

Venetica

Deck 13 hat mit Venetica ein faszinierendes Spiel geschaffen – mit kleinen Fehlern. Welche bereinigt der erste Patch?

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 5184

Sorgfältig haben wir die Entwicklung von Scarlett begleitet, der charismatischen Heldin des ersten Rollenspiels der deutschen Adventure-Spezialisten Deck 13 (Ankh-Reihe, Jack Keane). Seit der ersten Entwicklerpräsentation berichten wir über **Venetica**, in Previews, Online-Specials auf GameStar.de und natürlich im großen Test der fast fertigen Beta-Version in der letzten Ausgabe. Und es hat sich gelohnt. Denn **Venetica** ist eines der Spiele, die man in Erinnerung behält; kein 08/15-Klickmich-Fastfood und trotzdem gerade auch für Einsteiger und Nicht-Rollenspiel-Profis geeignet. Nur eines konnten wir Ihnen bisher nicht liefern: eine endgültige Wertung. Denn unsere Vorabversion litt noch unter einigen Fehlern und kleineren Schwächen, die wir sofort an die Entwickler weiterga-

ben. Deck 13 programmierte daraufhin einen Patch, der Abhilfe schaffen und zum Erscheinungstermin von **Venetica** verfügbar sein sollte. Das war er auch, doch was hat er bewirkt?

Besser, aber nicht perfekt

Bereits zum Testbeginn war uns in **Venetica** die auf sieben Plätze reduzierte Schnellzugriffsleiste (ausgelöst durch [1] bis [7]) sauer aufgestoßen. Zwar schalten Sie bequem mit [Q] durch Scarletts Kampfansenal, außerdem lassen sich je nach geführter Hauptwaffe Sets (wie zum Beispiel Speer plus Schild) einer Ziffer zuordnen. Allerdings war die Leiste schnell zu klein, vor allem für Spieler, die es gewohnt sind, ihre Klingen, Äxte, Hämmer komplett durchzunummerieren. Der Patch hat den Umfang jetzt immerhin auf neun Plätze für Ausrüstung, Heiltränke & Co. erweitert – besser so, aber da wäre noch mehr drin gewesen. Wir vergeben für die Bedienung acht von zehn Punkten.

Die teils fehlende Abwechslung bei Innenräumen wie Banditenquartieren und bei vielen Stadthäusern in Venedig konnte der Patch erwartungsgemäß nicht ausbügeln. Dafür verhalten sich die computergesteuerten Venezianer nun generell lebendiger. Macht im Zusammenspiel mit der stimmigen Spielwelt und dem unvergleichlichen Flair von **Venetica** acht von zehn Punkten für die Atmosphäre.

Die dritte offene Wertung bezieht sich auf die Ausrüstung, andere Gegenstände und die Beute. Hier mangelt es **Venetica** auch nach dem Patch noch etwas an Vielfalt, wir vergeben in der Kategorie Items daher sieben von zehn Wertungszählern. Das **Venetica** hardwarehungrig ausfällt, zeigte schon der Technik-Check in der letzten Ausgabe (oder unter ► Quicklink: 5184 auf GameStar.de). Das ist auch nach dem Software-Flicken so geblieben. **MT**



Der Gegner liegt im Vordergrund am Boden und Scarlett setzt zu einer furiosen **Schlussattacke** an.



Die Gesichter vieler Charaktere sind enorm **ausdrucksstark**.

Wunderwelt

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.« Das sagte ich in der letzten Ausgabe, und das gilt weiterhin. Zwar hat der Patch das Spiel nicht perfektioniert, und nach wie vor sind der Schwierigkeitsgrad und die Charakterentwicklung für Profis etwas zu simpel. Doch Venetica ist und bleibt eine klare Empfehlung für alle Spieler, denen herkömmliche Adventures zu wenig und komplexe Zeitfresser-Rollenspiele zu viel sind. Und die über die entsprechende Hardware verfügen. Eine Demo ist übrigens in Vorbereitung: Spielen Sie mal rein!



michael@gamestar.de

VENETICA

ROLLENSPIEL

ENTWICKLER Deck 13 (Ankh: Kampf der Götter, GS 01/08: 84 Punkte)
PUBLISHER Dtp
SPRACHE Deutsch
AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 54 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 4.9.2009
CA. PREIS 50 Euro
USK ab 12 Jahren

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT 30 Stunden

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

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

GENRE ROLLENSPIEL

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

ANSPRUCH

EINSTEIGER FORTGESCHRITTENER PROFI

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 HIGHER-PCs

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

PROFITIEREN 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

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

BEWERTUNG

KATEGORIE	BESCHREIBUNG	WERTUNG
GRAFIK	+ ausdrucksstarke Charaktere + schöne Landschaften + gute Beleuchtung + teils gute Animationen ... aber auch miese	8 / 10
SOUND	+ passender Soundtrack + ordentliche Effekte + sehr gut vertonte Zwischensequenzen und Dialoge + Effekte teils monoton	9 / 10
BALANCE	+ mit der richtigen Waffe ist jeder Gegner zu schaffen + drei Schwierigkeitsgrade + auch für Neulinge + teils zu leicht	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ faszinierende Story + stimmungsvolle Schauplätze + teils eintönige Innenräume + kleine KI-Macken	8 / 10
BEDIENUNG	+ eingängige Tastatur-Steuerung + aufgeräumte Menüs + Kamera verdeckt bei Kämpfen in engen Räumen teils die Sicht	8 / 10
UMFANG	+ viele abwechslungsreiche Aufgaben + angemessene Spielzeit + mangels Charakterklassen geringer Wiederspielwert	8 / 10
QUESTS	+ abwechslungsreiche Hauptaufgabe + vielfältige Nebenmissionen + keine Sammelquests + gegen Ende schwächer	9 / 10
CHARAKTERE	+ sinnvolle Kampffertigkeiten + zur Story passende Magie + glaubwürdige NPCs + Charakterausbau 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 + auf Dauer zu wenig Abwechslung bei Items und Waffen	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Gut

FAZIT Actionorientiertes Rollenspiel mit starker Handlung.

83

SPIELSPASS