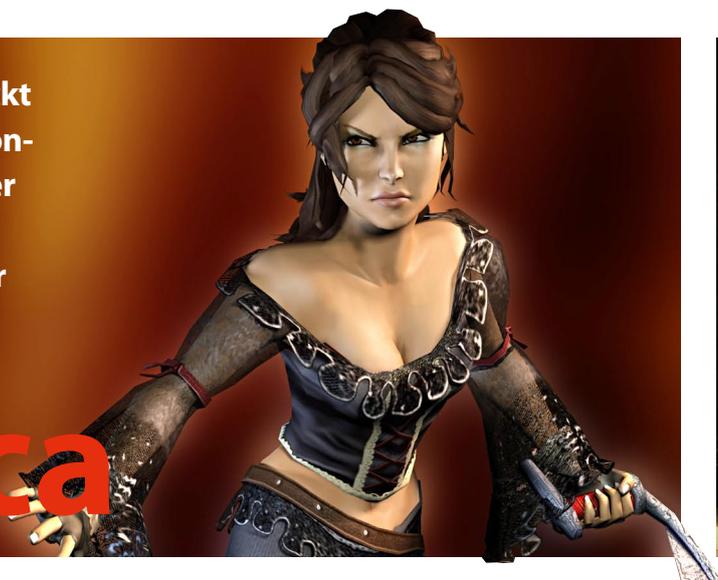


Scarlett, die Tochter des Todes, lockt uns erneut nach Venedig. Im Action-Rollenspiel der Jack-Keane-Macher haben wir gekämpft, geklaut und finstere Herzen gebrochen – sogar im Schattenreich der Toten.

# Venetica



Schließen Sie Ihre Augen und stellen Sie sich Venedig vor. Was haben Sie gesehen? Sicher die kitschige Touristenattraktion mit singenden Gondolieri, romantischen kleinen Cafés und buntem Karneval. Vergessen Sie den Kram! Der deutschen Entwickler Deck 13 schickt Sie im Action-Rollenspiel **Venetica** zwar in die Wasserstadt, allerdings in ein völlig anderes Venedig. In der mittelalterlichen Fantasywelt der **Ankh**-Entwickler ist Venedig ein düsterer Moloch mit Gothik- und Steam-

punk-Anleihen: Himmelhoch ragende Bauwerke verdunkeln die unteren Ebenen, in finster-feuchten Katakomben wimmelt es von grimmigen Monstern.

Gassen, Keller und Dächer der Lagunenstadt durchstreifen Sie in der Rolle der äußerst wehrhaften Scarlett. Die junge Dame ist mächtig sauer auf einige Nekromanten, die ihren Freund ermorden ließen und ihren Vater ausgetrickst haben, um selbst unsterblich zu werden. Um das richtig einordnen zu können, müssen Sie

Folgendes wissen: Scarletts Vater ist der leibhaftige Tod!

## Ankh, das Rollenspiel

Deck 13 macht tolle Adventures, das haben die Entwickler mit **Jack Keane** und ihrer **Ankh**-Reihe bereits bewiesen. Jetzt wagt sich das Team an ein neues Genre. »Ein Rollenspiel stand bei uns schon lange auf dem Plan, wir hatten bereits bei **Ankh** daran gedacht. Aber so weit waren wir damals noch nicht«, erzählt Jan Klose, der Creative Director von

**Venetica**. Die Grundidee zum Spiel ist eine Kombination aus zwei Themen, die das gesamte Team schon seit einiger Zeit beschäftigen: einerseits Leben und Tod, andererseits Venedig. »Warum unsere Geschichte ausgerechnet in Venedig spielt? Weil die Stadt etwas Mystisches hat. Die verwinkelten Gassen, die kleinen, versteckten Plätzchen, das ist eine großartige Kulisse für eine spannende Geschichte. Außerdem bietet das Stadtbild automatisch mehrere Spielebenen, die



Beim Kampf gegen große Endgegner haben Sie nur mit der richtigen **Angriffstaktik** eine Chance. Hier muss Scarlett die empfindliche Schwachstelle am Bauch der wütenden Krabbenkönigin finden.



Im Hintergrund macht sich Scarlett bereit, den beiden **Lektoren** eins überzuziehen.



Auch in der Palastruine ist Scarlett nicht vor Angriffen sicher: Diese riesigen **Fledermaus-Kreaturen** wollen ihr Blut.

Dächer, die Straßen und was sich in von Wasser unterspülten Kanälen und Kerkern darunter verbergen könnte«, erklärt Klose.

**Venetica** wird aber nicht nur in Venedig, sondern auch in der näheren Umgebung, also der Küste und einigen ländlichen Gebieten spielen. Außerdem soll der Spieler per Schiff weit entfernte Länder erreichen können. Die Spielwelt ist ähnlich wie in **Mass Effect** in kleine, aber detailliert ausgestattete Gebiete unterteilt.

### Achtung, der Lektor greift an!

**Venetica** ist im Herzen zwar ein Rollenspiel, legt den Schwerpunkt allerdings auf die actionreichen Kämpfe in und über den engen Gassen und unterirdischen Gewölben Venedigs. Trotz komplexer Schlagkombinationen benötigt der Spieler nur wenige Tasten, sodass auch Einsteiger schnell zurecht kommen. Das Kampfsystem orientiert sich stark an Vorbildern wie **Age of Conan**, ganz im Gegensatz zu den oft stupiden Klick-Orgien der vielen **Diablo**-Klone. »Unsere Gegner reagieren auf die Angriffe des Spielers. Irgendwann blocken sie zumindest die Standard-Attacken teilweise ab. Dann muss man umdenken«, beschreibt Jan Klose die Actionsequenzen. Die Gegner, die man uns bei Deck 13 in Frankfurt zeigte, haben Klasse, profilieren sich durch ihr fantasievolles Design und lassen den Einheitsbrei der unzähligen mittelalterlich angehauchten Rollenspiele schon jetzt meilenweit hinter sich. So bekommt es Scarlett neben vergleichsweise austauschbaren

Riesenkrabben auch mit blutdürstigen Fledermaus-Bestien und einzigartig gestalteten Widersachern wie dem Lektor zu tun. Der wirkt wie eine schräge Mischung aus glupschäugigem Chamäleon, Ratte und Biber. Neben seinen Angriffspranken hat das Monster noch ein zusätzliches Paar Arme, um seiner Hauptbeschäftigung nachzugehen: dem Lesen. Der Lektor durchstöbert vorzugsweise Bibliotheken und Katakomben nach alten Büchern und Schriftrollen. Doch so possierlich die Kreatur auch aussieht: Im Kampf ist das merkwürdige Wesen ein harter Gegner, der sich vor allem auf überraschende Sprungangriffe spezialisiert hat. Um den Lektor zu besiegen, muss Scarlett die richtige Taktik finden. Das gilt auch für die übrigen Gegner, wie

etwa die Riesenkrabben, die Frontalangriffe blocken und die Sie am besten von der Seite oder von hinten verwunden können.

### Mit dem Hammer anklopfen

Nicht allein die richtige Taktik, auch die Waffenwahl kann über Sieg und Niederlage entscheiden: Im Laufe des Spiels findet die Todestochter viele neue Ausrüstungsgegenstände, wie etwa Schwerter, Speere und auch Rüstungen, die sie besiegten Finsternisse abnimmt. Da die meisten Gegner im Spiel männlich und kräftiger gebaut sind als unsere Heldin, muss Scarlett die erbeuteten Harnische zuerst von einem Schmied in der Stadt bearbeiten lassen, bevor sie dem zierlichen Körper Schutz bieten können.

Auf Fernwaffen haben die Entwickler bewusst verzichtet. »Scarlett tritt ähnlich wie in Prince of Persia gegen kleine Gegnergruppen an. Die Auseinandersetzungen haben einen Duellcharakter, daher steht der Nahkampf im Mittelpunkt«, erklärt Jan Klose. Einige der Waffen, wie etwa die Hämmer dienen auch als vorbildliche Abrisswerkzeuge. Mit dem schweren Kampfgerät haut Scarlett nicht nur Kontrahenten gekonnt aus den Kettenhemden, sie zerlegt auch massive Holztüren in kleine Häufchen Feuerholz.

### Herzensbrecherin

Die meisten Gegner tauchen kurze Zeit, nachdem sie besiegt wurden, wieder auf. So lassen sich im Kampf gegen Straßenräuber beispielsweise prima Erfahrungs-



Zwischen den kräftezehrenden Kämpfen darf Scarlett über die **Märkte** Venedigs schlendern und neue Waffen, Rüstungen und Heiltränke einkaufen.

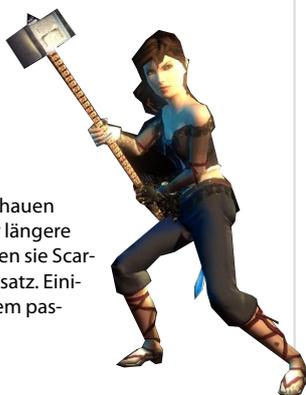


Nachts ist Scarlett nie ohne ihre sensenscharfe **Mondklinge** unterwegs, denn zu später Stunde übernehmen die Straßenräuber die Kontrolle über Venedigs verwinkelte Gassen und Plätze.

## Die Waffen des Todes



**Schwert:** Neben den Standardangriffen fasst Scarlett das Schwert für Spezialattacken beidhändig und dreht sich auf der Stelle. So erwischt sie mit der langen Klinge gleich mehrere Gegner in ihrer Nähe.



**Hammer:** Die schweren Waffen hauen Gegner um und setzen sie so für längere Zeit außer Gefecht. Zudem dienen sie Scarlett als wuchtiger Türschlüsselsersatz. Einige Pforten lassen sich nur mit dem passenden Hammer einschlagen.



**Mondklinge:** Diese handliche Sensenwaffe entzieht Feinden nekromantische Energie und lädt so Scarletts Zauberkräfte auf. Nur mit der Mondklinge kann die Heldin des Spiels ihre untoten Gegner endgültig erledigen.

### Speer und Schild:

Diese Kombination bietet Scarlett optimalen Schutz und ist für Spieler gedacht, die lieber defensiv kämpfen. Mit dem langen Speer hält die Tochter des Todes ihre Feinde auf Distanz und teilt trotzdem sehr gut aus.



punkte scheffeln. Doch nach ein paar Dutzend Gaunern wird es höchste Zeit, dem Treiben der raffgierigen Gassenpest endgültig einen Riegel vorzuschieben. Viele Gegnertypen in **Venetica** haben daher irgendwo in der Spielwelt Hauptquartiere oder Brutstätten, aus denen immer neue Widersacher hervorkriechen – klar, dass der Spieler die zerstören muss. Die Entwickler nennen solche Orte »Herzen der Finsternis«. Bei den Cypoden, einer Art Riesenkralbe, legt zum Beispiel eine Königin Eier, aus denen dann der streitlustige Nachwuchs schlüpft. Die Straßenräuber rekrutieren ihre Lehrlinge hingegen in gewöhnlichen Häusern in der Stadt. Zerstört Scarlett die Herzen der Finsternis oder besiegt, wie im Hauptquartier der Schurken, einen besonders starken Hauptmann, ist Schluss mit dem Gegnernachschub. »Der Spieler wird die Welt aber nicht ganz von Feinden leerfegen können«, versichert der Creative Director des Spiels. »Ist ein dunkles Herz zerstört, übernimmt vielleicht eine andere Gegnergruppe die Kontrolle über den Stadtbezirk.« So soll die Herzensbrecherei nicht immer von Vorteil für den Spieler sein. Spätestens im dritten Gaunerquartier wird ein Anführer Scarlett fragen, wem sie des Nachts im Mondlicht lieber auf den Straßen Venedigs begegnet: einem mickrigen Taschendieb oder der korrupten,



Die **Wachen** am Markt zollen Scarlett den angemessenen Respekt.



In den Katakomben Venedigs lauern uns **Cypoden-Krabben** auf.

gut ausgerüsteten Stadtwache, die sich nur zu gern einen Extrataler mit krummen Dingen verdient. Jan Klose dazu: »Es gibt nicht immer eine perfekte Entscheidung. Manchmal kann sich Scarlett nur das kleinere Übel aussuchen.«

## Venezianische Öffentlichkeitsarbeit

**Venetica** lässt Ihnen weitgehend die Wahl, wie Sie spielen und was Sie tun. Heldenhaften Spielern ist ▶▶



Die gewaltige **Riesenkralbe** reißt im Kampf mit ihren Scheren das halbe Gemäuer ein. Ihr Pech, denn damit begräbt sie sich unter den tonnenschweren Trümmern selbst.



allerdings der Zuspruch der Bevölkerung sicher. Reparieren Sie den Brunnen im Stadtzentrum, applaudieren die herumstehenden Passanten, und ihr Bekanntheitsgrad steigt. Die Wachen werden Ihnen fortan mit etwas mehr Respekt begegnen, und manche Auftraggeber vertrauen Ihnen jetzt spezielle Nebenquests an. »Der Spieler soll merken, dass er mit der Zeit an Bedeutung gewinnt und dass seine Umgebung ihn und seine Taten wahrnimmt«, so Deck-13-Entwickler Jan Klose. Für einen verängstigten Mönch sollen Sie beispielsweise in einer verfluchten Kapelle nach dem Rechten sehen. Normalerweise würde der Gottesmann keinem Fremden die Schlüssel zur heiligen Kirche überlassen, von Ihnen hat der Diener Gottes aber bereits Gutes gehört und ermöglicht Ihnen so den Zugang. Nun müssen

Sie ein paar Geister vertreiben. Und wenn Sie wollen, können Sie danach in aller Ruhe die Kirche auf der Suche nach Kostbarkeiten durchstöbern und geheime Verstecke plündern. Wer also lieber den Schurken spielt, kommt in **Venetica** ebenfalls auf seine Kosten.

#### Nebenjob: Einbrecher

Im Laufe des Abenteuers erlernt Scarlett neue Fähigkeiten und kann irgendwann die Geister berühmter Gauner um Hilfe bitten und so auch komplizierte Schlösser knacken. Was liegt also näher, als in Wohnungen einzusteigen und die Wertgegenstände beim nächsten Hehler in bare Münze umzuwandeln? Wer sich für einen Bruch entscheidet, sollte vorher seine Opfer gut beobachten. Jeder Bürger der Stadt hat einen Tagesablauf, verlässt also irgendwann sein Haus. Jetzt können Sie sich

ein Fenster suchen, in die Hütte einsteigen und Langfinger spielen. Sollte wider Erwarten doch jemand daheim sein, werden Sie wie in **Oblivion** aufgefordert, das Haus schleunigst zu verlassen. Kommen Sie der Aufforderung nicht nach, rennen die Bewohner raus, rufen die Wachen, und Ihnen bleibt nur die Flucht aus dem Fenster. Werden Sie doch erwischt, dürfen Sie eine Nacht hinter schwedischen Gardinen verbringen und werden außerdem um einen Batzen Geld erleichtert.

Ist der Einbruch geglückt, findet Ihr Diebesgut bei den zahlreichen, über Venedig verteilten Händlern schnell einen neuen Besitzer. Allerdings ist beim Kauf und Verkauf Vorsicht angesagt: Nicht alle Geschäfte bieten die gleichen Preise. Wer aufmerksam vergleicht, kann wie im wahren Leben ein Schnäppchen machen.

#### Geschichten aus der Schattenwelt

Die Tochter des Sensesmannes zu sein, ist nicht ganz alltäglich. Die Kräfte, die dieser Umstand mit sich bringt, sind es noch weniger: Scarlett kann mit Verstorbenen sprechen, im Kampf Untote beschwören oder Feinde von den Geistern ihrer Ahnen heimsuchen lassen. Außerdem hat sie Zugang zur Schattenwelt, in der sich die Seelen Verstorbener tummeln. Durch die Flucht in diese Zwischenwelt kann die Heldin dem Tod von der Schippe springen, falls es sie in einem Gefecht im Diesseits dahinraffen sollte. Oder sie wechselt während eines Kampfes in die andere Dimension, läuft im Schutz der Schatten um ihren Feind herum und materialisiert erneut hinter seinem Rücken – Squisch! Ganz ungefährlich ist die Schattenwelt aber



Wo viel Wasser ist, da sind auch viele Brücken: Das **Venetica-Venedig** ist fantasievoll.



Die jeweilige **Laune** der Charaktere kann der Spieler den Gesichtern auf den ersten Blick ablesen.



In diesem idyllischen Bergdorf beginnt das Abenteuer für die wehrhafte Scarlett. Neue Gebiete werden mit einer kurzen **Zwischensequenz** vorgestellt.



Die fiesen Cypoden-Krabben werden wir nur dann endgültig los, wenn wir auch ihre **Königin** töten.

auch für die junge Sensenschwingerin nicht, denn auch hier werden Kämpfe ausgetragen. Zum Beispiel mit eigentlich bereits besiegten Schlüsselfiguren, denen Scarlett hier endgültig den Garaus machen muss.

Um die Schattenwelt jederzeit betreten zu können, muss die Tochter des Todes voraussichtlich besondere Fähigkeiten erlernen. Eine andere Möglichkeit zum Kontakt mit dem Jenseits sind Portale, die über die Spielwelt verteilt sind. Diese Übergänge werden oft erst durch Nebenaufgaben aktiviert. Eine dieser Missionen führt Scarlett in einen entlegenen Stadtteil Venedigs. Hier liegen die Trümmer einer alten Steinstatue verstreut. Der Spieler muss nun alle Teile der Figur finden und anschließend zusammensetzen. Erst dann öffnet sich der Weg in die Schattenwelt, und

Scarlett kann die Totendimension betreten. Die Entwickler kündigten an, dass nicht jeder Besuch im mysteriösen Reich des Sensenmanns freiwillig sein wird.

### Venedig bei Nacht

Ähnlich wie in den Höhlen, Katakomben und Domruinen der realen Welt trifft die nekromantisch begabte Kriegerin auch im Schattenreich auf Figuren, die ihr freundlich gesonnen sind, sie um Hilfe bitten oder ihr wichtige Informationen anvertrauen. »Wir wollen keine strikte Trennung zwischen Kampfgebieten und Arealen, in denen der Spieler Handel treibt oder Gespräche führt«, sagt der Entwickler Jan Klose beim Studiobesuch in Frankfurt.

Die Straßen Venedigs dienen daher tagsüber den Gesprächen mit den Stadtbewohnern und dem Handel auf zahlreichen

Märkten der historischen Wirtschaftsmetropole. Viele Lehrmeister, bei denen der Spieler seine gewonnenen Erfahrungspunkte in neue Kampfkünste, bessere Ausdauer und stärkere Zaubersprüche umwandelt, bieten ihre Dienst nur zu den gesetzlichen Öffnungszeiten an. Mit den letzten Sonnenstrahlen weicht das geschäftige Treiben Venedigs einer bedrohlichen Stille. Kriminelle Banden lungern in den Schatten der engen Gassen. Von der Wache fehlt jede Spur, der korrupte Fürst der Stadt, lässt nur seinen Palast und einige Markthallen bewachen. Wer sich jetzt noch auf den Straßen herumtreibt, will Ihnen garantiert nichts Gutes. Ohne eine starke Rüstung wird ein nächtlicher Spaziergang zum mörderischen Spießrutenlauf.

Der Tag-Nacht-Wechsel lässt aber auch magische Pflanzen auf den Dächern der Stadt erblühen.

Sammeln Sie die leuchtenden Blüten ein, füllt sich Scarletts nekromantische Energie auf, und sie kann erneut in die Schattenwelt hinüber wechseln.

### Papa und die Gondolieri

In der realen Welt greift Scarlett auf die Dienste der venezianischen Gondolieri zurück, um Abkürzungen zu nutzen und von Ort zu Ort zu reisen. Mit den singenden Streifenhemdträgern, die die Touristen durchs heutige Venedig kutschen, haben die Fährmänner in **Venetica** jedoch nicht viel gemein. Finstere Gesellen, immer miesmuffelig und in einem verschwiegene Geheimbund organisiert, bewegen die schlanken Boote durch die Kanäle.

Bei einem Spiel mit so viel Heimlichtuerei wundert es kaum, dass auch Scarletts Vater eine wunderliche Beziehung zu seiner Tochter pflegt. »Das Verhältnis zwischen Scarlett und ihrem Vater ähnelt ein bisschen dem von Sydney Bristow und deren Vater in der Fernsehserie Alias. Beide werden von ihren Vätern auf gefährliche Missionen geschickt, beide sträuben sich anfangs gegen ihre Rollen, und beide suchen irgendeine Form von Verbindung zu ihren Vätern«, vergleicht Klose die Serien- und die Spielfigur.

Im Verlauf des umfangreichen Action-Rollenspiels erfährt Scarlett, dass nur sie das Gleichgewicht zwischen Leben und Tod im Universum wiederherstellen kann. Doch zu Beginn der Handlung hat sie nur ein Ziel: Sie will ihren ermordeten Freund wiedersehen. Über die Entwicklung seiner Hauptfigur sagt Entwickler Jan Klose: »Scarlett wird an ihrer Aufgabe wachsen, und irgendwann wird sie ihre Rolle in der Geschichte akzeptieren.« **KS CHS**

### Venetica

► **Angeschaut** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 65% fertig**

**Kai Schmidt:** Die sehr frühe Version des Spiels, die wir bei Deck 13 in Frankfurt zu sehen bekamen, macht schon Appetit auf mehr: In der Spielwelt steckt viel Liebe zum Detail, und die Kampfmechanik scheint prima zu funktionieren. Dank des gelungenen Designs, einer fantasievollen, ungewöhnlichen Geschichte und hervorragenden Spielideen sollten Action-Rollenspiel-Fans Venetica unbedingt im Auge behalten.



redaktion@gamstar.de