

Der Adventure-Spezialist Deck 13 wagt sich an ein neues Genre. Wir haben uns das vielversprechende Action-Rollenspiel exklusiv angeschaut.

Venetica

DVD XL
- Exklusiver Trailer

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5185
- Infos zum Spiel
► Quicklink: 5184

Der Tod hat eine Tochter, die in Venedig lebt. Diese Tochter hat wiederum 20 Eltern, die in Frankfurt leben: Die Adventure-Spezialisten der Spiele-Schmiede Deck 13. Die zeichnen für die erfolgreiche **Ankh**-Serie und zuletzt für **Jack Keane** verantwortlich und wagen sich mit ihrem aktuellen, bisher streng gehüteten Projekt **Venetica** in neues Fahrwasser. Ein Action-Rollenspiel soll's werden! Wir haben exklusiv einen Blick auf eine frühe spielbare Version geworfen und anschließend die Entwickler mit Fragen gelöchert.

Der betrogene Tod

Der Tod wurde betrogen. Ein hinterhältiger und machtgieriger Nekromant hat es fertiggebracht, immun gegen das Sterben zu werden. Wie es dazu kam? In der Welt von **Venetica** ist der Tod kein mystisches Wesen, sondern im Grunde ein gewöhnlicher Mensch mit besonderen Fähigkeiten und ei-

ner ungewöhnlichen Bestimmung. Zu Beginn jeder bedeutenden Epoche der Menschheit wählt ein mysteriöses und geheimes Gremium namens »Corpus« aus den Reihen der Sterblichen einen neuen Verantwortlichen, der dann dafür zuständig ist, die Toten in die Unterwelt zu geleiten. Für diese wichtige Aufgabe wird er mit übermenschlichen Kräften ausgestattet.

Diesmal hat sich der geheime Rat für den Falschen entschieden: Ein Mann namens Victor soll der neue Tod werden. Der gierige Scherge hat jedoch nichts Besseres im Sinn, als direkt nach seiner Benachrichtigung in diversen okkulten Büchern herumzustöbern, um sich über die dunkle Kunst der Nekromantie zu informieren. Das ist laut den Gesetzen des »Corpus« streng verboten; der Rat erkennt ihm sein Amt wieder ab, um einen anderen, besser geeigneten Kandidaten zu erwählen.



Die Entwickler legen besonderen Wert auf möglichst detaillierte **Gesichts- und Handanimationen**.

Der unsympathische Victor hatte sich aber bereits mit seiner neuen Position angefreundet und sieht überhaupt nicht ein, dass er die versprochene Macht nun doch nicht erhalten soll. So scharf er Helfer um sich, mit deren Hilfe er ein Ritual vollzieht, das es ihm ermöglicht, den Tod zu hintergehen. Nun ist er untot, der neue Sensenmann hat keinen Zugriff auf ihn. So kann er ungestört Kräfte

sammeln, um schlussendlich stark genug zu werden, um den Tod selbst zu vernichten – was eine Katastrophe für das Gleichgewicht des Universums wäre.

Die Tochter des Todes

Die einzige Lösung dieses Problems liegt in der Vergangenheit des neuen Todes: Er hat eine Tochter. Das ist nach den Richtlinien des »Corpus« strengstens verboten, weil sich die übernatürlichen Kräfte des Vaters auch auf seine Kinder übertragen. In diesem Fall ist es jedoch die einzige Möglichkeit, dem unsterblichen Nekromanten die Stirn zu bieten.

Das Töchterchen heißt Scarlett und weiß noch nichts von seiner Bestimmung. Sie lebt friedlich in einem kleinen Bergdorf, bis der »Corpus« sie zu sich holt. Und ihr der Tod persönlich in Darth-Vader-Manier erklärt, dass er ihr Vater ist. Die verängstigte Scarlett soll das Universum retten, weil sie das Potenzial für übermenschliche Kräfte in sich trägt.

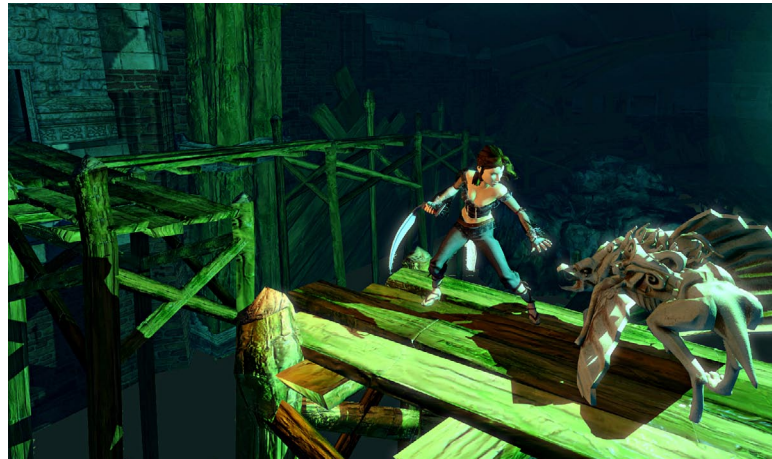
Der mächtige Nekromant Victor wiederum bekommt Wind von den Plänen des geheimen Gremiums und setzt nun alles daran, seine einzige Widersacherin auszuschalten. Er sendet seine Spione aus, um das vermeintlich schwache Mädchen beseitigen zu lassen. Hier beginnt das Spiel.



Wenn Sie unachtsame Gegner wie diesen **Assassinen** hinterrücks angreifen, haben Sie das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite.



Die vielen **Kanäle** Venedigs haben ihren Weg ins Spiel gefunden. Sie dürfen sie alle durchschwimmen.



Die **Katakomben** sind immer gefährlich, und Sie treffen auf Kreaturen wie diesen **Vogel-Gargoyle**.

Für Einsteiger nicht tödlich

Sie steuern die hübsche Scarlett aus der dritten Person und können sich aussuchen, ob Sie sich mit Tastatur und Maus ins Abenteuer stürzen oder lieber zum Gamepad greifen. Da **Venetica** parallel für die Xbox 360 und den PC entwickelt wird, schenken die Macher des Spiels beiden Steuerungsvarianten gleich viel Aufmerksamkeit. Und egal für welches System Sie sich entscheiden: Sie können Scarletts Kampfstil ganz nach Ihren Wünschen gestalten. Es ist möglich, Gegner mit wildem Drücken einer Taste in die Knie zu zwingen, Sie sollen aber auch Combos einsetzen oder im richtigen Moment Spezialfähigkeiten zur Hilfe nehmen dürfen. Sollten Sie sich für das spaßige Tastengehämmer entscheiden, werden Ihre Gegner zwar schnell kapieren, was los ist, und sich gegen Ihren Angriff schützen – sie segnen aber trotzdem das Zeitliche, sobald Sie Ihr Timing clever verändern und Lücken in der Deckung suchen. Mit diesem System soll **Venetica** Einsteigern die Möglichkeit bieten, direkt loszulegen, aber trotzdem komplexe Kampfmanöver für Profis gewährleisten. Zumal die junge Heldin ihre Fähigkeiten sowieso erst nach und nach erlernt.



Venetica hat eine große Spielwelt, die in viele separate Unterabschnitte gegliedert ist, hier ein **Außenareal** an der Küste.

Tödliche Waffen

Die Entwickler planen für **Venetica** vier verschiedenen Waffengattungen, die jeweils andere Schlagkombinationen ermöglichen sollen. Während Sie etwa mit Schwertern und anderen Klingengewaffen in schnellen Angriffsserien auf Ihre Gegner einstechen, hauen Sie mit den trägen Hämmern ordentlich rein. Sie lehnen mit Ihrem Arsenal jedoch nicht nur Ihre Gegner das Fürchten, sondern können auch verschiedene Objekte in der Umgebung mit Waffengewalt beeinflus-

sen: Versperrt Ihnen eine einfache Holztür den Weg, sparen Sie sich mit ein paar geschickten Schlägen Ihres Hammers den Schlüssel. Diese Fähigkeit wollen die Entwickler auch dazu einsetzen, bestimmte Areale für gewisse Zeit unzugänglich zu machen. Wenn Sie etwa ein Gebäude erforschen und auf verschlossene Türen stoßen, kann es sein, dass Sie noch nicht im Besitz einer Waffe sind, die genug Durchschlagskraft besitzt, um hindurch zu gelangen. Finden Sie später im Spiel einen passenden Hammer,

können Sie zurückkehren, die widerspenstige Blockade zu Kleinholz verarbeiten und sich die Schätze unter den Nagel reißen.

Wie die Türen haben auch die meisten Gegner eine Schwachstelle, die Sie ausnutzen müssen, um als Sieger aus einer Konfrontation hervorzugehen. Manche Feinde besitzen eine gut geschützte Vorderseite; Sie können ihnen nur schaden, wenn Sie mit einer leichten Waffe flink die schwachen Flanken oder den Rücken angreifen. Andere Ihrer Widersacher, etwa hummerartige



Manche Gegner, wie diesen **Riesenhummer**, können Sie nur mit schweren Waffen knacken.

Das Arsenal in Venedig

Das Arsenal ist eine um 1100 gebaute Schiffsverwerft in Venedig, die vor allem in der Mitte des 16. Jahrhunderts zu Berühmtheit gelangt ist. Im Jahr 1570 wurden hier im Krieg gegen die Türken binnen zwei Wochen über 100 Galeeren gebaut – das galt als Magie, weil zu jener Zeit mehrere Wochen als übliche Bauzeit für ein einzelnes Schiff galten. Dieses Kunststück gelang, weil bis zu 30.000 Arbeiter gleichzeitig eingesetzt wurden und alle Teile für die Schiffe genormt und nummeriert waren. Durch die immense Zahl der Arbeitskräfte gilt das Arsenal als der größte Produktionsbetrieb Europas vor der Zeit der Industrialisierung.



Das **Canaletto** ist das Wassertor des Arsennals (Bild von 1732).

Monster, sind überall stark gepanzert und können nur mit Hammerschlägen geknackt werden. Die imposanteste Kreatur, die wir bisher zu sehen bekamen, war ein steinerner Löwe, der trotz seines schweren Körpers verdammt flink zuschlagen konnte. Auf Hiebe von Schwertern und Dolchen zeigte er keine Reaktion. Erst ein paar gezielte Hammerschläge brachten den ersten Erfolg – ein Teil seines Kopfes zersprang. Nach vielen weiteren Attacken dieser Art bestand die überdimensionierte Zementkatze nicht mehr aus genügend Teilen, um weiter anzugreifen.

Um sich gegen solche Bestien zu schützen, soll Scarlett im fertigen Spiel Rüstungen tragen. Diese schicken Einteiler durften wir noch nicht begutachten, aber sie sollen jeweils einen bestimmten Zweck erfüllen; welche speziellen Fähigkeiten die einzelnen Panzerungen schlussendlich mitbrin-

gen, wollten die Entwickler noch nicht verraten. Denkbare wären Spezialisierungen im **Zelda**-Stil, etwa eine Feuerschutz-Rüstung, eine tarnende Assassinen-Rüstung oder ein Anzug, der das Atmen unter Wasser ermöglicht.

Die Magie des Todes

Damit Scarlett es mit dem mächtigen Nekromanten aufnehmen kann, erlernt sie im Laufe der Geschichte immer mehr Zauber ihres Vaters. Da sie die Tochter des Todes ist, beschäftigt sich diese Magie nicht unbedingt mit Feuerbällen und Blitzen, sondern eher mit Flüchen und Sprüchen, die in Verbindung mit dem Totenreich stehen. Zu Beginn lernt die junge Dame, die Geister der Toten zu sehen, später kann sie mit ihnen reden, handeln und kämpfen. Irgendwann erlangt sie sogar die Fähigkeit, Tote in die Welt der Lebenden zurückzuholen. Das beschäftigt die Heldin des Action-Rollenspiels besonders, weil sie in den Wirren der Vorgeschichte ihren Geliebten verloren hat.

Der Einsatz der Spezialfähigkeiten kostet Energie, die sich nicht automatisch regeneriert, sondern durch Pausen in Gasthäusern oder durch Kräuter und Tränke wieder aufgefrischt werden muss. Die wohl mächtigste Begabung besteht darin, nahezu unsterblich zu sein: Da Scarlett einen sehr guten Draht zum Tod hat, ist sie in der Lage, ihr eigenes Ableben zu verhindern. Sterben Sie in einem Kampf, haben Sie die Möglichkeit, direkt wieder ins Geschehen einzusteigen – ähnlich wie in der **Prince of Persia**-Serie. Jedoch drehen Sie nicht einfach die Zeit zurück, sondern schlüpfen stattdessen aus ihrem Körper und können entscheiden, wo Sie sich erneut materialisieren wollen. In der Zwischenzeit befinden Sie sich in einer Art Paralleldimension und sehen alles durch



Die Dächer der Stadt sollten Sie nicht ohne Waffen betreten: Dort lauern **gruselige Wesen**.

einen grauen Schleier. So können Sie hinter einem Gegner auftauchen und sich einen taktischen Vorteil verschaffen. Vorsicht: Diese hilfreiche Option steht Ihnen nicht unendlich oft zur Verfügung. Irgendwann gibt selbst die Tochter des Todes den Löffel ab.

Todsichke Gegend

Wie der Name **Venetica** schon vermuten lässt, findet das Spielgeschehen in der italienischen Wasserstadt Venedig statt. Jedoch nicht in der modernen Metropole, sondern in einer Mischung des Venedig des 16. Jahrhunderts und einem Traumgebilde. Die Entwickler nehmen sich das Aussehen vieler bekannter Gebäude zum Vorbild und vermischen es mit eigenen Ideen, so dass Sie auf der einen Seite vielleicht das ein oder andere wiedererkennen und dennoch komplett Neues entdecken können. Die wohl beeindruckendste Hintergrundgeschichte hat die Werft namens »Arsenal« (siehe Kasten). Deck 13 will die sagenumwobene Geschichte des Bauwerks nutzen, um im Gebäude eine düstere Atmosphäre voller Maschinen, Dampf und Rauch zu schaffen.

Die Spielwelt besteht aus vielen verbundenen Einzelarealen, die jeweils verschiedene Zwecke erfüllen: Die Straßen und begeh-

baren Gebäude dienen tagsüber dazu, Erkundigungen einzuholen, Geschäfte zu tätigen und Aufgaben anzunehmen. Nachts verwandeln sie sich jedoch in ein gefährliches Pflaster, auf dem sich Diebe und Mörder tummeln. Das bietet ihnen die Gelegenheit, ebenfalls zum Langfinger zu werden und in Häuser einzubrechen. Die Wasserstraßen, die die gesamte Stadt durchfließen, ermöglichen es Ihnen, auch versteckte Areale zu erreichen und in die Kanalisation hinabzugelangen. Diese Katakomben sind voller Getier, dort ist es immer gefährlich – es gibt aber auch immer etwas zu holen. Die Dächer liegen auf der Gefahrenskala zwischen der Kanalisation und den Straßen bei Nacht. Die einzigen Hindernisse, die Sie auf dem Weg nach oben überwinden müssen, sind Leitern – lästige Hüpf- und Klettereinlagen soll es keine geben. **PD**



Auf **Marktplätzen** können Sie bei Tag Handel treiben und sich mit neuen Tränken und Kräutern eindecken.

Venetica

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**
► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 60% fertig**

Philipp Dubberke: Auch wenn ich eher ein Freund reinrassiger Rollenspiele bin, macht Venetica einiges her: Die Figuren sind (wie von Jack Keane gewohnt) schick animiert, und besonders die Gesichtsanimationen sehen schon beeindruckend aus. Die Stadt Venedig wirkt ungeheuer atmosphärisch, was durch die Tag-Nachtwechsel noch gefördert wird. Nicht nur Action-Rollenspieler sollten Venetica im Auge behalten!



philipp@gamestar.de