

Einsteigertipps

Master of Orion 3

Praxis für die Galaxis: Unsere Taktiken helfen Ihnen beim Aufbau Ihres Sternen-Imperiums und führen Sie an die Spitze des Senats.

Mit Master of Orion 3 hat Quicksilver das wohl komplexeste Weltraum-Strategiespiel der letzten Jahre geschaffen. Unsere Einsteigertipps schleusen Sie durch den Menü-Dschungel zu ersten Erfolgen beim Kampf um die All-Macht. Wir helfen bei der besonders schwierigen ersten Partie, erklären Strategien zu Aufbau, Forschung, Diplomatie sowie Spionage und versorgen Sie mit cleveren Militär-Taktiken.

Die erste Partie

Welche Rasse ist die beste?

TIPP 1: Jedes Volk benötigt wegen der unterschiedlichen Stärken und Schwächen eine grundlegend andere Spielstrategie. Da die einfachste Siegbedingung die Senats-Präsidentschaft ist, empfiehlt sich in der Premieren-Partie eine Rasse mit herausragenden diplomatischen Fähigkeiten.

Welche Galaxie-Größe soll ich wählen?

TIPP 2: Beim ersten Spielstart entscheiden sich Nachwuchs-Imperatoren für eine Galaxis der Größe »Medium Cluster«. Das ermöglicht einerseits schnellen diplomatischen Kontakt zu den anderen Rassen, lässt andererseits auch genügend Zeit für die Entwicklung der eigenen Spezies.

Wie viele Gegner sind sinnvoll?

TIPP 3: Drei bis vier Computer-Gegner reichen zu Übungszwecken vollkommen

aus. So haben Sie ausreichend Platz zum Expandieren, können aber auch erste Erkenntnisse in den Disziplinen Diplomatie und Kriegsführung sammeln.

Welche Einstellungen wähle ich?

TIPP 4: Selbst Strategie-Profis lernen die fast unendlichen strategischen Möglichkeiten des Spiels am besten im einfachsten Schwierigkeitsgrad kennen. Wichtig ist außerdem die Einstellung »Starlanes«. Für die Anfangs-Partie sollten Sie sich unbedingt für viele kurze Sternenstraßen entscheiden, um möglichst wenig Hindernisse beim All-Erforschen zu haben.

Aufbau des Imperiums

Wo kolonisiere ich zu Spielbeginn?

TIPP 5: Konzentrieren Sie sich in den ersten Runden auf die Kolonisierung Ihres Heimat-Systems. Der voreingestellte Bau von Colony Ships verschlingt dabei unnötig Zeit und Geld. Errichten Sie stattdessen die System-Variante, und schicken Sie die Schiffe auf jeden besiedlungsfähigen Planeten (markiert durch das grüne Quadrat).

Wie erhöhe ich die Kolonie-Bevölkerung?

TIPP 6: Im Planeten-Menü unter dem Punkt »Orders« versteckt sich die Lösung für Probleme mit dem Einwohnerwachstum. Aktivieren Sie dort bei jeder neuen Kolonie den Punkt »Migration«. Wenn die

Bevölkerungszahl einen Wert von fünf bis sieben erreicht hat, können Sie diesen Befehl wieder zurücknehmen.

Was ist bei der Expansion wichtig?

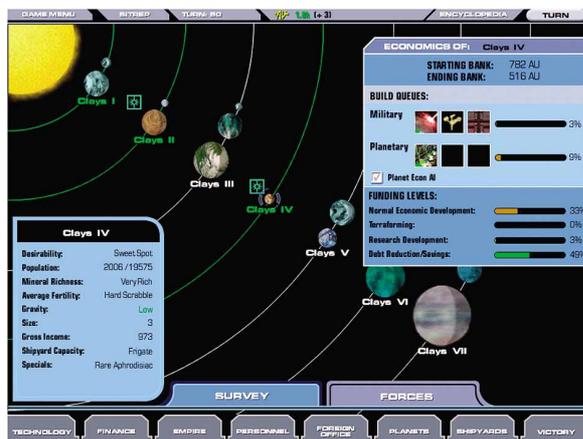
TIPP 7: Umsichtige Imperatoren beschränken sich bei der Ausbreitung in neue Systeme auf die lebensfreundlichen Planeten (Environmental State im weißen oder grünen Bereich). Erst wenn die Terraforming-Technologie erforscht wurde, lohnt sich das Besiedeln unwirtlicher aber dafür rohstoffreicher Himmelskörper. Wichtige Ausnahme: Planeten, auf denen eine der neutralen Magnate-Rassen lebt, sollten Sie in jedem Fall kolonisieren.

Wie verhindere ich Hungersnöte?

TIPP 8: Halten Sie Ausschau nach Planeten mit einer hohen Fruchtbarkeit, und bauen Sie dort verstärkt Bioharvesting-DEAs (Dominant Economic Activities). Sind alle Plätze bereits belegt, hilft nur noch das Abreißen von unwichtigeren DEAs. Als weitere Gegenmaßnahme empfiehlt sich das Erforschen von Nahrungs-fördernden Technologien. Die finden Sie vor allem im Biologie-Segment. Ein andere sinnvolle Maßnahme ist der Development-Plan »Farm«, zu finden im »Empires«-Menü.

Was mache ich bei Unruhen?

TIPP 9: Bei Problemen mit der Bevölkerung hilft ein Blick auf Oppressometer



Tipp 5: Die Kolonisierung des Heimat-Systems hat zu Spielbeginn Vorrang.



Tipp 10: Das Forschungs-Budget lässt sich nur im Planeten-Menü regulieren.

und den Steuersatz. Beide korrigieren Sie gegebenenfalls nach unten. Achten Sie außerdem darauf, in jedem System mindestens genauso viele Schiffe wie besiedelte Planeten zu haben, um Unruhen durch Piratenüberfälle zu verhindern.

Forschung

Wie bekomme ich Forschungspunkte?

TIPP 10: Ihre Forschungsausgaben regulieren Sie unlogischerweise statt im Technologiemenu auf dem Planeten-Bildschirm, Unterpunkt »Economics«. In den ersten Partien kann diese Aufgabe aber auch die KI übernehmen, sie macht einen recht ordentlichen Job. Wer trotzdem eingreifen möchte, sollte darauf achten, dass der Balken sich nicht rot färbt. Die Forschungseffektivität nimmt sonst ab.

Welche Prioritäten sollte ich setzen?

TIPP 11: In der Regel ist eine ausgeglichene Verteilung auf die sechs Forschungsgebiete am sinnvollsten. In Master of Orion 3 gibt es so viele Technologien, dass nur Experten die wichtigen von den unwichtigen unterscheiden können. Außerdem arbeiten Ihre Forschungsgelder weniger effektiv, je mehr Sie in einen Zweig investieren. Nur wer eine Technologie schnellstmöglich benötigt, sollte überproportional viel Geld in das jeweilige Gebiet stecken.

Diplomatie

Wann kontaktiere ich andere Rassen?

TIPP 12: Sie lernen ein neues Volk erst kennen, wenn eine Ihrer Kolonien maximal zwei Starlane-Sprünge von einem Schiff oder Planeten der anderen Spezies entfernt ist. Im Diplomatienü findet sich dann ein neuer Gesprächspartner, mit dem Sie in Kontakt treten können.

Wie verhalte ich mich zu neuen Völkern?

TIPP 13: Clevere Sternen-Eroberer vereinbaren sofort mit jedem neuen diplomatischen Kontakt sowohl eine wirtschaftliche als auch technologische Zusammenarbeit. Die Entwicklung der eigenen Rasse beschleunigt sich dadurch enorm. Wer Krieg führen möchte, kann die Verträge zu einem späteren Zeitpunkt immer noch kündigen.

Warum ist der Senat wichtig?

TIPP 14: Wer zu Partiebegründung Mitglied im galaktischen Senat ist, darf sofort Handels- und Forschungsverträge mit mehreren Parteien abschließen – ein unschätzbare Vorteil! Einsteiger beginnen daher lieber gleich ein neues Spiel, wenn sie nicht in diesem politischen Gremium vertreten sind.

Wie nutze ich den Senat für meine Zwecke?

TIPP 15: Selbst wenn Sie noch keine wichtige Rolle im Senat spielen, können Sie von ihm profitieren. Schlagen Sie neue Gesetzesentwürfe vor, die Ihrer Spielstrategie entgegenkommen. Im schlimmsten Fall gibt's eine Ablehnung, die jedoch kaum diplomatische Konsequenzen hat.

Spionage

Wie wichtig ist Spionage?

TIPP 16: Ohne Spione ist Ihr Imperium zum Scheitern verurteilt. Sobald Sie die Computer-Gegner technologisch oder militärisch überflügeln, werden diese beginnen, Sie zu sabotieren. Umgekehrt können Sie mit Spionen Ihre Gegner nicht nur ausbremsen, sondern auch deren Technologien stehlen. Wenn einer Ihrer Agenten auffliegt, gibt es erstaunlicherweise nur selten diplomatischen Ärger.

Womit verhindere ich Spionage?

TIPP 17: Es gibt zwei Möglichkeiten: Spione ohne aktuellen Auftrag verhindern automatisch feindliche Infiltrationen. Eine andere Variante ist die Erhöhung des Oppressometers, was aber auch die Gefahr von Unruhen steigert. Hinweise auf Sabotageakte erhalten Sie im Site-Report.

Wann soll ich die Ausbildung beginnen?

TIPP 18: Wer Mitglied im Senat ist, muss bereits im ersten Zug einen Spion ausbilden, um sich vor den Gegnern zu schützen. Außerdem verbessern Agenten automatisch ihre Fähigkeiten, wenn sie nicht im Einsatz sind. Ohne Senats-Zugehörigkeit dürfen Sie ungefähr bis zur 20. Runde warten, bis Sie den ersten Spion engagieren. Das gesparte Geld fließt bis dahin in den Ausbau der Infrastruktur.

Welchen Spion für welche Aufgabe?

TIPP 19: Es gibt sechs Agenten-Typen, die jeweils eine andere Aufgabe ausführen. Grundsätzlich sollten Sie von jeder Version mindestens zwei Spione besitzen, um jederzeit reagieren zu können.

Die Agenten-Typen

Military	sabotiert den Flottenbau und zerstört Militärgebäude.
Diplomatic	zerstört feindliche Regierungsgebäude.
Scientific	stiehlt Technologien oder sabotiert Forschung.
Economic	sabotiert Handelsrouten und zerstört Handelsgebäude.
Political	verübt Attentate auf gegnerische Anführer.
Social	verursacht Unruhen in feindlichen Kolonien.

Militär

Was überlasse ich der KI?

TIPP 20: Während die KI bei wirtschaftlichen Entscheidungen relativ sinnvoll agiert, versagt sie in militärischen Fragen. Zumindest auf Ihrem Heimatplaneten sollten Sie sich daher höchstpersönlich um den Flottenbau kümmern. Auch bei Grenzplaneten greifen schlaue Imperatoren ein, um die Errichtung von Verteidigungs-Systemen sicherzustellen.

Wie verteidige ich mich?

TIPP 21: Da die Computergegner selbst im höchsten Schwierigkeitsgrad sehr passiv spielen, reicht in der Regel folgende Standard-Verteidigung: Bauen Sie in jedem neuen System immer als Erstes ein Hawk-Defense-Schiff. Das hält zu Partiebegründung fast jeden Gegner in Schach und ist außerdem noch relativ preiswert.

Wie verhalte ich mich in Schlachten?

TIPP 22: Obwohl Sie bei Flotten-Kämpfen nur sehr eingeschränkte strategische Möglichkeiten haben, sollten Sie außer bei deutlicher Überlegenheit grundsätzlich selbst das Kommando führen. Denn nur bei direkter Kontrolle dürfen Sie den Rückzug befehlen, gerade bei Konfrontationen mit einem Guardian die einzige Überlebenschance.

Was muss ich bei Scouts beachten?

TIPP 23: Schicken Sie Ihre Scouts einzeln über die Starlanes in alle Winkel der Galaxie. Da diese Schiffe auch im Verband militärisch keine Chance haben, sind große Scout-Flotten reine Material-Verschwendung. Treffen Sie auf einen Feind, befehlen Sie einfach den Rückzug und erfordern in eine andere Richtung.

Wie halte ich meine Flotte aktuell?

TIPP 24: Sobald ein neues Schiffdesign zur Verfügung steht, sollten Sie den direkten Vorgänger als »obsolete« deklarieren (im Menü »Shipyards/Current Designs«). Durch diese Maßnahme wird die KI den Bau des veralteten Schiffs-Typs einstellen.

Was mache ich mit alten Schiffen?

TIPP 25: Auch veraltete Schiffe können Ihnen noch einen unschätzbaren Dienst erweisen – als X-Expedition. Stecken Sie dazu sämtliche benötigten Schiffe in Task Forces, sodass nur noch das Altmittel in der Reserve zurückbleibt. Nun erteilen Sie den Befehl zur X-Expedition, und das Programm wird automatisch alle Ihre alten Schiffe auf diese wichtige, aber militärisch ungefährliche Reise schicken. **HK**



HK