

ПРОДУКТЫ					
НАИМЕНОВАНИЕ ТОВАРА	ЦЕНТР. РЫНОК	СЕВЕРН. РЫНОК	КООПТОРГ	ГОС.ТОРГ	"ИЖТЭК" №3
СОСИСКИ	89	90-93	93	-	-
КОЛБАСА	92-120	125	78-115	73-95	92-115
ГОВЯДИНА	70	-	-	70	-
СВИНИНА	60	60	60	-	-
КАРТОФЕЛЬ	4-6	-	4	3-4	-
МОРКОВЬ	9	-	-	5-9	-
КАПУСТА	-	-	-	-	-
ЛУК РЕПЧАТЫЙ	11-20	7	8	1.50	-
СВЕКЛА	-	-	-	6	-
ЯБЛОКИ	38-60	30-70	50	-	-
ГРУШИ	120	125	-	-	-
ВИНОГРАД	-	-	-	-	-
ОГУРЦЫ	18-22	22	18	12-17	15
САХАР	72	-	-	77	-
МЕД	170-180	254	-	137	-
ОРЕХИ ГРЕЦКИЕ	75	75	75	75-77	-
ОРЕХИ ЗЕМЛ.	43	43	41	40-46	-
МАСЛО СЛИВ.	-	175	-	225	164
МАСЛО РАСТИТ.	-	-	-	11	-
СЫР	-	-	-	90	-
СИГАРЕТЫ	9-25	18-20	-	7-26	11
ГРЕЧКА	45-52	46	46	45-51	35
МУКА	20	17-28	24	12-24	20
СЕМЯ ПОДСОЛН.	20	20	21	18-20	-
СУХОФРУКТЫ	28-81	31-75	28-77	47-75	-
ЯЙЦА	18	-	-	11-18	-
РЫБА	19-27	-	19-46	19-46	70
КОНФЕТЫ	69-130	-	-	69-225	-
КОНС. МЯСН.	-	-	-	-	35
КОНС. РЫБ.	11-30	11-30	29	14-37	-
ПОМИДОРЫ	90-100	-	-	-	-
МАКАРОНЫ	35	25-35	-	-	20
КОНС.ФРУКТ.	-	-	-	-	25



### АДРЕСА МАГАЗИНОВ МНОГОПРОФИЛЬНОГО ПРЕДПРИЯТИЯ "ТЕМП"

"ДИАНА" – пос.Машиностроителей, 57. Тел: 71-52-80. Проезд: трол. 9, 10, авт. 34 до ост. "Школа ГАИ".  
 "ВИЗИТ" – ул.Милиционная, 104. Тел: 25-35-00. Проезд: авт. 20, 34, трол. 6, 9 до ост. "М-н "Подарки", трамв. 1, 4, 7 до ост. "Монтажный техникум".  
 "ВИКА" – ул.Союзная, 107. Проезд: авт. 10, 25, трамв. 8, 10 до ост. "Ул.Молодежная".  
 "ЕЛЕНА" – ул.Гагарина, 13. Тел: 61-27-66. Проезд: авт. 4, 21, трамв. 1, 9, 12 до ост. "Планерная".  
 "ЮНОНА" – ул.Молодежная, 22а. Проезд: авт. 10, 25, 40, трамв. 8, 10 до ост. "Ул.Районная".  
 "ВЛАДА" – ул.Кирова, 109 (отдел в магазине "Океан"). Проезд: трамв. 1, 2, 4, 7, 9 до ост. "М-н "Океан".  
 "РОВЕНА" – ул.Пушкинская, 202. Проезд: авт. 19, трол. 1, 4, 7 до ост. "Центральная площадь".  
 "ВЕСНА" – ул.Пушкинская, 253. Проезд: авт. 19, трол. 1, 4, 7 до ост. "Филармония".

Каждую среду, четверг и пятницу Дом культуры "Строитель" приглашает отдохнуть в вечернем джаз-блюз кафе. Начало в 19 часов.

Продается: ПК "ZX – SPECTRUM". Возможен обмен на дисковод. Тел. 21-49-95.

Предлагаю обмен адвентюрными играми или куплю. Тел.: 71-20-83, просить Алексея.

## МАГАЗИН "ЭКРАН" ПРИГЛАШАЕТ ЖИТЕЛЕЙ ИЖЕВСКА И ГОСТЕЙ СОВЕРШИТЬ ПОКУПКУ.

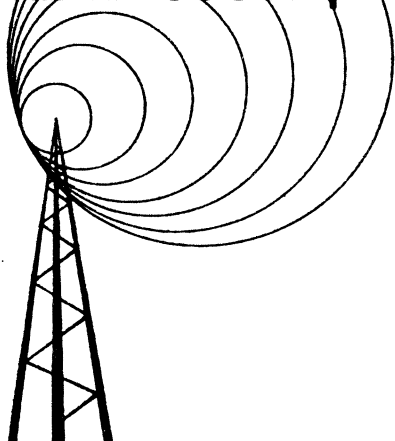
### У НАС В ПРОДАЖЕ

2-х кассетный магнитофон "Романтика 225"(9553 руб.)  
 2-х кассетная магнитола "Томь – 209С" (8652 руб.)  
 Магнитолы "Нерль-206"(6400 руб.)  
 "Романтика 222" (7388 руб.)  
 Радиолы "Илга 201" (2283 руб.)  
 "еренада 209" (1008 руб.)  
 Набор в ванную комнату (246 руб.)  
 Пуховые пальто пр-во Китай, размеры 44 – 48 (8400 и 7700 руб.)

Куртки кожаные, тазмеры 48 – 50 (8800 руб.)  
 Платье и халат пр-во Вьетнам, размеры 44 – 5 (138 руб.)  
 Комбинезоны детские всех цветов радуги пр-во Китай (1800 руб.)  
 Носки махровые-(белые), размеры 23-27,29 (30 руб.)  
 Одеколон подарочный "Поэма" (66 руб.)  
 "Кармэн" (19 руб.)  
 Шампунь "есной" (18 руб.)  
 Коньяк "Наполеон" пр-во Франция (440 руб.)  
 Водка пр-во Польша (240 руб.)

В комиссионном отделе нашего магазина вы можете сдать на комиссию вещи отечественного и импортного производства при условии, что они новые. Комиссионный сбор - 15 % - один из самых низких в нашем городе. За хранение мы взимаем 1 % в сутки. Наш адрес: ул. Удмуртская, 265.

# ЕЖЕНЕДЕЛЬНИК "WEEKEND" И РАДИО "КАПЕЛЬ" СООБЩАЮТ



Уважаемые радиослушатели! Мы получили от вас много отзывов. Большое спасибо! Нет ни одного отрицательного отзыва. Получили два отзыва из Воткинска. Оба со 100 % результатом. Вы убедились, что Радио-"Капель" обеспечивает высококачественную передачу программ. К сожалению, для объективного анализа, хотелось бы иметь информацию о ваших неудачах. Такой информацией мы не располагаем и поэтому в этой статье мы не можем дать каких-либо практических советов. Кроме того, что многие из радиослушателей не подключают ТВ+антенну коллективного пользования – это может быть основной причиной брака. Радио-"Капель" подготовило подробную инструкцию по правильному подключению и использованию ыловой радиоаппаратуры для качественной записи его передач. Стоимость инструкции 5 рублей. Позвонив нам по тел. 23-00-44, вы узнаете где и как можно ее приобрести.

Товарищество "Капель" решило продлить и профинансировать экспериментальные передачи на июнь, чтобы предоставить всем желающим дополнительный шанс проверить свою технику и добиться положительного результата. Но, как вы понимаете, Радио-"Капель" никем не финансируемая, независимая организация и несет расходы по аренде эфирного времени, записи передач на радио, оплате работы технического персонала, приобретению программного обеспечения и т.д. Это выливается в крупную сумму. Средства, полученные от рекламы, не

покрывают наши затраты, поэтому единственным выходом Радио-"Капель" видит в введении небольшой абонемента. Мы понимаем, что это приведет к потере части наших радиослушателей и усложнению процедуры "загрузки" программ в компьютер, но другого способа финансирования мы не знаем. Может быть, вы нам сможете дать нам какие-либо деловые советы? Начиная с июля, все программы, кроме первой, будут закодированы и использовать их смогут только владельцы абонемента. Просим вас взвесить все "за" и "против" и если вы твердо решите воспользоваться нашими услугами, то звоните по телефону 23-00-44 (в любое время), и сообщите о своем решении, указав свои "координаты" (телефон или адрес). Если мы наберем достаточное количество желающих, то мы оповестим всех через еженедельник "WEEKEND" или по телефонам.

В июле мы предлагаем льготную стоимость абонемента – 75 рублей. Она включает в себя стоимость услуг за один месяц, стоимость кассеты МК-60, на которой записана программа "декодер" и стоимость доставки кассеты курьером. Абонент получит бланк договора со взаимными гарантиями и обязательствами. Перед августом абонентам будут заменены кассеты с "декодером" и взята абонемента плата за август в размере 50 рублей. В августе для новых желающих стоимость абонемента будет 50 рублей плюс стоимость кассеты. И т.д.

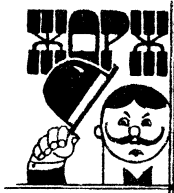
Программа "декодер" будет составлена так, что ее копирование будет практически невозможно. Если количество желающих воспользоваться одной кассетой с программой "декодер" будет несколько – то это увеличит вероятность механических повреждений пленки, которая заменяться не будет. Перезапись же с магнитофона на магнитофон ухудшит качество перезаписанной программы и вероятность ее нормальной работы значительно уменьшится. Мы думаем, что все абоненты, как и мы, заинтересованы в

увеличении количества подписчиков. Это позволит нам в условиях инфляции заставить стоимость абонемента или даже ее снизить. Воспользовавшись нашими услугами и подписавшись на еженедельник "WEEKEND", вы получите большие преимущества, которых нет нигде в России:

1. Не выходя из дома, вы сможете пополнять свою библиотеку программ на 20 в месяц. (Как видят стоимость одной программы снижается до 2,5 рублей при рыночной стоимости 4-15 рублей).
2. Воспроизведение записей программ, произведенных на этом же магнитофоне, значительно повышает вероятность безошибочной загрузки программ и не требует юстировки головки магнитофона.
3. По договоренности с редакцией еженедельника "WEEKEND", Радио-"Капель" будет размещать каталоги своих программ и (учитывая ваши многочисленные просьбы) транслировать программы, описания которых разместятся в еженедельнике по принципу: днем – газета, ночью – программы.
4. Без описаний будут передаваться новые интересные программы.
5. Радио-"Капель" сможет передавать программы по заявкам и т.д.

Радио-"Капель" с нетерпением ждет ваших отзывов и деловых предложений. Пишите нам по адресу: 426069, г.Ижевск, ул. Песочная, 15, Радио-"Капель" или в еженедельник "WEEKEND". Все зависит от вашей объективности! P.S. Напоминаем, что программы Радио-"Капель" выходят в эфир еженедельно в 2 часа ночи с субботы на воскресенье в диапазоне ультракоротких волн (УКВ) на частоте 69,62 МГц (4,31 м) радио-"Маяк", транслируемой ижевской передающей телерадиостанцией. Обратите внимание, что на трехпрограммники, подключенные к сети проводного вещания, программа Радио-"Капель" не подается.

ПРОШУ ЗАПИСАТЬ СЛЕДУЮЩИЕ ИГРЫ:



Адрес (индекс) \_\_\_\_\_

Ф. И. О. \_\_\_\_\_

Фирма "ЖОРЖ" осуществляет запись игр на импотных кассетах заказчика. Стоимость записи одной игры 15 рублей. Заказы принимаются в редакции еженедельника "WEEKEND" на купоне, опубликованном в этом номере. По жел нию, записанные игры могут быть доставлены на дом курьерами. Стоимость доставки – 5 рублей.

1. OVERLORD
2. THUNDERBIRDS-1
3. THUNDERBIRDS-2
4. GOLDEN AXE (+ levels)
5. SIM CITY
6. DIZZY-1
7. DIZZY-2
8. DIZZY-3
9. DIZZY-3.5

10. DIZZY-4
11. LAST NINJA-2 (+ 6 levels)
12. ELITE
13. LEGION OF DEATHS
14. SPIDER-MAN
15. TLW2-Rn
16. HEROQUEST
17. BATMAN



## HEROQUEST

Кассетная версия героических поисков (а именно так переводится с английского слово "HEROQUEST") была создана в 1991 году фирмой "GREMLIN GRAPHICS LIMITED".

В очень коротенькой аннотации к этой игре, кочующей по стране из одной книги с описаниями игр для ZX-SPECTRUM к другой, почерпнуть, что-либо ценное для управления игрой вряд ли удастся, что и побудило меня составить свое описание. Впрочем, полностью процитирую эту аннотацию, дабы не быть обвиненным в плагиате. Вот она!

"Это компьютерный вариант широко распространенной настольной игры.

В игре участвуют четыре фигуры. Каждая имеет свои сильные и слабые стороны, а также волшебную силу. Цель игры - выполнить четырнадцать разных миссий в подвалах замка злого колдуна Моркара. Обстановка представлена в трехмерной изометрии. Во время выполнения миссии вас атакуют стражники. Однако исход схватки - скорее дело случая, а не искусства игрока. Это - приключенческая игра с великолепной графикой.

Общий рейтинг игры на 1991 - 93%! Видимо, под термином "широко распространенная настольная игра" подразумевается игра "Волшебная страна", механизм которой напоминает "HEROQUEST". Но, протем, вернемся к компьютерной версии. После загрузки первого блока на экране появляется следующее меню:

1. PLAY GAME - запуск игры
2. BUY EQUIPMENT - покупка снаряжения
3. CREATE CHARACTER - выбор персонажа
4. SET CONTROLS - выбор управления
5. LOAD OTHERS - загрузка других миссий.

Рассмотрим эти позиции подробнее. Перемещение курсора по ним можно производить клавишей "O". Выбор нужной позиции - клавишей SPACE. Просмотрев все позиции, я пришел к выводу, что играющим в HEROQUEST лучше начинать с 4 позиции. Позиция SET CONTROLS выключает в себя следующее меню:

1. KEMPSTON ON/OFF - Клавиша "1" подключает (ON) и отключает (OFF) - кемпстон-джойстик.

0 - EXIT - выход в главное меню.

Далее рекомендовано переходить к 3 позиции. Ее меню раскроет перед вами четыре главных персонажа игры. Это- BARBARIAN (Барвар) DWARF (Дварв), ELF (Эльф) и WIZARD (Волшебник). С помощью клавиши "K" вы сможете переместить курсор. SPACE - выбор нужного персонажа. После нажатия SPACE - появляются дополнительные команды: NAME PLAUER (имя игрока), LOAD (ввод отложенной записи), и SAVE (сохранение текущего состояния).

При выборе NAME PLAYER появляется изображение английского алфавита и с помощью клавиш "Z", "X", SPACE вы можете присвоить выбранному персонажу нужное вам имя. Чтобы выйти из позиции 4 необходимо установить курсор на END и нажать SPACE.

Позиция 3 главного меню позволит вам выбрать (с помощью клавиши "K") нужный персонаж и экипировать его. Экипировать можно с помощью таблицы в нижней половине экрана. Я привожу ее перевод.

WEAPONS (ОРУЖИЕ)	COST (ЦЕНА)
STAFF (посох)	100
SHORT SWORD (короткий меч)	150
BROAD SWORD (широкий меч)	250
BATTLE AXE (боевая секира)	400
CROSSBOW (арбалет)	350
HAND AXE (ручной топор)	150
SPEAR (копье)	150
ARMOUR (ЗАЩИТА)	
SHIELD (щит)	100
HELMET (шлем)	120
CHAIN MAIL (кольчуга)	450
ARMOUR (латы)	850
TOOLKIT (набор инструментов)	250

В начале игры у вас нет ни единой монетки. Это понятно из строки GOLD (золото), находящейся к концу таблицы, поскольку в ней состояние вашего кошелька характеризуют одни нули. Но, в процессе игры вы будете богаче и соответственно ваш кошелёк будет пухнуть. Тогда и будете приобретать необходимую вам экипировку.

Выход из этой позиции с помощью END и клавиши SPACE.

При выборе 1 позиции вам предложат выбрать для эльфа и колдуна из списков заклинаний по одному для каждого. Списки заклинаний состоят из:

1. AIR SPELLS - воздушные заклинания
  - GENIE - джин
  - TEMPEST - буря
  - SWIFTWIND - ураган.
2. FIRE SPELLS - огненные заклинания
  - COURAGE - храбрость
  - FIRE OF WRATH - огонь гнева
  - BALL OF FLAME - огненный мяч.
3. EARTH SPELLS - земные заклинания
  - ROCK SKIN - каменная кожа

HEAL BODY - исцеление тела  
PASS THRU ROCK - проход сквозь камни.

4. WATER SPELLS - водные заклинания  
SLEEP - сон  
VELL OF MIST - пелена тумана

WATER OF HEALING - живая вода.

Вы можете выбрать нужный вам список с помощью клавиши "Z", "X"

"SPACE". После этого возникнут названия 14 миссий.

1. THE MAZE - лабиринт
2. THE RESCUE OF SIR RAGNAR - спасение сэра Рагнара
3. LAIR OF THE WARLORD - логово предводителя орков
4. PRINCE MAGNU'S GOLD - золото принца Магнуса
5. MELAR'S MAZE - Меларский лабиринт.
6. L GACY OF THE ORC WARLORD - наследство предводителя орков
7. THE STONE HUNTER - упорный охотник
8. THE FIRE MAGE - огненный маг
9. RACE AGAINST TIME - наперегонки со временем
10. CASTLE OF MISTERY - замо тайн
11. BASTION OF CHAOS - бастион хаоса
12. BARAK TOR, HOME OF THE WITCFLORD - скалистая вершина, пристанище хозяйки ведьм
13. QUEST FOR THE SPIRIT BLADE - поиски святого лезвия
14. RETURN TO BARAK TOR - возвращение а скалистую вершину.

Выбор нужной миссии осуществляется с помощью клавиш "O", "K" и SPACE.

Итак, закончив подготовку к нашим приключениям, выберем 1 миссию и загрузим ее.

### МИССИЯ 1. THE MAZE - ЛАБИРИНТ.

После загрузки этого блока на экране появится описание задачи. Вот перевод:

"Для вас это последние испытания перед продвижением дальше. Обязательно используйте все мастерство, которому вы научились. Вы должны попытаться найти дорогу отсюда. В некоторых местах лабиринта вам могут повстречаться монстры. Их цель - остановить вас. Тот из четырех путешественников, кто первым найдет дорогу из лабиринта, будет вознагражден 100 золотыми монетами, которые может использовать для покупки экипировки."

Непонятно, о каком мастерстве идет речь и где мы могли ему научиться, поскольку это первый уровень игры, что становится ясно во время его загрузки, когда после прохождения пилоттона на экране появится надпись LEVEL 1, что с иделствует о первой миссии. Тем не менее, я привел дословный перевод, а из него становится ясной главная цель - найти выход из лабиринта. Ну что ж, последуем указанию PRESS STOP AND FIRE нажмем клавишу SRACE.

На экране появляется моргающий BARBARIAN. Он будет моргать до тех пор, пока вы не нажмете FIRE на джойстике, если вы его подключили, или SPACE, если пользуетесь клавиатурой. Появившийся после этого курсор (в виде стрелки) всем своим видом дает понять, что он предназначен для управления игрой. Но прежде чем мы начнем с его помощью подавать команды, обратим внимание на левый верхний угол экрана. Малиновым цветом там выделено имя персонажа. Красным (в виде сердца) - количество имеющихся у него жизней. Желтым - количество имеющихся у него в наличии монет. Синим - количество оставшихся у него ходов. Зеленым - количество интеллекта.

Теперь исследуем пиктограммы, расположенные внизу экрана. Слева расположено изображение ключа. Это пиктограмму целесообразно использовать, обнаружив запертые двери, для их отпирания. Стилизованная фигурка мужской головы при ее использовании позволяет менять обзор остальных персонажей. Изображение блюдца с темным шаром позволяет отдавать действующим персонажам приказ, после которого они обыскивают участок, на котором находятся. Довольно часто эти поиски увенчиваются успехом: можно обнаружить несколько десятков безхозных монет или другие полезные вещи. Стилизованное изображение джойстика позволяет увидеть текущее положение дел у каждого персонажа. Следующая пиктограмма - стрелки, показывающие 4 направления, при их использовании задают направление движения персонажей. Свиток откроет перед вами карту, освещающую ваши поиски. Меч, соответственно, поможет сразиться с врагами, т.е. выбрать необходимый вид оружия. Еще раз обращаю ваше внимание на то, что магическими пакетами пользуются только WIZARD и ELF, но не исключено, что во время блужданий по подземелью и остальные персонажи будут находить кроме золота предметы, обладание которыми приносит их владельцу с особность сверхъестественных действий.

Следует обратить ваше внимание на цикличность ходов. Один цикл длится до тех пор, пока вы не дадите команды на действия каждому из четырех персонажей. После того как цикл закончится, игра сообщает о пребывании Моркара и начинается новый цикл действий. Действия с каждым из персонажей начинаются с того, что вы должны зафиксировать количество его ходов на данный цикл. Разумеется, вы заметите как меняются цифровые значения ходов. Это напоминает вращение колеса счетчика на спидометре. Ваша задача на этом этапе - зафиксировать необходимые шаги. Тут все зависит от вашей реакции и глазомера.

После того как количество ваших ходов будет зафиксировано, советуую взглянуть на карту. Вы, конечно же, не забыли, что это пиктограмма в виде свитка. Подведя курсор к ней и нажав кнопку, вы увидите не экране темную область (са лабиринт), очерченную желтым контуром (его периметр - коридор). Вы также можете увидеть по углам этого контура изображения меча (BARBARIAN), секиры (DWARF), шпата (ELF) и колпачка (WIZARD). Таким образом, если вам в дальнейшем потребуются уточнить местоположение своих героев, воспользуйтесь этой подсказкой. Приглядевшись внимательно, вы можете заметить в некоторых местах, где черный цвет исследованной области граничит с желтым цветом коридора, небольшие темные выступы. Это контуры возможных дверей.

В дальнейшем, когда вы будете их вскрывать (это делается с помощью пиктограммы-ключа), на карте автоматически будут изображаться исследованные области и местоположен е ваших противников. И так, снова применим FIRE и вернемся к нашим героям. В данном случае, первым игра все время высвечивает BARBARIAN'a.

Прежде всего, если поблизости нет врагов, я советую вам применить пиктограмму SEARCH (блюдец с темным шаром). При этом на экране возникает надпись: SEARCH FOR TRAPS, DOORS, TREASURE / обыскать с целью обнаружения ловушек, дверей, сокровищ/. Учтите, что если курсор установить на слово TRAPS, ваш герой будет конкретно искать ловушки, если на DOORS - то замаскированные двери и, соответственно, если на TREASURE - то игра, в случае успеха, сообщит, что вы стали владельцем определенного числа монет либо хозяином нескольких (одной) порций каких-либо магических способностей. Это может быть: HOLY WATER (святая вода), HEALING (оживление), SPEED (скорость), STRENGTH (сила), HEROIC BREW (напиток героя), RESILIANCE (упругость).

Вы всегда можете убедиться в том, что владеете своими приобретениями, задействовав пиктограмму в виде джойстика. На экране отразятся наличие оружия (WEAPONS), защитных средств (ARMOUR), найденных вещей с магическими свойствами (POTIONS), и ход поисков сокровищ (QUEST TREASURE). Выход из экрана с помощью команды EXIT.

Но иногда вместо ожидаемой находки, компьютер сообщает, что вас атакует монстр. Тогда приходится браться за оружие (пиктограмма в виде мяча). Учтите, что для его использования, вам необходимо дождаться следующего цикла, так как за один цикл вы можете позволить себе либо обыскать свою локацию, либо воспользоваться оружием или магией. Но вы поступите правильно, если воспользуетесь оставшееся у вас количество ходов, отведя вашего героя на безопасное от врага расстояние. Не волнуйтесь это не бефетво, а всего лишь тактический прием. Вот через цикл, когда ваш герой обретет способность использовать оружие, вы покажете своему врагу "где раки зимуют". Собственно, использовать оружие можно следующим образом. Вы нажимаете FIRE, предварительно установив курсор на пиктограмму. На экране появляется карта. Если у вас есть несколько видов вооружения, вы можете воспользоваться любым из них, зафиксировав курсор на лове WEAPON, а затем соответственно выбрав нужное. Если же вас устраивает то вооружение, которое находится в данный момент у вас в руках, то вы можете атаковать врага. Делается это следующим образом. Курсор устанавливается на иконку вашего соперника и фиксируется. Результат отображается на экране надписью: YOU KILLED YOUR ENEMY/вы убили своего соперника.

После того как вы провели всех своих героев в найденный выход, компьютер выдает сообщение: REWIND TO ZERO AND PRESS PLAY/установите ноль и включите запись. Очевидно, имеется в виду, что вы можете ввести следующую миссию. Подсказка: в этой миссии выход находится в самой середине лабиринта. Чаще используйте команду SEARCH TRAPS, поскольку на этом уровне достаточно потайных дверей и, не обнаружив их, вы не сможете выйти к спуску в подземелье.

### МИССИЯ 2.

#### THE RESCUE OF SIR RAGNAR/СПАСЕНИЕ СЭРА РАГНАРА.

Сразу же обращаю внимание на то, что после загрузки первого блока вы, нажав FIRE и войдя в режим GREAT CHARACTER, можете сохранить свои достижения, записав их на пленку в режиме SAVE. После этого можно войти в режим BUY EQUIPMENT и приобрести себе дополнительное вооружение. Затем через PLAY GAME вы можете выбрать пакет магий для WIZARD'a и ELF'a и выйти на фиксацию нужной миссии. После ее загрузки на экране появится описание цели: "Сэр Рагнар - император могущественного королевства был похищен. Он томится в неволе у предводителя орков. Вы должны найти сэра Рагнара и освободить его. Принц Магнус назначил премию в 200 монет тому из героев, кто сумеет освободить сэра Рагнара. Награда может быть поделена между несколькими искателями приключений. Но ее не вручат никому, если сэр Рагнар погибнет."

Выполнение этой миссии вы начинаете в комнате, куда привел вас подземный ход из первой миссии. Сразу предупрежу, бои с соперниками здесь намного тяжелее, чем в первом уровне. Кроме орков здесь встречаются голбы (GOBLIN) и FIMIR (ни в одном англо-русском словаре, даже в академическом, я не нашел перевода этого слова).

В некоторых комнатах этого уровня встречаются сундуки. Не сказал бы, что в них находится что-то очень полезное, но, к примеру, лишнюю жизнь в одном из них вы получить сможете. Причем, что характерно, если команду SEARC подаст BARBARIAN или, скажем ELF - вам сообщат, что сундук пуст. Поэтому к сундукам лучше подпускать DWARF'a, который владеет набором инструментов. Но, пожалуй, сложность этой миссии не в сильных соперниках, а в том, что уничтожив их всех, вы все равно не найдете сэра Рагнара. Позвольте посоветовать поискать его в одной из верхних комнат, которая на карте обозначена темным пятном. Лишь обыскав смежные комнаты о обнаружив потайную дверь (что моем приключении оказалось под силу лишь DWARF'у), вы сможете вызволить сановного пленника из темницы, попутно убив еще одного орка. Дальнейшее просто. Нужно почетным эскортом сопроводить сэра Рагнара к той комнате, откуда вы начали миссию. Отправив его в подземелье вы получите вопрос: на всех ли делить причитающуюся премию. Там уж от вас зависит как распределить добытое богатство.

### МИССИЯ 3.

#### LAIR OF THE ORC WARLORD/ЛОГОВО ПРЕДВОДИТЕЛЯ ОРКОВ.

Вначале, как всегда цель: "Принц Магнус приказал разыскать и убить предводителя орков, который ответственен за похищение сэра Рагнара. Тому, кто сможет это осуществить, назначена премия в 100 золотых монет.

Все сокровища, об аруженные в цитадели врага, конфискуются теми кто их обнаружит."

Должен признаться, что осуществление этой миссии мне показалось не очень сложным. Предводителя орков я нашел в левой нижней комнате. Правда дорога к нему кишела разной нечестью, но набив руку на первых двух миссиях, я решил к выводу, что воевать с ними можно. В логове предводителя стоит сундук. Сразу хочу предупредить, что у того персонажа, который будет его вскрывать, отнимут одну жизнь, но взамен вручат 100 монет. И еще! В дальней пра ой комнате, которую охраняет FIMIR можно найти восстановитель жизней (HEALING) и копье (SPEAR). Окончив миссию, нужно вернуться к подземному ходу. Еще одна маленькая хитрость. Если при выполнении этой или предыдущей миссий у ва погиб кто-либо из персонажей, не отчаивайтесь. Когда закончите миссию, в режиме CREATE CHARACTER выделите его (он выделен надписью DEAD - мертв), впишите его имя и сохраните (SAVE). При покупке экипировки вы обнаружите, что он жив и у него даже водятся монеты с текущего счета предшествующей миссии.

### МИССИЯ 4.

#### PRINCE MAGNUS' GOLD/ЗОЛОТО ПРИНЦА МАГНУСА.

Цель миссии: "3 сундука с сокровищами были украдены в то время, пока вы освобождали императора (сэра Рагнара). Награда в 200 монет будет вручена тому, кто сможет вернуть сундуки и все золото в них. Известно, что воры (это ба да орков) скрываются в Черных горах. Они прячутся в ущелье Сумасшедшего воина."

Эта миссия примечательна прежде всего тем, что в ней обнаруживается множество потайных дверей (конечно, если как следует поискать). Кроме этого, в трех местах каменные плиты пола обрушиваются под тяжестью веса искателей приключе ий, что позволяет программе лишать их по одной жизни. В целом, уровень не сложен, надоедают лишь FIMIR'ы, которых натыкано до "лешего". Мисси заканчивается потрясающей шуткой: после того, как кто-нибудь из героев обнаружит сундук и заберет их (после команды SEARCH) один из сундуков исчезает. Подразумевается, что обнаруживший персонаж взял его. Это подтверждается и тем, что если раньше он делал по 6-12 ходов, то сейчас по 1-4, т.к. ему тяжело идти п д тяжестью ноши. Так вот. Дойдя до подземного хода и войдя в него, получаем вопрос: "Хочешь ли ты завладеть найденным золотом?" Я имел глупость ответить "YES". Мне тут же приплюсовали 200 монет и задали следующий вопрос: А хочешь иметь больше золота?" "Разумеется хочу", - подумал я и снова выбрал "YES". Воистину, жадность фраера губит. Моего персонажа тут же вывели из подземелья и предоставили ему 6 ходов. Я расценил это как предложение отправиться за очередным сундуком. Сделал 5 шагов, а на 6-ом программа сбросилась, оставив на экране надпись: "Загружай следующий блок." Велико же было мое удивление когда, загрузив его, я увидел, что мой персонаж (а это был BARBARIAN) отменил надпись DEAD - мертв. Так что, друзья, примите совет. Лучшее НО на вопрос: "Хочешь ли ты завладеть найденным золотом?" ответить NO. Вам все равно приплюсуют обещанные 200 монет, но вы зарекомендуете себя как честный артинер. Не верьте столь щедрым посулам. В таких играх эти номера не проходят. Как любит говорить один мой знакомый, кстати, огромный знаток многих игр: "Дурных нема."

### МИССИЯ 5.

#### MELAR'S MAZE/МЕЛАРСКИЙ ЛАБИРИНТ.

В аннотации к миссии я выяснил, что очень давно могущественный колдун по имени Мелар создал талисман, который может улучшить изучение магии. Он берет талисман потому что тот позволял многое его владельцу. Но Моркар похитил его и спрятал в лаборатории, которая расположена в глубине лабиринта. Меларский лабиринт охраняется ловушками и многочисленными гвардейцами-магам. Ходят слухи, что при попытке найти талисман можно погибнуть?

Начало не предвещает ничего хорошего. Уже в первой комнате, первый кто осмелится обыскать ее, попадает в ловушку и терит одну жизнь. За дверями новинка - охраник-скелет и очень интересное кресло. Со скелетом хорошо сп авляется DWARF, а за креслом оказывается проход в соседнее помещение. Еще через комнату на наших героев нападает ZOMBIE /зомби, драка с которым не очень легкое дело. Мне помогла только массивная общая атака всех четверых. Кроме зомби воевать еще приходится с MUMMY. Что это такое, судить не берусь, но уж очень похоже на забинтованного человека. Колдуна (SORCERER) в одной из комнат можно убить только после того, как будут уничтожены все остальные охранники. Кстати, талисман хранится в комнате соседней с комнатой колдуна. В этой миссии хорошо проявляется свойство HEROIC BREW. Суть его сводится к тому, что персонажу, им владеющим, после его применения, предоставляется право повторной атаки. Такое качество как SPEED, после его применения, влияет на количество предоставляемых шагов. Как правило, их число увеличивается в несколько раз.

### МИССИЯ 6.

#### LEGACY OF THE WARLORD/НАСЛЕДСТВО ПРЕДВОДИТЕЛЯ ОРКОВ.

Грак, сын убитого вами Улага, поклялся отомстить вам за смерть отца. Его многочисленные слуги схватили вас и заключили под замок. Пробыв в плену несколько месяцев, вы решили бежать. Да, вот незадача, у вас отобрали все оруж е, а в тюрьме вас повсюду подстерегают ловушки и засады. Тем не менее, ваша задача - захватить оружие и бежать из плена. Учтывая, что на этом уровне много скрытых ловушек, хочу посоветовать вам не ставить несколько персонажей и одну обнаруженную ловушку (обычно это каменные плиты пола). Имейте в виду, что пройти через обнаруженную ловушку можно по одному. Но если на ней стоит кто-нибудь из персонажей, а второй в это время проходит по ней, то этот торой, как правило, линается жизни. Грак находится в комнате рядом с помещением, где расположен спуск в подземелье. В целом, миссия покажется не такой сложной как некоторые предыдущие.

## THE STONE HUNTER/УПОРНЫЙ ОХОТНИК.

Придворный колдун императора Карлен исчез. Император опасается, что он убит или его заманили в магический хаос. Ваша задача найти его живым или мертвым и доставить обратно. В случае успеха каждого из вас ждет награда в 100 золотых монет. К выполнению этой миссии у вас уже должна быть набита рука, а самое главное - вы уже должны свободно ориентироваться в пиктограммах и уметь применять магические свойства, найденные по пути. Кстати эти свойства действуют только в той миссии, где вы их нашли и не переносятся в другие. Миссия "Упорный охотник", в целом, отличается от предыдущих разве что большим количеством соперников - WARRIOR'ов. При ее выполнении вам станет ясно, что вас безбожно адули, подсунув ZOMBIE и выдав его за Карлена.

## МИССИЯ 8.

## THE FIRE MAGE/ОГНЕННЫЙ МАГ.

Орки из Черных гор во время своих налетов используют мощь огненного мага Балура. Именно он несет ответственность за все их злодеяния. Оркам огненная магия ущерба не наносит. Императорский волшебник не способен противостоять способностям заклятий Балура. Тебе нужно проникнуть в его глубокую пещеру, расположенную в огненных скалах. Император назначил премию в 150 золотых монет тому, кто сможет уничтожить Балура. Эта миссия ничем не отличается от предыдущих, разве что Балура мы застаем в обществе двух MUMMY, которых отправляем на тот свет за ним. Обращаю ваше внимание на такие объекты как TEMPEST и SWIFT WIND в пакете магии AIR SPELLS. Их применение конкретно к какому-нибудь персонажу дает ему возможность значительно увеличить количество ходов при очередной их фиксации. В этой же миссии можно найти сундук, в котором помимо золота находится WAND OF RECALL - жезл воспоминаний.

## МИССИЯ 9.

## RACE AGAINST TIME/НАПЕРЕГОНКИ СО ВРЕМЕНЕМ.

Проводник приводит вас в подземелье, о котором ходят слухи, что оно содержит в себе великую тайну. Он может показать вам внизу много темных коридоров. В конце одного из них вы обнаружите комнату с тремя дверями. Внезапно проводник гасит свой факел и в темноте вы слышите его смех. "Прощайте мои герои!" - смеется он и исчезает. Вы с ужасом осознаете, что вы в ловушке. Вы должны избежать смерти в этой темной, забытой всеми, поре. Другими словами, ваша цель найти выход. Особой великой тайны на этом уровне я не обнаружил, разве что в одной из комнат я нашел пару сундуков, в которых, кроме денег находился TALISMAN OF LORE - талисман преданий.

## МИССИЯ 10.

## CASTLE OF MYSTERY/ЗАМОК ТАЙН.

Много лет назад сумасшедший волшебник Оллар прорубил вход к золотой шахте. Над ним он воздвиг магический замок, дабы преградить путь любому, кто посмеет сунуться. В этом замке много волшебных дверей, ловушек и полно остров и привидений. Сможете ли вы найти вход в шахту? Многие пытались познакомиться, но волшебный замок не давал довести приключения до конца. Это одна из самых интересных миссий в игре. Переходы из комнаты в комнату действительно осуществляются через волшебные двери, причем, комнаты оказываются, как правило, не смежными. Золотая шахта представляет из себя комнату с двумя сундуками. При появлении в ней кого-либо из персонажей на экране появляется вопрос: "Хотите ли вы получить 5000 золотых монет или предпочитаете сразиться с соперниками?" Ответы YES/NO. В случае вашего согласия компьютер выискивает в "досье" данного персонажа DROP GOLD. В этом можно убедиться, применив пиктограмму, стилизованную под джойстик. У слова DROP в словаре я нашел несколько значений: 1) капля; 2) глоток (вина и т.п.); 3) понижение (температуры, цен и т.п.); 4) ронять, бросать; 5) опускать; 6) опускать я; 7) потупить (глаза); 8) понижать (голос); 9) капать; 10) падать; 11) прекращать (работу, разговор и т.п.). Специально привожу все значения. Выбирайте на свой вкус. Словоочетение DROP GOLD я склонен интерпретировать как расхожее в ражение: "Гони монету!" И действительно, если установить курсор на эту строчку и нажать FIRE, эта строчка исчезнет, но ваше денежное состояние не изменится. В случае отрицательного ответа на вопрос компьютера, драгты вы т же не будете, но и золота не увидите.

## МИССИЯ 11.

## BASTION OF CHAOS/БАСТИОН ХАОСА.

На востоке страны мародерствуют орки и гоблины. Император приказал четверке отважных героев уничтожить бандитов. Орки тщательно охраняют свою цитадель под названием "Бастион хаоса". Множество небольших отрядов орков рыс ают по всему замку в поисках врага. Вы должны атаковать и перебить всех монстров, встречающихся на вашем пути. Учреждены следующие награды: 10 золотых монет за каждого гоблина; 20 золотых монет за каждого орка; 30 золотых монет за каждого фимира или воина (WARRIOR) замка.

Прекрасная возможность пополнить счет. В центральной комнате лабиринта, убив WARRIOR'а, вы можете завладеть ORCS BANE/отравой орков. А в крайней левой комнате находится колдун (SORCERER) и сундук. Чтобы убить колдуна необходимо применить общую атаку.

## МИССИЯ 12.

## BARAK TOP, HOME OF THE WITCHLORD/СКАЛИСТАЯ ВЕРШИНА, ПРИСТАНИЩЕ ХОЗЯЙКИ ВЕДЬМ.

Началась война с восточными орками и императору, чтобы разрешить конфликт, нужно объединить маленькие королевства. Для этого необходимо взять античную звезду у легендарного короля Рогара, который на западе уже давно воюет Моркармом. Тому, кто обнаружит сокровище, вручат 200 золотых монет. Оно находится на скалистой вершине в доме хозяйки ведьм. К тому же она королева смерти и могущественная служанка Моркара. Ей можно причинить вред только SPIRIT BLADE святым лезвием. Уничтожив всю охрану и раздобыв античную звезду, я добрался до комнаты с хозяйкой ведьм (в центре лабиринта). Указания, полученные в аннотации, оправдались. Ведьму не брали ни топоры с арбалетами, ни оленные заклинания WIZARD'а, ни массированная атака на нее всех четверых персонажей. Пришлось вернуть их к исходной точке и приступить к следующей миссии.

## МИССИЯ 13

## QUEST FOR THE SPIRIT WLADE/ПОИСКИ СВЯТОГО ЛЕЗВИЯ.

Вы разбудили хозяйку ведьм. С помощью своей бессмертной армии она развязала войну с армией императора. Вы должны добыть Святое лезвие. Только им можно уничтожить ведьму. Святое лезвие было выковано дварями в горах и закалено в эльвенском источнике Лебена. Сейчас меч погребен в руинах древнего замка и вы должны отыскать его. Собственно, найдя меч, делать на этом уровне больше нечего. Разве что перебить для ровного счета охрану и собрать все драгоценности. Единственное небольшое отличие этого уровня от других - это то, что в некоторых местах, но довольно часто, встречается надпись: ROOF SUDD FALLS IN OF YOU/потолок внезапно обрушится на вас. Как правило, при каждом таком обвале ваш герой теряет одну жизнь. Комната со Святым лезвием находится в дёвой части лабиринта

## МИССИЯ 14.

## RETURN TO BARAK TOP/ВОЗВРАЩЕНИЕ НА СКАЛИСТУЮ ВЕРШИНУ.

Сейчас, когда у вас в руках Святое лезвие, вы должны вернуться на скалистую вершину и уничтожить хозяйку ведьм. Император выехал на встречу с восточными орками. Если вы не уничтожите колдунью, то она со своей бессмертной армией нападет на армию императора с тыла. Ваша задача - предотвратить это. Одна из легких миссий, разумеется, если на руках есть SPIRIT BLADE. Этот меч оказался весьма совершенным оружием, способным поражать любого противника с первого же удара.

\*\*\*

Вот, пожалуй, и все, что можно сказать. Для меня осталось непонятным применение HOLY WATER/святой воды. Для чего она нужна и как вводить ее в действие? Во всем остальном игра доставила мне истинное удовольствие. Надеюсь, она понравится и всем вам.



## В фирменный магазин "АРСЕНАЛ-СЕРВИС" поступили черно-белые телевизоры "САФИР 23ТВ 307".

Современный дизайн, отличное качество изображения, питание как от сети 220 В так и от источника 12В и возможность подключения к спектрум-совместимым компьютерам позволяют использовать этот телевизор в квартире и в автом биле. Вес телевизора - 5,5 кг. Розничная цена - 5870 рублей. Оптовым покупателям предоставляется скидка. В магазине также имеются в продаже компьютеры "Компаньон", "Кворум", "Орион", черно-белые и цветные мониторы, клавиатура и программное обеспечение для спектрум-совместимых компьютеров.

Магазин находится по адресу: ул. Пушкинская, 237 (вход со двора). Часы работы: с 10.00 до 19.00, обед с 14.00 до 15.00. Выходные дни - Вс, Пн.

# THUNDERWIRDS-3

В 1989 г., GERRY ANDERSON в ассоциации с фирмой GRANDSLAM Ltd., выпускают уже третью игру за этот год. Это продолжение приключений спасателей из бригады "ThunderBirds".

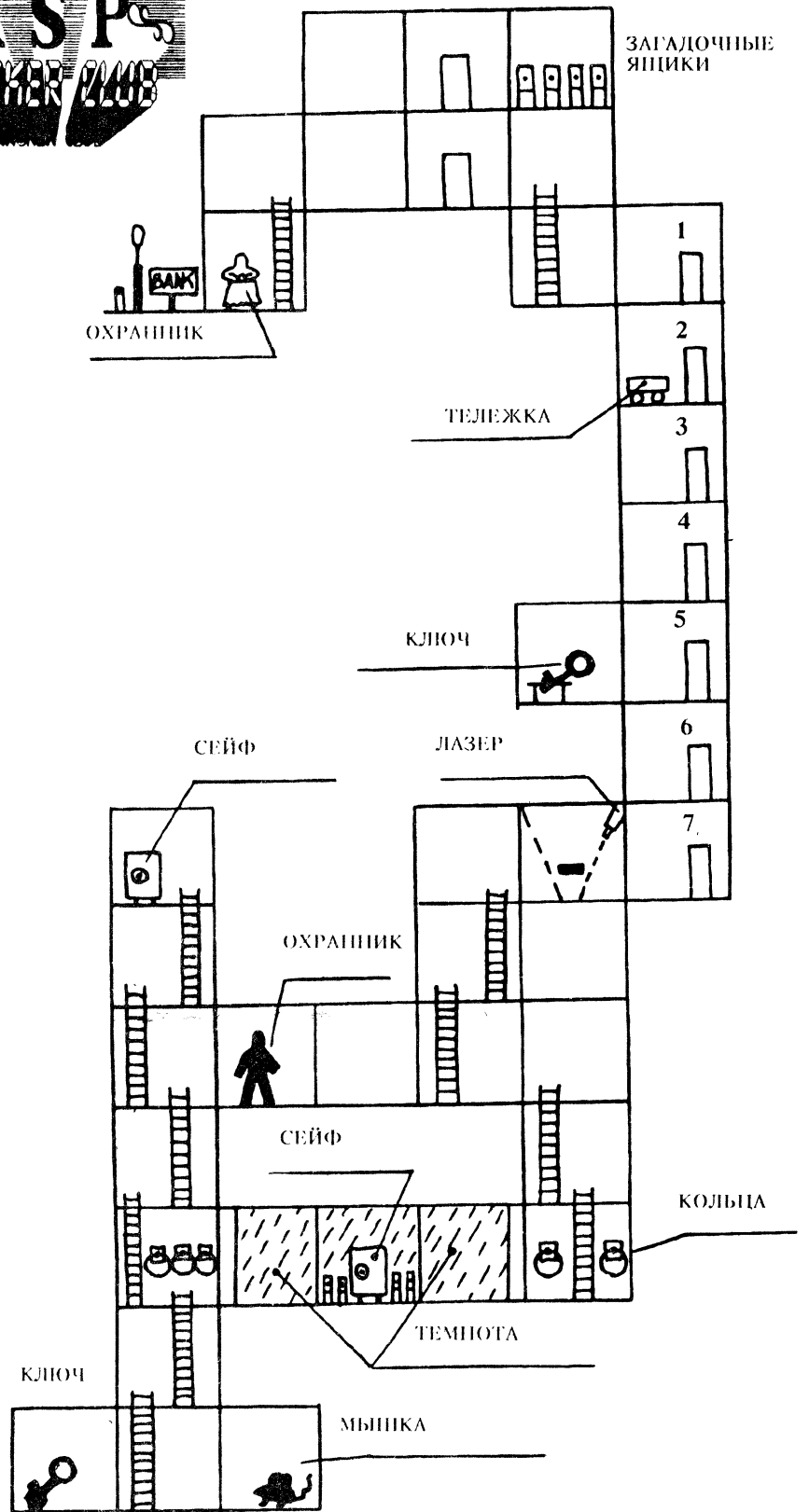
Очевидно в мире перестали происходить катастрофы и спасателям на некоторое время пришлось переквалифицироваться в грабителей. Они должны выкрасть из банка ценные бумаги. На этот раз в группу входят леди Пенелопа и Паркер. Они должны под покровом ночи обезвредить охрану, проникнуть в банк и выкрасть ценные бумаги (наверное акции компании "Гермес"). Как обычно выберем снаряжение для наших героев. Для леди Пенелопы балончик с лаком для волос (HAIR SPRAY) и любую ненужную вещь, а для Паркера монтировку (SROWBAR) и стетоскоп (STETHOSCOPE).

Затем мы оказываемся на ночной улице Лондона. Первой задействуйте Пенелопу: идите в сторону банка, там вы увидите, сидящего около лестницы. Подойдите поближе, брызните ему в лицо лаком для волос (какие зверские методы на диком Западе). После того, как мужик вырубится можно залезать по лестнице в банк. Теперь бегите вправо, там вы увидите дверь лифта. Поднимайтесь наверх и переключайтесь на Паркера. Проведя его тем же маршрутом, в одите в комнату со множеством тумбочек. Эти тумбочки имеют одно очень хитрое и подлое свойство, которое вы обнаружите, пройдясь вдоль них. Но в одной из этих тумбочек лежит очень нужный нам ключ. Технология нахождения ключа тако а: для начала выбросьте все вещи Пенелопы, затем подведите Паркера к первой тумбочке; при этом выдвинется ящик какой-нибудь из тумбочек, подведите к нему Пенелопу и смотрите – нет ли там ключа. Затем переключайтесь снова на Паркера и подходите ко второй тумбочке, и так до тех пор, пока не найдете ключ.

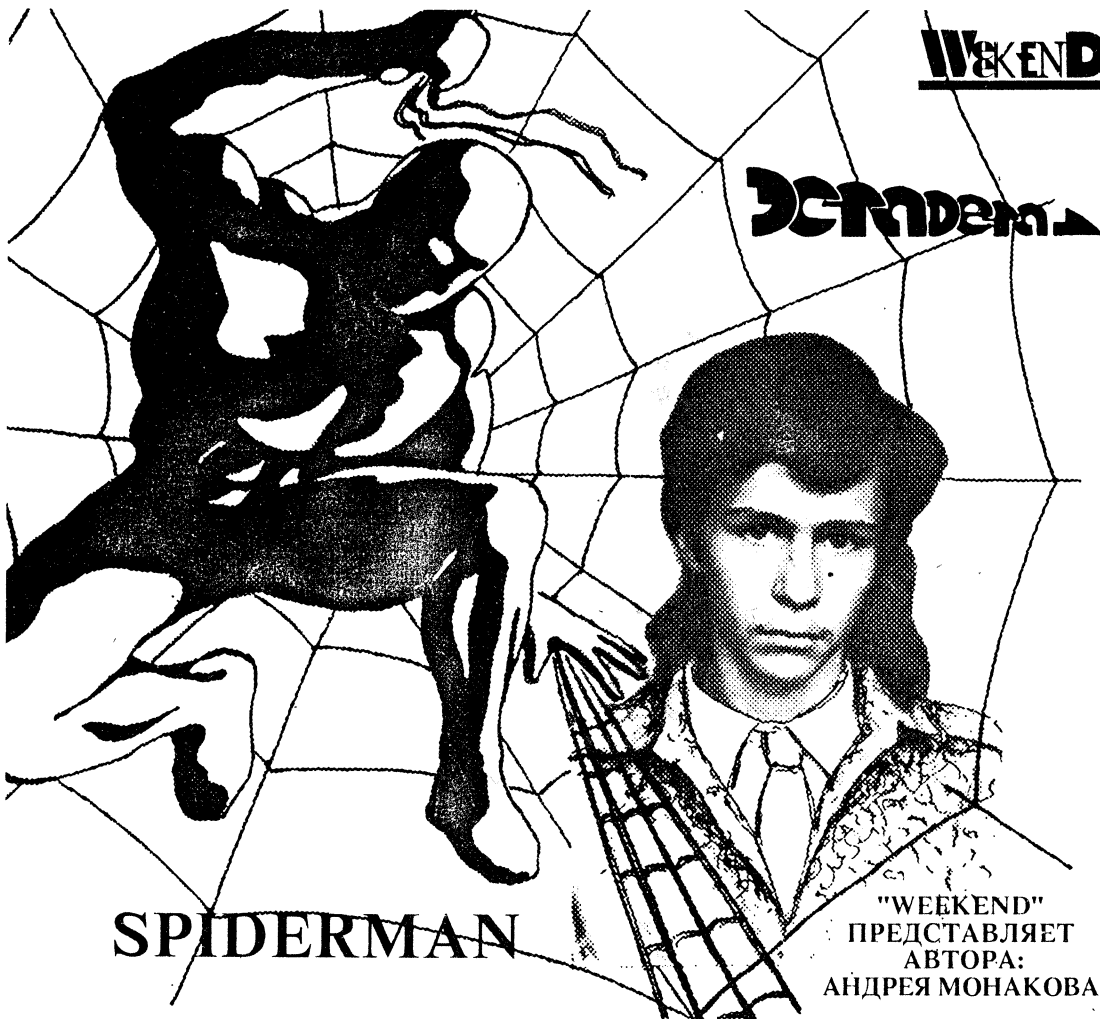
Взяв ключ, спускайтесь на лифте вниз, идите направо и спускайтесь по лестнице вниз. Пойдя направо, вы увидите лифт, зайдите в него, но не уезжайте, а дождитесь Паркера. Переключайтесь на Паркера и ведите его к лифту, где вас ждет Пенелопа. Садитесь вместе в лифт и ездите вниз. На 2-ом этаже (нумерация этажей идет сверху вниз) выберите Паркера и, подойдя слева к тележке примените монтировку (CROWBAR). Растолкав тележку, вкати-те ее в лифт (иначе он не поедет) и спускайтесь дальше. На 3-ем этаже нам делать нечего, а вот на 4-ом Пенелопа должна взять ключ – у нее станет уже два ключа. На 5-ом, как и на 3-ем этаже нам делать нечего. А вот 6-ой нам и нужен.

Переключайтесь на Паркера и двигайтесь налево. Вы попали в комнату с лазерной пушкой; если луч лазера коснется вас, то игру можно начинать сначала. Но вы не расстраивайтесь; если проявить некоторую сноровку, то можно без вреда ля себя проскочить эту комнату. Спускайтесь на этаж ниже, там вы увидите лестницу – еще на этаж ниже – так и спускайтесь по ней, но не до конца, а прислушайтесь так, чтобы вы оказались под потолком нижнего этажа. Дело в том, что по этажу ходит охранник и вы, подождав, когда он пройдет направо, быстро спускайтесь и бегите налево. Добежав до конца, поднимайтесь по лестнице вверх на пару этажей. Там соит сейф, подойдите к нему и применяйте стетоскоп (STETHOSCOPE). Открыв сейф, возьмите лежащий там ключ и выбросьте заодним монтировку (CROWBAR).

Теперь спускайтесь до упора вниз (не забывайте про охранника). Попав в подвал, идите налево и берите там ключ. Если вы очень любопытны, то можете сходить и направо, но только после того, как заберете ключ. Иначе мышка, сидя ая справа, побегит и сохнет около самого ключа (очевидно бензин кончился), а вы подойдя к ключу погибните, надышав-



шись трупными газами. Теперь когда у Паркера тоже два ключа поднимайтесь на пару этажей в комнату с кольцами на стене и переключайтесь на Пенелопу. Проведя ее через комнату с лазером и, обманув охранника, идите направо и спускайтесь до упора вниз. Вы попадете в такую же комнату с кольцами, как и Паркер. Теперь придется попотеть. Подведя Пенелопу к самой ранице темноты, переключайтесь на Паркера. Паркер же должен переключать кольца. Дернув за кольцо, посмотрите, как дела у Пенелопы (темнота будет или отходить или надвигаться), затем Паркер дергает за другое кольцо, и с ова смотрим на границу темноты у Пенелопы. Так, подбирая комбинации колец, надо добиться, чтобы Пенелопа дошла до комнаты с сейфом. Как только это произойдет, меняйтесь ролями: теперь Паркер должен дойти до сейфа. Когда и Паркер и Пенелопа окажутся в комнате с сейфом, то все ключи, имеющиеся у них, нужно разложить по ящикам, стоящим рядом. Сейф откроется и вы увидите тот самый ценный документ из-за которого пришлось идти на преступление. Как только вы его возьмете, вас сразу поздравят с побой (и посадят в тюрьму). На этом ваша миссия окончена.



# SPIDERMAN

"WEEKEND"  
ПРЕДСТАВЛЯЕТ  
АВТОРА:  
АНДРЕЯ МОНАКОВА.

Если Вы решили поговорить с Мадам Вэб, то она обязательно попросит Вас спросить у нее о чем-нибудь будущем, причем однозначно она сможет определить его только у Мистерио, сокровища Гидромэна, Сэндмэна и Лизарда. Если на SCAN LIZARD она отвечает:  $\text{CaCO}_3 + 2\text{HCl} = \text{CaCl}_2$ , то на аналогичные запросы относительно Гидромэна и Сэндмэна она отвечает: "Твердый" - это про Гидромэна, "Он длинный" - Мистерио, "пришел и сосчитай" - про сокровища, "Вы находитесь над ним" - про Сэндмэна. На запрос SCAN+название какой-либо вещи она отвечает: "Его (ее) будущее скрыто". Итак, ближе к делу: вся эта троица (Гидромэн, Сэндмэн, Лизард) в один голос утверждает: "Ты никогда не получишь мое сокровище". Возможно, предсказание Мадам Вэб относится к тому недалекому будущему этих трех, когда им придется расстаться со своими сокровищами. Как уже описывалось, пробравшись в комнату Сэндмэна по потолку, можно спокойно о шарить детскую кровать (CRIB) и выудить оттуда формулу и одно сокровище. Что касается Гидромэна и Лизарда, с ними дела обстоят несколько сложнее. Чтобы отобрать сокровище у Лизарда, придется проделать целую цепочку действий: берем кислоту и карбонат кальция, приносим их в химическую лабораторию и даем команду MIX (смешать). В результате появляется хлорид кальция, который берем и носим в комнату Лизарда. На первый взгляд результат кажется странным. Лизард исчезает, а вместо него на полу появляется сияющий доктор Коинерс. Но те, кто смотрел одноименный мультфильм, знают, что доктор Коинерс научился перестраивать свое тело в тело ящерицы, а реактивом, способным превратить его обратно в человека, является как раз хлорид кальция. Итак, спокойно общаемся Лизарда и, действительно,

находим у него сокровище. Забираем его с собой и идем облетать аквариум Гидромэна от залежавшегося там сокровища. Вспоминаем: Мадам Вэб поделилась с нами информацией о том, что она видит его твердым. Выудив из памяти остаток школьного курса физики, осознаем, что твердое состояние воды - лед, в который вода переходит при  $T = 0$  градусов по Цельсию или 32 градуса по Фаренгейту. На 4 этаже здания находится термостат, который одновременно является и термометром, показывающим температуру в градусах Фаренгейта. Изначально установленный на 71 градус по Фаренгейту (22 градуса по Цельсию) он может менять температуру во всем здании в интервале 31 - 91 град. по Фаренгейту (-1 - 33 град. по Цельсию) с шагом 20 град. по Фаренгейту. Таким образом, возможные значения температуры: 31, 51, 71, 91 град. по Фаренгейту. Управление термостатом производится с помощью команд: LOWER (ниже) и RAISER (выше). Одна команда повышает или понижает температуру на одно деление, т.е. на 20 град. по Фаренгейту. Устанавливаем термостат на 31 град. по Фаренгейту, что соответствует -1 град. по Цельсию. И действительно, заглянув в Гидромэну, увидим, что он превратился в ледяную статую, а его аквариум - в ледяную глыбу. Забрав у него аквариум и разморозив помещение, увидим, что ледяная глыба снова стала аквариумом, а Гидромэн ожил, продолжая повторять свою единственную фразу. Ха! Как он ошибается! Итак, собираем все сокровища и относим их к Мадам Вэб. За каждое сокровище она плюсует 5 и 6 единиц. Так, например, отдав 7 драгоценностей и набрав команду SCORE (посчитай), мы услышим, а, точнее, и отчет, что сказала Мадам Вэб: "У меня находится 7 драгоценностей. Но шкале от 0 до 100 они оцениваются в 38." Итак, если вы станете у Гидромэна аквариум

и разморозили помещение, то возникает весьма естественная: как выпалить сокровище из воды? Несмотря на то, что это делается двумя командами, я погротил немало времени на поиски нужного слова, ибо подходящий глагол, входящий в словарь программы, я обнаружил после десятка безуспешных попыток. Набрал на клавиатуре EMPTY AQUARIUM, вы освободил аквариум от воды. Взяв после этого сокровище уже не представит большой проблемы.

Наверняка, на верхнем этаже здания вы заметили портрет Дж. Дж. Джеймсона (кстати Джеймсон не автор этой программы, как утверждал Г.Иголкин, а один из героев игры). Лично мне этот портрет показался очень подозрительным. Мои предчувствия оправдались, когда после запроса FORCE PORTRAIT (применить силу к портрету), программа объявила, что я оторвал от него изрядный кусок бумаги. Пристально изучив его, я пришел к выводу, что на ней написана формула паутины, для изготовления которой нужны экзотические химикаты. Дальше - дело техники. Спускаемся на 3 этаж, берем химикаты, а после набора команды PREPARE WEB становимся обладателем паутины и начинаем думать для чего она и что же, собственно, с ней делать. После долгих изысканий я обнаружил, что на запрос CAST WEB (бросить паутину) программа отвечает двумя словами: "Во что?" Вопрос, конечно, интересный, особенно, если учесть, что в качестве цели можно использовать любое существование, а их в словаре SPIDERMAN'a более ста. Надо заметить, что если вы кидаете паутину не туда, куда задумано автором, - на экране появляется сообщение: ничего особенного, паутину быстро испарилась. Теперь снова обратимся к топологии здания. В комнате, в которую можно заглянуть со стены небольшого, находится вентиляционная

решетка. Открываем ее (OPEN MESH) и залезаем в вентиляционную трубу (ENTER VENTILATION). На нашем пути оказывается огромный вентилятор, лопасти которого вращаются со скоростью 500 оборотов в минуту. За вентилятором находится кнопка, нажать на которую, однако, не удастся. Что ж, придется воспользоваться подручными средствами: бросаем паутину поочередно в лопасть (AT BLADE) и в сам вентилятор (AT FAN). Поначалу будут появляться сообщения о том, что вы ударили по вентилятору. Но раз с десятого-пятнадцатого программа начнет отвечать О.К.

Дождавшись этого момента, бросьте паутину в кнопку. Вентилятор остановится и путь будет открыт. Но, чтобы пройти через вентилятор, дайте команду ENTER FAN (зайти в вентилятор) и вы окажетесь с другой его стороны, в огромном и запутанном лабиринте из вентиляционных труб, в каждой из комнат которого возможен выход на все 6 сторон. Дайте 5 раз команду DOWN - вниз - и вы окажетесь в подвале, где в подпольной типографии чем-то занимается доктор Октопус (осьминог) и Электро. На попытку поговорить с ними, оба отвечают: "Ты никогда не получишь мое сокровище". Ничего! Не таких видели!

Чтобы завладеть сокровищем Октопуса, придется провести нехитрую последовательность действий: HOLD OCTOPUS - держат Октопуса. Может ударить его - HIT OCTOPUS, но это вам мало чем поможет - он выскокнет из ваших рук. Время от времени в этой комнате программа будет выдавать текст: "MY SPIDER SENCE TINGLES TOWARDS ELECTRO", что по-русски означает, примерно, следующее: "Мое паучье чувство чувствует что-то по отношению к Электро. Если после этого вы не задаете команду DACK (твернуть-ся), то будете поражены электрическим разрядом, брошенным рукой Электро, и игру придется начинать с того места, на котором вы записались в последний раз. Не забывайте почаще проделывать эту операцию. Так, хватая доктора Октопуса и уворачиваясь от смертоносных разрядов вы, в конце концов, будете награждены следующим известием: "Электрический разряд попал в руку Октопуса". После этого спокойно обыскивайте его и доставайте нужное вам сокровище.

Если пройти на запад, то можно оказаться в бумагохранилище. Части весов там занимает весь пол. Бумаги там ровно 2 фунта, чего вполне хватит на газету. Все это можно узнать, изучив соответствующие предметы в комнате.

В помещении, где находится Электро, стоят остановленные печатные станки. На приказ включить их команда отвечает, что это работа компьютера. Компьютеры находятся у Рингмастера. Дела же нечего, идеи к нему. Зайдя в комнату, набираем TYPE START PRESSES (напечатать: включить станки). На это компьютер выдает: "Для начала печати необходимо 950 фунтов бумаги". Бумагу найти мне нигде не удалось. Когда же я попробовал складывать на весы тяжелые предметы, моему удивлению не было предела: масса груза, находящегося на весах, стала увеличиваться. Итак, положив на весы Октопуса, Коинерса, Гидромэна (в виде ледяной статуи), письменный стол (DESK) и софу (COUCH), вы получите некие 950 фунтов веса.

# BATMAN

"WEEKEND" ПРЕДСТАВЛЯЕТ  
АВТОРА -  
ЕВГЕНИЙ АРХИПОВ.



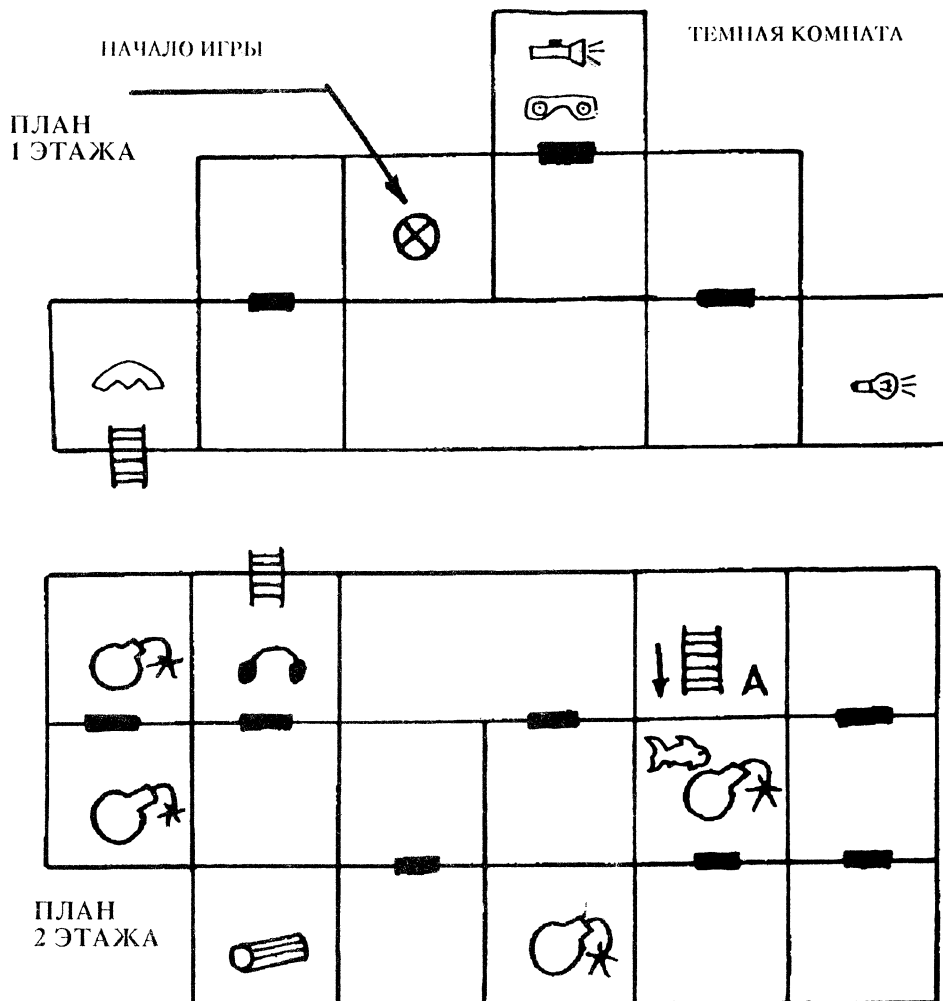
Цель этой игры – освободить мальчика Робина, который заточен Джокером и его бандитами в пещере летучих мышей глубоко под городом Потамом.

В игре вы играете роль Бэтмана. В начале игры вам нужно взять лампу (BULB). Используя ее в темной комнате, находим маску (MASK) и фонарь (TORCH). Проверенная истина: никогда не выбрасывайте фонарь.

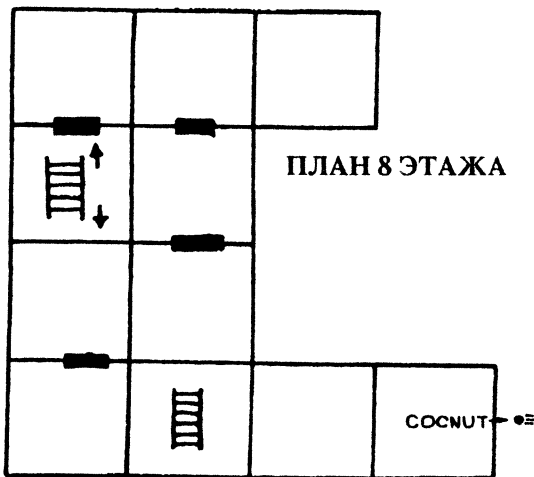
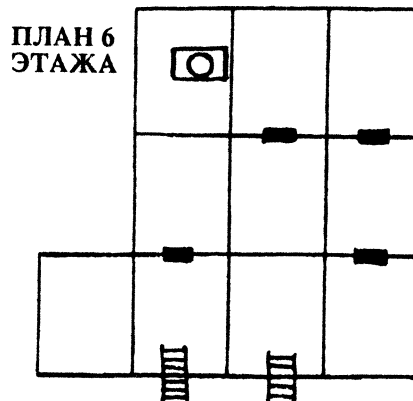
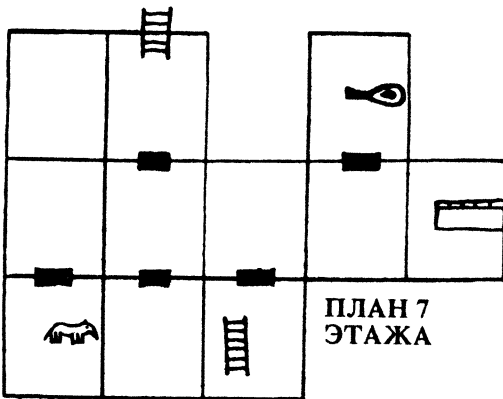
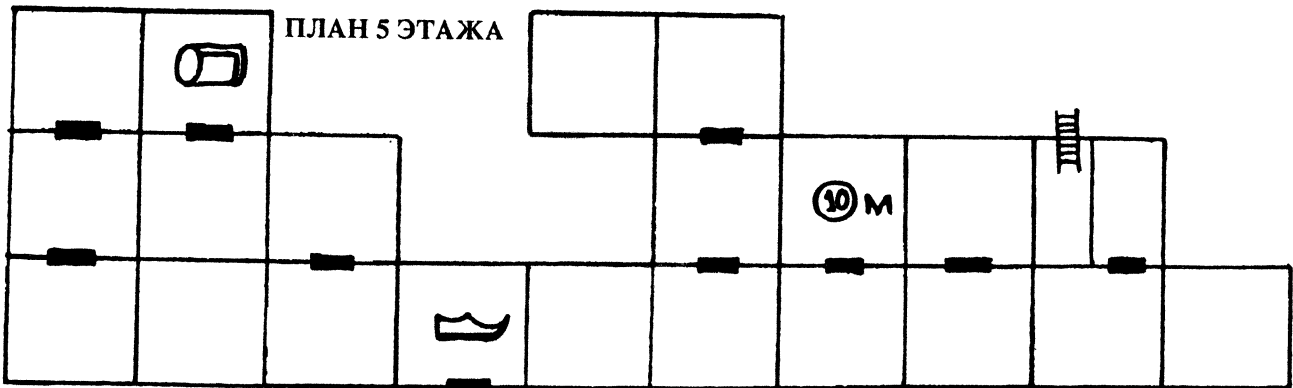
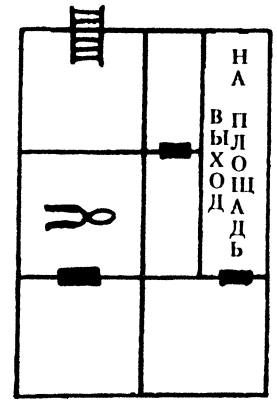
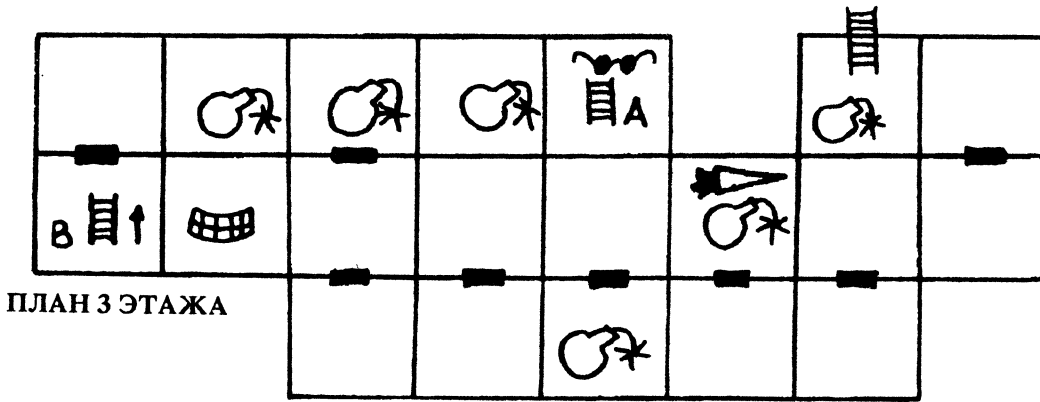
После этого идем в подземелье, прихватив по дороге бумеранг (BATARANG). Спустившись в подземелье, сразу используйте фонарь.

Там вы найдете наушники (EARS). Применяя их, вы можете видеть Робина. Во время поисков нам мешают клоуны-убийцы, в которых нужно мететь бумеранг. Несомненно, в ваших поисках вам поможет прилагаемая карта. Вам будут нужны следующие предметы: список (ROLL), рыбка (FISH), солнцезащитные очки (SHADES), зубы (TEETH). Зубы используйте для еды рыбы. Тем самым вы повысите свою энергию. Энергию повышает и морковь (CARROT). В доме с привидениями (GHOST IN THE HOUSE) находим кусачки (WIRE CUTTERN), с помощью которых можно обезвредить попадавшие ранее бомбы. В комнате с надписью CONFUSED целесообразно использовать маску. Пройдя все двери, очутимся в парке с шатрами, где находим бамаки на деревянной подошве (CLOG), которые сразу используем. В левом крайнем шатре берем кока-колу (COKE) и выпиваем ее. Обследовать нужно все шатры. В них вы найдете: деньги (CASH), которые необходимо использовать у игрового автомата, получив взамен карту-джокер (CARD). После этого заходим в Щелкунчики и, применив солнцезащитные очки, проходим мимо закрытой двери налево и по лестнице поднимаемся вверх. Там находим фотоаппарат (CAMERA), используя который получаем негатив (SMILE). Проблуждав по этажу, находим лестницу, ведущую вниз. Спустившись, находим курицу (CHICKEN) и съедаем ее. Найдя губную гармошку (HARMONIKA), играем на ней. Проходя через комнату (HOME SWEET HOME), берем детскую игрушку (TOY). Найдя лесенку, поднимаемся по ней и наверху используем карту-джокер. Появится дверь. Зайдя в нее, обнаруживаем бутылку с молоком (MILK) и выпиваем ее. Находим лесенку и спускаемся по ней на один этаж. Мы попадаем в офис. Если спустимся еще ниже, попадаем на лестницу N 2. (3 часть). Походив еще немного, выходим из рта еще одного щелкунчика. Идем направо мимо лесеки, находим предмет с названием COCNUT. Затем поднимаемся по лесенке, возвращаемся назад, поднимаемся по лесенке и оказываемся на металлических конструкциях; поднимаемся еще по одной лесенке, идем влево и, о, чудо, видим обина. Около него используем COCNUT. Около Робина оставляем клещи, гармошку, игрушку, фотоаппарат, возвращаемся и берем нож (KNIFE) и инструменты (TOOLS, и идем к Робину. Но как освободить его, мы не знаем. Кто знает? Напишите.

После этого идем в подземелье, прихватив по дороге бумеранг (BATARANG). Спустившись в подземелье, сразу используйте фонарь. Там вы найдете наушники (EARS). Применяя их, вы можете видеть Робина. Во время поисков нам мешают клоуны-убийцы, в которых нужно мететь бумеранг. Несомненно, в ваших поисках вам поможет прилагаемая карта. Вам будут нужны следующие предметы: список (ROLL), рыбка (FISH), солнцезащитные очки (SHADES), зубы (TEETH). Зубы используйте для еды рыбы. Тем самым вы повысите свою энергию. Энергию повышает и морковь (CARROT). В доме с привидениями (GHOST IN THE HOUSE) находим кусачки (WIRE CUTTERN), с помощью которых можно обезвредить попадавшие ранее бомбы. В комнате с надписью CONFUSED целесообразно использовать маску. Пройдя все двери, очутимся в парке с шатрами, где находим бамаки на деревянной подошве (CLOG), которые сразу используем. В левом крайнем шатре берем кока-колу (COKE) и выпиваем ее. Обследовать нужно все шатры. В них вы найдете: деньги (CASH), которые необходимо использовать у игрового автомата, получив взамен карту-джокер (CARD). После этого заходим в Щелкунчики и, применив солнцезащитные очки, проходим мимо закрытой двери налево и по лестнице поднимаемся вверх. Там находим фотоаппарат (CAMERA), используя который получаем негатив (SMILE). Проблуждав по этажу, находим лестницу, ведущую вниз. Спустившись, находим курицу (CHICKEN) и съедаем ее. Найдя губную гармошку (HARMONIKA), играем на ней. Проходя через комнату (HOME SWEET HOME), берем детскую игрушку (TOY). Найдя лесенку, поднимаемся по ней и наверху используем карту-джокер. Появится дверь. Зайдя в нее, обнаруживаем бутылку с молоком (MILK) и выпиваем ее. Находим лесенку и спускаемся по ней на один этаж. Мы попадаем в офис. Если спустимся еще ниже, попадаем на лестницу N 2. (3 часть). Походив еще немного, выходим из рта еще одного щелкунчика. Идем направо мимо лесеки, находим предмет с названием COCNUT. Затем поднимаемся по лесенке, возвращаемся назад, поднимаемся по лесенке и оказываемся на металлических конструкциях; поднимаемся еще по одной лесенке, идем влево и, о, чудо, видим обина. Около него используем COCNUT. Около Робина оставляем клещи, гармошку, игрушку, фотоаппарат, возвращаемся и берем нож (KNIFE) и инструменты (TOOLS, и идем к Робину. Но как освободить его, мы не знаем. Кто знает? Напишите.


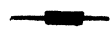


























СОСНУТ → ☉ КОКНУТ

УСЛОВНЫЕ БОЗНАЧЕНИЯ

-  КОКА - КОЛА
-  ДВЕРЬ
-  БАШМАК
-  ДЕНЬГИ
-  ФОТОАППАРАТ
-  ИГРУШКА
-  ГУБНАЯ ГАРМОШКА
-  КУРИЦА
-  НАУШНИКИ
-  НОЖ
-  ИНСТРУМЕНТЫ
-  БОМБА
-  БУМЕРАНГ
-  МАСКА
-  ФОНАРЬ
-  ЛАМПА
-  СПИСОК
-  РЫБА
-  ЗУБЫ
-  ОЧКИ
-  МОРКОВЬ
-  КУСАЧКИ

Тем, кто хочет получать "WEEKEND" с доставкой на дом с 1 июля и до конца года, необходимо до 15 июня с.г. успеть подписаться в любом отделении связи Удмуртской республики или в центральном управлении "Роспечать" (ул.Пушкинская, 266) в кассовом зале. Индекс в республиканском подписном каталоге - 78728. Стоимость при подписке одного номера - 2 рубля 50 копеек. В розницу еженедельник будет продаваться по 3 рубля. Подписка принимается без ограничений.

## "WEEKEND" во втором полугодии - это:

- детальные описания свежих игр, впервые разработанные в нашей стране;
- бесподобные забавные комиксы;
- необычные произведения художественной литературы в рубрике "BEST SELLER";
- горячие музыкальные новости;
- свежая информация, освещающая деятельность таких фирм, как радио "Капель", "РАДИКС", "АРСЕНАЛ-СЕРВИС", "ACTION", "BIS" и другие;
- юбилейный номер еженедельника (первая пятница декабря), без сомнения, станет приятным сюрпризом для всех читателей;
- во втором полугодии, по многочисленным просьбам читателей, на наших страницах будет открыт ликбез по Ассемблеру.

## КРОМЕ ЭТОГО:

Интересные конкурсы, занимательные тесты, оригинальный юмор, немного секса и, конечно же, многочисленные услуги совместно с профилирующими фирмами.

Избавьте себя от поисков газеты в киосках, и ваш уикэнд никогда не будет скучным!  
Подписка на второе полугодие длится всего 2 недели! Не прозевайте!

Фирма "Радикс" открывает для Вас компьютерный Центр "ZX-Сервис".

Здесь Вы можете:

- записать игры на кассеты и дискеты;
- поиграть в Ваши любимые игры;
- запрограммировать микросхемы;
- купить запасные части к компьютерам и телевизорам;
- сдать в ремонт джойстик и компьютер и многое другое.

Наш адрес: г.Ижевск, ул. Советская, 17, ДК им.Дзержинского (напротив кинотеатра "Дружба"). Тел.: 69-70-78 с 13.00 до 20.00

## Н.В.М.О. "АКВАНТ"

Проводит диагностику и лечение по методу В.Н.Сарчука. Обследование проводят квалифицированные специалисты, прошедшие подготовку у автора метода. Диагностика точна и информативна. Проводится лечение хронических заболеваний желудочно-кишечного тракта, моче-половой системы, бронхо-легочной и некоторых заболеваний сердечно-сосудистой системы.

Проводится срочная диагностика клещевого энцефалита, с большой достоверностью и в самые короткие сроки.

Адрес: Удмуртия г.Ижевск ул.Пушкинская д.219 поликлиника 2 гор.больницы каб.22а. т.78-79-19. с 9час. до 18час.

## BEDIENUNGSSANLEITUNG

ИЗВЕСТИЯ

### БАНКРОТСТВО? - НЕТ! РАСПРОДАЖА? - ДА!

Самый крупный дилер фирмы **RANK XEROX**  
(70% продаж копировальных машин RANK XEROX в СНГ)  
распродает склад оборудования в Москве

цена в тыс.рублей

 КОПИРОВАЛЬНЫЕ МАШИНЫ ФОРМАТ СТАРАЯ *А4*

XEROX 5009 с комплектом расходных материалов на 12 тысяч копий	A4	315	189
XEROX 5026 с комплектом расходных материалов на 100 тысяч копий	до A3	2156	1299
XEROX 5030 с комплектом расходных материалов на 100 тысяч копий	до A3	3180	2399
XEROX 5052 с комплектом расходных материалов на 750 тысяч копий	до A3	3400	3096
XEROX 1050 с комплектом расходных материалов на 750 тысяч копий	до A3	2170	1899
XEROX 1065 с комплектом расходных материалов на 2 млн копий	до A3	5980	4870
XEROX 2511 с комплектом расходных материалов на 9 тысяч метров	до A0	2990	2399

<b>ЭЛЕКТРОННЫЕ ПИШУШЕ МАШИНЫ</b>			
XEROX 6001		115	99
XEROX 6012 (память на 12 страниц)		185	160

Расходные материалы и бумага белая А4 Premium (Швеция)  
На все оборудование гарантия 1 год фирмы RANK XEROX

ТЕЛЕВИЗОР **PANASONIC** TC-21B4R 92 56,999  
(Япония, 54 см). Гарантия 1 год фирмы PANASONIC (оптовые партии)

Ждем ВАС по адресу: Москва, ул.Б.Спасская, д.4 (г-ца "Волга"), подъезд 4  
тел. 280-35-00, 280-98-77, 280-77-33



ОБОРУДОВАНИЕ  
ЛОК  
РАСПРОДАЖА  
КОМПЬЮТЕР  
А ТАКЖЕ

Наименование оборудования:

Arcnet 8 bit Star/Bus/L  
Arcnet 16 bit Star/Bus/U  
Ethernet 8 bit  
Ethernet 16 bit  
Active Hub 4 ports+card 8 bit  
Active Hub 8 ports

Модемы, факсимодемы платы с аппаратными MNP-5

Modem 2400 (int./ext.)  
Modem 9600 (int./ext.) V.32  
Modem 14400 (int./ext.) V.32  
Fax modem (int./ext.)

Немедленная поставка, уста-  
рава гарантия и послегарантийное  
Производится заключение конкт  
оборудования из США по спецдогов.

Тел.: (095) 157-78-41, 157-49-67  
(м. "Аэропорт"), 297-86-30 (м. "А"  
(м. "Пушкинская"), 270-90-79, 7  
скал), факс: (095) 157-72-84.

#### ОРГАНИЗАЦИЯ СО СКЛАДА В М.

- ксерокс "Канон FC-2"
- ксерокс "Оливетти FC"
- телефакс "Панасоник"
- пишущие машинки "С"
- ксерокс А3 "Канон N1"
- мелкооптовые пар.
- литье (ФРГ, США),
- спирт ROYAL 96% V01

На две п.  
предоставляет  
Телефоны: (095) 292-7,  
(846-2) 66-9.

#### ОБЪЕДИНИТЕ "Тайсу Инт" ПРЕДЛ.

- персональные компьютеры
- оргтехнику (ксероксы, тел.
- комплектующие (включая: контроллеры флориды и вме карты параллельно-послед.
- компьютерные телевизоры
- дискиеты 5,25" (1,2 М), микро.
- локальные сети, модемы,
- товары народного потребления

ПОСТАВКА - СО СКЛАДА

У нас - самые дост- и высокие ка

ОПЛАТА - В РУБ.

При отсутствии какого-л мы беремса поставить его В При прямых поставках из мы можем обеспечить Вам се и оперативную

#### ВНИМАНИЕ: К.

Звоните нам по  
(095) 201-74-44, 201-  
248-81-43, 178-74-09, 1  
Телефакс: (01

Адреса: 119034 Москва  
(Коммунальн  
Москва, ул. И.  
"Тайсу Инт"

## УНИКАЛЬНЫЙ СЛУЧАЙ В ИСТОРИИ БИЗНЕСА!

Рыночная стоимость  
аппарата ниже  
себестоимости!

Вершина японской  
технологии, ксерокс  
RICOH FT 5560 в

Удмуртии за рубли и  
в два с половиной  
раза дешевле, чем

на рынках Москвы и  
других столиц С.Н.Г.

— 2х сторонняя  
печать

— 50 копий в минуту

— масштабирование

— автоматическая и  
ручная подача

— автоматическая  
смена оригинала

— сортировка

— ЗИП на 1млн. копий  
и баснословно

низкая цена за  
ксерокс

RICOH FT 5560 —  
1млн.800 000руб.

За признанного  
лидера печатной  
индустрии.

Звоните:  
тел. 75-78-77.



### АБСОЛЮТ®

ПРЕДЛАГАЕТ  
ЗА РУБЛИ.

- телефаксы "Panasonic F50B", бумагу для факсов;
- пишущие машинки: "Olivetti 55" (Италия), "Aptic 505" (Япония), "Ятрань" (СНГ), "Ромашка" (СНГ);

Фирма  
"STATFALL"

ПРЕДЛАГАЕТ

лучшие канцелярские товары из Европы и США, необходимые в Вашем офисе и в Вашем доме.

ГАРАНТИРУЕТ

бесплатную доставку выбранных товаров, оплату в удобной для Вас форме (в рублях и СКВ).

Для постоянных клиентов - эксклюзивное обслуживание. ЭТО УДОБНО И ВЫГОДНО ВАМ!

Наш адрес: Москва, ул. 1905 года, 10а, 4-й этаж.  
Телефоны: 252-04-03, 252-21-14. Телефакс: 2834283

ИСОКО

ЧИИ



# ЕВРОАЗИАТСКИЙ БАНК

ЭКОНОМИЧЕСКОГО РАЗВИТИЯ

426057 г. Ижевск, ул. Красноармейская 182а  
Тел. 78 74 65 Факс 22 49 29  
Телекс 255118 BANK SU



Акционерное общество  
"Наше дело"

Изготовит для Вас любые виды бланочной продукции, а также страховые полисы, акции и многое другое. Прием заказов по тел. 23-36-35 с 10.00 до 17.00.

Продается исправный катер с двумя подвесными моторами "Прогресс-2" в рабочем состоянии. Телефон: 75-66-65 после 18.00.