

Wie sind wir bisher bloß ohne dieses Spiel herausgekommen? Eine echte Geldspielautomaten-Simulation! Natürlich gewinnt man hier nicht tatsächlich etwas, überhaupt geht es dabei um absolut nichts – aber das mit allen Schikanen!

Wenn dieses Game so etwas wie eine sinnvolle Spielhandlung hätte, wäre es gar nicht mal so schlecht. Die Grafik ist ganz ansprechend, sie besteht sogar aus mehreren Screens (für Sonder- und Risikospiele) und ist bis ins Detail realistisch: Beispielsweise federn die rotierenden Walzen beim Anhalten kurz nach, ehe sie endgültig stillstehen. Die Geräusche, die der Kasten so von sich gibt, hören sich auch nicht viel anders an als beim Groschengrab in der nächsten Eckkneipe; und vielleicht findet sich ja sogar jemand, dem die einschläfernde Titelmusik gefällt. Bei der Handhabung sieht es dann schon nicht mehr ganz so gut aus: Rein theoretisch wird zwar eine Menge geboten, es gibt z.B. Maus,- Tastatur- und Joysticksteuerung, in der Praxis funktioniert freilich keine der Methoden zufriedenstellend. Mit Joystick oder Keyboard ist die Bedienung höllisch umständig, außerdem lassen sich (auch im Mausebetrieb) einige Funktionen nur mit viel Mühe aktivieren. Rein technisch ginge das Game also halbwegs in Ordnung, vor allem in Vergleich mit dem unmittelbaren Konkurrenten "Fruit Machine" – Byte Backs Glücksspielautomat kostet zwar 15 Steine weniger, ist dafür aber in wirklich jeder Beziehung mißlungen. Nur: Technik hin oder her, unterm Strich bleibt auch hier bloß komprimierte Langeweile übrig! (od) Amiga Joker, Juli 1991

Advanced Fruit Machine Simulator

Grafik:	48%
Sound:	50%
Handhabung:	39%
Spielidee:	9%
Dauerspaß:	14%
Preis/Leistung:	24%
Red. Urteil:	24%
Für Anfänger	
Preis:	ca 44,- DM
Hersteller:	Code Masters
Genre:	Simulation

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=53>