

Rollenspiel von den Descent-Machern

Summoner

Ein Kobold für die Hausarbeit, ein Dämon als Wachhund – Beschwörer könnten es so einfach haben, gäbe es da nicht eine Welt zu retten.



Flece
(Diebin)



Joseph
(Beschwörer)



Jekhar
(Krieger)



Rosalind
(Magierin)



Die Grafikengine erlaubt ungewöhnliche Kameraperspektiven.

Einst gehörten sie zu Parallax, doch ein Teil der Descent-Macher spaltete sich ab und gründete das Softwarehaus Volition. Ihr erstes Werk war das Weltraum-Spektakel **Freespace**. Zur Zeit arbeiten die Jungs eifrig an dem Fantasy-Rollenspiel **Summoner**, das vor allem grafisch Akzente setzen soll.

Die Geister, die ich rief

Magie ist schön, aber Beschwörungen sind noch besser: Die rar gesäten Summoner der Fantasy-Welt Medeva rufen mit einem Fingerschnippen handfeste Teufel ins Diesseits. Joseph, ein armer Bauernbursche, besitzt seit seiner Geburt jene Gabe – und hat schlechte Erfahrungen gemacht. Um sein Dorf vor einfallenden Horden zu schützen, beschwor er



Unsere beiden Helden erkunden bei Nacht die gut beleuchtete Fantasy-Metropole.



Ihre Mannen verhauen einen Golem.

Modernstes Mittelalter

Die Fantasy-Welt von **Summoner** soll besonders stimmungsvoll aussehen; deshalb bastelt Volition an einer leistungsstarken 3D-Engine. Die frei bewegliche Kamera will für abwechslungsreiche Perspektiven sorgen – ob dramatische Nahaufnahme während der Kämpfe oder übersichtliche Vogelperspektive beim Erforschen. Für die Zaubersprüche und Beschwörungen verspricht Volition besonders spektakuläre Lichteffekte. Die Geschichte wird nicht mit Zwischensequenzen, sondern in der Spielgrafik erzählt. **CS**

Summoner

Genre: Rollenspiel Hersteller: Volition
Termin: 3. Quartal '99 Erstdruck: Gut

Christian Schmidt: »Die Pracht moderner 3D-Grafik hält endlich auch bei Rollenspielen Einzug. Summoner sieht schon jetzt sehr gut aus und besitzt eine äußerst vielversprechende Hintergrundgeschichte.«