

Im Test:

Tanks 3000

» Wenn vier Schwergewichte durchs Gelände brettern ...

In „Tanks 3000“ können sich zwei bis vier Spieler nach allen Regeln der Kunst das (Über-)leben schwer machen und nebenbei viel Spaß haben.

Man nehme ein mit Hindernissen und Landminen gespicktes Spielfeld von genau einem Bildschirm Größe, zwei bis vier Raketenpanzer, die sich gegenseitig abschießen müssen und einige Extras – fertig ist ein Spiel, das in zehn Sekunden erlernt ist und Spaß macht. Nach diesem Prinzip hat Protovision „Tanks 3000“ programmiert und ein schönes Spiel vorgestellt, das vor allem für ein gemütliches Beisammensein von zwei bis vier C64-Fans geeignet ist.

Die Grundidee: Jeder Spieler steuert einen Panzer und muss versuchen, die gegnerischen Spieler abzuschießen und selbst nicht getroffen zu werden. Wer als Letzter übrig bleibt, hat die Runde gewonnen. Dabei wird auf mindestens zehn verschiedenen Spielfeldern gespielt, in der Anleitung gibt es aber einen Hinweis auf ein elftes.

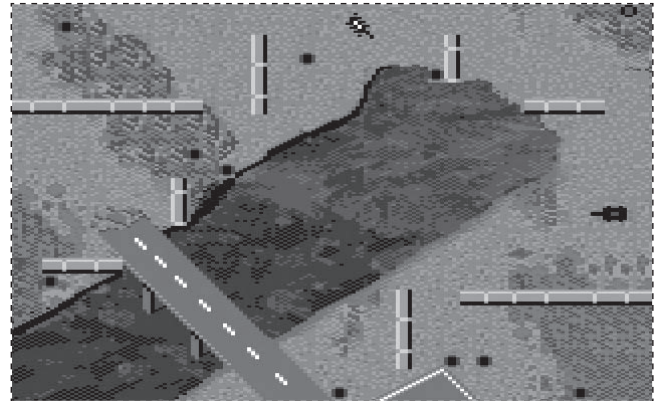
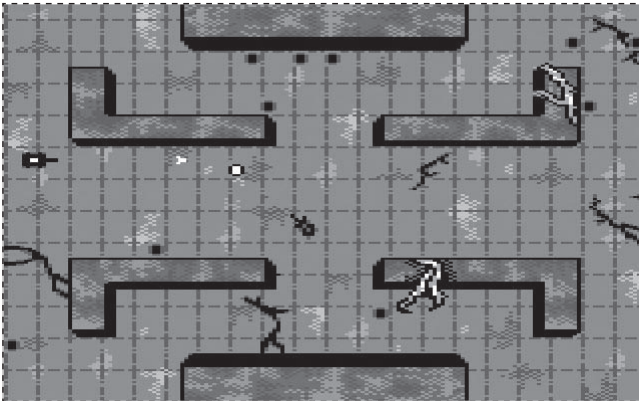
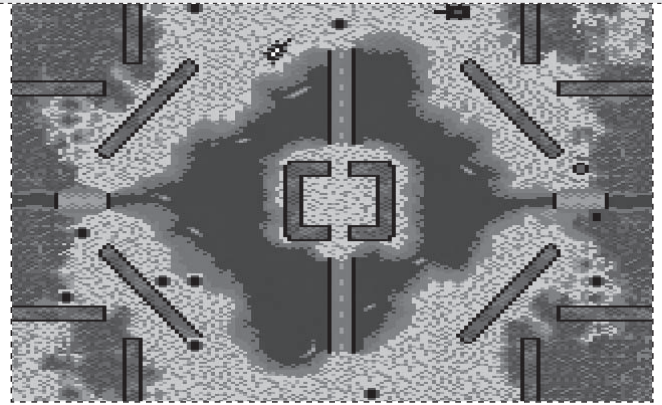
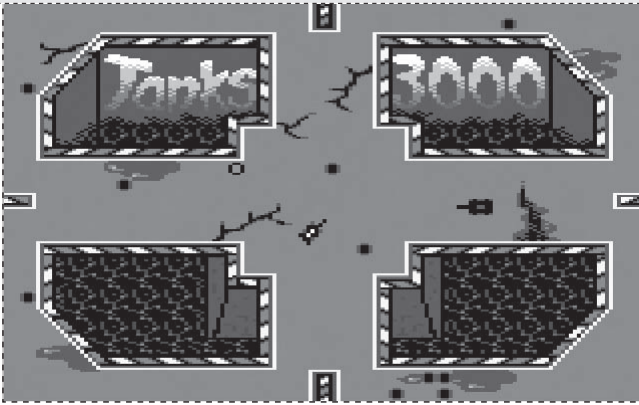
Steuerung

Die Steuerung ist einfach: Knüppel nach oben, und der eigene Panzer fährt vorwärts, nach hinten bedeutet rückwärts fahren. Bewegt man den Joystick nach links oder rechts, dreht sich der Panzer in die jeweilige Richtung. Ein Druck auf den Feuerknopf feuert eine Rakete ab.

Extras

Mehrere verschiedene Extras können eingesammelt werden. Es liegt immer ein Extra auf dem Spielfeld herum, das bei Überfahren oder Abschießen die kuriosesten Sachen bewirkt: So gibt es einen Schild, eine Tarnvorrichtung und extra starke, auf Befehl explodierende Raketen, was alles





dem eigenen Panzer zu Gute kommt. Aber auch die Gegner werden nicht verschont: So spielt deren Steuerung beim Aufsammeln eines bestimmten Extras verrückt, sie werden langsamer oder können plötzlich nicht mehr schießen. Dabei wird jeweils einer der Gegner per Zufallsprinzip ausgewählt, auf den dann das Extra angewendet wird (die positiven Extras Schild, Tarnmodus und stärkere Raketen werden natürlich immer auf den eigenen Panzer angewandt).

Und das waren auch schon die Regeln! Man kann also ohne lange Erklärungen einsteigen. Geliefert wird das Spiel in einer schönen Box, auch die zweisprachige Anleitung (deutsch und englisch) ist gut gemacht und enthält alle notwendigen Infos.

Spieleinstellungen

Sehr schön sind die umfangreichen Einstellungsmöglichkeiten. Man kann einstellen, ob und wie viele Minen auf dem Spielfeld

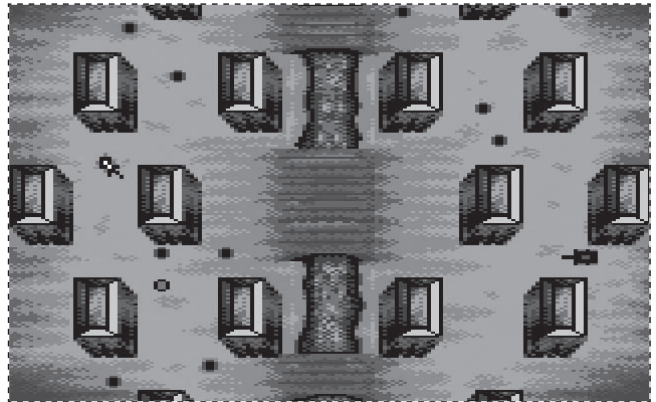
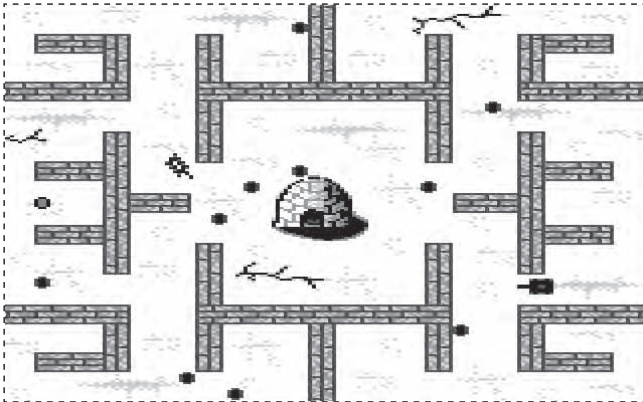
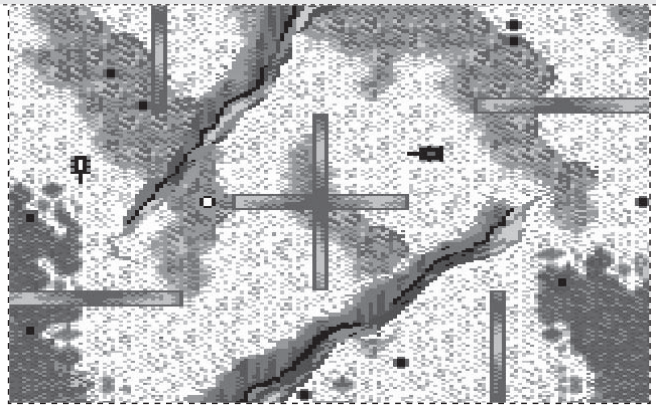
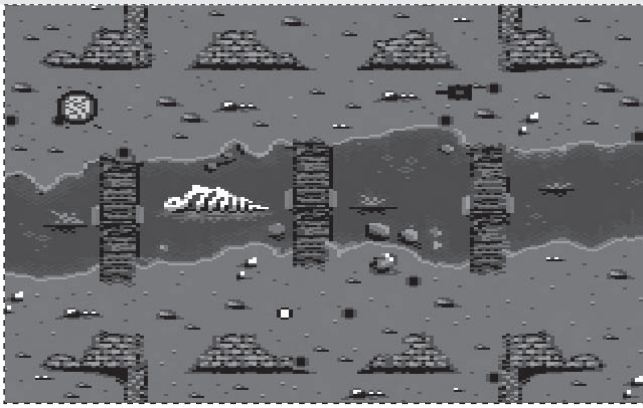
herumliegen, ob die Extras nur durch Abschießen, nur durch Überfahren oder mit beidem aufgesammelt werden können und wie lange die Extras aktiv sein sollen. Man kann einzelne Extras auch abschalten. Es kann auch eingestellt werden, ob die abgefeuerten Raketen lenkbar sein sollen und falls ja, wie gut. Außerdem kann die Anzahl der Runden eingestellt werden, die man bis zum Gesamtsieg gewinnen muss. Ebenso ist einstellbar, ob man auf allen Spielfeldern spielen will. Die Musikstücke können einzeln ausgewählt oder auch abgestellt werden.



Sammlerstücke

Die ersten 25 Interessenten, die direkt bei Protovision bestellen, erhalten einen stilechten Schlüsselanhänger mit Patrone. Da das Spiel brandneu ist, habt ihr noch gute Chancen darauf.





Erste Erfahrungen

Die Landminen liegen so gut wie immer fair auf dem Spielfeld. Ich hatte nur ein einziges Mal den Fall, dass ich meinen Panzer nicht bewegen konnte, weil er durch Minen blockiert wurde. Ein gefundenes Fressen für den Gegner, der sich diese Gelegenheit nicht entgehen ließ – nicht ohne einen hämischen Kommentar abzulassen ... Man sollte also auf die Option „Minen“ verzichten oder nur wenige einstellen.

Ebenso sollte man auf lenkbare Raketen verzichten. Die Panzer werden sonst schnell zu Raketenbasen und man versucht nur noch, den Gegner mit den lenkbaren Raketen zu erwischen.

Von übermäßigem Alkoholkonsum vor

dem Spielen ist ebenfalls abzuraten – zumindest sollte die Auge-Hand-Koordination noch ausreichend gut funktionieren ... Schlimm ist allerdings, wenn sich zwei übervorsichtige Parteien gegenüberstehen. Dann kommt das Spiel nicht richtig in Fahrt, da jeder auf Aktionen des anderen wartet und nur dann etwas mutiger wird, wenn er ein schönes Extra ergattert hat. Doch da die Extras durch neue ersetzt werden, wenn sie eine gewisse Zeit herumlegen haben und dann an anderen Plätzen auftauchen, hält sich das gegenseitige Belauern in Grenzen. Bei vier Spielern dürfte es auch kaum vorkommen.

Noch ein kleines „Achtung“: Schießen sich zwei Spieler gegenseitig ab, gewinnt

GO64!-Wertung

+ (Positiv)

- Ziemlich hoher Spaßfaktor
- Jede Menge Einstellmöglichkeiten
- Extras peppen das Spiel auf
- Gute Anleitung
- Durchdachtes Leveldesign
- Sauber programmiert (gute Kollisionsabfrage)
- Schöne Verpackung
- Kein Kopierschutz
- Vier-Spieler-Option

+/- (Geschmackssache)

- Es kann immer nur eine Rakete abgefeuert werden
- Manche Spieler kommen mit der Steuerung nicht auf Anhieb zurecht
- Keine speicherbare Highscoreliste (ist auch nicht besonders sinnvoll)

- (Negativ)

- Bildschirmtexte ausschließlich englisch
- Vier-Spieler-Option benötigt Adapter (leider keine Tastatursteuerung für Spieler 3 und 4)

Bewertung

Grafik: **76 %**
 Sound & Musik: **70 %**
 Spielbarkeit: **84 %**
 Motivation: **78 %**
 Preis/Leistung: **73 %**
 Gesamt: **77 % (Gut)**

Im Überblick

Name: Tanks 3000
 Hersteller: Protovision
 Genre: Action mit Taktikeinschlag
 Preis: 20,- Euro (inkl. Versand)
 Erhältlich bei: www.protovision-online.de
 (und im GO64!-Shop)



der, dessen Rakete zuerst trifft – auch wenn sie nur Millisekunden eher im Ziel ist (wichtig vor allem bei Zwei-Spieler-Duellen). Zudem muss immer bedacht werden, dass ein Panzer nur eine Rakete auf einmal abfeuern kann. Solange sie über das Spielfeld fliegt, kann keine neue abgefeuert werden, auch wenn man inzwischen ein ganz tolles Ziel vor dem Rohr hat ... also immer erst nachdenken und dann schießen!

Fazit

„Tanks 3000“ ist ein schönes Spiel für Partys und auch geeignet, um Neulinge an den C64 heranzuführen, da es leicht zu erlernen ist und von Anfang an Spaß macht. Durch die vielfältigen Einstellungsmöglichkeiten kann es gut an die Bedürfnisse der Spieler angepasst werden. Es macht bereits zu zweit Laune, denn es verbreitet eine Menge Hektik und gibt reichlich Anlass zu Kommentaren (so etwa, wenn ein Spieler das Tarnmodus-Extra hat, dann seinen eigenen Panzer nicht mehr findet und mit der Nase am Bildschirm klebt, um ihn doch noch zu finden).

Zu viert müsste das Spiel noch mehr Spaß machen, dazu braucht man jedoch den Vier-Spieler-Adapter von Protovision. Ich bin zwar stolzer Besitzer des Adapters, konnte aber auf die Schnelle keine Vier-Spieler-Sitzung auf die Beine stellen. Ich denke, bei vier Spielern könnt ihr noch mal fünf bis zehn Punkte zur Gesamtwertung

addieren – allerdings ohne Gewähr!

Wem diese Art von Spielen gefällt, kann sich „Tanks 3000“ bedenkenlos zulegen, auch wenn der richtige Suchtfaktor irgendwie fehlt. Mir persönlich macht „Bomb Mania“ noch einen Tick mehr Spaß. <<

VON HARALD HORCHLER

Das Bewertungssystem

Jeder in die Bewertung eingehende Aspekt eines getesteten Spiels (Grafik, Sound & Musik, Spielbarkeit, Motivation, Preis/Leistung) wird mit einem bestimmten Prozentsatz gewertet. 100 Prozent bedeuten dabei das Optimum – besser geht es nicht, 50 Prozent bedeuten genau „Durchschnitt“ und so weiter.

Um die Gesamtwertung zu berechnen, wird jede Einzelbewertung gewichtet: Die Grafik fließt zu 20 Prozent ein, Sound & Musik zu 15, Spielbarkeit zu 25, Motivation zu 30 und das Preis-/Leistungsverhältnis zu 10 Prozent. Danach wird mathematisch gerundet.

Das Prädikat wird aus folgender Tabelle ermittelt:

| Wertung | Prädikat | Bedeutung |
|------------|--------------------|-----------------------|
| 00 bis 39 | Schlecht | Finger weg! |
| 40 bis 49 | Unter Durchschnitt | Nur für Hartgesottene |
| 50 bis 59 | Durchschnitt | Für Fans des Genres |
| 60 bis 69 | Guter Durchschnitt | Mal anschauen |
| 70 bis 79 | Gut | Empfehlenswert |
| 80 bis 89 | Sehr gut Sehr | empfehlenswert |
| 90 bis 100 | Ausgezeichnet | Absolutes Muss! |

Breakpoint 2006 - Rumble in the jungle!

Come visit Breakpoint 2006, world's biggest pure demoscene event. Up to 1000 visitors from more than 30 nations are expected to once again gather in the beautiful town of Bingen am Rhein, Germany, from the 14th to the 17th of April 2006 (Easter weekend) for 73 hours of non-stop party action.

Make your way through a jungle of creativity, skills and art. A huge range of competitions, seminars and events about code, music and graphics awaits you - featuring Amiga, C64, PC and lots of other wacky hardware platforms!

Visit the official party website at:
<http://breakpoint.undergrund.net>



breakpoint