

Lehrgang für Fantasy-Strategen

T.A. Kingdoms

Egal, welches der vier Fantasy-Völker Sie gerade befehligen – unsere erprobten Strategien verhelfen Ihrer Seite zum verdienten Sieg.

MAGNET-STEINE errichten

Endlose RESSOURCEN

SCHNELLER bauen

BÄUME in Mana UM-WANDELN



Tip 4: Unser Lord wandelt einen Baum in Mana um.

MAUERN bauen

Das Echtzeit-Strategiespiel T.A. Kingdoms von Cavedog steigt zwar gemächlich ein, wird aber in höheren Levels noch recht knifflig. Mit den Tricks aus unserem Strategielabor sollten Sie auch die späteren Missionen bestehen.

Ressourcen und Aufbau

TIP 1: Sie gewinnen durch Magnetsteine Mana, das Sie anschließend in neue Gebäude oder Einheiten investieren können. Errichten Sie auf jedem Altar einen Magnetstein, um möglichst viel Mana zu erhalten.

TIP 2: Bauen Sie soviel Sie möchten – Ihre Ressourcen sind unerschöpflich. Daher können Sie problemlos mehrere große Projekte gleichzeitig in Auftrag geben. Bedenken Sie jedoch, daß die Projekte somit auch später fertig werden. Nutzen Sie die Methode deshalb bevorzugt in Friedenszeiten.

TIP 3: Um ein Gebäude schneller zu errichten, lassen Sie mehrere Baumeister ans Werk. Das ist sehr effektiv, um schnell auf Angriffe reagieren zu können, oder schon früh im Spiel starke Einheiten zu entwickeln. Ihre vorhandenen Ressourcen werden bei diesem Vorgang allerdings schneller verbraucht.

TIP 4: Ihre Baumeister können alle Bäume auf der Karte in Mana umwandeln. Das ist sinnvoll, falls Ihre Ressourcen nicht ausreichen, um teure Einheiten zu produzieren, wenn Ihre Magnetsteine zerstört wurden. Sie sollten auch erledigte Gegner und zerstörte Gebäude in Mana verwandeln.

TIP 5: Befestigen Sie Ihre Städte mit Mauern, damit Angreifer nicht so leicht eindringen können. Beachten Sie jedoch, daß auch Ihre Einheiten im Normalfall nicht über eine Mauer schießen können – das können nur schwere Waffen wie Katanpulte. Nutzen Sie in den unebenen Gegenden den Geländevorteil aus, und verbarrikadieren Sie speziell die Engpässe. Achtung: Tore nicht vergessen.

Eigene Gebäude ABREISSEN



Tip 6: Zerstören Sie mit Kanonen oder ähnlichen Waffen die normalen Magnetsteine, um anschließend einen Heiligen Magnetstein errichten zu können.

HEILIGE Magnetsteine bauen

SOFORT Truppen bauen

Karte AUFKLÄREN

Ziele auf MINIMAP anwählen

TIP 6: Leider können Sie eigene Gebäude nicht abreißen. Falls Sie doch mal ein falsch platziertes Bauwerk aus dem Weg räumen müssen, attackieren Sie es mit Zaubern oder Geschossen, die Flächenwirkung haben. Sie müssen dabei Ihren Recken und Geschützen durch einen Klick auf den Zauber- oder Angriffsbutton direkt sagen, daß sie ein Gebäude angreifen sollen.

TIP 7: Heilige Magnetsteine erzeugen mehr Mana als einfache. Zerstören Sie deshalb wie in Tip 6 beschreiben Ihre alten Magnetsteine, sobald Sie die heilige Version bauen können.

TIP 8: Sie sollten schon sehr früh mit der Produktion von Einheiten beginnen, selbst wenn die schwach sind. So können Sie auch frühe Angriffe einfach abwehren oder gar einen Gegner überraschen, der sich zu Beginn nur auf den Gebäudebau konzentriert hat.

Einheiten und Kampf

TIP 9: Die schwachen fliegenden Aufklärer, wie Papagei oder kleiner Drache, sind wie geschaffen dafür, die gesamte Karte zu kontrollieren und aufzudecken. Dank ihrer geringen Kosten lassen sich viele Aufklärer gleichzeitig produzieren und aussenden. Nutzen Sie die Späher außerdem, um ankommende Feinde sofort zu entdecken. Ihre Geschütze werden dann automatisch auf sie feuern, da sie sich nun in Ihrem Sichtbereich befinden.

TIP 10: Wählen Sie Ihre weitreichenden Geschütze an, und selektieren Sie feindliche Gebäude auf der Minimap, die im Normalfall als Punkte dargestellt werden. Ihre Geschütze feuern nun aus ihrem Sichtbereich heraus auf die gewählten Bauwerke. So ist es möglich, auch schwer bewachte und weit entfernte Gebäude gezielt auszuschalten. Sie können auch Einheiten selektieren, die sich jedoch kaum treffen lassen.

Schwere Waffen BE-SCHÜTZEN



Tip 11: Attackieren Sie bevorzugt wehrlose Ziele.

TIP 11: Schwere Waffen wie Katapulte und Kanonen sind zwar durchschlagskräftig gegenüber allen anderen Einheiten, können aber keinen Nahkampf austragen.

Geben Sie deshalb unbedingt jeder schweren Waffe Beschützer mit, die sowohl Luft- als auch Bodenangriffe abfangen können.

TIP 12: Der Computer verfolgt nur selten die Strategie, seine schweren Waffen wie in Tip 11 beschrieben zu

schützen. Schicken Sie deshalb schnelle Einheiten oder Drachen hinter die feindlichen Linien, um schwere Kaliber schnell unschädlich zu machen.

MASSE statt Klasse

TIP 13: Generell gewinnen Sie weniger durch spezielle Einheiten als durch eine riesige Armee. Mit einer großen Truppenmasse lässt sich so gut wie jeder Gegner schlagen. Achten Sie also stets mehr auf Quantität als auf Qualität. Wählen Sie während eines Gefechtes Ihre Armee gesamt an, und selektieren Sie der Reihe nach die feindlichen Einheiten, die angegriffen werden sollen. Stirbt eine Einheit, geben Sie den Befehl, die nächste zu attackieren. So gelingt es Ihnen, auch übermächtige Armeen zu schlagen.

Einheiten HEILEN

TIP 14: Jede Einheit heilt sich langsam selbst. Sie können aber auch gezielt regenerieren, indem Sie einen beliebigen Baumeister auswählen und ihm den direkten Befehl geben, Ihre Einheiten zu heilen.

ELITE-KÄMPFER trainieren

TIP 15: Die mächtigen Einheiten in T.A. Kingdoms werden durch ständige Kampfeinsätze zu wahren Elitetruppen. Geben Sie diesen Kriegeren zunächst nur den Befehl, schwache feindliche Einheiten zu attackieren, um Kampferfahrung zu sammeln und zu Veteranen aufsteigen zu können. Dieser Trick eignet sich besonders für die mächtigen Superdrachen, die jedes Volk erschaffen kann.

Spiel ANHALTEN

TIP 16: Im Einzelspielermodus können Sie das Spiel mit der **[PAUSE]**-Taste anhalten und auch im Pausenmodus Ihren Einheiten geordnet Befehle geben. Besonders die Zaubersprüche wirken dann wesentlich effektiver, da sie ohne Hektik eingesetzt werden können.

Mit Fliegern ANGREIFEN

TIP 17: Wenn das Ziel nur darin besteht, den gegnerischen Lord zu vernichten, sollten Sie eine Fliegerarmada aufstellen, den Lord mit Aufklärern ausfindig machen und anschließend einen Angriffsbefehl direkt auf ihn geben. Das ist meistens sein Ende.

Völkerspezifische Tips

ZHON: Einheiten im Feindesland bauen

TIP 18: Die Einheiten von Zhon können nicht in einem Gebäude, sondern nur mobil gebaut werden. Um mehrere Einheiten auf einmal in Auftrag zu geben, halten Sie die **[SHIFT]**-Taste gedrückt und klicken auf freie Stellen im Gelände. Besonders nützlich ist



Tip 18: Unser Tierbändiger baut eine Armee auf.

ZHON: Früh angreifen

da ihre Produktionszeiten sehr kurz sind. Nutzen Sie diesen Vorteil vor allem zu Beginn einer Partie, und versuchen Sie, Ihre Gegner mit einem überraschenden Sturmangriff von der Karte zu fegen.

ZHON: Harpien einsetzen

TIP 20: Setzen Sie als Zhon-General Ihre Harpien ein, um feindliche Baumeister zu übernehmen. Wenn Sie einen haben, baut er für Sie sein Hauptgebäude, damit Sie ihn duplizieren können. Wenn er damit fertig ist, lassen Sie ihn Mauern für Sie bauen.

VERUNA: Defensiv spielen

TIP 21: Das Volk von Veruna verfügt über mächtige Kanonen und kann sich deshalb in seiner Stadt einbunkern. Spielen Sie defensiv, und verleiten Sie die Gegner mit kleinen Ausfallattacken zu Angriffen.

ARAMON: Attentäter einsetzen

TIP 22: Das Volk von Aramon hat den Attentäter, der sich heimlich hinter die feindlichen Linien schleichen und dort gezielt Gegner vernichten kann. Timen Sie diese Aktion so genau, daß der Vorrat an Mana, den Ihr Attentäter zur Tarnung benötigt, nicht zu früh verbraucht ist, denn ungetarnt ist er wehrlos. Sein Manavorrat lädt sich langsam wieder auf, wenn Sie ihn enttarnen. Verstecken Sie den Attentäter deshalb hinter Gebäuden oder Felsen, wenn sein Vorrat fast erschöpft ist, und laden Sie ihn dort langsam wieder auf. Anschließend fährt er mit seinem Einsatz fort.

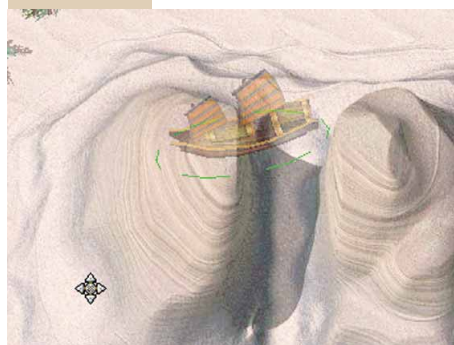
In VERSTECKEN aufladen

ARAMON: Bögen und Kanonen

TIP 23: Die Magie-Bogenschützen Aramons sind sehr effektiv. Lassen Sie sie mit paralysierenden Pfeilen schießen und von Kanonieren begleiten. Diese Kombination wird mit fast jeder Bodentruppe fertig.

TAROS: Geisterschiffe einsetzen

TIP 24: Die Armee von Taros besteht aus sehr schwerfälligen Einheiten, die sich nicht über jedes Gelände bewegen können. Bauen Sie daher so bald wie mög-



Tip 24: Geisterschiffe überqueren jedes Gelände.

diese Eigenschaft, wenn Ihr Baumeister hinter feindlichen Linien steht – und die Truppen im Kerngebiet des Feindes produziert.

TIP 19: Die Zhon haben den Vorteil, in Windeseile eine kleine Armee aufstellen zu können,

da ihre Produktionszeiten sehr kurz sind. Nutzen Sie diesen Vorteil vor allem zu Beginn einer Partie, und versuchen Sie, Ihre Gegner mit einem überraschenden Sturmangriff von der Karte zu fegen.

TIP 20: Setzen Sie als Zhon-General Ihre Harpien ein, um feindliche Baumeister zu übernehmen. Wenn Sie einen haben, baut er für Sie sein Hauptgebäude, damit Sie ihn duplizieren können. Wenn er damit fertig ist, lassen Sie ihn Mauern für Sie bauen.

TIP 21: Das Volk von Veruna verfügt über mächtige Kanonen und kann sich deshalb in seiner Stadt einbunkern. Spielen Sie defensiv, und verleiten Sie die Gegner mit kleinen Ausfallattacken zu Angriffen.

TIP 22: Das Volk von Aramon hat den Attentäter, der sich heimlich hinter die feindlichen Linien schleichen und dort gezielt Gegner vernichten kann. Timen Sie diese Aktion so genau, daß der Vorrat an Mana, den Ihr Attentäter zur Tarnung benötigt, nicht zu früh verbraucht ist, denn ungetarnt ist er wehrlos. Sein Manavorrat lädt sich langsam wieder auf, wenn Sie ihn enttarnen. Verstecken Sie den Attentäter deshalb hinter Gebäuden oder Felsen, wenn sein Vorrat fast erschöpft ist, und laden Sie ihn dort langsam wieder auf. Anschließend fährt er mit seinem Einsatz fort.

TIP 23: Die Magie-Bogenschützen Aramons sind sehr effektiv. Lassen Sie sie mit paralysierenden Pfeilen schießen und von Kanonieren begleiten. Diese Kombination wird mit fast jeder Bodentruppe fertig.

TIP 24: Die Armee von Taros besteht aus sehr schwerfälligen Einheiten, die sich nicht über jedes Gelände bewegen können. Bauen Sie daher so bald wie mög-

lich Geisterschiffe, die selbst die höchsten Berge überqueren und andere Einheiten transportieren können.

TIP 25: Kleiner Bug: Der Taros-Monarch kann sich tarnen, wenn Sie auf **[K]** drücken. Das funktioniert so lange, wie die Taste nicht

anderweitig belegt ist. Die Tarnung verbraucht kein Mana, solange sich der Monarch nicht bewegt. **GUN**