

Einsteigertipps

Summoner

Damit Sie beim Dämonenerschaffen nicht in Teufels Küche geraten, haben wir für Sie ein kleines Einmaleins des Beschwörens zusammengestellt.

Unsere Tipps zum 3D-Rollenspiel Summoner von THQ verraten Ihnen, wie Sie Dämonen richtig züchten, Ihre Kollegen sinnvoll ausstatten und die ersten knüppelhaften Kämpfe heil überstehen.

Allgemeine Tipps

NEBEN-QUESTS
abarbeiten

TIPP 1: Erledigen Sie so viele Nebenquests wie möglich, bevor Sie Joseph zum ersten Mal zum Palast von Lenele schicken. Achten Sie dabei aber darauf, dass die Aufgaben innerhalb der Stadtmauern zu lösen sind. Wenn Sie einen Auftrag erledigen wollen, der außerhalb angesiedelt ist, müssen Sie mit vielen und vor allem starken Gegnern rechnen. Dazu ist Joseph zu Beginn aber noch zu schwach.

Sinnvoll PALAVERN

TIPP 2: Sprechen Sie nur die Nebencharaktere an, die mit einem doppelten Ausrufungszeichen über dem Kopf gekennzeichnet sind. Von ihnen erhalten Sie nützliche Tipps oder den Auftrag für eine Nebenquest.

KISTEN
untersuchen

TIPP 3: Laufen Sie nicht achtlos an Kisten vorbei. Wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, leuchten einige auf. Nach einem Klick darauf erhalten Sie meist einen Heiltrank oder eine andere nützliche Kleinigkeit.

HÄNDLER
finden

TIPP 4: Lenele ist in zehn Abschnitte unterteilt. Einige von ihnen liegen unter der eigentlichen Stadt. In vier der oberen Areale sind Händler für Schmuck, Heiltränke, Rüstungen und Waffen zu finden: im Außenbezirk, auf dem Marktplatz, in der Altstadt und im Palast-Distrikt. Die Heiltrank-Händler frequentieren Sie am besten regelmäßig. Alle anderen sollten Sie mindestens einmal besuchen, da deren Waren sehr unterschiedlich sind.

Die Helden clever AUSRÜSTEN

TIPP 5: Sobald Sie den Palast mit Flece durchstreift haben, sollten Sie die junge Dame mit einer Armbrust ausstatten. Durch die vorher gelösten Nebenquests dürften keine finanziellen Probleme dabei auftreten. Für Joseph eignet sich ein langes Schwert und ein stabiler Schild. Rosalind, die Sie später treffen, schwingt am liebsten Kampfstäbe. Jekhar, Ihr letzter Gefährte, ist im Umgang mit Bihändern oder Äxten besonders talentiert.

An kommende GEFÄHRTEN
denken

TIPP 6: Bevor Sie sich auf den Weg nach Iona machen, sollten Sie in Lenele noch ein paar Kleinigkeiten für Rosalind einkaufen. Die magisch begabte Dame stößt auf der Klosterinsel zu Ihrer Zweiertruppe und ist nur schlecht mit Waffen und Rüstung ausgestattet. Wenn Sie die Shoppingtour in Lenele vergessen, bleibt Ihnen noch die Händlerin am Strand von Iona. Die hat allerdings nicht viel zu bieten.

TOTE
wieder beleben

TIPP 7: Wenn die Viererbande komplett ist, sollte Joseph möglichst nicht das Zeitliche segnen. Er ist in der Lage, am Boden liegende Partner ins Leben zurückzuholen. Das muss er immer vor dem Ende eines Gefechts tun, da »Tote« keine Erfahrungspunkte erhalten.

DÄMONEN
erschaffen

TIPP 8: Im Palast erhält Joseph den ersten Ring und kann damit das Schwarzfeuer-Elementar erschaffen. Auch

wenn die ersten anstehenden Kämpfe nach Erhalt des Schmuckstücks noch einfach sind, sollten Sie den Dämonen immer beschwören. Denn je häufiger die hilfreichen Geister eingesetzt werden, desto kräftiger werden sie.



Tipp 8: Auch in leichten Kämpfen sollten Sie Dämonen beschwören.

Der richtige ZAUBER

TIPP 9: Beobachten Sie, womit die Feinde Ihnen zu Leibe rücken. Gegner, die des Feuerzaubers mächtig sind, erledigen Sie am besten mit Blitz-, Eis- oder Wasser-magie. Wählen Sie also immer einen Element-Zauber, der dem des Angreifers nicht ähnlich ist.

Knackpunkte

Ins PALAST-Aquädukt

TIPP 10: Wenn Sie das Schalter-Rätsel in den Katakomben von Lenele gelöst haben, stehen Ihnen drei Wege offen. Der wichtigste davon befindet sich links von den drei Kanal-Wächtern, die Ihnen die letzten Tore öffnen.

Auf der BRÜCKE

TIPP 11: Nachdem Sie bei den drei Wächtern (siehe Tipp 10) links abgebogen sind, wartet der erste große Kampf auf Sie. Bewegen Sie sich nach der Videosequenz keinen Zentimeter vorwärts. Andernfalls kommen alle drei Widersacher gleichzeitig auf Sie zu. So müssen Sie sich zuerst nur mit dem Stärksten auseinandersetzen. Die Tentakeln, die aus dem Wasser schießen, können Sie ignorieren.

Im LABYRINTH

TIPP 12: Im Labyrinth von Khosani ist Ihnen das Speichern verwehrt. Heilen Sie deshalb die Gruppe möglichst nach jedem Feindkontakt.

Der FEUER-SALAMANDER

TIPP 13: Ein riesiger Feuersalamander ist Ihr Endgegner in Khosani. In drei Runden müssen Sie ihn besiegen. Zwischen den Runden wechselt das Monstrum den Standort. Schalten Sie in den Solomodus, und positionieren Sie die einzelnen Helden so, dass der Feind sie nicht sehen oder nur schlecht erreichen kann. Vor allem Rosalind mit dem Eiszauber, der Nebel-Elementar mit Blitz sowie Flece getarnt und mit Armbrust wissen dem Monster Paroli zu bieten. Joseph bleibt im Hintergrund, um bei Bedarf die Gefährten wieder zum Leben zu erwecken. **PET**