



Action für Zeitreisende

Daikatana

Mit gewaltigem Aufwand bastelt John Romero, Altmeister der 3D-Action, an seinem neuen Spiel um ein kampfstarkes Trio.

Das Motto einer der interessantesten Newcomer-Firmen lautet »Design is law« – Design steht an erster Stelle. Wie kein anderer Hersteller will Ion Storm aus dem texanischen Dallas auf Inhalte setzen, statt auf immer aufwendigere Technik. Die vom Ex-id-Softler John Romero mitgegründete Firma bastelt keine neuen Grafik-Engines, sondern lizenziert vorhandene Verfahren und steckt die

verfügbaren Ressourcen in Level-Designer sowie Grafiker. Dieser Ansatz soll auch beim 3D-Actionspiel **Daikatana** greifen. Unglaublich liebevoll animierte Monster und detaillierte Szenarien könnten ab September beweisen, daß Kreativität mehr zählt als perfekter Umgang mit C++ und Assembler. Wir haben uns von Romero vor Ort zeigen lassen, was sein jüngstes Werk alles bieten wird.

Zurück in die Zukunft

Das japanische Wort »Daikatana« bedeutet »Langschwert«. Ein uraltes, sagenumwobenes Daikatana fällt in die Hände einer Forschergruppe. Die Wissenschaftler entdecken, daß die Waffe vor allem eine Fähigkeit besitzt: Mit dem guten Stück kann man durch die Zeit reisen. Kurz darauf dreht einer der Professoren durch, entflieht mit einem per Zeitschleife hervorgezauberten zweiten Schwert in die Vergangenheit und will die Menschheit unter seine Fuchtel bringen.

Sie steuern einen jungen Nachwuchsforscher namens Hiro Miyamoto. Sein Daikatana führt Sie durch vier Epochen, angefangen mit der japanischen Stadt Kyoto im Jahr 2455. Dann geht es zurück zu den Griechen und auf einen Sprung ins mittelalterliche Norwegen. Zum großen Finale besuchen Sie das San Francisco des Jahres 2030.

Kampf-Amazone und Haudrauf

Auf Ihrem Weg durch die Menschheitsgeschichte begleiten Sie zwei Gefährten. Die japanische Schönheit Mikiko Ebihara und der muskelbepackte Haudrauf Superfly Johnson folgen Ihnen, ge-



Griechenland: In Athen verprügeln Sie gewaltige Riesenspinnen.



San Francisco, 2030 nach Christus: In der düsteren Endzeit-Stadt kämpfen Sie gegen Straßen-Gangs.

Norwegen:
Werwolf und
fiese Gnome
greifen ge-
meinsam an.



Kyoto, 2455
nach Christus:
Kybernetische
Kampfroboter
wachen im
Abwasser-
schacht.



ben per Sprachausgabe Tips (»Hey, der mittlere Gang ist bestimmt sicher«) und helfen beim Ballern. Mikiko und Superfly stehen sogar zeitweise selbst im Mittelpunkt der Handlung. So sollen Sie die kampflustige Asiatin gleich zu Beginn aus einem futuristischen Knast befreien. Das gelingt allerdings nur, wenn Sie zuvor den ebenfalls eingesperrten Superfly aus seinem Verlies entlassen.

Sirene und Werwolf

Hiro und Genossen stellen rasch fest, daß der Bösewicht ihnen vorseilt und die örtliche Bevölkerung gegen das Trio aufhetzt. Den leichtgläubigen Athenern etwa erscheint er kurzerhand als Gottheit Zeus. Fortan müssen Sie nicht nur gegen Homersche Fabelwesen wie Sirenen, Medusen oder einäugige Zyklopen kämpfen, sondern haben auch die »normale« Bevölkerung gegen sich. In **Daikatana** soll es 80 unterschiedliche Gegner geben – mehr als in jedem anderen 3D-Actionspiel. Im Mittelalter verkloppen Sie Kampfwürger und Werwölfe, legen sich in Kyoto mit unfreundlichen Robotern an und geraten im endzeitlichen San Francisco zwischen die Fronten raketenbewehrter Gangmitglieder und übereifriger Polizisten. Manche Monster erliegen nur besonderen



John Romero: »Wir wollen das absolut Bestmögliche aus der Technik herausholen.«

Waffen. So müssen Sie besagte Werwölfe per Silberkugel über den Jordan schicken, sonst setzen sich ihre Einzelteile in **Terminator**-Manier alsbald wieder zusammen.

Action mit Spannung

In Sachen Leveldesign legt sich Ion Storm voll ins Zeug. »An jeder Epoche arbeitet rund um die Uhr ein Team aus etwa sieben Designern



Griechenland, 2030 v. Chr.: Ein mythischer **Minotaurus** greift in alten Tempeln an.

und Künstlern«, sagt Projektleiter Romero dazu, »wir wollen das absolut Bestmögliche aus der Technik herausholen«. Wunderbar finstere Mittelalter-Städte, über denen immer ein Hauch Nebel zu liegen scheint, oder die futuristische Sciencefiction-Stadt Kyoto mit perfekt animierten Maschinen lassen viel von **Daikatana** erwarten. Insgesamt soll es im fertigen Spiel acht bis neun Levels pro Zeitepoche geben.

Historische Waffenkammer

Wichtigste Waffe ist das **Daikatana**. Das Wunderschwert sammelt wie eine Rollenspiel-Figur Erfahrungspunkte und offenbart so nach und nach bis zu sieben Fähigkeiten. »Irgendwann gibt es einen Super-Slay-Modus, mit dem sich in kürzester Zeit auch die größte Gruppe Bestien abmurksen läßt«, so Romero. Außerdem soll der Zaubersäbel kurzfristig die Gegner einfrieren oder den Helden unsichtbar machen.

Auch sonst bietet jede Epoche anderes Kriegsgerät – kein Wunder, schließlich sah



Norwegen, 560 nach Christus: Hinter mittelalterlichen Dächern lauert düster ein **fernes Schloß** – allerdings nur als Bitmap.

es in der Akropolis ziemlich düster aus mit Munitionsnachschub für eine Uzi. Hiro schleudert seinen Gegnern dort mit einem abgenutzten Lederseil Steine entgegen. Im Mittelalter muß er zumindest anfangs mit einer schwächlichen Armbrust kämpfen. »Später findet der Spieler aber auch stärkere Waffen«, sagt John Romero dazu. »In Norwegen etwa ei-

nen Drachenkopf, der Feuerbälle verschießt!«

Multi vom Meister

Während ein Team von Designern die Solo-Kampagne konstruiert, greift Romero für die Mehrspieler-Levels selbst zum Karten-Editor. Er will pro Epoche zwei Kampfarenen basteln. Sie werden als jede der Hauptfiguren in die Schlacht ziehen dürfen. **PS**

Daikatana

Genre: 3D-Action **Hersteller:** Ion Storm
Termin: September '98 **Ersteindruck:** Sehr gut

Peter Steinlechner: »So perfekte Animationen wie in Daikatana habe ich noch nicht gesehen – da stimmt wirklich jedes Detail. Auch die fertigen Levels lassen Großes erwarten. Man merkt, daß bei Ion Storm mit riesigem Aufwand und echtem Enthusiasmus gearbeitet wird.«