Master of Orion

AUFERSTANDEN AUS ORION

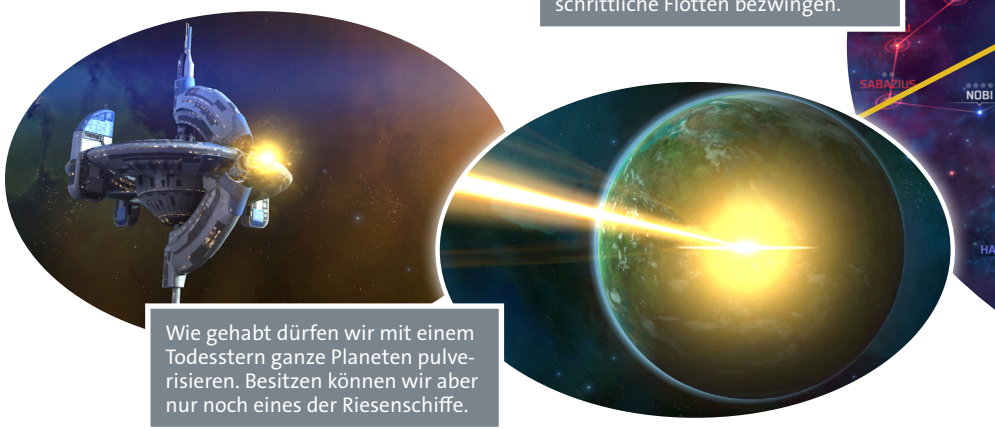
Genre: **Rundenstrategie** Publisher: **Wargaming Labs** Entwickler: **NGD Studios** Termin: **25.8.2016** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **50 Stunden** Preis: **35 Euro** DRM: **ja (Steam)**

Das neue Master of Orion ist im Early Access spürbar gereift. Aber reicht das schon für einen Spitzenplatz im 4X-Genre? Von Michael Graf

Ein neues Master of Orion, und ich schreibe den Test. Es ist der Abrams-Effekt in Reinkultur. Wie bei J.J. Abrams »Star Trek«-Reboot überfluten mich Lens-Flares (in Zwischenfilmen) und Kindheitserinnerungen. Beim Film daran, wie ich aus der Schule nach Hause stürmte, um Jean-Luc Picard im ZDF-Nachmittagsprogramm beim Earl-Grey-Nippen zu beobachten. Und beim Spiel – natürlich – an Master of Orion 2. Wie ich interstellare Imperien wob, während Regentropfen ans kinderzimmerliche Dachfenster klopften. Wie ich an meinem 14. Geburtstag die Familiengäste warten ließ, weil ich noch schnell die Antaraner abwehren und den Feldzug gegen die Sakkra planen musste. Für mich ist kaum ein Strategiespiel – außer vielleicht Civilization 2 – so nostalgisch aufgeladen wie Master of Orion 2. Ein neues Master of Orion für mich eben keine x-beliebige Fortsetzung, sondern eine, auf die ich zwei Jahrzehnte lang gewartet habe. Master of Orion 3 hat es ja nie gegeben, richtig? Richtig.

Nun also Master of Orion: Conquer the Stars, das dem weißrussischen World-of-Tanks-Entwickler und Neu-Publisher Wargaming eine »Herzensangelegenheit« war. Sagt zumindest Firmenchef Victor Kisly. Wer's mit dem Herzen hat, muss allerdings manchmal Pillen schlucken, und drei davon wirken bei Master of Orion erst mal bitter. Erstens ist es kein Remake des genialen zweiten Serienteils, sondern »nur« des ersten. Deshalb fehlen liebgewonnene Elemente wie rekrutierbare Admirale und Gouverneure (hach, Brainac) oder die Antaraner, jene Mordsrüpel aus der Nachbardimension, vor denen ich zu Partiebeginn fürchtete und zum Partieende kalt lächelnd ins Nirwana bombte. Pille Nummer zwei: Master of Orion kein ganz originalgetreues Remake, sondern in wesentlichen Aspekten abgeändert, ich sage nur Echtzeitschlachten. Drittens haben die Entwickler in der halbjährigen Early-Access-Phase einige neue Ideen gestrichen, etwa neutrale »Stadtstaaten« à la Civilization 5. Aber das muss nichts Schlimmes bedeuten! Denn die Minizivilisationen sollen per Patch nachgereicht werden. Zudem war Master of Orion nie überkomplex, ein Teil seiner Faszination lag stets in der übersichtlich-eleganten Spielmechanik. Master of Orion 3 (das es nie gab, nein) scheiterte nicht zuletzt daran, dass es diese

Orion wird wieder vom riesigen »Wächter« verteidigt, den nur fortschrittliche Flotten bezwingen.



Wie gehabt dürfen wir mit einem Todesstern ganze Planeten pulverisieren. Besitzen können wir aber nur noch eines der Riesenschiffe.

Einfachheit fanatisch verkomplizierte. Diese Lektion haben die Macher des neuen Master of Orion gelernt und in der Early-Access-Werkstatt vorbildlich an ihrem Spiel geschliffen. Also was kann es denn nun, das neue Master of Orion?

Die Raumschlachten sind nicht übermäßig taktisch, aber nett anzuschauen.

Elf Feinde

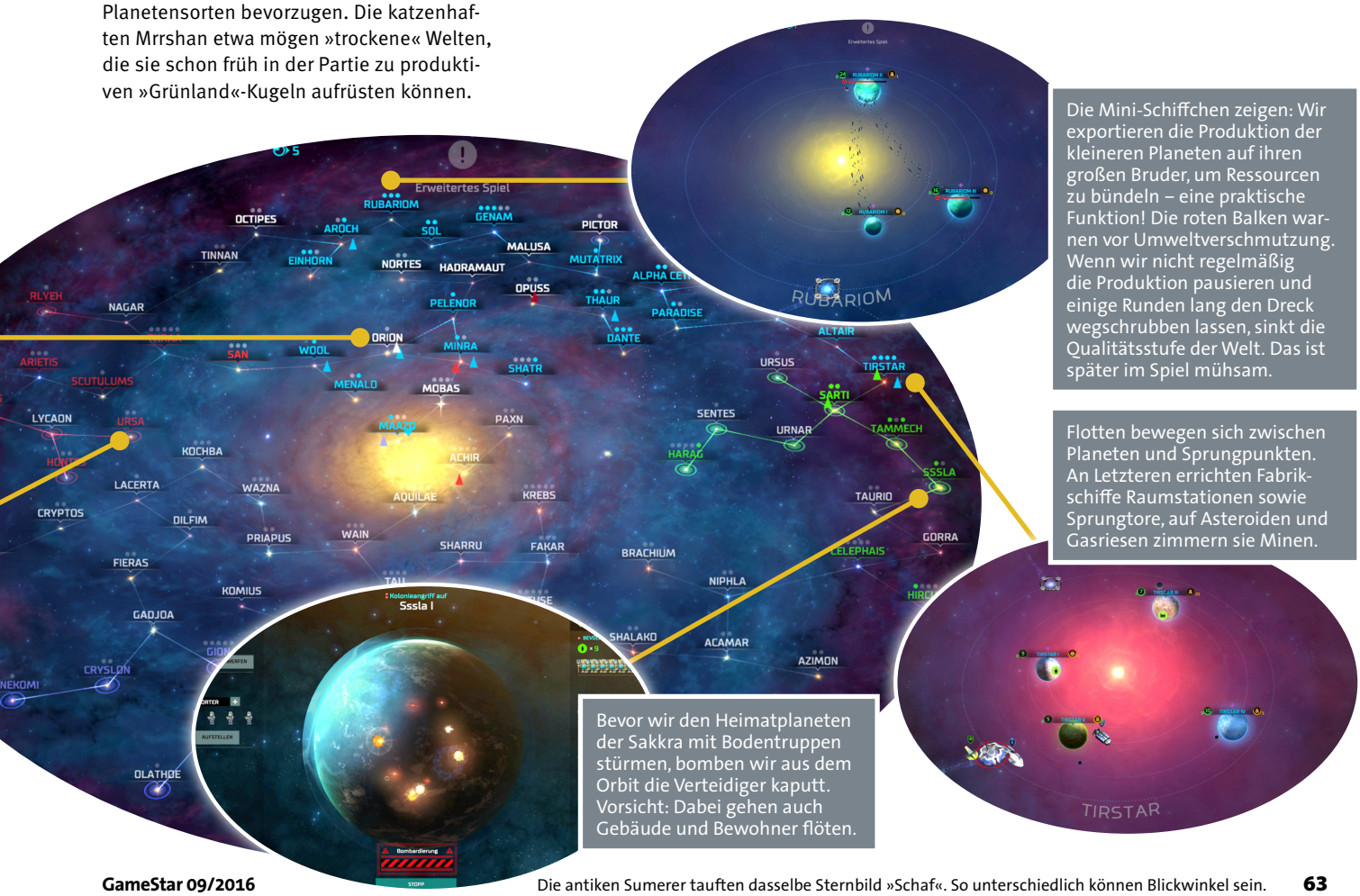
Grundsätzlich kann es dasselbe wie das alte. Es hat dieselben Gebäude, dieselben Waffen, dieselben Schiffstypen, dieselben Technologien und denselben Schatzplaneten Orion in der Milchstraßenmitte, der vom monströsen »Wächter« bewahrt wird und bei seiner Eroberung wertvolle Fortschritte preisgibt. Auch die zehn wählbaren Völker sind alte Bekannte, von den charismatischen Menschen über die produktiven Klackon-Insekten bis zu den Darlok-Meisterspionen. Eine elfte Fraktion, die niederträchtigen Terraner, gibt's bloß in der 46 Euro teuren Collector's Edition – und nein, das sind sie nicht wert. Ich kann mir ja auch »böse« Menschen via Völker-Editor bauen. Apropos: Das Alien-Basteln ist für mich Ehrensache, wobei mir Boni wie »+25% Produktion« oder »+50% Nahrung« nützlicher erscheinen als vermeintlich gleichwertige Talente wie »Gestaltwandler« (bessere Spione) oder »Kriegsherr« (bessere Bodentruppen).

Apropos: Die Eigenschaften der vorgegebenen Völker weichen dezent vom Original ab. So sind die eierköpfigen Psilonen zwar wieder die einzige »kreative« Rasse, die alle Technologien erforschen darf. Weil die Forschung nun anders funktioniert (dazu gleich mehr), bringt das aber weniger Vorteile. Neu ist dafür, dass manche Spezies bestimmte Planetensorten bevorzugen. Die katzenhaften Mrrshan etwa mögen »trockene« Welten, die sie schon früh in der Partie zu produktiven »Grünland«-Kugeln aufrüsten können.

Andere Rassen lernen Terraforming erst viel später. Das ist eine clevere Ergänzung, weil ich meine Expansionsstrategie daran anpassen muss: Mit den Mrrshan lasse ich schon mal »erdähnliche« Planeten links liegen, um stattdessen interstellare Dörrpflaumen zu besiedeln. Mit den kristallinen Silicoiden, deren Bevölkerung nicht durch den Nahrungsanbau wächst, sondern durch üppige Mineralienvorkommen, suche ich hingegen gezielt nach unfruchtbaren, gesteinsreichen Himmelskörpern. Dort kann ich dann gleich die Produktion von Gebäuden und Schiffen ankurbeln, weil ich keine Bewohner als Bauern abstellen muss – wie gehabt lassen sich Kolonisten als Wissenschaftler, Industriearbeiter oder Nahrungsproduzenten einteilen.

Nicht alles gleich

Die Startpositionen sind jedoch nicht immer fair. Wer Glück hat, badet gleich zum Beginn in hochwertigen Himmelskörpern; Pechvögel starten in einer Ecke voller Schrottkugeln, die zudem per »instabilen Sprungpunkten« vom Rest der Galaxis abgeschnitten ist – zumindest, bis man fortschrittliche Reisetechnologie erforscht hat. Apropos: Reisen durch die Milchstraße sind im neuen Master of Orion nicht mehr völlig frei möglich, stattdessen kurven Flotten entlang von vorgegebenen Sternen-»Autobahnen« von System zu System. Das ändert das Spielgefühl, ist aber kein Nachteil, weil es auch neue Taktiken ermöglicht. So lassen sich Knotenpunkte mit Militärstationen blockieren, um Besu-



Die Mini-Schiffchen zeigen: Wir exportieren die Produktion der kleineren Planeten auf ihren großen Bruder, um Ressourcen zu bündeln – eine praktische Funktion! Die roten Balken warnen vor Umweltverschmutzung. Wenn wir nicht regelmäßig die Produktion pausieren und einige Runden lang den Dreck wegschrubben lassen, sinkt die Qualitätsstufe der Welt. Das ist später im Spiel mühsam.

Flotten bewegen sich zwischen Planeten und Sprungpunkten. An Letzteren errichten Fabrikschiffe Raumstationen sowie Sprungtore, auf Asteroiden und Gasriesen zimmern sie Minen.

Bevor wir den Heimatplaneten der Sakkra mit Bodentruppen stürmen, bomben wir aus dem Orbit die Verteidiger kaputt. Vorsicht: Dabei gehen auch Gebäude und Bewohner flöten.

Die antiken Sumerer tauften dasselbe Sternbild »Schaf«. So unterschiedlich können Blickwinkel sein.

Master of Orion hat einen klassischen Technologiebaum, selten müssen wir uns für einen von mehreren alternativen Fortschritten entscheiden.

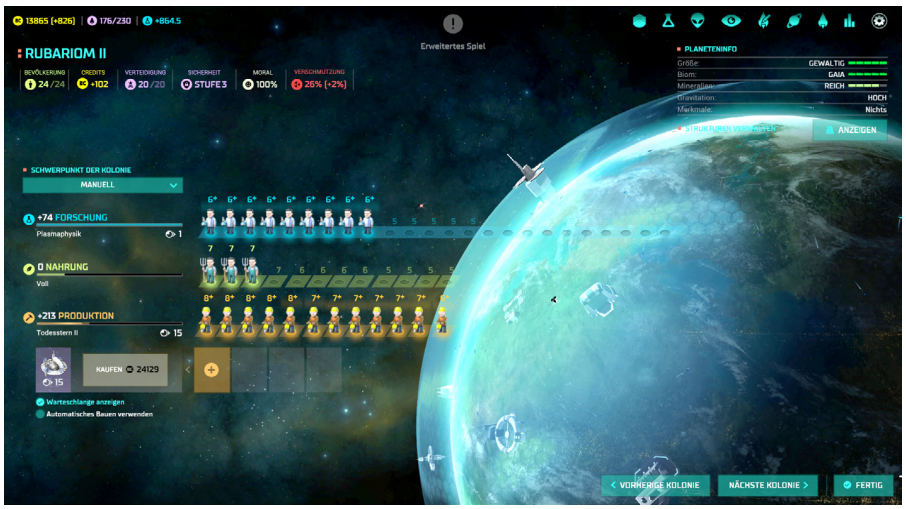
cher auszusperren. Fortschrittliche Reiche dürfen zwischen Kolonien überdies Sprungtore zimmern, um Reisezeiten abzukürzen. Gut, das kennt man aus anderen 4X-Spielen.

Größere Auswirkungen hat da schon das neue Forschungssystem. Im alten Master of Orion musste ich bei jedem Fortschritt eine von drei Untertechnologien wählen, die anderen beiden konnte ich nur erhandeln oder mit Spionen stehlen. Lediglich »kreative« Völker lernten alles. Im neuen Master of Orion gibt's einen althergebrachten Technologiebaum à la Civilization, nur eine Handvoll Forschungsziele zwingen mich zur Wahl zwischen Alternativen. Und die richtige Wahl ist meist so offensichtlich, dass meine Haare ungerauft bleiben; entsprechend weniger wertvoll sind »kreative« Völker. Ebenfalls angepasst haben die Entwickler die Spionage: Statt massenhaft Agenten zu rekrutieren und pauschal einem Gegner zuzuweisen, errichte ich eine Geheimdienstzentrale, die alle paar Runden Nachwuchs ausspuckt. Die Schnüffler schicke ich einzeln zu fremden Kolonien, wo sie versuchen, Fortschritte zu stehlen oder Aufstände anzuzetteln. Und … das läuft so nebenher. Essentiell ist die Spionage nicht, aber das gilt für fast jedes globale Strategiespiel. Immerhin eröffnet mir Master of Orion damit eine Möglichkeit, die der Konkurrent Stellaris (noch) nicht bietet.

Die MoO-Schablone

Der Vergleich zwischen Master of Orion und Stellaris drängt sich natürlich auf: zwei große Weltraum-Strategiespiele, beide 2016 erschienen. Worin unterscheiden sie sich? Abgesehen vom grundlegenden Spielprinzip (Master of Orion läuft rundenweise, Stellaris in Echtzeit) würde ich antworten: Master of Orion ist berechenbarer. Auch wenn die Völkerwahl und die Startposition meine Spielweise und die Herausforderung beeinflussen, läuft jede Partie grundsätzlich gleich: Ich baue dieselben Gebäude, rüste meine Schiffe stets ähnlich aus, kenne Stärken und Schwächen der Gegner. Ich kann eine Schablone über Master of Orion legen. Das geht bei Stellaris nur bis zu einem gewissen Grad, dank der zufallsgenerierten Völker und zahlreichen Zufallsereignisse. Letztere bietet Master of Orion zwar auch, aber viel, viel seltener. Vor allem in der Anfangsphase hat Stellaris mehr Überraschungen in petto: Ich bekomme Mini-Quests, stolpere über primitive Völker, weiß nie, was der nächste Planet verbirgt (auch wenn sich sein »Geheimnis« als unspektakulärer Wertebonus entpuppt).

Master of Orion ist anfangs behäbig. Das recht zähe Bevölkerungswachstum lässt sich immerhin beim Partien-Setup durch eine höhere Geschwindigkeitsstufe beschleunigen – und ist auch strategisch interessant, weil ich Bevölkerung von nahrungsreichen Kolonien zu unfruchtbaren, aber produktiven Bergbauplaneten verschiffen kann. Solches Bevölkerungsmanagement bot das alte Master of Orion nicht, da wurde der Nahrungs-Überschuss einfach reichsweit verteilt. Noch eine durchdachte Neuerung. Leerlauf gibt's übrigens sowohl in Master of Orion als auch in Stellaris, gerade im Mittelteil einer Partie klicke ich oftmals Runden weg. Wobei der Paradox-Konkurrent die Endphase mit seinen Katastrophen auflockert, in Master of Orion rolle ich da meinst nur noch meine Konkurrenten auf. Die sind dafür stimmungsvoller inszeniert als die zufallsgenerierten Stellaris-Aliens, bei diplomatischen Verhandlungen sehe ich animierte und (leider nur auf Englisch) vertonte Avatare. Und mein eigenes Imperium fährt witzige Berater auf, die Tipps geben und im Forschungsbildschirm herumhüpfen. Master of Orion wirkt damit lebendiger, weniger steril und sympathischer als der Paradox-Rivale.



Wie gehabt teilen wir Kolonisten als Forscher, Bauern oder Fabrikarbeiter ein.

In Echtzeit untaktisch

Womit wir beim letzten Punkt wären, dem Krieg. Und ich hätte nie gedacht, dass ich das schreiben würde, aber ich habe meinen Frieden gemacht mit einer der gravierendsten Änderungen des neuen Master of Orion, den Echtzeitschlachten. Nicht falsch verstehen: Als Stratege missfallen sie mir, weil sie taktisch weniger Anspruch entfalten, als sie könnten. Meist lasse ich einfach meine Flotte gebündelt auf einen Gegner feuern. Entsprechend geradlinig läuft das Schiffsdesign: Ich stopfe den aktuell dickstmöglichen Rumpf mit den Waffen voll, die am meisten Schaden anrichten, dann noch Abwehrgeschütze gegen Raketen dazu, fertig. Klar, taktieren könnte ich schon: Verbaue ich mehr Raketen, um die gegnerische Punktverteidigung zu überfordern, oder mehr Kanonen, die Schilde durchdringen? Lasse ich Strahlenkanonen konzentriert nach vorne feuern oder nach allen Seiten – was sie jedoch größer macht, sodass ich weniger einbauen kann? Teleportiere ich meine Schiffe mittels »Verlagerungsgerät« in den Rücken der Gegner, weil deren Laser nicht nach hinten strahlen? Solche Überlegungen sind cool – nur wichtig sind sie selten.

Ich will damit keineswegs sagen, dass ich die Gefechte von Master of Orion 2 total taktisch fand, das waren sie nicht. Wer die Initiative hatte (also der Angreifer), blies die Gegenseite aus dem All. Dafür war's wichtiger, Schiffe zu drehen, etwa, um gefährdete Schutzschildseiten vom Gegner abzuwenden. Vor allem möchte ich den Entwicklern einfach nicht glauben, dass es unmöglich ist, spannende und faire Rundenkämpfe zu

Michael Graf
@Greu_Lich

Der Gedanke, der mir beim Spielen von Master of Orion am häufigsten in den Kopf schoss, lautet: Bitte entwickelt eine Fortsetzung! Denn Master of Orion liefert polierte, klassische Sternenstrategie mit gutem Interface, cooler Rückspul-Funktion und ordentlicher KI. Es fließt, es spielt sich fluffig, ist hübsch und sympathisch. Und die Gefechte sind zwar nicht übermäßig taktisch, aber auch kein Sargnagel. Ich kann nur den Hut ziehen vor den Entwicklern, sie haben – auch dank ihrer erstklassigen Early-Access-Arbeit – ein Spiel geschaffen, dem ich wenig vorwerfen kann. Außer, dass es nichts Besonderes ist. Stellaris präsentiert sich zwar steriler, kantiger, zugleich aber so viel facettenreicher. Dort erlebe ich in einer Partie mehr als in drei Durchgängen Master of Orion. Und ja, ich weiß, dass ein Reboot keine Innovationsschleuder sein kann, im Genre wäre inzwischen aber mehr möglich. Daher wünsche ich mir ein Sequel – oder ein Addon – das denselben Qualitätssprung hinlegt wie seinerzeit Master of Orion 2: Mit einem Endgegner und unberechenbaren Element (Antaraner!), mit spannenden Fähigkeiten (Telepathie!) und mehr Persönlichkeit (Admirale!). Bis es soweit ist, werde ich Master of Orion bestimmt noch einige Male spielen. Aber seltener als Stellaris.

Bei diplomatischen Verhandlungen sehen wir schick animierte Avatare der jeweiligen Fraktion.

inszenieren. Man hätte etwa über ein Initiativesystem nachdenken können (Leichte Fregatten feuern zweimal, bevor Dickschiffe überhaupt drankommen, etc.). Warum ich mit den Schlachten trotzdem meinen Frieden gemacht habe? Weil sich die Entwickler in der Early-Access-Phase sichtlich Mühe gegeben haben, sie interessanter zu gestalten. Ich kann jetzt Feuerreichweiten einstellen und Formationen, die Boni auf Schusskraft oder Defensive bringen. Und ich kann versuchen, langsame Gegner auszumanövrieren. Immerhin sind die Gefechte also kein Totalausfall, sie sehen nett aus, sie funktionieren genauso gut wie die Automatik-Gefechte von Endless Space und Stellaris. Sie tragen nur weniger zum Spiel bei, als sie könnten.

Fünffach gewinnen

Ebenfalls verbessert haben die Entwickler dafür die Künstliche Intelligenz. Zum Early-Access-Auftakt waren die Computergegner bloß Kanonenfutter, jetzt sind sie – zumindest auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »Extrem« – ernstzunehmende Konkurrenten. Wobei »ernstzunehmend« im Wesentlichen bedeutet, dass sie mir den Krieg erklären, sobald sie sich übermächtig fühlen. Oder sobald ich ihre Warnung in den Wind schlage, doch bitte nicht in ihrer Nähe zu siedeln. Irritierend ist, dass an neutralen Sprungpunkten auch ohne (!) Kriegserklärung Gefechte möglich sind. Wenn ich nicht aufpasse, sprengen die Nachbarn einfach so ein unbewachtes Kolonieschiff. Ohne Folgen. Aber gut, passe ich halt auf. Die Diplomatie wiederum fällt facettenreich aus. Beispielsweise leidet die Beziehung zu einem Volk, falls ich mit dessen Erzrivalen handle. Siegbedingungen gibt's fünf, vom altmodischen Alleserobern über die Herrscherwahl bis zum Wirtschaftssieg (Ich kann die galaktische »Aktienmehrheit« erkaufen). Es ist also theoretisch möglich, Master of Orion friedlich zu gewinnen, auch wenn's selten friedlich bleibt, weil irgendwann die KI-Killer mit dem Laser anklopfen. Und wenn's mal aussichtslos läuft, hilft eine großartige Idee: Per Klick im Statistikmenü kann ich jederzeit in eine frühere Runde zurückspringen, völlig frei, bis zum Anfang der Partie. Ein Menü als Autosave – das macht zwar die einzelnen Speicherstände enorm groß, ist aber genial. Die Statistikkurven zeigen ja auch gleich, wann ich ins Hintertreffen geraten bin. Das hätte ich mir auch damals unterm kinderzimmerlichen Dachfenster gewünscht. ★

Die Startpositionen sind nicht immer fair; wer Pech hat, findet anfangs kaum bewohnbare Welten.

MASTER OF ORION

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E4400 / A64 X2 4200+	Core i5-760 / Athlon II X4 640
Geforce GT 240 / Radeon HD 4650	Geforce GTX 560 / Radeon HD 5870
2 GB RAM, 15 GB Festplatte	4 GB RAM, 15 GB Festplatte

PRÄSENTATION

- ✚ schöne und übersichtliche Galaxiekarte
- ✚ detaillierte Schiffsmodelle
- ✚ passende Musikuntermalung
- ✚ stimmiges Völkerdesign
- ➖ unspektakuläre Effekte

SPIELDESIGN

- ✚ generell ausgefeiltes Spielprinzip
- ✚ sehr gute Menüs
- ✚ geniale »Rückspul«-Funktion
- ✚ ordentliche KI
- ➖ keine Besonderheiten wie Quests oder neutrale Völker

BALANCE

- ✚ ausgewogene Schwierigkeitsgrade
- ✚ hilfreiche Berater
- ✚ Völkerfähigkeiten beeinflussen Spielweise
- ➖ teils unfaire Startpositionen
- ➖ Schlachten erfordern kaum Taktik

ATMOSPHÄRE / STORY

- ✚ stimmungsvoll präsentierte Völker
- ✚ Filmchen illustrieren manche Ereignisse
- ✚ witzige Berater
- ➖ nüchterner Koloniebildschirm
- ➖ unsichtbare Bodenkämpfe

UMFANG

- ✚ sehr große Galaxien
- ✚ viele Technologien, Systeme und Waffen
- ✚ fünf mögliche Siegbedingungen
- ✚ Eigenbau-Völker
- ➖ Partien laufen generell immer gleich

FAZIT

Klassisch-gute Neuauflage des ersten Master of Orion, die das Weltraumstrategie-Genre jedoch nicht voranbringt.

Orion heißt auch ein Nebel, der scheinbar »im« Sternbild liegt, aber doppelt so weit von der Erde entfernt ist.