

Stranger

Der Rollenspiel-Strategie-Eintopf von den Sudden-Strike-Machern gewinnt den Preis für das abstrus-seste Magiesystem des Jahres.

DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4446
- Infos zum Spiel
▶ Quicklink: 4447

Win Vista 32 Bit
- läuft

Wer erfolgreich sein will, muss nicht zwingend alles anders machen. Ein Schnitzel wird nicht besser, nur weil es mit einer Dill-Schoko-Sauce gereicht wird. Und ein Spiel wird nicht automatisch spielswerter, weil es ein noch nie dagewesenes Magiesystem verwendet. Im Fall von **Stranger** hat der russische Entwickler Fireglow (**Sudden Strike**) einen Innovations-Bock geschossen. Denn so taktisch anspruchsvoll der Rollenspiel-Strategie-Mix auch sein mag, das unsinnige Magiesystem, schludrig gebaute Missionen und Balancing-Probleme versalzen die Spielspaßsuppe.

Drei Freunde

Dabei hat das Spiel potenziell alles, was an solchen Titeln Freude machen kann: Drei Helden werden von Ihnen abwechselnd durch das von monströsen Kreaturen bewohnte Land Kront gelost. Zur Seite steht den Heroen eine jeweils speziell zusammengestellte Kämpfergruppe, die mit Söldnern erweitert wird. Kämpfe laufen nach gewohntem Echtzeit-Strategie-Muster ab, gleichzeitig leveln Sie Ihre Charaktere wie im

Rollenspiel mit Erfahrungspunkten auf. So gewinnen diese neue Kampf- und Magie-Fähigkeiten. Hochwertige Waffen und Rüstungen bauen Sie mit passenden Rohstoffen in Schmieden selbst. Als Währung dienen in **Stranger** farbige Kristalle, die auch Grundlage des Magiesystems sind.

Drei Farben

Drei Farben von Kristallen existieren; daraus mischen Sie die sechs Farben der Magie – Grundlage für die vielen Zauber in **Stranger**. Um eine bestimmte Magie zu wirken, muss der Zaubernde entweder Kristalle der passenden Farbe besitzen oder in der entsprechenden farbigen Aura stehen, die jeden Zauberklunker-Träger umgibt. Nun entsteht folgendes Problem: Die wegen des hohen Schwierigkeitsgrads unverzichtbare Heilmagie benötigt grüne Kristalle. Rote Angriffszauber sind in der Nähe des Heilers tabu, da diese eine rote Aura benötigen. Wer mit Feuerbällen zuschlagen will, verzichtet quasi automatisch auf Heilung. Der sinnvolle Magie-Einsatz wird damit total ausgebremst. Schade. *Knut Gollert*



Die besten Waffen und Rüstungen hämmern die Helden an diesen Schmieden selbst.

Russisches Kristall-Roulette

Knut Gollert: Stranger enthält gute Ideen, die niemand richtig zu Ende gedacht hat, und handwerkliche Fehler. Es darf nicht sein, dass ich mit meinen Kämpfen am Levelende einem unmöglich mächtigen Feind begegne. Und deshalb drei Stunden lang die Karte nach zufällig auftauchenden Gegnern absuche, um die Gruppe hochzuleveln. Das interessante, aber mies designte Zaubersystem nervt ebenso wie gelegentliche Abstürze und der »Nein, das ist keine Original-DVD«-Kopierschutz. Stranger darf Ihnen ruhig fremd bleiben.



redaktion@gamestar.de

STRANGER

ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER Fireglow (Sudden Strike 2, GS 07/02: 83 Punkte)
 PUBLISHER Deep Silver
 SPRACHE Deutsch
 AUSSTATTUNG DVD-Box, 1 DVD, 67 Seiten Handbuch

TERMIN (D) 23.11.2007
 CA. PREIS 45 Euro
 USK ab 12 Jahren



ANSPRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs			FÜR HIGHEND-PCs			3D-GRAFIKKARTEN											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12									
MINIMUM			STANDARD			OPTIMUM			<ul style="list-style-type: none"> ■ GeForce 6600 GT ■ GeForce 7600 GT ■ GeForce 7800 / 7900 ■ GeForce 8600 GT / GTS ■ GeForce 8800 GT / GTS ■ Radeon X800 / X850 ■ Radeon X1800 / X1900 ■ Radeon HD 2600 XT ■ Radeon HD 2900 XT ■ Radeon HD 3850 / 3870 											
PROFIERT VON –																				
BILDFORMATE			4:3			5:4			16:9			16:10			KOPIERSCHUTZ			Tages		
TON			Stereo			4.0			5.1			6.1			7.1					

MULTIPLAYER Befriedigend

SPIELMODI (SPIELER) Deathmatch, Team Deathmatch (8)
 SPIELTYPEN Netzwerk, Internet
 DEDICATED SERVER nein
 FAZIT Die gleichen Schwächen wie im Solo-Spiel: auf Dauer fade.

SERVERSUCHE Direct IP
 MULTIPLAYER-SPASS 3 Stunden

BEWERTUNG

GRAFIK	stellenweise schöne Umgebungen und Effekte ... die oft zu einem bunten Brei vermaischt ... öde Gebiete ... hässliche Einheiten	6 / 10
SOUND	ordentliche Kampfeffekte ... nicht-sagende Musik ... stellenweise unpassendes Klampfen-Gezupfe ... Sprachausgabe nur in Cutscenes	4 / 10
BALANCE	einstellbarer Schwierigkeitsgrad ... Wegfindungsprobleme der KI-Einheiten sorgen für Frust ... unverhältnismäßig schwere Bossgegner	4 / 10
ATMOSPHÄRE	sehr dichte und stimmige Atmosphäre ... keine stimmige Linie im Spiel	6 / 10
BEDIENUNG	einfaches Steuern der Einheiten auf der Karte ... umständliche Kamerabedienung ... fummelige Menüs	5 / 10
UMFANG	große Missionen, fast immer auf zwei Ebenen spielbar ... künstlich in die Länge gezogen durch zeitaufwändiges Level-Absuchen	6 / 10
QUESTS/HANDLUNG	nette Haupt- und Nebenquests ... auflockernde Rätsel und Schalteraufgaben ... spektakuläre Story ... oft nutzlose Diplomatie	6 / 10
CHARAKTERE	drei unterschiedliche Haupthelden ... recht detailliertes Talentsystem für alle Einheiten ... mäßige Ausrüstungsstruktur	7 / 10
KAMPFSYSTEM	herrlich einfach ... für ein Rollenspiel zu simpler Automatik-Haudrauf-Kampf ... undurchsichtiges, nicht passendes Magie-System	4 / 10
ITEMS	Waffen von Gegnern einsammelbar ... Herstellung neuer Waffen mit vielen Verzauberungen möglich ... Waffenverzauberungen teuer	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Befriedigend SOLOSPIELZEIT 35 Stunden

FAZIT An viel zu vielen Stellen fehlerdesignter Genre-Mix.



Hoffentlich gespeichert: Oft ziehen die Helden ganze Feindscharen auf sich und gehen in Windeseile ein.