

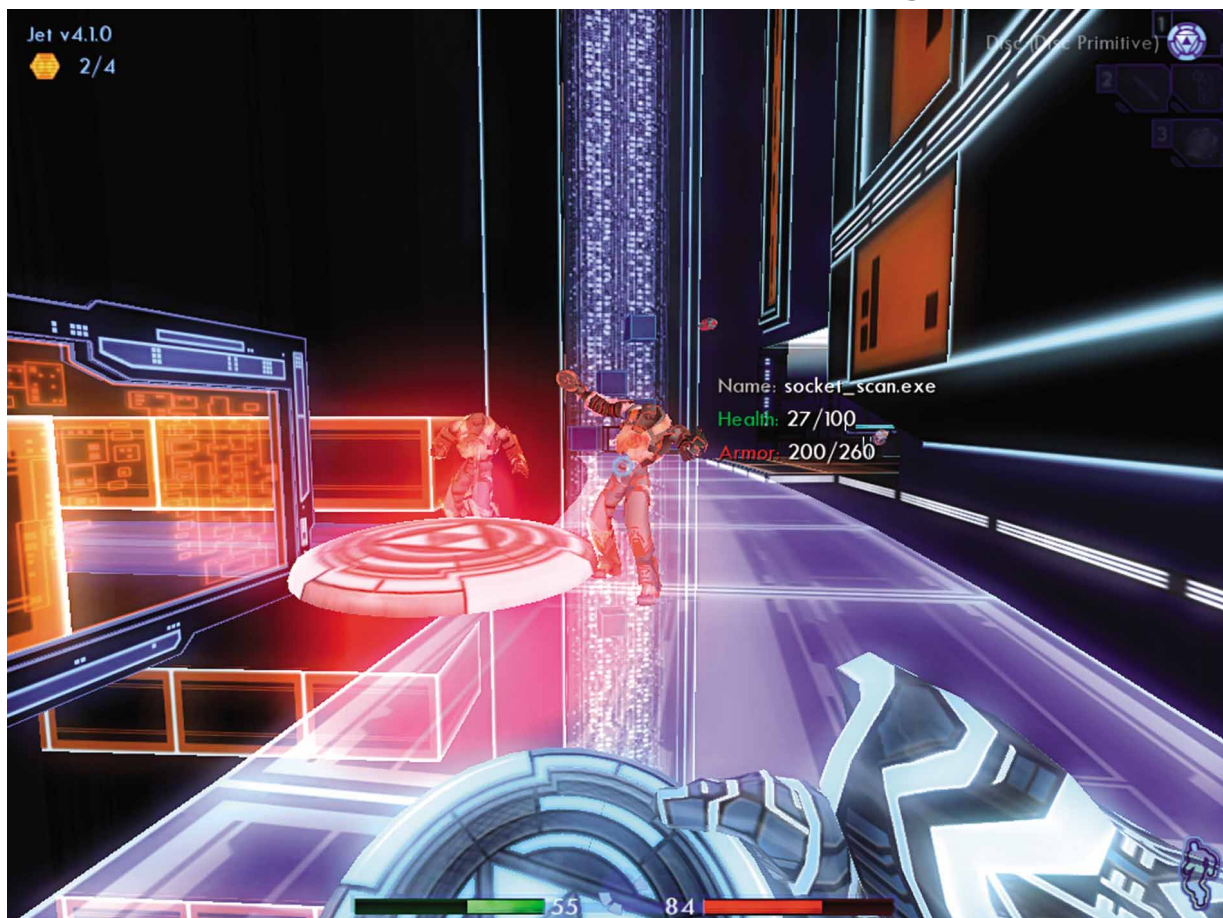
Neon-Virenjagd

Tron 2.0

Spiele zu Filmen müssen nicht zwangsläufig Gurken werden: Die Shooter-Fortsetzung eines ruhmreichen Disney-Streifens dürfte sich als bunte Ausnahme von der Regel entpuppen.



Die **socket_scan.exe** beharkt uns mit ihrem roten Diskus. Wir erwidern den Angriff mit der blauen Variante, ein weiterer Treffer dürfte den Löschvorgang vollenden.



Auf CD/DVD:
• spielbare
Exklusiv-Demo
• Video-Special



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

Der junge Jethro Eugene Bradley, kurz Jet, ist ein ganz normaler 21-Jähriger, der von einer großen Karriere als Spiele-Entwickler träumt. Vater Alan betrachtet die Zukunftsvisionen seines Sohnmanns eher skeptisch. Viel lieber wäre ihm, wenn der Bub ins väterliche Software-Geschäft einsteigen würde. Dieser Wunsch geht auf dramatische Weise in Erfüllung: Bei dem Versuch, seinen Vater vor brutalen Handlangern des riesigen Computer-Konzerns fCon zu retten, wird Jet versehentlich digitalisiert und

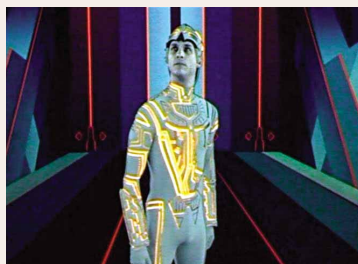
in Papas Firmenrechner gespeist. Gefangen in der Neon-Welt des Ego-Shooters **Tron 2.0** kämpft Jet zwischen Bits und Bytes, plappermäuligen Programmen und widerlichen Viren. Und zwar nicht nur um sein Überleben, sondern auch um das seines Vaters.

Wem die Handlung sowie Bradley und fCon bekannt vorkommen, hat bestimmt den Disney-Film **Tron** von 1982 gesehen. In dem kämpfte Jets Papa Alan Bradley in einem Zentralrechner gegen das böse Master-Control-Programm, kurz MCP.



NPCs mit einem gelben »i« über dem Kopf haben wichtige Informationen für Sie.

Film und Spiel



Der direkte Vergleich zeigt: Die Optik des Films (oben) wird konsequent im Spiel fortgesetzt. Jet sieht allerdings etwas **moderner** aus als der von Jeff Bridges gespielte Kevin Flynn 1982.

Doch keine Sorge: Um das Spiel genießen zu können, müssen Sie den Film (mit damals wegweisender Tricktechnik) nicht zwangsläufig gesehen haben. Kenner der Vorlage freuen sich jedoch über die vielen Anspielungen auf den Streifen.

Leucht-Levels

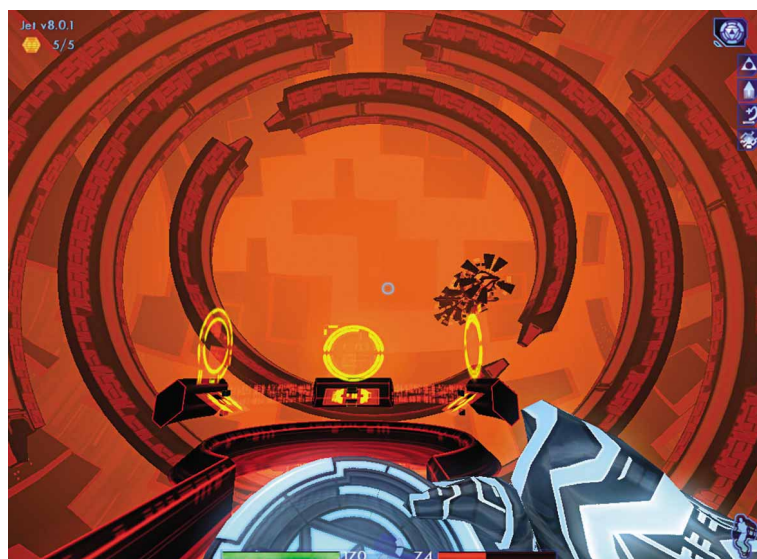
Als Erstes fällt bei **Tron 2.0** die Optik ins Auge. Sobald Jet nämlich das Innere des Computers betritt, ist Schluss mit dem gewohnten Ego-Shooter-Look. Rot glühende Datenströme wabern unter den blau schimmernden Figuren. Die Wände erstrahlen in satten Farbtönen, immer wieder unterbrochen von komplizierten Eingabe-Oberflächen, an denen sich Programme zu schaffen machen. In der Process Bar im zentralen Firmen-Server dreht sogar eine DJ.exe virtuelle Plattenteller. Der seltsame, aber faszinierende Look von **Tron 2.0** orientiert sich konsequent an dem des Films, ist jedoch noch bunter, noch abwechslungsreicher als die Vorlage: Kein Level gleicht dem anderen.

Die Lizenz zum Löschen

Einmal im Rechner gefangen, will Jet natürlich nur eins: raus und seinen Vater retten. Doch Kernel-Einheiten, Viren und riesige, wurmartige Seeker haben etwas dagegen. Die feind-

lichen Programme lauern an nahezu jeder Festplatten-Ecke. Aber richtig ungemütlich wird es erst, wenn die Echtweltschurken auch noch eigene Truppen in den Rechner einspeisen, um Sie für immer zu löschen.

Zum Glück ist Jet alles andere als wehrlos. In den mal sehr offensichtlich platzierten, dann wieder gut versteckten »Archive Bins« lagern neben E-Mails und Video-Dateien allerlei nützliche Upgrades. So gesellen sich nach und nach zu Ihrer Standardwaffe, dem Diskus, noch drei weitere: der Ball, die Rute und die Schlinge. Alle vier sollen zusätzlich zwei Ausbaustufen haben. Der Cluster-Diskus etwa explodiert bei Feindkontakt. Und der Ball-Launcher verschießt Sprengkugeln. Für den Kampf über große Distanzen verwandelt sich die Rute in ein Scharfschützengewehr. Die effektivste aller Waffen ist allerdings die beste Variante der Schlinge, die Prankster Bit. Sie erschafft einen Energiekegel, der sämtliche in der Nähe befindlichen Feinde ansaugt und in Datenfragmente verpuffen lässt. Alle Waffen benötigen Energie als Munition, die Sie an fair ge-



Jet muss die Ringe der Firewall so anordnen, dass ein Datenstrahl hindurchkann.

setzten Powerstationen nachtanken können. Lediglich mit dem Standard-Diskus werden Sie ohne Nachladen gegnerische Programme löschen dürfen.

Besser als J.C. Denton

Neben den Waffen und deren Upgrades finden Sie auch andere nützliche Dinge in den Behältern. So lässt Sie eine bestimmte Subroutine leiser gehen. Mit dem Y-Upgrade wieder-

rum springen Sie höher. Eine dritte Verbesserung sorgt dafür, dass Name und Status Ihres Gegenübers eingeblendet werden, sobald Sie mit dem Fadenkreuz über ihn fahren. Das Tolle an den Extras: Anders als J.C. Denton in **Deus Ex** wird Jet die Zusatzfunktionen nach Belieben ein- und wieder ausbauen können. Das bedeutet, dass Sie seine Fähigkeiten den jeweiligen Situationen anpassen dür-



Bei den rasend schnellen **Light-Cycle-Rennen** müssen Sie Ihre Gegner in die Energieschweife der virtuellen Öfen drängen.

fen. In einem Abschnitt müssen Sie etwa ein anderes Programm aus dem Datengefängnis befreien. Böse Wacheinheiten patrouillieren zwischen den Zellen, und Sie sind wehrlos, da man Ihnen im vorangegangenen Level Ihren Diskus gemopst hat. Mit dem Leisetreter-Patch unter den Füßen können Sie sich jedoch unbemerkt bis zum Gefangenen durchschleichen. Und wilde Hüpfleinlagen, von denen es in **Tron 2.0** einige gibt, meistern Sie dank des Sprung-Upgrades mit links.

Waffen, Zusatzfunktionen und die ebenfalls in Archive Bins auffindbaren Rüstungsteile gibt es als Alpha-, Beta- und Goldversionen. Alphas benötigen drei von Jets System-Speicherplätzen, Betas lediglich zwei und Gold-Varianten logischerweise nur einen. Wenn Sie nicht so lange warten wollen, bis Sie die besseren Versionen irgendwo gefunden haben,

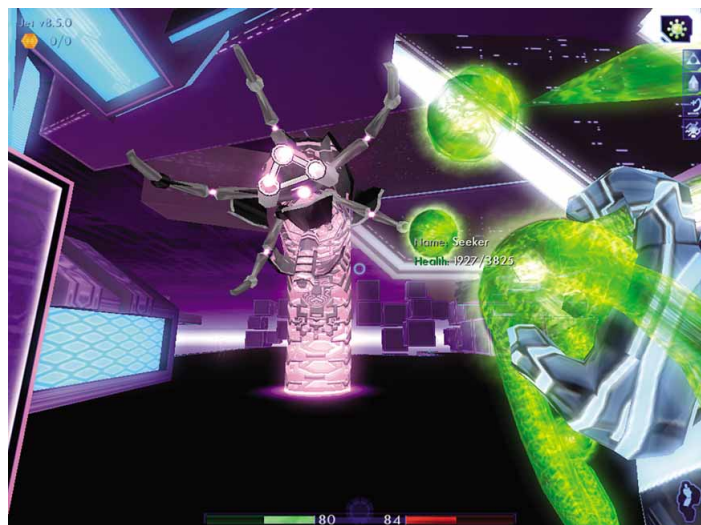
können Sie auch selber tätig werden und immer ein Ausrüstungsteil bei sogenannten Optimizern patchen lassen.

Tödliche Arenen

Die hochspannenden und wahn-sinnig schnellen Light-Cycle-Rennen, die Sie innerhalb der Story bestreiten müssen, können zur harten Nuss werden. Dabei lenken Sie Jet und sein virtuelles Motorrad gegen bis zu vier feindliche Fahrer durch Arenen. Ziel ist, die anderen entweder vor eine Wand oder in die Lichtspur eines der Gefährte zu drängen. Fairerweise haben die Entwickler eine automatische Speicherfunktion eingebaut, die Sie bei einem Crash nicht an den Levelanfang, sondern lediglich den Start des Rennens zurückwirft. Bei mehrfach gestaffelten Arena-Einsätzen wird nach jedem erfolgreich bestandenen Abschnitt gespeichert.

Patch-Held

Als Programm verfügt Jet auch über eine Versionsnummer. Zu Beginn ist das die 1.0.0. Kleine Build-Notes, die überall in den Levels versteckt sind, heben die dritte Stelle der Versionsnummer an. Haben Sie gar einen ganzen Spielabschnitt gemeistert, macht Jet einen Sprung in die nächsthöhere Klasse. Durch den Aufstieg gewinnen Sie neben mehr Speicherkapazität für die Upgrades



Der **Seeker** ist ein knackiger Zwischengegner. Gegen ihn helfen nur aufgerüstete Waffen.

auch Charakterpunkte. Die verteilen Sie genau wie in einem Rollenspiel auf Werte wie Gesundheit, Energie und Waffeneffizienz. Zusätzlich lässt sich noch die Übertragungsrate verbessern, wodurch Sie Upgrades schneller runterladen.

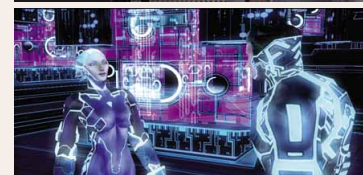
Übertakten einmal anders

Tron 2.0 ist zwar in erster Linie ein Ego-Shooter, soll aber wesentlich mehr bieten als wilde Schießereien mit bösen Programmen. Mal müssen Sie einen Prozessor übertakten, dann wieder eine Firewall austricksen. Dazu sollen Sie Schaltkreise richtig anordnen oder Durchgänge schaffen. Besonders knifflig sind solche Aufgaben unter Zeitdruck. Aber auch in diesen Momenten blieb unsere Vorabversion von **Tron 2.0** stets fair.

Tron mal drei

Neben dem eigentlichen Ego-Shooter werden Sie auf der **Tron 2.0**-DVD auch noch ein Light-Cycle-Tournament finden. Das lässt sich sowohl offline ge-

Parallelgeschichten



Aus »Archive Bins« herunterladbare Video-Dateien (oben) zeigen Ihnen, was in der echten Welt passiert, während die Story im Rechner per **Zwischensequenzen** (unten) erzählt wird.

gen KI-Gegner als auch im LAN oder Internet gegen menschliche Kontrahenten bestreiten. Mit jedem gewonnenen Rennen schalten Sie neue Karten (insgesamt 16) und Fahrzeuge frei. In den Diskus-Arenen kämpfen Sie lediglich mit menschlichen Cybergliedern, die Sie mit den tödlichen Scheiben sofort ausschalten oder ihnen den Boden unter den Füßen wegschießen. **PET**



In der Process Bar steht eine **DJ.exe** am Plattenteller.



Die Angriffe **infizierter Programme** können den Virus auf unseren Helden übertragen.

Tron 2.0

Genre: Ego-Shooter **Entwickler:** Monolith
Termin: 26. August 2003 **Ersteindruck:** Sehr gut

Petra Schmitz: »Informatik ist doch nicht so öde, wie ich immer dachte: Tron 2.0 wird wahrscheinlich der abwechslungsreichste Ego-Shooter seit Deus Ex. An der Grafik scheiden sich bestimmt die Geister, aber ich finde sie super! Der ungewöhnliche Ausflug in die Computervelt ist mein persönliches Highlight des Sommers.«