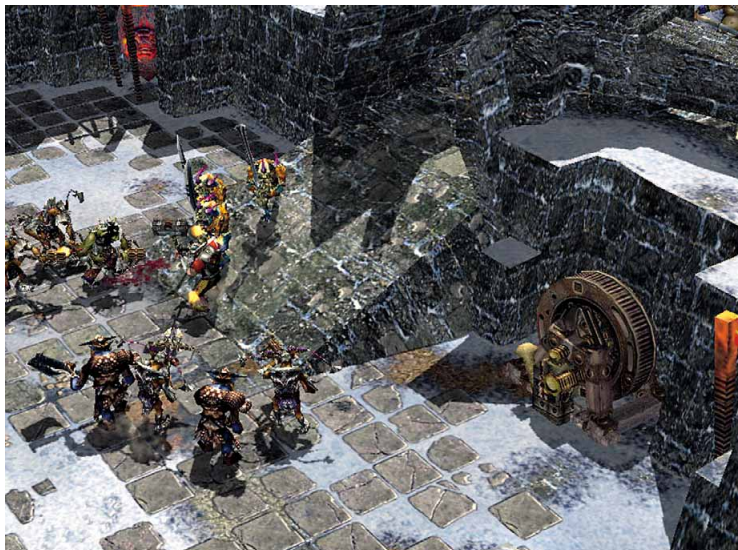


Sie werden immer besser

STRANGER

Der Trend geht zur Kleinararmee: Wer an Mittelerde-Massenschlachten verzweifelt, pöppelt lieber Fantasy-Helden.



In Stranger wird nicht gebaut. Die existierenden Festungen sind deswegen heftig umkämpft.

Vergeblich sind die Kämpfer gegen die meterdicken Mauern der Zitadelle angerannt, von den Zinnen regnen die Pfeile der Verteidiger. Jetzt müssen die Käfer ran! Mühelos stemmt sich einer der Riesenkrabbler in die Mauerfugen und klettert vertikal nach oben; sein Reiter schwingt eine Doppellanze und sticht die Schützen vom Wall. In der Festung steht eine Schmiede, die Stahlwaffen und Panzerung herstellt – wertvolle Güter für eine kleine Armee von Söldnern, in der

jeder Mann individuell ausgerüstet wird. Für die Abenteuer der Minitruppe borgt sich das Echtzeit-Strategiespiel **Stranger** den Look und die Heldenfixierung von **WarCraft 3**, verzichtet dafür auf Basisbau und konzentriert sich auf die individuelle Charakterentwicklung.

Wenn Magie wandert

Das russische Entwicklerteam Fireglow hat mit der **Sudden Strike**-Serie Lorbeeren gesammelt (der dritte Teil ist gerade in der Entwicklung), jetzt wagt

man sich an ein Fantasy-Strategiespiel. Eine Heldentruppe wird aus ihrer Heimat ins düstere Exil verbannt – hier raufen sich die verlorenen Seelen zähneknirschend zusammen, wohl wissend, dass unter ihnen ein Verräter ist. Aus dem Konflikt der fünf Haupthelden will **Stranger** eine packende Geschichte weben. »Das sind keine Engel, aber sie haben Grundsätze«, sagt Chefprogrammierer Nick Kotlyarov. »Es gibt kein klares Schwarz und Weiß, dafür viele Intrigen und Geheimnisse.« Zum Beispiel die verlorene Magie: Anfangs muss das Team auf die eigene Kraft und rekrutierte Söldner vertrauen, erst nach und nach erschließen sich die Naturzauber der mysteriösen Spielwelt. Kristalle kennzeichnen magische Zonen auf den Landkarten, die bestimmte Fähigkeiten verleihen. Nur wer in solchen Feldern kämpft, schleudert mächtige Sprüche. Weil die Zaubersteine auch eingesteckt werden können, tragen manche Gegner mobile Magiezonen mit sich herum – brandgefährlich. In unterirdischen Missionen wirkt die Naturmagie außerdem stärker als im Sonnenlicht, Monster haben hier fiese Fähigkeiten.

Anziensachen

Eine Basis legen die wandernden Helden bei ihren Erkundungstouren nicht an, stattdessen besetzen Sie bestehende Wehranlagen und Gebäude. Das wertvollste Gut sind Aus-

rüstungsgegenstände. »Jeder Charakter hat ein eigenes Inventar«, sagt Nick Kotlyarov, »die Ausrüstung kann beliebig getauscht werden und lässt sich sogar zurück in Ressourcen umwandeln.« Denn die sind begrenzt und starke Waffen teuer. Wer nicht auf schwere Rüstungen für die Kern-Heroen warten will, heuert stattdessen Söldner an. Die lernen allerdings nicht dazu, die Helden schon – zum Beispiel neue Angriffsarten und -boni oder Gruppentaktiken. Kompliziert soll das nicht werden, weil die meisten Fähigkeiten von allein wirksam werden: »Wir konzentrieren uns auf automatische Boni. Die sind abwechslungsreich, erfordern aber kein Mikromanagement.« So liegt der Fokus auf Kleinschlachten mit wenigen, aber vielseitigen Einheiten – die unter anderem auch Festungsmauern erklettern. CS



Jeder Charakter besitzt ein Diablo-ähnliches Inventar und wird individuell mit Waffen ausgerüstet.



Auch unter der hübschen Wasseroberfläche können Monster lauern.

STRANGER

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 2. Quartal 2005

Entwickler: Fireglow
Potenzial: zu 80% fertig

Christian Schmidt: »Ich gehöre zu den Menschen, die bei WarCraft 3 am liebsten die Rollenspiel-Missionen gespielt haben. Stranger setzt für mich deshalb genau den richtigen Schwerpunkt: Kleine Armee, starke Charaktere. Gut, dass Fireglow Wert auf Bedienbarkeit legt – dann gehen die originellen Ausrüstungs-Optionen nicht auf Kosten des Spielflusses. Ich bin gespannt.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK ASO