

Computerspiel, das im Computer spielt

Tron 2.0

Was wirklich im PC passiert: In der Spiele-Fortsetzung des Kultfilms Tron retten Sie als Anti-Viren-Programm das Leben Ihres Vaters.



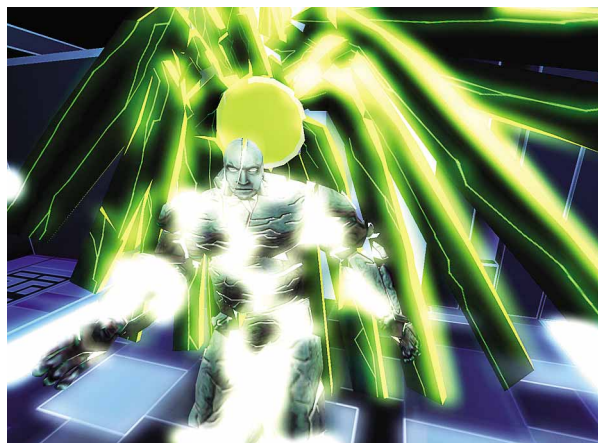
Auf CD/DVD:
Video-Special

Haben Sie sich mal gefragt, was Ihre Lieblingsspiele auf Ihrem Rechner veranstalten, während Sie woanders festsitzen? Eins tun sie jedenfalls nicht: brav am Installationsplatz warten – zumindest, wenn es nach dem Disney-Film **Tron** von 1982 geht. Danach führen alle Programme ein Eigenleben, lümmeln rum und philosophieren über die Frage, ob es einen User gibt oder nicht. Was aber, wenn ein Laserstrahl Sie einscannt und selbst als Programm in das Herz eines riesigen Computers schickt? Das klärt der Ego-Shooter **Tron 2**, der gerade bei Monolith (**No One Lives Forever 2**) in der Mache ist. Im extrem coolen Original-Look erzählt das Spiel die Geschichte des Kinohits weiter: 20 Jahre, nachdem die beiden Helden Flynn und Bradley für Ordnung im Encom-Konzernrechner gesorgt haben, muss jetzt Jet, Bradleys Sohn, gegen den fiesen Thorne antreten. Der Sicherheitschef von Encom hatte sich ursprünglich in den

Großrechner hineindigitalisiert, um geheime Daten zu stehlen. Jetzt aber führt er ein Schreckensregime auf der Festplatte und infiziert harmlose Programme mit einem Virus, der sie zu willenlosen Sklaven machen soll. Als Jet Bradley folgen Sie Thorne ins Innere des Computers, um dem Schurken ballern und knobelnd das Handwerk zu legen.

Jet gegen Viren

Zwar wird Ihnen das Spiel nur vier Wummen in die digitale Pranke geben, aber durch Upgrades basteln Sie daraus insgesamt zwölf äußerst wirksame Löscher-Programme. Aus den Standard-Waffen Ball, Rute und Handschuh werden etwa Granatenschleuder, Scharfschützen-Elektroblitzler oder Lenkraketen-Werfer samt Kamera-Funktion – ähnlich wie der Redeemer in **UT 2003**. Ihre Hauptwaffe, der bereits aus dem Film bekannte Diskus, fliegt in der ersten Ausbaustufe wesentlich weniger als das

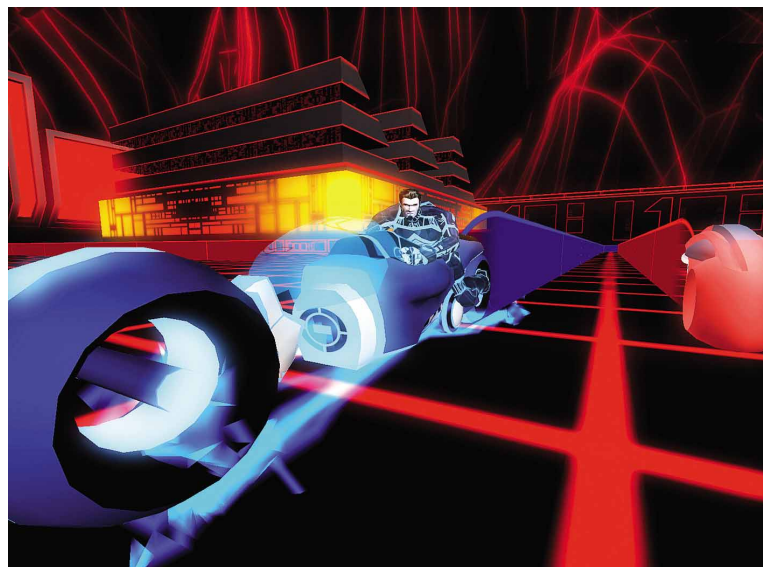


Der mächtige **Thorne** ist Ihr Erzgegner. Er infiziert friedliche Programme mit einem Virus und macht sie zu seinen Handlangern im Kampf gegen Jet Bradley.

Original, verursacht aber auch weniger Schaden. Für Kunstwürfe, etwa um Ecken herum, eignet er sich jedoch bestens. Die zweite Stufe funktioniert ähnlich wie ein Schrapnell-Geschoss: Beim Aufprall lösen sich aus der Scheibe kleine Elektroeinheiten und verletzen auch weiter entfernte Gegner. Held Jet lässt sich übrigens auch aufrüsten – immerhin ist er über große Strecken des Spiels ein Programm. Ähnlich wie Cate Archer in **No One Lives Forever 2** sammelt er Erfahrungspunkte durch das Erreichen bestimmter Ziele. Die Punkte setzt er in Patches um. Das »Y-Upgrade« lässt ihn etwa höher springen. Andere Verbesserungen beschleunigen Jet oder machen ihn stärker.

Rennen im Rechner

Wenn Sie den Film kennen, erinnern Sie sich sicher noch die spektakulären Light-Cycle-Rennen, Vorbild für unzählige Shareware-Spiele. Logisch, dass die in **Tron 2.0** auch auftauchen. In den so genannten Light-Cycle-Rastern, quadratischen Arenen, treten Sie mit motorradähnlichen Vehikeln gegen Kontrahenten an. Ziel dabei ist nicht, der Schnellste zu sein, sondern die Gegner zu löschen. Das funktioniert mit dem Lichtstrahl, der hinten aus den Maschinen rauskommt – quasi ein Energiekondensstreifen. Wenn Sie oder ein Gegner in den Strahl geraten, ist es aus. In den Arenen verteilte Power-ups erleichtern die Aufgabe ein wenig. **PET**



Mit den **Light-Cycles** fahren Sie spektakuläre Rennen. Ziel: die Gegner von der Festplatte löschen.

Tron 2.0

Genre: Ego-Shooter
Termin: 2. Quartal 2003

Entwickler: Monolith
Ersteindruck: Sehr gut

Petra Schmitz: »Als Tron in die Kinos kam, war ich gerade mal acht Jahre alt. Dennoch liebe ich den Film! Das Spiel könnte bei mir den gleichen Status erlangen. Pfißige Ideen und eine coole Story in einer schrägen, aber vertrauten Welt sind dafür jedenfalls gute Voraussetzungen.«