

Eureka! — Ich hab's!

Das werden auch Sie bald sagen.
Denn wir bringen Ihnen die komplette
Eureka!-Lösung und Hintergrundinfor-
mationen über den Sieger.

Mitte 1984 reisten Autor Ian Livingston und ein mehrköpfiges Programmiererteam nach Ungarn, um unter größter Geheimhaltung das Adventure »Eureka!« zu programmieren. Fünf Arcade-Spiele und fünf Adventures sowie ein Begleitbüchlein entstanden, die stark verschlüsselt eine Telefonnummer und ein Codewort enthielten. Der Hersteller Domark setzte einen 25000-Pfund-Preis, das entspricht ungefähr 80000 Mark, aus für denjenigen, der zuerst unter dieser Nummer das Codewort sagen konnte.

Schon in kurzer Zeit schwappte die Eureka!-Welle durch Europa. Eine eigene deutschsprachige Version machte das Spiel und den Wettbewerb auch in Deutschland populär. An der Lösung wurde knapp ein Jahr lang verbissen gearbeitet und die verschiedensten Mittel eingesetzt. Da taten sich Jugendliche zusammen, um in großen Gruppen und in Schichtarbeit Eureka! zu lösen. Versierte Programmknacker suchten in den einzelnen Programmen nach telefonnummernähnlichen Zahlenkombinationen.

Doch ein 15jähriger Engländer zerstörte die Illusion all dieser Glücksritter. Am 4. September nahm Matthew Woodley (Bild 1) seinen Scheck über 25000 Pfund auf der PCW-Messe in London entgegen. Er hatte sich Eureka! knapp ein Jahr vorher gekauft, ohne groß an einen Sieg zu denken. Er war selber sehr überrascht, als er beim Anruf der geheimen Nummer hörte, daß er wirklich der erste sei.

Die Adventures selber waren zu dem Zeitpunkt schon von einigen gelöst worden. Allerdings rätselte man überall noch an der geheimen Telefonnummer herum.

Wir präsentieren Ihnen im folgenden die Komplettlösung für Eureka!, die von Frank Stenner erarbeitet wurde, allerdings ohne das aller-

letzte Rätsel der Telefonnummer aufzulösen. Wir haben uns für den Abdruck der deutschsprachigen Lösung entschieden und müssen deswegen für diejenigen, die nur die englische Version haben, noch einige Vorbemerkungen machen:

Sollte bei einer Texteingabe ein Pfeil nach oben (↑) stehen, muß man hier schnell reagieren und darf keine Zeit verlieren.

In »The Prehistoric Age« entspricht:

Maus b/Put mouse
Biß saugen/suck bite
Dinosaurier schießen/use cannon

In »Roman Times« wäre:

Stützen b/use Props
Kleider ausziehen/strip off
Axt schärfen/sharpen axe

In »Arthurian Britain« schreibt man:
statt Harfe herausnehmen/remove harp
statt Tier e/hit beast

In »Escape from Colditz« ersetze man
Streichholzschachtel b/light match.
»down« beim Passieren des 2. Heuwagens anstelle von »runter« ist unzureichend; »jump in« muß es heißen.

Schnaps/schnapps

Bajonett/bayonet

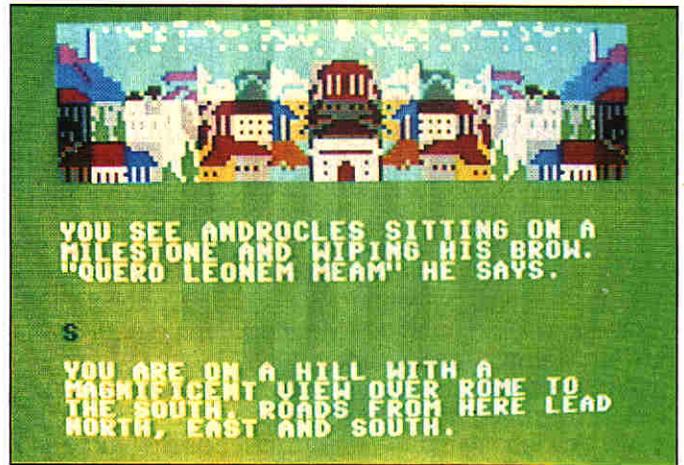
In »Modern Caribbean« gibt man als 4. Codewort zu Beginn »ANVIL CHORUS« ein, anstelle von Pyramide = pyramid, Götze = idol, Regal = shelf, Schreibtisch = desk.

Öl vergießen wäre »spill oil«, wobei darauf zu achten ist, daß diese Eingabe nur an der richtigen Stelle ihren Zweck erfüllt, ansonsten einen Programmabsturz bewirkt. Auf dem Fließband »jump off«, als vorletzten Befehl »jump in« benutzen.

Allgemein ist zu beachten, daß folgende deutsche Kurzformen den nachgestellten englischen Begriffen entsprechen:

F—look/1/exam(ine); b—use; raus—out/o; e—hit/attack

(Frank Stenner/bs)



Eureka/Adventure 1 -Steinzeit-

s,t,l,n,o,t,o,h,t,t,s,t,t,Beil machen,sw,t,s,
o,r,r,t,h,s,warten,warten,t,w,h,t,t,r,t,w,
Maus b,n,w,t,s,w,t,w,t,o,t,o,sw,t,Ka
Kong,t,o,Halskette geben,w,w,Rubin
geben,o,sw,Fluessigkeit trinken,s,*n,
n,s,w,Topf fuellen,o,s,s,s,o,Wasser trin-
ken,Schiesspulver machen,Kanone
machen,Dinosaurier schießen,s,s,s,
Stock werfen,w,n,Beil werfen!*,o,t,w,
s,so,Seil b,r,o,Biss saugen,w,s,s,w,w,w,
t,o,o,r,n,n,w,Ast b,o,s,s,w,o,o,Feuer ma-
chen,Fackel anzuenden,w,s,o,s,s,(s.
Anm. 1),t,n,w,w(s.Anm. 2),s,so,sw,nw,
sw,s,Leiter b,h,t,w,Leiter b,r,t,h,o,s,Pil-
ze b,o,nw,r,s,w,Schlange hypnotisie-
ren,t(Talisman).

Codesatz: Du hast Dein Feuerzeug
vergessen!

Anmerkungen zu Adventure 1:

1) Aufgrund einer Programmeigen-
heit läßt sich an dieser Stelle nicht
mit absoluter Genauigkeit bestim-
men, nach der wievielten Richtungs-
eingabe der nächste Raum, in die-
sem Fall die »Diamantenhöhle« er-
reicht wird.

2) Siehe im wesentlichen Anmer-
kung 1. (Örtlichkeit ist Höhle mit
Wandmalereien)

Eureka/Adventure 2 -Römerzeit-

s,Mann e,t,s,Muenze geben,s,w,w,t,t,
o,nw,*Schlüssel b,*,*,**(s.Anm. 1),
Mann retten,*n,n,Schwert kaufen,o,
s,Wein kaufen,n,w,w,w,s,s,s,o,sw,o,t,
n,w,no,w,n,n,n,o,o,o,Wein geben,w,
Mann e,raus,w,n,o,n,Huhn kaufen,w,t,
o,nw,n,Huhn geben,s,s,s,w,w,w,hin-
ein,gilt,n,o,n,o,Pferd kaufen,Streitwa-
gen kaufen,o,o,no,hinein,t,raus,sw,so,
hinein,Axt kaufen,s,s,Axt schaeufen,
o,t,w,n,o,t,o,Baeume faellen,o,Mann e,
w,o,o,s,t,raus,w,w,w,hinein,Stuetzen b,
graben,s,Hammer b,n,n,w,w,n,
Muenze geben,w,n,t,s,o,o,Ei geben,
t,t,s,t,h,sw,w,w,n,nw,n,n,n,n,o,nw,
Zahn geben,Truhe oeffnen,t,Adler
geben,Seerose geben,Totenschae-
del geben,s,w,s,s,s,o,n,t,n,n,so,t,nw,
nws,w,s,s,w,Robe geben,o,s,w,Sanda-

