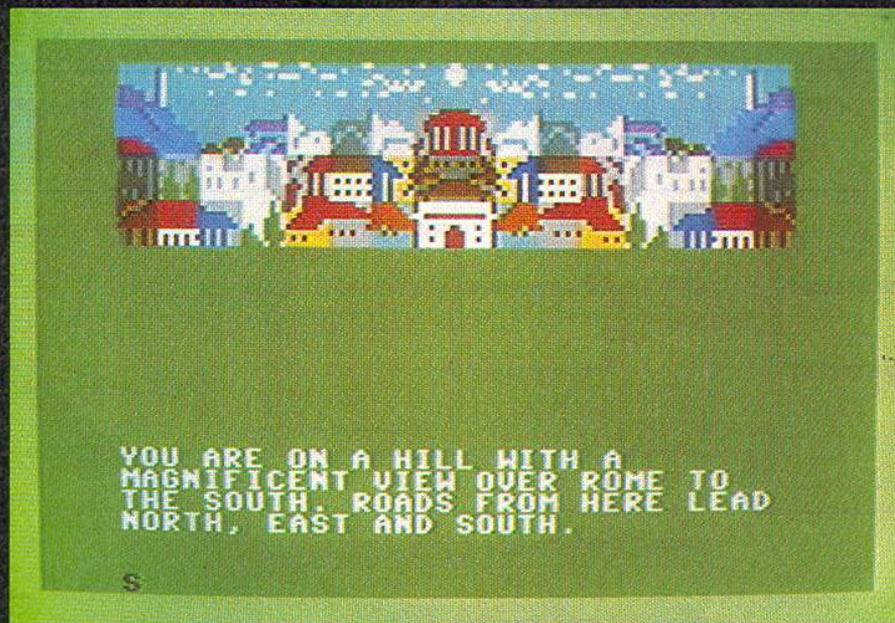


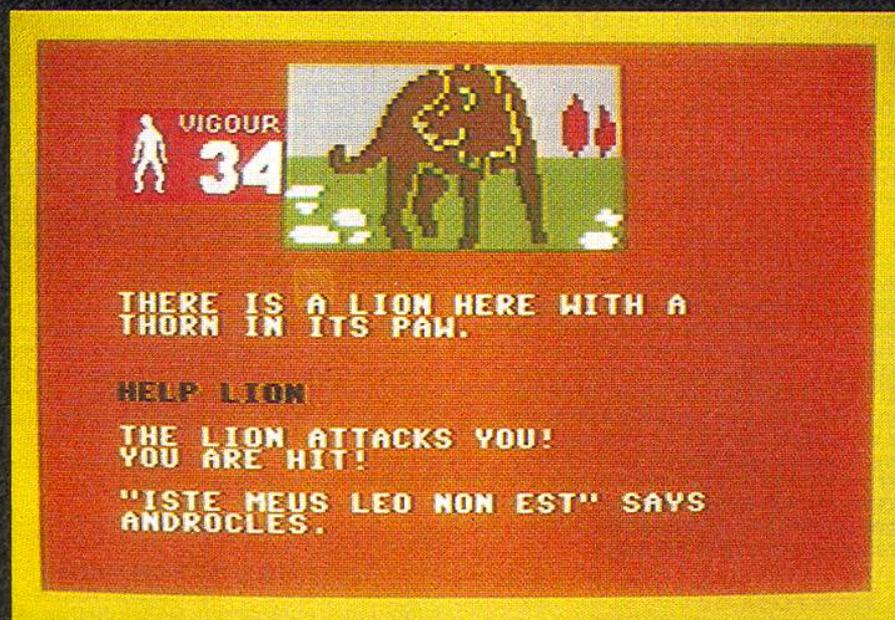
*Nicht nur Ruhm und Ehre winken dem Abenteurer, der als erster „Eureka“ löst. Spieler aus England, Österreich, Schweiz und Deutschland rätseln um die Wette. Der Preis: 85 000 Mark. Die Lösung: eine geheime Telefonnummer. Der Codeanfang: 00 44. . .*

Wer als erster „eureka“ (ich hab's gefunden) jubeln kann, und das beim richtigen Telefonteilnehmer, der wird sicherlich reich. Doch vorher muß sich der Abenteurer durch 375 KByte durchkämpfen. Sein Gefährt ist eine Zeitmaschine der NASA. Während einer Weltraumexpedition wird auf dem Mond ein geheimnisvoller Kristall gefunden. Er zerbricht in 8 Teile. Drei werden in Australien, Grönland und der Mongolei gefunden. Fünf Splitter werden vermißt. Seit der Kristall vom Mond geholt wurde, gibt es dort gefährliche Mondbeben. Wissenschaftler finden heraus, daß der Mond innerhalb weniger Monate auf die Erde stürzen wird. Unser Planet kann nur gerettet werden, wenn der Kristall wieder zum Mond gebracht wird. Doch da ist ein kleines Problem. Die fünf restlichen Splitter wurden in verschiedene



*Vor den Toren Roms lauern Gefahren*

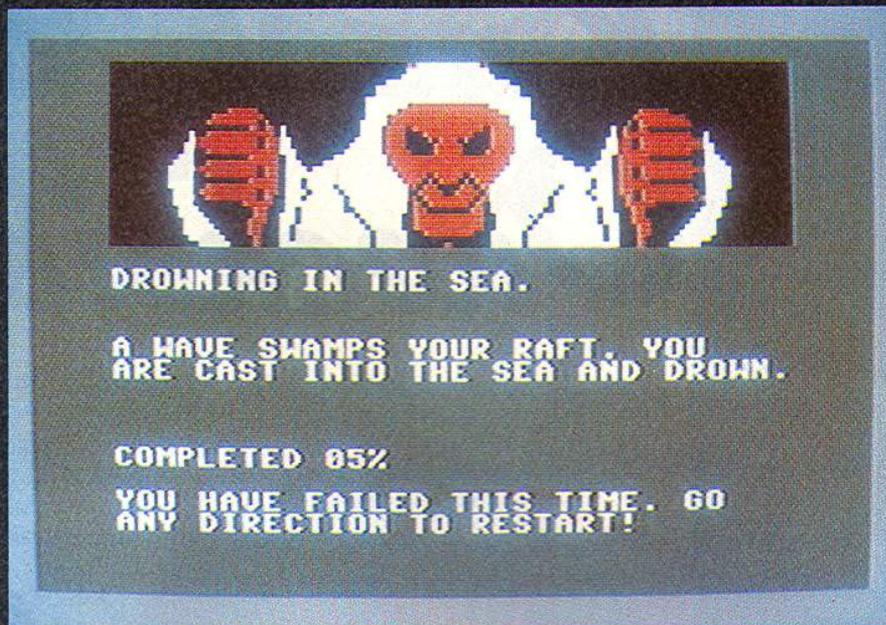
# Europapreis mit



*Lateinische Sprüche helfen nicht gegen verletzte Löwen*

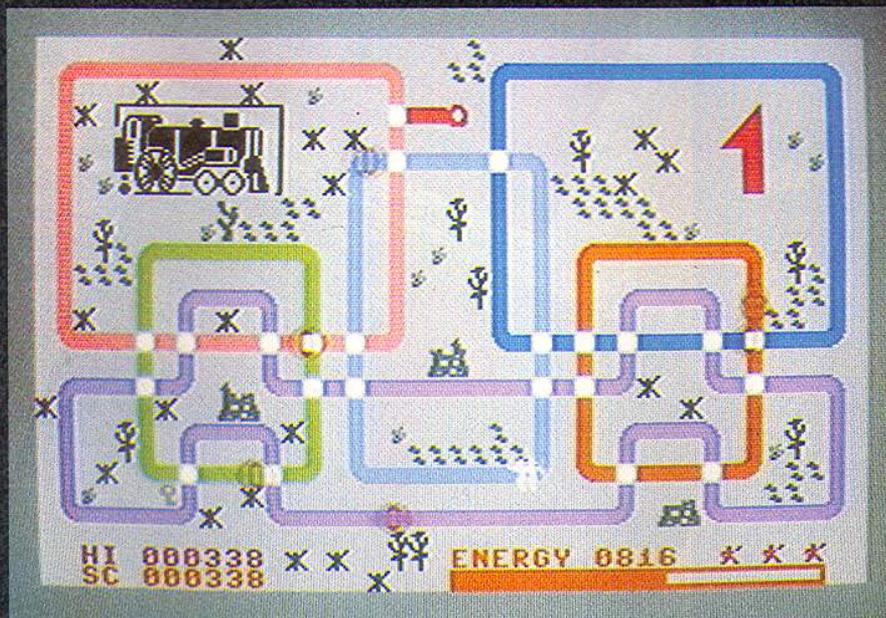
Zeitepochen katapultiert: ins prae-historische Europa, in die Zeit des römischen Reiches, ins Mittelalter, in den Zweiten Weltkrieg und die Karibik der Gegenwart. Der Spieler kann den drohenden

Weltuntergang nur abwenden, wenn er die Splitter wiederfindet und den Kristall zusammensetzt. 85 000 Mark winken dem Abenteurer, der als erster das Spiel löst. Gelingt das bis zum



*Gnadenlos schickt der römische Herrscher Abenteurer in den Tod*

# is 1 Eureka



*Actionspiel vor den Adventure gibt Lebenskraft*

31. 12. 1985 niemanden, wird der Preis unter den registrierten Käufern gleichmäßig aufgeteilt. Der Wettbewerb läuft fast europaweit. Eureka geht über schweizerische, österreichische, deut-

sche und englische Ladentische. Für 94 Mark bekommt der Spieler ein Abenteuerpaket geschnürt. Fünf getrennte Adventures — für jede Zeitepoche eines — beanspruchen zusammen 250

KByte reinen Maschinencode. Die einzelnen Lösungen ergeben insgesamt eine britische Telefonnummer. Der erste Anrufer ist der Gewinner. Doch den richtigen Code herauszufinden, ist sehr, sehr schwierig. Man muß in jedem Teil des Adventures einen Splitter des Kristalls finden. Dazu benötigt man Angaben aus dem vierfarbigen Begleitbüchlein. Jedes Kapitel gibt Tips in Form eines Gedichtes oder eines Bildes. Schwere Zeiten für Cracker, denn Buchkopien nützen wenig. Die Farben geben nämlich wichtige Hinweise.

Ab 20. März wird die deutsche Version im Handel sein mit zweisprachigem Textbüchlein in Deutsch und Englisch. Text, Grafik und Sound sind gut gelungen. Kein Wunder, bei 10 000 Arbeitsstunden und einem achtköpfigen Arbeitsteam. Der Bestsellerautor Ian Livingstone schrieb das Drehbuch, einer der vier Grafiker ist Oskargewinner. Stehende und bewegte Bilder wechseln sich ab, pro Adventure etwa 40 bis 45 Szenen. Da plätschert malerisch ein Wasserfall, stürzt jäh ein Flugzeug ab oder ertönt ein markerschütternder Schrei. Die Action kostet den Spieler eine Menge Kraft, am Bildschirm wie im „richtigen Leben“. Das Programm arbeitet nämlich mit Realtime-Elementen. Um spielerisch Lebenskraft zu tanken, sind den Adventures Actionspiele vorgeschaltet. Auf der Diskette wurden — anders als bei der Kasette — aus Platzgründen drei Actionspiele weggelassen. Fazit: Adventure-Freaks sind stundenlange Spannung und anspruchsvolles Rätseln garantiert. Mit den 85 000 Mark ist ein sicherlich verkaufsträchtiger Zusatzanreiz geschaffen.

(W. Wintersberger/bam)