



**Slapshot**

Sportspiel-Enthusiasten dürfen sich freuen: »Slapshot« bietet zwar nicht alles, was ein Real-Life-Eishockeyspiel an Spaß bringt, ist aber doch eines der schönsten Sportspiele, die es gibt.

Gegen den Computer kann man leider nicht spielen, aber zu zweit macht es sowieso mehr Spaß.

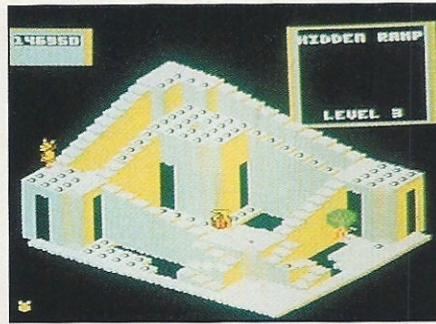
Slapshot erinnert sehr stark an Soccer, spielt sich aber etwas anders. In Slapshot ist Faulen erlaubt: Ein kurzer Druck auf den Feuerknopf, und der Gegner stolpert über den gemein zwischen die Beine gelegten Hockeyschläger. Und während er da verwirrt auf dem Boden sitzt, nimmt man ihm kurzerhand den Puck ab und marschiert in Richtung Tor.

Fault man zu oft, schreit der Schiedsrichter in gut verständlichem Englisch »Penalty!« und verordnet ein Bulli. Bei einem Schuß ins Tor hört man ein begeistertes »He scored!« und wird von rauschendem Applaus (vermischt mit Pfiffen) gefeiert. Die Sprachausgabe wurde von Electronic Speech Systems produziert, die auch schon den Spielen »Impossible Mission« und »Ghostbusters« zum Erfolg verhalfen.

Wenn Slapshot gegen den richtigen Gegner gespielt wird, macht es riesig Spaß. Es kann zwar nicht ganz an das gewisse Etwas von Soccer anknüpfen, ist aber ein durchaus empfehlenswertes Spiel. Noch ein Hinweis zum Schluß. Für Joysticks mit automatischen Dauerfeuer ist dieses Spiel nicht geeignet.

(M. Kohlen/rg)

Titel	Slapshot				
	5	7	9	11	13 15
Spielidee	■	■	■	■	■
Grafik	■	■	■	■	■
Sound	■	■	■	■	■
Schwierigkeit	nicht zu bewerten				
Motivation	■	■	■	■	■
Besonderheiten	nur für 2 Spieler				
Hersteller	Artwork-Anirog				
Preis	zirka 29 Mark				
Bezugsquelle	Rushware An der Gumpgebrücke 24 4044 Kaarst 2				



**Crystal Castles**

»Crystal Castles« ist den Spielhölle-freaks ein Begriff. Nachdem man die Atari- und Apple-Computer nicht gerade als gut bezeichnen kann, hat sich die englische Firma Thundervision des Problems angenommen und eine C 64-Version produziert. Das Ergebnis ist beeindruckend: Die Grafik ist identisch zu der des Automaten, nur die Auflösung der Sprites kommt nicht ganz an die der Spielhallenversion heran.

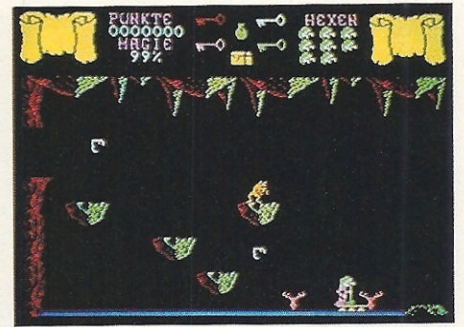
Bei Crystal Castles handelt es sich um ein Pac-Man-ähnliches Spiel, das auf dreidimensionalen Ebenen spielt. Held des Spiels ist ein kleiner Bär, der herumläuft und Punkte sammeln muß. Dabei wird er gestört durch laufende Bäume, fressende Monster und die Hexe Berninda. Zur Stärkung gibt's dann einen Topf voll Honig und einen magischen Hut.

Die Güteklasse der Spielhallen-zu-Computer-Adaption ist erstaunlich, denn nicht nur die Grafik, sondern auch die spielerischen Elemente gleichen sich. Die vielen kleinen Tricks, die sich auf dem Automaten anwenden lassen, sind auch an der C 64-Version benutzbar. Wer die Nummer 1 am Automaten werden will, kann also vorher auf dem Computer üben.

Crystal Castles zeichnet sich trotz der schwierigen Steuerung durch Spielwitz und gelungene Grafik aus. Der Sound ist einfach, aber durchaus passend und nicht störend. Dieses Spiel ist eine gelungene Anpassung an den Computer.

(M. Kohlen/rg)

Titel	Crystal Castles				
	5	7	9	11	13 15
Spielidee	■	■	■	■	■
Grafik	■	■	■	■	■
Sound	■	■	■	■	■
Schwierigkeit	■	■	■	■	■
Motivation	■	■	■	■	■
Besonderheiten	beste Automaten- umsetzung				
Hersteller	Thundervision				
Preis	—				
Bezugsquelle	Thundervision (in der BRD noch nicht erhältlich)				



**Hexenküche**

Palace Software ist das Tochterunternehmen einer Filmfirma. Dies merkt man sofort an der hervorragenden Grafik dieses Spieles.

»Hexenküche« ist in mehreren Punkten etwas Besonderes. Als erstes ist zu erwähnen, daß dieses Spiel gleichzeitig in England und Deutschland erscheint. Ein gleichzeitiger Erscheinungstermin war bisher unüblich. Als zweites ist für Deutschland und England je ein gesonderter Wettbewerb ausgeschrieben. Zu gewinnen ist ein goldener Hexenbesen (näheres siehe Happy-Computer 7/85). Als dritter Punkt ist der Text anzuführen. Für den deutschen Markt ist die englische Version übersetzt worden.

Ziel von Hexenküche ist es, eine Hexe zu ihrem goldenen Besen zu führen. Zuerst muß die Hexe durch eine Landschaft fliegen und einen Schlüssel suchen, mit dem sie in den »Untergrund« dieser Landschaft gelangen kann. Hier ist dann der goldene Besen versteckt. Doch dies hört sich einfacher an, als es ist. Auf der Suche nach dem Schlüssel wird die Hexe von Fledermäusen, Geistern, Haien und Vögeln behindert, die ihr die Kraft rauben. Der Teil, der im Untergrund spielt, ist ein Hüpf- und Springspiel, das nicht einfach zu bewältigen ist.

Alles in allem ist Hexenküche ein Spiel, das Spaß macht und nicht so schnell langweilig wird. Auch bei diesem Spiel ist der neue Trend zu niedrigen Software-Preisen zu erkennen.

(rg)

Titel	Hexenküche				
	5	7	9	11	13 15
Spielidee	■	■	■	■	■
Grafik	■	■	■	■	■
Sound	■	■	■	■	■
Schwierigkeit	■	■	■	■	■
Motivation	■	■	■	■	■
Besonderheiten	Wettbewerb				
Hersteller	Palace-Software				
Preis	zirka 29 Mark				
Bezugsquelle	Rushware An der Gumpgebrücke 24 4044 Kaarst 2				