



Die KI geht zwar ab und zu in Deckung, meistens aber stürmen die Gegner wie blöd in unser Gewehrfeuer.



Noch ist dieser Gegner gesund und munter, aber im Nahkampf zersäbeln wir ihn mit unserem Schwert schnell in kleine Filets.



In dieser Mission müssen wir Energiekerne ins Zielgebiet schleppen. Solange wir sie tragen, können wir nur mit unserer Pistole schießen.



Jeder Warframe hat besondere Eigenschaften, unser Valkyr kann beispielsweise in einen Berserkerrausch verfallen.

Warframe

14 große Updates hat der Free2Play-Koop-Shooter bereits hinter sich. Und die haben das Spiel von Digital Extremes deutlich verbessert – nicht nur wegen der Tamagotchi-Kampfhunde. Von Jürgen Stöffel

Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes (Star Trek, GS 07/13: 49 Punkte)**
Termin: **25.3.2013** Spieler: **1-8** Sprache: **Deutsch, Englisch, Französisch, acht weitere** Preis: **kostenlos**

Auf XL-DVD: Test-Video

Gerade noch schlummern wir friedlich, da kommt eine ganze Armee fieser Klonsoldaten an und will uns die Klamotten vom Leib klauen. Das muss man sich mal vorstellen! Zum Glück werden wir gerade noch rechtzeitig wach und können den Halunken zeigen, was eine Harke ist. Im Free2Play-Online-Shooter Warframe spielen wir nämlich knallharte Space-Ninjas, die dank ihrer speziellen Kampfanzüge, der Warframes, alles andere als wehrlos sind. Jahrhundertlang lagen die sogenannten Tenno im Kälteschlaf, doch als plötzlich die fiesen Grineer auftauchen, um ihnen die Warframes zu stibitzen und sie für ihre Zwecke zu nutzen, erheben sich die futuristischen Asia-Krieger erneut.

Fortan starten wir von Bord unseres Raumschiffs in instanziierte Missionen. Beispielsweise gilt es, die komplette Besatzung eines Grineer-Schlachtschiffs abzumurksen oder einen feindlichen Kommandanten gefangen zu nehmen. Darüber hinaus finden regelmäßig zeitlich begrenzte Events statt, bei denen besondere Schätze winken. Wenn wir uns für eine Mission entschieden haben, können wir alleine losziehen oder bis zu drei Mitspieler mitnehmen. Diese laden wir entweder über unsere Freundesliste ein oder lassen sie uns automatisch zuteilen. Danach geht's auch gleich zur Sache. Je nach Spielstil können wir uns leise durch die Gegend schleichen und Gegner lautlos meucheln oder wir ren-

nen wild ballend und schwertschwingend durch die Gegend. Beide Wege führen zum Ziel und machen Spaß. Warframe spielt sich extrem dynamisch und rasant. Wir sind ständig in Bewegung, hechten von Deckung zu Deckung, rennen an Wänden entlang, flankieren so unsere Gegner und stürzen uns mit gezücktem

Schwert mitten in ihre Formation, während unsere Widersacher noch blöd in die Botanik glotzen. Wer Abwechslung vom Koop-Modus sucht, kann übrigens auch in den unterhaltsamen PvP-Modi Duell (eins gegen eins), Conclave (Ranglisten-Duelle mit maximal vier Spielern) und Solar Rail Conflicts (Angriffs- und Verteidigungsschlacht zwischen zwei Teams) antreten.

Auf den Hund gekommen



Nennt mich Space-Ninja

Jürgen Stöfel
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Sich als biomechanischer Space-Ninja durch Horden von hässlichen Widersachern zu metzeln, während der eigene Puls ein ähnliches Tempo an den Tag legt wie die wuchtigen Taiko-Trommeln aus dem Soundtrack – super. Vor allem der Koop-Modus sorgt für stundenlangen Spielspaß, und dank des ausgeklügelten Upgrade-Systems kann ich meine Waffen und Warframes frei an meine Bedürfnisse anpassen. Und die Idee mit den Weltraum-Hunden ist ohnehin der absolute Knaller. Aber natürlich gibt es auch Kritikpunkte. Die Levels sind etwa inzwischen wesentlich abwechslungsreicher als beim Start des Spiels, aber trotzdem erkennen wir viele Ecken zu schnell wieder. Was auf Besserung hoffen lässt, ist der gute Support, den die Entwickler von Digital Extremes ihrem Spiel zukommen lassen.

Die Tenno haben von Haus aus drei Mordwerkzeuge dabei, ein Gewehr, eine Pistole sowie eine Nahkampfwaffe fürs Grobe. Die Auswahl an Kriegsgerät ist beachtlich. Bereits die Gewehre erstrecken sich von normalen Bleispritzen über Schrotflinten und Scharfschützengewehre bis hin zu Lasern, Mikrowellen-Strahlern und sogar futuristischen Bögen. Bei den Nahkampfwaffen ist die Auswahl noch exotischer: Es gibt Schwerter, Äxte, Sensen, Sicheln, Kampfstäbe sowie ausfahrbare Klauen. Die Warframe-Kampfanzüge haben einzigartige Spezialfähigkeiten, die erst im Team richtig zur Geltung kommen. So kann beispielsweise der Oberon seine Verbündeten heilen und die Valkyr zum Nahkampf-Berserker werden. Richtig gute Warframes müssen wir aber erst mal freispielen. Um unsere Garderobe zu erweitern, brauchen wir spezielle Blaupausen, die wir von Boss-Gegnern erbeuten. Danach benötigen wir noch eine Reihe von Ressourcen, die wir regelmäßig

während unserer Missionen finden. Auch neue Waffen werden auf diese Art gebastelt. Bis wir aber alle Komponenten haben, vergeht einiges an Spielzeit. Wer nicht so viel Zeit investieren will, zückt die Kreditkarte und kauft Waffen und Warframes im Ingame-Shop. Für neue Anzüge zahlen wir aber geradezu astronomische Summen von bis zu 17 Euro – sind die Teile etwa von Armani? Nach jeder Mission bekommen wir Erfahrungspunkte für unsere Warframes und Waffen. Außerdem können wir in hochstufige Ausrüstung mächtige Modifikationen einbauen und das Ganze damit noch mehr verbessern. Beispielsweise gibt's für das Gewehr ein größeres Magazin oder unser Warframe erhält einen praktischen Bonus auf die Lebenspunkte.

Doch was machen Space-Ninjas eigentlich, wenn sie gerade nicht Legionen von Klonen und Mutanten in Stücke hauen? Natürlich Hunde züchten! In Warframe gibt's nämlich seit Update 14 knuffige hundartige Haustiere. Die Kubrows schlüpfen aus Eiern, die wir im Laufe einer speziellen Quest-Reihe finden und ausbrüten sollen. Zwei Tage später entsteht ein kleiner Space-Hund-Welpen. Wenn wir den Racker gut pflegen, bekommen wir einen mächtigen Kampfgefährten, den wir mit ins Gefecht nehmen dürfen. Doch wie bei einem echten Haustier müssen wir uns ständig um das Viech kümmern, regelmäßig mit ihm interagieren. Vernachlässigte Kubrows degenerieren und sterben.

Die Grafik von Warframe wirkt wie aus einem Guss und entfaltet eine schaurig-schöne Atmosphäre. Besonders imposant sind die zahlreichen Außenareale, die wir seit einiger Zeit erkunden dürfen. Jeder Planet ist dabei einzigartig. Auf dem Marsmond Phobos weht blutroter Sand im Wind, während die alte Erde aus vom Dschungel überwucherten Ruinen besteht. Die Klangkulisse des Online-Shooters ist ebenfalls hervorragend. Während wir uns durch Gegnerhorden kämpfen, ertönen im Hintergrund japani-

sche Taiko-Trommeln, deren Stakkatorhythmus das actionreiche Spielgefühl noch mal verstärkt. Unsere Schusswaffen haben alle ihren charakteristischen Klang, und wenn unser Kubrow-Kampfhund knurrt, läuft es uns kalt den Rücken hinunter. Für die Zukunft haben die Entwickler übrigens weitere Kubrow-Zuchtoptionen, neue Warframes, ein Jetpack sowie reine Weltraum-Level angekündigt. Warframe wird also ständig erweitert, und alle neuen Inhalte sind kostenlos. Jürgen Stöfel / JO

TERMIN 25.3.2013 PREIS kostenlos USB ab 16 Jahren

Warframe

Action

Publisher Digital Extremes
Entwickler Digital Extremes
Sprache Deutsch, Englisch, Französisch, acht weitere
Ausstattung – (Download)
Kopierschutz Steam



GRAFIK

- spektakuläre Effekte
- geschmeidige Animationen
- abwechslungsreiche Arealen
- fremdartige Ästhetik
- häufiges Recycling von Levelbausteinen

8/10

SOUND

- treibender Trommel-Soundtrack
- wichtige Waffen-Sounds
- Hintergrundmusik passt sich der Situation an, ...
- ... wirkt dadurch aber oft abgehackt
- Sprachausgabe nur auf Englisch

8/10

BALANCE

- viele Missionen auch alleine spielbar
- einfacher Einstieg
- Gegenstände starten auf Level 1
- Gruppenspieler haben es um einiges leichter
- teure Ingame-Käufe

7/10

ATMOSPHÄRE

- düsteres Zukunftsszenario
- gelungenes Ninja-Gefühl
- eigenes Raumschiff als Basis
- Handlung nur über Textnachrichten und Funksprüche

8/10

BEDIENUNG

- intuitive Shooter-Steuerung
- grundlegende Fähigkeiten sind schnell gemeistert
- gutes Tutorial
- Warframe-Fähigkeiten werden kaum erklärt
- verwirrendes Upgrade-System

8/10

UMFANG

- mehrere Planeten und Monde
- zahlreiche Waffen und Warframes
- verschiedene Missionstypen
- PvP-Modus
- neue Ausrüstung nur durch langes Farmen
- wenige Feindfraktionen

8/10

LEVELDESIGN

- variierende Settings
- Außenlevel
- wechselnde Umweltbedingungen
- Schlauchlevel
- manche Gebiete unnötig weitläufig und verwinkelt
- Wegpunkte teilweise verwirrend

7/10

KAMPFSYSTEM

- zackiges Shooter-Kampfsystem
- akrobatische Manöver
- Schleichen möglich
- Warframes ergänzen sich gegenseitig
- teilweise chaotisch
- dumme KI

9/10

WAFFEN UND EXTRAS

- abgedrehte Waffensysteme
- Spezialkräfte
- Upgrade-Möglichkeiten
- Kubrow-Kampfhunde
- anfangs nur wenige Waffen und Warframes
- kein sekundärer Schussmodus

9/10

HANDLUNG

- interessantes Szenario
- Geschichte und Universum haben Potenzial
- wenige Hintergrund-Informationen
- wichtige Handlungsschnipsel nur in Events

5/10



Unser Valkyr-Anzug, eine Mirage und unser treuer Kubrow-Kampfhund sagen Hallo.

