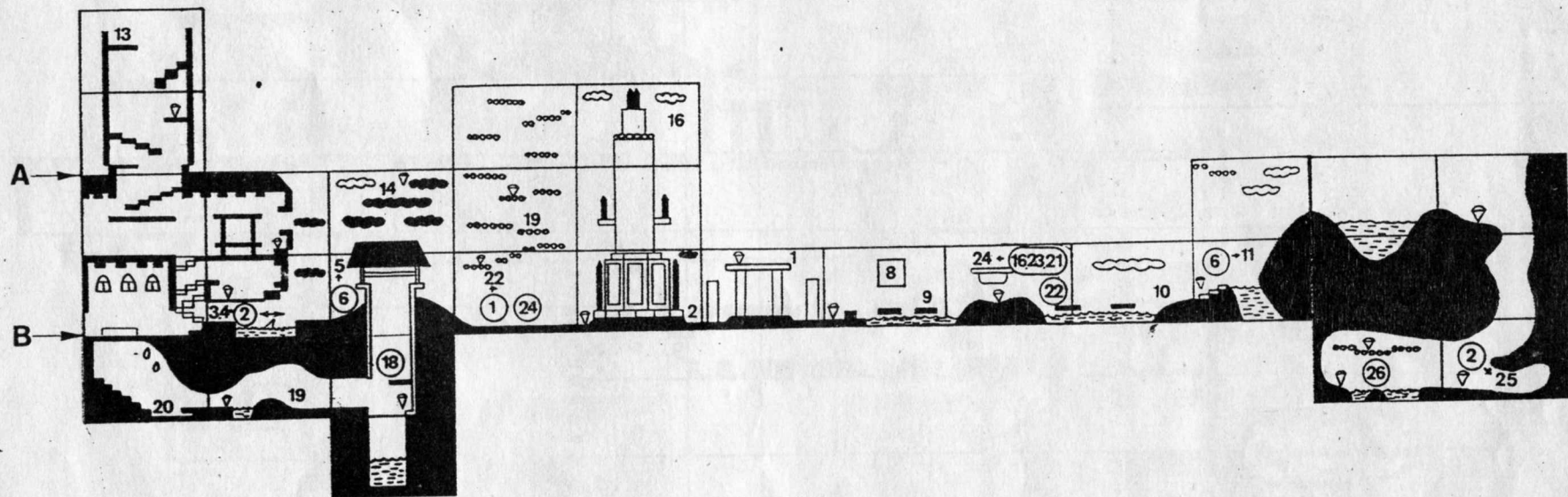
DIZZY 4

1. - КИНЖАЛ
- 2 - КЛЮЧ ОТ ЧЕРНОГО ВХОДА
- 3 - ПУСТАЯ МОЛОЧНАЯ БУТЫЛКА
- 4 - МЕШОК С ХЛАМОМ
- 5 - РУКОЯТЬ
- 6 - ВЕДРО
- 7 - ЗОЛОТОЙ КРЕСТ
- 8 - ЭНЕРГЕТИЧЕСКАЯ ПИЛЮЛЯ
- 9 - ДОРА-ЛЯГУШКА
- 10 - ПУЗЫРЕК " ВЫПЕЙ МЕНЯ "
- 11 - ВЕДРО С ГОРЯЧЕЙ ВОДОЙ
- 12 - ПУЗЫРЕК
- 13 - ГРОМООТВОД
- 14 - ТРЯПКА ДЛЯ ЧИСТКИ ОДЕЖДЫ
- 15 - БОЛЬШАЯ ПАЛКА
- 16 - ЧЕРНЫЙ КОТ
- 17 - ПЛЕЕР
- 18 - ВОЛШЕБНАЯ ФЛЕЙТА
- 19 - ЧТО-ТО ЛИПКОЕ
- 20 - СТАРИННАЯ ЛАМПА
- 21 - ОТРАВЛЕННОЕ ЯБЛОКО
- 22 - ЛИСТОК
- 23 - ГОРЯЩИЙ ФАКЕЛ
- 24 - ВОЛШЕБНОЕ ЗЕЛЬЕ
- 25 - ТРЕЗУБЕЦ ДЛЯ УНИЧТОЖЕНИЯ ВОЛШЕБНИКОВ
- 26 - КОЛЬЦО ЗАНА

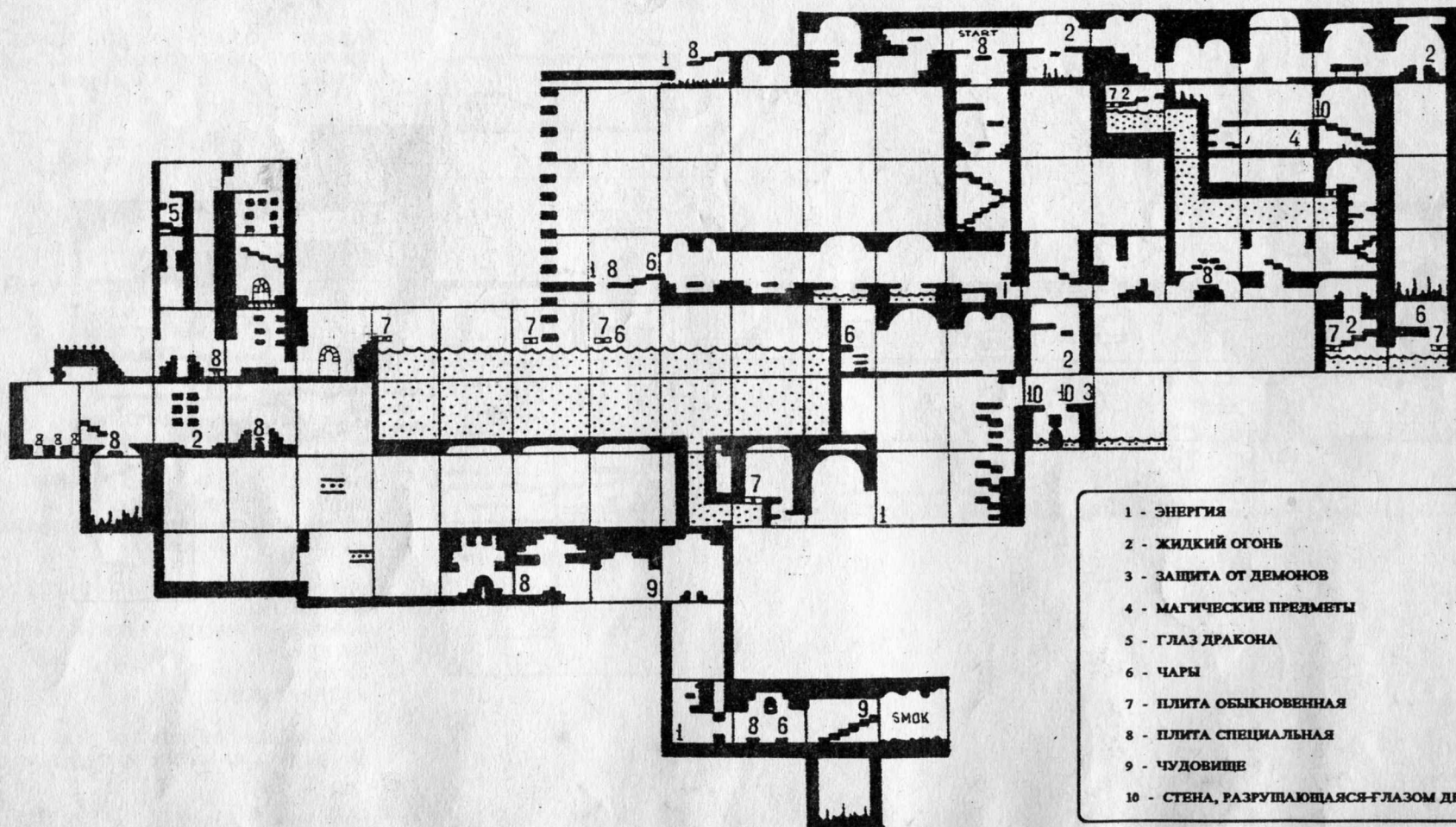
- (15) - ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТ С ДАННЫМ НОМЕРОМ
- [15] - ИМЕТЬ ПРИ СЕБЕ ПРЕДМЕТ С ДАННЫМ НОМЕРОМ
- ♦ - АЛМАЗ
- ⚡ - ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ



ДАННАЯ КАРТА НЕ ЯВЛЯЕТСЯ КОПИЕЙ ЭКРАНОВ,
А УКАЗЫВАЕТ МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ.



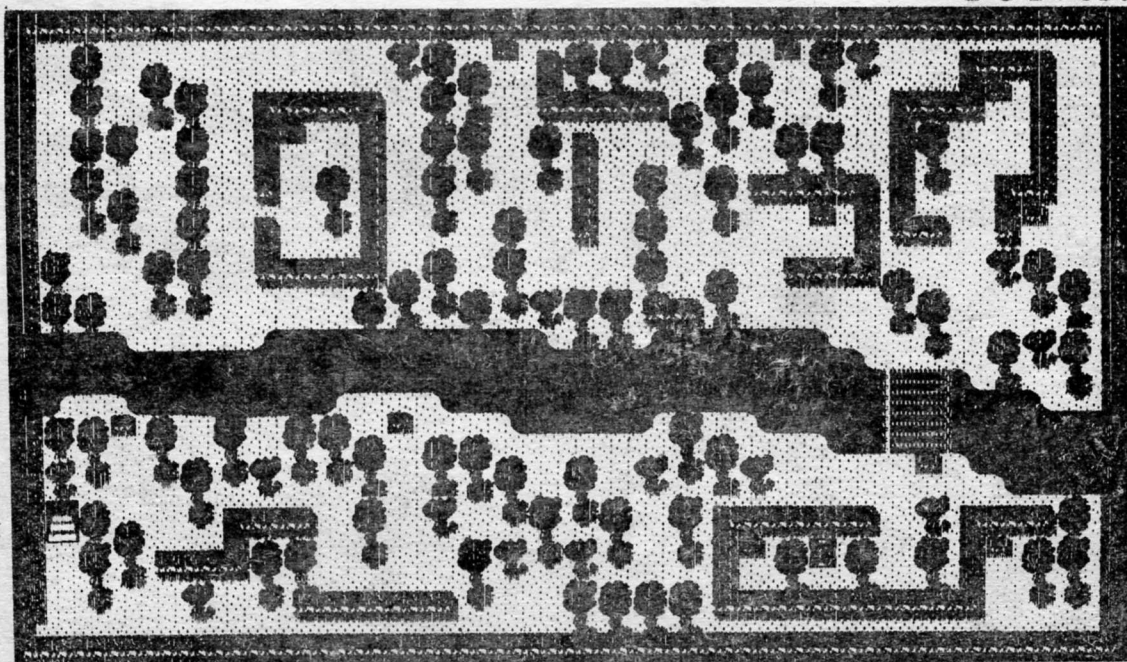
DRACONUS



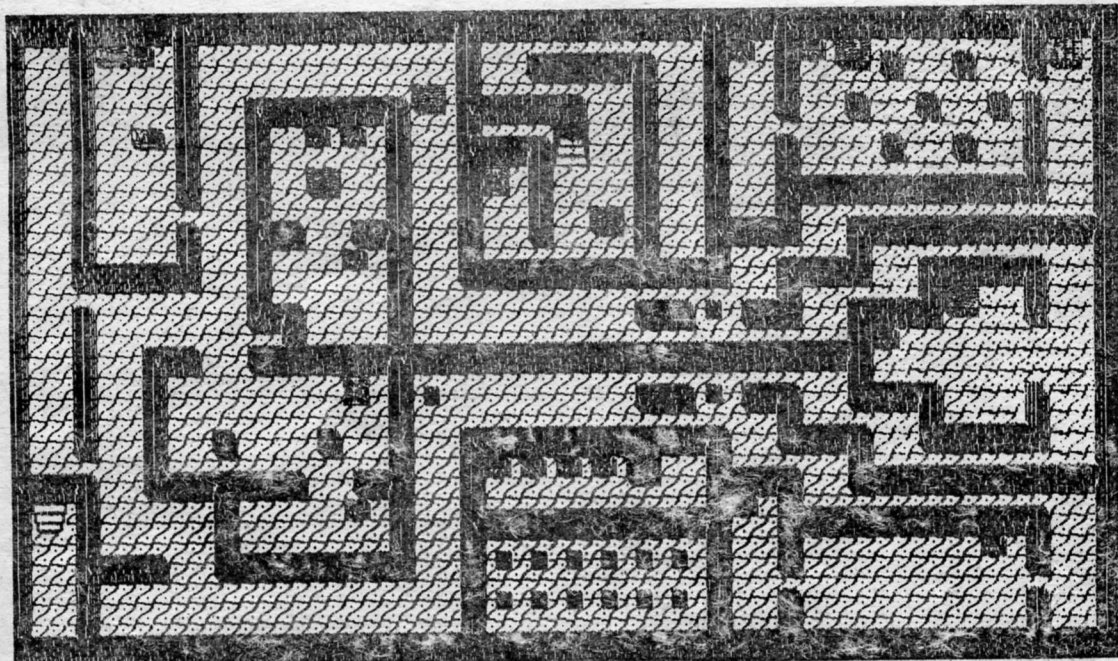
- 1 - ЭНЕРГИЯ
- 2 - ЖИДКИЙ ОГОНЬ
- 3 - ЗАЩИТА ОТ ДЕМОНОВ
- 4 - МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ
- 5 - ГЛАЗ ДРАКОНА
- 6 - ЧАРЫ
- 7 - ПЛИТА ОБЫКНОВЕННАЯ
- 8 - ПЛИТА СПЕЦИАЛЬНАЯ
- 9 - ЧУДОВИЩЕ
- 10 - СТЕНА, РАЗРУШАЮЩАЯСЯ-ГЛАЗОМ ДРАКОНА

DRUID

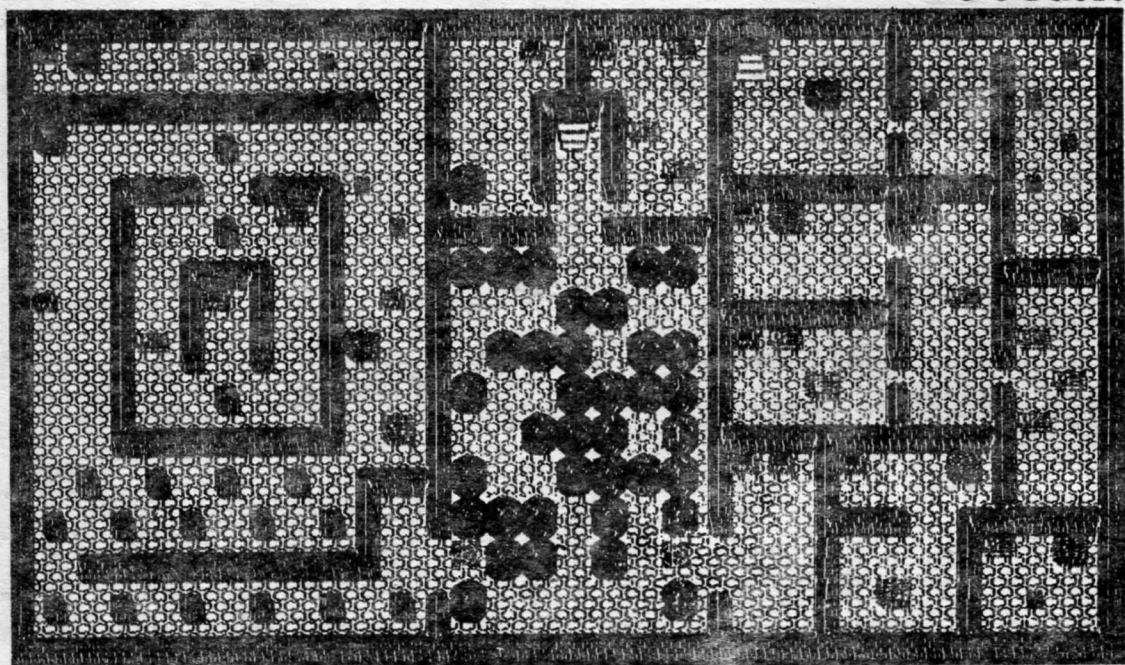
1 этаж



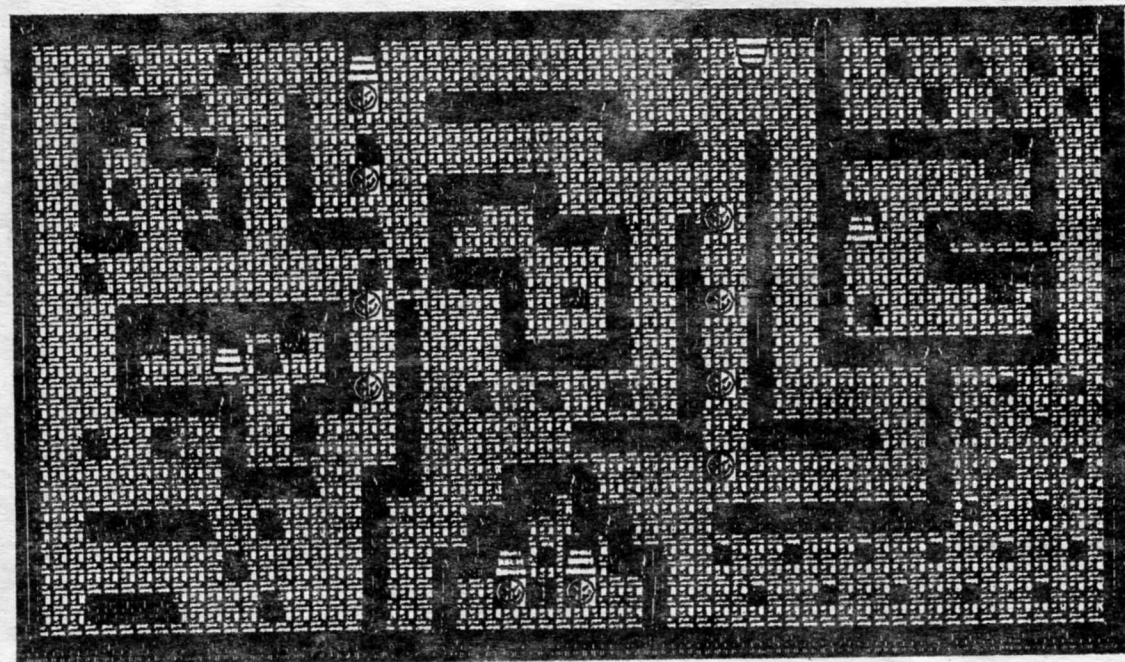
2 этаж



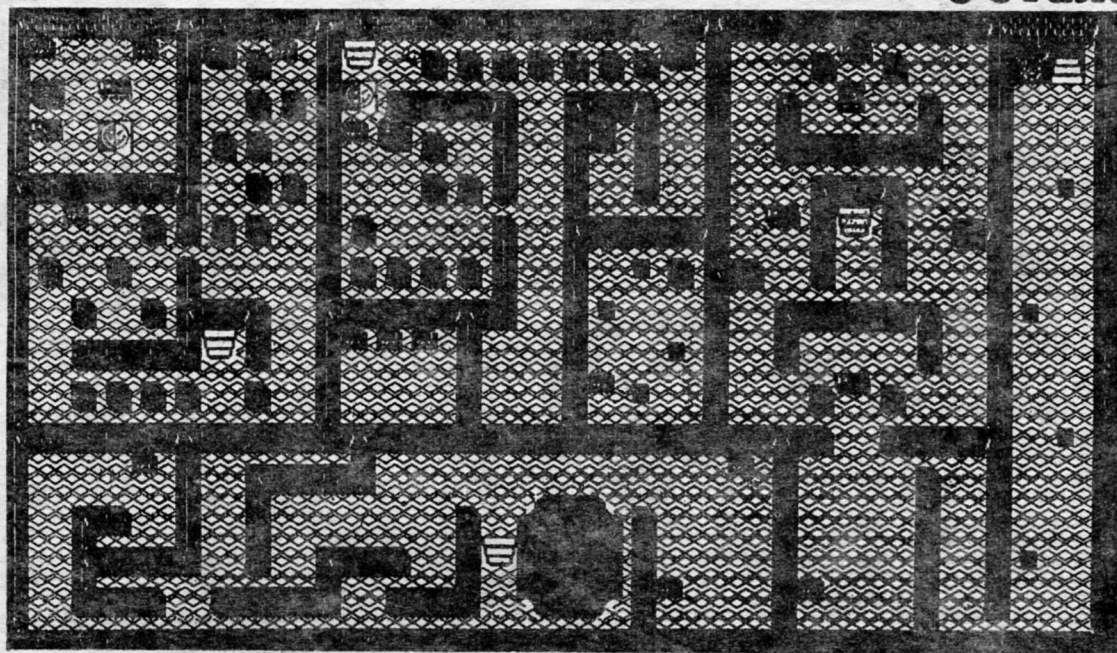
3 этаж



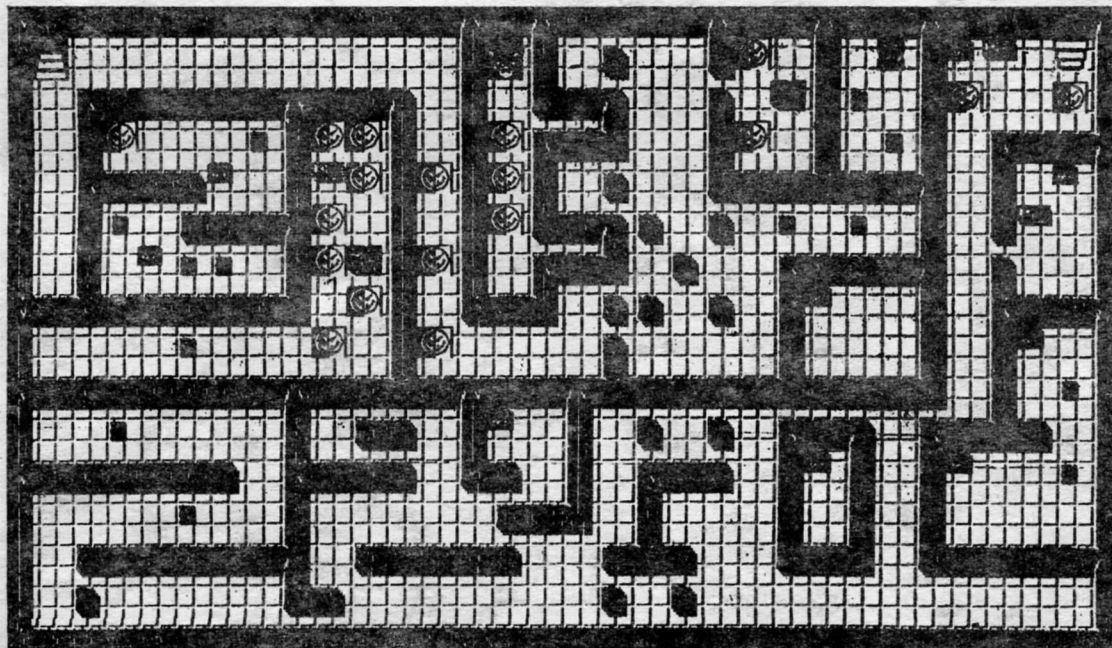
4 этаж



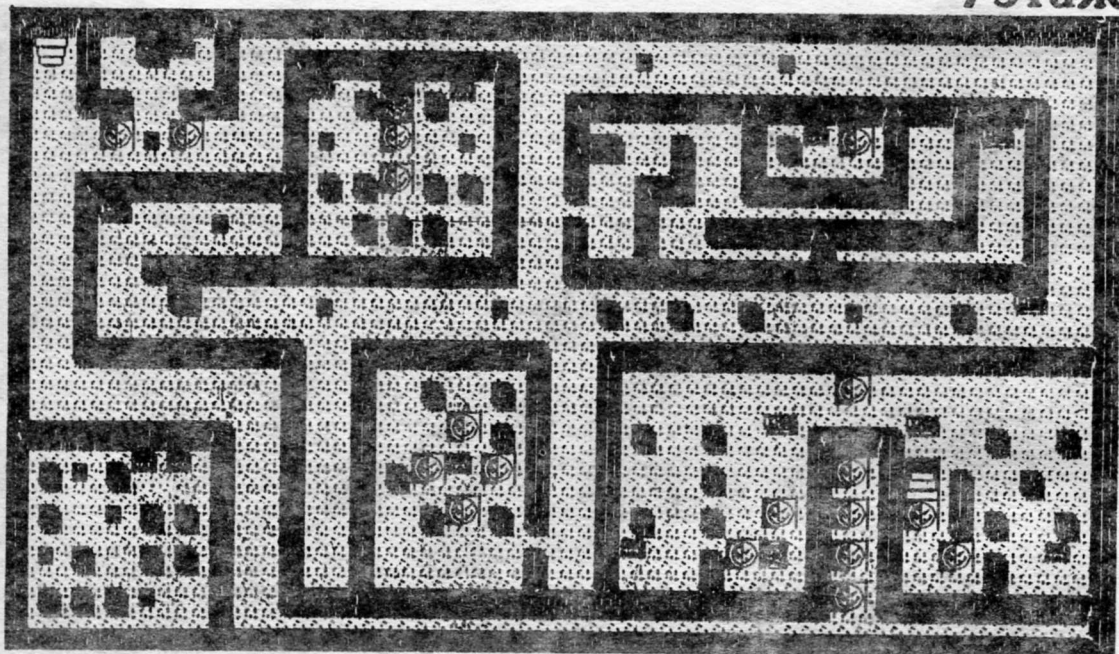
5 этаж



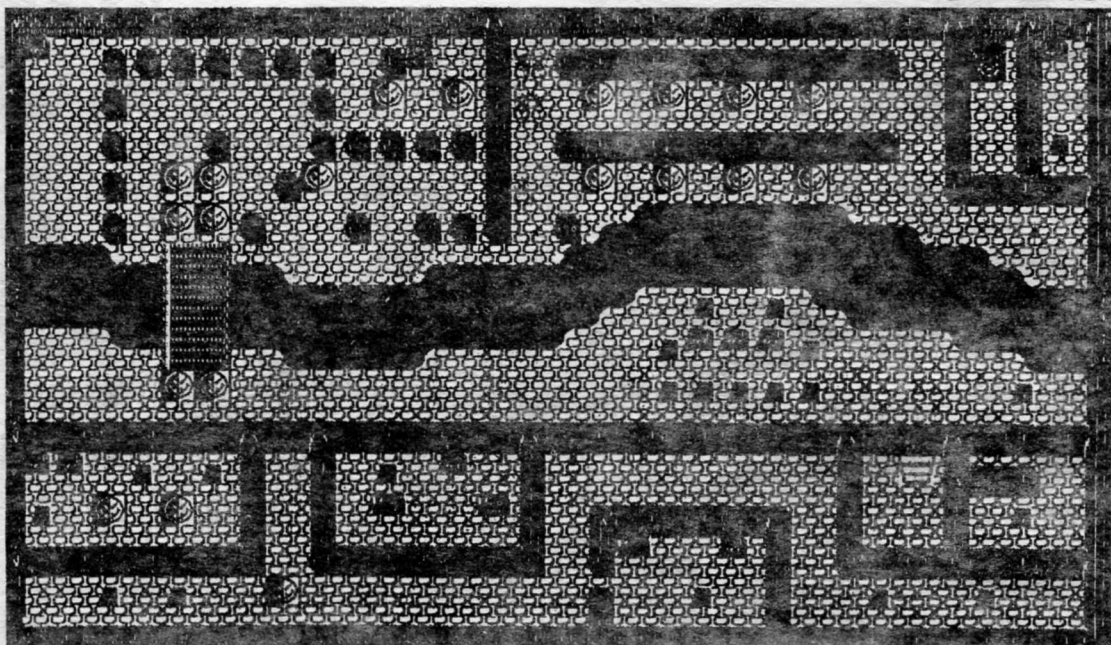
6 этаж



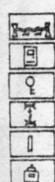
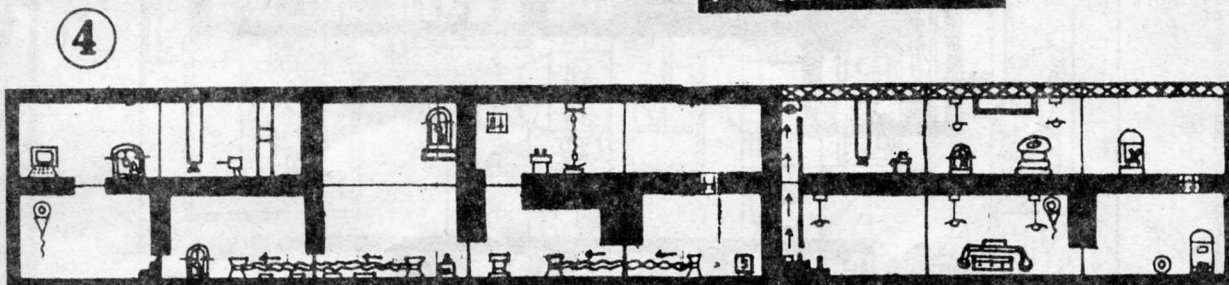
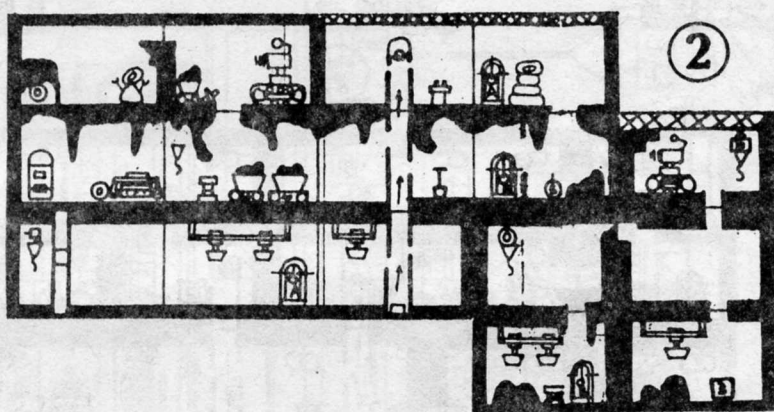
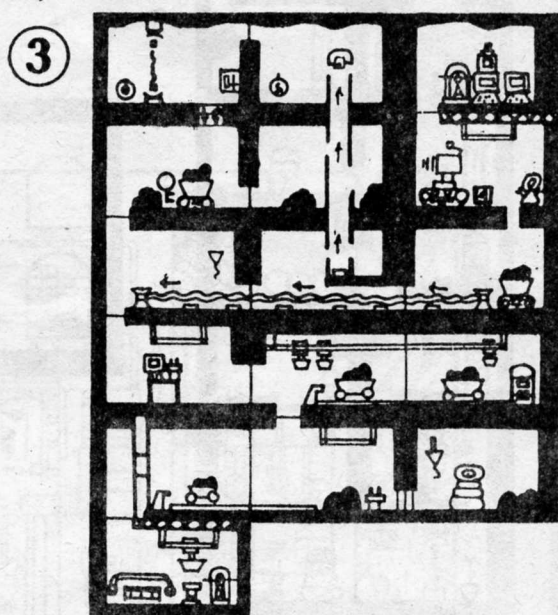
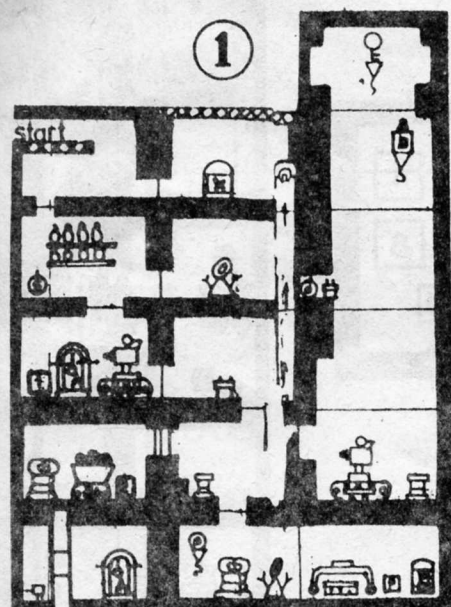
7 этаж



8 этаж



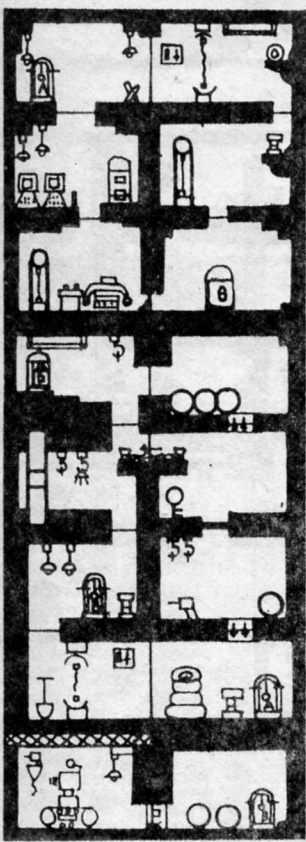
EQUINOX



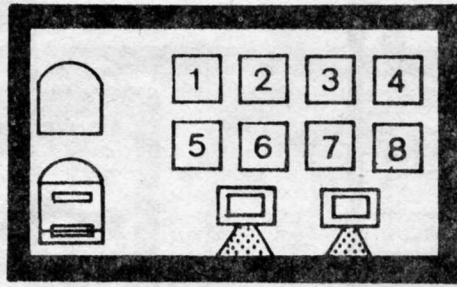
ПРЕДМЕТЫ
 ДВЕРИ
 КЛЮЧИ К ДВЕРЯМ
 ЛАЗЕРНЫЙ ЗАМОК
 ПРЕДОХРАНИТЕЛЬ
 КАНИСТРА С УРАНОМ
 ПОДНЯТЬ ДО
 ДИНАМИТ
 БОЧКА С ТОПЛИВОМ
 АККУМУЛЯТОР
 МОНЕТА ДЛЯ ТЕЛЕПОРТАЦИИ
 МЕСТО ДЛЯ ПРЕДОХРАНИТЕЛЯ
 ДЛЯ РАСКАПЫВАНИЯ ЗАВАЛА



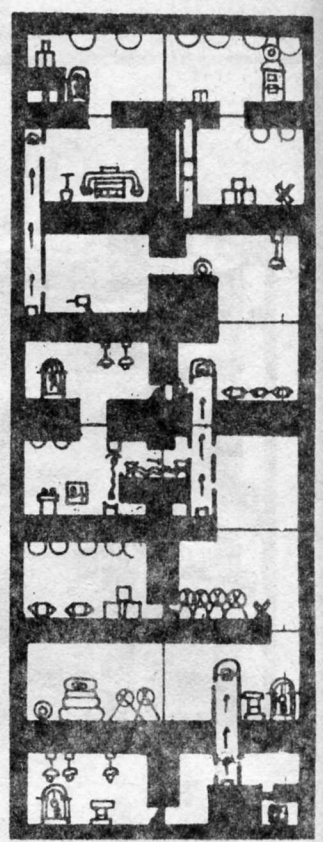
ДРЕЛЬ
 ВЕРТИКАЛЬНЫЙ ЗАВАЛ
 ГОРИЗОНТАЛЬНЫЙ ЗАВАЛ
 ПЕРЕХОД-ЗАПАДНЯ
 ТЕЛЕПОРТАЦИЯ
 ПЕРЕХОД МЕЖДУ СЕКТОРАМИ
 ЛИФТ
 ТИГЛЬ
 ЛИФТ ДЛЯ КАНИСТРЫ
 ШКАФ
 БИЛЕТ В БЕССМЕРТИЕ
 БИЛЕТ В СЕКТОР



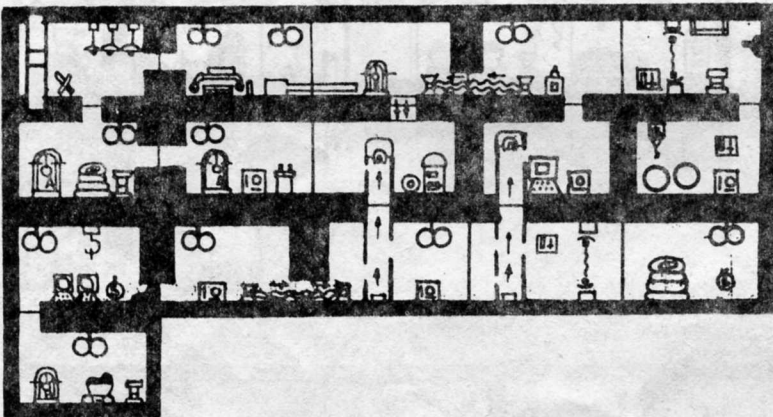
5



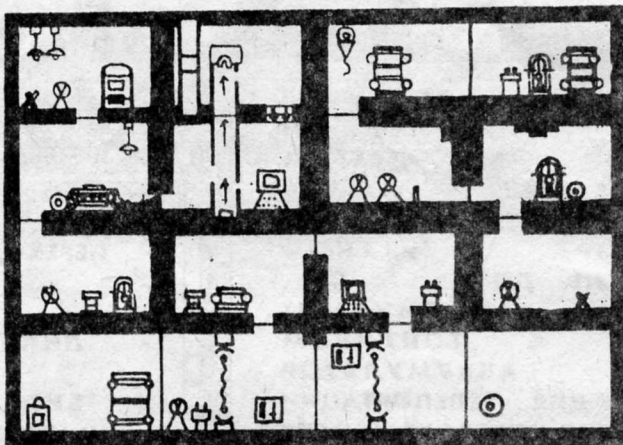
6



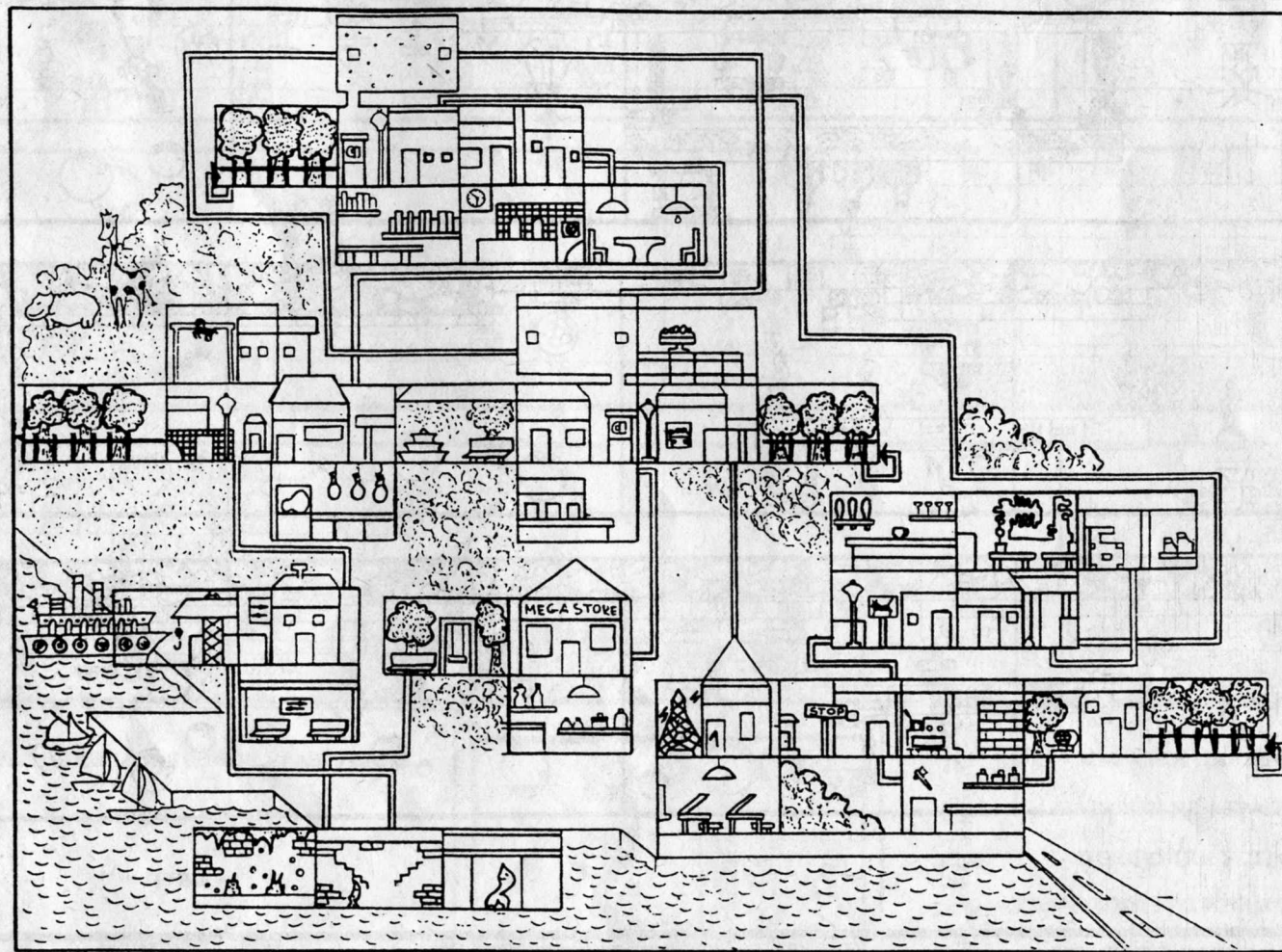
7



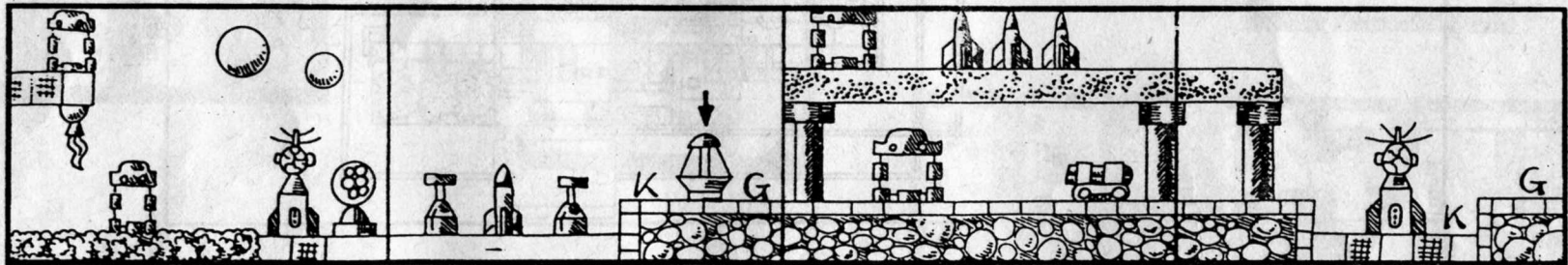
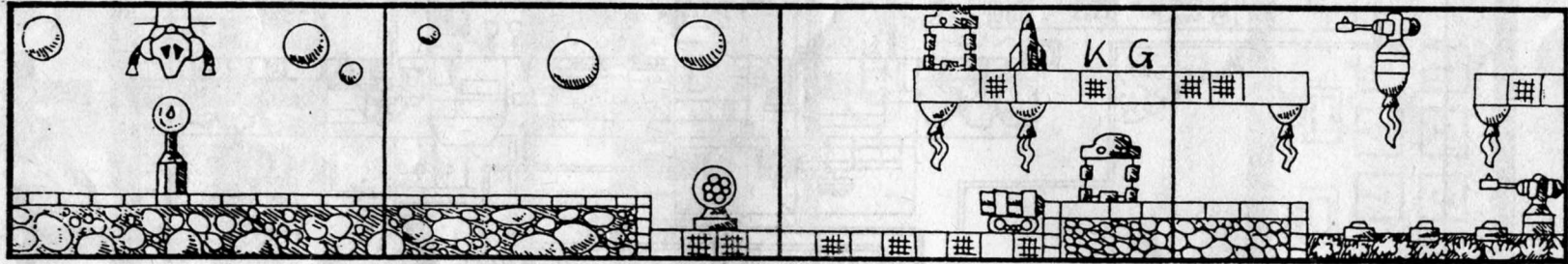
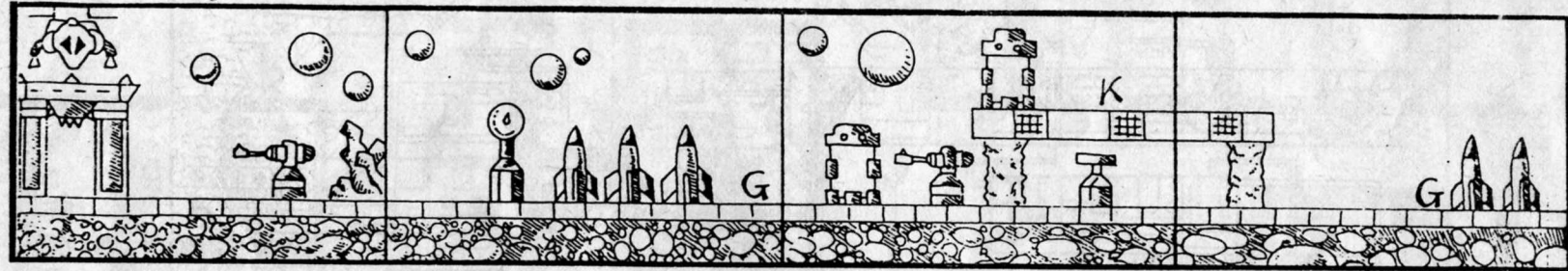
8



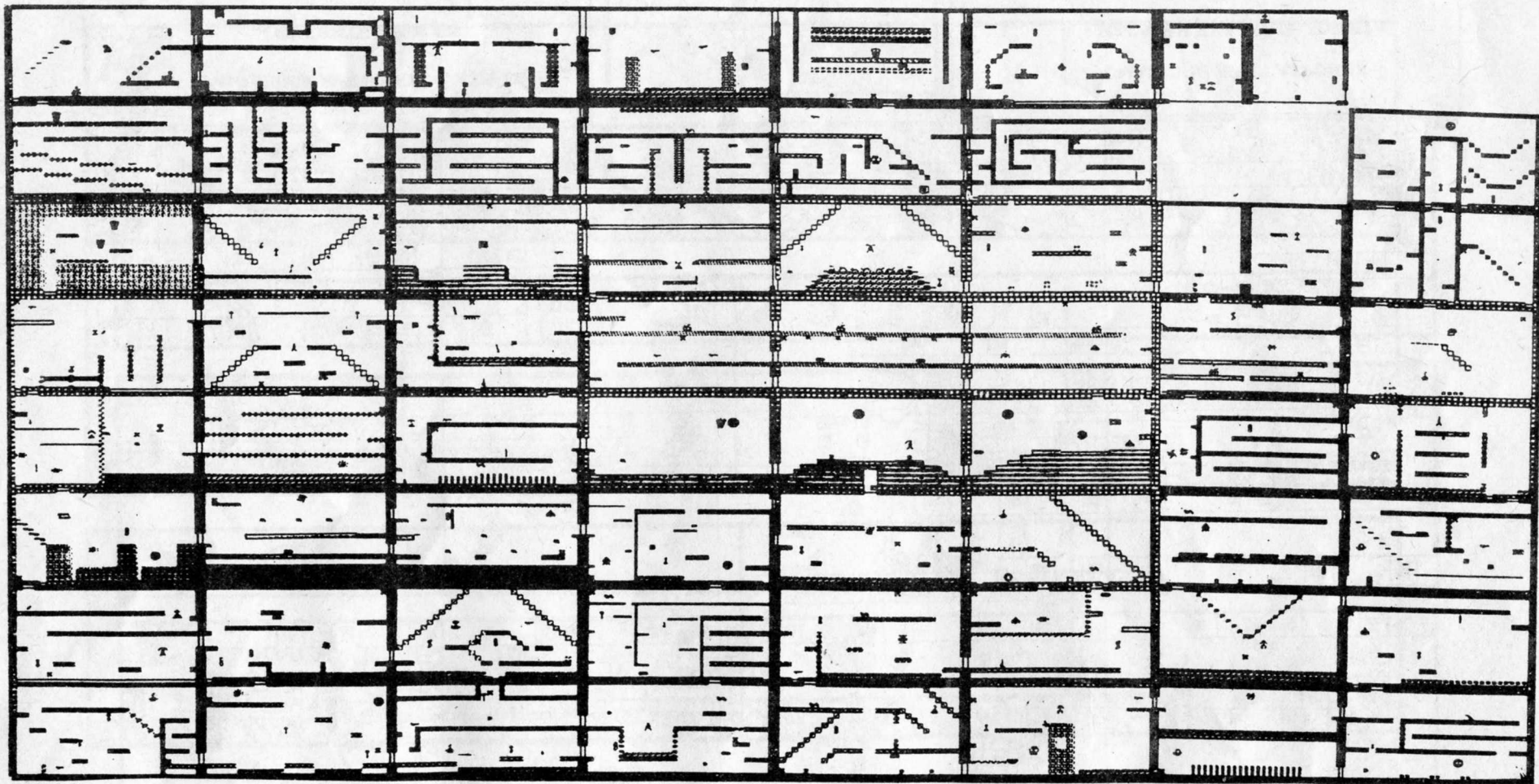
EVERYONE'S A WALLY



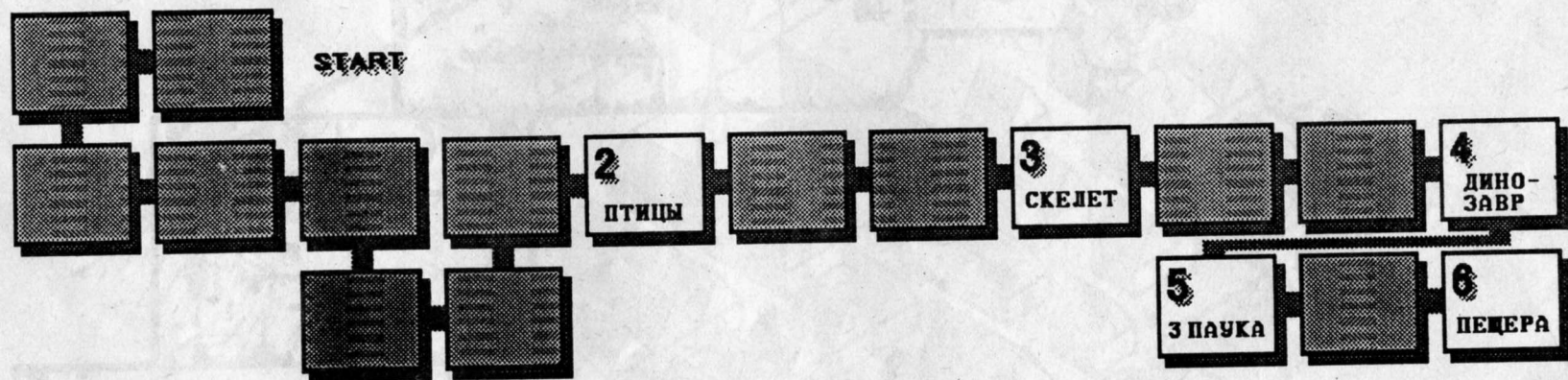
EXOLON



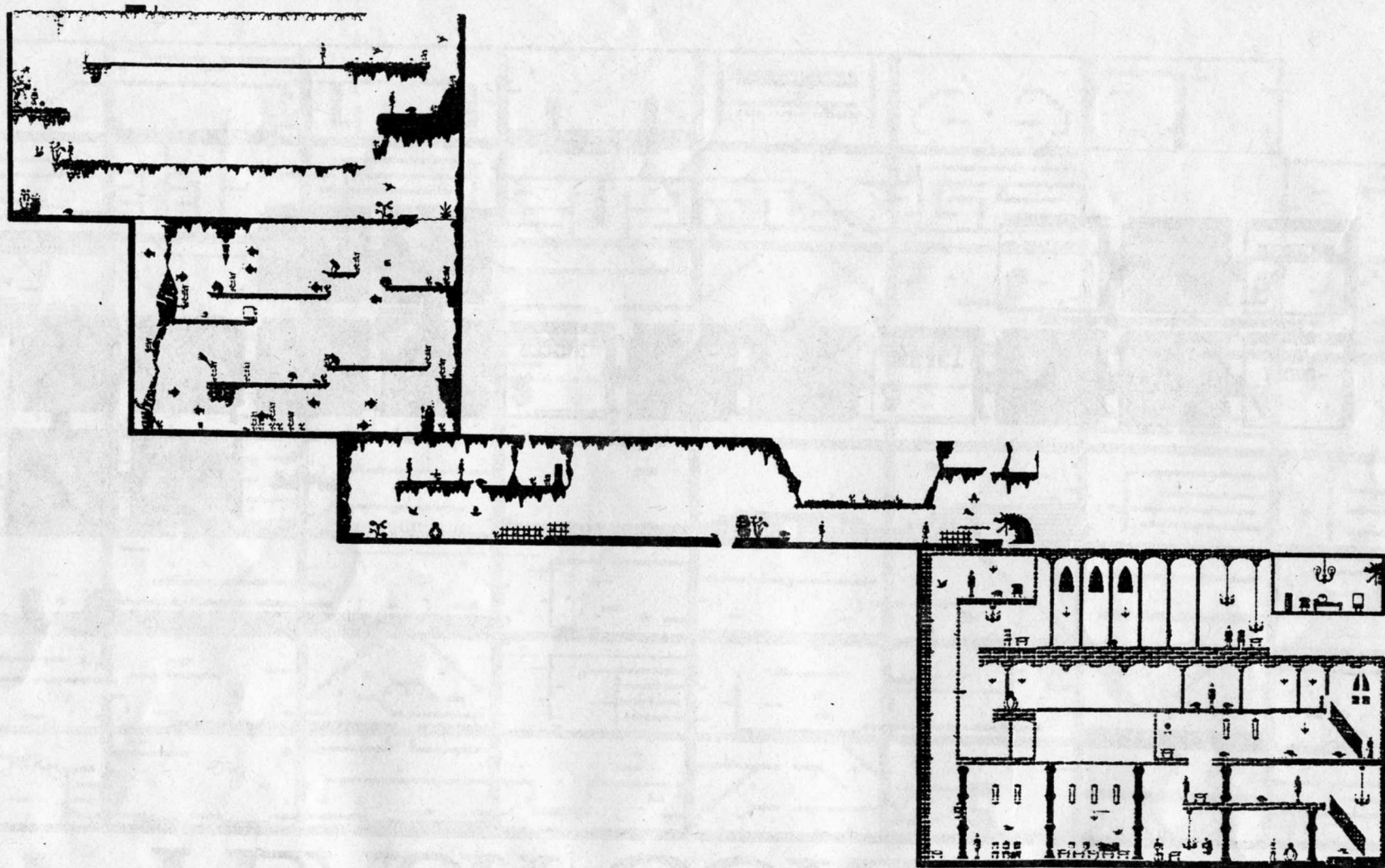
FAHRENHEIT 3000



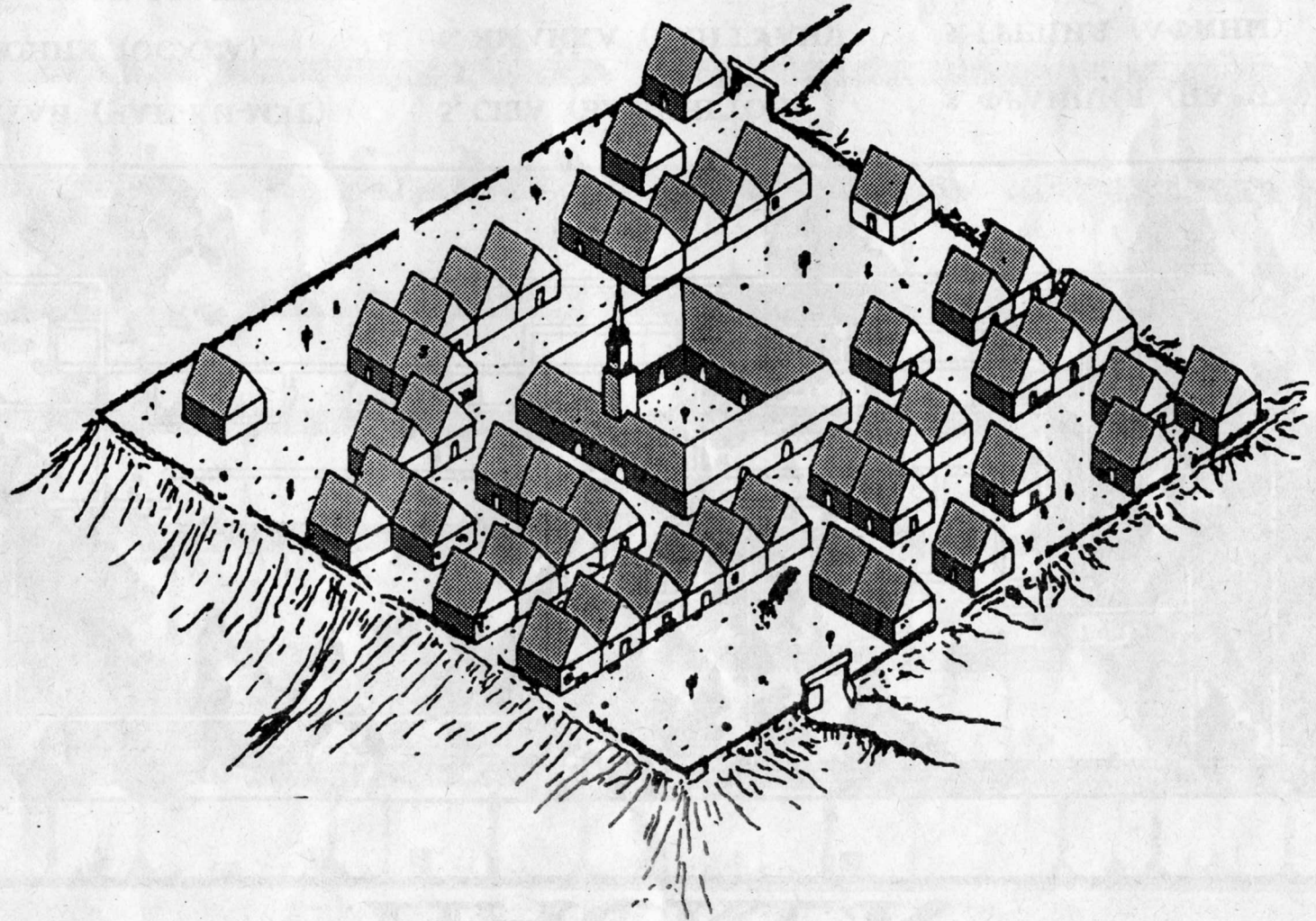
FLASH GORDON



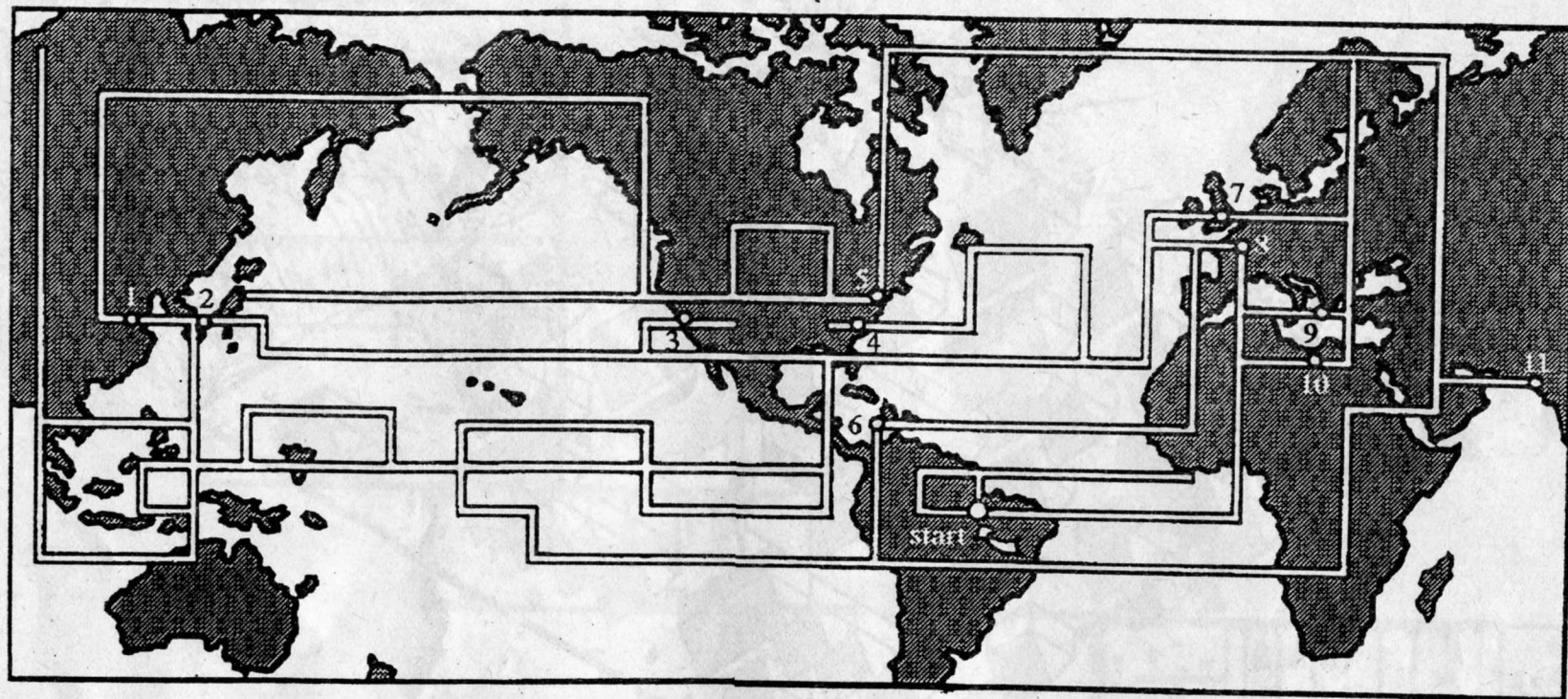
GAMELOT WARRIORS



GUNFRIGHT



HACKER

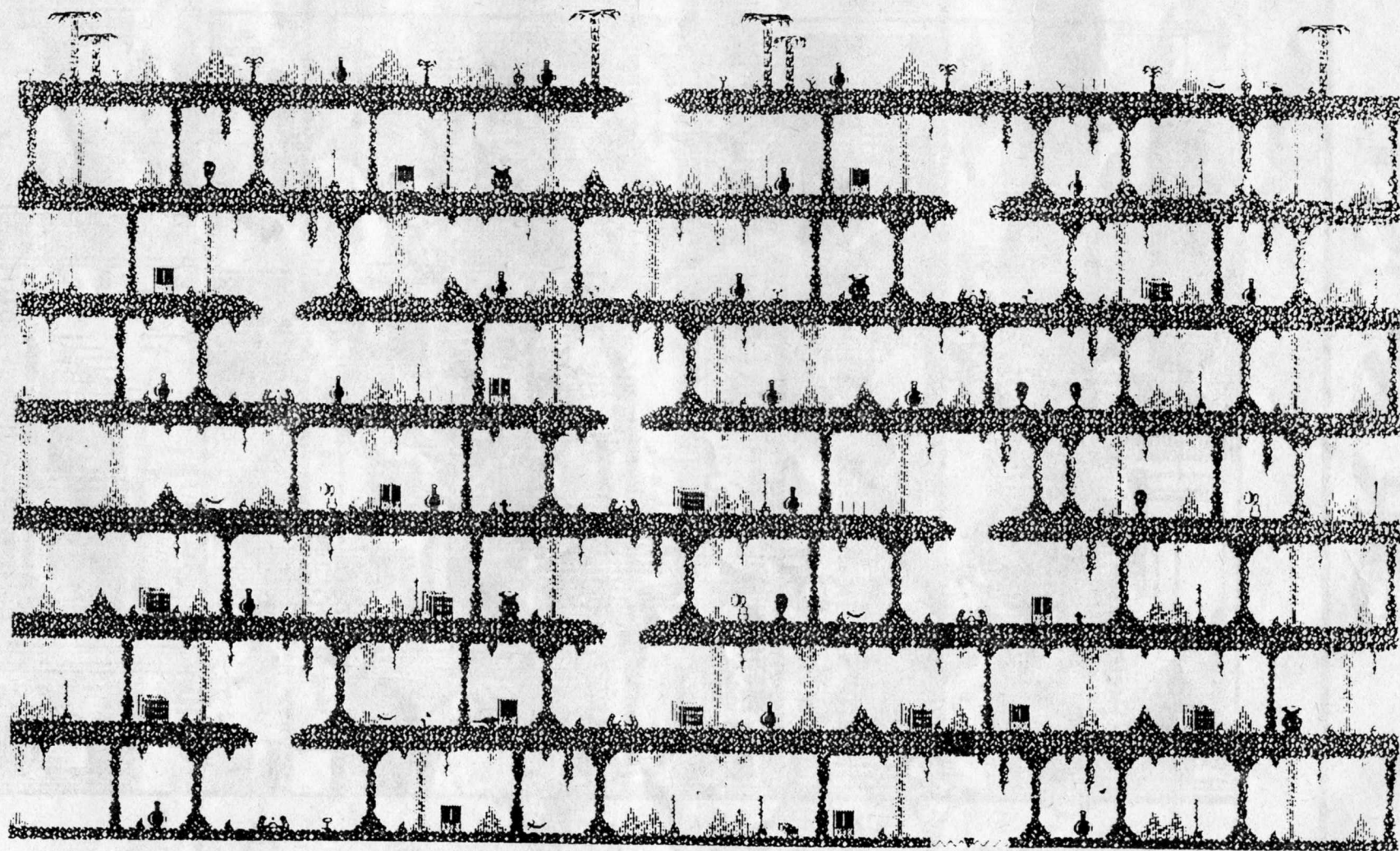


1. КИТАЙ (ЧАН-КИ-МУР)
2. ЯПОНИЯ (ОСАКА)
3. США (САН ФРАНЦИСКО)
4. США (НЬЮ ЙОРК)

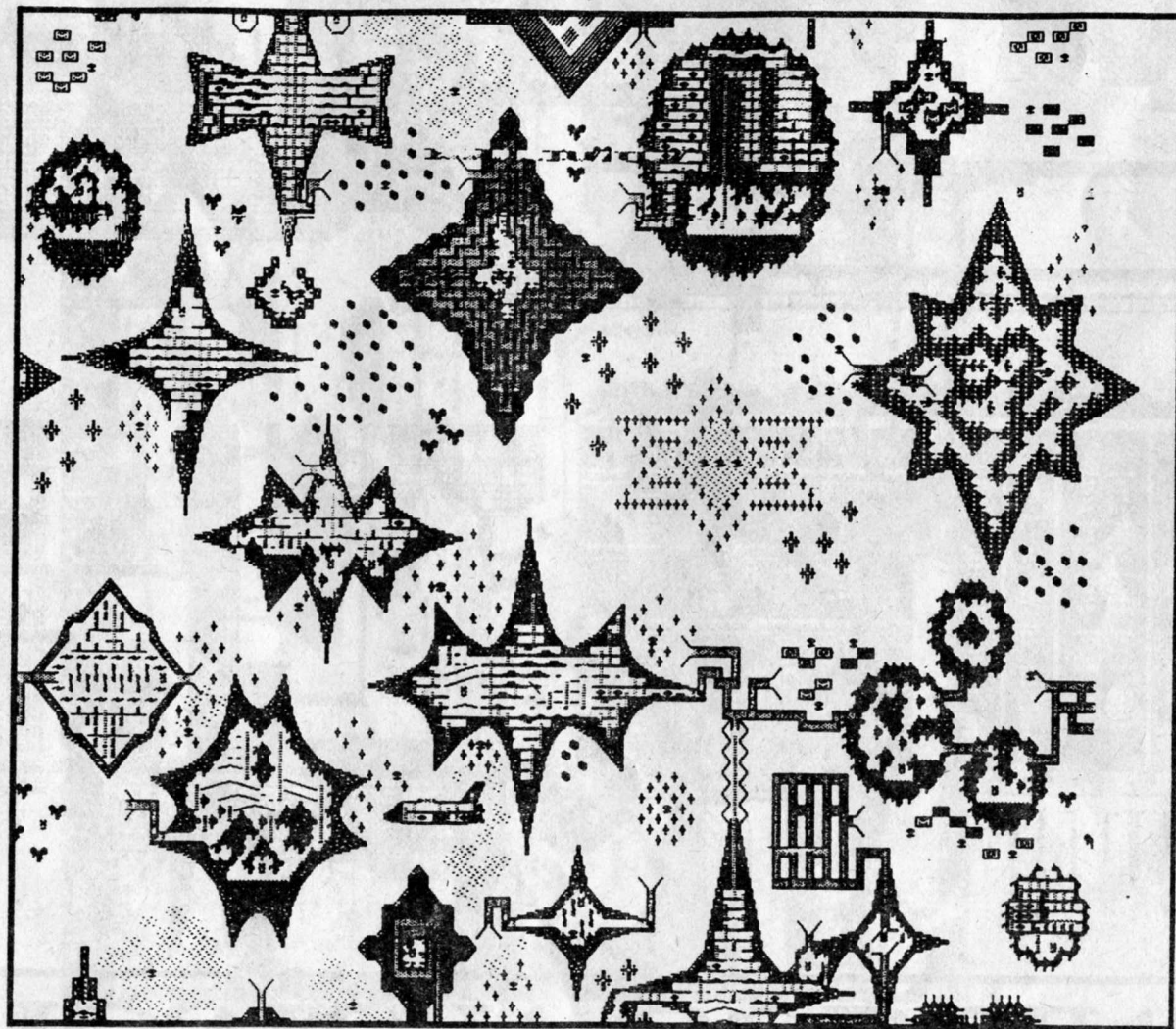
5. США (ВАШИНГТОН)
6. ЯМАЙКА (САН ГУАН)
7. АНГЛИЯ (ЛОНДОН)

8. ФРАНЦИЯ (ПАРИЖ)
9. ГРЕЦИЯ (АФИНЫ)
10. ЕГИПЕТ (АЛЬ КАИР)
11. ИНДИЯ (АХМАДАБАД)

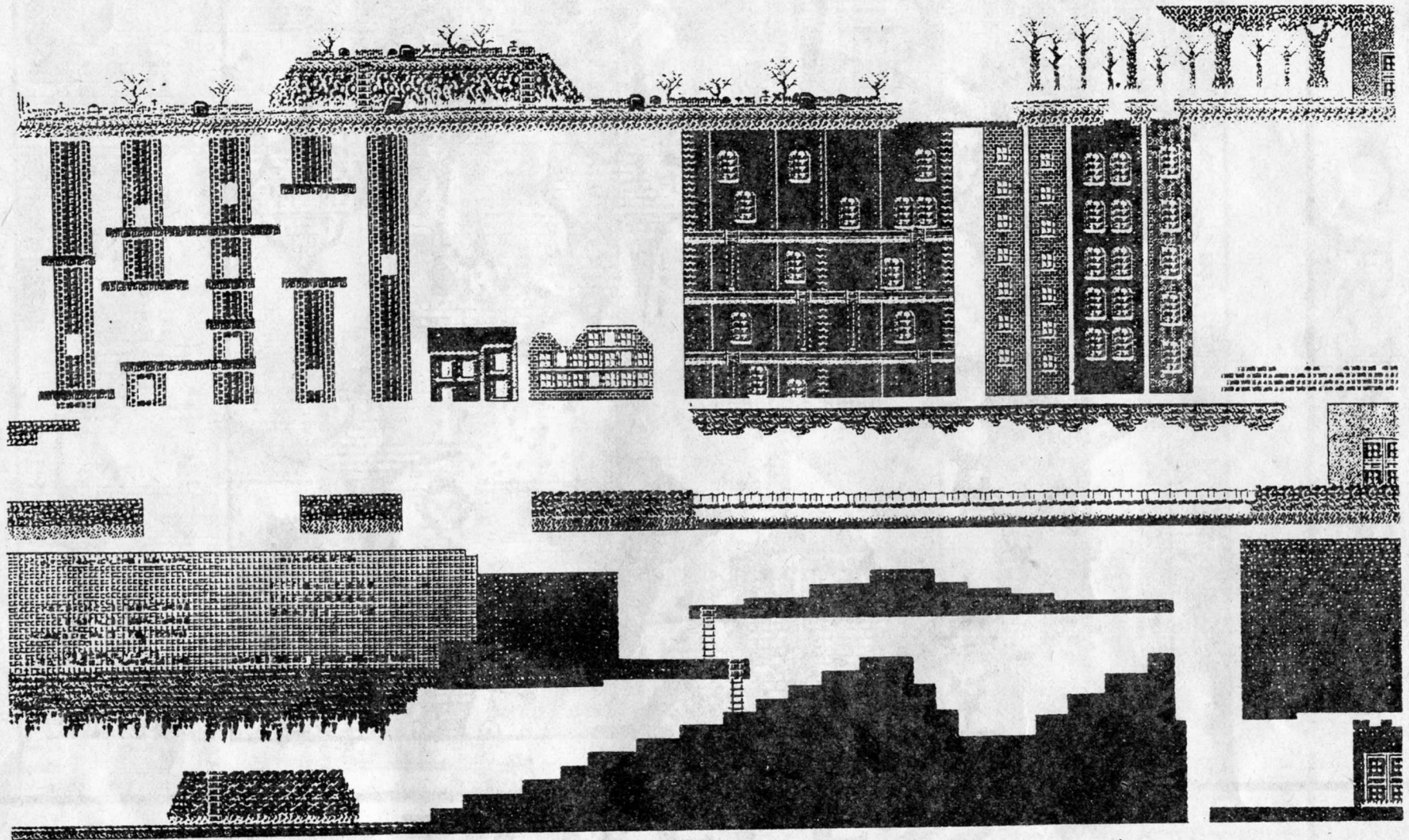
HOCUS FOCUS



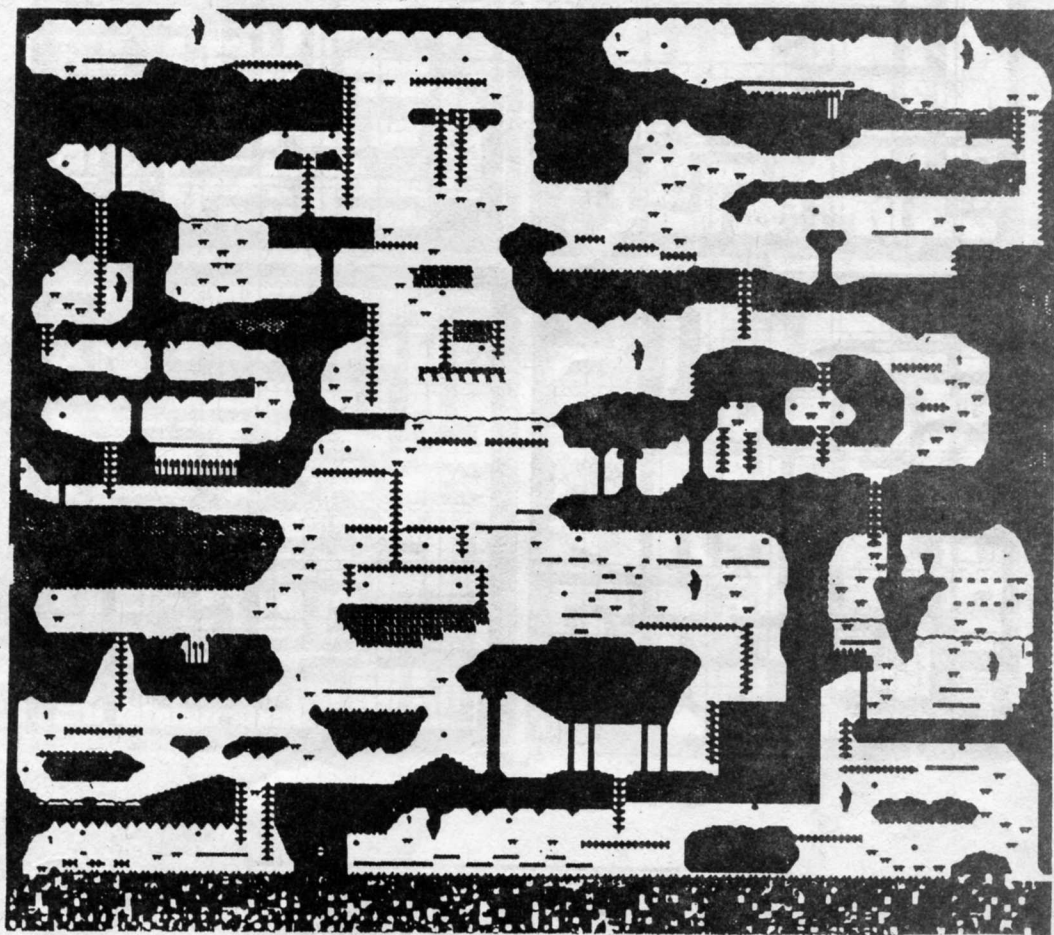
HOPELESS



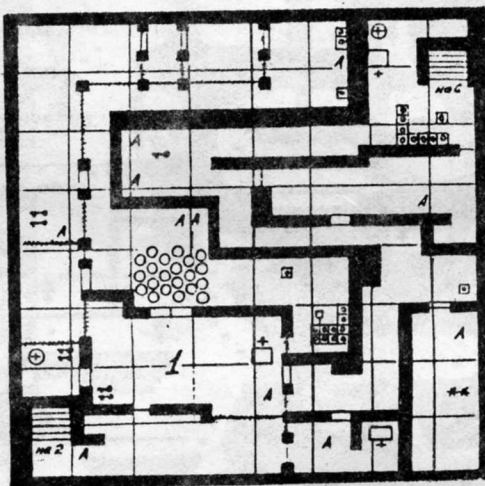
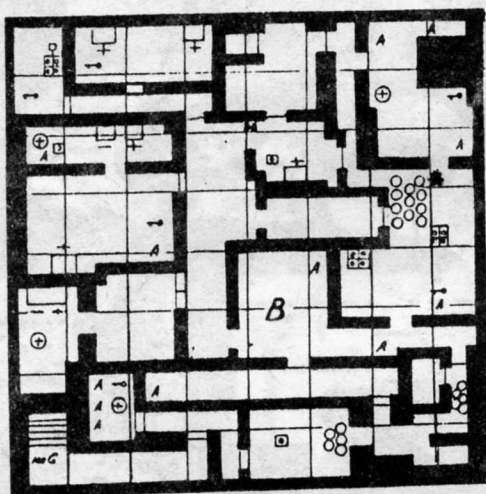
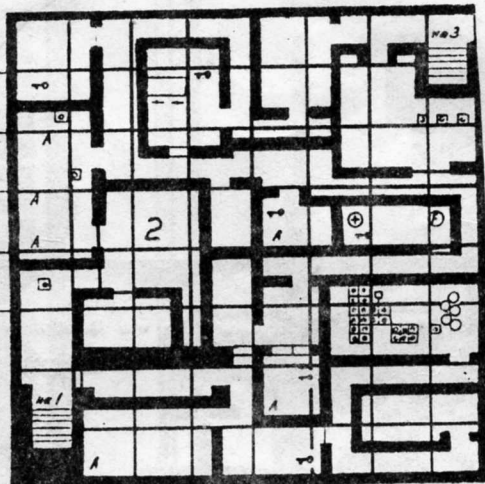
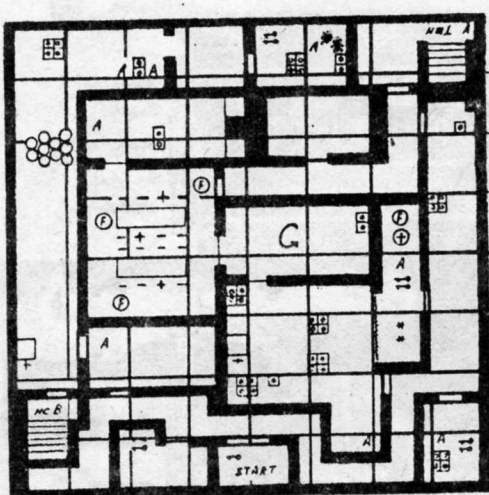
HOSTS 'N' GOBLINS



INTERNATIONAL KARATE

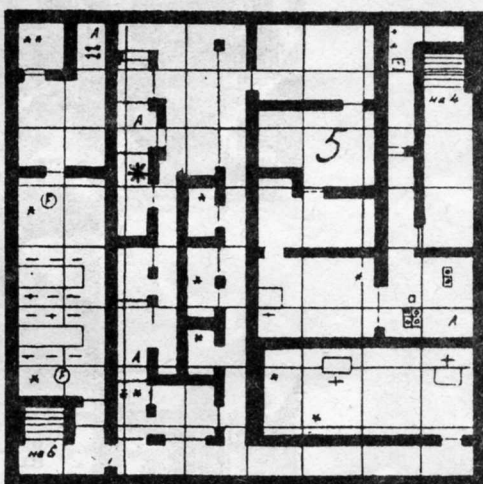
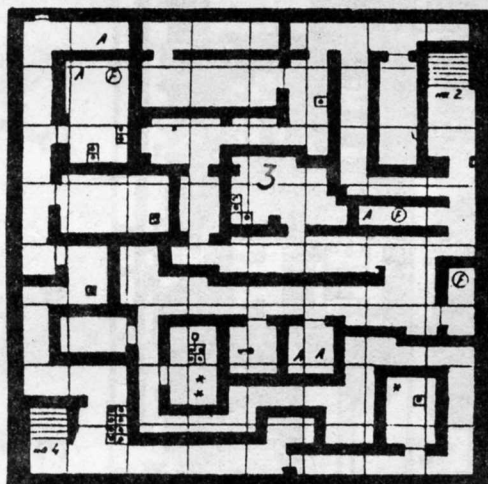
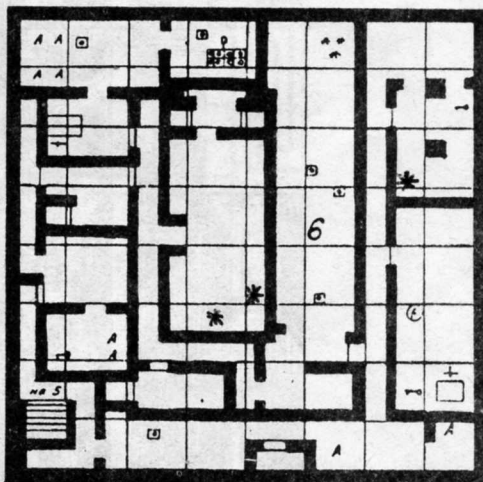
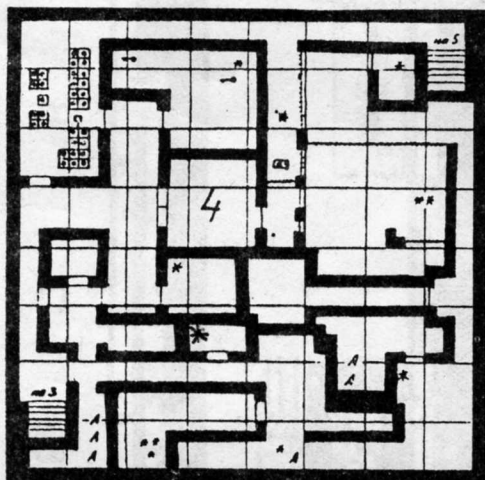


INTO EAGLE'S NEST



- ЯЩИК СО ВЗРЫВЧАТКОЙ
 - АПТЕЧКА
 - ПИЩА
 - КЛЮЧ
 - ПАТРОНЫ
 - БОЧКИ
 - ОФИЦЕР ЗА СТОЛОМ
 - АНТИКВАРИАТ:
 *

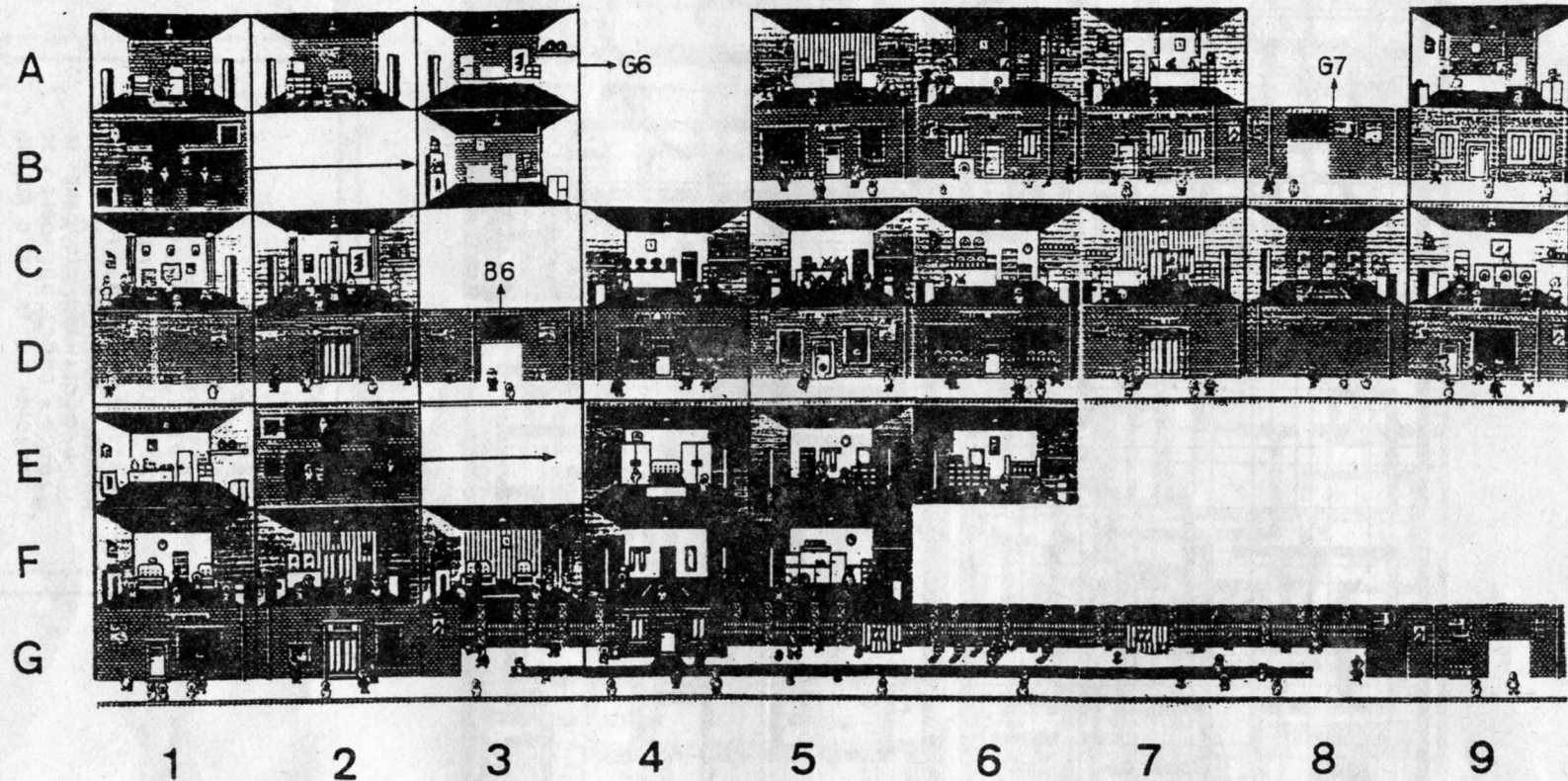
СТАРИННЫЕ КАРТИНЫ,
 ДРАГОЦЕННЫЕ КАМНИ,
 ЗОЛОТЫЕ МЕДАЛЬОНЫ,
 БЕСЦЕННЫЕ ВАЗЫ.



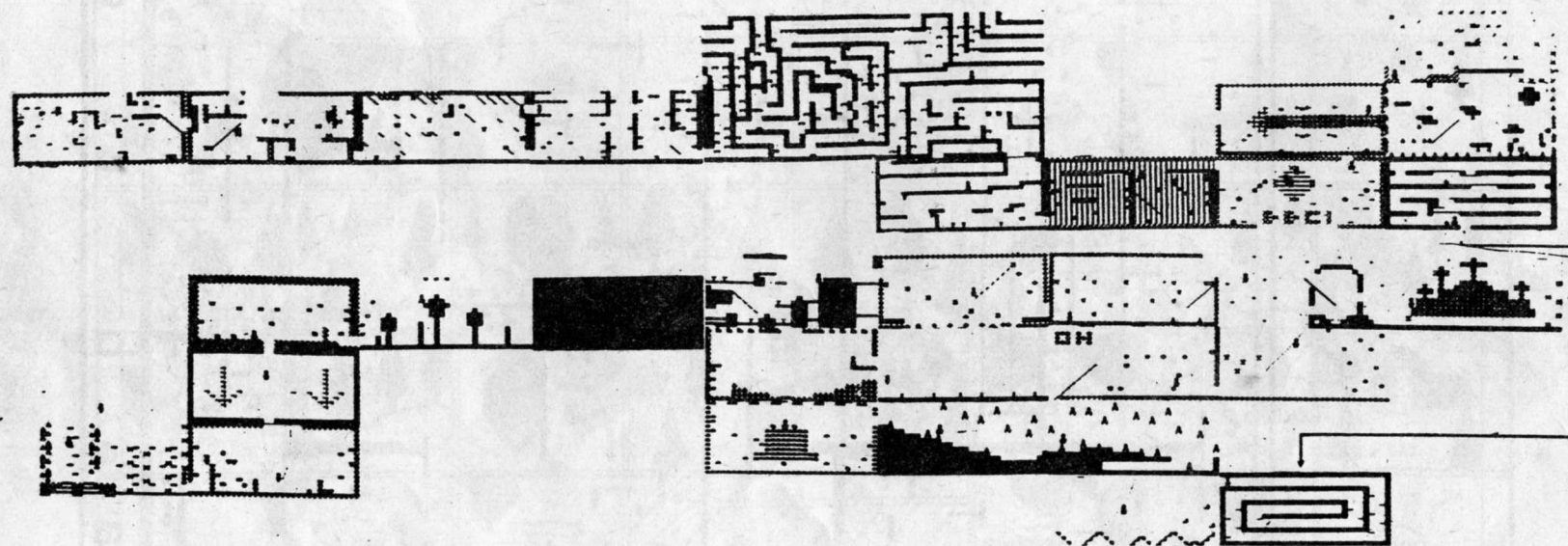
О Ч К И :

ЗА	СОЛДАТА	-	50
ЗА	ОФИЦЕРА	-	2500
ЗА	МЕДАЛЬОН	-	400
ЗА	ВАЗУ	-	1500
ЗА	ДРАГОЦЕННОСТИ	-	1000
ЗА	КАРТИНУ	-	2500
ЗА	БОЧКУ	-	50
ЕДА	ВОССТАНАВЛ. ЗДОРОВЬЕ	-	10
АПТЕЧКА	ВОССТ. ЗДОРОВЬЕ	-	29
ПАТРОНЫ	ПО 15 ШТ. В ЯЩИКЕ		

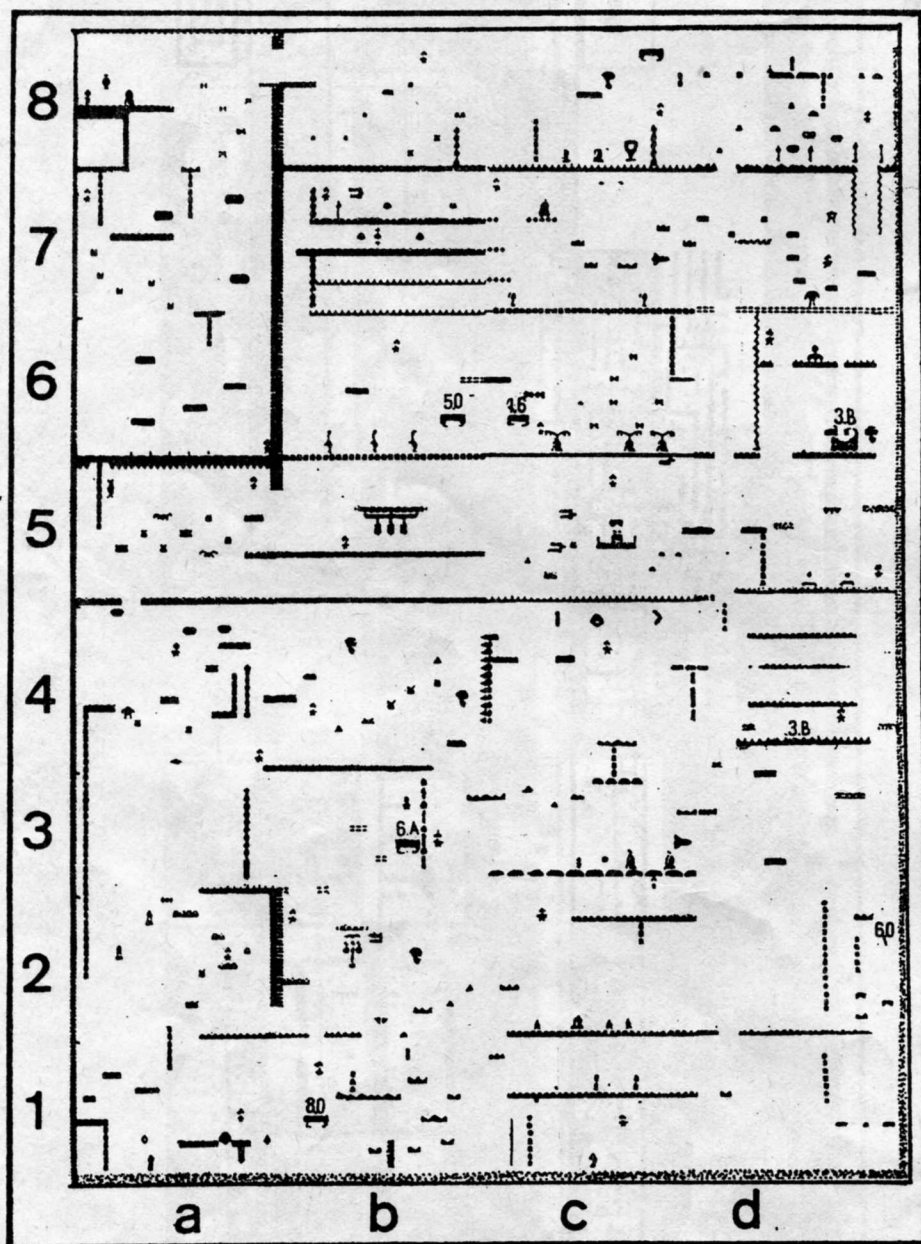
JACK THE NIPPER



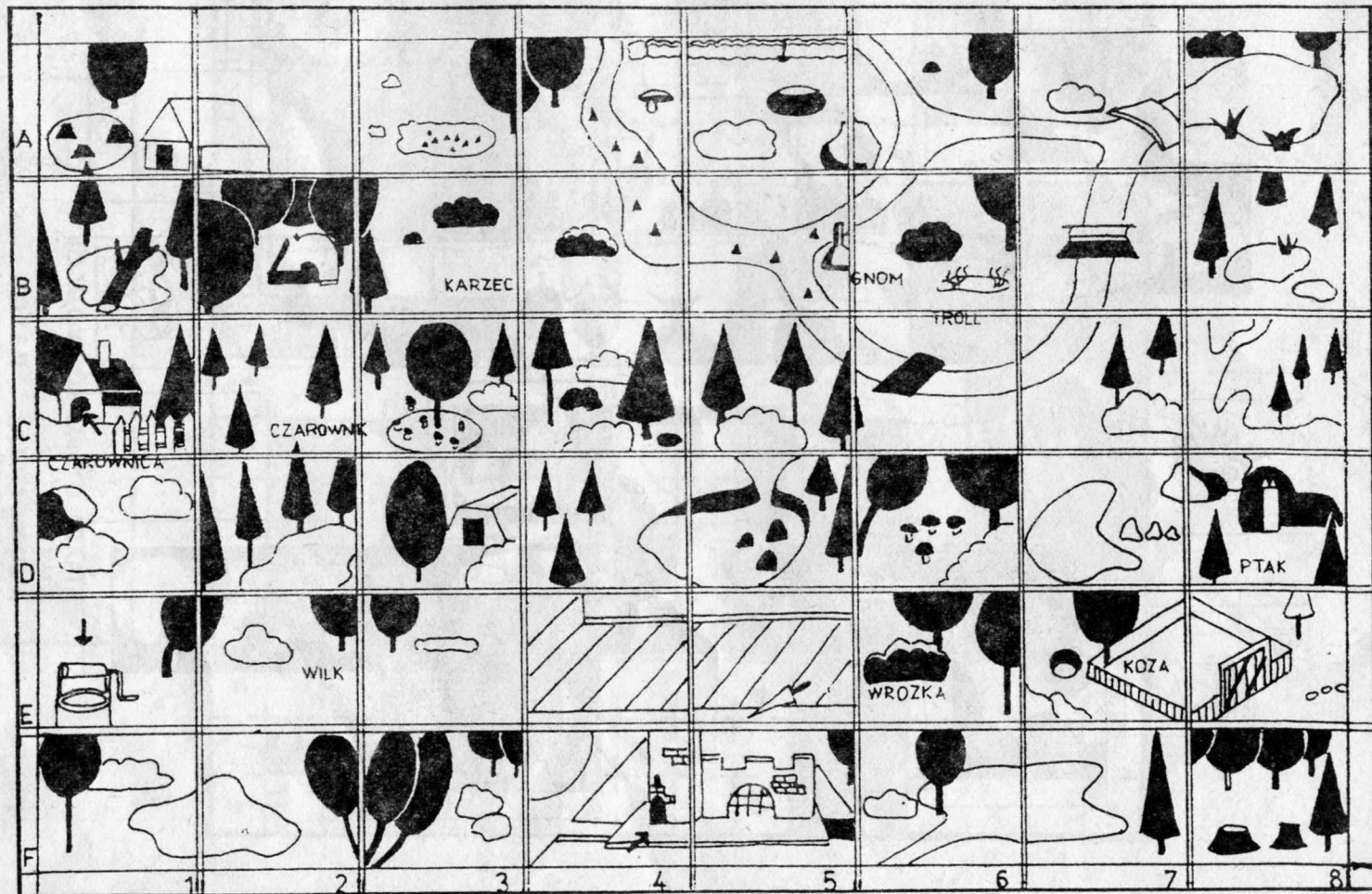
JET SET WILLY IV

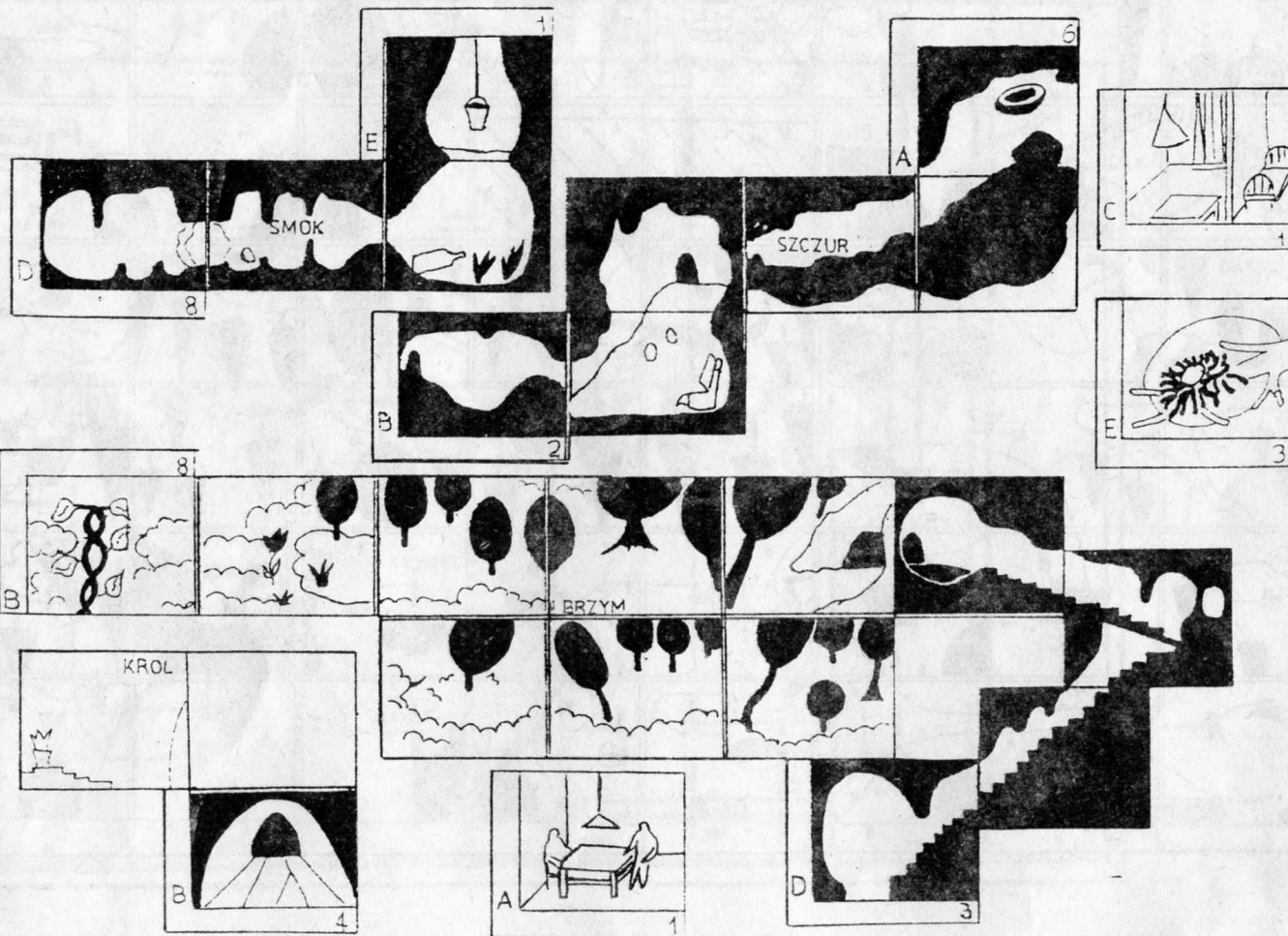


KIDNAP

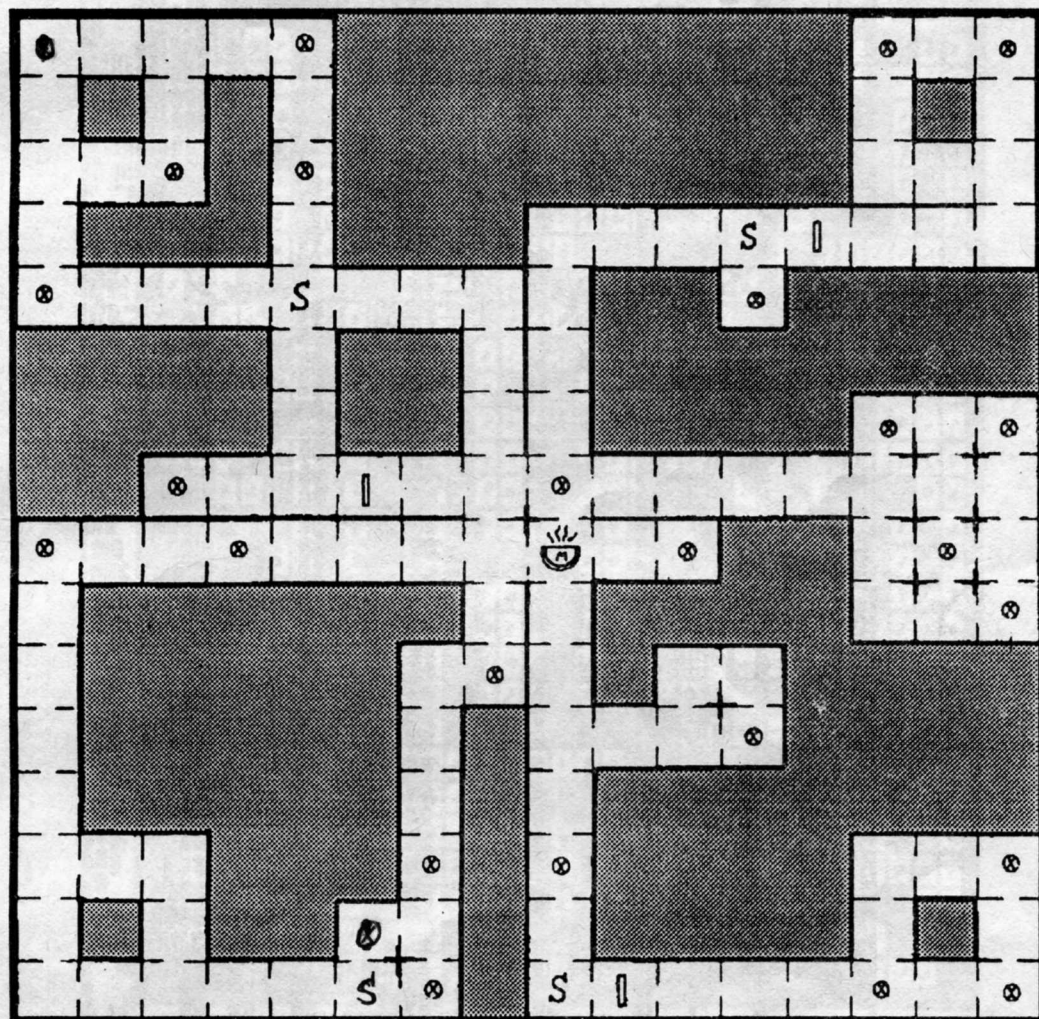


KINGS QUEST



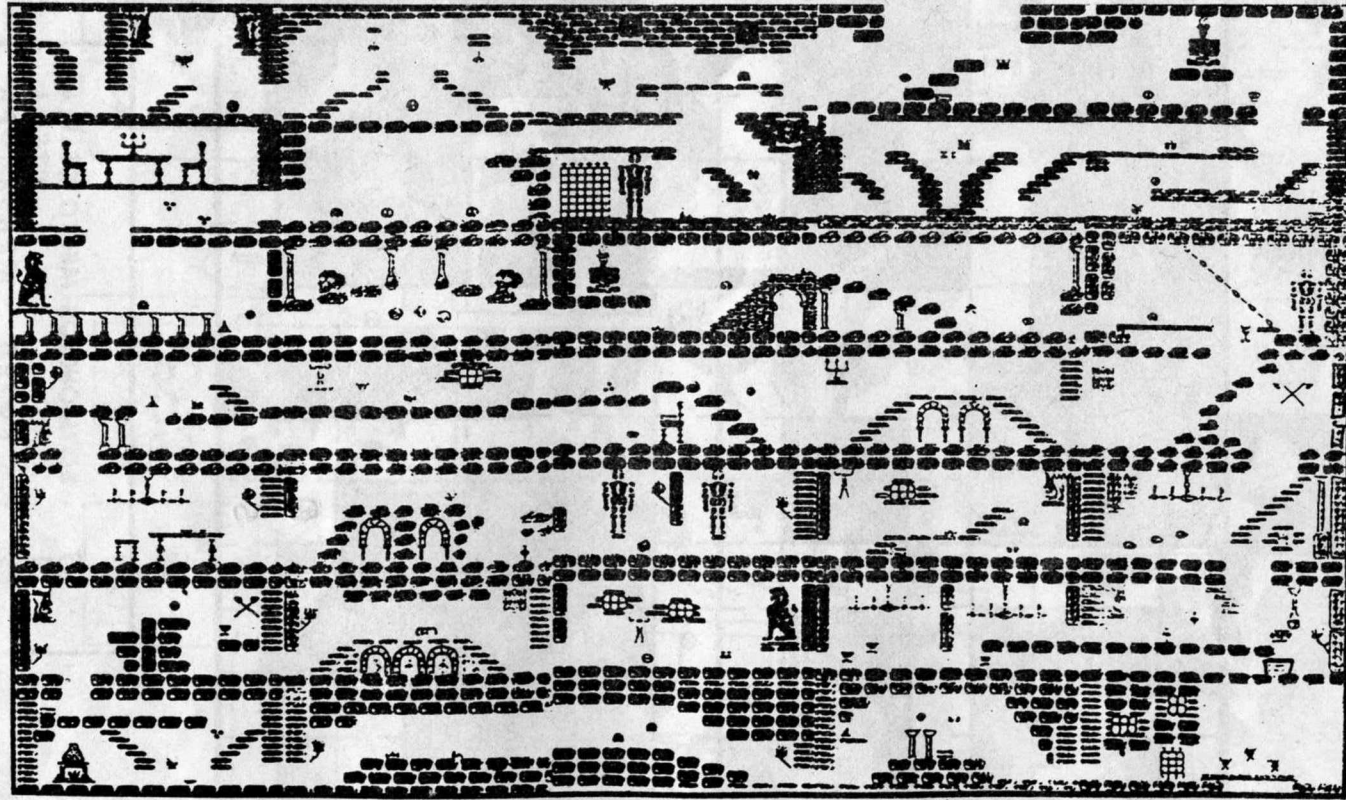


KNIGHT LORE



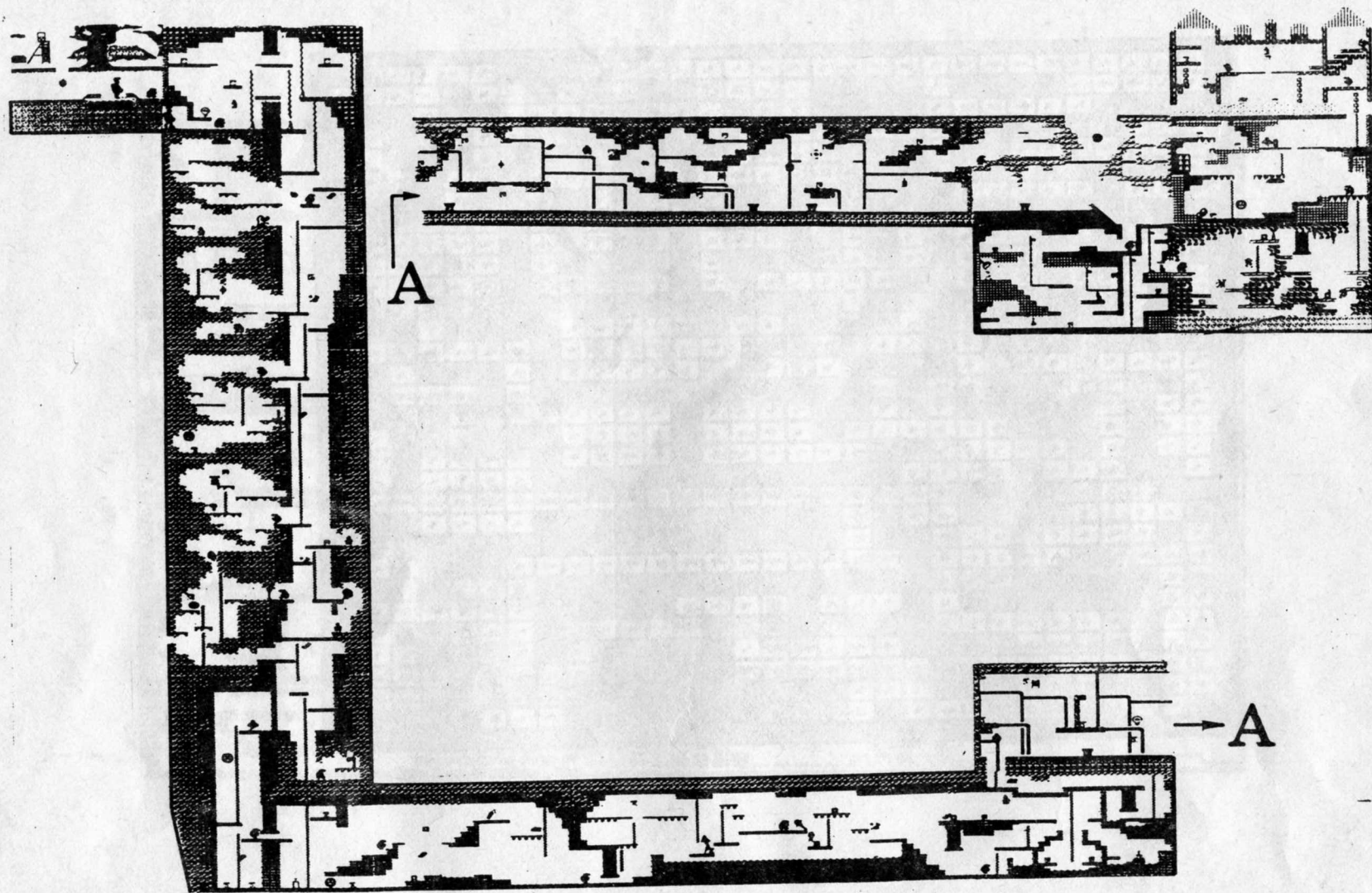
- ВОЗМОЖНОЕ МЕСТО СТАРТА
- СТЕНА
- КОТЕЛ МЕЛЬНИОРА
- ПОЛЕЗНЫЙ ПРЕДМЕТ
(КОЛБА, СФЕРА, КУБОК,
КРИСТАЛЛ, ВАЗА, БУТЫЛКА,
БАШМАК, ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ЖИЗНЬ)

LEONARD

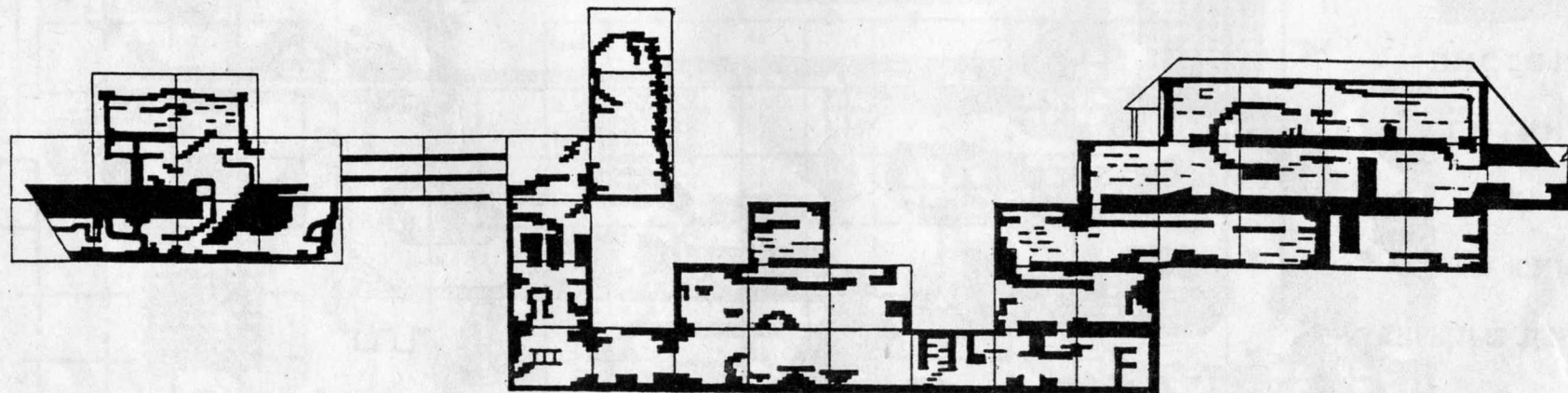


A complex black and white grid puzzle, likely a crossword or logic puzzle. The grid is composed of many small squares, some of which are filled with various symbols and numbers. The symbols include arrows (pointing up, down, left, right), circles with numbers inside, and other geometric shapes. The numbers are small and appear to be part of the puzzle's clues or constraints. The overall layout is dense and intricate, with a mix of white and black squares forming a complex pattern.

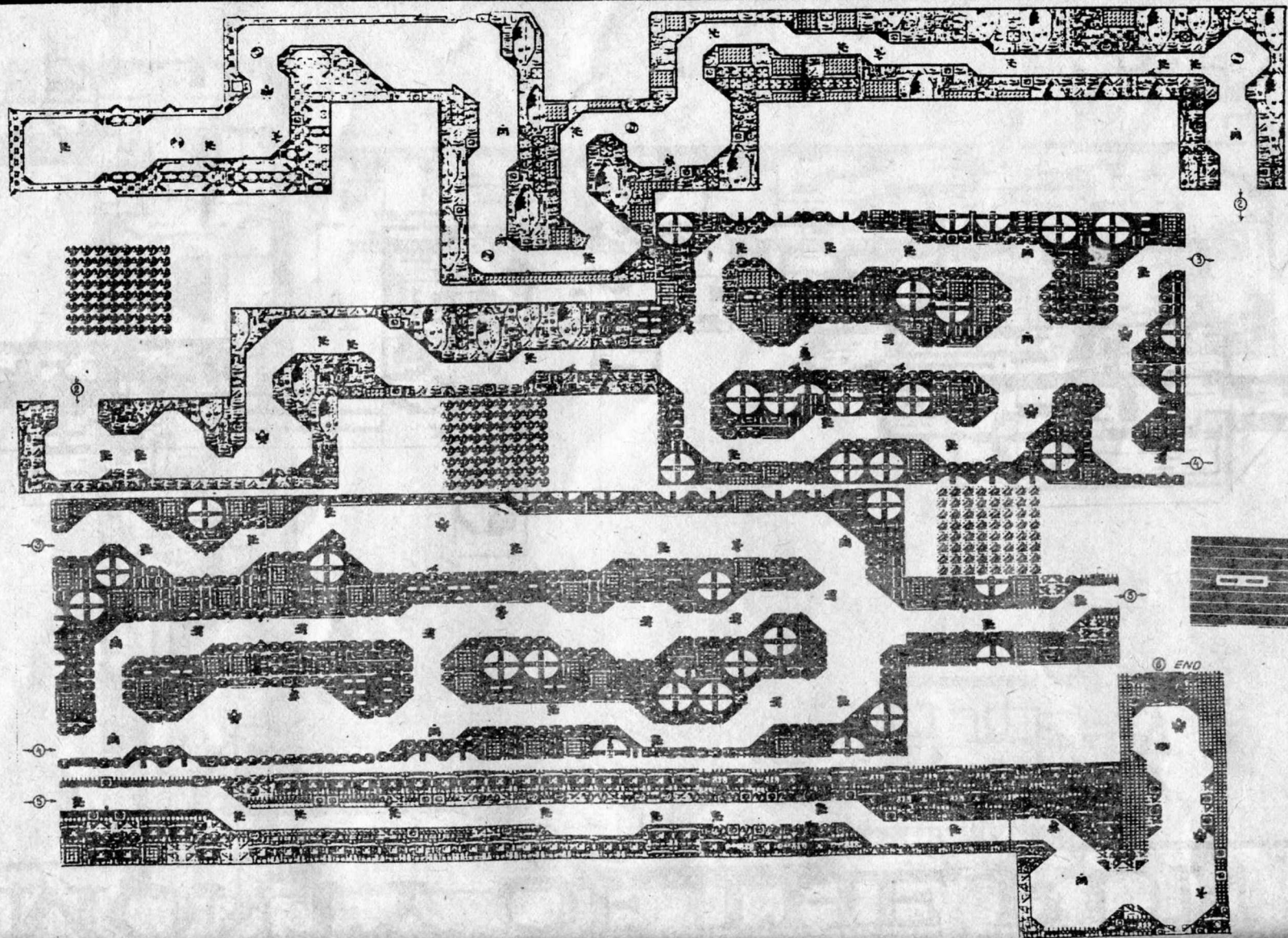
MONTY MOLE



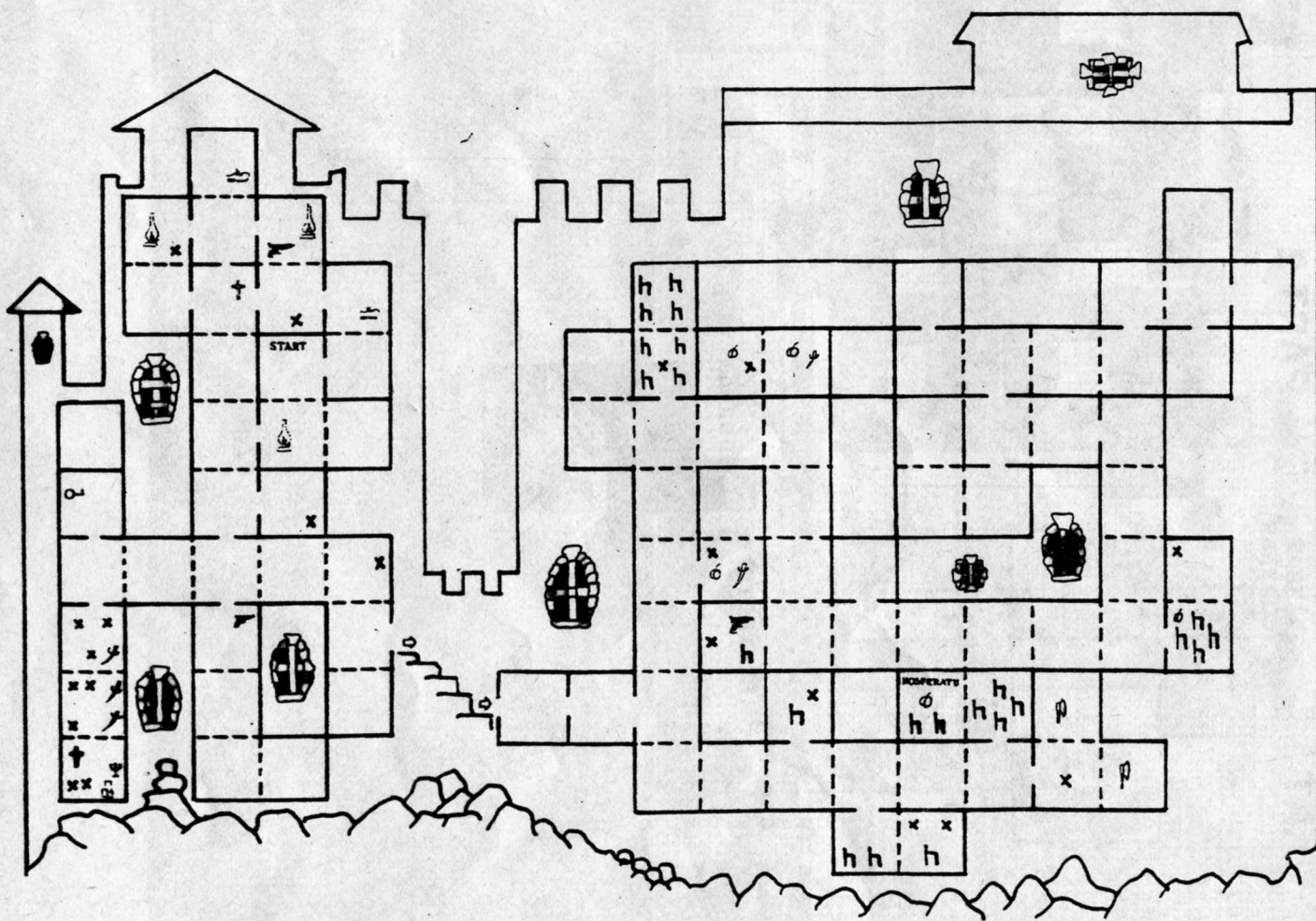
MONTY OF THE RUN



N.O.M.A.D.



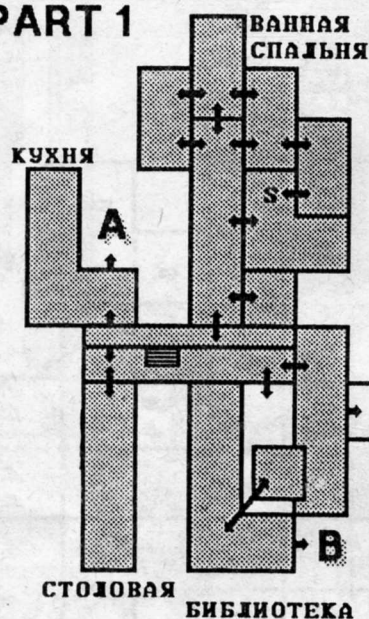
NOSFERATU



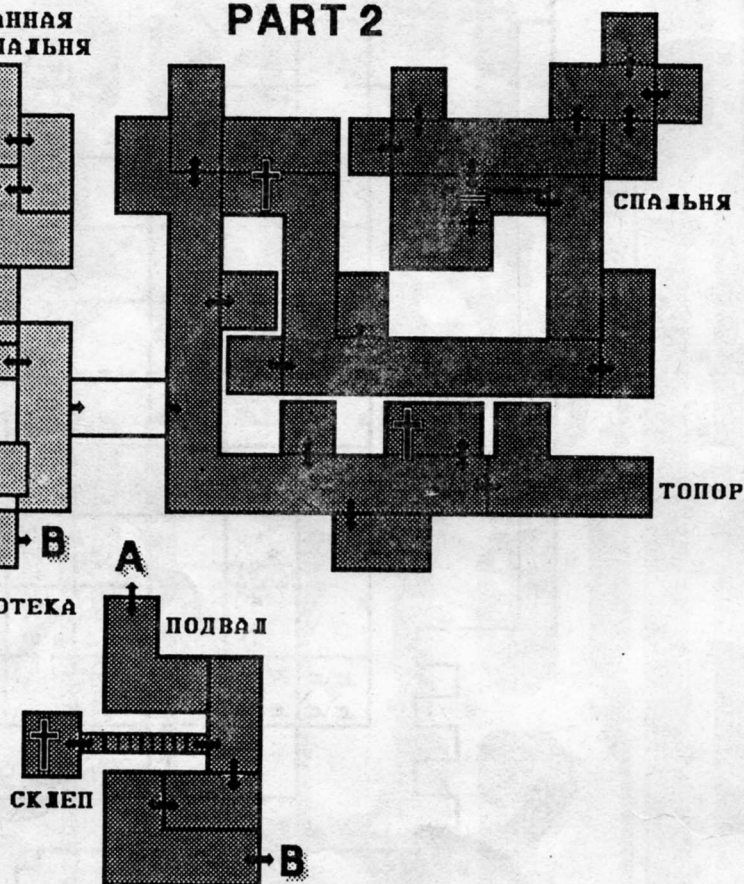
	-	МЕЧ
	-	ЧЕСНОК
	-	КРЕСЛО
	-	ТОПОР
	-	ПИСТОЛЕТ
	-	БОТИНКИ
	-	КРЕСТ
	-	КЛЮЧ
	-	ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ
	-	ЛАМПА
	-	ПОДСВЕЧНИК
	-	ДОКУМЕНТЫ
	-	ЕДА

NOSFERATU THE VAMPIRE

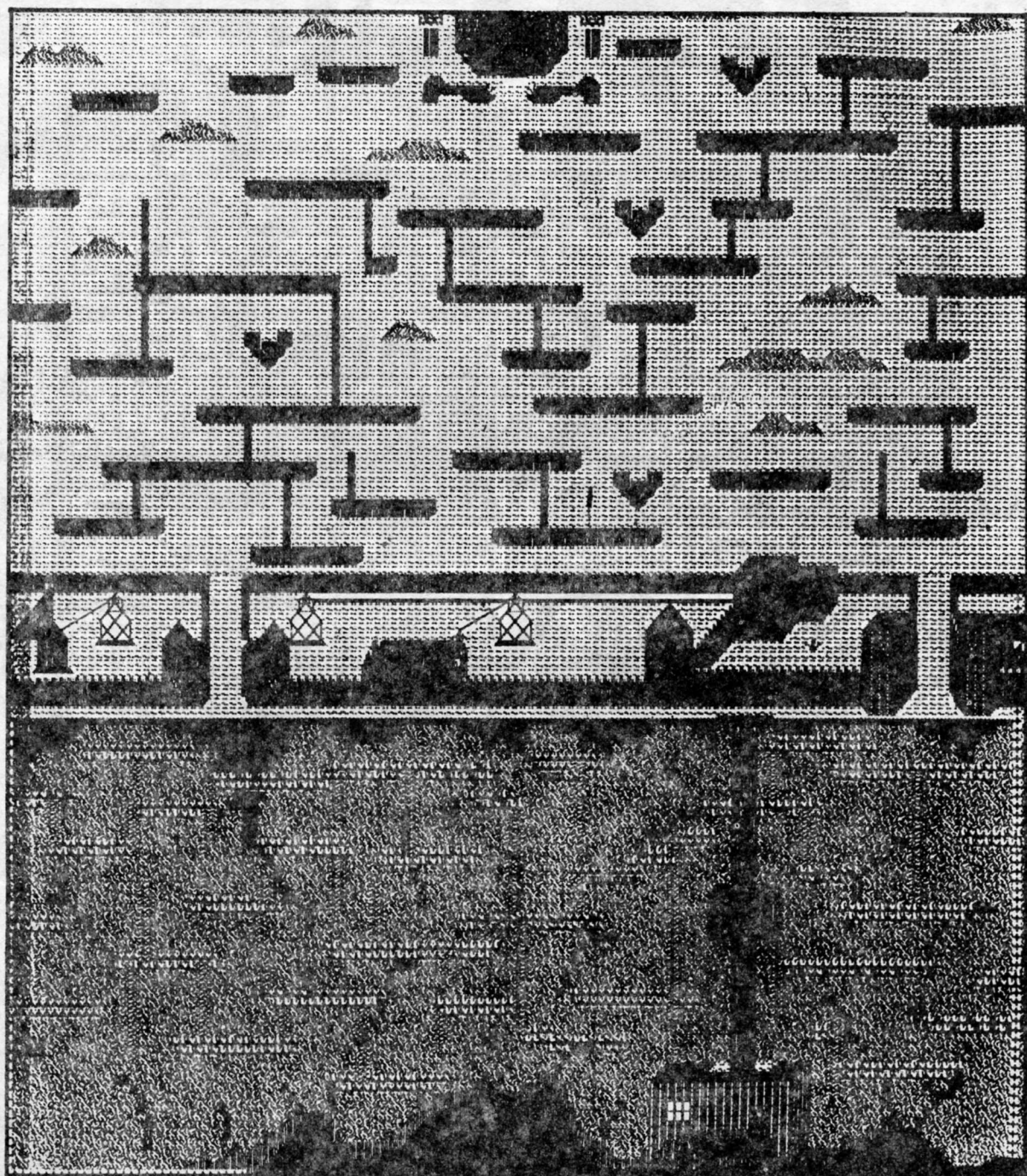
PART 1



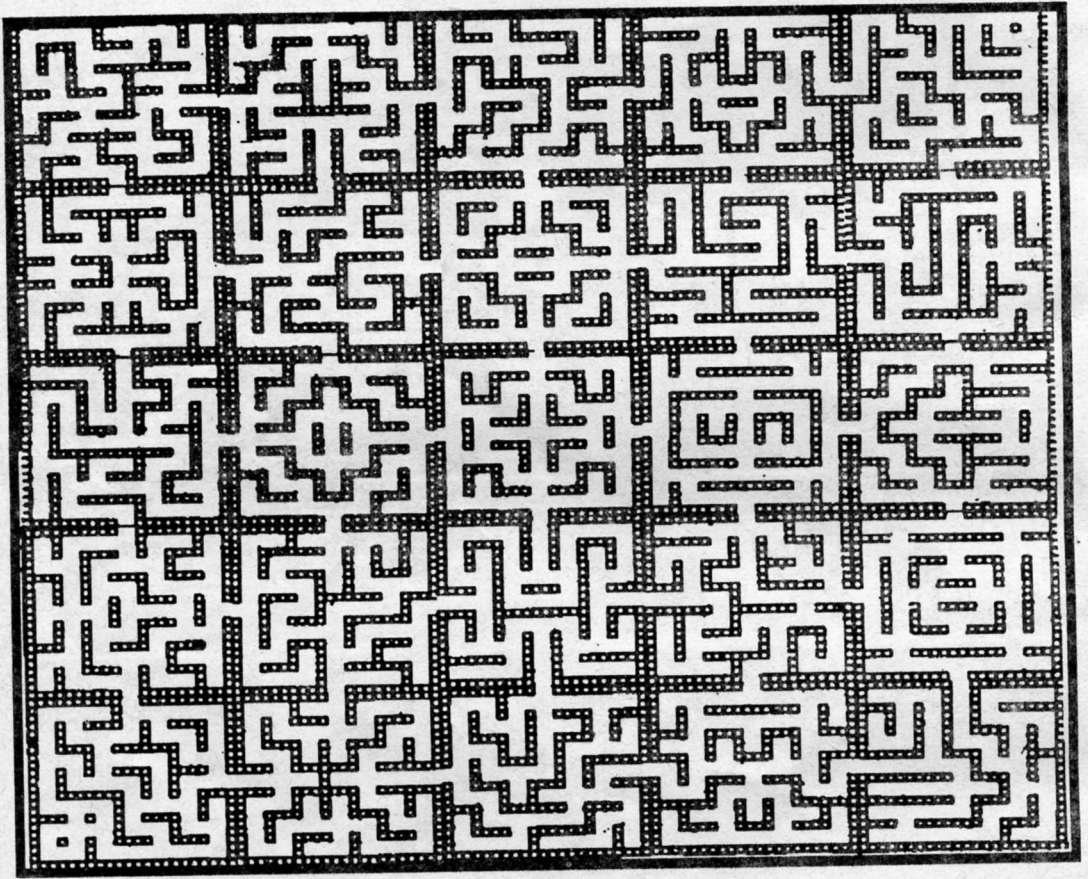
PART 2



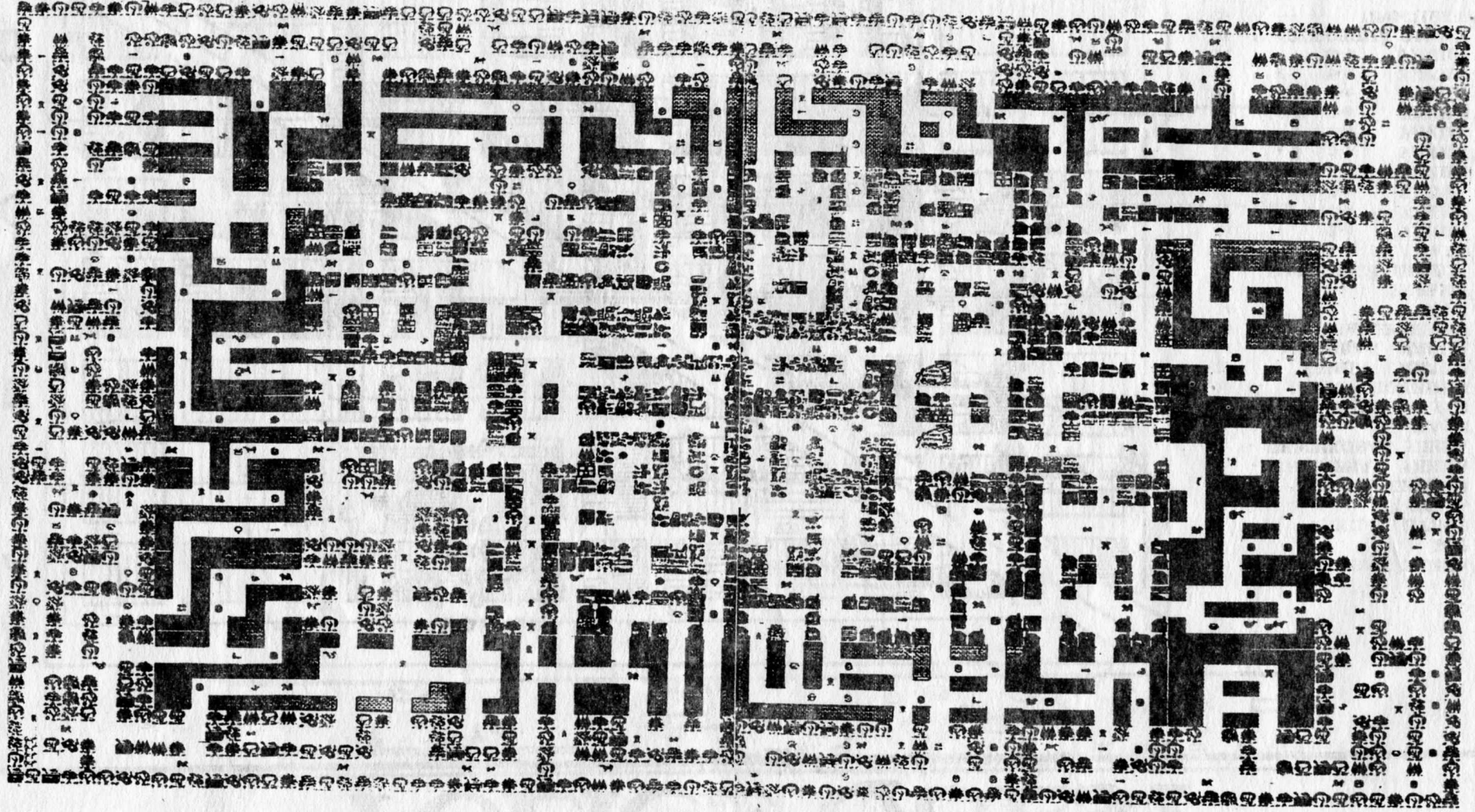
ONE BITE TOO DEEP



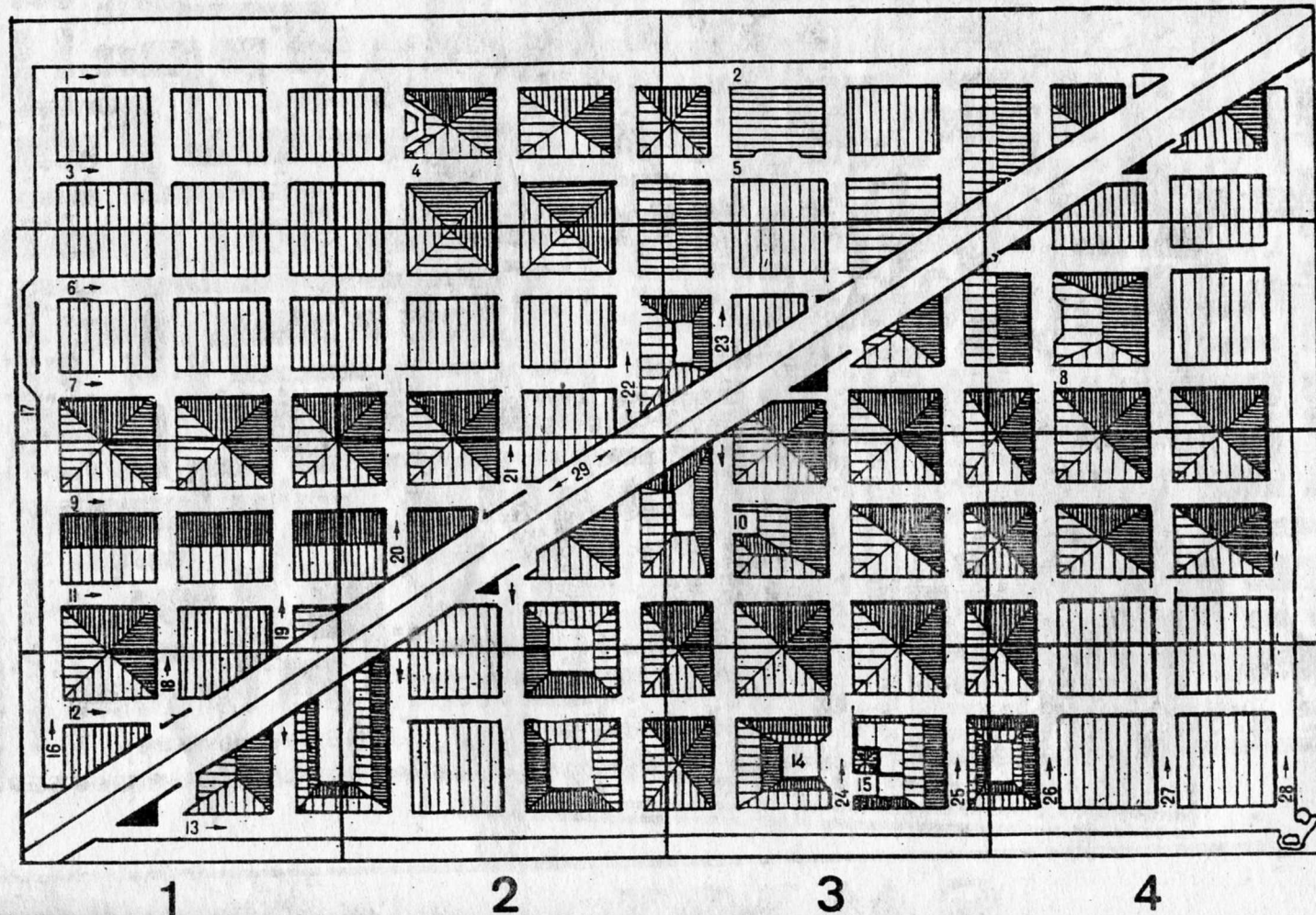
ORION



PAWS

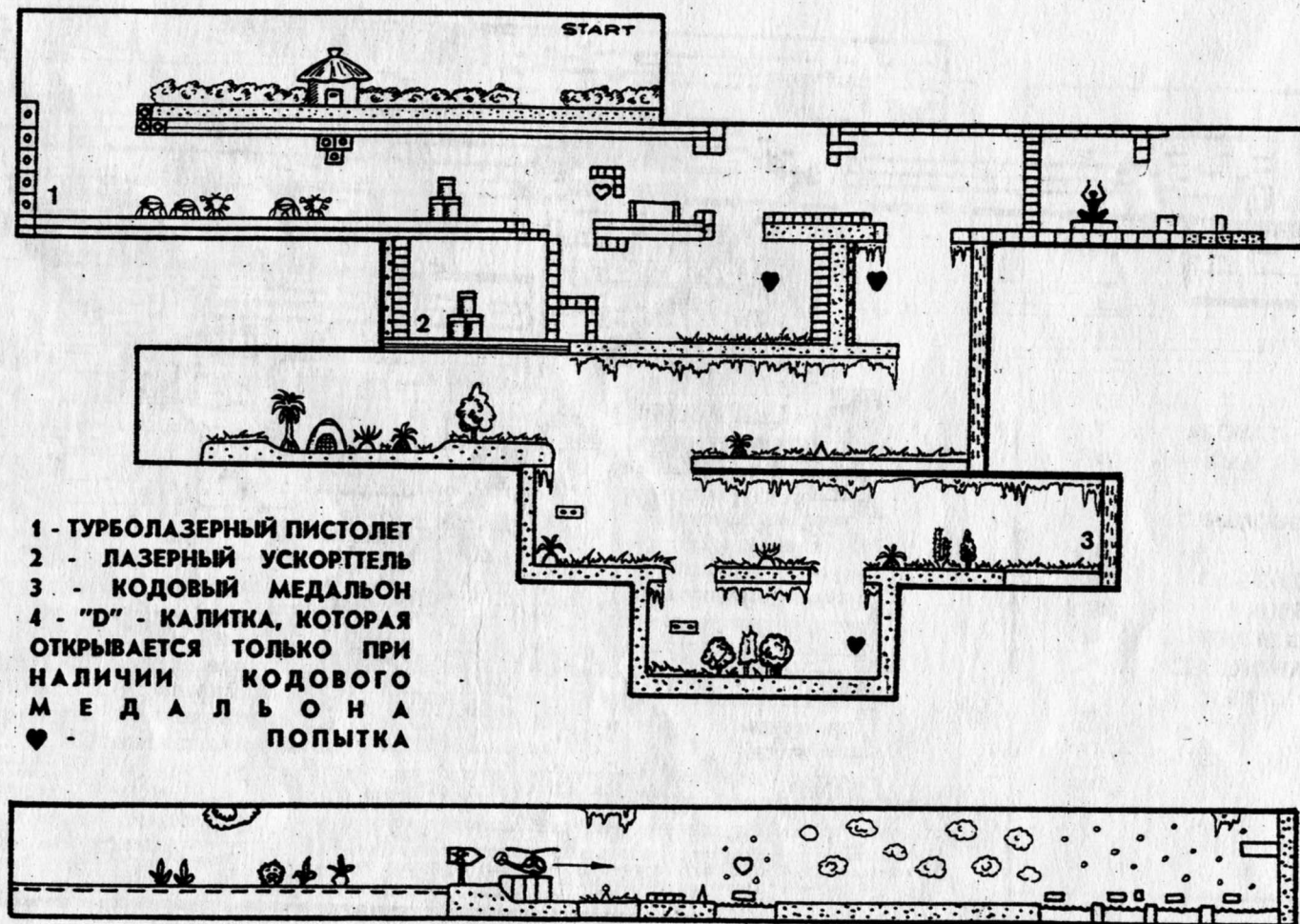


POLICE QUEST

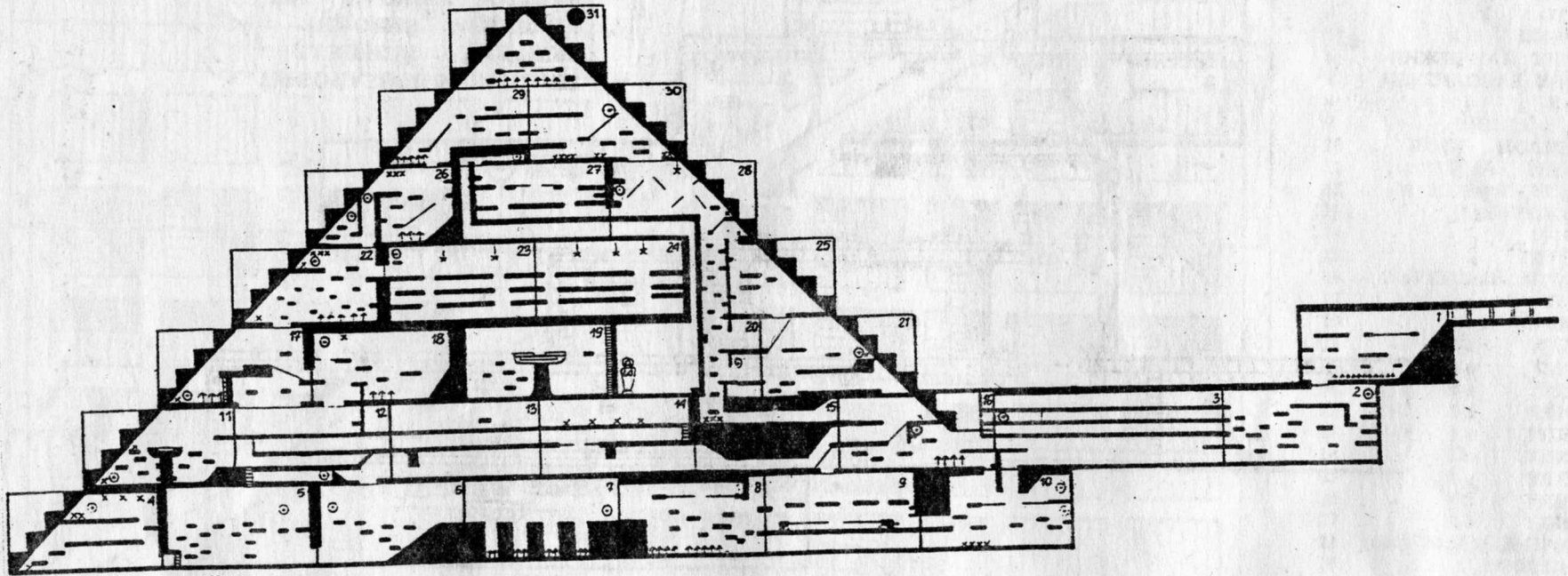


- 1 - ПАЛЬМОВАЯ УЛИЦА
- 2 - БАР
- 3 - УЛИЦА ДУБОВ
- 4 - ОТЕЛЬ
- 5 - ПИВНАЯ
- 6 - ИНЖИРНАЯ УЛИЦА
- 7 - ПЕРСИКОВАЯ УЛИЦА
- 8 - КАФЕ
- 9 - УЛИЦА РОЗ
- 10 - ПОСТ ПОЛИЦИИ
- 11 - УЛИЦА ЛИЛИЙ
- 12 - МАКОВАЯ УЛИЦА
- 13 - НАБЕРЕЖНАЯ
- 14 - СУД
- 15 - ТЮРЬМА
- 16 - ПАРКОВЫЙ ПРОЕЗД
- 17 - ПАРК
- 18 - 1-я УЛИЦА
- 19 - 2-я УЛИЦА
- 20 - 3-я УЛИЦА
- 21 - 4-я УЛИЦА
- 22 - 5-я УЛИЦА
- 23 - 6-я УЛИЦА
- 24 - 7-я УЛИЦА
- 25 - 8-я УЛИЦА
- 26 - 9-я УЛИЦА
- 27 - 10-я УЛИЦА
- 28 - ЧИСТОВОДНЫЙ ПРОЕЗД
- 29 - ПРОСПЕКТ

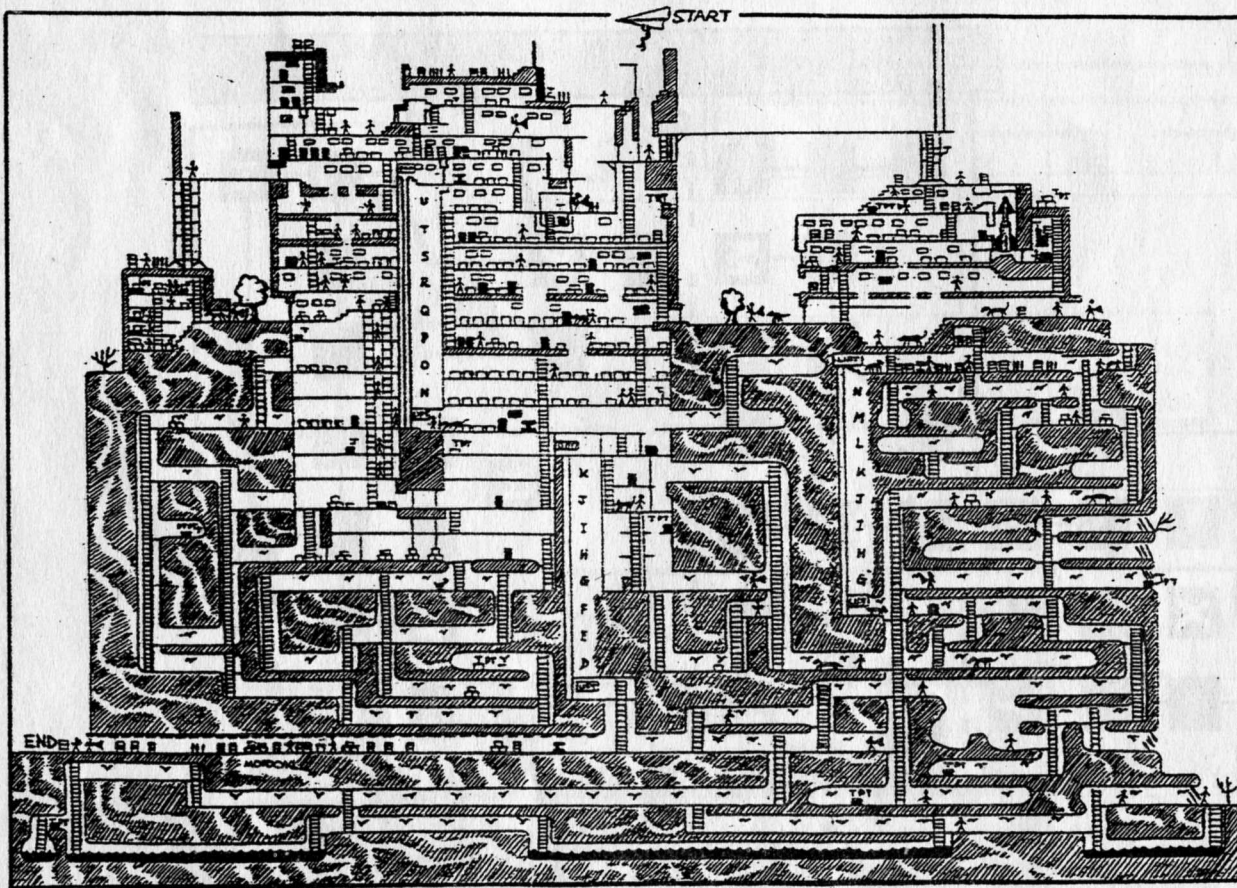
PHANTIS II



PYRAMINIA

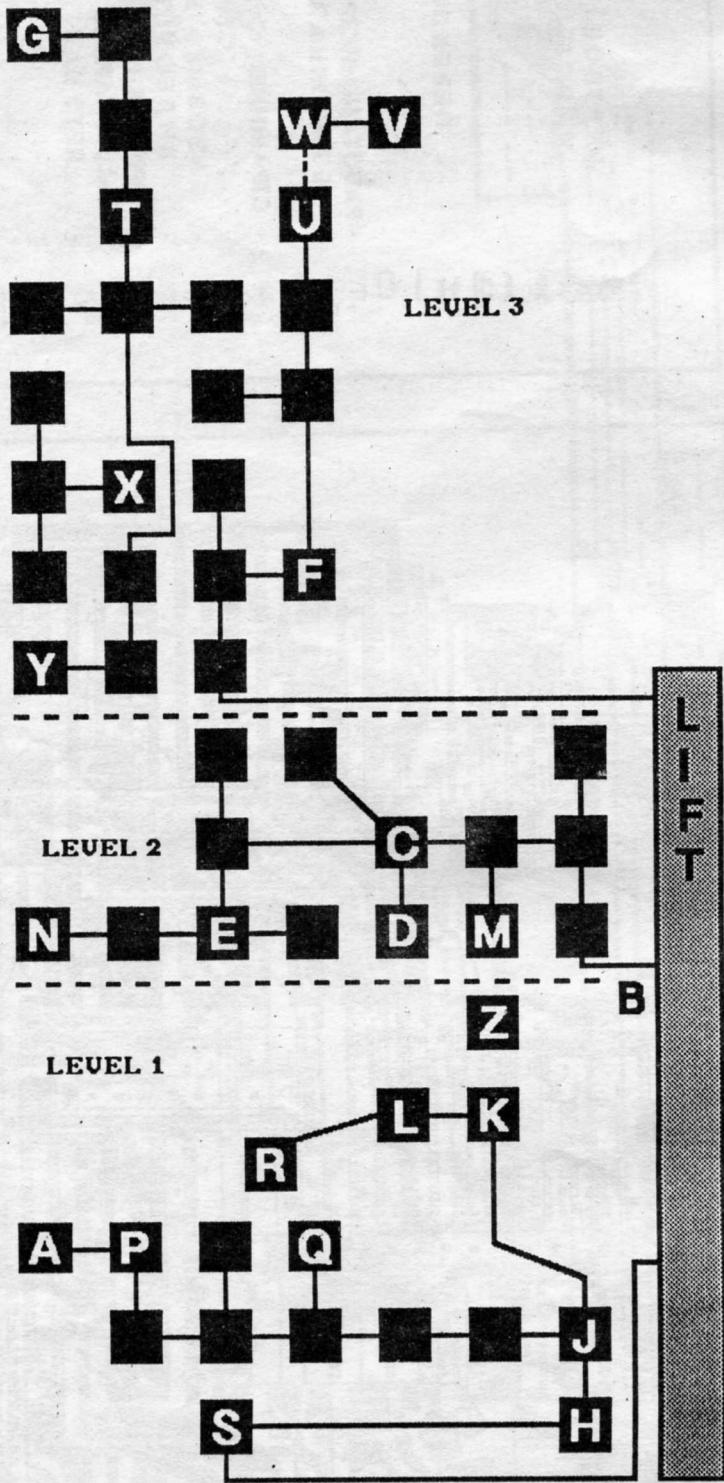


SABOTEUR II

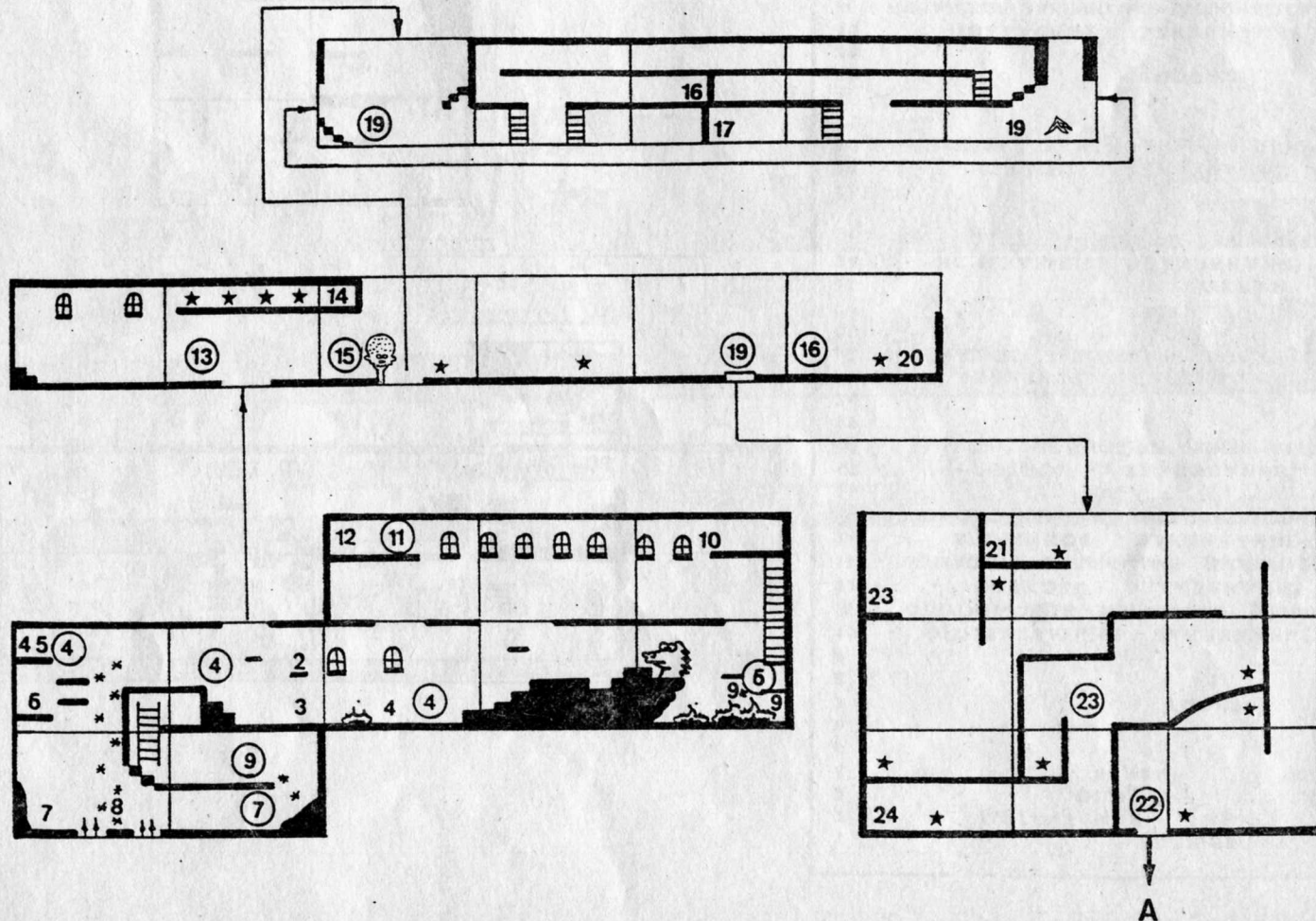


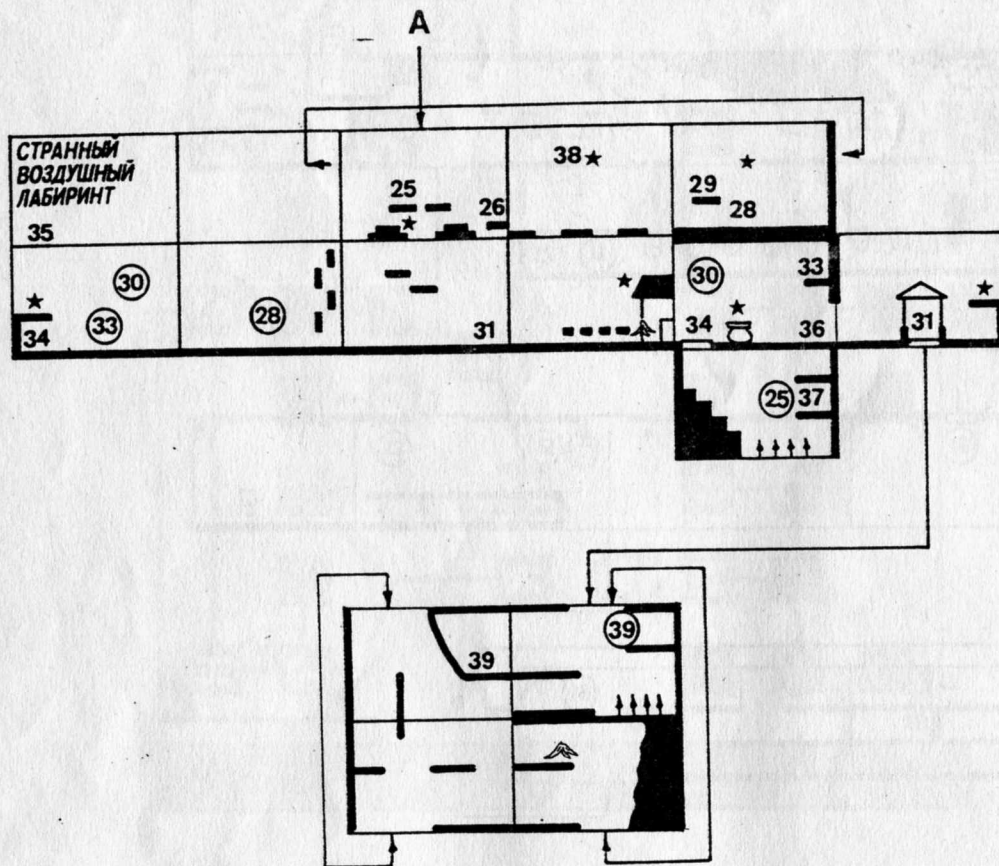
- МЕРТВОЕ ДЕРЕВО
- ЖИВОЕ ДЕРЕВО
- ПАНТЕРА
- ТРОСС
- ЯЩИКИ
- ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ
- ПОЛ
- ОКНО
- РАБОТАТЬ ИНСТРУМЕНТАМИ
- БУМАЖНАЯ ЛЕНТА
- ПОЛКА
- СТРАЖНИКИ С ЛАЗЕРАМИ
- СТРАЖНИКИ
- ГАЗОВЫЕ БАЛЛОНЫ
- ВИДЕОУСТАНОВКИ
- ПРИСТАВНАЯ ЛЕСТНИЦА
- СТАЦИОНАРНАЯ ЛЕСТНИЦА
- ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ
- ПОЛКА
- ТОННЕЛЬ
- ВОДА

SEABASE DELTA



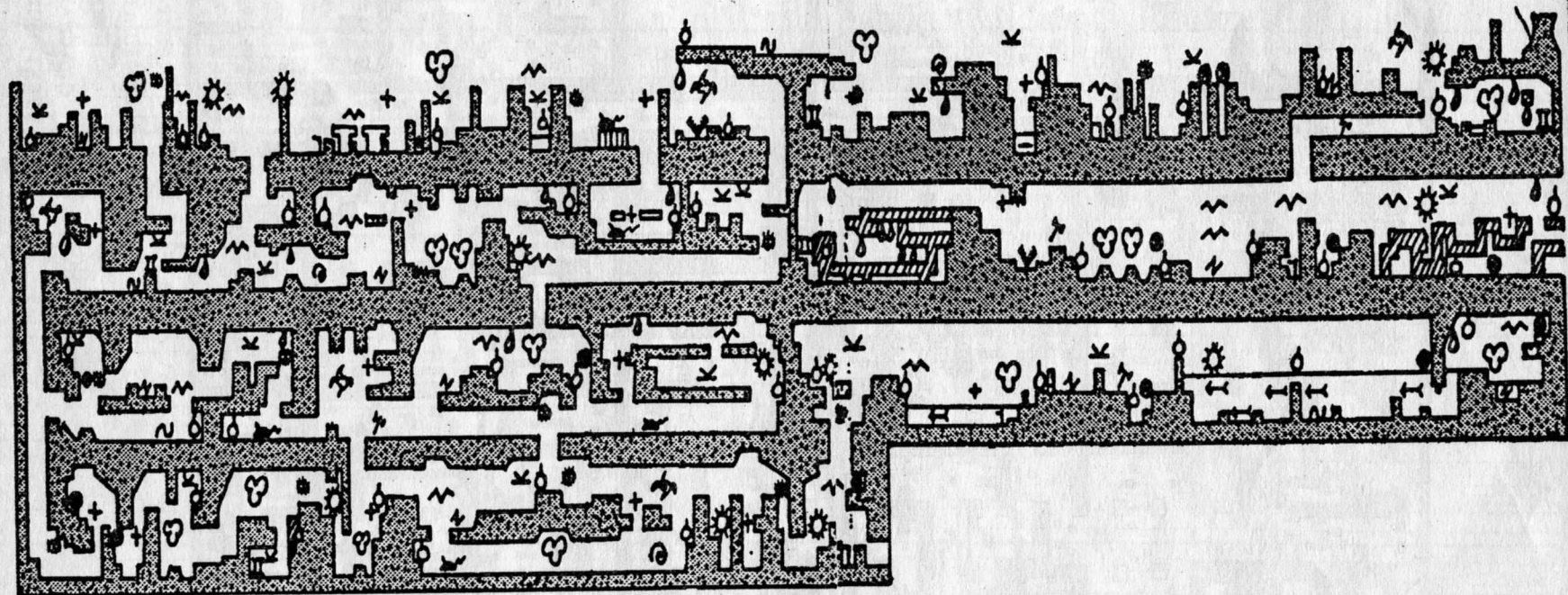
SLIGHTLY MAGIC



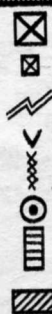
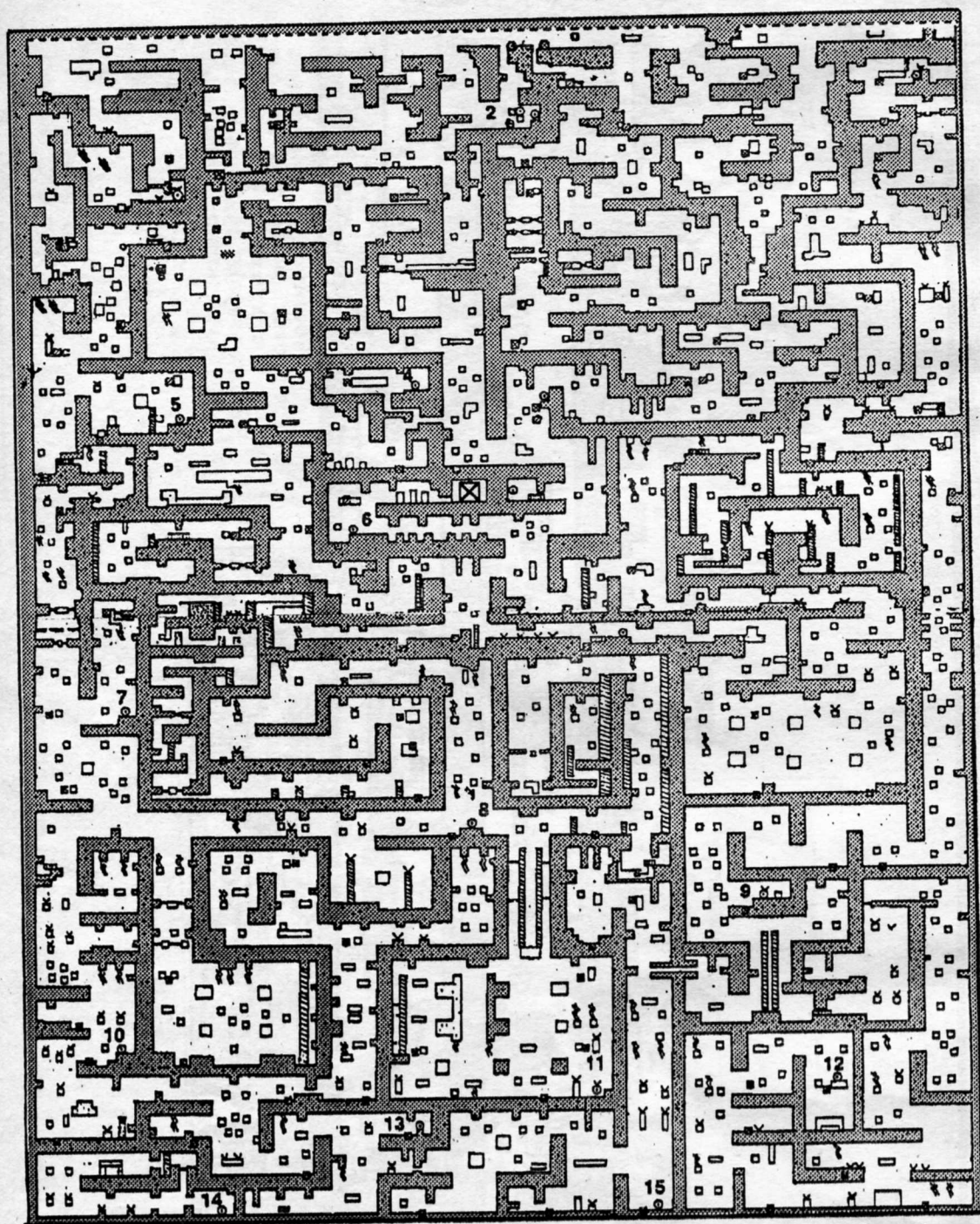


- | | | |
|----|-------------------------|-------------------------------------|
| 1 | ВОЛШЕБНАЯ | РАМКА |
| 2 | МАГИЧЕСКАЯ КНИГА | ЗАКЛИНАНИЙ |
| 3 | ОШЕЙНИК | ОТ БЛОХ |
| 4 | ВЕДРО | С ВОДОЙ |
| 5 | | МЕГАФОН |
| 6 | | МАГНИТ |
| 7 | ГОРСТЬ | КАМНЕЙ |
| 8 | | ЧЕРЕП |
| 9 | | БУЛАВКА |
| 10 | ОТПУГИВАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 11 | ОТПУГИВАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ ЧЕРЕПОМ) |
| 12 | СЛУХОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 13 | СЛУХОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ МЕГАФОНОМ) |
| 14 | БЛОШИНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 15 | БЛОШИНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ ОШЕЙНИКОМ ОТ БЛОХ) |
| 16 | | НОЖНИЦЫ |
| 17 | РЫБНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 18 | РЫБНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ АКВАРИУМОМ) |
| 19 | | ЛЕЙКА |
| 20 | | АКВАРИУМ |
| 21 | ВЗРЫВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 22 | ВЗРЫВНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ ПЛУНЖЕРОМ) |
| 23 | | ЖЕЛЕ |
| 24 | | ПЛУНЖЕР |
| 25 | | ДОХЛАЯ МЫШЬ |
| 26 | ИСЧЕЗАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 27 | ИСЧЕЗАЮЩЕЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ КРЕМОМ ДЛЯ НЕВИДИМОСТИ) |
| 28 | | СВЕЧА |
| 29 | ЛЕТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 30 | ЛЕТНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ ПЕРОМ) |
| 31 | | ПЕНС |
| 32 | | ПЕРО |
| 33 | | ВОДЯНОЙ ПИСТОЛЕТ |
| 34 | | КЛЮЧ |
| 35 | ПОВАРСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВЫКЛЮЧЕНО) |
| 36 | ПОВАРСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ | (ВКЛЮЧАЕТСЯ ЛОЖКОЙ САХАРА) |
| 37 | КРЕМ | ДЛЯ НЕВИДИМОСТИ |
| 38 | | ЛОЖКА САХАРА |
| 39 | ЛОСЬОН | ДЛЯ ЗАГАРА |
- 15 - ЗДЕСЬ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПРЕДМЕТ С ДАННЫМ НОМЕРОМ
- ★ - МАГИЧЕСКАЯ ЗВЕЗДОЧКА

SPIKY HAROLD



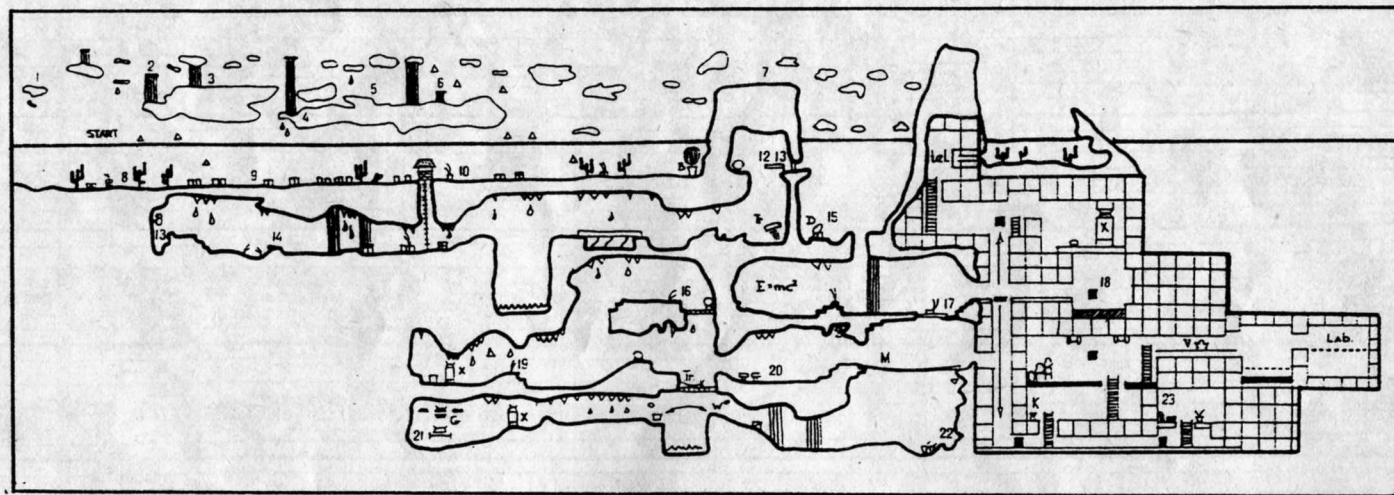
STARQUAKE



- ЦЕНТР-РЕАКТОР
- ПЛАТФОРМА
- ШНУРЫ
- ОПАСНАЯ АНТЕННА
- ЭЛЕКТРИЧЕСКИЕ ИСКРЫ
- СТАНЦИЯ ТЕЛЕПОРТАЦИИ
- ЛИФТ
- ДВЕРИ, ТРЕБУЮЩИЕ
- КАРТЫ-КЛЮЧА

The image displays a 6x12 grid of 72 small diagrams, each representing a different configuration of the 2D Ising model. Each diagram is a small square with a white background and black squares representing spins. The patterns are arranged in six rows and twelve columns, showing a variety of cluster shapes, sizes, and arrangements, including isolated squares, chains, and larger interconnected groups. The patterns are distributed across the grid, with some rows showing more complex or larger clusters than others.

TERRAMEX

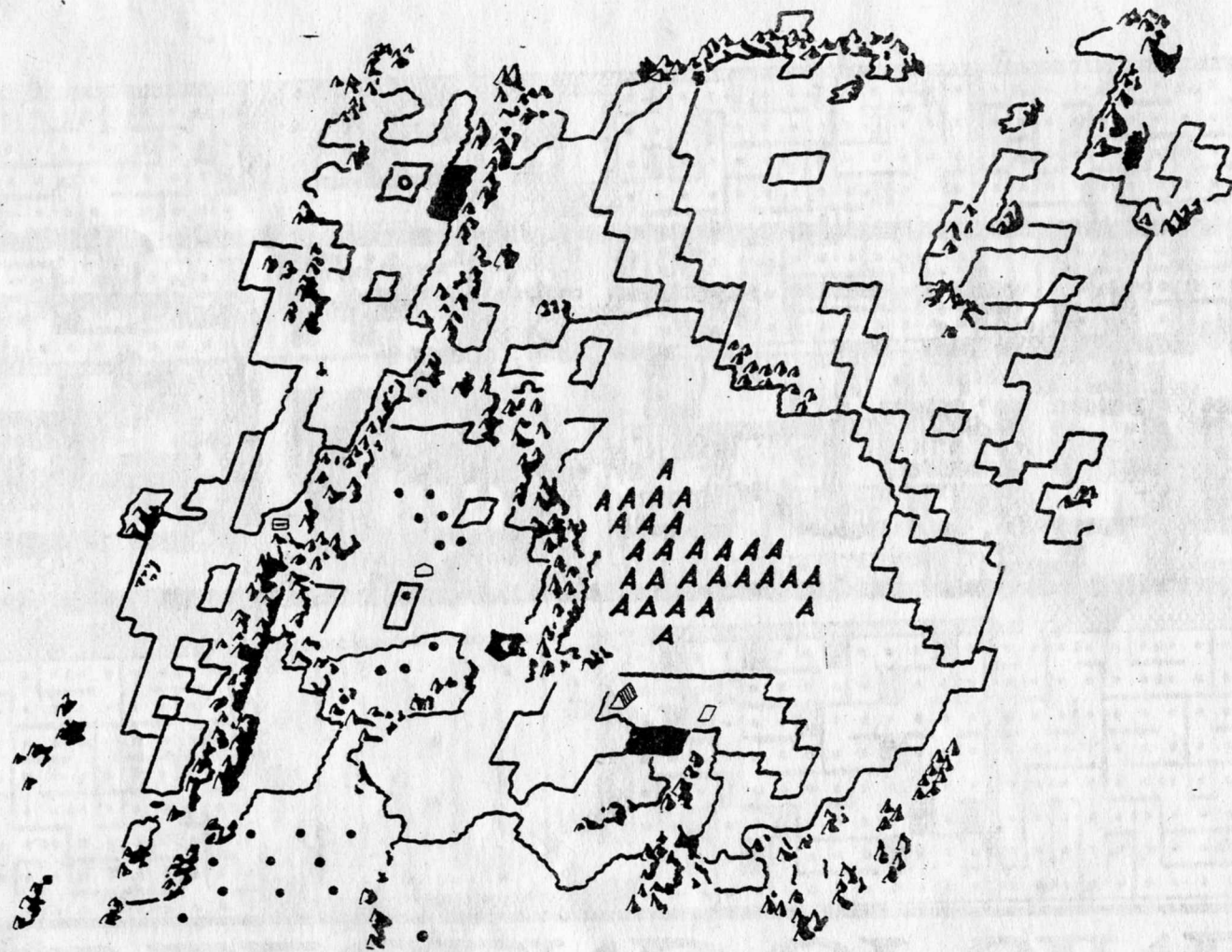


- 1 - ПОРОХ СРЕДНЕЙ СИЛЫ
- 2 - ВЕРЕВОЧНАЯ ЛЕСТНИЦА
- 3 - ОБЪЯВЛЕНИЕ
- 4 - СЕРЕБРЯНАЯ ЧЕШУЯ
- 5 - ОДНОКОЛЕСНЫЙ ВЕЛОСИПЕД
- 6 - ЗОНТИК
- 7 - АНТИРАДИАЦИОННЫЕ ТАБЛЕТКИ
- 8 - ПЫЛЕСОС
- 9 - ФЛЕЙТА
- 10 - КРИКЕТНЫЙ ШАР
- 11 - КРИКИ

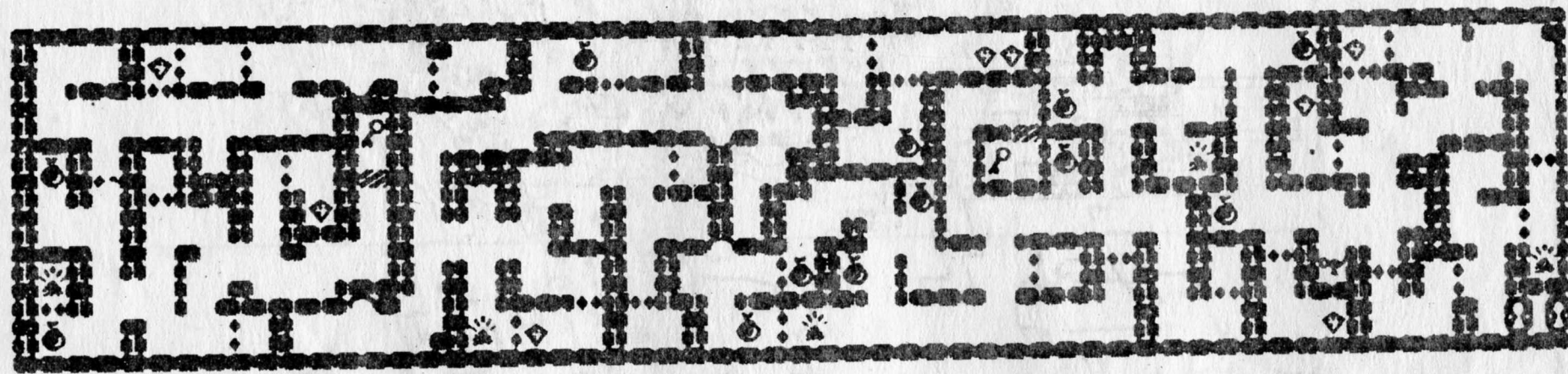
- 12 - ОСТРИЯ
- 13 - ПОРОХ МАЛЕНЬКОЙ СИЛЫ
- 14 - ПИСТОЛЕТ
- 15 - ПОРОХ БОЛЬШОЙ СИЛЫ
- 16 - ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ
- 17 - СОСУД С ПИВОМ
- 18 - ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЙ КРИСТАЛЛ
- 19 - ВЕШАЛКА
- 20 - АККУМУЛЯТОР
- 21 - АТОМНЫЙ КОТЕЛ
- 22 - СЮРПРИЗ

- 23 - ЧАШКА ЧАЯ
- B - БАЛЛОН
- D - ПУШКА
- G - ГЕНЕРАТОР
- K - МОЛОТ
- Lab - ЛАБОРАТОРИЯ
- Tel - ТЕЛЕСКОП
- M - МОСТ НА ТРОССАХ
- Tr - ТРАМПЛИН
- W - ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ РЕЛЬСОВ
- V - ВАМПИР

THE GUN OF PANDORA

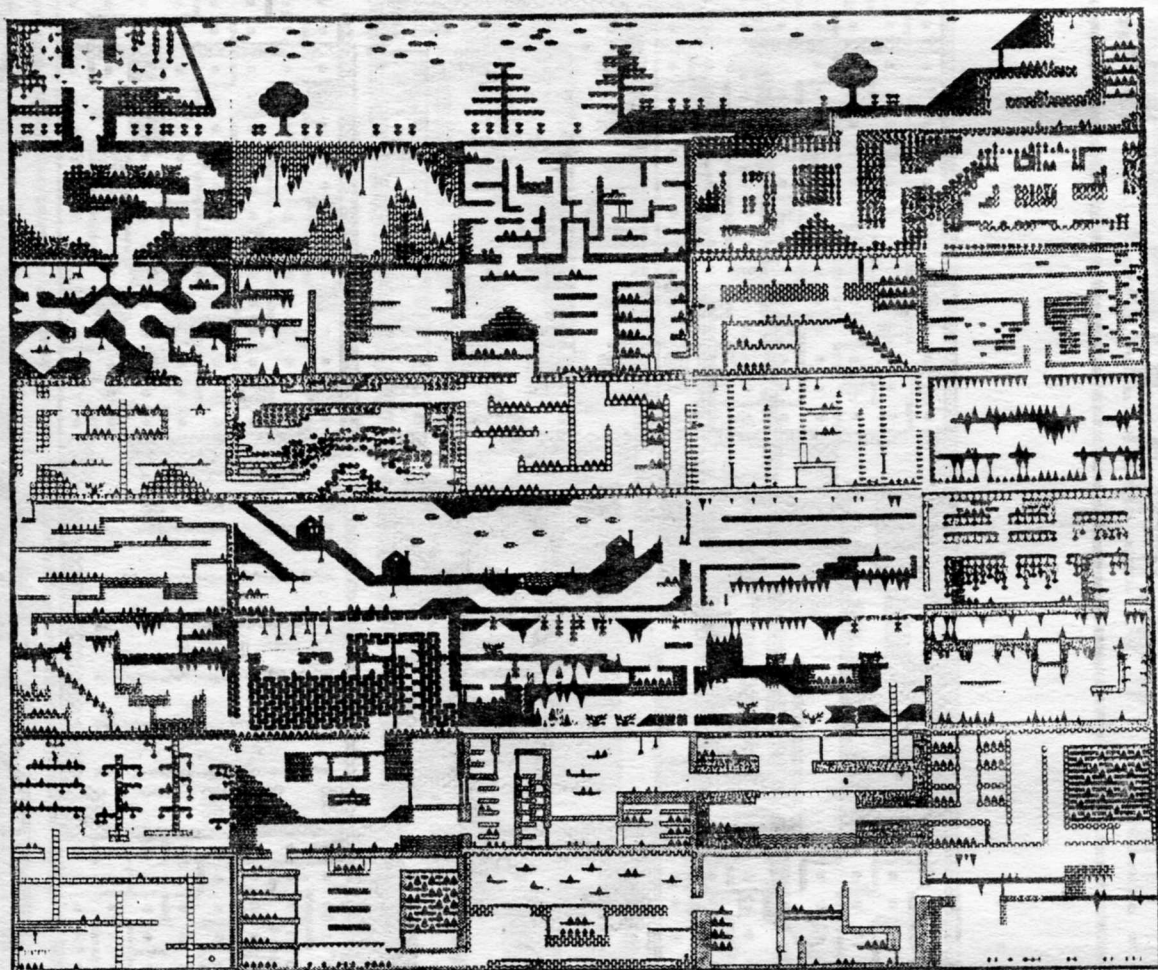


THE LEGEND OF SINBAD

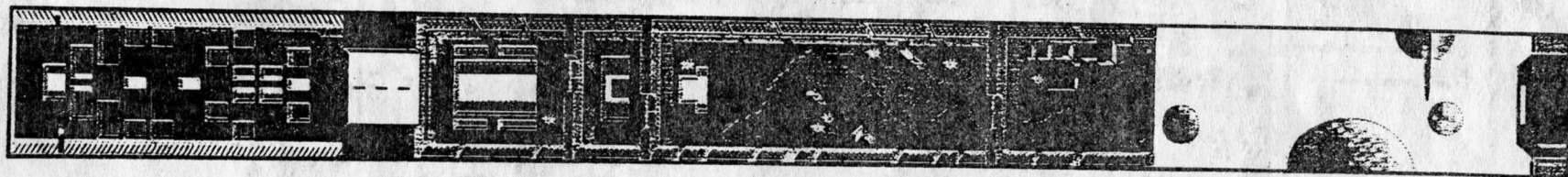


A detailed black and white map of the White House grounds. The map shows the White House building in the center, with the Blue House to its right. The South Lawn is at the bottom, and the North Lawn is at the top. The map includes various paths, gardens, and landmarks. The White House is labeled "THE WHITE HOUSE" and "THE BLUE HOUSE". The South Lawn is labeled "SOUTH LAWN". The North Lawn is labeled "NORTH LAWN". The map also shows the "POTOMAC RIVER" and the "WASHINGTON MONUMENT". The map is oriented with the White House at the top and the Potomac River at the bottom. The map is a detailed line drawing with many small details, such as trees, paths, and buildings. The map is a good reference for anyone visiting the White House grounds.

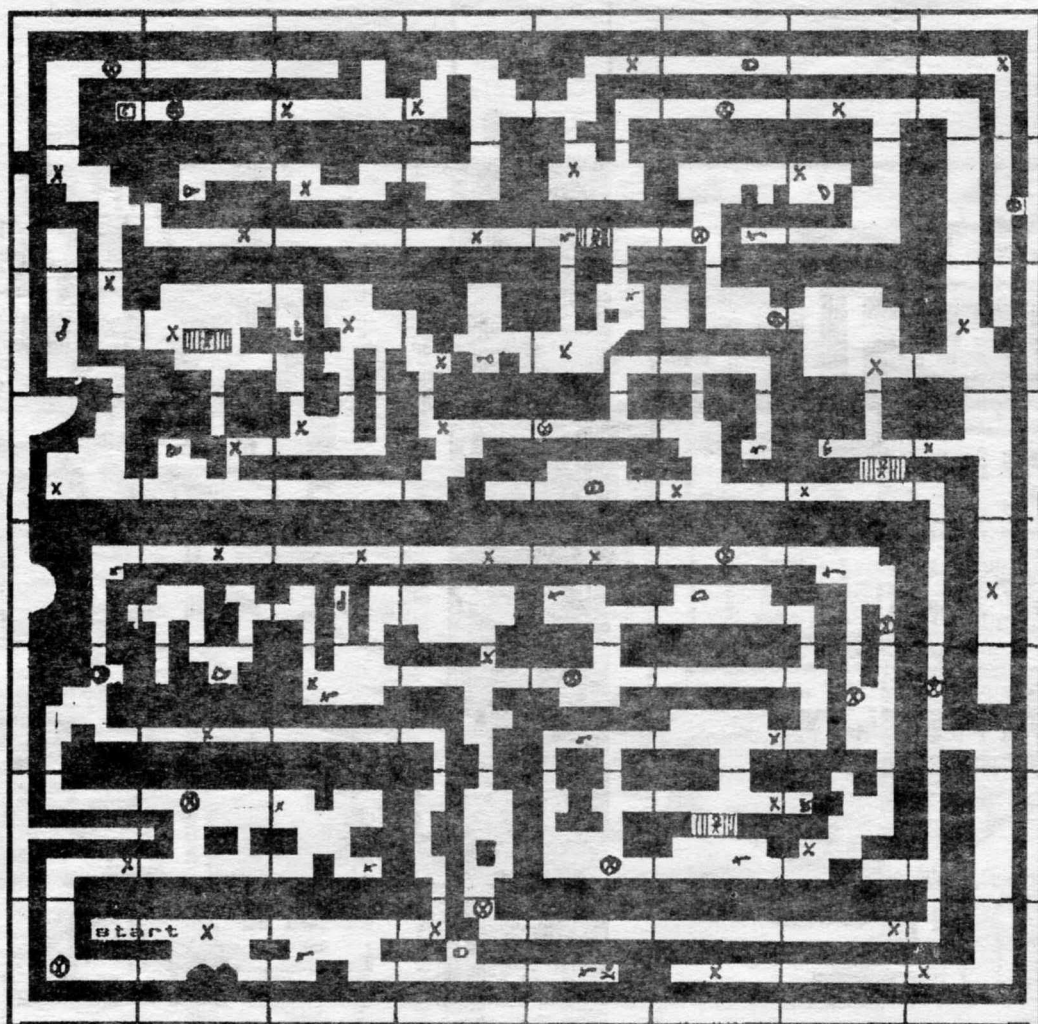
TOMY'S DAY



TRAP

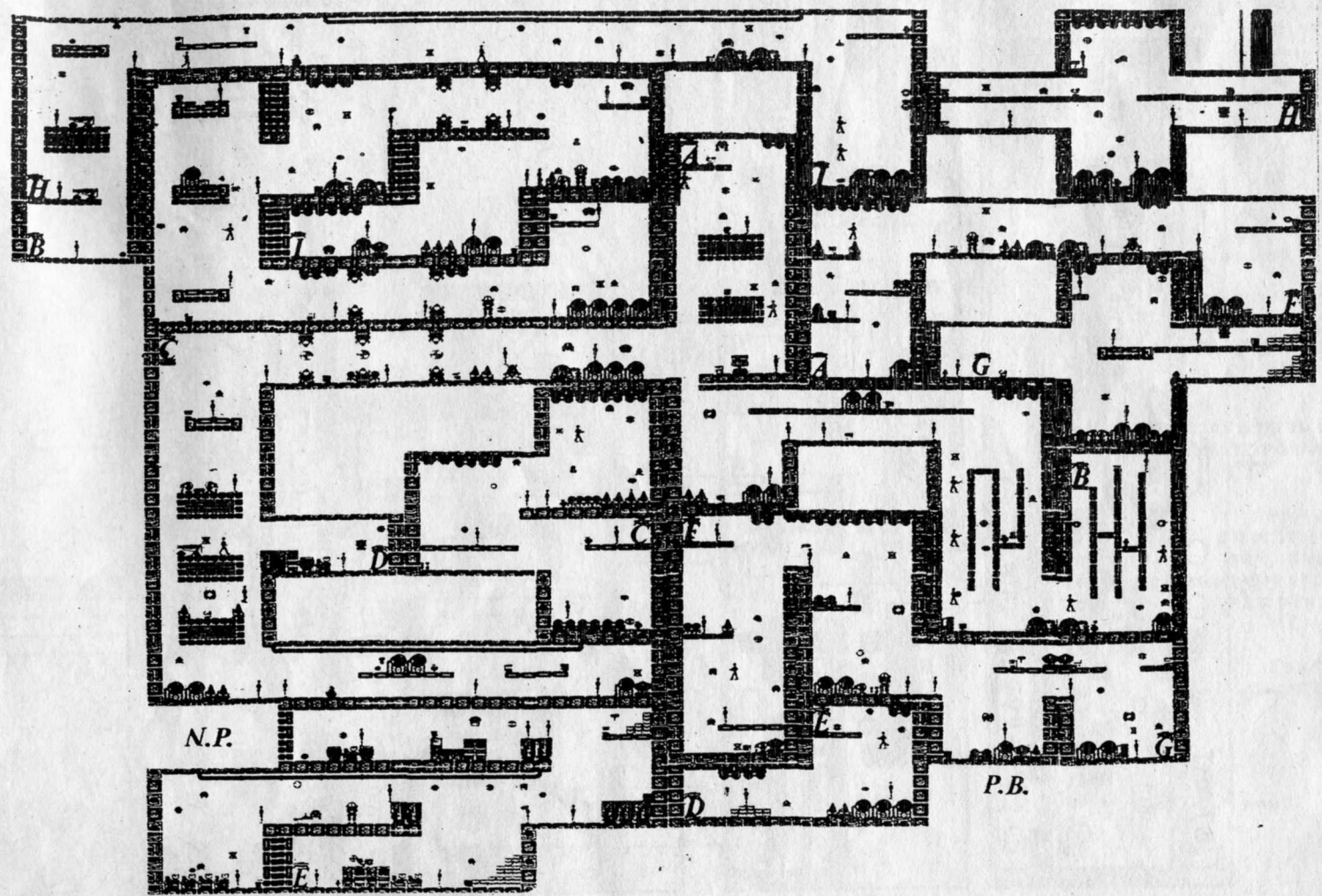


TREASURE ISLAND

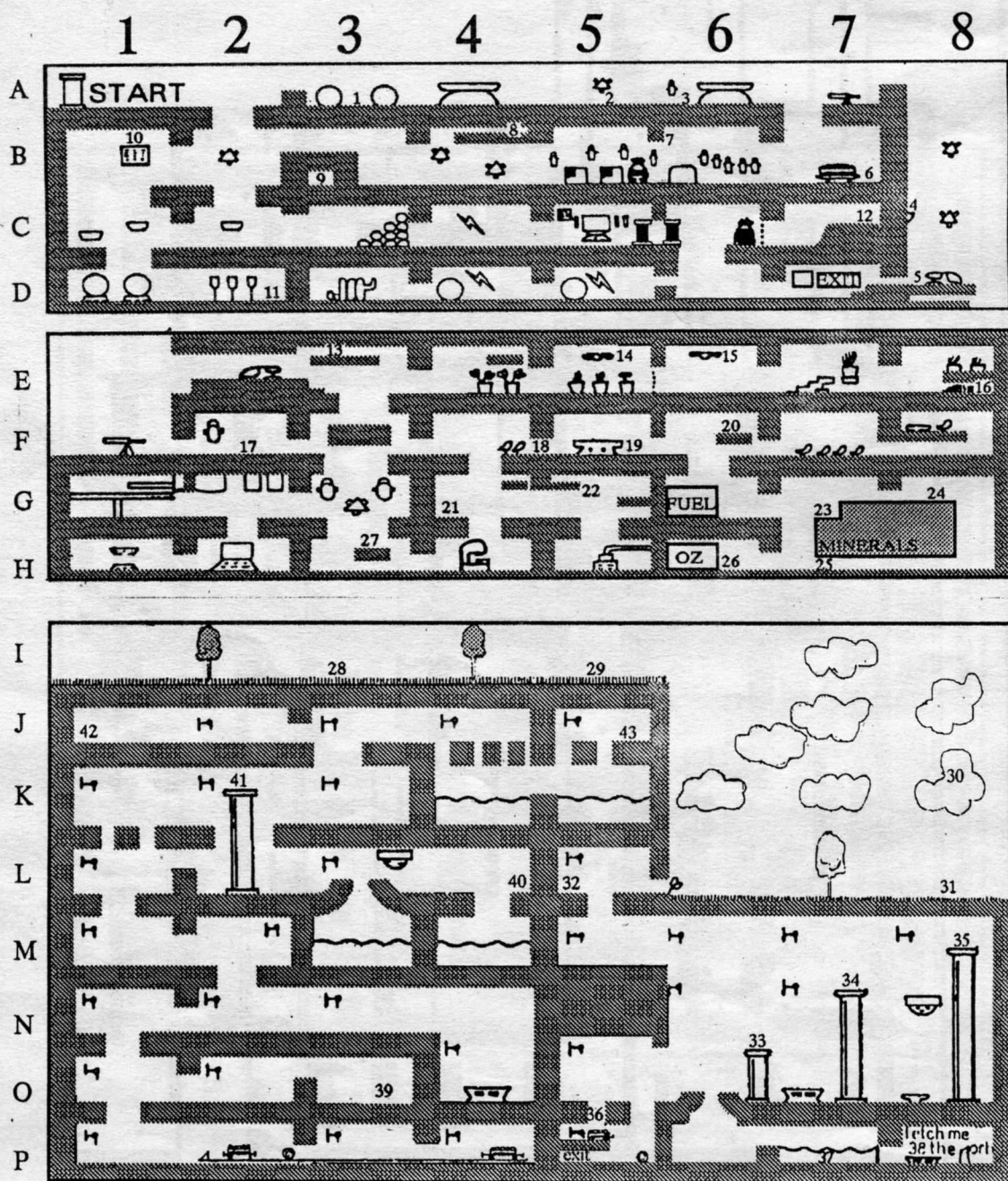


⊗	НЕВООРУЖЕННЫЙ
⚔	НОЖ
🔑	СЫР
🔧	ЛОПАТА
💧	ВОДА
☠	СКЕЛЕТ
📦	СУНДУК
🔑	КЛЮЧ
×	ВООРУЖЕННЫЙ

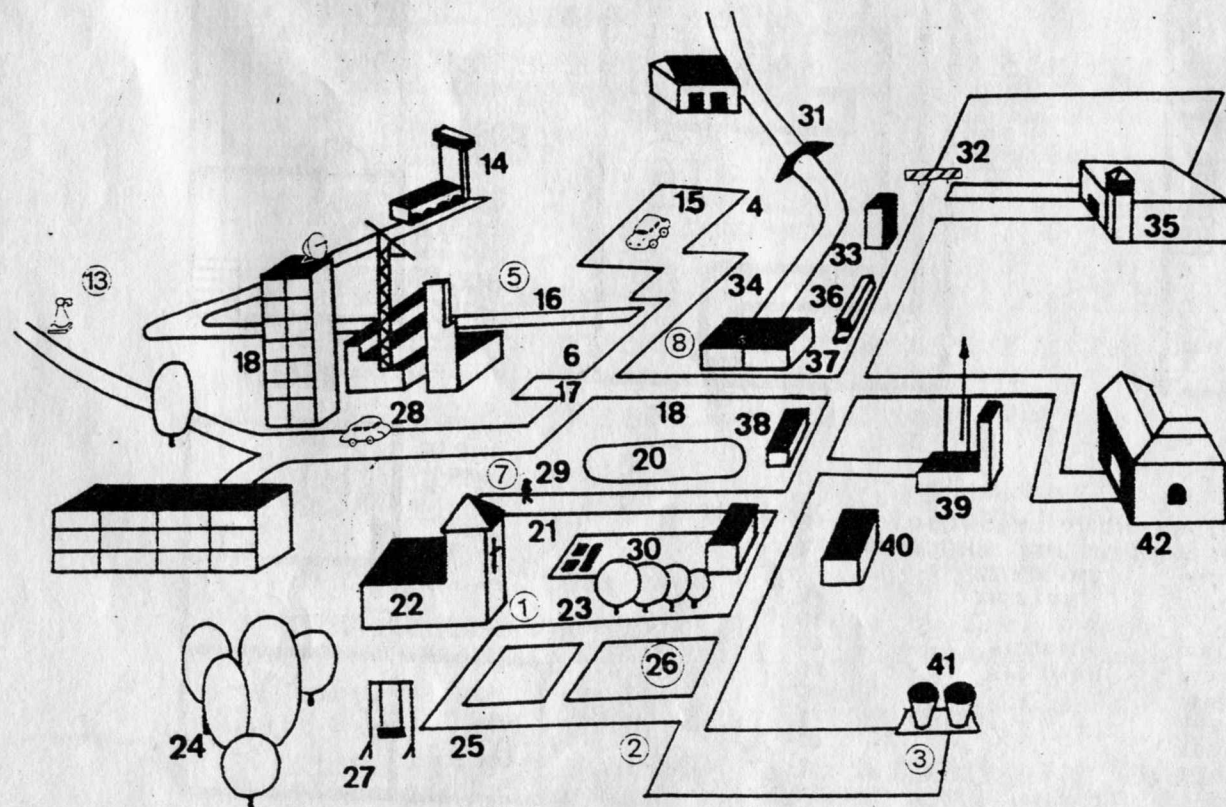
TUJAD



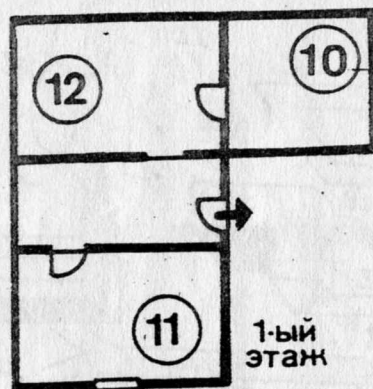
HERO



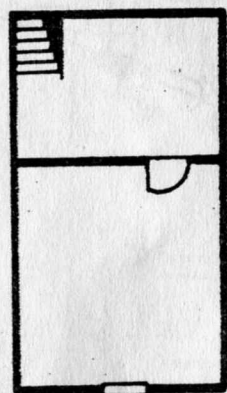
URBAN UPSTART



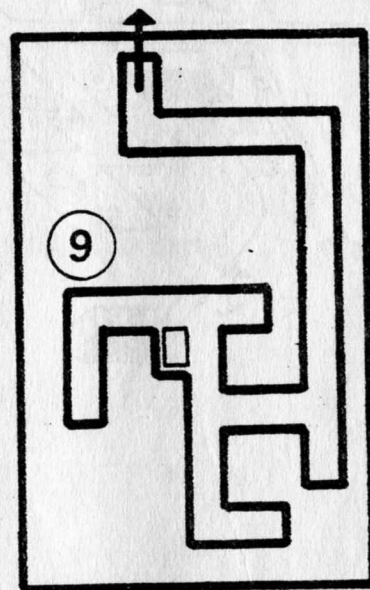
- | | |
|----|-------------------------|
| 1 | ЕДА |
| 2 | ЗОНТИК |
| 3 | ПИСЬМО |
| 4 | МОЛОКО |
| 5 | АВИАЦИОННЫЙ КОСТЮМ |
| 6 | ЛОВУШКА ШАЛЬ |
| 7 | БЕЛЫЙ КЛЮЧИК |
| 8 | ХАЛАТ |
| 9 | НОЖНИЦЫ |
| 10 | КОМБИНЕЗОН |
| 11 | КЛЮЧ |
| 12 | ПОРТФЕЛЬ |
| 13 | ОДНОСТОРОННЕЕ ДВИЖЕНИЕ |
| 14 | АЭРОДРОМ |
| 15 | ПАРКИНГ |
| 16 | ПРЯМАЯ УЛИЦА |
| 17 | ДОЖДЛИВАЯ УЛИЦА |
| 18 | ПЕЧАЛЬНАЯ АЛЛЕЯ |
| 19 | АДМИНИСТРАТИВНОЕ ЗДАНИЕ |
| 20 | СПОРТИВНЫЙ КЛУБ |
| 21 | ТЕМНАЯ АЛЛЕЯ |
| 22 | ЦЕРКОВЬ |
| 23 | ДУБОВАЯ АЛЛЕЯ |
| 24 | ГОРОДСКОЙ ПАРК |
| 25 | ДОРОЖКА |
| 26 | ОСТАНОВКА |
| 27 | КАЧЕЛИ |
| 28 | АВТОМОБИЛЬ |
| 29 | БОЛЕЛЬЩИК |
| 30 | КЛАДБИЩЕ |



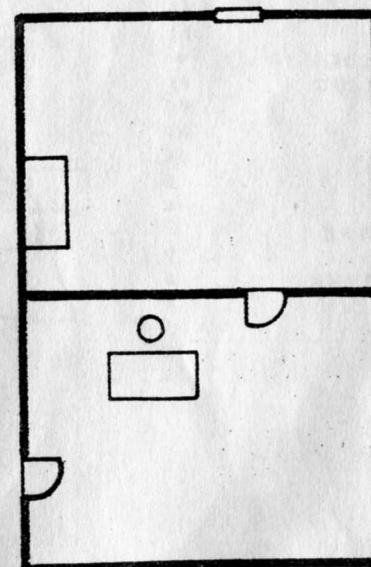
ДОМ



2-ой этаж



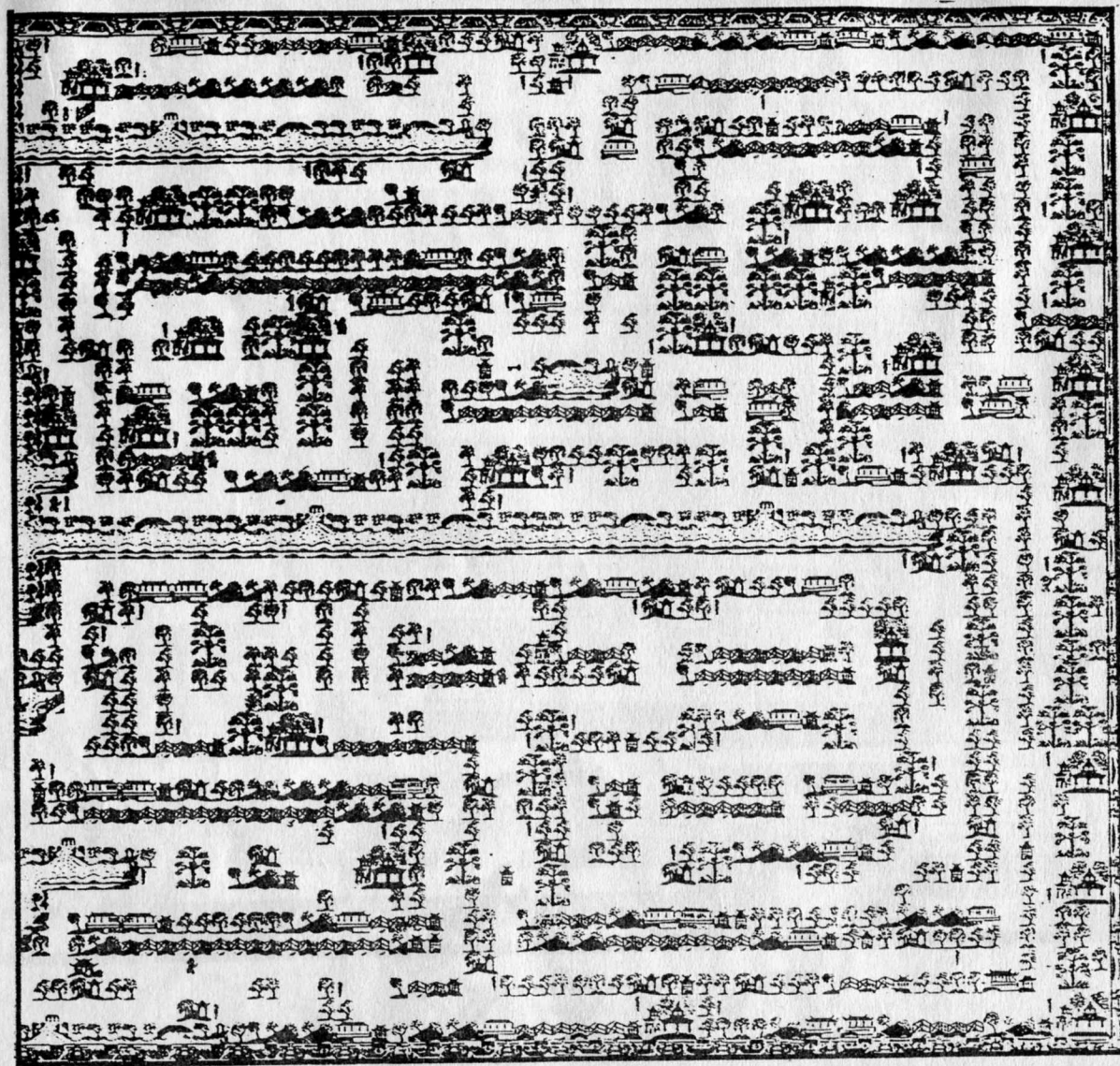
больница



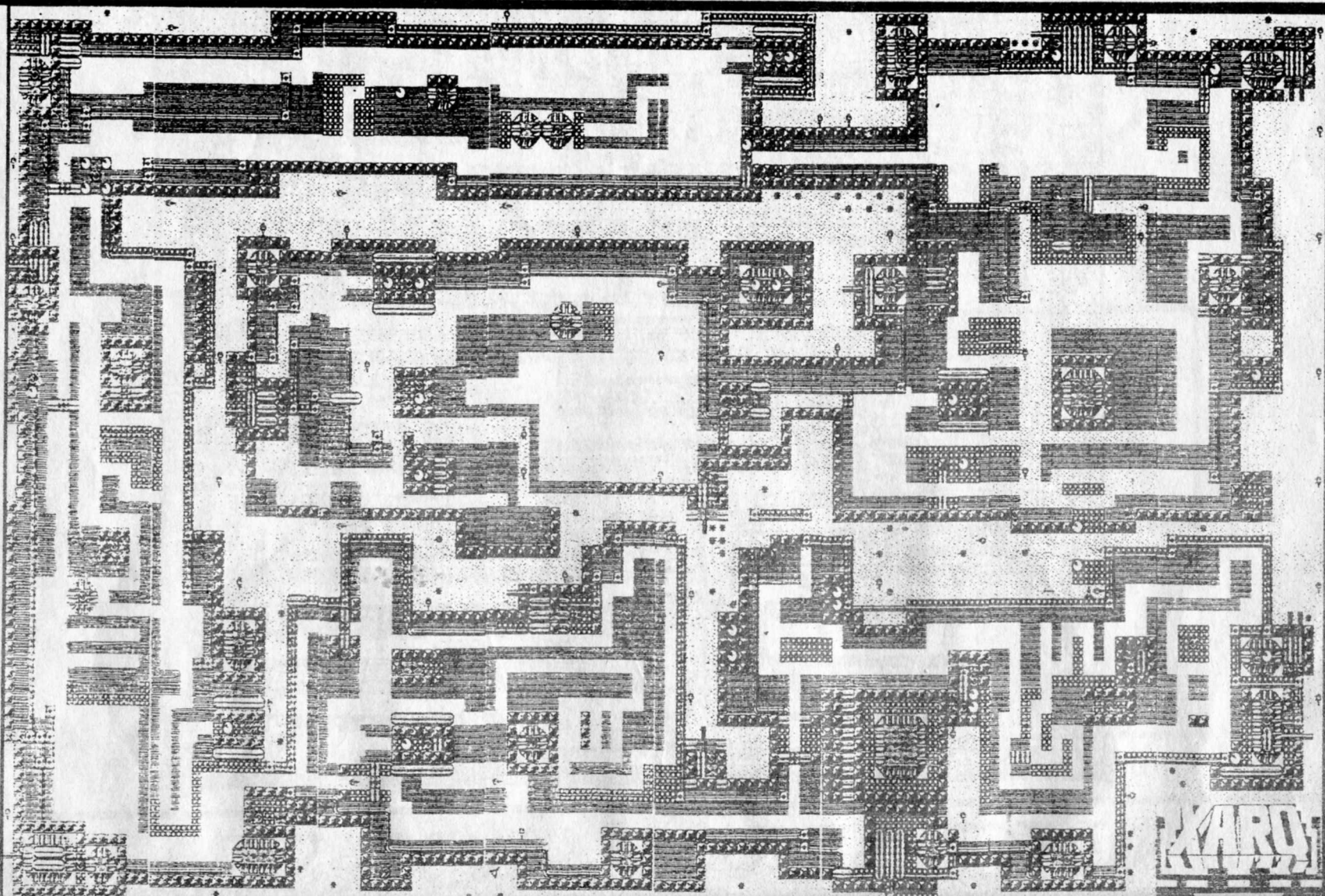
тюрьма

- | | | | |
|----|-------------------------------|----|----------|
| 31 | НЕ | ТА | ДОРОГА |
| 32 | | | ШЛАГБАУМ |
| 33 | | | ТЕЛЕФОН |
| 34 | | | КАНАЛ |
| 35 | | | ТЮРЬМА |
| 36 | ГРУЗОВЯ | | МАШИНА |
| 37 | РЫБНЫЙ | | МАГАЗИН |
| 38 | | | БАНК |
| 39 | ЖЕЛТАЯ | | СТЕНА |
| 40 | КНИЖНЫЙ | | МАГАЗИН |
| 41 | ПОМЕЩЕНИЕ ДЛЯ ХРАНЕНИЯ МУСОРА | | |
| 42 | ГОРОДСКАЯ АДМИНИСТРАЦИЯ | | |

WILLOW PATTERN



XARQ



BAR					GAS	
					OFFICE	
			HOTEL			HEALTH CLUB
	DRIVE IN					ROCK GALLERY

ZORO

