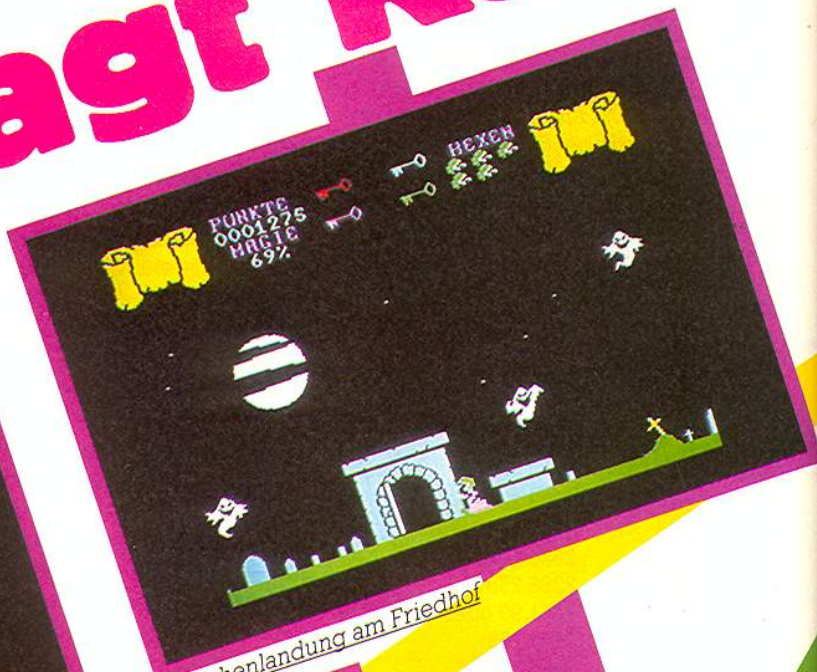


Spiele

Hexe jagt Kürbi



Besenreiterin wird mit Joystick
über den
Bildschirm
bewegt



Zwischenlandung am Friedhof



In der Krypta: Knochen für Kraftbrühe



Schierling als
Suppengemüse



Im Vulkankrater:
Bissige Fledermäuse
und glühende
Lavaklumpen

*Ein halbes Jahrtausend
Hexenverfolgung ge-
nügt. Passend zum 500.
Geburtstag der Bulle,
mit der Papst Innozenz
seinerzeit zur Hexen-
jagd aufrief, drehen die
Hexen den Besen um
... und gehen selbst auf
Jagd. Ihr Treffpunkt: die
„Hexenküche“ eines
britischen Computer-
spiel-Herstellers.*

Neue Besen kehren gut — heißt es im Volksmund. Doch frischer Glanz in der Besenkammer ist nicht jedermanns Sache. Besonders, wenn das Kehrgerät als feuerspeiender Fluguntersatz zum Einsatz kommt und genau genommen in die Garage gehört. So geht es unserer kleinen Hexe im Computerspiel „Hexenküche“ von Palace Software. Der böse Kürbis hat ihr den güldenen Besen geklaut. Sie setzt sich nun auf ihren neuen Besen, um den alten zurückzuerobern. Doch das ist schwierig. Zuerst muß sie den Kürbis finden. Und das haben die Hersteller der Hexe und ihrem Meister nicht leicht gemacht. Der Begleittext verrät sogar ehrbaren Käufern weder den Zielort noch Mittel und Wege. Selbst das genaue Spielziel bleibt unklar. Mit Absicht, denn das herauszufinden, ist eine der Aufgaben des Spielers. Die Spielanleitung orakelt lediglich in neun Versen ein

geheimnisvolles Hexeneinmal-eins. Mit der klassischen Vorlage in Goethes' Faust hat es zumindest eines gemeinsam: Beim ersten Lesen versteht man's nicht. Eine Kostprobe aus dem Hexeneinmal-eins der computergestützten Hexenküche:

„Hexen lauern überall, bring' sie keineswegs zu Fall.
Morgen zu Walpurgisnacht bekommt eine Hexe die Zauberkraft.
Sechs Zutaten müssen's sein, die mischt Du in den Kessel rein.“
Waren es bei Goethe's Giftmischerin noch zehn Ingredienzen, so hat der Zahn der Zeit auch an den Suppenzutaten genagt, die Rationalisierungswelle sogar die Hexenküchen ergriffen. Unsere moderne, Joystick-gesteuerte Besenreiterin begnügt sich mit sechs Zutaten. Doch erstmal finden. Die mühevoll Suche wird von lebensgefährlichen Abenteuern begleitet. Sie lohnt sich trotzdem, verleiht der Hexensaft doch Zauberkraft.

Zaubertrank gegen

Besendieb

Nur mittels der frisch gekochten Kraftbrühe kann die Besen-besene Hexe ihren Feind, den Kürbis, besiegen. Daß die Zaubertrankherstellung allerdings schnell zum aufregenden Abenteuer geraten kann, weiß der belebte Zeitgenosse spätestens seit der Lektüre von „Asterix und Obelix“. Hatte der unermüdliche Mistelsammler Miraculix gegen die alten Römer nur ein einziges Leben zu verteidigen, so geht es dem Kräuterweiberl im Computerzeitalter besser. Sie kann ihr Leben pro Durchgang neunmal aufs Spiel setzen. Die Wiedergeburtsmöglichkeiten werden in den oberen Bildschirmzeilen angezeigt. Ebenso die magische Energie und der erreichte Punkte-

stand. Sinkt das Energieniveau der Hexe auf Null, stürzt sie samt ihrem Besen — dem neuen, ungeliebten — ab. So sehr das Spielerherz hier bluten mag, für jeden Grafikfreak ist der fünf- bis zehnfache Salto mortale ein Augenschmaus. Wohltrainierte Joystick-Jongleure können den Absturz allerdings hinauszögern oder sogar verhindern, indem sie auf alles feuern, was ihnen vor den Besen kommt. Die Auswahl ist groß. Da flattern Fledermäuse im Sturzflug, geistern weiße Gespenster über Friedhofsgemäuern und schwirren glühende Lavabrocken durch die Luft. Stößt die Hexe mit den unbemannten Flugobjekten zusammen, vermindert sich ihr Energielevel um zehn Prozentpunkte. Bei erfolgreichem Abschluß sammelt sie selbst Punkte. Wird die Flugkraft besorgniserregend niedrig, kann die Besenreiterin schnell eine der weißumflorten Energie-Tankstellen anfliegen und neue Kräfte sammeln. Ausgekochte Hexenmeister behalten bei ihren Höhenflügen den Boden im Auge, denn zwischen Grabsteinen, Geröllbrocken und üppigen Laubbäumen liegen die Schlüssel zum Glück. Sechs an der Zahl, passen sie zur jeweils gleichfarbigen Tür, die in ein unterirdisches Labyrinth führt. In sechs der 60 Gewölbe sind Suppenzutaten versteckt. Ein selbstentworfenen Gewölbeplan erleichtert die Suche. Hat die Hexe alle Ingredienzen zusammengetragen und in ihrem Hexenhäuschen zu einem kräftespendenden Zaubertrank verkocht, geht sie gutgerüstet in die Höhle des Kürbis. Hier zeigt sich, daß die Kraftbrühe nicht nur bitter, sondern auch nötig ist, weil ein mitternächtliches Rendez-vous mit Kürbissen sonst schnell zur Nacht des Grauens werden kann — „Halloween“ gegen Walpurgisnacht.

(bam)