

2008 bringt ein neues Genre hervor: den »Cash-Shooter«. Neu ist dabei bislang aber nur das Gewinnsystem – das Spiel selbst ist von vorgestern.

Kwari

ab 16/18-DVD
- Video-Special

gamestar.de
- Screenshot-Galerie
▶ Quicklink: 4506
- Infos zum Spiel:
▶ Quicklink: 4505

Win Vista 32 Bit
- läuft

Profi-Fußballer, Rennfahrer, GameStar-Redakteure: Sie alle verdienen ihr Geld mit dem, was sie am besten können, und haben Spaß dabei. Doch solche Jobs stehen nicht für jeden offen. Nicht jeder ist so durchtrainiert wie ein Profi-Fußballer, so reaktionsschnell wie ein Rennfahrer, so durchtrainiert, reaktionsschnell, intelligent und sexy wie ein GameStar-Redakteur. **Kwari** will

nun allen Ego-Shooter-Fans die Chance geben, mit ihrem Hobby Geld zu verdienen. Als sehr guter Spieler und mit ein bisschen Glück können Sie sich im Spiel tatsächlich einen kleinen Nebenverdienst erwirtschaften. Bevor Sie jetzt die Ausbildung hinwerfen oder Ihrem Chef sagen, was Sie wirklich von ihm denken, seien Sie jedoch gewarnt: Erstens ist das Geld mit etwas Pech auch schnell wieder weg, zweitens kommt **Kwari** derart altbacken und verkorkst daher, dass Sie nur wenig Spaß mit dem Spiel haben werden. Spiel? Wohl eher Arbeit.

Schaden und Spott

Kwari ist als kostenloser Download erhältlich. Bevor Sie jedoch irgendetwas gewinnen können, müssen Sie Geld einbringen. Dazu lassen Sie sich auf der Homepage der Entwickler registrieren und zahlen per Kreditkarte Bares auf Ihr Hauptspielkonto ein, das »Bank Roll« genannt wird. Mit diesem Guthaben kaufen Sie Munition: 5.000 Einheiten à fünf Dollar. Die zehn Waffen im Spiel verbrauchen unterschiedlich viele dieser Einheiten pro Schuss: Die Pistole nur eine, der Raketenwerfer hingegen acht. Mit den Knarren zu treffen, ist allerdings recht



Die Partie ist vorbei, wir halten die Pille: Uns gehört der halbe **Runden-Jackpot** (knapp über drei Dollar).

schwer; die Flugbahnen der Geschosse sind mal sichtbar, mal nicht, und wegen des miserablen Netzcodes ruckeln die Gegner ohnehin ständig vor Ihnen herum.

Nur beim Munitionskauf zahlen Sie direkt an die Entwickler, die übrigen Gewinne oder Verluste regeln die Spieler untereinander. Das heißt: Wenn Sie Spieler A verwunden, klauen Sie mit jedem Treffer Geld von dessen Konto. Knallt Ihnen Spieler B eine Rakete vor den Latz, verlieren Sie Moneys an ihn. Damit Ihr Guthaben dabei nicht unüberschaubar durcheinandergewirbelt wird, legt Ihnen **Kwari** neben der Bank Roll noch ein zweites Konto namens »Game Balance« an. Damit verfügen Sie praktisch über ein Sparbuch (Bank Roll) und ein Girokonto (Game Balance). Für die Gefechte wird nur das Girokonto angeknabbert. Sie können also vor dem Match entscheiden, wie viel Geld Sie riskieren wollen.

Geben und Nehmen

Wie schnell Ihr Guthaben auf dem Girokonto steigt oder fällt, hängt von Ihren Fähigkeiten und der Risikostufe des Matches ab. In

einem Anfängergefecht etwa ist ein Lebenspunkt einen Cent wert. Sie ziehen Ihrem Gegner 50 Punkte ab, während er Sie um 20 erleichtert? 30 Cent Gewinn für Sie. Um zu gewährleisten, dass genug Geld im Umlauf ist, verlangt **Kwari** von jedem Spieler einen Mindestbetrag auf dem Girokonto, um mitmachen zu dürfen. In der Anfängerrunde sind das zwei Dollar. Geht Ihnen das Geld aus, werden Sie der Arena verwiesen; es sei denn, Sie buchen per Tastenkombination schnell ein paar Dollar vom Sparbuch um. Der dritte entscheidende Wert für Gewinn und Verlust sind die Preise für aufsammlbare Pickups wie Erste-Hilfe-Pakete oder Waf-



Die vier **Schlachtfelder** von Kwari sind sehr lieblos gestaltet.

Die Konkurrenz

Seit Ende Dezember 2007 können Sie auch beim Multiplayer-Shooter **Gjuki** Geld erspielen. Hier fließt das Vermögen aber nicht wie bei **Kwari** von Spieler zu Spieler, stattdessen nehmen Sie kostenlos an Turnieren teil. Der Finalsieger erhält schließlich einen Geldpreis. Spielerisch ist **Gjuki** dem technisch mangelhaften **Kwari** sogar noch unterlegen: Es erinnert an mittelklassige, uralte Half Life-Mods.



Getroffene Gegner verlieren **Münzen**, damit wir sehen, dass unser Konto wächst.



Fallen wie dieser Elektroschocker klauen Geld, das in den Jackpot wandert.

fen. Auf der niedrigsten Stufe kosten die fünf Cent pro Stück. Anders als in anderen Shootern sollten Sie also nicht wahllos Knarren einsacken, die Sie im Zweifel gar nicht brauchen.

Hoffen und Bangen

Geld, das Sie für Pickups investieren, wandert in den Jackpot des Matches, genauso wie der Gegenwert der Lebensenergie, die die Spieler an den Fallen der Arenen verlieren: Laufen Sie in einen stationären Flammenwerfer und verlieren 50 Gesundheitspunkte, wächst der Pott um einen halben Dollar. Um zu entscheiden, wer den gewinnt, kommt nach einigen Minuten die Pille ins Spiel. Die Pille ist eine Kugel, die irgendwo auf der Karte ausgesetzt wird. Sie ist durch Wände sichtbar und spielt außerdem gut hörbare Metal-Musik ab. Derjenige, der die Pille im Laufe des Matches am längsten in seinem Besitz hält, bekommt die Hälfte des Jackpots. Wer sie am Ende der Runde trägt, gewinnt den Rest – schaffen Sie beides, gehört das ganze Geld Ihnen. In einer Anfängerrunde können das fünf bis zehn Dollar werden. Daneben bietet **Kwari** noch vier weitere matchübergreifende Gewinnausschüttungen: Kupfer-, Bronze-, Silber- und Gold-Jackpot.



Fällt unser **Guthaben** im Laufe eines Gefechts unter den Anfangskontostand, färbt sich die Geldanzeige oben links rot. Jetzt heißt es: Gegner treffen!

Um die zu bekommen, müssen Sie im Laufe Ihrer Karriere mehrere Schlüssel aufsammeln, die zufallsgeneriert in Kisten versteckt werden. Je höher dotiert der Jackpot, desto mehr und seltener Schlüssel müssen Sie ergattern. Der Kupfer-Jackpot ist dabei nur ein paar Dollar wert, der goldene 20.000 Dollar. Um den zu kriegen, müssen Sie unzählige Matches spielen – und viel Glück haben.

dem jeder Fehlschuss bares Geld kostet. Uns ist es zwar gelungen, in **Kwari** einen passablen Stundenlohn zu erwirtschaften. Spaß

kam dabei aber nicht auf. Insofern raten wir Ihnen lieber zu den üblichen Nebenverdiensten: Profi-Fußball oder Rennsport. **FAB**



In **Kisten** verbergen sich Pickups oder Jackpot-Schlüssel.

Kwarki

Fabian Siegmund:

Würde man das Gewinnsystem von Kwari auf einen ausgereiften, von mir aus auch etwas angestaubten Shooter aus der Unreal-Tournament- oder Quake-Serie anwenden, hätte ich wahrscheinlich im Handumdrehen ein echtes Spielsucht-Problem. Doch zum Glück ist Kwari technisch so vermurkst, dass ich gar nicht genug Geld erspielen könnte, um in den Gefechten annähernd Spaß zu haben. Meine bisherigen Gewinne hebe ich natürlich trotzdem ab.



fabian@gamestar.de

Zeter und Mordio

Wenn Sie genug verdient haben, lassen Sie sich Teile Ihres Guthabens auf Ihr Kreditkartenkonto überweisen – für 1,50 Dollar Gebühr. Wollen Sie kein Geld riskieren, können Sie **Kwari** auch im Übungs-Modus spielen. Dort erhalten Sie 15 Dollar Startkapital, das Sie nach den gleichen Regeln investieren, aber nicht auszahlen lassen können. Für jeden »echten« Dollar, den Sie überweisen, erhalten Sie einen weiteren Dollar für den Übungs-Modus.

Sie sehen, das Gewinnsystem von **Kwari** ist durchdacht. Es hat nur einen entscheidenden Haken: Das Spiel selbst ist großer Mist. Die Uraltgrafik, die alberne Animationen, das hässliche Leveldesign, die spärlichen Soundeffekte mit schlechtem Raumklang und das nicht nachvollziehbare Waffenverhalten liegen weit unter dem Genrestandard. Der miese Netzcode, der genaues Treffen praktisch unmöglich macht, ist unverzeihlich für ein Spiel, bei

KWARI

MULTIPLAYER-SHOOTER

ENTWICKLER	Micro Forté (Fallout Tactics, GS 05/01: 66 Punkte)	TERMIN (D)	7.1.2008
PUBLISHER	Kwari	CA. PREIS	kostenlos
SPRACHE	Englisch	USK	nicht geprüft
AUSSTATTUNG	Download (800 MByte)		

ANSPRUCH

EINSTEIGER			FORTGESCHRITTENER				PROFI		
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

TECHNIK

	FÜR ÄLTERE PCs	FÜR STANDARD-PCs	FÜR HIGHEXD-PCs	3D-GRAFIKKARTEN						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
MINIMUM				STANDARD				OPTIMUM		
1,7 GHz Intel				3,0 GHz Intel				3,6 GHz Intel		
XP 1700+ AMD				A64 2800+ AMD				A64 3400+ AMD		
512 MB RAM				1,0 GB RAM				2,0 GB RAM		
1,0 GB RAM (Vista)				2,0 GB RAM (Vista)				2,0 GB RAM (Vista)		
750 MB Festplatte				750 MB Festplatte				750 MB Festplatte		

PROFIERT VON Windows XP

BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 **KOPIERSCHUTZ** Freischaltung

TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

BEWERTUNG

GRAFIK	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ matschige Texturen ⊖ alberne Animationen ⊖ monotone Levels ⊖ altbackene Effekte 	4 /10
SOUND	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Pille mit Metal-Musik ⊖ müde Waffensounds ⊖ kaum Hintergrundgeräusche ⊖ nerviges Kassengeklänge 	4 /10
BALANCE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ kostenloser Übungs-Modus ... ⊖ ... mit begrenztem Spielgeld ⊖ undurchsichtige Waffenwerte ⊖ teure Munition 	5 /10
ATMOSPÄRE	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Kampf um die Pille ⊕ Kommentator-Stimme ⊖ Einheits-Spielermodelle ⊖ unnatürliches Bewegungsgefühl 	4 /10
BEDIENUNG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Sparkonto und Girokonto ⊕ Schnellkauf und -buchung per Tastenkombination ⊖ keine Spielernamen ⊕ Lags 	4 /10
UMFANG	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Online-Rangliste ⊖ bislang nur ein Spielmodus ⊖ bislang nur vier Karten ⊖ keine Mannschaften-Modi 	4 /10
LEVELDESIGN	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ mehrere Ebenen ⊕ Sprungfelder ⊕ einfarbige Leveltexturen ⊖ Objekte mit unpassenden Größenverhältnissen 	4 /10
GEWINNPOTENZIAL	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Gewinn und Verlust direkt von der Leistung des Spielers abhängig ⊖ Munition unverhältnismäßig teuer 	8 /10
WAFFEN & EXTRAS	<ul style="list-style-type: none"> ⊖ dürres Shooter-Standardarsenal ⊖ nicht nachvollziehbares Waffenverhalten ⊖ kein Nachladen nötig 	3 /10
MULTIPLAYER-MODI	<ul style="list-style-type: none"> ⊕ Matches mit unterschiedlichen Risikostufen ⊖ keine Teamspiel-Modi ⊖ nur simples Deathmatch 	3 /10

PREIS/LEISTUNG — SOLOSPIELZEIT 2 Stunden

FAZIT Mieser Shooter mit solidem Gewinnsystem.

SPIELSPASS
43