

DAIKATANA

Daikatana è una spada forgiata nell'antichità, un modello molto simile a quello che noi tutti conosciamo perché impugnato da Gamon, il fido compagno di Lupin 3°, il silenzioso samurai in grado di tagliare qualsiasi cosa con una precisione orafa.

La spada in oggetto è solo una delle terribili armi che possiamo impugnare nell'omonimo gioco.

Partorito dalla mente di John Romero, ovvero il creatore del leggendario Wolfenstein 3D, delle serie Doom, Heretic, Hexen, Quake, Daikatana, stava già entrando nella storia

come uno dei più longevi vaporware (con questo nome si identificano quei prodotti che una volta annunciati non escono o tardano molto), ed ora una volta rilasciato ambisce ad entrarvi per le sue qualità.

Il gioco è uno sparattutto in soggettiva, che si avvale di un motore 3D incredibilmente accurato e fedele, si snoda in 24 livelli in quattro diversi momenti storici.

Si comincia nel 2455 d.C. in Giappone, un futuro così lontano dal presente da essere popolato di strani personaggi ed un'infinità di armi devastanti, in nes-

sun modo riconducibili ad oggi. Ci troviamo in oriente perché è lì che nel XVI secolo venne



po stesso regala locazioni indimenticabili, presenti nella memoria di ognuno di noi: il Castello di Re Minosse, il Palazzo di Knosso, il Labirinto del Minotauro e l'Isola dei Ciclopi.

Dopo il futuro e l'antico, non poteva

forgiata la spada, unica arma che ci accompagnerà per tutta l'avventura.

La seconda locazione distante nello spazio e nel tempo è l'antica Grecia nel 1200 a.C., un mondo popolato di Divinità, in cui la mitologia offre infiniti spunti per nuovi personaggi e al tem-



certo mancare il medioevo, ed eccoci allora catapultati nel mondo epico Norvegese del 560 d.C. Forte dell'esperienza maturata nel design di Hexen ed Heretic, Romero ha realizzato questo episodio con cura certosina, popolandolo di crea-



ture incredibili e di una infinità di passaggi e livelli segreti, in linea con la filosofia dell'epoca. Tutti gli ambienti sono molto scuri, le armi sono primitive ma potentissime, in particolar modo quelle magiche.



con un health di 150), ma più lento.

Il Deathtag è un modo di giocare che coinvolge 4 partecipanti, divisi in due squadre; il campo di gara ha due home (case di partenza), una per squadra, nelle quali si trova una bomba all'interno di un'area chiusa ed uno switch che apre quest'area

ma nella home avversaria; c'è poi una scoring area dove si deve depositare la bomba per ottenere un punto. I due giocatori della medesima squadra assumono il ruolo uno di bomb-carrier (colui che porta la bomba) ed uno di switch-flipper (colui che attiva l'apertura dello spazio contenente l'ordi-

gnò). Ovviamente tutto accade subendo il tiro degli avversari e, importantissimo, se questi ultimi toccano la bomba questa si innesca senza via di scampo.

Il tempo per compiere la missione è limitato: qualora quest'ultimo finisce, la bomba esplose e pace all'anima di colui che la portava.

La squadra che raggiunge per prima i 5 punti vince il match.

Capture the flag è la modalità più famosa nei giochi arena (Quake, Unreal, ecc.): due squadre che si fronteggiano per catturare la bandiera avversaria, ovviamente posizionata nel bel mezzo delle forze nemiche.

ture incredibili e di una infinità di passaggi e livelli segreti, in linea con la filosofia dell'epoca. Tutti gli ambienti sono molto scuri, le armi sono primitive ma potentissime, in particolar modo quelle magiche.

Per concludere si torna ai giorni nostri o giù di lì, San Francisco 2030 d.C.



Cooperative è la modalità uno per tutti e tutti per uno, e non a caso prevede fino ad un massimo di tre giocatori.

Da tutto ciò si evince che annoiarsi con Daikatana è pressoché impossibile; la modalità di gioco in solitario è vastissima e incredibilmente varia, la modalità di gioco su Internet o in rete locale è infinita e sinceramente divertentissima, in particolare la Deathtag,

in cui ho fatto spesso la fine di Wile E. Coyote, ovvero bruciacciato con una simpatica bombettina in mano.

Gli scenari sono stupendi, quelli dell'antica Grecia in modo particolare, ci si aggira dentro in 3D con visuale a 360°: se non ci fossero degli antipatici mostri mitologici, potrebbe essere una simpatica gita culturale con un cospicuo risparmio sul biglietto dell'aereo.

La musica e gli effetti audio sono di ottima qualità e sempre diversi a seconda del periodo in cui ci troviamo. L'abbiamo aspettato tanto tempo e ne è valsa la pena, ma c'è da dire che nel frattempo sono usciti Quake 3 Arena ed Unreal Tournament che ci hanno un po' tolto l'appetito su questo tipo di gioco.

Ultima nota: per giocarlo veramente a pieno serve un discreto computerone, un Pentium 2 300, 64 Mb RAM, 450 Mb hard disk e 16 Mb di scheda video; per i requisiti minimi date un'occhiata al box.

Ai 4 episodi da giocare in modalità stand-alone si affiancano altre 4 modalità di gioco: Deathmatch, Deathtag, Capture the flag, Cooperative.

La modalità Deathmatch ha come unico scopo uccidere più giocatori di quanti i tuoi avversari ne uccidano. Si può scegliere uno tra i tre personaggi principali: Hiro, Mikiko o SuperFly, il primo molto veloce e potente, il secondo velocissimo nella corsa e capace di salti incredibili, l'ultimo più difficile da uccidere (inizia

DAIKATANA

Distributore:
Leader Spa

Prezzo al pubblico: L. 109.900

Requisiti di sistema: PENTIUM 233 - 32 Mb RAM - 200 Mb Hard disk - scheda video compatibile OpenGL 4Mb