

Vier gegen die Finsternis

# Severance

Nach fast vier Jahren Entwicklung soll die Jagd nach dem magischen Schwert in diesem Winter beginnen.

zu Spielbeginn auf Ihre Gunst. Einen dürfen Sie auswählen, um sich mit ihm dann durch 18 Levels dem Sieg entgegenzukämpfen. Der Ritter soll der All-rounder werden. Er wird fast jede Art Waffe und Rüstung tragen können, so schwer die auch sein mögen. Am besten agiert er allerdings mit Schwert sowie Schild. Die Amazone ist wie in **Diablo 2** auf Distanzwaffen spezialisiert. Sie rückt vorzugsweise mit Speeren oder Pfeil und Bogen den Widersachern auf den Pelz. Gemütlicheren Naturen wird der Zwerg sofort ins Auge springen. Zwar kann er nicht alle Waffen uneingeschränkt nutzen und bewegt sich eher langsam. Dafür agiert er ausdauernder und ist bis zu einem gewissen Grad gefeit gegen Magie und Gifte. Mit einer Streitaxt wird er jedoch zu einem ernstzunehmenden Kämpfer. Zu guter Letzt können Sie noch einen Barbaren ins Getümmel schicken. Der ist ein reiner Haudrauf mit einem Faible für Langschwerter. Das Besondere an allen Charakteren ist, dass sie sich weiterentwickeln werden – ähnlich wie in einem Rollenspiel. Mit ihren bevorzugten Waffen richten sie aufgrund der Übung den größten Schaden an und erlernen die effektivsten Kombos.

welt bieten. Echtzeit-Schatten sind dabei nur ein Stichwort. Des Weiteren will das Spiel Ihnen ein großes Interaktionspektrum mit der Umwelt ermöglichen. Nahezu jeder Gegenstand soll sich irgendwie einsetzen lassen – vorzugsweise als Waffe. Das Schadensmodell, das

Amazone sehr schnell eine tote, wenn ihr das widerfährt.

Die physikalische Engine wird Ihnen während der Kämpfe einiges mehr abverlangen, als Sie es bis jetzt aus diesem Genre kannten. Speere, Pfeile und andere Geschosse sollen einer realistischen Flugbahn folgen. Des-

**F**antastische Welten haben einen entscheidenden Nachteil: Permanent versuchen irgendwelche finsternen Mächte, die Oberhand zu gewinnen. Aber in der Regel ist auch die Rettung nie fern. Ein Held steht immer irgendwo in den Startlöchern. Nach langer Entwicklungszeit und einigem Hickhack mit diversen möglichen Publishern hat Codemasters den Zuschlag für **Severance: Blade of Darkness** erhalten. In Spanien und Südamerika wird das Spiel übrigens **Blade: The Edge of Darkness** heißen. In den USA hingegen nennt es sich schlicht **Blade of Darkness**, da man rechtliche Probleme aufgrund des Wortes Severance fürchtete, was soviel wie Abtrennung bedeutet.

## Nur einer von vieren

Vier Helden, wie sie unterschiedlicher nicht sein können, warten



Dieser **Schurke** ist beeindruckend gewappnet. Einzig die Visierschlitz des Helms bieten eine Angriffsfläche.



Ist Ihre Figur mit einer guten Rüstung ausgestattet, sind solche riesigen **Monster** nur halb so schlimm. Effektive Schwertkombos tun ihr übriges. Die müssen Sie aber erst lernen.

es in dieser Form bisher nur in 3D-Actionspielen gab, gilt für Gegner wie für Helden. So kann beispielsweise die Amazone einen viel größeren Widersacher mit nur einem Pfeilschuss erledigen, wenn der genau den Kopf trifft. Andererseits ist auch die

halb müssen Sie bei weiter entfernten Gegnern die Waffe auch höher halten, um zu treffen. Wenn Sie zu niedrig zielen, besteht immerhin noch die Möglichkeit, dass das Geschoss vom Boden abprallt und den Schurken am Bein verletzt. **PET**

## Severance: Blade of Darkness

**Genre:** Action-Adventure  
**Termin:** 4. Quartal 2000

**Hersteller:** Codemasters  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Petra Schmitz:** »Ein einziger Blick auf Severance reichte aus. Das Spiel landete bei mir sofort auf der »Muss ich unbedingt haben«-Liste. Die Stimmung, die allein schon durch die ersten Sequenzen vermittelt wird, treibt mir eine Gänsehaut über den Rücken.«