

Zaubersprüche statt Laserstrahlen

T.A. Kingdoms

Total Annihilation 2 ist noch weit entfernt, doch die Designer faulenzten nicht: Der Fantasy-Ableger »Kingdoms« rückt immer näher.

Unsere Streitkräfte attackieren mit Artillerieunterstützung ein feindliches Dorf.



Katapult-Schieber

Zahlreiche neckische Details sollen Darien lebendig werden lassen: Katapulte etwa werden von einem Soldaten bedient. Dieser lädt und feuert, dann beschattet er die Augen mit der Hand, um die Flugbahn des Geschosses zu verfolgen. Bei Schiffen sollen sich die Segel blähen; Drachen schlagen majestätisch mit den Flügeln, um dann ein Stück zu schweben. Die Ausrichtung von Kanonen und Wasserfahrzeugen wirkt sich taktisch aus: Wenn eine Kriegsmaschine von hinten attackiert wird, muß sie sich erst mühsam drehen, um sich wehren zu können. Schiffe sollen nur über die Breitseiten feuern können.

Schießpulver gegen Magie

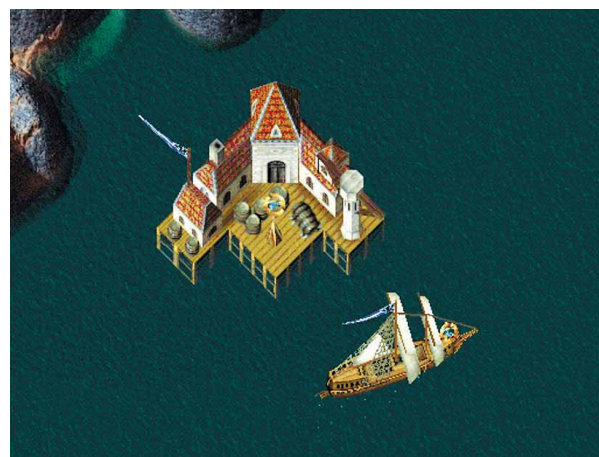
Jede der vier Mächte soll etwa 40 Einheitentypen haben, wobei der Hersteller in regel-

Cavedogs **Total Annihilation** handelte von dem vernichtenden Krieg zweier Roboterarmeen in ferner Zukunft. Das Echtzeit-Strategiespiel avancierte vor allem wegen des realistischen 3D-Terrains und der Truppenvielfalt zum Hit. Allerdings fehlt es an einer überzeugenden Story und erzählen-den Zwischensequenzen, wodurch **T.A.** sehr kühl und abstrakt wirkt. Der Ableger **Kingdoms** soll das erfolgreiche Prinzip aufpeppen und es in eine stimmungsvolle Fantasy-Umgebung versetzen.

Feuer und Wasser

Die Elemente führen Krieg – und Sie sind mittendrin. Vier Rassen, die sich feurig, erdig, wäßrig oder luftig geben, kämpfen um die Herrschaft in der Fantasy-Welt Darien. In der dynamischen, 74 Missionen umfassenden Kampagne beginnen Sie als Herrscher der Erdleute, spielen aber zwischendurch auch jede andere Seite. Alle Levels sollen durch Render-Szenen verbunden sein, die

nicht nur die Handlung weiterspinnen, sondern auch erzählen, was sonst noch so in der Märchenwelt passiert.



Die Wasser-Anhänger bauen ihre Häfen am liebsten direkt im Meer.



Erdkrieger attackieren eine Burg der Wasserleute, während die Schiffe machtlos zuschauen.

mäßigen Abständen auf seiner Webseite neue Truppen zum Download bereitstellen will. Damit erreicht **Kingdoms** nicht ganz den Einheiten-Overkill von **T.A.**, wo sich (durch zwei Addons und wöchentliche Updates auf der Cavedog-Seite) mittlerweile über 300 Truppentypen tummeln. Neben den Fantasy-typischen Keulenschwingern, Bogenschützen, Drachen und Katapulten sind auch Exoten wie ein Geist geplant, der gegen die schwachen Schwerter gewöhnlicher Soldaten immun ist. Jede Seite hat eine Hauptfigur, die nicht sterben darf, sowie ein vorgegebenes Kontingent an Helden und Sonderfiguren.



Diese dürfen Sie von Schlacht zu Schlacht mitnehmen. Alle vier Mächte sollen über Land-, See- und Luftstreitkräfte verfügen, wobei sich die Elemente natürlich spezialisiert haben. Die Erdlinge benutzen Schießpulver und bauen mächtige Burgen; die Feueranhänger setzen auf Magie, Dämonen sowie untote Bösewichte. Die Wasserseite befiehlt starke Flotten, und die Herren der Luft setzen bevorzugt mystische Monster wie den Pegasus ein. Da die Luftküsse keine Gebäude bauen dürfen, können

sie sich stattdessen klonen. Wundern Sie sich also nicht, wenn der letzte Greif in eine dunkle Ecke schleicht – und wenig später ganze Horden Ihre Stellung überrennen.

Vernebelte Welt

Im Gegensatz zu anderen Spielen sieht der Schlachtennebel bei **Kingdoms** wirklich wie Nebel aus. Falls Sie eine 3D-Karte Ihr eigen nennen, wogt und wabert er sogar. Wie schon bei **T.A.** ist das Terrain dreidimensional, was sich sehr deutlich im Spiel niederschlagen soll. Die Sichtweite einzelner Einheiten variiert abhängig vom Standort enorm; oft können Truppen im Tal ihre Feinde auf dem Berg nicht mal sehen, von denen sie beschossen werden. Die übliche Mini-Karte dürfen Sie übrigens bis auf Gesamtbildschirm-Größe zoomen, wobei Ihnen weiterhin alle Steuerungsoptionen zur Verfügung stehen. Theoretisch könnten Sie also das ganze Spiel nur auf dem Übersichtsplan spielen.

Mauern gegen Blitzangriffe

Fans des Vorgängers wird freuen, daß die Steuerung im wesentlichen gleichbleibt. Alle Bauoptionen sollen künftig direkt vom Hauptbildschirm aus erreichbar sein. Neu hin-

zukommen wird die »Area-Attack«: Damit befehlen Sie Ihren Kämpfern, alle Feinde in einem markierten Gebiet anzugreifen. Schon von Beginn an sollen alle Seiten einfache Befestigungen bauen dürfen, die von den Anfangstruppen (wie Schwertkämpfern) nicht zerstört werden können. Damit hoffen die Designer, den berüchtigten Rush im Mehrspieler-Modus zu verhindern. Sobald Sie jedoch Magier oder Kanonen aufbieten können, bieten die Wälle keinen Schutz mehr – es soll nicht möglich sein, sich auf Dauer sicher einzumauern.

Mana macht's möglich

Kingdoms weicht in einem entscheidenden Punkt von anderen Echtzeitstrategiespielen ab: Es wird keine abbaubaren Ressourcen geben. Statt dessen sollen mythische Orte über die Karte verteilt sein, die Zauberenergie ausstrahlen. In der Nähe solcher Stätten funktionieren Ihre Gebäude besser; die Magier-

gilde könnte dann beispielsweise schneller Zauberer ausbilden. Der Anführer jeder Seite generiert selbst Energie – Sie werden also auch handlungsfähig bleiben, wenn Sie von allen Mana-Quellen abgeschnitten sind. Neben dem Monarchen soll es weitere Einheiten mit Ausstrahlung geben: Priester verbreiten beispielsweise eine heilende Aura im näheren Umkreis, während untote Fieslinge wie der Lich alle benachbarten Feinde schwächen. **GUN**



Erdtruppen (in Rot) gegen Wasserkrieger. Die roten **Kanonen** auf dem Wall schießen nicht – durch Friendly Fire könnten auch die eigenen Männer sterben.

T.A. Kingdoms

Genre: Echtzeit-Strategie **Hersteller:** Cavedog
Termin: März '99 **Ersteindruck:** Sehr gut

Gunnar Lott: »So wunderschöne Einheiten-Animationen habe ich bisher noch selten gesehen. Dazu ein überzeugendes Szenario und die bewährte T.A.-Steuerung – Kingdoms ist mein Strategie-Geheimtip fürs Frühjahr '99.«