

Drone Swarm

FÜR KREATIVE UND LEIDENSFÄHIGE

Genre: Echtzeitstrategie Publisher: Astragon Entwickler: Stillalive Studios Termin: 20.10.2020 Sprache: Deutsch, Englisch
 USK: nicht geprüft Spieldauer: 10 Stunden Preis: 20 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: –

In Drone Swarm kontrolliert ihr 32.000 Drohnen gleichzeitig – und das funktioniert super! Abseits dieser Innovation schießt das Weltraum-RTS aber zu oft ins Leere.

Von Fabiano Uslenghi

Wer zieht denn noch selbst in den Krieg, wenn es Drohnen gibt! Drone Swarm treibt diese Zukunftsvision auf die Spitze, indem es uns nicht hunderte, sondern tausende Drohnen an die Hand gibt. Insgesamt bekommen wir 32.000 Begleiter zur Seite gestellt, mit denen wir uns in rasante Weltraumgefechte stürzen.

Das Spiel stammt von den Stillalive Studios – also den Entwicklern des kommerziell erfolgreichen Bussimulators. Doch aus dem passionierten Nebenprojekt wurde über die Jahre ein ernstzunehmendes Strategiespiel, das jetzt endlich das Licht der Welt erblickt. Auf dem Papier klingt das Konzept von Drone

Swarm sogar wie ein Traum für Echtzeitstrategien. Denn die Entwickler haben nicht nur eine einzigartige Spielidee, sondern versprechen zudem eine waschechte Singleplayer-Kampagne. In den Preview- und Demoversionen machte Drone Swarm oft eine gute Figur – aber kann sich die Faszination auch über mehr als zwei Stunden halten?

32.000 Drohnen

Was macht Drone Swarm überhaupt so innovativ? 32.000 Drohnen, das klingt schon beeindruckend. Aber nur eine große Zahl an Einheiten ergibt noch kein gutes Strategiespiel. Selbst wenn es sich bei dieser Zahl keineswegs um Augenwischerei handelt. Drone Swarm simuliert tatsächlich jede einzelne dieser Drohnen. Trotzdem befehligen wir nicht wie bei anderen Strategiespielen alle davon individuell. Stattdessen geben wir dem Namen entsprechend immer einem ganzen Schwarm Befehle.

Im Zentrum steht hierbei unser Mutterschiff Argo, das an eine weiß leuchtende

Bugs in der Testversion

Drone Swarm litt in unserer Testversion noch unter sehr vielen technischen Fehlern. Keiner davon behinderte das Vorankommen, in seiner Summe wirken sie sich aber trotzdem auf unseren Spielspaß aus, weshalb wir um drei Punkte abwerten. Um ein paar Beispiele zu nennen: Einige Missionen wurden komplett übersprungen, Gegner prallten ohne Not ineinander, Zwischensequenzen legten sich übereinander, und einmal verschwanden sogar kurzzeitig einige Upgrades für unser Raumschiff.

Sphäre gekoppelt ist. Um dieses Konstrukt kreist unaufhörlich der Schwarm aus Drohnen und bildet damit eine »natürliche« Schutzwand. Die Argo können wir weder drehen noch von der Stelle bewegen, und so wirkt das Schiff im Vergleich zu den zahlreichen und schnellen Angreifern wie ein gestrandeter Wal – nur eben im All. Um unsere Heimatbasis zu beschützen, müssen die



Die Argo kann auch mit neuen Technologien verbessert werden. In den Schlachten bleiben diese Verbesserungen aber meistens unauffällig.

Meinung

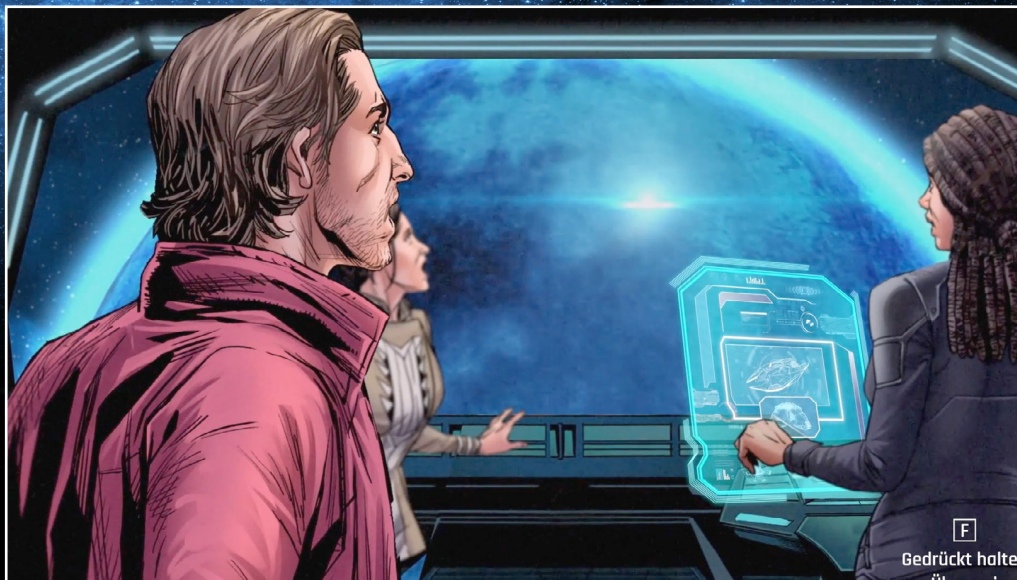
Fabiano Uslenghi
@StillAdrony



Ist das ärgerlich! Eigentlich machte Drone Swarm auf mich schon in den Preview-Versionen einen sehr guten Eindruck. Mir gefällt einfach, wie viel Macht dieses Spiel einem verspricht. 32.000 kleine Helferlein, die sich meinem Willen beugen und dabei sogar die abenteuerlichsten Kräfte entwickeln können. Und dann spielt sich das alles auch noch so wunderbar eingängig! Doch der Drohnenkampf kann kein ganzes Spiel am Leben halten, wenn das Spiel abgesehen von einer innovativen Idee kaum etwas bietet, das problemlos funktioniert. Ich erwarte von einem eher kleinen Studio jetzt kein technisch einwandfreies Meisterwerk, Drone Swarm befindet sich aber in noch keiner releasetauglichen Verfassung. Das spürt man bei der Balance, das spürt man bei den undurchdachten Missionen, und das spürt man vor allem bei der erschreckend uninspirierten Geschichte.

Drohnen aktiv werden. Dafür klicken wir aber nicht einfach irgendwo auf die Karte, sondern zeichnen mit der Maus ihre Flugrouten. Das fühlt sich ein wenig an wie Malerei. Je länger der Pfad, umso mehr Drohnen kapseln sich als eigener Schwarm vom Mutterschiff ab. Jedem Schwarm können wir bestimmte Aufgaben zuteilen. Dann greifen sie Gegner an, bilden eine Mauer oder schubsen die Feinde per Rammattacke ineinander.

Die größte Herausforderung während einer Schlacht besteht für uns darin, sowohl den Überblick zu behalten als auch mit unseren limitierten Drohnen hauszuhalten. Das spielt sich in seinen besten Momenten actionreich und sogar strategisch, viel zu oft arten die Gefechte aber nur in stumpfe Hektik aus.



Besonders zu Beginn wird die Geschichte noch in diesen schicken Zwischensequenzen erzählt, die allerdings recht statisch ablaufen und Animationen nur vortäuschen.

Ursache und Wirkung

Wer sich für die grundlegende Idee von Drone Swarm begeistern kann, wird eine ganze Zeit Spaß an den außergewöhnlichen Gefechten haben. Zumal unser Schwarm im Laufe der Kampagne andauernd neue Tricks lernt. Dann können wir Feindschiffe mit einem gewaltigen Mahlstrom aus Minirobotern verzehren oder Gegner wie Billardkugeln von der Karte kegeln. Gleichzeitig schützen sich die Gegner irgendwann mit Schilden und sind nur am Rücken verwundbar oder sie feuern mit Raketen, die selbst unsere dicksten Drohnenwände durchbrechen können.

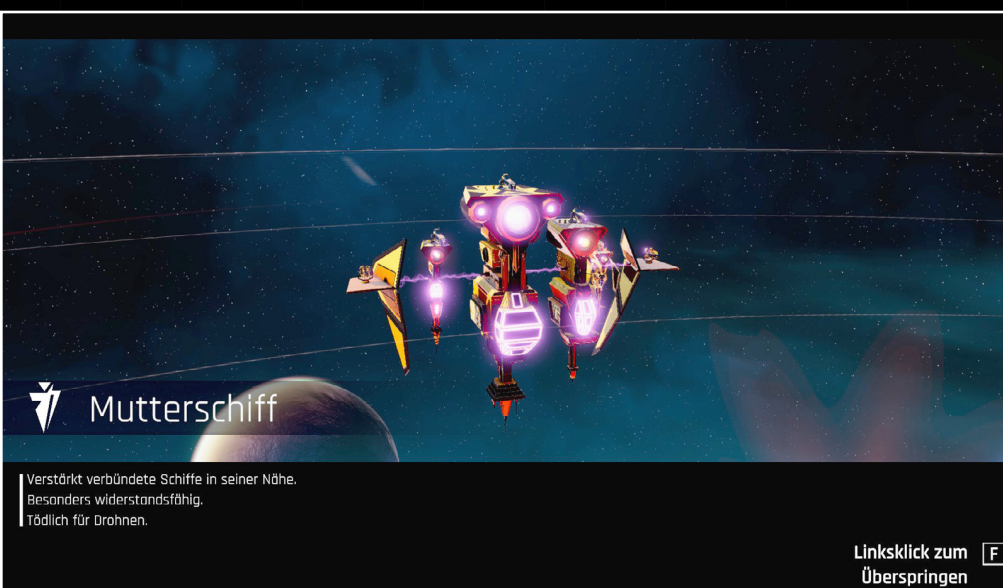
Trotzdem müsst ihr Leidenschaft beweisen, solltet ihr die komplette Kampagne durchspielen wollen. Das liegt vor allem daran, dass wir in Drone Swarm nur sehr schwer die Übersicht behalten können und sich Ursache und Wirkung kaum nachvollziehen lassen. Manchmal nehmen etwa Feindschiffe aus unerfindlichen Gründen keinen Schaden mehr oder trudeln nach einer leichten Kollisi-

on plötzlich unkontrolliert über die Karte. Zusätzlich wirken die Missionen wenig durchdacht oder schlicht unfertig. So sind bei uns in einem Einsatz gleich mehrere feindliche Schiffe derart nah beieinander ins System gesprungen, dass sie sofort gegeneinander prallten und sich augenblicklich selbst in die Luft jagten. Wir haben die Mission dadurch ohne eigenes Zutun innerhalb weniger Sekunden gewonnen.

Solche Ereignisse wirken manchmal wie Zufall und können auch zu unserem Nachteil ausfallen. Das trübt den strategischen Anspruch, zumal zwar ständig neue Feindtypen vorgestellt werden, wir aber sehr oft innerhalb der kurzen Kämpfe nicht zwischen ihnen unterscheiden können. Dafür sehen sich die generischen Raumschiffe einfach zu ähnlich. So bleiben die Gefechte im Kern zwar innovativ und fordern Kreativität, geben uns aber zu selten das Gefühl, als Drohnenflotten-Kommandant wirklich immer Herr der Lage zu sein. Ein sehr schwerwiegender Kritikpunkt für ein Echtzeitstrategiespiel.

Die Geschichte enttäuscht

Drone Swarm bietet ausschließlich eine Singleplayer-Kampagne, die mit etwas über zehn Stunden im Vergleich zu anderen Strategiespielen recht kurz ausfällt. Drone Swarm gelingt es außerdem nicht, in diesen Stunden eine mitreißende Handlung zu spinnen. Gleich zu Beginn bekommen wir stattdessen ein ganzes Buffet bekannter Sci-Fi-Kost aufgetischt, die wir so schon in dutzenden anderen Spielen serviert bekommen haben: Die Erde liegt nach dem Angriff der Drohnen mal wieder in Schutt und Asche und konnte nur dadurch gerettet werden, dass menschliche Psioniker ihren Geist mit denen der Drohnen verbunden haben. Um die Menschheit vor dem Untergang zu bewahren, begleiten diese Drohnen das Mutterschiff Argo auf seiner Suche nach einem neuen Planeten. Das Ganze tröpfelt vor sich hin und bietet keinerlei Wendungen, die

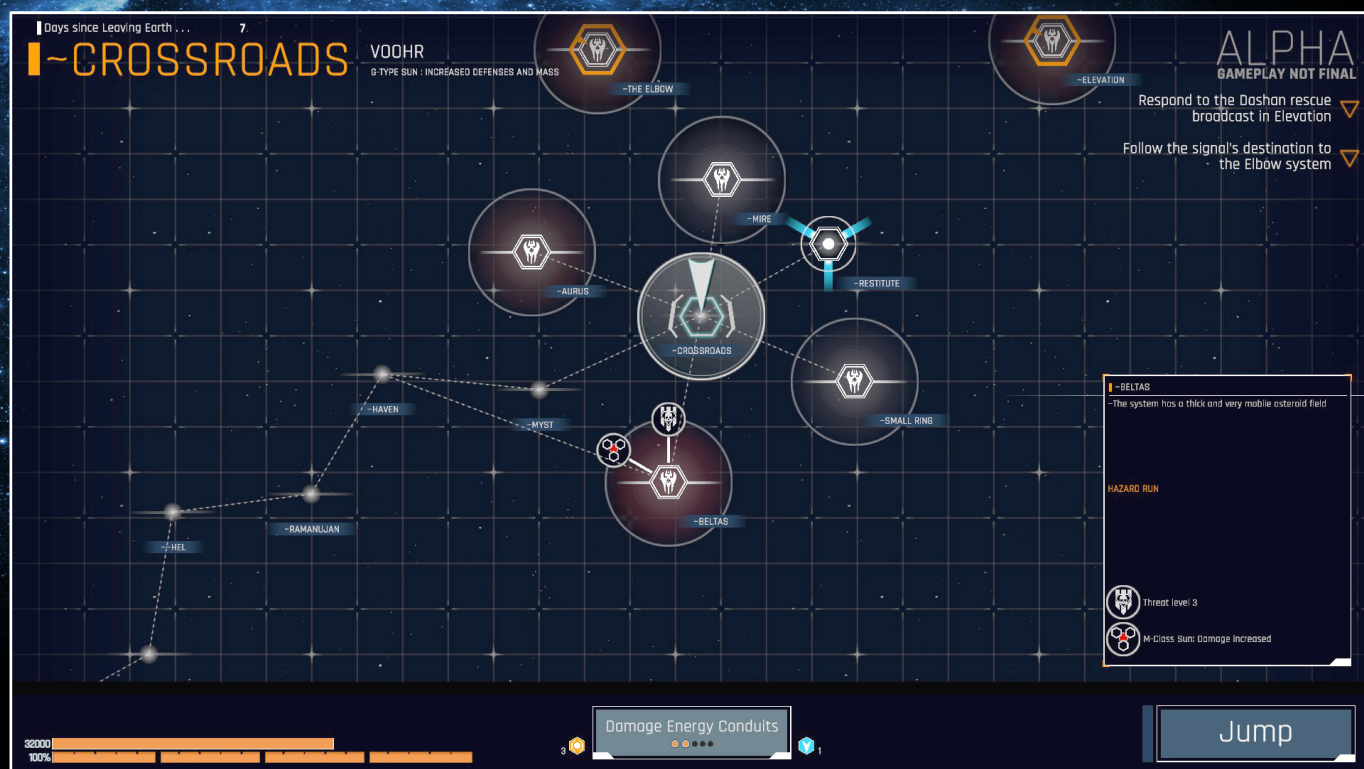


Mutterschiff

Verstärkt verbündete Schiffe in seiner Nähe.
Besonders widerstandsfähig.
Tödlich für Drohnen.

Linksklick zum
Überspringen

Immer wenn ein neuer Gegner auftritt, wird sein Erscheinen mit einer kurzen Filmsequenz eingeleitet. Aber auch das kann der Geschichte keinen Wumms verpassen.



Unsere Reise durch die Galaxie führt uns von einem Cluster in den nächsten. Hier steuern wir einzelne Planeten an und erledigen Missionen.

man nicht schon Lichtjahre vorher kommen sieht. Unsere menschlichen Crewmitglieder bleiben reine Storyfassade und nerven mit einer eindimensionalen Persönlichkeit, die sich bis zum sehr abrupten Finale auch nicht mehr ändert. Hier verspielt Drone Swarm eine riesige Chance, sein spannendes Gameplay-Konzept auch mit einer interessanten Geschichte zu verschmelzen.

Trotzdem spielsenswert?

Drone Swarm ist hinten und vorne anzumerken, dass das Spiel sehr viele verschiedene Iterationen durchlaufen hat, ohne dabei abseits der wirklich coolen Grundidee einen klaren Kurs zu finden. Dabei steckt hinter all dem immer noch eine fantastische Idee und vor allem eine beeindruckende Technologie.

In den ersten Gefechten macht es einen Heide Spaß, den Massen an Drohnen bei ihrem zerstörerischen Werk zuzusehen. Das sieht dermaßen butterweich aus, hach! Und gerade bei der Steuerung haben die Stillalive Studios genau den richtigen Weg gefunden, um uns das Gefühl der vollen Kontrolle zu vermitteln. Sie sind aber am Drumherum gescheitert. Drone Swarm wirkt weiterhin unfertig, der Story mangelt es an Tiefe.

Ein Blick lohnt sich unserer Meinung nach folglich nur, wenn ihr euch mal ein wenig ausprobieren wollt und nach einem eher untypischen Strategiespiel Ausschau haltet. Sein innovativer Ansatz macht Drone Swarm auf jeden Fall zu einem spannenden Experiment, kann seine vielen Schwächen aber letzten Endes nicht aufwiegen. ★



Wir sind nicht immer allein mit unserem gigantischen Schwarm im All unterwegs: Einige Schlachten schlagen wir an der Seite von außerirdischen Verbündeten.

DRONE SWARM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2120 / Phenom II X4 975
Geforce GTX 460 / Radeon HD 5970
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i5 3570K / Ryzen R7 1800X
Geforce GTX 660 / Radeon RX 560
8 GB RAM, 5 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- 32.000 einzelne Drohnen
- einzigartige Schlachtszenen
- undurchsichtige Menüs
- schwachbrüstiges Sounddesign
- viele Raumschiffe sehen aus wie Spielzeuge

SPIELEDISIGN

- innovative Spielidee
- Steuerung ist schnell gelernt
- Fähigkeiten machen kreative Experimente möglich
- viel zu hektische Gefechte
- fragwürdiges Missionsdesign

BALANCE

- drei Schwierigkeitsgrade
- neue Gegner steigern den Anspruch
- gelegentlich frustrierend, da unvorhersehbar
- Schwierigkeit schwankt enorm
- einige Fähigkeiten sind zu stark

ATMOSPHERE / STORY

- statische, aber gut gezeichnete Zwischensequenzen
- teils coole Massenschlachten
- eindimensionale Charaktere
- überraschungsarme Handlung
- unspektakuläres Finale

UMFANG

- sehr viele verschiedene Technologien für die Argos
- zahlreiche Gegnertypen
- extrem kurze Missionen
- recht kurze Kampagne
- kaum Wiederspielwert

ABWERTUNG

Viele kleine, ärgerliche Bugs drücken in ihrer Summe dann doch auf den Spielspaß. Deswegen werten wir um drei Punkte ab.

FAZIT

Mit seiner gewaltigen Menge an Drohnen bietet Drone Swarm eine innovative Idee, fühlt sich davon abgesehen aber sehr unfertig an.

68

-3

65