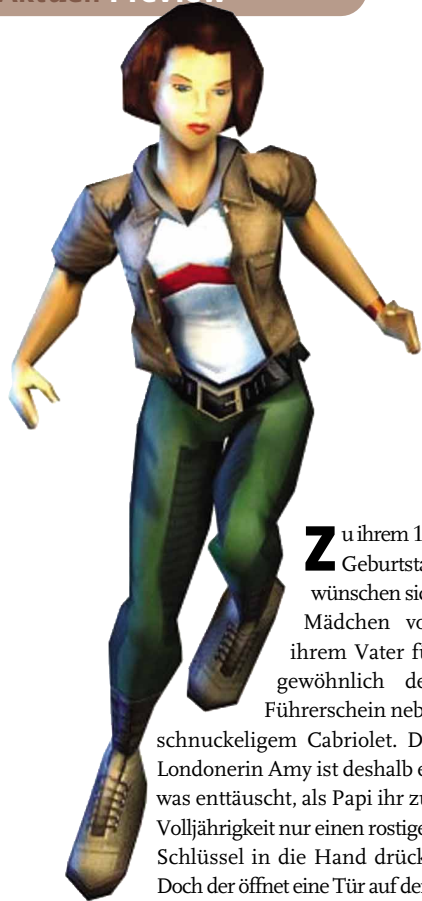


Zwischen Zelda und Pokémon

# Zanzarah

Gemütlich rätseln oder lieber hektisch ballern? Jung-Heldin Amy und ihre Feen-Armee beherrschen beides.



Zu ihrem 18. Geburtstag wünschen sich Mädchen von ihrem Vater für gewöhnlich den Führerschein nebst schnuckeligem Cabriolet. Die Londonerin Amy ist deshalb etwas enttäuscht, als Papi ihr zur Volljährigkeit nur einen rostigen Schlüssel in die Hand drückt. Doch der öffnet eine Tür auf dem Dachboden und damit den geheimen Zugang in die magische Feenwelt **Zanzarah**. Im gleichnamigen Action-Adventure von Funatics (**Cultures**) macht sich Amy daran, die Pforte zwischen Realität und Zauberreich für alle Menschen zu öffnen: Ein griesgrämiger Druiden hat das Tor mithilfe seiner Feen-Armee vor langer Zeit verschlossen. Doch auch Amy beherrscht den Umgang mit den Flattermännern – in Gefechten mit den Schergen des alten Mannes kommen ihre Feen zum Einsatz. Die schwirren dann mit den Helfern der Druiden-Wächter ab in die Astralebene, um sich dort in 3D-Shooter-Manier Zaubersprüche um die Ohren zu hauen. Rätselraten und Gespräche mit Dorfbewohnern erledigt Amy aber selbst. Mit einer fast fertigen Version sind wir ihr nach Zanzarah gefolgt.



Auf CD/DVD:  
Video-Special



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



Amy und ihre grüne Naturfee erkunden die Wolkenwelt. Die Eule (rechts auf dem Geländer) erteilt Ratschläge zum Spiel.

## Zauber-Deathmatch

Neben der feschten Heldin sind die 77 im Spiel versteckten Feen eindeutig die Stars von **Zanzarah**. Amy findet die Wesen in freier Natur oder erhält sie von Trainern und besiegten Feinden. Maximal fünf Feen hat Amy im Rucksack dabei, der Rest ihrer Sammlung wartet derweil in der Londoner Wohnung. Bei einem Händler wird es Zaubersprüche zu erstehen geben. Achtung: Nicht jede Fee soll alle Formeln nutzen können. Meteore sind etwa Steinwesen vorbehalten und für Naturgeister tabu. Da sich Ihre Helfer aus zwölf Elementararbeiten rekrutieren, werden Sie Ihren Einkauf gut planen müssen. In den über 100 Kampfarenen der Astralebene soll sich dann zeigen, ob Ihre Wahl richtig war. Ihr Geschick mit der Maus wird in den schnellen und

meist recht kurzen Gefechten zwar wichtig sein, ohne die richtigen Zauber soll aber auch der gewiefte Shooter-Experte klein beigeben müssen. Nach einem Sieg scheffeln Ihre Helfer neben Geld Erfahrungspunkte und können so stärkere Sprüche lernen – **Pokémon** lässt grüßen.

## Schöne Stürze

Im Moment balancieren die Entwickler in ausgiebigen Testpartien die Werte der Feen und Zaubersprüche. Die zehn Landstri-

che von **Zanzarah** sind dagegen schon fertig und sehen dank Renderware-Engine sehr gut aus. Zudem ist das Programm einsteigerfreundlich: Das komplexe Feen- und Inventarmenü wird erst im Laufe des Spiels nach und nach freigeschaltet (und erklärt). Allerdings würde der Steuerung via Tastatur und Maus etwas Feintuning gut tun: In den kniffligen Jump-and-Run-Passagen stürzte Amy bei der von uns angespielten Version auffallend häufig in den Abgrund. **MS**



In der Arena benutzt das Steinwesen einen Zauber.

## Zanzarah

**Genre:** Action-Adventure  
**Termin:** April 2002

**Entwickler:** Funatics  
**Ersteindruck:** Sehr gut

**Markus Schwerdtel:** »Action-Adventure, Monsterzucht und 3D-Ballerei – eine wilde Mischung, die aber erstaunlich gut funktioniert. Auch Genre-Puristen können gestrost einen Blick auf die Feen-Gefechte riskieren. Nur die Steuerung zickte in unserer Version noch etwas.«