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 zwar nichts/weniger produzieren, aber weiterhin Schilde oder Radarinstallationen verwenden, während ohne Energie beides nicht mehr geht. Metall dagegen bestimmt am Ende auch bei einem Überangebot an Energie, welche Produktionsgeschwindigkeiten möglich sind.

Etwas verkompliziert wird das ganze noch durch zwei weitere Faktoren, die die Produktionsraten bestimmen (können). Zum einen bestimmt zusätzlich die sogenannte Build-Power, also die Geschwindigkeit, mit der eine bestimmte Konstruktionseinheit oder ein Gebäude 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 eine Art Komplexitäts-Faktor, der auch bei gleicher benötigter 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 der ratenabhängigen Wirtschaft: Egal wie viele Einheiten man hinzuzieht, man kann langfristig niemals schneller bauen, als es die das aktuelle Einkommen erlaubt. Zumeist wird innerhalb der Spielmechanik dann die gesamte Ressourcen-Rate auf die verschiedenen Bauaufträge anteilig nach Build-Power und -Komplexität verteilt. Heißt also, wenn man einen bestimmten Bau beschleunigen will, aber trotzdem seine Wirtschaft auslasten möchte, verwendet man an diesem Auftrag möglichst viele Konstruktionseinheiten. Was aber eben zur Folge hat, dass andere Bauaufträge damit verzögert werden.

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 lässt sich eine hohe Produktionsrate aber nur durch eine leistungsfähigere Einkommensbasis aufrecht erhalten. Dazu gibt

es üblicherweise unterschiedliche Gebäude, die Metall oder Energie (oder beides) liefern. Metall/Masse wird dazu meistens (auch) an besonderen Stellen der Karte bereitgestellt, ggf. mit unterschiedlichen Abbauraten an verschiedenen Stellen, welche aber vergleichsweise geringe Energiekosten verursachen (Extraktor).

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 ein taktisches Moment durch Volatilität vs. Stetigkeit einführen (z. B. Windrad, welches bei Windstille einfach nichts liefert vs. Fusionsreaktor, der stets eine feste Rate liefert).

Verbunden werden beide Ressourcen gerne mit Umwandlungsgebäuden (Konverter, Metalmaker), 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

- Balanced Annihilation
- Tech Annihilation
- Supreme Commander
- Supreme Commander - Forged Alliance
- Supreme Commander 2
- Total Annihilation
- Planetary 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=1548367622

Last update: **2019-01-24-22-07**