RIVISTA DI VIDEOGIOCHI AGOSTO 1994 ANNO VII N.15/16 L. 5000

videogame & COMPUTER WORLD

CONSIGLI TRUCCHI E SOLUZIONI

consigli trucchi

BATTLE ISLE
SETTORE A38

BATTLE ISLE DATA DISK:
SETTORE A38-A39

BATTLE ISLE 2 (The moon of cromos):
SETTORE A39

BATTLE ISLE 2
SETTORE A8-A12

CANNON FODDER
SETTORE A35

DARKSUN
SETTORE A1 A7

DOOFUS
SETTORE A35

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE
SETTORE A36-A37-A38

FLY HARDER
SETTORE A36

HEXX-WIZARD
SETTORE A17-A21

JURASSIC PARK
SETTORE A35-A36

RAVENLOFT
SETTORE A22-A33

REBEL ASSAULT:
SETTORE A34

SIM CITY 2000
SETTORE A34

SIM CITY 2000
SETTORE A13-A16

STARDUST
SETTORE A36

SUBURBAN COMMANDO
SETTORE A36

THE SETTLERS/SERF CITY
SETTORE A34

X-WING
SETTORE A34-A35

MASTER PIX

Via Zappellini 4
Ang. Via Montebello
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331 322841 - TEL. 0331 620430

OFFERTA MS-DOS

COMPUTER
486DX2 66 Local Bus
4Mb di ram
SVga local bus 16.8 m.col.
HD 210 Mb Drive 1.44
Monitor SVga
L. 2.187.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO
AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE PER CONFERMA
TEL. 0331 620430
Prezzi speciali a rivenditori
Telefonare per Informazioni.

TITOLO	AMI	IBM	TITOLO	AMI	IBM
1942 Air Pacific		115.000	Battletoads	45.000	
Ambermoon	Tel.		Beneath A Steel Sky	95.000	105.000
Arcade Pool	35.000		Bubba'n Stix	65.000	
Armour Geddon II	Tel.		Cannon Fodder	65.000	85.000
Banshee (A1200)	Tel.		Crash Dummies	55.000	
Blake Stone		19.000	D-Day	95.000	95.000
Brian The Lion	75.000		Dracula	65.000	
Bump'nBurn	Tel.		Elf mania	65.000	
Carrier at War II		105.000	Empire Soccer 94'	65.000	65.000
Championship Manager (it.)	65.000	75.000	Fifa Inter. Soccer	75.000	85.000
Cliffhanger	65.000		Heimdall II	75.000	85.000
Clockwiser	35.000	45.000	Inherit the Earth		Tel.
Cool Spot	75.000	65.000	Mortal Kombat	65.000	65.000
Darkmere	65.000		Outpost		Tel.
Delta V		Tel.	Overlord		115.000
Detroit		95.000	Puggsy	65.000	
Doofus		Tel.	Rete 2		65.000
Fleet Defender		135.000	Second Samurai	85.000	
Flight Simulator V		95.000	Settlers	85.000	
Great Naval Battle II	125.000	105.000	Sim City 2000		125.000
Hexx		85.000	Simon the Sorcerer	85.000	95.000
Impossible Mission 2025	85.000		T-racer	Tel.	
Indycar track pack		35.000	Aegis Cd-rom		Tel.
James Pond III (A1200)	75.000		AlQadim Cd-rom		95.000
K 240	65.000		Atp USA Cd rom		165.000
Kick Off III	55.000	65.000	Battle Isle II Cd-Rom		125.000
Last Action Hero	65.000		Daemon's Gate Cd-Rom		85.000
Legacy of Solaris	65.000	Tel.	Dog Mc cree Cd-rom		55.000
Mr. Nutz	45.000		Dragon Sphere Cd rom		105.000
Manchester United 94'		65.000	Dragon's Lair (ital) Cd-rom		65.000
Match Commander		Tel.	Dumgeon off dominance Cd-rom		85.000
Out to launch	Tel.		Hnight owl Cd-rom		75.000
Pacific Strike		135.000	Iron Helix Cd-rom		55.000
Perihelion	65.000		Lawnmower (Tagliaerba) Cd-rom		125.000
Raptor		19.000	Reunion Cd-rom		Tel.
Robinson bequiem		Tel.	Safe Sex Gay Mans Cd-rom		75.000
Sango Fighter		Tel.	Mega race Cd rom		85.000
Sensible Soccer New ed.	45.000	45.000	Microsoft Golf Cd-rom		75.000
Sensible Soccer World Socc.	Tel.		Pinball World Cup Cd-rom		75.000
Shadow caster		125.000	Privateer data disk e speech Cd-rom		115.000
Sierra Soccer	75.000		Ravenloft Cd-rom		125.000
Soccer Kid		65.000	Rebel Assault Cd-Rom		145.000
Star Lord		125.000	Reunion Cd-rom		95.000
Superfrog		85.000	Space Hulk Cd-rom		105.000
Super Methane Brt.	55.000		Star Lord Cd-rom		115.000
The Elder scrolls Arena		125.000	Strike Commander Cd rom		135.000
Theatre of Death		55.000	Strip Poker per Win Cd-Rom		45.000
Theme Park	85.000	95.000	Syndacate Plus Cd-rom		145.000
Tie Fighter		115.000	Kamasutra Cd-rom		75.000
Unnatural selection		135.000	The Horde Cd-Rom		135.000
Wing Commander Armada		Tel.	Ultima VIII + speech Cd-Rom		175.000
Wings Off Glory		Tel.	Whoshot Jonny Rock Cd-Rom		105.000
World Cup 94	75.000	85.000	Wolfpack Cd-Rom		85.000

e... soluzioni

TRUCCHI PER ACTION REPLAY

Alien Breed
SETTORE A39

Alcatraz
SETTORE A39

Apprentice
SETTORE A40

A.P.B
SETTORE A39

Battle Master
SETTORE A40

Battleships
SETTORE A40

Battle hawks 1942
SETTORE A40

Battle Squadron
SETTORE A40

Battle Command
SETTORE A40

Beyond the ice palace
SETTORE A40

Big Game Fishing
SETTORE A40

Bionic commando
SETTORE A40

Blues Brothers
SETTORE A40

Bomb Jack Mighty
SETTORE A40

Bomb Jack
SETTORE A40

Brat
SETTORE A41

Caesar
SETTORE A41

Car-vup
SETTORE A41

Cadaver 2
SETTORE A41

Cavemania
SETTORE A41

Chuck Rock
SETTORE A41

Civilization
SETTORE A41

Conflict Middle East
SETTORE A41

Covergirl Strip poker
SETTORE A41

Crazy cars 3
SETTORE A41

Crime Wave
SETTORE A41

Dark Man
SETTORE A41

Deluxe Monopoly
SETTORE A41

Dogs Of War
SETTORE A41

Dynamite dux
SETTORE A41

Elf by OCEAN
SETTORE A41-A42

Elvira - Arcade
SETTORE A42

Eye Of Horus
SETTORE A42

Final Blow
SETTORE A42

Fire & Brimstone
SETTORE A42

FireForce
SETTORE A42

Galaxy Force
SETTORE A42

Gemstone legend
SETTORE A42

Gods
SETTORE A42

Hammerfist
SETTORE A42

Horror Zombies From The Crypt
SETTORE A42

Hudson hawk
SETTORE A42

Indiana Jones & The Fate of Atlantis
SETTORE A42-A43

Indiana Jones & the last Crusade (Arcade version)
SETTORE A43

Ivanhoe
SETTORE A43

James Pond
SETTORE A43

James Pond 2
SETTORE A43

Knights Of The Sky
SETTORE A43

Lastbattle
SETTORE A43

Lemmings
SETTORE A43

Lemmings OH NO MORE
SETTORE A43

Lemmings 2
SETTORE A43

Lethal Weapon
SETTORE A43

LionHeart
SETTORE A43

Moonwalker
SETTORE A43

Mystical
SETTORE A43-A44

New Zealand Story
SETTORE A44

Nicky Boum
SETTORE A44

Pinball Dreams
SETTORE A44

Pinball Fantasies
SETTORE A44

Prehistorik
SETTORE A44

Premiere
SETTORE A44

Putty
SETTORE A44

Rick dangerous 2
SETTORE A44

Risky Woods
SETTORE A44

Shadow Warrior
SETTORE A44

Shadow of the BEAST 3
SETTORE A44

SleepWalker
SETTORE A44

Speedball 2
SETTORE A44

Stormmaster
SETTORE A44

Sword of Honor
SETTORE A44

Total Recall
SETTORE A44

MIARIO

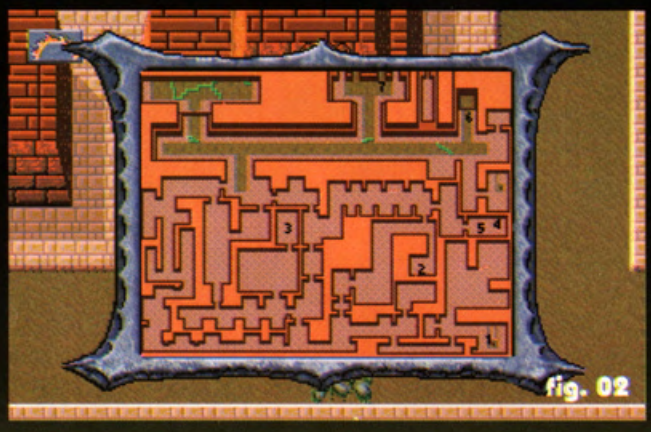
Direttore editoriale:
Luigi Schirinzi
In redazione:
Mauro Pagani, Mirko Cavalloni, Ivan Notaristefano, Corrado Capretti, Giuliano Cimarra, Laura Frignani
Collaboratori:
Paolo Magnaghi, Enrico Abis, Pino Vennari
Fotografia e impaginazione:
Esserrelle
Redazione e uffici:
Videowrite / Computer World & Videogame Via G. di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. 02/9311397
Fax tel. 02/93502770
Direzione:
V.le Espinasse 6 20156 Milano
Tipografia:
Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI)
Direttore responsabile: Giuseppe Biselli - Iscrizione al tribunale di Milano N° 185 del 21.03.92 - Prezzo di copertina: L.5.000 - Numero arretrato: L.10.000 - Distribuzione per l'Italia: DI.NA.STA. - RHO (Milano) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70% - Elaborazione Prepress effettuata con QUADRISCAN by PIAZZAXILO (BO).

LA SOLUZIONE DI DARKSUN

di Renato Mazzolani



Costituzione del party: 1) un Half Giant gladiatore; 2) Half-elf F/Druid (fire); 3) Dwarf F/Cleric (earth); 4) Elf F/Mu. All'inizio del gioco siete rinchiusi nelle Slavepens e combattete nell'arena come gladiatori. (fig. 1) Dopo un paio di combattimenti ai quali non potrete sottrarvi dovete parlare con la ragazza che si trova di fronte al cerchio di pietre (dove riposate e recuperate HP). La ragazza di nome Gailia, potrebbe fornirvi utili elementi per fuggire ma non lo fa subito perché è malata ed impaurita. Dovrete, allora, parlare con Trustee con troverete che passeggia lungo i corridoi). Conversate con lui e chiedetegli di aprirvi la porta che conduce da Dino, il cuoco. Al cuoco dite che avete visto Gailia e riferigli che è malata. Lui vorrà vederla; accompagnatelo e Gailia sarà guarita Ricevete punti esperienza. Per sdebitarsi la ragazza vi dirà che per fuggire dalle slavepens bisogna recarsi a NW e calarsi in un tombino che porta alle Sewer. Per poter, però, andare nel luogo indicatovi dalla ragazza dovrete prima uscire da dove siete rinchiusi. Cercate e parlate con Mirlon (si trova in una delle celle). Lui vi dirà come uscire dalla prigione se gli portate una gemma E' inutile che andate a chiederlo a uno dei due moribondi che si trovano nell'arena così come vi consiglia Mirlon. Dopo l'inevitabile combattimento andate nella cella a Nord di quella di Mirlon e dopo aver aperto, forzando, la porta troverete sul muro a Nord un pulsante che premuto rivelerà un passaggio segreto che porta in una cella adiacente nella quale, in uno scrigno, troverete la gemma. Consegnatela a Mirlon e lui vi dirà come fare per corrompere il capo delle guardie. Fatelo e dirigetevi verso Ovest. A questo punto potrete o andare a Nord Ovest e aperta la grata del tombino calarvi fino alle sewer oppure, prima, andare verso Sud incontrare il Capo dei Templari uccidere lui e le guardie e impossessarvi di una magica spada detta Bloodwrath.



ENTRATA DELLE SEWER(fig.2)

Ricevete punti esperienza. Scesi nelle fogne vi imbattete nel popolo dei Ratmen che inizialmente vi minacceranno ma basterà fare la voce grossa per essere lasciati in pace. Potrete parlare con il loro Chief che vi chiederà di svolgere una missione ma è meglio non accettare. Accettate, invece, di liberare la figlia del Tari. In una delle celle centrali a cui potrete accedere con l'arnese (skull bones) che vi verrà dato dal Tari nel momento in cui accettate di liberagli la figlia, troverete un Madman. Rifiutate di prender parte al sacrificio e uccidete lui e i suoi seguaci. Andate nella cella adiacente a Nord e liberate la Figlia. Insieme a Lei andate da padre; uccidete altri seguaci e riceverete in cambio l'elmo della contemplation.

Recatevi al tempio degli Skulls. Parlate con uno skull che vi dirà di prendere la ciotola lì vicino a cui potrete rivolgervi per conoscere la strada. Andate a Nord, uccidete tutti i mostri che incontrerete poi agite su una delle manopole che trovate sul muro; vi aprirà una strada che vi permetterà di accedere ai Fields.

FIELDS (fig.3)

Cercate, tra i campi, l'uomo (Old One Eye) che vi chiederà di aiutarlo a fuggire; in cambio vi darà una gemma da collocare nell'obelisco nella parte sud ovest di questa locazione. Potrete, se avete denari, acquistare qualche frutto magico. Recatevi a Nord verso l'uscita e uccidete le guardie; dirigetevi verso il deserto.

DESERTO (fig.4)

Come mettete piede nel deserto sa-

A1 SETTORE

rete attaccati dai bullete che ucciderà senza via di scampo l'Old One Eye. Uccidete il bullette e controllate il corpo che giace lì vicino. Leggete la pergamena che trovate .Parlate poi con Erges che si trova poco distante accampato; riposatevi e poi andate a Nord verso Teaquetzl.

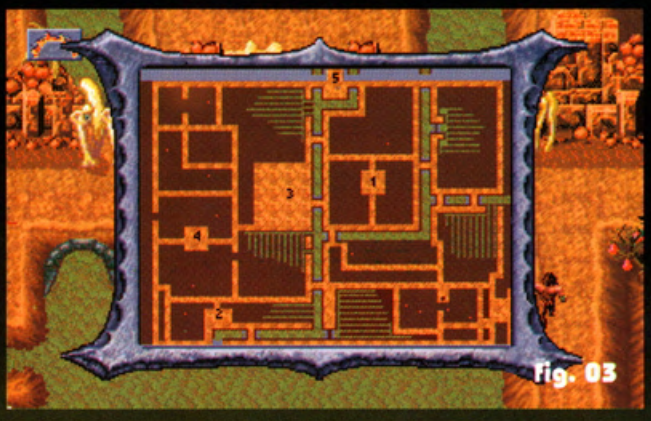
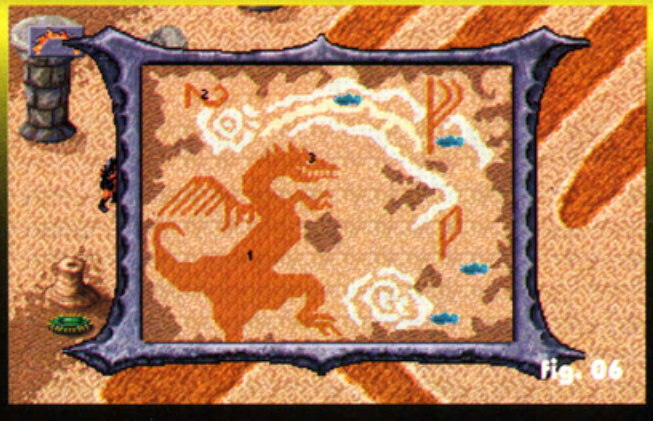

Fig. 03


Fig. 04

TEAQUEIZL (fig.5)
Parlate al Major della città che vi proporrà di ricercare alleati per sconfiggere la schiavitù. Accettate e avrete punti esperienza e vi verrà offerta una swifloite +2 che troverete, insieme ad altri oggetti, in uno scrigno. In una delle locazioni della città verso sud est vive il visionario che dovrete andare a trovane così da poter ottenere la Lloyds rod (utilissima bacchetta per teletrasportarvi da una locazione all'altra in cui ci sia un obelisco attivato dalle gemme). Al centro, o quasi, della città vi è un pozzo. Togliete l'acqua cliccando sopra i barili e discendete. Qui troverete la gemme azzurra per l'obelisco ed un' ombra. La missione, che vi chiede di affrontare questa misteriosa essenza non è indispensabile per terminare l'avventura ma, serve solo ad avere esperienza e denaro (tanto). In tutti i modi lui vi chiederà di cercare il cuore della sua amata tenuta rinchiusa in qualche luogo di quella locazione. Il cuore è presente sotto forma di una sfera che dovrà essere portata a lui per far sì che possa teletrasportarvi all'interno del tempio così da liberare la sua amata. Ritornate sopra ponete la gemma sull'obelisco e dirigetevi al campo salato.


Fig. 05

THE SALT FIELD (fig. 6)
In questo quadro bisogna parlare con il tizio che cammina seguendo sempre lo stesso percorso (lo troverete a Nord Ovest). Seguitelo percorrendo per 3 volte il percorso. Questo vi farà guadagnare 500 punti esperienza. Inoltre da lui potrete acquistare dei magici braccialetti. In questa locazione c'e la figura del drago.


Fig. 06

OUTSIDE AREA L (fig. 7)
E' il luogo dove troverete l' Announcer. Minacciate di ucciderlo e vi rivelerà il nascondiglio di un tesoro che si trova nella locazione del campo salato e precisamente nell'occhio del drago. Per poter, però, scavare nel punto indicatovi dovrete avere una pala ;andate all'Hotsprings (fig. 8) Hotsprings (fig. 8) Uccidete le guardie e il templare, liberate gli schiavi e poi impadronitevi degli attrezzi. Ritornate alla

locazione del drago scavate sull'occhio e troverete delle pergamene e una gemma (il cuore di Aposs - fa parte della missione affidatavi dall'ombra nel pozzo)


fig. 07


fig. 08

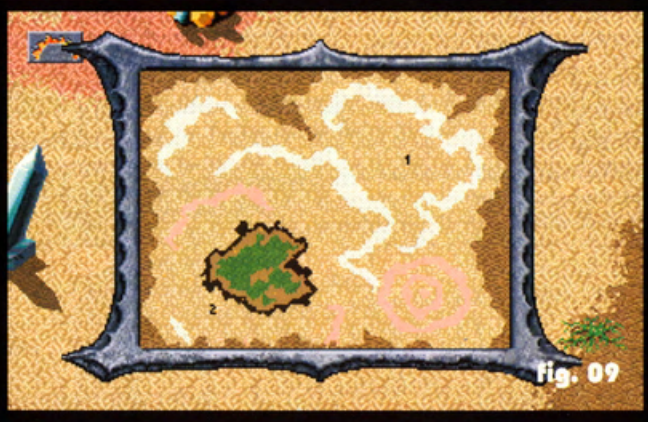

fig. 09


fig. 11


fig. 12

OUTSIDE AREA A - L'OASI - (fig. 9) Al centro di questa locazione troverete un Druido con il quale dovrete parlare e accettare la sua missione di liberare l'oasi dalle guardie. Qui, dovendo affrontare un bel po' di scontri se non riuscite a sconfiggerli perché avete ancora troppo pochi Hit Point) converrà tornare in seguito dopo aver guadagnato un po' più di esperienza. In tutti i modi una volta eliminati tutti gli opponenti tornate dal Druido e riceverete punti exp. e vi verrà svelato il nascondiglio di un tesoro.

OUTSIDE AREA H - LE SABBIE ROSSE (fig. 11) Dovrete cercare Alagorn che vaga in questa locazione. Parlategli e vi darà una wand of metal che identifica la posizione dei metalli giacimenti di oro, argento, rame e così via). Inoltre lo stesso Alagorn potrà identificare oggetti magici in vostro possesso e vi darà la gemma per l'obelisco posto ai piedi del piccolo promontorio sito al centro della locazione. Sul promontorio troverete un mercante che vi affiderà via via delle missioni relative alla raccolta di oggetti a lui necessari che vi faranno guadagnare moneta ed esperienza. Ad esempio nella città di Teaquetzl se avete parlato con il "guaritore" Father Garyn allora saprete che a lui serve una particolare erba o radice (raukike pith) indispensabile per ottenere una pozione da portare a Linaja nella città di Gedron. Qui dal mercante potrete ottenere ciò che Father Garyn vi ha chiesto e portare poi la pozione a Gedron. Verso Est trovate un domatore di animali con vicino un Mastyriel (bestia molto forte) in vendita; non compratelo perché dopo averlo fatto la bestia è tanto ben addestrato che ritornerà dal suo padrone. Andate a sud (fig.12).

OUTSIDE AREA K (fig. 12)
In questa locazione (non necessaria) dovrete liberare sia gli schiavi che si trovano vicino al ponte che quelli vicino al relitto del Caravan più a Sud. Gli schiavi sono tenuti prigionieri dalle Magere. Una volta liberati parlate con il Leader che in cambio del vostro coraggio vi darà la hornblade sword. Vicino al ponticello, tra le piante, troverete una corda che vi permetterà, posizionandola al centro del ponte di scendere alla locazione sottostante. Praticamente vi troverete a continuare la missione affidatavi dall'ombra. Qui incontrerete la sua amata che vi consegnerà la gemma per il teletrasporto (da usare nella locazione sotto il pozzo è all'interno del cerchio disegnato per terra) solo se sarete convincenti. Ritornate indietro e recatevi verso la locazione delle Caravan.



fig. 13

CARAVAN (fig. 13)
L'unica cosa da fare è comprare qualche oggetto utile dalla Caravan di Kel come la sfera per l'obelisco sito in questa locazione e armi di buona fattura. L'unica cosa da **NON** fare è accettare di bere del vino dalla Caravan di Tobian, così facendo perderete tutti gli oggetti in Vostro possesso. Andate al circolo delle pietre a Nord Est riposatevi e parlate con la donna lì vicino per alcune informazioni.

OUTSIDE AREA I - LE ROVINE E L'ENTRATA AL WYRM (fig. 14) Il Druido che avete aiutato nella locazione dell'Oasi vi aveva parlato di un tesoro nascosto. E' qui che lo trovate . Si tratta di un anello posto al centro della locazione . Appena lo raccoglierete sarete attaccati da una dozzina di ombre che andranno eliminate. Portatevi verso Nord dove c'è un teschio scolpito nella montagna a cui fa la guardia un gruppo di schiavi megere.
Questa è l'entrata delle Wyrm. Le megere potrete eliminarle o evitarle. Vi consiglio di evitarle perché all'interno non troverete posti per riposarvi. Questa fase dell'avventura non è necessaria svolgerla ai fine della conclusione della stessa; è come per la quest



fig. 14

dell'ombra nel pozzo, ma se non si fanno tutte queste sottoquest il gioco è di breve durata e poco divertimento. In tutti i modi io l'ho svolta e passo a descriverla.

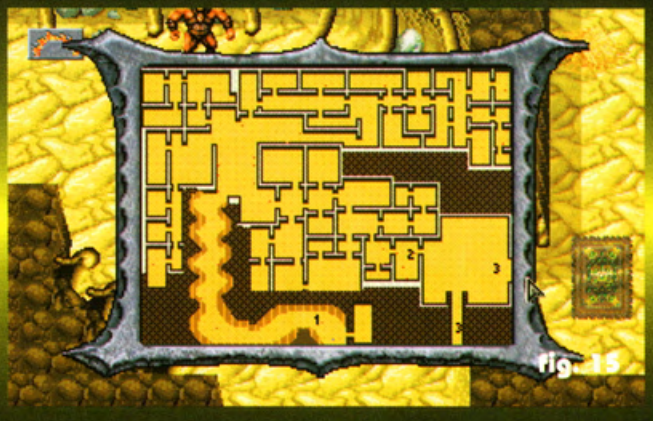
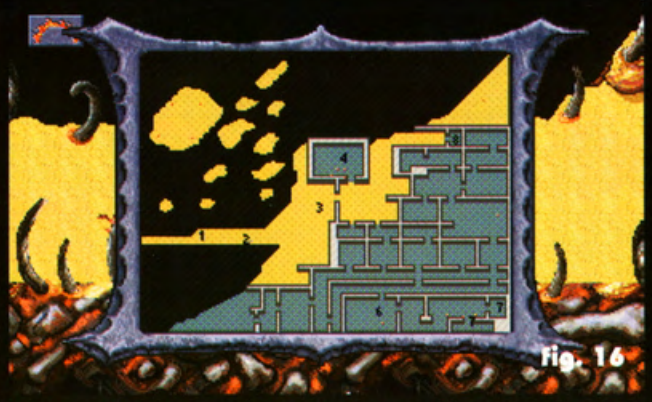


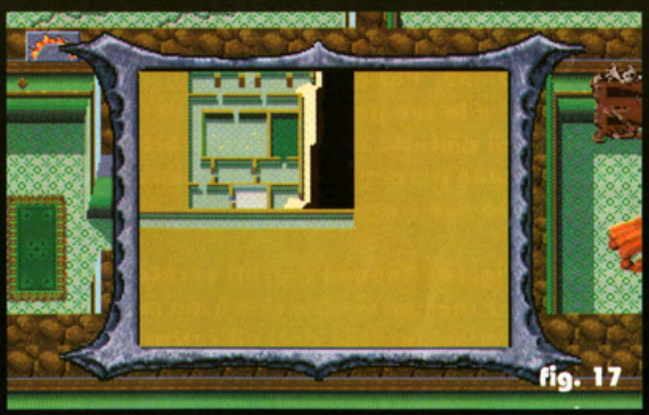
fig. 15

WYRM 1 (fig. 15) Parlate con lo schiavo all'entrata così da conoscere il nome del loro leader. Incontrerete il loro Capo in una delle stanze poste a Ovest della locazione. Parlate con lui e vi chiederà di liberare lui e la sua gente dai malefici di Balkazar Accettate di aiutarlo e portatevi direttamente sul lato Est. Inutile perder tempo a perlustrare le varie stanze tanto non troverete niente di interessante.

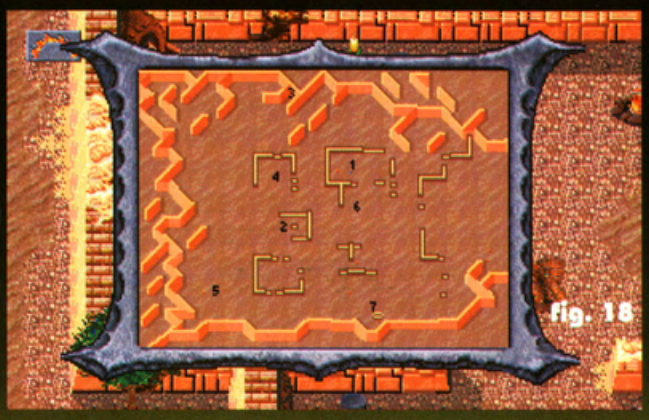
WYRM 2 (fig.16) Appena entrati sarete avvicinati da Balkazar che non vi attaccherà ma minaccerà di farlo se continuate. Non dategli retta; continuate nella vostra quest e uccidete un Thri-Krien che vi sbarrerà la strada. Continuate verso Est e dovrete affrontare ed uccidere un Babau.
Andando verso Nord vedrete tre


fig. 16

babau che stanno torturando una Megera. Dovete uccidere i Babau prima che loro uccidano la Megera. Una volta fatto chiedete alla Megera il nascondiglio di Balkazar. Come entrate nella sua stanza vi chiederà di unirvi a lui, di diventare suoi alleati. Rifiutate e sarete attaccati da una Vrocks da Balkazar evocata che ucciderà per prima cosa la Megera. Per poter annullare il potere di Balkazar bisogna che uno dei componenti il party riesca ad avvicinarsi allo specchio con tre ante posto nella stanza adiacente, colpirlo almeno tre volte e distruggerlo. Balkazar perderà i suoi poteri e potrete ucciderlo facile facile. Depredate il suo corpo. Potrete andare anche a razziare tutto il suo tesoro che si trova qualche stanza più a Est ma vi consiglio di non farlo perché è ben difeso e le vostre forze vi servono ancora. Andate a Nord dove c'è quella piattaforma luminosa. Salite sopra e sarete trasportati verso altre piattaforme; muovetevi così Est, Sud, Nord, Ovest e Est. Raccogliete la Draketooth Nel fare marcia indietro dovrete sconfiggere 4 Styrs.


fig. 17

WIRM 3 (fig. 17)
E' una locazione che serve solo per guarire ma è complicata e per niente necessaria visto che la quest è stata portata brillantemente a termine. Nel tornare indietro potrete essere attaccati alla locazione esterna alla Wyrm dal Rougue Shaman e i suoi seguaci. Cercate di evitalo.


fig. 18

VILLAGGIO DI CEDRILTE (fig. 18)
Prima di arrivare in questa locazione vi sarete senz'altro riposati e riguadagnando tutti i vostri HP. Appena giunti in questo villaggio sarete attaccati da alcune guardie e da tre Wyverns. Naturalmente bisognerà eliminarle. Fatto questo parlate con la donna Chaya il capo del villaggio. Inizialmente sarà diffidente ma poi vi fornirà uno scrigno in cui troverete la gemma da porre sull'obelisco più altri oggetti. Raccogliete, da qualche parte in questa locazione, un corno. Recatevi nella "casa" di Karior il dwarf che disegna le mappe e fatevi svelare l'entrata segreta per la cava . Se avete portato a Linaja, nella città di Gedron, la pozione e siete tornati dal mercante nella locazione delle sabbie rosse questi vi avrà chiesto di prendere l'osso dalla creatura che apparirà suonando il corno vicino al grande albero a ovest; in questa caccia potrete farvi aiutare dal II □ in comando la cui casa si trova alle spalle di quella del dwarf Se ciò non vi interessa andate in direzione nord dalla casa del Druido e troverete un masso appoggiato in maniera diversa dagli altri, altro non è che l'entrata alla cava.

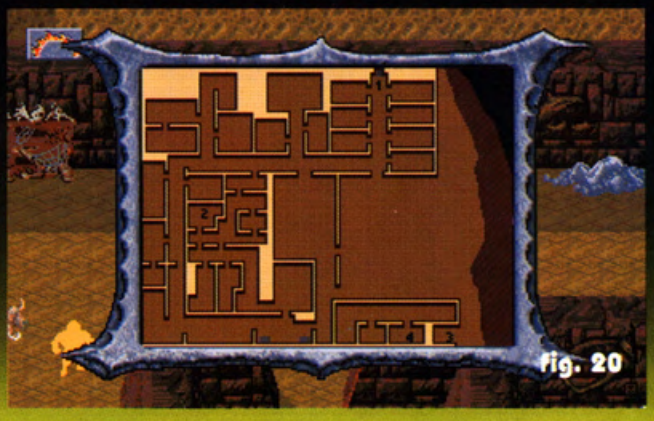
LA CAVA (fig. 19)
Consiglio di lasciar perdere i folk e dirigetevi subito dall'Outcast nella sua dimora a ovest prima del muro invalicabile. Parlate con lui ed accettate di liberare il popolo dei Ragni dalla maledizione. L'Outcast vi permetterà, dandovi una corda magica, di superare il muro. Continuate verso nord, non passate sopra il disegno impresso per terra che vi procurerà solo danno, e portatevi davanti al

muro adiacente il disegno. Colpite il muro o cercate di valicarlo con la corda . Uccidete il red slaads che apparirà e poi impadronitevi dei quattro Nagi's neckclaces, uno per ogni personaggio. Le collane Nagi vi permetteranno di difendervi dall'entità. Prendete il golden pendant dallo scrigno nell'angolo. Portatevi a Nord e parlate con la regina dei Ragni. Accettate anche la sua missione di liberarla dall'entità che impedisce al suo popolo di avere scambi commerciali con i Folk Lasciata la regina portatevi leggermente a sud e aspettate l'arrivo del principe. Colloquiando con lui verrete a sapere che la regina è malvagia e che una volta portata a termine la sua missione non esiterà a uccidervi. Pertanto accettate di allearvi con il principe per sconfiggere la regina. Ma prima bisogna far fuori l'entità. Andate a Est là dove ci sono diverse piante


fig. 19

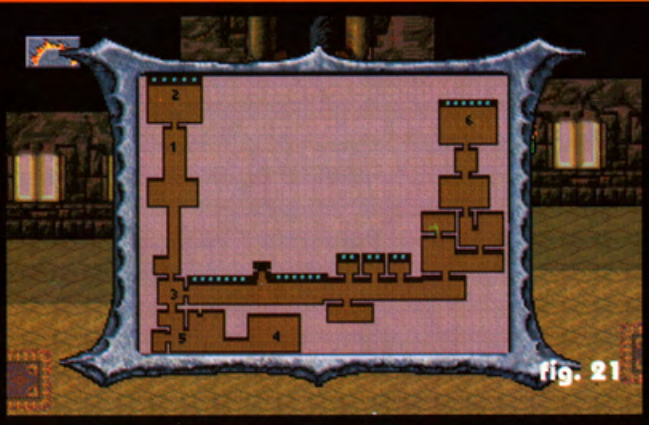
e un pozzo. Uccidete i ragni malvagi che fanno la guardia al pozzo. Buttate il golden pendant nel pozzo così da uccidere l'entità Fatto questo tornate dalla Regina. Come il principe vi aveva detto la regina vi scaglierà contro le sue guardie e i suoi maghi. Il principe verrà in vostro aiuto e dovrete ucciderla senza
far soccombere il principe. Così fatto potrete fare da mediatori tra il principe e i mercanti in modo da far fare loro pace e ricominciare gli scambi commerciali. Ritornate dall'Outcast che per premio vi darà una silk armour Nella stanza della Regina potremo ottenere delle utili armi oggetti di valore, anelli e scroll magici. Recatevi verso Nord Est da soli o accompagnati da un folle e vi troverete all'entrata del Castello.

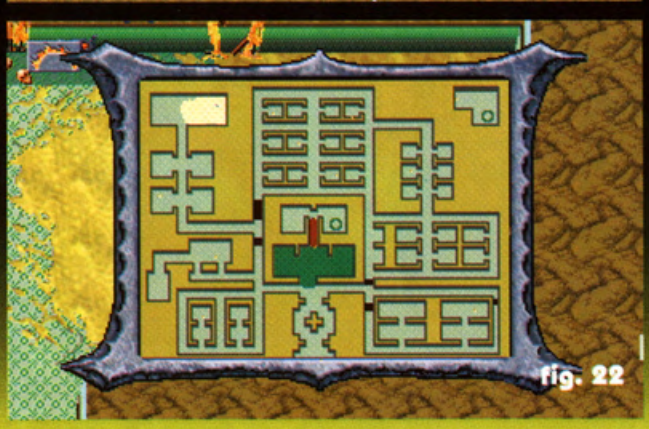
CASTLE (fig.20)
Come mettiamo piede dentro le mura saremo attaccati da un certo numero di guardie.
Non parlate, anzi evitate, lo stalliere che si trova nella stanza con le selle e altro perché vi tradirebbe e vi scaglierebbe contro una montagna di guardie. A ovest di questa locazione sono prigionieri degli zombie che vi parleranno di Tara e dei suoi poteri malefici. Inoltre verrete a sapere che l'unica arma per sconfiggere la Maga, è in possesso di un Druido che si trova prigioniero nel castello. Quindi bisognerà liberarlo per sconfiggere Tara e liberare anche gli zombie prigionieri Proseguite verso Nord Est e incontrerete alcune celle messe in fila e di fronte l'una all'altra, in fondo al corridoio che vi sono tre guardie che vanno eliminate prima che una di esse possa azionare una leva così da permettere la apertura delle celle e la liberazione delle Wyvern, animali feroci e velenosi.


fig. 20

CASTLE 2 (Fig.21)
Portatevi verso Nord Est; percorrete il corridoio e affrontate l'earth elemental che è di guardia alla porta. Eliminatelo ed aprite la porta da liberare il druido. Parlategli ed acconsentite di aiutarlo Raccogliete la chiave per terra . Andate verso sud. Usate la chiave sulla porta ed uccidete il Wyvernmaster Prendete il Wyvern hook dal corpo del master. Prendete la green key accanto al letto. La green key vi permetterà di aprire la porta del tesoro. Ritorniamo dal druido e diamo a lui il wyvern hook e in cambio ci darà la wind potion. Portatevi nella stanza grande a Nord Est. Nel tragitto uccidete le guardie. Affrontate prima gli zombi e poi Tara .Usate la Wind potion per eliminarla definitivamente. Se volete potete tornare dal druido che vi fornirà le indicazioni necessarie per ottenere un prezioso tesoro. Ritorniamo indietro e giungiamo nella locazione dove sono prigionieri gli zombie, parliamo con lo zombie prigioniero nella stanza più a nord delle prigioni. Guardiamo in un vaso e troveremo un paio di snake boot e indossateli. Portatevi a sud est dove tre
Vrocks fanno la guardia. Elimi-

consigli trucch


fig. 21


fig. 22

narli non sarà facile ma una volta fatto verremo in possesso di inestimabili tesoti come una dark flame sword . Per entrare nella stanza bisognerà avere indossati gli snake boots e stare vicini al muro a Nord. Ritorniamo a Cedrite. Parliamo nuovamente a Chaya per richiedere ed ottenere alleati. In questa locazione vi e una specie di pozzo in cui potrete calarvi e continuare sempre la quest dell'ombra (ricordate) Praticamente calandovi in parti diverse vi troverete in locazioni diverse della fig. 22 non accessibili dalla locazione stessa ma solo dall'alto. La via da percorrere ora è di ritornare a Teaquetzl. Ma se non ne avete abbastanza di quest, denari ed esperienza potrete andare nella zona della lava e del vulcano LAVA (fig. 27) In questa locazione abbiamo a che fare con fire elemental che non sarà difficile uccidere ora che abbiamo le armi e gli incantesimi adatti. Attraversate i vari ponti e andate a Sud dove c'è una grossa Statua e un uomo che vi minaccerà ,uccidetelo così da guadagnare esperienza e prelevargli tutto ciò che ha. Andate a Ovest. VULCANO fig. 28) L'unica cosa da fare qui è di scavare su ogni piccolo vulcano che trovate e otterrete delle pietre preziose, nient'altro. TEAQUETZL Parlate con il concilio. A questo punto provate ad andare fuori e verrete chiamati dal visionario che ti ordinerà di andare alle rovine.


fig. 27


fig. 28


fig. 29

RUINS (FIG 29)

Incontriamo Cragg; incontriamo anche molti mostri ma non è tutto vero ciò che vediamo .Parlate con Cragg e aiutatelo a riportargli il suo corpo in cambio del Genio nella bottiglia. Percorrete il corridoio sulla sinistra sino al termine dello stesso. Il corpo li giacente è falso S'aprirà nel teleporter quando vi avvicinerete. Andateci anche voi. Vi ritroverete dalla parte opposta e sarete attaccati dai Pseurons e dai Masterials. Prendete il corpo e ritornate nel teleporter. Ritornate da Cragg e dopo avergli parlato seguitelo. Piazzate il corpo al centro del pilone sul mausoleo. Raccogliete la Genie bottle Usate la bottiglia e otterrete 3 desideri da esprimere. Chiedete ciò che volete ma non dimenticate di chiedergli di aiutarvi a sconfiggere l'esercito malvagio (evil army). Il genio ci darà un Nekode incantato per sbarazzarci di un'ondata di mostri. In attesa del secondo capitolo " DARKSUN II - WAKE OF THE RAVAGER " godetevi il finale.

...i e... soluzioni

BATTLE ISLE 2

OVVERO: QUALCHE CONSIGLIO E I CODICI D'ACCESSO AI 20 LIVELLI
DI MAURO PAGANI

BATTLE ISLE 2 è un classico wargame e quindi non esiste una soluzione vera e propria, in compenso ci sono alcune tattiche che, se applicate correttamente, vi potranno aiutare a raggiungere la vittoria finale.





Qui di seguito potrete leggere alcuni suggerimenti su come superare i 20 livelli che vi separano dalla mitica parola THE END.
Tenete comunque presente che i mezzi offensivi più efficaci sono le artiglierie e i Buggy. I Ranger sono utilissimi per effettuare esplorazioni e per occupare le installazioni nemiche. Tenete sempre presente che una unità aumenta di esperienza dopo ogni combattimento, diventando micidiale ai livelli massimi. Questo discorso vale particolarmente per le artiglierie e per le già nominate Buggy, che al livello massimo di esperienza sono in grado di distruggere con un sol colpo intere unità avversarie.
Per raggiungere facilmente la vittoria dovrete avere cura di rifornire di munizioni e di carburante le unità impiegate in prima linea, per questo scopo dovrete usare gli Alcor e gli Algol. Non dimenticatevi poi di sfruttare i Sinus, per riparare i mezzi lontani dalle città e dai depositi.
Non scordatevi che per colpire i mezzi avversari dovete avere ben presente la loro posizione, quindi dovete cercare di costruire delle unità munite di radar, gli Orion.
Se siete furbi cercate di usare le fanterie (Troll e Demon) come specchietto per le allodole, infatti





per il computer è prioritario colpire queste unità, il che vi permetterà di risparmiare mezzi più importanti come i carri armati e le unità meccanizzate.
Per invadere le infrastrutture nemiche usate i Ranger o le fanterie trasportate dai Vader, dagli Snake o dagli elicotteri Guppi H2.
Per il resto non vi rimane che leggere i manuali e i consigli riportati nelle righe seguenti.
Buon combattimento a tutti quanti!



MISSIONE 01
CODICE: AMPORGE
E' la prima battaglia, è semplicissima, vi basterà distruggere tutti i TECHNOTRAX nemici. Un gioco da ragazzi, occorrono pochi turni.

MISSIONE 02
CODICE: JOGAWAI
Qui le cose si complicano leggermente, anche se la mappa è di dimensioni molto contenute. Lo scopo della missione è:
1) occupare la città di PANK
2) distruggere tutte le unità DEMON e RANGER del nemico.
Per riuscire nella missione dovrete muovervi con molta cautela e usare i mezzi a disposizione per eseguire delle veloci ricognizioni, per scoprire come sono disposte le unità nemiche.

MISSIONE 03
CODICE: GEGIDOS

consigli trucch



MISSIONE N.1: INIZIA IL BELLO!!!

Lo scopo di questa missione è occupare il più rapidamente possibile il quartier generale della 32□ armata di SKOM.



LA BATTAGLIA INFURIA

Per riuscire nell'impresa dovrete impadronirvi il più rapidamente possibili di tutti i ponti presenti sulla mappa, dopo di che dovrete invadere delle infrastrutture occupate dal nemico. A questo punto dirigetevi velocemente verso il quartier generale che è dislocato a sud-est.

MISSIONE 04
CODICE: WABODAE

Questa volta dovete assicurarvi la superiorità aerea in una zona del pianeta, per fare ciò dovrete impadronirvi dei due aeroporti presenti sulla mappa, li troverete a sud e a sud-est. Per riuscire nella missione dovrete invadere i depositi che contengono un gran numero di mezzi corazzati, che userete per rendere più veloce l'avanzata.



MISSIONE 05
CODICE: BUFASWE

Scopo di questa nuova battaglia è occupare la città di TERDON-GENT. Per riuscire in questa nuova impresa dovrete occupare le fabbriche di automezzi, potrete così iniziare l'assedio alla città nemica. Anche questa volta dovrete cercare di prendere il controllo dei ponti. Se riuscirete a usare in maniera intelligente i mezzi di supporto e le artiglierie potrete creare degli enormi varchi nelle file nemiche.

MISSIONE 06
CODICE: GEHAUWA

Lo scopo di questa missione è duplice:
1) catturare il porto di TERDON
2) catturare il centro di controllo del porto di TERDON
Per superare questa nuova sfida dovrete puntare decisamente verso nord. Fate largo uso dell'aviazione per localizzare le forze del nemico, oltre alla posizione esatta delle infrastrutture. Usate poi le fanterie e i Ranger imbarcati sui Vader per occupare il porto e le infrastrutture adiacenti.

MISSIONE 07
CODICE: OLARIBU

Ora dovrete:
1) occupare il quartier generale TITAN-NET
2) occupare il quartier generale dei ribelli
Dirigetevi verso sud e usate i Pulsar e la Buggy per distruggere le unità nemiche, queste mezzi potranno essere la vostra arma vincente, se saprete usarli correttamente e riu-

ni e... soluzioni



scire a mantenerli sempre riforniti di munizioni e missili.

MISSIONE 08
CODICE: FITORGE

E' senza ombra di dubbio una delle missioni più belle dell'intera guerra. Assisterete a una fantastica battaglia aereonavale. Potrete contare su una potente flotta, che dovrete usare per distruggere le navi avversarie che vi attaccano da nord. Una volta distrutta la task force nemica potete dedicarvi alla conquista dei vostri target:

1) il porto di PEMPONT
2) il porto di TEXAL.

In questa missione avrete degli alleati, i partigiani che con le loro navi e i loro mezzi riusciranno ad alleggerire la pressione del nemico.
Consiglio: all'inizio non preoccupatevi dei ribelli che sono a sud, teneteli sotto controllo con l'aviazione, di loro vi occuperete dopo aver distrutto la flotta dislocata a nord del porto da voi controllato.

MISSIONE 09
CODICE: DAFATWA

Questa volta siete stati attirati in una trappola su un lontano pianeta. Avete poche forze a disposizione e per fuggire dovete occupare l'unico aeroporto del pianeta. Per non venire sopraffatti dalla preponderanti forze nemiche dovrete occupare le fabbriche dislocate al centro della mappa e a nord, dopo di che dovrete puntare verso sud-est, dove è situato l'aeroporto. Fate molta attenzione al tempo, che scorre implacabile. Ricordatevi che per raggiungere l'aeroporto dovrete seguire uno stretto corridoio che fa un largo giro, passando nel lato est della mappa. Tenete sempre a portata di mano un paio di Vader, vi risulteranno indispensabili.

MISSIONE 10
CODICE: WABIKDO

Ancora una volta dovete occupare il quartier generale TITAN NET. Per riuscire in questa impresa dovrete fare largo uso dell'aviazione per localizzare la centrale nemica. Prestate molta attenzione ai ribelli, che sono abbastanza pericolosi e veloci nei movimenti. Una volta tanto i partigiani vostri alleati sono efficienti e portano degli attacchi efficaci alle strutture del nemico.



MISSIONE N.11



MISSIONE N.13

MISSIONE 11
CODICE: GEEUSAT

Dovete occupare il quartier generale TITAN NET. Anche questa volta dovete cercare di prendere il controllo dei ponti e bloccare l'avanzata dei ribelli. Dovete dirigervi con il grosso delle forze verso sud-est.

consigli trucch

MISSIONE 12
CODICE: KAIMAWA
Per raggiungere il vostro obiettivo dovrete cercare di localizzare il più presto possibile la città nemica di Villa Dengh e occuparla. Inoltre dovrete distruggere tutte le unità dei ribelli, cosa questa abbastanza facile.
Per non fallire in questa nuova missione dovrete costruire numerosi ponti, così facendo potrete aggirare le forze nemiche e accerchiarle.

MISSIONE 13
CODICE: SIETIBU
Questa missione è una delle più interessanti, infatti, oltre a dover conquistare il quartier generale nemico, dovrete cercare di proteggere il mezzo (un ELIXIR) di Khun Kaaps, che è un capo partigiano ribelle che vi deve fornire delle informazioni di vitale importanza. Fate molta attenzione che questo glorioso combattente è un incosciente e si va a



MISSIONE N.18

cacciare nelle situazioni più impensabili. Per riuscire nella missione spesso dovrete sacrificare delle vostre unità, ricordate che l'imperativo è: mantenere vivo Khun Kaaps.

MISSIONE 14
CODICE: GEDEROM
I vostri nuovi obiettivi sono:
1) occupare il quartier generale nemico TITAN NET
2) occupare la fabbrica di tank dei ribelli denominata K FALAR.

Per superare indenni anche questa missione dovrete fare molta attenzione a non disperdere le vostre forze. In un primo tempo vedete di distruggere le armate che provengono da nord, dopo di che potrete occuparvi delle forze dei ribelli e occupare la loro fabbrica.

MISSIONE 15
CODICE: ULUARGE
Anche questa volta il vostro obiettivo primario è il quartier generale TITAN NET situato a nord-est. La missione si riduce a una grande battaglia di carri, chi riuscirà ad avere ragione delle colonne corazzate avversarie (PROVENIENTI DA NORD) avrà la vittoria a portata di mano. E' una missione abbastanza monotona, non paragonabile a quelle precedenti.

MISSIONE 16
CODICE: ABUNDWA
Gli obiettivi da conseguire in questa missione sono:
1) occupare il TITAN NET nemico
2) trovare un antico tempio e occuparlo.
Per riuscire in questa missione dovrete cercare di



MISSIONE N.20

mantenere unite le forze in campo per contrastare l'avanzata dei nemici. Il tempio si trova nell'angolo estremo della mappa verso nord-est, per occuparlo vi basteranno poche forze, le altre tenetele a portata di mano dove infuria la battaglia.

MISSIONE 17
CODICE: LANADGE
Dovrete distruggere l'armata di Kay, il vostro vero nemico sarà il tempo, infatti 16 turni sono veramente pochi per riuscire vittoriosi anche in questa ennesima prova.

MISSIONE 18

A11 SETTORE

ni e... soluzioni



quartier generale nemico. Complessivamente una battaglia molto facile, soprattutto se si pensa che è l'ultima di tutta la guerra.

A questo punto non dovrete fare altro che attendere la sigla finale e gustarvi il tramonto (o l'alba?), che sta impadronendosi di questo nuovo mondo finalmente in pace.
Arrivederci a BATTLE ISLE 3!!!!!!!!!!

MISSIONE N.20

CODICE: WAFEFAL
E' una delle missioni più belle, dovrete invadere l'isola di Wratulon e occupare l'entrata del TITAN NET. La superiorità aerea (in teoria) vi è fornita dai partigiani, fateci poco affidamento e usate con accortezza la flotta, ancora una volta si dimostrerà la vostra arma vincente. Fate molta attenzione al clima, infatti quando arriva il brutto tempo il canale gela e le navi rimangono intrappolate nei ghiacci, in compenso i carri possono attraversare velocemente le zone gelate. Attenti al disgelo, tutte le unità sul ghiaccio verranno sommerse dall'acqua e distrutte.





MISSIONE 19
CODICE: BUSALUG
Oramai siete giunti alla resa dei conti, dovete catturare il centro di controllo posto a nord, nella città. Dovete sfruttare l'effetto sorpresa e impedire ai nemici di riorganizzarsi.

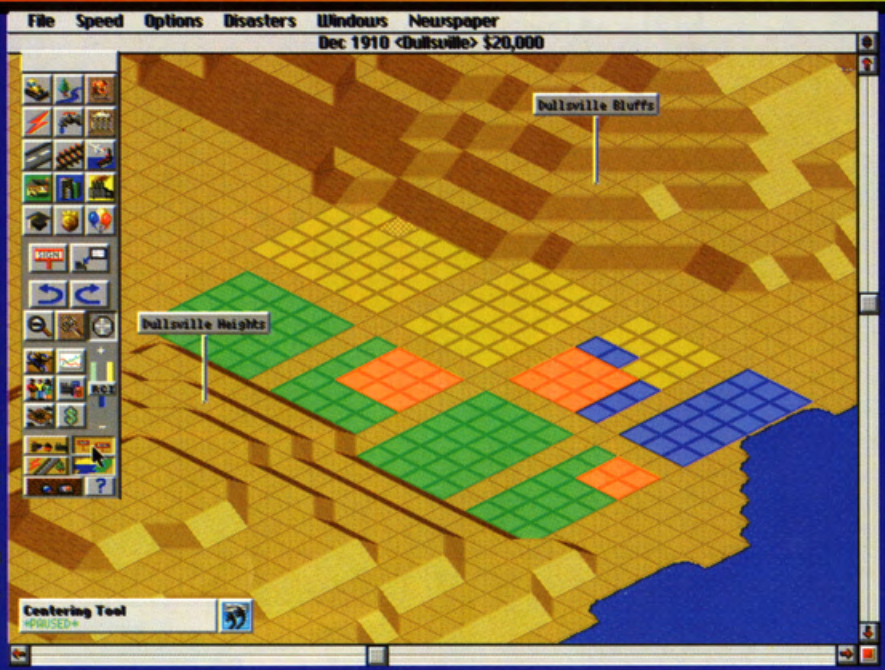




MISSIONE 20
CODICE: GEKEFZU
Finalmente la battaglia finale. Oramai i nemici sono stanchi e le loro risorse molto limitate. Dovete distruggere l'accesso al TITAN NET, bombardando con i Pulsar l'entrata del

SIM CITY 2000.... QUALCHE CONSIGLIO

DI MAURO PAGANI



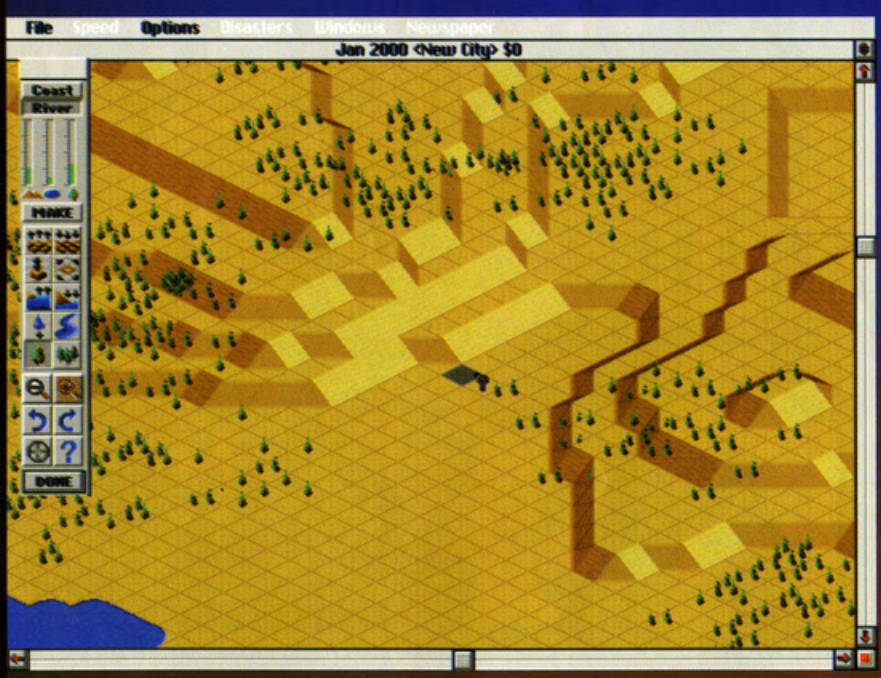
INIZIA LA PIANIFICAZIONE

PREMESSA

Prima di iniziare l'articolo è doveroso comunicarvi che fra queste righe non troverete:

- nessun sistema per far aumentare automaticamente il vostro capitale iniziale
- nessun mezzo utile ad avere fin dall'inizio una città di grandi dimensioni con una alta redditività.

Questi "biechi" trucchetti li troverete nelle altre pagine della rivista, solo dei consigli per dare vita "onestamente" a una grande città.



FORSE E' MEGLIO CERCARE UN LUOGO CON MENO ALTURE!

INTRODUZIONE

Prima di iniziare a studiare il piano regolatore, che poi darà forma alla città, dovrete avere le idee ben chiare su quello che sarà il vostro obiettivo finale, ovvero: se sia meglio creare una piccola città stabile economicamente e con delle strutture efficienti (che non diventerà mai famosa dal punto di vista storico) o porre le fondamenta di una megalopoli con tutti i problemi connessi.

Ovvero: traffico, inquinamento, servizi fatiscenti, ecc...?

Il sogno di tutti è sicuramente quello di abitare in una grande città senza i problemi sopra elencati, ma questo è quasi impossibile, anche se potrebbe essere una sfida affascinante, non vi pare?

Comunque, prima di iniziare a studiare le fattezze della vostra città ideale, dovrete avere le idee chiare sul come dovrà diventare in futuro questa creatura. Risolto questo problema potrete iniziare a scegliere il luogo dove far sorgere: i palazzi, i centri commer-

qui di seguito potrete leggere come fare a costruire una grande città mantenendo sotto controllo l'inquinamento e il traffico, senza ricorrere a piccoli "imbrogli". Troverete

ni e... soluzioni



LA MEGALOPOLI DEL FUTURO

cittadini, non dimenticatevi che pochi abitanti è sinonimo di poche tasse.
Usate l'elettronica per tenere aggiornati i parametri generali che regolano il benessere dei cittadini.
Non dimenticatevi che un'alta pressione fiscale invoglierà molti abitanti a trovarsi una nuova abitazione in un luogo migliore, più vivibile.
Ah... stavo per dimenticare la cosa più importante: scegliete un luogo vicino a un corso d'acqua o a un lago, così non avrete problemi per l'approvvigionamento idrico della popolazione.

I PRIMI PASSI

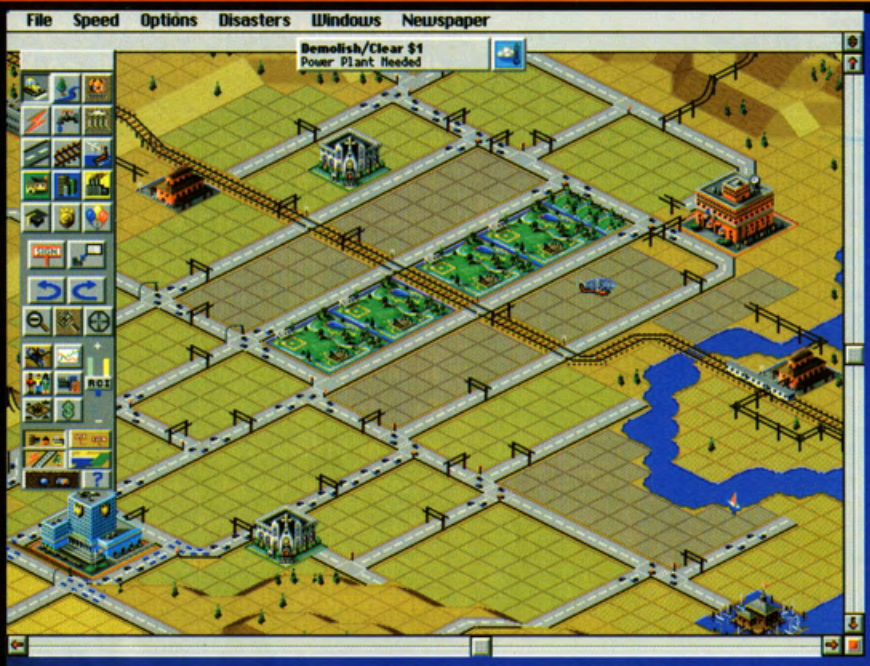
All'inizio avete pochi soldi a disposizione e dovete fare delle scelte, non potendovi permettere tutto.
I primi denari li dovrete investire in infrastrutture, fornendo energia ciali, le industrie, ecc..



CITTA' A MISURA D'UOMO???!?

DOVE COSTRUIRE

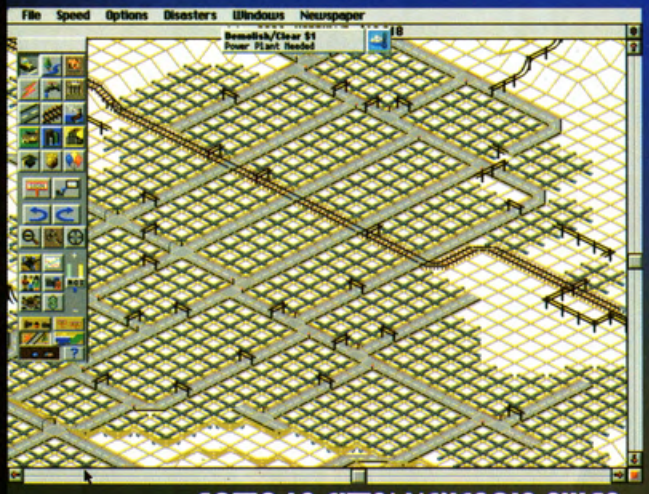
Se volete evitare concentrazioni di gas e avere una città con poco inquinamento dovete scegliere un luogo che non sia contornato da montagne o colline.
Infatti, se costruirete la città in una specie di catino, sarà logico che i gas di scarico delle automobili e quelli prodotti dalle industrie e dal riscaldamento delle abitazioni, ristagnino sopra il centro abitato, causando un incremento dell'inquinamento e delle malattie connesse.
Per regolamentare l'espansione delle industrie potrete usare la pressione fiscale e tassare maggiormente certe fabbriche a rischio, soprattutto quelle che inquinano. Per evitare l'incremento dei gas di scarico delle auto dovrete aumentare le viabilità e invogliare la gente a usare i mezzi pubblici e i treni.
Solo con una accorta politica viabilistica potrete fare in modo che la vostra città rimanga a dimensione d'uomo.
Per riuscire in questa impresa tenete sempre sotto controllo l'umore dei



LO STUDIO DEL PIANO REGOLATORE

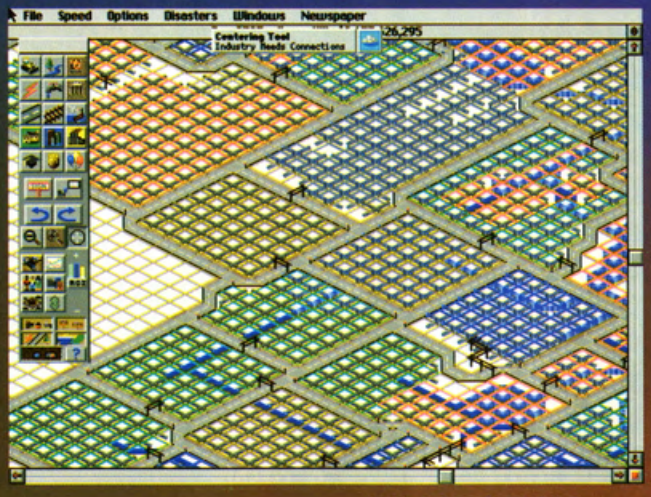
quella dei pompieri.
Se seguirete questa strategia vedrete che il paese appena costruito inizierà rapidamente a popolarsi.

ORA COSA SI DEVE FARE?
A questo punto potete iniziare a lasciare spazio alle industrie e ai centri commerciali, che serviranno ad attirare altra gente. Ora dovete decidere se volete che la città diventi una megalopoli o rimanga di piccole dimensioni (vedi l'inizio dell'articolo). Se volete avere pochi cittadini, tutti ricchi e in grado di godersi i privilegi di questa piccola cittadina, non avrete altro da fare che aumentare le tasse e fornire ottimi servizi, del tipo: ospedali, stadi, teatri, aeroporti. Non dimenticatevi che la sicurezza della popolazione viene al primo posto, quindi tanti poliziotti e pompieri. Così facendo la città scoppierà di benessere e anche le casse del municipio ne trarranno dei benefici. Attenti a non fare aumentare troppo le spese, che devono sem-



SOTTO LA CITTA' L'ENERGIA PULSA

alle case e costruendo strade. In questa fase è consigliabile non attivare l'opzione grandi disastri-catastrofi-mostri ecc... Lo stesso discorso vale per la stazione dei pompieri e della polizia. Visto che i cittadini solitamente sono amanti dell'ordine, all'inizio è preferibile edificare una stazione di polizia e rimandare a tempi più rosei



NEL SOTTOSUOLO.....

pre essere bilanciate da una idonea imposizione fiscale.

A15 SETTORE

CONCLUSIONI
Come avrete capito ci sono due sistemi per giocare con SIM CITY 2000, il primo e anche il più semplice è quello di barare un pochino e usare uno dei

ni e... soluzioni

tanti trucchetti che potete trovare su tutte le riviste di videogiochi, VIDEOGAME compreso.
L'altro, l'unico che si addica a un vero appassionato di simulazioni, è quello che abbiamo cercato di spiegarvi in maniera molto succinta in queste pagine. Il vero trucco, il barbatrucco come direbbe un caro amico, è quello di offrire degli ottimi servizi (stadi, ospedali, teatri, parchi alberati, parchi dei divertimenti) a basso costo. Se riuscirete a bilanciare la pressione fiscale con la qualità dei servizi, riuscirete a dare vita a una città che renderà soldi esattamente come una azienda. In questo caso però vi dovrete accontentare di essere sindaco di una piccola città. Se invece avete le classiche manie di grandezza, allora vi dovrete scontrare con i problemi delle metropoli, problemi che in contrerete anche in questa megalopoli del 2000, già perché stavamo perdendo di vista l'epoca in cui stiamo operando: il futuro, prossimo fin quanto si voglia, ma pur sempre futuro.
Fate molta attenzione agli alieni, chissà che non decidano di atterrare in municipio per darvi qualche consiglio! Cosa del tutto possibile se possedete anche l'ultima espansione della MAXIS, che fra le varie calamità annovera anche un attacco alieno. Per il resto non ci rimane che augurarvi buon divertimento e una attenta lettura di queste pagine, oltre a quella del voluminoso manuale.



CHE NE DITE? SARA' LA CITTA' IDEALE?

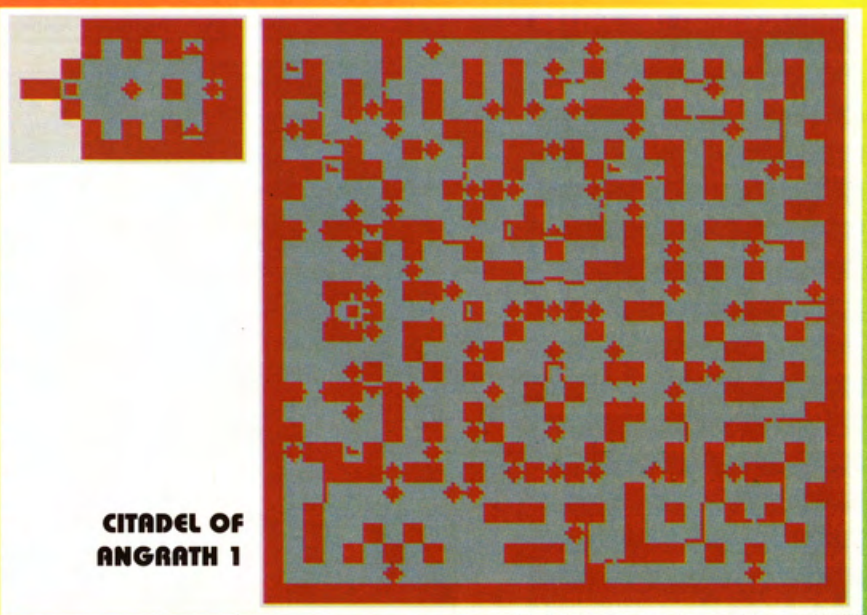


UN PO' DI GRAFICI E DATI

consigli trucch

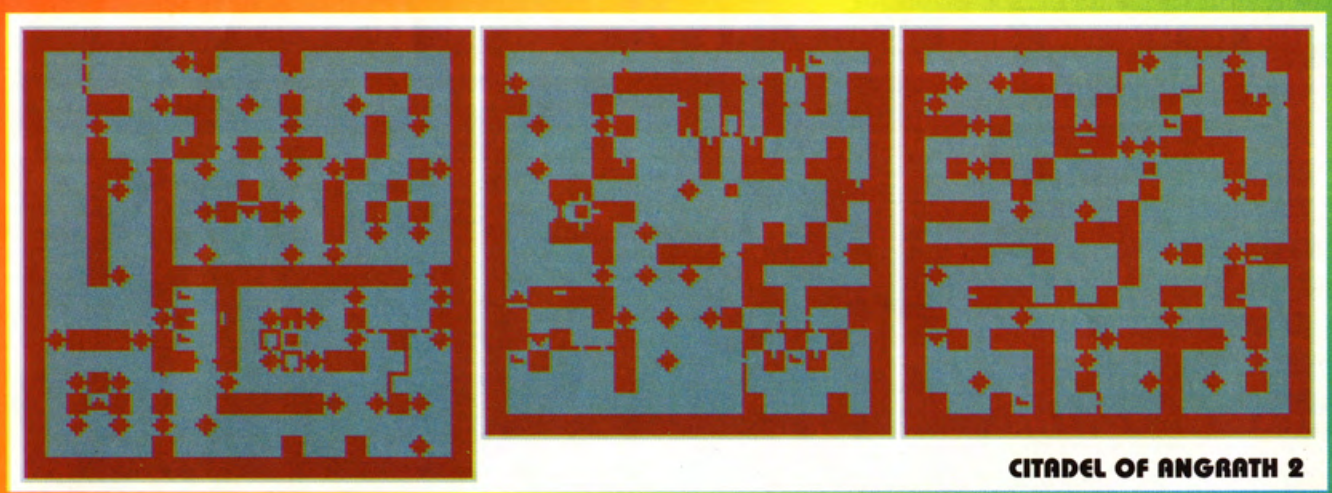
La Soluzione HEXX

A cura di Corrado Capretti



CITADEL OF ANGRATH 1

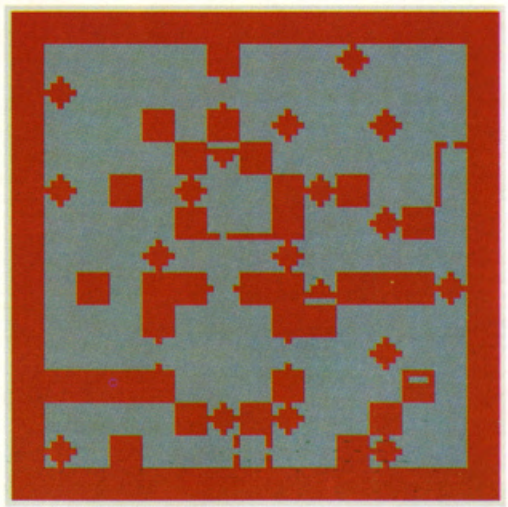
Pubblichiamo in questa uscita di agosto le mappe di Hexx noto a molti anche come Wizard!. In questo gioco di ruolo della Psygnosis vi diamo soltanto piccoli consigli dato che non esistono puzzles particloari da risolvere. State molto attenti percé la parte di combattimento è la più ostica del gioco. Nei livelli avanzai cercate di non accettare il combattimento corpo a corpo ma muovetevi in continuazione, altrimenti molte volte soccomberete. Fate uso di incantesimi il più delle volte. Per quanto riguarda le armi le più efficaci risultano essere le frecce scagliate dai due giocatori posti dietro al party. Esistono vari tipi di frecce con costi diversi, ma se ne avete una uona quantità tirare le frecce sarà come possedere due vere mitragliatrici posteriori.

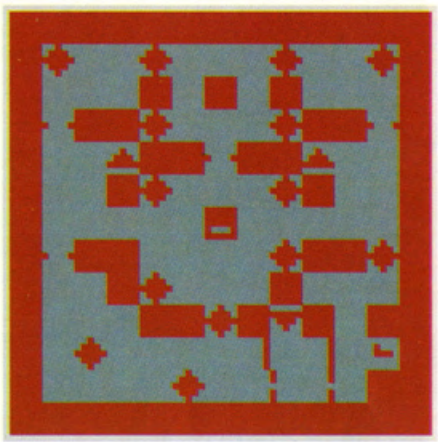


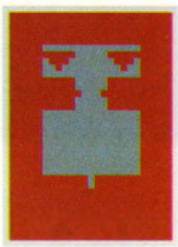
CITADEL OF ANGRATH 2

Nella parte finale dovrete affrontare il combattimento più difficile con il Dio del Sangue. Questo combattimento sarà durissimo perché i colpi del dio sono micidiali. Dovrete usare più frecce possibile e cercare una posizione di comodo tra i vari candelabri. Non liberate il dio altrimenti siete finiti. Sparategli dall'esterno. Dovrete tornare più volte al negozio ad acquistare le frecce quindi se avete tanti soldi, non fatevi scrupoli e comprate più frecce possibile. Il combattimento sarà duro ma in questo modo lo vincerete sicuramente.

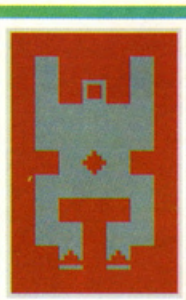
ni e... soluzioni



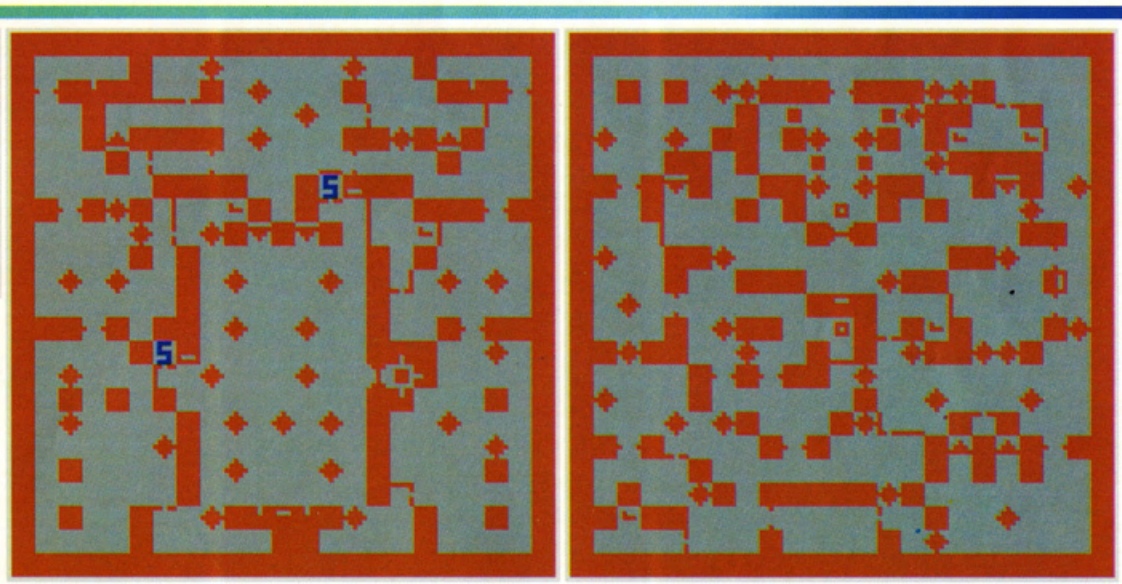


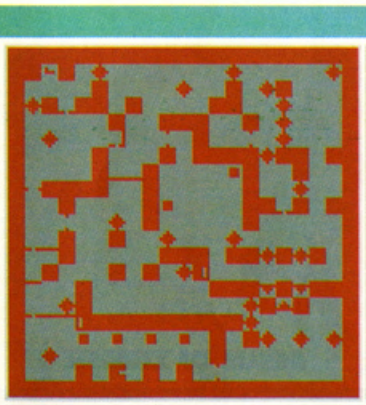


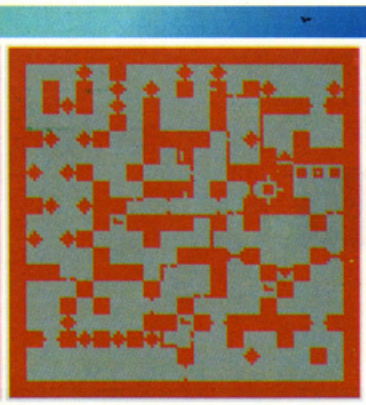
CITADEL OF ANGRATH 3



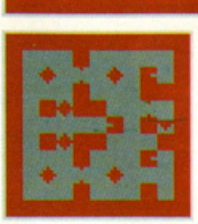
SHASPUOK
DARK
DEMESNE 1







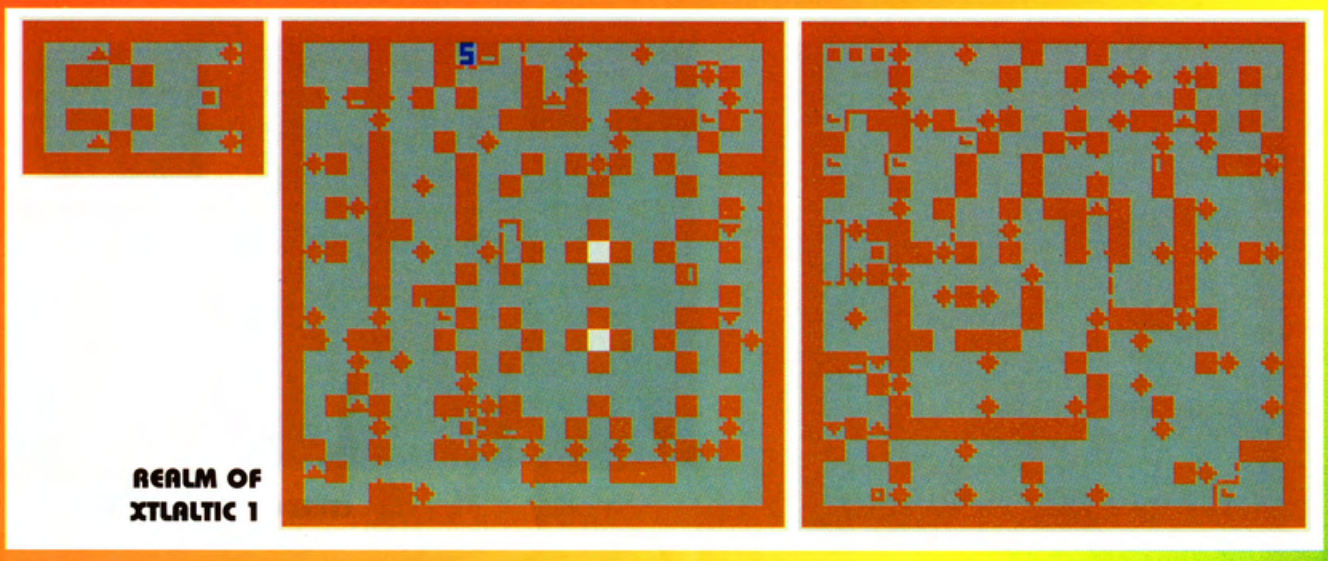




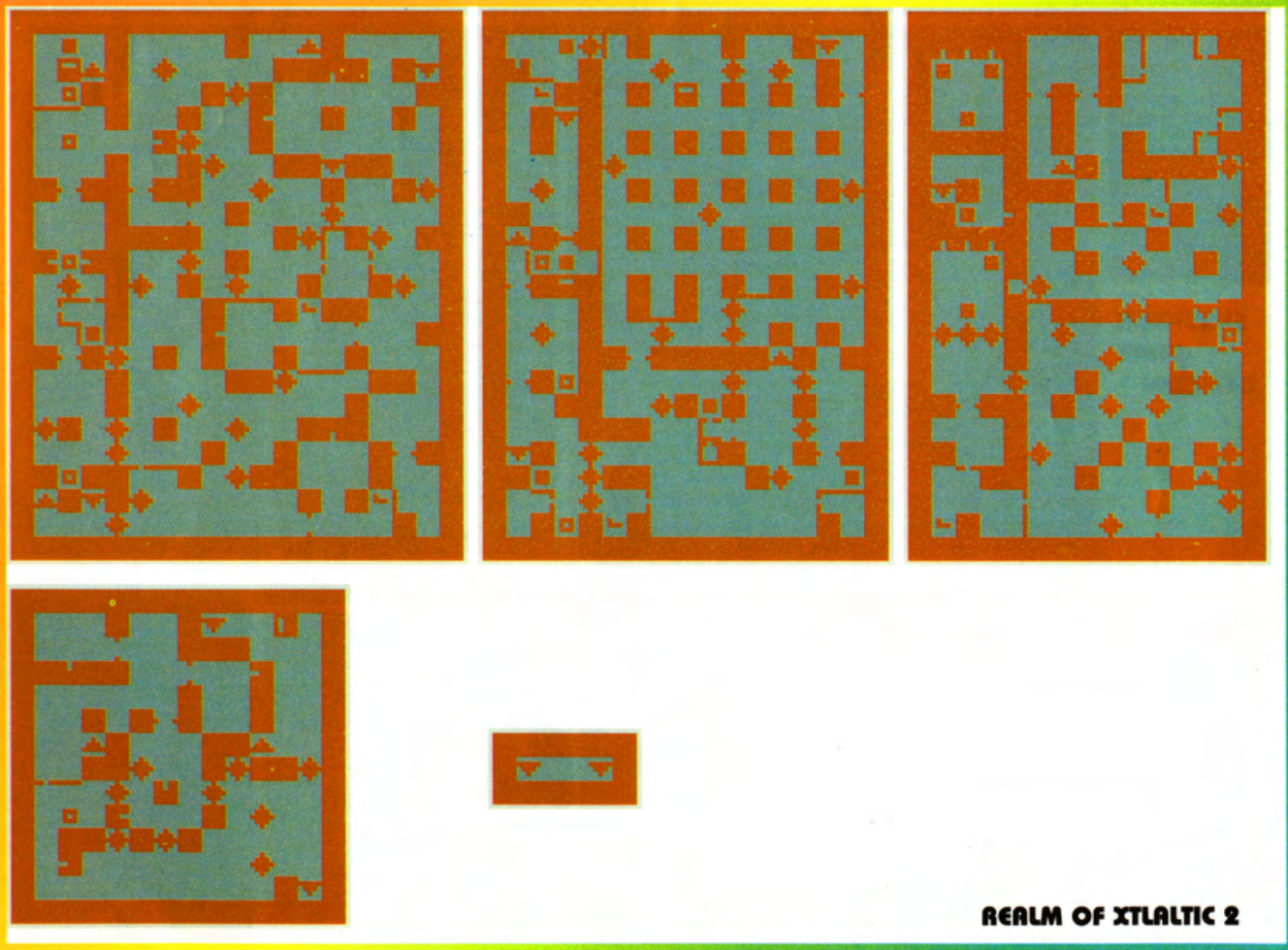
SHASPUOK DARK
DEMESNE 2

SETTORE A18

consigli trucc

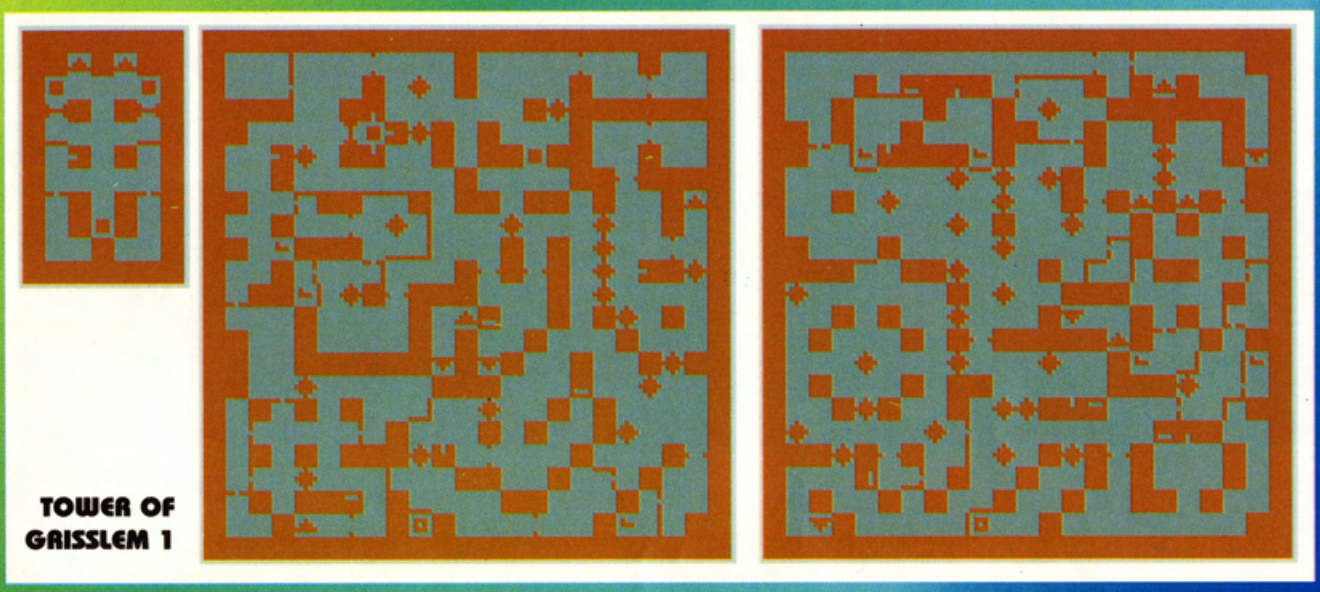


REALM OF XTLALTIC 1

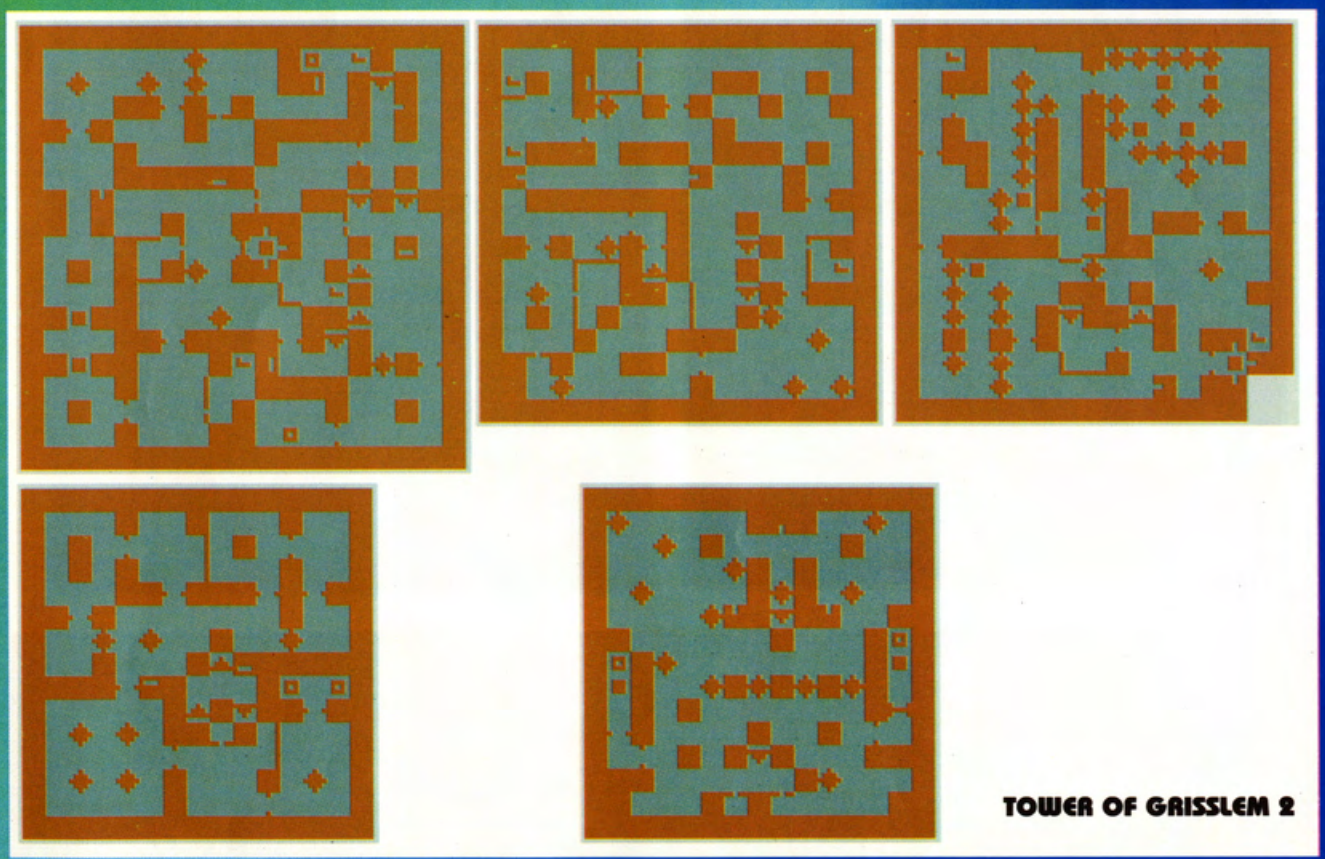


REALM OF XTLALTIC 2

ni e... soluzioni

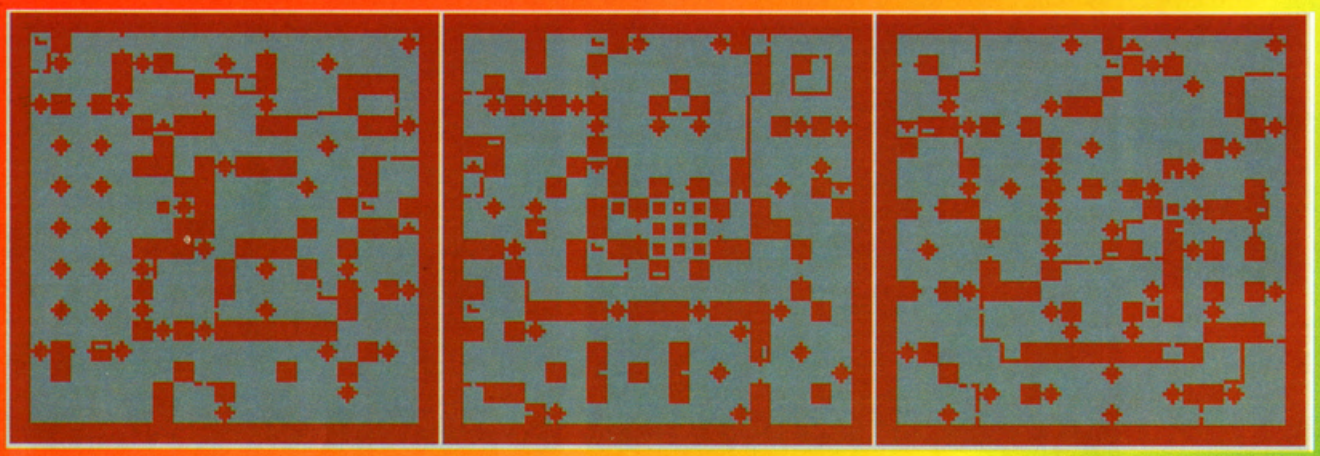


TOWER OF GRISSLEM 1

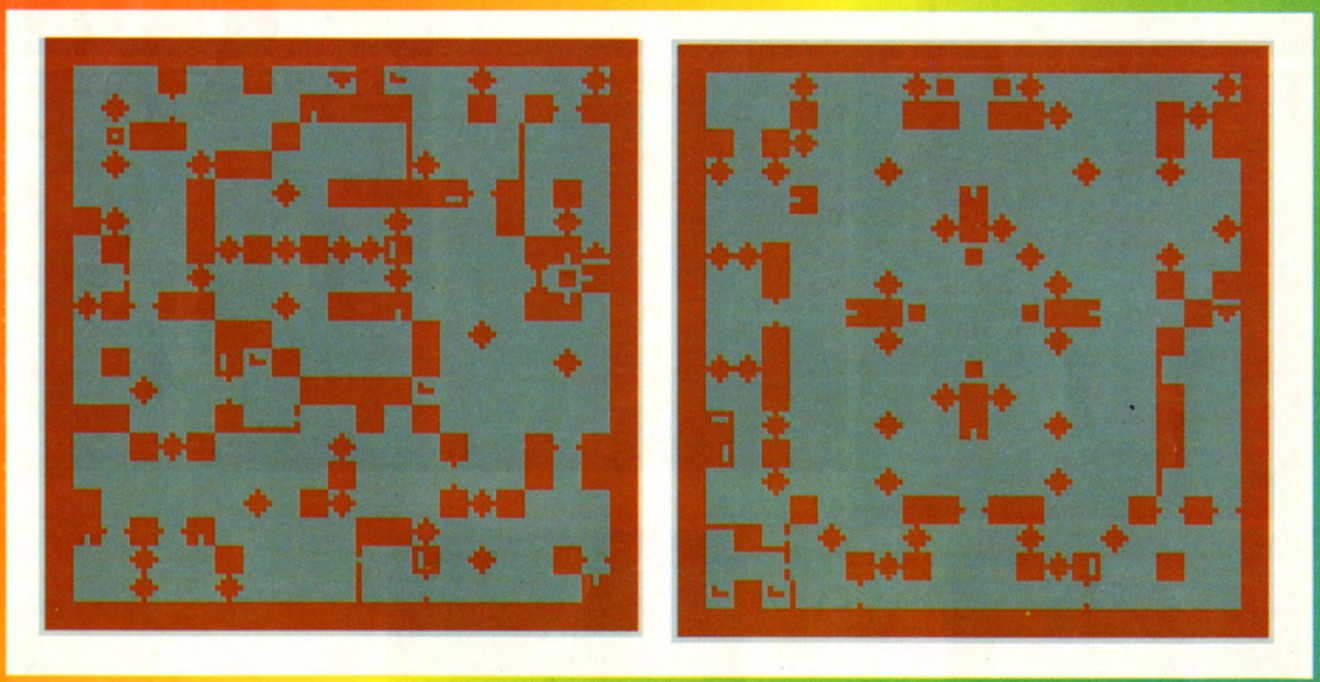


TOWER OF GRISSLEM 2

consigli trucch



WIZARD CASTLE 1



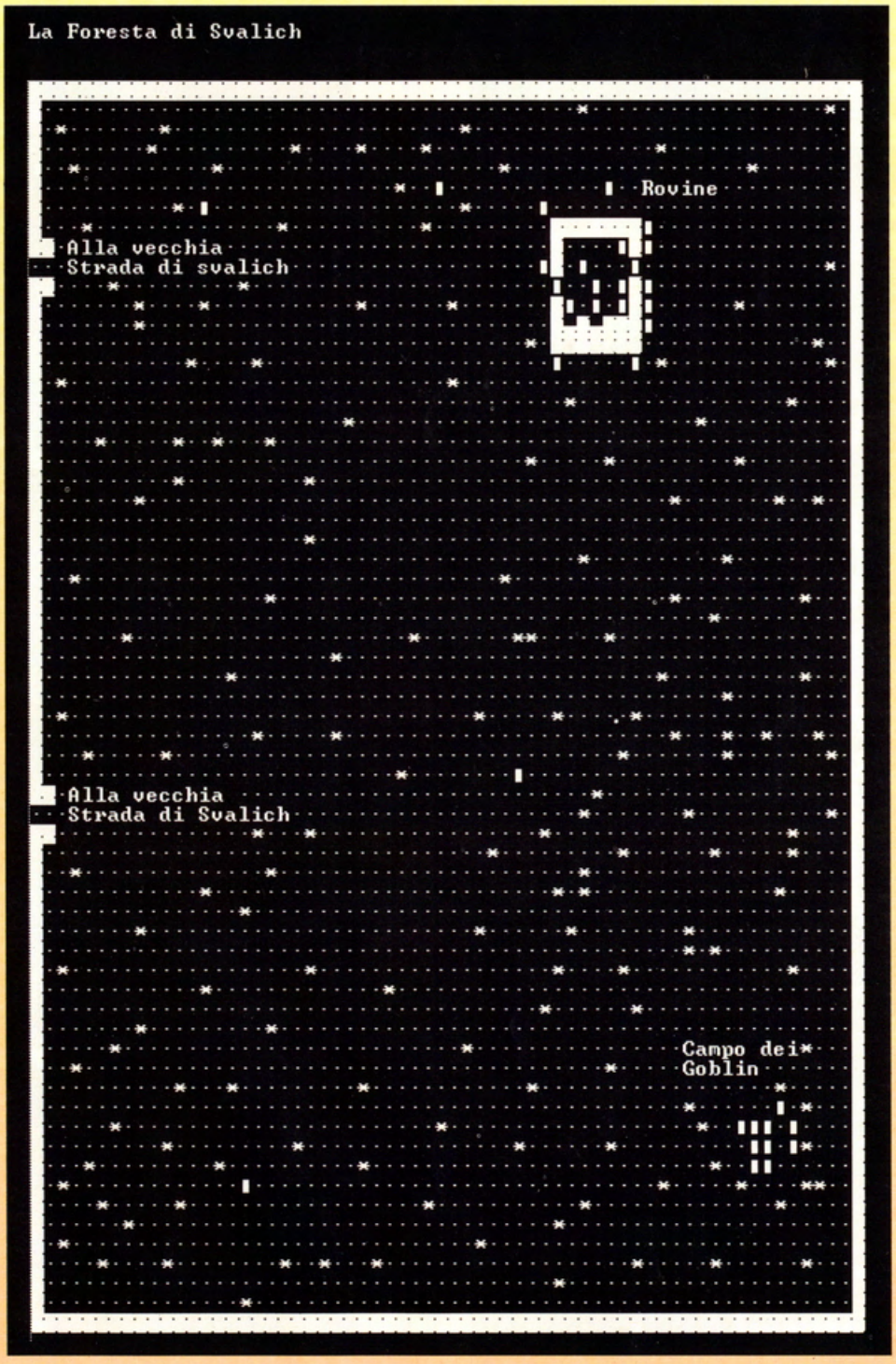
WIZARD CASTLE 2

A21 SETTORE

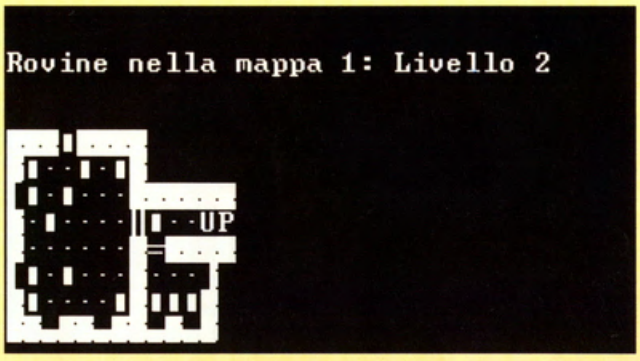
ni e... soluzioni

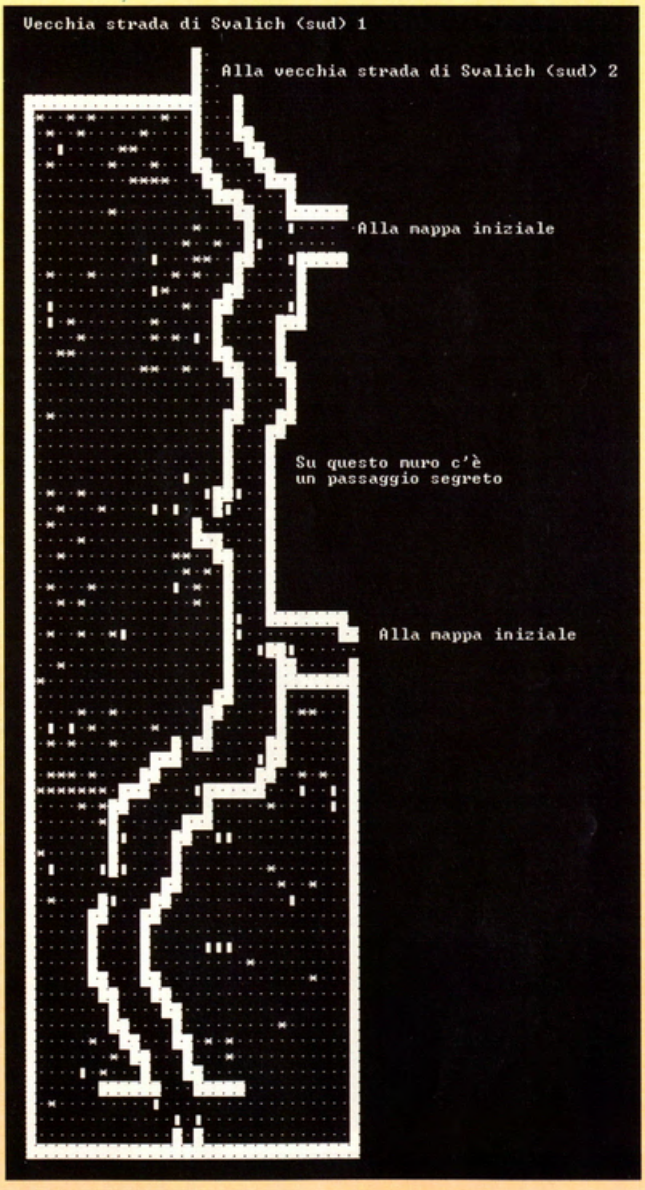
LE MAPPE DI RAVENLOFT

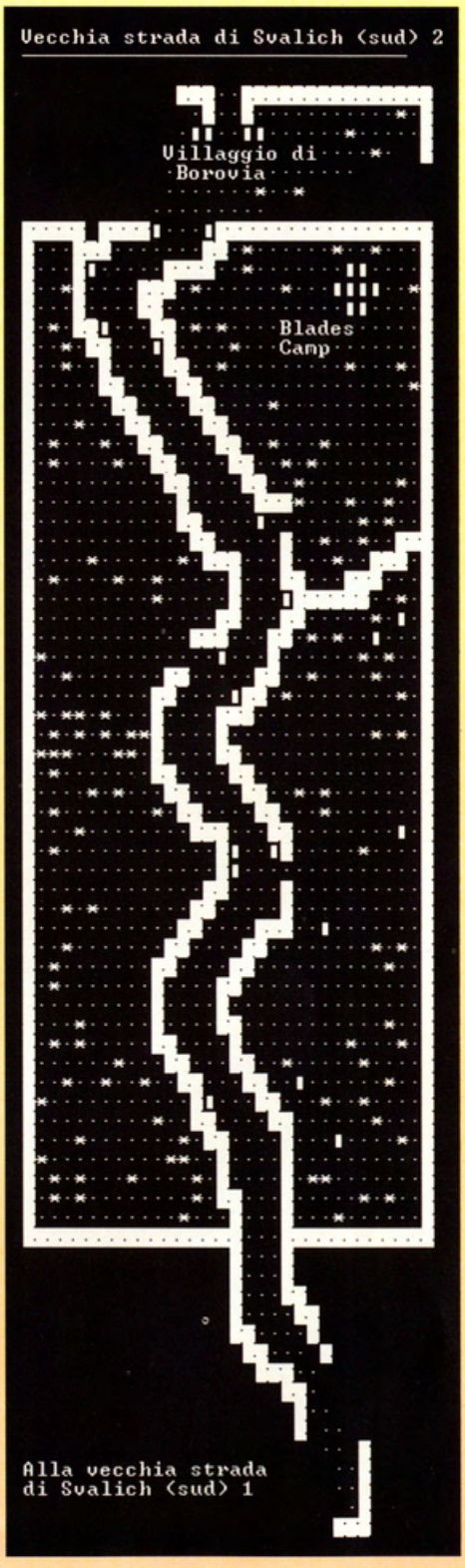
A CURA DI CORRADO CAPRETTI



consigli trucch

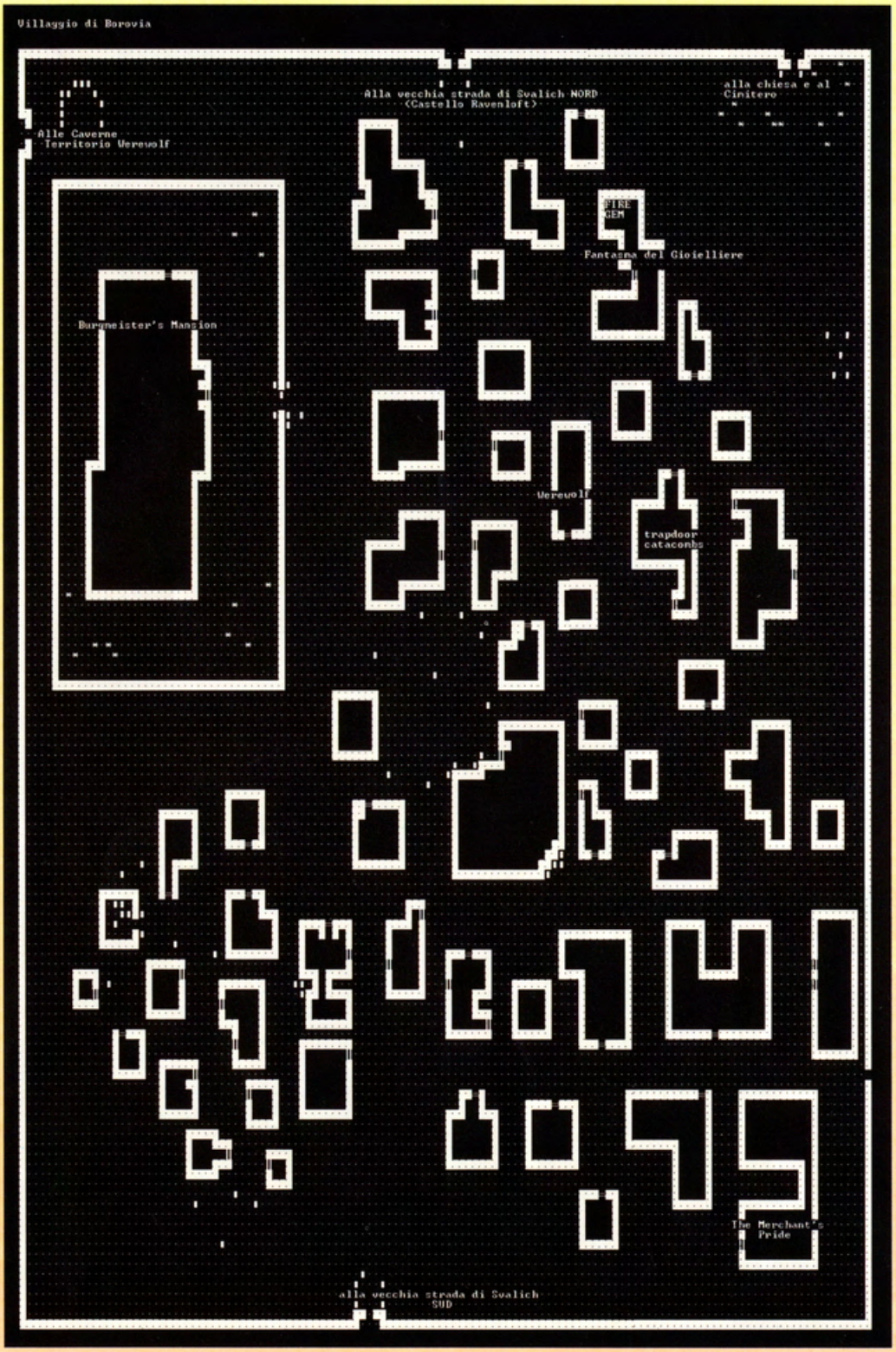






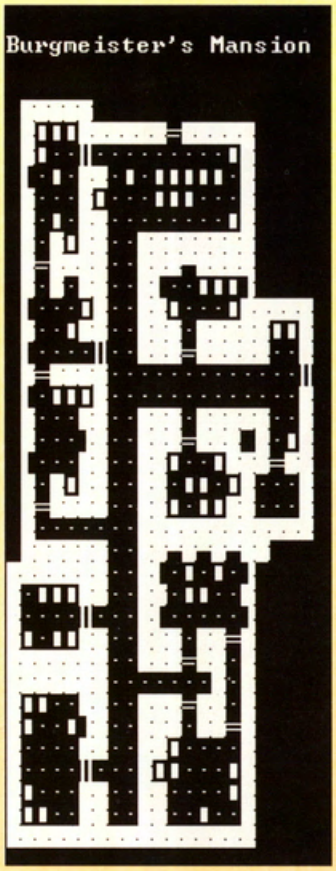
A23 SETTORE

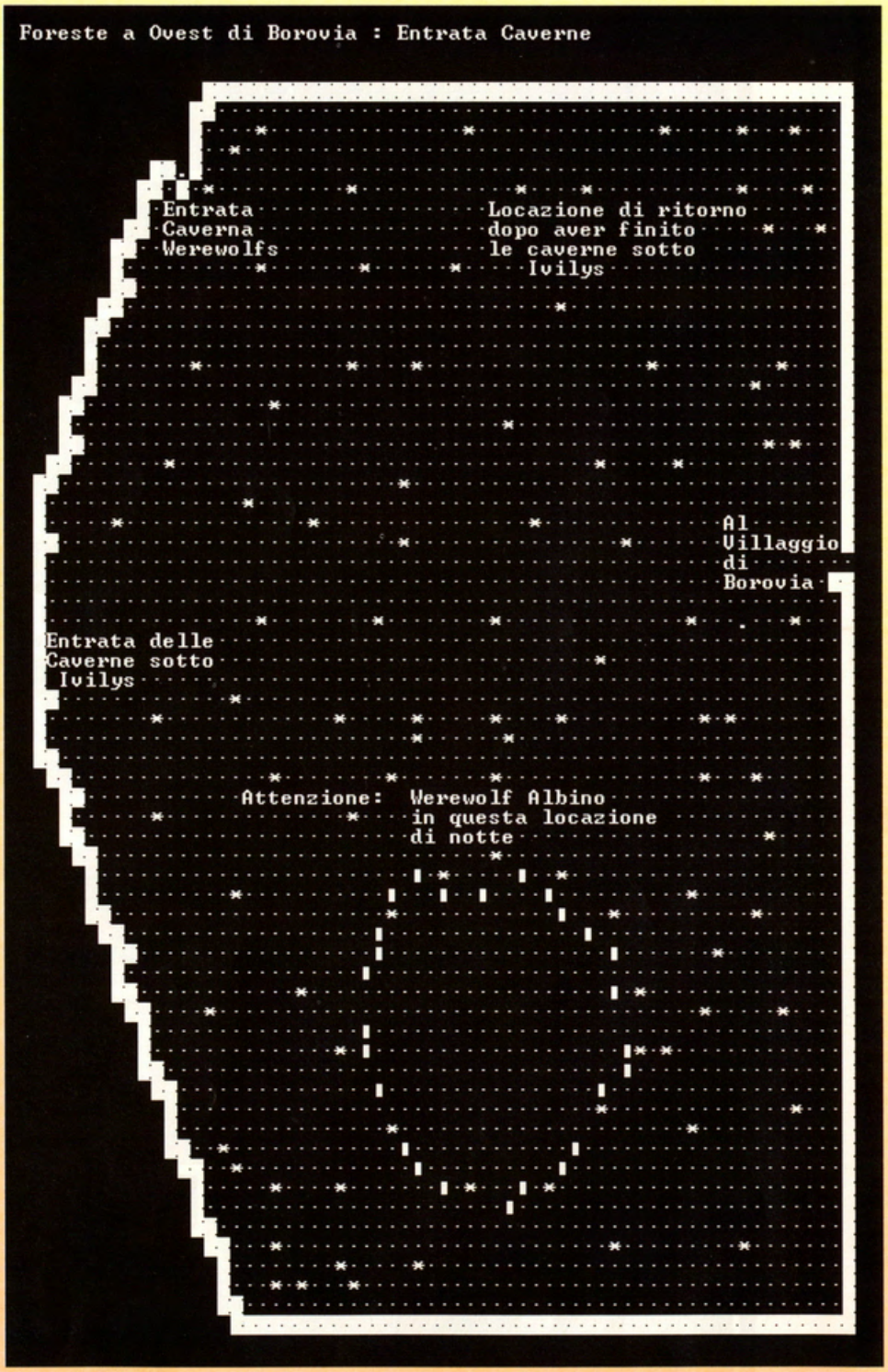
ni e... soluzioni

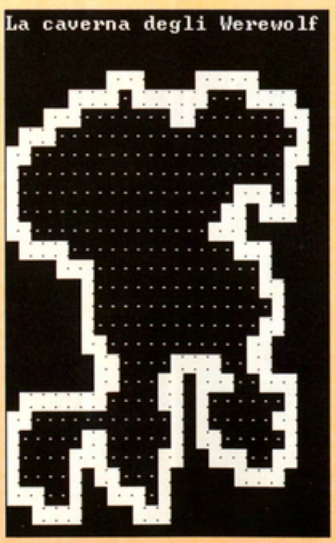


SETTORE

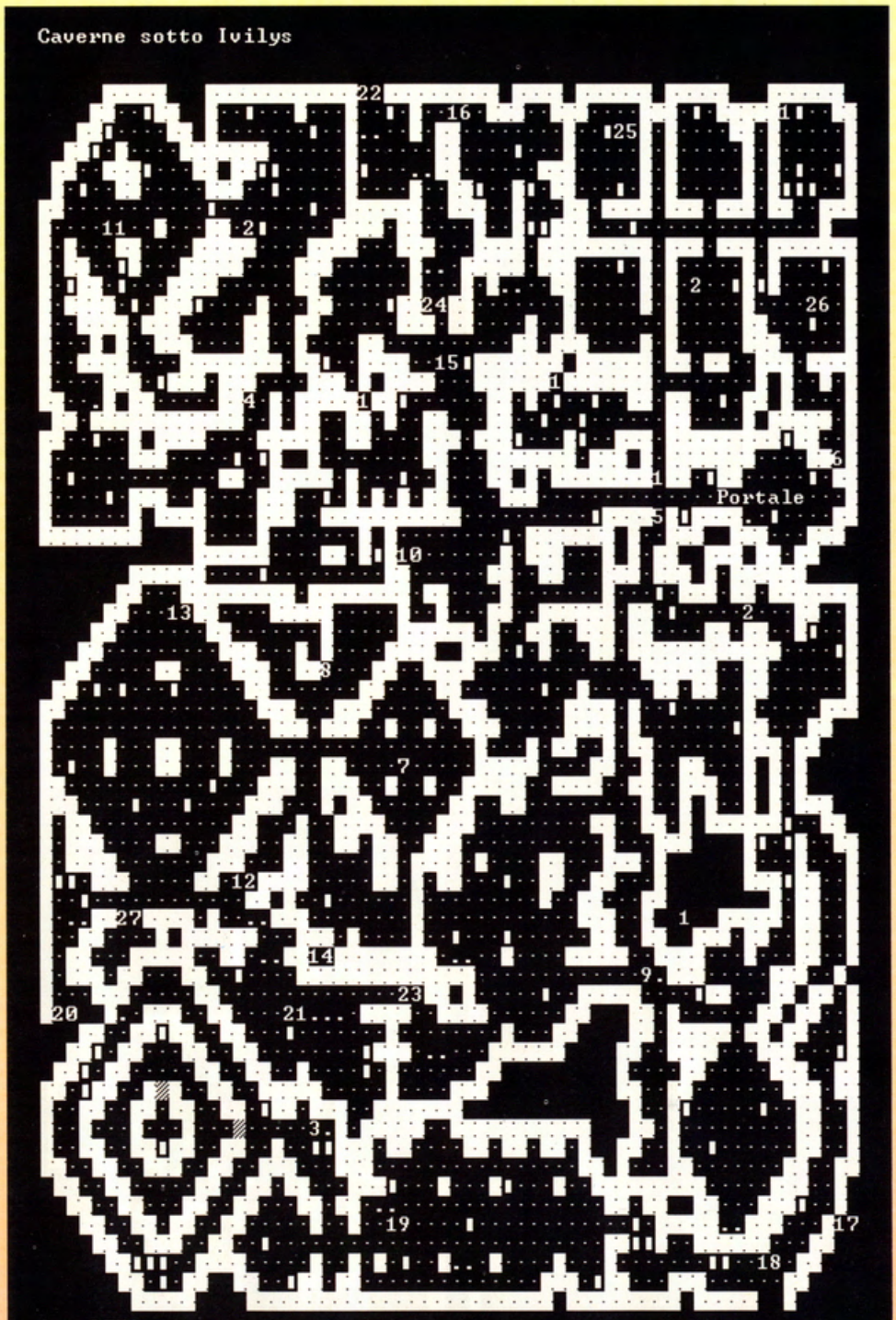
consigli trucch







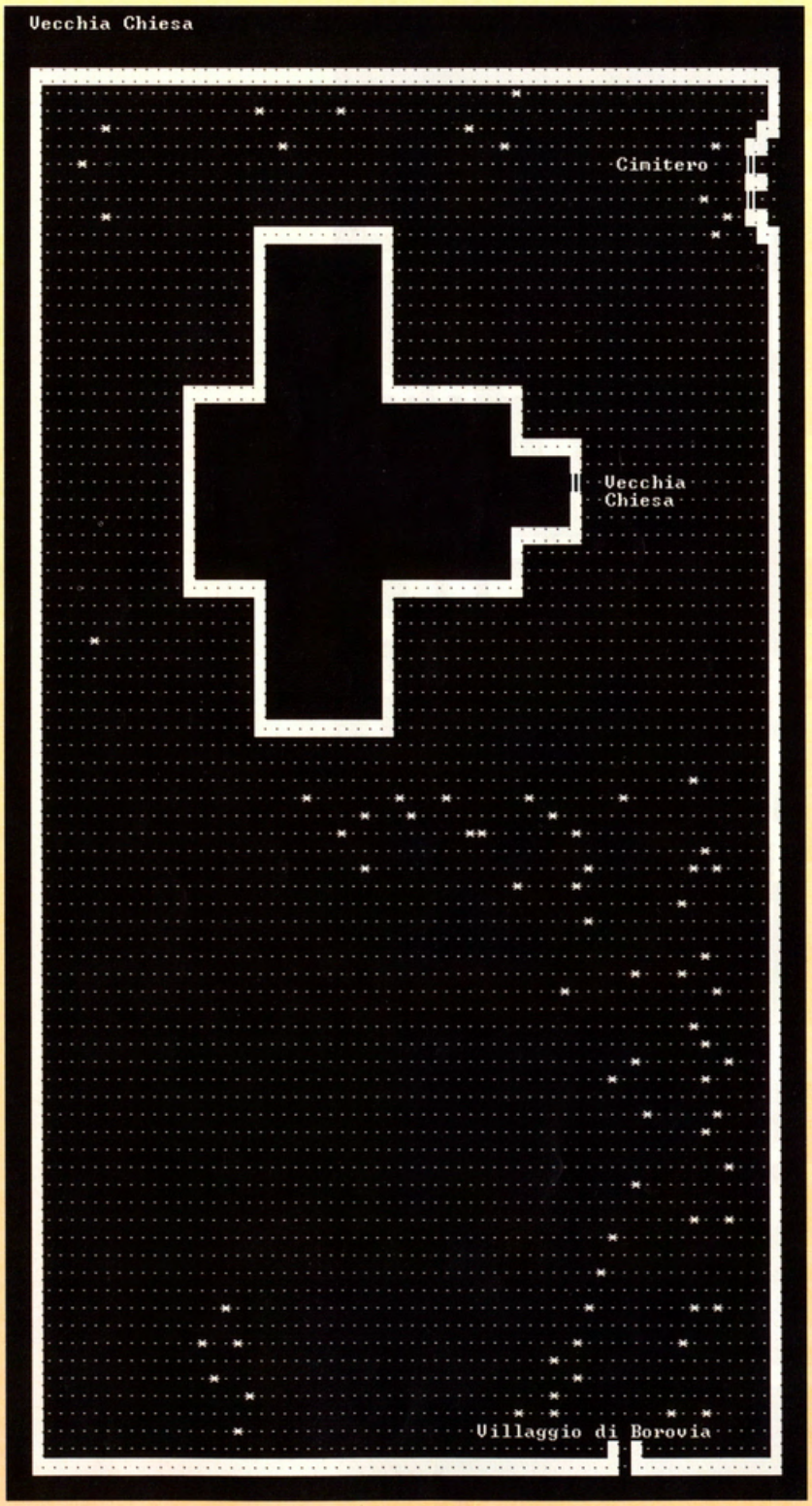
ni e... soluzioni

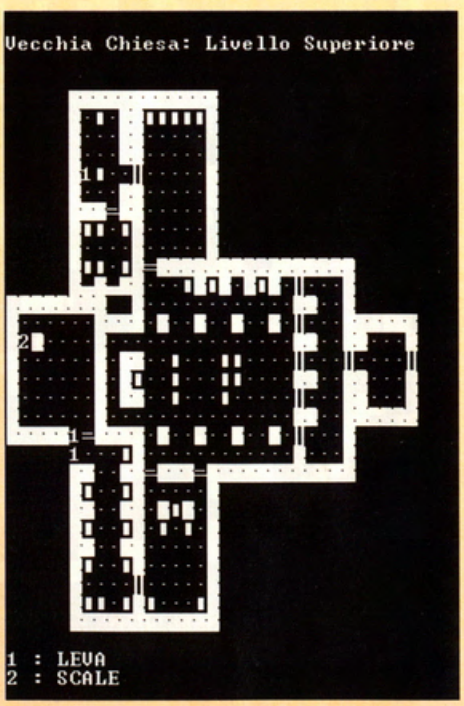


1 : LEVA
2 : PERCORSO CON FULMINE
3 : CHIAVE DELLA CHIESA
4 : TELEPORT A 5
6 : TELEPORT A 7
8 : TELEPORT A 9
10: TELEPORT A 11
12: TELEPORT A 13
14: TELEPORT A 15
16: TELEPORT A 17
18: SERRATURA DI GIADA N. 3
19: SERRATURA DI GIADA N. 4
20: CHIAVE DI GIADA N. 2
21: CHIAVE DI GIADA N. 3
22: CHIAVE DI GIADA N. 4
23: SERRATURA DI GIADA N. 2
24: SERRATURA DI GIADA N. 3
25: CHIAVE DI GIADA N. 1
26: SERRATURA DI GIADA N. 1
27: SERRATURA DI GIADA N. 1

SETTORE A26

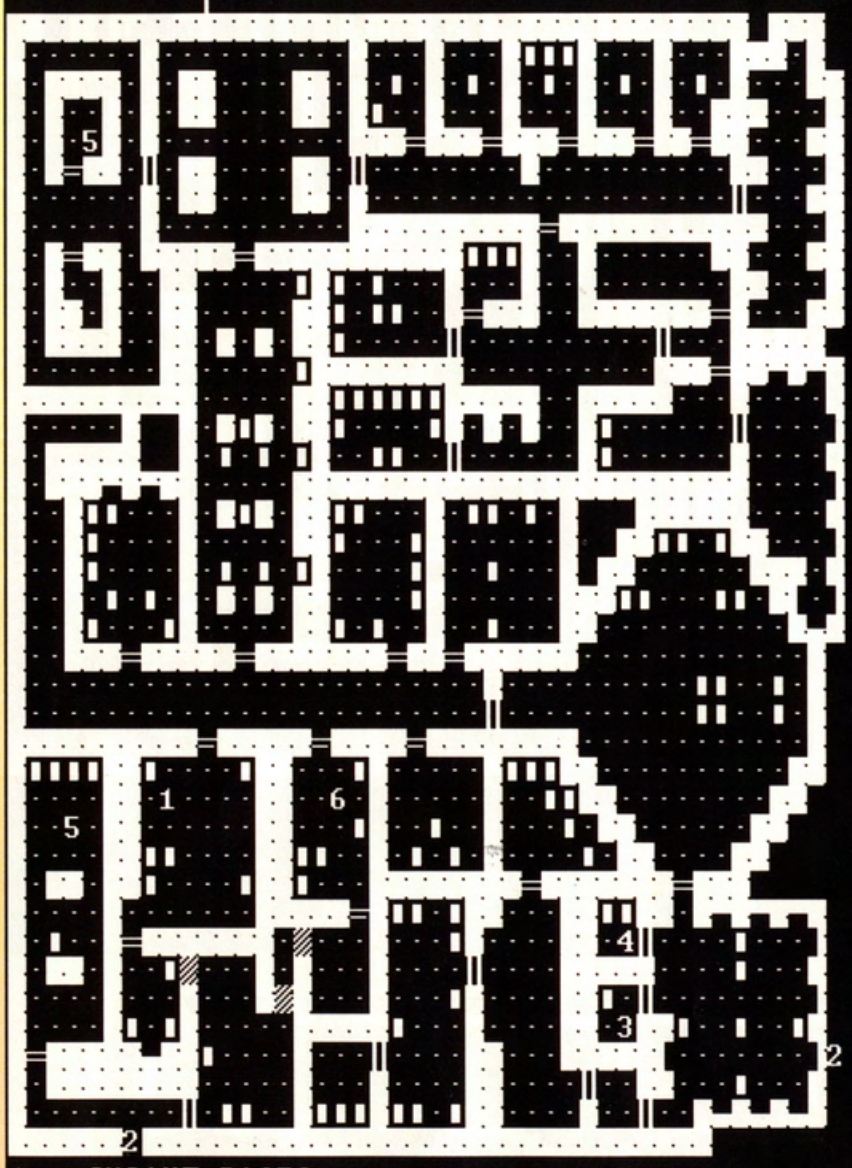
consigli trucch





Vecchia Chiesa: Livello inferiore 1

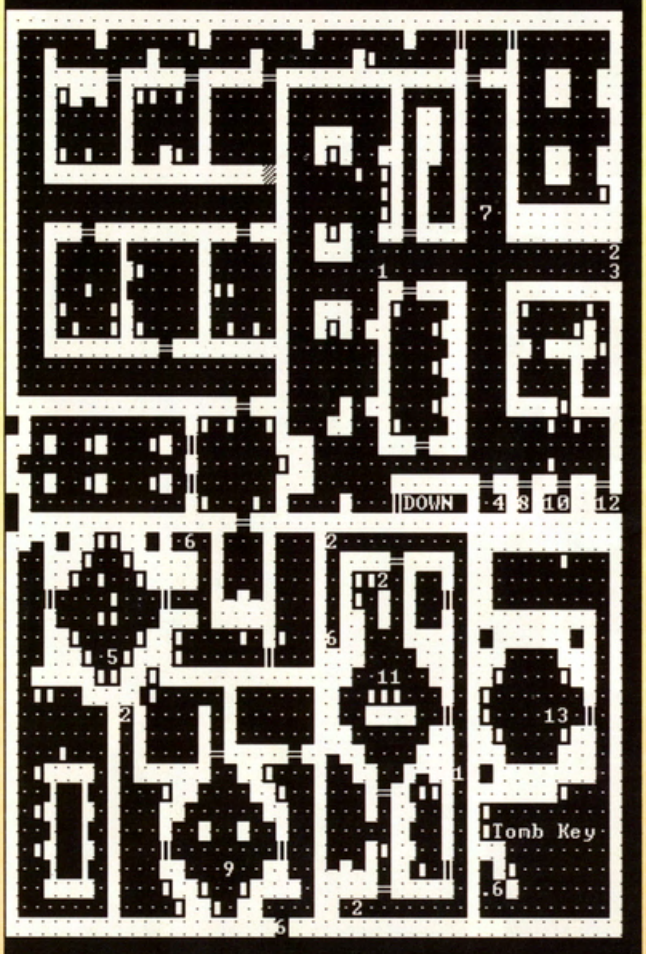
I passaggi segreti conducono alle scale per il livello 2
(è necessaria la forgotten key delle catacombs per entrare)



1 : CHIAVE D'ORO
2 : LEVA
3 : ATONMENT, CURE DESEASE & REMOVE CURSE SCROLLS -PER WEREWOLF-
4 : IL CATALOGO -NECESSARIO PER FINIRE IL GIOCO-
5 : PEZZO DI SCROLL 4
6 : OSSA DEL GIOVANE PRINCIPE -USATE LA ROD OF REBIRTH SU DI LUI. EGLI HA LA CHIAVE PER IL CASTELLO DI RAVENLOFT.

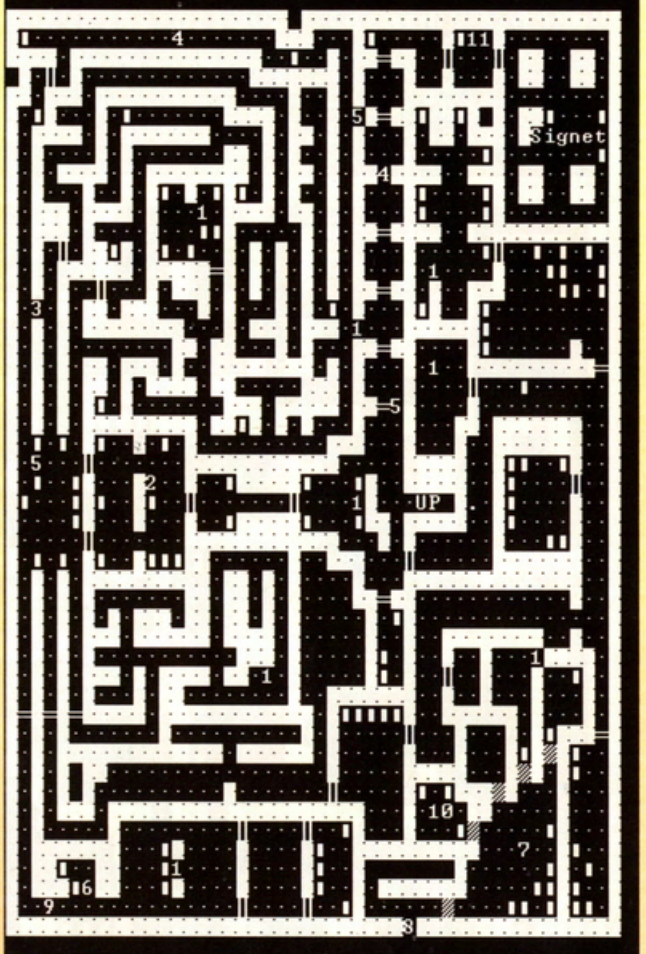
consigli trucch

Cripta degli Elfi: Livello 1

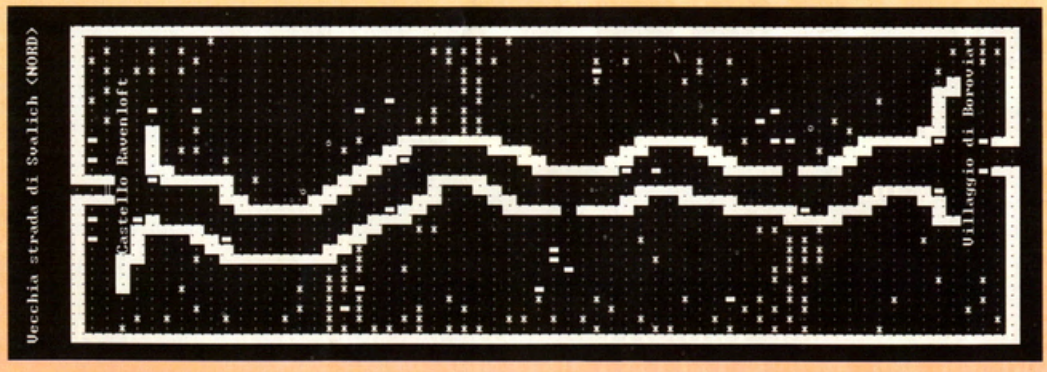


1 : PERCORSO CON FULMINE
2 : LEVA
3 : SPOSTA IL BERSAGLIO
4 : TELEPORT A 5
6 : TELEPORT A 7
8 : TELEPORT A 9
10: TELEPORT A 11
12: TELEPORT A 13

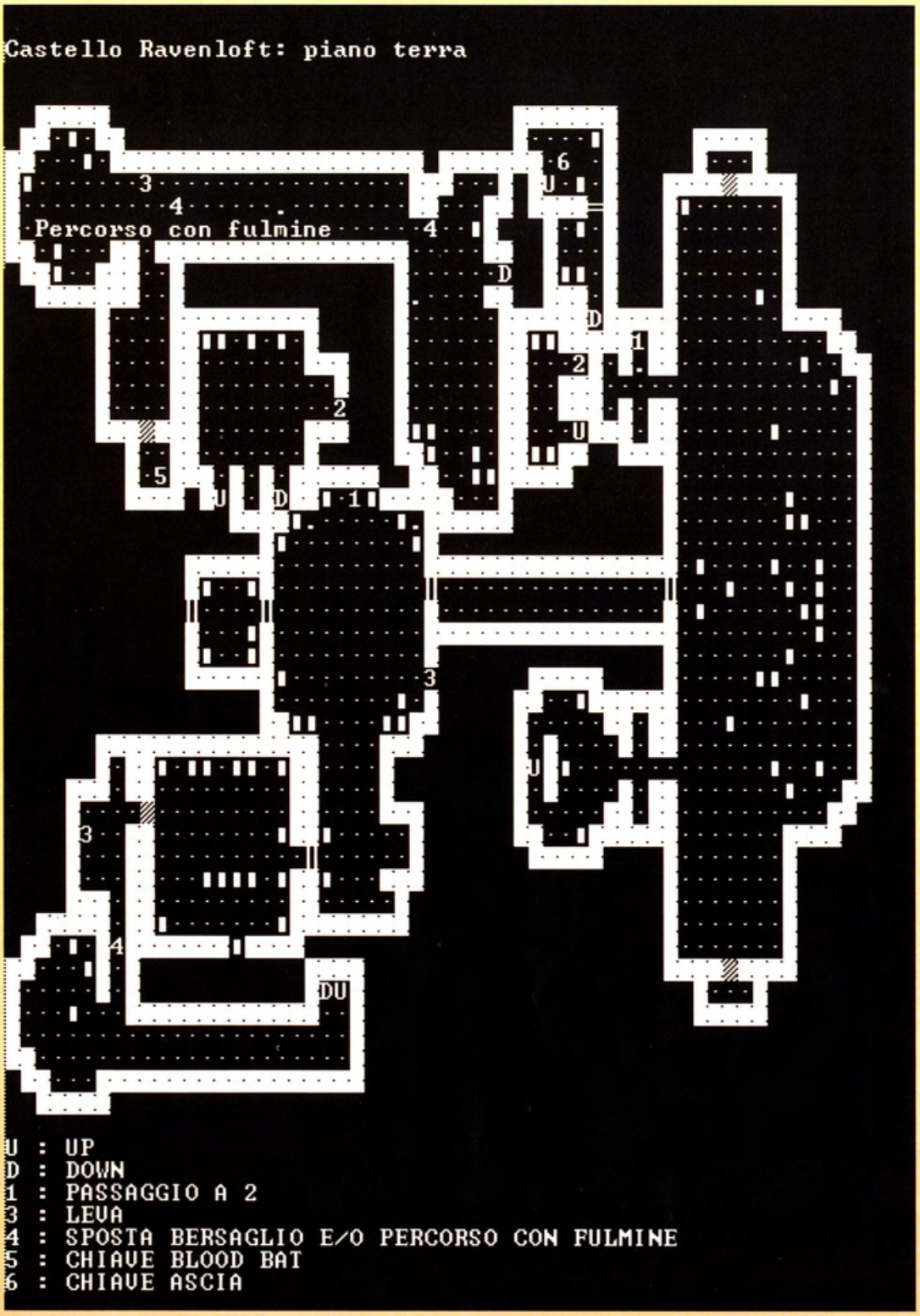
Cripta degli Elfi: Livello 2



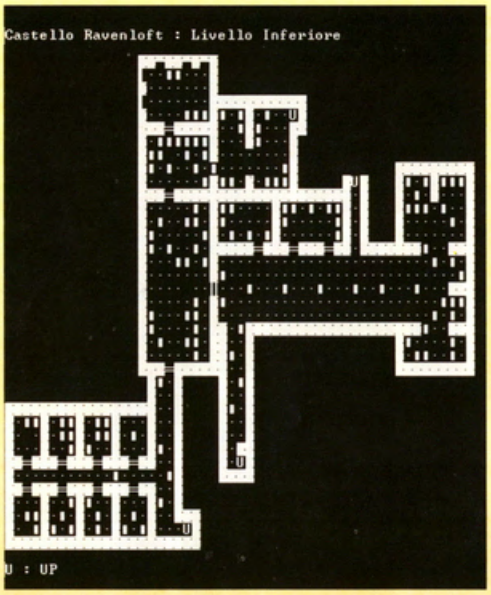
1 : LEVA
2 : TELEPORT A 3
4 : SPOSTA IL BERSAGLIO
5 : PERCORSO CON PALLA DI FUOCO
6 : TELEPORT A 7
8 : TELEPORT A 9
10: CHIAVE VERDE
11: SERRATURA VERDE

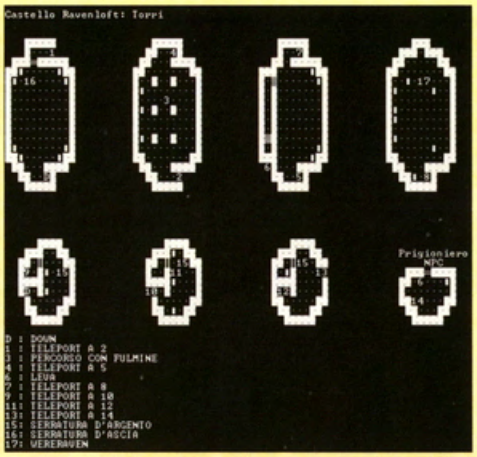


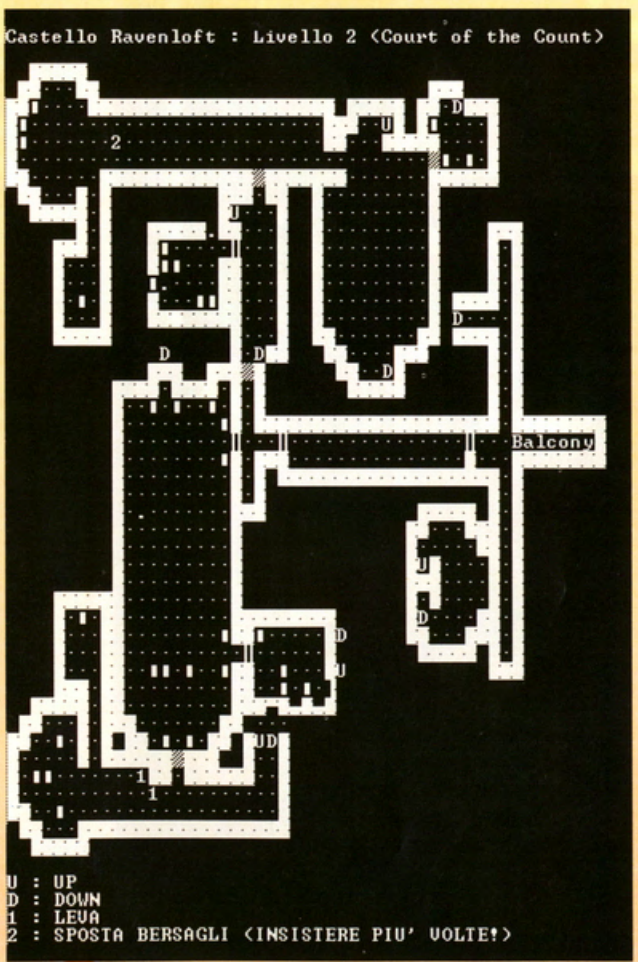
ni e... soluzioni

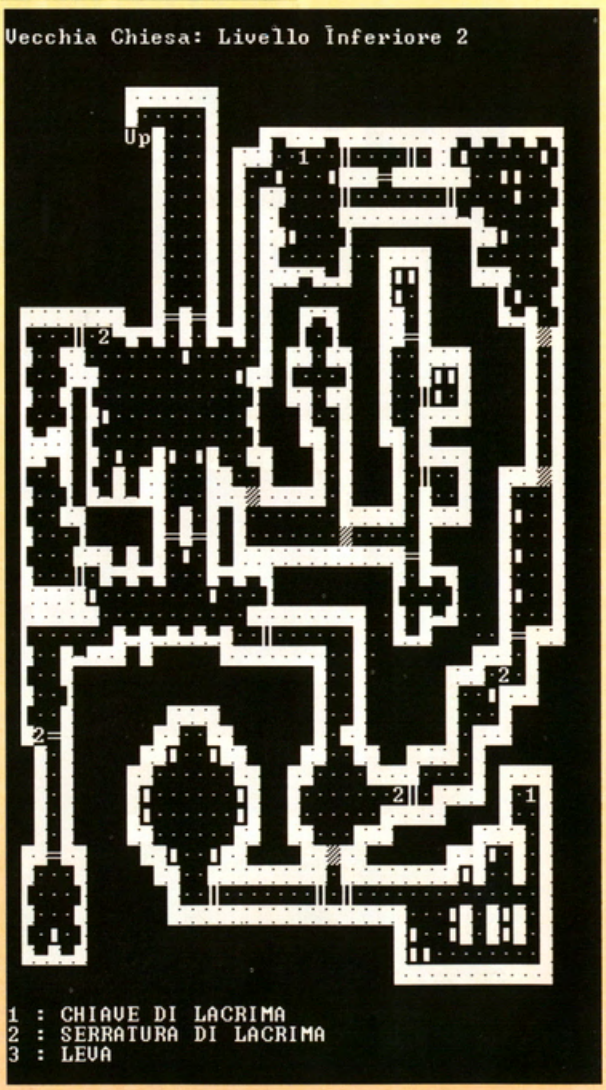


consigli trucch



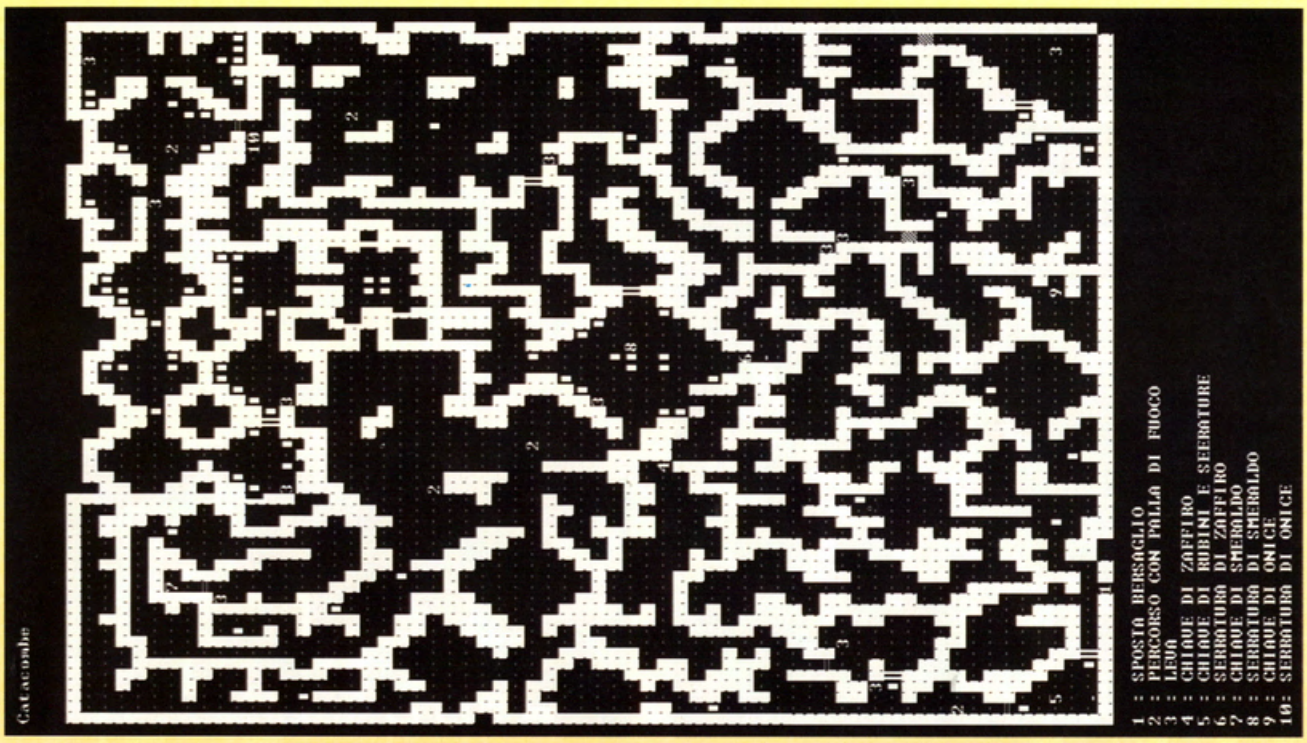


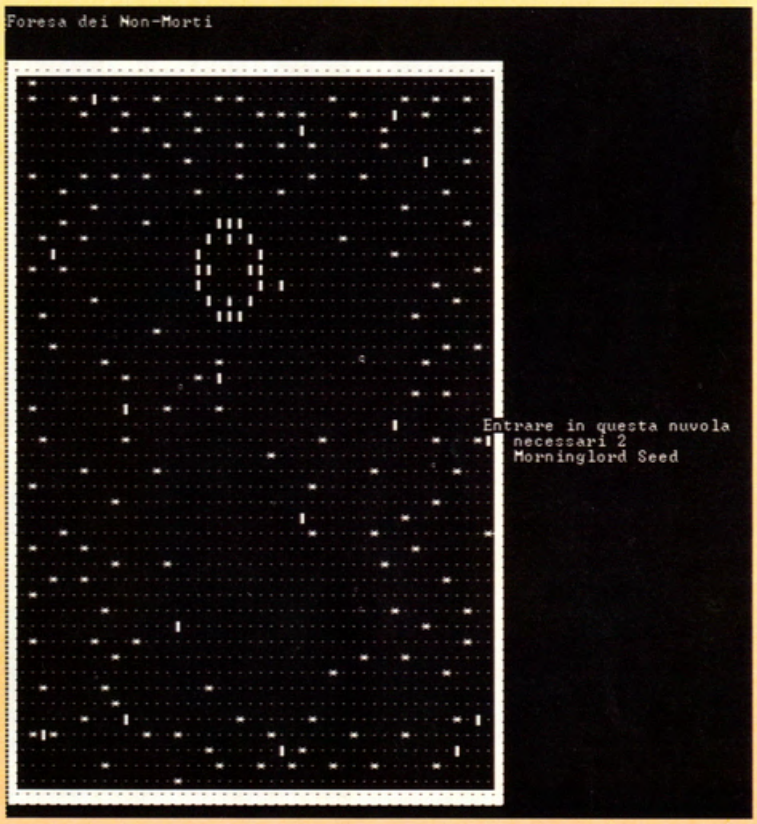




A31 SETTORE

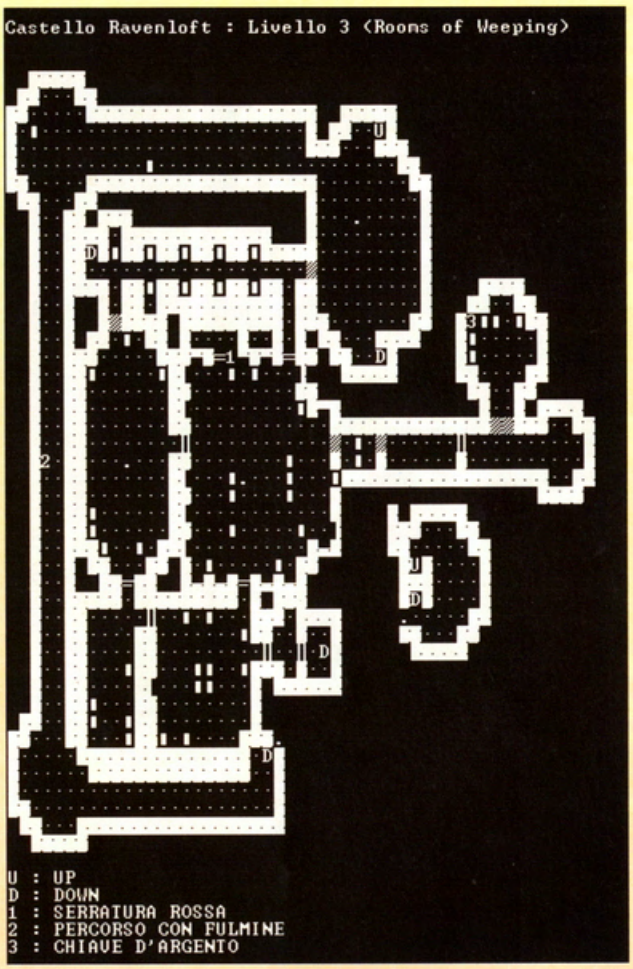
ni e... soluzioni

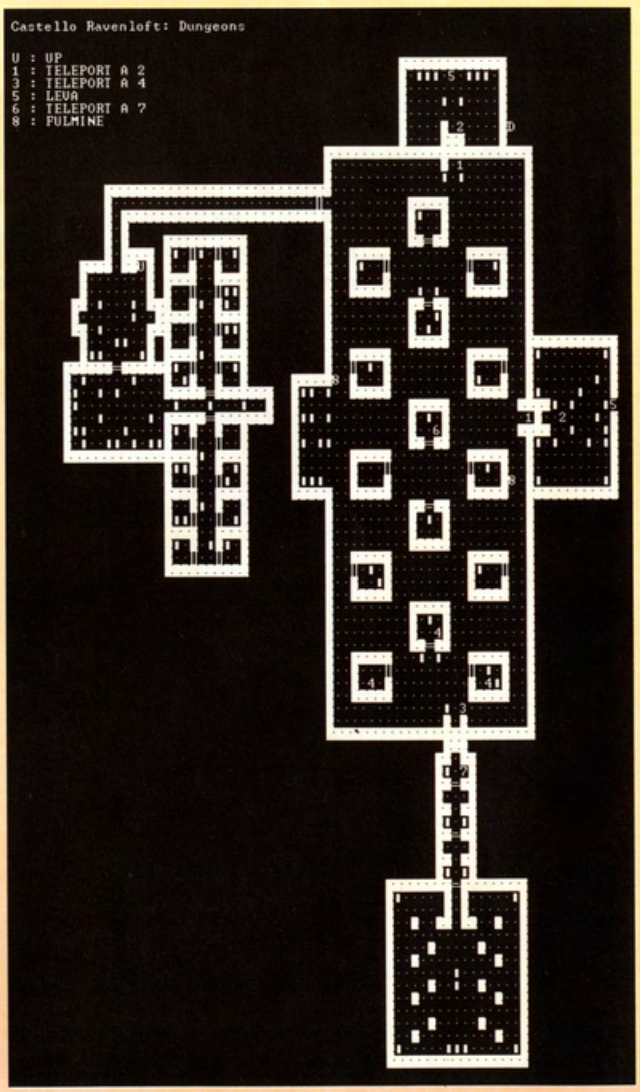




SETTORE A32

consigli trucch





A33 SETTORE

ni e... soluzioni

THE SETTLERS/SERF CITY

Codici per tutti i livelli
Mauro Ventura

Livello 01: START
Livello 02: STATION
Livello 03: UNITY
Livello 04: WAVE
Livello 05: EXPORT
Livello 06: OPTION
Livello 07: RECORD
Livello 08: SCALE
Livello 09: SIGN
Livello 10: ACRON
Livello 11: CHOPPER
Livello 12: GATE
Livello 13: ISLAND
Livello 14: LEGION
Livello 15: PIECE
Livello 16: RIVAL
Livello 17: SAVAGE
Livello 18: XAVER
Livello 19: BLADE
Livello 20: BEACON
Livello 21: PASTURE
Livello 22: OMNUS
Livello 23: TRIBUTE
Livello 24: FOUNTAIN
Livello 25: CHUDE
Livello 26: TRAILER
Livello 27: CANYON
Livello 28: REPRESS
Livello 29: YOKI
Livello 30: PASSIVE

REBEL ASSAULT:

livello Easy
Riccardo Loselli
1 FALCON
2 ANORT
3 YUZZEM
4 BRIGIA
5 GREEDO

SIM CITY 2000

Riccardo Loselli
Create un città, chiamatela come volete e poi editate il file *.SC2 con il pctools
RELATIVE SECTOR 0000000, DISPLACEMENT 0032(0020):
Modificate la riga in:
08 02 81 00 06 97 77 7f fe 40 96 86 00 01 01 82
Otterrete circa due miliardi e mezzo di dollari per potervi sbizzarrire con la vs. città. Ricordatevi di fare una copia di riserva del file perché anche se sbagliate una sola cifra della riga dovrete buttare via il file.

X-WING

Riccardo Loselli
Per tutti coloro che si trovano bloccati con X-Wing ecco un trucco che vi toglierà dai guai:
Armatevi di PC-Tools o di un altro editor esadecimale.
Avviate X-Wing e create un pilota con il nome che volete.
Uscite da X-Wing.
Cercate il file .PLT con il nome del vostro pilota ed editatelo con il PC-Tools in questo modo:
Relative sector 0000000, displacement 0000(0000) scrivete nella quarta colonna OD. adesso la riga dovrebbe essere
00 00 00 05 00 00 00 00 ff ff 01 01 01 00 00 00.
Questa posizione controlla il grado del pilota, il suo punteggio di addestramento e le tre medaglie sulla divisa. I valori accettabili sono da 00 (Flt.Cadet) a 05 (General) per il grado e da 00 (rookie) a FF FF (Top Ace) per il punteggio.
La tripletta 01 01 01 controlla le tre medaglie.

SETTORE A34

consigli trucch

Relative sector 0000000,displacement 0016(0010) scrivete nella seconda colonna 01. Adesso la riga dovrebbe essere 00 06 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00. Questo vi permetterà di avere il Kalidor Crescent sull'uniforme complete di tutti gli "accessori" (Golden Wings,Bronze Cluster, Diamond Eyes,ecc.).
Relative sector 0000000, displacement 0128(0080).
La riga deve essere:
00 00 00 00 00 00 08 08 08 00 00 00 00 00 00 00. Avrete così le Flight Badge dei percorsi di addestramento.
Relative sector 0000001,displacement 0032(0020) scrivete nelle prime sei colonne 01 01 01 01 01 01.
Fate lo stesso nelle due righe successive 0048(0030) e 0064(0040).
Questo vi permetterà di avere sull'uniforme tutte le Battle Patch delle missioni di addestramento.
Relative sector 0000001,displacement 0128(0080) la riga deve essere: 02 00 00 0D 00 00 00 0D FF 00 00 00 00 00 00 00.
Questa riga controlla il secondo ed il terzo Tour of Duty. Non mi sono interessato del secondo Tour, ma ho modificato la riga in modo che si possa fare l'ultima missione del Terzo tour (L'attacco alla Morte Nera). Lo 0D che precede FF imposta il numero della missione. 0D sta per 14 se si vogliono fare altre missioni basta cambiare il valore in un numero compreso fra lo zero ed il 14 esadecimale.
Relative sector 0000001, displacement 0224(00E0) la riga deve essere: 01 01 01 00 00 00 00 00 0B 0B 0D FF FF FF FF FF.
Questa riga controlla il primo Tour of Duty e le Missioni Storiche.Il primo 0B controlla il numero di missione del primo tour (1-12). Lo 0B e lo 0D seguenti il numero massimo di missione disponibile nelle Missioni Storiche (1-12 per il secondo tour,1-14 per il terzo).
Relative sector 0000001, displacement 00240(00F0) scrivete nelle prime sei colonne: 0C 0C 0D, in questo modo apparirano le mostrine dei tour of duty e potrete vedere le animazioni dei tour". In questo modo potrete avere un pilota con tutte le onorificenze, col massimo grado, con la possibilità di fare qualsiasi missione dei tour nelle missioni storiche.

CANNON FODDER

Paolo Croci
Dovete fare un disco di salvataggio.
Quindi seguite queste istruzioni:
1 A BOOT HILL, cliccate sull'icona save nell' angolo in alto a destra.
2 Inserite il disco di salvataggio e cliccate su Ok.
3 Quando vi viene chiesto di inserire il nome del file, digitate "JOOLS"
4 Sotto il bottone exit comparirà la scritta "CHEAT MODE ACTIVE".
Da ora in poi il leader diverrà un generale a quattro stelle. Questo vi consentirà di correre e sparare più velocemente.

DOOFUS

Andrea Baldrighi
DZ15YS
PH16TB
PJ69JP
ZR6189
HK94DV
RR13RV
XH37ZT
PK49FD
KB15HL
LV18PV
BY87BY

A35 SETTORE

JURASSIC PARK

ni e... soluzioni

Davide Bernia
Livello 2 B5A48352
Livello 3 D5F4AB62
Livello 4 95B48B42
Livello 5 85A4834A
Livello 6 85B48B42
Livello 7 F54C6FAA
Livello 8 C57C77B2
Livello 9 D56C7FBA
Livello 10 A5149F5A

STARDUST

Luca Benevento
Livello 1 BCQQAAAAAGGN
Livello 2 CCSAQAAAALOO
Livello 3 DDSAQAASANMN
Livello 4 EDSAQAQTANKM

SUBURBAN COMMANDO

Stefano Macchi

Wimp
Livello 2: PTSAPUKDON
Livello 3: LPOOLQKBON
Livello 4. LPOPLQKHON

Mean
Livello 2: NAQPOUIDON
Livello 3: HIKKIOIBGP
Livello 4: GHJKHNIHGP

Macho
Livello 2: FJIHHOGDON
Livello 3: FJIIHOGDON
Livello 4: EIHIGNGHON

FLY HARDER

Arturo Benincasa

Livello 2: PHOTON
Livello 3: METAGRAV
Livello 4: BLACKHOLE
Livello 5: SUPERNOVA
Livello 6: TRASNMITTER
Livello 7: QUANT
Livello 8: NEOGEOPOWER

EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Corrado Capretti
DYNAMIX
MACHINE
DISK
SHUTTLE
SATURN
KING
DRAGON
ANTS
BASEBALL
BEAR
FISH
DALE
CHESTERTON
SIZE
IRELAND
WORD
BRIEF
HOT DOG
COUNTDOWN
PSALMS
TANK
NIGHT
GAMES
WESTERN
LOG HOME
GRAPHICS
KNUTH
DONALD
COMPACT DISK
SHAVER LAKE
RHEUMATISM
HARPSICHORD
MARKET
DESK
MYRTLE

SETTORE A36

consigli trucch

QUATERNION
AQUARIUM
SHOE
FLOWER
STORE
CLARE
KERRY
FLANGE
SEASON
TRIBOLOGY
ABRASIVE
DEFORMATION
ELASTIC
ADHESION
SPECTRA
INDUCTION
POLARIZATION
OVERJOY
DISCURSIVE
CROSS
CHOCOLATE
PLATO
WELLSPRING
HYDROPLANE
PALM
SOMBRERO
JOIST
ASTRONAUT
MARIONETTE
OSMIUM
ASSURANCE
CALCULATOR
SUPERIOR
PHILHARMONIC
ANGULAR
ZIPPER
UMPIRE
RECOVER
SHADOW
IONIZE
QUAKE

OCTOBER
BILATERAL

LYRIC
NEEDLE
THEORY
LOBSTER
SAMURAI
SPLICE
GULF
RHOMBUS
OLIVE
POLYNOMIALS
PARAMETRIC
SOLAR SYSTEM
MARBLE
HEAVY
REPUBLIC
QUATRAIN
TYRANNOSAUR
SULFURIC
DOPA
MINARET
DOVETAIL
JASMINE
WRANGLE
KUDOS
CULDESAC
YODEL
XYLOPHONE
MONKEY
HEIST
CAPTURE
PURSE
HOBBY
DEIFY
MERGANSER
SEAL
CONTRAPTION
FLAX
PRIMORDIAL
RAVE
HYACINTH
SPIDER
YAMMER
NERVE

GRATE
EMULSION
INPUT
PARADISE
SAMURAI
CHAOS

A37

SETTORE

ni e... soluzioni

BRAWL
ASIDE
AXIS
OFFBEAT
QUIP
NEWMAN
SLOPE
TENON
CROSSCUT
NORM
HOUSE
MACARONI
TALON
BEAK
BIRETTA
FREQUENT
STREAM
UMIAK
HIATUS
CREEK
CROQUET
ACID
BABY
SEAN
QUALM
THIAMINE
TUAN
KANGAROO
CONTENT
BELLOC
PASSWORD
AWE

BATTLE ISLE

I livelli che devono essere giocati contro il computer sono marcati con una C
Marco Mignini

0. FIRST
1. GHOST
2. MARSS
3. GAMMA
4. EAGLE
5. METAN
6. FOTON
7. POLAR
8. TIGER
9. SNAKE
10. ZENIT
11. DONNN
12. VESTA
13. OXXID
14. DEMON
15. GIANT
16.C CONRA
17.C PHASE
18.C EXOTY
19.C MOUNT
20.C FIGHT
21.C RUSTY
22.C FIFTH
23.C VESUV
24.C MAGIC
25.C SPACE
26.C VALEY
27.C TESTY
28.C TERRA
29.C SLAVE
30.C NEVER
31.C RIVER
32. EUROP
33. STORM

BATTLE ISLE DATA DISK:

Marco Mignini

0. CLOCK
1. LOSAG
2. BOMBS
3. COMET
4. PEARL
5. MIROR
6. ROMEL
7. MAGMA
8. C BLOCK
9. C WATCH
10.C LAGUN
11.C BIAMA
12.C SERPT

consigli trucc

13.C RAMBO
14.C YUKON
15.C POINT
16.C FROGS
17.C ITALY
18.C LINES
19.C VARUS
20.C SOUND
21.C TWEAK
22.C NIPON
23.C FLAIR
24.C ARROW
25.C KORSO
26.C NOUTH
27.C FJORD
28.C DONOR
29.C LEYES
30.C JUMPY
31.C WERFT
32.C WINIT
33. TENNO

BATTLE ISLE 2 (The moon of cromos):

Marco Mignini

0. C LUMIT
1. C LUNAR
2. C LUTOF
3. C SONIX
4. C SOWYN
5. C SOSOO
6. C SONAF
7. C RACHE
8. C RAMPE
9. C RANGG
10.C FILMO
11.C FIEST
12.C FINXT
13.C EBENE
14.C EBSYL
15.C EBONY
16.C EBTAR
17.C KARST
18.C KANTO
19.C KAROT
20.C KAISA
21.C SYBIL
22.C SFINX
23.C SYNOM
32.C DIONE
33.C NAIAD

ACTION REPLAY:

I TRUCCHI CHE SEGUONO SONO SOLO ED ESCLUSIVAMENTE PER I POSSESSORI DI ACTION REPLAY PER AMIGA

Alien Breed

---Energy = 85a4b
---Lives = 85a4f
---Money = 2c113
---Ammo clips = 85a53
---Ammo = 85a57

Alcatraz

---Lives = 462bb
---Flame thrower = 32f9
---Energy = dc61 put FF in address
---Invincibility = 462b9 put FF in address
---Time = 6d69 + 6d6b + 6d6d (l'orologio va al contrario)

A.P.B

---Revenues = 321db + 321dc + 321dd + 321de + 321df + 321e0 + 321e1
---Il formato è :-) 02 02 03 02 01 05 07 = 2,232,157 dollars

---Time = 3219d
---Fuel = 32195
---Level = 321cf
---Demerits = 32167
---Litter Bugs = 321a5
---Helps = 321b3
---Hitchers = 321af
---Honkers = 321b1
---Dopers = 321ab
---Drunks = 321a7

A39 SETTORE

ni e... soluzioni

---Cones = 321b5

Apprentice

---Energy = 1c35b
---Invincibility = 1c357 <- tfd (non 1c356)
---Money = c82b
---Score = 1c42b + 1c42d
---Freeze Monsters = 1c35c <-metti 01 nell'inidirizzo e lo stesso TFD.
---Green feather = 1c348
---Bombs = 1c34b
---Balloons = 1c340
---Lives = 1c358
---Gray Springs = 1c349
---Water Flask = 1c341
---Green keys = 1c345
---Purple keys = 1c344
---Yellow keys = 1c346
---Silver keys = 1c347
---Red flower = 1c33c
---Red Springs = 1c342
---Red ring with Blue gem = 1c34a
---Silver Sword = 1c34c
---Silver cup = 1c34e
---Little men = 1c354
---Gold cup = 1c355
---Blue Crystal ball = 1c356
---Green leaf = 1c35e
---Magic potion = 1c361
---Staff = 1c363

Battle Command

---Carica la nave come mostrato

---| C | M | M | M |---C = Cannon M = Missile

---Cannon = 2589 + 258b
---1st Missile = 25a5 + 25a7
---2nd Missile = 25c1 + 25c3
---3rd Missile = 25dd + 25df

Battle hawks 1942

---Ammo = 478ff

Battle Master

---Energy = 346f6 + 358b1
---Skill = 346f9
---Moral = 346f7
---Gold = 34095

Battleships

---Shots = 243f5

Battle Squadron

--- Player 1 Player 2
--- Lives = 4dda Lives = 4ee4
--- Smart Bombs = 4ddd S m a r t Bombs = 4ee7

Beyond the ice palace

---Lives = 939
---Gods = 937

Big Game Fishing

---Money = 2fc3f
---Bait = 2fbf7

Bionic commando

---Lives = 4f6b2
---Time = 4f6b9

Blues Brothers

---Energy = 45c9c
---Lives = 45cad
---Invincibility = 45caa

Bomb Jack

---Lives = 27871
---Levels = 248e3

Bomb Jack Mighty

---Lives = 36a5b + 36a79
---Time = 36b22 + 36b23

consigli trucch

Brat
---Lives = 80b7
---Gold = 80b9
---Bridges = 7fe7
---Stop Scrolling Timer = 80bc + 80bd (00 in 80bc & number in 80bd)

Cadaver 2
---Energy = 234cd TFD 234ca

Caesar
---Money = 2567c + 2567d + 9e9de + 9e9df

Car-vup
---Lives = 17039

Cavemania
---Lives = 12cb3
---Shots = 12cbc
---Invincibility = 12cba

Chuck Rock
---Lives = 697f TFD 697e
---Energy = 6983 TFD 6982

Civilization
---Money = 2924b

Conflict Middle East
---Money = 3de6f

Covergirl Strip poker
---Girls money = 26117

Crazy cars 3
---Money = 40b2e + 40b2f
---Turbo = 3e94a

Crime Wave
---Rockets = 1306 + 1307
---Bullets = 1304 + 1305
---Lives = 130f
---Energy = 1309

Dark Man
---Lives = dcb7
---Time = dca8
---Energy = dc94 + dc9e
---Money/Score = dca1 + dca2 + dca3 oppure dca5 + dca6 + dca7
---Camera Score = 6f7b (64 = 100%)

Deluxe Monopoly
---Player One Money = 2878d

Dogs Of War
---Money = 3bb <-Hundreds
= 3ba <-Thousands
= 3b9 <-Millions
---Lives = 361
---Invincibility = 38a + 38b

Dynamite dux
---Lives = c6a8
---Energy = c6aa
---Credits = 22092
---Unlimited Ammo = TFD c6ae
---Weapons Select = c6ac
Metti i seguenti nella weapon select per aver armi
01 = Smily Face Rocket
02 = Bombs
03 = Blue ring rocket
04 = Stones
05 = Red ring rocket
06 = Flame thrower
07 = Water rocket

Elf by OCEAN
---Lives = 24c
---Energy = 240
---Pets = 237 TFD 237

A41 SETTORE

ni e... soluzioni

---****HERBS****
---STINKING TOADFLAX = 21C
---DRIPPING MARSHDRAKE = 21D
---SPINEY NUTWEAT = 21E
---PURPLE BERRY GRUMP = 21F
---WISPERING BULBGLOVE = 220
---OOZING SHUMROOM = 221
---SNAPPING PITCHER = 222
---BROWN HORSE FLOOT = 223

---Pockets for ite
---22b + 22d + 22f + 231 + 233

---Items to place in Pockets
---23 = Autofire bottle
---24 = Drinkme bottle
---25 = Plain container with worn out label
---26 = Magical silver flute
---7d = False teeth
---7e = Old foisty leather book
---7f = Packet of matches
---80 = Bag gold coins
---81 = Blunt axe
---82 = Sharpened axe
---84 = Bowl of bird seed
---85 = Shiny green apple
---86 = birds feather
---87 = Wooden cloths peg
---88 = Uncooked chicken
---89 = A piece of lightly browned,slightly seasoned Chicken
---8a = Old newspaper
---8b = apple seed
---8c = Badly written spell
---8d = apple

Elvira - Arcade
---Lives = 409

Eye Of Horus
---Lives = 904f+9051 TFD 904e
---Energy = 9031

Final Blow
---Your Energy = d8b3
---Opponents Energy = d8b1

Fire & Brimstone
---Lives = 277

FireForce
---M26 Grenades = 1598
---M16 Magazines = 1594
---1st Aid = 159a
---C4 Explosives = 159c
---M72A2 Law Rockets = 1599

Galaxy Force
---Energy = 6723
---Power Up = 672d

Gemstone legend
---Lives = 4340
---Energy = 4341

Gods
---Lives = 225
---Energy = 217

Hammerfist
---Flame fist = 4d4 + 4d5
---Male energy = 4e2 + 4e4
---Female energy = 4e6 + 4e8

Horror Zombies From The Crypt
---Lives = 42da
---Keys = 42e4

Hudson hawk
---Lives = 52e9
---Energy = 53a4 + 53a5
---Time = 52f2 + 52f3

Indiana Jones &

consigli trucch

The Fate of Atlantis

Indy
Money = 2e145
Chocolate = 2e149
Energy = 2e147

Sophia
Money = 2e185
Chocolate = 2e189
Energy = 2e187

Indiana Jones & the last Crusade (Arcade version)

---Light = bc9
---Energy = bc6 + bc7 :-) metti 03 in bc6 per fermare l'energia
---Distance travelled = ba5 + ba7
---Wip cracks = bd5
---Pocket for items = bd1

--- 01 = Crusafix
--- 02 = Crusafix & Shield
--- 03 = All the above & a Book
--- 04 = All the above & a Gold cup

Ivanhoe

---Lives = 932
---Energy = 541

James Pond

---Time = 28d
---Lives = 1b1
---Energy = 1c9 + 1cb

James Pond 2

---Lives = 2285
---Energy = 2287

Knights Of The Sky

---Ammo = e9b39

Lastbattle

---Energy = 15463

Lemmings

---Time = 9e77
---Diggers = 9dc1
---Floaters = 9dcb
---Blockers = 9dc7
---Miners = 9dcd
---Climbers = 9dc3
---Bashers = 9dc9
---Bombers = 9dbf
---Builders = 9dc5

Lemmings OH NO MORE

---Time = 9e31 + 9e33
---Diggers = 9d7d
---Floaters = 9d87
---Blockers = 9d83
---Miners = 9d89
---Climbers = 9d7f
---Bashers = 9d85
---Bombers = 9d7b
---Builders = 9d81

Lemmings 2

---Time = 93585 <--- Minutes
= 93587 <--- Seconds (in hex)
---Lemmings Saved = 9353b
---Lemmings out = 93533

Lethal Weapon

---Lives = 9a1c9 + 9a1cb
---Bullets = 9a1d9 + 9a1db
---Ammo Clips = 9a1d5 + 9a1d7
---Energy = 9a1cd + 9a1d1
---Invincibility = 9a1d2 +9a1d3 <-- ff both addresses

LionHeart

---Diamonds = 91ed9
---Lives = 91ee9
---Energy = 92095

Moonwalker

---Lives = e10c Max 55

Mystical

A43 SETTORE

ni e... soluzioni

---Lives = 24ff7
---Energy = 24ff4 + 24ff5 TFD both values

New Zealand Story

---Lives = 641d3
---Invincibility = 6420c

Nicky Boum

---Lives = 34aa
---Energy = 34b1
---Bombs = 34a7
---Mines = 34a8
---Keys = 34a9
---Invincibility = 34b8 + 34b9 metti 5f in (34b8) & ff in (34b9)

Pinball Dreams

---Balls = 9ed2 oppure metti 22 all'indirizzo per avere il mega BALLS---
---Bonus = 9ec6

Pinball Fantasies

---Balls = 880a7
---Bonus = 880aa

Prehistorik

---Energy = 1ed91

Premiere

---Energy = 914f9
---invincibility = 91450

Putty

---Time = f22dd + f22e5
---Lives = f226f + f2271
---Energy = f2269
---invincibility = f22d4

Rick dangerous 2

---Lives = 178af
---Bombs = 178a1
---Ammo = 17893

Risky Woods

---Lives = 330a5
---Money = 2a705
---Time = 2a6ba
2a6bb
2a6bc
2a6bd

Shadow Warrior

---Time = 7ddd
---Energy = 4119a
---Lives = 411c5

Shadow of the BEAST 3

---Lives = 264

SleepWalker

---Lives = 125

Speedball 2

---Money = 1e3 + 1e2
---2nd player goals = 52a3
---1st player goals = 52a1 + 52a5

Stormmaster

---Money = 328c7
---Supplies = 332a7

Sword of Honor

---lives = 57b59

Total Recall

---Ammo = 1009 TFD 1008
---Credits = 100d TFD 100c

videogame & COMPUTER WORLD

ALONE IN THE DARK N.3 93
ALONE IN THE DARK 2 N.7 94
ALTERED DESTINY N. 4 91
AMAZON N.6 93
BAD BLOOD N.13/14 91
BENEATH A STEEL SKY N.13 94
BERMUDA PROJECT N.9 92
BLUE FORCE N.19 93
CADAVER N.1-3-7-8 91
CHRONO QUEST II N. 21 92
CHRONO QUEST N.15/16 92
CIRCUIT'S EDGE N.13/14 91
COBRA MISSION N.9 93
COLONEL BEQUEST N.5 93
COUNTDOWN N.1/2 92
CRUISE FOR A CORPSE N. 23 91
CURSE OF ENCHANTIA N. 5 93
DARKSEED N.4 93
DEJA VU II N.15/16 92
DEUTEROS N.15/16 92
DRAGON WARS N.15/16 91
DRAKKEN N.13/14 91
DUNE 2 N.6 93
DUNGEON MASTER N.13 92
ECO QUEST 2 N.9 93
ECO QUEST N.5 92
ELVIRA 2 N.10-11-15/16 92
ELVIRA N.12 92
ERIC THE UNREADY N.7 93
ETERNAM N.24 92
EYE OF THE BEHOLDER II N.7-8 92
EYE OF THE BEHOLDER III N.13-14-15/16 93
EYE OF THE BEHOLDER N.10-11-12 91
FASCINATION N.3 92
FIREFORCE N.15/16 93
FISH N.13/14 91
FLASHBACK N.15/16 93
FREDDY PHARKAS ... N.15/16 93
FUTURE WARS N. 7 92
GATEWAY 2 N.21 93
GEISHA N.8 92
GOBLIINS II N. 5 93
GOBLIINS N. 5 92
GODS N. 20 .91
HARDNOVA N.13/14 91
HEART OF CHINA N.18 91
HERO'S QUEST N. 19 92
HOOK N.21 92
HOUND OF SHADOWS N.13/14 91
ICEMAN N.8 93
INCA N.4 93
INCA II N.4 94
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS N.17/18 92
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE N.15/16 91
INNOCENT UNTIL C. N.14 94
IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 91
IVANOE N.10 91
JOURNEY N.15/16 90
KGB N.15/16 93
KING'S QUEST I
KING'S QUEST II N. 21 92
KING'S QUEST IV N.13/14 91
KING'S QUEST V N.7 92
KING'S QUEST VI N.3 93
KNIGHTMARE N.7 92 N. 8 92 N.9 92
KRONOLOG.. N.8 94
LANDS OF LORE N.20 21 22 23 93
LEATHER GODD. OF PHOBOS II N.13 92
LEISURE SUIT LARRY I N.7 93
LEISURE SUIT LARRY II N.13/14 91
LEISURE SUIT LARRY III N. 6 92
LEISURE SUIT LARRY V N.22 91
LEISURE SUIT LARRY VI N.3 94
LOOM N.5 1992
LOST IN LOS ANGELES N.21 92
LOST IN TIME I / 2 N.19 93
LURE OF THE TEMPTRESS N.22 92
MAD TV N.19 91
MANIAC MANSION N. 6 92
MANIAC MANSION II N. 17/18 93
MARTIAN MEMORANDUM N. 3 92
MEANSTREET N.4 91
MIDWINTER II N.15/16 92
MIGHT AND MAGIC III N.20 92
MURDER IN SPACE N.10 91
NIGHTBREED N. 3 91
NIPPON SAFES INC. N.15/16 93
OBITUS N.15/16 91
OPERATION STEALTH N. 21 92
PACIFIC ISLAND N.22 92
PEPPER'S ADVENTURES... N.10 93
PLAN 9 FROM OUTER SPACE N.21 92
POLICE QUEST I N.13 92
POLICE QUEST II N.1/2 92
POLICE QUEST III N.24 91
POLICE QUEST IV N.4 94
PRINCE OF PERSIA N.17 91
PROFEZIA N. 9 91
QUEST FOR GLORY II N. 22 92
QUEST FOR GLORY III N. 24 92
RETURN TO ZORK N.1/2 94
RETURN OF THE PHANTOM N.6 94
REX NEBULAR N.1/2 93
RINGWORLD N.8 93
RISE OF THE DRAGON N.11 91
ROBIN HOOD N.6 92
ROGER RABBIT N.7 92
SAM & MAX N. 5 94
SEARCH FOR THE KING N. 3 91
SEX VIXEN FROM SPACE N.19 91
SHADOW OF THE BEAST III N.22 92
SHADOW OF THE COMET N.15/16 93
SIMON THE SORCERER N.24 93
SLEEPING GODS LIE N.17/18 92
SPACE QUEST I N.19 92
SPACE QUEST II N.21 91
SPACE QUEST III N.17/18 92
SPACE QUEST IV N.10 91
SPACE QUEST V N.7 93
SPACE ROGUE N.15/16 91
STAR TREK N.9 92
STAR TREK: THE JUDGEMENT RITES N.5 94
SWORDS & GALLEONS N.10 91
THE 7th GUEST N.17/18 93
THE DAGGER OF AMON RA N.19-20 92
THE HAND OF FATE N.3 94
THE ELDER SCROLLS: THE ARENA N.10-11-12 94
THE IMMORTAL N.14 92
THE LABYRINTH OF TIME N.9 94
THE LEGACY N.15/16 93
THE LEGEND OF KYRANDIA N.23 92
THE LOST FILES OF S. HOLMES N.24 92 N.1/2 93
THE MAGIC CANDLE N.15/16 91
THE SECRET OF MONKEY ISLAND I N.10 92
THE SECRET OF MONKEY ISLAND II N.4-6-8 92
TIME MACHINE N.2 91
ULTIMA UNDERWORLD II N.8 93
ULTIMA UNDERWORLD N.12 92
ULTIMA VII II THE SERPENT ISLE N.12-13 93
ULTIMA VII N.14 92 N.19 92
UNCHARTED WATERS N.13 92
UNINVITED N.15/16 91
VEIL OF DARKNESS N.15/16 93
WAXWORKS N.11-12 93
WEEN THE PROFECY N.10 93
WILLY BEAMISH N.4 92
WIZADRY N.20-21-22-23-24 91
WONDERLAND N.11-12 91
WRATH OF THE DEMON N.19 91
ZACK MACKRAKEN N.19 92
ZOMBIE N.15/16 92

ARRETRATI

Attenzione: per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinare un arretrato, telefonare dal lunedì al venerdì dalle ore 15.00 alle ore 17.00 al numero 02 / 9311397. Il prezzo di un arretrato è il doppio del prezzo di copertina, al quale vanno aggiunte le spese di spedizione. Il pagamento dell'arretrato avverrà a ricevimento della rivista (contrassegno).