

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

Mit dem lustigen Aufbau-spiel **Wiggles** konnte das SEK-Team aus Berlin nur einen Achtungserfolg erringen. **Paraworld** (so lautet der Arbeitstitel des Spiels) ist dagegen zu Höherem berufen. Zumindest was die Körpergröße seiner Hauptdarsteller angeht: Statt knuffiger Zwerge kommandieren Sie gigantische Dinosaurier in episch angelegten Schlachten – verpackt 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 (Nordleute, Wüstenkrieger, Dschungelkämpfer), um eine vierte, technologisch überlegene Zivilisation zu besiegen. Dazu müssen 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 Screenshots. Zudem sind Dschungel-terrain und Eiswelten geplant. Über das letzte Gebiet halten

sich Entwickler SEK und Publisher Sunflowers noch bedeckt.

Zuchtmeister

Neu erschaffene Untertanen sind zunächst neutrale Allrounder. Erst wenn Sie dem Kerl (oder der Dame) eine Richtung vorgeben, entwickelt er sich zum Rohstoffsammler, Kämpfer oder (besonders wichtig) Dinozüchter. Nur diese Burschen können die Urzeitechsen erlegen oder sie für die Schlacht abrichten. Dabei nutzen sie Fortschritte aus anderen Bereichen, wie etwa die des Rüstungsmachers. So kommt ein kämpferischer Rhino-Dino in den Ge-



Mitten in einer Wüste liegt die Oasenstadt.

nuss einer speerabweisenden Plattenpanzerung. Brachiosaurier eignen sich dagegen hervorragend als Träger von (zuvor entwickelten) Katapulten. Rund 40 unterschiedliche Echsen-Typen, allesamt den echten Sau-

So etwas nennt man Kollateralschaden: Wüstenkrieger überfallen ein Dorf der Dschungelmenschen. Dabei wird ein an sich harmloser 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 Mausklick. 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 Dinozucht.

Pracht-Grafik

Optisch schöpft **Paraworld** bereits jetzt aus den Vollen: Die Dinosaurier marschieren prachtvoll animiert in die Schlacht, während rundherum Dutzende von Menscheinheiten 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.«