



Faszination Warframe

DER GEHEIMNISVOLLE TENNO-KULT

Ein Spiel, das kein Publisher haben wollte, erschaffen von einem Studio am Rande des Ruins, zieht Jahre später Millionen Spieler in seinen Bann. Weshalb, ist gar nicht so leicht zu erklären. Von Sascha Penzhorn



Der Autor

Als Warframe-Founder ist Sascha Tenno der ersten Stunde und Fan des Spiels. Für GameStar hat er in den vergangenen Jahren mehrmals über Erweiterungen und Updates zum Spiel berichtet. Viele seiner Freunde haben Warframe wiederholt ausprobiert, aufgrund der schlecht erklärten Spielmechaniken und einiger verstorbener Weltraumhunde aber nach kurzer Zeit wieder damit aufgehört.

Ein ganzes Bataillon bis an die Zähne bewaffneter Space Marines macht sich in einer entlegenen Raumstation zum Kampf bereit. Maschinengewehre, Raketenwerfer, das volle Programm. Combat Formation Bravo. Alarmsirenen schrillen. Eine gepanzerte Ge-

stalt poltert in den Raum. Sie wirkt fremd und außerirdisch. Ist es ein Alien, eine Maschine oder doch ein Mensch in einer futuristischen Rüstung? Einer der Marines verriegelt über ein Terminal sämtliche Türen. Jetzt kommt niemand mehr rein oder raus. Der

stählerne Koloss stürmt auf die ersten Soldaten zu, rennt sie einfach über den Haufen, so dass die regelrecht zerplatzen. Gewehrsalven und Explosionen prallen an seiner metallenen Haut ab. Die Marines gehen hinter Schutzwällen und Lagerkisten in Deckung, da stampft das Ungetüm mit einer solchen Wucht auf, dass die Schwerkraft für einen Augenblick ausgesetzt scheint.

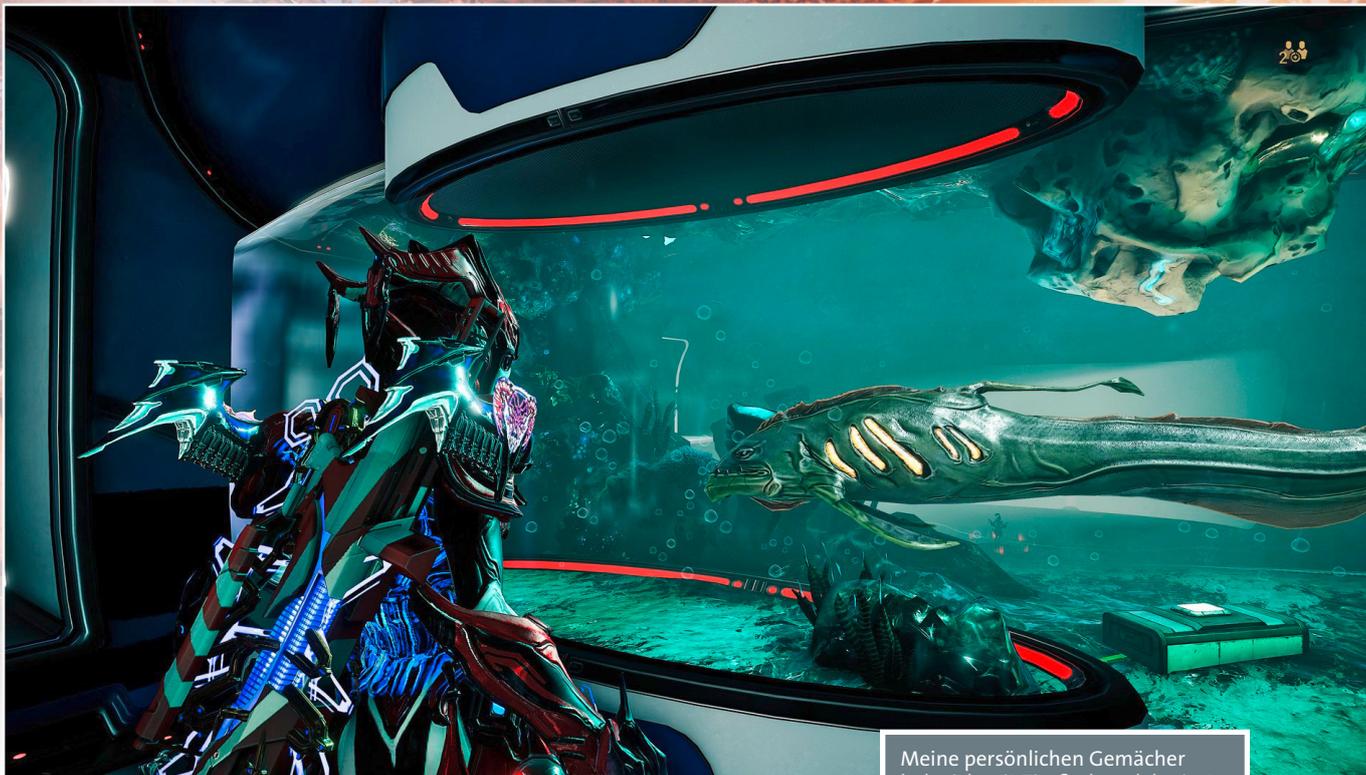
Wie hilflose Spielzeuge werden die Soldaten aufgewirbelt und durch die Luft geschleudert. Das gepanzerte Wesen schwingt einen übergroßen Kriegshammer und verwandelt eines seiner Opfer nach dem anderen in matschige Karikaturen ihrer selbst. Ei-



Ich spiele Warframe am liebsten im Duo mit meiner Freundin. Vierer-Koop geht zwar, ist aber beileibe keine Pflicht.



Waffen-Mods, Polaritäten, Mod-Punkte, Mod-Ränge, Endo, Forma, Mod-Sets und kein anständiges Tutorial. Hurra!



Meine persönlichen Gemächer habe ich mit Zierfischen dekoriert.

ner der Marines sucht sein Heil in der Flucht, doch er wird von dem Begleiter der gepanzerten Gestalt, einer haarigen, vierbeinigen Bestie, gepackt und zu Boden gerissen. Der Koloss lädt seine Schrotflinte durch, legt an, ein Schuss kracht wie Donnerschläge – dann völlige Stille. Das Geile daran: Die geheimnisvolle Kreatur in der Rüstung bin ich!

Allmachtsfantasie

Es ist völlig normal in Warframe, während einer Mission Hunderte, wenn nicht sogar Tausende Gegner umzunieten. Ein Deckungssystem gibt es zwar, aber nur für die Gegner und nicht für die Spieler selbst. Denn die sind übermächtig, verfügen über Superkräfte und nutzen Hunderte verschiedener Waffen vom einfachen Langbogen oder Bo-Stab bis zur Strahlenkanone, die Feinde dazu bringt, einander anzugreifen.

Die mehr als drei Dutzend unterschiedlichen Kampfanzüge, genannt Warframes, kommen in allen erdenklichen Varianten daher. Vom dick gepanzerten Frontschwein, das vorübergehend praktisch unverwundbar wird, bis zum Totenbeschwörer, der gefallene Feinde für sich kämpfen lässt und seinen Gegnern die Seele herausreißt. Am meisten Spaß macht das, wenn ich zu viert mit meinem kleinen Clan losziehe und jeder seinen bevorzugten Stil spielt. Vom Piraten-Warframe, der seine Opfer mit unzähligen Tentakeln windelweich klopft, bis zum Warframe Frost, der kritische Missionsziele schützend mit einer Eiskuppel umgibt und Gegner einfach einfriert, ist alles dabei.

Von der Menge an Waffen, Spielstilen und Anpassungsmöglichkeiten kann einem regelrecht schwindelig werden. Dazu kommt eine intuitive, spaßige Steuerung und ein

Parkour-System mit Wallrunning, Double-Jumps und Aimglide, einer Art Bullet-Time mitten im Flug. Ich liebe es! Als Warframe-Spieler bin ich im Prinzip Batman: Ich habe mein eigenes Raumschiff, eine Art Jetpack für Planetenoberflächen und Missionen im Weltall und unter Wasser, ein Hoverboard, diverse Hunde, Katzen und Roboter-Begleiter, ein Clan-Dojo mit Forschungsstationen fürs Crafting, sowie unzählige Mods, mit deren Hilfe ich nicht nur die Eigenschaften und Stärken meiner Warframes und Waffen, sondern eben auch meiner Haustiere, Kampfbegleiter und Fahr- und Flugzeuge beeinflussen und verändern kann. Außerdem kann ich alles nach Lust und Laune bunt anmalen, mit Stickern und Postern bekleben, mit kosmetischen Skins dekorieren und bis ins kleinste Detail anpassen. Wenn mir danach ist, male ich meinen schwer gepanzerten Rhino-Warframe rosa an und verpasse ihm ein Animationsset, mit dem er tänzelt wie eine Ballerina. Das mache ich selbstverständlich nicht wirklich, aber es ist gut zu wissen, dass ich es könnte. Veteranen wissen: Fashion-Frame ist das wahre Endgame.

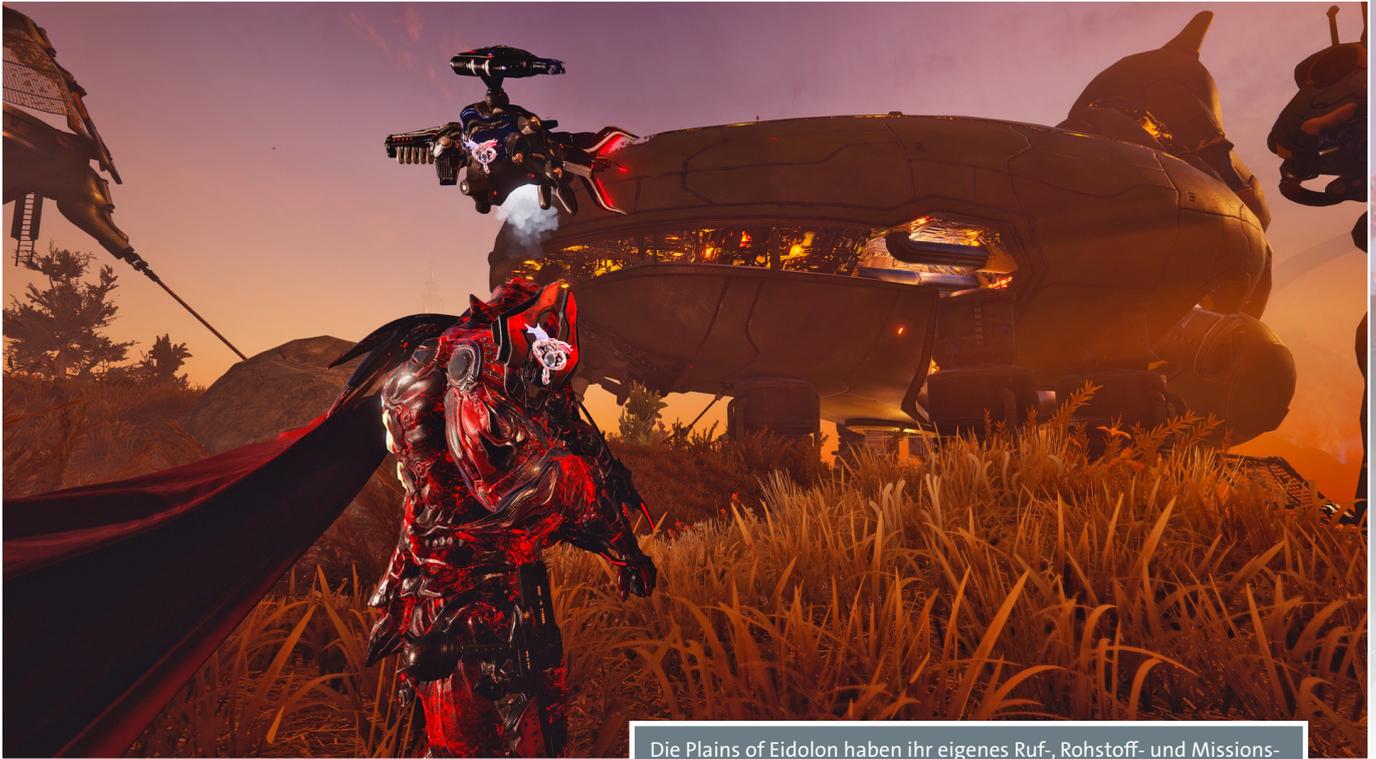
Alles ist anpassbar – auch die Außenhüllen der Landungsschiffe, die fast ausschließlich auf dem Ladebildschirm auftauchen.



Von Fans für Fans

Das Anpassen und Dekorieren von Warframes und deren Zubehör ist für die meisten Spieler nicht einfach nur ein Gimmick. Fans verkleiden sich als ihre Warframes und treffen sich auf einer mittlerweile von den Entwicklern Digital Extremes veranstalteten Convention, der Tennocon.

Tenno, so werden die Spieler von Warframe bezeichnet, auch wenn das für Außenstehende vielleicht etwas von einer verrückten Sekte hat. In wöchentlichen, offiziellen Live-Streams wird Fan-Kunst vorgestellt und



Die Plains of Eidolon haben ihr eigenes Ruf-, Rohstoff- und Missionssystem, weil Warframe noch nicht kompliziert genug ist.

ausgezeichnet. Fan-Konzepte für Waffen und Warframes wurden in der Vergangenheit mehrmals ins Spiel übernommen. Es existiert sogar ein Design-Rat, in dem Community-Veteranen über ästhetische und mechanische Aspekte des Spiels abstimmen. Der ungewöhnliche, fremdartige, fast schon außerirdisch wirkende Stil von Warframe ist ein wichtiges Alleinstellungsmerkmal.

Von Fans erstellte kosmetische Skins werden im Spiel gegen echtes Geld verkauft – Teile der Einnahmen aus diesen Verkäufen wandern an ihre Ersteller. Hier dreht sich alles um die Spieler. Selten habe ich in einem Online-Spiel so eine freundliche und hilfsbereite Community erlebt wie in Warframe. Okay, in den offenen Chatkanälen wird auch vergleichsweise streng moderiert, um eben diesen angenehmen Umgangston zu wahren. Die enge Bindung zwischen Entwicklern und Spielern liegt in der Entstehung des Spiels begründet. Die Kurzfassung ist, dass das Entwicklerstudio Digital Extremes seit Jahren vergeblich nach einem Publisher für Warframe suchte. SciFi wollte niemand, zudem erfreute sich Free2Play damals keiner großen Beliebtheit. Die Langfassung habt ihr vielleicht gerade erst in unserem Making of Warframe hier im Heft gelesen.

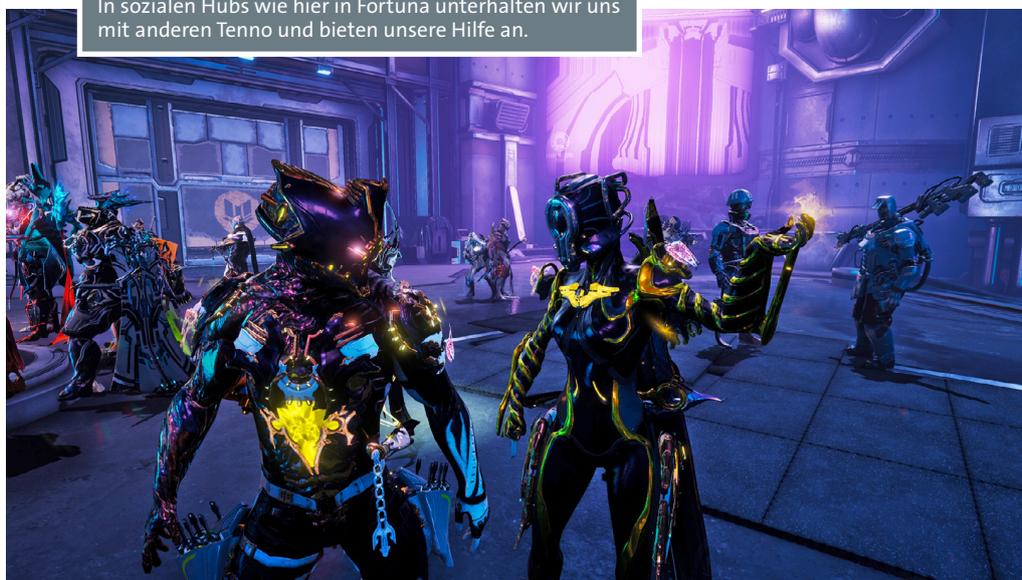
Plötzlich Story

Von der offenen Beta im Jahr 2013 bis Ende 2015 hatte Warframe kaum Handlung. Es gab zwar den sogenannten Codex, der Texte über die Geschichte einiger Warframes der verschiedenen Fraktionen im Spiel enthielt, das meiste davon bekam man aber nur mit, wenn man bewusst danach suchte. Im Dezember 2015 änderte sich das plötzlich mit der Erweiterung The Second Dream. Plötzlich gab es packende Zwischensequenzen mit professionell eingesprochenen Dialo-

gen. Auf einmal wurde enthüllt, wer oder was die Tenno wirklich sind. Erst jetzt ging Warframe richtig los, ganze zweieinhalb Jahre nach dem Spielstart hatten Spieler auf einmal völlig unerwartet die Möglichkeit ... ähem ... Warframe-Veteranen wissen natürlich ganz genau, wovon ich spreche. Für den Fall, dass es auch Leser gibt, die mit Warframe noch nicht vertraut sind und es in der Zukunft vielleicht einmal ausprobieren möchten, will ich es aber nicht spoilern. So viel sei gesagt: The Second Dream änderte alles. Mit der Veröffentlichung dieser Erweiterung wurde Warframe von einem überdurchschnittlich guten Free2Play-Spiel zu etwas, das es so im Gratis-Sektor niemals gegeben hat. Dieser Fun-Grinder, in dem Spieler unzählige Stunden und Feinde totgeschlagen hatten, einfach nur des Spielspa-

ßes wegen, hatte plötzlich eine Handlung, die Spieler schockierte, sie in ihren Bann riss, haufenweise Fan-Theorien auslöste, die das Internet fluteten. Also schlicht eine Handlung, die seine Community völlig überfuhr – im bestmöglichen Sinne. Erst jetzt ging die Identifizierung mit dem Spiel, der eigenen Hauptfigur, dem eigenen Clan und allem, was man in diesem Spieluniversum erlebt hat, richtig los. Auch das ist für Außenstehende nur schwer nachzuvollziehen – wie beschreibt man ein so wichtiges, unerwartetes, überragendes Update, ohne alles auszuplaudern und die Überraschung zu verderben? Warframe ist wie ein Club, der zwar theoretisch jeden willkommen heißt, zugleich aber so verwirrend und verworren ist, dass ein Aufenthalt für viele Neulinge einem Zahnarztbesuch gleicht.

In sozialen Hubs wie hier in Fortuna unterhalten wir uns mit anderen Tenno und bieten unsere Hilfe an.





Kaum zu glauben, dass wir hier die Guten sind. Wir haben unseren Warframe auf Fleischereifachverkäuferin geskilt.

Einsteigerfeindlich

Um nochmal den Superheldenvergleich aufzugreifen – stell dir vor, du bist Batman, aber kein Mensch macht sich die Mühe und erklärt dir alle deine Waffen und Werkzeuge. Dir gehört ein kompletter Spielzeugladen, aber sämtliche Beschreibungen sind in Mandarin verfasst. Es sei denn, du sprichst Mandarin, dann stell dir die Anleitung eben auf Klingonisch vor oder so. Der Punkt ist, dass der Spieleinstieg in Warframe bockschwer und kompliziert ist. Ein Beispiel: Die meisten Waffen in Warframe verursachen eine Kombination aus Einschlag-, Durchschlag- und Schnittschaden. Über Modifikationen kann man Elementarschaden in den Geschmacksrichtungen Kälte, Elektro, Feuer und Gift hinzufügen. Diese wiederum sind kombinierbar in die Schadenstypen Explosi-

on, Korrosion, Gas, Magnetismus, Strahlung und Virus. Schnittschaden ist besonders effektiv gegen befallenes, versteinertes und geklontes Fleisch, aber schwach gegen Ferritpanzerung, robotische Panzerung und Legierungspanzerung. Zudem kann Schnittschaden einen Blutungseffekt erzeugen, für dessen Wirksamkeit es natürlich auch eine Berechnungsformel gibt. Strahlungsschaden ist derzeit effektiv gegen Legierung und robotische Feinde, aber schwach gegen Schilde und bewirkt ... na, noch was?

Anderes Beispiel: Man kann in Warframe DNA-Proben und Eier bestimmter Kreaturen sammeln, um diese auf seinem Raumschiff zu Haustieren heranzuzüchten. Die Viecher können als Kampfbegleiter mit auf Missionen, verlieren aber Treuepunkte, wenn sie im Kampf zu Boden gehen. Um das auszu-

gleichen, muss man sie streicheln. Außerdem benötigen die Tiere regelmäßige Injektionen, sonst werden sie nach und nach schwächer und sterben irgendwann. Einmal eine Woche nicht ins Spiel geschaut und vergessen, den Hund einzufrieren? Glückwunsch – jetzt ist er für immer tot! Es gibt Mittel und Wege, das zu verhindern, aber ohne genaues Studium sämtlicher Bildschirmtexte oder regelmäßige Besuche im Wiki weiß man das nicht. Dieses Beispiel lässt sich anwenden auf Weltraumkämpfe, Bosse auf Planetenoberflächen, die Fundorte und Crafting-Methoden für sämtliche Ausrüstung im Spiel und so weiter. Ja, es gibt ein paar oberflächliche Tutorials. Aber wer Warframe möglichst schnell kapieren will, ist besser damit beraten, sich einem hilfsbereiten Clan anzuschließen. Oder mit einem Freund loszuziehen, der sich bereits mit dem Spiel auskennt. Das soll überhaupt nicht heißen, dass motivierte Einzelkämpfer Warframe nicht ebenfalls meistern können, aber wer von seinen Spielen am liebsten an die Hand genommen wird und sich eine Richtungsvorgabe wünscht, der wird hier nicht glücklich. Und das ist schade, denn unter diesem Wirrwarr von Mechaniken und Regeln steckt ein verdammt gutes Spiel – irgendwoher sind die 38 Millionen Tenno im vergangenen Jahr schließlich gekommen.

Augen zu und durch

Die ersten Spielstunden von Warframe fühlen sich an, als werde man als Nichtschwimmer im tiefen Becken ausgesetzt und im Hintergrund ruft ständig jemand: »Hör auf zu ertrinken!« Aber es wird besser – versprochen. Im offiziellen Forum gibt es eine Sektion, in der Spieler einander um Rat fragen. Im Chat gibt es immer hilfsbereite User, die Neulingen unter die Arme greifen. Wer kei-

Auf der Sternenkarte suchen wir uns Missionen aus. Heute geht's zum Mond.





Unsere Katze wurde während einer Mission umgenietet. Jetzt wird sie gekraut, damit sie uns nicht mehr böse ist. Ja – dafür gibt es tatsächlich einen Wert im Spiel!

nen Bock hat, Teil eines großen Clans zu werden, kann sich einer kleinen Gruppe anschließen oder selbst einen Clan gründen. Mein winziger Clan hat sein eigenes voll ausgestattetes Dojo mit allen Schikanen – Warframe passt die Anforderungen zum Aufbau der eigenen Clan-Basis der Spielerzahl an. Je weniger Mitglieder, desto geringer die benötigten Rohstoffe. Es ist auch nicht schlimm, die anfangs zu komplexen Teile des Spiels zu ignorieren, bis man sich für sie bereit fühlt. Keine Lust auf die Verantwortung, einen Weltraumhund zu züchten? Angst vor der ersten Weltraummission im Archwing? Das alles läuft nicht weg.

Im Wiki und auf YouTube gibt es ausgiebige Informationen über sämtliche Waffen und Warframes. Warum für den Anfang nicht erst mal ein paar interessante Gegenstände herauspicken, auf deren Erhalt hinarbeiten und dabei die Grundlagen des Spiels lernen? Die Parkour- und Kampfsteuerung meistert man locker nebenher, und wenn man die dritte Waffe gemoddet hat, stellt sich dort auch ir-

gendwann die Routine ein. Wie es danach weitergeht, ist jedem selbst überlassen.

Eigene Ziele setzen

Ich habe Freunde, die sammeln jede einzelne neue Waffe und jeden Warframe, um jeden Ausrüstungsgegenstand im Spiel auf Maximallevel zu bringen und so ihren Meisterschaftsrang zu steigern. Meine Freundin sucht gezielt nach bestimmten Waffen und Frames und erspielt sie sich dann, statt dafür Geld auszugeben. Ich experimentiere am liebsten mit Mods und exotischen Spielweisen oder stehe in den Hubs herum und betrachte die Warframes anderer Spieler, während ich auf extra knackige Missionen warte.

Ein richtig forderndes Endgame hat Warframe in diesem Sinne nicht, was von vielen Veteranen kritisiert wird. Aber da helfe ich lieber den Freunden im Clan dabei, irgendwelche Bauteile zu farmen, oder ziehe sie durch Events, die sie allein nicht schaffen. Von Leuten, die einfach den Singleplayer-

Modus durchspielen und sämtliche Quests absolvieren wollen, über Tenno, die am liebsten chatten und ihre Fashion-Frames zur Schau stellen, gibt es hier so viele Spielertypen wie Spielstile, Waffen und Warframes.

Es gibt keinen idealen oder völlig falschen Weg, Warframe zu spielen. Hauptsache, man hat Spaß. Und was gibt's in einem Grattisspiel schon groß zu verlieren? Man wird zu keinem Zeitpunkt gezwungen, Geld auszugeben – alles ist handel- oder erspielbar. Wo ich in gewissen anderen Koop-Shootern einen Einstiegspreis von mindestens 60 Euro, nach Preisklassen gestaffelte Release-daten, Premium-Editionen und kosmetische Skins für 20 Öcken zusätzlich zum Kaufpreis vorgesetzt kriege, kostet mich Warframe erst mal einfach nur Zeit. Und wenn das kein verdammt gutes Argument ist, um dem Spiel (noch mal?) eine Chance zu geben und mit etwas Glück bald selbst zu verstehen, weshalb Millionen Tenno völlig verrückt danach sind, dann weiß ich auch nicht. ★

Unser Dojo ist nicht sonderlich schön oder beeindruckend, aber es ist unser Zuhause und trägt unser Wappen.



Auch die Inneneinrichtung unseres Landungsschiffs können wir dekorieren. Ich mag Poster von ... öhm, Hinterteilen.

