

REDE

NEWS 6



TELA DE APRESENTAÇÃO DO HUNDRA

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS :

FLAVIO MASSAO MATSUMOTO, ANTONIO FRANCISCO CORREA E PARA A EQUIPE DA REDE, PELA CONFECCAO DESTE REDE NEWS.

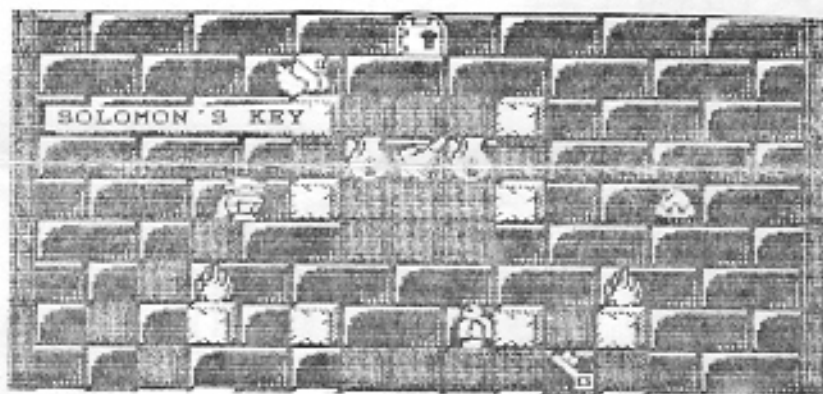
SEBBAO DE FOXES :

PROGRAMA	FOXES	EFEITO
19 (PARTE II)	33849,8	TEMPO
728 GRAUS	48774,8	VIDAS
ANARCHY	42480,200	VIDAS
ATP	32810,200	VIDAS
ATV SIMULATOR	68200,8	VIDAS
BRI KIDZ	02180,8	ENERGIA
BIX SIMULATOR	49264,58	VIDAS
BRAVESTARR	51883,24	TEMPO
BRAVESTARR	51884,18	TEMPO
BRIDE OF FRANK.	48476,281	ENERGIA
BUNBLE DOBBLE	43871,52	VIDAS
BURBLER	07514,12	VIDAS
CRAZY CARB	29483,8	TEMPO
DARK SIDE	47421,167	TEMPO
DYNATRON MISSION	44969,200	VIDAS
I BALL II	49888,281	INUNIDADE
LAST NINJA II	29966,200	VIDAS
MASTER OF UNIV.	01480,8	VIDAS
MEGA APOCALYPSE	23578,8	VIDAS
MIKEY HOUSE	36528,8	VIDAS
MOTOS	42241,167	VIDAS
PARK PATROL	53949,8	VIDAS
PSYCHO SOLDIER	41481,281	INUNIDADE
RAMPARTS	43809,8	VIDAS
RED LED	32746,281	VIDAS
RENTA KILL RITA	07982,8	VIDAS

FOXES RETIRADOS DA REVISTA YOUR SINCLAIR

EDITORIAL:

ENTRE AS VARIAS MATERIAS DESTE REDE NEWS A REDE SALIENTA A VOCE SOCIO DA REDE UM ARTIGO SUPER ESPECIAL SOBRE CABECOTES DE GRAVADOR. ESTA MATERIA SERA MUITO UTIL PARA OS SOCIOS QUE TEM DIFICULDADES NO CARREGAMENTO DOS PROGRAMAS EM FITA.



SOLOMON'S KEY - ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

SOLOMON'S KEY E' UM JOGO PURAMENTE INTELIGENTE ONDE A ESTRATEGIA E' USADA EM 100 %, NESTE JOGO, A SORTE NAO FAZ PARTE DESTE FACINANTE PROGRAMA.

OBJETIVO:

E' O DE ROUBAR O MAIOR NUMERO DE TESOUROS DAS SETE TELAS QUE COMPOE ESTE ARCADE (JOGO BASEADO NAS MAQUINAS DE FLIPPERAMA), ALÉM DE SE PREOCUPAR EM PEDIR A CHAVE PARA FUGIR PELA PORTA, ANTES DE ACABAR O TEMPO.

DETALHES TECNICOS E ESTRATEGICOS:

O NOSSO HEROI, PODERA MONTAR ESCADAS, BARREIRAS, OBSTACULOS, PLATAFORMAS, ALÉM DE DESTRUIR O QUE CONSTRUIU, BEM COMO AS JA' EXISTENTES - ROCHAS AZUIS -, PARA ISTO BASTA TECLAR FIRE * O BOTAO DE TIRO *, PARA CONSTRUIR OU FIRE PARA DESTRUIR. TODO MOVIMENTO E' FEITO ATRAVES DE CINCO MOVIMENTOS PRINCIPAIS, ATRAVES DO JOYSTICK OU TECLADO. AS DIAGONAIS PODER SER UTILIZADAS PARA A CONSTRUCAO OU DESTRUCAO DAS ROCHAS.

DICA SUPER ESPECIAL:

PARA SE OBTER VIDAS INFINITAS NESTE JOGO, BASTA REDEFINIR AS TECLAS COM * ESRDF * EM SEGUIDA BASTA ESCOLHER O CONTROLE DE SUA PREFERENCIA, CASO DEJA O TECLADO, REDEFINA NOVAMENTE, SO' QUE DESTA VEZ COM AS TECLAS DE SUA PREFERENCIA.

O PONTO NEGATIVO FICA POR CONTA DOS EFEITOS SONOROS, NAO QUE OS MESMO NAO SEJAM BONS, MAS BASICAMENTE PORQUE A HEMSON "PRODUTORA DESTE GAME" APROVEITOU OS EFEITOS DO EXOLON INTEGRALMENTE, LAMENTAVEL.

DUSTIN - MANUAL ELABORADO POR FLAVIO MASSAO MATSUMOTO.

COM PASSADO CHEIO DE DESONESTIDADE, ESTUPIDEZ E AGRESSIVIDADE, DUSTIN FOI APRISIONADO EM MADRAS, UMA PRISAO DE MAXIMA SEGURANCA. E AGORA TERA' 3 HORAS PARA TENTAR UMA FUGA, PORÉM HA' GUARDAS VIGIANDO-O SEM PARAR.

AS CELAS DEVER SER EXPLORADAS, ATÉ ENCONTRAR-SE UMA DAS SAIDAS PARA O CAMPO. OBJETOS ÚTEIS DEVERAO SER COLETADOS, PARA AJUDAR NA FUGA. VOCE PODERA ATINGIR OS GUARDAS, ENCOSTANDO-SE NELES E APERTANDO O BOTAO VARIAS VEZES; PORÉM OS OUTROS GUARDAS FICARAO POUCO ABISTOSOS E SE CONSEGUIR CAPTURA-LO, 28 MINUTOS SERAO DESPERDICADOS E OBJETOS CONFISCADOS.

UMA VEZ NO CAMPO, VOCE TERA ACESSO A UM DEPOSITO E AS CELAS NORTE, QUE E' AREA RESTRITA. ESTA AREA E' SEM GUARDADA, POIS DALI PODE-SE IR AO EXTERIOR DA PRISAO. DALI O UNICO RUMO E' PARA PLANEJA, ONDE HA' CANIBAIS, PANTERAS E COBRAS PRONTAS A ATACA-LO. OS CONTROLES SAO: D/A PARA CIMA/BAIXO; D/P- ESQUERDA/DIREITA; SYMBOL-SHIFT=TIRO; M=SELECIONA OBJETOS; SPACE - ABANDONA OBJETO; ENTER - ABORTA O JOGO. EM CASO DE REDEFINIR TECLADO, E' RECOMENDAVEL DEIXAR O TIRO PARA * USE HIT * (TECLA S NO CASO DA INTERFACE II).

ABAIXO VAO OS OBJETOS E SEU USO:

-CIGARRO, BEBIDA E DINHEIRO: PODERAO SER TOMADOS DOS GUARDAS, PARA FAZER BARRANHA COM OUTROS PRESOS. BASTA SELECIONAR O OBJETO E PRESSIONAR O TIRO.

-RELORIO: UTIL PARA PLANEJAR O SEU TEMPO.

-CHAVES E CARTOES DE PASSO: PERMITEN ABRIR QUALQUER PORTA DA PRISAO.

-ISQUEIRO: PARA ACENDER DINHEITOS.

-OSBO: PARA DA PRISAO HA' VARIAS PANTERAS SOLTAS, USE-O PARA DISTRAI-LAS.

-ESTATUA: MUITO IMPORTANTE A FUGA.

-ANTEDETO: CONTRA PICADA DE COBRAS.

-CAJETE: BOA ARMA QUE PODE SER TOMADA DOS GUARDAS.

-REVOLVER: IDEM, PORÉM COM POUCOS TIROS.

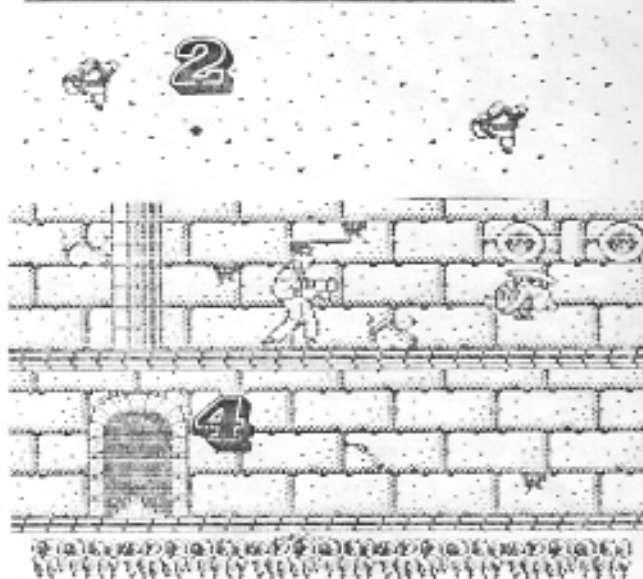
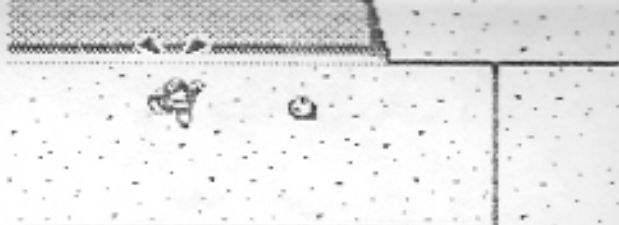
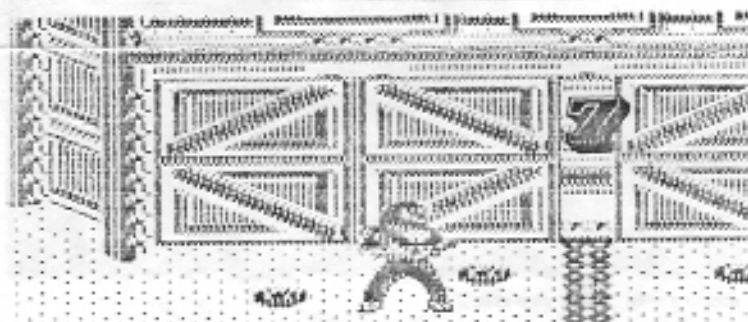
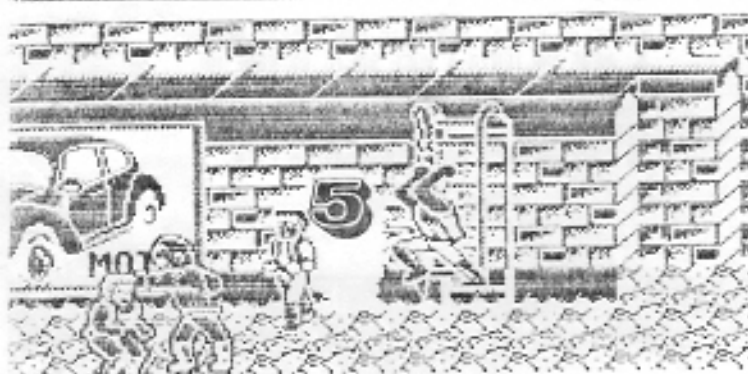
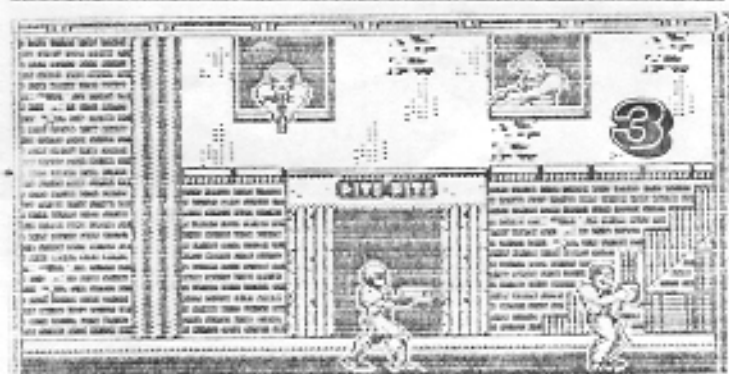
-COLETE A PROVA DE BALAS: PROTECAO CONTRA OS POLICIAIS.

-DINAMITE: UMA VEZ ACESSO, ACABA COM TODOS OS GUARDAS DA TELA.

-MARTELO: EXCELENTE ARMA QUE NAO E' CONFISCADA.



DUSTIN



CATÁLOGO

1-BATMAN II (O CORINHA)

ESTA É UMA NOVA VERSÃO DE BATMAN BASEADO NA ESTÓRIA DE JON KITHAN E BERNIE DRUMMOND'S. BATMAN II É FORMADO DE DUAS PARTES, A PRIMEIRA COM O PINGUIM E A SEGUNDA COM O CORINHA. OS GRAFICOS SÃO MUITO BONITOS E ABRAÇAVELMENTE DETALHADOS. O SOM É MUITO BOM, MAS O DETALHE MAIS POSITIVO É A MOVIMENTAÇÃO DO BATMAN QUE É ESTUPENDA.

2-EMILIO BUTRAGUENO

A DYNAMIC FEZ UM JOGO DE FUTEBOL COM UMA SIMULAÇÃO TRIDIMENSIONAL MUITO CURIOSA QUANDO A BOLA É CHUTADA. DÁ A ILUSÃO QUE A BOLA ESTÁ SAINDO PARA FORA DO VÍDEO. EXISTE UMA ABERTURA MUITO BOA, BONS EFEITOS DE SOM E PERSONAGENS MUITO BEM DEFINIDOS. MAS APESAR DE TODO O ESFORÇO DA DYNAMIC, O PROGRAMA É ALTAMENTE IMPRECISO, A SIMULAÇÃO DE TEMPO É MONOTONA ALÉM DE NÃO HAVER NÍVEIS DE DIFICULDADE E NEM MUDANÇA DE CAMPO, O QUE CONVENHAMOS, É IMPENDÍVEL.

3-ROBOCOP

BASEADO TOTALMENTE NO FILME, ESTE JOGO NÃO DECEPCIONA NA FIDELIDADE DAS CENAS DO FILME. OS GRAFICOS SÃO SINGELOS, MAS EFICIENTES; O SOM É UTILIZADO MUITO POUCO, MAS COM EFICIÊNCIA. A ACÇÃO É O PONTO FORTE DESTA JOGO FORMADO POR VÁRIOS NÍVEIS DE EVOLUÇÃO.

4-THE VINDICATOR :

FORMADO POR 3 PARTES, THE VINDICATOR É UMA ÓTIMA OPÇÃO DE LAZER. A ACÇÃO É MUITO VARIADA E OS GRAFICOS SÃO MISTOS, TIPO MONOCROMÁTICO COLORIZADO POR ÁREA. EM THE VINDICATOR, VOCÊ EXPLORARÁ UMA ÁREA DE ALIENÍGENAS, PILOTARÁ UM SUPER JATO E PENETRARÁ NAS INSTALAÇÕES INIMIGAS.

5-DOUBLE DRAGON

SE VOCÊ GOSTOU DO PROGRAMA RENEGATE, VOCÊ TALVEZ GOSTE DESTA PROGRAMA. A MOVIMENTAÇÃO É INTERESSANTE, MAS O PONTO SUPER NEGATIVO É A IMPRECISÃO NOS SÓLPES. OS GRAFICOS SÃO BONS, A TEXTURA DE FUNDO É EXCELENTE, O SOM QUASE RIDÍCULO. A ACÇÃO APENAS SE TORNA INTERESSANTE NO DECORRER DAS VÁRIAS FASES DESTA PROGRAMA.

6-SOLDIER OF FORTUNE

NO MEMO ESTILO DE GHOST 'N' Goblins, SOLDIER OF FORTUNE, POSSUI GRAFICOS MUITO ATRAENTES E PERSONAGENS NITIDAMENTE DETALHADOS. A ACÇÃO É CONSTANTE, MAS O SOM É PRATICAMENTE NENHUM.

7-DREAM WARRIOR

ESTE É OUTRO PROGRAMA QUE NÃO TEM PROPAGANDA, POIS O JOGO EM SI É ALTAMENTE DECEPCIONANTE E LENTÍVEL. OS GRAFICOS SÃO CONFUSOS E A ANIMAÇÃO É MUITO LENTA.

8-RAMBO III

OUTRO JOGO QUE FOI TOTALMENTE ADAPTADO DO FILME DE IGUAL TÍTULO. OS GRAFICOS SÃO BEM VARIADOS, NEM COMO A ACÇÃO NO DECORRER DAS VÁRIAS FASES QUE FAZEM PARTE DESTA JOGO. O SOM É BÁSICO MAS RESOLVE. EM RESUMO, RAMBO III É UMA MISTURA DE JOGO ALUCINANTE COM JOGO DE ESTRATÉGIA.

VOCE NAO CONSEGUE MAIS LER SEUS PROGRAMAS EM FITA, OU TEM DIFICULDADES PARA CONSEGUIR RECUPERAR-LOS ? SE O PROBLEMA NAO FOR DAS FITAS, E:

FITA EXPOSTA AO CALOR, MAL ARMAZENADA, ESQUECIDA DENTRO DO CARRO, TRANSPORTADA EM ONIBUS ELETRICO, QUE TEM ALTO CAMPO MAGNETICO, MANTIDA, COM DEFEITO NA EMBALAGEM, COM O APOIO INTERNO DO CABECOTE QUEBRADO OU MESMO SEM O FELTRO DO ENCOSTO. SE VOCE CONSEGUE LER PROGRAMAS GRAVADOS EM OUTROS GRAVADORES E NAO CONSEGUE LER OS GRAVADOS NO SEU OU NAO CONSEGUE UM RENDIMENTO RAZOAVEL COM FITAS RAZOAVEIS, NAO LHE SOBRA DUAS OPCOES: O CIRCUITO DO BRAVADOR OU O CABECOTE.

QUANTO AO CIRCUITO, NAO FAZENDO UM ESTUDO MAIS APROFUNDADO OU RECORRENDO AS DEFICIENTES E CARETRAS ASSISTENCIAS TECNICAS, QUANTO AO CABECOTE ESTE ANTIGO PODERA LHE AJUDAR EM ALGO.

GRAVE UM PROGRAMA COM O SEU BRAVADOR E REPRODUZA O DITO CUJO PROGRAMA COM O MESMO BRAVADOR, ELE DEVERA REPRODUZIR O PROGRAMA NO MESMO VOLUME QUE SEMPRE REPRODUZIU, QUANDO ERA NOVO, SE NAO FIZER ISTO O CABECOTE TEM ALGO DE ERRADO.

NAO SE PREOCUPE AINDA, POIS PODE SER COISA SIMPLES. LIMPE AGORA O CABECOTE COM ALGUM SOLVENTE, DE PREFERENCIA BENZINA OU ALBUM LINGUADO PROPRIO, EM EMERGENCIA PODE USAR ALCOOL. O ALCOOL COMUM CONTEM ABUA QUE PODE PREJUDICAR O CABECOTE COM O LONGO ESCORRER DOS ANOS, ALINHE O CABECOTE REGULANDO O AZIMUTH, QUE E' O PARAFUSO QUE FICA A DIREITA DA CABECA DE BRAVACAO, QUANDO O BRAVADOR ESTA EM NOSSA FRENTE EM POSICAO DE USO. ALGUNS BRAVADORES VEM COM UM FURAO ESPECIFICO PARA ISTO, QUANDO ACIONADA A FUNCAO PLAY OU REC., COLOCA O ANTERIOR CITADO PARAFUSO SEM DEBAIXO DO FURAO DESCRITO E A DISPOSICAO DE SER REGULADO.

TESTE NOVAMENTE. FUNCIONOU ? ENTAO PARABENS, SE NAO, VAMOS CONTINUAR A VIA CRUCIS.

ARRUME UM DESMAGNETIZADOR DE CABECAS MAGNETICAS COM UM ANO DO QUE COMPRIE UM, POIS O CONTINUA ESPESAR DA FITA NO CABECOTE, ACABA PASSANDO PARA O CITADO, PARTE DE SEU MAGNETISMO, MAGNETISMO DA FITA NAO SER. O COITADO PASSA A SER UM CABECOTE IMANTADO QUE NAO RENDE NOS ABUJOS E DISTORCE UM POUCO NOS GRAVES. O DESMAGNETIZADOR RESOLVE ESTE PROBLEMA ALINHANDO O CAMPO MAGNETICO DO CABECOTE. ISTO E' FEITO NA HORA E NAO DEMORA MAIS DO QUE 10 SEGUNDOS SEM SOLTAR UM PARAFUSO QUE DEJA DO ANO DO PERIFERICO DE BRAVACAO. SE APÓS ISTO AINDA NAO FUNCIONAR, SUA CABECA DE BRAVACAO NAO ESTA MESMO BATENDO SEM DOS FIOS, E DEVERA SER SUBSTITUIDA O QUANTO ANTES.

O PROCEDIMENTO DEVERA SER ESTE: ABRA O BRAVADOR E RETIRE O CABECOTE SOLTANDO OS DOIS FIOS QUE ESTAO SOLDADOS NO DITO CUJO. PROCURE MEDIR A RESISTENCIA ENTRE OS DOIS FIOS NOS QUAIS ESTAVAM SOLDADOS OS FIOS DO BRAVADOR. ESTA RESISTENCIA DENOMINA-SE "IMPEDANCIA" E' A RESISTENCIA OFERECIDA POR UM CIRCUITO A PASSAGEM DE CORRENTE ALTERNADA; ACHADA A IMPEDANCIA, COM UM MULTIMETRO, E' SO SAIR PELA MUNDO ESCURO E Frio DO COMERCIO DE ELETRONICA, PROCURANDO UM CABECOTE COM AS MESMAS CARACTERISTICAS DE IMPEDANCIA E QUE TENHA O MESMO FORMATO DE MESA. MESA E' O APOIO DO CABECOTE NO QUAL PASSAM OS PARAFUSOS, O TAMANHO DO CABECOTE PODE VARIAR, MAS O IMPORTANTE MESMO E' QUE OS SAPS, QUE SAO AQUELES TRACINHOS QUE ESTAO SEM NA FRENTE DA CABECA DE BRAVACAO ESTEJAM NA MESMA POSICAO DOS SAPS DA CABECA ANTERIOR. NORMALMENTE O VENDEDOR SABE SOBRE A COMPATIBILIDADE DAS CABECAS.

OS MELHORES CABECOTES NEM SEMPRE SAO OS ORIGINAIS, PORTANTO NAO SE PREOCUPE SE NAO ENCONTRAR O DA SUA MARCA, AS VEZES OUTRAS MARCAS TEM QUALIDADE SUPERIOR E PRECO SEM INFERIOR, AINDA MAIS SE O SEU BRAVADOR FOR ESPECIFICO PARA COMPUTADOR, COMO O SHARP HA 2400, O DATACORDER DA GRADIENTE, O NATIONAL NOVO E ETC.

INCLUSIVE ESTES BRAVADORES NAO SE DAO MUITO BEM COM O TK "SPECTRUM" PORQUE SAO MUITO ABUJOS, POR SEREM FEITOS DIMENSIONADOS PARA O MX, SENDO QUE O TK USA O SISTEMA SOFTLOADER QUE LE MUITO BEM PORÉM UTILIZA OS SONS MEDIOS, QUE CAUSAM MENOS ERROS E SE FIXAM MELHOR NAS FITAS.

OS PRIMEIROS SHARPS HA 2400, ERAM OTIMOS PARA OS TKs, PORAM ..., PORAM REDIMENSIONADOS PARA SEREM USADOS COM OS MX, TORNARAM-SE QUASE ENVIAVEIS PARA O TK.

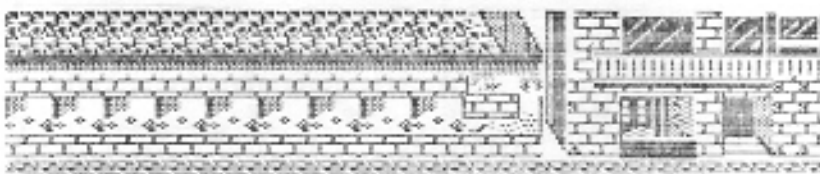
SEM VOLTAMOS AO CABECOTE.

UMA VEZ ENCONTRADO O CABECOTE, LEVE O SEU PARA COMPARAR, VOCE MESMO ! ARRABO DE UM FERRO DE SOLDAR DE BAIXA WATTAGEM OU DE UM OUTRO, DESDE QUE NAO ESPONHA A CABECA DE BRAVACAO AO AQUECIMENTO DEBASTADO, PODERA ASSIM SUBSTITUIR O ANTIGO CABECOTE E SANAR O PROBLEMA. APÓS A SUBSTITUICAO QUE SERA FEITA SOLDANDO-SE OS FIOS DO BRAVADOR, COMO ELES ESTAVAM SOLDADOS NO CABECOTE ANTIGO, TESTE O RESULTADO BRAVANDO ALGO E TENTANDO REPRODUZIR, VOCE DEVERA CONSEGUIR LER O PROGRAMA IGUALIZINHO QUANDO O BRAVADOR TINHA SEU FEITO PORQUE OS CABECOTES TEM UMA POSICAO NA QUAL SE POLARIZAM MELHOR.

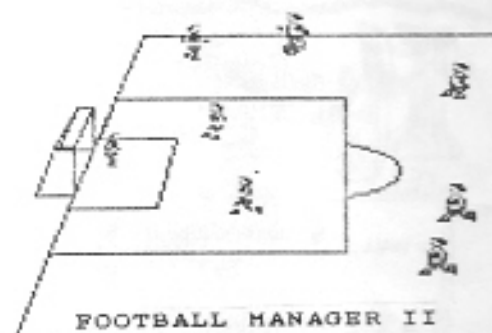
ESPERO TER AJUDADO EM ALGO COM ESTE ARTIGO, JA QUE LITERATURA SOBRE CABECOTES E AFINS E' COISA RARA DE SER ENCONTRADA EM REVISTAS, MESMO NAS ESPECIALIZADAS, DEVENDO-SE PORTANTO USAR O METODO DE TENTATIVA E ERRO PARA SE APRENDER.

FINALIZANDO, NAO TOQUE SUA FITA DO CABECOTE COM A MAO, MANTENHA-O SEMPRE LIMPO E EVITE FITAS DE CORDO OU METAL, POIS SAO DANGEROUS PARA OS CABECOTES COMUNS COMO OS DOS CARRETES, DEBASTANDO PORTANTO SUAS CABECAS.

GRACAS ALCUNS CUIDADOS E A CABECA DO BRAVADOR NUNCA MAIS CAUSARA DOR NA SUA CABECA.



JAIL BREAK



OS MAIS VIOLENTOS BANDIDOS DO PLANETA, CONSEGUIRAM ESCAPAR DE UMA PRISAO DE SEGURANCA MAXIMA, E NA FUGA OS BANDIDOS EXTERMINARAM INUMEROS GUARDAS E CIVIS.

VOCE COMO UM DOS POLICIAIS MAIS CONCEITUADOS DA CIDADE, TERA DE CAPTURAR TODOS OS BANDIDOS, QUE SE ESPALHARAM PELAS RUAS DA CIDADE, E COM ISTO ESPALHANDO O TERROR ENTRE OS HABITANTES.

OS BANDIDOS NAO TEM NADA A PERDER, PORTANTO VOCE SABE MUITO BEM QUE NAO HAVERA DIALOGO, SENDO QUE A UNICA PALAVRA SERA OU NADA OU MORRE.

OS POPULARES LHE AJUDARAM NESTA MISSAO, POIS SEMPRE QUE VOCE CRUZAR COM UM CIVIL VOCE RECEBERA UMA ARMA, MAS CASO VOCE POR ACIDENTE MATE UM DOS CIVIS, VOCE PERDERA UMA ARMA.

VOCE COMECA COM UMA PISTOLA, DEPOIS UMA BAZOOKA E POR FIM UM LANCA CHAMAS.

TECLANDO SPACE VOCE MUDA DE ARMA DE ACORDO COM A CONVENIENCIA QUE O MOMENTO EXISTIR.

CADA ARMA TEM UMA FINALIDADE:

A PISTOLA- E' DE TIPO RAPIDO E SERVE PARA MATAR OS PRISIONEIRAS QUE ESTAO CORRENDO.

BAZOOKA-DESTRUI OS BARRIS DO CARINHO E OS BANDIDOS QUE ESTAO ESCONDIDOS COMO RATOS NO SUEIRO.

LANCA CHAMAS- PARA EXTERMINAR OS BANDIDOS MAIS RESISTENTES, COMO O BANDO DAS CAVEIRAS.

TECLAS ESPECIAIS:

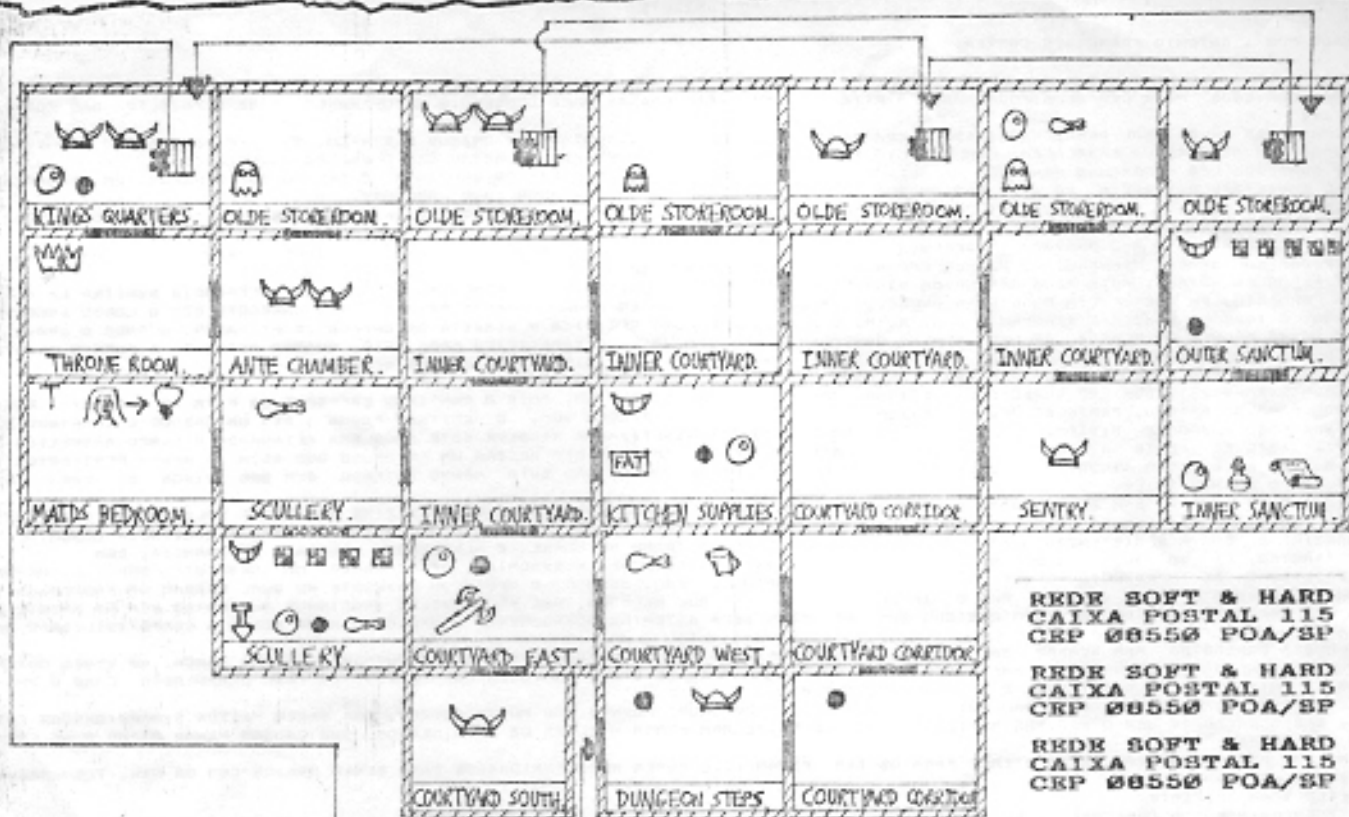
BREAK SPACE-PARALIZA O JOGO GERANDO UMA PAUSA.

CONTROLES-APENAS TECLADO E KEYPSTON.

POKE: POKE 0001,0 PARA VIDAS INFINITAS.

RESUMO TECNICO:

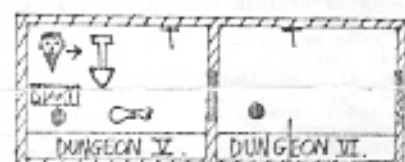
E' UM JOGO DECEPCIONANTE, SENDO QUE A ESTORIA E' MUITO SUPERIOR AO JOGO, QUE E' GRAFICAMENTE FRACO, O SOM E' RAZOAVEL E E' ALTAMENTE IMPRECISO, NOS APENAS CONFECCIONAMOS ESTE MINI MANUAL DEVIDO AS INUMERAS SOLICITACOES DOS SOCIOS.



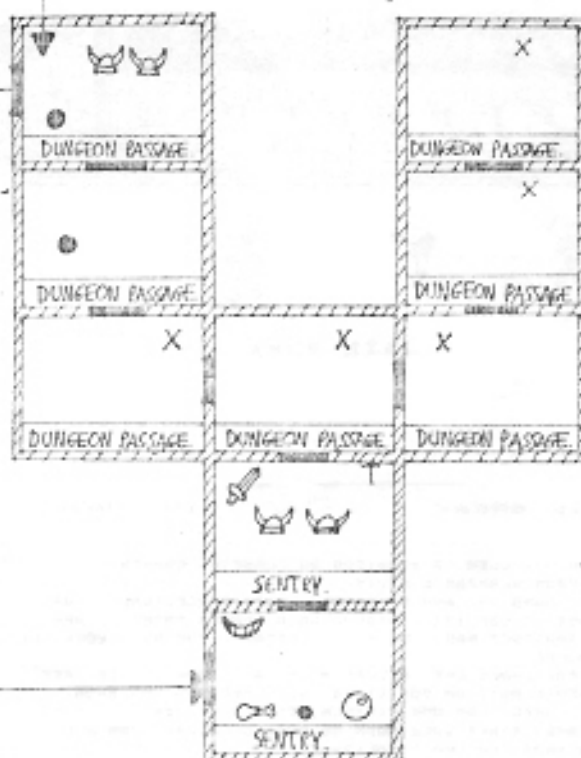
RRDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CRP 08550 POA/SP

RRDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CRP 08550 POA/SP

RRDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CRP 08550 POA/SP



DIG GROUND.



King's Castle

KEY.

— = WALL. — = UNLOCKED DOOR OR OTHER EXIT. — = LOCKED DOOR.

→ = OLD MAN WITH MAGIC SPADE. T = TORCH.

● = ROCK. — = FOOD. ○ = GOLD.

☺ = WATER. — = SWORD. — = POTION.

— = SCROLL. — = MAID WITH LOCKET.

— = WALL MONSTER. — = WALL MONSTER'S PUZZLE.

— = MAGIC SPADE. — = ATTACKING SOLDIER.

X = ROOMS WHERE PITCH CAN BE BURIED.

FAT = FAT. — = OPENABLE TRAPDOOR.

— = HEADLESS GHOST. — = EXECUTIONER.

— = KING MEVUT. — = DRAGON!

King's Castle