Ausgestorbene leben länger

PARAWORLD

Noch ein Spiel, dass in die Fußstapfen von Warcraft 3 treten will – mit Schuhgröße 240. Aber die Dinos leben auch spielerisch auf großem Fuß!

FACTS

- Kampagne mit 16 Missionen
- 3 spielbare Völker
- 93 Einheiten
- 76 Gebäude
- 50 Tier- und Saurierarten
- 3 Multiplayer-Modi
- 31 Multiplayer- und Skirmish-Karten
- 120 Minuten Zwischensequenzen

Der Pflanzenfresser Triceratops wog mehr als zehn Tonnen, sein Gehirn hatte aber nur die Größe einer Walnuss. Cool, oder? Gut, heutzutage eignet sich diese Info nur bedingt zum Angeben. In den 80er Jahren war das noch anders: Damals hatte Dinosaurier-Fachkompetenz auf dem Schulhof einen ähnlichen Stellenwert wie heutzutage die neuesten Handy-Klingeltöne und Computerspiele.

Gerade Letzteres könnte den Urzeitgiganten jedoch bald einen neuen Popularitätsschub verschaffen. Denn im Echtzeit-Strategiespiel **Paraworld** von SEK (**Wiggles**) sind weder Orks noch Panzer die Stars, sondern die guten alten Dinosaurier. Und spätestens, wenn Sie im exzellenten Multiplayer-Modus die Basis des Gegners mit einem Triceratops kaputt stampfen, können Sie auch die Zehn-Tonnen-Info wieder gebrauchen.

Prähistorische Gefühle

Die wirklich wichtigen Infos zum Triceratops, nämlich seine Kampfwerte und Spezialfähigkeiten, lernen Sie am besten in der Solokampagne von **Paraworld**. Dort erleben und erspielen Sie in 16 Missionen die Geschichte von Anthony Cole, Stina Holmlund und Béla Benedek. Ein Geheimbund namens SEAS hat die drei Wissenschaftler scheinbar grundlos entführt und in eine prähistorische Parallelwelt verfrachtet. Rund zwei Stunden sehr gut geschnittene Zwischensequenzen erzählen vor, während und nach den Einsätzen, was wirklich hinter dem Kidnapping steckt und ob die Forscher wieder in ihre Heimat zurückkehren können. Die Story gehört dabei in Sachen Intensität, Emotionen und Dramatik zum Besten, was das Strategie-Genre zu bieten hat. Dafür sorgen sympathische Helden, charismatische Bösewichter, durchweg professionelle Sprecher und vorgelesene Monologe, die

DIE 90-MINÜTIGE GESCHICHTE EINER PARAWORLD-MISSION

Zu Beginn der Mission kämpfen wir uns allein mit unseren vier Helden über einen Dschungelpfad ①. Überall lauern Raubsaurier. Als wir eine Brücke ② erreichen, stürzt diese ein. Wir müssen einen anderen Weg über die Schlucht finden.

Wir treffen auf eine Siedlung ③ des Drachen-Clans, die gerade vom Nordvolk attackiert wird. Mit unserer Hilfe überstehen die Drachen den Angriff und geben uns zum Dank das Kommando über die Basis samt dazugehöriger Truppen.

Nebenquest: Die Dorfbewohner haben uns von Seeungeheuern berichtet. Die Monster entpuppen sich jedoch als Mureanuo-Saurier ④, die wir mit unseren Flammenschiffen schnell besiegen und fortan selbst als Einheit züchten dürfen.

Die Lösung für unser Brückenproblem: Wir sollen ein abgestürztes Flugzeug reparieren. Dummerweise befinden sich die Einzelteile als Heiligtümer in drei stark befestigten Nordvolk-Siedlungen ⑤, die wir nun nacheinander erobern müssen.

Wir haben einen Startplatz ⑥ für das fertiggestellte Flugzeug gefunden. Während unsere Arbeiter die Startrampe zusammenzimmern, müssen wir Angriffe der Nordländer abwehren. Sobald die Rampe steht, ist die Mission gewonnen.

Eine Paraworld-Schlacht im Detail: Wir sollen einen Kristall ① erobern, der von Kampfmammuts ② und einem Druiden-Heiler ③ bewacht wird. Die Mammuts attackieren wir mit Stina ④ (kämpft besonders stark gegen Tiere) und unserem T-Rex-Titan ⑤. Um den Druiden kümmert sich unser Brachiosaurus ⑥, den wir mit Bogenschützen und einem Heiler bestückt haben.

während der Ladepausen einen tiefen Blick in die Gefühlswelt der Hauptfiguren gewähren.

Völkerkunde im Expresstempo

Die Flucht aus der **Paraworld** führt Stina, Anthony und Béla zunächst in die Länder des von Wikingern inspirierten Nordvolks. Das versteht sich vor allem auf dicke Verteidigungsanlagen – ideal, um in aller Ruhe die Grundlagen des Basisbaus zu lernen. Doch schon in Mission 4 wechseln Ihre drei Helden die Fronten und sollen mit Hilfe der Wüstenreiter eine Prophezeiung erfüllen. Dieses Nomadenvolk kann blitzschnell seine Basis verlegen und setzt auch bei den Einheiten wie Stego- und Brachiosaurus voll auf Flexibilität. Aber wieder bekommen Sie nur sehr wenig Zeit, um sich an die neuen Gefährten zu gewöhnen: Bereits fünf Einsätze später bleibt den drei Forschern keine andere Wahl, als die Wüstenreiter wieder zu verlassen – denn die SEAS sitzen ihnen im Nacken. Bei der Flucht bekommen die Helden unverhoffte Hilfe vom Drachen-Clan. Dieses asiatisch angehauchte Volk verfügt sowohl über Saurier als auch mechanische Einheiten wie das Flammenwerfer-Trike und verteidigt die eigene Basis mit fiesen Brandfallen.

Lineare Freiheit

Trotz der linearen Story bemüht sich **Paraworld** um ein wenig spielerische Freiheit: Zum einen verdienen Sie durch das Absolvieren von Haupt- und Nebenzielen Punkte, mit denen Sie vor den meisten Missionen eine kleine Startarmee zusammenstellen dürfen – je dicker der Dino, desto höher die Kosten. Zum anderen überlässt Ihnen das Spiel bei den letzten drei Missionen die Entscheidung, mit welchem der drei Völker Sie antreten wollen – das erhöht den Wiederspielwert.

Eine Entscheidung, die schwer fällt: Denn da Sie ja nur höchstens fünf Pflichtmissionen mit jedem Volk verbringen, prasseln die neuen Einheiten, Gebäude und Upgrades im Minutentakt auf Sie ein. Unerfahrene Strategen wird dieses enorme Tempo überfordern.

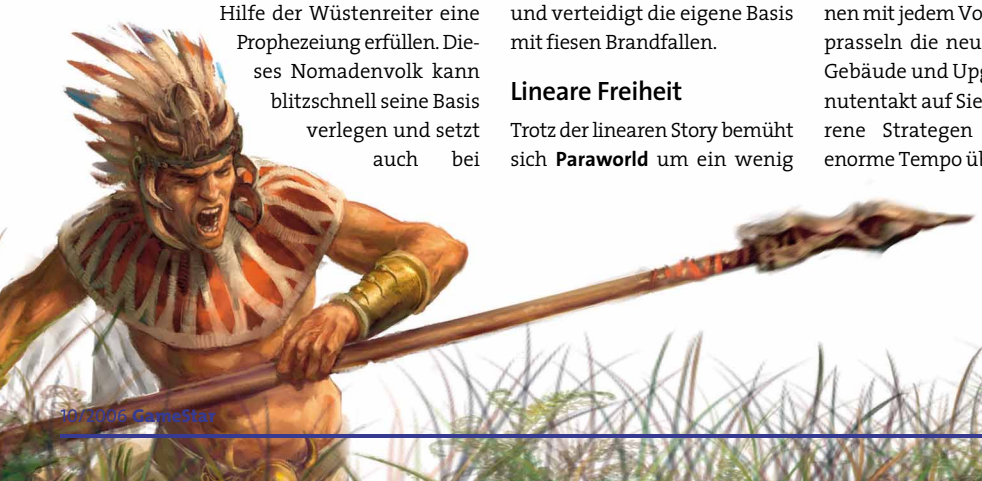
Kampf mit Schädel

Wer sich angesichts der Info- und Einheitenflut erstmal mit Stina, Anthony und Béla ängstlich in der Basis einigelt, hat die Mission schon so gut wie verloren. Das Erfolgsgeheimnis eines **Paraworld**-Feldherren lautet: Aggressivität! Denn für jede besiegte Feindeinheit erhalten Sie Totenschädel,

GUNNAR LOTT gunnar@gamestar.de

Ich stehe gar im Allgemeinen nicht besonders auf Spiele mit Dinos, das ganze Parallelwelt-Szenario lässt mich kalt. Dennoch hat sich SEK mit Paraworld einen Platz in meinem Strategenherzen erobert, denn ich merke diesem Spiel überall an, mit wie viel Liebe zum Detail die Entwickler ihr Handwerk verrichtet haben. Vor allem bei der Bedienung und den vielen kleinen Innovationen brilliert das Dino-Drama. Und beim Multiplayer-Modus, der keine simple Dreingabe, sondern für sich allein schon den Kauf des Titels bereits wert ist.

»Tolles Spiel.«



Das macht die Kampagne besonders: Wir stellen unsere Startarmee selbst zusammen ①, erleben viele spannende Zwischensequenzen ② und bekämpfen Endgegner wie dieses Piratenschiff ③.

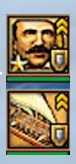
mit denen Sie eigene Truppen bis zu vier Mal befördern können. Während Soldaten und Dinos durch den Aufstieg »nur« ihre Kampfwerte verbessern, schalten Stina und ihre Kollegen jeweils eine Sonderfähigkeit (Level 3) frei und mit Level 4 sogar eine Spezialeinheit respektive ein Spezialgebäude. So kann Stina mit ihrer Tierhypnose selbst einen Tyrannosaurus für kurze Zeit ins Land der Träume schicken, und ein Cole auf Stufe 4 verschafft dem Drachen-Clan den nahkampfstarken Sumoringer. Auch die flexiblen Einheiten stellen Sie immer wieder vor spannende taktische Entscheidungen. So können Sie dem Brachiosaurus der Wüstenreiter entweder einen Transportkorb, ein Katapult oder einen Abwehrturm auf den breiten Rücken schnallen. Und der Nebelwerfer des Drachen-Clans verhüllt sämtliche Kämpfer im Umkreis – ebenso effektiv für Überraschungsangriffe wie für Täuschungsmanöver. Unumstrittene Stars jeder Fraktion sind jedoch die drei Titanen Triceratops (Nordvolk), Tyrannosaurus (Wüstenreiter) und Seismosaurus (Drachen-Clan), die im Alleingang ganze Armeen ins Jenseits verfrachten.

Fütterungszeit

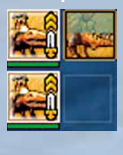
Dummerweise frisst ein Tyrannosaurus nicht nur viele Feinde, sondern auch viele Rohstoffe. In **Paraworld** sammeln Sie klassisch Holz, Steine und Nahrung,

SO FUNKTIONIERT DER ARMY-CONTROLLER

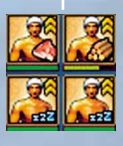
Ganz links sehen wir, in welcher Entwicklungsstufe sich unsere Siedlung befindet. Wir erforschen gerade Level 5, zu erkennen am Farbverlauf von grün auf braun.



Jedes Porträt steht für eine Einheit, Sterne kennzeichnen einen Helden. Zwei Felder sind leer, dementsprechend können wir noch zwei Einheiten für diese Stufe ausbilden. Normale Einheiten verbessern beim Levelaufstieg ihre Kampfwerte, Helden erhalten eine Spezialfähigkeit.



Ein weißer Rahmen markiert die ausgewählten Einheiten – das Schwert-Icon zeigt an, dass unsere Kronosaurier gerade kämpfen. Rechts davon sehen wir den Ausbildungsfortschritt bei unserem neuen Stegosaurus.



Den Platz in der untersten Stufe beschlagnahmen hauptsächlich unsere Arbeiter. Icons zeigen an, wer gerade welche Ressource sammelt, und wer derzeit nichts zu tun hat.

TECHNIK-CHECK

TECHNIK-TIPPS

- ➤ Das Reduzieren der »Schatteneffekte« bringt je nach Grafikkarte spürbar mehr Leistung.
- ➤ Wenn Sie noch Leistungsreserven besitzen, setzen Sie »Sichtweite« und »Gras« auf hoch.
- ➤ Auf leistungsstarken PCs sollten Sie 4x AA und 8x AF aktivieren.
- ➤ Testen Sie die für Ihre Grafikkarte empfohlenen »Gfx Detail Stufen« – je nach 3D-Chip läuft auch die nächsthöhere flüssig.

CHECKLISTE

- 3,5 GByte Speicherplatz
- min. 512 MByte RAM
- DirectX-9-Karte
- DirectX 9.0c

FK

SO LÄUFT PARAWORLD AUF IHREM PC

So geht's: Suchen Sie Ihre Grafikkarte 1, Ihre CPU 2 und Ihre Speichermenge 3 heraus. Die für Ihr System geeignete Einstellung 4 finden Sie anhand der Farbbereiche. Liegen Komponenten in unterschiedlichen Bereichen, ist die Grafikkarte ausschlaggebend.

1 Grafikkarte	Radeon 9xxx	9250	9600 Pro	9800 XT							
	Geforce 6	6200		6600 GT	6800 GS	6800 Ultra					
	Radeon X100	X300	X600 Pro	X700 Pro	X800 XL	X850 XT					
	Geforce 7			7300 GS		7600 GT	7800 GT	7900 GT	7900 GTX	7950 GX2	
	Radeon X1000			X1300	X1600 XT	X1800 XL		X1900 XT	X1950 XTX		
2 Prozessor	Athlon XP	1800+	2600+	3200+							
	Pentium 4	2,0 GHz	2,4 GHz	3,0 GHz		3,8 GHz					
	Athlon 64				3200+	3500+	4000+	FX-57			
	Pentium D				915	950		965 XE			
	Athlon 64 X2					3800+	4400+	5000+	FX-62		
	Core 2 Duo							E6300	E6600	X6800	
3	Speicher in MB	128	256	512	768	1.024	1.536	2.048		3.072	

4 Legende				
	technisch unmöglich	läuft so flüssig: 1024x768 »Gfx Detail Stufe«: 2-4 Mittel: Sichtweite / Niedrig: Texturen, Schatten, Gras	läuft so flüssig: 1280x1024 »Gfx Detail Stufe«: 5-7 Mittel: Sichtweite, Texturen, Schatten, Gras	läuft so flüssig: 1600x1200 »Gfx Detail Stufe«: 7-9 Hoch: Sichtweite, Texturen, Schatten, Gras / 4xAA 8xAF
	ruckelt stark			

haben aber auch hier mehr Gründe zum Nachdenken als in den meisten anderen Strategiespielen. So können Ihre Arbeiter entweder entspannt Beeren pflücken oder sich auf die ertragreichere, aber auch gefährlichere Jagd nach den wildlebenden Dinosauriern machen. Außerdem dürfen Sie Märkte bauen, zwischen denen Karawanen pendeln. Je größer die Entfernung zwischen den Handelsplätzen, desto mehr Rohstoffe wandern auf Ihr Konto.

Ein Einsatz hat 90 Minuten

Wer so viele strategische und taktische Möglichkeiten in spannende Kampagnenmissionen verpacken will, braucht Zeit – viel Zeit. Die meisten Karten beschäftigen Sie 90 Minuten und sogar länger. Häufige Zwischensequenzen samt witziger Wortgefechte der Helden, abwechslungsreiche Missionsziele und viele überraschende Wendungen halten dabei die »Was kommt als Nächstes?«-Neugierde auf einem konstant hohen Niveau. Dennoch müssen Sie vor allem im mittleren Teil der Kampagne einige überflüssige Längen durchstehen, etwa wenn bei einer Befreiungsaktion gleich drei stark befestigte Feindeslager den Weg zum Gefängnis blockieren.

Das ärgert mehr, als dass es langweilt, weil Ihnen die gleichermaßen aggressiven wie cleveren Computergegner kaum Zeit für Atempausen lassen. Die KI-Konkurrenten attackieren früh, regelmäßig, von mehreren Seiten und erkennen Schwachstellen in Ihrer Verteidigung. Das fordert erfahrene Feldherren, überfordert jedoch die Einsteiger – trotz der drei Schwierigkeitsgrade.

Komfort im Detail

Dass **Paraworld** trotz allem taktischen Anspruch nur selten frustriert, verdankt es vor allem seiner durchdachten Bedienung, die Ihnen immer das Gefühl gibt, auch im dichtesten Kampfgetümmel alle Saurier im Mausgriff zu haben. Das liegt in erster Linie am genialen Army-Controller (siehe Kasten), aber es sind die vielen kleinen Details, die zeigen, dass sich die Entwickler richtig Gedanken gemacht haben: Sie dürfen bereits während des Gebäudebaus Aufträge für Einheiten erteilen, stufenlos die Spielgeschwindigkeit regulieren und auch im Pausemodus Befehle erteilen.

Auch Multiplayer-Strategen dürfen sich auf ein Musterbeispiel in Sachen Komfort freuen: Es gibt Handicaps, Unterstützung von Dedicated Servern (sogar mehrere pro Rechner), speicher- und austauschbare Startarmee-Zusammenstellungen. Fehlt nur noch das nötige Saurierwissen, um die Konkurrenten mit gepflegten Fachkommentaren in den Wahnsinn zu treiben. Aber dank dieses Artikels haben Sie ja immerhin schon einen Grundstock. HK

➤ WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: H75

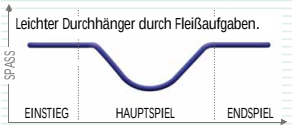
Multiplayer-Duell: Auf der Arena-Karte bauen Sie keine Basis, hier entscheiden Taktik und eine clever zusammengestellte Armee.

PARAWORLD ECHTZEIT-STRATEGIE

ENTWICKLER	SEK (Wiggles, GS 11/2001: 85%)		
PUBLISHER	Sunflowers	TERMIN (D)	15.9.2006
SPRACHE	Deutsch	CA. PREIS	50 Euro
AUSSTATTUNG	Mini-Box, 1 DVD, 78 S., Poster	USK	ab 12 Jahre

GENRE-CHECK

SOLOSPIELZEIT: 25 Stunden



GENRE: STRATEGIE

SZENARIO	realistisch	fiktiv
MAßSTAB	lokal	global
SPIELSTIL	Aufbau	Kampf
EINHEITEN	Individuen	Masse
HANDLUNG	einfach	komplex

ANSPRUCH

EINSTEIGER | FORTGESCHRITTENER | PROFI

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

EINSTIEG	leicht	schwierig
SPIELMECHANIK	einfach	komplex
SPIELTEMPO	langsam	schnell

HILFEN: Drei Schwierigkeitsgrade, Tutorial, Ratgeber, Lexikon

SPEICHERSYSTEM: Freies Speichern

ERFORDERT

- Schnelle Reaktionen
- Orientierungsfähigkeit
- Logik & Überlegung
- Geduld
- Handeln unter Zeitdruck
- Vorausplanung
- Mikromanagement
- Teamfähigkeit

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs | FÜR STANDARD-PCs | FÜR HIGHEND-PCs

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

MINIMUM	STANDARD	OPTIMUM
1,8 GHz Intel	2,4 GHz Intel	3,0 GHz Intel
XP 1800+ AMD	XP 2600+ AMD	XP 3200+ AMD
512 MB RAM	768 MB RAM	1,0 GBe RAM
3,5 GB Festpl.	3,5 GB Festpl	3,5 GB Festpl.

PROFITIERT VON: Dual-Core-Prozessoren

BILDFORMATE: 4:3 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ: TAGES

TON: Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1

3D-GRAFIKKARTEN

- Radeon 9500 / 9600
- Geforce 6600 GT
- Radeon X600 / X700
- Radeon 9700 / 9800
- Geforce 6800 GT
- Radeon X800 XL
- Geforce 7600 GT
- Radeon X850 XT
- Radeon X1900 XT
- Geforce 7900 GTX

MULTIPLAYER SEHR GUT

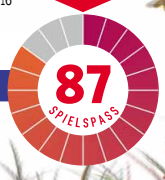
SPIELMODI (SPIELER)	Deathmatch (8), Team-Deathmatch (8), Domination (8), Defender (5)		
SPIELTYPEN	Netzwerk, Internet, DirectIP	SERVERSUCHE	Gamespy, Paraworld-Homepage
DEDICATED SERVER	Ja (auch mehrere pro Rechner)	MULTIPLAYER-SPASS	30 Stunden
FAZIT	Bis ins letzte Detail konfigurierbar, 31 Karten, große taktische Vielfalt – so soll es sein!		

BEWERTUNG

GRAFIK	⊕ detaillierte Dinos ⊕ üppige Vegetation ⊕ Licht- & Schattenspiele ⊕ Feuereffekte ⊖ teils steife Animationen	9/10
SOUND	⊕ professionelle Sprecher ⊕ orchestraler Soundtrack ⊕ massenhaft Sprachausgabe ⊖ wenig Wumms bei Kampfeffekten	8/10
BALANCE	⊕ Schwierigkeitsgrad vor jeder Mission änderbar ⊕ jedes Volk gleich stark ⊖ steile Lernkurve ⊖ KI-Überzahl manchmal unfair	7/10
ATMOSPHÄRE	⊕ sympathische Helden ⊕ lebendige Flora und Fauna ⊕ Saurier-Herden ⊕ Tag- & Nachtwechsel ⊕ Skript-Ereignisse	10/10
BEDIENUNG	⊕ dutzende Shortcuts ⊕ Army-Controller ⊕ im Spiel integrierte Enzyklopädie ⊖ Kamera zu tief ⊖ Interface skaliert nicht	8/10
UMFANG	⊕ Skirmish-Modus mit 31 Karten ⊕ umfangreicher Multiplayer-Modus ⊕ sehr lange Missionen... ⊖ ...davon aber nur 16	9/10
MISSIONSDESIGN	⊕ häufige Story-Elemente ⊕ viele überraschende Wendungen ⊕ Endgegner ⊖ einige langatmige Fleißaufgaben	8/10
KI	⊕ attackiert aggressiv und an mehreren Fronten ⊕ erkennt Basis-Schwachstellen ⊖ ignoriert manchmal Artilleriebeschuss	8/10
EINHEITEN	⊕ geniales Auflevel-System ⊕ spektakuläre Titanen ⊕ Heldenfähigkeiten ⊕ flexible Einheiten ⊕ Handelsrouten	10/10
KAMPAGNEN	⊕ toll erzählte, spannende Geschichte ⊕ rund zwei Stunden Zwischensequenzen ⊕ freie Fraktionenwahl bei Mission 13-16	10/10

PREIS/LEISTUNG GUT

FAZIT: GROSSE STRATEGIE MIT GROSSEN EINHEITEN.



HEIKO KLINGE heiko@gamestar.de

Hey Stina, Béla und Anthony – bin ich froh, euch kennengelernt zu haben! Hat mich wirklich überrascht, so sympathische Typen ausgerechnet in einem Strategiespiel anzutreffen. Und was wir alles erlebt haben: taktisch fordernde Kämpfe gegen majestätische Dinosaurier, Entdeckungsreisen durch atemberaubende Landschaften – und immer wenn wir dachten, wir hätten jetzt alles gesehen, gab's eine neue Überraschung. Bin gespannt, ob du bei deiner Holden noch landen kannst, Anthony.

Klar, stellenweise haben wir auch echt harte Zeiten durchgemacht: Unsere cleveren Feinde waren stets in der Überzahl und ließen uns kaum Zeit, in Ruhe unsere Lager aufzubauen – das war stellenweise ganz schön frustrierend. Außerdem hatte ich echt Mühe, bei all den Sauriern, Gebäuden und Forschungsmöglichkeiten den Überblick zu behalten. Aber für euch arbeite ich mich gern ein wenig ein. Ihr seid mir nämlich richtig ans Herz gewachsen, und ich freue mich schon auf unsere nächste Mission!

»Strategisches Abenteuer fürs Herz«