



Biowares kommendes Xbox-360-Rollenspiel **Mass Effect** wird eventuell auch für den PC entwickelt.

## KOLUMNE

### In Serie abgezockt

»Weißt du«, erklärt mir Richard »Levelord« Gray auf der E3, »Charles Dickens hat seine Romane in Fortsetzungen veröffentlicht, damit die ärmeren Schichten sie lesen konnten. Genau das machen wir bei Ritual mit Sin Episodes auch!« Das Dickens-Beispiel mag ja stimmen, Richard, aber für arme Leute ist Sin Episodes mit Sicherheit nichts. Denn schon nach drei Episoden haben sie dafür so viel Geld ausgegeben wie für einen Vollpreistitel! Obendrein ist Sin Episodes nur ein mäßiger Shooter.

Das das Episoden-Konzept für einen Entwickler wie Ritual interessant ist, liegt auf der Hand: Das Studio muss keinen großen Brocken auf einmal fertig stellen, bekommt im Idealfall regelmäßig Geld, und wenn die Reihe nicht läuft, kann man sie kurzerhand beenden. Von den durch den Online-Vertrieb gesparten Kosten ganz zu schweigen.

Ich für meinen Teil werde in Serie veröffentlichte Spiele boykottieren, auch wenn das nächsten Monat ganz schön hart wird, wenn Half-Life 2: Episode One erscheint. Ich warte lieber, bis das komplette Spiel schön verpackt zu haben ist, und stelle es mir dann ins Regal – gleich neben die Charles-Dickens-Gesamtausgabe.

Markus Schwerdtel, Ltd. Redakteur  
markus@gamestar.de

## ZAHL DES MONATS

# 2.600.000

Mal hat sich Tomb Raider Legend auf allen Plattformen bisher weltweit verkauft.

## MASS EFFECT

Eher aus Spaß haben wir uns auf der E3 bei Bioware das Xbox-360-Rollenspiel **Mass Effect** präsentieren lassen. Chefprogrammierer David Falkner schloss dabei nicht aus, dass das Spiel auch auf andere Systeme umgesetzt werden könnte. **Mass Effect** spielt etwa 200 Jahre in der Zukunft, die Menschheit hat gerade erst den Anschluss an die intergalaktische Gemeinschaft der Völker geschafft. Als Soldat kriegen Sie mit, wie Maschinenwesen den Frieden in der Galaxis bedrohen. Was dann kommt, erinnert sehr an **Knights of the Old Republic**: Gemeinsam mit zwei Team-Kameraden durchstreifen Sie die Galaxis und führen auf Planeten Gespräche. Die Unterhaltungen sehen fantastisch aus, selbst obskure Aliens wirken in ihrer Mimik und vielen winzigen Details lebensecht. Das Kampfsystem erinnert an **Knights of the Old Republic**, geht aber noch stärker in Richtung Action. Wie in **Brothers in Arms** können Sie Kameraden taktisch im Feld postieren. Trotz der Ballerei ist **Mass Effect** ein Rollenspiel. Es gibt Charakterwerte, sämtliche Waffen lassen sich mit Gegenständen modifizieren. Für die Xbox 360 soll das Spiel Anfang 2007 erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [E127](#)

## GUILD WARS CHAPTER 3

Auf der E3 haben wir uns das dritte Kapitel des Online-Rollenspiels **Guild Wars** angeschaut. Riesige Städte, ägyptisch anmutende Bauwerke und Steppenlandschaften mit umherziehenden Tieren erinnern an Afrika und den Orient. Ebenfalls neu: seltsame Levels, in denen die Landschaft aus Insektenteilen zusammengesetzt scheint. Mit **Chapter 3**, das Ende 2006 fertig sein soll, werden zu-

dem zwei weitere Berufe eingeführt. Namen und Art der Klassen wollte man uns noch nicht verraten. Warum, ist leicht zu erklären: Man will nicht vom gerade erschienen **Guild Wars Factions** (Test auf Seite 126) ablenken.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: [E127](#)

## DFL VERWARNT ANSTOSS-FANSEITEN

Die Deutsche Fußball Liga (DFL) hat Fansseiten zum Fußballmanager **Anstoss 2005** aufgefordert, keine Updates mit den aktuellen Daten der Bundesliga-Spieler mehr anzubieten. Die Seitenbetreiber sollten eine Unterlassungserklärung unterschreiben (wir berichteten). GameStar gegenüber bestätigte ein Sprecher der DFL die Aktion und berief sich auf die Pflicht, die Rechte der Lizenznehmer zu schützen. Das ist im Spielbereich derzeit Electronic Arts. EA-Sprecher Martin Lorber begrüßte das Vorgehen: »Wir haben volles Verständnis dafür, dass die DFL dafür sorgt, dass Bundesliga-Daten nicht rechtswidrig verwendet werden.« Es gehe nicht darum, Communitys von anderen Spielen einzuschränken, so Lorber. »Die DFL vertritt hier die Rechte der Spieler an ihrem Namen und ihren persönlichen Daten.« Die DFL handle laut Lorber auf eigene Initiative.



**Anstoss 2005:** DFL geht gegen Fan-Updates vor.

## WM-TIPPSPIEL

Zum Start der Fußball-Weltmeisterschaft 2006 am 9. Juni werden sich Millionen Fans dieselbe Frage stellen: Wer setzt sich einen Monat später die WM-Krone auf? Titelverteidiger Brasilien? Italien? Oder doch das deutsche Team?



WM gucken, **Tipps** abgeben, Preise gewinnen.

Sagen Sie es uns! Auf GameStar.de können Sie nicht nur Ihren WM-Favoriten, sondern alle 64 Spiele der Vor- und Endrunde tippen. Ähnlich wie bei unserem Bundesliga-Tippspiel ergattern Sie Extrapunkte, indem Sie für jede Begegnung die Anzahl der Elfmeter sowie der gelben und roten Karten korrekt voraussagen. Praktisch: Bereits angemeldete Spieler können ihren Account aus der Bundesliga-Saison einfach übernehmen. Anpfiff ist am 31. Mai.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E138**

## WARCRAFT-FILM

Der Entwickler Blizzard wird mit dem Hollywood-Studio Legendary Pictures (**Batman Begins**) einen Film zur Fantasy-Spieleserie **Warcraft** produzieren. Der Film wird kein Render-Streifen à la **Final Fantasy**, sondern ein Realfilm mit echten Schauspielern. Aktuell arbeitet Blizzard die Story für die Multi-Millionen-Dollar-Produktion aus. »Das wird eine Mischung aus Herr der Ringe und Braveheart«, prophezeit der Blizzard-Vize Paul Sams. Ein Regisseur für den Kinofilm wurde noch nicht verpflichtet, doch Sams könnte sich Peter Jackson für diesen Job vorstellen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E129**



Das **Warcraft**-Universum kommt auf die große Leinwand.

## SAM SUEDE

Schon seit langem spekulieren Fans und die Presse, woran Al Lowe aktuell arbeitet – immerhin war der **Larry**-Erfinder sieben Jahre von der Bildfläche verschwunden. Kurz vor der E3 wurde sein neues Projekt enthüllt: **Sam Suede: Undercover Exposure**. In dem als »Action-Comedy« bezeichneten Spiel des Newcomer-Studios iBase Entertainment schlüpfen Sie in die Rolle von Sam Suede, einem ordinären Typ, der auf die tropische Insel Ecstasy Island reist, um als Hobby-Detektiv an einem Krimi-Programm teilzunehmen. Klar, dass es plötzlich eine echte Leiche gibt und Sam in eine mysteriöse Verschwörung hineingezogen wird. Natürlich darf auch der schlüpfrige Humor nicht fehlen. So muss sich Sam in einem Rätsel als Frau verkleiden, um unter den Stammtisch eines halbnackten Damen-Schwimmteams zu gelangen. **Sam Suede** soll 2007 für den PC und Konsolen erscheinen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E128**



Auf den Spuren von Larry: **Sam Suede**.

## TAKE 2 SCHLIESST STUDIO IN WIEN

Mitte Mai hat Take 2 das größte österreichische Entwicklerstudio Rockstar Vienna, ehemals Neo Software (**Die Völker**), geschlossen und den Großteil der Mitarbeiter entlassen. Der Publisher begründete diesen überraschenden Schritt mit der aktuellen Situation im Konsolenmarkt, die »aufgrund des Next Generation-Wandels einige Unsicherheiten in der Branche mit sich bringt«. An welchem Projekt Rockstar Vienna vor der Schließung arbeitete, ist nicht öffentlich bekannt. Auf der E3 bekundeten nach GameStar-Informationen gleich mehrere deutsche Entwicklerstudios Interesse daran, die nun arbeitslosen Teammitglieder zu übernehmen. Zeitgleich mit der Schließung in Wien eröffnete Take 2 ein weiteres Studio in Shanghai. Das neue Team soll sich dort unter anderem um die Umsetzung von **Civilization 4** für den chinesischen Markt kümmern. **DM FM CS**

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E130**

## KURZMELDUNGEN

### KOSTENLOSES WM-PAKET FÜR DIE SIMS 2

Am 26. Mai hat Electronic Arts ein passendes Gegenstands-Paket für **Die Sims 2** zum kostenlosen Download bereitgestellt. Inhalt der etwa 10 MByte großen Datei: Nationaltrikots und Deko-Gegenstände wie etwa Fan-Wimpel. Außerdem können Sie das Gesicht Ihres Sims mit Flaggenmustern bemalen.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E133**

### GOthic-FANS GEGEN KOPIERSCHUTZ

Die größte deutsche **Gothic**-Fanseite WorldofGothic.de hat eine Online-Petition ins Leben gerufen, um gegen »unzumutbare Kopierschutzmaßnahmen bei Gothic 3« zu protestieren. Ein Großteil der Mitglieder will angeblich auf einen Kauf verzichten, sollte Starforce als Kopierschutz eingesetzt werden. Gleichzeitig weisen die Organisatoren darauf hin, dass sich der Appell nicht speziell gegen Starforce richtet, sondern gegen jede Form von Kopierschutz, die für den »mehrlichen Kunden« unzumutbar seien.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E134**

### EA VERLIERT JAMES-BOND-RECHTE

MGM Interactive hat dem Publisher Activision die Rechte für Spieleumsetzungen um den britischen Spion James Bond bis in das Jahr 2014 verkauft. Bisher lag die Lizenz bei Electronic Arts.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E135**

### DIE RÖMER AUCH IN LATEIN

CDV baut eine lateinische Übersetzung in **Die Römer** ein, inklusive passender Sprachausgabe. »So können Spieler zum ersten Mal Latein in einer römischen Welt interaktiv erleben«, erklärt Teut Weidemann, Entwicklungsvorstand bei CDV. Um die Übersetzung kümmerte sich eine englische Lokalisationsfirma, ein Lateinlehrer aus Deutschland segnete die Arbeit ab.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E135**

### ACTIONSPIEL ZUM KINOFILM HEAT GEPLANT

Offenbar gibt es Pläne für ein Actionspiel rund um den 1995 erschienenen Hollywoodfilm **Heat** mit Al Pacino und Robert DeNiro. Aktuell laufen Gespräche zwischen Regisseur Michael Mann und Gearbox Software (**Brothers in Arms**). Der Termin ist bereits für nächstes Jahr angedacht.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E136**

### KARTENVORVERKAUF FÜR DIE GC 2006

Vom 24. bis 27. August findet die **Games Convention 2006** in Leipzig statt. Bereits seit Anfang Mai können Sie in den Saturn-Elektromärkten Karten für die Messe kaufen. Tageskarten kosten zehn Euro, mit Ermäßigung sieben Euro. Dauerkarten für alle vier Messtage bekommen Sie für 24,50 Euro.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E136**

### PIRATEN-ADDON FÜR OBLIVION

Laut Entwickler Bethesda soll **The Elder Scrolls 4: Oblivion** regelmäßig mit Mini-Updates aufgepeppt werden. Das erste Erweiterungspack hört auf den Namen **Thieves Den** und soll Anfang Juni erhältlich sein. Der Preis steht noch nicht fest.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E137**

## FILM-NEWS

### METAL GEAR SOLID-FILM

Mitte Mai hat **Metal Gear Solid**-Erfinder Hideo Kojima das Gerücht dementiert, Uwe Boll würde sich um die Filmumsetzung kümmern. Im selben Atemzug erklärte Kojima, dass er einen Vertrag mit »einem großen Hollywood-Studio« abgeschlossen habe. Konkrete Details liegen allerdings noch nicht vor.

► [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: **E137**



»Kann ich mal Ihre Lizenz sehen?« Valve lässt nur noch genehmigte LAN-Parties zu.

## KOLUMNE

### Nur die Ruhe



Was war die Aufregung groß, als Valve verkündete, fortan müsse man für Counterstrike-Veranstaltungen Lizenzen beantragen. Vom »Anfang vom Ende« war da in Community-Foren die Rede, von der »Geldgeilheit der verdammten Industrie«, dem Untergang des E-Sports, ein User malte sich gar ein Horrorszenario aus, in dem in naher Zukunft große Firmen die Weltregierung bilden.

Gut, jetzt sind wir alle mal kurz ausgeflippt, nun wird's wieder Zeit fürs Rationale: Valve nimmt damit lediglich eigene Rechte wahr. Im Musikgeschäft ist das schon lange üblich. Hierzulande sorgt die GEMA im Auftrag des Staates dafür, dass Musiker überall auf der Welt Geld bekommen, wenn ihre Lieder kommerziell verwertet werden, zum Beispiel in Discos oder im Radio. Valve will ja bislang gar nicht bezahlt werden, doch selbst wenn, dann wäre das völlig legitim. Denn nicht vergessen: Etwaige Lizenzgebühren würde nur der Veranstalter zahlen – der, der am Namen Counterstrike verdient. Klar, früher oder später wird Valve Geld verlangen – aber professioneller E-Sport ist nunmal ein Geschäft geworden.

Genauso wenig wie die GEMA Geld von mir haben will, wenn ich auf meiner Geburtstagsparty Musik spiele, will auch Valve keine Anmeldung oder gar Geld von mir, wenn ich Kumpels zum Zocken einlade. Also: Füße hochlegen, Schock bekämpfen.

Fabian Siegismund, Redakteur  
fabian@gamestar.de

## LIZENZPFLICHT FÜR VALVE-SPIELE

E-Sport ist mittlerweile ein einträgliches Geschäft geworden. Nun will Valve direkt am Geschehen beteiligt werden. Das Entwicklerstudio setzt seit Neustem für jedes Turnier und jede LAN-Party, auf der Valve-Programme laufen, den Erwerb einer Lizenz voraus – egal ob die Versammlung im Internet oder »offline« stattfindet. Nur dann darf die Veranstaltung öffentlich beworben und dürfen die geschützten Markennamen genannt und die Spiele übertragen werden. Spätestens fünf Tage vor Beginn muss der Organisator eine Genehmigung beantragen und anschließend mehrere Auflagen einhalten: Das Turnier darf 100 Teilnehmer und drei Spieltage nicht überschreiten, der Veranstalter darf außerdem maximal vier solcher Turniere pro Jahr ausrichten. Für etwaige Abweichungen muss er eine Sondergenehmigung einholen. Die Lizenz ist bislang kostenlos, Ausnahmegenehmigungen erteilt Valve ohne Zögern. Allerdings ist der Organisator auch dafür verantwortlich, dass auf der LAN-Party keine Raubkopien verwendet werden. Nach deutscher gesetzlicher Regelung muss er nur dafür sorgen, dass keine illegalen Daten getauscht werden (etwa durch Sperrung bestimmter Ports) – PCs durchsuchen darf er nicht. Insbesondere für Turniere interessant: Werden Rechner gestellt, braucht jeder einen gültigen Steam-Account. Falls nicht, muss der Veranstalter pro Teilnehmer und Tag zwei Dollar für ein vorläufiges Spielerkonto berappen. Inwieweit diese Verpflichtungen international rechtlich bindend und durchsetzbar sind, ist derzeit noch nicht geklärt. Da verwundert es nicht, dass Valve diese Lizenzregelung, von Spielern

und Veranstaltern weitestgehend unmerkelt, scheinbar schon im Juli 2005 ins Leben gerufen hat.

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E161](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E161)

## EVE ONLINE WÄCHST

Angeblich dehnt sich unser Weltall ja stetig aus. Beim Universum von **Eve Online** besteht da kein Zweifel: Das Entwicklerstudio CCP kündigte jüngst ein Addon namens **The Path to Kali** an. Das bietet politische Interaktion, jede Menge zusätzlicher Quests, Schiffe und Territorien sowie eine überarbeitete Grafiken-gine mit modernen DirectX-9-Effekten. Sagten wir DirectX 9? Unter dem Projektnamen **Eve Vista** beziehungsweise **Trinity 2** werkelt CCP gerade auch an einer speziellen Grafiken-gine für Windows Vista, und die unterstützt sogar DirectX 10. Die Neuauflage sieht deutlich besser aus als das alte **Eve**. Auf die Ohren soll's auch noch was geben, denn neben dem Addon und der Vista-Version haben die Jungs von CCP scheinbar auch noch Zeit, zusammen mit der Firma Vivox ein Voice-over-IP-System für **Eve Online** zu entwickeln. Die Veröffentlichungstermine für all die neuen Elemente stehen noch in den Sternen. **FAB**

► [WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK: E138](http://WWW.GAMESTAR.DE/QUICKLINK/E138)



**Eve Online** wird mit Windows Vista viel schöner.



Quad-SLI mit zwei GeForce 7950 GX2 unterstützt Nvidia offiziell nur in Komplettsystemen.

## KOLUMNE

### Fernseher für alle

Wenn am 31. Dezember 2006 um Mitternacht die Korken knallen, beginnt für meinen PC ein neues Leben. Dann verabschiedet er sich still und leise aus dem Computer-Dasein und mutiert zum »neuartigen Empfangsgerät«. Denn: Ab 1. Januar 2007 ist er höchst offiziell eine schnöde Glotze mit Internetanschluss. Die Folge: Ein Zwangs-Abo bei der GEZ für monatlich rund 17 Euro, außer man hat schon eine angemeldete Flimmerkiste.



Das ist eine gehörige Frechheit, nicht nur weil man, wie beim traditionellen Rundfunkprogramm, selbst bei Nichtnutzung kaum an den Gebühren vorbei kommt. Nein, das wofür hier Geld abgezockt werden soll, nämlich Live-TV per Internet, gibt es auch nächstes Jahr nur sehr vereinzelt bei ARD und ZDF. Live-TV für alle aus dem Netz ist ohne massive Investitionen in Server und Backbones nicht mal möglich. Ist in näherer Zukunft auch nicht geplant – aber dennoch ab Januar schon mal gebührenpflichtig.

Wofür verlangen die eigentlich die volle TV-Gebühr von 17 Euro? Für die Webseiten der Rundfunkanstalten oder die zeitversetzten Radio-Streams? Warum dann nicht wenigstens nur die günstigeren 5,50 Euro für ein Radio? Dank der »neuartigen Empfangsgeräte« könnte mein Internet-Provider die öffentlich-rechtlichen TV- und Radiosendungen auch nur auf Wunsch und gegen Aufpreis freischalten. So wie es etwa in der Schweiz üblich ist. Da zahlt nur der, der das Angebot auch nutzt. Wäre doch gerecht und fair – statt PC-Besitzer pauschal und ohne realen Gegenwert abzuzocken.

Florian Klein, Redakteur  
florian@gamstar.de

## QUAD SLI IM EIGENBAU

Nach der nur in Komplettsystemen mit Quad-SLI-Grafik erhältlichen **GeForce 7900 GX2** bringt Nvidia Ende Mai eine überarbeitete Version als **GeForce 7950 GX2** auf den Markt. Die **7950 GX2** vereint zwei GeForce-7900-Platinen mit jeweils 512 MByte RAM in Sandwich-Bauweise, die in einem einzelnen PCI-Express-Slot Platz finden. Die Taktfrequenzen der beiden 7900-GPUs hinken mit 500 MHz Kern- und 600 MHz Speichertakt einer einzelnen **7900 GTX** (650MHz/800 MHz) ein gutes Stück hinterher, die Anzahl der Pixel- und Vertexshader ist mit 24 und acht aber identisch. Gegenüber der überlangen **7900 GX2** schrumpfen die Platinen der **7950 GX2** um elf Zentimeter auf 22,5 Zentimeter Länge. Obwohl die Karte so in normale ATX-Gehäuse passt, gibt es offiziellen Support für Quad-SLI nur in Komplettsystemen großer Hersteller. Als Grund gibt Nvidia die speziellen Anforderungen an die Stromversorgung und die Kühlung eines Systems mit zwei **7950-GX2**-Karten an. Mit Erscheinen dieser Ausgabe soll die GeForce **7950 GX2** für 600 Euro im Handel erhältlich sein. Ob das Doppelpack in Spielen schneller rechnet als eine einzelne Karte, testen wir in der nächsten Ausgabe.

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: E159

## TEUFEL CONCEPT C MIT USB-ANSCHLUSS

Wer nicht genug Platz für ein voluminöses 5.1-System in seinem Zimmer hat, dem bietet Teufel nun ein platzsparendes 2.1-Lautsprecher-Set an. Das 129 Euro teure **Concept C** verfügt über zwei 40-Watt-Satelliten mit separatem Hoch- und Mitteltöner sowie einen Subwoofer mit 50 Watt, die Sie per beiliegender

Infrarot-Fernbedienung steuern. Die im Subwoofer eingebaute Soundkarte verhilft Ihrem PC oder Notebook per USB-Anschluss zu kernigem Klang. Falls schon eine Soundkarte in Ihrem PC werkelt, verbinden Sie das 2.1-System wie gewohnt über die mitgelieferten Cinch-Kabel. Wie sich das bereits erhältliche **Concept C** im Praxistest schlägt, lesen Sie in der nächsten Ausgabe.

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: E145



Teufels **Concept C** verbinden Sie entweder per USB- oder per Chinch-Kabel mit Ihrem PC.

## TARANTULA-TASTATUR VON RAZER

Wie die hauseigene **Copperhead**-Maus besitzt die **Tarantula**-Tastatur von Razer einen integrierten Speicher. So können Sie Ihre bevorzugten Tastenbelegungen auch an anderen Rechnern benutzen – ganz ohne lästiges Hin- und Herkopieren von Treiberprofilen. Zehn Sondertasten dürfen Sie mit selbst erstellten Makros programmieren. Dabei soll es keine Einschränkungen geben: Sogar mehrere gleichzeitig gedrückte Tasten und deren zeitliche Abfolge können Sie angeblich in den Makros aufzeichnen.

Im Gegensatz zu Logitechs **G15** besitzt die **Tarantula** standardmäßig einen Headset-Anschluss, aber kein Display. Laut Razer können Sie später aber eines an einem der zwei USB-Ports der **Tarantula** nachrüsten. Neben dem Display gehört auch eine kleine Lampe für das Tastaturfeld zu den geplanten Extras. Ab Juli soll die **Tarantula** für 100 Euro im Laden stehen, über die Kosten des Zubehörs ist noch nichts bekannt.

FK

> [WWW.GAMESTAR.DE](http://WWW.GAMESTAR.DE) QUICKLINK: E167



Razers **Tarantula** speichert fünf Tastenbelegungen im internen 32-KB-Speicher, zudem sollen alle Tasten frei platzierbar sein.