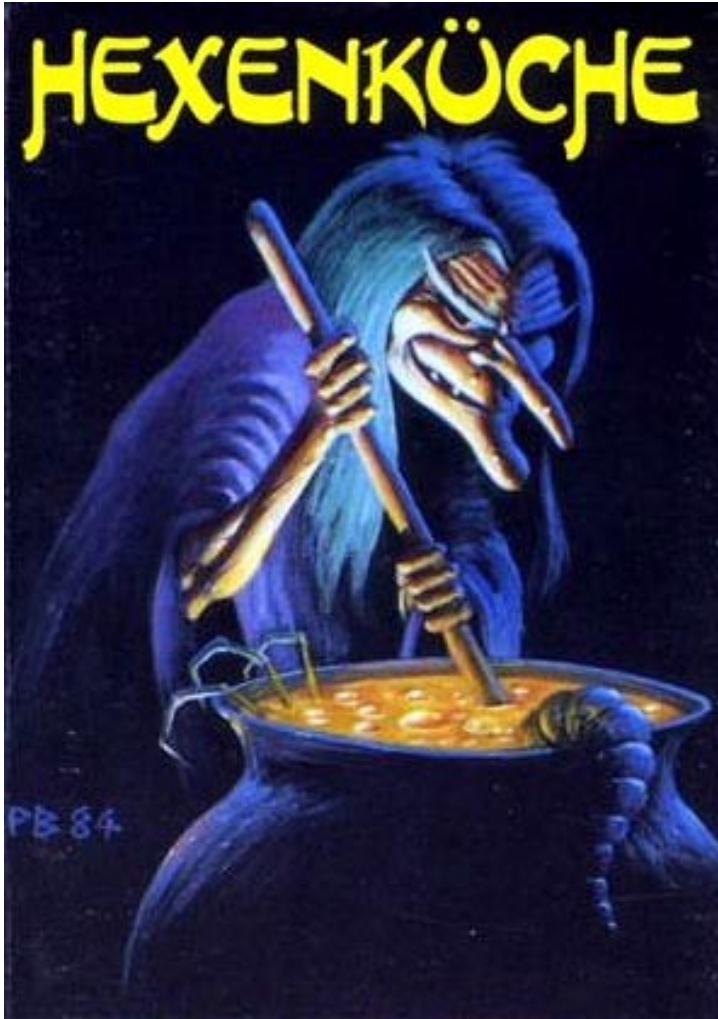


HEXENKÜCHE



Das Spiel

Hier agiert der Spieler als waschechte Hexe mit flugtauglichem Besen, die in einer graphisch schön gestalteten Landschaft, ganz nach Belieben, fliegt oder läuft. Hier gibt es Wälder, Felder, Meere, Vulkane und Friedhöfe mit entsprechenden Bewohnern: Fledermäuse, Haie, Killer-Kürbisse und Gespenster bevölkern die Szenerie.

Die Hexe ist hinter einem goldenen Besen her, der in einer von fünf Höhlen verborgen ist, in der Höhle der Kürbisse, und dort von dem Oberkürbis bewacht wird. Sie kann ihn jedoch nur erreichen, wenn sie vorher einen Zaubertrank gebraut hat, mit dem sie den Oberkürbis bannen kann. Die Zutaten dieses Tranks sind wiederum in den anderen vier Höhlen versteckt und brauen kann man ihn nur in der Hexenhütte. In jede Höhle kommt man nur mit dem farblich passenden von insgesamt vier Schlüsseln, die per Zufallsprinzip in der Landschaft verstreut sind.

Dieses Spiel ist eine echte Herausforderung. Neben der abwechslungsreichen Landschaft warten über 60 schwierige Höhlenräume darauf, erforscht zu werden. Deshalb eine kleine Warnung: Hexenküche 1 ist etwas für fortgeschrittene Joystick-Artisten. Denen bietet das Spiel aber eine Menge Spaß.

Bedienung

Landen und Starten

- ↓ zum Landen
- ↑ zum Starten

Achten Sie darauf, daß Sie nicht starten können wenn Sie sich innerhalb eines Geländeteiles (Baum, Felsen etc.) befinden und auch auf diesen nicht landen können. Landen oder Starten ist nur in ebenen Gelände möglich

Gehen im Gelände

- ←/→ zum links oder rechts gehen

Fliegen im Gelände

- ←/→ zum links oder rechts fliegen
- ↻↻↻↻ Schießen in die jeweilige Richtung

In den Höhlen

- ←/→ zum links oder rechts gehen
- ⬆ zum hochspringen
- ↻←/→ zum springen in die jeweilige Richtung beim gehen
- ↻↻↻↻ zum springen in die jeweilige Richtung aus dem Stand

Sonstiges

Return bricht das Spiel ab, Sie gelangen zum Vorspann

Zutaten zum Trank

Sie benötigen diese Zutaten um einen Trank brauen zu können der den Oberkürbis bannt, der den goldenen Besen bewacht. Diese Zutaten (z.B. Eidechse, Frosch) finden Sie in den verschiedenen Höhlen (werden durch Blinken angezeigt und durch Berühren aufgesammelt), den goldenen Besen in der Kürbishöhle. Wenn Sie glauben alle Zutaten zu besitzen, fliegen Sie zur Hexenhütte und betreten diese. Dort werden die Zutaten gemischt (von selbst). Wenn es alle Zutaten waren, erhalten Sie den Trank.

Die Schlüssel

Um eine Türe zu öffnen benötigen Sie den farblich dazupassenden Schlüssel (bei der Hexenhütte benötigen Sie keinen Schlüssel). Sie finden diese Schlüssel in der Landschaft, wo sie bei jedem neuen Spiel zufallsgesteuert verteilt werden. Aufgesammelt werden sie durch Berühren. Wenn Sie den passenden Schlüssel besitzen wird die Tür automatisch geöffnet wenn Sie davor stehen.

Andere Gegenstände

Es finden sich in den Höhlen auch andere Gegenstände (z.B. eine Truhe und ein Gefäß) die eine Funktion besitzen und wie die Zutaten aufgesammelt werden. Die Funktionen müssen Sie aber selbst herausfinden.

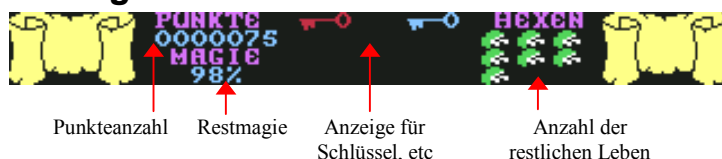
Die Gegner

Die Gegner sehen je nach Landschaft und Höhle verschieden aus und sind auch verschieden gefährlich. Wenn die Hexe einen Gegner berührt, wird ihr eine gewisse Menge von ihrer Magie abgezogen. Sinkt die Magie auf Null, verliert sie eines ihrer Leben. Fällt die Hexe in Lava oder Wasser, oder fällt sie zu tief bei einem Sprung, verliert sie sofort ein Leben. Der Oberkürbis in der Kürbishöhle ist nur zu besiegen, wenn die Hexe den Trank besitzt.

Das Rezept



Anzeigen



Hiscore

Sie sehen Ihre momentan erreichte Punktezah links oben auf dem Bildschirm. Wenn Ihre Hexe alle acht Leben verbraucht hat, oder Sie das Spiel gelöst haben wird Ihnen in einer Endsequenz Ihr Hiscore angezeigt. Eine Hiscore-Liste exestiert leider nicht, auch wird der Hiscore nicht gespeichert.

Cheat-Modus

Der Cheat-Modus (Trainer-Modus) ist bei diesem Spiel eine äußerst wichtige Sache. Es wird Ihnen zu Beginn unmöglich erscheinen, dieses Spiel auch nur teilweise zu beenden, deshalb sollten Sie ihn auch benützen. Der Cheat-Modus ist nur bei der CMD-Nat Version von HtW vorhanden und wird zu Beginn des Ladens eingeschaltet.

Soft- Hardware Unverträglichkeiten

- Die 1541-Version kann mit einem normalen Reset-Taster nicht verlassen werden und besitzt keinen Cheat-Modus.
- Die CMD-NAT-Version kann von jedem Laufwerk (auch 1541) und Subdirektory geladen und gestartet werden, es muß bei einem CMD-Laufwerk aber das Final-Cartridge III ausgeschaltet sein.

Tips

- Sie finden in der Landschaft und in den Höhlen immer wieder magische Strahlen, an denen die Hexe ihre Magie aufladen kann.
- Auch wenn es teilweise nicht zu glauben ist, aber man kommt aus jeder Höhle auch von den unmöglichsten Plätzen wieder zum Eingang.



Eigene Bemerkungen

