

Master of Orion III

PORADNIK DO GRY



Nieoficjalny poradnik GRY-OnLine do gry

Master of Orion 3

autor: Łukasz „Luk” Kasztelowicz

GRYOnline.pl

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.

www.gry-online.pl

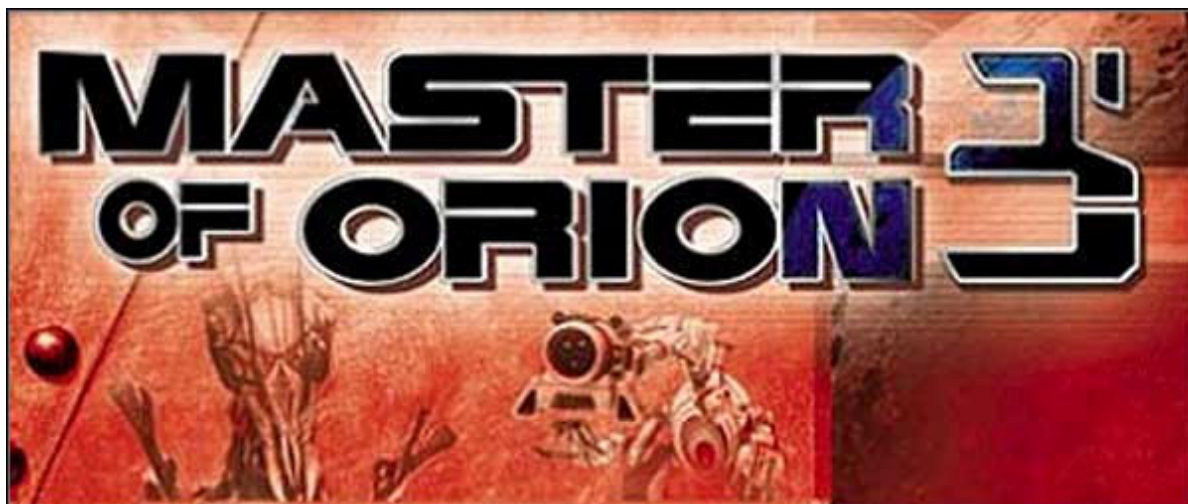
Prawa do użytych w tej publikacji tytułów, nazw własnych, zdjęć, znaków towarowych i handlowych, itp. należą do ich prawowitych właścicieli.

SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Dyplomacja	4
Wywiad	7
Ekonomia, plany rozwoju	9
Wojna	12
Ustrój	14
Ustroje absolutystyczne	15
Ustroje absolutystyczne	17
Ustroje kolektywistyczne	19
Rasy	20
Rasy humanoidalne (Ludzie, Evoni, Psilonie)	20
Rasy cybernetyczne (Meklarzy, Cynoidzi)	23
Saurianie (Sakkra, Raas, Grendarl)	25
Ichtytosianie (Trilarianie, Nommo)	27
Ethereanie (Ismaeis, Eoladi)	29
Geodic (Silicoid)	31
Rasy insektoidalne (Klackon, Tachidi)	32
Harvester (Ithkulowie)	33

Copyright © wydawnictwo GRY-OnLine S.A. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Nieautoryzowane rozpowszechnianie całości lub fragmentu niniejszej publikacji w jakiegokolwiek postaci jest zabronione bez pisemnego zezwolenia GRY-OnLine S.A. Ilustracja na okładce - wykorzystana za zgodą © Shutterstock Images LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Zgoda na wykorzystanie wizerunku podpisana z Shutterstock, Inc.

Dodatkowe informacje na temat opisywanej w tej publikacji gry znajdziecie na stronach serwisu GRY-OnLine.
www.gry-online.pl



Motto: "Imperium jest z tego świata i nie jest z tego świata. Imperium jest oglądem Boga i porządkuje swoje sprawy zgodnie z naturą kosmosu" – Reinhold Oberlercher

Wstęp

Master of Orion 3 niewątpliwie jest grą bardzo skomplikowaną. Zasady rządzące gospodarką, ekonomią, walką, dyplomacją i wieloma, wieloma innymi zagadnieniami są tak rozbudowane, że nie sposób ich ogarnąć nawet grając w nią setki godzin. Tak więc w tym poradniku z pewnością nie udało mi się całkowicie wytłumaczyć wszystkich zagadnień, ani ująć w pełni problemów na jakie z pewnością natraficie w trakcie Waszej przygody z Master of Orion 3. Poradnik ten jest napisany na podstawie wielu dni poświęconych tej grze, podczas których posiłkowałem się też wieloma poradami, jakie można znaleźć na przeróżnych forach poświęconych tej tematyce. Złożoność Master of Orion 3 jest tak duża, że nie sposób opisać dokładnej i jedynej, zwycięskiej taktyki działania. Poradnik ten bardziej kieruje do początkujących graczy, którzy nie są w stanie z początku się zorientować o co chodzi i jaką strategię obrać, ani też czym się kierować podczas własnej drogi ku zwycięstwu. Oczywiście i Ci, którzy tak samo jak ja spędzili przy grze dużo czasu, znajdą tu - mam nadzieję - coś co przyda im się w ich zapewne już dawno opracowanej taktyce działania. Zastrzegam też, że z nie wszystkimi moimi tezami musicie się zgadzać, gra ta jest tak szeroko rozbudowana, że wielu z Was z pewnością ma inne zdanie na temat zagadnień przeze mnie opisanych. Poniżej postaram się przedstawić i wyjaśnić kilka podstawowych kluczowych zagadnień tj. dyplomacja, wywiad, czy ekonomia, opiszę też moje spojrzenie na wszystkie występujące w Master of Orion 3 ustroje polityczne, a na końcu przedstawię zalety i wady każdego gatunku występującego w grze, jak i proponowaną strategię działania dla każdego z nich. Tak więc zapraszam do lektury

Dyplomacja

Początkowe relacje między gatunkami:

GATUNEK	HUMANOID	CYBERNETIK	SAURIAN	ICHTHYTOSIAN	ETHEREAN	GEODIC	INSECTOID
HUMANOID	0	-60	+30	+50	0	-38	+14
CYBERNETIK	-60	0	-14	+38	-65	+38	0
SAURIAN	+30	-14	0	-140	+13	+30	+24
ICHTHYTOSIAN	+50	+38	-140	0	+40	0	0
ETHEREAN	0	-65	+14	+40	0	+40	0
GEODIC	-38	+38	+30	0	+40	0	-64
INSECTOID	+14	0	+24	0	0	-64	0
HARVESTER	-150	-150	-150	-150	-150	-150	-150

Dyplomacja w Master of Orion 3 została całkowicie zmieniona w porównaniu ze swoimi poprzedniczkami. Pierwsze co się rzuca w oczy, to fakt rozbudowy dostępnych opcji dyplomatycznych, mamy różnego rodzaju traktaty handlowe, wojskowe, ekonomiczne, czy wywiadowcze. Jest kilka różnych rodzajów zawarcia pokoju, czy też sposobów kapitulacji. Aby było jeszcze ciekawiej dostępny jest też Senat Orionu, dzięki któremu gra się jeszcze bardziej komplikuje.

Przed wszystkim musicie zdać sobie sprawę, że dyplomacja może być bardzo przydatna szczególnie jeśli chodzi o potencjalne wpływy budżetowe z dobrze zwartych traktatów handlowo-ekonomicznych, jak i przede wszystkim dzięki wymianom technologicznym, które w Master of Orion III stanowią kluczową rolę w rozwoju badań wielu ras.

Chciałbym zwrócić Wam uwagę, że powyższa tabelka, na której widać początkowe stosunki dyplomatyczne pomiędzy gatunkami jest bardzo ważna dla całej rozgrywki. Otóż sztuczna inteligencja komputera bardzo uważnie stosuje się do początkowych chęci, bądź niechęci pomiędzy cywilizacjami. Wybierając rasę, której powszechnie większość społeczności międzygalaktycznej nie lubi, skazujecie się z początku na izolację i już na samym początku możecie być wręcz zaskoczeni ilością wiadomości od innych cywilizacji wypowiadających Wam wojnę, bądź wprowadzających sankcje, czy embarga. Tę sytuację będzie bardzo ciężko zmienić i dlatego warto jest wybrać jedną, ewentualnie dwie rasy, które są najmniej nieprzychylnie Waszemu społeczeństwu i próbować żmudnymi, trudnymi i kosztownymi krokami zaskarbić sobie ich przychyłność, dzięki czemu nie tylko uzyskacie dobrych sojuszników, ale też będziecie w stanie wymieniać się technologiami, co bardzo przyspieszy projekty badawcze.



Jeśli natomiast zaczniecie swą nową rozgrywkę wcielając się np. w rasę ludzką to otworzą się dla Was ogromne możliwości dyplomatyczne, które po prostu trzeba wykorzystać. Nie tylko większość ras będzie się sama starała zaskarbić sobie Waszą przychylność, ale też większość dyplomatycznych kontaktów inicjowana będzie przez inne cywilizacje. W tych wypadkach powinniście jak najczęściej zgadzać się na proponowane traktaty, gdyż z pewnością przyniosą one pozytywny skutek dla Waszej cywilizacji. Czasami jednak sami też powinniście inicjować niektóre ruchy, np. w dziedzinie technologicznej - bardzo często będziecie w stanie uzyskać naprawdę dobre wyniki na polu współpracy badawczej i co ciekawe nie odbywa się ta wymiana technologiczna w sposób znany z gry Civilization 3 tzn. za jedną technologię już nie będziecie musieli swoim adwersarzom oddawać 4-5 swoich i to jeszcze bardziej zaawansowanych, wyników badań.

Mimo, że dyplomacja zdecydowanie nabrała przysłowiowego "smaczku" i komputer jest w stanie wiele razy zaskoczyć i rzadko co postępuje liniowo, to mimo wszystko musicie się przygotować na nieprzewidywalne i niezrozumiałe posunięcia z jego strony. Czasami nie będziecie w stanie zrozumieć dlaczego jakaś rasa co dwie-trzy tury wypowiada Wam wojnę, bądź nakłada na Was sankcje, by po tyłuż samu turach wnosić o zawieszenie broni, czy też podpisanie traktatu pokojowego. Musicie się do tego po prostu przyzwyczaić



Musicie pamiętać jednak, że komputer bierze pod uwagę w ustalaniu stopnia stosunków dyplomatycznych wobec Waszej cywilizacji wiele czynników. Tak więc jeśli macie dobre stosunki z rasą A, za którą nie przepada rasa B, to ta rasa B zacznie proporcjonalnie do zacieśniania relacji Waszych z rasą A rewidować stosunki w relacji do Was wraz z wypowiedzeniem wojny po jakimś czasie. Tak samo jeśli zbyt wzrosiecie w siłę i zwiększycie swój zakres panowania w Galaktyce, to może się okazać, że największy Wasz sojusznik zacznie mieć coraz większe podejrzenia w stosunku do Was, tym większe, jeśli na przykład przez przypadek przez jego granice będziecie przemieszczać swoje jednostki. Na takie niuanse musicie być przygotowani i często się zdarzyć może tak, że zachowanie komputera, które z pozoru kwalifikuje się do sytuacji nienormalnych, opisanych w poprzednim paragrafie, tak naprawdę po głębszym przemyśleniu, zacznie się wydawać całkiem rozsądne i zrozumiałe.

Jeśli chodzi o Waszą taktykę w Senacie Międzygalaktycznym to jest on znakomitym narzędziem, które można wykorzystać, by grę ostatecznie zakończyć sukcesem (jednak tego typu zwycięstwo nie przynosi satysfakcji), ale też do tego, by zniszczyć bądź poważnie osłabić wiele konkurujących z Wami ras. Jeśli Wasi dyplomacji są bardzo dobrzy w swoim fachu, a Wasza rasa jest powszechnie lubiana to powinniście to wykorzystać np. forsując wniosek o wypowiedzenie totalnej wojny wrogom i nielubianym rasom. Tu oczywiście nasuwa się wniosek jeden - na początku gry, a także do czasu kiedy jeszcze nie macie na tyle głosów w Senacie, powinniście utrzymywać dobre stosunki z rasą „Nowych Orion”. Ich przychylność pozwoli Wam na pełną kontrolę większości wniosków, które wpływać będą do Senatu, jak i na odrzucanie tych, które będą wymierzone w Waszą cywilizację. Dyplomacja jest ciekawą dziedziną Master of Orion 3 i gdy się nią zainteresujecie poważniej, a nie będziecie traktować ją troszkę „po macoszemu”, możecie dzięki niej uzyskać znacznie więcej niż działając tylko w pojedynkę.

Wywiad

Akcje szpiegowskie są jedną z ciekawszych nowości w Master of Orion 3. Nowatorskie podejście do tematu urzekło wielu graczy, ale też wielu z nich wytyka błędy i niedostatki jakie zostały poczynione w tej dziedzinie. Jako, że sposób przeprowadzania akcji specjalnych jest dość różny od tych, z jakimi mamy miejsce do czynienia w innych grach, postaram się przedstawić Wam kilka porad i obserwacji jakie zanotowałem podczas mojej przygody z Master of Orion 3.

Na początku chciałbym omówić najbardziej kontrowersyjną kwestię jaką jest kontrwywiad. Istnieją liczne spory wśród graczy, czy szpiedzy, którzy nie są wysyłani na misje, a zostają wewnątrz państwa, chronią, czy też zmniejszają szansę powodzenia wrogich misji szpiegowskich. Teoretycznie, według wyjaśnień autorów, faktycznie spełniają taką rolę, jednak osobiście mam poważne wątpliwości, czy tak się dzieje. Otóż zdarzyło mi się wiele razy, że nie mając jeszcze w ogóle żadnych szpiegów, moje służby kontrwywiadowcze złapały obcych agentów infiltrujących moje terytorium. Generalnie mimo wszystko jednak staram się zostawić co najmniej jednego szpiega z każdej dziedziny wewnątrz swojego imperium, jednak mam poważne wątpliwości, czy tak naprawdę pomagają oni w ochronie jego bezpieczeństwa. Na pewno najważniejszym czynnikiem zmniejszającym aktywności wrogich agencji wywiadowczych jest zwiększanie stopnia represyjności systemu państwowego, ustalenie „opresometra” na maksymalny pułap (poziom 10) praktycznie eliminuje zagrożenie z ich strony. Oczywiście w większości przypadków nie będzie to możliwe z wielu różnych powodów [przede wszystkim buntów społeczeństwa], ale z pewnością jest to najważniejsza broń w walce przed infiltracją Waszego terytorium.

The screenshot shows the 'PERSONNEL' interface with the following sections:

- SPY RECRUITMENT:** Primary Mission Circle: Military. Description: Military Intelligence. An oxymoron? Perhaps. But that will be the job of this recruit. Military spies destroy anything they can get their hands on, from ships to buildings and even the occasional production line.
- Current Training Activity:**

Primary Mission Circle	Cost	Time Remaining
Political	40 AU	1
Social	110 AU	5
Social	110 AU	9
Diplomatic	120 AU	12
- AGENTS IN THE FIELD:**

Agent	Mission Circle	Status
Vrulent	Political	Inserted, Luinosanie
Fly Catcher	Military	Not Inserted
Pyromaniac	Military	Not Inserted
Twofish	Scientific	Not Inserted
- SELECTED AGENT INFORMATION:**
 - Agent Code Name: Vrulent
 - Primary Circle: Political
 - Activity Level: Inserted, Luinosanie
 - Orders: No Change
 - Cloak: 10, Luck: 19
 - Dagger: 10, Loyalty: 95
 - Retire Agent?
- SPY TRAINING:** DELETED SELECTED
- CURRENT SPY MAINTENANCE COST:** 86 AU

Szpiedzy nasi dzielą się na 6 kategorii, każda z nich odnosi się do innych typów zadań jakie mają wykonywać. Generalnie najslabsi i najmniej efektywni są szpiedzy ekonomiczni, którzy nie robią praktycznie żadnych zniszczeń, ani nie dają nam żadnych większych korzyści. Podobnie z szpiegami d/s socjalnych, sens ich utrzymywania jest raczej niski.