



Fantastisch animiert marschiert unsere Dinoarmee auf.



Opulente Zwischensequenzen erzählen die skurrile Story.



Die Flut an Icons wirkt ziemlich massiv. Beim Spielen fallen Ihnen die logisch angeordneten Symbole aber kaum auf.

Im Reich der wilden Fantasie

PARAWORLD

Wahnsinnige Wissenschaftler, wilde Dinosaurier und effektvolle Grafik locken Sie in die Paraworld. Wir waren vorab schon mal auf der Pirsch in der verlorenen Welt.

Stellen Sie sich vor, Sie gelangen am Anfang des 20. Jahrhunderts durch die Einwirkung eines mechanisch betriebenen Dampfcomputers in eine Parallelwelt. Kaum dort angekommen, stoßen Sie auf hordenweise Dinosaurier, die alles attackieren, was in ihre Nähe kommt. Außerdem treffen Sie auch noch auf lange tot geglaubte Wissenschaftskoryphäen wie Charles Darwin oder den Troja-Entdecker Heinrich Schliemann. Und diese Herren befinden sich mitten in einem Krieg mit drei Eingeborenenvölkern. Klingt unglaublich? In **Paraworld** wird dieses abgedrehte Szenario Realität. Wir haben uns mit einer spielbaren Vorabversion tief in die Welt von SEKs Echtzeitstrategiespiel gewagt.

Drei Helden – ein Ziel

Von Anfang an gehorchen drei Helden Ihrer Kontrolle. Stina Holmlund, Anthony Cole und Physiker Bela sind genau wie Sie in der Paraworld gestrandet und wissen am Anfang noch nicht, was sie dort eigentlich sollen. Beherzt markieren Sie als Retter in der Not die drei per Maus und schicken Sie per geüblichem Rechtsklick los. Schon nach wenigen Metern tauchen die ersten Dinosaurier auf. Die brüllen zwar markig, haben aber den Nahkampftackten von Stina und Anthony wenig entgegenzusetzen. Den Rest erledigt Bela aus sicherer Entfernung mit seinem Gewehr. Doch schon tauchen dickere Echsenkaliber auf. Dann

ist es an der Zeit, eine der Spezialfähigkeiten des Heldentrios einzusetzen. Als sehr praktisch erweist sich Stinas Begabung, die Biester einfach zu hypnotisieren. Auf Knopfdruck legen sie sich die Bestien brav hin und lassen sich in aller Ruhe von den dreien ins Dinograb hauen. Allerdings stehen diese speziellen Möglichkeiten der drei Helden erst nach einer gewissen Zeit wieder zur Verfügung.

Übersicht statt Truppenflut

Schon bald stoßen unsere Helden auf ein paar Bewohner der Paraworld. Kaum haben Sie die von einer Banditenplage befreit, stellen Ihnen die guten Leute ihr komplettes Dorf zur Verfügung. Ab dann spielt sich

SEKs Dinospektakel wie ein konventionelles Echtzeit-Strategiespiel. Mit einer Besonderheit: Der so genannte Army Controller am linken Bildrand listet alle Einheiten auf, die Sie fortan nie mehr aus dem Blick verlieren. Von hier aus befördern Sie auch Ihre Truppen und Helden, sobald sie durch Kampf genügend Erfahrung gesammelt haben. Dabei gibt es eine Besonderheit: Sie können nicht beliebig viele Einheiten aufwerten. Von Stufe zu Stufe werden es immer weniger. Den fünften und höchsten Rang erreicht nur ein einziger Held oder Kämpfer. Natürlich gibt es auch Zivilisten, die sich um die drei Ressourcen kümmern: Nahrung sammeln, Holz hacken oder Steine klopfen. Derzeit



Kämpfe werden auf engem Raum schon mal etwas unüberschaubar. Doch im übersichtlichen Army Controller (links) behalten Sie Ihre Leute im Auge.

werden auch diese Leutchen im Army Controller bunt mit militärischen Truppen durcheinander gewürfelt. Das hat zur Folge, dass man aus Versehen schon mal einen Baumfäller ins Gefecht schickt. SEK arbeitet derzeit an einer Lösung des Problems. Ebenfalls in unserer Fassung noch nicht vorhanden, aber fest eingeplant: Helden können sterben, momentan aber nicht wiederbelebt werden. Das soll sich bis zur Endversion noch ändern. Dann kommen Stina, Anthony oder Bela nach ihrem vorzeitigen Ableben gegen einen kräftigen Rohstoff-Obulus in einem noch namenlosen Spezialgebäude wieder zurück in die Paraworld.

Viel Story im Spiel

Sehr wichtig ist den Entwicklern, dass die Geschichte in den 15 geplanten Levels möglichst nahtlos eingebunden wird. Zahlreiche Zwischensequenzen, in Spielgrafik gehalten, erzählen von der Suche der dynamischen Drei nach dem Weg zurück in die heimische Welt. Dabei stoßen sie auf eine globusumspannende Verschwörung, an der auch der historisch verbürgte Entwickler der Differenzmaschine, Charles Babbage, beteiligt sein soll. Dazu kommen jede Menge Wendungen in der Story, die Sie immer wieder vor neue Probleme stellen. Ein kleines Beispiel: Eigentlich

sollen wir nur einen Pfad durch ein wildes Stück Urwald erkunden und uns zur anderen Seite einer Schlucht vorarbeiten. Doch dann fliegt vor den Augen unserer Helden eine Brücke in die Luft – der Weg scheint versperrt. Ein paar Pixelmeter weiter erfahren wir, dass irgendwo in der Nähe ein Fluggerät abgestürzt sein soll. Dessen Einzelteile sind kreuz und quer über die Karte verteilt. Und natürlich werden diese versteckten Bauelemente von jeder Menge wilden Raubechsen bewacht.

Dolle Dinos – hampelige Helden

Grafisch schöpft **Paraworld** aus dem Vollen. Die Landschaften aus Urwald, Eis und Lava sehen ultraschick aus. Auch die An-

imationen der Dinosaurier sind erstklassig. Noch nicht ganz so schön, eigentlich sogar recht hampelig bewegen sich die drei Helden. Dafür protzen die Zwischensequenzen mit professionellem Schnitt, der zusammen mit den schmucken Landschaftstexturen für Hollywood-Flair sorgt. Die Orchestermusik wummert dazu mächtig aus den Boxen. Gesprochen wird derzeit nur englisch. Eine aufwändige deutsche Version ist aber fest eingeplant. Bereits im ersten Quartal 2006 soll **Paraworld** erscheinen. Die Zeit bis zur Veröffentlichung wollen die Entwickler vor allem zur Optimierung der Spielbalance nutzen. Außerdem soll der noch nicht perfekte Army Controller verbessert werden. MIC



Zwei dicke Kriegsschiffe bewachen die vier Truppentransporter.

PARAWORLD

mick@gamestar.de

Genre: Echtzeit-Strategiespiel
Termin: 1. Quartal 2006

Entwickler: Sunflowers / SEK
Status: zu 80% fertig

Mick Schnelle: »Paraworld sieht sehr schön aus. Vor allem die exotischen Dino-Einheiten wirken sehr plastisch. Die Story finde ich aber reichlich weit hergeholt, sie bietet mir zu wenige Identifikationspunkte. An der Army-Controller-Steuerung muss Sunflowers noch kräftig arbeiten, damit militärische Trupps deutlich von zivilen Kräften getrennt werden. Wenn das alles klappt, werde ich mich mit Freude in die Parallelwelt stürzen.«

POTENZIAL GUT



► GAMESTAR.DE: Screenshot-Galerie [QUICKLINK](#) L63