

Tipps für den Kampf ums Schwert

Daikatana

Können Sie mit einem magischen Schwert oder mit Poseidons Dreizack umgehen?

Wenn nicht, ist ein Blick in unsere kleine Waffenkunde ein absolutes Muss.

An pfiffigen Ideen mangelt es Daikatana von Ion Storm wahrlich nicht – allein die Vielfalt der Waffen ist schon beeindruckend. Damit Sie die auch richtig einsetzen, werfen wir im Folgenden einen Blick auf die wichtigsten Kampfgeräte. Zusätzlich erhellen wir einige kniffligen Stellen des Spiels und verraten Ihnen, wie Sie pfleglich mit Ihren Partnern umgehen. Eine detaillierte Komplettlösung folgt dann in unserer nächsten Ausgabe.

Kleine Waffenkunde

Episode 1

IONEN-BLASTER

TIPP 1: Ihre erste Waffe ist nur von geringer Durchschlagskraft und stellt die beste Wahl dar, um sich gegen die widerlichen elektronischen Frösche und Monsterfliegen zur Wehr zu setzen, die Ihnen im ersten Level permanent den Weg verstellen.

SHOTCYCLER

TIPP 2: Aus der Mündung des Shotcyclers fliegen mehrere Geschosse gleichzeitig. Wenn Ihnen ein größerer Gegner in den Weg kommt, erlebt er gleich ein paar Überraschungen auf einmal.

SIDEWINDER

TIPP 3: Der Sidewinder ist ein klassischer Raketenwerfer, der sich am besten gegen starke Gegner einsetzen lässt. Wegen seines großen Wirkungsradius sollte er nur gegen weit entfernte Ziele verwendet werden.

SCHOCKWELLE

TIPP 4: Wenn Sie sich einem Raum nähern, von dem Sie wissen, dass er voller Gegner ist, zücken Sie die Schockwelle. Einen kurzen Blick reinwerfen, Schockwelle hinterher und dann fix weg.

Episode 2

DAIKATANA

TIPP 5: Ab der zweiten Episode steht das Daikatana zur Verfügung. Diese Nahkampfwaffe hat den entscheidenden Vorteil, dass sie bei häufigem Gebrauch immer stärker wird. Selbst übermächtig erscheinende Gegner haben später kaum eine Chance gegen das Schwert. Für Fans von Fernkampfwaffen ist es aber auch möglich, das gesamte Spiel (abgesehen von den ersten Minuten einer neuen Episode) ohne seinen Namensgeber durchzustehen.

Die

DISKUSSE

des Dädalus

TIPP 6: Der wichtigste Trumpf der Diskusse ist es, dass sie immer wieder zu Ihnen zurückkehren und auch keine Munition verbrauchen. Sie eignen sich



Tipp 6: Der Diskus verbraucht keine Munition.

vor allem für kleine, bewegliche oder weit entfernte Ziele.

TIPP 7: Der Dreizack ist die Universalwaffe dieser Episode, er feuert magische Geschosse auf den Gegner, ist tödlicher als der Diskus und zielgenau einsetzbar.

HAND des Zeus

TIPP 8: Wenn Sie schon immer mal Gott spielen wollten, dann können Sie das endlich tun. Die Hand des Zeus ist die mächtigste Waffe in dieser Episode. Sie schleudert verheerende Blitze auf Widersacher.

BOLZER

Episode 3

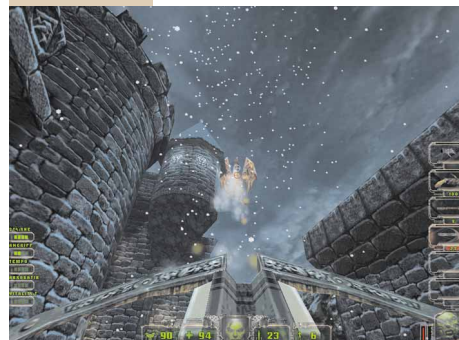
TIPP 9: Den wirklich lästigen Fledermäusen aus Episode 3 rücken Sie am besten mit dieser handlichen Armbrust auf die Pelle.

STAVROS' STAB

TIPP 10: Sein Name klingt zwar nach der Rührkelle des griechischen Kochs um die Ecke, Stavros' Stab ist aber eine Art mittelalterlicher Raketenwerfer mit sehr großer Reichweite. Er verschießt kometenartige Projektile und sollte unbedingt nur gegen weit entfernte Gegner eingesetzt werden.

BALLISTA

TIPP 11: Die Ballista ist eine größere und durchschlagskräftigere Version des Bolzers (siehe Tipp 9) mit höherer Reichweite. Sie hat vor allem auf brüchige Mauern eine erstaunliche Wirkung.



Tipp 11: Die Ballista hilft gegen größere Feinde.

TIPP 12: Zärtliches Säuseln dürfen Sie hier nicht erwarten. Hinter dem Flüstern verbirgt

Windrax'

FLÜSTERN

Nharres'

ALPTRAUM

sich eine frei schwebende, statisch aufgeladene Kugel, die alles angreift, was sich bewegt.

TIPP 13: Diese Waffe ist eigentlich keine. Mit einem Stab zeichnen Sie ein Pentagramm in die Luft. Daraufhin erscheint eine riesige Kreatur, die alles in ih-

rer Reichweite in den Boden stampt. Wenden Sie Nharres' Alptraum gegen eine große Gegnerschar an, und verduften Sie dann möglichst schnell.

Episode 4

AUTOMARK 2020

TIPP 14: Mit der Automark 2020 rücken Sie am besten kleinen und beweglichen Zielen auf den Pelz, beispielsweise den wuselnden Ratten.

KINETICORE

TIPP 15: Die Kineticore verschießt einen Eisstrahl, der die Gegner gefrieren läßt. Seien Sie jedoch vorsichtig, der Strahl wird von Wänden und anderen festen Gegenständen reflektiert und könnte Sie selber eineisen.



Tipp 15: Die mächtige Kineticore läßt Ihren Gegner zu einem formschönen Eiszapfen gefrieren.

TIPP 16: Wenn Sie den Novabeam einsetzen, schmelzen die Widersacher zu Ihren Füßen da-

NOVABEAM

hin. Nicht, weil Sie so gut damit aussehen – der Laserstrahl der Waffe ist einfach höllisch heiß. Leider verbraucht er aber auch höllisch viel Energie.

METAMASER

TIPP 17: Der Metamaser ist eine Art Mine, die nach einigen Sekunden alles, was sich in ihrem Umkreis befindet, mit elektrischen Blitzen beschießt und etwas später dann spektakulär explodiert.

Steuerung der Gefährten

Gefährten, die Ihnen während der meisten Abschnitte eines Spiels zur Seite stehen – das ist im Action-Genre eine Neuerung. Damit sie Ihnen nicht zum Nachteil gereicht, sollten Sie sich an einige grundlegende Regeln halten.

HEILEN

TIPP 18: Wenn einer Ihrer Partner stirbt, ist das Spiel zu Ende. Deshalb sollten Sie Heiltränke, Verbandkästen et cetera nicht alleine für sich selbst verwenden, sondern – wenn notwendig – Ihre Gefährten auffordern, sie aufzunehmen.

WARTEN lassen

TIPP 19: Wenn einer der Partner stark angeschlagen ist, empfiehlt es sich, ihm »bleiben« zu befehlen und sich allein weiter vorzukämpfen. Sobald Sie ausreichend Heilmaterial gefunden haben, kehren Sie zurück, befehlen »folgen« und fordern ihn dann auf, die Utensilien an sich zu nehmen.

An der FRONT

TIPP 20: Zuweilen neigen Ihre leicht doofen Gefährten dazu, sich Ihnen im größten Kampfgetümmel vor Ihre Flinte zu werfen. Haben Sie also immer ein Auge auf die Partner, und versuchen Sie stets selbst in vorderster Front zu kämpfen.

Waffen TEILEN

TIPP 21: Achten Sie auch darauf, dass Ihre Partner sich mit guten Waffen ausrüsten. Sobald Sie eine Waffe schon besitzen, brauchen Sie sie nicht noch

einmal aufzunehmen, sondern sollten sie getrost den Gefährten überlassen.

VORSICHT vor schweren Waffen

TIPP 22: Lassen Sie Ihre Leute allerdings besser keine schweren Waffen aufnehmen – die treffen damit im Eifer des Gefechts schon mal den Falschen: Sie.

EINZEL-KÄMPFER

TIPP 23: Wenn Sie wollen, können Sie das Spiel auch wie einen ganz normalen Shooter spielen. Dazu befehlen Sie den Partnern beim Levelingang »bleiben« und holen sie ab, sobald Sie sich bis zum Ausgang durchgekämpft haben.

Knifflige Stellen

Unsere ausführliche Komplettlösung von Daikatana finden Sie zwar erst in der nächsten Ausgabe, aber auf einige besonders heikle Stellen wollen wir Sie schon jetzt hinweisen.

SICHERUNGSKÄSTEN finden

TIPP 24: In der ersten Episode gibt es öfteren erst ein Schuss auf einen nur schwer zu findenden Sicherungskasten den Weg frei. In der Regel erkennen Sie eine Kabelverbindung zwischen dem Kasten und einem wichtigen Gegenstand, etwa einer Tür.

BUCHSTABEN suchen

TIPP 25: In der zweiten Episode müssen Sie auf der Akropolis fünf Buchstaben finden und in entsprechende Formen stecken. Der erste ist dabei am besten versteckt. Sie finden ihn in der Halle vor dem Ausgang. Dort müssen Sie in das käferförmige Loch springen. Die weiteren Buchstaben spüren Sie dann auf, indem Sie der Passage folgen.

Wo sind die STEINE?

TIPP 26: Um den ersten Level der dritten Episode zu schaffen, müssen Sie drei relativ gut versteckte Steine finden. Der erste lagert im Brunnen unterhalb des Drachen. Den zweiten finden Sie, wenn Sie in der Kirche über das Seil den Glockenturm hinaufklettern und im Inneren die Orgel spielen. Nr. 3 liegt im Keller der Kapelle hinter der Kirche.

PARTNER beschützen

TIPP 27: Während einiger Abschnitte von Episode 3 liegt Mikiko im Koma und wird von Superfly getra-



Tipp 27: Superfly trägt Mikiko. Das wehrlose Pärchen muss von Ihnen beschützt werden.

LÜFTUNGSGITTER finden

einiger Zeit durch eine Lagerhalle in einen Kontrollraum. Dort müssen Sie nicht etwa einen Schalter finden, vielmehr verbirgt sich gleich hinter dem Eingang im Boden ein leicht zu übersehendes Lüftungsgitter, durch das Sie weiterkommen. **PET**