

Krieg der Galaxien

Master of Orion 2



Auf CD:
Vollversion

Zu unserer Weihnachts-Vollversion des Strategie-Klassikers Master of

Orion 2 liefern wir Ihnen praktische Tips zu Eroberung der Galaxis gleich mit.

Komplexität und Zugänglichkeit sind die großen Tugenden von Master of Orion 2, unserem Weihnachtsgeschenk für Sie. Aber manche der vielen Optionen sorgen doch für Kopferbrechen. Wir

offenbaren Einsteigern grundlegende Taktiken, aber auch erfahrene Spieler werden noch den einen oder anderen neuen Kniff finden. Veteranen dürfen sich am Spiel mit einer von vier maßgeschneiderten Rassen versuchen, die wir für Sie zusammengestellt haben.



Eine Handvoll **Hightech-Schiffe** genügt, um die Heimatflotte der fiesen Antaraner zu zerbröseln.

Kolonie-Management

Schnelle EXPANSION

TIP 1: Die wichtigste Regel von Master of Orion 2 lautet: Expandieren! Erweitern Sie Ihr Reich so bald wie möglich durch Außenposten und kolonisieren Sie alle vorteilhaften Planeten in Reichweite. Je mehr bevölkerte Welten Sie besitzen, desto leistungsfähiger werden Ihre Industrie und Forschung.

KOLONIEN fördern

TIP 2: Frischgegründete Kolonien lassen sich in ihrer Entwicklung enorm beschleunigen. Schicken Sie zunächst ein paar Kolonisten von weiter entwickelten Planeten zu dem neuen Stützpunkt. Stecken Sie alle in die Industrie, und produzieren Sie eine automatisierte Fabrik. Mit weiteren industriellen und verschmutzungsreduzierenden Anlagen wird Ihre Kolonie schnell so produktiv, daß sie flott weiterwachsen kann.

ANDROIDEN einsetzen

TIP 3: Eine der fortschrittlicheren Technologien erlaubt Ihnen die Schaffung von Androiden, um die herkömmliche Bevölkerung zu ersetzen. Der größte Vorteil der mechanischen Helfer ist deren angestammte Fähigkeit »Tolerant«. Androiden verursachen dadurch keine Verschmutzung und betrachten jede Welt als terranisch; das heißt, Sie können Planeten, deren Bevölkerungslimit schon erreicht ist, trotzdem noch mit Androiden bestücken. Außerdem leiden die Roboter nicht unter Mali, die Ihr Volk

Sakkras VERDOPPELN die Bevölkerung

eventuell quälen. Dafür profitieren Androiden auch nicht von Moralboni, und sie verbrauchen Produktionseinheiten statt Nahrung. Diese Nachteile sollten Ihnen die nützlichen Arbeitstiere aber wert sein.

TIP 4: Ihre Planeten sind zu klein und die Bevölkerungszahl ist chronisch zu niedrig? Dem kann abgeholfen werden, sofern die Sakkra mit im Spiel sind. Dieses Volk besitzt nämlich die Eigenschaft »Unterirdisch«, mit der sich die mögliche Maximalbevölkerung auf jedem Planeten verdoppeln läßt. Wenn Ihre eigene Rasse nicht schon selbst über dieses Merkmal verfügt, können Sie sich die Sakkra zunutze machen. Erobern Sie dazu einen Sakkra-Planet, und gliedern Sie die Bevölkerung in Ihre eigenen Reihen ein. Wenn Sie nun einen einzigen der Aliens in eine Ihrer Kolonien verschieben, gilt diese fortan als unterirdisch; das Bevölkerungslimit hat sich verdoppelt.

Diplomatie

Schnell VERTRÄGE abschließen

TIP 5: Unterschätzen Sie die Bedeutung von Handels- und Forschungsabkommen nicht: Beide sind ein ebenso preiswertes wie nützliches Instrument, um Ihr Staatssäckel zu füllen und die Forschung anzukurbeln. Schließen Sie deshalb so bald wie möglich mit jeder neu entdeckten Rasse beide Verträge ab. Nach einiger Zeit können Sie dann durch einen Nichtangriffspakt ein friedliches Miteinander sichern (sofern Sie das überhaupt wollen).

Allianzen VERMEIDEN

TIP 6: Gelegentlich werden Ihnen befreundete Völker anbieten, gemeinsam eine Allianz zu bilden. Solche Vorschläge lehnen Sie besser ab. Über kurz oder lang wird Sie Ihr Partner sonst nämlich auffordern, anderen Rassen den Krieg zu erklären. Ob Sie diesem Verlangen nachkommen oder nicht, Sie verscherzen es sich auf jeden Fall mit einer der beiden Parteien. Allianz-Angebote auszuschlagen hat dagegen keinerlei diplomatische Auswirkungen. Eine Ausnahme sollten Sie nur dann machen, wenn ein Volk einen gewaltigen Spionageapparat gegen Sie einsetzt. Eine Allianz ist die einzig sichere Methode, um weitere Spitzeleien zu unterbinden.

Nützliche FORDERUNGEN

TIP 7: Deutlich unterlegene Völker lassen sich ohne großen Aufwand rücksichtslos ausbeuten. Im Diplomatie-Fenster können Sie Abgaben, Technologie

**TECH-
TAUSCH**

oder ganze Kolonien von den Feinden fordern. Ausschlaggebend dafür, daß der Gegner klein beigt, ist Ihre Flottenstärke. Wenn Ihr Volk die Eigenschaft »Charismatisch« besitzt, ist die Erfolgswahrscheinlichkeit sogar noch ein wenig höher.

TIP 8: In der Regel werden Sie mit anderen Völkern tauschen müssen, um an begehrte Technologien zu gelangen. Ihr Gewinn bei einem Tausch hängt stark vom eingestellten Schwierigkeitsgrad ab. Auf höheren Levels fordern die Aliens weit wertvollere Errungenschaften, als sie selbst zu geben bereit sind. Technologien, die Sie guten Gewissens mit anderen teilen wollen, sollten Sie sofort nach der Entdeckung allen Rassen anbieten. Auf diese Weise schlagen Sie das größte Kapital aus Ihrer Forschung. Das ideale Tauschwissen ist übrigens die Androiden-Technologie; die Computerspieler bauen auf Ihren Kolonien nämlich grundsätzlich keine mechanischen Helfer.

Fortschrittliche Technik**ANTA-
RANISCHE
Entwicklungen
stehlen**

TIP 9: Eine der schwierigsten, aber auch lohnendsten Aktionen in Master of Orion 2 ist der Versuch, den Antaranern Technologie zu stehlen. Die Idee: Wenn Sie ein Schiff der Aliens übernehmen und anschließend verschrotten, lernen Sie mindestens eine nicht erforschbare Technik. Stellen Sie zu diesem Zweck eine Flotte von Schiffen zusammen, die zur Hälfte aus schwerbewaffneten Kampffliegern und zur anderen Hälfte aus Truppentransportern (siehe Tip »Schiffs-Design«) besteht. Während die Angriffsraum das Feuer auf sich ziehen und die Schilde der Feinde herunterschließen, bringen Sie die Transporter in Entereichweite. Auch für die kleinsten Antaranerschiffe benötigen Sie mehrere Anläufe. Ärgerlicherweise sprengen die fiesen Aliens Ihre verlorenen Flieger im letzten Moment gerne noch in die Luft. In diesem Fall hilft nur ein weiterer Versuch. Derartige Kämpfe sind in der Regel sehr verlustreich; mit den neugewonnenen Technologien haben Sie aber einen enormen Vorteil gegenüber der Konkurrenz. Achten Sie nur darauf, daß Ihnen kein listiger Spion das begehrte Wissen entwendet.

**Wechselnde
Technik auf
ORION**

TIP 10: Wenn Sie den Wächter auf Orion besiegt haben, erhalten Sie vier von acht möglichen Super-Technologien. Falls Sie mit Ihren vier Belohnungen nicht zufrieden sein sollten, laden Sie einen älteren Spielstand und warten mit dem Kampf diesmal einfach einige Runden länger. Mit jedem Spielzug wird eine der Techniken durch eine andere ersetzt.

Schiffs-Design

Einige Grundregeln ermöglichen den Bau besonders effektiver Schiffe. Nutzen Sie platzschaffende Systeme, wie Gefechtskapseln oder Megafluxleitungen, um die Kapazität Ihrer Schiffe zu erhöhen. Nicht immer muß die neueste Technik die beste sein: Dank

der Miniaturisierung lassen sich schwächere Waffen nicht nur in großer Zahl auf engstem Raum unterbringen, sondern durch Spezialfähigkeiten auch durchschlagkräftiger machen. Der Computergegner orientiert sich beim Bau seiner Schiffe übrigens immer an Ihrer derzeit fortschrittlichsten Technologie; älteren Systemen steht er also unter Umständen hilflos gegenüber. Wir haben einige zuverlässige Schiffstypen für Sie ausbaldowert:

**RAKETEN-
schiff**

TIP 11: Besonders zu Spielbeginn sind Raketen die Waffe der Wahl, um schnell viel Schaden zu verursachen. Dabei spielt die Größe eines Schiffs kaum eine Rolle: Bestücken Sie Ihre schwächlichen Zerstörer mit möglichst vielen Atomraketen. Sobald Sie die nötige Miniaturisierungsstufe erreicht haben, sollten Sie die Raketen durch die



Raketenschiffe sind billig und äußerst schlagkräftig.

**TRUPPEN-
Transporter**

Eigenschaften »Schnell« und »MIRV« aufwerten. Eine flugs aus dem Boden gestampfte Flotte von Raketenschiffen ist anfangs kaum aufzuhalten.

TIP 12: Diese Schiffe sind speziell dafür entworfen, gegnerische Flieger zu übernehmen. Verzichten Sie auf Angriffswaffen, lediglich einige Punktverteidigungs-Strahler erweisen sich als nützlich. Füllen Sie den restlichen Raum mit Enterrfahren. Je erfahrener die Besatzung des Schiffs ist, desto leichter gelingen Übernahmeveruche. Schicken Sie die Transporter allerdings nie ohne schlagkräftige Begleitung in einen Kampf. Gut zu wissen: Wenn Sie gleichzeitig mit den Enterrfahren einige Raketen abfeuern, werden die Defensivwaffen der Gegner zunächst diese zu zerstören versuchen und Ihre Shuttles unbehelligt lassen.

**TODES-
STERN-
Killer**

TIP 13: Vergessen Sie Sternkonverter – Plasmakanonen sind in großen Mengen viel effektiver. Um das Entfernungsminus der Waffe auszugleichen, sollten Sie Ihr Schiff mit Techniken zur Zielerfassung und Schadensmaximierung ausbauen, z.B. Strukturanalysator, Langstrecken-Zielvorrichtung und Hochenergiefokus. Ein Bündel Plasmakanonen macht Weltraumschrott aus gegnerischen Fliegern.

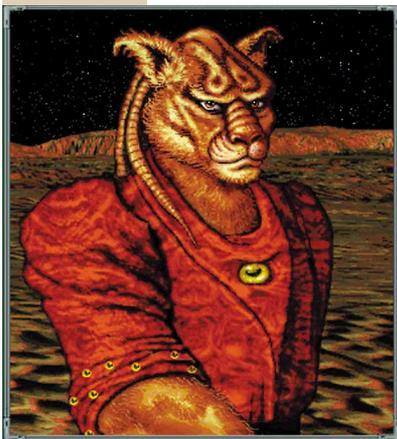
**ANTI-
WÄCHTER-
Schiff**

TIP 14: Wenn Sie es kaum erwarten können, Orion zu besiedeln, rücken Sie dem lästigen Wächter am besten mit diesen Schiffen zu Leibe. Erforschen Sie zunächst den Gyro Destabilisator. Bauen Sie ein größtmögliches Schiff, rüsten Sie es mit Gefechtskapseln aus und packen Sie alle Techniken hinein, die die Rumpfstärke erhöhen (Schwere Panzerung, Verstärkter Rumpf). Füllen Sie den restlichen Platz mit Gyro Destabilisatoren (etwa sechs Stück). Ein halbes Dutzend dieser Schiffe sollte den Wächter aus dem Weg räumen können.

Vier GameStar-Völker, vier Strategien

Kaum ein Spiel ist so vielseitig wie Master of Orion 2. Wir haben für Sie vier besonders fähige Rassen entwickelt, die mit völlig unterschiedlichen Taktiken zum Sieg gelangen. Um eines dieser Völker spielen zu können, wählen Sie die Option »Eigene Rasse erstellen« und fügen Sie die Eigenschaften entsprechend der ganzen Beschreibung zusammen.

Krieger (Aggressiv)



EIGENSCHAFTEN: *Vereinigung, Kriegsherren, Abstoßend, Reicher Heimatplanet, +50 Schiffsangriff.*

Krieger sind die Geißel der Galaxis: Wo sie auftauchen, hinterlassen Sie ein Bild der Zerstörung. Das Kernstück des Kriegerreichs ist eine gewaltige Flotte von Kampfschiffen. Dank ihrer Regierungsform »Vereinigung« genießen die Krieger einen Produktions-

bonus von 50 Prozent. Auf dem reichen Heimatplaneten stampfen Sie damit neue Kampfschiffe in Windeseile aus dem Boden. In der Forschung hinken die Krieger dagegen meilenweit hinterher. Die einzige Bezugsquelle moderner Technik ist die Eroberung gegnerischer Kolonien. Krieger besiegen Ihre Feinde durch Masse, nicht durch Klasse.

Telepathen (Aggressiv, expansionistisch)



EIGENSCHAFTEN: *Feudalismus, Telepathisch, Allwissend, Großer Heimatplanet.*

Der große Vorteil von Telepathen liegt darin, daß sie Schiffe mit Leichtigkeit übernehmen und gegnerische Kolonien sofort in ihr Reich eingliedern können. Deshalb ist die Grundstrategie der Telepathen aggressiv: Möglichst schnelle Ausbreitung und die Über-

nahme lohnender Kolonien sind der Schlüssel zum Sieg. Dank der Fähigkeit »Allwissend« kennen die Telepathen attraktive Ziele bereits im voraus. Der Erfolg der Telepathen steht und fällt mit dem Umfang

ihrer Flotte. In den Werften entstehen vor allem Truppentransporter und Kampfschiffe (siehe Tip »Schiffs-Design«). Telepathen sind keine großen Forscher; neue Technologien lernen sie hauptsächlich durch das Erobern gegnerischer Kolonien.

Forscher (Diplomatisch, friedlich)



EIGENSCHAFTEN: *Demokratie, -0,5 MC, -20 Angriff, -10 Bodenkampf, Kreativ, +1 Forschung.*

Überlegenheit durch fortschrittliche Technologien: Die Forscher sind anderen Rassen in Sachen Technik immer mehrere Schritte voraus. Weil sie all ihr Potential in die Wissenschaft und den Ausbau ihrer Kolonien stecken, sind sie allerdings äußerst schwach

auf der militärischen Seite. Deshalb halten sie sich potentielle Feinde durch diplomatisches Geschick und gelegentliche Geschenke vom Leib. Sobald die Forscher ein Netz aus leistungsfähigen Kolonien besitzen, räumen ihre neugebauten Superschiffe jeden Widerstand mit Leichtigkeit aus dem Weg.

Spione (Diplomatisch, expansionistisch)



EIGENSCHAFTEN: *Diktatur, +20 Spionage, Unkreativ, Charismatisch, sechs Punkte Scorebonus.*

Spione lassen andere für sich arbeiten. Sie stecken alle verfügbaren Mittel in die Ausweitung ihres Reiches und den Aufbau der Kolonien. Neue Technologien stehlen sie mit ihrem gewaltigen Agentenstab von fortschrittlichen Gegnern. Die Gefahr eines Kriegs vermin-

dern sie durch diplomatische Schachzüge und Beschwichtigungen. Durch den weitgehenden Verzicht auf die Forschung können Spione ihre Energien auf die Produktion einer beachtlichen Armee bündeln. Dank der nicht verteilten Picks erhalten die Spione eine extrem erhöhte Endpunktzahl. **CS**

→ Im Kurztips-Teil: Cheats auf Seite 247