

# Hexenküche II (Cauldron II)

## Das Spiel

„Hexenküche II“ ist, ihr ahnt es bereits, die Fortsetzung von „Hexenküche“. Während der Spieler im ersten Teil die Rolle der Hexe Esmeralda Krötenschleim übernommen hat, um die Gegend von gefährlichen Kürbissen zu befreien, begleitet er hier den letzten überlebenden Kürbis. Bouncey, so sein Name, muss im Schloss der Hexe sechs Objekte aufsammeln, um eine Locke von Esmeralda abschneiden und damit einen Trank brauen zu können, der ihre böse Macht bricht.

Hexenküche II ist ein Plattform-Geschicklichkeitsspiel, in dem so gut wie nicht geschossen wird und in dem es allein auf Geschicklichkeit ankommt. Das Spiel ist extrem schwer!

## Wie es nach dem Sieg Esmeraldas über die Kürbisse weiterging

Durch den ungeheuren Erfolg ihrer Aktion wurde Esmeralda schnell zur Chef-Hexe befördert und ließ sich von ihren Untergebenen an Stelle ihres Hexenhäuschens ein Schloss bauen, in dem sie fortan wohnte. Bedingt durch den goldenen Besenstiel veränderte sich ihr Wesen, und sie wurde langsam immer despotischer und rücksichtsloser – sie wurde zu einer „bösen“ Hexe. Niemand wagte es, sich mit ihr anzulegen, da ihre Macht sehr groß geworden war.

Nur Bouncey wagte es, sich ihr entgegenzustellen. Bouncey war der einzige Kürbis, der von Esmeralda nicht vernichtet worden war: da er den damaligen Chef-Kürbis nicht gut leiden konnte, war er von ihm verbannt worden und unterlag daher Esmeraldas Zauber nicht. Verständlicherweise war er sehr erbost über den Tod seiner Freunde und Verwandten (allerdings nicht so sehr über den seines Chefs), so dass er auf Rache sann. Eines Nachts, als Esmeralda sich – von ihren Spießgesellen bewacht – in ihrem Schloss dem dringend nötigen Schönheitsschlaf hingab (gegen ihre Falten war einfach kein Kraut gewachsen), beschloss er, sich an der ahnungslosen Hexe zu rächen und drang in das Gemäuer ein ...

*Wo einst im Wald das Häuschen stand,  
Ragt finster nun des Schlosses Wand.*

*Und dort, im höchsten Turme wacht  
Die böse Hexe mit Teufelsmacht.*

*Es herrscht das Böse im ganzen Land  
Mit Geister- und Dämonenhand.*

*Die Streiter? Geschlagen im letzten Gefecht.  
Doch einer lebt, der sie bald rächt.*

*Ein letzter Kürbis, der aus dem Wald  
Nur knapp entkam der Hexe Gewalt.*

*Nun schnell hinauf und dann – schnipp, schnapp –  
Der Hexe Locke schneide ab!*

*Zur Hexenküche! Brau den Trank,  
Der lösen wird der Hexe Bann.*

*Dann weiß das Weib: Es unterliegt.  
Das Spiel ist aus. Das Gute siegt.*

*Sechs Zauberdinge musst du erringen,  
Um dem Bösen zu entrinnen.*

*Mehr verraten kann ich dir nicht –  
Nur find' sie schnell und brauch' sie recht.*

*Mit Druck auf „Feuer“ beginnt das Spiel  
Nun viel Glück zum Punkte-Ziel ...*

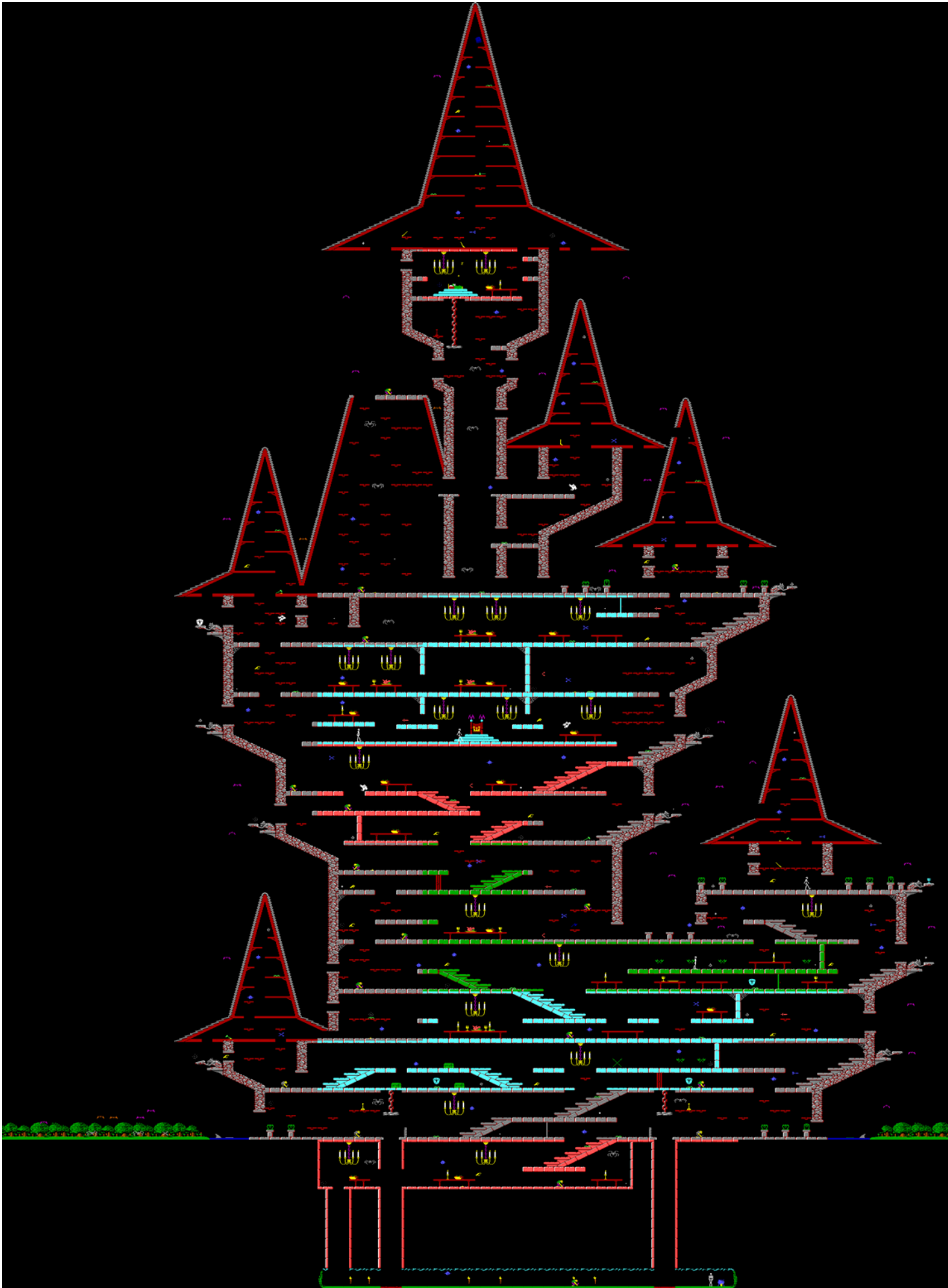
## Bounceys Aufgabe

Sechs Gegenstände muss Bouncey im Schloss oder in der unmittelbaren Umgebung aufsammeln und Esmeralda dann eine Locke abschneiden. Im Keller des Schlosses brodeln bereits ein Zaubertank, der Esmeraldas Macht brechen kann, wenn als letzte Zutat die Hexenlocke dazu gegeben wird. Die Locke kann Bouncey aber nur dann abschneiden, wenn er vorher außer einer Schere noch fünf andere Gegenstände gefunden hat: einen Becher, eine Axt, eine Krone, ein Schild und ein Zauberbuch.

## Das Schloss

Im riesigen Schloss trifft der tapfere kleine Kürbis auf jede Menge Handlanger der Hexe: neben aus dem ersten Teil bekannten Gestalten wie den Fledermäusen oder Gespenstern trifft unser Held hier auch auf jede Menge Spinnen, Skelette, Hände und sogar fliegende Schweinsköpfe. Wie im ersten Teil kostet die Berührung dieser Monster Energie, und manche Berührung endet sogar tödlich. An bestimmten Energiefeldern kann Bouncey seine Energie aber wieder auffrischen. Nach dem „Auftanken“ kann er dann sogar Energiekugeln verschießen und sich so seiner Haut erwehren.

Im Schloss sind einige Schalter und Hebel zu bedienen, die Plattformen bewegen. So kann Bouncey in die verschiedenen Etagen gelangen.



## Fortbewegung nach Kürbis-Art

Um sich fortzubewegen, muss Bouncey hüpfen. Er kann kleine, mittlere und große Sprünge machen. Der Spieler muss die Feuer-taste entsprechend lange betätigen, was nach kurzer Einübungszeit gut funktioniert. Einige Bereiche des Schlosses können nur erreicht werden, wenn sich der Kürbis geschickt von anderen Objekten wie Wänden, Leuchtern oder Tischen abprallen lässt. Da der Kürbis nur zwischen seinen Sprüngen gesteuert werden kann und während eines Sprungs ganz auf die physikalischen Gesetze vertrauen muss, wird das Spiel noch schwerer als der Vorgänger.



Gerade hat Bouncey eine Locke Esmeraldas abgeschnitten

## Der Kürbis schlägt zurück!

Bouncey beginnt in einem zufällig ausgewählten Raum des Schlosses. Seine Aufgabe hat begonnen! Die Axt sollte als einer der ersten Gegenstände aufgesammelt werden, da nur mit ihr verschlossene Türen aufgebrochen werden können. Hat man sie im Fall der Fälle nicht dabei, kann man das Spiel von vorne beginnen

...

Die beste Reihenfolge ist: Becher, Axt, Schere, Krone, Schild, Buch und Esmeraldas Locke. Am besten beginnt man solange neue Spiele, bis Bounceys Startposition in der Nähe des Bechers ist, und beginnt dann das Spiel. Mit der beschriebenen Reihenfolge hat man einen relativ kurzen Weg durch das Schloss (siehe Karte). Wichtig ist, ein Gefühl für die Steuerung des Kürbisses zu bekommen. Das ist das A und O für Spielspaß und erfolgreiches Beenden des Spiels. Anhand der Karte und der genannten Reihenfolge beim Aufsammeln seht ihr den Weg Bounceys und könnt entsprechend planen.

Wichtig und ein großes Manko des Spiels ist folgendes: Verliert Bouncey seine gesamte Energie, kann es sein, dass er im aktuellen Screen an anderer Stelle wieder auftaucht. Dies bedeutet unter Umständen, dass ihr große Umwege machen müsst, um wieder an die zuvor erreichte Stelle zu gelangen. Daher empfehle ich euch, das Spiel auf einem der gängigen Emulatoren laufen zu lassen und nach jedem gelungenen Screen Snapshots zu machen (so habe ich mir diverse Nervenzusammenbrüche erspart).

Noch ein Wort zum Schluss: Kaum eine Spielsituation ist aussichtslos. Fast immer kann Bouncey durch geschicktes Timing und die richtige Sprungtechnik weiter kommen (ggf. muss er sich an anderen Objekten abprallen lassen).

Hat Bouncey die heiß ersehnte Locke Esmeraldas abgeschnitten, muss er sich auf den Weg zum Hexenkessel im Schlosskeller machen. Der Weg dorthin ist sehr beschwerlich. Um die senkrechte Röhre ganz links zu erreichen (die einzige, durch die er unbeschadet nach unten gelangen kann), muss er so in den mittleren Tunnel springen, dass er am rechten Rand der darunter liegenden Ebene landet. Danach muss er die Röhre nach links überspringen und gelangt so zur linken Röhre.



Das Ende ist genauso schlicht wie beim ersten Teil

## Zum Schluss noch einige generelle Tipps

- \* Wie für den ersten Teil gilt auch hier: wer sich an das Spiel wagen möchte, sollte viel Zeit mitbringen.
- \* Auch bei Bounceys Abenteuer sollten nach einer gelungenen Aktion Snapshots gemacht bzw. das Spiel gefreezt werden, da es leider keine Funktion zum Abspeichern von Spielständen gibt.
- \* Kartenzeichnen ist hier noch wichtiger als beim ersten Teil!
- \* Mit POKE 29207,165 kann man sich das Leben im wahrsten Sinne des Wortes etwas einfacher machen.

Harald Horchler - 8/2001