

# Summoner

Ein Junge versucht höhere Mächte und muß die Konsequenzen tragen.

**D**er Bauernbursche Joseph, gerade den Windeln entwachsen, hat ein Problem. Böse Eroberer wollen sein Dorf plündern! In seiner Panik nutzt Joseph sein einzigartiges Talent und beschwört einen mächtigen Dämon. Der läuft prompt Amok und zerstört nicht nur sämtliche Angreifer, sondern auch das ganze Dorf nebst Josephs Eltern. Und fliegt dann ab, um die Welt zu unterjochen. Wie Joseph das Malheur wieder gutmachen will, erfahren Sie im Rollenspiel **Summoner**.

## Im Team auf Tour

Jahre später ziehen Sie als Joseph, inzwischen ausgebildeter Magier, los, um Ihre Eltern zu rächen. Ihnen steht ein illustres Trio von Gefährten zur Seite, die alle eigene Motive für das Abenteuer haben – meist keine guten. Der Streifzug durchs Land beginnt auf dem Kontinent Medeva. Daneben gibt es die mystische Insel Iona und das ferne Land der Eroberer, Orenia, zu be-



Die Magierin Rosalind gehört zu Ihren Verbündeten. Sie ist neidisch auf Ihre Beschwörungskräfte.

sichtigen. Die Spielwelt soll dynamisch sein: Ein vormals friedliches Dorf kann bei Ihrer Rückkehr plötzlich unter Belagerung stehen. Die Städte werden von jeder Menge Menschen bewohnt sein, mit denen Sie plauschen und tau-

schen können. Daneben gibt's eine Unmenge Feinde, die Ihnen an den Kragen wollen.

## Mach' mal Pause

Inzwischen ließ Volition erste Informationen zum Kampfsystem durchsickern. So sollen die Gefechte in Echtzeit ausgetragen werden, aber jederzeit per Pause-Taste zu stoppen sein – **Baldur's Gate** läßt grüßen. Jeder Charakter wird über einige Spezial-

attacken verfügen, die mit zunehmender Erfahrung immer stärker werden. Die Diebin Flece fegt zum Beispiel Feinde mit einem Trick von den Füßen. Die magisch begabten Partymitglieder können außerdem auf über 50 Sprüche zurückgreifen. Joseph ruft kraft seiner Fähigkeit mächtige Verbündete ins Leben, die der Party sogar für einige Zeit als Begleiter erhalten bleiben sollen. **CS**



Die Summoner-Engine bringt atmosphärische Lichteffekte und detaillierte Objekte.

## Summoner

Genre: Rollenspiel      Hersteller: Volition  
Termin: 3. Quartal 2000      Ersteindruck: Sehr gut

**Christian Schmidt:** »Die Jungs von Volition haben erst kürzlich mit Freespace 2 bewiesen, was sie grafisch draufhaben. Summoner könnte ein prächtiges Rollenspiel-Spektakel werden, hoffentlich auch mit Tiefe.«