

Cyanide, der Entwickler des *Radspart Managers*, versucht sich an der hohen Kunst des Action-Rollenspiels. Das klappt aber nur in den Kerndisziplinen fehlerfrei.

Loki



Unser ägyptischer Kampfmagier hat seine Heimat hinter sich gelassen und schlägt sich nun in nordischen Eishöhlen durch **Koboldkrieger**. (1280x1024)

DVD
- Video-Special

DVD-XL
- High-Res-Video

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 3217
- GameStar TV
43/07 (Premium)

USK
- ab 16 Jahren

Win Vista 32 Bit
- läuft

Da steht er. Er ist ziemlich klein, fast schon frauenhaft zierlich. Loki, der fiese Strippenzieher, steht im nordischen Dorf Thordain und gibt unserem Kampfmagier, frisch aus Ägypten eingereist, eine Aufgabe. »Ha!«, wollen wir rufen. »Schurke, wir wissen doch, dass es nicht Seth ist, der gleich vier Göttergeschlechter ausrotten will. Du bist es! Wieso sonst sollte dieses Spiel so heißen, wie es heißt?« Aber unser Held bleibt stumm, eine Abkürzung zum Finale gibt es nicht. Wir nehmen die Aufgabe an und ziehen im Action-Rollenspiel **Loki** von Cyanide durch die Sagenwelten, um den vermeintlichen Bösewicht, den ägyptischen Gott Seth, zu erwischen.

Mythen ohne Ende

Loki vereint vier Mythen zu einem gigantischen Programm, in dem

Sie aus vier entsprechenden Klassen Ihren Helden wählen dürfen. Der nordische Barbar ist ein riesiger Recke, der mit ebenso riesigen Waffen Wölfe, Gnome und selbst Götterkinder wie Fenris und die Midgardschlange verdrischt. Die agile griechische Amazone prescht langbeinig und in edle Harnische gekleidet durch die Levels, wirft Disken und greift gleichermaßen geschickt zu Schwertern und Bögen, um Zentauren und Medusen kaltzustellen. Üppige weibliche Rundungen zeichnen die aztekische Schamanin aus – wenn sie nicht gerade in Tiergestalt den spanischen Konquistadoren Cortés und seine Mannen zerfleischt. Und der in Roben gehüllte ägyptische Kampfmagier wirft mit Stäben Zauber auf Mumien, Skorpione und Anubisjünger.

Jeder der vier Götterretter beginnt das Abenteuer in seiner eigen-

nen Sagenwelt, kommt dort schon mächtig rum und muss sich zuerst niederen Monstern widmen, die übrigens gerne mal an kleinsten Ecken hängenbleiben. Später gilt es, sich diversen Bossgegnern zu stellen. Hat ein Held alle Aufgaben in seiner Heimat erledigt, schickt ihn das Spiel über die sogenannte »Schwelle der Zeit« in die drei anderen Welten zu den dort lauernenden mythischen Monstern.

Quests mit Ende

Die Helden erleben in den vier Abschnitten nahezu das Gleiche, jedoch mit leichten Unterschieden. So muss der Barbar zu Beginn seines Ägyptenabenteuers nicht wie der Magier davon überzeugt werden, dem Gott Seth abzuschwören, weil er ihn nie verehrt hat. Davon abgesehen zieht aber auch er los, um die Sphinx besiegen oder Anubis in die Knie zu zwingen.

Quests sind in **Loki** rar gesät. Pro Sagenwelt gibt es nur einen sicheren Heimatort, und dort stehen maximal zwei Auftraggeber rum: eine Gottheit und ein Sterblicher. Bei Letzterem bekommen Sie nur kleinere Aufgaben (wie etwa Fleisch oder Zutaten für einen Trank zu besorgen), die Sie nebenbei erledigen. Die großen Götter-Quests hingegen sind oft mehrstufig. So sollen Sie in nordischen Gefilden zunächst Material für eine Falle sammeln, in die der Wolf Fenris gelockt wird. Schließlich müssen Sie Fenris noch so weit schwächen, dass die Falle ihn auch halten kann. Die Gegner sind an

Vorsicht! Bugs!

In **Loki** kämpfen Sie nicht nur mit mythischen Gestalten, sondern auch mit einer ganzen Reihe von Bugs. Der Entwickler Cyanide hat die größten Schnitzer bereits mit einem ersten Patch behoben – keiner der verbliebenen führt nach unseren Erfahrungen zu einer kompletten Unspielbarkeit des Programms. Trotzdem sind noch reichlich Fehler vorhanden. Wir weisen im Test an den entsprechenden Stellen darauf hin.

den Charakter angepasst, mit dem Sie die Welt bereisen. Treten Sie Fenris als junger Barbar entgegen, hat er 1.300 Lebenspunkte. Rücken Sie ihm mit einem der anderen Charaktere auf den Pelz, ist er entsprechend stärker. Unser Magier musste bereits 2.000 Lebenspunkte wegzaubern. Das war gar nicht einfach, denn das Vieh heilt sich permanent selbst. Bei solchen Gelegenheiten offenbart **Loki** Schwächen in der Spielbalance.

Ende der Reise

Eine Besonderheit des Spiels ist das Portalsystem: **Loki** legt nach und nach feste Portalpunkte an. So können Sie durch Klicken auf den entsprechenden Eintrag in Ihrem Portalfensterchen vom Heimatdorf gleich ins Tal der Könige reisen. Ärgerlich nur, dass Ihnen die Questgeber oft keine genaueren Hinweise geben, wo der Zielort einer Aufgabe liegt. Wir hätten uns gewünscht, das Spiel würde einfach das dem Zielort am nächsten liegenden Portal farbig markieren, um suchendes Herumreisen



Der Held bekommt seine Aufgaben von **Göttern**. Die haben Angst um ihr Fortbestehen.



Beim **Schmied** lassen sich Gegenstände auseinanderbauen und neu zusammensetzen.

zu verhindern. Zwar können Sie jederzeit ein Rückrufportal in Ihren Heimatort aktivieren. Doch bei der Rückreise landen Sie nicht am Ursprungspunkt, sondern immer am Levelanfang. In einer uns vorliegenden Patch-Liste (Patch-Version 1003) ist das Problem aufgeführt. Es ist also möglicherweise bereits behoben, wenn Sie diesen Test lesen.

Leveln ohne Ende

In **Loki** wird im Kern genretypisch gelevelt. Durch Questerfüllung und Monsterverdreschen sammeln Sie Erfahrungspunkte. Hat Ihr Held eine neue Stufe (maximal 200) erreicht, dürfen Sie Attribute wie Vitalität, Intelligenz oder Energie steigern, um etwa mehr Leben und mehr Mana zu erhalten. Einmal investierte Punkte lassen sich nicht zurückgewinnen.

Die Fertigkeiten Ihres Helden bauen Sie separat aus: Jeder der vier Recken kann auf drei Entwicklungsbäume zugreifen, jeweils gekoppelt an einen Gott.

An einem Schrein wählen Sie die Gottheit, die Sie anbeten wollen. Ein Teil der gesammelten Erfahrungspunkte fließt dann in eine Extraleiste. Ist die voll, dürfen Sie die an den aktuell ausgewähl-

ten Gott gebundenen Talente ausbauen. Das geht jedoch reichlich zäh vonstatten. Um den Vorgang ein bisschen zu beschleunigen, lassen sich gefundene Gegenstände an den Altären opfern. Wer mit der Charakterentwicklung nicht zufrieden ist, darf die Talente gegen einen geringen Betrag auf null zurücksetzen und die Punkte neu verteilen. Auf andere Götter umverteilen dürfen Sie die erspielten Zähler allerdings nicht.

Wer am Altar allen Göttern entsagt, also als Ungläubiger Gegner verknopft, steigt zwar schneller im Level auf, lernt aber keine neuen Angriffsfertigkeiten.

Zeug ohne Ende

Befriedigender als der Ausbau der Fertigkeiten ist das Sammeln von Gegenständen. Loki schmeißt mit geradezu absurden Mengen von schicken Waffen und Rüstungen um sich. Vieles davon ist trotz der netten Optik nutzloser Krims-krams, der sich lediglich zum Verkaufen eignet. Sobald ein Objekt farblich gekennzeichnet ist, wird es interessant. Denn Farbe bedeutet Boni. Zu Beginn finden Sie nur hellblaue und dunkelblaue Gegenstände, die nicht immer sinnvolle Zusatzwerte aufweisen,



Zuweilen finden Sie alte Tempelanlagen – und dort auch meist einen starken **Zwischengegner**.

später erst gibt es orangefarbene, die wertvoller sind. Grüne, rote und gelbe sind den höheren Schwierigkeitsgraden »Held« und »Gottheit« vorbehalten, die Sie erst erreichen, wenn Sie Loki in der jeweils leichteren Variante einmal gemeistert haben. Doch nicht verzagen, denn beim Schmied können Sie Sachen auseinanderbauen und wieder neu zusammensetzen lassen. So teilt Ihre Waffe vielleicht nach Umbau zusätzlichen Feuerschaden aus. Auch Kleidung lässt sich verbessern. Runen, die Sie in den Levels finden, verpassen einer Rüstung Bonus, edle Rohstoffe wie Silber oder Gold sorgen für bessere Abwehrwerte und eine andere, im besten Fall schickere Farbe.

Bei den Händlern verweilen Sie nie lange, denn was die anbieten, können Sie getrost vernachlässi-

Heavy Metal



Andrej Plancak: In Sachen Charakterdesign muss ich Loki loben. Kein anderes Spiel hat es bisher geschafft, einen Barbaren so barbarisch darzustellen. Der Riese steht einfach im Gegnerhaufen und drischt drauflos. Das ist immer eine wahre Freude, während mich die Hit-and-Run-Attacken meiner Schamanin schnell ermüden. So sexy die Dame auch aussieht in ihrem Nichts von Kleidern: Ich ziehe schweres Metall vor.

gen, es ist alles Ramsch. Die Burschen taugen lediglich zum Verkaufen von nutzlosem Zeug und zum Erstellen von Tränken. Das Verkaufen geht rasend schnell. In Ihrem riesigen, weil als schier endlose Liste dargestellten Inventar müssen Sie nur mit der rech-

Technik-Check

Technik-Tipps

- Grafikeinstellungen sollten Sie im Spiel ändern – das Optionsmenü unter Windows funktioniert nur fehlerhaft.
- Mit deaktivierten Shader treten stellenweise üble Bildfehler auf. Dafür läuft das Spiel etwa 20 Prozent schneller.

► Mit Geforce-8-Karten soll es zu Problemen kommen, bei uns traten aber keine auf.

Checkliste

- ▷ 7,5 GByte Speicherplatz
- ▷ 2,6 GHz Prozessor
- ▷ 1,0 GByte RAM
- ▷ Shader-2.0-Karte
- ▷ DirectX 9.0c

HW

SO LÄUFT LOKI AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte **1**, Ihren Prozessor **2** und Ihre Speichergröße **3** heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen **4** finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

GRAFIKKARTE	1	2	3	4
Geforce 6	6200	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra
Radeon X1000	X300	X700	X800 XL	X850 XT
Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 GS	7800 GT
Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL
Geforce 8	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	8800 GTS
Radeon HD				2900 XT
PROZESSOR	2	3	4	5
Athlon XP	2500+	2600+	3200+	
Pentium 4	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz
Athlon 64		3200+	3500+	4000+
Pentium D		915	950	965 XE
Athlon 64 X2		3800+	4400+	5000+
Core 2		E4300	E6300	E6600
Speicher in MB	128	256	512	768
	1.024	1.536	2.048	2.560
	3.072			

LEGENDE	4	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:	läuft so flüssig:
technisch unmöglich	1024x768, maximal: Texturen, ruckelt stark	1280x1024, maximal: Shader, Schatten, Glow	1280x1024, maximal: alles	1680x1050, maximal: alles, 4x Kantenglättung



Schamanin gegen Spanier. Hässlich? Alle grafischen Optionen sind runtergedreht.

Die Multiplayer-Modi

Loki bietet vier Multiplayer-Modi (Kooperativ, Duell, Schlacht, Herausforderung). Wenn Sie online spielen möchten, müssen Sie einen neuen Recken erschaffen, im LAN dürfen Sie auf den Helden der Solokampagne zugreifen.

► Der Host eines LAN-Spiels kann im Rahmen seines bereits erspielten Inhalts frei bestimmen, wo seine Gruppe Monster verprügelt. So können die Mitstreiter (maximale Erfahrungsdifferenz: 10 Levels) auch in Abschnitte des Programms vordringen, die sie in der Solokampagne noch gar nicht erreicht haben. Interessant an dieser Variante: Die Abenteuer, die Sie so im Koop erleben, werden dem Solospiel angerechnet.

► Die Modi Duell und Schlacht sind reine Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe. In den Herausforderungen treten Sie gegen eine besonders starke Gruppe von NPCs an.



Obwohl der Barbar (rechts) in der Solokampagne das **Wellenportal** noch nicht nutzen kann, darf er den Kampfmagier (links) im LAN-Spiel durch die Mythen begleiten.

ten Maustaste auf einen Gegenstand klicken, und schon wandert er in die Kiosk-Spalte. Die rufen Sie dann beim Händler auf und verscherbeln auf einen Rutsch massig Gerümpel. So lässig das Verkaufen von der Hand geht, so umständlich fällt das Kaufen aus. Um mehrere Tränke einer Sorte zu erstehen, müssen Sie die Shift-Taste beim Anklicken gedrückt halten (was nicht im Handbuch erwähnt wird). Ein ärgerlicher Bug macht zudem das Shoppen schwierig: Nach einer Weile haben die Händler nur noch kleine Mana- und Heiltränke im Angebot. Wollen Sie die größeren Vari-

anten erstehen, müssen Sie dem Gegenüber erst jeweils ein Exemplar des gewünschten Elixiers verkaufen. Dann ist es plötzlich wieder unbegrenzt im Angebot.

Endlos öde

Monster, Waffen und Rüstungen sehen schlicht großartig aus. Wenn ein Chaosgolem mit Schattenmagie angreift und unser in schnee Fummel gehüllter Held mit Blitzzaubern kontert, birst der Bildschirm förmlich vor Zaubereffekten. Deswegen ist es umso auffälliger, dass die zufallsgenerierten Levels selbst lieblos wirken. Gerade Ägypten leidet unter enormer Detailarmut; die Wüste ist öder, als es eine Wüste überhaupt sein kann. Die Tempelanlagen gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Lediglich Karnak bildet da eine angenehme Ausnahme. Hübscher sind die griechischen und aztekischen Gefilden. Da lenkt die üppige Vegetation davon ab, dass die Gebiete nicht von Hand gebaut sind. Zusätzliches Problem der Zufallsgenerierung: Zuweilen baut das Spiel Levelteile falsch zusammen. Sie können dann Höhen nicht erklären, weil es keinen Weg hinauf gibt. Die Gegner dort oben und ihre eventuell tollen Beutegegenstände bleiben so unangetastet.

Die Soundqualität des Spiels ist befriedigend. Die wenigen Texte sind gut gesprochen, die Musik stimmig. Aber die langweiligen und x-fach gehörten Effektsounds verwehren dem Programm höhere akustische Weihen. Die Schluderigkeit in Sachen Sound steht stellvertretend für den Rest des Programms. Hätte Cyanide in jeden Bereich etwas mehr Energie und Zeit investiert, hätte **Loki** durchaus Potenzial für eine 80er-Wertung gehabt. Aber dahinter steckt bestimmt auch der Schurkengott Loki. **PET**

Beulen am Kopf!

Petra Schmitz: Als Tester möchte ich die ganze Zeit mit dem Kopf auf die Tischplatte hauen, weil Loki so offensichtliche, so dumme Fehler hat. Und weil ich weiß, dass die mit ein bisschen mehr Zeit in der Entwicklung hätten vermieden werden können. Aua! Als Spieler möchte ich unbedingt die nächste Stufe erreichen, um endlich die schicken Klamotten mit den tollen Attributen über meinen Helden werfen zu können. Und um die mächtige Waffe nutzen zu können, die auch noch im Inventar ruht. Loki macht vieles falsch, aber die olle Suchtspirale à la Diablo, die bekommt das Programm super hin.



petra@gamestar.de

Der **Barbar** hat es am leichtesten. Er stellt sich einfach in einen Haufen Gegner, drischt los, füllt seinen Adrenalinbalken (gelb) und heilt dann automatisch.



LOKI

ACTION-ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Cyanide (Radsport Manager Pro 2006, GS 08/06: 71 Punkte)
PUBLISHER Crimson Cow
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 118 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.6.2007
CA. PREIS 40 Euro
USK ab 16 Jahren



GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 40 Stunden



GENRE ROLLENSPIEL

- SPIELSTIL** Kampf Dial. & Rätsel
- CHARAKTER** simpel komplex
- FREIHEIT** linear offene Welt
- KÄMPFE** Action Taktik
- HANDLUNG** einfach komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht schwierig
SPIELMECHANIK einfach komplex
SPIELTEMPO langsam schnell

HILFEN umfangreiches Handbuch
SPEICHERSYSTEM automatisch beim Beenden

- ERFORDERT**
- Schnelle Reaktionen
 - Orientierungsfähigkeit
 - Logik & Überlegung
 - Geduld
 - Handeln unter Zeitdruck
 - Vorausplanung
 - Mikromanagement
 - Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEND-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 512 MB RAM 7,5 GB Festplatte	3,4 GHz Intel XP 3200+ AMD 1,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte	Intel Core 2 Duo E6600 Athlon 64 X2 6000+ 2,0 GB RAM 7,5 GB Festplatte

PROFIERT VON –
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Starforce
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

- 3D-GRAPHIKKARTEN**
- Radeon 9500 / 9600
 - Geforce 6600 GT
 - Radeon X600 / X700
 - Radeon 9700 / 9800
 - Geforce 6800 GT
 - Radeon X800 XL
 - Geforce 7600 GT
 - Radeon X850 XT
 - Radeon X1900 XT
 - Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER **Gut**

SPIELMODI (SPIELER) Kooperativ (6), Duell (2), Schlacht (8), Herausforderung (6)
SPIELTYPEN Netzwerk, Internet **SERVERSUCHE** Gamecenter (nötig fürs Online-Spiel)
DEDICATED SERVER nein **MULTIPLAYER-SPASS** 50 Stunden
FAZIT Macht nur im Koop richtig Spaß – trotz der unbequemen Spielesuche über Gamecenter.

BEWERTUNG

GRAFIK	+ gutes Monsterdesign + schicke Rüstungen und Waffen + effektvolle Zauber + triste, detailarme Levels + matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ zu den Mythen passende Musik + gute Sprecher + bekannte und langweilige Soundsamples, etwa beim Einnehmen eines Tranks	7 / 10
BALANCE	+ wird stetig schwieriger + Gegner passen sich der Heldenstufe an - je nach Klassenwahl leichter oder schwieriger Einstieg	8 / 10
ATMOSPHÄRE	+ Parforcejagd durch vier bekannte Sagenwelten - Gefahr für die Götter nie recht greifbar	7 / 10
BEDIENUNG	+ einfaches «Totklicken» - Quest-Angaben unzureichend + Portalsystem unsauber gelöst	6 / 10
UMFANG	+ gigantisch große Solokampagne + zwei härtere Schwierigkeitsgrade + wenige Quests	9 / 10
QUESTS	+ mehrstufige Aufgaben + sind teilweise mythenübergreifend - bekannte Muster, kaum Ideen	7 / 10
CHARAKTERE	+ Mischklassen möglich + Steigerung der Fähigkeiten durch Altaropfer + reiner Aufstieg im Level möglich + Ausbau langsam	8 / 10
KAMPFSYSTEM	+ zwei Waffensets schnell einsetzbar + abwechslungsreiche Gegner... + ...aber selten Taktik nötig, um sie zu besiegen	8 / 10
ITEMS	+ massig Gegenstände + Baukastensystem - viel nutzloser Schmodder + Händler haben nichts Brauchbares	9 / 10

PREIS/LEISTUNG **Sehr gut**

FAZIT Mackenbehafteter, dennoch motivierender Diablo-Klon.

