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

Metall zum Bauen, Energie für nahezu alles

Üblicherweise ist es eine Kombination aus 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.

Einkommensrate vs. Bauumstände

Für das Spiel ist weniger der aktuelle Sammelstand an Energie oder Metall relevant. Vielmehr bestimmt die Rate der Beschaffung, welche Leistungsfähigkeit die Wirtschaft hat. (In den meisten anderen Strategiespielmechaniken ist das im Prinzip auch so, allerdings ist der Bau stärker an Ressourcenkosten in festen Paketen orientiert. eine Einheit produzieren kostet auf einen Schlage diese oder jene Menge an Ressourcen. Die Rate bestimmt nur, wie schnell diese nachgefüllt werden.)

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 die Bauzeit für ein Gebäude oder eine Einheit nicht einfach nur durch die benötigte Menge an Energie und Metall bestimmt, sondern auch durch eine Art Komplexitäts-Faktor, der auch bei gleicher benötigter Ressourcenmenge und gleicher Konstruktionseinheit unterschiedliche Bauzeiten ergeben kann.

Geschwindigkeit durch Anzahl

Üblicherweise lässt sich das Bauen insofern beschleunigen, als dass man andere Einheiten zum Bau hinzuzieht, also z. B. mehrere Konstruktionseinheiten ein Gebäude bauen lässt. Je nach Variation gibt

es hierzu sogar eigene Gebäude, die nichts anderes machen, als Prozesse 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 das aktuelle Einkommen erlaubt. Zumeist wird innerhalb der Spielmechanik dann die gesamte verfügbare Ressourcen-Rate auf die verschiedenen Bauaufträge verteilt, anteilig nach Build-Power und -Komplexität. Heißt also, wenn man einen bestimmten Bauvorgang beschleunigen will, aber trotzdem seine Wirtschaft auslasten möchte, verwendet man an diesem Auftrag möglichst viele Konstruktionseinheiten, lässt die anderen Vorgänge aber weiter laufen. Was aber eben zur Folge hat, dass die anderen Bauaufträge damit verzögert werden.

Speichergebäude

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. Oft haben auch die bereits erstellten Einheiten und Gebäude geringe Speicherfähigkeiten.

Metallquellen

Metall/Masse wird meistens (auch) an besonderen Stellen der Karte bereitgestellt, ggf. mit unterschiedlichen Abbauraten an verschiedenen Orten (Extraktor). Das gibt einem eine gewisse Ortsabhängigkeit, die strategische Schwächen bedeuten kann. Extraktoren verursachen aber im Gegenzug vergleichsweise geringe Energiekosten. Auch das verwendete Abbaugebäude kann unterschiedliche Abbauraten (aber zumeist auch unterschiedliche Energiekosten) zur Folge haben.

Energiegewinnung

Energie dagegen kann (zumeist) entweder an besonderen Stellen relativ billig gesammelt werden (z. B. Geothermalkraftwerk), 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, bei starkem Wind aber mehr als eine Solaranlage vs. Fusionsreaktor oder Solaranlage, welche stets eine feste Rate liefern).

Konverter

Verknüpft werden beide Ressourcen gerne mit Umwandlungsgebäuden, üblicherweise Energie zu Metall/Masse (Konverter, Metalmaker). Insbesondere diese Gebäude ermöglichen es dem Spieler weitestgehend 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, als z. B. auf der Karte verteilte Metall-Abbaustellen oder große Windradfarmen. Erkauft werden diese Vorteile oft damit, dass die Gebäude im Falle ihrer Zerstörung

(z. T. erhebliche) Schäden an Gebäuden und Einheiten in der Umgebung anrichten und vor allem in ihrer Anschaffung bzw. ihrem Unterhalt deutlich teurer sind. So sind die Energiekosten im Unterhalt für Metallextraktoren zumeist gering oder null, während ein Konverter relativ teuer ist.

Boni durch angrenzende Gebäude

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. Oft ist es aber so, dass es (dank Einheitenlimit) mittel- bis langfristig sinnvoller ist, weniger dieser Boni auszunutzen, und stattdessen einfach die platzeffizientesten Energie- bzw. Metallquellen zu nutzen.

Unbegrenzte Ressourcen

Es gibt mindestens ein Spiel (Supreme Commander), welches als eine Art Super-Waffe eine Ressourcenquelle bereitstellt, die keinerlei Ratengrenze hat, also letztlich unendliches Einkommen. Wer im Besitz dieses Gebäude ist, hat de facto als begrenzenden Faktor für die Wirtschaft nur noch die Anzahl und Art an Konstruktionsgebäuden und -einheiten. Entsprechend ist dieses Gebäude für das very late game gedacht und verlangt für die Beschaffung bereits eine erhebliche Wirtschaftskraft.

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://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/ - **mwohlauer.d-n-s.name / www.mobile-infanterie.de**

Permanent link:
https://mwohlauer.d-n-s.name/wiki/doku.php?id=games:total_annihilation_mechanik&rev=1548368829

Last update: **2019-01-24-23-27**