

gegen Vorlage des Bildes und des Zeitungsausschnitts auch bekommt. Doch auch das interessiert die Bewohner wenig, also zurück zum Revier, wo Ihr nach Verbuchen aller Beweise von der Richterin ein starkes Teil zur Verfügung gestellt bekommt. Sobald der Räumpanzer die Tür "aufgemacht" hat, betretet das Haus. Sofort werdet Ihr unter Beschuß genommen. Aber Ihr könnt mit einer Browning selbstverständlich umgehen. Ein zweiter Bewohner ergibt sich daraufhin ohne Gegenwehr. Beim Untersuchen des Raumes schaut Euch mal das Sofakissen genauer an. Sobald Ihr das leere Labor verlassen wollt, werdet Ihr wieder beschossen. Und nun ? (mh)

VORSCHAU
TIPS & TRICKS 5/92
Zum Spieletest aus unserer
Februarausgabe die
KOMPLETTLÖSUNG
zu

FINAL FANTASY LEGEND



Ausgabe 4/92

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG:



POLICE QUEST 3

AMIGA

ST

C64

PC

NES

GAME BOY

GAME GEAR

LYNX

MEGA DRIVE

PC ENGINE

FUN & ACTION

GAME ON

3 Powergames..

für nur DM 7,90!

Jetzt NEU im Zeitschriftenhandel.

INHALT

Amiga

Seite 4

Think Cross • Dragon Wars • Steigenberger Hotelmanager • Total Recall • Dragon Breed • Escape from the Planet of the Robot Monsters • Rick Dangerous 2 • Champion Driver • Wings • Leander • Ghostbusters 2 • Blue Max • Nebulus 2 • Pegasus • Populous 2

Konsolen

Seite 17

Asmik World • Choplifter 2 • Turtles 2 • Final Fantasy Legend • WWF Superstars • Castlevania 2 • Ms Pacman • Pacland • Batman • The Adventure Of Link • Punch Out • The Simpsons • Skate Or Die • Mickey Mouse 2 • Out Run • Solar Striker • Nectaris • Dungeon Explorer • Nemesis • Ninja Gaiden • Knight Rider • Dragon Spirit • Solomon's Club

ST • PC • C 64

Seite 26

Lin Wu's Challenge • Baby Jo • Mad TV • Red Moon • Terminator 2

Komplettlösung

Seite 28

Police Quest 3

THINK CROSS

Auch dieses Spiel hat vielen Amigafans schlaflose Nächte bereitet:

Level 1 - JOWOOD	Level 75 - FIRKIN
Level 5 - CUSTOM	Level 80 - SPHINX
Level 10 - MASTER	Level 85 - TYPIST
Level 15 - FUTURE	Level 90 - VOYAGE
Level 20 - DORADO	Level 95 - PALACE
Level 25 - GREECE	Level 100 - DECADE
Level 30 - FLAMES	Level 105 - ARMADA
Level 35 - ANIMAL	Level 110 - ESTATE
Level 40 - EPOPEE	Level 115 - GOPHER
Level 45 - JAGUAR	Level 120 - KERNEL
Level 50 - MATRIX	Level 125 - JUMPER
Level 55 - WIZARD	Level 130 - GROOVE
Level 60 - CATGUT	Level 135 - HIPHOP
Level 65 - FIRING	Level 140 - OFFSET
Level 70 - LADDER	Level 145 - SUINEG

Guido Paul

DRAGON WARS

Wenn sich das Bestienhorn aus dem "Mystic Wood" in Eurem Inventar befindet, so solltet Ihr schleunigst ein Untier herbeirufen und diesem all Euer Gold vermachen. Wenn jetzt das Gold geteilt wird, drückt Ihr einfach **"Enter"**, und das Konto des Biests weist einige Millionen Goldtaler auf.

Michael Corsten

STEIGENBERGER HOTELMANAGER

Ihr solltet nicht so schnell wie möglich ein besseres Hotel kaufen, da Ihr dann damit rechnen müßt, anfangs Verluste einzufahren. Wartet also solange bis Ihr bei der "High Society" akzeptiert seid und rüstet in der Zwischenzeit Euer Hotel mit allen möglichen Raffinessen aus.

Daniel Halama

STEIGENBERGER HOTELMANAGER

Will man der lästigen Renovierung des Hotels entgehen (bei 74%), sollte man den Spielstand abspeichern und einen RESET ausführen. Dann beginnt man ein neues Spiel, lädt das zuvor gespeicherte Spiel und zeigt sich von der wundervollen Zahl 99% beeindruckt!

TOTAL RECALL

Um unendlich viel Energie zu erhalten, müßt Ihr nur **"LISTEN TO THE WHALES"** im Titelbild eingeben. Im zweiten Level verhilft **"JIMMY HENDRIX"** zu der bitternotigen Lebensverlängerung. Ihr müßt lediglich auf die unterschiedlichen Tastaturen achten (y=z)!

DRAGON BREED

Aktiviert zunächst den Pausmodus und gebt dann mit gedrückter **Shift-Taste "IREM"** ein. Das Resultat: Unverwundbarkeit!

Stefan Raigel

ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS

Bei den Endgegnern solltet Ihr zum rechten Ende der oberen Tür gehen und ständig Bomben werfen, um dann zu versuchen, durch das rettende Tor hindurchzuschlüpfen.

Martin Bergmann

RICK DANGEROUS 2

Wer bei "Rick Dangerous 2" einfach nicht weiterkommt, der sollte folgende Adressen ändern, um an unendlich viele Leben, Bomben und Laser heranzukommen.

Leben: 0178AE 06 1e 0c 0c 0c 0c 0c 20 20 ff 00 13 fc 00 00 00

Laser: 017893 06 0d 0a 0a 0a 20 20 20 20 fe 00 00 00 00 03 15

Bomben: 0178A1 06 15 0b 0b 0b 0b 20 20 20 ff 00 00 00 00 04 1e

Kai Mühlsteph

CHAMPION DRIVER

Hier die Codewörter für alle Rennsportfans:

Level 1 - INDIA

Level 2 - BRAVO

Level 3 - CHARLIE

Level 4 - FOXTROT

Peter Walzel

WINGS

Das aussagekräftige Wort "**GUNS**" (**Enter**) bringt Euch unendlich viel Munition.

Christoph Behrends

LEANDER

Welt 2 - ZXSP

Welt 3 - LVFT

David Hellmann

GHOSTBUSTERS 2

Wenn Ihr im Pausenmodus "**Varptr**" eingibt, so stehen Euch unendlich viele Ausrüstungsgegenstände zur Verfügung. "**F1**" bringt Euch schließlich in den nächsten Level.

BLUE MAX

Wer auf der Seite der Alliierten stehen und gleichzeitig ein kampfstarkes Flugzeug steuern möchte, sollte die Schußstärke Sa.Se.5a mit 600 Schuß und eine Spitzengeschwindigkeit von 127mph wählen.

Nun gibt es natürlich auch Spieler, die für Deutschland ins Cockpit steigen möchten. Diese sollten sich schnellstens die Fokker DV III unter den Nagel reißen. Sie ist mit 510 Schuß ausgerüstet und erreicht eine Geschwindigkeit von 135mph.

Daniel Schaedler

NEBULUS 2

Die drei Levelcodes lauten (nur bei Mission 1):

Level 1 - ICEHOUSE

Level 2 - LOVEANDLOVE

Level 3 - GREENTREES

PEGASUS

Auch hier bringen Euch vier Paßwörter in die entsprechenden Level:

Level 10-19: SCREECH Level 20-29: DRAGONFLY

Level 30-39: BEEBOP Level 40-49: CELESTIAL

Frank Plorin

POPULOUS 2

Hier einige allgemeine Tips:

- Bei der Erschaffung eines Gottes, sollte man ruhig auf den äußeren Eindruck vertrauen, d.h. ein kritisches, intelligentes Gesicht ist einem einäugigen, kriegerischen bei weitem vorzuziehen.
- Es gibt zwei gute Möglichkeiten, um die erworbene Erfahrung einzusetzen: 1. Man verteilt die Erfahrungsblitze auf alle sechs Elemente gleich stark, wobei sich eine geringe Mehrheit bei den Feuer- und Windelementen durchaus positiv auswirkt. 2. Bevor die Erfahrungsblitze verteilt werden, wirft man einen genauen Blick auf die möglichen Anwendungselemente des betreffenden Levels und beginnt erst dann mit der Verteilung.
- Um einen Level erfolgreich zu beenden, sollte man den Gegner mit Helden und dem kämpfenden Volk vernichten. Eine hohe Bevölkerung ist dabei natürlich nur von Vorteil.
- Das Anpflanzen von Bäumen bringt Euch beim Volk Sympathien ein und steigert Euer Mana.
- Auf Erdbeben solltet Ihr weitgehend verzichten, um Eurem eigenen Volk keine "Stolpersteine" in den Weg zu legen.
- Die Pest ist eine sehr gute Waffe, da sie sich sehr schnell verbreitet, ihre Opfer kein Mana geben und ein Armagedon kaum mehr eingesetzt werden kann.

Georg Döller

POPULOUS 2

Damit Ihr in den nächsten Nächten nicht mehr mit blutunterlaufenen Augen vor Euren Rechnern sitzen müßt, haben wir alle 1000 Levelcodes für Euch parat!

0 DOEGAC	26 UXCCAF	52 EGSiab	78 UGVEAK
1 AAWOAK	27 IMAT	53 CCUXAD	79 LEEMAT
2 LONEAG	28 DDISAC	54 IIDDAF	80 QUWIAB
3 ACMEAB	29 WIUPAK	55 MNFE	81 ETQUAD
4 OMJIAD	30 GHTHAG	56 PIMOAC	82 TUABAG
5 AKSUAF	31 SOERAB	57 NETTAK	83 NEIT
6 OOAC	32 LDOMAD	58 ISAFAT	84 NGWOAC
7 AGIIAC	33 MOMNAF	59 LYPIAB	85 ITUXAK
8 OPOPAK	34 ABAL	60 INUNAD	86 MMMEAT
9 AMLYAG	35 HOINAC	61 LLLAF	87 SISOAB
10 UMHEAB	36 ADUHAK	62 JIPE	88 VESUAD
11 EMDOAD	37 OWAAAT	63 THLOAC	89 TIADAG
12 UBTUAF	38 AFEGAB	64 DOCCAK	90 UXII
13 HEAK	39 WOOOAD	65 AAATAT	91 IMUXAC
14 UGSIAC	40 ATNEAF	66 LOISAB	92 DDLYAK
15 LEUMAK	41 UXEM	67 ACUPAD	93 WIFEAT
16 QUDDAG	42 ALJIAC	68 OMTHAF	94 GHDOAB
17 ETLEAB	43 UNQUAK	69 AKER	95 SOTTAD
18 TUMOAD	44 MEACAT	70 OOOMAC	96 LDAKAG
19 NENGAF	45 UPITAB	71 AGMNAK	97 MOPI
20 NGAF	46 FOEPAD	72 OPAMAT	98 ABUNAC
21 ITTIAC	47 UHUXAF	73 AMINAB	99 HOLLAK
22 MMUNAK	48 PEHE	74 UMUGAD	100 ADPEAT
23 SIGHAG	49 SUSOAC	75 EMAAAG	101 OWLOAB
24 VEPEAB	50 ERTUAK	76 UBNE	102 AFCCAD
25 TIHOAD	51 TTADAT	77 HEOOAC	103 WOAGAG

AMIGA

104 ATIS	136 OPUMAB	168 ATLYAC	200 OPEMAK
105 UXUBAC	137 AMLLAD	169 UXHEAP	201 AMJIAG
106 ALTHAK	138 UMLEAG	170 ALDOAT	202 OMQU
107 UNETAT	139 EMLO	171 UNTUAB	203 EMACAD
108 MEOMAB	140 UBNGAC	172 MEAKAK	204 UBITAF
109 UPMMA	141 HEAGAF	173 UPSIAG	205 HEOPAT
110 FEAMAG	142 UGTIAT	174 FEUM	206 UGUXAB
111 UHIM	143 LEUBAB	175 UHDDAC	207 LEHEAK
112 PEUGAC	144 QUGHAD	176 PELEAF	208 QUSOAG
113 SULDAK	145 ETETAG	177 SUMOAT	209 ETTU
114 ERNEAT	146 TUHO	178 ERNGAB	210 TUADAD
115 TTOWAB	147 NEMMAC	179 TTAFAC	211 NESIAC
116 EGVEAD	148 NGATAF	180 EGTIAG	212 NGUXAT
117 CCALAG	149 ITIMAT	181 CCUN	213 ITDDAB
118 IIVI	150 MMUPAB	182 IIGHAC	214 MMFEAK
119 MNUHAC	151 SILDAD	183 MNPEAF	215 SIMOAG
120 PIABAF	152 VEERAG	184 PIHOAT	216 VETT
121 NEEGAT	153 TIOW	185 NECCAB	217 TIAFAD
122 ISWOAB	154 UXMNAC	186 ISATAK	218 UXPIAF
123 LYNEAD	155 IMALAF	187 LYISAG	219 IMUNAT
124 INMEAG	156 DDINAT	188 INUP	220 DDLLAB
125 LLJI	157 WIUHAB	189 LLTHAC	221 WIPEAK
126 JISUAC	158 GHAAAK	190 JIERAF	222 GHLOAG
127 THACAF	159 SOEGAG	191 THOMAT	223 SOCC
128 DOIIAT	160 LDOO	192 DOMNAB	224 LDAGAD
129 AAUXAB	161 MONEAC	193 AAALAK	225 MOISAF
130 LOLYAD	162 ABMEAF	194 LOINAG	226 ABUPAT
131 ACFEAG	163 HOJIAT	195 ACUH	227 HOTHAB
132 OMDO	164 ADSUAB	196 OMAAAD	228 ADERAK
133 AKTTAC	165 OWACAK	197 AKEGAF	229 OWOMAG
134 OOAKAF	166 AFIIAG	198 OOOAT	230 AFMN
135 AGPIAT	167 WOOP	199 AGNEAB	231 WOAMAD

AMIGA

232 ATINAF	264 OPUBAG	296 ATLLAT	328 OPHEAB
233 UXUGAT	265 AMTH	297 UXLEAC	329 AMDOAD
234 ALAAAC	266 UMETAD	298 ALLOAK	330 UMTUAF
235 UNNEAK	267 EMOMAF	299 UNNGAG	331 EMAK
236 MEOOAG	268 UBMMAT	300 MEAGAB	332 UBSIAC
237 UPVE	269 HEAMAC	301 UPTIAD	333 HEUMAK
238 FEEMAD	270 UGIMAK	302 FEUBAF	334 UGDDAG
239 UHWIAF	271 LEUGAG	303 UHGHAT	335 LELEAB
240 PEQUAT	272 QULD	304 PEETAC	336 QUMOAD
241 SUABAC	273 ETNEAD	305 SUHOAK	337 ETNGAF
242 ERITAK	274 TUOWAF	306 ERMMA	338 TUAF
243 TTWOAG	275 NEVEAT	307 TTARAB	339 NETIAC
244 EGUX	276 NGALAC	308 EGIMAD	340 NGUNAK
245 CCMEAD	277 ITWIAK	309 CCUPAF	341 ITGHAG
246 IISOAF	278 MMUHAG	310 IILDAT	342 MMPEAB
247 MNSUAT	279 SIABAB	311 MNERAC	343 SIHOAD
248 PIADAC	280 VEEGAD	312 PIOWAK	344 VECCAF
249 NEIIAK	281 TIWOAF	313 NEMNAG	345 TIAT
250 ISUXAG	282 UXNEAT	314 ISALAB	346 UXISAC
251 LYLY	283 IMMEAC	315 LYINAD	347 IMUPAK
252 INFEAD	284 DDJIAK	316 INUHAF	348 DDTHAG
253 LLDOAF	285 WISUAG	317 LL	349 WIERAB
254 JITTAT	286 GHACAB	318 JIEGAC	350 GHOMAD
255 THAKAC	287 SOIIAD	319 THOOAK	351 SOMNAF
256 DOPIAK	288 LDOPAF	320 DONEAG	352 LDAM
257 AAUNAG	289 MOLYAT	321 AAMEAB	353 MOINAC
258 LOLL	290 ABFEAC	322 LOJIAD	354 ABUHAK
259 ACPEAD	291 HODOAK	323 ACSUAF	355 HOAAAT
260 OMLOAF	292 ADTTAG	324 OMAC	356 ADEGAB
261 AKCCAT	293 OWAKAB	325 AKIIAC	357 OWOOAD
262 OOAGAC	294 AFPIAD	326 OOOPAK	358 AFNEAF
263 AGISAK	295 WOUMAF	327 AGLYAG	359 WOEM

360 ATJIAC	392 OPUGAD	424 ATTHAK	456 OPLEAG
361 UXQUAK	393 AMAAAG	425 UXETAT	457 AMLO
362 ALACAT	394 UMNE	426 ALOMAB	458 UMNGAC
363 UNITAB	395 EMOOAC	427 UNMMAD	459 EMAGAF
364 MEOPAD	396 UBVEAK	428 MEAMAG	460 UBTIAT
365 UPUXAF	397 HEEMAT	429 UPIM	461 HEUBAB
366 FEHE	398 UGWIAB	430 FEUGAC	462 UGGHAD
367 UHSOAC	399 LEQUAD	431 UHLDAC	463 LEETAG
368 PETUAK	400 QUABAG	432 PENEAT	464 QUHO
369 SUADAT	401 ETIT	433 SUOWAB	465 ETMMAC
370 ERSIAB	402 TUWOAC	434 ERVEAD	466 TUATAF
371 TTUXAD	403 NEUXAK	435 TTALAG	468 NGUPAB
372 EGDDAF	404 NGMEAT	436 EGWI	469 ITLDAD
373 CCFE	405 ITSOAB	437 CCUHAC	470 MMERAG
374 IIMOAC	406 MMSAUD	438 IIABAF	471 SLOW
375 MNTTAK	407 SIADAG	439 MNEGAT	472 VEMNAC
376 PIAFAT	408 VEII	440 PIWOAB	473 TIALAF
377 NEPIAB	409 TIUXAC	441 NENEAD	474 UXINAT
378 ISUNAD	410 UXLYAK	442 ISMEAG	475 IMUHAB
379 LYLLAF	411 IMFEAT	443 LYJI	476 DDAAAK
380 INPE	412 DDDOAB	444 INSUAC	477 WIEGAG
381 LLLOAC	413 WITTAD	445 LLACAF	478 GHOO
382 JICCAK	414 GHAKAG	446 JIIIAT	479 SONEAC
383 THAGAT	415 SOPI	447 THOPAB	480 LDEMAF
384 DOISAB	416 LDUMAC	448 DOLYAD	481 MOJIAT
385 AAUPAD	417 MOLLAK	449 AAFEAG	482 ABSUAB
386 LOTHAF	418 ABPEAT	450 LODO	483 HOACAK
387 ACER	419 HOLOAB	451 ACTTAC	484 ADIIAG
388 OMOMAC	420 ADCCAD	452 OMAKAF	485 OWOP
389 AKMNAK	421 OWAGAG	453 AKPIAT	486 AFLYAC
390 OOAMAT	422 AFIS	454 OOUMAB	487 WOHEAF
391 AGINAB	423 WOUBAC	455 AGLLAD	488 ATDOAT

489 UXTUAB	521 AMACAD	553 UXNEAK	585 AMOMAF
490 ALAKAK	522 UMITAF	554 ALOOAG	586 UMMMAT
491 UNSIAG	523 EMOPAT	555 UNVE	587 EMAMAC
492 MEUM	524 UBUXAB	556 MEEMAD	588 UBIMAK
493 UPDDAC	525 HEHEAK	557 UPWIAF	589 HEUGAG
494 FELEAF	526 UGSOAG	558 FEQUAT	590 UGLD
495 UHMOAT	527 LETU	559 UHABAC	591 LENEAD
496 PENGAB	528 QUADAD	560 PEITAK	592 QUOWAF
497 SUAFAC	529 ETSIAF	561 SUWOAG	593 ETVEAT
498 ERTIAG	530 TUUXAT	562 ERUX	594 TUALAC
499 TTUN	531 NEDDAB	563 TTMEAD	595 NEWIAK
500 EGGHAC	532 NGFEAK	564 EGSOAF	596 NGUHAG
501 CCPEAF	533 ITMOAG	565 CCSUAT	597 ITABAB
502 IIHOAT	534 MMTT	566 IIADAC	598 MMEGAO
503 MNCCAB	535 SIAFAD	567 MNIIAK	599 SIWOAF
504 PIATAK	536 VEPIAF	568 PIUXAG	600 VENEAT
505 NEISAG	537 TIUNAT	569 NELY	601 TIMEAC
506 ISUP	538 UXLLAB	570 ISFEAD	602 UXJCAK
507 LYTHAC	539 IMPEAK	571 LYDOAF	603 IMSUAG
508 INERAF	540 DDLOAG	572 INTTAT	604 DDACAB
509 LLOMAT	541 WICC	573 LLAKAC	605 WIIAD
510 JIMNAB	542 GHAGAD	574 JIPIAK	606 GHOPAF
511 THAMAK	543 SOISAF	575 THUMAG	607 SOLYAT
512 DOINAG	544 LDUBAT	576 DOLL	608 LDHEAC
513 AAUH	545 MOTHAB	577 AAPEAD	609 MODOAK
514 LOAAAD	546 ABERAK	578 LOLOAF	610 ABTTAG
515 ACEGAF	547 HOOMAG	579 ACCCAT	611 HOAKAB
516 OMOOAT	548 ADMN	580 OMAGAC	612 ADPIAD
517 AKNEAB	549 OWAMAD	581 AKISAK	613 OWUHAF
518 OOEMAK	550 AFINAF	582 OOUABAG	614 AFLLAT
519 AGJIAG	551 WOUGAT	583 AGTH	615 WOLEAC
520 OPQU	552 ATAAAC	584 OPETAO	616 ATLOAK

617 UXNGAG	649 AMAK	681 UXITAB	713 AMOOAC
618 ALAGAB	650 UMSIAC	682 ALOPAD	714 UMVEAK
619 UNTIAD	651 EMUMAK	683 UNUXAF	715 EMEMAT
620 MEUBAF	652 UBDDAG	684 MEHE	716 UBWIAB
621 UPGHAT	653 HELEAD	685 UPSOAC	717 HEQUAD
622 FEETAL	654 UGMOAD	686 FETUAK	718 UGABAG
623 UHHOAK	655 LENGAF	687 UHADAT	719 LEIT
624 PEMMAG	656 QUAF	688 PESIAO	720 QUWDAC
625 SUATAB	657 ETTIAC	689 SUUXAD	721 ETUXAK
626 ERIMAO	658 TUUNAK	690 ERDDAF	722 TUMEAT
627 TTUPAF	659 NEGHA	691 TTFE	723 NESOAB
628 EGLDAT	660 NGPEAB	692 EGMOAL	724 NGSUAD
629 CCERAC	661 ITHOAD	693 CCTTAK	725 ITADAG
630 ILOWAK	662 MMCCAF	694 IIAFAT	726 MMII
631 MNMNAG	663 SIAT	695 MNPIAB	727 SIUXAC
632 PIALAB	664 VEISAL	696 PIUNAD	728 VELYAK
633 NEINAD	665 TIUPAK	697 NELLAF	729 TIFEAT
634 ISUHAF	666 UXTHAG	698 ISPE	730 UXDOAB
635 LY	667 IMERAB	699 LYLOAC	731 IMTTAD
636 INEGAL	668 DDOMAD	700 INCCAK	732 DDAKAG
637 LLOOAK	669 WIMNAF	701 LLAGAT	733 WIPI
638 JJNEAG	670 GHAM	702 JIISAB	734 HUMAC
639 THEMAB	671 SOINAL	703 THUBAD	735 SOLLAK
640 DOJIAD	672 LDUGAK	704 DOTHAF	736 LDLEAT
641 AASUAF	673 MOAAAT	705 AAER	737 MOLOAB
642 LOAC	674 ABEGAB	706 LOOMAL	738 ABCCAD
643 ACIIAC	675 HOOOAD	707 ACMNAK	739 HOAGAG
644 OMOPAK	676 ADNEAF	708 OMAMAT	740 ADIS
645 AALYAG	677 OWEN	709 AKINAB	741 OWUBAC
646 OOHEAB	678 AFJIAC	710 OOUGAD	742 AFTHAK
647 AGDOAD	679 WOQUAK	711 AGMAG	743 WOETAT
648 OPTUAF	680 ATACAT	712 OPNE	744 ATOMAB

745 UXMMAD	777 AMAGAF	809 UXSIAG	841 AMOPAT
746 ALAMAG	778 UMTIAT	810 ALUM	842 UMUXAB
747 UNIM	779 EMUBAB	811 UNDDAC	843 EMHEAK
748 MEUGAC	780 UBGHAD	812 MELEAF	844 UBSOAG
749 UPLDAK	781 HEETAG	813 UPHOAT	845 HETU
750 FEUEAT	782 UGHO	814 FENGAB	846 UGADAD
751 UHOWAB	783 LEMMAG	815 WHAFAK	847 LESIAF
752 PEVEAD	784 QUATAF	816 PETIAG	848 QUUXAT
753 SUALAG	785 ETIMAT	817 SUUN	849 ETDDAB
754 ERWI	786 TUUPAB	818 ERGHAC	850 TUFEAK
755 TTUHAL	787 NELDAD	819 TTPEAF	851 NEMOAG
756 EGABAF	788 NGERAG	820 EGHOAT	852 NGTT
757 CCEGAT	789 TTOW	821 CCCCAB	853 ITAFAD
758 IIWOAB	790 MMMNAC	822 IIATAM	854 MMPIAF
759 MNNEAD	791 SIALAF	823 MNISAG	855 SIUNAT
760 DIMEAG	792 VEINAT	824 PIUP	856 VELLAB
761 NEJI	793 TIUHAB	825 NETHAL	857 TIPEAK
762 ISSUAC	794 UXAAAK	826 ISERAF	858 UXLOAG
763 LYACAF	795 IMEGAG	827 LYOMAT	859 IMCC
764 INIIAT	796 DDOO	828 INMNAB	860 DDAGAD
765 LLOPAB	797 WINEAC	829 LLAMAK	861 WIISAF
766 JILYAD	798 GHEMAF	830 JIINAG	862 GHUBAT
767 THHEAO	799 SOJIAT	831 THUG	863 SOTHAB
768 DODO	800 LDQUAB	832 DOAAAD	864 LDETAM
769 AATTAC	801 MOACAK	833 AAEGAF	865 MOOMAG
770 LOAKAF	802 ABIIAG	834 LOOOAT	866 ABMU
771 ACPIAT	803 HOOP	835 ACNEAB	867 HOAMAD
772 OMUMAB	804 ADLYAC	836 OMEMAK	868 ADINAF
773 AKLLAD	805 OWHEAF	837 AKJIAG	869 OWUGAT
774 OOLEAG	806 AFDOAT	838 OOQU	870 AFAAAC
775 AGLO	807 WOTUAB	839 AGACAD	871 WONEAK
776 OPNGAL	808 ATAKAK	840 OPITAF	872 ATOOAG

873 UXUE	905 AMAMAC	937 UXTIAD	969 AMUMAK
874 ALEMAD	906 UMIMAK	938 ALUBAF	970 UMDDAG
875 UNWIAF	907 EMUGAG	939 UNGHAT	971 EMLEAB
876 MEQUAT	908 UBLD	940 MEETAC	972 UBMOAD
877 UPABAC	909 HENEAD	941 UPHOAM	973 HEUGAF
878 FEITAK	910 UGOWAF	942 FEMMAG	974 UGAF
879 UHWOAG	911 LEVEAT	943 UHATAB	975 LETIAC
880 PEUX	912 QUALAC	944 PEIMAD	976 QUUNAM
881 SUMEAD	913 ETWIAK	945 SUUPAF	977 ETGHAG
882 ERSOAF	914 TUUHAG	946 ERLDAT	978 TUPEAB
883 TTSUAT	915 NEABAB	947 TTERAC	979 NEHOAD
884 EGADAC	916 NGEAD	948 EQOWAK	980 NGCCAF
885 CCIIAK	917 ITWOAF	949 CCMNAG	981 ITAT
886 IIUXAG	918 MMNEAT	950 IIALAB	982 MMISAC
887 MMLY	919 SIMEAC	951 MNINAD	983 SIUPAK
888 PIFEAD	920 VEJAM	952 PIUHAF	984 VETHAG
889 NEDOAF	921 TISUAQ	953 NE	985 TIERAB
890 ISTTAF	922 UXACAB	954 ISEGAC	986 UXOMAO
891 LYAKAC	923 IMIAD	955 LYOOAK	987 IMMNAF
892 INPIAK	924 DDOPAF	956 INNEAG	988 DOAM
893 LLUMAG	925 WILYAT	957 LLEMAB	989 WIINAC
894 JILL	926 GHHEAC	958 JIJIAD	990 GHUGAM
895 THLEAD	927 SODOAK	959 THQUAF	991 SOAAAT
896 DOLOAF	928 LDTQAG	960 DOAC	992 LONEAB
897 AACCAT	929 MOAKAB	961 AAIAC	993 MOOOAD
898 LOAGAC	930 ABPIAD	962 LOOPAK	994 ABNEAF
899 ACISAK	931 HOUMAF	963 ACLYAG	995 HOEM
900 OMUBAG	932 ADLLAT	964 OMHEAB	996 ADJIAC
901 AKTH	933 OWLEAC	965 AKDOAD	997 OWQUAK
902 OOETAD	934 AFLOAK	966 OOTUAF	998 AFACAT
903 AGOMAF	935 WONGAG	967 AGAK	999 WOITAB
904 OPMMAT	936 ATAGAB	968 OPSIAC	

ASMIK WORLD

(Game Boy)

Hier die wichtigsten Levelcodes:

Stage 8 - AXOLOTOL	Stage 24 - ELYTRON
Stage 9 - BLUTEN	Stage 25 - GILA
Stage 10 - CHIMERA	Stage 32 - HYDRA
Stage 17 - DEWLAP	Stage 33 - IBEX

Return Journey:

Stage 1 - ZAHNBELA	Stage 23 - MINORCA
Stage 8 - SCARBA	Stage 24 - KURZER
Stage 15 - REMORA	Stage 33 - JEDOCH
Stage 16 - PANGOLIN	

Stefan Raigel

CHOPLIFTER 2

(Game Boy)

Level 1-2: SKYHPPR	Level 1-3: LKYBYSS
Level 2-1: CHPLFTR	Level 2-2: BYMSFWR
Level 2-3: RGHTHND	Level 3-1: GDGMPLY
Level 3-2: TRYHRDR	Level 3-3: SPRYSKS
Level 4-1: CMPTRWZ	Level 4-2: CHPYBYS
Level 4-3: VRYHPPY	Level 5-1: GMBYQZD
Level 5-2: LVLYTYZ	Level 5-3: GODYGMZ

Manfred Reder

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

(NES)

Wenn Ihr folgende Tastenkombination auf Eurem Joypad drückt, so kann jeder beliebige Level angewählt werden:

unten, unten, unten, unten, unten, unten, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, rechts, B, A, Start.

Allerdings sollte diese Eingabe im Titelbild erfolgen, aber erst nachdem Ihr Euch eine Schildkröte ausgesucht habt!

Dirk-Walter Jeschke

FINAL FANTASY LEGEND

(Game Boy)

Wer bei diesem Rollenspielklassiker auch einmal ein Erfolgserlebnis haben möchte, der sollte den Riesenvogel in der vierten Welt mit einer **P-Waffe** angreifen (P-Knife oder P-Whip).

WWF SUPERSTARS

(Game Boy)

Wenn Eure Energie im Laufe des Spiels auf Null gesunken sein sollte, empfiehlt es sich, auf das Seil zu steigen. Daraufhin bewegt sich der Gegner in die andere Ecke. Jetzt wieder ab in den Ring und warten bis der grobe Catcher wieder versucht anzugreifen. Kurz vorher wieder zurück auf das Seil. Ihr werdet bemerkt haben, daß Eure Energie leicht gestiegen ist.

Stephan Koch

CASTLEVANIA 2

(Game Boy)

Zuerst solltet Ihr in den Paßwortmodus gehen. Es erscheinen vier Kästchen, die folgendermaßen aufgefüllt werden müssen.

1. Kerze 2. Kerze 3. Herz 4. Herz

Es stehen Euch neun Leben zur Verfügung.

1. Herz 2. Herz 3. Herz 4. Herz

Das Soundmenü wird aktiviert.

1. Herz 2. Augapfel 3. Kerze 4. Leer

Nachdem Ihr Start gedrückt habt, befindet Ihr Euch vor den Toren des Schloßes.

1. Augapfel 2. Herz 3. Kerze 4. Herz

Ihr steht dem Schloßherrn persönlich gegenüber!

MS PACMAN

(Lynx)

Folgende Tastenkombination bringt Euch sechs Extraleben ein:

Pause, zweimal B, zweimal A, Pause.

Der Speed-Boost kann so aktiviert werden:

**Pause, Option 1, zweimal A, einmal B, Option 1,
Pause, B (für Boost!)**

Kai Volpp

PACLAND

(Lynx)

Um zehn Extraleben abzukassieren, müßt Ihr in der Highscoreliste "330ne" eingeben. Solange der Name in den Top Ten steht, beginnt Ihr mit zehn Leben.

BATMAN

(Mega Drive)

Level 1:

Ihr besiegt den Endgegner, indem Ihr Euch ca. 2cm vor ihn stellt. Jetzt einen geschmeidigen Salto, und sobald Ihr hinter ihm angekommen seid, schlägt Ihr ein- oder zweimal zu. Das Ganze müßt Ihr etwa zehnmal wiederholen.

Level 3:

Rechts neben dem ersten Schacht könnt Ihr ein Extraleben entdecken. Holt es Euch und steigt in den Schacht. Wenn Ihr Euch auf der dritten beweglichen Plattform befindet, drückt einmal den Knopf "C" und orientiert Euch wieder nach unten. Das Extraleben ist nun wieder an Ort und Stelle. Wenn Ihr im zweiten Schacht die neunte Plattform erreicht habt, seht Ihr einen Axtwerfer und dahinter fünf Batterangs. Den Fiesling solltet Ihr schleunigst aus dem Weg schaffen, um an die nützlichen Flugkörper zu gelangen. Jetzt wieder auf die neunte Plattform und warten bis sie einmal hoch- und wieder heruntergefahren ist. Sobald Ihr nun aus dem Schacht springt, wartet eine kleine Überraschung auf Euch.

Level 4:

In Sektor 2 könnt Ihr Euch auf der elften Plattform drei Extraleben einverleiben, indem Ihr Euch an das linke Ende stellt und von dort in den Abgrund fallen laßt ...

Level 5:

Um nicht erwischt zu werden, schießt laufend mit dem MG und fliegt nach rechts unten.

Level 6:

Wenn Ihr nicht stehenbleibt, wird Euch sehr selten ein Gegner Unannehmlichkeiten bereiten. Im Turm 2 - Plattform 1 seht Ihr fünf Batterangs. Holt sie Euch und springt wieder zurück. Wenn Ihr wieder festen Boden unter den Füßen habt, zieht Euch sofort wieder hoch. Die Batterangs sind wieder da!

Thorsten Göhler

THE ADVENTURE OF LINK

(NES)

Verschlossene Türen stellen durch den "Fairy"-Zauber kein Problem dar, denn sobald man diesen anwendet, kann man als Fee durch jedes Schlüsselloch schlüpfen.

PUNCH OUT

(NES)

In diesem Spiel muß man zweimal gegen "Bad Bull" antreten. Um ihn leicht zu besiegen, sollte man ihm bei seiner dritten Bodenberührung in den Bauch schlagen.

THE SIMPSONS

(NES)

Wenn man eine Rakete auf das "E" am "Kwik-E-Markt" schießt, gelangt man in ein verstecktes Soundmenü.

SKATE OR DIE

(Game Boy)

Level 1 - BBBB	Level 2 - GNBF
Level 3 - MTGP	Level 4 - PVFS
Level 5 - FVCH	Level 6 - BXHN
Level 7 - GFTQ	Level 8 - JZWC

MICKY MOUSE 2

(Game Boy)

Level 2 - TEST	Level 3 - GAME
Level 4 - SHIP	Level 5 - RACE
Level 6 - WORD	Level 7 - SHOP
Level 8 - SIZE	Level 9 - QUIZ
Level 10 - DOLL	Level 11 - DATE
Level 12 - ZOOM	Level 13 - DISK
Level 14 - GOLD	Level 15 - ZERO
Level 16 - FIRE	Level 17 - ROOT
Level 18 - READ	Level 19 - TAPE
Level 20 - UNIT	Level 21 - SONG
Level 22 - TYRE	Level 23 - LOVE
Level 24 - NOTE	Level 25 - JAZZ
Level 26 - HELP	Level 27 - KING
Level 28 - GIFT	

OUT RUN

(Mega Drive)

Die Endsequenz bekommt Ihr zu Gesicht, wenn Ihr das Wort **"Ending"** in der Highscoreliste eingibt.

SOLAR STRIKER

(Game Boy)

Hier ein Trick für den fünften Endgegner. Mit dem Raumschiff auf der mittleren Kanone landen und auf die Stadt ballern, was die Laser hergeben. An dieser Stelle kann man unmöglich getroffen werden.

NECTARIS

(PC-Engine)

Level 1 - REVOLT	Level 2 - ICARUS
Level 3 - CYRAND	Level 4 - RAMSEY
Level 5 - NEWTON	Level 6 - SENECA
Level 7 - SABINE	Level 8 - ARATUS
Level 9 - GALOIS	Level 10 - DARWIN
Level 11 - PASCAL	Level 12 - HALLEY
Level 13 - BORMAN	Level 14 - APPOLO
Level 15 - KAISER	Level 16 - NECTOR
Level 17 - TURANO	Level 18 - NEPTUN
Level 19 - URANUS	Level 20 - SPACES
Level 21 - CANNON	Level 22 - HEROES
Level 23 - GUNHED	Level 24 - ENERGY
Level 25 - GLOBAL	Level 26 - ZAXXON
Level 27 - BLOODY	Level 28 - LEITZY
Level 29 - DEFENS	Level 30 - BARBAR
Level 31 - DUCANO	Level 32 - YESSIA

DUNGEON EXPLORER

(PC-Engine)

Level	Warlock	Fighter
2	CMOAG	ADBFD
3	CDNEG	AMNAM
4	CDBEJ	AMNAL
5	CMLGG	ADPAB
6	CGLIJ	AOPAL
7	COLIJ	AHFAE
8	CLBGE	AIOAE
9	CBEDJ	AFEOE
10	CCBMJ	AKJBE
11	CILOY	HIFMY
12	CILBO	APFIL
13	CNLOL	LMNCE
14	EYGEM	EOJKE

Daniel Braun

NEMESIS

(Game Boy)

Mit dieser Tastenkombination könnt Ihr Euer Raumschiff mit allen Waffen gleichzeitig ausrüsten: **Start, oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, B, A** und wieder **Start**.

Timo Gagern

NINJA GAIDEN

(Game Gear)

Level 1 - NINJA

Level 2 - GAIDEN

Level 3 - DRAGON

Level 4 - SWORD

Axel Gerstenberger

KNIGHT RIDER

(PC-Engine)

Drückt Ihr im ersten Bild "**v**" und "**Select**" gleichzeitig, so erwartet Euch ein Soundmenü.

DRAGON SPIRIT

(PC-Engine)

Im Titelbild solltet Ihr solange "**1**" und "**2**" abwechselnd drücken, bis Ihr einen Piepton hört. Jetzt müßt nur noch auf die Demo warten und dann die Taste "**Run**" betätigen! Der Continuemodus ist aktiviert!

Sven Tornow

SOLOMON'S CLUB

(Game Boy)

Hier das ultimative Paßwort zu diesem neuaufgelegten Klassiker: **CZZZZZ!**

Klaus Diry

LIN WU'S CHALLENGE (Atari ST)

Die Codewörter zu diesem Spiel lauten:

PGAKAAIC - Greece	PGAAKAEF - Sweden
PGAKACAI - England	OHBJACML - Israel
OHBJADIO - USA	PGAKAEFB - Canada
PGAKAFBE - Spain	OHBJAFNH - Norway
OHBJAGJK - France	PGAKAICA - Netherlands
OHBJAIOD - Australia	OHBJAOID - China
OHBJAJKG - Switzerland	OHBJAKGJ - Ussr
OHBJALCM - Austria	NICIALOP - Korea
OHBJAMLC - Taiwan	OHBJANHF - Japan
OHBJADDI - China	
OCBOAPDM - Germany	

NDCNAPPP - Level 2	PBAPBAMC - Level 3
PBAPBBIF - Level 4	PBAPBCEI - Level 5
PBAPBDAL - Level 6	OCBOBDMO - Level 7
PBAPBEJB - Level 8	PBAPBFFE - Level 9
PBAPBGBH - Level 10	OCBOBGNK - Level 11
OCBOBHJN - Level 12	PBAPBIGA - Level 13
PBAPBJCD - Level 14	OCBOBJOG - Level 15
OCBOBKJ - Level 16	

Volker Malter

BABY JO (Atari ST)

Level 2 - YOUPI
Level 3 - GLOUP
Level 4 - MUMMY

Daniel Eiseler

MAD TV (PC)

Nach Dienstantritt solltet Ihr sofort in Euer Büro gehen und dort nachsehen, ob im Fach Kultur der Film "Kultur" abgelegt ist. Wenn dies der Fall ist, so solltet Ihr diesen Dokumentarfilm viermal hintereinander ausstrahlen. Betty ist von Euch natürlich wahnsinnig begeistert und überreicht Euch aus tiefer Zuneigung einen Generalschlüssel. Nach ca. zwei bis drei Wochen haben auch Brian oder Churchill einen solchen Schlüssel und werden versuchen in Euren Räumen zu spionieren. Wenn Ihr sie jetzt auf frischer Tat ertappt, erhaltet Ihr \$2.000.000 Entschädigung. Jetzt diese Tür so oft wie möglich anklicken, und die bestehenden Geldprobleme gehören der Vergangenheit an.

Steven Sagrodnik

RED MOON (Atari ST)

Um das Schwert in der Schmiede aufzunehmen und auch verwenden zu können, müssen die Handschuhe angezogen werden. Diese befinden sich in einem Vulkankrater nordwestlich des Ausgangspunktes. Unterwasserreisen sind nur möglich, wenn man folgende Gegenstände sein eigen nennt: Gasmaske (muß angelegt werden), die Röhren und die Flasche (flask, nicht verwechseln mit "bottle"). Mit dieser Ausrüstung kann man sogar auf dem Meeresgrund die Flamme der Wunderlampe am Leben erhalten.

Daniel Hinz

TERMINATOR 2 (C 64)

Wenn Ihr "**POKE 7216, 250**" über ein Modul eingibt, werdet Ihr zumindest bis zum nächsten Stromausfall unsterblich.

Mark Schewe

POLICE QUEST 3

Der erste Tag:

Nach dem Intro findet Ihr Euch im zweiten Stock des Police-Department wieder. Wenn Ihr durch die linke Tür geht, seid Ihr im Büro der Verkehrspolizei. Nach dem Ihr Euren Posteingang gecheckt habt, begeben sich Ihr zur Einsatzbesprechung. Dort sagt Ihr Morales, daß Ihr Sie nachher noch sprechen müßt.

Nach der Besprechung geht Ihr zurück in Euer Büro. Dort wartet bereits Morales auf Euch. Nach dem Gespräch seid auch Ihr der Meinung, die Beschwerde aufrecht zu erhalten.

Dann begeben sich Ihr Euch einen Stock tiefer in die Herrenumkleide. Dort holt Ihr aus Eurem Spind das Notizbuch, die Taschenlampe und den Schlagstock. Im Flur nehmt Ihr aus dem Wandschrank noch Batterien und Warnfackeln mit. Danach findet Ihr in Eurem Büro im Postkasten ein Antragsformular für die Computerkarte. Mit dieser fährt Ihr eine Etage höher zu Mike, dem Techniker und gebt es ihm. Ihr nehmt die Karte und geht zurück ins Büro. Dort könnt Ihr kurz den Computer ausprobieren bis der Lautsprecher ertönt. Als nächstes ruft Ihr beim Dispatcher an, der Euch den ersten Auftrag gibt. Dann geht in die Garage, wo Ihr natürlich den Streifenwagen benutzt. (Zum Fahren generell ein paar Tips: Der Tracker ist zur Orientierung sehr nützlich, da man trotz Stadtplan leicht den Überblick verliert. Außerdem sollte keine Kurve mit mehr als 45 Sachen genommen werden, sonst haut es Euch den Wagen um die Ohren. Auf dem Highway nie schneller als 55.)

In Aspen Falls angekommen, wird erst die aufgeregte Frau gefragt, was los sei; danach versucht Ihr, mit dem Verrückten zu reden. Nachdem er Euch die Abzeichen abgerissen hat, durchsucht seine Kleidung. Die gefundenen Schlüssel werft Ihr ins Wasser. Da er Euch angreift, wehrt Ihr ihn mit dem Schlagstock ab. In Handschel-

len wird er zum Auto geführt und dann durchsucht. Danach geht's zurück zum Revier. Dort legt Ihr Eure Pistole ins Schließfach und locht den Irren wegen unerlaubtem Waffenbesitz ein. Denkt daran, Eure Pistole und die Handschellen immer mitzunehmen. Dann bekommt Ihr den Auftrag, auf dem Highway Streife zu fahren. Bei Eurem ersten Stop ist wohl klar, daß Schwangere nicht eingelocht werden. Danach müßt Ihr weiter Streife fahren und diverse Strafzettel verteilen. Der letzte Übeltäter ist so blau, daß er verhaftet wird und in die Ausnüchterungszelle muß. Selbstverständlich erst nach einem Alkoholttest. Nachdem das erledigt ist, werdet Ihr zur Oak Tree Mall geschickt. Dort müßt Ihr feststellen, daß Eure Frau angegriffen wurde. Nachdem im Krankenhaus Euch der Arzt eine Halskette ausgehändigt hat, geht's zurück zum Tatort. Zuerst werdet Ihr von einem Journalisten angequatscht. Obwohl Ihr ihm am liebsten eine reinhauen würdet, redet mit ihm. Er gibt Euch sogar noch seine Visitenkarte. Dann benutzt die Taschenlampe, in die Ihr die Batterien eingelegt habt, und findet einen Anhänger. Danach geht's nach Hause, um etwas Schlaf zu finden.

Der zweite Tag:

Nach dem Aufstehen wird die Spieluhr aus dem Schrank genommen und dann auf zur Arbeit. Nachdem Ihr im Büro der Mordkommission angekommen seid, wird Euch Euer neuer Partner vorgestellt, Pat Morales. Nachdem Ihr die beiden Aktennummern von Tate bekommen habt, schaut sie Euch im Computer an. Danach jagt die Nummer des Armeeabzeichens auch noch durch den Computer. Siehe da, ein dritter Fall. Nachdem Ihr Euch auch diesen zu Gemüte geführt habt, erhaltet Ihr von Earl einen guten Tip. Ruft mal den Journalisten an. Nun werden die Kette und der Anhänger als Beweisstücke gebraucht, und schon wartet Marie auf Euch im Krankenhaus. Was passiert wohl, wenn Ihr die Musikbox und die Rose aus dem Krankenhausblumenladen Marie gebt?

Der dritte Tag:

Im Büro angekommen, findet Ihr eine Notiz vor, daß sich eine Zeugin auf den Zeitungsauftrag gemeldet hat. Also, nichts wie hin. Nachdem Ihr die Handschellen auf etwas ungewöhnliche Art gebraucht habt, steht Sie Euch zur Verfügung. Auf dem Revier verlangt sie nach einer kleinen Stärkung (der Kollege wird den Mundraub verzeihen). Mittels dem Zeichenprogramm im Computer wird ein Phantombild erstellt. Da Ihr die Handschellen wieder braucht, wird die Zeugin zurückgebracht. Dann will Morales plötzlich in der Oak Tree Mall telefonieren. Behaltet Sie gut im Auge.

Der vierte Tag:

Ruiz, den Ihr am ersten Tag angehalten habt, hat Euch tatsächlich verklagt. Für Euch kein Problem, da Ihr die Zeit korrekt im Strafzettel eingetragen habt. Außerdem nehmt Ihr noch die Tachoscheibe aus dem Streifenwagen mit. Auf dem Weg dahin nehmt noch bei Mike, dem Techniker, einen Peilsender mit.

Auf dem Rückweg will Morales wieder telefonieren, diesmal läßt Sie aber Ihre Tasche im Wagen. Nehmt den Schlüssel und laßt von Zak schnell ein Duplikat anfertigen. Nachdem der Originalschlüssel wieder an der Tasche hängt, fährt los. Bald werdet Ihr zu einem Mord gerufen. Angekommen, macht Morales ein paar Fotos. Mit Hilfe der Ausrüstung im Kofferraum Eures Wagens nehmt Ihr Blut und Haarproben vom Opfer und seinen Führerschein. Untersucht auch das Auto. Im Revier legt eine neue Datei an, danach werden wieder die Beweisstücke verbucht. Laut der Nachricht auf Eurem Schreibtisch fahrt Ihr zu Marie ins Krankenhaus. Dort werdet Ihr feststellen, daß die Medikamentendosis auf dem Behandlungsplan von der tatsächlichen abweicht. Ruft über die Notruftaste um Hilfe.

Der fünfte Tag:

Bei sovielen Pentagrammen verbindet in Eurem Computer doch mal die Tatorte der Euch bekannten Morde. Ein unvollständiges

Pentagramm. Wenn Ihr den richtigen fehlenden Punkt gefunden habt, erhaltet Ihr eine Meldung. Nichts wie hin. Und richtig, bei der Bar steht auch das gesuchte Auto. Befestigt an ihm den Peilsender, nehmt eine Lackprobe und betretet dann die Bar. Als Steve Euch sieht, flüchtet er. Mit Hilfe des Trackers ist die Verfolgung ein Kinderspiel. Auf dem Highway stellt Steve sich selbst, bzw. sein Auto auf den Kopf. Nachdem die Unfallstelle abgesichert ist, findet Ihr im Kofferraum Stoff. Da ein Kollege Euch ablenkt, übernimmt Morales die Sicherstellung. Im Revier öffnet mit dem nachgemachten Schlüssel Morales Schreibtisch. Ihre Schranknummer. Nach einem Blick auf das schwarze Brett verbucht die Farbprobe als Beweis und fahrt ins Krankenhaus. Außer einem Kuß könnt Ihr für Marie aber nichts tun.

Der sechste Tag:

Zuerst besorgt Euch bei Tate Rückendeckung wegen Morales. Im Computer werdet Ihr feststellen, daß nur vier Päckchen Koks verbucht wurden. Also ab in die Damenumkleide (verstopft bei den Herren mal die Toilette. Ihr werdet sehen, es wirkt Wunder.) Ihr findet tatsächlich das fehlende Päckchen. Auch davon wird Tate informiert. Dann, beim Gerichtsmediziner, findet Ihr die Adresse von Rocklins Wohnung, einen Zeitungsausschnitt und Sachen von Marie. Diese gebt Ihr ihr selbstverständlich gleich. Auf dem Weg dahin werdet Ihr zu einem Hausbrand gerufen, Rocklins Wohnung. Nach dem O.K. des Feuerwehrkommandanten findet Ihr einen Kultraum, in dem Ihr wieder Haar- und Blutproben eines Opfers sicherstellt. Im Wohnzimmer hängt ein Bild, das Ihr auch mal genauer untersuchen solltet. Der Armeeoffizier in Oak Tree Mall wird Euch nach Vorlage des Dienstausses und des Bildes eine Akte aushändigen, die der Psychologe im Revier zur Begutachtung erhält. Der erste Besuch des verdächtigen Hauses wird ergebnislos verlaufen, also zum Gericht, wo Ihr den Durchsuchungsbefehl