

## Kampf ums Langschwert

## Daikatana



Bei einem Besuch in München erklärte uns 3D-Papst John Romero neue Details und alte Probleme seines ehrgeizigen Action-Projekts.

Selbstvergessen steht John Romero am Rechner und kämpft. Den Deathmatch-Level von **Daikatana** kennt der 3D-Altmeister bis ins letzte Detail, schließlich hat er ihn selbst entworfen und schon Dutzende von Stunden gespielt. Trotzdem hat Romero immer noch Spaß an seinem Werk, läßt sich gekonnt per »Rocket-Jump« (dabei nutzt man den Rückstoß einer Rakete aus) auf den höchsten Turm schleudern und nimmt seine Gegner, einen GameStar-Redakteur und andere Münchner Journalisten, mit gezielten Schüssen aufs Korn. Romero, Mitbegründer von Ion Storm und Produzent

von **Daikatana**, ist auf Presse-tour. Während sein Team in Dallas an neuen Features bastelt und alte poliert, zieht er durch Europa und stellt die aktuellste Version des heiß erwarteten 3D-Actionspiels vor; nachts hängt der Designer sich ans Telefon und koordiniert die Entwicklung in langen Ferngesprächen.

## Ion stürmt voran

Zu den Berichten über massive interne Schwierigkeiten bei Ion Storm (siehe GameStar 3/99) hält Romero sich erwartungsgemäß zurück. Alles sei halb so schlimm, man arbeite unter Hochdruck und wolle **Daikatana**



Noch ist die Szene gestellt: Mikiko im Clinch mit einem Blechkrieger.

Ende Mai '99 fertigstellen. »Wir haben im Herbst tolle Level-Designer verloren, aber die Jungs hatten ein Problem: Sie waren nicht pünkt-

lich. Mit meinem neuen Team ist das anders, wir kommen jetzt ungeheuer schnell voran.« Finanziell liegt Ion Storm, so verkündet die mitgereiste Marketing-Abteilung stolz, voll im Plan. Rund 250.000 Exemplare von **Daikatana** seien bereits jetzt in den USA vorbestellt, für stattliche Gewinne würde das allemal reichen. Daß der Titel die einst angestrebten 2,5 Millionen Einheiten verkauft, sei allerdings – soviel räumt man immerhin ein – höchst unwahrscheinlich.

## Prächtige Zeitreise

Bei der Präsentation von **Daikatana** wird schnell klar, über welches Potential das Spiel verfügt. Das Programm besteht aus vier Episoden mit je zehn Levels. Jedes Szenario fährt passende Gegner auf, jedes hat sechs eigene Waffen. Im antiken Griechenland etwa verkloppen Sie



Im San Francisco der Zukunft geraten Sie mitten zwischen verfeindete Gangsterbanden.



Feuerspeiende **Drachen** lauern in der düsteren Mittelalter-Welt.

Speerwerfer mit dem »Auge des Zeus«-Zauberstab. Die Levels können sich sehen lassen: Derart phantasievoll verschlungene Burgen wie in der Mittelalter-Episode haben wir in 3D-Spielen bislang nicht gesehen – und sogar die Betonmauern im Alcatraz des Jahres 2030 offenbaren nach wenigen Spielminuten tolle Ideen. In einem der Levels schweben beispielsweise Cyborgs, die Bilder an (überall zugängliche) Computerterminals senden. Der Spieler muß die mechanischen Wächter möglichst schnell mit einem gezielten Schuß ausschalten – sonst rückt Verstärkung an. »Jeder einzelne Raum sollte ein interessantes Detail enthalten«, erklärt uns Romero, während



Romeros Lieblings-**Deathmatch**-Level hat allerlei gute Verstecke.

er durch den Level marschiert und jeder einzelnen herumliegenden Leiche genüsslich eine Ladung Blei in die Gliedmaßen pumpt.

### Teufel im Detail

Bislang ist **Daikatana** eine Augenweide, aber – verglichen etwa mit **Half-Life** – kein außergewöhnliches Spiel. Zwei Features, von denen zwar viel die Rede, aber noch nichts zu sehen ist, sollen das ändern. Da ist das **Daikatana** selbst. Sobald Sie mit diesem japanischen Langschwert einen Gegner ausschalten, wird der Säbel Erfahrungspunkte gewinnen. Wie in einem Rollenspiel verbessern sich Fähigkeiten wie Angriffskraft oder Geschwindigkeit. Noch vielversprechender klingt das



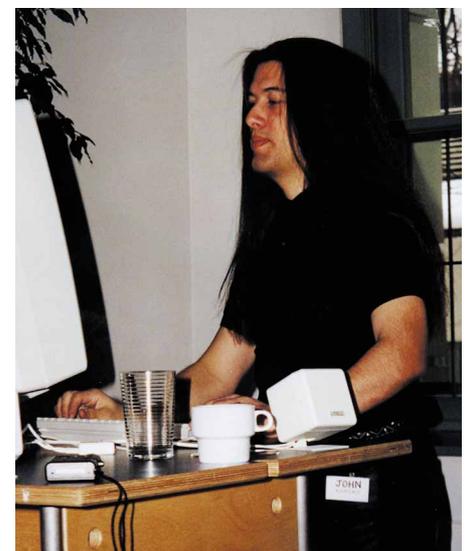
**Kyoto** bezieht seinen Reiz von seltsamen Bewohnern und mächtigen Robotern.

Gespann aus zwei Kampfgefährten. Die japanische Grazie Mikiko und der stämmige Krieger Superfly sollen Ihnen nicht von der Seite weichen. Die beiden helfen selbständig in Feuergefechten oder weisen per Sprachausgabe den richtigen Weg. Bis Ende Mai '99 müssen diese elementaren Bestandteile fertig programmiert sein – nur, zu sehen war davon noch nichts.

### Erste Opfer

Einige Elemente sind dem verschärften Termindruck schon zum Opfer gefallen. »Ein paar Monster mußten wir leider rausschmeißen«, bedauert Romero. »Bislang hatten wir viele Zwischengegner, jeder mit eigenen Animationen und aufwendiger KI. Die hätte man aber nur ein einziges Mal bekämpft – der Aufwand lohnt sich nicht. Du triffst aber trotzdem auf mehr Gegnertypen als in anderen Spielen, nämlich immerhin 55.«

Über andere, spielentscheidende Details herrscht weiterhin Unklarheit. Die harmlose Frage, ob denn in jeder der vier Episoden mindestens eine »Rocket-Jump«-fähige Waffe sein wird, wirft Romero sogar kurz aus der Bahn: »Da bin ich jetzt nicht sicher, wahrscheinlich schon.« **PS**



**John Romero:** »Wir kommen mit Daikatana jetzt ungeheuer schnell voran.«

## Daikatana

**Genre:** 3D-Action  
**Termin:** Mai '99

**Hersteller:** Ion Storm  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Peter Steinlechner:** »Sollte Daikatana im Sommer endlich erscheinen, können mir Schwimmbad und Strandparty gestohlen bleiben. Ich bin aber – trotz aller Versprechungen seitens Romeros – noch nicht vom angestrebten Veröffentlichungstermin überzeugt.«