

# Venetica



Jeder **Bossgegner** hat in jedem Kampfabschnitt eine andere verwundbare Körperzone. Bei Hektor ist es gerade der Knöchel.

**Wir haben bei Deck 13 in Frankfurt neue Gebiete erkundet und neue Bosse bekämpft – das Action-Rollenspiel wandelt auf den Spuren von Gothic.**

gamestar.de  
Screenshots & Infos  
► Quicklink: 5184

Der namelose **Gothic**-Haudegen hat so gar keine Ähnlichkeit mit der hübschen Scarlett aus **Venetica**? Stimmt! Aber denken Sie sich mal die völlig unterschiedlichen Szenarien und Handlungen weg. Dann bemerkt man schnell die Ähnlichkeit in den grundlegenden Spielprinzipien von **Venetica** und **Gothic**. In beiden Titeln steht nicht der Kampf im Vordergrund, sondern die Interaktion mit anderen, meist sehr charismatischen Charakteren, sowie das Erkunden einer lebendigen Welt. Dazu gehören viele Nebenaufgaben, die die Hauptgeschichte nicht zwingend vorantreiben müssen, aber für Atmosphäre und Tiefgang sorgen. Jan

Klose, der Creative Director von **Venetica**, beschreibt das Verhältnis der fundamentalen Spielelemente mit »40% Kampf, 20% Erkundung der Welt und 30% Charakterkommunikation inklusive Handel, Erlernen von Fähigkeiten und Quest-Dialogen«.

Und wenn **Venetica** auf den frühen Bildern ziemlich zahm und nett wirkte, so zeigte es uns in Frankfurt seine dunkle Seite: skrupellose Mörder, hinterhältige Verräter und eine wahrhaft dramatische Geschichte.

### Wilde Geschichten

Die originelle Handlung im Schnelldurchgang: In der Welt von **Venetica** ist der Tod keine

mystische Gestalt, sondern ein Mensch, der von einem geheimen Gremium mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet wird. Zu Beginn jeder wichtigen Epoche der Menschheit erneuert dieses »Corpus« genannte Gremium einen neuen Tod. Dieses Prinzip funktioniert seit Jahrhunderten ordentlich, bis sich der Rat für einen Mann namens Viktor entscheidet, der sich als machthungriger Schurke entpuppt. Die Konsequenz: Das Gremium erkennt ihm sein Amt wieder ab. Viktor aber hatte sich schon sehr an seine überaus mächtige Position gewöhnt und weigert sich vehement, die Sense aus der Hand zu legen. So beginnt er umgehend,

### Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche, die sie auf manchen Screenshots sehen, ist noch nicht ganz final. Deck 13 tüftelt gerade an der Optik und der optimalen Positionierung.

zweilichtige Gestalten zu rekrutieren, die ihm helfen sollen, seinen Nachfolger im Seelenschnittterhandwerk auszutricksen, um die Fähre über den Jordan in zukünftig wieder selbst zu steuern. Der Bösewicht und seine Komplizen schaffen es tatsächlich, unsterblich zu werden, und trachten nun dem rechtmäßigen neuen Sensenmann nach dem Leben – hätten sie Erfolg, wäre das eine

### Digitale Emotionen

Im Adventure Jack Keane haben die Entwickler von Deck 13 bereits bewiesen, dass sie ein Händchen für gelungene Gesichtsanimationen haben. Für **Venetica** hat das Team die Latte jedoch noch mal mehrere Meter höher gelegt und verspricht eine sehr viel weiter entwickelte Animationstechnik. Wir zeigen Ihnen einige Beispiele anhand des Bossgegners Hektor und der hübschen Heldin Scarlett.



Katastrophe für das Gleichgewicht des Universums.

Scarlett, die junge Heldin von **Venetica**, ahnt von all dem nichts. Trotzdem ist sie Teil dieser Geschichte, denn ausgerechnet ihr Vater ist der neue Tod! Und als sich herausstellt, dass die Kräfte des Todes auch auf seine Kinder übergehen, ist Scarlett damit auserkoren, ihren Vater vor den Unsterblichen zu schützen. Zu allem Überfluss stirbt gleich zu Beginn des Spiels ihr Geliebter Benedict, als er sie verteidigen will.

### Nützliche Unterwelt

Es hat aber auch seine Vorteile, die Tochter des Todes zu sein: Nach und nach erlernt Scarlett immer mehr Tricks und Kniffe ihres Vaters. So kann sie zu Beginn des Spiels die Totenwelt nur betreten, wenn sie stirbt, was sich allerdings schlimmer anhört, als es ist. Durch ihren guten Draht zum Sensenmann ist sie in der Lage, dem Schattenreich zum gewünschten Zeitpunkt wieder zu entkommen. Das kann sie sogar taktisch sinnvoll einsetzen, indem sie etwa vor einem zu starken Gegner in die Totenwelt abtaucht, um dann überraschend hinter ihm wieder aufzutauchen. Später kann sie dort sogar ihren Geliebten treffen und sich Tipps von Geistern holen – die helfen ihr, Schlösser zu knacken oder versteckte Türen zu entdecken.

### Unsterbliche Bosse

Scarlett trifft im Laufe ihres Abenteuers neben unzähligen kleineren Gegnern und fordernden Minibossen auf vier besonders harte Obermotze. Oder besser gesagt, auf acht besonders harte Obermotze. Die vier Oberfieslinge haben nämlich die unangenehme



Diese **Assassinenführerin** ist einer der vier Endbosse. In ihrer wahren Gestalt ist sie deutlich anmutiger als der grobschlächtige Hektor.

Angewohnheit, nicht tot zu bleiben, wenn Sie ihnen auf der weltlichen Ebene den Gar aus gemacht haben. Stattdessen reißen die Unholde Scarlett mit in die Totenwelt und treten ihr dort erneut gegenüber – jetzt in ihrer wahren Gestalt.

Ein Beispiel: Einer von Viktors Schergen ist Hektor. Der glatzköpfige Anführer eines Verbrechersyndikats ist extra mit seinem Schiff aus Persien gekommen, um Scarlett zu töten. Wenn Sie ihn nun auf seinem Kahn stellen, beginnt er sogleich mit seiner riesigen Axt zu wüten. Da jedoch allein die Waffe des persischen Untoten fast genauso groß ist wie Scarletts zierlicher Körper, kommen Sie hier mit einfachen Schwerthieben nicht weiter. Der Stein der Weisen: Sie müssen die

immense Kraft des Fieslings gegen ihn selbst richten. Um die Spannung nicht zu nehmen, veraten wir hier keine Details.

Sobald der Riese jedoch das Zeitliche segnen müsste, zeigt sich seine wahre Macht – im Tod verwandelt er sich in eine extrem schaurige Kreatur und nimmt Scarlett mit in die Schattenwelt. Dort spiegelt das Aussehen der Bosse dann ihre Persönlichkeit wider. Da Hektor sich sein Leben lang auf Stärke und hemmungslose Brutalität verlassen hat, ist seine Erscheinung ein grobschlächtiges Monster, das alles daran setzt, die hübsche Tochter des Todes zu zertrampeln, zu zerschmettern oder durch die Luft zu schleudern. Die drei anderen Endgegner sehen völlig anders aus und kämpfen, ihrem jeweiligen

Naturell entsprechend, komplett unterschiedlich. Eine hinterhältige Assassinenführerin etwa hat eine deutlich anmutigere Gestalt als Hektor und setzt Gifte und Heimtücke als Waffe ein.

### Harte Kämpfe

Das Kampfsystem von **Venetica** ist leicht zugänglich, bietet Profis aber die Möglichkeit, auf Kombos, Gruppenschaden, Aufladepunkte und Blockfähigkeiten zurückzugreifen. An einer besonders interessanten Funktion fehlen die Entwickler momentan noch: Scarlett erhält im Laufe des Spiels die Gabe, die Zeit zu verlangsamen. Wir konnten einen Blick darauf werfen, wie sich diese Fähigkeit im Kampf gegen Hektor in seiner wahren Form auswirkt. Der Endboss hat je nach



In seiner **weltlichen Gestalt** ist Hektor mit seiner gewaltigen Axt schon ein harter Gegner ...



... in seiner **wahren Gestalt** in der Schattenwelt ist er jedoch noch um einiges mächtiger.



In Afrika trifft Scarlett auf allerlei seltsames **Gottier**. Diese Viecher tauchen immer wieder auf, bis Sie alle ihre Schlupfwinkel zerstört haben.



Scarlett erkundet skurrile Orte wie dieses **umgestürzte Wirtshaus**.



**Fledermausangriff!** Im Arsenal lauern überall fiese Bestien.

Phase des Kampfes eine andere Schwachstelle. Mit aktivierter Zeitlupenfunktion ist es Scarlett viel leichter möglich, den Angriffen des Monsters auszuweichen und sich auf die ungeschützten Regionen zu konzentrieren.

Eine weitere Baustelle, an der Deck 13 gerade auf Hochtouren feilt, ist das Aussehen der Unterwelt. Sobald Scarlett das Reich der Toten betritt, sei es freiwillig oder unfreiwillig, verändert sich die Optik des Spiels, sodass Bewegungen verwischen und einen dynamischen Nebel hinterlassen. Auf den Screenshots des Bosses Viktor können Sie diesen Effekt im Vorstadium bereits sehen.

### Seltsame Gebäude

Die Arsenal genannte, berühmte Schiffswerft Venedigs befand sich während unseres Besuchs noch in der Beta-Phase. So lauerten zwar noch nicht alle Feinde am rechten Platz und die

friedlichen Bewohner sahen noch alle gleich aus, aber wir konnten schon einen Eindruck davon gewinnen, wie gigantisch das Gebäude ist. Das Arsenal besteht aus Häuserschluchten, weil die Bewohner wegen Platzmangels immer neue Gebäude oben auf schon vorhandene gepflanzt haben. Dass solch gewagte Konstruktionen nicht immer glatt gehen, zeigen skurrile Gebäude wie ein umgestürztes Wirtshaus. Die Entwickler versprechen, dass Sie im fertigen Spiel jede sichtbare Tür auch betreten können (mit Ladezeit) – in einem auf der Seite liegenden Haus herumzulaufen, ist ein surreales Erlebnis.

Deck 13 hat auf Jump & Run-Einlagen verzichtet und die Ebenen mit Stegen und Wegen verbunden. Praktisch: Wenn Sie eine höhere Etage erreicht haben, können Sie oftmals eine dort hängende Leiter herablassen oder Aufzüge aktivieren, um sich Lauf-

wege zu ersparen. Genauso sinnvoll sind die in der ganzen Stadt verteilten Gondeln, mit denen Sie schnell von einem Anleger zum anderen springen können.

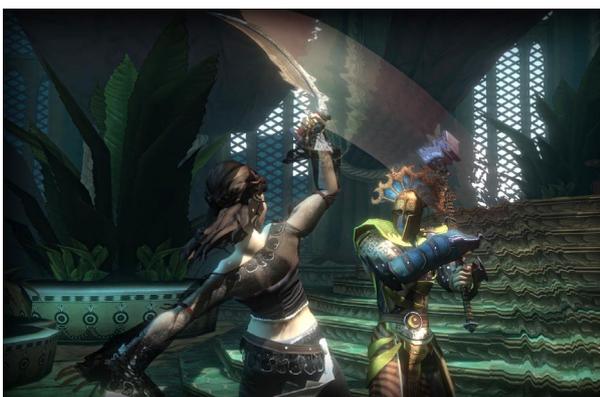
Scarlett hat eine enge Verbindung zu allen Tieren, die dem Volksmund nach dem Tod nahe stehen, also beispielsweise Raben, Krähen und Katzen. In der gewaltigen Werft haben wir einen neuen Zauber der hübschen Abenteurerin ausprobiert und konnten so durch die Augen eines über dem Arsenal kreisenden Raben blicken. Das verschafft einen guten Überblick und enthüllt mitunter auch geheime Gebiete.

### Böses Afrika

Dem Namen nach spielt **Venetica** in Venedig. Richtig! Aber nicht nur dort. Die Entwickler haben während unseres Besuchs in Frankfurt enthüllt, dass Scarlett im Laufe ihres Abenteuers die Wasserstadt verlässt und sich nach Afri-

ka aufmacht. Das Gebiet, in dem die sie ankommt, hat aber kaum etwas mit romantischen Klischeevorstellungen von stattlichen Tieren und Sonnenschein zu tun. Das Land ist verflucht: die Landschaft ist größtenteils schwarz, der Himmel verdunkelt, und statt Tieren gibt es blutrünstige Bestien. In diesem Abschnitt des Action-Rollenspiels hat sich das Team von afrikanischen Totenkulten und alten Schamanenriten inspirieren lassen. So ist zum Beispiel der so genannte Baum des Lebens nicht nur der wichtigste Orientierungspunkt in der Landschaft, sondern auch Dreh- und Angelpunkt für viele Aufgaben, die Scarlett erfüllen muss, um den Fluch zu brechen.

Nach der Reinigung strahlt die weitläufige Savanne im gleißenden Sonnenlicht und bildet so eine erfrischende Abwechslung zu den größtenteils engen Gassen und Katakomben Venedigs. **PD**



Hektors Schiff wird von hammerschwingenden **Wachen** verteidigt.

### Venetica

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **3. Quartal 2009**  
 ► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 70% fertig**

**Philipp Dubberke:** Der comicartige Stil täuscht! Venetica ist seit den frühen Preview-Versionen deutlich erwachsener geworden. Ich hoffe, dass die Jungs von Deck 13 diese Richtung beibehalten. Wenn dann die fertigen NPCs noch einen unverwechselbaren Charakter wie in Gothic an den Tag legen, ist Venetica auch für eingefleischte Rollenspieler mehrere Blicke wert. Im Auge behalten!



philipp@gamestar.de

**Potenzial Sehr gut**