

Was wäre wenn... in Afrika Dinosaurier gelebt hätten?

# PARAWORLD

Der Berliner Entwickler SEK will das maßgebliche Spiel für Multiplayer-Strategen erschaffen. Wir untersuchen anhand einer spielbaren Version, wie die Chancen dafür stehen.

**E**in dicker Sessel ist angenehmer als eine Gartenbank, die S-Klasse gemütlicher als ein Hollandrad, ein klimatisiertes Hotelzimmer besser als ein Zelt. Komfort ist eben wichtig. Das gilt übrigens auch für Spiele – wer ist nicht schon an absurden Speichermenüs, umständlicher Benutzeroberfläche oder aussagelosen Handbüchern verzweifelt? SEK, der Berliner Entwickler des Echtzeit-Strategiespiels **Paraworld**, hat sich den Spielkomfort, also gute Bedienbarkeit, ganz oben auf die Agenda geschrieben. Muss auch sein, denn SEK will nicht nur ein gutes Solo-Erlebnis für

die Spieler schaffen, sondern zielt auch stark auf die Multiplayer-Community.

## Dinos und Dampfmaschinen

**Paraworld** heißt so, weil es in einer Parallelwelt spielt. Die wurde von einem schrägen Typen namens Jarvis Babbit im 19. Jahrhundert entdeckt und bereist. Praktischerweise altert man nicht, wenn man zwischen den Welten wandert, deswegen ist Herr Babbit auch heute noch im Geschäft und reagiert schnöde, als drei Wissenschaftler das Geheimnis entdecken. Flugs schickt er die drei rüber in die

Parallelwelt, in der Hoffnung, dass sie da von Dinos gefressen werden – das Wunderland ist nämlich von Riesenechsen und primitiven Stämmen bewohnt. Die drei Helden Anthony, Béla und Stina müssen im Laufe der gut 30 Stunden langen Solokampagne in der fremden Welt überleben, Verbündete finden und herausbekommen, was für fiese Pläne Jarvis Babbit sonst noch auf Lager hat. Jeder der drei steht für einen bestimmten Spielstil, jeder gibt den von ihm geführten Truppen bestimmte Boni: Anthony ist ein Kämpfer, Béla arbeitet mit Fernwaffen, Stina kann Tiere zähmen.

Drei Völker (Nordmänner, Drachenclan, Wüstenreiter) leben in der neuen Welt; Sie lernen sie im Laufe der Kampagne alle drei kennen. Für die letzten, entscheidenden Schlachten dürfen Sie sich dann jeweils Ihre Lieblingsnation auswählen. Keine unwichtige Entscheidung, denn die Stämme spielen sich recht unterschiedlich.

## Wir essen Saurier

So weit, so nachvollziehbar. Besonders wird **Paraworld** durch die Dinosaurier. Die Echsen bevölkern die Karten in aggressiven und friedlichen Varianten. Das ist taktisch einsetzbar:



Hübsch, aber ein bisschen unübersichtlich: Unsere Truppen überrennen die rote Basis, geführt vom Helden Anthony Cole. (1024x768)



In diesem Menü bauen Sie sich vor der Multiplayer-Schlacht komfortabel Ihre Startaufstellung zusammen – wenn Sie das möchten. Faulpelze oder Schnellspieler nehmen stattdessen einfach die Standardtruppen mit.

DER ARMY-CONTROLLER



Der Army-Controller fasst alle Ihre Truppen auf einen Blick zusammen, egal wo sie gerade sind. Je weiter oben eine Einheit steht, desto besser ist sie. Zwischen den fünf Stufen können Sie Leute durch Einsatz von Erfahrungspunkten befördern. Mächtigere Einheiten fangen direkt weiter oben an. Durch eine Beförderung heilen Sie die Figur automatisch – das kann mitten in einer Schlacht hilfreich sein. Praktisch: Sie sehen sofort, ob die Truppen verletzt sind (grüne Balken) und was sie gerade tun: Die Arbeiter mit den Holz-Symbolen rechts unten in ihren Porträts etwa sammeln gerade, logisch, Holz. Schild-Symbole deuten auf still stehende Einheiten; wer ein Schwertzeichen trägt, ist gerade im Gefecht. Sterne (wie bei der Figur ganz oben) bezeichnen Helden. Sie können die Jungs direkt im Army-Controller selektieren und gruppieren, ein Doppelklick bringt Sie sofort zu der geklickten Einheit.

Überall sind Nester, aus denen die Tiere alle paar Minuten neu schlüpfen. Wer in seiner Umgebung alle Nester der Raubsaurier zerstört, bekommt Erfahrungspunkte zum Aufrüsten

von Truppen und macht die Gegend sicherer. Wer in der Nähe der gegnerischen Basis die Nester der Pflanzenfresser zerstört, nimmt seinem Feind eine Nahrungsquelle. Das ist aber nur ein Teilaspekt, Dinos kommen natürlich auch als Panzersersatz in Ihren Armeen zum Einsatz. Dazu werden sie konventionell in speziellen Gebäuden gezüchtet. Ungewöhnlich dabei die Truppenverwaltung: Man kann nur 52 Einheiten auf dem Spielfeld haben, eingeteilt in fünf Stufen. Dazu arbeiten Sie mit dem Army Controller, den wir Ihnen in einem Kasten vorstellen. Die Besonderheit: Pro Stufe können Sie bloß eine bestimmte Anzahl von Truppen haben – auf dem stärksten Level beispielsweise nur noch eine. Sie müssen also genau auswählen, welche Einheiten Sie bauen und welche Einheiten Sie aufwerten. Damit will SEK das stumpfe Ausbauen von großen Mengen starker Truppentypen (für die typischen »Tank Rushes«) verhindern.

Armeen haben sollen. Mit diesen Punkten kauft man dann sozusagen die Startaufstellung: Truppen, Arbeiter, Ressourcen. Mit ein bisschen Tüftelei stellt man sich für bestimmte Spielstile, Karten oder Gegner passende Decks zusammen, fast wie in einem Trading-Card- oder Tabletop-Spiel (Sie wissen schon: **Magic** oder **Warhammer**). Sie wollen mit einem Riesendo anfangen? Okay, dann müssen Sie vielleicht weniger Fußtruppen mitnehmen. Sie sind eher jemand, der gerne baut und sich einmauert? Gut, dann stellen Sie doch nur eine Masse Arbeiter aufs Feld. Die erarbeiteten Konfigurationen können gespeichert und mit Freunden getauscht werden. Eine hübsche Idee, die in Multiplayer-Matches zu überraschenden Resultaten führen dürfte.

Nun aber zum Punkt Komfort: **Paraworld** hat viele typische kleine Nervigkeiten seines Genres beseitigt. Ein paar Beispiele gefällig? Wenn Sie eine Kaserne bauen, dürfen Sie schon während des Baus darin Truppen in Auftrag geben. Zerstören Sie das Haupthaus eines Feindes, erscheint ein Countdown, innerhalb dessen der ein neues Basiszentrum errichtet haben muss, sonst hat er verloren – so entfällt für die stärkere Partei die elende Suche nach der letzten versteckten Hütte. Manche Einheiten (von denen Sie ja nur wenige haben) können Sie mitten in der Schlacht umbauen, wenn Sie statt eines Nahkampfbrechers Artillerie benötigen. Teilweise nur Kleinigkeiten, aber man bemerkt, mit welcher Liebe zum Detail SEK am Werk ist. **GUN**



Die Vegetation ist dicht und gibt der Welt ihr Flair.



Nahaufnahme: So hübsch und detailliert sehen Sie die Modelle in der Hitze der Schlacht leider nur selten.

20 Arbeiter, bitte

Beim Thema Multiplayer arbeitet SEK mit Clans zusammen, um ein möglichst ausbalanciertes Spiel zu erschaffen. Ungewöhnlich ist die Tatsache, dass Sie vor einem Match einstellen können, wie viele Punkte die

**PARAWORLD** gunnar@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategie Entwickler: SEK / Sunflowers  
 Termin: September 2006 Status: zu 85% fertig

Gunnar Lott: »Paraworld strotzt vor guten Ideen, spielt sich schon jetzt flüssig und hat viel Potenzial. Wer sich für das leicht abgedrehte Saurier-Szenario erwärmen kann, sollte sich das Spiel vormerken. Ich jedenfalls spiele gerade die Beta-Version und bin sehr angetan (auch von den kurzen Ladezeiten). Die Truppenverwaltung funktioniert sogar so gut, dass ich fast fürchte, mich an Spiele ohne Army Controller nicht mehr gewöhnen zu können.«

**POTENZIAL SEHR GUT**

