



Nordic Walking

LOKI

Streit bei Gotts: Im Action-Rollenpiel Loki geht es um den Kampf von guten gegen furchtbar böse Götter, und wir sind mitten drin. Mit dem Barbaren erkunden wir die Eislandschaften des germanischen Startgebiets.

Im neuesten Cyanide-Projekt **Loki** dreht sich alles um die Welt der Götter. Denn die Erweckung des ägyptischen Götterfieslings Seth versetzt die gesamte Allvater-Prominenz von Griechen, Azteken, Germanen und Ägyptern in Wallung. Quer durch die Mythenwelten ist man sich einig: Dieser Seth gehört zurück in die Hölle gejagt! Sie werden es schon erraten haben, niemand anderer als Sie sind auserkoren, Seth und seine Horden in die Schranken zu weisen. Kurz vor Redaktionsschluss (zu spät für die DVD, dort finden Sie Videomaterial des Entwicklers) traf eine erste Betaversion von **Loki** ein – von vier Charakteren ist immerhin der Barbar spielbar. Also haben wir die Axt geschultert und sind losgezogen, um herauszufinden, wie sich **Loki** spielt.

Göttersponsoring

Vorab etwas zum für Action-Rollenspiele typischen Spielprinzip: Um den Heerscharen der Verderbnis entgegen zu treten, schlüpfen Sie in die Haut eines von vier Charakteren. Abhängig von dieser Wahl sind Fähigkeiten und Startgebiet. Falls Sie also als ägyptischer Hohepriester starten, sind Sie mit den Fähigkeiten eines Kampfmagiers gesegnet und starten, genau, in Ägypten. Auf gleich drei Fertigkeitenbäume, von denen jeder einer völkerspezifischen Gottheit gewidmet ist, verteilen Sie Ihre Talentpunkte, die genretypisch nach Levelaufstiegen auf Ihrem Konto landen. Für Ägypter gibt es beispielsweise den Talentbaum Feuermagie, schlüssig gesponsort vom Sonnengott Ra. Wählen

Sie die kesse Amazone, starten Sie in Griechenland und huldigen unter anderem Athene. Als Azteke kämpfen Sie mit einer Schamanin zunächst in Mexiko, und der germanische Barbarenkrieger ist powered by Thor, Tyr und Odin und beginnt seine Abenteuer im schneebedeckten Norden. Allen Charakteren gemeinsam: Für Levelaufstiege erledigen Sie Monster sowie Aufträge und erhalten außerdem jeweils fünf Attributspunkte. Mit denen steigern Sie Stärke, Geschicklichkeit, Intelligenz, Lebenspunkte und Energiemenge (Mana). Ihre zahlreichen Abenteuer führen Sie im Spielverlauf übrigens immer auch durch jeweils anderen drei Gebiete.

Jeder Abschnitt ist in mehrere Levels aufgeteilt. Haben Sie ein neues Gebiet entdeckt, können Sie es ab diesem Zeitpunkt mit

einem Teleportstein direkt anspringen. Das ist so komfortabel wie bitter nötig: Sie können nur beim Beenden des Spiels abspeichern und beginnen nach dem Laden dieses einzigen Spielstands immer wieder vom anfänglichen Startpunkt.

Barfuß im Schnee

Weil er so schöne Tätowierungen hat (und weil er in unserer Version der einzig spielbar Charakter ist) wählen wir den Barbaren, legen einen von drei Schwierigkeitsgraden fest und sind, schwupps, schon im Spiel. Sämtliche Äußerlichkeiten und Startattribute sind festgelegt, erst im weiteren Spielverlauf verändern Sie durch Talentbäume, Attributsentwicklung und massenhaft magische Ausrüstung innere Werte und Aussehen Ihres Recken.



Im Herz des Vulkans greifen die Gnome zu Hunderten an. Da helfen nur Talente wie Tempo-Boosts und Flächenzauber.



In gleich drei Talentbäumen entwickeln Sie Ihren Charakter.



Halt, nicht schlagen! Dieser Gnom ist ein Questgeber.

Wir stehen zunächst barfuß im Schnee rum und schauen uns um: Neben uns steht ein alter Mann. Fahren wir mit dem Mauszeiger über ihn, poppt eine Sprechblase auf. Wie sich herausstellt, ist der Mann unser Papa, wir sollen ihm seine Medizin vom Heiler holen. Kurz das Questbuch inspiziert: Fein säuberlich sind hier alle Aufträge samt Teilaufgaben gelistet. Wir leisten weitere Beiträge zur Rettung unseres Heimatdorfes (erschlagen die frechen Feinde, besorgen Nahrung für die hungernden Kinder). Bei Levelwechseln stehen jedes mal (moderate) Ladezeiten an. Gar nicht moderat geriet anfänglich unser Ärger angesichts verwechselbarer NPCs (computergesteuerte Charaktere) und nicht gekennzeichnete Questgeber. Da hilft nur, die Sandalen zu strapazieren und mit der Maus so lange die Bevölkerung zu belästigen, bis eine Dialogoption erscheint. Und dann ausprobieren, ob es sich um den richtigen Gesprächspartner handelt. Laut Entwickler Cyanide sollen im fertigen Spiel alle Questgeber brav ihre Ausrufezeichen auf den Häuptern balancieren. Auch schmerzlich vermisst und von den Entwicklern für die Verkaufsversion versprochen:

Eine Karte, die mehr Übersicht bietet als die winzige Minimap.

Spaß im Dungeon

Nachdem die Geschichte anfänglich (auch durch die Beta-Fehler) eher schleppend in Gang gekommen ist, gibt **Loki** ab dem ersten Dungeon richtig Gas. Es hat uns in die Gnomenzitadelle verschlagen, schwer vermintes feindliches Gebiet. Hier suchen wir die Einzelteile für eine magische Falle, in der wir Fenris fangen sollen, den germanischen Götterwolf. Massen von Gnome lauern auf uns; da hilft nur die größte Axt und regelmäßiges Regenerieren. Auch ohne Heiltränke sind Sie nach einem Moment völliger Ruhe wieder vollständig geheilt. Das schafft einen schnellen, actionorientierten Spielfluss. Gegen Gnomen-Fallensteller und -Fernkämpfer helfen unser (bei einem Gegner gefundene) magische Bogen und das Barbarenmotto: Augen zu und dann voll auf die Zwölf! Letzteres wird uns durch in den Talentbäumen frei geschaltete Fähigkeiten wie »Thors Schlag« oder Kriegsschreie erleichtert. Die wirken teils wie Flächenzauber (Schaden für alle Gegner im Umkreis) oder wie Boosterpacks (enorm beschleunigtes Bewegungstempo) und werden per rechter Maustaste ausgelöst – das klappt schon prima.

Am meisten Spaß hatten wir mit der **Loki**-Beta aus der Schulterperspektive, die eine shooter-ähnliche Sicht auf das Geschehen erlaubt. Nur die Trägheit beim Drehen um die eigene Achse (per mittlerer Maustaste oder Tastatur) müssen die Entwickler der Steuerung unbedingt noch austreiben, dann kann die Action beginnen. **MT**



Das **Inventar** hat nützliche Funktionen wie den Kiosk (Pool für zu verkaufende Items), ist aber klickintensiv.

LOKI

michael@gamestar.de

Genre: Action-Rollenspiel
Termin: 21. Mai 2007

Entwickler: Cyanide / Crimson Cow
Status: zu 90% fertig

Michael Trier: »Loki macht vom Konzept her alles richtig – und in der Beta-Version noch eine Menge falsch. Die Questgeber müssen klar gekennzeichnet sein, eine Übersichtskarte fehlt und die Steuerung reagiert teilweise zu träge. Cyanide verspricht, all diese Dinge einzubauen und auszubessern. Ich hoffe, dass das klappt, denn Loki macht jetzt schon Spaß. Es wäre ein Jammer, wenn das Potent dieses Titels durch solche Fehler verschenkt würde.«

POTENZIAL GUT



► DVD:
Video-Special



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK 3217