

Venetica

Am 4. September erscheint einer der bemerkenswertesten deutschen Titel der letzten Jahre: das Rollenspiel **Venetica**, entwickelt vom Adventure-Studio **Deck 13**. In unserem Vorabtest sind wir der Heldin **Scarlett** in die Schattenwelt gefolgt und mit neuen Erkenntnissen zurückgekehrt.

DVD
Video-Special

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5184

Stirb endlich, du fieses Krabentier! Verbissen schwingen wir unsere Schattenklinge, kurz vor Ende jeder Schlaganimation fügen wir durch einen präzisen Klick eine anschließende, stärkere Attacke an. Und trotz der auf diese Weise perfekt und rhythmisch ausgeführten Dreier-Kombos will der Lebensenergiebalken der aggressiven Killerkrabbe einfach nicht schrumpfen. Das hatten wir uns leichter vorgestellt im neuen Rollenspiel **Venetica**! Im Gegenzug zucken Krabbenklauen und Kiefer kurz vor, wir geraten ins Straucheln, und zack, bumm, war's das fürs Erste. Die Welt verschwimmt

und wird grau, und in der Mitte des Bildschirms flackern die Worte »Du bist tot«. Verdammst, das war jetzt das dritte Mal. So oft zu sterben hat unsere gesamte Schattenenergie verbraucht, wir können also nicht mehr ins Leben zurückkehren, sondern müssen einen zuvor gespeicherten Spielstand laden. Dabei sind wir doch Scarlett, die Tochter des Schnitters, des Sennenmanns, des letzten Begleiters, des Tods eben! Da ist Sterben eigentlich unter unserer Würde. Zumal wir ja unseren toten Geliebten suchen und die Welt vor einem absolut schrecklichen und endgültigen Schicksal retten müssen.

Was? Das alles geht Ihnen zu schnell? Wir spulen zurück und

beginnen mit der zentralen Frage: Was ist **Venetica**?

Rollenspiel – aber anders

Den Artikel zu unserer ersten Preview-Version haben wir so eingeleitet: »Venetica ist ein Rollenspiel.« Das stimmt nach wie vor. Und ist trotzdem nicht die ganze Wahrheit. Denn **Venetica** lässt sich mit bisherigen Spielen schlecht vergleichen. Wer nach der Formel »waffenschwingende weibliche Hauptfigur, gesteuert aus der Schulterperspektive« ein **Tomb Raider**-Etikett auf die entzückende Amazonen-Rückansicht pappen will, wird spätestens durch die Action-Adventure-Killer-Attribute »keine Hüpfleinlagen« und »Charakterentwick-

Keine Wertung?

Die Goldmaster-Testversion erreichte uns eine Woche vor Redaktionsschluss. Uns fielen bei fortschreitender Spieldauer einige Ecken und Kanten (siehe Bug-Kasten) auf, die wir den Entwicklern sofort mitgeteilt haben. Die beschlossen daraufhin, die verbleibenden Wochen bis zum Release für eine Überarbeitung der Verkaufsversion zu nutzen. So können wir also einige Punkte nicht endgültig bewerten (siehe Wertungskasten).



lung« gestoppt. Die zweite verdächtige Kategorie ist die der Action-Rollenspiele. Aber **Venetica** verlässt sich nicht auf eine Sammelorgie à la **Diablo** mit schwindelerregender »Jage das bessere

Drei Boss-Gegner

Die afrikanische Prinzessin



In ihrer **menschlichen Gestalt** ist die Prinzessin zickig ...



... in der Schattenwelt kämpft sie als riesige **Vogelbestie**.

Die Fürstin



Die Fürstin kämpft im Diesseits **gelenkig** im Leder-Outfit ...



... in der Zwischensphäre spuckt sie Gift in **Schlängengestalt**.

Hektor der Perser



Hektor kam mit seiner Galeere, um Scarlett zu töten ...



... und versucht das als übler **Riese** auch nach seinem Tod.



Mit dem **Kombo-Angriff und einer fetten Axt** erledigt Scarlett auch mehrere Angreifer. Sofern die Kamera uns in solch engen Gängen keinen Strich durch die Rechnung macht.

Item«-Spirale. Zwar können Sie auch in **Venetica** allerlei Krimskram aufklauben und Ihre Waffen und Rüstungen im Spielverlauf verbessern, aber verglichen mit einem guten Genre-Vertreter wie beispielsweise **Titan Quest** wirkt die Item-Vielfalt des Deck-13-Rollenspiels wie das Angebot eines Kramladens an der Ecke gegen das eines Kaufhauses.

Und was ist mit den »echten« Rollenspielen mit actionorientiertem Kampfsystem vom Schlage eines **Gothic 3** oder **The Witcher**? Nun, mit Scarlett streifen Sie durch keine freie Welt wie die von **Gothic**, vielmehr läuft die Geschichte wie auf Schienen. Ähnlich also wie in **The Witcher**, trotzdem hinkt der Vergleich: **Venetica** ist sehr viel geeigneter auch für Rollenspiel-Neulinge, bietet weniger Charakterentwicklung als das Epos um Geralt den Hexer und erzählt seine Geschichte außerdem gradliniger.

Ein ganz eigenes Spiel also. Woraus **Venetica** seine Faszination schöpft und ob dieses Sommer-Highlight auch Sie in seinen Bann schlagen wird, erfahren Sie, wenn Sie uns in die Tiefen (und Untiefen) von **Venetica** folgen.

Der Einstieg – auch für Neulinge

Sie werden sich oft hauen in **Venetica**. Wie das geht, lernen Sie di-

rekt zu Beginn, da weist das Spiel Sie in die leicht zu erfassende Bedienung des Kampfsystems ein. Und das ist alles andere als langweilig, Sie sind nämlich schon mitendrin in der Action, keine Spur von einem abgetrennten, trockenen Tutorial. Unheimliche Assassinen überfallen gerade Ihr Heimatdorf, rund um Sie werden Bauern zu Boden geprügelt, Dorfbewohner von Pfeilen durchbohrt, Häuser brennen lichterloh, ein Inferno. Texteinblendungen weisen Sie sanft, aber nachdrücklich auf die Möglichkeit hin, einen herumliegenden Prügel aufzuheben und damit eine Tür einzuschlagen, durch die Kampfgetümmel und Feuerschein dringen. Also flugs geschmeidig mit der linken Maustaste den Prügel aufgenommen und, wiederum mit der linken Maustaste, die schon in Flammen stehende Tür aus den Angeln gewemst. In der Hütte bearbeitet einer der Assassinen einen alten Mann wie einen Punching-Ball – na warte, Freundchen! Wie vorher die Tür dellen wir dem Tunichtgut jetzt den ohnehin viel zu hohen Hut ein. Das geht einfach und macht Spaß, zumal jeder Schlag von geschmeidigen Animationen und zischenden Sounds begleitet wird. Das gibt uns Selbstvertrauen, und wir ruhen nicht eher, bis wir auch den letzten Spitzhut aus dem Dorf geprügelt haben.

Selten war ein Einstieg in ein Spiel so einfach und gleichzeitig so motivierend wie in **Venetica**. Die erste Stunde macht nicht nur einfach Lust auf mehr, sondern geradezu den Mund wässerig, egal welcher Spieler-Typ Sie sind.

Die Story – nicht von dieser Welt

Als Sie Ihren gerade beschriebenen Einführungsball mit den Assassinen tanzen, haben Sie schon einiges erlebt. Genauer gesagt macht Scarlett, die Heldin, bis dahin und in den nächsten fünf Minuten mehr durch, als so manchem Spielcharakter während seines kompletten Daseins beschieden ist: Ihr Geliebter Benedict will ausziehen, um Heldentaten zu bege-

hen, und die beiden haben inmitten des Trubels eines Dorffestes eine kuschelige Ecke gefunden, um sich voneinander zu verabschieden. In die romantische Szene platzen die Assassinen mit Ihrem Überfall, Ben wirft sich in die Schlacht. Scarlett (zu diesem Zeitpunkt noch ganz unschuldiges und ängstliches Mädchen vom Lande) flüchtet über eine brennende Hängebrücke, stürzt hinab, schlägt erst auf einem Dach und dann zwei Stockwerke tiefer auf dem harten Boden des Dorfplatzes auf. Ben sticht ein paar Assassinen nieder, die sich der Verletzten nähern, und schließt Scarlett in seine Arme. Dann nimmt die Tragödie ihren Anfang, die auf mehrfache Art und Weise das Leitmotiv



In Africa kämpfen wir gegen Skelette, Juma-Kieger und die **löwenähnlichen Bestien** der Prinzessin.



Hier besiegen wir am Ende einer Quest die **Königin der Monsterkrabben** und steigen in genau diesem Moment eine Stufe auf.

Spiel mit Liebe



heiko@gamestar.de

Heiko Klinge: Liebe, Trauer, Tod, Rache, Ver-rat: Venetica spielt mit den ganz großen Gefühlen. Und ich bin mit Feuereifer dabei, identifiziere mich mit der Hel-din, will unbedingt wis-sen, wie es weitergeht. Das ist für mich bei einem Rollenspiel wesentlich wichtiger als maximale Freiheit oder ein komplexes Regel-werk. Hinzu kommt eine ebenso ungewöhn-liche wie wunderschöne Spielwelt. Schade nur, dass dem Abenteuer ausgerechnet in den letzten Stunden ein wenig die Puste aus-geht. Besonders die Quests sind nicht mehr ganz so durchdacht und vielschichtig wie beim furiosen Beginn. Dennoch bleibt Scar-letts Abenteuer stets spannend, was vor allem an den actionreichen, aber dennoch er-freulich taktischen Kämpfen liegt. Venetica ist sicherlich nicht perfekt, aber definitiv ein Spiel mit Herz und Seele, das sich kein Freund guter Geschichten entgehen lassen sollte.

von **Venetica** ist. Denn es geht um Liebe und Verlust, Leben und Tod und das, was einen während sei-nes Daseins so antreibt. Auch das merken Sie gleich zu Beginn, als Scarlett nach den dramatischen

Ereignissen erschöpft in einen komatösen Schlaf fällt und einen wahrlich abgefahrenen Traum träumt: Eine verummte Gestalt, so steingrau wie die ganze wabern-de (Traum-?)Welt um sie herum,

behauptet, der Tod zu sein – und ihr Vater. Sie, Scarlett, habe eine wichtige Aufgabe, sie müsse nach Venedig, und zwar dalli. Vorher sei aber noch eine Waffe zu besorgen, eine ganz besondere Klinge, mit

der man auch im Jenseits töten könne: die Schattenklinge. Schon in diesem ersten Dialog können Sie zwischen verschiedenen Ant-worten wählen. Hier bekennen Sie sich zu Ihrer Grundmotivation:

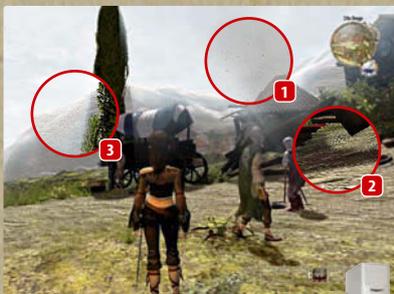
TECHNIK-CHECK

VENETICA



STANDARD-PC
ATHLON 64 3500+ • 1,0 GBYTE RAM • GEFORCE 7800 GT

► 1280x800 ► sehr niedrige Details
In allen Qualitätsstufen wirken die Umgebungstexturen matschig. Rauch ist grob aufgelöst 1, Schatten 2 und Überstrahlereffekte 3 fehlen völlig.



MITTELKLASSE-PC
ATHLON 64 X2/5000+ • 2,0 GBYTE RAM • GEFORCE 8800 GT

► 1440x900 ► mittlere Details
Der Rauch ist deutlich feiner 1. Schatten werden gezeich-net, fransen an den Rändern aber aus 2. Die Bildqualität wird durch Überstrahlereffekte 3 deutlich aufgewertet.



HIGH-END-PC
CORE 2 QUAD Q9300 • 4,0 GBYTE RAM • RADEON HD 4870

► 1680x1050 ► sehr hohe Details
Rauch 2 und Überstrahlereffekte sehen aus wie in mittlere-n Details, Schatten 3 sind in sehr hohen Einstellungen feiner aufgelöst. Texturen sind weiter etwas unscharf.

TECHNIK-TIPPS

- Wenn Sie eine Grafikkarte mit 256 MByte Grafikspeicher besitzen, müssen Sie eine Einstellungs-Stufe niedriger wählen als in der Performance-Tabelle angeben. Bei allen Karten kommt es sonst zu Nachladerucklern.
- In Gegenden mit sehr hoher Sichtweite ruckelt das Spiel oft auch auf Systemen, auf denen es sonst flüssig läuft.
- Die Vollbildeffekte zu reduzieren, bringt pro Stufe etwa 5 Prozent Mehrleistung.

- Wenn Sie die »Allgemeinen Detaileinstellungen« auf »sehr niedrig« setzen, gewinnen Sie bis zu 20 % Leistung, müssen aber auf Schatten verzichten. Zwischen »niedrig« und »sehr hoch« liegen 5 % Unterschied.

Checkliste

- Athlon 64 X2/4400+ / Pentium D 950
- 2,0 GByte RAM (Vista)
- Geforce 7800 GT / Radeon X1800 XT, 512 MByte GRAM
- 10,1 GByte freier Festplatten-speicher

NG

SO LÄUFT VENETICA AUF IHREM PC

Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihren Prozessor 2 und Ihre Speichergröße 3 heraus. Die für Ihr System geeigneten Einstellungen 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Wenn Komponenten in unterschiedlichen Bereichen liegen, ist in diesem Spiel die Grafikkarte ausschlaggebend.

1	Geforce 6	6600 GT	6800 GT	6800 Ultra															
	Radeon X100	X700	X800 XL	X850 XT															
	Geforce 7	7300 GS	7600 GT	7900 ES	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 G2X											
	Radeon X1000	X1300	X1600 XT	X1800 GT	X1800 XL	X1900 XT	X1950 XTX												
2	Geforce 8/9/GTX	8500 GT	8600 GT	8600 GTS	9600 GSO	9600 GT	8800GT/GTS	9800 GTX	GTX 260										
	Radeon HD	2400 Pro	2400 XT	2600 Pro	2600 XT	3850	4670	3870	4850	4870									
	Pentium 4 / D	2,0 GHz	2,6 GHz	3,2 GHz	3,8 GHz	D 950	965 XE												
	Athlon 64		3200+	3500+	4000+	FX-57													
3	Athlon 64 X2		3800+	5000+	6000+														
	Phenom		8450	8750	9500	9650	9950												
	Core 2 Duo		E4300	E6300	E6600	E8200	E8600												
	Core 2 Quad		Q6600	Q9300	Q9550														
4	Legende	rot	orange	gelb	grün	blau	hellblau	hellgrün	hellorange	hellrot	hellblau	hellgrün	hellorange	hellrot	hellblau	hellgrün	hellorange	hellrot	hellblau
	Legende	rot	orange	gelb	grün	blau	hellblau	hellgrün	hellorange	hellrot	hellblau	hellgrün	hellorange	hellrot	hellblau	hellgrün	hellorange	hellrot	hellblau

4 **technisch unmöglich** läuft so flüssig: 1280x800, sehr niedrige Details
ruckelt stark Vollbildeffekte: aus Grafikkarten mit 512 MByte GRAM

läuft so flüssig: 1440x900, mittlere Details
ruckelt stark Vollbildeffekte: Mittel Grafikkarten mit 512 MByte GRAM

läuft so flüssig: 1680x1050, sehr hohe Details
ruckelt stark Vollbildeffekte: Hoch Grafikkarten mit 512 MByte GRAM

Sind Sie von Rache getrieben oder leitet Sie die Sehnsucht? Sie entscheiden. Im Verlauf des Spiels erfährt die zunächst schüchterne Scarlett eine Menge über sich und Ihre Herkunft und wirkt dabei zunehmend selbstbewusst. Ob sie dabei eher gütig oder brutal vorgeht, entscheiden wie gesagt Sie.

In der Folge erfährt Scarlett, dass der Traum gar keiner war und alles real ist. Sie ist adoptiert, der Tod ihr wahrer Vater, Scarlett bricht auf ins Abenteuer. Aber sie kommt nicht weit. Denn auch andere glauben, Bescheid zu wissen. Zum Beispiel kleinkarierte Dorfbewohner, die Scarlett die Schuld an dem nächtlichen Assassinen-Überfall geben. Nur weil sie keine von ihnen und irgendwie fremd ist, lauern ihr zwei Spießher auf und rammen ihr eine Klinge in den hübschen Leib. Sie als Spieler müssen tatenlos dabei zusehen, denn auch diese Szene hat eine Funktion: Kurz nach ihrem »Tod« erwacht Scarlett in der grauen Dämmerwelt ihres vermeintlichen Traums. Dank der gewaltigen und mysteriösen Kräfte ihres Vaters kann sie sich eine Weile lang zwischen den Welten aufhalten und durch einen Mausclick wieder in die Realität zurückkehren. Die beiden Mörder staunen nicht schlecht, als Scarlett direkt vor ihnen wieder auftaucht. Und erneut steht eine Entscheidung an: vergeben und Gnade walten oder die beiden fremdenfeindlichen Mörder ihre eigene Medizin kosten lassen? Vier, fünf Hiebe mit der (direkt in der ersten Quest gefundenen) Schicksalsklinge, und die beiden sind von dieser Welt getilgt, und zwar endgültig. Im weiteren Spielverlauf stellt sich heraus, dass eine Verschwörung von fünf mächtigen Herrschern, angeführt von einem

irregeleiteten Nekromanten, die Welt der Lebenden und die graue Schattenwelt bedroht. Nur eine Person kann die Bande aufhalten: Scarlett. Und damit Sie.

Die gut erzählte Geschichte ist eine der großen Stärken von **Venetica**. Auch wenn die furios startende Story später etwas verflacht, ist sie den Handlungssträngen handelsüblicher Action-Rollenspiele weit überlegen.

Die Quests – alles andere als Sammeln

Schon während einer der ersten Quests in **Venetica** schließen Sie Freundschaft mit zwei kauzigen Brüdern, die kurz darauf in einem fiesem Hinterhalt von einer Felslawine zerquetscht werden, grandios in Szene gesetzt durch eine Zwischensequenz. Wie gesagt, **Venetica** startet furios. Im weiteren Verlauf unterstützen Sie Brüder Sie als Geist-Erscheinungen, vor allem beim Knacken von Tür- und Truhenschlössern. Die Steinlawine hat zudem den einzigen Weg nach Venedig blockiert. Irgendjemand will Ihnen von der ersten Spielminute an ans Leder und um jeden Preis verhindern, dass Sie Venedig erreichen. Nun lautet die logische nächste Aufgabe: Wie, verdammt, kommen wir nach Venedig? Vor allem in der ersten Spielhälfte entwickeln sich die Aufgaben direkt aus der Handlung und führen Nebenfiguren mit eigenem Charakter ein. Questgeber handeln aus nachvollziehbaren Gründen (»Besorgen Sie dem Dorfschmied eine schönere Werkstatt«) und lügen manchmal sogar. Ist der dicklich-joviale Wirt der Mühlenherberge wirklich so freundlich, wie er tut? Und hat der zornige Außenseiter tatsächlich dessen Tau-

Beta-Bugs

Folgende Fehler oder Ungereimtheiten sind uns während des Spielens mit unserer Version von **Venetica** aufgefallen.

- ▶ Truhen und Gegner bieten die immer gleiche Beute.
- ▶ Oft hören wir Gegner, obwohl keine da sind. Lösung: Die KI schlägt Alarm, weil wir in einer Zone mit ihr sind. Allerdings sind die Gegner ein Stockwerk höher oder tiefer, die KI unterscheidet offensichtlich nicht zwischen Ebenen.
- ▶ NPCs versperren in manchen (wenigen) Situationen den Weg.
- ▶ Hotspots liegen sehr eng beieinander. Wenn etwa ein Quest-Geber neben einem Bett steht, können Sie entweder »ausruhen« oder »reden mit« wählen, aber nicht beides. Blöd, wenn Sie eine Quest abgeben müssen, aber nur regenerieren können.
- ▶ Die Schnellstartleiste bietet zu wenig Plätze.
- ▶ Wiederkehrende Charaktermodelle.
- ▶ Gegener kleben Teils an Texturen.
- ▶ Teils unlogische Reaktionen von NPCs.

ben gestohlen? Ganz nebenbei kommen Sie durch die Lösung solcher unterhaltsamer Episoden auch in der Hauptgeschichte weiter, in diesem Fall Ihrem Ziel Venedig ein Stück näher. Allerdings hält das Spiel zumindest in der uns vorliegenden Version im weiteren Verlauf die hohe Questqualität nicht durchgängig aufrecht. Zwar gibt es auch später keine öden Sammelquests, aber die Reaktionen auf Ihre Erfolge werden schwächer. So stehen Charaktere, deren Angehörige wir gerade gerettet (aus dem Knast geholt oder mit Medizin versorgt) haben, weiter stumpf Trübsal blasend an ihrem jeweiligen Standort, als sei nichts geschehen.

Trotzdem bietet **Venetica** Freunden von originellen Aufträgen und miteinander verwobenen Handlungssträngen mehr als andere, auch für Einsteiger geeigneten Rollenspiele. Hier zeigt sich die Handschrift der Adventure-Spezialisten Deck 13.

Charakterentwicklung – schlank & klassisch

Auch in **Venetica** führt das Überstehen von Abenteuern zur Stärkung von prägenden Charaktermerkmalen. Mit gewonnenen Erfahrungspunkten erklimmt Scarlett ein Level nach dem anderen. Für jeden Aufstieg dürfen Sie drei Attributspunkten auf die Grundwerte Konstitution (mehr maximale Lebensenergie), Weisheit (mentale Energie, also Mana), Stärke (steigert die Wirkung von körperlichen Attacken) und mentale Stärke (steigert die Wirkung von magischen Attacken) verteilen. Gleichzeitig erhalten Sie 20 Fertigkeitstandorte, mit denen Sie in zwei Talentbäumen (Kampf / Magie) neue Spezialattacken, passive Talente und nekromantische Kampfzauber freischalten. Dazu benötigen Sie jeweils passende Trainer, die Sie während der Quests kennenlernen oder die Ihnen innerhalb der drei venezianischen Gilden zur Verfügung stehen, sofern



Über den Dächern von Venedig lauern fiese fledermausähnliche Monster, da helfen **Fernzauber**.



Wir können Venedig auch **schwimmend** erkunden, wie hier im Arsenal-Bezirk.



Die starken **Juma-Krieger** sind durch ihre Schilde mit Frontalangriffen nicht zu knacken, Scarlett muss in deren ungeschützten Rücken.

Sie dort Mitglied sind. Das Spiel führt Sie frühzeitig in den Schoß der Nekromanten-Gilde »Das Netz der Maske«. Hier lernen Sie nicht nur fiese Vergiftungszauber, das Erwecken von Ghoulen und magische Fernangriffe (mangels anderer Fernwaffen unabdingbar für den Kampf etwa gegen die geflügelten Monsterwesen auf Venedigs Dächern), sondern erhalten zentrale Schlüsselquests und Einblick in die Hintergründe der düsteren Verschwörung der Untoten Fünf. Die Krieger- und die Diebesgilde symbolisieren Ihre Handlungsmöglichkeiten. So können Sie an manchen Stellen des Spiels entscheiden, ob Sie den Guten, also der Stadtwache bei der Verbrechensbekämpfung helfen oder sich mit suspekten Gestalten im Halbdunkel rumdrücken und zum Beispiel Verbrecher aus dem Gefängnis befreien oder Steckbriefe

fälschen. Oder sind die scheinbar Guten in Wirklichkeit gar nicht so gut? Mehr als einmal werden Sie an der Nase herumgeführt, was Sie zwar reicher an Erfahrung, aber kaum an Erfahrungspunkten macht. Abhängig von solchen Entscheidungen ändern sich Nebenaufgaben, der Hauptquest folgen Sie trotzdem beharrlich weiter. Es gibt keine Level-Obergrenze in **Venetica**, wir haben das Abenteuer beim ersten Durchspielen auf Level **XX** beendet. Die Entwickler berichteten von Spielern, die mit niedrigerem oder auch höherem Level den finalen Bosskampf bestritten hätten.

Auch bei der Charakterentwicklung geht **Venetica** also eigene Wege: Es verzichtet zugunsten eines schnellen Einstiegs auf jede Charaktererstellung zu Beginn (Sie sind Scarlett und damit basta), beschreitet dann aber den klas-

sischen Weg mit Attributs- und Fertigkeitenpunkten. Das System mit zwei nicht sehr umfangreichen Talentbäumen und vier Grundwerten ist dabei eher übersichtlich schlank als hirnzermürend komplex.

Kampfsystem – actionlastig

Vier verschiedene Waffenarten stehen Ihnen in **Venetica** zur Verfügung. Wie im eingangs erwähnten Kampf gegen Killerkrabben kommt der richtigen Wahl dabei große Bedeutung zu. Nur mit einem Hammer oder einer Axt können Sie den Schalentierpanzer wirkungsvoll knacken. Auch gegen mehrere Gegner eignen sich die beim geeigneten Trainer erlernten Rundumschwünge mit Schlagwaffen am besten – also frühzeitig diese Fähigkeiten ausbilden! Den zweiten Schwerpunkt sollten Sie auf die Schattenklin-

Zum Mitfeiern



Daniel Matschijewsky: Ich habe mich ein klein wenig in Scarlett verliebt. Weil es Deck 13 gelungen ist, seiner Polygon-Heldin Leben einzuhauchen und sie mir – wie es manch anderes Rollenspiel tut – nicht nur als anonyme Item-Trägerin hinzuknallen. Ich fühle und fiebere mit Scarlett und erlebe mit ihr eine Geschichte, von der jeder namenlose Gothic-Held nur träumen kann. Die kreativen Quests und schrulligen Charaktere runden das stimmige Gesamtbild ab und machen aus Venetica mehr als nur einen Rollenspiel-Geheimtipp. Hoffentlich einen fehlerlosen.

danielm@gamestar.de

gen-Skills legen. Schließlich ist das die einzige Waffe, mit der Sie Schattenenergie aus erledigten Widersachern »ernten« können. Speere und Schwerter haben wir dagegen erst mal getrost vernachlässigt. Schattenenergie benötigen Sie, um nach Ihrem Ableben aus der Schattenwelt wieder ins Hier und Jetzt eintreten zu können. Darum werden Sie aus taktischen Gründen oft die Schattenklinge ziehen statt einer für den Gegnertyp eigentlich geeigneteren Waffe. Von KI kann bei den Gegnern übrigens kaum die Rede sein, in Schwierigkeiten geraten Sie hauptsächlich durch eine Übermacht, da hätten wir uns mehr gewünscht.

An entscheidenden Punkten machen Ihnen allerdings fünf mächtige Bossgegner jeweils gleich zweimal das Heldinnenleben schwer, nämlich einmal in ihrer menschlichen Gestalt und dann noch mal als furchterregendes Monster. Für jeden einzelnen brauchen Sie die passende Taktik und damit Geduld und Ausdauer.



Oft führen nicht ganz einfach zu findene **Leitern** zu abgelegenen Schauplätzen, wie hier im inneren Bezirk.



Verhaltensstörung: Die Frau könnte aufhören zu heulen, wir haben grade ihren Mann befreit.



Wenn Scarlett ein Bett oder eine Pritsche findet, kann sie schlafen und so **Gesundheit regenerieren**.



Manche Perspektiven, besonders hier im Arsenal-Bezirk, erinnern an **surrealistische Gemälde**.

Die Kämpfe selbst steuern Sie wahlweise mit einem Gamepad oder der Tastatur. Mit **W**, **A**, **S**, **D** und der Leertaste rollen Sie zur Seite, gelangen so in den Rücken von trägen Angreifern und schlagen dann mit einem linken Mausklick zu. Das klappt wie geschmiert, könnte teilweise aber noch abwechslungsreicher sein. Wenn Sie sich allerdings durch enge Gänge beispielsweise in der venezianischen Kanalisation kloppen, steht die Kamera manchmal so ungünstig, dass Sie Scarlett nicht mehr sehen, was in der Regel schnell zur Niederlage führt. Ansonsten funktioniert die Bedienung gut, Sie dürfen jederzeit speichern und die Ladezeiten halten sich in Grenzen. Übrigens lädt das Spiel nach, ganz wie **The Witcher**, wenn Sie einen neuen Schauplatz wie ein Haus oder einen Dungeon betreten. Auch das geht zwar relativ flott, steht aber konzeptbedingt der Illusion einer durchgehenden Welt entgegen.

Venetica – wirklich ein Abenteuer
Unter dem Strich bietet **Venetica** (je nach Spielweise und jederzeit wechselbarem Schwierigkeits-

grad) zwischen 25 und 40 Stunden gelungene Unterhaltung, wobei der erste Teil des Spiels überaus interessant ist und die zweite Hälfte nachlässt. Doch wer in erster Linie Wert auf eine spannende Geschichte, hübsch designte Quests und interessante Charaktere legt, sollte zugreifen. Die teilweise grandios geschnittenen Zwischensequenzen, die liebevoll gestalteten Handlungsschauplätze von Afrika bis zur Kriegsgaleere und der gelungen ausgeleuchtete Tag- und Nachtrhythmus der vielschichtigen Welt von **Venetica** sind Argumente, denen sich allenfalls Rollenspiel-Puristen verschließen können. Die schwankende Qualität der Animationen und die in unserer Version noch vorhandenen technischen Unzulänglichkeiten (siehe Bug-Kasten) bekommen die Entwickler zumindest zum Teil vielleicht noch in den Griff. Vor allem die unpassenden Reaktionen auf unsere Handlungen und von NPCs versperrte Türen und Gänge könnten sonst die entscheidenden Punkte zum Hit kosten. Wir werden das anhand der neuesten **Venetica**-Version im nächsten Heft und auf GameStar.de nachprüfen. **MT**

Sommer-Hit

Michael Trier: Venetica macht mir von der ersten Sekunde an Spaß. Das liegt an dem grandiosen Einstieg, der faszinierenden Story, den tollen Quests und dieser ungeheuer charmanten Heldin. Zwar kann ich mich in dieser eng geführten Handlung nicht wirklich verlieren wie in der offenen Welt eines Gothic 3, dafür laufe ich aber auch nicht Gefahr, mich zu verzetteln. Grade Leute, die sonst nicht die Geduld aufbringen oder schlicht nicht die Zeit haben, sich in komplexe Rollenspiele einzuarbeiten, aber schon immer mal von einem Spiel mehr wollen, als ein Adventure zu liefern vermag, sollten zugreifen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler die Ungereimtheiten noch abstellen.



michael@gamestar.de

VENETICA ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Deck 13 (Ankh: Kampf der Götter, GS 01/08: 84 Punkte) **TERMIN (D)** 4.9.2009
PUBLISHER Dtp **CA. PREIS** 50 Euro
SPRACHE Deutsch **USK** ab 12 Jahren
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 54 Seiten Handbuch

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

Das erste Drittel ist perfekt, dann verflacht die Handlung, Bosskämpfe bringen wieder Kicks.

GENRE ROLLENSPIEL

- SPIELSTIL** Kampf — Dial. & Rätsel
- CHARAKTERE** simpel — komplex
- FREIHEIT** linear — offene Welt
- KÄMPFE** Action — Taktik
- HANDLUNG** einfach — komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER	FORTGESCHRITTENER	PROFI
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

EINSTIEG leicht — schwierig
SPIELMECHANIK einfach — komplex
SPIELTEMPO langsam — schnell

HILFEN Tutorial-Texte
SPEICHERSYSTEM automatisches und freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHERD-PCs
1 2 3	4 5 6 7	8 9 10

MINIMUM 2,4 GHz Intel XP 2200+ AMD 1,0 GB RAM 10 GB Festplatte
STANDARD 3,8 GHz Intel A64 3500+ AMD 1,5 GB RAM 10 GB Festplatte
OPTIMUM Core 2 Duo E8200 A64 X2/6400+ AMD 2,0 GB RAM 10 GB Festplatte

3D-GRAFIKKARTEN

- Geforce 6600 / 6800
- Geforce 7800 / 7900
- Geforce 8800 / 9800
- Geforce 9600
- Geforce GTX 200
- Radeon X1600
- Radeon X1800 / X1900
- Radeon HD 2900
- Radeon HD 3800
- Radeon HD 4800

PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** keine Angabe
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESONDERHEITEN	NOTEN
GRAFIK	+ ausdrucksstarke Charaktere + schöne Landschaften + gute Beleuchtung + teils gute Animationen ... aber auch miese	8 /10
SOUND	+ passender Soundtrack + ordentliche Effekte + sehr gut vertonte Zwischensequenzen Dialoge + Effekte teils monoton	9 /10
BALANCE	+ mit der richtigen Waffe ist jeder Gegner zu schaffen + 3 Schwierigkeitsgrade + auch für Neulinge + teils zu leicht	9 /10
ATMOSPHÄRE	+ faszinierende Story + stimmungsvolle Schauplätze + gibt's mehr Abwechslung bei Räumen und NPCs? + werden KI-Macken behoben?	— /10
BEDIENUNG	+ eingängige Tastatur-Steuerung + aufgeräumte Menüs + zu kleine Schnellstartleiste + wird ungenaue Kamera noch verbessert?	— /10
UMFANG	+ viele abwechslungsreiche Aufgaben + angemessene Spielzeit + mangels Charakterklassen geringer Wiederpielwert	8 /10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Hauptaufgabe + vielfältige Nebenmissionen + keine Sammelquests + gegen Ende schwächer	9 /10
CHARAKTERE	+ sinnvolle Kampffertigkeiten + zur Story passende Magie + glaubwürdige NPCs + Charaktersaubau für Profis zu simpel	8 /10
KAMPFSYSTEM	+ eingängige Actiongefechte + je nach Gegner andere Waffen nötig + sinnvolle Spezialtalente + auf Dauer etwas eintönig	9 /10
ITEMS	+ sinnvolle Ausrüstungsgegenstände + aufrüstbare Schattenklinge + zu wenig Abwechslung + Kommen noch mehr Items ins Spiel?	— /10

PREIS/LEISTUNG noch nicht endgültig bewertbar

FAZIT Actionorientiertes Rollenspiel mit starker Handlung.