

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 Programmerteam nach Ungarn, um unter größter Geheimhaltung das Adventure »Eureka!« zu programmieren. Fünf Arcade-Spiele und fünf Adventures sowie ein Beigleibüchlein 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 15-jähriger 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 Stemmer 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 CHO-RUS« 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 Stemmer/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,sw,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,t*,o,t,w,
s,s,o,Seil b,r,o,Biss saugen,w,s,s,w,w,w,
t,o,o,r,n,n,w,Axt b,o,s,s,w,o,o,Feuer ma-
chen,Fackel anzuzünden,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 Programmeigenheit läßt sich an dieser Stelle nicht mit absoluter Genauigkeit bestimmen, nach der wievielten Richtungseingabe der nächste Raum, in diesem Fall die »Diamantenhöhle« erreicht wird.

2) Siehe im wesentlichen Anmerkung 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,s,t,
n,w,n,o,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,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 schärfen,
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,n,nw,n,n,n,n,n,nw,
Zahn geben,Truhe offenn,t,Adler
geben,Seerose geben,Totenschae-
del geben,s,w,s,s,s,o,n,t,n,n,sot,nw,
nws,w,s,s,w,Robe geben,o,s,w,Sanda-

len kaufen,o,n,o,Kleider ausziehen,
w,hinein,o,Toga t,Toga anziehen,w,w,
s,s,w,n,w,w,s,hinein,Trank b t,o,Ave
Caesar t*,n,o,n,o,n,nw,n,n,o,s,Sanda-
len anziehen,hinein,essen/trinken
(**s.Anm. 2**)s,s,o,t,w,Knochen geben,s,
Oel t,n,n,n,o,t,s,Oel anzuenden,n,w,s,
o,f,sot (Talisman)

Codesatz: Die Galeere sticht in See!

Anmerkungen zu Adventure 2:

1) Sollte die Darstellung des Mannes auf dem Floß schon erschienen sein, entfällt letztes »*«.

2) Bei vorangegangenem Vigourverlust gewinnt man durch mehrmaliges Essen/Trinken Lebensenergie zurück.

Eureka/Adventure 3 -Ritterzeit-

n,o,n,t, (so oft wiederholen, bis der Wolf sein Leben gelassen hat),Kadaver t,s,Kadaver geben,o,h,graben,t,r,w,w,s,w,n,r,t,h,h,t,Umhang anziehen, h,springen l,o,n,n,Harfe herausnehmen,Harfe spielen,Jailhouse Rock,t,s,s,s,o,o,so,no,Mann e (mit »a« wiederholen — s.Wolf),w,w,w,w,s,o,s,hinein,h,Mann e(s.o.),t,r,Fraeulein befreien,*no,t,o,Kokosnuss b t,o,s,s,n,w,s,w,t,o,o,Schluessel b,s,t,n,w,n,w,Fett b,t,o,o,o,s,s,Zwerg e(s.o.),t,n,o,t,w,n,o,so,hinein t,trinken oder essen (bewirkt Kraftsteigerung/Vigour),n,nw,w,n,o,s t,Seil schneiden t,t,t,n l,w,n,o,r,t,h,Samen b,t,n,Karotte geben,o,s,t,n,o,n,o,Mantel b,r,w,Statue geben,o,w,s,w,n,t,s,o,s,s,sw,sw,no,Tier e(keine Wiederholung notwendig),t,no,no,n,n,n,n,o,h,w,t,o,hinein,o,Suenden beichten,Kruzifix geben,s,t,n,n,r,nw,o,h,w,sw,w,w,s,sw,s,sw,s,t (Koenig Artus),o,Artus legen,Boot stossen,t,n,Excalibur werfen,Boot b,t(Talisman).

Codesatz: »Ich waehle Schere«

Eureka/Adventure 4 -Kriegszeit Deutschland-

sot,Uniform anziehen,w,**s,no,t,n,t,o,
 Knochen geben,t,w,s,w,n,t,o,t,w,w,w,
 Streichholzschachtel b,Hebel zie-
 hen,o,r,Streichholzschachtel b,t,h,o,s,
 Zigarette geben,s,w,t,Seil machen,o,
 o,Schokolade geben,h,t,r,w,n,n,n,
 Seil b,w,t,t,o,t,o,t,t,w,t,t,t,h,f,s,Uniform
 machen,s,s,s,s,t,t,t,n,t,o,t,s,t,t,t,n,t.,
 o,t,s,t,n,o,r (erst »RETURN«-Key, wenn
 der 2. Heuwagen das Fenster pasi-
 siert)*,hinein,t,raus,o,**s,s,t,s,t,o,t,o,t
 t,t,w,t,w,t,n,t,n,t,Foto t,n,w,w,Film ent-
 wickeln,Ausweis stempeln,Ausweis
 machen,o,o,s,w,Ofen wegrücken,t,
 Schallplatte spielen,graben,a,a,a,h,
 Brechstange b,n,t,s,s,Leiter b,t,Pfef-
 fer b,t,Drahtschere b,t,s,o,o,sw,sw,s,
 Spiegel b,o,*so,w,t,Schnaps kaufen,
 t,o,o,t,Schnaps geben,r,Brigitte be-
 freien,h,w,nw,*t,w,w,nw,r,Dynamit
 befestigen,h,w,s,t,Dynamit b,o,s,t,Bajo-
 nett b,t,s,Bajonett b,t,s,Bajonett b,t,s,w,

t,f,o,t,o,hinein,Helm b,t,t,xxxx
(*s.Anm.2*),raus,Uniform an-
ziehen,w,s,Ausweis zeigen,
w,t,o,o,t,Bueste f (*s.Anm.3*),
w,s,o,f,t (*s.Anm.4*),w,t,w,t,t,
o,t,s,(Kuechen)Schabe b,t,
s,o,Schraubenzieher b,r,r,h
(*s.Anm.5*),KXVYKZ,xxxx
(s.o.),Safe oeffnen,t (Talis-
man)

Codesatz: Das Tor ist mit einem Vorhaenges Schloss verschlossen. Anmerkungen zu Adventure 4:

1) Die dreimalige Wiederholung des Befehls »Bajonett« lässt sich hier nicht umgehen, da eine Richtungsanweisung zwischengeschoben ist.

2) Das Zeichen »xxxx« steht stellvertretend für eine jedesmal neu generierte, vierstellige Zufallszahl, die man sich notieren sollte.

3) Nach dem Befehl »Bueste f« erhält man stets den gleichen Codeteil - KXV-, folglich kann dieser Schritt weggelassen werden.

4) Siehe im wesentlichen Anmerkung 3; hier muß eine Örtlichkeit nicht notwendigerweise aufgesucht werden (»f« offenbart YKZ).

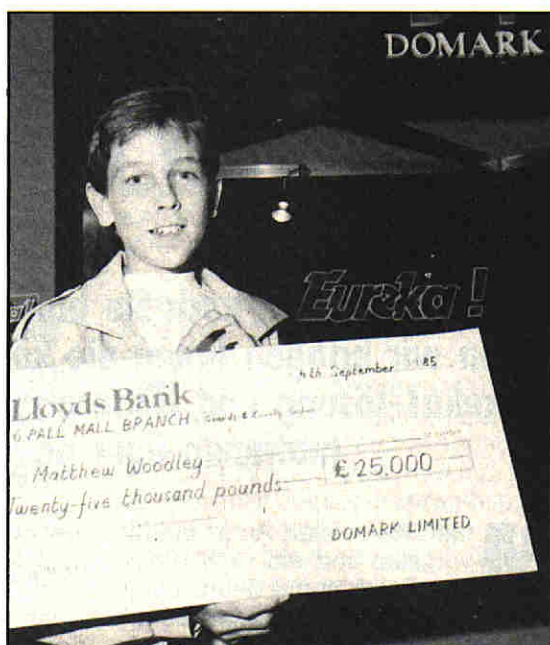
5) Objektiv betrachtet, macht die Richtungsfolge »I«, »I«, »h« keinen Sinn, Eureka! erhebt sich jedoch über logische Gesetze.

Eureka/Adventure 5 -Abenteuer in der Karibik-

Vor Beginn des letzten Adventures müssen folgende, aus den vorigen Adventures resultierende Codewörter eingegeben werden:

1. MEEP MEEP
2. NERO
3. MORDRED
4. DIE AMBOSSPOLKA

t*,r,sw,r,t,h,no,so,o, Panther e(wieder-
holen bis zum Tode des Tieres),f(**s.**
Anm.1),t(Kadaver!),no,no,Pyramide
f,hinein,Goetze f,t,raus,w,sw,sw,o,h,so
t,w,h,w,w,fallschirm b,h,warten(**s.**
Anm.2),a,sw,warten,a,sw,warten,a,
sw,Kadaver werfen,r,t,t,t,h,t,n,n,n,t,s,
Draht b,Mann e(vgl.Panther),t,h,w,t,
w,t,raus,o,n,t,s,r,s,w,t,Regal f,r,Schrau-
benschlüssel bs,Muetze tragen,
Hemd tragen,o,Mann e(lmal)Oel
vergiessen,Oel entzuenden,Feuer-
loescher b,t,s*,Radio brechen,t,Tuer
oeffnen,raus,o,Computer b,Eureka,
xxxx(**s.Anm.3**),w,s,w,Mann e(**s.Anm.**
4),t,o,o,t,Schutzanzug anziehen,w,s,s,
w,w,r,Pumpe b(an dieser Stelle Be-
fehl sofort eintippen [RETURN], je-
doch erst beim Erscheinen des 3.
Bildes/Decke der Erzmuehle befin-
det sich 0,5 m über dem Boden/
drücken)o,(erneut verzögern, bis



Mathew Wooley löste Eureka – als erster

das Fließband, auf dem der Akteur um sein Leben läuft, erscheint),o,w, springen (beim Erscheinen des neuen Textes — bei frühzeitiger Eingabe rettet unter Umständen »a«),Karte b,Tuer oeffnen,n,Diamant b,n,t,o,t,n,t, Schreibtisch f,Schalter druecken,w, n (**s. Anm. 5**),w,n,n,o,s,o,o,Seife b,n,n,*o, xxxx(s.o.),s,Totenschaedel legen,w, Schluessel hineinstecken,Schlues- sel drehen,*o,t,n,o,*n,h,n,*o,Draht b, *o,warten,a,n,o,warten,a,n,warten,a, Fallschirm b,h,o,o,h,o,Osten rennen (eintippen)**[RETURN],hinein springen,Pistole b.

Anmerkungen zu Adventure 5:

1) Der Befehl »f« muß möglicherweise mehrmals ausgeführt werden, da der Kadaver des Panthers generiert werden muß, so daß gewisse Zeit bis zum Auftauchen benötigt wird.

2) Das wiederholte Warten kann durch Töten des Hundes (»Hund e«...) verkürzt werden.

3) Das Zeichen »xxxx« steht stellvertretend für eine vierstellige Zufallszahl, die sich der Spieler notieren sollte (vergleiche dazu auch Adventure 4/Anmerkung 2).

4) Beißt man sich, die Sequenz »w«, »t«, »o« einzugeben, ist man an dieser Stelle nicht notwendigerweise genötigt, die Wache zu töten.

5) Sollte man sich in den Gängen der Uranmine verlaufen haben, so bringt eine mehrmalige Benutzung des Geigerzählers »Geigerzaehler

des Bergführers («Bergführermodell»), der den Weg zu nicht radioaktiven Auswegen anzeigt, sicher aus dem Labyrinth.

Damit sind fast alle Geheimnisse von Eureka! gelöst. Die versteckte Telefonnummer müssen Sie noch selber finden. (bs)