

## Neues vom Hexer

# Daikatana

Stimmungsvolle Story, Interaktion mit Teamgefährten und zwei Jahre Verspätung: Kann John Romero das 3D-Shooter-Genre erneut erschüttern?

Der legendäre Miterfinder richtungsweisender Actionspiele (**Doom**, **Quake**) hat auf Europareisen eine Schwäche für die Schokoknabberei Giotto entwickelt, die verständnisvolle Eidos-Kollegen gele-

und dem fast vollständigen Austausch des Teams soll Romeros neuer 3D-Shooter tatsächlich fertig werden.

## Vier in einem

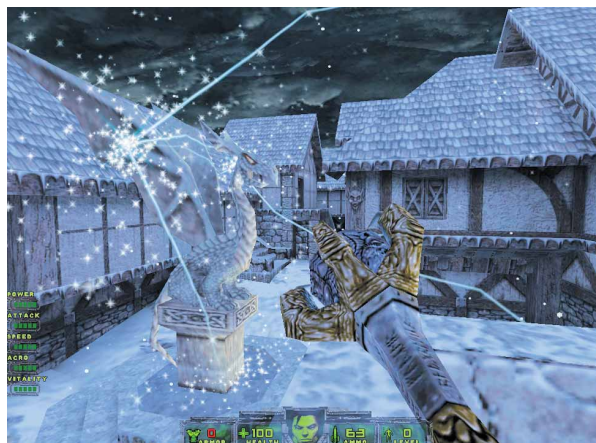
Basierend auf der **Quake 2**-Engine machen Sie in 24 Solo-levels Jagd auf das namensgebende Zeitreisewerkzeug. Jede der vier Epochen hat eigene Waffen und Monster; insgesamt erwarten Sie 64 verschiedene Gegnertypen und 25 Kampfgeräte. Die Reise führt vom Altertum (Japan, Griechenland) und dem Mittelalter (Norwegen) in die Zukunft. Der Oberschurke hat sich im Jahr 2030 auf der Gefängnisinsel Alcatraz verschanzt.

## Ballernde Begleiter

Streckenweise wird unser Held Hiro Miyamoto von zwei computergesteuerten Kamera-

gentlich aus Deutschland einschmuggeln. Schokolade gibt John Romero jene Energiestöße, die er zur Vollendung von **Daikatana** benötigt. Nach knapp zwei Jahren Terminverzug, diversen Querelen

Gut gelaunt und ganz in Schwarz: **John Romero** an seinem Arbeitsplatz.



Im Mittelalter grillen wir eine Wikinger-Statue per **Meteorrezept**.

den unterstützt. Mikkio Ibiha und Superfly Johnson folgen automatisch, lassen sich aber auch mit gezielten Kommandos wie »Stehenbleiben«, »Zurückweichen« oder »Angreifen« dirigieren. Bei der Standardeinstellung gehen die Begleiter angesichts von Gegnern zur Selbstverteidigung über. Weil die beiden Kollegen unbedingt überleben müssen, sollten Sie Ihnen gelegentlich Waffen und Erste-Hilfe-Kästen abtreten. Bei allem Beistand lohnt es sich aber, den Löwenanteil der Gegner selber zu erledigen. Je nach deren Stärke

gibt es eine bestimmte Menge Erfahrungspunkte, um die fünf Charakterwerte Kraft, Angriff, Tempo, Akrobatik und Vitalität zu steigern.

In den Cutscenes unterhalten sich die Protagonisten und analysieren zu Beginn eines neuen Abschnitts die Lage. Die Sprachvertontung kommt gut rüber, allerdings dämpfen die starren, nicht animierten Gesichter die Atmosphäre etwas. Trotz der Rollenspiel-Spurenelemente ist **Daikatana** ein reinrassiger 3D-Shooter mit streckenweise schwindelerregenden Gegner- und Geschoßmengen. **HL**



Die computergesteuerte **Teamkollegin** Mikkio hilft uns beim Monsterbeschuß.

## Daikatana

Genre: 3D-Action

Hersteller: Ionstorm

Termin: 4. Quartal '99

Ersteindruck: Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Die Grafik-Engine kommt langsam in die Jahre, aber Daikatana dürfte einer der abwechslungsreicheren 3D-Shooter werden. Letztendlich wird es darauf ankommen, wieviel Spannung Actionlegende Romero in die Gameplay-Feinheiten zwingt.«