

Bitte ein Bit!

# Tron 2.0

Wo McAfee versagt, muss der User ran: Computerspieler Jet kämpft in den Tiefen eines PCs gegen fiese Viren.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



www.gamestar.de:  
zusätzliche Bilder in  
Screenshot-Galerie



Im Tipps-Teil:  
Taktiken

**E**in ganz normaler Tag im Firmenrechner eines Forschungslabors: DJ.Exe spielt in der Progress Bar die angesagtesten Soundsamples, zu denen E-Mails und Skripte abhotten. ROMie flitzt vorbei und transportiert Datenpakete vom CD-Laufwerk in den Arbeitsspeicher. An Adresse 05CF erzählen sich zwei Systemprozesse in C++ die neuesten Defragmentier-Witze. Doch die Datenidylle täuscht: In einem anderen Sektor versucht der machtgerige Obervirus Thorn, die Computerwelt mit Hilfe seiner verseuchten Binärkrieger zu erobern. Das hochintelligente Betriebs-

system des PCs, Ma3a, durchschaut die Pläne des Bösewichts und hat schon einen Retter im Visier. Zufällig tappst nämlich Computerspieler Jet durch das Labor und stellt sich auf das Digitalisier-Pad. Ma3a nutzt die Gelegenheit und importiert den verdutzten Jet als Programm in den Computer. So beginnt der Ego-Shooter **Tron 2.0**, der mit seinem abgefahrenen Szenario frische Datenströme ins Action-Genre fließen lässt.

## Wie im Film

Nach seiner unfreiwilligen Digitalisierung landet Jet im bizarren Innenleben des Forschungs-Computers. Hier muss

er die Viren vernichten, den bösen Thorn aufhalten und außerdem einen Weg zurück in seine reale Welt finden.

Bei seinen Plänen spielt das geheimnisvolle Tron-Programm eine wichtige Rolle.

Obwohl die Handlung einer eigenen Story folgt, basiert das Szenario auf Disneys Filmklassiker **Tron** aus dem Jahre 1982. Seinerzeit galten die Spezialeffekte als spektakulär, auch wenn die Vorstellungen von der

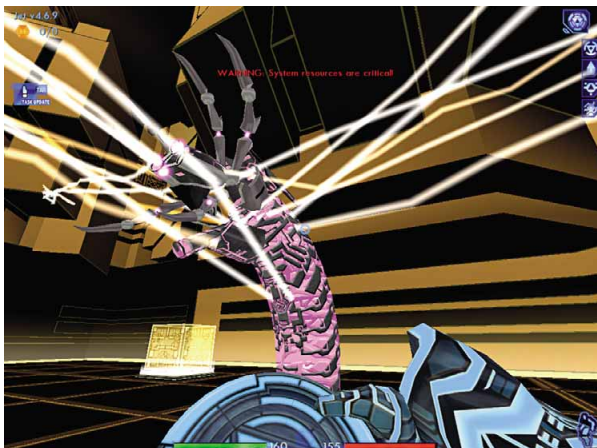
Technik eines Superrechners heute naiv wirken und nostalgischen Charme versprühen. Diesem Neon-Stil blieb Entwickler Monolith (**NOLF 2**) treu, modernisierte die Spielumgebung aber mit knalligeren Farben und Lichteffekten. Programme wandern genau wie in der Filmvorlage als menschliche Figuren durch die Datenleitungen. Das Innenleben der Rechner verpackten die Designer in schmucke, edel gestaltete Levels.

## Scheibenschmeißer

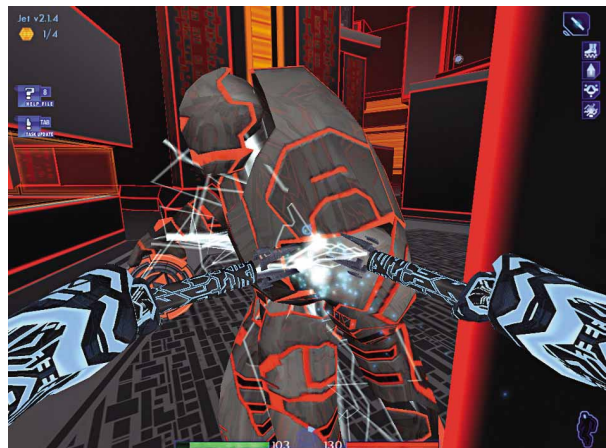
Die Mischung aus Action-Passagen und Rätsleinlagen spielt sich so, wie Sie es von einem modernen Ego-Shooter erwarten dürfen. Besonderheit dabei: Ihre Hauptwaffe ist ein Diskus. Mit dieser Scheibe ballern Sie nicht nur Gegner ab, sondern können auch feindliche Geschosse blocken. Zwar verfehlen anfangs selbst treffsichere

## Facts

- 35 Levels
- 12 Waffen
- 20 Subroutinen
- 4 Schwierigkeitsgrade
- 17 Mehrspielerarenen



Das wurmartige **Seeker-Programm** will Jet aus dem PC löschen. Es gehört zu den knackigsten Gegnern und veranstaltet beim Ableben eine tolle Blitz-Show.



Mit dem lautlosen **Elektroschocker** brutzeln wir dieses Wächterprogramm. Die Subroutine »Fuzzy-Signatur« erlaubt das unbemerkte Anschleichen.



In der virtuellen Disco Progress Bar kommt es zum ersten Showdown mit **Obervirus Thorn**. Während ein Countdown läuft, müssen wir Ma3a vor seinen Virenattacken beschützen.

Shooter-Veteranen die Widersacher mal, doch bereits nach wenigen Minuten schleudern Sie das Wurfgerät eleganter und treffsicherer als unser Diskuschampion Lars Riedel.

Die drei anderen Basiswaffen sind der Primitstab (Elektroschocker), ein Energieball (Granate) und das Mesh (Lasergewehr). Mit Subroutinen, die Jet

aufsammelt und in sein System integriert, modifizieren Sie die Basiswaffen: Aus dem Primitstab wird ein Scharfschützengewehr, der Diskus verwandelt sich in eine fliegende Schrapnell-Bombe und aus den Energiekugeln wächst ein Granatwerfer. Besonders im Kampf gegen starke Endgegner helfen diese besonderen Ballermän-

ner, obwohl sie jede Menge Energie verbrauchen. Jet kann aber im Kampf gegen die Obermotze immer an einer Nachladestation auftanken. Bei Normalo-Gegnertypen wie Viren, Sicherheitsprotokollen oder den schwebenden Wächterprogrammen sollten Sie Energie sparen und dem Diskus treu bleiben. Das Kämpfen mit dieser origi-

nellen Waffe macht ohnehin am meisten Spaß, auch wenn das bescheidene Gegnersortiment etwa genauso abwechslungsreich daherkommt wie eine A4-Seite Binärcode. Dabei schreit das Szenario doch nach unterhaltsamen Widersachern: Ein Ausflug ins Spielverzeichnis, wo Pac-Man den Helden um Hilfe gegen die Geister bit-

## Technik-Check

### Auflösung

Tron 2.0 unterstützt Auflösungen zwischen 640 mal 480 und 1600 mal 1200 Bildpunkten. Die Farbtiefe beschränkt sich auf den 32-Bit-Modus, eine 16-Bit-Variante fehlt.

### RAM/Festplatte

Ab 256 MByte RAM können Sie die Mikrochips von innen erforschen. Für flüssiges Spielen empfehlen wir 512 MByte Arbeitsspeicher. Auf der Festplatte belegt Tron 2.0 2,5 GByte.

### Tuning-Tipps

- 1 Ohne die »Screen-Glow«-Leuchteffekte sieht Tron 2.0 deutlich schlechter aus, läuft aber 50 Prozent schneller.
- 2 Bei niedriger Auflösung steigt die Performance. Pro reduzierter Stufe wird Tron 2.0 etwa 5 Prozent schneller.
- 3 Falls Ihre Grafikkarte beim Antialiasing schwächelt, erhöhen Sie für bessere Optik lieber die Auflösung.
- 4 Die übrigen Grafik-Optionen können Sie auf »High« stellen. Diese brauchen kaum Rechenzeit. **FG**

### Die Performance-Tabelle (alle Angaben (außer System 1) mit 512 MByte RAM)

CPU mit		Geforce 1/2 MX	Geforce 2/4 MX	Radeon 9000	Geforce 3/3 Ti	Geforce 4 Ti	GFX 5600/Ultra	Radeon 9500 Pro	Radeon 9700/Pro	Radeon 9800 Pro	GFX 5800/5900
650 MHz	640x480 (min. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	800x600 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
900 MHz	800x600 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1024x768 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1.200 MHz	1024x768 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	1280x960 (max. Details)	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

■ nicht möglich, nicht spielbar ■ stark ruckelnd, wenig Spielspaß ■ mäßig ruckelnd, noch spielbar ■ flüssiges Spielen möglich

## Petra Schmitz



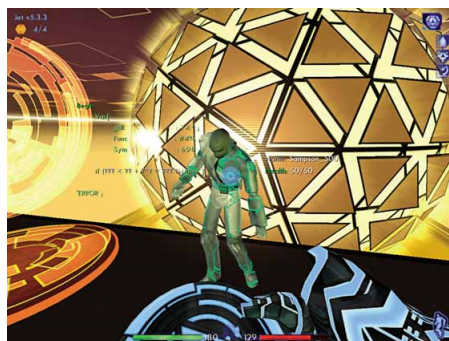
### Meine Welt!

Was mir an Tron 2.0 am besten gefällt? Fast alles. Ob nun der abgefahrenere Leucht-Grafikstil, die Nerd-Witze, die schrägen Waffen oder das durchdachteste

Implantatsystem seit Deus Ex. So ungewöhnlich und fremd das Innenleben eines Computers im Vergleich zu einem realistischen Szenario auch wirken mag – ich finde die Datenwelt in Tron 2.0 noch faszinierender als im Film.

Okay, auf die gemeingefährlichen Hüpfsequenzen hätte ich gern verzichtet. Aber auch die häufigen Absturztode können mir den Spielspaß mit Jet und Thorn nicht verderben. Und auch in Zukunft werde ich mir garantiert das eine oder andere Light-Cycle-Duell mit Georg liefern.





Bei dieser störrischen **Routine** im alten Mainframe hilft ein Trick: die Frage nach der siebten geraden Primzahl.



Der **Internet-Hub** wirkt wie die Skyline einer Großstadt.

tet, oder die Jagd nach heimtückischen Bugs wären eine willkommene und noch dazu lustige Abwechslung gewesen.

### Format C: (Y/N)?

Passend zur Spielwelt müssen Sie stets computerspezifische Aufgaben bewältigen. Sie vereiteln in Kämpfen Virenangriffe oder vertreiben in bester Scharfschützenmanier Sicherheitsprotokolle aus dem Arbeitsspeicher. Zwischen diesen klassischen Ego-Shooter-Einlagen löst Jet

mehr Computerprobleme als die Support-Abteilung von Microsoft: Mal müssen Sie den Prozessor eines alten Mainframe übertakten, mal fischen Sie die Datenfragmente einer gelöschten E-Mail aus den Tiefen des Datenspeichers. Beim Transfer in ein anderes System versperrt eine Firewall den Weg, und bei einer Festplattenformatierung entrinnt Jet nur um einen Mikrozyklus dem Datennirvana. Hinter den Knobeilen verstecken sich zwar fast immer Vari-

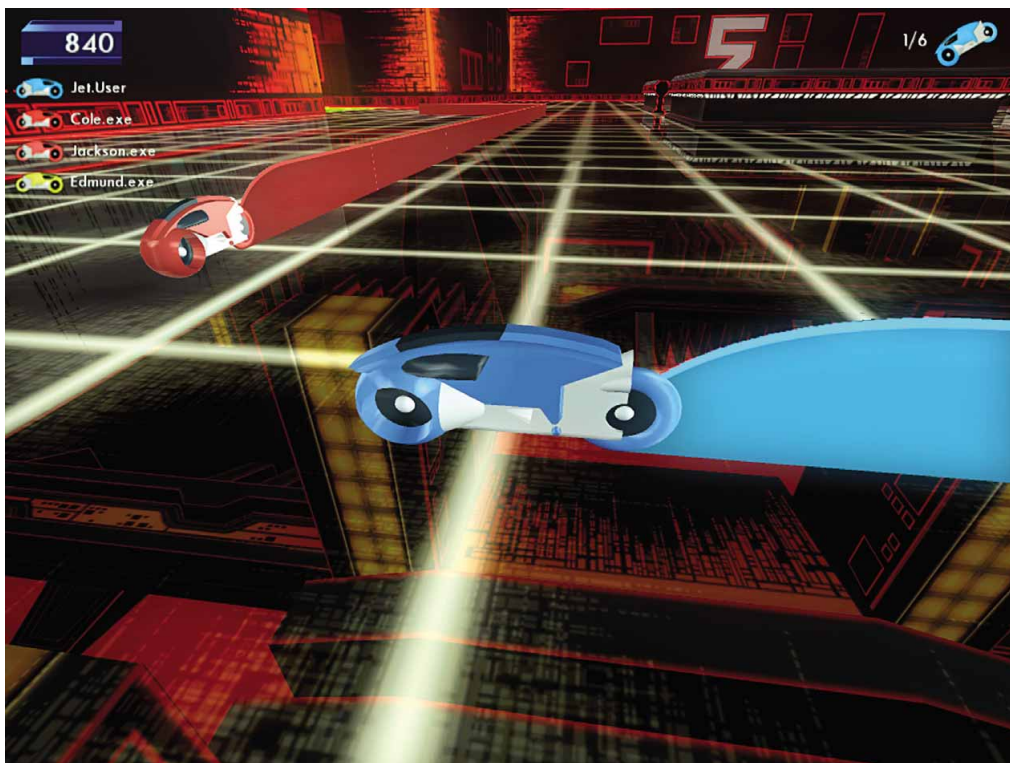
ationen einfacher Objektsuch-, Kombinations- oder Schalterrätzel, doch machen sie in der originellen Umgebung viel Spaß.

Witzig ist auch der Ausflug ins Internet, wo Sie einen leistungsstarken Compiler finden müssen, um aus einem Quellcode ein lauffähiges Programm zu machen.

### Lichtschnelle Raser

Zu den anspruchvollsten Aufgaben gehören die aus dem Film bekannten, im Spiel aber

nur sporadisch veranstalteten Light-Cycle-Rennen. Bei diesen Spektakeln steuern Sie einen Motorrad-artigen Flitzer in rasanter Geschwindigkeit über ein Raster. Ziel des Spektakels: Sie müssen alle Gegner ausschalten, indem Sie die CPU-Piloten in den Energie-Kondensstreifen Ihres Vehikels oder gegen eine Mauer drängen und so zerstören. Falls Ihnen das bekannt vorkommt: Sämtliche **Snake**-Shareware-Spiele haben ihre Idee beim **Tron**-Film ge-



Mit unserem blauen **Light-Cycle** versuchen wir, dem heran jagenden roten Gegner (»Cole.exe«) den Weg abzuschneiden.

## Florian Stangl

### Wie uncool



Tron 2.0 hat kaum gravierende Mängel, ist abwechslungsreich und stellt keine übertriebenen Hardware-Anforderungen. Aber ich spiele es trotzdem nicht!

Weil es mich langweilt. Weil das Szenario so uncool ist. Weil mir die Grafik gar nicht gefällt.

Sicher, meine Meinung ist unfair, weil das Spiel an sich nichts falsch macht. Aber Tron 2.0 lässt mich so kalt wie lange kein Ego-Shooter mehr. Wenn auch Sie auf Half-Life 2 und Doom 3 warten, weil die realistischer und dreckiger sind, lassen Sie die Finger von Tron. Spielen Sie lieber Chrome oder Serious Sam: SE und sehen Sie sich den schönen Disney-Film auf DVD an.

## Sinnvolle Subroutinen

Programm Jet findet im Laufe des Spiel 20 Subroutinen, die seine Fähigkeiten erweitern. Allerdings müssen Sie sich genau überlegen, welche dieser digitalen Implantate Ihnen in der jeweiligen Situation optimal helfen. Die Anzahl der Einbauslots für die Subroutinen ist nämlich begrenzt, dafür dürfen Sie die hilfreichen Programme jederzeit tauschen.

Die Programme gibt's in drei Ausführungen: Das rote Alpha-Basismodell, die bessere grüne Beta-Variante und die optimierte Gold-Version. Hier die wichtigsten Subroutinen:



**Y-Amp** Erhöht die Sprungkraft. So können Sie erhöhte Abschnitte erreichen und mit Riesensätzen den gegnerischen Attacken ausweichen.



**Triangulation** Verbessert Jets Augen mit einer Zoomfunktion, funktioniert mit allen Waffen und ist damit eine effektive Zielhilfe.



**Fuzzy Signatur** Reduziert Jets Geräusche und ermöglicht zusammen mit dem Elektroschocker das lautlose Ausschalten von Gegnern.



**Virenschild** Vermindert die Wahrscheinlichkeit, dass Jets Subroutinen durch Viren versucht werden und nicht mehr richtig arbeiten.



**Cluster-Diskus** Verwandelt den Diskus in ein explosives Geschoss, das beim Aufprall in Splitter zerfällt und viel Schaden anrichtet.



**Profiler** Das Spionage-Tool verrät die Eigenschaften des Zielobjektes. Besonders bei Endgegnern hilft die Lebensenergie-Anzeige.



**Verstückelung** Dank Verstückelung-Schutz kann unser Held mehr einstecken, da Kampfschaden um ein Drittel reduziert werden.



Die grün leuchtenden Viren versuchen Jets Subroutinen. Erst nach der Dekontamination funktionieren die Implantate wieder einwandfrei.

klaute. Da die reaktionsschnellen Computer-Raser ziemlich geschickt lenken, brauchen selbst versierte Steuerkünstler meist mehrere Anläufe zum Sieg.

Abgesehen von den Light-Cycle-Rennen sind die Anforderungen an den Spieler selbst auf dem höchsten der vier jederzeit verstellbaren Schwierigkeitsgrade (beeinflussen Trefferquote und Schadenswirkung der Gegner) moderat. Als besonderen Spielmodus enthält **Tron 2.0** übrigens auch eine Light-Cycle-Meisterschaft, in der Sie in vielen aufeinanderfolgenden Wettkämpfen um den Titel sausen. Auch im Multiplayer-Modus machen diese Rennen viel Spaß.

### Programm-Evolution

Nach seiner Digitalisierung startet Jet mit Versionsnummer 1.0.0, wird aber im Laufe seines Abenteuers wie ein Rollenspiel-Held immer stärker: In jedem der 35 Levels findet er so genannte Update-Notizen, die seine Versionsnummer steigern. Erfüllte Missionsziele und Fortschritte innerhalb der Levels entwickeln seine Leistungsfähigkeit ebenfalls weiter. Bei Milestones wie 2.0.0 darf er seine

Charakterwerte ausbauen. Neben mehr Lebenspunkten und einem größerem Energie-Pool lässt sich auch die Transferrate des Helden erhöhen, wodurch Subroutinen, E-Mails und Zugangsberechtigungen schneller im Speicher landen.

### Abstürze en masse

Nerviger als ein viel zu kurzes Mausekabel sind die regelmäßigen, wenn auch meist kurzen Hüpfenlagen. Wie in fast jedem Shooter ist die Orientierung beim Hopsen in der Ego-Perspektive sehr schwierig, sodass sprichwörtliche Abstürze den Spielspaß an diesen Stellen immer wieder verderben. Als negativer Höhepunkt erwartet Sie ein Abschnitt, in dem Sie die Plattformhüpferei unter Zeitdruck schaffen müssen – eine Design-Todsünde bei Ego-Shootern. Unverständlich, warum ausgerechnet ein erfahrenes Team wie Monolith (**No One Lives Forever 2**) sich solch einen Fauxpas leistet.

**Tron 2.0** unterstützt in Sachen Surround-Sound alle EAX-Versionen inklusive Advanced HD. Zwar erklingen sämtliche Geräusche technisch sauber, spielerisch

bringt dies aber nichts (Sie hören Gegner nicht näher kommen). Dafür verstärkt das Piepsen,

## Georg Valtin



### Erfrischend anders

Als jemand, der über Elementarteilchen-Witze lachen kann, bin ich freakig genug für Tron 2.0. Und ich danke den Entwicklern dafür, dass ich endlich mal nicht auf

Aliens oder irgendwelche Militärfuzzis ballern muss! Gegner mit dem Diskus plätten statt mit einer AK-47, das hat Stil und erfordert mehr Können als stupides Dauerballern. Und während ich die Light-Cycle-Rennen im Einzelspieler-Modus eher lästig finde, gehören sie zu meinen absoluten Multiplayer-Lieblichen.

### Hüpf-Hass

Tron 2.0 hat auch seine nervigen Momente. Wer die Hüpfenlagen verbrochen hat, müsste zur Strafe eigentlich die nächsten Monate mit einem 20 Jahre alten ZX81 arbeiten. Auch doof: Gegner tauchen bisweilen in Gebieten neu auf, die ich längst gesäubert habe. Aber auch wenn Kollege Stangl meckert: Tron 2.0 gefällt mir dank der originellen Spielwelt besser als jeder andere Shooter der jüngeren Vergangenheit.

Summen und Rauschen ringsum die Illusion, tatsächlich in einem Computer zu sein. **GV**

## Tron 2.0

### Ego-Shooter



Publisher: Buena Vista Games, (01805) 605 511 Release (D): 26.8.2003  
Sprache: Englisch (Deutsch in Vorbereitung) Preis: 50 Euro  
Ausstattung: DVD-Box, 1 CDs, 64 S. Handbuch USK-Freigabe: ab 12 Jahre

Einsteiger			Fortgeschrittene			Profis			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Eingewöhnung: 15 Minuten Solo-Spaß: 20 Stunden Multiplayer-Spaß: 15 Stunden

#### DAS FÜHRTE ZUR WERTUNG

##### Pro

- originelle Spielwelt
- sehr gutes Leveldesign
- durchdachtes Upgrade-System
- unterhaltsame Mehrspielermodi
- passender Sound

##### Kontra

- nervige Hüpfenlagen
- mangelnde Gegnervielfalt
- etwas texturarme Grafik
- Zeitdruck-Missionen

#### MULTIPLAYER

Internet (16 Spieler) Netzwerk (16 Spieler) Modem (0 Spieler) an 1 PC (0 Spieler)  
Ein Spieler pro Original Multiplayer-Modi: Deathmatch, Diskus-Turnier, Light-Cycle (nur LAN)

#### HARDWARE-KONFIGURATION

Geforce 1/2 MX Geforce 2/4 MX Radeon 9000 Geforce 3/3 Ti Geforce 4 Ti  
GF FX 5600/Ultra Radeon 9500 Pro Radeon 9700/Pro Radeon 9800 Pro GF FX 5800/5900

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
CPU mit 650 MHz	CPU mit 900 MHz	CPU mit 1,2 GHz
256 MByte RAM	512 MByte RAM	512 MByte RAM
2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße	2,5 GByte Installationsgröße
Geforce-Karte	Geforce-3-Karte	GF-4-Karte, Surround-Sound

#### ALTERNATIVEN

**Deus Ex** (88%, GS 08/00)

Tolles Actionspiel, das mit konsequent genutztem Implantatsystem und packender Story fesselt.

**Elite Force 2** (83%, GS 08/03)

Spielerisch gleichwertig, aber dank greifbarer Star-Trek-Spielwelt massentauglicher.

#### WERTUNG

Grafik:	Befriedigend
Sound:	Sehr gut
Bedienung:	Sehr gut
Spieltiefe:	Gut
Multiplayer:	Gut

Origineller Shooter in einer bizarren Computerwelt.

