



Dank der neuesten **Chrome-Engine** sieht Sniper: Ghost Warrior richtig gut aus.

## Sniper Ghost Warrior

► **Angeschaut** ► Genre **Ego-Shooter** ► Termin **Juni 2010**  
 ► Hersteller **City Interactive** ► Status **zu 80% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6804** ► Potenzial –

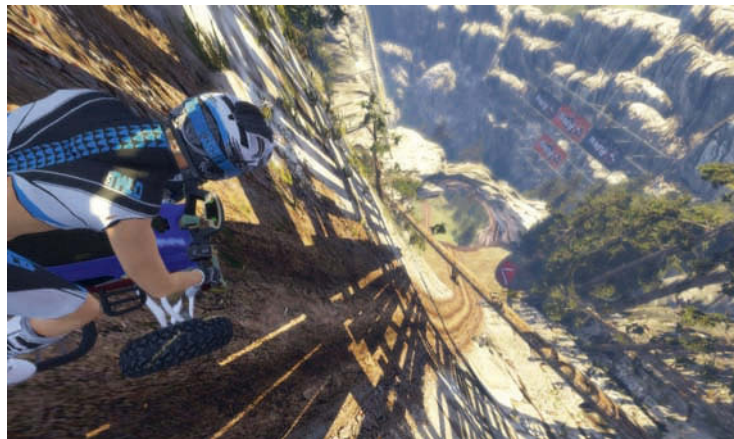
**Endlich mal ein Ego-Shooter, in dem man nicht beschimpft wird, nur weil man als Scharfschütze im Gebüsch rumkriecht. In diesem Spiel muss man das sogar.**

Irgendwer muss diese grottigen **Terrorist Takedown**-Spiele tatsächlich gekauft haben! Gut für City Interactive, die Macher der Serie, und gut für uns. Denn mittlerweile haben die Entwickler mit ihren Low-Budget-Shootern genug Geld verdient, um einen Vollprestitel zu programmieren, der in höhere Wertungsgefülle aufsteigen dürfte als die **Terrorist Takedown**-Serie. In **Sniper: Ghost Warrior** spielen Sie einen US-Soldaten, der den Diktator eines südamerikanischen Bananensstaats umlegen soll. Als Scharfschütze rennen Sie dabei nicht wild feuernd durch den hübschen Dschungel, sondern schalten einzelne Gegner über große Distan-

zen aus. **Sniper: Ghost Warrior** simuliert die Ballistik einer Präzisionsflinte sowie Umwelteinflüsse wie Wind, Wetter oder den Herzschlag Ihres Helden, die allesamt die Flugbahn der Kugel beeinflussen. Dafür werden Sie für besonders spektakuläre Distanzschüsse mit einer kurzen Zwischensequenz belohnt: Wie in **Max Payne** beobachten Sie dann, wie sich die Kugel in Zeitlupe ihren Weg ins Ziel bahnt. Wem die simulierte Scharfschießerei zu kompliziert ist, der schaltet die Realismus-Optionen einfach aus. Alternativ gibt's eine Hilfsfunktion, die Ihnen den idealen Zielpunkt einblendet. Außerdem werden Sie gelegentlich einen zweiten Charakter steuern: einen klassischen Frontsoldaten, der sich nicht um Heimlichtuerei und präzise Schüsse schert. **Sniper: Ghost Warrior** bietet also Schleich-Balerei und, äh, Baller-Balerei. **FAB**



Im leichtesten Schwierigkeitsgrad werden **Gegner** rotschimmernd markiert.



Nein, Sie müssen den Kopf nicht drehen. Die **Nail'd**-Strecken sind tatsächlich so.

## Nail'd

► **Angeschaut** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **4. Quartal 2010**  
 ► Hersteller **Techland / Deep Silver** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6799** ► Potenzial –

**Der Entwickler Techland (Chrome) arbeitet an einem arca-**

**deorientierten Offroad-Raser.**  
 Neu auf dem Gebiet der Action-Rennspiele ist das für den Ego-Shooter **Chrome** bekannte Studio Techland nicht; bereits 2006 hat die Firma das gelungene **Xpand Rally Xtreme** veröffentlicht. In **Nail'd** lenken Sie jedoch keine Rallye-Boliden, sondern wendige Quads und Crossbikes

über so hügelige wie kurvige Offroad-Kurse. Die 16 geplanten Strecken verteilen sich auf vier Szenarien: Südeuropa, die Wüste von Arizona, den Yosemite Nationalpark sowie die Anden. Das Herz des Spiels wird der umfassende Mehrspieler-Teil, in dem bis zu zwölf Teilnehmer antreten und der mit Achievements sowie lokalen und internationalen Ranglisten aufwartet. **Nail'd** soll bereits im Winter erscheinen. **DM**



Auf dem Weg zur Feindbasis entbrennt eine heftige **Heldenschlacht**.

## Heroes of Newerth

► **Angeschaut** ► Genre **Multiplayer-Strategiespiel** ► Termin **2. Qtl. 2010**  
 ► Hersteller **S2 Games** ► Status **zu 90% fertig**  
 ► GameStar.de **Quicklink 6805** ► Potenzial **Gut**

**Wenn Heldenteams um Basen ringen, kann das nach DotA-Klon nur klingen. Und zwar zu Recht.**

Die **Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients (DotA)** ist nach wie vor beliebt – sowohl bei Spielern als auch bei Entwicklern. Nach **Demigod** und **League of Legends** erscheint nämlich bald der dritte **DotA**-Ableger **Heroes of Newerth**. Derzeit läuft die offene Beta, in der wir erneut mit Helden-

teams um Stützpunkte kämpfen. Von allen Klonen erinnert **Heroes of Newerth** dabei am meisten ans Original, viele Recken haben dieselben Talente wie ihre **DotA**-Vorbilder. Originelle Ideen wie die Generäle von **Demigod** oder die Profil-Levelaufstiege von **League of Legends** suchen wir indes vergebens. Dafür spielen Wälder eine größere Rolle, zum Beispiel dürfen die Recken Bäume »fresen«, um sich zu heilen. **GR**