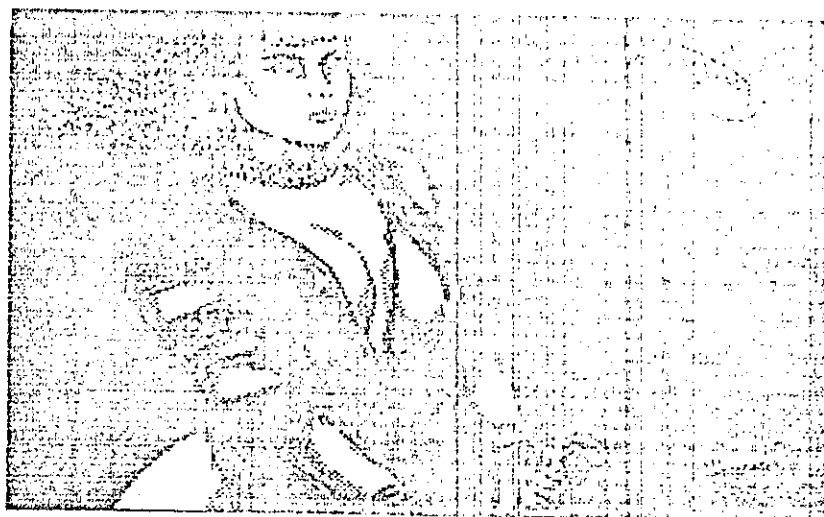


REDE NEWS 6



TELA DE APRESENTAÇÃO DO HUNDRA

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS :

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

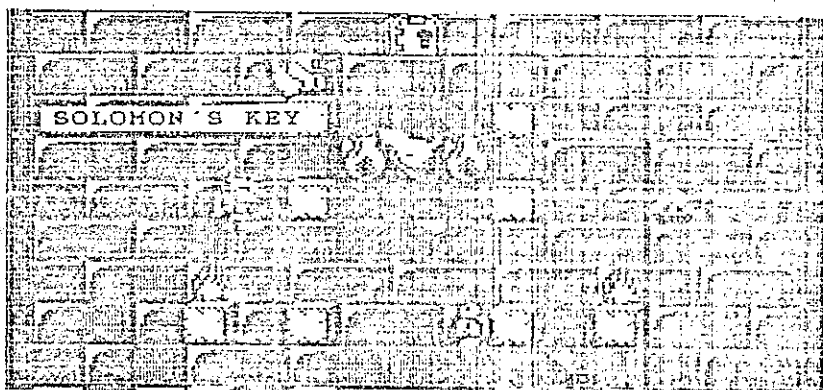
BESSAO DE POKES :

PROGRAMA	POKE	EFEITO
19 (PARTE II)	33847,8	TEMPO
720 BRAUS	40774,8	VIDAS
ANARCHY	42485,255	VIDAS
ATF	32615,255	VIDAS
ATV SIMULATOR	60258,8	VIDAS
BMX KIDZ	52188,8	ENERGIA
BMX SIMULATOR	49264,38	VIDAS
BRAVESTARR	51803,24	TEMPO
BRAVESTARR	51804,18	TEMPO
BRIDE OF FRANK.	48476,201	ENERGIA
BUBBLE DOBBLE	43871,52	VIDAS
BUBBLER	57514,12	VIDAS
CRAZY CARB	29483,8	TEMPO
DARK SIDE	47621,167	TEMPO
DYNATRON MISSION	44969,255	VIDAS
I BALL II	49888,261	IMUNIDADE
LAST NINJA II	29966,255	VIDAS
MASTER OF UNIV.	51406,8	VIDAS
MEGA APOCALYPSE	23578,8	VIDAS
MIKEY MOUSE	36529,8	VIDAS
MOTOS	62241,167	VIDAS
PARK PATROL	53749,8	VIDAS
PSYCHO SOLDIER	41481,281	IMUNIDADE
RAHPARTS	43809,8	VIDAS
RED LED	32746,261	VIDAS
RENTA KILL RITA	57782,8	VIDAS

POKES 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 FACILITANTE PROGRAMA.

OBJETIVO:

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

DETALHES TECNICOS E ESTRATEGICOS:

O NOSSO HEROI, PODERA MONTAR ESCADAS, BARREIRAS, OBSTACULOS, PLATAFORMAS, ALEM DE DESTRUIR O QUE CONSTRUIU, SEM 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 "EROR" EM SEQUIDA BASTA ENCOLHER O CONTROLE DE SUA PREFERENCIA, CASO SEJA 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 DONS, MAS BASICAMENTE PORQUE A MEMORIA "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, POREM HA' GUARDAS VIGIANDO-O SEM PARAR.

AS CELAS DEVEM SER EXPLORADAS, ATE' ENCONTRAR-SE UNA DAS SAIDAS PARA O CAMPO. OBJETOS UTIS DEVERAO SER COLETADOS. PARA AJUDAR NA FUGA, VOCE PODERA' ATINGIR OS GUARDAS, ENCOSTANDO-SE NELES E APERTANDO O BOTAO VARIAS VEZES; POREM OS OUTROS GUARDAS FICARAO POUCO AMISTOSOS E SE CONSEGUIR CAPTURA-LO, 20 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 FLORESTA, ONDE HA' CANIBAIS, PANTERAS E COBRAS PRONTAS A ATACA-LO.

OS CONTROLES SAO: O/A PARA CIMA/BAIXO; O/P- ESQUERDA/DIREITA; SYMBOL-SHIFT-TIRO; M-SELECCIONA OBJETO; SPACE - ABANDONA OBJETO; ENTER - ABORTA O JOGO. EM CASO DE REDEFINIR TECLADO, E' RECOMENDAVEL DEIXAR O TIRO PARA "USE HIT" (TECLA B NO CASO DA INTERFACE II).

ABAIXO VAO OS OBJETOS E SEU USO:

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

-PRESSIONAR O TIRO.

-RELOGIO: UTIL PARA PLANEJAR O SEU TEMPO.

-CHAVES E CARTOES DE PASSE: PERMITEM ABRIR QUALQUER PORTA DA PRISAO.

-ISQUEIRO: PARA ACENDER DINAMITES.

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

-ESTATUA: MUITO IMPORTANTE A FUGA.

-ANTIDOTO: CONTRA PICADA DE COBRAS.

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

-REVOLVER: IDEM, POREM COM POUCOS TIROS.

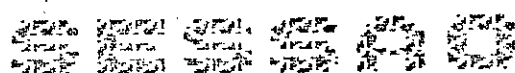
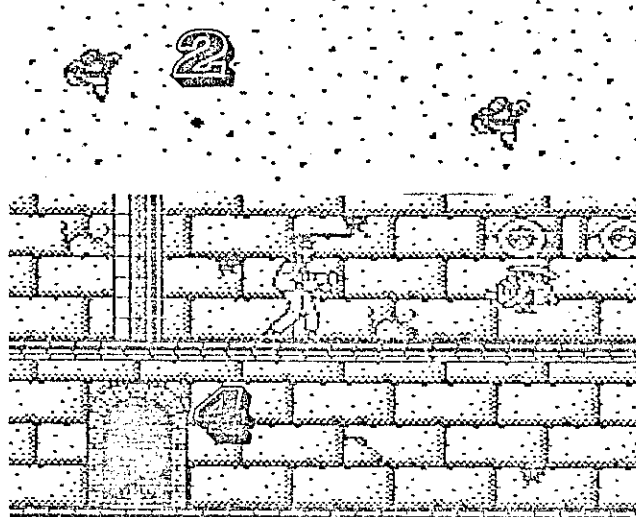
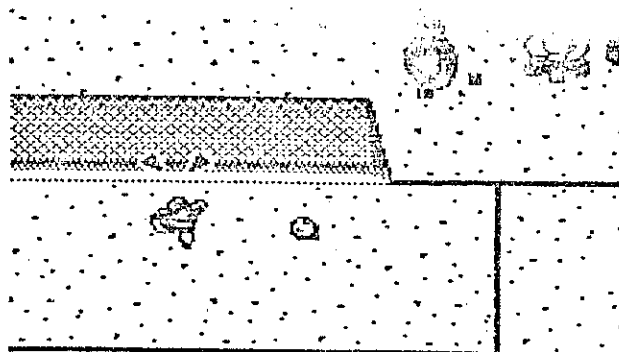
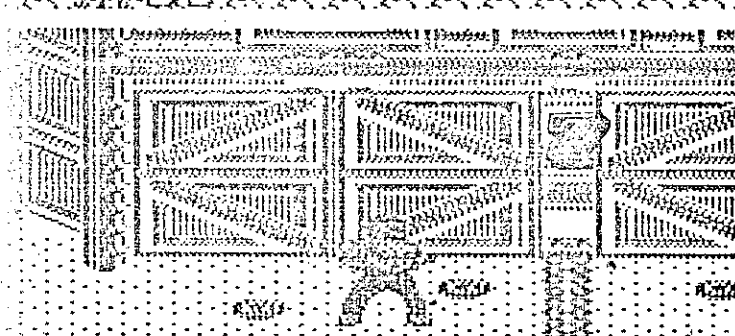
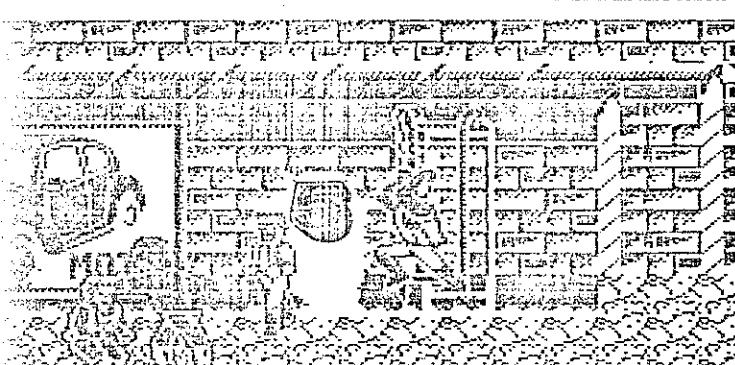
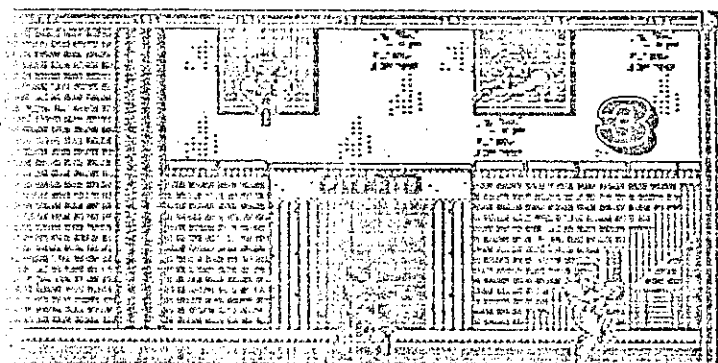
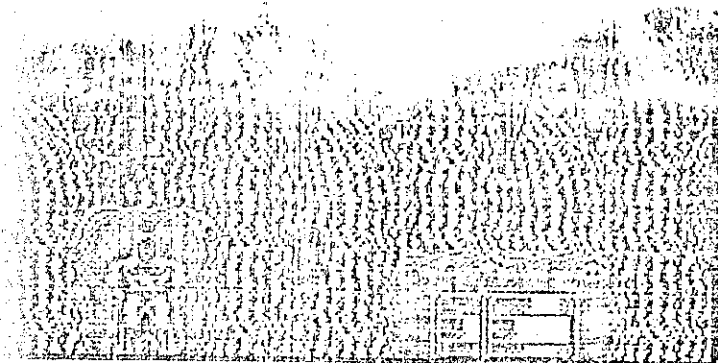
-COLETE A PROVA DE BALAS: PROTECCAO CONTRA OS POLICIAIS.

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

-MARTELO: EXCELENTE ARMA QUE NAO E' CONFISCADA.

DUSTIN





1-BATMAN II (O CORINGA)

ESTA E' UMA NOVA VERSAO DE BATMAN BASEADO NA ESTORIA DE JON RITHAN E BERNIE DRUMMOND'S. BATMAN II E' FORMADO DE DUAS PARTES, A PRIMEIRA COM O PINGUIM E A SEGUNDA COM O CORINGA. OS GRAFICOS SAO MUITO BONITOS E AGRADEVELMENTE DETALHADOS.

O SOM E' MUITO BOM, MAS O DETALHE MAIS POSITIVO E' A MOVIMENTACAO DO BATMAN QUE E' ESTUPENDA.

2-EMILIO BUTRAGUENO

A DYNAMIC FEZ UM JOGO DE FUTEBOL COM UMA SIMULACAO TRIDIMENCIONAL MUITO CURIOSA QUANDO A BOLA E' CHUTADA, DA A ILUSAO QUE A MESMA ESTA SAINDO PARA FORA DO VIDEO.

EXISTE UMA ABERTURA MUITO BOA, BONS EFEITOS DE SOM E PERSONAGENS MUITO BEM DEFINIDOS.

MAS APESAR DE TODO O ESFORCO DA DYNAMIC, O PROGRAMA E' ALTAMENTE IMPRECISO, A SIMULACAO DE TEMPO E' MONOTONA ALÉM DE NAO HAVER NIVEIS DE DIFICULDADE E NEM MUDANCA DE CAMPO, O QUE CONVENHAMOS, E' IMPERDOAVEL.

3-ROBOCOP

BASEADO TOTALMENTE NO FILME, ESTE JOGO NAO DECEPCIONA NA FIDELIDADE DAS CENAS DO FILME.

OS GRAFICOS SAO SINGELAS, MAS EFICIENTES; O SOM E' UTILIZADO MUITO POUCO, MAS COM EFICIENCIA.

A ACAO E' O PONTO FORTE DESTA JOGO FORMADO POR VARIOS NIVEIS DE EVOLUCAO.

4-THE VINDICATOR

FORMADO POR 3 PARTES, THE VINDICATOR E' UMA OTIMA OPCAO DE LAZER.

A ACAO E' MUITO VARIADA E OS GRAFICOS SAO MISTOS, TIPO MONOCROMATICO COLORIZADO POR AREA.

EM THE VINDICATOR, VOCE EXPLORARA UMA AREA DE ALIENIGENAS, PILOTARA UM SUPER JATO E PENETRARA NAS INSTALACOES INIMIGAS.

5-DOUBLE DRAGON

VOCE CONTOU DO PROGRAMA RENEGATE, VOCE TALVEZ GOSTE DESTA PROGRAMA.

A MOVIMENTACAO E' INTERESSANTE, MAS O PONTO SUPER NEGATIVO E' A IMPRECISAO NOS GOLPES.

OS GRAFICOS SAO BONS, A TEXTURA DE FUNDO E' EXCELENTE, O SOM QUASE RIDICULO.

A ACAO APENAS SE TORNA INTERESSANTE NO DECORRER DAS VARIAS FASES DESTA PROGRAMA.

6-SOLDIER OF FORTUNE

NO MESMO ESTILO DE GHOST N' Goblins, SOLDIER OF FORTUNE, POSSUI GRAFICOS MUITO ATRAENTES E PERSONAGENS NITIDAMENTE DETALHADOS.

A ACAO E' CONSTANTE, MAS O SOM E' PRATICAMENTE NENHUM.

7-DREAM WARRIOR

ESTE E' OUTRO PROGRAMA QUE SO' TEM PROPAGANDA. POIS O JOGO EM SI E' ALTAMENTE DECEPCIONANTE E LAMENTAVEL.

OS GRAFICOS SAO CONTINUOS E A ANIMACAO E' MUITO LENTA.

8-RAMBO III

OUTRO JOGO QUE FOI TOTALMENTE ADAPTADO DO FILME DE IGUAL TITULO.

OS GRAFICOS SAO BEM VARIADOS, BEM COMO A ACAO NO DECORRER DAS VARIAS FASES QUE FAZEM PARTE DESTA JOGO.

O SOM E' BASICO MAS RESOLVE. EM RESUMO, RAMBO III E' UMA MISTURA DE JOGO ALUCINANTE COM JOGO DE EXTRATEJIA.



ISSAO HARD . APRESENTA:

COMO MELHORAR O DESEMPENHO DE SEU GRAVADOR (PRIMEIRA PARTE)

O CABECOTE.

ELABORADO POR : ANTONIO FRANCISCO CORREA.

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

- FITA EXPONTA AO CALOR, MAL ARMAZENADA, ESQUECIDA DENTRO DO CARRO, TRANSPORTADA EM ONIBUS ELETRICO, QUE TEM ALTO CAMPO MAGNETICO, TIPOADA, 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 BASTANTE COM FITAS RAIZAVEIS, SE LHE SOBRAH DUAS OPCOES: O CIRCUITO DO GRAVADOR OU O CABECOTE.
- QUANTO AO CIRCUITO, SE FAZENDO UM ESTUDO MAIS APROFUNDADO OU RECORRENDO AS DEFICIENTES E CAREIRAS ASSISTENCIAS TECNICAS, QUANTO AO CABECOTE ESTE ARTIGO PODEM LHE AJUDAR EM ALGO.

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

SE PREOCUPE AINDA, POIS PODE SER COISA SIMPLES. LIMPE ABOA O CABECOTE COM ALGUM SOLVENTE, DE PREFERENCIA BENZINA OU ALGUM LIQUIDO PROPRIO, EM EMERGENCIA PODE USAR ALCOOL, O ALCOOL COMUM CONTEM AGUA QUE PODE PREJUDICAR O CABECOTE COM O LONGO ESCORREN E ANOS. ALINHE O CABECOTE REGULANDO O AZIMUTH, QUE E O PARAFUSO QUE FICA A DIREITA DA CABECA DE GRAVACAO, QUANDO O GRAVADOR LER NA NOSSA FRENTE EM POSICAO DE USO. ALGUNS GRAVADORES VEM COM UM FURO ESPECIFICO PARA ISTO, QUANDO ACIONADA A FUNCAO PLAY OU REC, COLOCA O ANTERIOR CITADO PARAFUSO SEM DEBAIXO DO FURO DESCRITO E A DISPOSICAO DE SER REGULADO.

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

ARRUME UM DESMAGNETIZADOR DE CABECAS MAGNETICAS COM UM ANILHO OU COMPRE UM, POIS O CONTINUD ESFREGAR DA FITA NO CABECOTE, ACABA O BANDO PARA O CITADO, PARTE DE SEU MAGNETISMO, MAGNETISMO DA FITA NOTE SEM, O COITADO PASSA A SER UM CABECOTE IMANTADO QUE RENDE NOS ABOUOS 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 15 SEGUNDOS SEM SOLTAR UM PARAFUSO QUE SEJA DO AMADO PERIFERICO DE VACAO. SE APÓS ISTO AINDA NAO FUNCIONAR, SUA CABECA DE GRAVACAO NAO ESTA MESMO DATENDO SEM DOS PINOS, E DEVERA SER SUBSTITUIDA O QUANTO ANTES.

PROCEDIMENTO DEVERA SER ESTE: ABRA O GRAVADOR E RETIRE O CABECOTE SOLTANDO OS DOIS FIOS QUE ESTAO SOLDADOS NO DITO CUJO. PROCURE MEDIR A RESISTENCIA ENTRE OS DOIS PINOS NOS QUAIS ESTAVAM SOLDADOS OS FIOS DO GRAVADOR. ESTA RESISTENCIA DENOMINA-SE "IMPEDANCIA" E E A RESISTENCIA OPERECIDA POR UM CIRCUITO A PASSAGEM DE CORRENTE ALTERNADA, ACHADA A IMPEDANCIA, COM MULTIMETRO, E SE SAIR PELO 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 ANHO DO CABECOTE PODE VARIAR, MAS O IMPORTANTE MESMO E QUE OS BAPS, QUE SAO AQUELES TRACINHOS QUE ESTAO SEM NA FRENTE DA CABECA DE GRAVACAO ESTEJAM NA MESMA POSICAO DOS BAPS DA CABECA ANTERIOR. NORMALMENTE O VENDEDOUR SABA SOBRE A COMPATIBILIDADE DAS CABECAS.

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 GRAVADOR FOR ESPECIFICO PARA COMPUTADOR, COMO O SHARP 2400, O DATACORDER DA GRADIENTE, O NATIONAL NOVO E ETC.

INCLUSIVE ESTES GRAVADORES NAO SE DAO MUITO BEM COM O TK "SPECTRUM" PORQUE SAO MUITO ABOUOS, POR SEREM FEITOS DIMENSIONADOS PARA 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 HOR NAS FITAS.

OS PRIMEIROS SHARPS NO 2400, ERAH OTIMOS PARA OS TKs, FORAM ..., PORÉM REDIMENSIONADOS PARA SEREM USADOS COM OS MX, TORNARAM-SE MUITO ENVIAVEIS PARA O TK.

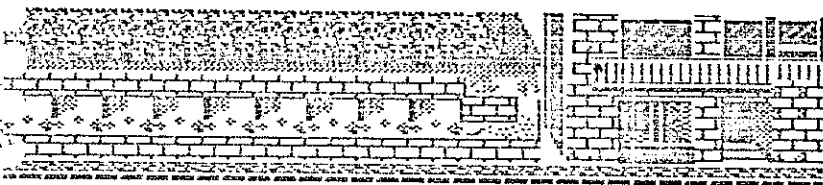
SE VOCE ENVIAR O CABECOTE, LEVE O SEU PARA COMPARAR, VOCE MESMO: ARMADO DE UM FERRO DE SOLDAR DE BAIXA WATTAGEM OU DE UM

PRO, DESDE QUE NAO EXPONHA A CABECA DE GRAVACAO AO AQUECIMENTO DEMASIADO, PODERA ASSIM SUBSTITUIR O ANTIQ CABECOTE E SANAR O PROBLEMA. APÓS A SUBSTITUICAO QUE SERA FEITA SOLDANDO-SE OS FIOS DO GRAVADOR, COMO ELES ESTAVAM SOLDADOS NO CABECOTE ANTIQ, VE O RESULTADO GRAVANDO ALGO E TENTANDO REPRODUZIR, VOCE DEVERA CONSEGUIR LER O PROGRAMA IGUALZINHO QUANDO O GRAVADOR TINHA O CABECOTE NOVO, CASO NAO LEIA, SOLTE OS FIOS E SOLDE-OS NOVAMENTE MAS EM POSICAO INVERTIDA A DA PRIMEIRA SOLDAGEM, ISTO DEVERA SER FEITO PORQUE OS CABECOTES TEM UMA POSICAO NA QUAL SE POLARIZAM MELHOR.

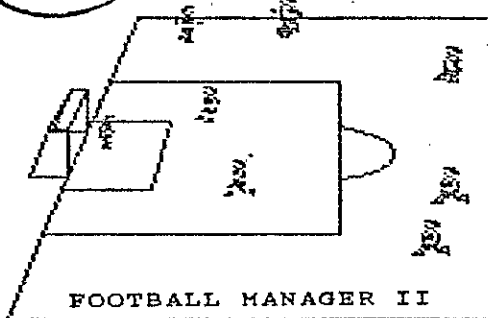
SE VOCE TER AJUDADA EM ALGO COM ESTE ARTIGO, JA QUE LITERATURA SOBRE CABECOTES E APINA E COISA RARA DE SER ENCONTRADA EM REVISTAS, MESMO NAS ESPECIALIZADAS, DEVENDO SE PORTANTO DAR O METODO DE TENTATIVA E ERRO PARA SE APRENDER.

ALTERNATIVAS PARA OS CABECOTES COMUNS COMO OS DOS CASSETES, DEBASTANDO PORTANTO SUAS CABECAS.

CONVEM ALGUNS CUIDADOS E A CABECA DO GRAVADOR NUNCA MAIS CAUSARA DOR NA SUA CABECA.



JAIL BREAK



FOOTBALL MANAGER II

JAIL BREAK

MINI-MANUAL ELABORADO PELA EQUIPE DA REDE.

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 SARE MUITO BEM QUE NAO HAVERA DIALOGO, SENDO QUE A UNICA PALAVRA SERA OU MATA OU MORRE.

OS POPULARES LHE AJUDARAO NESTA MISSAO, POIS SEMPRE QUE VOCE CRUIAR COM UM CIVIL VOCE RECEBERA UMA ARMA, MAS CASO VOCE POR ACIDENTE MATE UM DOE CIVIL, VOCE PERDERA UMA ARMA.

VOCE COMEÇA COM UMA PISTOLA, DEPOIS UMA BAZZOKA E POR FIM UM LANCA CHAMAS.

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

CADA ARMA TEM UMA FINALIDADE:

A PISTOLA - E DE TIRO RAPIDO E SERVE PARA MATAR OS PRISIONEIRDS QUE ESTAO CORRENDO.

BAZZOKA-DESTRUI OS BARRIS NO CAMINHO E OS BANDIDOS QUE ESTAO ESCONDIDOS COMO RATOS NO BUEIRO.

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

TECLAS ESPECIAIS:

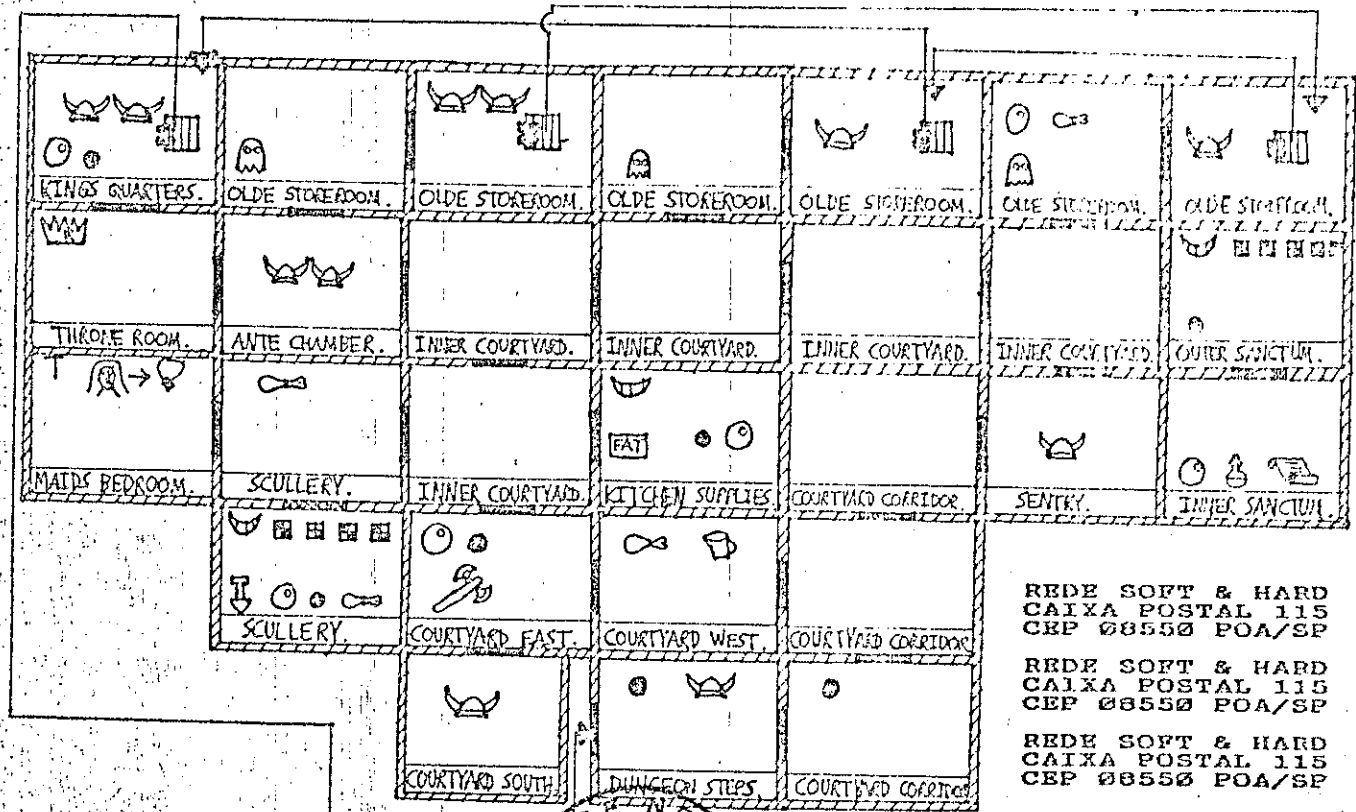
BREAK SPACE-PARALIZA O JOGO GERANDO UMA PAUSA.

CONTROLES-APENAS TECLADO E JOYSTICK.

POKEI POKE 30331,0 PARA VIDAS INFINITAS.

RESUMO TECNICO:

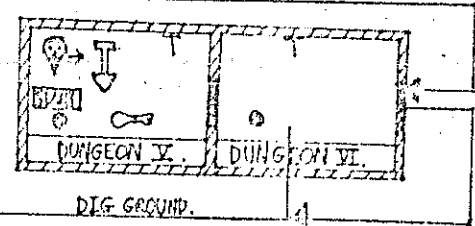
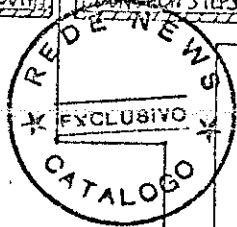
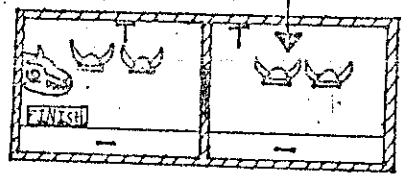
E UM JOGO DEFECCIONANTE, SENDO QUE A ESTORIA E MUITO SUPERIOR AO JOGO, QUE E GRAFICAMENTE PRACO, O SOM E RAZOAVEL E E ALTAMENTE IMPRECISO, NOS APENAS CONFECCIONAMOS ESTE MINI MANUAL DEVIDO AS INUMERAS SOLICITACOES DOS SOCIOS.



REDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CEP 08550 POA/SP

REDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CEP 08550 POA/SP

REDE SOFT & HARD
CAIXA POSTAL 115
CEP 08550 POA/SP



DIG GROUND.

Handwritten title in a decorative, gothic-style font.

- KEY.**
- = WALL.
 - = UNLOCKED DOOR OR OTHER EXIT.
 - = LOCKED DOOR.
 - = OLD MAN WITH MAGIC SCAPE.
 - T = TORCH.
 - ⊙ = ROCK.
 - ⊙ = FOOD.
 - ⊙ = GOLD.
 - ⊙ = WATER.
 - ⊙ = SWORD.
 - ⊙ = POTION.
 - ⊙ = SCROLL.
 - ⊙ = MAID WITH LOCKET.
 - ⊙ = WALL MONSTER.
 - ⊙ = WALL MONSTER'S PUZZLE.
 - ⊙ = MAGIC SCAPE.
 - ⊙ = ATTACKING SOLDIER.
 - X = ROOMS WHERE FITCH CAN BE BURIED.
 - FAT = FAT.
 - ⊙ = OPENABLE TRAPDOOR.
 - ⊙ = HEAVENLY GHOST.
 - ⊙ = EXECUTIONER.
 - ⊙ = KING MEVLUT.
 - ⊙ = DRAGON.

