

## Lokomotive durch die Mythen

## LOKI

Eine einfache Götterdämmerung war dem französischen Entwickler Cyanide nicht genug: In dessen Action-Rollenspiel geht es ums Überleben von gleich vier himmlischen Sippen.

Über 1.000 Jahre vor Christi Geburt: Wenn gerade kein Sterblicher guckt, treffen sich die Götter der Griechen, Germanen, Ägypter und Azteken bei Ambrosia, Met, dem Blut ihrer Feinde (mit Schuss) oder heißer Schokolade (mit Schuss), um über die missratenen Familienmitglieder zu lästern. Loki etwa, der germanische Gott der List, ist ein ganz Schlimmer. Wie gut nur, dass wenigstens sein Kumpel Seth schon lange in einem Sarkophag vor sich hin mumifiziert. Die zwei zusammen wären wirklich die Krönung allen Ärgers – denken sich die Herrschaften, heben noch einen, passen nicht auf, und irgendein fehlgeleiteter Erdenbürger beschwört ungestört just jenen Seth aus seinem steinernen Gefängnis herauf, den ägyptischen Gott des Verderbens. Der Schlamassel geht los, alle Götter sind von jetzt auf gleich in tödlicher Gefahr. Und wer muss das größte aller möglichen Debakel, nämlich eine weltumspannende Götterdämmerung verhindern? Klar, Sie!

Zugegeben, den Götterstammtisch haben wir uns ausgedacht.



Brontes ist der Boss der Zyklopen. Er rückt Ihnen mit stachelbewehrter Kugel und Flammenblick zu Leibe.

Der Rest geht auf die Kappe des französischen Entwicklers Cyanide und bildet die Grundlage für das Action-Rollenspiel **Loki**. Cyanide, bisher eher bekannt für den **RadSPORT Manager**, hat sich vier Mythen, eine mächtige Grafik-Engine und das bekann-

te Prinzip des Action-Rollenspiels geschnappt, um daraus **Loki** zu basteln. Darin treten Sie als einer von vier Helden an, um die finsternen Pläne von Seth und Co. zu durchkreuzen.

### Von den Göttern gesegnet

Die Helden, mit denen Sie in **Loki** antreten können, stammen jeweils aus einer der vier mythischen Kulturen. Die Griechen spendieren die langbeinige Amazone, die Germanen den Barbaren, die Ägypter den Hohepriester und die Azteken eine Schamanin. Jeder der vier startet in seiner Heimat ins Abenteuer und durchwandert im Laufe der Handlung auch die drei anderen Sagengelände. Sollten Sie sich also für die Schamanin entscheiden, geht es im üppig grünen Mexiko ins Abenteuer, der germanische Barbar hat nordischen Schnee unter den Tretern. In bereits bereiste Welten können Sie

komfortabel über einen Teleportstein springen.

Genretypisch verbessert sich der von Ihnen gewählte Charakter durch das Erledigen von Quests und das Meucheln von Gegnern – in **Loki** maximal bis auf Stufe 200. Die dabei verdienten Erfahrungspunkte investieren Sie in von den Göttern spendierte Fähigkeiten. So baut die Amazone später mit der Hilfe von Athene, Ares und Artemis Gift- und Feuerfallen, legt besondere Kraft in Nahkampfangriffe oder fügt zusätzlichen Schaden durch vereiste Pfeile zu. Der Barbar huldigt Thor, Tyr und Odin und führt durch deren Kräfte seine mächtigen Hiebe gestärkt durch Motivationschreie oder mit zusätzlichem Blitzschaden. Jede der drei Gottheiten spendiert hierbei einen eigenen, mehrfach verzweigten Fertigkeitenbaum. Die Gefahr, seinen Charakter ineffektiv zu entwickeln, scheint groß, aber





Links: Eine **Gifffalle** der Amazone schlägt Schergen des Eroberers Cortés in die Flucht. Rechts: Eine **Feuerfalle** lässt Leoparden und Schlangen verbrennen.



alle 20 Erfahrungsstufen sollen Sie die erspielten Punkte zur Not neu verteilen können.

### Waffen-Eigenbau

Besonderheiten sind die Waffen und Rüstungen. Erstere lassen sich zerlegen und neu zusammensetzen, Letztere durch neue Materialien verbessern. Finden Sie als Hohepriester etwa ein neues Beschwörungszepher, das tolle Attributswerte im Griff hat, aber eher weniger tolle im Kopf, können Sie den Stab auseinanderbauen und den Griff mit einem besseren Endstück

kombinieren, um eine prächtige Waffe zu erhalten. Die Rüstungen lassen sich bei einem Schmied durch Bronze, Silber, Gold oder Platin verbessern. Zusätzlich verändert sich dabei auch deren Aussehen dezent.

Praktisch: Der ganze Krims-krams, den Sie unterwegs erledigten Gegner abnehmen oder in Truhen finden, lässt sich sofort in ein separates Verkaufsinventar verschieben, das Sie mit einem Klick beim Händler leeren können. Noch praktischer: Sie können entscheiden, ob Sie einem ganzen Haufen gefallener

Widersacher nur das Gold oder nur die Gegenstände oder beides abknöpfen wollen. Aufsammlerorgien nach einem ausufernden Kampf werden so verhindert.

### Zufällige Höhlen

Die meisten der etwa 150 Levels von **Loki** werden wie in **Diablo 2** zufallsgeneriert. Treten Sie also das Spiel erneut mit einem anderen Charakter an oder wollen es mit Ihrem Haudegen abermals auf einer höheren der drei Schwierigkeitsstufen durchspielen, so bewandern Sie stets frisches Terrain, in dem etwa lukrative Dungeons abseits der Hauptaufgabe an anderer Stelle liegen. Damit Sie beim Erforschen nicht von Ihrer Route abkommen, zeigt eine Minikarte ähnlich wie in **Guild Wars** ständig per Pfeil Ihr Primärziel an. Auf der Minikarte sehen Sie auch Händler, Questgeber und Gegner – farbig sortiert.

Wer sich die Mühe ausufernder Erkundungsmärsche durch die Landschaften macht, soll belohnt werden: In fast jedem Level gibt es einige Obelisken zu finden. Haben Sie alle erstöbert und markiert, belohnt Sie das Programm mit einer Attributswerte steigenden Rune, die Sie in Ihre Ausrüstung einbauen können.

### Mythen-Monster

**Loki** sieht in den bereits fertigen Levels gut aus. Das Gras wächst in Mexiko dicht und wiegt sich

sanft im Wind, in Asenland liegt ein frostiger blauer Schimmer über weiten Strecken der zu erkundenden Gebiete, und griechische Tempelanlagen stehen pittoresk zwischen üppig grünen Bäumen. Dazwischen tummeln sich mächtige Zentauren, Eisriesen, Leoparden oder gewaltige Spinnen, die zig kleine gebären-Gegner noch und nöcher. Die machen noch mehr her, wenn



In der Frostwelt von **Utgard** ist Feuer nützlich. Hier brutzeln drei Eisriesen.



Weil die Welt von **Loki** einen dynamischen **Tageszeitenwechsel** hat, kämpfen Ihre Helden auch schon mal im Dunkeln. Da sehen Feuereffekte am besten aus.



Links im Bild: ein paar **Barbaren-Fähigkeiten**.

sie etwa in einer der mächtigen Feuerfallen der Amazone verbrennen, von einem Blitz des Barbaren getroffen oder im lila Schleier eines Flächenzaubers des Hohepriesters zerquetscht werden. Am besten gefallen uns bislang die teilweise riesig großen Bossgegner. Auf Ihrem Trip durch die Mythologien begegnen Sie zum Beispiel der Medusa oder der Midgardschlange. Wie den Helfershelfern der missratenen Gottheiten zu Leibe zu rücken ist, klären wir im Test – vermutlich im Sommer 2007. **PET**

### LOKI

Genre: Action-Rollenspiel  
Termin: 2. Quartal 2007

Entwickler: Cyanide / Crimson Cow  
Status: zu 60% fertig

**Petra Schmitz:** »Wie erstaunlich ich es finde, dass ausgerechnet die Entwickler des Radsport Managers sich an einem so gigantischen Action-Rollenspiel versuchen, ist nichts gegen mein Erstaunen darüber, dass das ein wahrhaft göttliches Vergnügen werden könnte. Grafik, Ideen, bisherige Umsetzung – das alles lässt mich auf ein sehr, sehr gutes Programm hoffen!«

