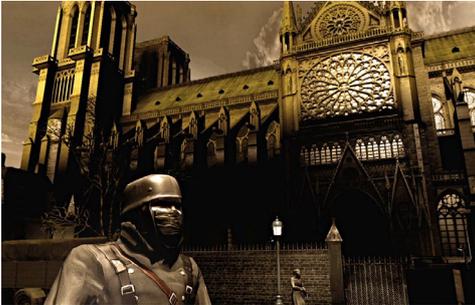
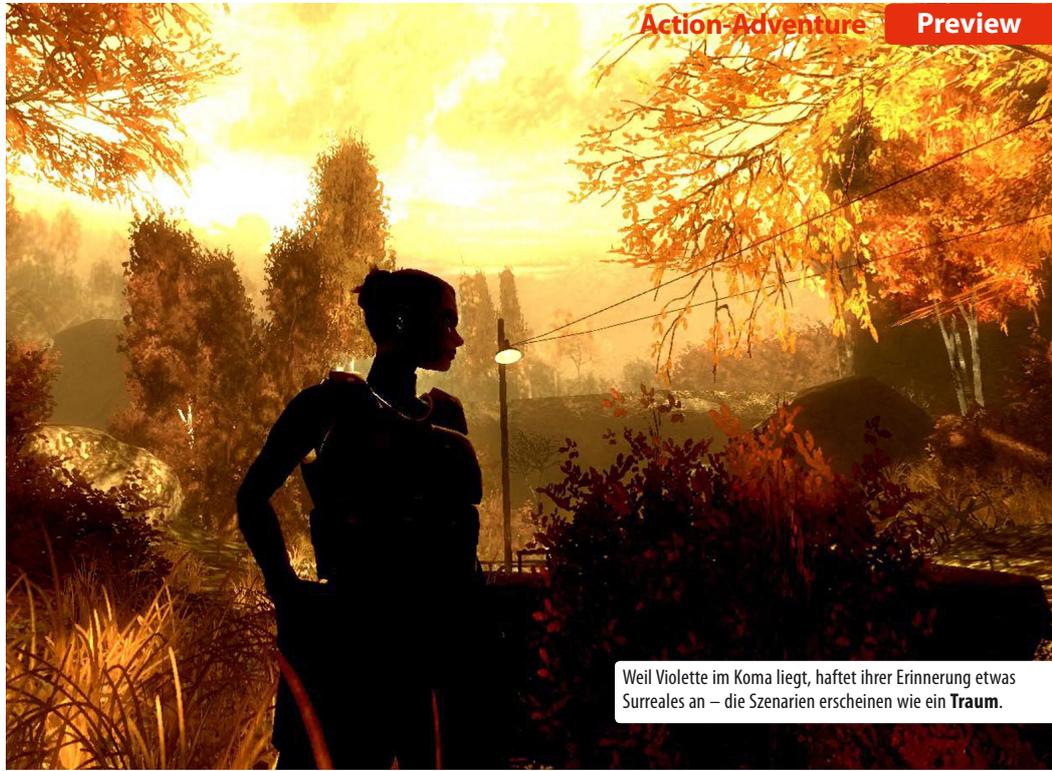




Die Heldin Violette Summer sammelt auf ihrer zwölf Einsätze langen Europareise historisch akkurate **Waffen und Verkleidungen**.



Einige der historischen Schauplätze sind detailgetreu nachgebaut – hier zum Beispiel die Kathedrale **Notre Dame** in Paris.



Weil Violette im Koma liegt, haftet ihrer Erinnerung etwas Surreales an – die Szenarien erscheinen wie ein **Traum**.

Rosskur für ein deutsches Spiel: **Aus Sabotage wird Velvet Assassin**, aus der kantigen Heldin Violette eine Schönheit. Die immer noch heimlich Nazis meuchelt.

Velvet Assassin

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4705
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4706

Wieder der Zweite Weltkrieg? Wieder gegen die Nazis kämpfen? Ja, doch **Velvet Assassin** von den Hamburger Replay Studios ist kein weiterer 3D-Shooter, sondern ein Action-Adventure im **Splinter Cell**-Schleichstil. Das kommt Ihnen vage bekannt vor? Kann gut sein, denn das Spiel ist unter dem Namen Sabotage seit zwei Jahren in der Entwicklung. Die Hamburger haben sich in den letzten Monaten eingegraben und vieles umgebaut: den Namen (**Velvet Assassin**), die Heldin (fotogener, kurviger), die Grafik (Next-Gen-Effekte, zeitgemäße Physik). Gleich geblieben ist der Spielinhalt. Sie übernehmen die Rolle von Violette Summer, einer britischen Geheimagentin, die schwer verletzt in einem Armeekrankenhaus im Koma liegt. Wie sie dahin kam und welche Abenteuer Violette dabei meistern musste, erleben Sie in zahlreichen Rückblenden – zwölf Missionen, die Sie unter anderem nach Hamburg, Berlin, Frankreich und Polen führen. Der Clou – oder doch eher ein Marketing-Gag: Wenn Sie während des Spiels alle versteckten

Hinweise aufspüren, sollen Sie mit deren Hilfe in der Realität einen echten Haufen »Nazi-Gold« finden können, den der Publisher Gamecock angeblich irgendwo auf der Erde versteckt hat.

Gehe ins Gefängnis

In der Mission »The Third Man« muss Violette ins Gefängnis von Berlin-Plötzensee eindringen, um dort inhaftierten Alliierten Gift zuzuschustern, damit sich diese der Befragung durch die Nazi-Foltermeister entziehen können. »Keine Mission ist wie die andere«, erklärt der Creative Director Sascha Jungnickel, »sie unterscheiden sich durch ihr Szenario, die Stimmung und Details wie Lichteffekte voneinander.« Wir springen direkt ins Zuchthaus, das vom Stromnetz getrennt ist. Notstromgeneratoren beleuchten die kalten Gänge notdürftig – ideale Bedingungen für einen Schleichereinsatz. Wir schauen Violette aus der bewährten Schulterperspektive zu. Erstes Hindernis: Eine Wache, die wir mit einem Blick durchs Schlüsseloch einer Tür erspähen. Violette verschiebt eine

mobile Notbeleuchtungsanlage und damit deren Lichtkegel, der jetzt nicht mehr auf die Tür scheint und die Wache alarmieren könnte. Tür auf, anschleichen und den Schergen lautlos mit einer der rund 50 möglichen Tötungsvarianten ausschalten. Beim nächsten Mal hat die Agentin weniger Glück: Die Wachen lösen einen Alarm aus und nehmen sie unter Beschuss. Die Rettung ist ein Schuss Morphium, der die Umgebung einfriert und eine Art

Bullet-Time-Modus aktiviert, in dem Violette die Angreifer flugs ausschaltet. Schließlich am Ziel angekommen finden wir nur leere Zellen – die Gefangenen sind schon in Richtung Verhörraum unterwegs. Wie die Mission endet, will uns Jungnickel noch nicht verraten – wohl aber, dass Sie für unterwegs ausgeschaltete Gegner Talentpunkte erhalten, die Sie auf die Bereiche Stärke, Ausdauer, Morphium, Schleich- und Waffenfertigkeit verteilen dürfen. **RA**

Velvet Assassin

► **Angeschaut** ► Genre **Action-Adventure** ► Termin **August 2008**
► Hersteller **Replay Studios / Gamecock** ► Status **zu 80% fertig**

Roland Austinat: Velvet Assassin punktet bei mir mit seiner Geschichte – und das trotz des abgegriffenen Weltkriegs-Szenarios. Schließlich stürme ich nicht schon wieder die Normandie oder kämpfe an obskuren amerikanischen Kriegsschauplätzen, sondern darf eine schleichende Frau spielen – ungewöhnlich! Gerne hätte ich allerdings etwas mehr vom Spiel gesehen oder selbst mal zu Tastatur und Maus gegriffen, um die Intelligenz der Wachen auf die Probe zu stellen. Optisch muss sich Velvet Assassin jedenfalls nicht hinter der Genre-Konkurrenz verstecken.



redaktion@gamestar.de