Loki - Im Bannkreis der Götter



Genre
Rollenspiele

USK
ab 16 Jahre (?)

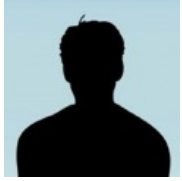
Pädagogisch
ab 16 Jahre

Vertrieb	Crimson Cow
Erscheinungsjahr	2007.06
Systeme	PC
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Rollenspiel im Stil von Diablo



Spielbeschreibung:
Der ägyptische Totengott Seth macht Ärger. Er hat es sich zur Aufgabe gemacht die Gottheiten der nordischen, griechischen und aztekischen Mythologie kurzer Hand abzulösen. Gesucht wird ein Held, der Seth aufhält und das göttliche Gleichgewicht sicherstellt.

Pädagogische Beurteilung:



Gruppenleiter
David Dahlmann
Bürgerzentrum Deutz

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Mit dieser Aufgabe wird der Spieler betreut, wenn er sich gegen Seth entscheidet. Bei der Wahl für eine andere Mythologie fällt auch die Spielgeschichte entsprechend anders aus. Die Spielforderungen aber bleiben dieselben. Zunächst muss er auswählen, ob er dieser edlen Pflicht am liebsten mit der aztekische Schamanin, der griechische Amazone, dem nordischer Barbar oder dem ägyptischer Kampfmagier nachkommen möchte. Jede Figur hat ihre Stärken und Schwächen. Kampfmagier haben starke Zauber, halten aber im Nahkampf wenig aus, Barbaren können einiges wegstecken, sind aber im Fernkampf und gegen magische Kräfte überfordert.







Der eigene Kampfstil wird an immer stärker werdenden Gegnern solange geprobt und spezialisiert, bis genug Erfahrung gesammelt wurde um gegen die ganz Großen bestehen zu können. Wie in Rollenspielen üblich, können von Gegnern erbeutete Gegenstände benutzt werden. So werden auch die Rüstung und Waffen des Helden im Laufe der Zeit immer besser. In "Loki" können gefunden Waffen kombiniert werden. So kann z. B. der runenverzierte Schaft einer ansonsten durchschnittlichen Kampfaxt mit einer besonders edlen Schneide versehen werden. Heraus kommt, nach langem rumprobieren, vielleicht eine besondert effektive Nahkampfwaffe.

Grafisch sieht man von solchen Raffinessen allerdings nicht viel, denn die Umsetzung ist eher unterdurchschnittlich. Der Spieler steuert seinen Helden von einer Perspektive schräg über ihm. Das hat zur Folge, dass er immer nur einen begrenzten Ausschnitt der Landschaft sieht, in der die Figur sich befindet. Geraten nun aggressive Gegner in diesen Bereich, hat er die Wahl: 1. vor ihnen weg zu laufen und damit unter Umständen in die nächsten Monster zu rennen oder 2. sie zu bekämpfen. Die Kämpfe werden mit einer entsprechenden Geräuschkulisse untermalt. Auf Grund der wenig detaillierten Grafik erscheinen die Kampfhandlungen aber nicht sehr realistisch. Um Erfolg zu haben muss der Spieler vor allem schnell reagieren können und seine Umgebung im Blick haben. Die Erledigung von bestimmten Aufgaben beschert dem Spieler zusätzliche Erfahrungspunkte. Meistens müssen dafür Gegner besiegt werden. Im Mehrspielermodus können Spieler per Netzwerk und über das Internet mit- und gegeneinander spielen.
Die jugendlichen Spieletester waren vor allem fasziniert von der Geschwindigkeit des Spiels. Andauernd tauchen neue Gefahren im Sichtbereich auf, mit denen der Spieler schnell fertig werden muss. Er behauptet sich gegen immer fiesere Gegner und wird selber permanent stärker. Eine Erfahrung, die besonders männliche Jugendliche gerne machen, denn Erfolg und Durchsetzungsvermögen wird ihnen auch in ihrem Lebensalltag abverlangt. Keiner der Jugendlichen wollte sich aber ausdauernd mit diesem Titel beschäftigen, denn sie empfanden das stumpfe prügeln als auf Dauer zu eintönig. Zudem gibt es im vorliegenden Titel nichts wirklich Neues im Vergleich zu Genrevertretern wie z.B. dem Klassiker Diablo.

Siehe auch

- Diablo 2

Fazit:
"Loki" kommt ein wenig wie Diablo daher. Die Grafik ist besten Falls durchschnittlich und auch inhaltlich wirk das Spiel flach. So sahen das auch die Spieletester, denen nach kurzer Zeit "Loki" das Spiel bereits zu eintönig wurde. Das Spiel hat ein USK-16-Prüfsiegel erhalten und ist dementsprechend alles Andere als Gewaltfrei. Allerdings wirkt die Gewaltdarstellung aufgrund der schlechten Grafik und der statischen Perspektive weniger brutal als bei anderen Titeln, die für dieses Alter freigegeben wurden.

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester
Ü16 Bürgerzentrum Deutz

Köln

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen