64'er präsentiert:

Der große Kürbis-Wettbewerb

Die Redaktion 64'er veranstaltet in Zusammenarbeit mit unserer Schwesterzeitschrift Happy-Computer und dem »Hexenküche II«-Produzenten Palace Software den großen Kürbis-Wettbewerb. Der erste Preis ist ein Kürbis — aber kein normaler, sondern eine einmalige Kürbis-Skulptur vom Palace-Software-Künstler Steve Brown. Auf eine Plakette an der Skulptur wird der Name des Gewinners eingraviert, der damit einen wirklich einmaligen Preis erhält. Doch auch für 50 weitere Mitspieler gibt es einen besonderen Preis: Sie erhalten jeweils eine Kassette von »Antiriad«, dem nächsten Spiel von Palace Software. Antiriad ist im Augenblick noch gar nicht fertigprogrammiert. Die Gewinner werden also ein wirklich brandneues Spiel erhalten.

Um unter den Gewinnern dabei zu sein, brauchen Sie neben etwas Glück noch das Spiel Hexenküche II, um die folgenden drei Fragen korrekt zu beantworten.

1. Welche sechs magischen Gegenstände muß man finden, um das Spiel zu beenden?
2. Welchen dieser Gegenstände findet man im Wald vor dem Schloß?
3. Was für ein Monster bewacht die Krone, die im Königsthron liegt?

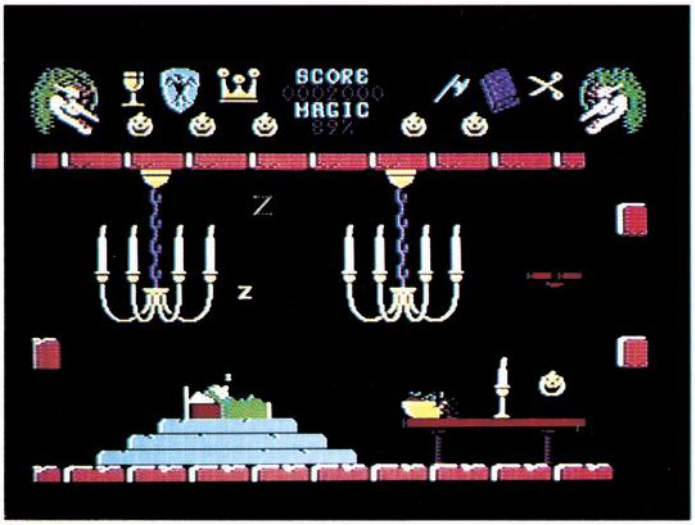
Die Antworten auf alle drei Fragen senden Sie bitte auf einer Postkarte an:

Markt&Technik AG
Redaktion 64'er
Kennwort: Kürbis
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner unter Ausschluß des Rechtsweges am 1. August gezogen. Bis dahin sollte Ihre Postkarte also bei uns sein. (bs)

Der Kürbis schlägt zurück

Einer der Spiele-Bestseller des Jahres 1985 war die »Hexenküche«. Nun folgt die ebenso gute Fortsetzung: »Hexenküche II: Der Kürbis schlägt zurück«.



Titel	Hexenküche II
	5 7 9 11 13 15
Spielidee	
Grafik	
Sound	
Schwierigkeit	
Motivation	
Besonderheiten	gelungener Nachfolger
Hersteller	Palace Software
Preis	29,— (Kassette)
Bezugsquelle	Quelle-Versandhaus mit allen Filialen

Von null auf hundert; so kann man den Aufstieg des Software-Newcomers Palace Software bezeichnen. Mit nur einem einzigen Spiel katapultierte sich diese kleine Firma in die Spitzengruppe der britischen Softwareanbieter. Nach einem Jahr Ruhepause gibt es nun die Fortsetzung zu »Hexenküche« namens »Hexenküche II: Der Kürbis schlägt zurück«.

Erinnern wir uns: Im ersten Teil mußte der Spieler die Rolle einer Hexe übernehmen und einen Zaubertrank zusammenbrauen um sich ihrer Hauptgegner, der Kürbisse, zu erwehren. Die Zutaten und der Hexenkessel waren in einem unterirdischen Labyrinth versteckt, zu dem man erst mal die Zugänge finden mußte. Der Zaubertrank half ihr dann, sämtliche Kürbisse zu verbannen. Doch ein kleiner Kürbis blieb am Ende des Spiels übrig...

Im zweiten Teil wird der Spieß nun herumgedreht, denn der Spieler übernimmt die Rolle eben dieses hüpfenden Kürbisses mit dem Spitznamen »Bouncey«. Die Hexe konnte sich inzwischen ein Schloß bauen und schläft ruhig in ihrem Schlafzimmer. Der Kürbis will in der Zwischenzeit einen Gegentrank brauen, um seine Freunde wieder zu befreien. Eine Zutat zu dem Trank fehlt ihm noch: Die Haare der Hexe.

Bouncey muß durch über 120 Screens hüpfen und verschiedene Gegenstände suchen, mit denen er sich vor diversen Gefahren schützen

Fortsetzung auf Seite 179