

## Opulente Urzeit

# Paraworld

Es gibt ein Dino-Leben nach Jurassic Park: In SEKs Echtzeit-Strategiespiel sind die Urzeit-Giganten die Stars und stürzen sich auf Ihren Befehl in epische Schlachten.

## Facts

- 40 Dinotypen
- 20 Inseln
- 5 Klimazonen
- 3 Völker

**M**it dem lustigen Aufbau-  
spiel **Wiggles** konnte das  
SEK-Team aus Berlin nur einen  
Achtungserfolg erringen. **Para-  
world** (so lautet der Arbeitstitel  
des Spiels) ist dagegen zu Hö-  
herem berufen. Zumindest was  
die Körpergröße seiner Haupt-  
darsteller angeht: Statt knuffiger  
Zwerge kommandieren Sie gi-  
gantische Dinosaurier in episch  
angelegten Schlachten – ver-  
packt in die momentan schönste  
Grafik des Genres.

## Dinos gegen Technik

Was machen vier Völker, die in  
einem Echtzeit-Strategiespiel  
denselben Planeten bewohnen?

Klar, sie bekämpfen sich. Dabei  
übernehmen Sie in der Solo-  
Kampagne von **Paraworld** einen  
von drei Volks-Stämmen (Nord-  
leute, Wüstenkrieger, Dschungel-  
kämpfer), um eine vierte,  
technologisch überlegene Zivi-  
lisation zu besiegen. Dazu müs-  
sen Sie sich nacheinander auf  
20 Inseln behaupten, die über  
fünf Klimazonen verteilt sind.  
Vom Steppen-Szenario gibt es  
schon bewegte Bilder (siehe  
auch den Trailer auf unserer  
CD/DVD). Die Wüste existiert  
immerhin bereits auf Screens-  
hots. Zudem sind Dschungel-  
terrain und Eiswelten geplant.  
Über das letzte Gebiet halten

sich Entwickler SEK und Publis-  
her Sunflowers noch bedeckt.

## Zuchtmeister

Neu erschaffene Untertanen  
sind zunächst neutrale Allroun-  
der. Erst wenn Sie dem Kerl  
(oder der Dame) eine Richtung  
vorgeben, entwickelt er sich  
zum Rohstoffsammler, Kämp-  
fer oder (besonders wichtig) Di-  
nozüchter. Nur diese Burschen  
können die Urzeitechsen erle-  
gen oder sie für die Schlacht ab-  
richten. Dabei nutzen sie Fort-  
schritte aus anderen Bereichen,  
wie etwa die des Rüstungsmach-  
ers. So kommt ein kämpferi-  
scher Rhino-Dino in den Ge-



Mitten in einer Wüste liegt die **Oasenstadt**.

nuss einer speerabweisenden  
Plattenpanzerung. Brachiosau-  
rier eignen sich dagegen her-  
vorragend als Träger von (zuvor  
entwickelten) Katapulten. Rund  
40 unterschiedliche Echsen-Ty-  
pen, allesamt den echten Sau-

So etwas nennt  
man Kollateral-  
Schaden: Wüsten-  
krieger überfallen  
ein Dorf der  
Dschungelmens-  
chen. Dabei wird  
ein an sich harmlo-  
ser **Arbeitsdino**  
tödlich getroffen  
und kracht in eines  
der Gebäude.





Dieser Rhino-Dino ist richtig schwer gepanzert. Dagegen hat unsere bezopfte Kriegerin mit ihrem simplen Schwert trotz starker Begleitung kaum eine Chance.

riern nachempfunden, sollen im fertigen Spiel vorkommen.

### Durch Erfahrung gut

Alle Einheiten sammeln individuell Erfahrungspunkte. Das gilt im Kampf genauso wie beim Bau von Gebäuden. Mit ausreichenden Zählern befördern Sie Ihre Leute per Mausclick. Der kompetenteste Charakter wird automatisch Häuptling. Er steht

fortan an der Spitze der Befehlskette und soll Ihnen die Verwaltung von Menschen und Ressourcen erleichtern. Das System ist laut Publisher-Angabe angeblich innovativ, Details wollte man aber noch nicht verraten. Dafür steht fest, dass Sie im Laufe des Spiels insgesamt drei Helden in Ihr Dorf aufnehmen dürfen. Diese Leute wurden von dem vierten Volk aus dem Hei-

matdorf entführt und harren nun ihrer Befreiung. Gelingt Ihnen dieses Kunststück, schließen sich die Recken Ihnen an und liefern vom Feind geklaute Technologien wie den Umgang mit Eisen oder die Dinouzucht.

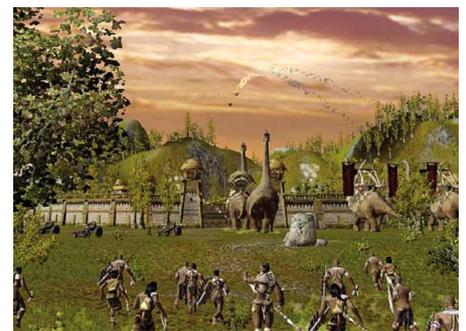
### Pracht-Grafik

Optisch schöpft **Paraworld** bereits jetzt aus den Vollen: Die Dinosaurier marschieren prachtvoll animiert in die Schlacht, während rundherum Dutzende von Menscheneinheiten kämpfen. Die schießen butterweich animiert Pfeile ab oder schleudern den herantrabenden Urzeit-Giganten Speere entgegen.

Daneben brechen Häuser spektakulär unter dem Gewicht eines stürzenden Stegosauriers ein. Dabei wirkt die mit Gräsern und Bäumen bewachsene Landschaft stets sehr real. **MIC**



In der Arena kämpft der Häuptling der Wüstenmenschen gegen den Giant-King.



Massige Dinos durchbrechen einen Schutzwall.

## Paraworld

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Entwickler:** SEK  
**Termin:** 3. Quartal 2004 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Mick Schnelle:** »Die Bombastgrafik haut mich glatt vom Hocker. Vom eigentlichen Spiel gibt's allerdings noch nicht allzu viel zu sehen. Sollte Paraworld spielerisch mit der Bombast-Grafik mithalten können, werde ich meinen Jahresurlaub auf den Release des Dino-Spektakels legen.«