

Von Darwin und Dinos

PARAWORLD

Originelle Szenarios an die Front: Schwer gepanzerte Urzeitbestien ringen gemeinsam mit Wissenschaft-Promis um die Weltherrschaft.

Was verbindet Charles Darwin, Trojaentdecker Heinrich Schliemann und eine Horde Kampf dinosaurier? Alle stehen in **Paraworld** unter Ihrem Kommando. Sunflowers und SEK basteln derzeit ein Echtzeit-Strategiespiel, das Ihnen die Kontrolle über Urzeitechsen und altvordere Forscher ermöglicht. Bei einem Besuch im lauschigen Heusenstamm (das liegt bei Frankfurt) wagten wir uns in diese skurrile Welt jenseits aller historischen Realitäten.

Forscher im Nebel

Alles beginnt mit einer Forschungsreise, zu der die drei Helden Anthony Cole, Stina Holmlund und der Physiker Bela eingeladen werden. Doch in einem mysteriösen Nebel stürzt ihr Flugzeug ab, und die drei landen in der **Paraworld**. Dort leben drei verbündete Zivilisationen und ein verfeindetes, zutiefst böses Volk (deren Namen stehen derzeit noch nicht fest) – und jede Menge Urzeitechsen, die dem Rassenquartett als Kampfeinheiten dienen. Das gestrandete Trio schlägt sich auf Seiten der alliierten Guten, um in 20 Levels den Weg nach Hause zu finden. Dabei stoßen Sie auf eine Verschwörung, in die lange tot geglaubte Wissenschaftskory-



Gepanzerte Mammutreiter arbeitet sich durch Schnee.



Mit auf dem Rücken montierten Katapulten belagern einige Riesendinos diese gut gesicherte Stadt.

phäen wie Charles Darwin, Heinrich Schliemann, Nikola Tesla (der mit der Spule) und Charles Babbage (erfand die Differenzmaschine) verwickelt sind.

Kopf-Jäger

Spielerisch wollte das Sunflowers-SEK-Team das Rad nicht neu erfinden. Im Kern ist **Paraworld** ein Echtzeit-Strategiespiel konventioneller Bauart. Sprich: Sie ernten Rohstoffe (Nahrung, Holz, Stein), errichten Gebäude und bilden Kampfeinheiten aus. Damit enden die Standards. Denn die vierte Ressource sind »Skulls«, Schädel, die Sie für erlegte Gegner und Beute bekommen. Letztere besteht aus frei auf der Insel lebenden Dinosaurier, die gejagt werden können. Genauso gut lassen sich diese Tiere aber auch fangen und fürs Gefecht abrichten. Mehr als 60



oder 70 Einheiten sollen Sie nicht auf einmal kommandieren. Außerdem können Sie zwar Trupps mit genügend Kampferfahrung in höhere Rangstufen befördern, dort aber sind die Plätze begrenzt – Sie werden deshalb gut überlegen müssen, welche Einheiten Sie zur Elite ausbilden. Den obersten Rang des Feldherrn kann gar nur eine einzige Einheit einnehmen. »Der Spieler soll sich mit den Truppen befassen«, erklärt Chefentwickler Thomas Langhanki. Damit sich das auch lohnt, sollen die Einhei-

ten deutlich länger leben als in den Massenschlachten vieler Konkurrenzspiele.

Was von **Paraworld** derzeit läuft, sieht sehr interessant aus. Die Dinosaurier sind schön animiert, riesige Echschen streifen durch die schmuck texturierte 3D-Landschaft. Manche der Urzeitbestien können sogar mit ihren Schwänzen Mauern einreißen oder den verlängerten Steiß als Katapult einsetzen, um den Gegnern Eier mit blitzschnell schlüpfenden Raptoren vor die Füße zu peffern. **MIC**

PARAWORLD

Genre: Echtzeit-Strategie
Termin: 4. Quartal 2005

Entwickler: Sunflowers / SEK
Status: zu 60% fertig

Mick Schnelle: »Meine Herren, die Dinosaurier in Paraworld sind wirklich imposante Erscheinungen. Spielerisch ist das Echtzeitstrategie-Epos derzeit noch nicht einschätzbar, dafür müssen erst mal ein paar spielbare Missionen vorhanden sein. Grafisch wird der Ausflug in die Parallelwelt ganz sicher ein Leckerbissen.«



► GAMESTAR.DE:
Screenshot-
Galerie
QUICKLINK **C32**