

Fornitevi di un qualunque editor esadecimale (va bene anche il DEBUG di DOS ) e cercate la posizione del nome del vostro eroe. Una decina di spazi dopo troverete cinque byte che contengono il tipo delle unità che state trasportando (Attenzione !! Sono in esadecimale !), con FF (255) che indica gli spazi vuoti. Potete cambiarli a piacere secondo la lista sottostante (che potrà servirvi anche per trovare la posizione esatta). I successivi 10 byte indicano la quantità: per ogni uno dei cinque slot ci sono due byte. Anche qui bisogna stare attenti ad alcune cose:

- 1) come sempre i numeri sono in esadecimale.
- 2) i due byte sono invertiti: se il numero è 0005, va messo 05 nel primo byte e 00 nel secondo.
- 3) mai superare i 32767 personaggi: il famoso “complemento a due“ lo impedisce (è un po’ difficile combattere con -3 paladini !). Inoltre non dovrete mai nel gioco sommare i gruppi di creature uguali in modo da superare i 32767 altrimenti vi verrà un numero di creature negativo !!

Esempio:

se avete 2 halfling e 8 boars e volete mettervi 10 black dragon e 10 titani cercate la stringa:

26 27 ff ff 02 00 08 00 00 00 00 00 00 00 e mettete:

25 2e ff ff 10 00 10 00 00 00 00 00 00 00 e se volete strafare cambiate con :

25 25 25 25 25 ff 7f ff 7f ff 7f ff 7f ff 7f otterrete 163835 Black dragons divisi in cinque gruppi !! Sono talmente tanti che il computer sbaglia a calcolare la loro forza (nessun problema comunque...) !! (considerate che con 80 Black dragons potete finire tranquillamente praticamente tutti i livelli...)

00	Peasants		
01	Archers	K	
02	Upgrade	N	
03	Pikemen		I
04	Upgrade	G	
05	Swordmen	H	
06	Upgrade	T	
07	Cavalries	S	
08	Upgrade		
09	Paladins		
0A	Crusaders		
-----			
0B	Goblins	B	
0C	Orcs	A	
0D	Upgrade	R	
0E	Wolves	B	
0F	Ogres	A	
10	Upgrade	R	
11	Trolls	I	
12	Upgrade	A	
13	Cyclopes	N	
-----			
14	Sprites	S	
15	Dwarves		O
16	Upgrade	R	
17	Elves	C	
18	Upgrade	E	
19	Druids	R	
1A	Upgrade	E	
1B	Unicorns	S	
1C	Phoenix	S	
-----			
1D	Centaur		W
1E	Gargoyles	A	
1F	Griffins	R	
20	Minotaurs	L	
21	Upgrade	O	
22	Hydras	C	
23	Green Dragons	K	
24	Red Dragons	S	
25	Black Dragons		

-----

26	Halflins	W
27	Boars	I
28	Iron Golem	Z
29	Upgrade	A
2A	Rocks	R
2B	Magi	D
2C	Upgrade	S
2D	Giants	
2E	Titans	

-----

2F	Skeletons	N
30	Zombie	E
31	Upgrade	C
32	Mummies	R
33	Upgrade	O
34	Vampires	M
35	Upgrade	A
36	Liches	N
37	Upgrade	S
38	Bone Dragons	

-----

39	Rogues	NOT
3A	Nomads	PLAYNG
3B	Ghosts	CHARACTERS
3C	Genies	(DESERT)
3D	Meduses	
3E	Earth Elementals	
3F	Air Elementals	
40	Fire Elementals	
41	Water Elementals	

Vi è infine la possibilità di modificare la quantità delle risorse a propria disposizione. Basta cercare intorno al byte 450 (se state giocando la campagna è un po' dopo !), dopo il nome del salvataggio (es.: Bubu.gm1) vi sarà una lunga serie di byte uguali a ff ; dopodiché vi sono salvate le risorse con il seguente ordine :Legno, Mercurio, Carbone, Zolfo, Cristalli, Gemme, Denaro. Attenzione perché per ogni risorsa vengono utilizzati 4 bytes! Di solito ad inizio partita le quantità sono le seguenti : 10, 2, 10, 2, 2, 2, 5000(?).

nel file di salvataggio troverete quindi

... FF FF 0A 00 00 00 02 00 00 00 0A 00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 02 00 00 00 xx xx 00 00 (gli xx sono il valore dei soldi, sempre in esadecimale e sempre "invertiti" ); basta sostituire gli 0A e gli 02 con FF per ottenere 255 unità ( se volete strafare ricordate sempre che il byte più significativo ,cioè quello più a destra, non deve superare il valore 7F !).

Se per caso dovesse venirvi una schermata nera appena dopo il caricamento, basta premere Q (quit) e Return (conferma); questo è dovuto al fatto che il programma non riuscendo a capire un VOSTRO errore non riesce a visualizzare la schermata ( Ho provato ad inserire la creatura 42 ed è apparso il tondino verde con scritto MON1, quello dell' editor ,per capirci.)

Ok, è tempo di Potere & Magia, e ricordate che un Black Dragon può sconfiggere un Titano ogni giorno!

Ciao!

Matteo "Fabbro" & Nicola "Olimpico" Lugato.