

Diablo in 3D

Severance

Ob Keule, Schwert oder Langbogen:
Vier ausbaufähige Helden warten darauf,
durch ein atemberaubendes Spektakel
aus Licht und Schatten geführt zu werden.



Schon einige Male wurden die beiden Genres 3D-Action und Rollenspiel erfolgreich zusammengeführt, etwa bei **Deus Ex** und **System Shock 2**. Jetzt ist Codemasters mit **Severance: The Blade of Darkness** dran. Einige der wichtigsten Tugenden von Titeln wie **Diablo 2** und **Rune** in nur einem Spiel zu verquicken, ist ungewöhnlich, funktioniert aber bestens. Diesen Eindruck gewannen wir durch ausgiebiges Testspielen der fast fertigen Version.

Erfahrung ist alles

Vier Helden stehen in der Warteschlange, um das Schwert der Finsternis zu finden. Um Ihnen die Wahl zu erleichtern, können Sie mit jedem Wagemutigen ein Tutorial durchspielen, das Ihnen dessen Stärken und Schwächen zeigt. Der Unhold Ragnar will ewige Dunkelheit über den Erdball senken, und

nur einer von ihnen kann ihn daran hindern. Durch eine mittelalterliche Fantasy-Welt voller Gefahren und zähnefletschender Kobolde geht die Reise zum magischen Schwert. Das liegt zusammen mit seinem ehemaligen Besitzer tief in einer Gruft begraben.

Sie schicken wahlweise den Ritter, Zwerg, Barbar oder die Amazone in **Tomb Raider**-Perspektive auf den gefährvollen Weg. Der führt durch gigantische Tempelanlagen, Katakomben und Burgen. Alle Kämpfer haben ihre Spezialfähigkeiten – genau wie die Vorbilder aus reineren Rollenspielen. Ähnlich wie in einem Skill-System bekommen die Helden neue Fähigkeiten, erlernen neue Kombos und steigen nach diversen Klopereien automatisch in höhere Erfahrungsstufen auf. Im Inventar sind Heil- und Krafttränke, Waffen und Rüstung verstaut.

Ihr Held wandert recht behäbig durch die Levels. Im Kampf ist er agiler, dennoch sind Schläge mit dem Schwert oder gezielte Pfeilschüsse auch dann keine einfache Angelegenheit. Denn je schwerer die Waffe und komplizierter die Angriffstechnik, desto mehr Kraftwerte muss der Kämpfer haben. Mit steigender Erfahrung werden auch die Kämpfe komplizierter und die Widersacher stärker

Lichtspiele

Besonders gefallen haben uns die Lichteffekte, mit denen **Severance** glänzt. Wenn Sie eine Fackel hinter und eine neben sich haben, so schlägt der Körper Ihrer Spielerfigur zwei exakt berechnete Schatten. Noch besser: Sie kommen um eine Ecke, und vor Ihnen auf dem Boden lauert das Abbild eines scheinbar gigantischen Monsters. In Wahrheit verbirgt sich dahinter aber ein winziger Gnom, der direkt vor einer Lichtquelle steht. Bei Kämpfen erscheinen Sie und Ihr Gegner überlebensgroß als Schattenspiel an der Wand – gerade so wie in einem alten Mantel-und-Degen-Film. Mit einer Fackel in der Hand werden nicht nur düstere Gewölbe eindrucksvoll ausgeleuchtet, sondern auch

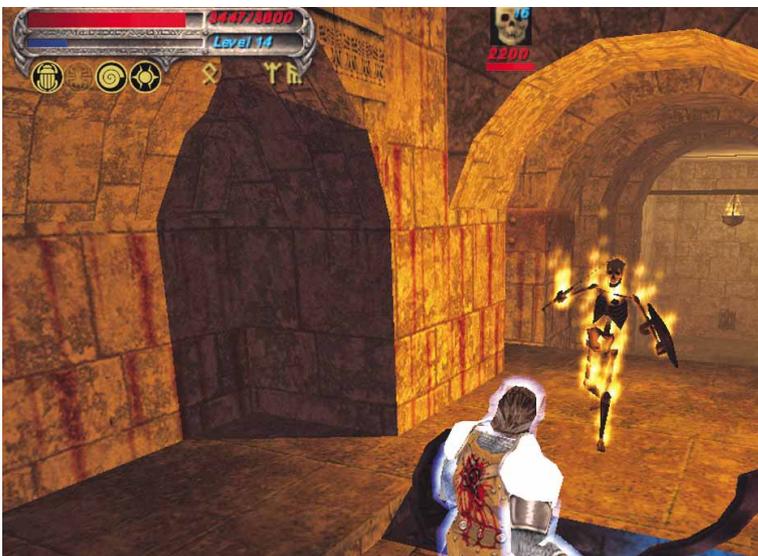
Kisten angezündet, um den Weg freizuräumen. Wasser spiegelt je nach Einfall des Lichts sowohl am Ufer stehende Bäume als auch Ihren Helden, wenn er nahe daran vorbeistapft.

Farben und Oberflächen-texturen könnten wirklich aus dem Mittelalter stammen und wirken trotz Fantasy-Szenario niemals übertrieben. In Tempelanlagen können Sie detailreiche Ornamente und eine im-



Wenn die Sonne hoch am Himmel steht, schlagen Gebäude und Figuren **exakte Schatten**.

posante Architektur bestaunen. Auch die physikalischen Gesetze sind konsequent umgesetzt worden. Wenn Ihr Held beispielsweise eine Vase auf eine Schräge wirft, rollt die zurück auf den ebenen Boden. Und abgeschossene Pfeile folgen einer realistischen Flugbahn, anstatt schnurgerade zu fliegen. **PET**



Mit einem Krafttrank gestärkt, wagt sich unser **Level-14-Ritter** an ein Feuerskelett.

Severance: Blade of Darkness

Genre: Action-Rollenspiel **Hersteller:** Codemasters
Termin: Januar 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Petra Schmitz: »Unglaublich, was Severance an Lichtspektakeln bietet. Derart bedrohlich wirkende Schatten habe ich noch in keinem anderen Spielen gesehen. Kombiniert mit actionhaltigen Klopereien und Rollenspiel-Tugenden bietet das Spiel für nahezu jeden etwas.«