

Total Annihilation Mechanik

Herkunft

Total Annihilation (kurz: TA) ist ein Spiel, das einer etwas abgewandelten Ressourcen-Mechanik folgt. Anders als in Spielen wie z. B. [Starcraft](#) oder [Star Trek Armada](#), in denen man Ressourcen erst sammelt, und dann auf einen Rutsch für eine Einheit oder ein Gebäude ausgibt (es also mehr auf den Besitz von Ressourcen ankommt), ist in Total Annihilation und davon abgeleiteten Spielen die Rate des Ressourcen Sammelns und Ausgebens direkt mechanikbestimmend.

Prinzip der Spielmechanik

Üblicherweise ist es eine Kombination aus der Rate der Beschaffung von Energie und Metall bzw. Masse, die die Produktionsmöglichkeiten bestimmen. Während Metall/Masse zum Produzieren von Einheiten oder auch Munition (z. B. Atombombe) benötigt wird, wird Energie auch für andere Dinge verwendet, z. B. ein Radar betreiben, Tarnvorrichtungen verwenden oder Schilde aufrecht erhalten. Von dieser Mechanik ausgehend ist tatsächlich Energie die wichtigere Ressource als Metall. Denn ohne Metall kann man weiterhin Schilde oder Radarinstallationen verwenden, während das ohne Energie nicht mehr geht. Metall dagegen bestimmt am Ende auch bei einem Überangebot an Energie, welche Produktionsgeschwindigkeiten limitiert.

Etwas verkompliziert wird das ganze noch durch zwei weitere Faktoren, die die Produktionsraten bestimmen. Zum einen bestimmt zusätzlich die sogenannte Build-Power, also die Geschwindigkeit, mit der eine bestimmte Konstruktionseinheit produzieren kann, wie schnell ein Gebäude oder eine Einheit fertig gestellt werden kann. Zum Anderen ist auch ein Gebäude oder eine Einheit nicht einfach nur durch die Menge an Energie und Metall für die Produktion bestimmt, sondern auch hier wieder eine Art Komplexitäts-Faktor, der auch bei gleicher Ressourcen-Menge und gleicher Konstruktionseinheit unterschiedliche Bauzeiten ergeben kann.

Üblicherweise lässt sich das Bauen insofern beschleunigen, indem man andere Einheiten zum Bau hinzuzieht, also z. B. mehrere Konstruktionseinheiten ein Gebäude bauen lässt. Je nach Variation gibt es hierzu sogar eigene Einrichtungen, die nichts anderes machen, als die baumechanischen Aspekte zu beschleunigen (z. B. Bauen, Reparieren und Zerlegen). Aber genau hier zeigt sich dann die Grundlage: Egal wie viele Einheiten man hinzuzieht, man kann langfristig niemals schneller bauen, als es die das aktuelle Einkommen erlaubt.

Lastspitzen lassen sich zumeist mittels Speichergebäuden abfedern, in denen Energie oder auch Metall bevorratet werden können. So kann man ggf. punktuell eine viel höhere Baugeschwindigkeit erreichen, als es das bloße Einkommen erlauben würde. Langfristig ist eine hohe Produktionsrate aber nur durch eine gesteigerte Einkommensbasis gesichert. Dazu gibt es üblicherweise unterschiedliche Gebäude, die Metall oder Energie (oder beides) liefern. Metall/Masse wird dazu meistens an besonderen Stellen der Karte bereitgestellt, ggf. mit unterschiedlichen Abbauraten an verschiedenen Stellen.

Energie dagegen kann (zumeist) entweder an besonderen Stellen relativ billig gesammelt werden, oder unabhängig von der Position ein wenig teurer (insbesondere was Platzbedarf und Gebäudekosten angeht). Ebenfalls gibt es unterschiedliche Quellen, die ggf. auch eine Volatilität vs. Stetigkeit als

Faktoren einführen (z. B. Windrad vs. Fusionsreaktor). Verbunden werden beide Ressourcen gerne mit Umwandlungsgebäuden, üblicherweise Energie zu Metall/Masse. Insbesondere diese Gebäude ermöglichen es einem, völlig unabhängig von Karten-Features zu werden, da man einfach nur genug positionsunabhängige Energiequellen bauen muss, und dazu entsprechende Konverter. Gerade dieser Aspekt lässt kompaktere Energiequellen und Konverter interessant werden, da man so dem Gegner weniger Angriffspunkte bietet. Erkauft werden diese Vorteile oft damit, dass die Gebäude im Falle ihrer Zerstörung noch (z. T. erhebliche) Schäden an Gebäuden und Einheiten in der Umgebung anrichten.

Boni wie verringerter Energieverbrauch eines Gebäudes bei direkt angrenzenden Energiequellen oder erhöhter Ertrag eines Metall-Extraktor bei direkt angrenzenden Metall-Speichern bringen ggf. noch eine zusätzliche Komplexitätsstufe dazu.

Spiele mit der TA-Mechanik

- [Total Annihilation](#)
- [Supreme Commander](#)
- [Supreme Commander - Forged Alliance](#)
- [Supreme Commander 2](#)
- [Balanced Annihilation](#)
- [Zero-K](#)

[Zurück zur Gamesdatenbank](#)

From:

<https://www.mobile-infanterie.de/wiki/> - [mwohlauer.d-n-s.name](#) / www.mobile-infanterie.de

Permanent link:

https://www.mobile-infanterie.de/wiki/doku.php?id=games:total_annihilation_mechanik&rev=1547995174

Last update: **2019-01-20-14-39**

