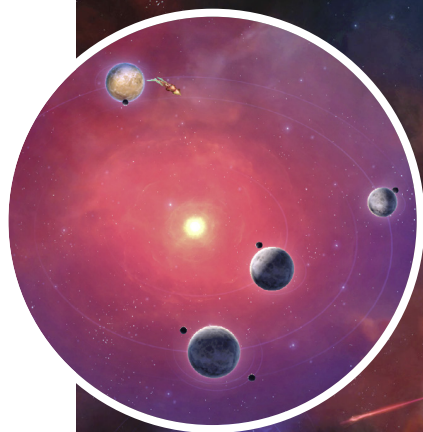


Master of Orion



Auf der Galaxiekarte reisen die Flotten nicht frei herum, sondern kurven auf Wurmloch-Routen von System zu System. Die Ansicht lässt sich frei zoomen, im Kreis ein Sonnensystem in der Nahansicht.

Meister der Herzen

Der Strategieklassiker wird neu aufgelegt – von Wargaming, den Machern von World of Tanks. Michael Graf sich eine Vorabversion angeschaut. Von Michael Graf

Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Wargaming** Entwickler: **NGB Studios** Termin: –

Als das neue Master of Orion angekündigt wird, muss ich erst mal eine Papiertüte finden, die groß genug ist, um mit einer Mischung aus Vorfreude und Panik reinzuschnaufen. Denn Master of Orion 2 – herrje, was habe ich dieses Spiel geliebt! Was habe ich Sternreiche errichtet und Raumschlachten geschlagen, während dicke Regentropfen ans kinderzimmerliche Dachfenster klatschten. Für mich – und manch anderen Spieler – ist das 1996 erschienene Master of Orion 2 der sternenhelle Klassiker der Weltraumstrategie, eine meisterliche Melange aus Tiefgang und Zugänglich-

keit. Und obwohl seitdem diverse gute Milchstraßen-Eroberungsspiele folgten, wartet Master of Orion 2 noch immer auf einen wahren Nachfolger (über Master of Orion 3 will ich hier nicht sprechen, es lesen vielleicht noch Kinder mit). Doch nun könnte es endlich soweit sein.

Das zur Vorfreude. Nun die Panik. Das neue Master of Orion kommt von Wargaming. Von den Typen, die World of Tanks gemacht haben. Wird's etwa Free2Play? Missbraucht man die Marke für ein World of Spaceships mit Online-Raumschlachten? Nein, Entwarnung: Das neue Master of Orion, offiziell ein »Reboot«, keine Fortsetzung (die es bei Globalstrategiespielen in dieser

Form eh selten gibt, siehe Civilization ...), wird ein ganz normales Rundenstrategiespiel. Ohne Echtgeld-Shop, ohne Premiumwährung. Es gibt eine Solokampagne, in der ich frei die Galaxie erobere, und einen Multiplayer-Modus, über den Wargaming noch nicht spricht. Und noch eine gute Nachricht: Wargaming begegnet der legendären Marke Master of Orion vor allem mit einem – Demut.

Eine Herzenssache

Mantrahaft wiederholt Wargaming, man sei sich des »Fuck-up-Potenzials« bewusst. Die Fans warten seit 19 Jahren auf einen Nachfolger; wer den versaut, muss künftig Beruhigungspillen schlucken, bevor er sich auf



Die alten Völker kehren zurück, darunter die kriegesischen Bulrathi, die redengewandten Menschen und die bevölkerungsreichen Sakkra.

Reddit wagt. Die Erwartungen sind stellar, deshalb hat Master of Orion auch noch keinen Releasetermin. Es soll die Zeit bekommen, die es braucht, und muss kein schnelles Geld abwerfen. Zugleich schwärmt der Wargaming-Chef Victor Kislyi, dass ihn Master of Orion und Civilization überhaupt erst dazu inspiriert haben, ein Entwicklerstudio zu gründen. Das mag übertrieben sein; ich glaube Kislyi aber, dass ihm Master of Orion am Herzen liegt. Denn auch wenn Wargaming mit World of Tanks erfolgreich geworden ist, hat es doch als Rundenstrategie-Schmiede angefangen. Deshalb hat Kislyi die Orion-Namensrechte aus der Atari-Konkursmasse herausgekauft. Deshalb war er ganz Ohr, als die – bis dato vor allem für Kinderspiele bekannten – NGD Studios aus dem argentinischen Buenos Aires mit einem Spiele-Prototyp anklopften, der auf dem alten Master of Orion basierte. Fehlte nur der Name, den Kislyi prompt beisteuerte. Master of Orion ist damit das erste Wargaming-Spiel, das bei einem externen Studio entsteht – ein Risiko. Dass die NGD Studios bislang keine Strategietitel entwickelt haben, wirkt ebenfalls nicht vertrauensfördernd. Immerhin mischen fünf Master-of-Orion-Veteranen mit, darunter der damalige Sound-Designer.

Die üblichen Verdächtigen

Die aktuelle, sehr frühe Version von Master of Orion enthält bereits alle zehn aus dem ersten (!) Serienteil bekannten Völker samt Vor- und Nachteilen, von den kriegerischen Bulrathi über die begabten Alkari-Piloten bis hin zu den Darlok-Spionen. Weitere Rassen könnten noch folgen, ein Editor für Eigenbau-Fraktionen fehlt derzeit ebenfalls – und der ist Pflicht! Auch den traditionellen Schlachtschiff-Baukasten und die taktischen Raumschlachten möchte Wargaming noch nicht zeigen. Gut möglich, dass Letztere diesmal in Echtzeit statt rundenbasiert ablaufen. Die (anhand üblicher Optionen à la Größe und Alter) zufallsgenerierten Galaxien des neuen Master of Orion sind stets spiralförmig, im Zentrum liegt traditionsgemäß das gut bewachte Orion-Sonnensystem, das für seinen Eroberer spezielle Schätze bereithält. Ob die Antaraner abermals als Kampagnen-Erzfeinde mitmischen, ist indes noch offen. Genau



Schiffe wird man wohl wieder per Editor selbst ausrüsten dürfen.

wie die Frage, ob man wieder Schiffskapitäne und Gouverneure anheuern kann.

Nicht ganz originalgetreu

Schon präsentiert hat Wargaming dafür die ebenso farbenfrohe wie übersichtliche Galaxiekarte, auf der man (wie gehabt in unterschiedliche Klassen eingeteilte) Planeten kolonisiert und Flotten verschiebt. Letztere können sich allerdings nicht mehr frei von Stern zu Stern bewegen, vielmehr sind bestimmte Systeme durch Wurmloch-»Autobahnen« verbunden. Das macht die Karte zwar weniger offen, ermöglicht aber taktische Kniffe. Denn wichtige Routen lassen sich blockieren – entweder mit Flotten oder mit Sternbasen, die wie in Galactic Civilizations von Bauschiffen errichtet werden. Wer kein »Offene Grenzen«-Abkommen aushandelt, darf nicht passieren. Apropos: Die Diplomatie wird ebenfalls überarbeitet, zu Allianzen und Forschungsabkommen stoßen neue Optionen, unter anderem kann man Rivalen wie in Civilization 5 dazu auffordern, gefälligst nicht in direkter Nachbarschaft zu siedeln. Zudem beeinflussen Völkerattribute à la »unsympathisch« die Verhandlungen.

Auch Rohstoffe lassen sich handeln – zumindest, nachdem Bauschiffe Minen auf Asteroiden-Vorkommen errichtet haben. Statt des alten Forschungssystems, bei dem normale Völker stets nur eine von drei Unter-

technologien aussuchen und den Rest erhandeln oder stehlen mussten, gibt es einen klassischen Technologiebaum wie in Civilization. Theoretisch kann darin jede Rasse alle 70 Fortschritte erforschen. Schade, wie ich finde, das alte System stellte mich immer wieder vor spannende Entscheidungen. Wieder dabei ist dafür die manuelle Aufteilung der Bürger in Bauern, Arbeiter und Forscher. Zudem soll es fünf Siegbedingungen geben, zum »Erobere alles« kommen der Punkt-, Diplomatie-, Forschungs-, und Wirtschaftssieg. Bei Letzterem soll die »galaktische Börse« eine Rolle spielen, das zugehörige Menü verzeichnet auch Aktienkurse – was es damit auf sich hat, verrät Wargaming aber noch nicht. Ich bin also schon gespannt, was die Entwickler noch enthüllen. Und wie groß die Reinschnauftüte sein wird, die ich am Ende brauche. **GR**



Jedes Volk bekommt ein kurzes Einstiegsvideo, auch wichtige Ereignisse wie die Besiedelung eines Planeten illustriert Master of Orion mit Filmchen.



Michael Graf
@Greu_Lich

Das neue Master of Orion ist kein originalgetreues Remake, aber das muss ja nichts Schlimmes sein. StarDrive 2 ist auch nicht originalgetreu und ich find's trotzdem gut – und das, obwohl nur ein Designer daran arbeitet. Hinter Master of Orion steckt hingegen ein Team und vor allem mit Wargaming ein finanzstarker Publisher. Ich hoffe, dass Victor Kislyi das Spiel tatsächlich als Herzenssache begreift, den Designern weiterhin viel Zeit einräumt und vor Release mal die Community reinschnuppert und Feedback geben lässt – das hat bei Endless Space ja auch gut funktioniert. Dann könnte Master of Orion 2 tatsächlich den würdigen Erben bekommen, den es seit 19 Jahren verdient. Noch lässt sich das nämlich nicht mit Sicherheit sagen. Und ich bin zwar ein Fan von Master of Orion – aber genau deshalb auch der erste, der mit Fackel und Heugabel im Gepäck nach Buenos Aires fliegt, wenn Wargaming das in den Sand setzt.