

Hall of Fame

Master of Orion 2

Bis heute kommt kein Weltraum-Strategiespiel um den Vergleich mit diesem Klassiker herum. Eine Ode ans sternenhelle Glanzlicht des Genres. Von Michael Graf

Auf XL-DVD: Video-Special



Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamstar.de

Fast verpasse ich wegen **Master of Orion 2** die Feier zu meinem 14. Geburtstag. Gerade erst hat mir mein Bruder das Spiel geschenkt, schon klebe ich vor dem Monitor, während ein Stockwerk tiefer die Gäste eintrudeln. Leute, hier geht's um das Schicksal der Milchstraße, um Gedeih und Verderb von Milliarden Lebewesen – da können mich meine Tanten ja wohl mal wann anders abknutschen! Oder auch nicht, energische Elternworte reißen mich raus aus der Galaxis und runter zu den Tanten. Doch ich kehre zurück. Nicht nur einmal, sondern über die Jahre hinweg immer und immer wieder. Denn **Master of Orion 2** bleibt für mich eines der besten Weltraum-Strategiespiele al-

ler Zeiten, ein unerreichter Meilenstein, der bis heute ein komplettes Spielegenre prägt.

Bereits 1993, also drei Jahre zuvor, strickt das vom Programmierer Steve Barcia gegründete Studio Simtex einen Rundenstrategie-Prototyp namens **Star Lords**, den es dem **Civilization**-Hersteller Microprose und dem Spielejournalisten Alan Emrich vorführt. Beide erkennen das Potenzial des Titels. Microprose finanziert die Weiterentwicklung und ändert den Titel in **Master of Orion**, um Verwechslungen mit seiner ebenfalls gerade entstehenden Raumkampf- und Wirtschaftssimulation **Starlord** zu vermeiden. Emrich und sein Kollege Tom Hughes stehen Barcia & Co. derweil beratend zur Seite, unter ihrem Einfluss entwickelt **Master of Orion** seine zentrale Stärke: die motivierende Mischung aus Sternenreich-Aufbau und Taktikschlachten, garniert mit selbst ausrüstbaren Kriegsschiffen und vielfältigen Forschungszielen. In einem Artikel taufte Emrich dieses Spielkonzept »4X«, kurz für »eXplore, eXploit, eXpand, eXterminate« – die Geburtsstunde eines bis heute gültigen Oberbegriffs für die Globalstrategie.

Natürlich ist **Master of Orion** nicht der Pionier dieser Gattung, zuvor gab's bereits **Ci-**

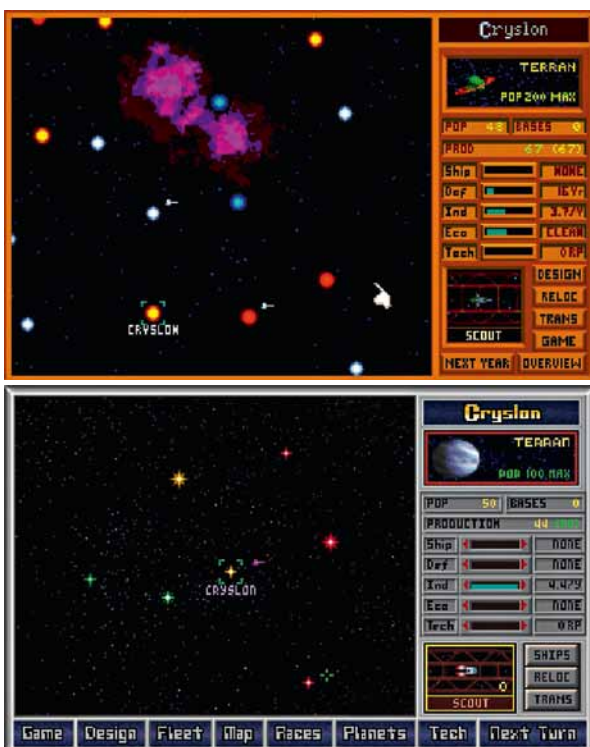
Deswegen legendär

- ❖ Völkervielfalt
- ❖ Rollenspiel-Helden
- ❖ Eigenbau-Schiffe
- ❖ Todessterne
- ❖ Antaraner!

vilization und das noch ältere **Reach for the Stars**. Dennoch erweist sich der Simtex-Titel als ebenso fesselnd wie eigenständig, dank der Taktikschlachten und Eigenbau-Schiffe, dank seiner eingängigen Bedienung – und dank origineller Ideen. Etwa dem Planeten Orion, dem Mittelpunkt jeder zufallsgenerierten Galaxie, der vom »Guardian« bewacht wird. Wer sich an diesem mächtigen Bossgegner vorbeikämpft, bekommt nicht nur eine wertvolle Kolonialwelt, sondern auch diverse ansonsten unerforschbare Technologien. Mit großen Ohren lausche ich damals älteren Mitschülern, die sich im Zug darüber unterhalten, wie sie Orion erobert haben. Ich selbst spiele **Master of Orion** aber erst viel später, lange nach dem zweiten Teil und aus eher historischem Interesse. Meine Imperatoren-Karriere beginnt mit **Master of Orion 2**. Am erwähnten 14. Geburtstag.

Master of Orion 2 erbt die Stärken des Vorgängers und ergänzt sie um einen Multi-

Der Urknall



Aus dem Prototyp **Star Lords** (oben) stricken Simtex und Microprose Ende 1993 das erste **Master of Orion**.



Auf der **Sternenkarte** verschieben wir Flotten.

Schlachten schlagen wir in dieser Taktik-Ansicht.



player-Modus, den ich aber nie anrühre – die Eroberung der Galaxis bleibt für mich Solistenpflicht. Mir ist viel wichtiger, dass **Master of Orion 2** auch in Sachen Komplexität eine Schippe drauflegt. So gibt's nicht nur drei neue Alien-Rassen, sondern auch einen Editor für eigene Völker, den ich ausgiebig nutze. Mit Nachteilen bei Spionage und Bodenkampf finanziere ich meist meine Lieblings-Talente »kreativ« und »telepathisch«. Während normale Rassen pro Forschungsziel nur eine von bis zu drei alternativen Technologien lernen dürfen (etwa schnellere Triebwerke, tödlichere Torpedos oder dickere Anti-Planeten-Bomben), bekommen kreative Völker stets alle drei – so muss ich mir den Rest nicht erst durch Tauschhandel, Kriege oder Spionage aneignen. Und dank des Telepathie-Talents können meine Flotten Feindwelten flugs per Gedankenkontrolle übernehmen, nachdem sie den Orbit freigekämpft haben. Also brauche ich so gut wie nie Bodentruppen – es sei denn, ich bekämpfe die ebenfalls telepathiebegabten Elerianer, bei denen die Gehirnwäsche nicht klappt.

Darüber hinaus bietet der Editor weitere interessante Eigenschaften wie »lithovor« (weil mein Volk Steine frisst, braucht es keine Landwirtschaft) oder »unterirdisch« (erhöht die maximale Bevölkerungsgröße pro Planet). In Kombination mit den vielfältigen Produktions- und sonstigen Boni kann ich Myriaden spannende Rassen-Kombinationen austüfteln, was den Wiederspielwert in stellare Höhen schraubt. Nicht vergebene »Charakterpunkte« erhöhen übrigens meine Wertung nach dem Sieg – das motiviert, mit möglichst wenigen Boni durchzukommen.

Apropos: Es gibt drei Möglichkeiten, **Master of Orion 2** zu gewinnen. Ich kann die ganze Milchstraße erobern, ich kann mich zum Sieger wählen lassen – oder ich kann die Antraner besiegen. Diese vor Urzeiten in eine Paralleldimension verbannten Alien-Bösewichter beschern **Master of Orion 2** seinen Untertitel **Battle at Antares** und terrorisieren meine Galaxis im Spielverlauf mit immer mächtigeren Flotten-Stoßtrupps, die zufällig ausgewählte Kolonien angreifen. Zum Spielbeginn sind die anvisierten Planeten unausweichlich dem Tode geweiht, die

Invasoren schlichtweg übermächtig. Was mich meist dazu verleitet, einen älteren Spielstand zu laden und zu beten, dass die Mistviecher einen Rivalen zerbomben. Erst viele erforschte Technologien und besiegte Normale-Feinde später darf ich das Blatt langsam wenden und schließlich sogar ein Dimensionstor zimmern, durch das meine Flotte zum Heimatplaneten der Antraner und damit zum Showdown mit der Feindarmada rauscht. Dieser (wenn auch simple) Handlungsbogen befeuert die Motivation weiter.

Gleiches gilt für die Helden, die ich anwerbe, um die Produktivität meiner Kolonien oder die Kampfkraft meiner Flotten zu stärken, und die regelmäßig im Level aufsteigen. Noch dazu darf ich einfach an allen Ecken und Enden des Spiels interessante Entscheidungen treffen: Welche Technologie erforsche ich als Nächstes? Besiedle ich eine kleine, aber fruchtbare Wasserwelt oder einen mineralienreichen, aber kargen Felsklotz? Erobere ich die Alkari oder schließe ich eine Allianz mit den Vogelwesen, um in Ruhe mit Spionen ihre Technologien klauen zu können? Rüste ich meine Schiffe mit Neutronenstrahlen aus oder mit Raketen? Erobere ich Feindwelten im Bodenkampf, zerbombe ich sie aus dem Orbit oder zerbröckle ich sie per Todesstern-Strahl? In **Master of Orion 2** steckt genügend Vielfalt für Dutzende spannende Partien, weshalb ich's bis heute immer mal wieder gerne aus der Mottenkiste krame.

Was nicht heißen soll, dass das Simtex-Werk perfekt ist. Insbesondere zum Beginn gibt's viel Leerlauf und ich muss Runde um Runde wegklicken, bis mal wieder etwas passiert. In der Endphase einer Partie werden dann gerne mal so viele Kolonien gleichzeitig mit ihren Bauprojekten fertig, dass ich erst mal minutenlang neue Aufträge erteilen muss –



Auf Koloniewelten erreichten wir Gebäude.



Die Antanar greifen im Spielverlauf regelmäßig an.

das kann ganz schön ermüden. Die große Achillesferse von **Master of Orion 2** ist die schwache KI, die allenfalls auf der höchsten Stufe »Impossible« (das muss ein Scherz der Entwickler sein) einen Hauch von Herausforderung darstellt. Doch selbst das kann die sternenhelle Stärke des Spiels nicht trüben – die ich aber erst richtig erkenne, als sich der beschämend, noch mal: beschämend schlechte Nachfolger **Master of Orion 3** auf meine Festplatte schmuggelt. Der nämlich entpuppt sich als absolutes Komplexitätsmonster, als schwer verdaulicher Strategieklotz, dessen Schachtelmenüs mehr Verirrungsgefahr entfalten als ein Blinde-Kuh-Spiel im Heckenlabyrinth. **Master of Orion 2** hingegen ist und bleibt das Musterbeispiel für die perfekte Balance zwischen Komplexität und Spielbarkeit, ein an keiner Stelle überkompliziertes, aber auch nirgendwo zu seichtes Meisterwerk. Dafür würde ich auch heute noch die eine oder andere Knutschante warten lassen. GR

Master of Orion 2

PUBLISHER	Microprose
ENTWICKLER	Simtex/Microprose
QUELLE	Gog.com
SPRACHE	Englisch
HARDWARE	468er, 8 MB RAM
MINIMUM	CPU mit 200 MHz, 8 MB RAM
SO LÄUFT'S	Die DOS-Version läuft weitgehend problemlos mit dem Emulator DosBox.

Fazit Der Klassiker der Weltraumstrategie.