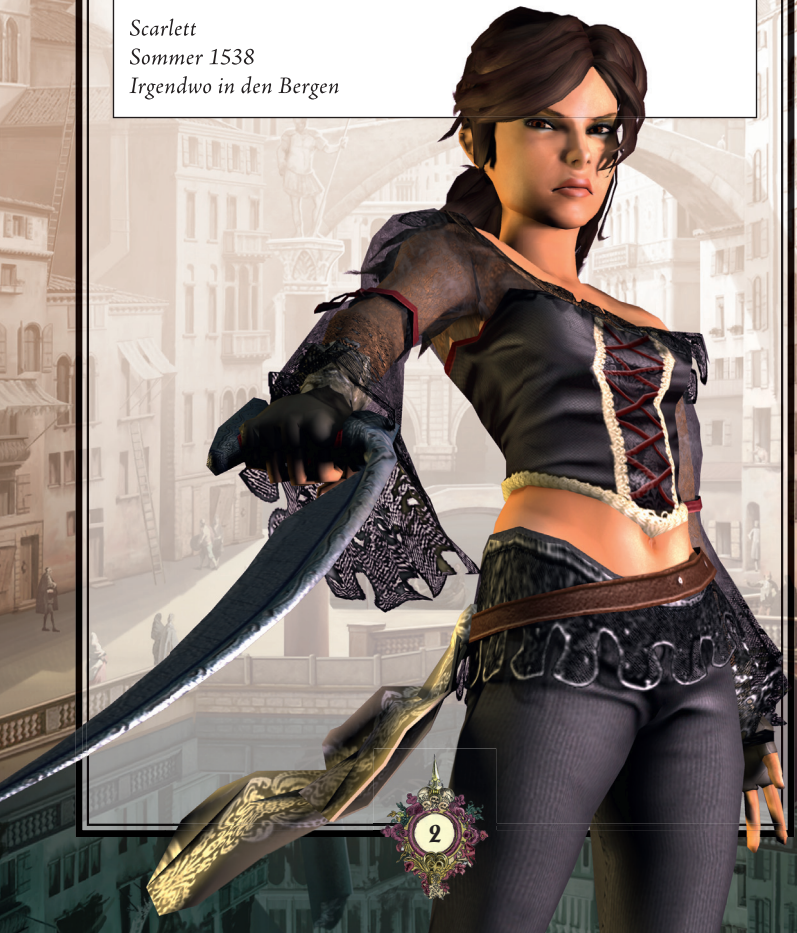
VENETICA

Handbuch

Dies ist die Sammlung von Reiseberichten, welche Nesto und Don mir mit auf den Weg gegeben haben.
Ihr forscher und unbeschwerter Bericht steht in einem schaurigen Widerspruch zu meiner dunklen und hoffnungslos anmutenden Suche. So sehr ich mir auch wünschte, das Leben noch einmal durch ihre Augen sehen zu können – meine unschuldige Sicht auf diese Welt wurde, wie so vieles, das mir teuer war, in dieser schrecklichen Mittsommernacht ausgelöscht.
Doch lausche nicht meinen Worten, sondern schließe dich mir an und sieh selbst.

Scarlett
Sommer 1538
Irgendwo in den Bergen

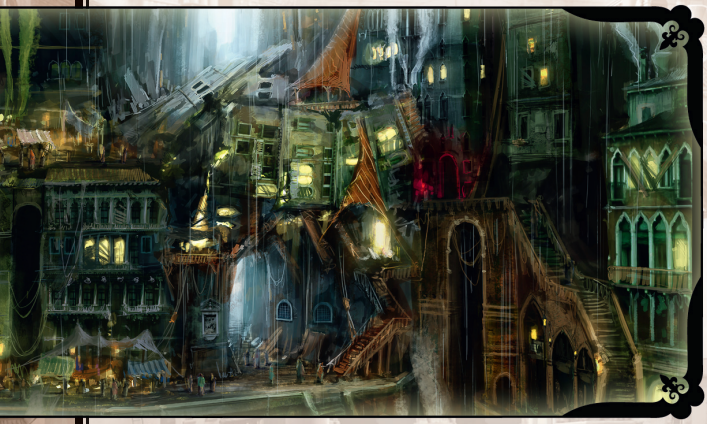


Inhalt

1. Vorwort	4
2. Installation	6
3. Hauptmenü	8
4. Steuerung und Bildschirmanzeigen	11
5. Das Inventar	16
6. Kampf	21
7. Charakter-Entwicklung	28
8. Fertigkeiten	30
9. Erforschung der Welt	39
10. Andere Leute	43
11. Kreaturen	47
12. Dinge zum Einkaufen	49
13. Mitwirkende	56
Epilepsiewarnung	62
Lizenz- und Nutzungsbestimmungen	62
Hinweise zur technischen Problembehebung	63

1. Vorwort

Venetica ist ein Fantasy-Rollenspiel. Wie in anderen Rollenspielen wirst du hier vor eine Vielzahl unterschiedlicher Herausforderungen gestellt. Doch wie du sie bewältigst, bleibt dir überlassen …
Deine wichtigste Aufgabe besteht darin, die Mission zu erfüllen, mit der Scarlett zu Beginn des Spiels konfrontiert wird. Venedig – und vielleicht das ganze kosmische Gleichgewicht – wird von einer Verschwörung bedroht, hinter der die so genannten Untoten Fünf stecken. Sie sind es, die du letztlich besiegen musst.



Aber diese unheimlichen Gestalten erreichst du nur, wenn du Hindernisse, Labyrinthe und finstere Handlanger überwindest. Dein zweites Ziel besteht darin, Scarlett – deine Spielfigur – bei ihrer Entwicklung zu helfen, damit sie in der Lage ist, all diese Schwierigkeiten zu meistern. Scarlett ist dein Alter Ego in diesem Spiel, und sie verändert sich im Laufe des Spiels durch ihre Entscheidungen und das, was sie tut –wie im wahren Leben. Doch du bestimmst ihre Entscheidungen. Du verbesserst ihre Fertigkeiten im Hinblick auf Kampf und Magie, Stärke und Geschick. Du häufst Reichtum und Schätze an.

Und du wirst dir bei den Menschen, die du triffst, einen Ruf erwerben … einen guten oder einen schlechten.
Dein drittes Ziel ist, die Welt in und um Venedig zu erforschen. Venetica birgt eine Menge Geheimnisse, Schätze und Rätsel abseits der ausgetretenen Pfade. Diese ausfindig zu machen und dabei diese fantastische Welt zu erkunden, ist besonders reizvoll. Wie kommst du in den berüchtigten Arsenal-Bezirk? Was befindet sich im Palast des Dogen? Wo verstecken sich die legendären Schätze des Alten Imperiums?
Viele deiner Aktionen können nicht rückgängig gemacht werden und bestimmen dein Schicksal und dein Wesen, also wäge alles gut ab, bevor du eine Entscheidung triffst. Doch verliere dabei nicht die Lust auf Experimente, denn auch wenn das Spiel recht komplex ist, kannst du niemals in eine Sackgasse geraten. Also geh überall hin, rede mit jedem und tu das, was dir dein Instinkt rät. Dann wirst du am Ende auch erfolgreich sein – und eine Menge Spaß haben.

Über Don: Der aus hohem Hause stammende Don hat eine standesgemäße Ausbildung genossen, die eine Vielzahl von Themen vom Schwertkampf bis zum Uhrmachen umfasst. Anders als sein Cousin Nesto hat er allerdings früh die hohe Gesellschaft verlassen und begonnen, die Welt zu bereisen und sein Wissen in die Dienste der Bedürftigen zu stellen.

Auf den folgenden Seiten kannst du in Dons Worten erfahren, wie man sich durch die Welt bewegt, kämpft und seine Fertigkeiten einsetzt.

„Ich danke Euch, mein Fürst, dass Ihr mir das Vertrauen schenkt, der Welt mitteilen zu dürfen, wie man als umsichtiger Reisender am besten die Pfade der Welt erforscht und den Gefahren der Wildnis trotzt. Meine Ausbildung wird dabei gute Dienste leisten.
Jede Reise hat einen Anfang. Sicherlich wird es mich in die Ferne ziehen, ich werde neue Freunde und schreckliche Feinde finden und, so hoffe ich, am Ziel auf eine große Belohnung stoßen! – Doch ein jeder Reisender sollte nicht überstürzt aufbrechen, sondern sich gut vorbereiten.“ – Don

2. Installation

Vor der Installation

Bevor du Venetica installierst, solltest du prüfen, ob dein System den minimalen oder besser noch den empfohlenen Voraussetzungen entspricht. Dein System muss mindestens die minimalen Systemanforderungen erfüllen, die unten aufgeführt sind, damit das Spiel ohne Probleme läuft. Entspricht dein Rechner den empfohlenen Systemanforderungen oder ist sogar höherwertig, kannst du eine deutlich bessere Spieldarstellung erwarten.

Minimale Systemvoraussetzungen

Betriebssystem: Windows® XP mit Service Pack 2 oder Vista
Prozessor: Pentium® 4 CPU 2,4 GHz oder vergleichbare CPU
RAM: 1024 MB für Windows® XP, 1536 MB für Vista, 2048 MB für Vista 64, Grafikkarte: NVIDIA GeForce 7600 GT mit 256 MB RAM oder vergleichbar, optisches Laufwerk: DVD-ROM, DirectX® 9c-kompatible Soundkarte, freier Festplattenspeicher: 10 GB

Empfohlene Systemvoraussetzungen

Betriebssystem: Windows XP mit Service Pack 2 oder Vista
Prozessor: Intel® Core™ 2 Duo E8200 2,6 GHz oder vergleichbare CPU, RAM: 2 GB für Windows® XP, 3 GB für Windows® Vista, Grafikkarte: NVIDIA GeForce 8800 GT oder vergleichbare Grafikkarte mit 512 MB RAM, optisches Laufwerk: DVD-ROM, DirectX® 9c-kompatible Soundkarte, freier Festplattenspeicher: 10 GB

Installation

1. Lege die „Venetica"-DVD in dein DVD-Laufwerk.
2. Nach dem automatischen Start klicke bitte auf „Venetica installieren", um mit der Installation zu beginnen. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Manuelle Installation

Erscheint der Installationsbildschirm nicht automatisch, wenn du die DVD eingelegt hast, ist womöglich die „Autostart"-Funktion deaktiviert. Führe in diesem Fall die folgenden Schritte durch:

1. Doppelklicke das „Arbeitsplatz"-Symbol auf dem Windows-Desktop oder öffne den Windows Explorer.
2. Doppelklicke das Symbol für das DVD-ROM-Laufwerk deines Rechners, um den Inhalt der „Venetica"-DVD anzuzeigen.
3. Doppelklicke die Datei „SETUP.EXE", um die Installation zu starten. Folge dann den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das Spiel starten

Du kannst das Spiel starten, indem du das „Venetica"-Symbol auf dem Desktop doppelklickst oder indem du das Startmenü von Windows öffnest: Klicke auf den „Start"-Knopf oder bei Vista auf das Windows-Symbol unten links auf dem Bildschirm, dann auf „Alle Programme" (oder „Programme"), dann auf „Venetica" und schließlich auf „Venetica" im Untermenü.

Die DVD-ROM des Spiels muss dabei im Laufwerk eingelegt sein.

Um sicherzustellen, dass das Spiel flüssig läuft, solltest du alle anderen Programme beenden, bevor du das Spiel startest. Das gilt auch für Programme, die im Hintergrund laufen und nicht in der Taskleiste angezeigt werden (diese Programme kannst du normalerweise über die kleinen Symbole bei der Systemuhr deaktivieren).

Das Spiel deinstallieren

Klicke auf den „Start"-Knopf oder das Windows-Symbol unten links auf dem Bildschirm, dann auf „Alle Programme" (oder „Programme"), dann auf „Venetica" und schließlich auf „Venetica deinstallieren".

Die Deinstallation beginnt automatisch, wenn du die folgende Rückfrage mit „Ja" beantwortest.

Du brauchst Hilfe? Wenn du Probleme mit der Darstellung oder beim Starten des Spiels hast, schau bitte nach in Kapitel 12: Problembehebung.

3. Hauptmenü

Das Spiel beginnt mit dem Hauptmenü. Während des Spiels kannst du jederzeit ins Hauptmenü gelangen, indem du [**Esc**] drückst und dann die Option [**Spiel Beenden**] wählst. Davor solltest du aber speichern, da sonst jeglicher Fortschritt seit dem letzten Speicherstand verloren geht.

Ins Spiel einsteigen

Wähle im Hauptmenü [**Neues Spiel**], um dein Abenteuer zu beginnen. Hast du schon früher einen Spielstand gespeichert, kannst du [**Weiterspielen**] auswählen, um an der Stelle weiterzuspielen, an der zuletzt gespeichert wurde.

„Ein Hinweis für Reisende: Rennt nicht einfach in die Wildnis! Nehmt euch Zeit, eure Umgebung zu erforschen – dort könnt ihr viele Dinge finden, die euer Leben erleichtern. Redet mit anderen Leuten, lauscht ihren Worten, denn so erfahrt ihr viele Geheimnisse. Es ist immer besser, sich mit einer guten Ausrüstung und Wissen über die vielen Herausforderungen in ein Abenteuer zu stürzen, statt dem nächsten Feind ins offene Messer zu laufen.“ – Don

Laden und speichern

Du kannst jederzeit einen Spielstand speichern oder laden, außer während einer Unterhaltung oder in einer Filmsequenz. Wähle [**Spiel laden**], um eine Liste vorhandener Spielstände angezeigt zu bekommen. Klicke auf einen Spielstand, den du laden möchtest, und dann auf [**Laden**] – oder doppelklicke einfach auf einen Spielstand.

Mit [**Spiel speichern**] sicherst du deinen aktuellen Spielfortschritt. Wähle einen leeren Platz, an dem dein Spielstand abgelegt werden soll, oder entscheide dich für einen schon belegten Platz, um diesen zu überschreiben. Dann klicke auf [**Speichern**], um den Spielstand zu sichern – oder doppelklicke auf den Platz.

Automatisches Speichern: An vielen Stellen speichert das Spiel automatisch. Das automatisch gespeicherte Spiel wird ganz oben in der Liste von Spielständen angezeigt.

Einstellungen

Hier kannst du die Einstellungen des Spiels festlegen. Es gibt vier Kategorien:

[**Allgemeines**] In diesem Untermenü kannst du Untertitel einschalten oder Kampfinformationen anzeigen lassen.

> **Für Rollenspiel-Profis:** Wenn du [Kampf-Infotexte zeigen] aktivierst, kannst du während der Kämpfe sehen, wie viel Schaden du deinen Feinden zufügst. So kannst du einschätzen, welchen Unterschied deine neue Waffe ausmacht, wie sich der [Stärke]-Wert auswirkt oder wie gut sich deine neuen Kampffertigkeiten bemerkbar machen.

[**Anzeige**] Hier kannst du das visuelle Erscheinungsbild des Spiels festlegen.

Wenn das Spiel zu langsam läuft, solltest du versuchen, die Anzeige-Details niedriger einzustellen. Das kann die Geschwindigkeit erhöhen.

[**Audio**] Verändere die Lautstärke von Musik, Klang oder Sprachausgabe.

[**Eingabe**] Hier kannst du die Spielsteuerung deinen persönlichen Vorlieben anpassen.

4. Steuerung und Bildschirmanzeigen

„Zum Glück haben wir das Gehen und Rennen schon als kleine Kinder gelernt, also dürfte die Erforschung unserer Welt kein grundlegendes Problem darstellen. Mit einer Waffe gegen einen Feind zu kämpfen, das ist jedoch eine ganz andere Geschichte.“ – Don

Die Spielfigur bewegen: Scarlett wird mit den Tasten [W], [A], [S], [D] und der Maus bewegt.
Mit der Maus kannst du die Kameraperspektive ändern. Wenn man [Vorwärts gehen] drückt und gedrückt hält, läuft Scarlett immer in die Richtung, in die die Kamera blickt. Bewegst du also die Kamera, änderst du auch Scarletts Laufrichtung.

Rennen: Drücke [Umschalten], um zwischen Gehen und Rennen zu wechseln.

Objekte verwenden: Drücke die [Aktionstaste] (linke Maustaste), wenn du dich in der Nähe von Objekten oder Personen befindest, mit denen du interagieren kannst. Das können Dinge zum Aufnehmen sein, Charaktere, mit denen du reden kannst, Türen, Betten, Stühle und viele andere Sachen.

Kämpfen: Drücke [E], um die aktuell angelegte Waffe zu ziehen. Drücke nun die Aktionstaste, um zuzuschlagen. Über den Kampf erfährst du mehr in Kapitel 5.

> **Hinweis:** Solange du deine Waffe in der Hand hältst, kannst du keine Spielobjekte, wie beispielsweise Türen, benutzen.

Rollen: Drücke [Leertaste] und eine Richtungstaste, um eine Rolle in diese Richtung auszuführen.

Dies sind die grundlegenden Steuerungsfähigkeiten, die du einsetzen kannst. Im Laufe des Spiels wirst du herausfinden, dass die [Sonderaktionstaste] (rechte Maustaste) sehr hilfreich ist, ebenso die Schnellwahl-Leiste, die du über die Tasten [1] bis [7] erreichst. Weitere Informationen erhältst du in Kapitel 4: Das Inventar.

Tastaturbelegung

W	Nach vorne bewegen
A	Nach hinten bewegen
S	Nach links bewegen
D	Nach rechts bewegen
Umschalttaste	Laufen/Rennen umschalten
Leertaste + W,A,S,D	Rollen
Maus	Kamera bewegen
Linke Maustaste	Aktion ausführen
Rechte Maustaste	Sonderaktion ausführen (einstellbar)
E	Waffe ziehen
Zifferntasten 1 – 7	Schnellwahl (einstellbar)
L	Laterne entzünden

Besondere Tasten

Esc	Spielmenü öffnen (Laden, Speichern, Optionen)
I	Inventar öffnen
M	Übersichtskarte anzeigen
Strg + Aktionstaste	Feinde durchsuchen, während Waffe getragen wird
Q	Waffenarten durchschalten
C	Direkt zum Charakterbogen
R	Direkt zur Waffen-Inventarseite
T	Direkt zur Gegenstände-Inventarseite
Z	Direkt zu den Körper-Fertigkeiten
U	Direkt zu den Geist-Fertigkeiten

Verwenden eines Xbox360™ Controllers

Wenn du das Spiel lieber mit einem Xbox360™ Controller steuern möchtest, kannst du das tun, indem du die Eingabemethode im Einstellungen-Menü änderst (siehe dazu Kapitel 3: Steuerung und Bildschirmanzeigen).

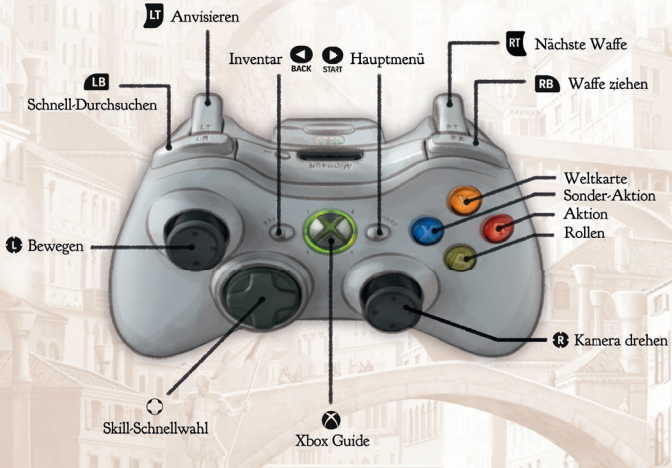
Die Spielfigur bewegen: Benutze den linken Analogstick, um Scarlett zu bewegen, und den rechten Stick, um die Kamera zu steuern. Scarlett bewegt sich immer der Kamera entsprechend.

Objekte verwenden: Drücke die „Aktionstaste“ Ⓐ, um mit Objekten zu interagieren.

Kämpfen: Drücke LB, um die aktuell angelegte Waffe zu ziehen. Drücke nun die Aktionstaste, um zuzuschlagen. Über den Kampf erfährst du mehr in Kapitel 5.

Rollen: Drücke Ⓧ und eine Richtungstaste, um eine Rolle in diese Richtung auszuführen.

Controller-Tastenbelegung



Bildschirm-Symbole

Hier werden die Symbole erklärt, die du auf dem Bildschirm siehst. Beachte bitte dabei, dass nicht alle Symbole schon zu Beginn erscheinen.

① **Gesundheit:** Dein körperlicher Zustand.

② **Mentale Energie:** Benötigt für Nekromantie-Zauber.

③ **Schattenenergie:** Nötig, um dich wiederauferstehen zu lassen, wenn du stirbst.

④ **Erfahrungspunkte:** Sammle sie, indem du Aufgaben löst und Feinde besiegst, und verwende sie, um deine Fertigkeiten zu steigern.

⑤ **Stufe:** Die aktuelle Stufe deiner Charakterentwicklung.

⑥ **Tipp:** Hinweise helfen dir an besonderen Stellen weiter ...

⑦ **Kleine Karte:** Zeigt die Umgebung und interessante Orte an.

⑧ **Lampenöl:** Zeigt an, wie viel Öl noch in deiner Laterne ist.

⑨ **Tageszeit:** Zeigt die aktuelle Zeit an.

Näheres über Gesundheit, Mentale Energie, Schattenenergie, Erfahrungspunkte und deine Stufe erfährst du in Kapitel 6: Entwicklung deiner Hauptfigur.

5. Das Inventar

„Bist du weit weg von der Heimat und in der Wildnis auf dich allein gestellt, solltest du nie deine Ziele aus den Augen verlieren – noch die nützlichen Dinge, die du bei dir trägst!“ – Don

Drücke [I], um das Inventar zu öffnen. Es wird in Form eines Buches angezeigt. Blättere zur gewünschten Seite, indem du oben auf das entsprechende Lesezeichen klickst.

Charakter-Bildschirm

Auf dieser Seite findest du alle wichtigen Statistikwerte deiner Spielfigur.

Hier werden auch Attributpunkte (AP) verteilt, sobald du eine Stufe aufsteigst. Detailinformationen über den Charakterbildschirm findest du in Kapitel 6: Entwicklung deiner Hauptfigur.

Waffen, Gegenstände und Auftrags-Gegenstände

Waffen und Rüstung werden auf der ersten Seite angezeigt. Möchtest du mehr über sie erfahren, bewege einfach den Mauszeiger auf ein Objekt.

Hinweis: Wenn du die Maus über eine Waffe bewegst, wird diese automatisch mit der Waffe verglichen, die du gerade trägst. Wenn es sich um die gleiche Waffenart handelt, siehst du unten rechts, ob die ausgewählte Waffe stärker oder schwächer als deine aktuell getragene ist. Ein positiver Wert bedeutet, dass die neue Waffe besser als deine aktuelle ist.

Allgemeine Gegenstände werden auf der zweiten Seite angezeigt. Es gibt keine Einschränkung, wie viele Gegenstände du tragen kannst.

Besondere Auftragsobjekte werden auf der dritten Seite einsortiert.

Um eine Waffe anzulegen oder ein Objekt zu benutzen (z. B. etwas essen oder eine Laterne entzünden), zieh das jeweilige Symbol auf Scarlett. Alternativ kannst du das Symbol doppelklicken. Beachte dabei, dass Verzehrobjekte wie Nahrung verschwinden, nachdem du sie benutzt hast.

Hinweis: Um die Laterne zu verwenden, kannst du auch [L] drücken.

Einige Waffen oder Objekte (wie die Mondklinge) können nicht verkauft werden, weil du sie im Laufe deines Abenteuers benötigst.

Um eine Waffe oder ein Objekt griffbereit zu haben, ohne es anlegen zu müssen, kannst du den Gegenstand in einen freien Platz in der Schnellwahl-Leiste ziehen. Dann kannst du ihn schnell einsetzen, indem du die entsprechende Taste drückst. Beachte, dass der erste Platz die „Sonderaktion“ belegt, welche über die rechte Maustaste ausgeführt wird. Was auch immer du hier ablegst, wird also durch das Drücken der rechten Maustaste aktiviert.

Möchtest du mehr über die verfügbaren Waffen und Objekte erfahren, blättere zu Kapitel 11: Dinge zum Einkaufen.

Besondere Sachen, die du hier tun kannst

Laterne auffüllen: Die Laterne ist an dunklen Orten wichtig, besonders, wenn du verborgene Gänge oder Schätze suchst. Beachte, dass du die Laterne mit Öl auffüllen musst. Das tust du, indem du Lampenöl auf die Laterne ziehst oder einfach auf das Lampenöl doppelklickst.

Einen Trank mischen: Wenn du eine Phiole besitzt und gelernt hast, wie man Tränke herstellt, kannst du das jeweilige Kraut auf das [Trank mischen]-Symbol ziehen, um es zu einem Trank zu verwandeln.

Fertigkeiten

Die Fertigkeiten-Seiten zeigen alle weiteren Fertigkeiten, die du im Laufe des Spiels erlernen kannst. Wenn du den Mauszeiger auf eine Fertigkeit bewegst, siehst du alle relevanten Werte.

Um eine neu erlernte Fertigkeit einzusetzen, ziehe das jeweilige Symbol in die Schnellwahl-Leiste. Dann kannst du jederzeit direkt auf sie zugreifen, indem du die entsprechende Taste drückst. Beachte, dass der erste Platz die „Sonderaktion" belegt, welche über die rechte Maustaste ausgeführt wird. Was auch immer du hier ablegst, wird also durch das Drücken der rechten Maustaste aktiviert, was besonders hilfreich sein kann, wenn du eine bestimmte Fertigkeit im Kampf verwenden willst.
Detailinformationen über Fertigkeiten findest du in den Kapiteln 6: Entwicklung deiner Hauptfigur und Kapitel 7: Fertigkeiten.

Aufträge

Auf dieser Seite werden die Aufträge aufgeführt, die du im Laufe deiner Reise erworben hast. Wenn du neue Hinweise zu einem Auftrag erfährst, werden sie auf dieser Seite ergänzt. Klicke einfach auf einen Auftrag, um rechts Details darüber zu erfahren.

Klickst du auf [Hinweise auf der Karte], werden die Positionen der wichtigen, auftragsrelevanten Charaktere oder Objekte auf der kleinen Karte und der Übersichtskarte angezeigt, damit du sie in der Spielwelt leichter auffinden kannst.
Aufträge, die du schon erledigt hast, werden angezeigt, wenn du das [Haken]-Symbol links anklickst.

Tagebuch

Diese Seite beinhaltet alle hilfreichen Informationen, die du auf deiner Reise gesammelt hast, darunter Bücher und andere Schriftstücke. Wenn die Nachricht [Neuer Tagebuch-Eintrag] auf dem Bildschirm angezeigt wird, solltest du in dein Tagebuch schauen, um zu sehen, welche Information verzeichnet worden ist, besonders wenn du gerade eine interessante Schriftrolle aufgenommen hast.

Hinweis: Es gibt Schriftstücke, die du nicht lesen kannst. Diese werden nicht in dein Tagebuch aufgenommen, sondern bei deinen Objekten abgelegt.

Wie man Bücher liest: Wenn du bei einem Bücherregal stehst, drücke den Aktionsknopf, um nach interessanten Büchern zu suchen. Gibt es welche, siehst du eine Nachricht, und der Inhalt des Buches wird in dein Tagebuch aufgenommen.

6. Kampf

„Ein Kampf besteht aus so viel mehr, als nur mit deiner Waffe auf den Gegner einzuprügeln. Es geht um Taktik, dein Wissen über den Gegner, verschiedene Kampfstile und viele weitere Dinge. Jeder Kämpfer hat seine eigene Art, mit seinen Feinden fertig zu werden. Nun lies also meine Ratschläge, damit du deinen eigenen Weg findest.“ – Don

Die vier Waffentypen

Es gibt vier Arten von Waffen, deren Gebrauch du erlernen kannst. Von Anfang an kannst du alle benutzen, aber noch sind dir ihre besonderen Fähigkeiten nicht bekannt, wodurch sie dir nicht von großem Nutzen sind. (Weitere Informationen in Kapitel 7: Fertigkeiten.)

Schwerter und andere Klingen:
Auf diesen Waffentyp wirst du am häufigsten stoßen. Solche Waffen sind leicht zu schwingen, und du wirst viele entdecken.
Doch im Vergleich zu den schweren Waffen bewirken sie nur geringen Schaden.

Hämmer und Äxte:
Das sind die schweren Geräte. Hämmer sind nicht nur im Kampf nützlich, sondern auch wenn man brüchige Türen einschlagen will. Ihre Schläge sind mächtig, und man setzt sie am besten gegen Feinde mit starker Rüstung ein. Doch im Vergleich zu Schwertern sind sie langsam.

Speere und Schilde:
Eine Verteidigungskombination. Die große Reichweite des Speers hält Feinde auf Distanz, und der Schild fängt automatisch Treffer ab, was den Schaden verringert, den du erleidest. Doch der Speer ist im Nahkampf nicht sehr wirkungsvoll, vor allem wenn du von vielen Feinden bedrängt wirst.

Mondklinge:
Eine legendäre Waffe und das einzige Mittel, um untote Kreaturen endgültig zu vernichten.
Die Mondklinge kann auch deine Schattenenergie wiederherstellen, wenn du einen Feind besiegst. Sie ist eine schnelle Waffe, jedoch vergleichsweise schwach, es sei denn, man findet eine Möglichkeit, sie zu verbessern ...

Die dynamische Schnellwahl-Leiste:
Wenn du eine Waffe eines anderen Typs anlegst, verändert sich die Schnellwahl-Leiste und zeigt nur die Plätze für diesen Typ an. Sei also nicht verwirrt, wenn beim Wechsel zu einer anderen Waffe ein Objekt plötzlich verschwindet, das du in der Schnellwahl-Leiste platziert hattest – es taucht wieder auf, wenn du zum anderen Waffentyp zurückwechselst.

Möchtest du nicht von dieser Option Gebrauch machen, kannst du das dynamische Umschalten bei den Einstellungen deaktivieren.

Kämpfen

Drücke [E], um die Waffe zu ziehen, die du aktuell angelegt hast. Benutze die Aktionstaste, um anzugreifen. Scarlett greift immer den Feind an, der sich am nächsten zum Fokus der Kamera befindet, also richte die Kamera auf den Feind, den du angreifen möchtest.

Hinweis: Viele Feinde werden deine Standardangriffe parieren, also solltest du deine Angriffe variieren, um sie zu besiegen:

- Rolle in ihren Rücken und greife von hinten an.
- Benutze einen Kombinationsangriff, der schwerer zu parieren ist.
- Setze eine Fertigkeit ein, um den Feind zu lähmen oder wegzustoßen.

Einsatz von Fertigkeiten im Kampf

Es gibt viele Kampffertigkeiten, die du erlernen kannst. Um sie einzusetzen, platzierst du sie einfach in der Schnellwahl-Leiste (siehe Kapitel 4: Das Inventar), dann drückst du die entsprechende Taste, um deine Kampffertigkeit auszuführen. Es empfiehlt sich, dass du deine wichtigste Fertigkeit auf die [Sonderaktionstaste] legst, damit du sie besonders schnell zum Einsatz bringen kannst.

Wenn du stirbst: die Schattenwelt

In Venetica bedeutet der Tod nicht immer das Ende – zumindest nicht, wenn du noch etwas Schattenenergie besitzt.
Verfügst du über genug Schattenenergie, um dich wiederzuerwecken, nachdem du gestorben bist, kommst du in die Schattenwelt, in der die Zeit langsamer abläuft. Drückst du den Aktionstaste, kehrst du in die Welt der Lebenden zurück.
Aber wenn du dich geschickt verhältst, kannst du deinen Tod sogar zu deinem Vorteil nutzen, denn du kannst dich in eine vorteilhafte Position bewegen, bevor der Kampf weitergeht – zum Beispiel hinter einen Feind oder außerhalb einer Gruppe von Feinden, die dich umzingelt hatte. (Später wirst du sogar lernen, wie du nach Belieben in die Schattenwelt wechseln kannst.)

Wenn du aber keine Schatten-energie mehr übrig hast, ist Scarletts Tod endgültig, und du musst deinen letzten Spielstand laden.
Von Zeit zu Zeit speichert das Spiel automatisch, und in diesem Fall kannst du von dort aus weitermachen.

Die Schattenwelt:
Dieser Ort der Schatten ist nicht nur für den Kampf wichtig; dort hast du sogar eine ganz neue Sichtweise auf die Spielwelt. Und je mehr du darüber erfährst, desto mehr Möglichkeiten entdeckst du, um sie zu deinem Vorteil zu verwenden. Weitere Informationen über die Schattenwelt findest du in Kapitel 7: Fertigkeiten.

Waffentypen durchschalten: Drücke [Q], um zwischen Waffen der vier Typen zu wechseln. Es wird immer die beste Waffe des entsprechenden Typs ausgewählt. Beachte, dass sich dann auch der dynamische Teil der Schnellwahl-Leiste ändert.

Angriffstaktiken

Standardangriff: Drücke die Aktionstaste.

Kombinationsangriffe:
Weil ein Standardangriff recht leicht pariert werden kann, musst du vielleicht wirkungsvoller zuschlagen, um die Verteidigung deines Feindes zu durchbrechen. Sobald du die Fertigkeit „Kombinationsangriff" gelernt hast, kannst du mit deiner Waffe Folgeangriffe ausführen, von denen jeder stärker ist als der vorherige. Du brauchst etwas Rhythmusgefühl, um diese Fertigkeit zu meistern.
(Weitere Informationen über das Erlernen von Fertigkeiten findest du in Kapitel 7: Fertigkeiten.)

Rollen und zuschlagen:
Viele Feinde verteidigen ihre Vorderseite sehr effektiv. Wenn du die „Rollen"-Tasten drückst, kannst du an ihre Seite oder hinter sie gelangen und dann einen Schlag ausführen, den sie nicht parieren können.

Die richtige Waffe:
Schau dir deine Feinde genau an und entscheide, welche Waffe jeweils am wirkungsvollsten ist. Einige Feinde sind fast unverletzlich, wenn du die falsche Waffe einsetzt!

Schwachpunkte:
Kenne deinen Feind. Jeder Gegner hat einen Schwachpunkt. Versuche, diesen zu finden. Bei einigen Feinden könnte das ein langsamer Angriff sein, dem du ausweichen kannst. Andere sind vielleicht von vorne gut gepanzert, aber bei Angriffen von der Seite ungeschützt. Studiere deine Feinde genau, dann findest du ihre Schwachpunkte.

Waffen-Fertigkeiten:
Es gibt eine Reihe von Fertigkeiten, die du erlernen kannst, welche dein Kampfgeschick verbessern. Durch einige kannst du Feinde wegstoßen. Andere lähmen sie und wieder andere fügen ihnen besonders schwere Treffer zu. Finde heraus, welche Fertigkeiten am besten zu deinem Kampfstil passen, und erlerne sie. (Weitere Informationen über das Erlernen von Fertigkeiten findest du in Kapitel 7: Fertigkeiten.)

Nekromantie-Fähigkeiten: Es gibt viele dunkle Zauber, die dir helfen können, deine Feinde im Kampf zu besiegen. (Weitere Informationen über das Erlernen von Fertigkeiten findest du in Kapitel 7: Fertigkeiten.)

Viele Feinde auf einmal angreifen: Kämpfst du gegen mehrere Feinde gleichzeitig, achte immer auf ihre Position und ihre Gesundheit. Besiege erst einen, bevor du dich dem nächsten zuwendest, denn egal, wie viele Gesundheitspunkte sie auch verloren haben, ihre Angriffe sind immer gleich stark. Pass auch auf, dass sich keine Feinde von hinten anschleichen, während du andere bekämpfst.

Hinweis: Es gibt viele Leute, die dich in Kampftechniken ausbilden können. Einige belohnen dich sogar, wenn du gut trainiert hast.

Verteidigungstaktiken

Parieren: Eine sehr mächtige Fertigkeit. Sobald du gelernt hast, wie sie einzusetzen ist, kannst du den Parieren-Knopf gedrückt halten, um die Schläge deiner Feinde abzuwehren. Diese Aktion kannst du auch mit einem Gegenangriff kombinieren. (Weitere Informationen über das Erlernen von Fertigkeiten findest du in Kapitel 7: Fertigkeiten.)

Nach hinten rollen:
Dies ist ein schneller Weg, sich aus der Reichweite eines Feindes zu entfernen.

Die richtige Rüstung tragen:
Kein Schutz ist perfekt, aber es kann Situationen geben, in denen es klug ist, eine bestimmte Rüstung anzulegen, um so wenig Schaden wie möglich zu erleiden.

Verteidigungswaffen:
Wenn du Verteidigungswaffen wie Speer und Schild verwendest, kannst du Feinde auf Distanz halten. Das wird ihnen nicht so viel Schaden zufügen, wie wenn du eine polierte beidhändige Axt benutzt, aber es wird auch die Wahrscheinlichkeit deutlich verringern, dass du selbst getroffen wirst.

Rückzug:
Es ist nie eine Schande, sich vor einem Feind zu verdrücken, der zu stark ist. Zieh dich zurück, stelle deine Gesundheit und Mentale Energie wieder her, lege die richtigen Fertigkeiten auf die Schnellwahl-Leiste, dann begib dich wieder in den Kampf!

Einem Kampf aus dem Weg gehen:
Nicht jeder Feind muss angegriffen werden. Gehst du langsam und unbemerkt an einem Feind vorbei, besteht eine gute Chance, dass er dich nicht bemerkt und nicht angreift.

Nach einem Kampf

Ist die Schlacht geschlagen, solltest du unbedingt deine Feinde durchsuchen. Viele haben nützliche Objekte dabei. Du kannst auch Tiere ausnehmen, wenn du die entsprechende Fertigkeit erlernt hast. Dies ist besonders hilfreich, wenn du dich in dunklen Katakomben befindest und gerade einen Brackläufer besiegt hast …

Hinweis: Um dir das Leben zu erleichtern, kannst du auch einen Feind durchsuchen, ohne deine Waffe wegzustecken – halte einfach [Strg] gedrückt und benutze die Aktionstaste.

Kämpfen mit dem Xbox360™ Controller

Wenn du den Xbox360™ Controller verwendest, drücke RB, um deine Waffe zu ziehen. Scarlett greift immer den Feind an, der sich am nächsten vor ihr befindet. Zudem kannst du mit LT selbst einen Gegner anvisieren. Solange du LT gedrückt hältst, sind Scarletts Bewegungen auf diesen Gegner hin ausgerichtet.

7. Charakter-Entwicklung

„Du hast gekämpft. Du warst siegreich. Du hast an Erfahrung gewonnen. Gut gemacht! Jetzt ist die Zeit gekommen zu entscheiden, wer du sein willst und welchen Weg du einschlägst.“ – Don

Auf eine höhere Stufe aufsteigen

Wenn du eine neue Stufe erreicht hast, werden automatisch deine Gesundheits- und Mentalpunkte aufgefüllt. Außerdem erhältst du bei jeder Hochstufung 3 Attributpunkte (AP) und 20 Fertigkeitspunkte (FP). AP kannst du sofort auf deine Attribute verteilen. Für den Einsatz von Fertigkeitspunkten musst du erst einen Lehrer finden. Öffne dein Inventar und wähle den Charakterbildschirm.

Du kannst ein harter und gefährlicher Kämpfer werden. Oder du spielst defensiv und lernst, wie du deine Gegner austrickst und Kämpfen aus dem Weg gehst. Du kannst stark und kraftstrotzend werden, oder du legst deinen Schwerpunkt auf die dunkle Macht der Nekromantie. Wie du spielst, ist allein dir überlassen!

Gesundheit:
Dein physischer Zustand. Sinkt die Gesundheit auf null, stirbt deine Spielfigur. Du stellst Gesundheit wieder her, indem du Nahrung oder Kräuter isst, besondere Tränke zu dir nimmst oder in einem Bett schläfst (was die günstigste Methode ist).

Mentale Energie:
Diese Energie lässt dich Geistfertigkeiten einsetzen.
Mentale Energie kannst du durch das Essen besonderer Nahrung und Kräuter regenerieren, indem du spezielle Tränke zu dir nimmst, in einem Bett schläfst oder dich an Brunnen erfrischst, die du in der Spielwelt findest.

Schattenenergie:
Sie ermöglicht dir, dich wiederzuerwecken, wenn deine Gesundheit auf null sinkt. Anfangs kannst du nur genug Energie sammeln, um dich einmal wiederzuerwecken. Doch das wird sich bald ändern. Schattenenergie sammelst du nur, indem du Feinde mit der Mondklinge besiegst.

FP:
Deine Fertigkeitspunkte. In der Spielwelt wirst du Charaktere treffen, die dir Körper- oder Geistfertigkeiten beibringen können. (Weitere Informationen findest du in Kapitel 7: Fertigkeiten.)

AP:
Deine Attributpunkte. Wenn du auf eine neue Stufe aufsteigst, erhältst du 3 AP. Diese kannst du auf deine vier Attribute verteilen, und zwar sofort nachdem du aufgestiegen bist:

Konstitution – Erhöht deine maximale Anzahl der Gesundheitspunkte.
Weisheit – Erhöht deine maximale Menge Mentale Energie.
Stärke – Erhöht den Schaden von Angriffen mit Waffen.
Mentale Stärke – Erhöht den Schaden von magischen Angriffen.

Ruf:
Wenn du Dinge tust, die in der Öffentlichkeit Aufsehen erregen, werden sich die Leute an dich erinnern und über deine Taten reden. Das wird als Ruf angezeigt. Es gibt aber keinen „guten" oder „schlechten" Ruf: Dieser Wert signalisiert nur, wie bekannt du unter den Bürgern von Venedig bist. Beachte dabei, dass einige Leute dir nur dann eine wichtige Mission anvertrauen, wenn dein Ruf hoch genug ist.

8. Fertigkeiten

„Oh ja, ich habe tatsächlich Leute getroffen, die glaubten, ein Schwert irgendwie von links nach rechts zu schwingen wäre genug, um Feindeshorden niederzumähen. Aber lass mich dir sagen, dass ich niemanden, der so etwas sagte, jemals ein zweites Mal gesehen habe.

In dunklen Zeiten wie diesen wird mehr von einem erwartet wenn man überleben will: Ein Reisender sollte ein paar Tricks im Ärmel haben, wenn er seinen Feinden gegenübertritt. Es folgt nun eine Liste körperlicher Fähigkeiten und eine Aufzählung der von mir gesammelten Gerüchte, welche sich um die dunkle Macht der Nekromantie drehen.“ – Don

Eine Fertigkeit erlernen

Möchtest du eine Fertigkeit erlernen, benötigst du einige Fertigkeitspunkte (FP) und einen Lehrer, der sie dir beibringen kann.
Wenn der Lehrer zustimmt, dich darin zu unterrichten, erscheint der Fertigkeiten-Baum. Man nennt ihn Baum, weil du die stärkeren Fertigkeiten erst erlernen kannst, wenn du schon in den schwächeren darunter bewandert bist. Zum Glück gibt es viele verschiedene Startpunkte, du kannst dir also aussuchen, auf welchen Ästen dein Weg verlaufen soll.

Eine Fertigkeit einsetzen (Tastatur)

Um eine Fertigkeit zu verwenden, öffne das Inventar und klicke auf das entsprechende Fertigkeiten-Lesezeichen. Dann ziehe die gewünschte Fertigkeit in die Schnellwahl-Leiste unten auf dem Bildschirm. Möchtest du sie mit deinem Sonderaktionsknopf (rechte Maustaste) ausführen, ziehe sie an den Platz ganz links. Ansonsten kannst du mit den Tasten [1] bis [7] auf die jeweilige Fertigkeit zugreifen.
Nun, wo du die Fertigkeit an einer bestimmten Stelle platziert hast, kannst du während des Spiels jederzeit mit dem Sonderaktionsknopf oder der entsprechenden Taste die Fertigkeit aufrufen.

Es gibt auch „passive Fertigkeiten". Sobald du sie erlernt hast, beeinflussen sie dein Verhalten, ohne dass du sie aktivieren musst. Beispielsweise ermöglicht dir die Fertigkeit [Alchimie], dass du Kräuter und Phiolen benutzt, um einen starken Heiltrank herzustellen. Fertigst du den Trank an, musst du dazu nicht eigens die Fertigkeit aufrufen.

Eine Fertigkeit einsetzen (Xbox 360™ Controller)

Um eine Fertigkeit zu verwenden, öffne das Inventar und wechsle mit LB oder RB zum entsprechenden Fertigkeiten-Lesezeichen. Benutze das Steuerkreuz, um die gewünschte Fertigkeit zu erreichen und drücke X. Dann wähle den Knopf, auf den diese Fertigkeit gelegt werden soll:

> Drücke (B), um die Fertigkeit auf die (B)-Taste zu legen.
> Drücke eine Richtung auf dem Steuerkreuz, um die Fertigkeit auf die entsprechende Position zu legen.

Nun, wo du die Fertigkeit an einer bestimmten Stelle platziert hast, kannst du während des Spiels jederzeit diesen Knopf drücken, um diese Fertigkeit aufzurufen.

Dons Sammlung von Fertigkeiten

> **Hinweis:** Wenn du den Fertigkeiten-Baum im Inventar öffnest, findest du dort viele Detailinformationen über die Fertigkeiten, die hier nur kurz beschrieben werden.

Körper-Fertigkeiten – Der physische Teil

> Die meisten dieser Fertigkeiten sind am nützlichsten im Kampf, während einige von ihnen dir einfach den Alltag erleichtern.

Macht der Kombinationsangriffe: (Mondklinge, Schwert, Hammer, Speer) Ein besonders wirkungsvoller Angriff. Am Ende eines Schlags wird gleich ein weiterer ausgeführt. Je mehr Kombinationsangriffe du ausführst, desto stärker werden deine Schläge. Und Kombinationsangriffe sind schwer zu parieren.

Parieren: (Mondklinge, Schwert, Hammer, Speer) Halte die Taste gedrückt, solange du die Angriffe deines Feindes parieren willst. Wird ein Feind zurückgestoßen, wenn du parierst, ist das die Gelegenheit für einen Gegenangriff!

Todesbiss: (Mondklinge) Diese magische Waffe kann ihr Ziel mit tödlichem Gift infizieren. So kannst du dich aus der Schlacht zurückziehen, während der Feind weiter Schaden erleidet.

Todesladung: (Mondklinge) Halte die Taste gedrückt, um den Schaden zu erhöhen, den dieser Angriff bewirkt. Die Wirkung ist sehr stark, aber während du deine Waffe auflädst, bist du für Angriffe anfällig.

Todeswelle: (Mondklinge) Nutze die tödliche Energie der Mondklinge, um mit einer verheerenden Explosion alle umstehenden Gegner zu treffen.

Riposte: Eine sehr wirkungsvolle Alternative zum Parieren: Die Taste, auf die die Fertigkeit gelegt wurde, gedrückt halten und in dem Moment, wo der Gegner zuschlägt, selber zuschlagen, um einen Gegenangriff auszuführen.

Zweihändige Vergeltung: Eine langsame aber kraftvolle Attacke, die den Gegner zu Boden wirft.

Stoß aus der Deckung: Wehrt Angriffe von Gegnern ab und führt einen Gegenangriff aus.

Schildschlag: Der Spieler schlägt mit seinem Schild zu und wirft den Gegner zu Boden.

Todestanz: Der Schild schleudert den Feind fort. Danach folgen zwei heftige Speerstöße.

Atemnot: Dieser Schlag braucht ein wenig Zeit, um sich aufzuladen, dann presst er dem Feind die Luft aus den Lungen, lässt ihn kurze Zeit atemlos verharren – die perfekte Gelegenheit, sich entweder einem anderen Gegner zuzuwenden oder den Angriff fortzusetzen.

Vernichtender Stoß: Dieser Angriff kann mehrere Feinde zu Boden werfen, was dir ermöglicht, dich für den nächsten Schlag in eine bessere Ausgangsposition zu bewegen, besonders wenn du von vielen Feinden umringt bist.

Donnerschlag: Dieser Schlag wird nicht auf den Gegner ausgeführt, sondern auf den Boden – mit solcher Wucht, dass alle Feinde um dich herum zurückgestoßen werden. Ein sehr guter Angriff, wenn dich viele Gegner umzingeln.

Heimlicher Stich: Wenn es dir gelingt, dich von hinten an einen Gegner anzuschleichen und zuzuschlagen, wird das besonders große Wirkung zeigen. (Passive Fertigkeit.)

Hinweis: Wenn du rennst, können dich die Feinde aus größerer Entfernung schon hören.

Liebesgrüße: Dieser Tritt unter die Gürtellinie ist eine unmissverständliche Botschaft und verursacht Schaden und Benommenheit für einige Sekunden.

Tierwissen: Ein guter Jäger kann wertvolle Produkte aus erlegten Tieren gewinnen. Einige davon können verwertet, andere zu einem guten Preis verkauft werden. (Passive Fertigkeit.)

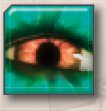
Das Lampenöl geht zur Neige? Was du aus einem bestimmten Tier gewinnen kannst, ist vielleicht eine Lösung für dein Problem …

Alchemie: Statt teure Tränke von Händlern zu kaufen, kannst du sie auch selbst zubereiten. Wenn du das richtige Kraut und eine Phiole besitzt, öffnest du das Inventar und mischst einen Trank.
(Details erfährst du in Kapitel 4: Das Inventar.)

Schattenfertigkeiten – Ein Geheimnis

Bedenke bitte, dass ich hier von Legenden rede. Ich konnte in ganz Venedig niemanden auftreiben, der tapfer genug wäre, zu behaupten, er könne diese Fertigkeiten lehren. Doch dies könnte dich interessieren:

Schattenpfad: Nur der Tod selbst kann in der Welt der Schatten wandeln. Besäße jemand seine Fertigkeiten, könnte er nach Belieben in die Schattenwelt hinüberwechseln.



Blick der Schatten: Die Legenden besagen, dass Geister durch die Schattenwelt streifen. Sie sehen zu können, wäre hilfreich, wenn man ihr Reich beträte.

Das Flüstern: Oder wenn man sogar die Stimmen der Toten vernehmen könnte – und sogar mit ihnen reden? Wer weiß, was Geister zu berichten hätten …

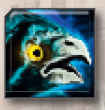
Besitztum der Toten: Was wäre, wenn die Geister sich immer noch an Besitztümer aus der Welt der Lebenden klammerten? Und könnte man sie vielleicht überreden, diese wegzugeben?
Aber … würde man diese Dinge tatsächlich haben wollen?

Fluch brechen: Flüche sind eine schreckliche Angelegenheit. Sie haben die Macht, Leute davon abzuhalten, Orte oder Tore zu durchqueren. Es wäre hilfreich, die Macht zu haben, Flüche zu entfernen und für immer zu brechen. Zumindest wenn du es wirklich darauf anlegst, an Orte zu gehen, die von solchen Flüchen geschützt sind …

Die Beschwörung: Die höchste Macht des Todes besteht natürlich darin, einen Geist zurück in die Welt der Lebenden zu transportieren, und sei es nur für einen kurzen Augenblick.

Geistfertigkeiten – Die geheime Macht der Nekromantie

Auch wenn ich kaum glauben mag, dass diese dunkle Kunst so wirkt, wie es erzählt wird, so habe ich doch mehr als eine Person getroffen, die behauptet, die folgenden mächtigen Zauber lehren zu können. Doch alle haben mich oft gewarnt, dass ihr Einsatz verboten und gefährlich ist. Oh, und ich darf ihre Namen niemandem verraten. Was ich auch nicht tun werde, denn wer weiß, welche Kräfte sie ansonsten gegen mich einsetzen könnten …

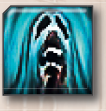


Rabenblick: Es ist nicht ungewöhnlich, einen Raben auf einem hohen Gebäude sitzen zu sehen, der in die Straße unter sich äugt. Mit diesem Zauber kann ein Nekromant durch dessen Augen sehen und vielleicht Dinge ausfindig machen, die von der Straße aus nicht zu entdecken sind.

Pfad des Raben: Ein Nekromant kann einen Raben rufen, um ihm die Suche nach seinem Ziel zu erleichtern. Der gerufene Rabe zeigt den schnellsten Weg zum gegenwärtigen Ziel.

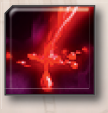
Zorn des Raben: Mit dieser Fertigkeit kann ein Nekromant einen Schwarm Raben heraufbeschwören, der seinen Gegner aus der Ferne angreift. Ein einfacher Zauber, doch die perfekte Einführung für Fernangriffe.

Schrei der Verdammnis: Mit einer Stimme, die anders als seine eigene ist, kann ein Nekromant seine Feinde in fürchterlichen Schrecken versetzen, woraufhin sie sich einige Sekunden lang nicht rühren können. Das Gute daran ist, dass dies auch aus weiterer Entfernung funktioniert.



Seuchengriff: Der Nekromant nutzt die Kräfte des Todes, um das Ziel und weitere Feinde anzugreifen und durch Krankheit schrecklichen Schaden zu verursachen.

Giftschleier: Nicht nur, dass dieser hinterhältige Zauber aus der Entfernung wirkt, er verletzt auch sein Ziel über einen längeren Zeitraum.



Blutzoll: Dieser sehr wirkungsvolle Zauber lässt den Nekromanten Gesundheit wiedergewinnen, indem er diese seinem Feind abzieht.

Blutnebel: Dies funktioniert genauso wie Blutzoll, aber in diesem Fall wirkt es auf alle Feinde in der Nähe, was den Nekromanten immer stärker macht, je mehr Gegner sich in seinem Umfeld befinden.

Lebensuhr in Scherben: Ein Juwel eines Nekromanten. Dieser Zauber lässt sein Opfer sehr schnell altern und schwächt es gewaltig, solange der Zauber anhält. Das ist besonders gegen starke Feinde sehr hilfreich.

Tödliche Nähe: Durch den Einsatz einer geheimnisvollen Stimme kann ein Nekromant mit diesem Zauber die Aufmerksamkeit seines Opfers auf sich ziehen. Dann kann er einen Schurken aus der Gruppe seiner Anhänger herauslocken und … der Rest liegt auf der Hand, nicht wahr?

Das letzte Urteil: Wer würde es wagen, den Tod persönlich zur Unterstützung in eine Schlacht zu rufen? Niemand, ist man geneigt zu antworten. Doch diesen Zauber soll es geben, und ein derart starker Helfer, der an deinem Feind nur seine Pflicht erfüllen will, könnte die mächtigste aller Waffen sein.

Wall des Geistes: Solange die Taste gedrückt gehalten wird, können magische Attacken abgewehrt werden.

Langer Pfad der Schatten: Es heißt, dass diejenigen, die über die Macht des Todes verfügen, erlernen können, sich für eine längere Zeit in der Schattenwelt aufzuhalten.

Rage der Ahnen: Mit diesem Zauber lässt ein Nekromant sein Opfer die Geister seiner Vorfahren erblicken, und das kann eine erschreckende Erfahrung sein! Deshalb erstarrt das Opfer und kann sich einige Zeit nicht bewegen!

Leichenruf: Feinde, die im Kampf gefallen sind, können von einem Nekromanten mit diesem Zauber wiedererweckt werden, wenn auch nur für kurze Zeit. Aber in schweren Auseinandersetzungen können sie eine wertvolle Hilfe sein.

Lebensstoß: Man kann die Schattenwelt leise verlassen. Oder – setzt man diesen Zauber ein – mit einer großen Explosion, die alle verletzt, die sich in der Nähe des Nekromanten befinden.

Schatten-Widerhall: Diejenigen, die durch die Schattenwelt streifen, werden bemerken, dass alles um sie herum verlangsamt abläuft. Setzt man diesen Zauber ein, kann dieser Zustand beibehalten werden, auch wenn man die Schattenwelt wieder verlassen hat.

9. Erforschung der Welt

Über Nesto: Wie auch sein Cousin Don ist Nesto in einer reichen Familie aufgewachsen und hat viel übers Kämpfen und die höheren Künste gelernt. Aber Nesto Noblesse immer genossen und gern seine Münzen für die Genüsse des Lebens ausgegeben. Für ein Herz aus Gold war er nie bekannt, genauso wenig für ausgeprägten Gerechtigkeitssinn.

Auf den folgenden Seiten findest du Nestos Bericht, in dem du viel über die Besonderheiten der Welt von Venetica erfährst, über ihre Bewohner und ihre Geheimnisse.

„Mein Fürst, ich hoffe, mein Bericht über diese Stadt wird sich als nützlich für Euch erweisen und Euch davon überzeugen, dass alle Eure Dukaten, die Ihr mir bezahlen möchtest, gut angelegt sind, und vielleicht mögt Ihr den Preis ja noch erhöhen …“
– Nesto

Nestos Venedig-Tagebuch

Ich habe den Fehler gemacht, Venedig zuerst bei Nacht zu betreten. So hat mir die Stadt gleich ihr wahres Gesicht gezeigt – genauer gesagt, ihre Gesichter: in Form von blutrünstigen Gaunern, die mich töten und zerfleddern wollten. Die Stadt ist nicht mehr das, was sie einstmals war. Sie ist nicht mehr der strahlende Treffpunkt aller freien Bürger und Händler, vom Rest der Welt bewundert. Nun ist sie gefallen, und sie ist tief gefallen.

Tavernen:
Meine Lieblingsplätze. Tavernen sind die besten Orte, um sich zu erfrischen, die aktuellsten Neuigkeiten zu erfahren oder sogar eine Aufgabe zu erhalten. Außerdem gehören sie zu den wenigen Stellen, wo einem nachts wenig Gefahr droht. Wenn Gauner und Banditen durch die Gassen streifen, kann man sich dort bei einem guten Glas Wein und in der Gesellschaft einer schönen Frau entspannen.

Garnisonen:
Hier trifft man den netten Wächter von nebenan. Der Äußere Bezirk und der Innere Bezirk verfügen über Garnisonen, die noch genutzt werden, während die des Arsenal-Bezirks längst aufgegeben worden sind. Die Hauptmänner der Wache vergeben oft Aufgaben an kühne Abenteurer, damit diese die Arbeit erledigen, die eigentlich der Wache gebührt ...

Richter:
Ich bin dem Richter nie persönlich begegnet, denn so ehrenwert wie ich bin, war das nie nötig. So weit ich weiß, ist dies der Ort, an dem man für seine geringen oder auch größeren Vergehen geradestehen muss ... wenn man ertappt wurde. Außerdem verteilt der Richter auch Aufträge, wenn man nicht gerade als Schurke bekannt ist.

Marktplätze:
Weil Venedig eine Stadt der Händler ist, gibt es viele Orte, an denen du interessante Dinge erwerben kannst. Dabei solltest du bedenken, dass die unterschiedlichen Händler jeweils andere Kaufpreise für Dinge veranschlagen, die du ihnen anbietest. (Eine Liste der Objekte findest du in Kapitel 11: Dinge zum Einkaufen.)

Gilden:
Es gibt altehrwürdige Zünfte in dieser Stadt, und ein Neuankömmling sollte in Erwägung ziehen, sich einer anzuschließen, um einen Schlafplatz, vertrauenswürdige Freunde und viele Aufträge zu bekommen, für die man reiche Belohnung erhält. Beachte dabei aber, dass jede Gilde ein bestimmtes großes Ziel verfolgt: Das Stillen von Rachedurst, den Einsatz von Magie zur Kontaktaufnahme mit Verstorbenen oder das Bereisen der Welt und dabei die Ansammlung von Reichtum.

Wohnungen der Leute:
Du hast nicht das Recht, in die Wohnungen der ehrenwerten Bürger einzubrechen … doch dort könntest du wertvolle Sachen ausfindig machen.

Kanäle:
Die Gondoliere sind in dieser Stadt wohl etwas schüchtern! Vielleicht musst du ihnen erst einen Gefallen tun? Aber für den Moment kannst du auch selbst durch die Kanäle schwimmen … und so viele Geheimnisse enthüllen!

> **Hinweis:** Beim Schwimmen kannst du keine Waffe ziehen und nur wenige Objekte oder Fertigkeiten benutzen.

Brunnen: Trinke aus ihnen, um deine Mentale Energie aufzufüllen. Aber einige von ihnen funktionieren nicht … du solltest erforschen, warum das so ist!

Orte, die man meiden sollte

Katakomben:
Unter der Stadt befindet sich eine dunkle Welt; ein Ort, an dem fürchterliche Kreaturen umherstreifen und an dem es legendäre Schätze des Alten Imperiums zu entdecken gibt. Geh nur dort hin, wenn du gut ausgerüstet bist. Nimm eine Lichtquelle mit. Und schenke den Geistergeschichten besser keinen Glauben, wenn du wirklich hinabsteigen willst!

> **Alte Holztüren** können mit (sehr) schweren Waffen zerstört werden.

Dächer: Die Dächer Venedigs sind eine Welt für sich, angefüllt mit zwielichtigen Gestalten und seltsamen Kreaturen. Doch die Dächer sind auch der Pfad zu wertvollen Dingen – sei es auf den Dächern selbst oder hinter geöffneten Fenstern, durch welche skrupellose Besucher heimlich einsteigen (oder verschwinden) können …

Arsenal-Bezirk: Einst war dies die gigantische Schiffswerft von Venedig, in der Tag für Tag mächtige Kriegsgaleeren vom Stapel liefen. Doch das ist lange her. Heute sind nur noch wenige Einrichtungen in Betrieb. Diese werden von Largo kontrolliert, dem Vorsteher im Dienste des Dogen. Seit die Wachen diese Straßen aufgegeben haben, ist das Arsenal die Heimstatt der Banditen geworden und tags wie nachts ein gefährlicher Ort. Doch das Gefühl für die Uhrzeit verblasst ohnehin in diesen düsteren Gassen.

Tag und Nacht

Die Zeit steht für niemanden still. Der Tag wandelt sich zur Nacht und erstrahlt dann in neuem Glanz. Nachts wird es besonders gefährlich, denn Banditen schleichen in der Dunkelheit durch die Gassen und suchen nach Leuten wie dir. Es könnte ratsam sein, sich nachts in eine gemütliche Taverne zurückzuziehen, ein paar Biere zu trinken, sich auszuruhen und neue Kraft zu sammeln, bis ein neuer Tag anbricht.

Die Zeit vorüberziehen lassen: Du kannst Stühle und Betten benutzen, um Zeit schneller laufen zu lassen. Eine Anzeige erscheint, in der du wählen kannst, wann du dich wieder erheben willst. Benutzt du ein Bett anstelle eines Stuhls oder einer Bank, sammelst du im Schlaf neue Kräfte.

Wenn du die Stadt erforschst, vergewissere dich, alle Orte und Leute aufzusuchen, die für dich von Interesse sein könnten. Stürze dich nicht kopflos in dunkle Katakomben, wenn du dich nicht gut genug vorbereitet fühlst (oder wenn du keine Laterne bei dir trägst). Erledige erst die leichteren Aufgaben und stelle sicher, dass du für die schweren Aufgaben gut gerüstet bist. Und vergiss nicht, dass es Orte gibt, an denen du dich für wenig Geld ausruhen und Kraft sammeln kannst.

10. Andere Leute

Während manche Leute sagen, dass man allen Menschen mit Respekt begegnen sollte, ist meine Herangehensweise eher, mir diejenigen auszusuchen, die mir bei meinen Bemühungen helfen können. Warum sollte ich meine Zeit mit irgendwelchen Dummköpfen oder unwichtigen Gestalten verschwenden?

Persönlich rate ich nicht dazu, mit den gemeinen Bürgern von Venedig zu verkehren. Sie wissen nicht viel und haben daher nur wenig zu sagen. Ein Reisender wird schnell die wichtigen Leute aus der Masse herausstechen sehen und den Rest einfach beiseite lassen.

Ich möchte darauf hinweisen, obwohl es offensichtlich sein sollte, dass man nicht einfach grundlos einen Bürger mit der Waffe angreift. Wenn eine besondere Situation eintritt, in der du jemanden zu einem Kampf herausfordern willst, dann tu dies, indem du mit der Person redest und erklärst, was deine Absichten sind.

Bedenke, dass einige Leute wütend auf dich werden, wenn du sie nicht respektvoll behandelst. Dies kann dazu führen, dass sie ihre Geheimnisse nicht mit dir teilen wollen – oder sogar zu Schlimmerem. Aber in den meisten Fällen hast du die Chance, die Dinge wieder zu bereinigen.

Handeln:
Viele Leute, auf die du stößt, sind auf die eine oder andere Weise Händler und haben Dinge im Angebot. Auch kaufen sie Sachen von dir. Du möchtest sehen, was sie anbieten? Frag sie einfach danach!

Fertigkeiten:
In Venedig findest du keine Schule und keinen Ausbildungsort, an dem du einfach eine neue Fertigkeit erlernen kannst – du musst die Ausbilder persönlich aufsuchen. Wenn du mit den Leuten redest, wirst du sicher herausfinden, wo du nach diesen Ausschau halten solltest.

Aufgaben:
Da Probleme und Sorgen in diesen Zeiten allgegenwärtig sind, werden viele Leute dich um deine Hilfe bitten, und die meisten von ihnen werden dich belohnen, wenn du eine Aufgabe erfüllst. Finde etwas über die Sorgen der Leute heraus, um Geld, Erfahrung oder ein besonderes Objekt zu gewinnen.

Leute ausrauben

Natürlich würdest du niemals in das Haus eines ehrlichen Bürgers einbrechen, nicht wahr? Aber solltest du dich plötzlich in einer Situation wiederfinden, in der du unbedingt ein Haus ausrauben wolltest, dann müsstest du zunächst die Tür aufschließen – was Können verlangt, über das nicht jeder verfügt. Wenn du darin ausgebildet worden bist und es dir gelingt, solltest du aber bedenken, dass jemand zu Hause sein könnte. Und wenn ein Bewohner dich entdeckt, solltest du es tunlichst vermeiden, ihn um seine Wertsachen zu erleichtern, denn das kann deinem kostbaren Ruf Schaden zufügen!
Wenn du also beschließt, einen unschuldigen Bürger auszurauben (was, das muss ich eingestehen, sehr lohnend sein kann), dann solltest du sicherstellen, dass niemand zu Hause ist oder du zumindest nicht gesehen wirst.

Schlösser knacken – mit Hilfe:
Weil du nicht im Knacken von Schlössern, welche Türen und Truhen verschließen, ausgebildet bist, wirst du Hilfe benötigen. Vorausgesetzt, du besitzt gewisse Fertigkeiten, kann die helfende Person dir zeigen, in welcher Reihenfolge du die Dietriche verwenden musst, um das Schloss zu öffnen.

Schlösser knacken mit dem Xbox360-Controller:
Hier entsprechen die vier Farben der Dietriche den Farben der vier Kontrollerknöpfe X, Y, A und B.

Personen, die du kennen solltest

Der Doge:

Der gewählte Herrscher der Stadt. Sollte man meinen. Niemand weiß wirklich, ob der Doge rechtmäßig vom Stadtrat gewählt worden ist oder ob ihn weniger legale Machenschaften auf den Thron gebracht haben. Das, was ich weiß, ergibt ein düsteres Bild. Dieser Mann hat die Stadt auf die Grundmauern verfallen lassen. Längst kümmert er sich nur noch um das Handelszentrum und die Werft, wo die Kriegsschiffe gebaut werden. Die Bürger sind unterdessen auf sich selbst gestellt.

Die Wachen:

Weil die Kasse des Dogen knapp wurde, sind die Nachtwächter entlassen worden, weswegen die Stadt nachts ein einziges Chaos ist. Die übrigen Truppen schrecken davor zurück, Banditen dingfest zu machen und den Leuten von Venedig beizustehen, denn sie sind schon genug damit beschäftigt, die Geldsäcke des Dogen zu beschützen. Aber damit eröffnet sich dem tapferen Abenteurer eine gute Chance, denn die Wachen bezahlen denjenigen gut, der ihnen die Arbeit abnimmt.

Banditen:

Auf gefährliche Schurken kann man überall in der Stadt stoßen. Es gibt einige, die weniger wichtig sind. Sie schleichen nachts durch die Gassen – und verbergen sich tagsüber in ihren Unterkünften. Dann gibt es einflussreiche Schurken, die sich an besonderen Orten verstecken und ganz individuelle Ziele verfolgen. Es kann gefährlich sein, sich mit ihnen einzulassen, und dazu musst du vielleicht dein Gewissen ausblenden, doch es könnte sich lohnen!

Die Untoten Fünf:
Gerüchte, nur Gerüchte. Die Leute schwadronieren darüber, dass fünf Menschen die Unsterblichkeit erlangt hätten und nun ihre Mächte dazu einsetzten, die Ordnung unserer Welt umzustürzen … Nun, ich selbst habe bislang noch keine untoten Kreaturen auf meinen Reisen getroffen, also kann ich diese Geschichten nicht bestätigen. Offen gesagt, ich glaube einfach, wenn die Zeiten düster sind, so spiegelt sich das in den Geschichten wider.

Legenden

Ich sollte nicht vergessen, auf einige der gängigsten Legenden hinzuweisen, die sich die Bürger von Venedig erzählen. Einige klingen seltsam und verwirrend, und ich bin froh, dass sie mir in einer gemütlichen Taverne erzählt wurden und ich genug Wein hatte, um die Worte herunterzuspülen.

Die Legende des Alten Imperiums:
Vor langer Zeit, so sagt man, standen riesige Gebäude des Reiches an der Stelle, an der sich heute Venedig befindet. Seltsamerweise erwähnt kein Geschichtsbuch dieses Reich mit einer Silbe. Doch es gibt immer noch viele Artefakte unbekannter Herkunft: alte Klingen, Münzen und viele Ruinen, welche sogar noch weit, weit unterhalb der Straßen zu finden sein sollen …

Die Beschützer:
Die jenseitig veranlagten Leute in der Stadt reden gern von Geschichten über einen alten Orden, der herausgefunden haben will, dass unsichtbare Energieströme unsere Welt durchziehen; Energien, die aus einer anderen, dunklen Welt stammen. Diese Energien sollen dort am stärksten sein, wo die Ströme aufeinandertreffen, und dort ist die Gefahr besonders groß, dass sich die beiden Welten verweben.

Dieser Orden nennt sich „die Beschützer“ und hat Statuen an diesen Orten errichtet, die verhindern sollen, dass diese jenseitige Macht in unsere Welt vordringen kann. Solange diese Statuen nicht beschädigt werden, ist unsere Welt sicher. Doch werden sie zerstört, könnten namenlose Kreaturen vorrücken und Schrecken und Vernichtung mit sich bringen.

Der Abgrund:
Tief unter Venedig soll er sein, so die Legenden: der Abgrund, wo sich die Welten berühren. Es heißt, aus diesem Ort sei das mächtigste Buch aller Zeiten emporgestiegen: das Schwarze Grimoire.
Es ist eine Ansammlung von Zaubern, die in den falschen Händen das kosmische Gleichgewicht endgültig zerstören könnten.

11. Kreaturen

Tiere

Viele Tiere, besonders die kleineren, kannst du als ungefährlich einstufen, denn sie werden dich entweder nicht beachten oder vor dir fliehen. Größere Tiere könnten dich jedoch für eine Gefahr halten – oder auch für Beute. Dann greifen sie dich an.

Verschiedene Tiere besitzen unterschiedliche Arten des Angriffs oder der Verteidigung, und du solltest immer den idealen Weg herausfinden, wie du mit ihnen umgehst. Außerdem solltest du probieren, welche Waffe für die jeweilige Kreatur am besten geeignet ist, besonders wenn sie eine harte Schale hat, die erst geknackt werden muss.
Andere Tiere greifen in Schwärmen an. Wenn du also eines davon attackierst, musst du dich auch um die anderen kümmern.

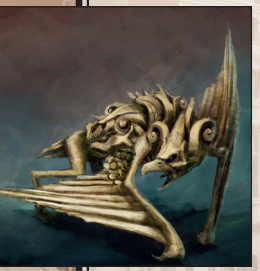
Herzen der Finsternis: Einige Feinde sind schwer zu besiegen, denn sobald du sie besiegt hast, nehmen früher oder später andere Exemplare ihren Platz ein. In diesem Fall kannst du nach ihrem Herkunftsort Ausschau halten, dem Herzen der Finsternis. Wenn du ihn beseitigst, kannst du so der Gefahr ein Ende setzen.

Menschliche Gegner

Menschen kämpfen im Allgemeinen etwas überlegter als Tiere. Wenn du nur wild auf sie einprügelst, werden sie schnell lernen, deine Schläge zu parieren und einen Gegenangriff auszuführen. Und wenn andere in der Nähe sind, treten diese in den Kampf ein, also solltest du dir erst einen Überblick verschaffen, bevor du einen Gegner angreifst.

Legendäre Kreaturen … bloß Mythen?

Der aufmerksame Leser wird bemerkt haben, dass ich nicht an Schauergeschichten über seltsame Wesenheiten glaube. Aber in letzter Zeit haben viele Leute über unerklärliche Sichtungen geredet, also will ich diesem Thema in meinem Bericht etwas Platz einräumen.
Einige reden von Geistern, die Unschuldige angreifen und, eben weil sie Geister sind, nicht verletzt werden können. Andere wollen beobachtet haben, wie sich die Toten aus den Gräbern erheben und fortan durch die Kanäle und Katakomben streifen. Und einige behaupten sogar, Lektoren erblickt zu haben – Dämonen, die einzig das Ziel verfolgen, magische Bücher und Schriftrollen aufzutreiben, mächtige Worte zu entziffern und mit ihren scharfen Klauen und Zähnen alles zu verteidigen, was sie entdeckt haben. Es heißt, keine Klinge eines Sterblichen könnte solch einen Dämon vernichten.



Auch wenn ich weiß, dass all dies seltsam klingen mag, muss ich zugeben, dass ich vor kurzem zwei mysteriösen Kreaturen begegnet bin, wenn auch in der Dunkelheit, die der Beschreibung der Lektoren entsprechen. Aber ich hatte zuvor ausgiebig dem Wein gefrönt, also werde ich wohl nie wissen, ob das nur auf meine Fantasie zurückzuführen war …

12. Dinge zum Einkaufen

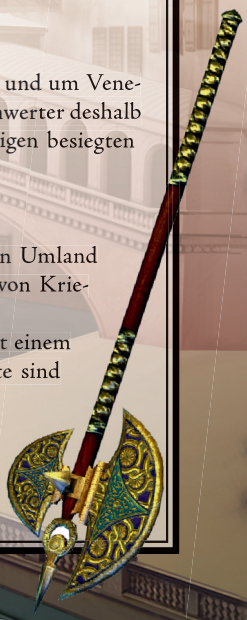
„In Venedig gibt es viel zu erwerben, aber wie willst du die Dukaten verdienen, um dir das alles leisten zu können? Man kann auf vielen Wegen zu Reichtum kommen: Durchsuche immer besiegte Gegner. Wenn sie Dinge bei sich haben, die dir nutzlos erscheinen, kannst du sie immer noch an Leute verkaufen, die sie brauchen.
Erforsche die Welt. Alte Schätze kannst du an vielen Orten finden (besonders dort, wo es dunkel und gefährlich ist – was meinst du wohl, warum sie sich noch keiner geschnappt hat?).
Halte nach Leuten Ausschau, die deine Hilfe benötigen. Sie belohnen dich, wenn du sie unterstützt. Und schließlich noch ... es gibt immer die Möglichkeit, dass du stiehlst, was du brauchst. Das kann sich besonders lohnen, wenn du in die Wohnungen der Leute eindringst. Aber lass dich nicht erwischen!“ – Nesto

Waffen

In jeder der vier Kategorien kannst du viele unterschiedliche Waffen erwerben.

Schwerter:
Diese wirst du am häufigsten antreffen. Vor allem in und um Venedig wird diese Waffenart gern genutzt. Du kannst Schwerter deshalb nicht nur an vielen Orten kaufen, sondern auch einigen besiegten Feinden abnehmen.

Hämmer und Äxte:
Während Hämmer durchaus auch im venezianischen Umland gebräuchlich sind, werden Streitäxte hauptsächlich von Kriegern aus dem Osten getragen.
So kann es sein, dass du deine erste Waffe dieser Art einem besiegten Feind abnehmen wirst. Hämmer und Äxte sind meist teurer als Schwerter, richten aber auch mehr Schaden an.



Speere und Schilde: Neben den venezianischen Gardisten, die ihre Waffen nur unfreiwillig abgeben werden, beherrschen auch Krieger aus fernen Ländern den Umgang mit diesen Waffen. Daher ist es möglich, dass es einige Zeit dauern wird, bis du an eine solche Waffe herankommst.

Legendäre Waffen

Wir alle kennen die alten Geschichten. Aber hat jemand wirklich eine dieser Waffen gesehen, wie sie von einem stolzen Krieger getragen wird? Nein. Aber weil jeder so gerne den Legenden lauscht, will ich hier von ihnen erzählen.

Die Mondklinge: Diese Waffe ist einzigartig und daher nicht käuflich zu erwerben. Allerdings gibt es wohl Personen, welche die Waffe mit Hilfe von okkulten Kräften verbessern können. Im Inneren Bezirk soll es ein Geschäft geben, wo diese Kunst beherrscht wird ...

Schwert des Heiligen Antonius: Eine Klinge, die mit magischer Kraft versehen ist und einst dem Heiligen Antonius gehört hat, dem Gründer des Ordens des Heiligen Siegels, bevor er von seinen Feinden ermordet wurde.

Das Imperiale Blutschwert: Eine verfluchte Waffe aus dem Alten Imperium, die ihrem Träger Gesundheit zuführt, wenn sie einen Feind trifft.

Zamazars Furie des Ostens: Eine magische Klinge, einst getragen von einem Fürsten aus Konstantinopel – sie soll befähigt sein, die Mentale Energie ihres Trägers zu erhöhen, wenn sie einen Feind trifft.

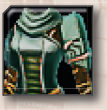
Hammer der Wahrheit: Eine lange verloren geglaubter Kriegshammer, den ein Söldner aus einem fernen Land getragen hat. Einstmals war er nach Venedig gerufen worden. Auch diese Waffe soll Lebensenergie von denjenigen abziehen, die getroffen werden, und sie auf den Besitzer übertragen.

Speer der schreienden Seelen: Eine sehr alte Waffe unbekannter Herkunft, die angeblich die Mentale Energie ihres Trägers erhöht, wenn der Feind nicht schnell genug ihrem Stoß ausgewichen ist.

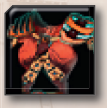
Rüstung

Beachte, dass Rüstung normalerweise nur auf Anfrage hergestellt wird (für die Stadtwachen beispielsweise) und daher nicht zum Verkauf steht. Doch ein fähiger Waffenschmied wird jedwede Rüstung, die du erlangt hast, deiner Statur anpassen. Dies sind die gängigsten Rüstungen.

Standardkleidung:
Sie bietet überhaupt keinen Schutz.



Lederrüstung: Eine normale Rüstung. Sie bietet einfachen Schutz gegen die meisten Waffentypen.



Gebundene Rüstung: Mit diesem Rüstungstyp kannst du von scharfen Dingen verletzt werden, aber sie ist wirkungsvoll gegen stumpfe Waffen.

Plattenpanzer: Das starke Metall ist bei den meisten Waffen effektiv, kann aber von Stabwaffen durchdrungen werden.

Jagdrüstung: Diese besonders leichte Rüstung afrikanischer Herkunft ermöglicht ihrem Träger, Stabwaffen auszuweichen, und sie soll vor magischen Angriffen schützen. Doch sie ist anfällig bei Schwertangriffen.

Sonstige Dinge zum Einkaufen

Nahrung: Die meisten Nahrungsmittel verbessern deine Gesundheit. Einige spezielle Nahrungsmittel können sogar deine Mentale Energie auffüllen.

Bier und Wein: Sie haben ihre Vorteile … und ihre Nachteile.

Laterne: Ein wichtiges Objekt, um Licht in dunkle Ecken und Wege zu bringen.

Lampenöl: Damit wird die Laterne aufgefüllt.

Phiole der Alchimisten: Wird gebraucht, um Tränke zu mischen.

Sturmtrank: Dieses Elixier lässt dich schneller rennen und ist sehr selten zu erwerben.

Schatzkarte: Angeblich weist eine Schatzkarte den Weg zu einem Schatz. Doch du brauchst eine Schaufel, um ihn auch zu heben.

Flakon des Willens: Kann frisches Wasser aufnehmen und dir damit ermöglichen, deine Mentale Energie zu erneuern.

Heiltränke: Spezielle Tränke können von der Zunft der Schattenflügel gemischt werden, aber sie fordern von dir, dass du ihnen erst bestimmte Kräuter beschaffst. Du kannst auch selbst Tränke mischen, wenn du die Fertigkeit erlernt hast und Phiolen besitzt.

Dinge zum Verkaufen

Denke daran, dass die Händler deine Waren nicht zum gleichen Preis einkaufen, wie sie diese verkaufen, sondern dass dieser deutlich niedriger liegt. Die Händler von Venedig haben das Wort „Gewinnspanne" erfunden, um dies zu begründen.

Tierhaut, Antiquitäten, gebrauchte Waffen: Halte nach Händlern Ausschau, die besonderes Interesse an Dingen haben könnten, die du verkaufen willst, denn einige bieten dann höhere Preise als andere!

Wertgegenstände: Juwelen, Ringe, Halsketten und ähnliche Sachen finden immer einen Käufer.

Imperiale Münzen: Die meisten Händler tauschen sie dir in Dukaten um.

Dinge, die man nicht kaufen, aber finden kann

Kräuter, Pilze, andere Verzehrobjekte: Du kannst viele Geschenke der Natur in deiner Nähe einsammeln. Willst du ihre Wirkung erfahren … koste einfach davon.

Ringe der Macht: In diese Ringe sind angeblich magische Juwelen eingearbeitet, die die Kraft einer bestimmten legendären Waffe erhöhen können …

Waffen von Feinden: Manchmal triffst du auf Gegner, die stärkere Waffen als du haben. Besiegst du sie, kannst du dir nehmen, was du errungen hast!

Lampenöl von Tieren: Bestimmte Tiere produzieren eine glühende Substanz, die du als Lampenöl verwenden kannst.

Ewig brennendes Lampenöl: Tief in der Dunkelheit sollen Kreaturen hausen, die angeblich Licht abstrahlen, das nie erlischt.

Legendäre Waffen: Weil niemand sie bislang gefunden hat, wirst auch du sie nicht so einfach in deinen Besitz bekommen …

Magische Ringe: Schlaf ist gut für deine Gesundheit und deine Mentale Energie. Bestimmte Ringe, so die Legenden, haben die gleiche Wirkung.

Schaufel: Venedig ist eine Stadt aus Stein, in der die Straßen gepflastert sind und in der sich nur wenige Gärten befinden, daher besitzt nicht unbedingt jeder Einwohner eine Schaufel. Aber halte deine Augen offen, dann wirst du früher oder später einen Ort finden, wo du dieses nützliche Objekt erlangen kannst.

Wie man nach Schätzen gräbt: Wenn du einen Schatz heben möchtest, benutze deine Schaufel so wie jedes andere Objekt: Öffne das Inventar und dann ziehe entweder die Schaufel auf Scarlett, doppelklicke darauf oder platziere sie in deiner Schnellwahl-Leiste und drücke dann die entsprechende Taste (oder die Sonder-Aktionstaste), um sie zu verwenden. Und wenn du dich wirklich an der richtigen Stelle befindest, wirst du belohnt mit … was auch immer deine Schaufel im Erdreich freilegt.

13. Mitwirkende

Venetica © 2010 dtp entertainment AG and Deck13 Interactive. All rights reserved. Developed by Deck13 Interactive. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.

Finanziert durch die dtp Game Portfolio 2006 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

Deck13 Interactive

Directed by
Jan Klose

Executive Director
Dr. Florian Stadlbauer

Head of Technology
Thorsten Lange

Head of Art
Timm Schwank

Lead Character Animator
Gregor Weiß

Lead Programming
Thorsten Lange

Programming
Philip Hammer
Holger Durach
Karsten Weiß
Antonin Nemec

Lead Programming (Xbox 360)
Sylvain Grosdemouge

Programming (Xbox 360)
Florent Boutin
Arnaud Olivier

Additional Programming
Lea Lindemann
Steffen Holz

Gameplay Scripting
Sven Hammer
Lennart Kessler

Location Design
Susie Sou
Felix Haas
Timm Schwank

Concept Artist
Felix Haas

3D Environment Artists
Martin Teichmann
Florian-Schweini-Schweinbenz
Tobias Bertrand
Dominikus Reiter

3D Support
Martin Sander
Christian Trageser
Stefan Tolksdorf

Additional 3D Art
A2O Group
braindraintrain

Character Design
Gregor Weiß
Timm Schwank

3D Character Artists
Gregor Weiß
Sergej Kurlenko
Rocketbox Studios GmbH

Character Animation
Gregor Weiß
Danny Man

Character Concept Art and Storyboards
Felix Haas
Die Kolonie:
Dieter Klapper
Tahar Jaber

Additional Character Design
Aerohills
Augenpulver – Design und Illustration GbR

Cutscene Development
Gregor Weiß
Danny Man

Additional Cutscene Development
Sven Hammer
Lennart Kessler
Timo Mylly

User Interface Design
Mike Wemhoff
Martin Sander

Content Integration
Sven Hammer
Lennart Kessler
Darius Daniali
Norman Ehmer
Fedja Adam

Project Management
Elisabeth „Lizzy“ Riebschläger

Multimedia Design
Linda Nguyen

Particle Effects
Chi-Thong Nguyen
Martin Sander

Story and Dialogues
Jan Klose
Falko Löffler
Dr. Steffen Naumann
Stefan Watzke
Timm Schwank

Dialogue Editors
Ian Morris
Mark Estdale

Cutscene Integration
Gregor Weiß
Sven Hammer
Lennart Kessler
Jan Klose

Quality Assurance Manager
Felix Rischbieter

Quality Assurance (Xbox 360)
Mathias Moureaux

Project Coordinator
Xbox 360 version
Dr. Florian Stadlbauer

Office Management
Sarah Wrensch

Legal Advice
Christian Hoppensted

Music & Sound
Original Soundtrack written by
Tilman Sillescu
Markus Schmidt
Alexander Röder
Alex Pfeffer

Venetica Main Theme
written by
Jan Klose

Original Sound Design by
Michael Schwendler
Axel Rohrbach
Alexander Röder
Pierre Langer
Carsten Rojahn

Direction
Pierre Langer

Produced by
Dynamedion

Deck13 Game Testing
Testing Supervision
Felix Rischbieter

Testers
Oliver Bärschneider
Manuela Bode
Eva-Maria Freund
David Frombold
Ralf Fuhrmann
Philipp Graml
Lars Heppner
Carsten Hitter
Jurek Höfer

Frank Daniel Hundrieser
Kerkhoff, Kevin
Arne Kleinophorst
Dr. Verena Klose
Daniel Köth
Paul Kunz
Dominique Mader
Andreas Menkhoff
Nicole Mörning
Thorsten Richter
Lars Scharfenberger
Markus Tretin
The Deck13 Team

PINA3 is powered by
OGRE3D
PhysX by NVIDIA
FMOD Ex Sound System by
Firelight Technologies
GFx from Scaleform
Agent Movement powered by
PathEngine™ –
www.pathengine.com

RPG game rules based on
Terra Magna Pen & Paper RPG
(c) 1999 Artex Software

Deck13 would like to say thank you to
Steve Streeting
The Schwanks – Stefanie, Maya, Hanna
Dr. Verena Klose
Armin Burger
Dr. Cornelia and Sophie
Charlotte Stadlbauer
Markus Windelen
Mathias Reichert
Achim Heidelauf
Claas Wolter
Rebekka Adolph
Fabien Bihour
Cyril Labordrie
Sylvain Grosdemouge
Ralf C. Adam
Oliver Staude-Müller
Jovanovic Family
Games Academy Frankfurt
Ben „Der kleine Mann“ Hassen
Waitress of the Pfeffermühle Canteen
The Munich Heartbreakers

dtp entertainment AG

dtp entertainment AG
Goldbekplatz 3–5
22303 Hamburg
Germany
www.dtp-entertainment.com

Producing
Development Director
Mathias Reichert

Senior Producer
Achim Heidelauf

Marketing/PR

International Marketing Director
Claudia Kuehl

Marketing Director
Thorsten Hamdorf

International Brand Manager
Rebekka Adolph
Ray Livingston

Senior Marketing Manager
Mark Geise

Product Manager
Kay Jungmichel

Marketing Coordinator
Benedikt Grasmann

Senior PR Manager
Claas Wolter

Content & Community Manager
Bettina Korb

Junior Art Director Online
Christian Leibe

Packaging and Manual Design
Art Director
Stefan Sturm

Graphic Designer
Dennis Barcelona
Martina Stellbrink
Björn Richter

Localization
Head of Department
Johannes Bickle

Localization Manager
Bernie Duffy
Matthias Eckardt
Patricia Grube
Maren Nötzelmann

QA
QA Manager
Pan Schröder

QA Resource Manager
Steffen Böhme

QA Technical Lead
Mathias Reinke

Lead Tester
Ingo Tuletz

Testers
Dominik Späth
Sascha Leuenroth
Torben Brzozowski
Jonas Teegen
Thomas Bark
Maik Schröder
Heiko Loki Schiemann
Ufuk Fernandez
Armin Röhrs
Martin Petersen
Tobias Schulze
Judith Gastell
Daniel König
Mahmut Mir
Christian Stahlich
Jemima Bedau
Martin Bennung
Michael Noss
Marc Schönbrun
Davide Ferrari
Alessandra Foglia

Jose Manuel Angulo Caro
Antonio Freire de Dios
Kamel Gherbi
Arnold Kalambani
Jean Christian Drolet
Douglas Brennan
Cecilia Flores Mozo

Legal Advice
Maren Fischer
Kai Bodensiek,
Brehm & v. Moers

dtp would like to say thanks to
Cécile Schneider
Robert Seifert
Annie Dumitrescu
Denise Schaar
Oliver Mills
Melanie Garding
Paul Guillaumon
Christian Krüger
Kjell Heidelauf
Sonja Heidelauf
Tom Thiel, illuvision

German Voice Recording
Dialogue Editing
RC Production
Kunze & Wunder
Voice Director
Jan Klose

Dialogue Recording Engineers
Julian Bartels
Clemens Brix

Dialogue Editor
Michael Ungerer

Cast
Johannes Berenz
Matthias Deutelmoser
Manja Doering
Frank Glaubrecht
Peter Groeger
Florian Halm
Tanya Kahana
K. Dieter Klebsch
Matti Klemm
Jaron Löwenberg
Luise Lunow
Tobias Nath
Viktor Neumann
Engelbert von Nordhausen
Gerald Paradies
Markus Pfeiffer
Erich Räuker
Peter Reinhardt
Ricardo Richter
Lutz Riedel
Margot Rothweiler
Dennis Schmidt-Foß
Tilo Schmitz
Thomas Schmuckert
Reiner Schöne
Oliver Siebeck
Katharina Spiering
Jürgen Thormann
Claudia Urbschat-Mingues
Andreas Wittmann
Bodo Wolf
Almut Zydra

PhysX™ by NVIDIA

PATHEngine

Scaleform®

EPILEPSIEWARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden. Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden; in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte diese sich vor der Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel SOFORT beendet und ein Arzt konsultiert werden.

LIZENZ- UND NUTZUNGSBESTIMMUNGEN

1. Lizenz

Der Käufer erhält das nicht ausschließliche Recht, das Programm an einem Computerarbeitsplatz zu benutzen. Das Recht ist nicht übertragbar, vermietbar oder verleihbar. Das Kopieren und Archivieren des Programms zum Zwecke der eigenen Datensicherung ist gestattet. Das Eigentum und die Urheberrechte oder sonstige Schutzrechte an der Software verbleiben nach wie vor bei der dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern.

2. Beschränkungen und Änderungsverbot

Das Programm oder Teile davon dürfen nicht kostenpflichtig oder kostenfrei weitergegeben, lizenziert, vermietet, verändert, übersetzt, angepasst oder veröffentlicht werden. Die Software darf weder im Gesamten noch in Teilen disassembliert, dekompiliert oder auf andere Weise in allgemein lesbare Form zurückgewandelt werden.

3. Laufzeit des Vertrages

Die Lizenz gilt bis zu ihrer Beendigung. Der Lizenzvertrag kann dadurch beendet werden, dass die Software sowie alle Kopien vernichtet werden. Die Lizenz erlischt unverzüglich, wenn gegen eine Bestimmung des Lizenzvertrages verstoßen wird, ohne dass es einer Kündigung durch die dtp entertainment AG, resp. ihren Lizenzpartnern, bedarf.

4. Haftungsbeschränkung

Die dtp entertainment AG übernimmt keine Gewähr für die Vollständigkeit und Richtigkeit des Inhaltes der auf dem Datenträger gespeicherten Software. Eine Haftung für entgangenen Gewinn, für Schäden an oder Verlust der gespeicherten Daten sowie für andere mittelbare oder unmittelbare Folgeschäden ist ausgeschlossen, soweit nicht grob fahrlässiges oder vorsätzliches Verhalten der dtp entertainment AG vorliegt. Etwaige Schadensersatzansprüche sind unabhängig von der Anspruchsgrundlage in der Höhe auf die entrichtete Lizenzgebühr beschränkt.

5. Schlussbestimmungen

Es gilt deutsches Recht. Sollten einige Bestimmungen dieses Lizenzvertrages rechtlich unhaltbar oder unwirksam sein, bleiben alle anderen Bestimmungen rechtswirksam. Unwirksame Bestimmungen sind durch Regelungen zu ersetzen, die dem ursprünglichen Sinn am nächsten kommen.
© 2009 dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg.

RECHTLICHER HINWEIS

Venetica © 2009 dtp entertainment AG and Deck13 Interactive. All rights reserved. Developed by Deck13 Interactive. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten - Kein Verleih! Keine unerlaubte Vervielfältigung, Dekompilierung, Vermietung, Aufführung, Sendung!
Publishing und Vertrieb: dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Für etwaige Virenschäden wird keine Haftung übernommen.
Finanziert durch dtp Game Portfolio 2006 Fondsgesellschaft mbH & Co. KG, Hamburg.

www.venetica-game.com
www.dtp-entertainment.com

HINWEISE ZUR TECHNISCHEN PROBLEMBEHEBUNG

Stellen Sie sicher, dass Sie die aktuellsten Treiber für Ihre Grafik und Soundkarte installiert haben.

Unterstützte Karten:
Es werden alle Grafikkarten mit ATI- oder NVIDIA-Chipsätzen unterstützt, die DirectX9-kompatibel sind. Ältere Grafikkarten werden nur teilweise unterstützt.
- ATI-Treiber: http://www.ati.com
- NVIDIA-Treiber http://www.nvidia.com

Mainboardhersteller:
http://www.intel.com - Intel Inc.
http://www.sis.com - SIS
http://www.viaarena.com - Via
http://www.nvidia.com - NVIDIA

Soundkartenhersteller:
http://www.creative.com - Creative Labs (Soundblaster)
http://www.terratec.com - Terratec

Service und Hotline
Der technische Hotline-Service ist von Montag bis Freitag von 11:00 bis 19:00 Uhr erreichbar.

Deutschland:
Technische Hotline: 0900 - 15 100 53 (0,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 15 100 54 (1,95 Euro/Min. *)
* = aus dem Festnetz der Deutschen Telekom, aus anderen Fest- oder Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Österreich:
Technische Hotline: 0900 - 400 708 (1,55 Euro/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 528 278 (2,16 Euro/Min. *)
* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen

Schweiz:
Technische Hotline: 0900 - 000 150 (1,00 CHF/Min. *) / Spielinhaltliche Hotline: 0900 - 900 936 (3,13 CHF/Min. *)
* = aus dem nationalen Festnetz, aus den Mobilfunknetzen können die Preise abweichen
Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!

Bevor Sie die Hotline anrufen:
Stellen Sie bitte sicher, dass zu der Grafikkarte und auch Soundkarte die jeweils aktuellen Treiber installiert sind. Wenn nicht die aktuellen Treiber installiert sind, kann es zu verschiedenen Fehlfunktionen kommen. Die aktuellen Treiber können wir Ihnen leider mit dieser Software nicht mitliefern. Sie können diese aber in der Regel kostenlos über den Hersteller der Komponente erhalten (zum Beispiel über das Internet). Alternativ gibt es auch verschiedene Magazine mit Heft-CD oder DVD, auf denen zu den gängigen Grafikkarten und Soundkarten die aktuellen Treiber zu finden sind. Sollten Sie mit den Treibern Probleme haben, können Sie natürlich Unterstützung von unseren Support-Mitarbeiter/Innen erhalten. Am schnellsten und effektivsten können wir Ihnen helfen, wenn Sie vor dem eingeschalteten PC sitzen. Sofern Sie bei der Nutzung der Software oder bei der Installation eine Fehlermeldung erhalten haben sollten, notieren Sie diese Meldung mit dem genauen Wortlaut. Sofern der PC dabei nicht mehr reagieren sollte, schalten Sie diesen aus und wieder ein. Bevor Sie die kostenpflichtige Hotline nutzen, raten wir Ihnen auch auf den jeweiligen Internetseiten zu den Produkten oder auf unserer Unternehmens-Seite unter www.dtp-entertainment.com im Bereich Support eine Lösung Ihres Problems zu suchen.

Wenn Sie direkt vom PC aus telefonieren können:
Gehen Sie über den Windows-Start-Knopf auf „Ausführen". In dem neuen Fenster können Sie ein Programm direkt aufrufen, indem Sie den Namen des Programms eintragen. Tragen Sie bitte „dxdiag" (ohne Anführungszeichen) ein und klicken auf „OK", um das DirectX- Diagnose-Programm zu öffnen. Lassen Sie dieses Programm bitte geöffnet. Bitte nennen Sie einfach den Produktnamen und schildern das Problem. Die Support-Mitarbeiter/Innen werden bei Bedarf auf diese Daten zurückgreifen, um Ihnen bei einer Problemlösung behilflich zu sein.

Wenn Sie nicht am PC sitzen können:
Diese Daten sollten Sie bereithalten, bevor Sie die Hotline anrufen:

- Windows Version (Betriebssystem)
- Prozessor: Typ und Geschwindigkeit
- DirectX-Version
- Arbeitsspeicher (RAM)
- Grafikkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber
- Soundkarte (Hersteller und Modell) sowie Version bzw. Datum der Treiber

Sie können diese Informationen erhalten, indem Sie das oben beschriebene DirectX-Diagnoseprogramm öffnen. Die Windows-Version finden Sie auf dem Registerblatt "System". Angaben zur Grafikkarte finden Sie auf dem Registerblatt "Anzeige". Angaben zur Soundkarte können Sie auf dem Registerblatt "Sound" bzw. "Sound 1" erhalten.

Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können!