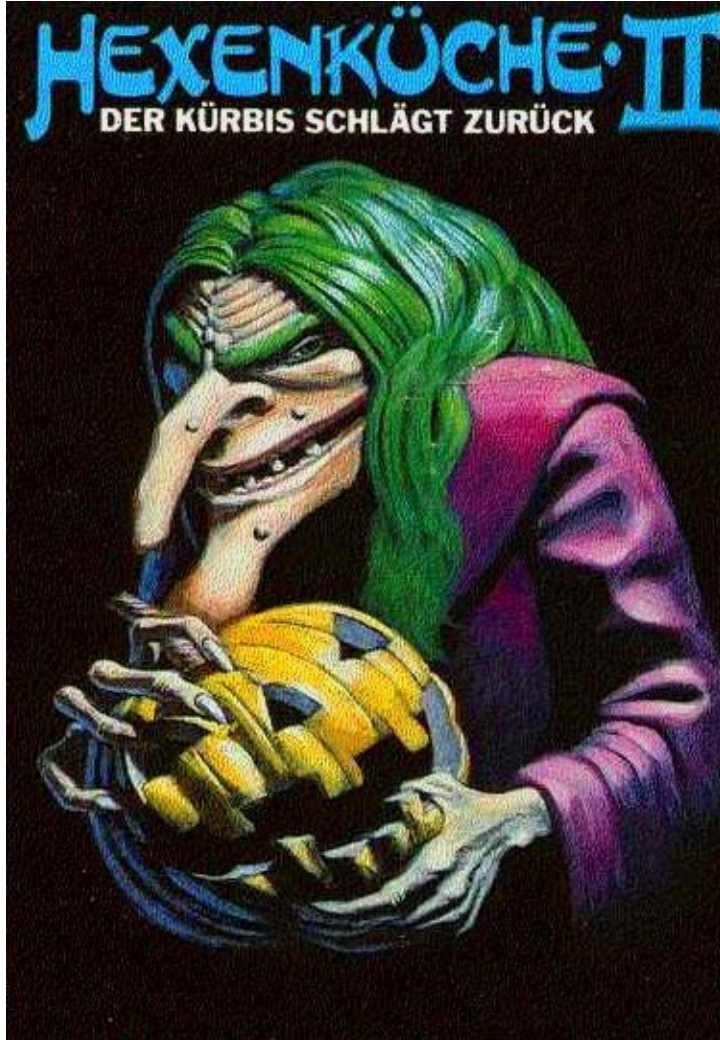


# HEXENKÜCHE II

## Der Kürbis schlägt zurück



### Das Spiel

Vor langer Zeit braute sich die Hexe einen Zaubertank um Ihre Hauptgegner, die Kürbisse, zu verbannen. Doch ein kleiner Kürbis blieb übrig! Sie übernehmen nun die Rolle dieses hüpfenden Kürbisses mit dem Spitznamen "BOUNCY".

Die Hexe konnte sich inzwischen ein Schloß bauen und schläft ruhig in Ihrem Schlafzimmer. Der Kürbis will in der Zwischenzeit einen Gegentank brauen, um seine Freunde wieder zu befreien. Eine Zutat zu dem Tank fehlt ihm noch, - Die Haare der Hexe. Bouncey muß durch über 120 Räume hüpfen und verschiedene Gegenstände suchen, mit denen er sich vor diversen Gefahren schützen und seine Aufgabe ausführen kann. Dabei kann einiges passieren. Neben den meist tödlichen Begegnungen mit diversen Monstern kann Bouncey auch mehrere Screens tief in den Burggraben stürzen, um dann von einem Wald aus wieder in die Burg zu gelangen.

Verliert Bouncey eines seiner sechs Leben, kichern zwei Hexenköpfe am oberen Bildschirmrand ein richtig häßliches Hexenki-

chern. Der Kürbis hat es in diesem Spiel nicht leicht. Die Hexe kann voll Vertrauen auf Ihre monströse Wachmannschaft ruhig schlafen.

Doch selbst wenn Bouncey bis zur Hexe vorgedrungen ist und ihr die Haare abgeschnitten hat, muß er noch bis zum Hexenkessel vordringen um den Tank zu brauen und den Kürbisbann zu brechen.

### Bedienung

- Obwohl es manchmal so aussieht als ob Bouncey sich mit seiner Hüpferei nicht richtig steuern lässt, reicht der richtige Druck auf den Steuerknopf um ihn kurz, mittel oder lang springen zu lassen
- Benutzt man dazu Wände oder Tische als Bande, erreicht Bouncey jede gewünschte Stelle.
- Sobald Bouncey einmal ein magische Feld erreicht hat, kann er magische Strahlen abschießen und zwar durch Druck auf den Feuerknopf und bewegen des Joysticks in die gewünschte Richtung.

⬢ Je länger der Feuerknopf gedrückt wird, desto höher hüpfet Bouncey

←/→ zum links oder rechts hüpfen

⬢←/→/⬢↗ Schießen in die jeweilige Richtung

### Gegenstände

- werden eingesammelt indem man sie berührt.
- man muß sechs magische Gegenstände finden, um das Spiel zu beenden.
- einen dieser Gegenstände findet man im Wald vor dem Schloß.
- diese magischen Gegenstände sind:

#### Kelch (Goblet)

In einigen Räumen fliegen Hände durch die Luft. Berührt Bouncey sie, wird die Joysticksteuerung für eine Weile umgedreht. Der Kelch schützt Bouncey vor dieser Wirkung

#### Axt

In einigen Räumen kann man die Türen (sehen wie dünne Wände aus) nur mit der Axt öffnen.

#### Schild

Skelette kann man nicht zerstören, auch nicht mit den magischen Strahlen. Um sie zu überwinden, braucht Bouncey den Schild. Das ist vor allem beim Hexenkessel wichtig, denn er wird von einem Skelett bewacht.

#### Krone

Die schlafende Hexe wird von einem speziellem Zauber bewacht. Bounceys einziger Schutz ist die Krone.

#### Schere

Mit der Schere schneidet Bouncey der Hexe die Haare ab.

#### Das Buch der Zaubersprüche

Man braucht es, um das Spiel zu vollenden.





## Bounceys Feinde

- Der Wächter der Hexe ist unzerstörbar und tödlich, aber er bleibt in der Nähe der Krone
- Spinnen sind tödlich und unzerstörbar
- Skelette sind tödlich und unzerstörbar, aber der Schild schützt Bouncey
- orangefarbene Fledermäuse sind tödlich und unzerstörbar
- Babyspinnen sind tödlich, können aber durch die magischen Strahlen abgeschossen werden

### Der sichere Tod wartet auf Bouncey wenn er:

- ohne Krone in das Schlafzimmer der Hexe hüpf
- versucht die Krone zu nehmen, ohne den Schild zu besitzen
- gegen Kerzenflammen, Gargoyles, Fackeln, Lava, Äxte oder "The Moat" hüpf
- ohne Axt auf der rechten Seite des Schlosses abstürzt

## Anzeigen



Anzahl der restl. Leben    Kelch    Krone    Restmagie Punktezahl    Hexen haare    Axt    Buch der Zaubersprüche    Schere

## Laden und Starten

LOAD"HEXENKUECHE II",8,1 eingeben und die RETURN-Taste drücken.

RUN eingeben, die RETURN-Taste drücken. Sie sehen nun das Intro.

Nach dem Drücken der Leertaste beginnt der Vorspann. Durch Drücken des Feuerknopfs beginnen Sie das Spiel.

## Hiscore

Den Hiscore sehen Sie links oben auf dem Bildschirm. Wenn Bouncey alle sechs Leben verbraucht hat oder das Spiel gelöst ist, wird Ihnen eine Endsequenz gezeigt. Eine Hiscore-Liste exestiert leider nicht, auch wird der Hiscore nicht gespeichert.

## Cheat-Modus

Wie bei seinem Vorgänger ist auch bei diesem Spiel der Cheat-Modus (Trainer-Modus) eine wichtige Sache. Der Cheat-Modus wird im Spiel durch Drücken der CTRL-Taste eingeschaltet.

## Tips für schwierige Räume

### Dining Room (eine der Startpositionen)

Erst einen kurzen Sprung nach links, dann einen mittleren nach rechts, dadurch landet Bouncey auf der Ecke des Tisches. Diese Position einen Sprung lang halten, dann mit einem langen Hüpf nach rechts über den Tisch und Bouncey landet auf einem magischen Feld im nächsten Raum

### Throne Room (eine der Startpositionen)

So kommt man weiter hoch ins Schloß: Im Raum links vom Throne Room positioniert man Bouncey an der Ecke des Balkons (durch vorwärts- und rückwärtshüpfen und mit Hilfe der Wand). Mit einem langen Sprung nach links überbrückt man die Lücke. Falls Bouncey hier stirbt: Wenn er wieder erscheint, einfach ein paar mal unter den Tisch springen, und er bekommt den richtigen Winkel für die Fruchtschale.

### Raum unter dem Throne Room (eine der Startpositionen)

So kommt man in das Schlafzimmer der Hexe: Wenn man mit Hilfe der Kette an die Decke dieses Raums gekommen ist, läßt man Bouncey gegen die linke Wand springen. Er prallt so ab, daß er genau am Rand der Platte landet, von wo aus ein Sprung direkt nach oben ihn auf den Tisch plaziert.

## weitere Tips:

- mit dem Hebel bewegt man die Ketten
- man darf Bouncey von der Ecke des Schlosses stürzen, um schnell nach unten zu kommen. Bouncey überlebt den Sturz.
- Von den Plattformen der Gargoyles immer schnell wegsteuern, denn sie bewegen sich und schleudern Bouncey ins All.
- Das Spiel kann mit einem normalen Reset-Taster nicht abgebrochen werden. Sie müssen den Computer ausschalten.



