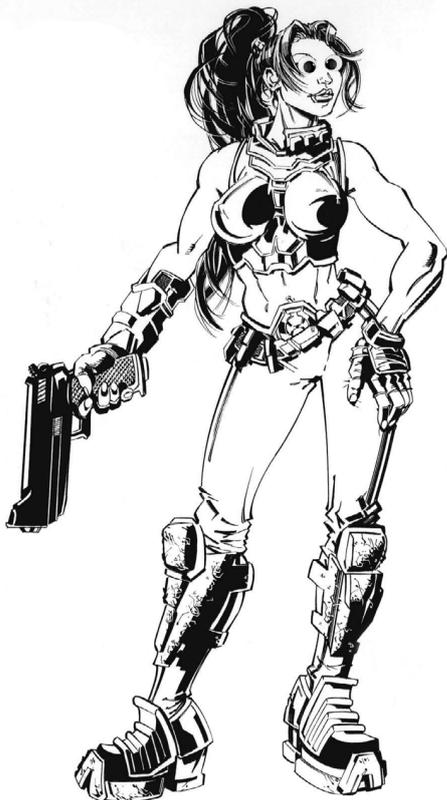




Daikatana revisited

NOCH IMMER MIES?



Wir werfen einen Blick auf den aktuellen Status des berüchtigten Shooters: Kann man Daikatana heute gut spielen – oder bleibt es für immer John Romeros Waterloo? Von Paul Kautz

Adressieren wir gleich mal den neongelb im Raum pulsierenden Elefanten: Nein, Daikatana, oder vielmehr John Romero's Daikatana, wie es laut der Packung vollständig heißt, war niemals »the worst shooter of all time«, auch wenn es gerne und oft so genannt wurde.

Ein großer Teil von dem, was in den Mitt-90ern zum Beispiel von Capstone veröffentlicht wurde, egal ob es sich dabei um Operation Body Count (1994), Corridor 7 (1994) oder William Shatner's TekWar (1995) handelte, war deutlich furchtbarer. Der deutsche »Doom-Killer« The Hidden Below (1994) hätte mal lieber im tiefsten aller Keller versteckt bleiben sollen. The Terminator: Rampage (1993) nahm alles, was an Genre-Opas Wolfenstein 3D interessant und clever war, und ersetzte es durch öde und superöde. Das, was von Duke Nukem Forever

schlussendlich irgendwann mal rausgewürgt wurde, war eine Beleidigung für jedes funktionierende Gehirn. Und so weiter, und so fort. Es gibt genügend Doom-Klone da draußen, die schon immer sehr viel mehr falsch gemacht haben als Daikatana.

Ein guter Indikator dafür sind auch die Tests der damaligen Spielmagazine – denn Daikatana hat bei seinem Erscheinen im Großen und Ganzen gar nicht mal so schlecht abgeschnitten: In der GameStar 7/2000 erhielt das Spiel immerhin eine Wertung von 83 Punkten, Haupttester Peter Steinlechner schrieb in seinem Fazitkasten das Folgende: »Daikatana erfüllt die Erwartungen. Klar, das hätte es schon vor zwei Jahren tun können, aber ein klein wenig Verständnis habe ich mittlerweile für die lange Entwicklungszeit – denn in dem Programm steckt verdammt viel drin. Extrem abwechslungsreiche und teil-

Das Intro von Daikatana wird in Echtzeit abgespielt – eine Echtzeit, die kein Ende zu nehmen scheint.



weise atemberaubend schöne Umgebungen, effektvolles Kampfgerät, gelungene Rollenspielanleihen, eine gute Handlung und – gelegentlich – sogar mal ein originelles Puzzle. (...) Letztlich ist Daikatana das beste Solo-3D-Actionspiel seit Half-Life.« Im Magazin PC Joker 7/2000 erhielt es eine 79, in der zeitgleich erschienenen PC Games immerhin noch 68. Es könnte also alles noch sehr viel schlimmer sein.

Was man alles falsch machen kann

Woher kommt dann also der furchtbare Ruf von Daikatana? Nun, es macht direkt zur Begrüßung der Spielenden gleich mal alles falsch: Die Startlevels mit ihren hässlichen Schwarz-Braun-Dunkelgrün-Tönen und Dutzenden Robo-Fröschen und Nerv-Moskitos als Hauptgegner sind die mit Abstand schlechtesten des ganzen Spiels. Die in absolut jeder Hinsicht komplett untauglichen

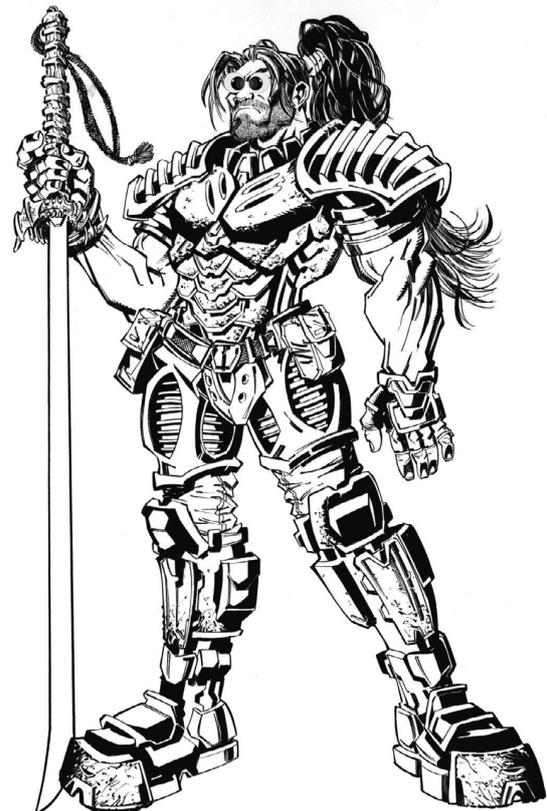
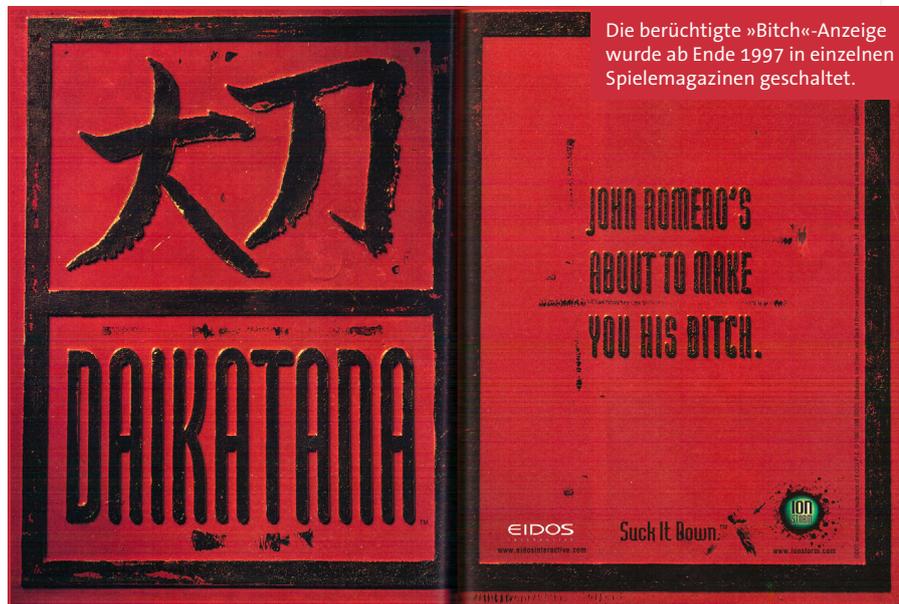
KI-Begleiter »Superfly Johnson« und »Mikiko Ebihara« sind ein durch und durch lächerlicher Witz. Das komplett willkürlich eingeschränkte Speichersystem nervt angesichts des bemerkenswert hohen Schwierigkeitsgrades sehr. Die erste Waffe, die ihr erhaltet, hat einen Splash-Schaden, der vor allem einen selbst beschädigt – wodurch sie im Nahkampf praktisch unbrauchbar ist.

Das andere große Problem erwuchs außerhalb des Spiels, nämlich im Entwicklungsstudio Ion Storm. Daikatana hatte eine der furchtbarsten Entwicklungsgeschichten aller Zeiten. Es sollte bereits Weihnachten 1997 in den Läden stehen, erschien aber erst im Juni 2000. Dazwischen entsponnen sich menschliche Dramen, die Seifenopernschreiber auf Jahrzehnte hinaus mit frischem Stoff versorgen würden! Diese Geschichte wurde bereits tausend Mal erzählt, nicht zuletzt in David Kushners Buchklassi-

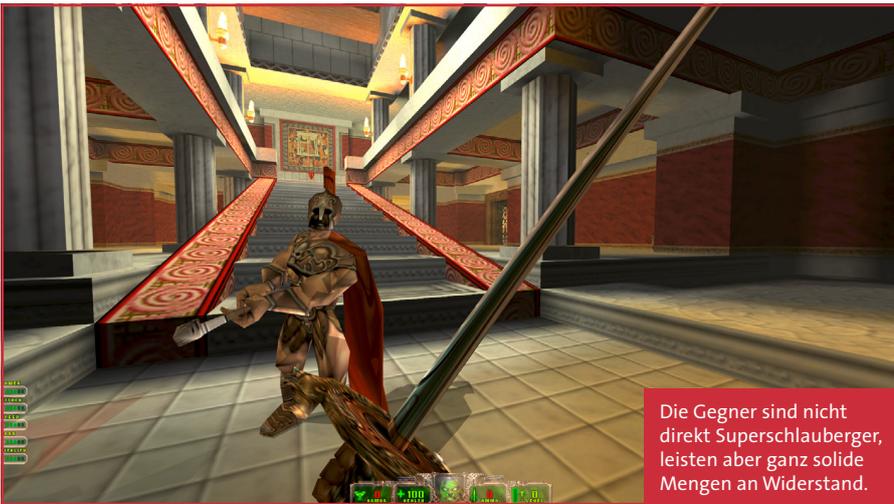
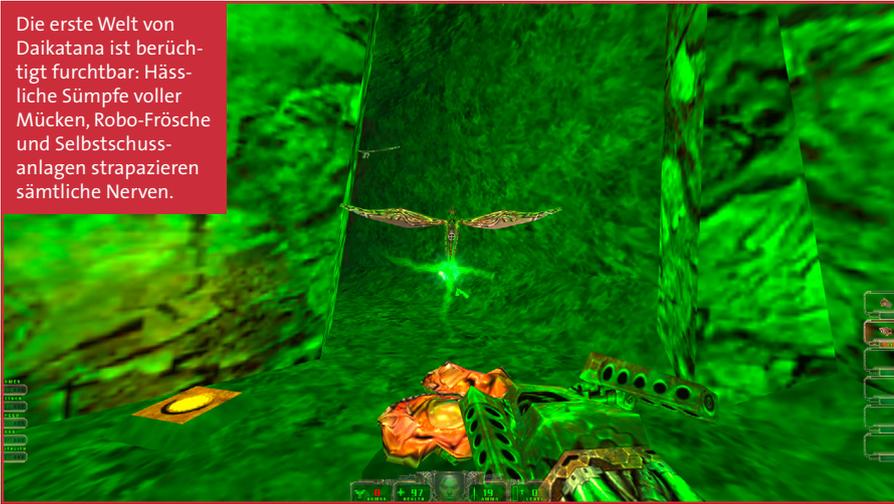
ker »Masters of Doom« sowie in der erst vor Kurzem veröffentlichten Autobiografie von John Romero namens »Doom Guy: Life in First Person« und soll hier deshalb nicht nochmal komplett aufgedrösel werden.

I Love My Bitch

Den mit Abstand größten Anteil am schlechten Ruf von Daikatana hatte aber die berühmte »Bitch«-Anzeige, die Ende 1997/Anfang 1998 in ausgewählten amerikanischen und britischen Computerspiemagazinen geschaltet wurde. Ein repräsentatives Beispiel dafür ist die Januar-98-Ausgabe der



Die erste Welt von Daikatana ist berüchtigt furchtbar: Hässliche Sümpfe voller Mücken, Robo-Frösche und Selbstschussanlagen strapazieren sämtliche Nerven.



Die Gegner sind nicht direkt Superschlauberger, leisten aber ganz solide Mengen an Widerstand.

amerikanischen PC Games. Die Anzeige bestand aus zwei knallroten Seiten: Links das markante Logo des Spiels, rechts der Spruch

»John Romero's About To Make You His Bitch«, abgerundet vom eingetragenen Warenzeichen »Suck It Down.™«. Die Sache ist: Diese Art von rotziger Sprache war gerade in den späten 1990ern und frühen 2000ern in der Spielewerbung noch völlig normal. F-22 Lightning 2 zum Beispiel, ein Action-Flugsimulator von Novalogic, wurde mit den folgenden Worten beworben: »Holen Sie einen runter! (...) Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt.« Diese leicht hochnäsige, gerne ins Sexuelle spielende Attitüde war also per se gar nicht das Problem – und John Romero war damals eh der Rockstar unter den Spieleentwicklern, mit seinen ewig langen Haaren, den schwarzen Lederhosen, dem Ferrari und den Models, mit denen er sich umgab. Der durfte so reden.

Wer war's? Mike war's!

Das Problem war nur: Er musste halt auch abliefern. Wäre Daikatana Ende 97/Anfang 98 erschienen, wäre alles cool gewesen. Die Spieler hätten das Spiel genossen und über die Anzeige gelacht. Doch dann wurde aus der Entwicklung von Daikatana ein riesiger Verkehrsunfall in Zeitlupe, die Erinnerungen an die Anzeige kamen zurück – und die Schadenfreudewelle nahm Anlauf. Kein Wunder also, dass John Romero im Nachhinein nichts unversucht ließ, die Schuld an der Anzeige so weit wie nur möglich von sich

wegzuschieben – und zwar immer in Richtung Mike Wilson, dem damaligen Marketing-Chef von Ion Storm, mit dem sich Romero im Jahr 2008 dann noch eine sehr öffentliche Schlammschlacht lieferte.

Kann man ihm da glauben? Eher nicht. Denn zum einen hatte Romero in seinem Online-Log am 12. Dezember 1997 die Anzeige noch herzlich abgefeiert (und das Internet vergisst bekanntlich nichts). Und zum anderen haben wir einfach mal Mike Wilson selbst zum damaligen Ablauf der Ereignisse befragt. Er hatte das Folgende dazu zu sagen: »Die Anzeige kam in unserer Designgruppe zustande. Ich fand sie echt witzig, und sie passte perfekt zu Johns damaliger Einstellung, seinerzeit schrie er bei Deathmatches noch absolut jeden in Hörweite mit Obszönitäten an. Er fand sie zuerst auch super, hatte dann aber innerhalb einer Stunde Bedenken. Meiner Vermutung nach, weil er besser als jeder andere wusste, dass er mit absoluter Sicherheit kein Spiel in Greifweite hatte. Jedenfalls war das Einzige, was ich gesagt habe, »don't be a pussy«, und er hat gelacht und die Anzeige freigegeben. Das war's. Keine großen Diskussionen. Weder ich noch die Werbeagentur wären überrascht gewesen oder es hätte uns interessiert, wenn er die Anzeige abgelehnt hätte. Aber genau das war er (und wir) im Jahr 1997.«

Lange Rede, kurzer Sinn: Daikatana hat auch und gerade von den Spielern damals völlig zu Recht aufs Maul bekommen. Aber wie schaut's denn heute aus? Kann man dieses Spiel im Jahr 2023 noch irgendwie genießen, ohne sich dabei doch noch wie John Romeros Bitch zu fühlen?

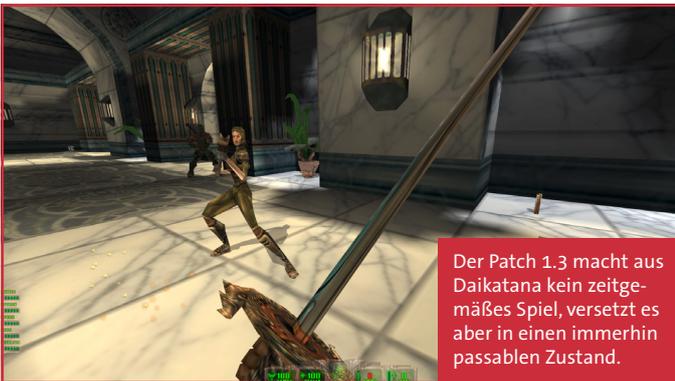
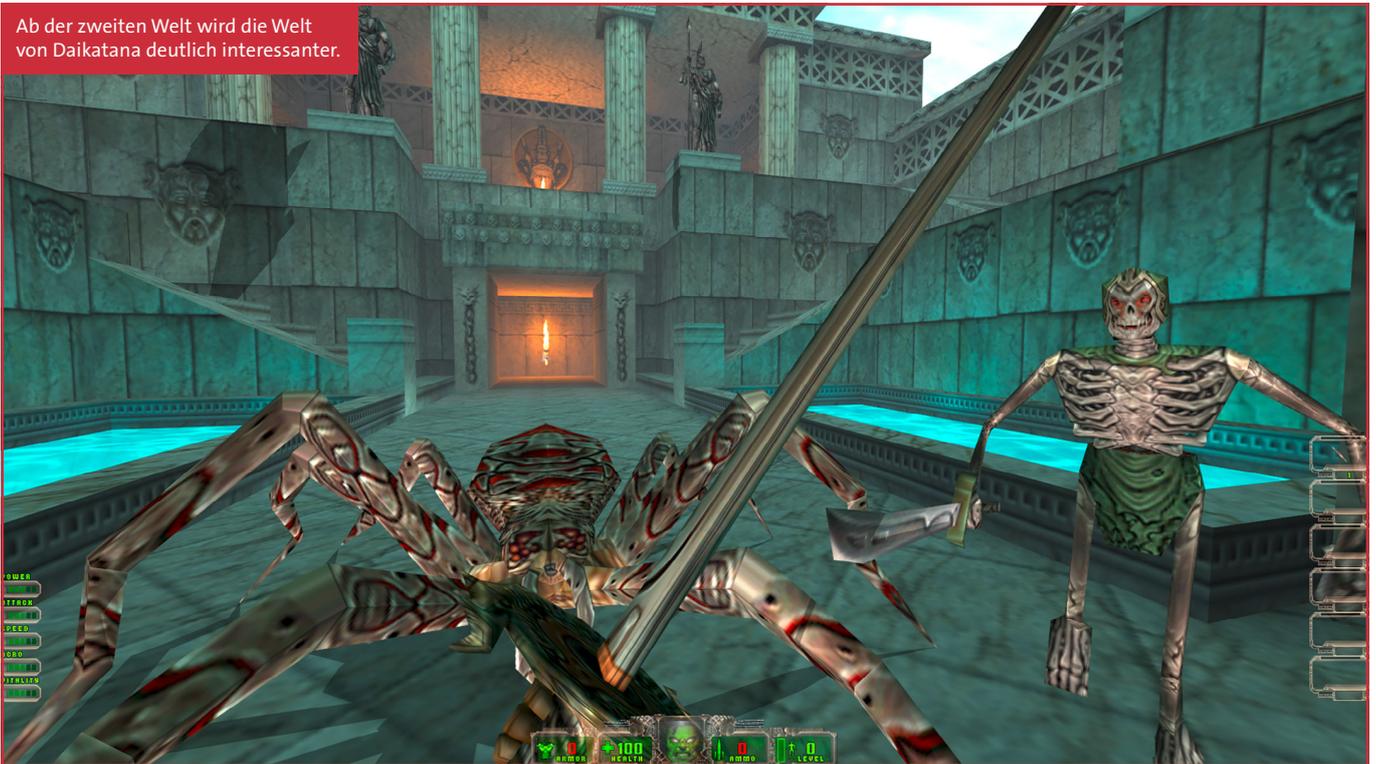
Die Community darf's richten

Vom Entwicklerteam selbst erhielt Daikatana noch zwei Patches, die das Spiel auf die finale Version 1.2 hievten und einen nicht unwesentlichen Teil der zur Veröffentlichung noch sehr präsenten Bugs aus der Welt schafften. Außerdem ersetzten sie das behämmerte Speicherkristallsystem durch eine stinknormale Quicksave-Option. Kurz danach war mit Ion Storm aber ganz offiziell Schluss, womit dann auch der Support von Daikatana wegschlummerte.

Auftritt: die Community. Die kümmerte sich zunächst einmal um das Backen kleinerer Brötchen, zum Beispiel neue Deathmatch-Karten oder einzelne Tweak-Patches, mit denen ihr zum Beispiel die düstere Grafik sehr viel heller drehen durftet, als vom Programm ursprünglich vorgesehen war. Der richtige Durchbruch erfolgte aber im Juni 2014, als der Modder Frank Sapone den in Zusammenarbeit mit anderen Daikatana-Fans inoffiziellen Patch 1.3 veröffentlichte. Das Ganze basiert auf dem Source-Code von Daikatana 1.2, den Sapone von John Romero persönlich zugesandt bekam, der ihm damit seinen Segen gab, das Projekt weiterzuführen – ein Projekt, das noch bis heute weiterentwickelt wird Daikatana ganz offiziell ins 21. Jahrhundert brachte.



Ab der zweiten Welt wird die Welt von Daikatana deutlich interessanter.



Der Patch 1.3 macht aus Daikatana kein zeitgemäßes Spiel, versetzt es aber in einen immerhin passablen Zustand.



Das namensgebende Schwert ist erstaunlich nützlich.

Alles dabei mit 1.3

Es ist nicht so, dass Patch 1.3 das Spiel komplett umkrempelt, aber er kümmert sich um etliche kleine und große Ärgernisse und vor allem um Quality-of-Life-Features: So gibt es in Version 1.3 Widescreen-Auflösungen bis 5K, Anti-Aliasing und anisotropische Filterung, sehr viel schnellere Ladezeiten, VSync, Unterstützung für HD-Texturen und buchstäblich Tausende von Bugfixes, die Daikatana nicht nur sehr viel stabiler, sondern auch spielbarer machen. Und das allerbeste Feature, das jeder sofort und direkt aktivieren muss: abschaltbare KI-Begleiter! Alternativ auch deutlich verbesserte oder gar unverwundbare Kollegen, wenn ihr auf die Dumpfbacken partout nicht verzichten möchtet. Anders ausgedrückt: Wollt ihr Daikatana heute noch spielen, wäre es sehr, sehr unklug, auf den Patch 1.3 zu verzichten. Ärgerlicherweise ist er inoffiziell und damit nicht in den offiziellen Veröffentlichungen von Daikatana enthalten, die ihr zum Beispiel auf Steam oder GOG erwerben könnt. Ihr müsst euch also schon selbst darum kümmern, all die vielen Erweiterungen im Netz zu finden und ins Spiel zu bekommen.

Daikatana 2.0

Die entscheidende Frage ist jetzt natürlich: Ist Daikatana durch all die Community-Verbesserungen auf einmal zu einem guten Spiel geworden? Nein, natürlich nicht. Die dem Spiel inhärenten Probleme können auch durch exzessives Bugfixing nicht aus der Welt geschafft werden. Der Spieleinstieg ist wahrlich grauenvoll, das Intro ist langweilig und viel zu lang, die erste Episode ist

unverändert abschreckend. Aber bringt ihr diese Designkatastrophe hinter euch, sei es durch verbissenes Durchspielen oder die Nutzung eines Cheats, wird Daikatana deutlich besser! Niemals ein wirklich gutes Spiel und erst recht kein Klassiker, der jemals in einem Atemzug mit Doom oder Quake genannt werden darf – aber aus dem Stand fallen uns etliche Shooter aus der Zeit ein, die furchtbarer waren! ★



Superfly Johnson und Mikiko Ebihara sind nicht nur eure KI-Begleiter, sondern auch der Grund für fortgeschrittenen Haarausfall im ursprünglichen Daikatana.