



Der Geist in der Maschine

Tron

Der kultige Science-fiction-Film Tron wird als PC-Spiel fortgesetzt. Im Inneren der Hardware bekämpfen Sie digitalisierte Schurken und scharf schießende Wach-Programme.



Auf der anderen Seite des Bildschirm tut's die Entf-Taste. Doch inmitten der **Compu-terwelt** kämpfen Sie mit Wurfscheibe und anderen Waffen, um feindliche Programme auszulöschen.

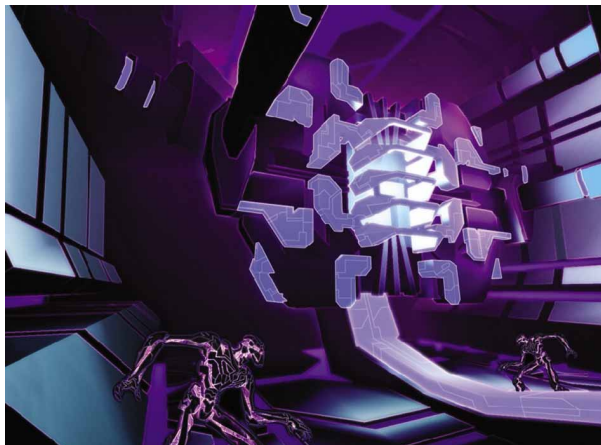
Der IBM-PC tuckerte mit 4,7 MHz dahin, das World Wide Web war weit weg, und der Einsatz von Computergrafik in Spielfilmen galt als exotisches Neuland. Angesichts dieses historischen Rahmens waren die Disney-Studios ganz schön mutig, Anfang der 80er-Jahre den

Kinofilm **Tron** zu produzieren. Die Story war ihrer Zeit weit voraus und drehte sich um einen Videospiele-Programmierer, der in das digitale Innenleben eines Zentralrechners transferiert wird. Regisseur Steven Lisberger kombinierte reale Schauspieler mit Computergrafik-

Umgebungen und -Objekten. Heutzutage kann jeder Billig-PC Schöneres zusammenrendern, aber beim Kinostart 1982 war der Look bahnbrechend.

Digital wie anno dazumal

20 Jahre später in Kirkland, einem Vorort von Seattle. Lead Designer Frank Rooke von Monolith Productions führt uns mit leuchtenden Augen eine frühe Version ihres neuen PC-Spiels **Tron** vor. Viele Mitarbeiter des Action-erfahrenen Entwicklungsteams (**Aliens vs. Predator 2**, **No One Lives Forever**) sind seit ihrer Jugend Fans der visionären Computergrafik-Welt. Monoliths PC-Spiel soll ein Bindeglied zwischen dem alten Streifen und einem neuen **Tron**-Film sein. GameStar durfte exklusiv einen Blick auf eine frühe Version werfen.



In der verwinkelten Cyberwelt kämpfen Sie mit aggressiven **Wach-Programmen** und Virenkillern.

Ganz der Papa

Der Held der neuen **Tron**-Generation ist Jet Bradley, Sohn des Programmierers Alan aus dem Film. Papas Firma Encom wird durch die unfreundlichen Übernahmeversuche böser Business-Buben bedroht, die mit Schnüffel-Software die weltweiten Datennetze beherrschen möchten. Als Alan Bradley auf mysteriöse Weise verschwindet, lässt sich Junior digitalisieren, um selber die Welt im Inneren der Computer zu betreten. Im **Tron**-Universum ist jedes Programm eine Person, die ihren Aufgaben nachgeht und nebenbei pseudo-religiöse Fragen wälzt (»Gibt es wirklich einen User, der mich erschaffen hat?«).

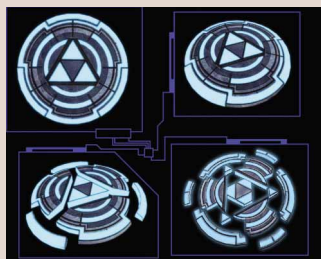
Kampf durch die Computer-Welt

In elf Missionen, die jeweils drei bis fünf Levels enthalten, kommt man ganz schön herum. Sie bestehen nicht nur im Zentralrechner von Encom Abenteuer, sondern kämpfen sich auch durch eine Firewall oder erforschen die digitale Welt eines Palm Pilot. Internet-Hubs wirken wie pulsierende Metropolen samt Treffpunkt untätig abhängender Programme, sinnigerweise »Progress Bar« genannt.

Tron-gerecht sind auch die Missionsziele. So crashen Sie beispielsweise einen Server, indem Sie dessen »stabilisierende Daten-Bits« finden und zerstören. Oder Ihr Held muss zusammen mit anderen Programmen aus einer originellen Todeszelle fliehen: dem Papierkorb des Computer-Desktops, den der User in der realen Welt jeden Moment löschen kann.

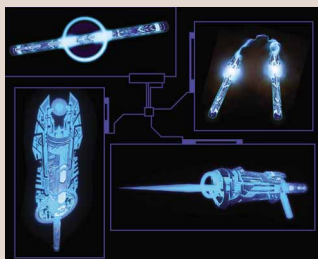
Die modifizierbaren Waffen von Tron

Disc



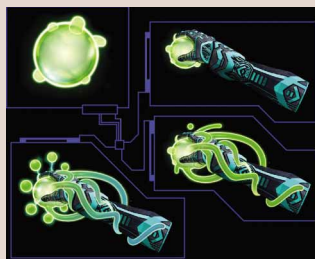
Prallt realistisch von Wänden ab und kehrt in **Bumerang-Manier** automatisch zu Ihnen zurück. Wer geschickt winkelt, feuert auch erfolgreich um Ecken.

Rod



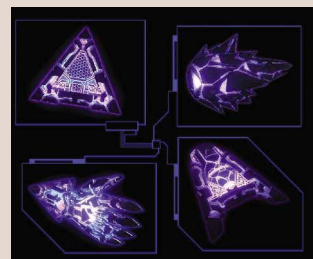
Je länger Sie den Schussknopf gedrückt halten, desto stärker schmaucht der Energiestrahle. Mit einem Upgrade wird aus dem Rod ein **Scharfschützengewehr**.

Ball



Kein Anti-Stressball, sondern eine digitale Lebensform. Drückt man das Kugeln herzhaft, spuckt es schwere Kaliber, vergleichbar einem **Raketenwerfer**.

Mesh



Eine Art dreieckiger Handschuh, der breit gefächerte **Energiesalven** spucken soll. Auch diese Waffe lässt sich mit Hilfe von Sub-Routinen modifizieren.

Scheibenmeister

Das alles klingt im ersten Moment vielleicht ein wenig abstrakt, aber im Prinzip ist **Tron** ein leicht verständlicher Ego-Shooter. Jet Bradley hat im Spielverlauf Zugriff auf vier Waffen. Im Mittelpunkt steht die **Tron**-typische Wurfscheibe, quasi ein tödlicher Digital-Frisbee. Der Rundling prallt munter an der Umgebung ab, lässt sich gezielt um die Ecke winkeln und im Flug direkt steuern, um huschende Gegner zu erwischen. Die Disc dient zudem als Schild, mit dem Sie feindliche Geschosse reflektieren. Die weiteren Basismodelle nennen sich Rod (Zylinder-Knarre), Ball (Tentakel-Kugel à la Alien) und Mesh (ballernder Handschuh). Jede dieser vier Cyber-Knarren ist durch Verwendung von Modifikatoren in jeweils zwei weitere Modellvarianten umbaubar. Obendrein verbessern Sie Wirkungsgrad und Stärke einzelner Waffen durch Einsatz austauschbarer Upgrades, die als Sub-Routinen bezeichnet werden.

Held mit Versionsnummer

Das Konzept der Waffen-Modifikationen erinnert uns nicht von ungefähr an **System Shock 2**. Spieldesigner Frank Rooke bekennet sich als Fan des klassischen Action-Rollenspiels. **Tron** wird ebenfalls leichte Rollenspiel-Elemente haben, denn Sie erhalten Erfahrungspunkte für das Absol-

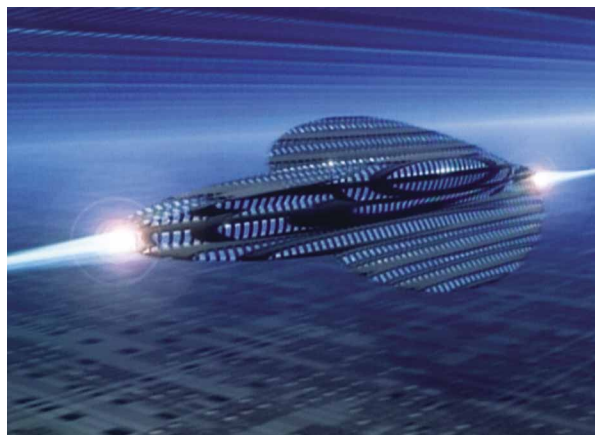
vieren der teilweise optionalen Aufträge gutgeschrieben. Ihr Charakter beginnt sein Leben als »Version 1.0«. Bei jeder Beförderung auf eine neue Nummer (zum Beispiel 2.0) dürfen Sie eine Hand voll Attributspunkte verteilen. Auf diese Weise erhöhen Sie das Reservoir an Lebens- und Waffen-Energie, Schussgenauigkeit oder Schleichvermögen.

Only Solutions

Manche Konfliktsituation lässt sich nicht nur mit einem frontalen Angriff lösen, sondern kann auch vornehm umgangen werden. Die Bösewichte haben großzügige Mengen ihrer Handlanger in die Digital-Welt transferiert, um Computersysteme zu übernehmen. Häufigster Gegnertyp sind IC-Truppen: Feindliche Wach-Programme, die auf der Suche nach Viren, unautorisiertem Ressourcen-Zugriff und Eindringlingen wie unserem Helden sind. Diese Knaben sehen aus wie gesichtslose Roboter mit rötlich glühenden Rüstungen und erinnern auf den ersten Blick an die Wärter im Kinofilm.

Lichtgeschwindigkeit

Das einzige steuerbare Fahrzeug im Spiel ist die Fortentwicklung des Light Cycles aus dem Film. In spielbarer Version war dieses Licht-Motorrad noch nicht zu sehen, denn kein geringerer als Syd Mead (**Blade Runner**) brütet derzeit über dessen neuem Design. Der Künstler gestaltete bereits vor 20 Jahren den Look des **Tron**-Films



Reiselust: Die großen Entfernungen im Innern eines Computers legt man mit diesen Gebilden per **Lichtleine** zurück.

mit und inspirierte bei Monolith kürzlich Spiel-Grafiker. Im Spiel wird das Light Cycle in Rennen und Fluchtsequenzen gesteuert, wobei es die klassischen Merkmale 90-Grad-Abbiegeverhalten und regulierbare Geschwindigkeit erhalten soll. Diese Rennszenen sieht man von außen, optional ist eine Cockpit-Ego-Ansicht geplant.

Tron online

Wie es sich für eine Film-Adaption gehört, soll **Tron** von einer packenden, gänzlich neuen

Story zusammen gehalten werden. So zeigen Zwischensequenzen, welche Auswirkungen das Erfüllen von Missionszielen im Computer auf die Ereignisse in der realen Welt hat.

Neben der linearen Story ist auch Online-Action geplant. Monolith spart derzeit noch mit Detail-Infos: »Wir testen gerade mehrere Multiplayer-Spielvarianten aus.« Disc-Duelle oder Light-Cycle-Rennen gegen menschliche Mitspieler könnten wir uns ausgesprochen gut vorstellen. **FIL**

Tron

Genre: Actionspiel
Termin: 2. Quartal 2003

Entwickler: Monolith
Ersteindruck: Sehr gut

Heinrich Lenhardt: »Der unterkühlt-schicke Neon-Look, dazu ein spielerischer Hauch von System Shock — die Spiele-Fortsetzung zum Kultfilm wirkt auf mich schon in diesem frühen Stadium sehr inspiriert. Spaß könnte Tron vor allem wegen seiner ungewöhnlichen Spielwelt machen, die vertraute Computer-Technologie mit einem liebevollen Augenzwinkern aufpickt.«