

Prähistorische Pracht

Paraworld



Riesige Dinos, monumentale Grafik, fettes Budget: In der Großstadt Berlin entsteht bei den Wiggles-Machern ein wahrlich gigantisches Echtzeit-Strategiespiel.



Nur der keltische Stamm kann die besonders nahkampfstarken **Mammuts** zähmen und in die Echtzeit-Schlacht führen.

Wie passt ein 15 Meter hoher Brachiosaurus in ein nur zehn Quadratmeter großes Zimmer? Ganz einfach: Man rekonstruiert den Urzeitgiganten in wunderschöner 3D-Grafik. Und das Ergebnis darf der verbüßte GameStar-Redakteur dann in einem kleinen, geheimen

Vorführraum auf der E3 bestaunen. Die **Wiggles**-Macher von SEK basteln bereits seit einhalb Jahren an ihrem Echtzeit-Strategiespiel **Paraworld** (Arbeitstitel). Publisher Sunflowers (**Anno 1503**) unterstützt das Projekt mit satten vier Millionen Euro Entwicklungs-Budget.



Die **Dörfer** beeindrucken durch unglaublichen Detailreichtum und stilvolle Architektur.

Jules Verne trifft Dinos

Das Szenario von **Paraworld** mixt fröhlich Urzeit mit Einflüssen von Jules Verne (**Reise zum Mittelpunkt der Erde**) und historischen Elementen. Im Verlauf der Kampagne übernehmen Sie nacheinander drei Stämme (Kelten, Afrikaner, Asiaten), die Krieg gegen ein viertes, technisch deutlich überlegenes Volk führen. In gewaltigen Echtzeit-Schlachten kämpfen Riesenschildkröten gegen Dra-

chenboote, und blutrünstige Tyrannosaurier gegen Zeppeline.

Was in der Theorie zwar spannend, aber etwas gewöhnungsbedürftig klingt, raubt einem in Bewegung schlichtweg den Atem: Riesige, perfekt animierte Saurier stampfen durch wunderschöne 3D-Landschaften. Die belebten Dörfer protzen auch aus der Ferne mit wahren Polygonmassen und extrem stilvoller Architektur.

Urzeit-Multitalente

Anders als bei **WarCraft 3** sammelt in **Paraworld** jede Einheit Erfahrung, und das sowohl während der Arbeit als auch im Kampf. Zu Beginn jeder Untertanen-Karriere entscheiden Sie sich für eine Ausrichtung: Rohstoffsammler hacken am effektivsten Holz und stürzen sich mit Vorliebe in den Nahkampf; Dinozüchter verarbeiten die Urzeitriesen zu Nahrung oder reiten auf ihnen in die Schlacht. Das Besondere: Je nach Stamm und dessen Zusammensetzung verändert sich der Technologiebaum. Nur wer sich als afrikanischer Stammesführer aufs Dinozüchten spezialisiert, darf seinem Brachiosaurus später ein gewaltiges Katapult auf den Rücken schnallen. Bei anderer Ausrichtung dient das Ungeheuer dagegen als Transportmittel oder verarbeitet flugs ganze Dschungel zu Bauholz. **HK**

Parawold

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

Heiko Klinge: »Seit meiner Kindheit faszinieren mich Dinosaurier – mit diesem Spiel geht's mir genauso. Was für eine Grafik, was für Ideen! Wenn die Designer vor lauter Ambitionen nicht den Spaß vergessen, erwartet uns nächstes Jahr ein gigantisch gutes Echtzeit-Monster.«

WWW

www.gamestar.de:
zusätzliche Bilder in
Screenshot-Galerie