

⊕ Stärken

+ oft hohes Tempo
+ gelungener Stil

⊖ Schwächen

- Aussetzer der Gegner-KI
- einige unfaire Sprungpassagen
- wirre Handlung

Tron Evolution

–Das Spiel zum Film **Tron Legacy** ist in seinen besten Momenten ein launiges Hüpfspektakel, in seinen schlechtesten in etwa so spannend wie ein Anti-Viren-Programm. Von Petra Schmitz



Die **Lichttrad-Rennen** gehören zu den spannendsten Abschnitten in **Tron Evolution**.

Genre: **Actionspiel** Publisher: **Disney Interactive**
Entwickler: **Propaganda Games (Turok, GameStar 07/08: 60 Punkte)**
Termin: **21.1.2011** Spieler: **1-10** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **30 Euro**

GameStar.de/Quicklink/7264 Auf DVD: Test-Video

Dieses **Tron Evolution** macht's einem aber auch wirklich nicht leicht. Man will es lieb haben, allein des Themas wegen. Allein wegen all der Nostalgie, die sich hinter dem Namen verbirgt. Wegen der verklärten Erinnerung an den Film von 1982, den wohl jeder, der auch nur ein Fitzelchen Faszination für Computer verspürt, gesehen haben dürfte. Außer er ist ein solcher Jungspund, dass er mit dem Namen schlicht nichts anfangen kann, oder ein ignoranter, Filme ver-

weigernder Flanellhemdenträger mit Bildungsbürgerattitüde. Doch das Spiel mutet einem mit seiner wirren Story, seinen grandios langweiligen Diskus-Prügeleien gegen virusinfizierte Basics oder Isos oder Programme und seinen frustrierenden, weil plötzlich überraschend schwierigen Hüpfpassagen arg viel zu – ach, **Tron Evolution** unternimmt eine Menge, dass man's eben nicht lieb haben kann.

Aber von vorne: **Tron Evolution** soll die Brücke zwischen dem bereits angesprochenen Film

von 1982 und der frischen Kinoproduktion **Tron Legacy** schlagen. Diese Brücke steht ganz schön wackelig, denn das Spiel vollführt einen Parforceritt durch ständig neue Wendungen, in denen ständig neue Personen addiert werden, die plötzlich eine ungeheure Bedeutung haben, aber nirgendwo eine rechte Andockstation in der Handlung bekommen. Da ist man schon froh, dass man wenigstens weiß, wer man selber ist. Nämlich ein Systemwächterlein, das von Kevin Flynn (in den **Tron**-Filmen von Jeff Bridges verkörpert) beauftragt wird, das Verschwinden eines Isos zu untersuchen. Isos und Basics sind sich in **Tron Evolution** nämlich spinnefeind, und Kevin vermutet nichts Gutes hinter dem Vorfall. Doch statt sich in einem Bürgerkrieg wiederzufinden, geht's alsbald gegen einen Virus in die Schlacht, der die gesamte Festplatte bedroht. Darauf auch Kevin Flynn, denn der treibt sich zwischen den Daten herum, um nach dem Rechten zu schauen.



In einer Zwischensequenz marschiert die Virenarmee auf.



Kevin Flynn sieht im Spiel manchmal wirklich aus wie Jeff Bridges.

Tron Evolution macht einen ganz geschickt mit den grundsätzlichen Steuerungsfinessen vertraut, indem es in den ersten Ab-

Wie der persische Prinz, nur ohne Prinz und Persien.

schnitten immer wieder während der Hüpfpassagen und Kämpfe Tipps einblendet. So lernt der Systemwächter, wie er über breite Abgründe springen kann, wie er an Wänden läuft, wie sich er mittels der Magnetfunktion seines Diskus' auf höhere Ebenen katalpultiert. Er lernt, wie er sich gegen kleinere und größere Gegner zur Wehr setzt, wie er Energie für Superattacken auflädt und wie er sich wieder heilt, sollte die Heldensoftware von den Infizierten zu weich geklopft worden sein. **Tron Evolution** spielt sich über weite Passagen wie ein **Prince of Persia**, nur

eben ohne Prinz und ohne Persien. Und wenn's fluppt, kommt genau wie bei seiner Morgenländlichkeit eine Art Flow auf, ein Rausch, in dem man sich durch die Levels bewegt. Ähnlich wie der Prinz leidet allerdings auch unser Systemwächter an einigen Steuerungsmacken. Mal will er den nächsten Abgrund nicht mit Schwung nehmen, mal reagiert er einfach nicht auf einen Sprungbefehl und purzelt mit einem Zischen ins Datennirwana. Das kommt zwar nicht häufig vor, aber doch so oft, dass es nervt. Besonders ärgerlich ist es, wenn das Heldenprogramm die teils winzig kleinen Energieaufladestationen nicht korrekt an der Spitze trifft. Dann gibt's zwar einen drolligen Hüpf, aber keine Energie für machtvoll Diskusangriffe.

Wie schon im ersten **Tron**-Film ist auch in **Tron Evolution** der Diskus die ultimative Waf-

fe. Die Energiescheibe kann man einfach so schleudern oder ihr mit einigen Kombo-Befehlen einen deutlichen Wumms verleihen. Zudem addieren sich nach und nach automatisch weitere Diskusarten hinzu. Der Bombendiskus sorgt logischerweise für Explosionen, der Stasis-Diskus lässt Gegner bewegungs- und wehrlos in der Luft schweben, damit man sie in Ruhe zu Datenschrotthauen kann. Noch stärker wird der Diskus,

Online-Aktivierung

Tron Evolution muss vor dem ersten Start via Key-Eingabe übers Internet frei geschaltet werden. Zudem funktioniert das Spiel nur mit Games for Windows Live. Sie müssen sich also ein Konto bei Microsofts Spieleplattform anlegen, um auf Virenjagd im Rechner gehen zu können.



Der Systemwächter rennt wie der persische Prinz an Wänden entlang.

wenn man ihn an den zahlreichen Upgrade-Stationen nach Levelaufstiegen des Systemwächters verbessert. An diesen Stationen lässt sich auch das Wächterprogramm aufrüsten, etwa mit mehr Lebens- oder Energiepunkten. Dank der Verbesserungen und der allgemein eher dümmlichen KI (die zuweilen komplette Aussetzer hat) verkommen die Kämpfe alsbald zu simplen Haudrauf-Aktio-

Öde Panzerschlachten auf der Datenautobahn.

nen, die umso mehr nerven, wenn sie in schneller Folge hintereinander platziert sind. Systemwächter hüpfet ein paar Meter, rennt durch eine Tür, Tür schließt sich, Angriff, alle Gegner erledigt, nächste Tür geht auf, kurze Hüfpassage, Systemwächter rennt durch Tür, die schließt sich, Angriff, und so weiter. Nur die etwas dickeren Feinde wie beispielsweise ein Panzer verlangen geschickte Navigation, ein Minimum an Taktik und sorgen für Abwechslung in der Diskusschleuderei.



Storykäse mit Löchern

Petra Schmitz
Redakteurin
petra@gamestar.de

Hm, wenn Tron Evolution die Handlungen der beiden Filme verknüpfen soll, dann stehe ich entweder auf dem Schlauch, oder der verantwortliche Autor hat einen Hang zu erzählerischen Lücken. Plötzlich ist der Virus da, plötzlich sind Kevin Flynn und Tron verschwunden, dafür gibt's auf einmal zig andere, mir komplett fremde Gestalten, die aber wahnsinnig wichtig sind. Kurz: Die Story von Tron Evolution ist in etwa so löchrig wie eine Festplatte, die seit Jahren nicht mehr defragmentiert wurde. Da lass ich doch die Handlung lieber links liegen und freu mich an den Akrobatikeinlagen des Systemwächters. Die machen nämlich verflixt oft verflixt viel Spaß. Meinetwegen könnte das Spiel nur daraus bestehen. Ohne die nervigen Kloppereien.

Abwechslung braust auch in Form von Licht-rad-Rennen durch **Tron Evolution**. Gelegentlich muss unser Wächterlein auf einer Datenautobahn Rennen gegen andere Lichträder meistern. Wer die Filme gesehen oder **Tron 2.0** gespielt hat, weiß, dass die Lichträder Energiewände hinter sich aufbauen und eine Kollision damit tödlich ist. Weil aber die Rennen zumeist schnurgerade ablaufen, ist es kein Problem, den Mauern auszuweichen. Brisant wird die Brauserei erst, wenn die Strecke zusätzlich bombardiert wird und plötzlich riesige Löcher vor einem klaffen. Geradezu schnarchhöhe sind die Passagen, in denen man selber in einem Panzer sitzt und auf andere Panzer ballert. Die gegnerischen Datenkolosse wehren sich kaum, außerdem fährt man ständig über Heilfelder, die das eigene Vehikel wieder reparieren.

Im Multiplayer geht's ebenfalls mit dem Lichtrad zur Sache. Der Mehrspieler (nur über Games for Windows Live verfügbar), ob nun mit oder ohne Lichtrad, orientiert sich an den gängigen Standards und spielt sich herrlich flott. Problem ist nur, dass man sowohl im Single- als auch im Multiplayer mit der gleichen Figur unterwegs ist. Wenn man also nur ein wenig gespielt hat, sich gleich mit etwa Level 3 in die Mehrspielerschlachten wagt und dort auf deutlich höherstufige Gegner trifft, kann das schon mal in Frust ausarten. Das Programm balanciert die Gegnerstärke nämlich nicht aus.

Tron Evolution ist eine durchschnittliche Filmumsetzung, hätte aber mit etwas mehr Feinschliff und etwas mehr Abwechslung ein deutlich besseres Spiel werden können. Denn die Hüfpassagen machen die meiste Zeit wirklich Spaß. Weniger, dafür fordernde Kämpfe hätten dem Programm gut getan. Wer Actionspiele à la **Prince of Persia** mag und mit Kinderkrankheiten leben kann, dürfte Spaß an **Tron Evolution** haben. Wer sich für den Mythos **Tron** interessiert, der ist mit dem originellen Shooter **Tron 2.0** von 2003 noch immer besser beraten. Das sieht dank der zeitlosen Minimalgrafik nämlich auch heute noch ganz schick aus und ist spielerisch der wesentlich stärkere Titel. **PET**

TERMIN 21.1.2011 PREIS 30 Euro USK ab 12 Jahren

Tron Evolution

Actionspiel

Publisher Disney Interactive
Entwickler Propaganda Games
Sprache Deutsch, Englisch
Ausstattung DVD-Box, 1 DVD
Kopierschutz Online-Aktivierung

GENRE-CHECK ACTION

»Die Hüfereien sind insgesamt gelungen, die Kämpfe hingegen nerven.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO	realistisch	fiktiv
FREIHEIT	linear	offene Welt
HANDLUNG	einfach	komplex
GEWALT	keine	brutal
SPIELABLAUF	Action	Taktik

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch (10), Team-Deathmatch (10), Bitläufer (10), Energiesammler (10) SPIELTYPEN Internet DEDICATED SERVER nein
SERVERSUCHE intern MULTIPLAYER-SPASS 15 Stunden
»Flott, aber durch das vom Solomodus abhängige Levelsystem eher unfair.«

GRAFIK

- stimmige Tron-Optik
- hübsche Animationen
- kein Anti-Aliasing
- auf Dauer wenig Abwechslung

7/10

SOUND

- gelungener sphärischer Soundtrack
- gute deutsche Vertonung
- wenige Umgebungsgeräusche

8/10

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- Streckenanzeige (Navi-Bit)
- Tutorial
- Kämpfe oft zu leicht
- Hüfpassagen manchmal arg knifflig

7/10

ATMOSPHÄRE

- teils sehr imposante Zwischensequenzen
- insgesamt angenehm düstere Stimmung
- Held bleibt farblos
- viele Wiederholungen

7/10

BEDIENUNG

- grundsätzlich gute Gamepad-Steuerung ...
- ... mit einigen Macken
- mit Maus und Tastatur gerade bei den Kombos etwas fummelig
- kein freies Speichern

6/10

UMFANG

- sieben teils recht lange Kapitel
- viele Helden-Upgrades
- versteckte Boni
- Mehrfachverwertung von Levelabschnitten

6/10

LEVELDESIGN

- temporeiche Hüfsequenzen
- heiße Lichtrad-Passagen
- öde Panzerschlachten
- zu viele Wiederholungen von immer gleichen Klopperei-Abschnitten

7/10

KI

- Zwischengegner erfordern spezielle Angriffe
- einige Feinde nehmen Reißaus vor Angriffen ...
- ... grundsätzlich aber blöde Kontrahenten
- zuweilen totale Aussetzer der Gegner-KI

5/10

WAFFEN

- vier unterschiedliche Angriffsmodi für den Diskus
- zahlreiche effektive Kombos
- insgesamt zu wenig Abwechslung

7/10

HANDLUNG

- guter Auftakt
- aus den Filmen bekannte Figuren
- neue Figuren ohne geschickte Einführung
- Story wird im Laufe des Spiels stetig kruder

4/10

Schnelle Virenjagd mit öden Kämpfen.

64 SPIELSPASS

Preis/Leistung: Gut

SPIELZEIT 10 Stunden

MINIMUM C2 Duo E4200
AG4 X2 4000+ AMD Geforce 9800
1,5 GB RAM, 8,4 GB Festplatte

STANDARD C2 Duo E6600
AG4 X2 6000+ AMD Geforce 9800
2,0 GB RAM, 8,4 GB Festplatte

OPTIMUM C2 Duo E7400
Phenom X2 9600+ Geforce G5 520
4,0 GB RAM, 8,4 GB Festplatte

ANSPRUCH: EINSTIEGER PROFIS