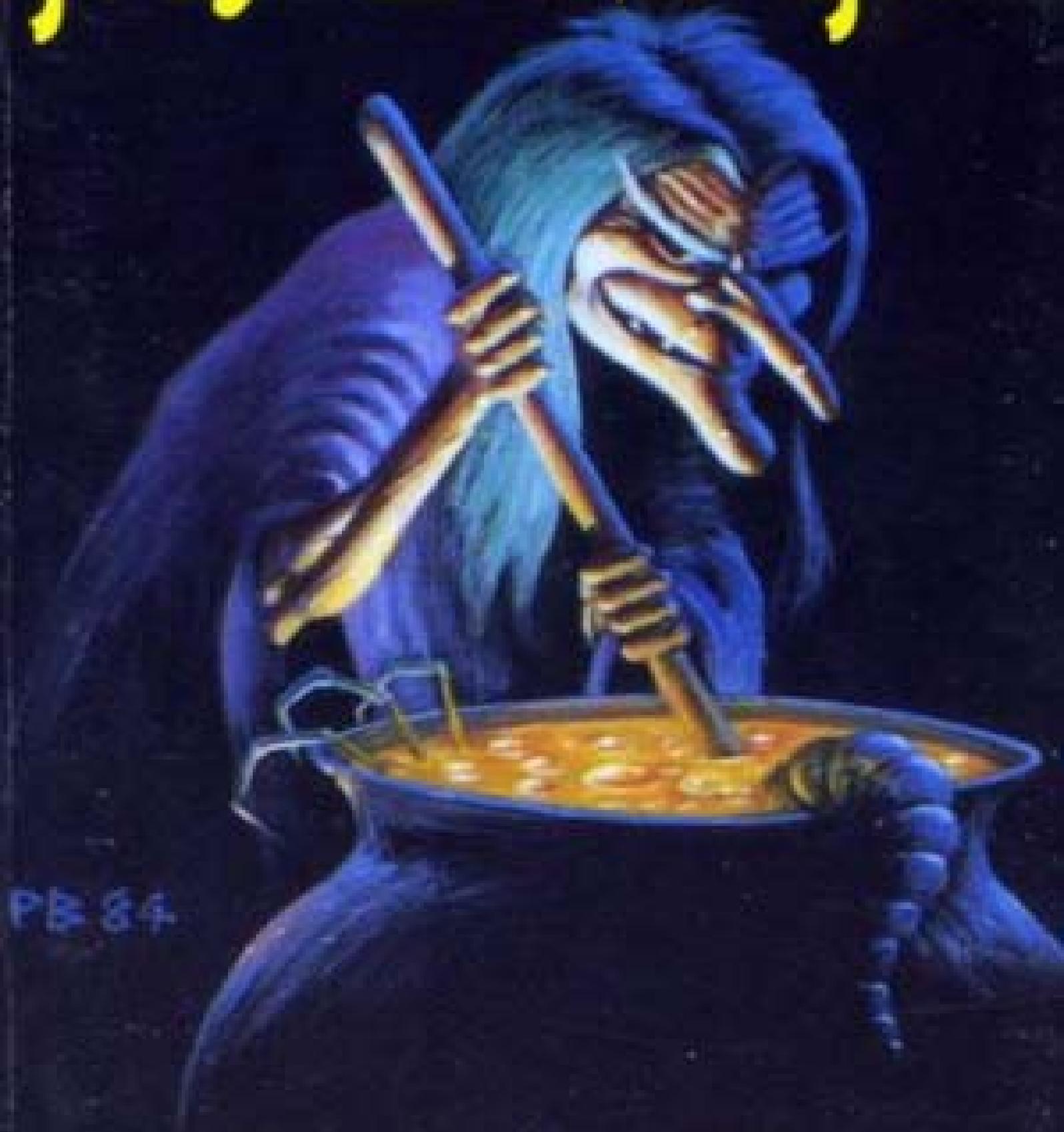


HEXENKÜCHE



PB 84

COMMODORE 64

Hexenküche (Cauldron)



Das Spiel

„Hexenküche“ ist ein Geschicklichkeitsspiel, in dem eine Hexe mehrere Zutaten für einen Zaubertrank suchen muss, um das Land von bösen Kürbissen zu befreien. Hexen sind in diesem Spiel die Guten! Während man oberirdisch (während der Suche nach den Schlüsseln) mit dem Abschießen von Zauberbällen einiges erreichen kann, ist in den insgesamt vier Labyrinthen pure Geschicklichkeit angesagt. Nur mit dem richtigen Timing kommt man hier weiter!

Das Spiel ist sehr schwierig und daher eine echte Herausforderung für alle Joystickakrobaten. Scheinbar haben die Programmierer nicht damit gerechnet, dass es jemand tatsächlich schafft, den Zaubertrank zu brauen, denn der Abspann ist enttäuschend simpel gemacht: lediglich ein Abschlussbild wird gezeigt, in dem zur Lösung des Spiels gratuliert wird (siehe unten).

Die Vorgeschichte

Esmeralda Krötenschleim, benannt nach der von ihr bevorzugten Zutat für Kräutertee, war gerade 121 Jahre alt geworden – noch sehr jung für eine Hexe. Genau genommen war sie noch gar keine, sondern musste zunächst eine vom Walpurgis-Komitee gestellte Aufgabe erfüllen, um ihre Hexen-Zauberkraft und damit ihre Zulassung als offiziell geprüfte und von ihren Kolleginnen anerkannte Hexe zu erhalten.

Am Abend vor dem Walpurgis-Fest auf dem Blocksberg fand sie ihre Aufgabe auf einem Zettel, der wie von Zauberhand (oder besser gesagt – Hexenhand) auf ihren Nachttisch geflattert war:

*Hexen lauern überall –
Bring sie keineswegs zu Fall.*

*Morgen zur Walpurgisnacht
Bekommt eine Hexe die Zauberkraft.*

*Sechs Zutaten müssen's sein,
Die mischst Du in den Kessel rein:*

*Fledermaus, Krötenblut,
Molchenaugen – das wird gut.*

*Auch ein Knochen gehört dazu,
Beraubt seiner Grabesruh',*

*Und ein bisschen Lava-Gerinsel
Von der fernen Feuerinsel.*

*Schierlingswurzel, voller Kraft,
Wird beigemischt zum Zaubersaft*

*Nun ist fertig „Allerhand“,
Welcher Kürbisse treibt vom Land.*

*So starte die Hexenjagd ohne Verzug:
<SHIFT>, <RUN/STOP> und <PLAY> –
Dann sei auf der Hut!*

*Steck' den Joystick in Port zwei
Und misch' zusammen das Gebräu.*

*Sei bereit, drücke auf „Feuer“
Und fliege in das Abenteuer...*

Das also war Esmeraldas Aufgabe: einen Zaubertrank zu brauen, der die Kürbisse vernichten sollte, die seit einem verunglückten Experiment einer der Oberhexen die Gegend bevölkerten! Bis zum Walpurgisfeuer hatte sie Zeit, den Trank zu brauen. Falls es ihr misslingen sollte, müsste sie noch einmal 121 Jahre warten, bis sie erneut eine Aufgabe zugeteilt bekäme – und das war entschieden zu lang! Mit Feuereifer bereitete sie sich auf ihre Aufgabe vor: Hexenkessel putzen, Feuer entfachen, die üblichen Zutaten wie Alraune und eitrigen Krötenschemel bereit stellen. Als die Nacht herein brach, machte sie sich auf die Suche nach den Zutaten. Sie wusste, dass jeweils zwei Zutaten in einem unterirdischen Gewölbe aufgesammelt werden mussten, das magisch verschlossen war und nur mit einem passenden Schlüssel geöffnet werden konnte. Ihre heimlich erlernten Öffnungszauber nützten ihr da nichts (außerdem wäre deren Benutzung auch ein Grund für eine Disqualifizierung gewesen)!

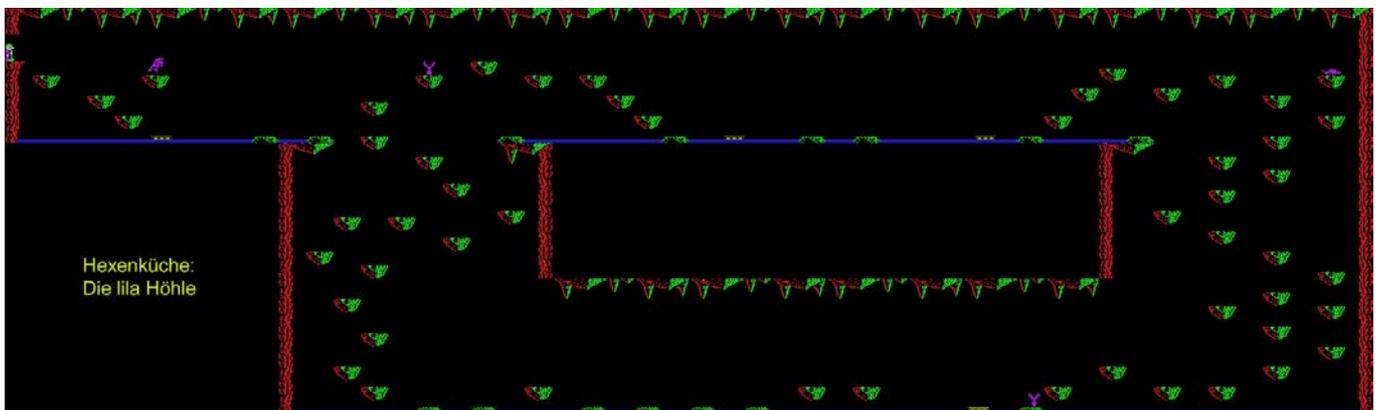
So machte sie sich daran, sich wie schon so oft von der nächst gelegenen Lichtung ihres Hexenhäuschens in die Lüfte zu erheben (einen Besen durften angehende Hexen schon sehr früh – nämlich mit 49 Jahren – benutzen, eine Prüfung war dafür nicht erforderlich).

Dann hielt sie nach den Schlüsseln für die magischen Türen der unterirdischen Labyrinth Ausschau. Insgesamt vier mussten es sein: je ein roter, grüner, violetter und türkisfarbener. In der Luft war in dieser Nacht viel los: Fledermäuse, Möwen, Kürbisse, Gespenster und herumspritzender Samen von mutierten Pflanzen machten ihr das Leben schwer. Mit ihren Zauberbällen oder wahlweise mit gewagten Flugmanövern konnte sie sich diesen lästigen Störern und Quälgeistern aber erwehren. Ausweichen war im Zweifel die bessere Alternative, da jeder Zauberkball an ihrer Zauberkraft zehrte. Glücklicherweise gab es in Bodennähe oder im Wald spezielle Ruhepunkte für Hexen, die ihre Zauberkraft auf magische Weise wieder aufluden.

Nach einiger Zeit hatte Esmeralda alle vier Schlüssel aufgesammelt. Nun kam der schwierigere Teil der Arbeit: In den unterirdischen Gewölben mussten die einzelnen Zutaten gefunden werden.

Das lila Labyrinth

Esmeralda entschied sich dafür, zuerst die lilafarbene Höhle zu besuchen (Lila war schließlich ihre Lieblingsfarbe, deshalb trug sie auch ein lila Hexengewand). Tatsächlich konnte sie die Tür mit dem roten Schlüssel problemlos öffnen. Neugierig schaute sie in das dahinter liegende Gewölbe und sah, dass es in einem magisch erzeugten Halbdunkel lag. In einiger Entfernung sprang ein seltsam fluoreszierender Frosch auf einer steinernen Plattform herum. Das musste die erste Zutat – das Krötenblut – sein!



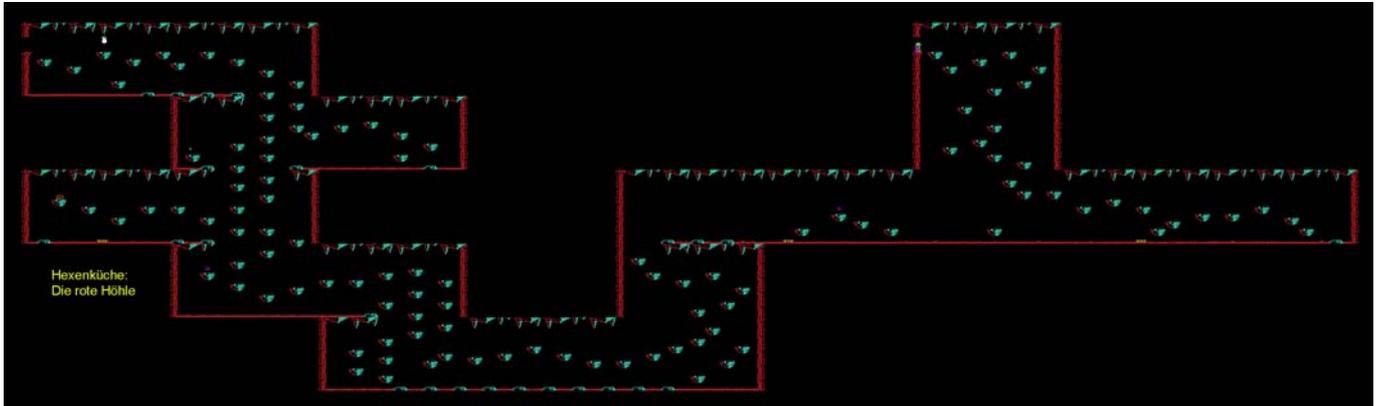
Eine grobe Skizze der violetten Höhle

Intuitiv entschloss sich Esmeralda jedoch, zunächst die tieferen Regionen der Höhle zu erforschen, um nicht von Beginn an Ballast mit sich herumschleppen. Am Boden der Höhle fand sie eine Schierlingswurzel, die sie pflückte – hier wollte sie nicht noch einmal herkommen! Am anderen Ende der Höhle stieg sie die Plattformen wieder hoch und fing dort einen kleinen Molch ein, dessen Augen sie für den Trank brauchte. Wie viel lieber hätte sie einfach ein paar Misteln auf einem Baum geschnitten, anstatt sich hier unten Beulen und blaue Flecken zu holen!

Da sie nur zwei Ingredienzen auf einmal tragen konnte, kehrte Esmeralda zunächst zu ihrer Hütte zurück, bereitete die Zutaten vor und warf sie in den Kessel. Dann ging es wieder zur lila Höhle, um den Frosch einzufangen. Eine zweite Schierlingswurzel erntete sie ebenfalls – was man hat, das hat man! Auch diese Beute brachte sie zur Hütte. Jetzt hatte sie bereits drei Zutaten und schöpfte neue Hoffnung, bald eine richtige Hexe zu sein!

Die rote Höhle

Als Nächstes machte sich Esmeralda daran, die rote Höhle zu erforschen. Bald hatte sie den Eingang gefunden – doch so sehr sie sich auch abmühte, sie konnte die zweite Steinplattform nicht erreichen! Entmutigt verließ sie das Gewölbe und wollte schon fast aufgeben, als sie in einiger Entfernung einen zweiten Eingang sah! Mit neuem Mut öffnete sie die Tür und konnte tatsächlich mühelos hinabgelangen.

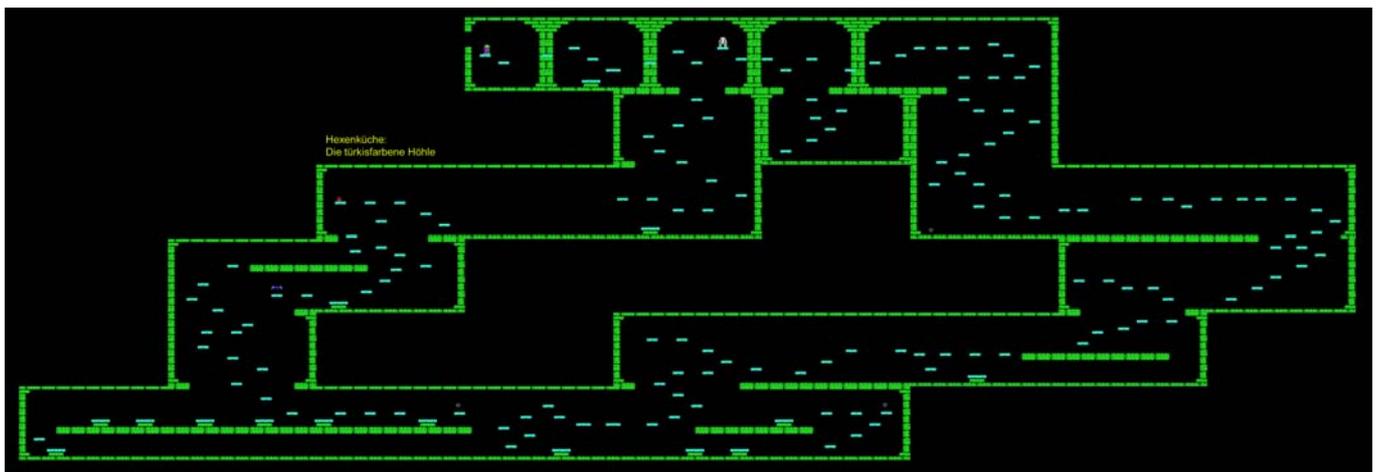


Das rote Gewölbe

In den Tiefen der unterirdischen Gänge entdeckte sie eine Schatzkiste, die sie an sich nahm (wer wusste schon, zu was die mal gut sein würde?), und das Lava-Gerinsel. In dessen Nähe befand sich ein Ausgang, den sie benutzte und genau dort wieder an die frische Luft kam, wo der erste Eingang zu dem Gewölbe war. Da hätte sie sich ja lange anstrengen können! Die Zutaten brachte sie sofort in ihr Hexenhäuschen, wo sie weiter an der Herstellung des Trankes arbeitete.

Das türkisfarbene Gewölbe

Danach machte sie sich zum türkisfarbenen Gewölbe auf, um die restlichen Zutaten einzusammeln. Da – zum Greifen nahe leuchtete ein Gerippe und schien Esmeralda hinterhältig anzulachen! Kein Wunder: die arme Hexe konnte es nicht erreichen, so sehr sie sich auch anstrengen mochte! Erst nach einer wahren Odyssee durch das komplette Gewölbe konnte sie, quasi von hinten, die begehrten Knochen einsammeln. Dabei musste sie zahlreiche Umwege machen, denn der kürzere Weg führte häufig an Stellen, von denen aus sie nicht mehr weiter kam und umkehren musste.



Das türkisfarbene Gewölbe

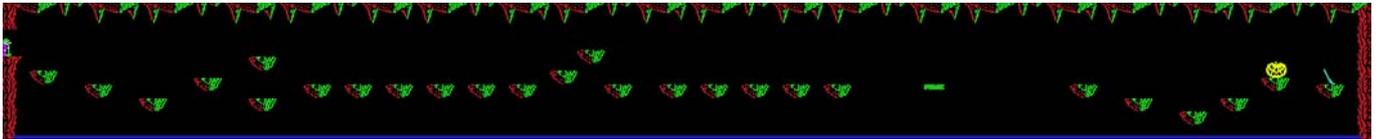
Immerhin fand die angehende Hexe eine Fledermaus, die sie ja ebenfalls brauchte und sogleich zum Mitkommen einlud. Außerdem fand sie noch einen kleinen Kessel, den wohl eine ihrer Vorgängerinnen bei einer ähnlichen Aufgabe hier verloren haben musste. Auch er verschwand in den weiten Gewänden Esmeraldas.

Mit prall gefüllten Taschen kehrte sie in ihre Hütte zurück, um den Trank fertig zuzubereiten.

Die grüne Gruft

Nachdem Esmeralda den Trank zubereitet und die fertige Essenz gekostet hatte... trank sie ganz schnell einen Tee aus Krötenschleim, um den Magen zu beruhigen. Das war ja eine furchtbare Brühe! Kein Wunder, dass die Kürbisse nach Anwendung der Flüssigkeit fluchtartig das Land verlassen würden! Sie überlegte, ob sie ihn mit einigen Waldkräutern etwas wohlschmeckender machen sollte, verwarf diesen Gedanken jedoch wieder. Schließlich sollte er die Kürbisse verscheuchen und sie nicht zum hier bleiben bewegen!

Falls sie keinen Fehler gemacht hatte, brauchte sie jetzt nur noch in die grüne Gruft hinab zu steigen, um den fiesen Oberkürbis mit dem Gebräu zu übergießen und sich den goldenen Besen zu holen, den sie als Zeichen ihres Erfolges (neben dem Verschwinden aller Kürbisse) zur Walpurgisnacht mitbringen musste.



Die grüne Gruft

Der Weg zum Chefkürbis war nicht sonderlich schwer zu finden, zumal ihr ein kleiner Juniorkürbis den Weg zeigte, indem er vor ihr her hüpfte. Am Ende der Höhle erwartete sie, siegessicher grinsend, der „Große Kürbis“, wie er von seinen Untergebenen genannt wurde. Hinter ihm leuchtete der begehrte Hexenbesen. Bevor sie ob des mächtigen Kürbisses der Mut verließ, schüttete Esmeralda ihre Zauberessenz über ihn, und – PUFF – zerfiel der „Große Kürbis“ zu Staub und mit ihm alle (oder, wie sie später noch merken sollte, fast alle) seine Untertanen. Esmeralda hatte es fast geschafft! Mit zittrigen Knien erklimmte sie das letzte Steinplateau, um den Besen an sich zu nehmen.

Als sie zur Walpurgisnacht erschien, trug sie den Besen als Trophäe vor sich her und wurde im Rahmen einer prächtigen Feier zur Hexe ernannt. Dieses Abenteuer und diesen Abend würde sie in ihrem weiteren, langen Leben niemals vergessen ...



Das Endbild von „Hexenküche“ enthält bereits einen Hinweis auf den zweiten Teil ...

Bleibt anzumerken, dass das Ende des Spiels äußerst unspektakulär gestaltet wurde. Man kann nur annehmen, dass der Programmierer, Richard Leinfellner, es nicht für möglich gehalten hat, dass das Land jemals von den Kürbissen befreit werden würde ...

Hexenküche ist äußerst schwierig! Obwohl es prinzipiell möglich ist, das Spiel mit einer einzigen Esmeralda durchzuspielen, sind die zur Verfügung stehenden zehn Hexen für den Durchschnittsspieler mehr als dürftig. Daher gibt es hier einen POKE, den ihr nach dem Laden und vor dem Starten des Spiels eingeben könnt, um Esmeralda mit einer unbegrenzten Zahl an Hexen zum Sieg zu verhelfen (außerdem verliert sie dann beim Fliegen und in den Gewölben keine Energie mehr):

POKE 31180,234

POKE 31181,234

POKE 31184,234

POKE 31185,234

RUN

Die POKES können hintereinander (nach jedem POKE <RETURN> drücken) oder durch Doppelpunkte getrennt eingegeben werden.

Und nun viel Spaß beim Einsammeln der Zutaten und Verjagen der grässlichen Kürbisse!

(Inoffizielles Longplay von Harald Horchler 8/2001)

