

## Total Annihilation mit Fantasy-Armeen

# T.A. Kingdoms

Nach Age of Empires 2 und C&C 3 ist der Fantasy-Ableger von Total Annihilation der dritte große Echtzeit-Hoffnungsträger '99.



Auf Bonus-CD:  
Video-Special

Der nächste Großangriff in Sachen Echtzeit-Strategie kommt, vermutlich schon diesen Sommer, aus dem Großraum Seattle. Im lieblich verregneten Nordwesten der USA, wo hochpreisige Kaffee-Schänken häufiger

anzutreffen sind als Telefonzellen, stellt Cave-dog Entertainment den lange erwarteten Total Annihilation-Ableger fertig. Mit der vertrauten

Sciencefiction-Story des 97er Hits hat der ausgeschlafene Neuling nichts zu tun: Kingdoms verlegt bewährte spielerische Tugenden und neue Features in magische Gefilde.

## Facts

- 4 Völker
- 10 Erfahrungsstufen
- 48 Solo-Missionen
- 20 Multiplayer-Karten
- 100 Truppentypen

## Erbschaftsstreit

Der König von Darien regierte nicht nur ein gewaltiges Fantasyreich, sondern zeugte auch fröhlich Nachkommen. Bei vier Leibesfrüchten vermacht sich Großgrundbesitz erfahrungsgemäß schlecht, also wird gerecht geteilt. Jedes Königskind erbt ein Ländereien-Viertelchen und bekommt ein wertvolles Relikt



Mächtige Zauberer führen die gewaltige Skelettarmee der Taros in die Schlacht. Doch unsere tödlichen Katapulte und Kanonen der Aramon bereiten den Knochenkämpfern einen überraschend heißen Empfang.

zwecks Elementarmagie-Anzapfung spendiert. Chefdesigner Clayton Kauzlaric wählte diese Ausgangssituation, um einen Vier-Parteien-Bildschirmkrieg anzuzetteln.

## Der Berg ruft

Ein wichtiges Feature von Total Annihilation war die

verblüffend dreidimensional wirkende Spielkarte samt Höhenunterschieden. Diese Besonderheit wird in Kingdoms noch stärker betont. Anhand des realistisch zurückweichenden Schlachtnebels sehen Sie jederzeit, wie stark das Terrain die Weitsicht behindert. Es bringt er-

hebliche Vorteile, strategisch wichtige Hügel zu besetzen. So kann ein Bogenschütze von einem Berg aus ungefährdet auf eine Einheit im Tal schießen, die wegen der mieseren Weitsicht nicht zurückballern darf. Neben lauschigen Gebirgsalmen mit Panoramablick gehören



Vier der Einheitenbilder, von links: Drachensitter der Taros, Akolytin der Aramon, Harpye der Zhon, Kreuzritter der Veruna.



Eine Seefahrt, die ist gar nicht lustig: Die Kaperfahrt der Veruna-Flotte wird von einem zhonischen **Wyvern-Stoßtrupp** aufgehalten.

Manaquellen zu den begehrtesten Lagen. Die Zauberenergie Mana ist der einzige Rohstoff im ganzen Spiel. Kauzlaric betont: »Wir wollten das komplizierte Ressourcen-Handling von Total Annihilation entrümpeln.«

### Elitekämpfer wiederbeleben

Jede Magieeinheit hat ihren eigenen kleinen Manavorrat, der für das Aufsagen von drei Sprüchen angezapft wird. Gegnerische Armeen begrüßen Sie beispielsweise mit Erdbeben, Meteoritenhageln oder kleinen Versteinerungssprüchen. Eigene Einheiten, die gerade vom Feind vernichtet wurden, lassen sich durch einen kompeten-

ten Priester wieder zum Leben erwecken. Allerdings ist Eile geboten; sobald die Leiche vermodert ist, war's das mit der Recyclingchance. Vor allem beim Dahinscheiden einer mühsam hochgepäpelteten Eliteeinheit lohnt sich der Wiederauferstehungszauber. Mit jedem überstandenen Kampf gewinnen die Einheiten an Erfahrung und werden stufenweise bis Level 10 befördert. Mit jeder Aufwertung sind kleine Verbesserungen in Disziplinen wie Schnelligkeit, Panzerung, Schlagkraft oder Selbstheilungsrate verbunden. Verwundetes Fußvolk sowie beschädigte Boote und Katapulte regenerieren automatisch ihre verlorenen Hitpoints.



Auf diese Basis können Sie bauen. Solange der einzige Rohstoff Mana in Strömen fließt, läuft die **Truppenproduktion** auf Hochtouren.

### Seitensprung-Kampagne

Im fertigen Spiel wird es nur eine Kampagne geben. Die enthält aber satte 48 Missionen, in deren Verlauf Sie immer wieder mal das Volk wechseln. Gegen Ende soll es sogar Einsätze geben, in denen Sie zwei Rassen gleichzeitig kommandieren. Wann zu welcher Partei gewechselt wird, lässt sich nicht beeinflussen. Auch tiefeschürfende Diplomatieverwicklungen werden bewusst gedrosselt: Große Schlachten und jede Menge Units sind Butter und Brot von **Kingdoms**. Über 100 verschiedene Einheiten sollen im fertigen Spiel stecken. Wie schon bei **T.A.** soll es zusätzliche Truppentypen zum Download geben. Kauzlaric lachend: »Damals waren wir jung und naiv und haben den Aufwand unterschätzt, jede Woche eine Einheit abzuliefern. Diesmal sind wir ein wenig vernünftiger und werden so alle zwei bis drei Wochen eine Figur verschenken.« Erklärte Ziele sind außerdem mehr Qualität und Originalität beim Einheitsdesign: »Wenn du den zehnten Panzer gesehen hast, der nur was anderes auf dem Dach hat als seine Vorgänger, lässt die Spannung nach.«



Rund um die Manaquelle werden schwere **Verteidigungsanlagen** gebaut. Der Aufklärungsvogel (Bildmitte) informiert über nahende Feinde.

### Die vier Parteien



#### Aramon (Erde)

Konventionelle Ritter, Bogenschützen, Kavallerie und Kanonen beherrschen die gebirgige Heimat der Aramon. Hier werden die imposantesten Burgen der Fantasywelt gebaut.



#### Taros (Feuer)

In der öden Lavalandschaft von Taros fühlen sich Untote, Dämonen und Schwarzmagier besonders wohl. Von hier aus bedrohen die Herren des Feuers die anderen Völker.



#### Veruna (Wasser)

Die Veruna sind in Küstenregionen mit vielen Inseln zu Hause. In großen Galeeren lassen sich über 30 Kampfeinheiten auf einmal an gegnerische Küsten transportieren.



#### Zhon (Luft)

Um ihre Dschungelheimat zu bereisen, greifen die Zhon auf fliegende Einheiten zurück. Dank ihrer Luftheit sind sie Meister blitzartiger Überraschungsangriffe.

Grafisch bietet **Kingdoms** dezente Verbesserungen gegenüber **Total Annihilation**. Die Farbtiefe wird von 8 auf 16 Bit erhöht. Zudem können Sie im Spiel die Auf-



Zu Beginn einer Mission besetzen Sie eine **Manaquelle** und bauen drauflos.

lösung je nach Leistungsvermögen Ihrer Grafikkarte rauf- und runterschalten. 3D-Beschleuniger werden unterstützt; feinere Effekte wie ein liebevoll wabernder Fog



Ein **Drache** greift im Regenwald der Zhon an.

of War und schicke Lichter sind das optische Ergebnis.

## Multiple Knochenarbeit

Maximal acht Könige klopfen sich im Netzwerk, bis zu sechs Teilnehmer sind für Online-Schlachten geplant. Clayton Kauzlaric: »Es geht wirklich schnell zur Sache, eine Partie kann in 45 Minuten abgeschlossen werden«. Bevorzugter Austragungsort für Internet-Scharmützel soll Boneyards werden, der frisch generalüberholte Spieleserver von Cavedog. Seit dem 8. April läuft dort die offene Beta-Phase für eine Spezialvari-

ante von **Total Annihilation**. In einem neuen Online-Spielmodus namens **Galactic Wars** harren über 50 Planeten der Echtzeit-Eroberung. Eine Boneyards-Sonderbehandlung mit speziellen Kampagnen und epischen Spielzielen ist auch für **Kingdoms** geplant.

## Total Annihilation 2

Daß es eines Tages ein **Total Annihilation 2** geben wird, gilt als sicher. Völlig offen ist noch, ob die Fortsetzung wieder im Sciencefiction-Lager angesiedelt wird oder den mittelalterlichen **Kingdoms**-Weg fortführt. Auf jeden Fall soll es einen sauberen Schnitt mit völlig neuer Engine geben – fragt sich nur, wie die aussehen wird. Cavedog-Boß Ron Gilbert hält sich bedeckt: »Offiziell haben wir das Projekt noch nicht gestartet; wir spielen gerade mit einigen Ideen herum und wollen auch abwarten, wie Kingdoms ankommt. Was wir mit



Der Taros-Zauberer feuert einen mächtigen **Blitzstrahl** in die Reihen der Angreifer.



**Clayton Kauzlaric** ist der Chefdesigner von **Total Annihilation Kingdoms**.

Sicherheit nicht machen wollen, ist irgendein Echtzeit-Strategiespiel rauszuhauen und dann den Namen T.A. draufzukleben. Wenn wir eines Tages T.A. 2 machen, dann muß es wieder neue Maßstäbe setzen.« **HL**

## Total Annihilation Kingdoms

**Genre:** Echtzeit-Strategiespiel **Hersteller:** Cavedog  
**Termin:** Juni '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Heinrich Lenhardt:** »Wo Drachen fröhlich Feuer spucken und Kanonen herzhaft böllern, locken muntere Fantasy-Massenschlachten. Nur in den Ressorts Forschung und Ressourcen sollten Sie keine Wunderdinge erwarten.«



## Interview mit Ron Gilbert

**Ron Gilbert** schuf **Monkey Island 1** und **2**; 1995 gründete er Cavedog.

**GameStar** Kommst du überhaupt noch zur Spieleentwicklung?

**Ron Gilbert** Ja, denn meine Partnerin Shelley Day erledigt den meisten Business-Kram. Ich verbringe momentan viel Zeit mit Clayton Kauzlaric und arbeite an Kingdoms mit. Am meisten

konzentriere ich mich auf mein neues Projekt Good&Evil, über das ich aber noch nicht viel verraten kann.

**GameStar** Wie beurteilst du den Niedergang der Grafik-Adventures, deiner einstigen Paradedisziplin?

**Ron Gilbert** Adventures verkaufen sich heute etwa genauso gut wie vor fünf oder zehn Jahren. Nur sind im selben Zeitraum bei allen anderen Genres die Verkaufszahlen gestiegen. Viele Firmen wollen deshalb nicht das Risiko eingehen, hohe Entwicklungskosten in ein Abenteuerspiel zu stecken. Vielleicht

braucht das Adventure-Genre aber auch nur einen aufmunternden Kreativschlag auf den Hinterkopf.

**GameStar** Weshalb habt ihr nach gut einem Jahr Entwicklungszeit die Arbeit am Rollenspiel-Abenteuer Elysium gestoppt?

**Ron Gilbert** Wir wollten lauter unkonventionelle Dinge auf einmal machen: das Episodenkonzept, die 3D-Technologie, die Story – es wurde zuviel des Guten. Elysium-Designer John Cutter fängt jetzt mit einem völlig neuen Projekt an, bei dem wir sicher aus den gemachten Fehlern lernen werden.