

Total Annihilation im Mittelalter

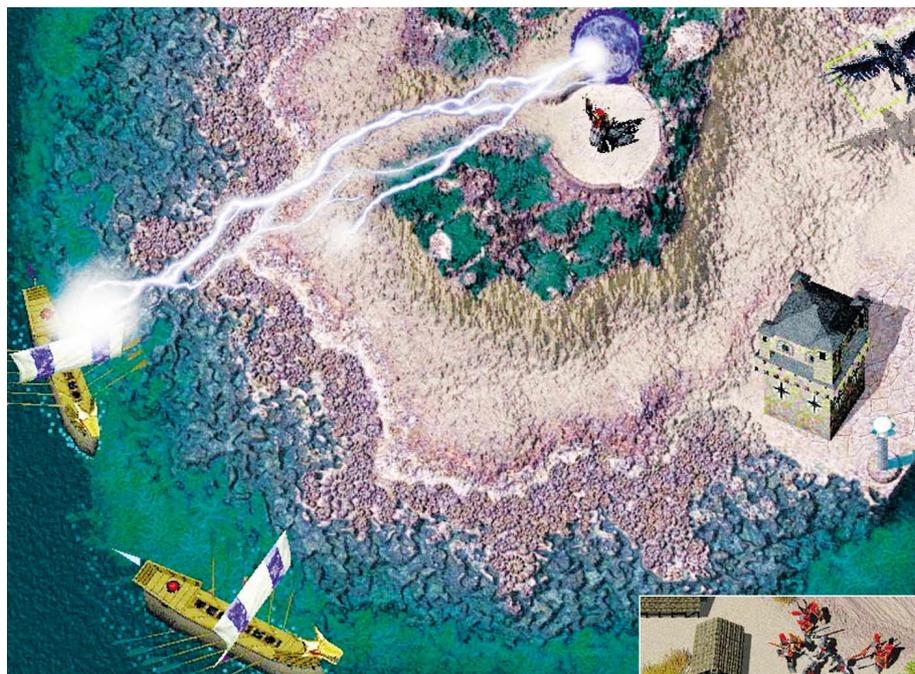
T.A. – Kingdoms

Stahlroboter und Laserpanzer sind out: Künftig prügeln sich perfekt animierte 3D-Ritter in mittelalterlichen Echtzeit-Strategiekämpfen.

Während sich im Echtzeit-Strategiespiel **Total Annihilation** noch fröhlich die Blechkrieger auf Planeten verschrotten, können Sie demnächst im Ableger **Kingdoms** in einer Fantasywelt kämpfen. Anstelle von metallischen Robotern sollen perfekt animierte 3D-Raubritter über detaillierte Berge und Täler marschieren. Statt futuristischer Gebäude erobern Sie künftig alte Burgen. Wo bislang noch Fluggleiter durch fremde Atmosphären flitzen, flattern demnächst bunt gestreifte Polygon-Segel im Wind, während Sie tapfer Kurs auf eine wilde Seeschlacht nehmen. Neben Kampftruppen stehen auch Häuser, Bauernhöfe und sogar kleine Dörfer in der liebevoll animierten Landschaft.

Die vier Elemente

Durch die geplanten 40 Missionen von **Kingdoms** kämpfen Sie sich mit vier Stämmen. An der Spitze dieser



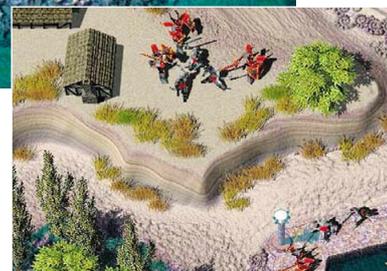
Blitz- und Donner-Zauber sollen in Kingdoms eine große Rolle spielen.

Parteien regiert jeweils eines von vier verfeindeten Geschwistern. Je zwei davon kämpfen für das Gute und kennen besonders viele heilende Zaubersprüche. Die beiden anderen stehen für das Böse und haben sich auf zerstörerische Magie spezialisiert. Jeder Stamm ist mit einem der antiken Grundelemente Erde, Luft, Feuer und Wasser verbunden. Ähnlich wie in **StarCraft** hat jede Armee andere Stärken und Schwächen. So dienen in der Armee des Feuers Zombies und Untote, während die Gefolgschaft der Luft Flugmonster und Drachen beschäftigt. Die Erdleute verfügen über gut ausgebaute Bodentrup-

pen, und die Wasserfraktion fühlt sich besonders auf den Meeren heimisch.

Mana macht mobil

Die Einheitenentwicklung wird ähnlich ablaufen wie in **Total Annihilation**, die Fantasy-Krieger sollen sich in drei Stufen verbessern. Auch das mittelalterliche Ressourcen-System orientiert sich grob am Hightech-Vorgänger. Der



Ein Kampf an der perfekt modellierten Küste.

Energie dort entspricht das Mana hier. Damit bauen Sie Einheiten und schicken magische Sprüche in Richtung Feind. Dem zweiten Rohstoff Metall soll das seltene Element Margrium gleichen. **PS**



Die Einheiten des Erdstamms befinden sich vor ihrer Burg in Verteidigungsbereitschaft.

Total Annihilation: Kingdoms

Genre: Echtzeit-Strategie Hersteller: GT Interactive
Termin: 1. Quartal '99 Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Das Fantasy-Szenario von Kingdoms versprüht mehr Atmosphäre als die kühle Technik-Welt von Total Annihilation. Außerdem kann ich auf einen Blick erkennen, was welche Einheit eigentlich darstellt.«