

Tipps für alle Fälle

Severance

Um im Kampf gegen Orks und Golems überleben zu können, haben wir die wichtigsten Informationen für jeden Level und Zwischengegner zusammengetragen.

Mit Severance, dem Erstlingswerk des spanischen Entwicklerteams Rebel Act, flatterte im letzten Monat ein Überraschungshit auf deutsche Spiele-Rechner. Damit Sie aber beim Monsterverdreschen nicht aufs Bitterste überrascht werden, haben wir für Sie die Besonderheiten und kniffligen Stellen jedes einzelnen Levels dokumentiert. Damit werden Sie es schaffen.

Startpunkt des Zwergs

Die GEGNER **TIPP 1:** Gegner sind in diesem Level normale Orks, Zwischengegner ist ein Yeti-Wesen.

Die WAFFEN **TIPP 2:** Der Zwischengegner hat einen Morgenstern, der für den Zwerg eine gute Waffe darstellt. Auch die Kriegsaxt ist gut, nur ist der Zwerg zu Beginn noch zu schwach, um sie optimal nutzen zu können.

BESONDERHEITEN **TIPP 3:** In diesem Abschnitt gibt es sehr viele brüchige Stellen im Boden. Jedes Mal, wenn Sie ein kleines Erdbeben spüren, sollten Sie sehr langsam weitergehen, denn der Boden vor Ihnen kann einbrechen. Um in der Bibliothek weiterzukommen, müssen Sie das Buch ganz hinten bewegen. Darauf öffnet sich eine Geheimtür.

Startpunkt des Barbaren

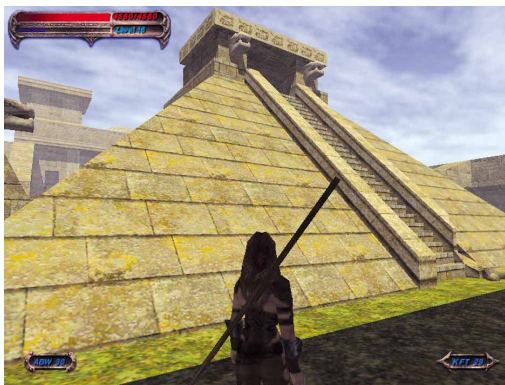
Die GEGNER **TIPP 4:** Gegner sind in diesem Level Orks und schwarze Ritter. Sie sind schwach, treten aber meist in Gruppen auf.

BESONDERHEITEN **TIPP 5:** Der Level besteht hauptsächlich aus einer bizarren Felslandschaft. Speichern Sie des öfteren ab, da Sie schnell von einer der Klippen stürzen können.

Startpunkt der Amazone

Die GEGNER **TIPP 6:** Die Widersacher beschränken sich in diesem Level auf schwache Orks und Skelette.

BESONDERHEITEN **TIPP 7:** Die Amazone beginnt im einzigen Level des gesamten Spiels, der im Aufbau ein wenig unübersichtlich ist. Merken Sie sich markante Punkte.



Tipp 7: Als Amazone können Sie die labyrinthartige Tempelanlage erforschen. Markante Punkte halten Sie auf dem Weg.

Startpunkt des Ritters

Die GEGNER **TIPP 8:** Hinter der Zugbrücke erwartet Sie ein Gegner, der doppelt so groß ist wie Sie – der Ritter mit der eisernen Maske. Nach ein paar Schlägen verschwindet er.

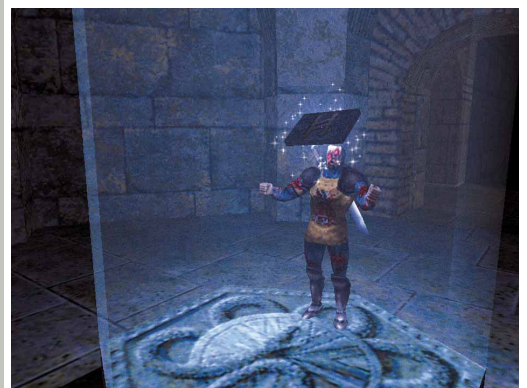
EXTRAS **TIPP 9:** In der Kapelle finden Sie »Das Schwert des Todes« und einen Lebenstrank. Auf der anderen Seite der Zugbrücke sollten Sie zuerst nach links laufen. Dort schwingen Feuerkelche. Weichen Sie ihnen aus; dahinter wartet einer der kostbaren und seltenen Krafttränke.

RÄTSEL **TIPP 10:** Auf dem Weg zu Ragnar liegen zwei Klingenfallen. Die erste wird per Sprung überwunden. Die zweite aktivieren Sie vorher. Werfen Sie dazu ein Schwert oder einen Schädel in den Bereich der Klingen, und laufen Sie schnell durch, sobald die Klingen zurückfahren.

Festung von Tell Halaf

RÄTSEL **TIPP 11:** Sie erreichen eine Brücke, die zum anderen Teil der Festung führt. Nach dem Drüberlaufen steigen Sie auf den Sims und bewegen sich in die Richtung, wo die Mauer eingestürzt ist. Klettern Sie über die Mauer, und nehmen Sie den goldenen Schlüssel an sich. In dem zum Schlüssel gehörigen Raum müssen Sie die Kisten zerstören, um mit dem Aufzug dahinter in die Kanalisation fahren zu können.

Erste RUNE **TIPP 12:** In der Kanalisation drücken Sie den Runenknopf und folgen dem Weg bis zum nächsten Knopf. Die erste der sechs gesuchten Runen gehört Ihnen.



Tipp 12: Insgesamt sechs Runen müssen Sie finden.

Minen von Kelbegen

KUGELN ausweichen **TIPP 13:** Achten Sie in diesem Abschnitt auf rollende Steinkugeln. Um ihnen auszuweichen, sollten Sie sich hinter einem Vorsprung verstecken. Vorsicht beim Passieren von Brücken. Bestimmte Stellen können einbrechen. Die überwinden Sie mit einem Anlaufsprung.

Drei DIAMANTEN **TIPP 14:** Auf Ihrem Weg erreichen Sie eine Lichtung. Davon zweigen vier Pfade ab. Die drei, die rechts abgehen, führen jeweils zu einem Diamanten. Der vierte, linke en-

Zweite RUNE

det in einer großen Halle, wo Sie die Diamanten farblich richtig in kleine Löcher einsetzen müssen.

TIPP 15: Die zweite Rune finden Sie, wenn Sie mit dem Aufzug auf der Suche nach einem der Diamanten in die Tiefe fahren. Nachdem Sie auf Ihrem Weg eine hölzerne Tür zerstört haben, gelangen Sie in eine Lavahöhle. Klettern Sie möglichst schnell auf den großen Felsen. Die steigende Lava trägt Sie hoch, und Sie erhalten die zweite Rune.

Die Gräber von Ephyra

Die GEGNER

TIPP 16: Untote, ein sehr kräftiges Feuerskelett und ein gigantischer Stein-Golem werden Ihnen das Überleben schwerer machen, als Ihnen lieb ist.



Tipp 16: Im Kampf gegen das Feuerskelett brauchen Sie Geduld.

WAFFEN

TIPP 17: Laufen Sie im Gebäude mit dem Balkengerüst eine Etage nach unten, und springen Sie in das Loch im Boden. Dort befindet sich ein Kriegshammer.

RÄTSEL

TIPP 18: Im Gebäude hinter der Rampe müssen Sie zum obersten Stockwerk laufen und von dort aus in das Loch im Boden hineinhüpfen. Dort liegt ein Eisenschlüssel. Erforschen Sie das linke Gebäude der Anlage so lange, bis Sie in einen Raum mit einem Holzboden kommen. Gehen Sie dort durch den rechten Durchgang. Der führt zu einem Raum ohne Boden und mit einem Gerüst. Über das balancieren Sie zum Friedhofs-Schlüssel.

Dritte RUNE

TIPP 19: Die dritte Rune befindet sich in der Friedhofsgruft. Schießen Sie auf das Symbol, das sich über dem Grab befindet, und folgen Sie dann dem Weg.

Insel Karum

Die GEGNER

TIPP 20: Im Turm treffen Sie auf zwei Level-Endgegner. Der erste ist ein Mutant und schießt mit Feuerbällen. Hier sollten Sie immer zuschlagen und zur Seite sprin-



Tipp 20: Energie-Vampire gehören zu den stärksten Gegnern.

gen, um nicht erwischt zu werden. Den zweiten Schurken erledigen Sie mit einem Krafttrank. Vorsicht: Mit jedem Treffer, den er bei Ihnen landet, steigt seine Lebensenergie. Zerstören Sie zuerst seinen Schild. Wenn sein Ende naht, macht er sich aus dem Staub.

RÄTSEL

TIPP 21: Auf Ihrem Weg durch die Festung kommen Sie an drei Brunnen vorbei. Wenn Sie in einen springen, landen Sie in der Kanalisation. Dort geht der Weg weiter zu einem Lava-Kanal. Nach Umlegen eines Hebels fließt die Lava ab, und Sie können unverletzt weitergehen.

Festung Shalatumar

WAFFEN

TIPP 22: Eine wirklich sehr gute Waffe, der Krummsäbel, befindet sich auf dem Dach der Festung. Das erreichen Sie gut ausbalanciert von der Terrasse aus, wo der Kampf um den Verliesschlüssel stattfindet.

RÄTSEL

TIPP 23: Drei Schlüssel sollen Sie insgesamt erbeuten. Für jeden müssen Sie sich einen heißen Kampf mit mächtigen Gegnern liefern. Den letzten erstreiten Sie von einem riesigen Ork, nachdem ein Gespräch mit dem Lord in dessen Zelle stattgefunden hat.

Die Schlucht von Orlok

Die GEGNER

TIPP 24: Der Level-Endgegner ist ein Eisgolem. Dieser steht direkt am Bergrand, sodass Sie ihn mit ein bisschen Geschick in die Tiefe stürzen lassen können.

RÄTSEL

TIPP 25: In der Festung finden Sie eine Kugel im ersten Obergeschoss. Die müssen Sie in die Statue im Hof einsetzen, woraufhin die Türen zum mittleren Teil der Festung aufgehen. Dort nehmen Sie den blauen Edelstein-Schlüssel und den riesigen Eishammer an sich.

Festung Nemut

BESONDERHEITEN

TIPP 26: Zwei normale Schlüssel, zwei Amulette und einen Edelstein-Schlüssel sind hier zu finden. Letzterer wird vom selben Zwischengegner bewacht, den Sie schon auf der Insel Karum getroffen haben.

Vierte RUNE

TIPP 27: Um die vierte Rune zu erhalten, betreten Sie die Festung und gehen bis zu der langen Treppe nach oben. Drehen Sie sich dort um, und schauen Sie aufwärts. Oben befindet sich das Runensymbol. Ein Pfeilschuss darauf öffnet einen Gang, der zu den Katakomben führt. Dort nehmen Sie die Fackel an sich und schmeißen sie auf die Falle, wodurch der Weg frei wird. Um an die Rune zu gelangen, müssen Sie abermals mit einem Pfeil auf den Öffnungsmechanismus des Tores schießen.

Oase in der Wüste Nejev

RÄTSEL

TIPP 28: Um den Golem-Schlüssel zu bekommen, müssen Sie das Tor mit dem Atysi-Schloss finden. Wenn Sie es entdeckt haben, können Sie an der Seite die Mauer durchbrechen. Dahinter wartet das begehrte Objekt und ein Gegner. Den Atysi-Schlüssel dürfen Sie erst nehmen, wenn das Jara-Tor geöffnet ist. Andernfalls löscht Giftgas Ihr Leben aus. Die Plattformen, die Sie danach aktivieren, müssen in der gleichen Reihenfolge deaktiviert werden, um das finale Tor zu öffnen.

Fünfte RUNE

TIPP 29: Der Zugang zur fünften Rune befindet sich in der Plattform-Halle. Wenn Sie die Halle betreten, laufen Sie geradeaus weiter bis zur Mitte des Raumes, wo oben an der Wand das Runen-Symbol prangt. Schießen Sie auf das Symbol, und ein Tor öffnet sich. Treten Sie auf die Plattform in der Mitte. Nun müssen Sie sehr schnell die



Zu Tipp 28: Betreten Sie die Plattformen nacheinander.

vier Auslöser nacheinander treffen, bevor die Augen der Steinbilder Sie mit einem Blitz erledigen.

Schmiede von Xshathra

TIPP 30: Am Turm-Schloss eilen Sie nach rechts bis zu einer Arena mit Blutflecken an der Wand. Töten Sie das Monster (Turm-Schlüssel). Öffnen Sie das Schloss, und laufen Sie den Turm nach unten bis zu einer Brücke. Dort geht es weiter in eine Halle mit Feuer speienden Köpfen. Später stellen sich Ihnen zwei Monster entgegen. Wenn die erledigt sind, erhalten Sie den Verliesschlüssel.

Tempel in Al Far Um

TIPP 31: Sobald Sie den Altar mit Wasser und Feuer versorgt haben, öffnet sich eine neue Pforte. Auf einem anderen Altar liegt der rote Edelstein-Schlüssel. Später finden Sie auch den grünen. Nun haben Sie alle vier.

TIPP 32: An die sechste Rune kommen Sie, wenn Sie in den hinteren Bereich des Tempels gehen. Dort sind Treppen, die zu einer Terrasse führen. Von der aus können Sie durch ein Loch in ein Häuschen hineinspringen, wo Sie die Schalter umlegen. Im folgenden Raum liegt eine Hüpfteinlage zwischen Ihnen und der letzten Rune.

Tempel der Ianna

TIPP 33: Die wohl beste Waffe gibt es kurz vor Ende des Levels, nach dem Kampf auf der Brücke mit einem Ritter. Ist dieser tot, erhalten Sie sein Schwert. Auch wenn Sie später die Klinge der Finsternis persönlich in Händen halten, sollten Sie das Ritter-Schwert bevorzugen.

TIPP 34: In diesem Abschnitt sind die vier gefundenen Edelstein-Schlüssel auf den jeweiligen Altären abzulegen und die Runen einzusetzen, um an das magische Schwert zu kommen. Der erste Altar stellt kein Problem dar. Vor dem zweiten Altar-Tempel befindet sich ein Totenkopf über dem Tor. Wenn Sie näher herankommen, schließt sich der Zugang, und Sie werden beschossen. Zielen Sie deshalb mit einem Pfeil auf den Totenkopf, um die Falle zu deaktivieren. Der dritte Altar ruht auf einer Säule, die Sie nur über eine Brücke betreten können. Laufen Sie schnellstmöglich vom Auslöser der Brücke zum Altar. Der vierte Altar steht wiederum in einem Tempel. Schlagen Sie einige Male vor dem Tempel auf die Holzsäule an der Seite, um das Stützgerüst einstürzen zu lassen. Dadurch fallen Holzteile auf die Bodenplattform. Rennen Sie dann zur zweiten Plattform. Haben Sie alles erledigt, öffnet sich der Haupt-Tempel. Jetzt noch die Runen eingesetzt, und das Schwert gehört Ihnen.

BESONDERHEITEN

BESONDERHEITEN

Sechste RUNE

WAFFEN

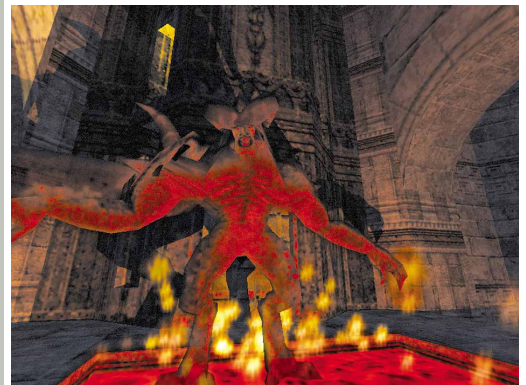
BESONDERHEITEN



Zu Tipp 34: Sind alle Runen eingesetzt, geht's weiter zum Endgegner.

Turm von Dal Gurak

Die GEGNER **TIPP 35:** Der erste Zwischengegner ist eine Teufelsgestalt und heißt Meskalamdung. Gegen ihn sollten Sie einige Hiebe ausführen und dann sofort eine Runde durch den Raum rennen. Der zweite Zwischengegner ist Dal Gurak. Dieser erscheint und verschwindet immer in verschiedenen Ecken. Weichen Sie seinen Feuerbällen aus.



Tipp 35: So sieht ein Teufel aus – groß, hässlich und gefährlich.

Der Abgrund

Die GEGNER **TIPP 36:** In diesem Abschnitt treffen Sie alle Erzschorlen aus den vorangegangenen Levels und den Endgegner, den Herrn des Chaos. Auch gegen ihn zählt eine gesunde Balance zwischen Angriff und Rückzug.



Tipp 36: Der Herr des Chaos redet nicht lange.

BESONDERHEITEN

TIPP 37: Ein sehr langer Abschnitt mit brüchigem Boden wartet auf Sie. Er beginnt, wenn das Guardian-Schloss hinter Ihnen liegt. Speichern Sie auf jeden Fall, so oft Sie können! Tasten Sie sich immer langsam voran. **PET**