Luxus-Pokémon für Erwachsene

Zanzarah

Über 100 ballerfreudige Kampfgeister helfen einer jungen Frau bei der Wiedervereinigung von Menschen- und Feen-Welt.

Geschichten wie diese füllen für gewöhnlich ganze Fantasy-Roman-Zyklen: Die Tore zwischen den Welten der Menschen und der Feen sind in Vergessenheit geraten. Der Legende nach soll eine junge Frau die Pforten zur magischen Welt Zanzarah wieder aufstoßen. Diese Auserwählte ist die noch namenlose Heldin im innovativen Projekt der Aufbauspiel-Profis von Funatics (Catan, Cultures). Ähnlich wie Zauberlehrling Harry Potter erhält die Dame eines Tages eine Einladung in das Feen-Reich, um dort in Lara-Manier durch die bildhübschen Landschaften zu joggen. Weit weniger ausgelutscht als die Hintergrundgeschichte ist das Spielprinzip: Sie vereinigen die Zanzarah-Welten in einer Mixtur aus Action- und Rollenspiel – mit einem gehörigen Schuss Pokémon.

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

Feen im Koffer

Um den Gefahren der fremden Dimension zu trotzen, macht die Heldin sich nicht selber die Hände schmutzig – sie lässt magische Wesen für sich kämpfen. An verzauberten Plätzen wie Steinkreisen oder alten Bäumen finden Sie Feen, die Sie einfangen und im Gepäck verstauen. Treffen Sie auf einen Gegner, schwirren die Wesen ab in eine Astralebene, um sich dort mit den Helferlein des Feindes zu duellieren. Diese Gefechte sollen sich an den Schießereien bekannter 3D-Shooter orientieren. Per Maus und Tastatur dirigieren Sie als Kreaturen-Dompteur die frei schwebenden Untergebenen. Geballert wird mit bis zu fünf Zaubersprüchen, die Sie den geflügelten Naturgeistern antrainieren können. Ob Feuerbälle oder Eisblitze durch die Gegend donnern, hängt davon ab, zu welcher von zwölf Kategorien Ihr Begleiter gehört. Neben Feuer-, Eis- oder Wasser-Feen tummeln sich in Zanzarah auch exotischere Kreaturen wie Stein- oder Sumpfgeister.

Magische Muckibude

Der Ausgang der actionreichen Feen-Gefechte soll nicht nur vom Geschick des Spielers an der Maus abhängen. Mindestens genauso wichtig ist auch die richtige Auswahl der Kämpferinnen und Zaubersprüche. Ein Wassergeist zeigt sich von Feuerbällen unbeeindruckt, während ein Eis-Wesen dadurch gehörig Schaden nimmt. Der Haken daran: Die Heldin kann nur fünf Feen zur gleichen Zeit mit sich herumtragen. Sie werden also sorgfältig überlegen müssen, welche der über 100 im Spiel verborgenen Mitstreiter Sie einpacken. Nach einem erfolgreichen Kampf hagelt es Erfahrungspunkte, die Sie als Trainer in die Spezialfähigkeiten der Flatterviecher investieren. So werden kampfstarke Champions genauso züchtbar sein wie ausgewogene Allrounder. Genau wie in Nintendos Monsterzucht-Simulation Pokémon müssen Sie die für Ihren Spiel-Stil optimale Balance zwischen Angriff und Verteidigung finden. Ist das Solo-Abenteuer durchgespielt und der Kampf-Kader perfekt trainiert, sollen Sie sich im Internet mit anderen Feen-Haltern messen können. MS

Im Dorf verkaufen Händler Zaubersprüche und magischen Tand.

Neben der Heldin flattert eine Sumpf-Fee. Der magische Pilzkreis am Boden ist ein Schalter.

Nur fünf Helfer finden im Rucksack Platz.

Zanzarah

Genre: Actionspiel
Entwickler: Funatics
Termin: 2. Quartal 2002
Ersteindruck: Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Eine fesche Heldin, schnuckelige Feen und knallharte Baller-Action – was soll da noch schief gehen? Hoffentlich schreckt der zu Unrecht schlechte Ruf des Pokémon-Prinzips nicht zu viele PC-Spieler ab. Ich jedenfalls freue mich schon auf Sammel-Touren und magische Kämpfe in Zanzarah.«