

TOD UND STEUERN



Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes** Termin: **8.11.2018** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100 Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Steam)**

Mehr offene Spielwelt, Pets und Sekundärwaffen zum Selberbasteln, Hoverboards. Im neuesten Warframe-Update gibt's reichlich tolle neue Inhalte für umme.

Von Sascha Penzhorn

Wer bei den Corpus in die Schuldenfalle tappt, dem geht es an die Substanz. Die Steuereintreiber der reichen und mächtigen Konzerne bedienen sich nicht nur am Hab und Gut ihrer säumigen Zahler. Zur Not werden auch liebend gerne Organe und mechanische Körperteile in Besitz genommen, bis vom Schuldiger am Ende nichts mehr übrig bleibt. Und wo im richtigen Leben Peter Zwegat in seine Schuldenrakete steigt, um zu sehen, was zu retten ist, können in Warframe nur noch die Tenno helfen. So begeben wir uns zur Venuskolonie Fortuna und helfen dort den Wehrlosen und Schwachen im Kampf gegen ihre habgierigen Unterdrücker. Das ist nicht ganz unlustig in einem Gratis-Shooter, der seiner AAA-Konkurrenz die Spieler abspenstig macht.

Endliche Geschichte

Mit Fortuna kommt die zweite große, offene Planetenoberfläche ins Spiel. Los geht unser Abenteuer dort mit einer grandiosen Intro-Sequenz und einem Song, der inzwischen



Beim Ritt auf dem K-Drive Hoverboard entsteht schnell ein Tunnelblick.

über drei Millionen Klicks auf YouTube hat. Dann führt uns unser Weg über eine kleine Questreihe vom prall mit Spielern gefüllten Hub in die verschneite neue Spielumgebung. Die Missionskette ist sehr niedrigstufig und für Spieler aller Kaliber schaffbar. Schade nur, dass die Story hier nach nicht mal einer Stunde Spielzeit an ihrem Höhepunkt endet und derzeit erst mal nicht weitergeht. Immerhin gibt es jetzt aber endlich mal etwas Handfestes über die Fraktion der Corpus. Bisher waren das einfach nur Typen mit quadratischen Helmen und relativ wenig Substanz. Die Story, die Digital Extremes mit

Fortuna beginnt, ist auf jeden Fall spannend und hervorragend (englisch) vertont. Hoffentlich dauert es bis zur Fortsetzung nicht wieder ein Jahr oder mehr. Bis es soweit ist, legen wir uns mit neuen Gegnertypen wie Robo-Spinnen, Riesenrädern und Erzfiesling Nef Anyos Schergen an.

Tonnenweise Belohnungen

Nach der Einleitung nehmen wir wie schon bei Plains of Eidolon Bounty-Missionen an, sammeln Fische und Erze und erfreuen uns an der wunderschönen offenen Welt. An ihr erforschen wir jeden Quadratzentimeter, lassen keine ihrer Höhlen unberührt und säubern die Venushügel von ekligen Krabbeltieren. Als neues Feature spüren wir vom Aussterben bedrohte Kreaturen an deren Fußspuren und anderen Hinterlassenschaften auf, betäuben sie und schießen sie (human) zur Umsiedelung in den Orbit. Als Lohn für unsere Mühen winken neue Klammotten für unseren Operator sowie maßgeschneiderte Sekundärwaffen, die sogenannten Kitguns. Je nach verbauten Komponenten funktionieren diese wie ein Laser, ein automatisches Gewehr, ein Granatwerfer oder eine Shotgun. Soll die Waffe auf Status- oder kritischen Schaden spezialisiert sein? Großes Magazin oder schnelle Nachladegeschwindigkeit? Je besser unser Ruf, desto mehr Auswahlmöglichkeiten stehen uns zur Verfügung. Ähnlich funktioniert auch der Bau der neuen MOA-Pets. Diese



Garuda ist schnell mit Blut beschmiert. Kein Wunder bei den beiden Nahkampfklingen.



Das Hub in Fortuna ist prall gefüllt mit Spielern. Wir posieren mit unserem Excalibur Prime.

mechanischen Corpus-Begleiter bringen je nach Geschmacksrichtung beispielsweise unsere Feinde über Knockdown-Effekte zu Fall, hacken Terminals oder kontrollieren vorübergehend feindliche Roboter. Die neuen Knarren und Kampfbegleiter fügen sich schon jetzt prima ins Spiel ein und wirken weder zu schwach noch zu übermächtig. Obendrauf gibt's in Fortuna ein cooles neues Fortbewegungsmittel.

Hoverboards sind die Macht

»K-Drive« nennt sich das neueste Gimmick im Spiel, mit dessen Hilfe wir im Affentempo die Eiswüste der Venus unsicher machen. Mit diesem schicken Hoverboard gleiten wir aber nicht einfach nur von A nach B, son-

dern absolvieren unterwegs gleich noch ein paar spektakulär animierte Tricks und Stunts. Das sieht super aus und macht gekloppt viel Spaß, schon weil die Steuerung intuitiv und kinderleicht ist. Vor allem gibt's das Brett mit Abschluss der Einführungs-Missionsreihe in Fortuna einfach so geschenkt. Wer Bock darauf hat, kann sich jetzt noch über Rufpunkte oder Premium-Währung ein anpassbares K-Drive zulegen, bunt anmalen und bekleben. Wer brav seine Tricks absolviert, erhält nach und nach Zugang zu immer mehr optischen Anpassungsmöglichkeiten und zu Mods, die beispielsweise für mehr Geschwindigkeit sorgen oder im freien Fall die Schwerkraft verringern. Das Teil funzt übrigens auch in Eidolon, allerdings gibt es da nicht so schön viele Röhren, Geländer und andere Objekte, an denen wir auf der Venus unsere Tricks üben. Ebenfalls neu ist Garuda, der 37. Warframe im Spiel. Garuda verursacht größeren Schaden, je stärker sie verletzt ist, spießt Feinde auf und

lässt sie ausbluten, was umstehende Spieler heilt. Wir spielen sehr gerne mit ihr, auch wenn sie im offiziellen Forum bereits von vielen Spielern als zu schwach, von anderen als massiv zu stark kritisiert wird.

Quality of Life

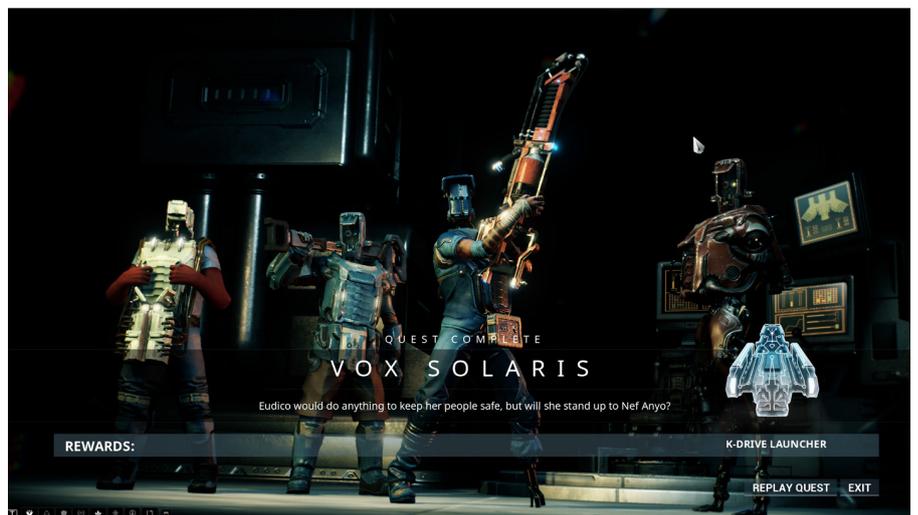
Die im letzten Test bekrittelten Eidolon-Bugs sind längst behoben. Fortuna verbessert zudem viele kleine Dinge, die in Plains of Eidolon genervt haben. Missionsziele in Bounty-Missionen mit Zeitlimit sind besser markiert und leichter zu finden. Unseren Archwing können wir genau wie das K-Drive jederzeit aktivieren und müssen nicht mehr ständig neue Module zum Herbeirufen herstellen. Das Mining-Minigame ist besser und weniger fummelig als zuvor. Wir können neue Bounties annehmen, ohne dafür ins Spielerhub zurückzukehren. Genau wie Eidolon fühlt sich aber auch Fortuna sehr losgelöst vom Rest des Spiels an. Die schöne neue Welt verwendet wieder ihre ganz eigenen



Sascha Penzhorn
@GameStar_de



»Cold, the air and water flowing. Hard, the land we call our home.« Mir geht seit Tagen das Lied nicht aus dem Kopf, ich kenne es mittlerweile auswendig. So ein geiler Song! Ehrlich gesagt fand ich die Corpus immer bescheuert bis langweilig. Das hat sich mit Fortuna schlagartig geändert. Besonders die große Überraschung am Schluss, wenn man seinen Ruf auf Maximum steigert, hat mich echt umgehauen. Hoffentlich dauert es jetzt nicht wieder eine Ewigkeit, bis die Handlung rund um Fortuna weitergeht. Ich will Riesenspinnen jagen und einen neuen Bosskampf gegen Nef und Derf Anyo! Bis es soweit ist, habe ich Spaß mit meinem K-Drive, mit Garuda und meinem neuen MOA. Und auf meiner Switch kann ich es jetzt auch endlich zocken! Hurra!



Beenden wir die Fortuna-Einführungsquest, gibt's ein Hoverboard geschenkt.



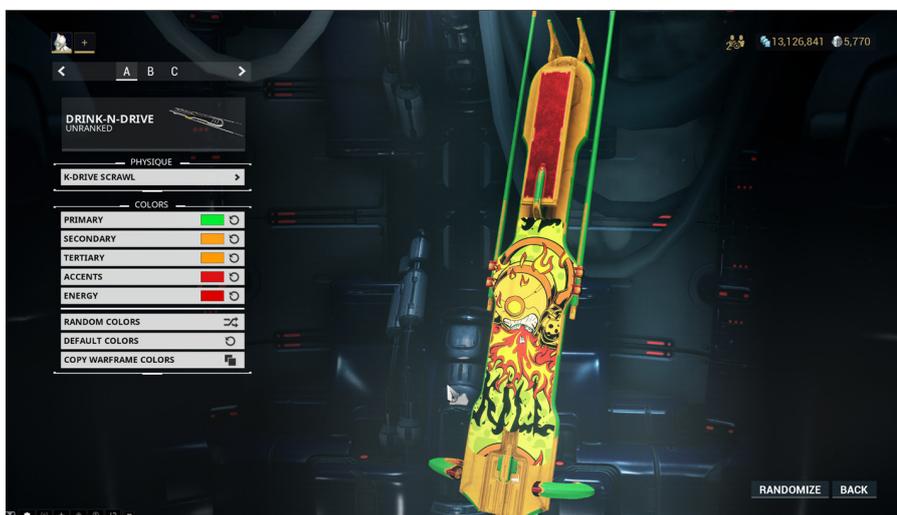
Riesige Explosionen und schicke Partikeleffekte gehören bei Warframe schon immer mit dazu.

Crafting-Ressourcen, die nirgends sonst Verwendung finden. Auch hier werden wir beim Ressourcen-Farming vom Space-Ninja immer wieder mal zum Minenarbeiter oder zum Angler, was allenfalls kurzzeitig Spaß macht. Wer auf diesen Bereich des Spiels keinen Bock hat, kann ihn im Prinzip auch ohne große Nachteile ignorieren. Kostenloser neuer Content für alle, die ihn spielen wollen, ohne Zwang. In der Zukunft kämpfen Spieler hier gegen drei riesengroße Boss-Spinnen für besonders saftige Rohstoffe und Upgrades, doch zu diesem Zeitpunkt sind die entsprechenden Kämpfe und Mechaniken noch nicht implementiert.

Easy going

Bounty-Missionen gibt es wahlweise für niedrige Stufen bis rauf auf Level 50-60. Gegner im neuen Spielgebiet stellen zudem Signaltürme auf, mit denen sie Verstärkung

anfordern. Je nachdem, ob wir diese Türme zerstören oder stehen lassen, variieren die Spawn-Raten der Feinde von gemütlich bis sehr hektisch. Erfahrene Spieler werden mit Fortuna trotzdem nicht sehr gefordert. Langten die Gegnerhorden in höherstufigen Bounties anfangs noch recht herzhaft zu, wurde deren Schadenwirkung in einem Hotfix praktisch halbiert. Immerhin wurden für Veteranen kürzlich die extra-krackigen Arbitration-Alerts eingeführt, in denen Spieler weder sich selbst noch ihre Kameraden wiederbeleben dürfen. Dort gibt's neben Kosmetik ein paar extra mächtige Mods mit einer Droprate von je zwei Prozent. Auf der anderen Seite der Community stehen Neueinsteiger, die sich in immer mehr Mechaniken einarbeiten müssen. Regelmäßige Abstecker ins Wiki und auf die vielen YouTube-Kanäle und Streams rund um das Spiel gehören zu Warframe einfach dazu. ★



Selbstgebaute K-Drives kann man optisch anpassen und verzieren.

WARFRAME: FORTUNA

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6400 / Athlon x64 4000+	Core 2 Duo E6400 / Athlon x64 4000+
Geforce 8600 GT / Radeon HD 3600	Geforce GT 420 / Radeon HD 5450
2 GB RAM, 25 GB Festplatte	4 GB RAM, 25 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- wunderschönes neues Spielgebiet
- fantastisch gestaltete neue Kreaturen und Gegner
- hervorragende Sprecher
- sehr gute Animationen
- toller Soundtrack

SPIELEDISIGN



- riesiges neues Areal mit vielen tollen Aktivitäten
- viele QoL-Verbesserungen
- geniale Hoverboards
- Angeln und Bergbau werden schnell langweilig
- hoher Lernaufwand für Neueinsteiger

BALANCE



- wählbare Schwierigkeitsstufen für Bounties
- variierbare Gegner-Spawns
- gut balancierte Waffen und Pets
- Story-Quests auch für Neulinge
- für Veteranen eher zu einfach

ATMOSPHÄRE / STORY



- tolle Einführungs-Questreihe
- cooles neues Hub
- Corpus-Fraktion ist endlich interessant
- Fortuna-Story endet (noch) abrupt

UMFANG



- riesiges neues Areal zum Erforschen
- neue Waffen zum Selberbauen
- MOA-Pets zum Selberbauen
- ein neuer Warframe
- Tierschützer-Metagame

AUFWERTUNG

Noch mehr unterhaltsame Inhalte für lau, mehr Waffen, Pets, Hoverboards, eine großartige neue Planetenoberfläche, mehr Benutzerkomfort. Die im letzten Test bemängelten Bugs sind behoben.

82

+3

85

FAZIT

Fortuna bringt eine weitere frei begehbbare Planetenoberfläche ins Spiel und behebt dabei auch viele Macken von Plains of Eidolon.