Kontrollbesuch: Warframe

Koop-Krawall mit Weltraumninjas

Der Free2Play-Shooter Warframe feierte gerade seinen zweiten Geburtstag. Das Spiel wird zusehends besser – kostenlos kann so sexy sein! Von Sascha Penzhorn

Genre: **Action** Publisher: **Digital Extremes** Entwickler: **Digital Extremes** Termin: **25.3.2013** Sprache: **Englisch, mit deutschen Texten**
USK: **ab 16 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Online-Anmeldung)**

Auf DVD: Video-Special

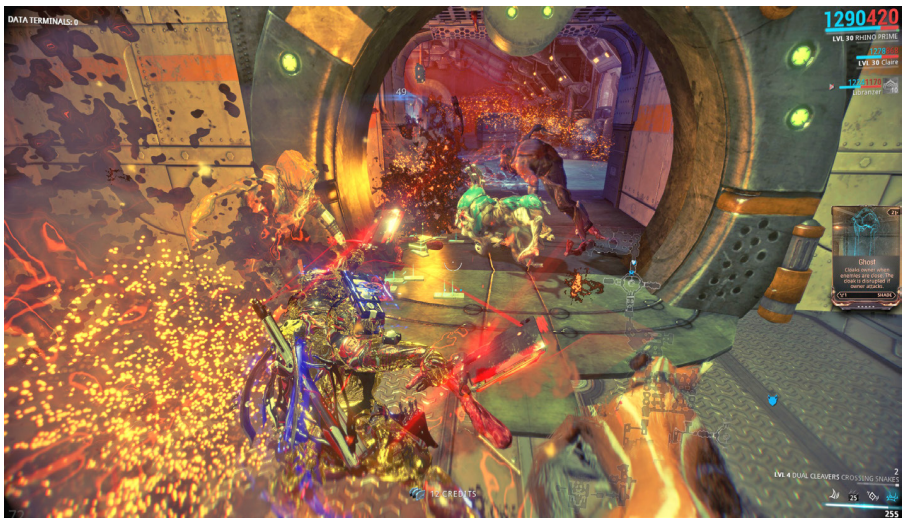
In irrsinniger Geschwindigkeit an Wänden entlangrennen, mit einem Salto über Barrieren springen, Feinde mit dem Bolzenwerfer an die Wand nageln und den letzten Bösewicht fachgerecht mit der Streitaxt in zwei Hälften teilen – das ist Warframe. Und mit jedem Update wird es größer und packender. Warframe zieht mit seinem Mix aus zig Schusswaffen, Nahkampf, Parkour und Spezialfähigkeiten immer mehr Fans in seinen Bann. Entwickler Digital Extremes zeigt zudem, wie faires Free2Play funktioniert: Zwar gibt es Ausrüstung und Goodies gegen Geld, doch an sämtliche Waffen und Warframes gelangt man auch per Handel und Crafting. Die besten Items muss man sich sogar erspielen, im Shop werden diese nicht angeboten. Gut so!

Quest statt Kreditkarte

Einer der coolsten neuen Inhalte seit unserem letzten Besuch im Spiel ist der Drachen-Warframe Chroma, für dessen Spezialfähigkeiten wir zwischen verschiedenen Elementen wählen dürfen. Ein Eis-Chroma wirft beispielsweise eingehenden Schaden zurück, Feuer-Chroma verursacht Flächenschaden über Zeit und steigert die Gesundheit der Verbündeten. Ungeduldige Zeitgenossen werfen rund 17 Euro gegen den Bildschirm, um Chroma direkt freizuschalten. Wer es nicht ganz so eilig hat, aktiviert die kostenlose Chroma-Quest und spielt die Bauteile für den Drachen ganz einfach frei. Zugegeben: Bis alle Teile fertig geschmiedet sind, geht schon mal eine Woche ins Land, aber bis dahin spielen wir halt einfach mit einem der anderen von mittlerweile 23 Warframes. Die Crafting-Komponenten für die meisten Waffen und Frames sind ganz human in wenigen Stunden zusammengefarmt. Falls uns doch mal ein Teil fehlt, bleibt immer die Möglichkeit, mit anderen Spielern zu handeln und zu tauschen. Apropos Mitspieler: Wer seinen Warframe gerne zur Schau stellt und mit anderen Tenno (so heißen unsere Helden) plaudert, findet seit einiger Zeit spezielle Raumstationen als Social Hubs im Spiel.

Auch die Archwing-Missionen sind seit ein paar Monaten live und lassen alle Spieler ab dem zweiten Meisterschaftsrang hitzige Gefechte im All bestreiten. Dabei fliegt man durch Asteroidenfelder und feindliche Stationen und ballert seine Gegner mit Suchraketen und Gatling-Guns über den Haufen oder hackt sie mit übergroßen Schwertern und Äxten in Stücke. Grundsätzlich ist die-

Unser Kubrow greift den Gegner frontal an. Wir kommen von hinten mit dem dicken Zweihänder.



Knapp an der Reizüberflutung: In hektischen Kämpfen blitzt, funkt und kracht es überall.

ses keine schlechte Idee, fühlt sich für viele Spieler aber zu sehr losgelöst vom Rest des Spiels an. So spielen die Eigenschaften, Werte und Ausrüstung unserer Warframes hier keine Rolle. Stattdessen werden die Archwings und die dazugehörige Bewaffnung separat aufgelevelt, angepasst und mit Mods aufgewertet. Am Boden warten derweil die neuen Spionagemissionen, bei denen man möglichst unbemerkt in eine feindliche Basis schleichen und Daten stehlen muss, ohne Alarme und Fallen auszulösen. Ebenfalls neu ist die Missionsreihe für acht Spieler im finalen Kampf gegen Erzfiesling Vay Hek. Stürzte man sich bisher solo oder im Team von bis zu vier Tenno in die Action, gibt es jetzt einen umfangreichen Raid, für den man bis zu acht erfahrene, gut ausgestattete Spieler parat haben sollte. Der Mühen Lohn sind neue arkane Aufwertungen, welche kurzzeitig Werte wie zum Beispiel Regeneration oder kritische Trefferchance steigern. Wer keine Lust hat, sich derlei Upgrades im Raid zu erarbeiten, nutzt ganz einfach den Spielerhandel.

Alles wird gut

Nach und nach verleihen die Entwickler den Bossen im Spiel Stimmen, Story und neue Fertigkeiten. Einige Endgegner, die zum Start der Beta noch generische Platzhalter waren, wurden so Stück für Stück in interessante Bosskämpfe umgewandelt, die auch allesamt etwas zur Hintergrundgeschichte des Spiels beitragen. Demnächst geht es Grineer-Obermotz Tyl Regor an den Kragen, der mit seinen Gen-Experimenten ein Ende der Klonkrankheit einleiten will. Aber nicht nur die Gegner werden besser – Excalibur, der erste Warframe, wird derzeit ordentlich aufgepowert und mit mächtigen neuen Fertigkeiten versehen. So erhält er beispielsweise die Möglichkeit, ein Energieschwert zu beschwören, das beim Angriff Wellen aussendet, die auch weit entfernte Gegner einfach zerteilen.

Digital Extremes überarbeitet momentan auch das Parkour-System, sodass Spieler bald einfacher Wände hinauf- und an diesen entlangrennen können. Dies soll beispielsweise über eine Verbesserung der Level-Architektur, aber auch einen möglichen Wegfall des Ausdauerbalkens und Doppelsprünge ermöglicht werden. Die Tenno sollen sich von Wänden und Hindernissen abstoßen und mit dem Schwert voran auf Gegner stürzen. Und bei diesen Gegnern handelt es sich bald nicht nur um die Grineer, Corpus und Infestation – Fans erwarten schon aufgeregt den Auftritt der Sentients, die als die vierte Gegnerfraktion enthüllt wurden. Auch die drei bisherigen Fraktionen wurden um neue Gegner wie den Grineer Manic erweitert, der sich unsichtbar macht und Spieler mit seinen Klauen in Stücke reißt.

Für das (optionale) PvP werden gerade neue Karten und Mods entwickelt, Waffen und Warframes werden neu ausbalanciert. Gegenwärtig sind die vorhandenen PvP-Inhalte kaum der Rede wert, die Auswahl an Ausrüstung und Spielmodi für diesen Bereich ist noch extrem überschaubar. Immerhin sollen Spielerkämpfe in der Zukunft eine größere Rolle spielen. Ursprünglich hatte PvP für die Entwickler keinerlei Priorität.

Für Fans der Kubrows, der abgedrehten Space-Hunde, wird es bald spezielle Rüstungen geben, mit denen man die pelzigen Begleiter im Spiel dekorieren kann. Außerdem ist eine neue Sorte Kubrow angedacht, die auf dem Schlachtfeld die Beute für sein Herrchen aufsammelt. Auch eine völlig neue Art Kampfpet, das entfernt an eine große Raubkatze erinnern soll, wurde von den Entwicklern angekündigt. Das Spiel entwickelt sich rasant weiter. Und viele der

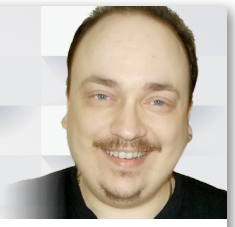
Archwing-Missionen sind spaßig, fügen sich bisher aber nicht so gut ins Spiel ein.

Die neuen Spionagemissionen

Wir schleichen uns in eine feindliche Basis, um wichtige Daten zu stehlen. Zunächst hacken wir das Alarmsystem, damit niemand unser Eindringen bemerkt.

Dann müssen wir an diesen Barrieren vorbei. Wer sich die Hüpfeinlage nicht zutraut, findet meist versteckte Umwege über Lüftungsschächte.

Zum Schluss laden wir fix die gesuchten Daten herunter und machen uns aus dem Staub. Lösen wir vorher einen Alarm aus, müssen wir uns den Weg freischießen, bevor die Daten gelöscht werden.



Sascha Penzhorn
@GameStar_de

Als ich zum ersten Mal Warframe gespielt habe, gab es gefühlte zwei Karten, eine Handvoll Waffen und Spielmodi und vor allem haufenweise Lücken und Platzhalter. Das Grundgerüst stand und war durchaus unterhaltsam, doch ein komplettes Spiel war einfach nicht vorhanden. In Tests und Wertungen wurde die Beta entsprechend gnadenlos abgestraft. Doch von diesen alten Reviews sollte man sich keinesfalls täuschen lassen, denn aus Warframe wurde inzwischen ein fantastischer Shooter, in den Digital Extremes viel Liebe und Herzblut investiert hat. Das merkt man an den stetigen Verbesserungen an allen Fronten, an den regelmäßigen Live-Streams, in denen die Entwickler stolz neue Inhalte präsentieren und an Community-Events wie Tenno-Live, bei denen Tausende Fans den Entwicklern zujubeln. Die besten Gegenstände im Spiel stellt man selbst her, irgendwelche zeitlich limitierte Ausrüstung und ähnliche Gängeleien aus anderen F2P-Shootern gibt es hier nicht. Die Zeit war nie besser, diesem Spiel eine zweite Chance zu geben.

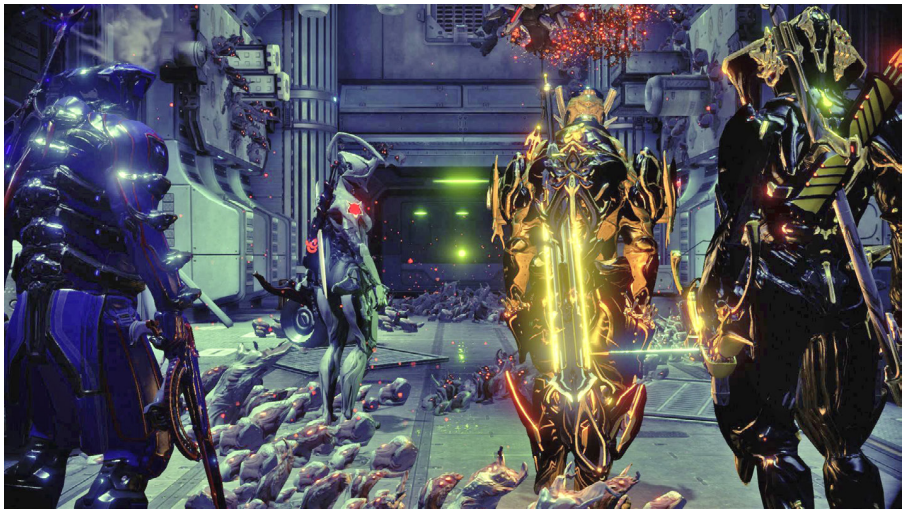
Wenn wir Gegner abschießen, werden Schadenswerte und Erfahrungspunkte eingeblendet.

neuen Inhalte entstehen nach Rücksprache mit den Spielern oder werden sogar von diesen erschaffen. Besonders coole Fan-Konzepte für Waffen beispielsweise wurden bereits mehrfach im Spiel umgesetzt.

Ein Hauch Unreal

Ob alleine oder mit drei Kollegen im Gepäck – die Warframes sind übermächtig und vernichten Heerscharen von Gegnern mit bildschirmfüllenden Spezialattacken und über 100 verschiedenen Waffen. Vom Bogen über Katanas und Ninja-Wurfdolche bis zum Raketenwerfer, der Schleimkanone und einer vierläufigen Schrotflinte ist für jeden Geschmack etwas dabei. Die eine oder andere Waffe erinnert mehr als nur ein wenig an die fantastischen Schießprügel der Unreal-Reihe, an der Entwickler Digital Extremes einst gemeinsam mit Epic Games gearbeitet hat. Und sämtliche Ausrüstung ist endlos modifizierbar!

Während wir in den meisten Shootern nur irgendwelche Tarnfarben oder Zielfernrohre montieren, motzen wir unsere Wumme in Warframe mit Elementarschaden, panzerbrechender Munition oder der dreifachen Anzahl an Projektilen pro Schuss auf. Ist das Katana nicht stark genug? Wie wäre es mit Giftschaden oder Lebensdiebstahl? Darf's etwas mehr Reichweite oder mehr Power für die Spezialfertigkeiten der Warframes sein? Mit den entsprechenden Mods ist all das und noch so viel mehr möglich. Es gibt nicht viele andere kostenlose Spiele, in denen wir auf Wunsch als vampirischer, axtschwingender Mörderdrache unterwegs sind. Natürlich muss man entsprechende Upgrades erst mal von Gegnern und Bossen erbeuten – darum ziehen wir immer wieder los, hauen tonnenweise Feinde aus den Socken und werden stetig mächtiger. Hier geht's ums Kloppen, Ballern und Plündern – wer einfach nur eine packende Geschichte erleben will, ist in Warframe verkehrt. Das soll nicht heißen, dass Warframe überhaupt keine Story hat, derzeit gibt es diese aber überwiegend in Texteinträgen im sogenannten Kodex.
Fakt ist: So gut wie jetzt war der Ninja-Shooter noch nie. Die Spaßspirale funktioniert, die Gier nach neuen, coolen Ausrüstungsgegenständen treibt uns stets weiter. Und falls man doch mal ein paar Wochen Pause braucht, gibt es beim nächsten Login garantiert wieder massig neue Inhalte wie Waffen, Missionen und Events. Da schaut man doch gerne immer wieder mal rein. Kostet ja nichts! Sascha Penzhorn



A-Team: Jeder Spieler bringt einzigartige Spezialisierungen, Stärken, aber auch Schwächen mit. So bleibt der Koop-Modus gleichzeitig fordernd und unterhaltsam.

WARFRAME

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
C2 Duo E4300 / AMD Athlon X64 3600+ Geforce 6600 GT / ATI Radeon 9600 PRO 1 GB RAM, 10 GB Festplatte	C2 Duo E4400 / AMD Athlon X64 4000+ Geforce 8600 GT / ATI Radeon HD 3600 2 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ schicke, abwechslungsreiche Level + coole Klamotten + satte Sounds für Waffen und Explosionen + fetzige Licht- und Partikeleffekte – zu viele Partikeleffekte schaden der Übersicht

SPIELDESIGN

+ grandiose Mischung aus Schießerei, Nahkampf und Parkour + toller Flow + Waffen und Upgrades erlauben viele Spielweisen + abwechslungsreiche Spielmodi + prima mit Maus/Tastatur oder Gamepad

BALANCE

+ gut solo spielbar + auch im Koop fordernd + PvE strikt vom PvP getrennt + Bosse skalieren mit Level und Ausrüstung der Spieler – Nahkampf mit einigen Warframes noch deutlich schwächer als Schusswaffen

ATMOSPHÄRE/STORY

+ einzigartiges, dreckiges SciFi-Universum + düsteres, erwachsenes Setting + spannende Hintergrundstory + bizarr-schräge Stimmung – Story in großen Teilen nur in Textform

UMFANG

+ 23 unterschiedliche Warframes plus Prime-Varianten + weit über 100 abwechslungsreiche, einzigartige Waffen + abwechslungsreiche Missionstypen + temporäre Events – PvP derzeit kaum der Rede wert

AUFWERTUNG

Mehr Spielmodi, mehr Ausrüstung, mehr Quests, mehr Story, mehr Bosse, mehr Level... mehr Punkte!

77 +3

FAZIT

Aus der unfertigen Beta wurde inzwischen ein richtig gutes Spiel. Zwar gibt es noch einige Baustellen, wir haben aber schon jetzt ordentlich Spaß!

80

 Warframe war ein Launch-Titel für PlayStation 4. Die Version für Xbox One erschien es im September 2014.