

## Neues vom Rollenspiel-Schönling

# Summoner

Einmal am Ring drehen, puff, ein Riesenmonster steht neben Ihnen: So wird im Pracht-Rollenspiel von Volition beschworen, was das Zeug hält.

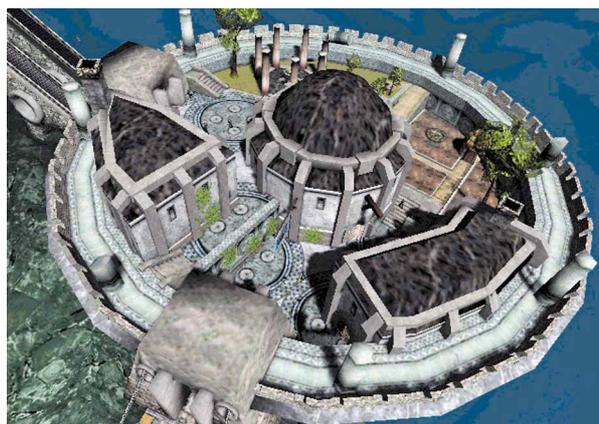


Die Entwickler von Volition haben offenbar zu viel Zeit. Um die Leistungsfähigkeit der für das Rollenspiel **Summoner** entwickelten 3D-Engine zu demonstrieren, haben sie unlängst einen witzigen Kurzfilm ins Internet gestellt. Schick, aber wie geht's dem Spiel? Wir haben den aktuellen Stand der Dinge in Erfahrung gebracht.

**Herr der Ringe**

Der Held und Ausnahme-Magier Joseph kann Kreaturen

beschwören. Er steht seinen Fähigkeiten allerdings eher skeptisch gegenüber – immerhin unterlief ihm in seiner Kindheit ein kleines Malheur mit einem Dämon, einem Dorf und viel Feuer. Ungebändigt führt Josephs Macht zu einer Katastrophe nach der anderen, deshalb muss er die Magie kanalisieren. Das geschieht mit der Hilfe von Ringen: Im Laufe des Spiels finden Sie immer mehr dieser Schmuckstücke, denen je eine bestimmte Eigenschaft zugeordnet ist. Mit den Ringen des Lichts, des Feuers und vielen anderen erschafft der Held Joseph seine Kreaturen. Am Anfang reicht's lediglich für kleine Kobolde; mächtigere Wesen entstehen nur durch die Kombination der Ringe. Aber Vorsicht, die Chancen stehen nicht schlecht, dass falsch verbandelter Schmuck einen wut-



Ein typischer Summoner-Ort von oben, hier ein **Mönchskloster**.

schnaubenden Feind herbeizaubert. Sie sollen jeweils nur eine Kreatur gleichzeitig erschaffen können; dafür begleitet Sie das Wesen auf Ihren Reisen so lange, bis es stirbt oder von Ihnen verbannt wird.

**Kniffe im Kampf**

Die Kämpfe werden in Echtzeit ablaufen und zu jeder Zeit pausierbar sein; insofern unterscheidet sich **Summoner** nicht von **Baldur's Gate 2** und Co. Dafür haben Ihre Helden Spezialattacken drauf, die Sie mit den Pfeiltasten auslösen. So legt Joseph besonders viel Kraft in einen Schlag oder saugt dem Gegner Lebenspunkte ab. Die Fähigkeiten sollen Sie prinzipiell beliebig oft pro

Kampf einsetzen können, allerdings wird mit jeder weiteren Aktivierung wahrscheinlicher, dass der Angriff komplett danebengeht. Außerdem kosten einige der Attacken Fähigkeitenpunkte. Dieser Energievorrat ersetzt alle herkömmlichen Werte wie Mana oder Diebeskunst und ist die Einheitswährung für den Einsatz von Talenten. Die Magierin Rosalind verbraucht Fähigkeitenpunkte durchs Zaubern, die Diebin Flece durch Schleichen und Stehlen, der Krieger Jekhar haut damit kräftiger zu. Das ist spätestens bei den Boss-Gegnern bitter nötig: Viele Oberfieslinge sollen Sie auf Trab halten und Ihre Gruppe mit besonderen Fähigkeiten überraschen. **CS**



Von hier aus startet das Abenteuer: Auf dem **Marktplatz** von Lenele deckt sich unser Team mit Ausrüstung ein – ins Inventar sollen netterweise unbegrenzt viele Gegenstände passen.

**Summoner**

**Genre:** Rollenspiel **Hersteller:** Volition  
**Termin:** 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Christian Schmidt:** »Summoner erinnert mich stark an **Vampire**: Bildhübsche Grafik, viele Kämpfe und eine spannende Story. Kein schlechtes Vorbild – und in puncto Design will Volition sogar noch einige Dinge besser machen. Bis jetzt scheint alles sehr viel versprechend.«