

They are Billions

MASSENSCHLACHTEN MIT HIRN

Genre: **Echtzeitstrategie** Publisher: **Numantian Games** Entwickler: **Numantian Games** Termin: **18.6.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Texte**
 USK: **nicht geprüft** Spieldauer: **40 Stunden** Preis: **25 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Einmal nicht aufgepasst, und schon wird unsere aufstrebende Steam-punk-Basis zum Zombie-Spielplatz: Dieses Echtzeitstrategiespiel verzeiht keinen Fehler! Von Martin Deppe

Die Bauern ernten, Holzfäller schaffen Holz ran, der Steinbruch stapelt Steine. Gleich können wir die Ostflanke unserer Basis zumauern! Zufrieden schauen wir auf die wachsenden Rohstoffbalken – und übersehen den kleinen roten Punkt auf der Minimap. Doof, dass der kleine rote Punkt ein Zombie ist, der prompt über die Bewohner einer ungesicherten Hütte herfällt. Aus dem Punkt werden zwei, vier, acht, sechzehn, drölfzig, viele. Wir werfen unsere Truppen der anbrandenden Untotenwelle entgegen – doch zu spät. Sekunden später ist die Survival-Partie von They are Billions verloren.

Denn die postapokalyptische Steampunk-Welt mit ihrem gut verzahnten Mix aus Echtzeitstrategie und Tower Defense, Basisbau und Wirtschaft, Forschung und Expansion ist knallhart. Schon zu Beginn einer Partie müsst ihr höllisch aufpassen, dass kein Zombie an eure Gebäude ranschlurft.

Anfangs habt ihr zudem nur eine Handvoll schwacher Truppen, die kaum alle Seiten eurer wachsenden Basis sichern können. Der Trick: Per Patrouillenbefehl Streife laufen, um einzelne Angreifer rechtzeitig aufzu-



Durchbruch! Beim letzten Angriff im Survival-Modus kommen die Untoten von allen Seiten, eine einzige Schwachstelle bedeutet dann den sicheren Untergang.

spüren und zu bekämpfen. Ganz profan hilft auch die gedrückte Alt-Taste – dann bekommen alle Einheiten einen auffälligen Gesundheitsbalken, also auch die Untoten.

Speichern ist für Weicheier

Das Kernstück von They are Billions ist der Survival-Modus. Hier müsst ihr auf Zufallskarten eine Basis errichten und gegen immer stärkere Zombiehorden verteidigen. Wann die nächste Welle anrollt, wird zwar immer angezeigt – nicht aber, von wo. Außerdem wimmelt jede Map, je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad, von Untoten.

Deshalb gibt's immer alle Hände voll zu tun: Ressourcengebäude errichten, Mauern, Türme, Fallen bauen, Truppen ausheben, bessere Gebäude und Einheiten erforschen, die Karte erkunden, Basis expandieren, schließlich die regelmäßigen, immer gnadenlosen Angriffswellen abwehren. Das Fiese: In They are Billions herrscht Permadeath. Während einer laufenden Partie dürft ihr also nicht sichern und im Falle einer Niederlage neu laden. Stattdessen könnt ihr nur speichern, wenn ihr dann auch das Spiel verlasst. Bei einer Niederlage müsst ihr also immer von vorn anfangen. Das ist vor allem dann hart, wenn man schon viel Zeit investiert hat, denn eine Survival-Runde kann je nach Einstellungen locker zwei, drei Stunden dauern. Oder noch länger, denn man darf immerhin jederzeit pausieren und Befehle erteilen, was echt hilft.

You must construct additional Teslaspulen

Das Gelände spielt eine große Rolle. Felsen, Wälder und Gewässer sind natürliche Hindernisse, und Stein-, Eisen- sowie Ölvorkommen wichtige Rohstofflieferanten. Wir können aber nur dort Holzfällerküche und Co. bauen, wo auch das Stromnetz hinreicht. Also quasi wie bei den Starcraft-Protoplasten, nur mit Teslaspulen statt Pylonen. Gleichzeitig müssen wir genug Zelte, Hütten und später Häuser für unsere Kolonisten errichten, die ihre Arbeitskraft sowie Miete in Goldform bereitstellen, aber dafür auch



Obligatorisch herumliegende Ölfässer dezimieren bei Beschuss die Angreifer.

Nahrung und Strom fordern. Allein schon dieser Wirtschaftsteil hat es in sich – ständig fehlt irgendeine Ressource, und wenn es ganz dumm läuft, landet ihr in einer Sackgasse: Etwa dann, wenn ihr keine Arbeitskraft für ein Kraftwerk frei habt, aber auch keine Wohngebäude errichten könnt, weil gleichzeitig Energie fehlt. Dann hilft nur das (hoffentlich) vorübergehende Stilllegen eines Produktionsgebäudes.

Pssst oder KRAWUMM?

Und weil ihr gegen immer stärkere Zombies auch bessere, teurere Einheiten wie Scharfschützen, Mechs oder Raketenwerfertruppen braucht, müsst ihr zwingend forschen und mehr Rohstoffe anhäufen. Also heißt es expandieren, hin zu mehr Eisenvorkommen und Ölquellen – die ihr wiederum schützen müsst. Und natürlich gibt's auch immer bessere Abwehrlagen, aus schnöden Holzpalisaden samt bemannbaren Türmen werden später Steinmauern, Ballistatürme, Stromschocker, MGs, Gatling-Guns oder Minen. Ihr seht also: Das Wettrüsten hält einen immer auf Trab – wenn ihr nicht gerade auf den leichtesten Einstellungen spielt, gibt's nie Leerlauf, sondern immer was zu tun.

Cool: Die Truppentypen haben zwar keine Spezialfähigkeiten, spielen sich aber taktisch durchaus unterschiedlich. Die Starteinheiten, die Jäger, sind flink und töten lautlos per Bogen, während etwa die sauteuren Mechs zwar eine gewaltige Gatling-Feuerkraft mitbringen, aber genauso viel Lärm machen – und entsprechend Untote anlocken. Uncool: Beim Testen haben sich unsere größeren Armeen öfter verhakt, gerade an Engpässen blockieren sich Soldaten häufig gegenseitig oder bleiben an Waldecken hängen, sodass wir sie manuell rausbugsieren müssen. Auch das Baumenü ist teils umständlich und fordert oft einen Klick zu viel.

200, 400, 600, gähn

Viel ärgerlicher ist aber die versammelnde Kampagne. Die kam erst nach dem eigentlichen Release ins Spiel und wirkt unausgegoren. Hier absolviert ihr immer wieder drei grundsätzliche Missionstypen. Einer ähnelt dem beschriebenen Survival-Modus, klatscht aber zusätzliche Ziele daran, die sich dauernd wiederholen: Wir sollen zum Beispiel 200, 400 oder 600 Kolonisten ansiedeln. Oft hatten wir schon alle Zombiewellen und Herumstreuner erledigt, mussten dann aber noch die Wohngebäude nebst Nahrung und Strom bereitstellen. Öde!

Missionstyp zwei schickt euch mit einem von zwei beim Kampagnenstart wählbaren Helden in Anlagen voller zombieverseuchter Räume. Beim Durchstöbern der Bunker, Labore und so weiter findet ihr Handgranaten, Medipacks und auch mal Truppen, die sich euch anschließen. Das spielt sich ganz nett, hat allerdings einen Bedienungshaken: Ihr solltet als Nebenziel nämlich auch Forschungs- und Imperiumspunkte einsammeln, die sich zum Beispiel in Fässern oder



In der jüngst hinzugekommenen Kampagne gibt's drei grundlegende Missionstypen – aber keiner kommt an den Survival-Modus heran.

herumliegenden Büchern finden. Also müsst ihr mehr identische Behälter »abscannen« als in einem Adventure der Neunziger.

Kapitulierende Veteranen

Missionstyp Nummer drei hat die meisten Probleme: Hier bekommt ihr ein Budget an Imperiumspunkten, das ihr in bisherigen Kampagneneinsätzen verdient habt. Damit platziert ihr im Pausenmodus vorgegebene Truppen und Verteidigungsanlagen, um ei-

nen drohenden Massenangriff gegen euer Hauptquartier abzuwehren. Sobald alles bereitsteht, könnt ihr den Angriff starten lassen. Dieser Modus ist aber dermaßen unfair schwer, dass selbst Veteranen aus dem Early Access daran verzweifelt sind, darum verbessern die Entwickler aktuell nach.

They are Billions lohnt sich deshalb vor allem wegen seines knallharten Survival-Modus, in dem man Dutzende spannender Stunden versenken kann – mindestens! ★



Martin Deppe
@GameStar_de

They are Billions bringt mich echt auf die Palme – um dann wieder zerknirscht runterzuklettern und eine neue Taktik zu probieren. Für ungeduldige Strategen, die schnelle Erfolge wollen, ist das nix. Denn die Zombieabwehrschlachten sind gnadenlos: Ich darf zwar speichern, aber nur, wenn ich die Partie dann verlasse – ansonsten herrscht hier Permadeath, nach dem Scheitern einen alten Spielstand laden geht also nicht. Es wird euch öfter passieren, dass nach zwei, drei Stunden (!) Basisbau die letzte Zombiewelle doch noch alles auseinandernimmt. Wer frustresistent und zäh ist, beißt sich aber immer weiter durch, wird jedes Mal ein bisschen besser. Das gilt vor allem für den Survival-Modus, der deutlich mehr Spaß macht als die erst kürzlich hinzugekommene Kampagne. Denn die ist vergleichsweise schlapp, vor allem wegen der fehlenden Story und der Heldenmissionen, bei denen ich umständlich Dutzende Fässer und Kisten abscannen muss, und wegen der lahmen, sich ewig wiederholenden Missionsziele. Kein Wunder, dass die jüngsten Steam-Wertungen so durchwachsen sind – hier haben sich viele begeisterte Early-Access-Spieler mehr von der Kampagne erwartet. Aber wie gesagt: Der Survival-Modus ist ein Fest für Hardcore-Strategen!

THEY ARE BILLIONS

SYSTEMANFORDERUNGEN

| | |
|--|--|
| <p>MINIMUM</p> <ul style="list-style-type: none"> Core 2 Duo E4400 / Athlon 64 X2 Geforce GT 340 / Radeon X1900 GT 4 GB RAM, 6,5 GB Festplatte | <p>EMPFOHLEN</p> <ul style="list-style-type: none"> Core 2 Quad Q9650 / Athlon 64 X2 6000+ Geforce GTX 670 / Radeon 7950 8 GB RAM, 6,5 GB Festplatte |
|--|--|

PRÄSENTATION ★ ★ ★ ★ ★

- ✔ wortwörtliche Massenschlachten
- ✔ schön gezeichneter, Comic-artiger Grafikstil
- ✔ gute Musik
- ✔ teils nervige Sprachausgabe
- ✘ Karten nicht drehbar

SPIELDESIGN ★ ★ ★ ★ ★

- ✔ sehr gute Mischung aus RTS und Tower Defense
- ✔ Aufbau und Kampf gut verzahnt
- ✔ starker Survival-Modus
- ✔ motivierendes Expandieren
- ✔ repetitive Kampagnenmissionen

BALANCE ★ ★ ★ ★ ★

- ✔ hart, aber fair
- ✔ individuell einstellbare Schwierigkeitsgrade
- ✔ viele Taktiken möglich
- ✘ eigene große Armeen verhaken sich
- ✘ schwache Wegfindung eigener Truppen

ATMOSPHÄRE / STORY ★ ★ ★ ★ ★

- ✔ stetes Gefühl der Bedrohung
- ✔ kaum Leerlauf (außer auf leichten Stufen)
- ✔ Steampunk-Flair
- ✘ keine Kampagnen-Story
- ✘ keine besonderen Ereignisse

UMFANG ★ ★ ★ ★ ★

- ✔ Zufallskarten im Freien Spiel bringen hohen Wiederspielwert
- ✔ erforschbare Technologien
- ✔ lange Spielzeit pro Karte
- ✘ schwache Kampagne
- ✘ nur zwei Helden

FAZIT

Echtzeitschlachten gegen Zombies mit gut verzahntem Basisbau & Wirtschaftssystem. Toller Survival-Modus, schwache Kampagne.

