

Venetica

Endlich gibt es die erste komplette Preview-Version des einzigartigen Rollenspiel-Erstlings vom Adventure-Spezialisten Deck 13. Wir sind losgezogen und viele faszinierende Stunden lang in die Venetica-Welt eingetaucht.

GameStar.de
- Screenshot-Galerie
► Quicklink: 5184

Venetica ist ein Rollenspiel. Das musste jetzt mal in aller Deutlichkeit gesagt werden. Denn wegen seines Comic-Looks haben viele Leute dieses große Spiel fälschlich unter Casual- oder Jump & Run-Titel abgespeichert. Doch wer erstmal auf der Mühlen-Anhöhe vor den Toren des Venedigs von 1538 sein Auge über die zerklüftete Klippenlandschaft mit ihren felsigen Inselvorposten schweifen lässt; wer sich, geblendet von gleißenden Reflexen auf der Wasseroberfläche, über die unfassbar lange Lagunenbrücke in die Renaissance-Metropole hineinseht, der wird keinen Gedanken mehr an Hüpfspielchen verschwenden. Verwirrt? Lesen Sie im Folgenden, was genau wir Ihnen mit diesem leicht verschwurbelten Satz sagen wollen.

Charakterentwicklung & Kampf

Wenn Sie auf der Klippe angekommen sind, haben Sie in **Venetica** schon einiges hinter sich. Das gesamte erste Kapitel ist wie ein umfangreiches Tutorial konzipiert, das Ihnen unaufdringlich alle Spielfunktionen nahebringt, etwa das Aufleveln Ihres Charakters. Sie erhalten Erfahrungspunkte durch das Erledigen von Gegnern oder Aufträgen (»Suche eine neue Werkstatt für den Schmied«, »Kläre die Vorfälle in der Mine auf« usw.). All diese Neben-Quests hangeln sich am großen Handlungsstrang entlang: Sie sollen eine Verschwörung des Bösen aufdecken.

Für jeden Stufenaufstieg erhalten Sie drei Attributspunkte, mit denen Sie die vier Grundwerte



Die mächtige Fürstin in ihrer menschlichen Gestalt.



Die **Monstergestalt** der ersten Zwischengegnerin, der Fürstin, bekämpfen wir in der Schattenwelt.

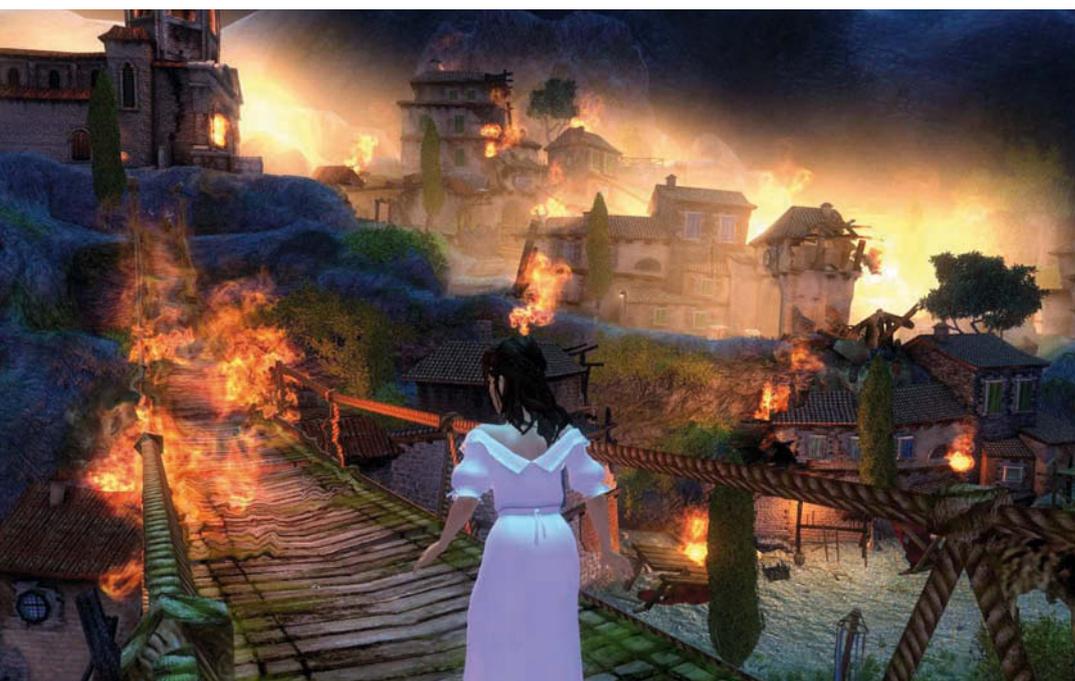
Konstitution, Weisheit, Stärke und mentale Stärke Ihrer Heldin Scarlett steigern. Gleichzeitig hagelt's 20 Fertigkeitspunkte mit denen Sie zum nächsten Trainer eilen und neue Kampffähigkeiten, hübsch aufgereiht in zwei Talentbäumen, freischalten. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Körper- und Seelenfertigkeiten. Zu Ersteren zählen Klassiker wie das Parieren von Angriffen, Schildtackten, Riposten oder mächtige zweihändige Hiebe. Auch den

Umgang mit den vier Waffenkategorien Schwerter & Klingen, Hämmer & Äxte, Speere & Schilde sowie Sensen lernen Sie hier.

Die Seelenfertigkeiten spiegeln die dunkle Seite Ihrer Persönlichkeit wieder, Ihr leiblicher Vater ist schließlich niemand Geringer als der Tod – ein delikates Biografiedetail mit spektakulären Folgen. So können Sie einen Schwarm rasender Raben auf Gegner hetzen. Oder Sie beleben getötete Feinde wieder und lassen sie für sich selbst kämpfen. Oder Sie lassen mithilfe heraufbeschworener Geister zähe Widersacher förmlich zu Stein erstarren, um Sie dann zu zerbröseln. Dabei sind besonders die spektakulären Kombinationsangriffe hilfreich: Ähnlich wie im Rollenspiel **The Witcher** erschaffen Sie durch rhythmisches Klicken zum richtigen Zeitpunkt mächtige Angriffsketten.

Die Spielwelt

All diese Komponenten sind dabei sinnvoll in **Venetica** eingewoben, nichts ist bloßer Zierrat. Das merken Sie sehr schnell, wenn Sie auf dem mittleren von drei (jederzeit wechselbaren) Schwierigkeitsgraden schon zu Beginn ein paar Mal verblüffend schnell ins Gras gebissen haben. Dann müssen Sie sich über Ihre Fähigkeiten klar werden. Haben Sie schon versucht, an den drei übermächtigen



Die **Zwischensequenzen** sind wunderschön und erzählen die spannende Geschichte; hier wird unser Dorf niedergebrannt.



Gegen mehrere Gegner hilft die geeignete Waffe sowie darauf abgestimmte **Kombinationsangriffe**.

Wachen vorbei zu schleichen, indem Sie in die Welt der Schatten wechseln, um sie dann mit einer Explosion aus der Geisterwelt heraus zu verstümmeln? Wichtig ist die Wahl der richtigen Waffe: Auch mit der schärfsten Klinge richten Sie nur wenig aus gegen gepanzerte Söldner oder mutiertes Schalengetier wie Monsterechsen. Da wirkt ein heftiger Hammer Wunder. Der hilft übrigens auch bei so manch verschlossener Tür, heftig splitterndes Holz gibt dann den Weg frei. Viele solche liebevolle Details machen die Welt von **Venetica** nachvollziehbar: Lampen leuchten Ihnen nur den Weg durch dunkle Verliese, solange Sie Brennstoff nachfüllen – den müssen Sie bei Händlern kaufen. Verlorene Gesundheit heilt in **Venetica** nicht die Zeit, sondern nur Nahrung, Arznei oder ein Schläfchen auf Betten.

Spielgefühl

Wir haben zu Beginn von einem großen Spiel geredet, das gilt in mehrerer Hinsicht. Alleine um nach Venedig vorzudringen, brauchen Sie so lange, dass Sie in dieser Zeit locker ein komplettes Actionspiel moderner Prägung durchspielen könnten. Und zu diesem Zeitpunkt legt die Geschichte von **Venetica** erst richtig los. Außerdem haben Sie bis dahin schon die ersten Gefährten gewonnen –



In Dialogen haben Sie oft **unterschiedliche Optionen**.

und durch einen heimtückischen Hinterhalt wieder verloren, dargestellt in wunderschönen, filmreifen Zwischensequenzen. Die emotionale Bindung an die Welt von **Venetica** geschieht schnell. Dazu tragen außerdem die hervorragenden Sprecher und die ausdrucksstarke Mimik der Charaktere bei. Und in den Dialogen treffen Sie folgenschwere Entscheidungen à la »Töte ihn« oder »Hilf ihm«. Als großes Dauerfaszinosum treibt die spannende Geschichte, die mit jeder weiteren Wendung an Zugkraft gewinnt, den ständig laufenden Motivationsgenerator an – groß. **MT**

Venetica

► **Angespielt** ► Genre **Rollenspiel** ► Termin **4. September 2009**
 ► Hersteller **Deck 13 / Dtp** ► Status **zu 90% fertig**

Michael Trier: Der Kollege Dubberke hat an dieser Stelle einmal Venetica mit Gothic verglichen, auch Heiko Klinge äußerte sich ähnlich. Ich finde den Vergleich mit The Witcher passender, sowohl das Kampfsystem als auch die feste Story-Führung über Skripte erinnern mich an das Rollenspiel von CD Projekt. Was beiden Spielen gemeinsam ist: Ich habe sie geliebt, bin immer wieder zurückgekehrt in diese Welten. Auch wenn Venetica optisch so gar nicht an Gothic und The Witcher erinnert, sollten sich Rollenspieler diesen Titel fett markieren.



michael@gamestar.de

Potenzial Sehr gut