

Warframe®: Schnurrbärte auf dem Weg in das Guinness-Buch der Rekorde

13.11.2014, 11:22 | Medien & Telekommunikation

Pressemitteilung von: *Digital Extremes*

Presseagentur: *gärtner pr*



Movember @ Warframe

München, 13. November 2014. Zu Ehren der jährlichen Kampagne der Movember-Stiftung ruft Digital Extremes, Entwickler des AAA-Free-to-Play-Titels Warframe®, seine Spieler dazu auf, sich für den Guinness-Weltrekord bereitzuhalten. Dazu sollen alle Warframe-Spieler ihre falschen Schnurrbärte im Spiel für einen guten Zweck vorführen. Der Weltrekordversuch ist für Freitag, den 14. November abends zwischen 21:00 und 22:00 Uhr (MEZ) geplant.

Digital Extremes hat im Laufe des Monats seinen Warframe-Spielern bereits mehrere virtuelle Schnurrbärte zur Verfügung gestellt. Mit dem Erreichen neuer Spendenziele auf der offiziellen Seite unter www.warframe.com/movember wurde ein weiterer Ingame-Schnurrbart veröffentlicht. Um das Bewusstsein für Männergesundheit noch weiter zu fördern, versucht Warframe nun den Weltrekord für „die größte Versammlung von Menschen mit falschem Schnurrbart in einem Computerspiel“ aufzustellen.

Deswegen ruft Warframe die Spieler aller Plattformen – egal ob PC, PS4™ oder Xbox One – dazu auf, ihre virtuellen Schnurrbärte anzulegen. Am Freitag, den 14. November zwischen 21:00 und 22:00 Uhr (MEZ) soll der Weltrekordversuch unternommen werden. Das Unterfangen wird dann live auf dem offiziellen Warframe-Twitch-Kanal unter www.twitch.tv/warframe übertragen.

„Unsere Tenno haben durch ihre Spenden sowie Teilnahme an zahlreichen Movember-Events bereits große Unterstützung bewiesen“, so Meredith Braun, Vice-President of Publishing bei Digital Extremes. „Einen Guinness-Weltrekord aufzustellen als Teil unserer Bemühungen ein noch größeres Bewusstsein zu schaffen, hebt die Aktion auf ein ganz neues Level. Es ist wichtig, eine so große Sache in den Blickpunkt der Öffentlichkeit zu rücken.“

Um Konformität mit den offiziellen Guinness World Records-Regeln und -Standards zu gewährleisten, hat sich Digital Extremes an eine unabhängige dritte Partei gewendet: Michael Katchabaw, Professor an der University of Western Ontario für Computer- und Spielwissenschaften, wird die Statistiken des Rekordversuchs überwachen. Zusätzlich werden weitere Mitglieder der Warframe-Community helfen den Weltrekord zu belegen, indem sie Screenshots ihrer schnurrbärtigen Warframes und Teammitglieder einsenden.

Die Movember-Stiftung ist die weltweit führende Organisation, die sich dafür einsetzt, das Gesicht der Männergesundheit nachhaltig zu verändern. Einmal auf Movember.com angemeldet, lassen sich Männer – sogenannte

Mo Bros – einen Schnurrbart für 30 Tage im November wachsen. Die Movember-Initiative dient dem Zweck der Bewusstseinssteigerung sowie Sammlung von Geldern für Forschungsprogramme. Seit 2003 hat die Movember-Community bereits über 574 Millionen US-Dollar gesammelt und mehr als 800 Programme in 21 Ländern finanziert.

Warframe, für PC, PlayStation 4 und Xbox One verfügbar, ist ein rasanter wie actionreicher PVE-Shooter, der oft auch als MMO-Lite bezeichnet wird. Gruppen aus vier Spielern finden sich zusammen um ihre Charaktere zu verbessern, während sie gegen Unterdrückung und Gewalt im gesamten Sonnensystem kämpfen. Durch Kampfeinsätze können die Spieler die Kräfte und Fähigkeiten ihrer Warframes und Waffen ständig erweitern und anpassen. In einem vom Krieg gezeichneten Universum übernehmen die Spieler die Rolle eines Tenno. Diese mächtigen Krieger sind mit einem Exo-Skelett ausgestattet. Die Warframes verleihen den Tenno große Macht und Fähigkeiten, deren einzigartige Offensiv- und Defensiv-Kräfte von den Spielern entdeckt und gemeistert werden.



<https://www.youtube.com/watch?v=5CnX805Izjc>

Portrait

Über Digital Extremes

Im Jahr 1993 von James Schmalz gegründet, gilt Digital Extremes seither als eines der weltweit führenden unabhängigen Entwicklerstudios in der interaktiven Unterhaltungsindustrie. Der in Kanada ansässige Entwickler blickt auf eine weitreichende Tradition bei der Entwicklung von einigen der besten Ego-Shooter- und Action-Spiele zurück. Angefangen bei der Mitarbeit an der von Epic Games' millionenfach verkauften Unreal® Franchise, inklusive Unreal, Unreal Tournament – und allen Fortsetzungen – bis zu Blockbustern wie Dark Sector®, BioShock® für PlayStation® 3 und der Mehrspieler-Kampagne von BioShock 2. Zahlreiche positive Kritiken erhielt Digital Extremes zuletzt für die Entwicklung des First-Person-Shooters The Darkness® II, der auf der gleichnamigen Comic-Serie und auf der firmeneigenen Technologie, der Evolution Engine™, basiert. Das Studio entwickelt derzeit das Free-to-Play-Action-Spiel Warframe™, das derzeit für PC, PlayStation® 4 und Xbox One verfügbar ist. Für weitere Informationen über Digital Extremes besuchen Sie die Website des Unternehmens unter <http://www.digitalextremes.com>.

News-ID: 826149 • Views: 163 (Stand: 29.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/826149/Warframe-Schnurrbaerte-auf-dem-Weg-in-das-Guinness-Buch-der-Rekorde.html>