

ANLEITUNG



ZANARAH

DAS VERBORGENE PORTAL



FUNATICS
DEVELOPMENT
a phenomedia company



ZANZARAH

DAS VERBORGENE PORTAL



© 2002 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Published by THQ

Uses Bink Video. Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2002 by RAD Game Tools, Inc.

Some samples used under license from AMG



ACHTUNG! Software, Handbuch, Musik, Grafik, Texte und Namen sind urheberrechtlich geschützt.
Vermietung und Vervielfältigung sind untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern
dürfen Sicherheitskopien nicht zurückbehalten werden. Selbiges gilt auch für Installationen auf
Festplatten. Zu widerhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.

Risiken und Nebenwirkungen

ERGONOMISCHE HINWEISE

- 1) Halte vom Bildschirm einen Abstand von mindestens 45 cm, um deine Augen nicht unnötig zu belasten.
- 2) Sitz aufrecht und stelle die Stuhlhöhe so ein, dass deine Beine einen rechten Winkel bilden. Der Winkel zwischen Ober- und Unterarm sollte beim Sitzen mehr als 90 Grad betragen.
- 3) Grundsätzlich sollte die Oberkante des Monitors in Augenhöhe oder tiefer liegen und der Monitor leicht nach hinten gekippt sein, um Verspannungen im Bereich der Halswirbelsäule zu vermeiden.
- 4) Reduziere die Helligkeit des Bildschirmes, um den Kontrast herunterzusetzen, und verwende möglichst einen flimmerfreien und strahlungssamen Monitor.
- 5) Achte darauf, dass deine Umgebung gut ausgeleuchtet ist.
- 6) Vermeide das Spielen, wenn du müde oder erschöpft bist, und lege (ständliche) Bewegungspausen ein, auch wenn's schwer fällt...

EPILEPSIE-WARNUNG

Bei einigen Menschen, die Lichtreizen ausgesetzt sind, kann es zu Bewusstseinstörungen oder gar epileptischen Anfällen kommen. Falls in deiner Familie Epilepsie bekannt ist oder du selbst davon betroffen bist, konsultiere bitte einen Arzt, bevor du dieses Spiel benutzt. Sollten während des Spiels Symptome wie Schwindelgefühl, Wahrnehmungsstörung, Augen- oder Muskelzucken, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilliger Bewegung oder Krämpfe auftreten, schalte das Gerät bitte SOFORT ab und konsultiere einen Arzt, bevor du das Spiel erneut startest.

Inhaltsverzeichnis

1.	VORWORT	4
2.	GESCHICHTE	4
3.	INSTALLATION	6
3.1	SYSTEMVORAUSSETZUNGEN	6
3.2	INSTALLATION	6
3.3	SETUP/START-MENÜ	6
3.4	TECHNISCHER SUPPORT	6
3.5	ZANZARAH IM INTERNET	7
4.	SPIELSTART	8
5.	STARTBILDSCREEN - ZANZARAH IM ÜBERBLICK	8
5.1	EINZELSPIELER	8
5.2	MEHRSPIELER	9
5.3	OPTIONEN	11
5.4	ENDE/CREDITS	11
6.	SPIELBESCHREIBUNG	12
6.1	WORUM GEHT ES BEI ZANZARAH?	12
6.2	AMY	12
6.3	DIE ANDEREN WESEN	13
6.4	FEEN	14
6.5	WEITERE BONUSGEGENSTÄNDE	16
6.6	DIE LANDSCHAFT UND DIE EINZELNEN REGIONEN	18
7.	BEDIENUNG DES SPIELS	18
7.1	HAUPTMENÜ	18
7.2	DER SPIELBILDSCREEN/ALLGEMEINES	19
7.3	STEUERUNG VON AMY	19
7.4	DAS SPIELMENÜ INNERHALB DES SPIELES	20
7.5	FEENKAMPF - STEUERUNG DER FEEN	23
8.	TIPPS & TRICKS	25
9.	ANHANG	26
9.1	MAUS- UND TASTATURBELEGUNG	26
9.2	PROBLEME	27
10.	STICHWORTVERZEICHNIS	28
11.	CREDITS	30

I. Vorwort

Willkommen in einer Welt voller Leben und Abenteuer!

Die Lektüre dieses Handbuchs wird dir beim Kennenlernen des Spielprinzips und der Bedienung des Spiels helfen. Es enthält viele Tipps und Hinweise, wie du dich im Spiel bewegst und wie du deine Feen besser in den Griff bekommst. Durch das Stichwortverzeichnis am Ende des Buches kannst du Sachverhalte schnell nachschlagen.

Wir wünschen viel Spaß und viel Erfolg beim Erforschen der Welten! Mögen die besten Feen dich begleiten.

Dein Funatics-Team

2. Geschichte

Es gab einmal eine Zeit, da waren alle Welten verbunden. Menschen und Feen respektierten einander und lebten in Eintracht. Schon immer gab es diese drei Welten: die Welt der Menschen, die der Feen und die Welt Zanzarah. Aber von jener Zeit der vereinten Welten hört man heute nur noch Legenden und Sagen...

Denn damals fingen die Menschen an, die magischen Wesen zu unterdrücken und auszurotten. Sie quälten die Druiden, verbrannten die weisen Frauen und zerstörten die heiligen Stätten der Elfen. Alles Magische wurde verboten und zerstört.

In dieser Zeit entschied der letzte und stärkste Druide, die Welten zu trennen. Er verschloss die alten Wege zwischen der Menschenwelt und der Feenwelt mit Steinen. Die Runensteine für die Portale verstreute er in der Welt Zanzarah, so dass nie wieder ein menschliches Wesen sie benutzen könnte....

Was einst vereint war, wurde von nun an getrennt. Die Jahre vergingen und die Menschen vergaßen die einst natürliche Verbindung zu der Welt der Magie...

... bis eine von ihnen in das Reich der Feenwelt gerufen wurde, um diese Welt der Magie vor dem nahenden Chaos zu retten.

3. Installation

3.1 SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Damit du Zanzarah spielen kannst, benötigst du einen IBM PC kompatiblen Computer, der die folgenden Systemvoraussetzungen erfüllt:

Prozessor:

- Pentium II 500 MHz oder schneller
- Hauptspeicher: 64 MB oder mehr
- Grafikkarte der 2. Generation (z. B. TNT2)
- 16 MB Speicher
- DirectX 8.1 oder höher
- CD-ROM-Laufwerk
- Soundkarte (empfohlen)
- Maus (2 Tasten)
- Betriebssystem:
Windows 98/2000/ME/XP

3.2 INSTALLATION

Unter Windows 9x/2000 startet die Installation automatisch, sobald du die CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt hast.

Ist die Autostart-Funktion deines CD-ROM-Laufwerks nicht aktiviert, klicke auf das "Start"-Menü und wähle "Ausführen..."

In das sich öffnende Fenster gibst du Folgendes ein: "E:\setup.exe" (sofern "E" die Kennung deines CD-ROM-Laufwerkes ist). Ist dein CD-ROM-Laufwerk einem anderen Buchstaben als E zugeordnet, gib bitte diesen stattdessen ein (z.B. "D:\setup.exe").

Klicke auf OK und folge den Anweisungen des Installationsprogramms.

Hinweis:

ZANZARAH benötigt DirectX ab Version 8.1.

Das Installationsprogramm prüft automatisch, ob sich diese Programmabibliothek auf deinem PC befindet und installiert sie gegebenenfalls.

3.3 SETUP/START-MENÜ

Video

Grafikauflösung
Hier wird die Bildschirmauflösung eingestellt.

Audio

Im Audiobereich des Setups, aber auch im Audiobereich der Optionen im Spiel (siehe Punkt 5.3.) können Soundeinstellungen vorgenommen werden.

Einstellungen

Detailstufeneinstellungen von Partikeln und Effekten können hier im Setups, aber auch im Videobereich der Optionen im Spiel (siehe Punkt 5.3.) angepasst werden.

3.4 TECHNISCHER SUPPORT

0190 - 50 55 11

(€ 0,62 pro Minute)
für **spielinhaltliche** Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar 24 Stunden täglich (Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung)
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 70 55 11)

01805 - 60 55 11

(€ 0,12 pro Minute)
für **technische** Fragen zu THQ-Produkten
erreichbar Mo.-Fr. von 16-20 Uhr mit persönlicher Betreuung
(Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, wählen bitte: +49 1805 60 55 11)

0190 - 50 55 12

(€ 0,62 pro Minute)
für FAX-On-Demand-Server – Lösungshilfen per FAX-Abruf
erreichbar 24 Stunden täglich
KEINE persönliche Betreuung
(für Kunden, die nicht aus Deutschland anrufen, vorerst NICHT erreichbar)

E-Mail:

Fragen zu unseren Spielen können Sie uns auch per E-Mail stellen:
thq@maxsupport.de

3.5 ZANZARAH IM INTERNET

Tipps & Tricks sowie die neuesten Informationen über ZANZARAH findest du im Internet unter folgenden Adressen:

<http://www.zanzarah.de>

<http://www.funatics.de>

<http://www.thq.de>

4. Spielstart

Es wird empfohlen, alle Anwendungen vor dem Spielstart zu beenden.

Nachdem die CD in das CD-ROM-Laufwerk gelegt wurde, startet Zanzarah automatisch mit dem Start-Bildschirm, insofern die Autorun-Funktion des CD-ROM-Laufwerks aktiviert ist. Drücke auf START, sodass der Startbildschirm erscheint. Mit WEITER gelangst du in den Startbildschirm.

Wenn die Autorun-Funktion deaktiviert ist, klicke bitte auf START unten in der Windowsleiste. Wähle dann PROGRAMME und anschließend ZANZARAH aus, damit das Spiel geladen wird.

Als Erstes gelangst du ins Konfigurationsfenster. In diesem kannst du vor dem eigentlichen Spielstart Einstellungen für Audio und Video (Bildschirmauflösung) vornehmen.

Falls du deine Seriennummer noch nicht während der Installation eingegeben hast, musst du diese nun angeben.

5. Startbildschirm - Zanzarah im Überblick

Sobald sich der Startbildschirm öffnet, hast du die Möglichkeit, Zanzarah im Einzelspieler- oder im Mehrspielermodus zu spielen oder verschiedene Einstellungen unter den Optionen vorzunehmen:



5.1 EINZELSPIELER NEUES SPIEL

Im Einzelspielermodus öffnet sich ein Register mit sechs Speicherplätzen, in denen du Spielstände speichern kannst. Wenn du ein neues Spiel beginnst, sind die Speicherplätze noch frei. Wähle einen davon mit Linksklick aus, gib deinen Namen ein und bestätige deine Auswahl mit dem Häkchen rechts daneben, oder verwerfe deine Auswahl mit dem Kreuz .

SPIEL LADEN

Wählst du einen der schon benutzten Speicherplätze, wird ein zuvor gespeicherter Spielstand geladen. Dabei zeigt dir ein Hinweistext unter den Speicherplätzen, wie viel Land der Karte du bereits erforscht und wie viel Zeit du dafür benötigt hast. Bestätige deine Auswahl mit dem Häkchen rechts daneben, oder verwerfe deine Auswahl mit dem Kreuz.

Spielstand löschen

Möchtest du einen Spielstand löschen, dann wähle den Speicherplatz mit Linksklick aus und benutze anschließend das Papierkörbchen-Symbol .

kliek aus und benutze anschließend das Papierkörbchen-Symbol .

Spielstand kopieren

Um einen Spielstand zu kopieren, klicke links auf den zu kopierenden Spielslot und wähle dann das Symbol links neben dem Speicherplatz, in dem du den Spielstand einfügen möchtest. Der Speicherplatz muss frei sein, d.h. alte Spielstände müssen gelöscht werden, bevor du einen Spielstand hineinkopieren kannst!

5.2 MEHRSPIELER

Du kannst ZANZARAH - FEENKÄMPFE auch mit bis zu 2-10 Freunden über ein lokales Netzwerk oder über das Internet mit einer TCP/IP-Verbindung spielen.

Wähle dazu die Option MEHRSPIELER, und es öffnet sich ein Menüübersicht für die Einstellungen des Mehrspielerspiels. Dieser gliedert sich in 3 Bereiche:



SPIELEINSTELLUNGEN

Name

Hier kannst du deinen Namen eingeben.

Verbindungsart

28,8k Modem
nur für 2 Spieler geeignet

56k Modem/ISDN
bis zu 4 Spieler

DSL
4-10 Spieler

IP

Ein Spieler (der Host) eröffnet ein Spiel, startet einen Server, alle anderen Spieler können diesem Spiel dann beitreten. Die IP-Adressen werden automatisch ausgetauscht.

SERVEREINSTELLUNGEN

Es gibt 2 verschiedene Spieltypen:

Deathmatch: Hier greifst du auf einen Spielstand aus dem Einzelspielermodus zurück, mit dessen Hilfe du alle deine bereits gesammelten Feen aus dem Einzelspiel jetzt auch im Mehrspielerkampfmodus einsetzen kannst. Dazu stellst du sie nach deinen Vorstellungen zu einem Team (dem Feendeck) zusammen.

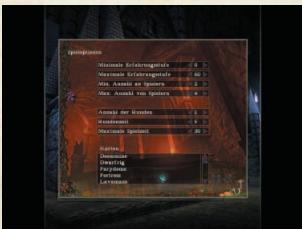
Zufallsspiel: In einem zufällig generierten Spiel werden dir die Feen und Arenen zugewiesen. D.h. du besitzt in jedem Fall nur 5 Feen und Handel/Tausch mit anderen Spielern ist nicht möglich.

Bist du der Host und hast du dich für einen Spieltyp entschieden, klicke auf ERSTELLEN, damit das Spiel aufgebaut wird.

SPIEL BEITREten

In diesem Bereich sieht man nur Spieler, die im lokalen Netzwerk sind. Einem Spiel kannst du solange beitreten, wie Einstellungen vorgenommen werden und bis die maximale Spieleranzahl erreicht ist. Wenn du dich an einem Spiel beteiligen willst, drücke die Schaltfläche BEITREten.

Es erscheint ein Auswahlmenü:



Dort stehen die einzelnen Spieler in den verschiedenen Registern. Die Sterne daneben geben die Stärke des Feendecks des Spielers an. Dieses kann von 1 (sehr schwach) bis 5 (sehr stark) variieren. Im unteren Bereich befindet sich ein Chatfenster.

Es können nun folgende Einstellungen vorgenommen werden.

Handel (nicht im Zufallsspiel):

- 1) kein Handel (weder Angebot noch Nachfrage nach Feen und Zaubersprüchen)
- 2) Aufforderung zum Handel an jemanden (ich will Handel treiben)
- 3) ein anderer Spieler möchte mit mir handeln

Handelsfenster



Links im Handelsfenster befindet sich das eigene Inventar mit den Zauber-

sprüchen und Feen, die NICHT im Deck aktiv sind.

Deckauswahl (nicht im Zufallsspiel):
Die Deckauswahleinstellungen verhalten sich analog zu den Einstellungen im Einzelspielermodus, mit einer Ausnahme: das Inventar der Bonusgegenstände fehlt, und folglich können die Feen nicht zusätzlich ausgerüstet werden.

Im Zufallsspiel hast du keine Möglichkeit, dein Feendeck zu ändern, es sei denn, du wählst das Spieloptionsmenü und bestätigst es mit dem Klick auf das Häkchen, dann wird das Feendeck neu gemischt.

Spieloptionen (nur als Server):

Hier können folgende Einstellungen vor dem Spiel vorgenommen werden:

- minimale/maximale Erfahrungsstufe der Feen
- Anzahl der Spieler
- Anzahl der Runden
- Rundenzeit in Minuten
- Maximale Spielzeit
- Spielkarte

Wenn du als Host das Häkchen bestätigst, leuchtet die grüne Lampe auf und das Spiel startet.

Die Mehrspielerarenen unterscheiden sich nicht nur optisch von den Arenen im Einzelspielermodus, es gibt zwei weitere Features:

Manapool: lädt Energiepunkte neu auf
Heilpool: lädt Lebenspunkte (Trefferpunkte) neu auf

Weitere Änderungen im Mehrspielermodus:

- Die Gegnernamen werden über dem Fadenkreuz angezeigt.
- Durch Betätigen der „T“-Taste auf der Tastatur öffnet/schließt man den Chat.
- Mit der „TAB“-Taste erhält man eine Übersicht der gegnerischen Feen mit ihren Namen und ihrer Statusanzeige.

- Bei jeder neuen Runde werden **Mana und Lebenspunkte (Trefferpunkte) der Feen aufgefüllt!** Das gilt auch für die Feen, die aus einem Einzelspielerstand geladen wurden. Dies beeinflusst allerdings nicht den Einzelspielerstand, d.h. alle Erfahrungspunkte werden nicht in das Einzelspiel übernommen.

Mit ESC öffnest du das Optionsmenü und kannst gegebenenfalls das Spiel verlassen.

INTERNET-LOBBY

Verbindet dich mit dem "ZANZARAH Onlineserver". Dort kannst du andere Zanzarah-Spieler treffen und dich zum Spielen verabreden.

Dies geht natürlich nur, wenn du eine funktionierende Internetverbindung auf deinem PC installiert hast.

5.3 OPTIONEN

Einstellungen (Sound)

Die oberen drei Einstellungen sind für den Sound.

Hier kannst du sowohl die Musik-Lautstärke als auch die Effekt-Lautstärke einstellen, welche die Lautstärke von Hintergrundgeräuschen und der Sprachausgabe reguliert. Die Qualität der Tonausgabe wird im dritten Punkt (Audio-Qualität) bestimmt. Je weiter rechts die Einstellungen, desto lauter und besser ist der Ton. Eine bessere Tonqualität kann die Geschwindigkeit des Spiels beeinflussen.

Einstellungen (Grafik)

Der untere Teil dieses Menüs ist den Grafikeinstellungen gewidmet. Gamma reguliert die Helligkeit des Bildes. Auch lassen sich die Partikeldichte, Weltdetails, Schattendetails und Effektdetails im Spiel einstellen. Je weiter rechts die Einstellungen sind, desto mehr Details sind zu sehen und desto höher die Partikeldichte.

Auf langsameren PCs sollte eine niedrigere Detailstufe gewählt werden, um die Geschwindigkeit zu erhöhen.

Konfiguration der Eingabe/Tastaturbelegung

Standardmäßig ist die im Anhang dargestellte Eingabekonfiguration eingestellt. Diese muss nicht übernommen werden, du kannst diese Konfiguration jederzeit in diesem Menü verändern. Des Weiteren können in diesem Menü Einstellungen bezüglich der Maus (Geschwindigkeit, Glättung, Invertierung) vorgenommen werden.

5.4 ENDE/CREDITS

Um das Spiel zu beenden und zu verlassen, wähle dieses Menü. Hier befinden sich auch die Credits für all die fleißigen Menschen, durch die das Spiel entstanden ist. ;)



6. Spielbeschreibung

In diesem Kapitel werden die grundlegenden Spielemente von Zanzarah erklärt.

6.1 WORUM GEHT ES BEI ZANZARAH?

Die Mission

Das Spiel beginnt in London, in der Heimat von Amy. Sie erhält seltsamen Besuch von dem Sumpfkobold Rafi, der etwas Geheimnisvolles auf dem Dachboden zurücklässt, das ihr den Weg in die Feenwelt ermöglicht. Nach und nach eröffnen sich ihr in dieser Welt Wege, neue Gebiete zu beschreiten, so z.B.: Der Garten der Feen, Tiralin – die Stadt der Feen, Dunmore – das Sumpfdorf, Monogham – das Dorf der Zwerge oder die Weiße Kathedrale...

ZANZARAH ist die Welt der magischen Wesen und Kobolde, von der die Menschen seit Jahrhunderten ausgeschlossen waren. Mit Amy hast du die Möglichkeit, die Magie zu retten, die von einer dunklen Seite, dem Chaos, bedroht wird. Selbst die Feen – die einstige Stütze der Magie – sind verwildert und greifen sowohl Amy als auch die anderen Bewohner Zanzarahs an. Du musst sie fangen, zähmen und trainieren, um gegen andere Feen bestehen zu können und um in Zanzarah zu überleben....

Vervollständige deine Feensammlung

Am besten ist es, sich eine gut sortierte Sammlung von Feen anzulegen, um gegen die verschiedensten Angreifer gut gewappnet zu sein. Die Feensammlung kann vervollständigt werden, indem man

- wilde Feen fängt oder
- Feen mit anderen Wesen in Zanzarah tauscht oder erhandelt

In einem Feenbeutel sammelst du alle gefangenen Feen auf. Der Beutel hat die

Fähigkeit, alle diese Feen an deinen Ausgangsort – nach London – zu befördern. Dort können sich die wilden Gesellen erst einmal beruhigen. Wenn du das nächste Mal bei ihnen vorbeischaust, kannst du von all deinen gefangenen Feen bis zu fünf auswählen, die dich auf deiner Reise durch Zanzarah begleiten. Du trainierst deine Feen, indem sie gegen andere kämpfen. Dadurch sammeln deine Feen immer mehr Erfahrung und werden besser und besser. Deine erste Fee erhältst du gratis im Dorf Endeva.

6.2 AMY

Amy ist ein junges Mädchen, das gerade ihren 18. Geburtstag gefeiert hat. Sie hat weder außergewöhnlich viel Kraft, noch irgendwelche magischen Fähigkeiten. Sie ist ein ganz normales menschliches Geschöpf, wie du und ich. Amy wird aber eine ganz besondere Aufgabe zuteil: Sie soll eine fast vergessene Prophezeiung erfüllen, an deren Wortlaut sich keiner so genau erinnern kann....



6.3 DIE ANDEREN WESEN

Auf ihrer Reise begegnet Amy allerdings anderen Geschöpfen, die für einen Menschen nicht alltäglich sind. Einige begleiten sie auf ihrem Weg oder erteilen ihr Ratschläge, andere wollen ihr nichts Gutes....

Eulen – Diese hilfreichen Gesellen sitzen auf Zäunen, Ästen bzw. Steinen und geben altkluge Hinweise, die aber doch sehr nützlich sein können. Sprich sie an, indem du die linke Maustaste drückst, sobald ein grünes Dreieck über ihnen aufblinkt.



Sumpfkobolde – Bewohner der dunklen Sumpfe, insbesondere des Sumpfdorfes 'Dunmore'. **RAFI** ist ein besonderer Kobold, denn er holt dich und Amy nach Zanzarah. Du findest diesen Abenteurer jederzeit an der Höhle in dem Garten der Feen, und er hält Ratschläge und gute Tipps für dich bereit.



Walzwerge sind die Bewohner des Feengartens und des Verwunschenen Waldes. In "Endeva" - dem Gartendorf und "Tiralin" - der Stadt der Elfen sind sie zu Hause. **RUFUS** ist ein Waldelf, der sich auf den Fang von Feen spezialisiert hat, er lebt in Endeva.



Schattenelfen sind die Bewohner des Schattenreiches und sehr feindselig gegen alle anderen Wesen. Ihr Anführer ist ein Schattenelf, den alle ehrfürchtig den **GENERAL** nennen.



Pixies – streunen nicht nur im Feengarten umher und treiben Schabernack mit den dortigen Einwohnern.

Zwerge sind die Bewohner der Bergwelt, insbesondere des Höhlendorfes "Monaghams". Sie sind sehr geschickt im Bauen komplizierter Maschinen. Der Zwerg **LASSE** hier zum Beispiel ist ein bekannter Ingenieur.

6.4 FEEN

Sie sind deine ständigen Begleiter in Zanzarah. Feen leben, für Menschen und Kobolde unerreichbar, in der Astral-ebene, einer Welt zwischen Zanzarah und der realen Welt. Aber ohne sie würdest du kaum ein paar Schritte weit kommen, ohne dass dich verwilderte Feen angreifen. Deshalb ist es auch unabdingbar, wilde Feen zu sammeln



und zu trainieren, die dich in die dunklen Regionen begleiten können. Es gibt 77 verschiedene Arten von Feen!

Auf deine Feen solltest du Acht geben und dich um sie kümmern, dann werden sie dir gute Dienste leisten. Achte darauf, dass sie immer genug **Lebensenergie** und genug **Mana** besitzen. **Mana** ist extrem wichtig für ihre Zauberkraft. Für jeden Zauberspruch im Kampf verliert die Fee einen Manapunkt. Ist ihr Mana aufgebraucht, verwendet die Fee zum Zaubern im weiteren Kampf ihre Lebensenergie! Ist ihre Lebensenergie auf null, stirbt die Fee.

Feen können Erfahrungen sammeln. Diese spiegeln sich in ihren Erfahrungspunkten und ihrer Entwicklungsstufe wider. Die Stufen reichen von 0 bis 59, bei einigen Feen auch bis 60.



Einige Regionen bleiben dir am Anfang verborgen, da die geheimen Wege von **Steinfelsen** und **Sträuchern** versperrt werden oder sich tiefe Schluchten auf tun, die nur über **Luftwirbel** erreichbar wären. Mit Hilfe von Feen, die mit magischen **Feenkarten** ausgestattet sind, kannst du diese Gebiete später ergründen:



Feenkarte der Luftmagie: Dies ist eine Feenkarte für Luftfeen. Mit einer aktiven Luftfee in deinem Deck bist du nun fähig, die magischen Luftwirbel zu nutzen, die überall in Zanzarah zu finden sind.



Feenkarte der Erdmagie: Für Steinnome ist diese Feenkarte vorgesehen. Folgt dir eine Steinfee, ist diese nun in der Lage, große Felsbrocken zu sprengen.



Feenkarte der Feuermagie: Dies ist die Karte des Feuers. Hast du eine Feuerfee aktiv, kannst du auch heißeste Orte besuchen, ohne Schaden zu nehmen.



Feenkarte der Naturmagie: Die magische Feenkarte der Naturvölker von Zanzarah. Du kannst mit ihrer Hilfe, sowie einer aktiven Naturfee, Unkraut schrumpfen und verschwinden lassen.



Eine weitere besondere Karte, mit der nur eine bestimmte Art Fee ausgestattet werden kann, ist die **Feenkarte der Mentalen Magie**. Wenn du eine mentale Fee als deinen ersten Begleiter ausgewählt hast und im Besitz dieser Karte bist, kannst du andere Feen aufspüren.

Für alle Feen, die man nicht aufspüren kann oder die schlafen, gibt es das Feenhorn und die Meeressmuschel:



Feenhorn: Die Töne dieses Horns locken jede Fee aus ihrem Versteck. Benutze es, wo immer du schlafende Feen vermutest.



Meeressmuschel: Wasserfeen sind nicht leicht aus ihren Behausungen zu locken, aber der Klang der Brandung, der von dieser Muschel ausgeht, weckt bestimmt ihr Interesse.

Magische Kugeln: Um eine Fee fangen zu können, benötigst du pro Fee eine **magische Kugel**: Die mysteriösen Kugeln von Zanzarah wurden vor langer Zeit erschaffen. Sie besitzen die Gabe, Feen zu fangen und mit ihrem Inhalt zum Wohntort des Besitzers zu fliegen, wo immer dieser auch sein mag. Es gibt drei Arten dieser Kugeln: mit der **Silber-Kugel** fängt man Feen bis Stufe 20, mit der **Gold-Kugel** bis Stufe 40, und ab Stufe 41 brauchst du eine **Kristall-Kugel**.



Manche Feen können nicht gefangen werden; sie entwickeln sich mit Evolutionssteinen oder Zwergenwerkzeug aus einer Fee in eine andere Art:



Es gibt drei Arten von Evolutionssteinen: die **Evolutionsmagie der Luft**, die **Evolutionsmagie des Feuers** und die **Evolutionsmagie der Natur**. Verwende diese magischen Steine mit einer geeigneten Fee, und sie wird sich auf unglaubliche Weise verwandeln.



Mit dem uralten vergessenen **Werkzeug der Zwerge** können Metallfeen weiterentwickelt werden.

Die Zwerge haben dies einst verwendet, um ihre künstlichen Feenwesen zu schmieden.

6.5 WEITERE BONUSGEGENSTÄNDE

Bonusgegenstände können im Gegenstandsmenü des Spieldatenmenüs eingesehen und verwendet werden. Um das Spieldatenmenü aufzurufen, drücke die EINGABE-Taste.



Feentaler: Diese Geldstücke sind das verlorene gegangene Gold der Elfen. Sammle es auf, um kostbare Gegenstände bei den Händlern von Zanzarah zu erwerben.



Kristalle: Zwerge missachten den Wert der Feentaler; für dieses Bergvolk zählen nur die Kristalle aus den Tiefen von Zanzarah. Sie sind eher rar und somit auch sehr kostbar.



Heiltränke: Ein Heiltrank heilt angeschlagene Feen. Ziehe dazu im Gegenstands-menü den Heiltrank mit gedrückter linker Maustaste auf die zu heilende Fee. Es gibt drei Arten von Heiltränken: kleine, mittelgroße und große, welche die Lebenspunkte (Trefferpunkte) der Fee um 25, 50 und 100 Punkte erhöhen. Man findet Heiltränke in Kisten oder kann sie in den Läden der Welten käuflich erwerben. Heiltränke zeigen keine Wirkung, wenn Feen in einem Duell gestorben sind!



Kräuter: Mit Kräutern kannst du Feen sogar wieder beleben, falls sie in einem Duell unterlegen sind.



Medizin: Die Einnahme einer Medizin befreit eine Fee von jeglichen negativen magischen Flüchen, wie „Verbrannt“, „Vergiftet“, „Eingefroren“, „Verwirrt“ und „Magielos“. Dazu muss die Medizin auf die jeweilige Fee im Feendeck des Gegenstandsmenus gezogen werden.



Manatrank: Feen verlieren ihre Kraft bei zu häufigem Zaubern. Sorge mit diesem Trank dafür, dass sie bei einem Kampf nicht plötzlich wehrlos sind.



Goldene Karotte: Benutze die legendäre goldene Karotte mit einer Fee deiner Wahl, um ihre Erfahrungspunkte soweit aufzufüllen, dass sie nur noch einen weiteren Erfahrungspunkt benötigt, um die nächste Stufe zu erreichen. Somit wird sie dann beim nächsten erfolgreichen Kampf um mindestens eine Stufe aufsteigen.



Prägemagie: Große Feensammler prägen ihre Feen mit den Namen ihrer eigenen Wahl. Benutze diesen Gegenstand mit einer Fee, um diese Prägung zu vollziehen.



Knoblauchzerstüber: Dies ist eine üble Mixtur aus Knoblauch, Salz und zerstampften Kleeblättern. Er wird automatisch zur Verwendung vorgeschlagen, wenn eine wilde Fee dich attackiert.



Kleebalb: Ein Kleebalb hilft dir beim Umgang mit einem Zauberspruchverkäufer. Es wird automatisch eingesetzt, um die Anzahl der Nieten in der Auswahl zu verringern.



Feentasche: Eine Feentasche ist eine überaus praktische Erfundung. Sie erfasst eine nahezu beliebig große Anzahl von Gegenständen, ohne dabei Größe und Gewicht zu ändern.



Pixiebeutel: Pixies sind wild und schwer zähmbare Eingänge, eingesperrt in diesem Beutel, können sie aber leicht transportiert werden.



Elementarschlüssel der Natur, der **Erde**, des **Feuers** und der **Luft**: Dies sind Antriebselemente der Zwergeaufzüge.



6.6 DIE LANDSCHAFT UND DIE EINZELNEN REGIONEN

Viele verschiedene Regionen erwarten dich in Zanzarah: Feengarten, Verwunscher Wald, Nebelsumpf, Wolkenreich, Schattenreich, Bergwelt... Die Mannigfaltigkeit der Orte könnte kaum größer sein....



Gackernde Hühner und hoppelnde Hasen sorgen dabei für ein lebendiges Umfeld, aber auch die Pflanzenwelt ist realistisch und faszinierend durch ihre verschiedenen Ausprägungen. Die Geräuschkulisse, einschließlich der Laufgeräusche von Amy, passt sich dabei immer den einzelnen Regionen an: ob sie durch den Schnee stapft, durch den Sumpf watet oder über schallendes Plaster rennt.

Viele Regionen bleiben dir am Anfang verborgen, da die geheimen Wege von **Steinfelsen** und **Sträuchern** versperrt werden oder sich tiefe Abgründe vor dir auftun, die nur über **Luftwirbel** erreichbar wären. Mit Hilfe von magischen **Feenkarten** und dazu passenden Feen in deiner Begleitung kannst du diese Gebiete später erkunden.

Es existiert eine Übersichtskarte, die dir den Weg durch Zanzarah etwas erleichtert - falls du die einzelnen Teile findest. Die Übersichtskarte setzt sich aus den einzelnen Karten von jeder Region

Zanzarahs zusammen:

- Karte des Feengartens
- Karte des verwunschenen Waldes
- Karte der Bergwelt
- Karte des dunklen Sumpfes
- Karte des Schattenreiches
- Karte des Wolkenreiches

7. Bedienung des Spiels

In diesem Kapitel werden die Bedienelemente im Spiel selbst erklärt. Du kannst es auch als Nachschlagewerk benutzen, wenn du zu den einzelnen Funktionen Fragen hast.

7.1 HAUPTMENÜ

Mit ESC gelangt man ins interne Hauptmenü und hat die Möglichkeit, den Spielstand zu sichern, den vorigen Spielstand erneut zu laden oder das Spiel zu verlassen.



"**Button**" meint eine Schaltfläche, die du durch Drücken der linken Maustaste betätigten kannst. Diese sind in ZANZARAH stets Bilder, die beim Herüberfahren des Mauszeigers türkis aufleuchten.

Im Hauptmenü hast du nun die Wahl zwischen folgenden Optionen:

- **Sichere Spielstand:** sichert den aktuellen Spielstand. Spielstände werden auch nach Verlassen einer Region zwischengespeichert.

- **Lade Spielstand:** lädt den zuletzt gespeicherten Spielstand.

• **Optionen:** hier können Grafik und Soundeinstellungen oder die Tastatur und Maus konfiguriert werden.

• **Verlasse Spiel:** das Spiel wird abgebrochen und du gelangst in den Startbildschirm, um den Modus (Einzelspieler, Mehrspieler) oder den Spielstand zu wechseln.

• **Verlasse Programm:** Zanzarah wird komplett beendet.

• **Zurück:** damit gelangst du zurück ins Spiel.

menü (siehe Spielmenü) mit dem Inventar.

Das Spielmenü verlässt man über ein erneutes Betätigen der EINGABE-Taste oder indem man mit der linken Maustaste auf das Kreuz in der rechten oberen Seite des Fensters klickt bzw. die ESC-Taste drückt.

Hinweistexte

Wenn du den Mauszeiger auf ein wichtiges Element bewegst, wie z.B. über einen Button oder einen besonderen Gegenstand im Gegenstandsmenü, erscheint ein kleiner Informationstext.

7.3 STEUERUNG VON AMY

Die Steuerung der Hauptfigur basiert auf dem Zusammenspiel von Maus und Pfeiltasten bzw. Ziffernblocktasten.

Die Bewegungsrichtung wird mit den Pfeiltasten bzw. Ziffernblocktasten festgelegt. Mit der Pfeiltaste oben bzw. mit der Ziffernblocktaste 8 bewegt sich Amy nach vorne. Mit der Pfeiltaste unten bzw. mit der Ziffernblocktaste 2 wendet sich Amy zurück bzw. auf dich zu. Mit der Pfeiltaste rechts bzw. mit der Ziffernblocktaste 6 bewegt sich Amy nach rechts. Mit der Pfeiltaste links bzw. mit der Ziffernblocktaste 4 bewegt sich Amy natürlich, wie sollte es auch anders sein, nach links.



Die einzelnen Sprachen der verschiedenen Wesen von Zanzarah werden für dich übersetzt und erscheinen in Form von **Nachrichten** am unteren Bildschirmrand oder in einem Fenster in der Mitte des Bildschirms.

Wenn ein grüner Punkt aufleuchtet, können die Nachrichten mit einem Klick auf die linke Maustaste weitergeschaltet werden. Die erklärenden Fenster in der Mitte des Bildschirms besitzen „Weiter“-Buttons.

Um Einstellungen zu ändern, die Region zu wechseln oder um deine Feen auszuwählen, drücke die EINGABE-Taste. Dadurch öffnet sich das innere Spiel-

die Blickrichtung von Amy anvisiert, zoomt die Kamera automatisch Amy ein Stück zu dir heran. Mit dem Mausrad kannst du ebenfalls in jeder Richtung den Bildausschnitt vergrößern/her-einzoomen, indem du das Rad nach vorne drehst, oder herauszoomst, indem du es zurückscrollst. Diese Funktion kannst du natürlich nur dann nutzen, wenn deine Maus auch ein Mausrad besitzt.

Im Spiel verteilte Gegenstände werden beim Darüberlaufen automatisch selektiert/aufgesammelt, so z.B. **Feentaler** oder **Kristalle**.

Das **Öffnen von Truhen** und das **An-sprechen von Personen** sind nur möglich, wenn ein grünes Dreieck über dem jeweiligen Objekt aufleuchtet. Leuchtet ein Symbol in der linken oben Ecke des Bildschirmes auf, ist eine **Aktion** möglich.



Bei Gegenständen (Schalter und Truhen) erscheint ein Handsymbol in der linken oberen Bildschirmecke, bei Personen erscheint eine Sprechblase. Besitzt Amy eine Meeresmuschel oder ein Feenhorn kann sie bestimmte Feen aus ihrem Versteck locken, wenn diese Symbole in der rechten oberen Ecke des Bildschirmes aufleuchten. Mit einem Klick auf die **linke Maustaste** führt man die **Aktion** durch.

Das **Öffnen von Türen** wird von Amy **automatisch** vorgenommen. Falls notwendig verwendet sie auch die **pas-senden Schlüssel**, die sich in ihrem Besitz befinden.

• Der erste Schlüssel, den Amy erhält, ist **Rufus Hausschlüssel**. Benutze ihn, um die Tür zu Rufus Tür zu öffnen, um dort deine erste Fee auszuwählen.

• Mit dem **Katakomben-Schlüssel** ist es dir möglich, die Tür zu den Katakomben von Tiralin, der Stadt der Feen, zu öffnen. Die Katakomben sind dunkel und verlassen, bergen aber so manches Geheimnis in sich... Noch viele weitere Schlüssel wirst du auf deinem Weg finden.

7.4 DAS SPIELMENÜ INNER-HALB DES SPIELES

Ein wesentlicher Bestandteil des Spieles ist das Spielmenü mit dem Gegenstands-menü, das du über das Drücken der ENTER-Taste aufrufen kannst. Hier hast du auch die Möglichkeit, mit einem Linksklick auf den Speicherbutton, den jeweiligen Spielstand zu sichern.

Das Spielmenü verlässt du über ein erneutes Drücken der ENTER-Taste oder indem du mit der linken Maustaste auf das Kreuz in der rechten oberen Seite des Fensters klickst.

Am oberen Rand des Spielmenüs befinden sich 4 Kästchenbuttons, mit denen du die einzelnen Fenster/Menüs auswählen kannst:



Das Runenmenü F2

Unter Verwendung der Runenstein-kannst du verschiedene Orte in Zanzarah aufsuchen. Die Runenstein-e sind Eintrittstore in die Welten. In diesem Menü kannst du, je nachdem welche Rune dir zur Verfügung steht, zwischen den Welten hin- und herspringen. Die zehn magischen Runen besitzen die Macht, dich wie Teleporter ohne größeren Zeitverlust an unterschiedliche Orte zu versetzen. Öffne dazu das Runenmenü und wähle die Rune des gewünschten Ortes aus: Die **Rune der Rückkehr** bringt ihren Besitzer immer an den Ort seiner Geburt zurück. Die **Rune nach Tiralin** versetzt dich an die Tore der Stadt Tiralin - einer Stadt, umgeben von Wald. Weiterhin gibt es noch die **Rune des Feengartens**, die **Rune des Sumpfes Dunmore**, die **Rune zum Zwergenturm**, die **Rune der Höhle**-welt **Monaghan**, die **Rune in die Eiswelt der Berge**, die **Rune zum Cottage**, die **Rune des Himmels** und die **Rune der Schattenwelt**.



Je mehr Punkte die Fee in ihren Eigen-schaften besitzt, desto besser ist diese Eigenschaft ausgeprägt. Die Spezialeigenschaft einer Fee gibt Auskunft über die Wahrscheinlichkeit, dass ein kriti-scher Treffer ausgeführt wird.

Übersichtskarte (Map) F4

Diese Übersichtskarte bietet neben der Anzeige der gesamten Landschaft die Anzeige des aktuellen Standortes und ist daher sehr hilfreich zur Orientierung. Dein Standpunkt wird über das Symbol mit Amy angezeigt; wichtige Plätze, die du als Nächstes aufsuchen solltest, haben ein Ausrufezeichen. Um die Karte benutzen zu können, musst du sie aber erst finden...



Gegenstandsmenü (Inventar) F5

Dieses Fenster gliedert sich in zwei Hälften: Links befindet sich das so genannte Feendeck und rechts das Gegenstands-menü.

Das **Feendeck** enthält alle ausgewählten Feen mit ihren Namen, ihren Statusanzeigen für Mana und Lebenspunkte (Trefferpunkte) samt ihrer Zauber-Sprüche. Außerdem werden ihre Erfahrungspunkte angezeigt sowie die Punkte, die noch benötigt werden, um die nächste Erfahrungsstufe zu erreichen.

Im Gegenstandsmenü können folgende Dinge eingesehen und verwendet werden:

- **Feenauswahl**

Nur in London (bzw. dem Ort der Geburt) kannst du die Feen auswählen, die dich begleiten sollen. Dazu ziehst du die Feen, mit gedrückter linker

Maustaste, auf einen deiner 5 Slots. Die Ordnung der Feen kannst du jederzeit im Spiel umsortieren. Die Fee an oberster Stelle ist die Fee, die dir folgt und im Feenkampf als Erste kämpft. Besitzt sie keine Lebensenergie (Trefferpunkte) mehr, rutscht automatisch die nächste Fee auf.

- **Bonusgegenstände**

Du kannst die anwendbaren Bonusgegenstände jederzeit im Spiel verwenden, indem du sie mit der linken Maustaste auswählst und auf die Mini-anansicht der jeweiligen Fee ziehst.



- **Zaubersprüche**

Jede Fee besitzt im Feendeck **zwei Slots für je ein Paar Zauber-Sprüche**, bestehend aus einem offensiven und einem passiven Zauber-Spruch der jeweiligen Feenart.

Die Zaubersprüche können jederzeit ausgewählt und der entsprechenden Fee zugewiesen werden. Klickt man in eine der beiden Listen aller erworbenen **Offensivzaubersprüche** und **Passivzaubersprüche**, ändert sich die Deckdarstellung entsprechend. Anstatt Feenstatus werden die vorhandenen Zaubersprüche jeder Fee im Deck angezeigt. Indem du mit der linken Maustaste den Spruch auswählst und auf den Slot der jeweiligen Fee im Deck ziehst, wird die Fee mit dem Spruch ausgestattet.

Wie gesagt, bildet ein Offensivzauber mit einem Passivzauber immer ein Paar. Deshalb besitzen **Slot I** und **II** jeweils einen Platz für einen Offensivzauber und einen Passivzauber.

Offensive Zaubersprüche haben abgerundete Ecken in der Darstellung und werden durch einen Kreis symbolisiert, passive Zaubersprüche sind viereckig und werden entsprechend durch ein Viereck symbolisiert. Sprüche können nur in der passenden Stufe (gleiche Farbe und gleiche Erfahrungsstufe) oder darunter verwendet werden, d.h. ein Spruch der Stufe 2 kann bei einer Fee eingesetzt werden, die die Fähigkeit für Sprüche der Stufe 2 oder 3 (= zwei oder drei Kreise/Vierecke im Feendeck unter dem Spruchslot) hat, aber nicht bei einer, die nur die Fähigkeit der Stufe 1 (= ein Kreis/Viereck im Feendeck unter dem Spruchslot) besitzt. Passive Sprüche passen auch nur in die passiven Slots, offensive passen analog dazu nur in die offensiven Slots.

Üblicherweise kannst du einen ausgewählten Gegenstand oder Zauber-Spruch mit Klick der rechten Maustaste wieder abbrechen.

7.5 FEENKAMPF - STEUERUNG DER FEEN

Die Steuerung der Feen ist nur im **Feenkampf** von entscheidender Bedeutung. Trägst du mehrere Feen bei dir, kannst du außerhalb des Feenkampfes entscheiden, welche dir gerade folgen soll (siehe Feendeck im Spielmenü). Dies ist immer die Fee, die sich im ersten Slot befindet (außer sie ist tot, dann rückt die Nächste auf.)

Im Feenkampf stellt sich immer die Fee als Erste, die sich an oberster Stelle des Decks befindet, als zweite, die sich an zweiter Stelle befindet etc. Aber du kannst die Reihenfolge im Kampf auch verändern, indem du die **BILD AUF-** und **BILD AB**-Tasten drückst oder mit dem **Mausrad** in der Auswahl scrollst und deine Auswahl (hell umrandet) durch einen linken Maustastenkllick bestätigst. Du kannst deine Feen auch über die **Tasten 1-5** direkt auswählen.

Im Allgemeinen lassen sich die Feen in ihren Bewegungen und Sprüngen wie Amy steuern. In ihrer Sprungkraft stehen sie Amy allerdings nach, denn die Sprungkraft verbraucht sich bei Benutzung und lädt sich erst wieder auf, wenn die Fee sich am Boden befindet.

Feen haben die Möglichkeit, gegnerische Feen mit Zauber-Sprüchen zu attackieren. Mithilfe des **Fadenkreuzes** visierst du die gegnerische Fee an. Mit dem Drücken der linken Maustaste lädt sich der Zauber auf. Sobald du die Taste loslässt, wird der Zauber-Spruch auf den Gegner abgefeuert. Je länger du die Taste gedrückt hältst, desto intensiver wirkt der Zauber. Lässt du sie zu lange gedrückt, wirkt der Zauber negativ auf die eigene Fee.

Die Feenkampfarenen bestehen aus Plattformen, von denen deine Fee nicht herunterfallen sollte, denn fällt sie zu tief, stirbt sie. Fliegt eine Fee ins Licht, gilt dies als **Flucht!**



Statusanzeigen im Kampf

Der rote und der grüne Balken am unteren Bildschirmrand symbolisieren die **verbleibende Sprungkraft** und die **Lebenspunkte (Trefferpunkte)** deiner Fee. Je mehr Farbe die Balken verlieren, desto schlechter geht es ihr. Die Sprungkraft lädt sich allmählich wieder auf, die Lebenspunkte allerdings nicht, es sei denn, deine Fee besitzt einen entsprechenden Zauber-Spruch dafür.

Zaubersprüche

Jede Fee kann mit je zwei Paaren von Zaubersprüchen ausgestattet werden (ein Paar = 1 Offensivspruch + 1 Defensivspruch). Du kannst während des Kampfes zwischen den Paaren umschalten. Nur das ausgewählte Paar ist auch aktiv.

In der linken unteren Ecke werden die **Offensivsprüche** (zum Angriff) deiner Fee und das verbleibende Mana, in der rechten unteren Ecke analog der Spruch des **Defensivzaubers** (zur Verteidigung) mit dem verbleibenden Mana angezeigt. Die römischen Zahlen I und II neben dem Spruch verweisen auf den gewählten Spruchslot. Mit dem Betätigen der **mittleren Maustaste** kannst du im Kampf jederzeit zwischen Slot I und Slot II wechseln. Dies ist besonders sinnvoll, wenn das Mana eines Spruches zur Neige geht oder ein Spruch für oder gegen eine Fee besonders wirksam ist.

Fangen einer Fee

Bevor du eine Fee mit einer Kugel fangen kannst, muss diese in einem Feenduell stark geschwächt und anschließend von deiner Fee eingefangen werden. Man fängt eine Fee, indem man sie mit der eigenen Fee berührt. Wieder zurück aus der Astralwelt, wird die Fee von der magischen Kugel ergriffen und nach London gezaubert.

Je nach Erfahrungsstufe einer zu fangen Fee benötigst du eine stärkere Kugel. So können Feen bis Stufe 20 bereits mit einer **Silber-Kugel** gefangen werden. Für mächtigere Feen benötigst du die **Gold-Kugel** oder gar eine seltene **Kristall-Kugel** für Feen ab Stufe 41.

Fee verzaubert/vergiftet

Sowohl gegnerische Feen, aber auch die eigenen Feen können mit den entsprechenden Sprüchen verzaubert und vergiftet werden. Den Zustand der eigenen Fee erkennst du im Kampf an der Statusanzeige rechts im Bild.

- Flamme – Fee brennt und verliert dadurch Lebenspunkte
- Eiskristall – Fee friert ein
- Pentagramm – schnellere/langsamere Zauberaufladung; höhere/geringere Wahrscheinlichkeit für einen kritischen Treffer
- Füße – Bewegung wird beschleunigt/verlangsamt
- Herz – mehr/weniger Trefferpunkte; Schutzauber; Heilung; Reflexion
- Auge – Erblindung des Gegners
- Flügel – Sprungkraft erhöht/verringert
- Totenkopf – permanente Statusveränderung, die nach dem Kampf bestehen bleibt (vergiftet, verbrannt...)

Wenn ein blauer oder ein lila Kristall, ein grüner Totenkopf oder eine Flamme neben dem Namen der Fee im Deck erscheint, ist sie auch nach dem Kampf verzaubert und verliert ständig Lebensenergie. Ist dies der Fall, solltest du die

Medizin anwenden.

Ziehe dazu das ein Medizinfläschchen aus dem Gegenstandsmenü auf die angeschlagene Fee im Deck.

Effektivität

Keine Fee ist gegen alle anderen Feen effektiv. Es geht vielmehr darum, dass du dir eine vernünftige Auswahl von fünf Feen in deinem Feendeck zusammstellst, die du für die jeweilige Herausforderung benötigst. So ist zum Beispiel eine Energiefee besonders effektiv gegen eine Wasserfee; taugt aber überhaupt nichts gegen eine Steinfee...



	NATUR	FEEN	WATER	FEEN	FEEN	FEEN	FEEN	FEEN	FEEN
NATUR	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN
FEEN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT
WATER	ROT	GRÜN	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN
FEEN	GRÜN	ROT	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT
FEEN	ROT	GRÜN	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN
FEEN	GRÜN	ROT	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT
FEEN	ROT	GRÜN	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN
FEEN	GRÜN	ROT	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT
FEEN	ROT	GRÜN	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN	ROT	GRÜN

Diese Tabelle hilft dir dabei, herauszufinden, welche Fee du wann richtig einsetzt. Auf der linken Seite stehen dabei senkrecht untereinander deine eigenen Feen, oben befinden sich deine Gegner. Du findest die Tabelle auch im Spiel unter der Hilfe und Pausenfunktion F1.

8. Tipps & Tricks

In diesem Kapitel findest du einige nützliche Tipps und Tricks zu Zanzarah.

Wenn du im Spiel mal nicht weiter weißt, findest du hier vielleicht einen Hinweis, was du besser machen könntest.

Wie komme ich zu einer Fee?

- Deine erste Fee erhältst du in Tiralin. Mit Rufus' Hausschlüssel kannst du die Tür zu seinem Haus öffnen und dir eine der drei Feen aussuchen.

Was sind die wichtigsten Gegenstände und wo bekomme ich sie her?

- Feentaler** – Geld, um wichtige Dinge (Ausrüstungsgegenstände und Zaubersprüche) einzukaufen. Man findet sie überall in Zanzarah verstreut und erhält sie während und nach einem Feenkampf als Belohnung.



- Magische Kugeln** – Um eine Fee fangen zu können, benötigst du pro Fee eine magische Kugel. Du kannst sie in Zanzarah finden oder käuflich in Tiralin erwerben.

- Zaubersprüche** – werden bei Zauberkundigen für Feentaler verkauft. Ohne einen vernünftigen Zauberspruch ist die Fee nicht effektiv.

- Heiltränke** – heilen angeschlagene Feen. Es gibt drei Arten von Heiltränken: kleine, mittelgroße und große, welche die Lebenspunkte der Fee um 25, 50 und 100 Punkte erhöhen. Man

findet Heiltränke in Kisten, erhält sie zur Belohnung nach einem Feenkampf oder kann sie in den Läden der Welten für Feentaler käuflich erwerben.

- Manatrank** – Feen verlieren ihre Kraft bei zu häufigem Zaubern. Sorge mit diesem Trank dafür, dass sie bei einem Kampf nicht plötzlich wehrlos sind. Man findet Heiltränke in Kisten, erhält sie zur Belohnung nach einem Feenkampf oder kann sie in den Läden der Welten für Feentaler käuflich erwerben.

- Heilkräuter** – Man findet Kräuter in Kisten, erhält sie zur Belohnung nach einem Feenkampf oder kann sie in den Läden der Welten für Feentaler käuflich erwerben. Mit Kräutern kannst du Feen sogar wieder beleben, falls sie in einen Duell unterlegen sind.

Händler

- Bonusgegenstände können nicht nur gefunden, sondern auch erhandelt werden. In Zanzarah bieten die Händler von Tiralin, Endeva, Dunmore und Monaghan ihre Waren zu unterschiedlichen Konditionen an!

Feentrainer

- Es gibt verschiedene Trainer in Zanzarah, die kostenlos oder gegen einen Entgelt deine Feen trainieren. Feen von Trainern kannst du nicht fangen!

9. Anhang

9.1 MAUS- UND TASTATURBELEGUNG

Hier findest du die voreingestellten Tastaturbelegungen. Du kannst die meisten davon aber jederzeit in der Steuerungskonfiguration im Optionsmenü ändern.

 Enter	Öffnet und schließt Spielmenü mit Inventar
 Esc	Hauptmenü, Spiel beenden
Pfeiltasten	Bewegen der Figur
Ziffernblock	Bewegen der Figur
   	Bewegt die Figur zu dir
	Bewegt die Figur nach vorn
	Bewegt die Figur nach rechts
	Bewegt die Figur nach links
Maustaste links	Benutzen/Auswählen
Maustaste rechts	Springen
 + 	Spiel beenden/Zurück zu Windows
    	Pause/Hilfe
	Runenmenü
	Feenbuch
	Gegenstandsmenü (Inventar)
	Übersichtskarte

Maus- und Tastaturbelegung im Feenkampf

Linke Maustaste	Zaubern/Schießen
Rechte Maustaste	Fliegen
Mittlere Maustaste	ZauberSpruch wechseln
    	Fee 1
	Fee 2
	Fee 3
	Fee 4
	Fee 5
Bild-Ab-Taste	nächste Fee
Bild-Auf-Taste	vorherige Fee
Mausrad	nächste/vorherige Fee

Im Mehrspielermodus



Chat starten/schließen

Übersicht der gegnerischen Feen

9.2 PROBLEME

- (Im Mehrspielermodus:) **Du wirst nicht zum Kampf zugelassen**
Ursache/Lösung: dein Deck entspricht nicht den Anforderungen (max. Erfahrung etc...; siehe Spieloptionen im Mehrspielermodus)
- **Feen verlieren im Kampf Energie, ohne getroffen zu werden**
Ursache/Lösung: das Mana deiner Feen ist verbraucht, und deshalb verwendet sie ihre Lebensenergie (Trefferpunkte). Füll die Zauberenergie mit einem Manatrunk wieder auf.



10. Stichwortverzeichnis

A

Amy	12
Audio	6

B

Bonusgegenstände	15, 16
Buch der Feen	21
Button	18

E

Einstellungen	11
Grafik	11
Sound	11
Einzelspieler	8
Elementarschlüssel	17
Ende	11
Eulen	13
Evolutionsmagie	16

F

Fadenkreuz	23
Fee fangen	24
Fee verzaubert/vergiftet	24
Feen	14
Feenauswahl	22
Feenbuch	21
Feendeck	22
Feenhorn	15
Feenkampf	23
Feenkarten	15, 18
Feentaler	16
Feentasche	12
Feentrainer	17

G

Gegenstandsmenü	20
Geschichte	4
Goldene Karotte	17
Gold-Kugel	15
Grafikauflösung	6

H

Händler	25
Hauptmenü	18
Heiltränke	16, 24

I

Installation	6
Internet-Lobby	11
Inventar	21

K

Karte	
der Bergwelt	18
des dunklen Sumpfes	18
des Feengartens	18
des Schattenreiches	18
des verwunschenen Waldes	18
des Wolkenreiches	18
Übersichtskarte	18, 21
Katakomben-Schlüssel	20
Kleeblatt	17
Knoblauchzerstüber	17
Kräuter	17, 25
Kristalle	16
Kristall-Kugel	15

L

Luftwirbel	15, 18
------------	--------

M

Magische Kugeln	15
Manatrank	17, 25
Medizin	17
Meeresmuschel	15
Mehrspieler/Multiplayer	9

N

Neues Spiel	8
-------------	---

O

Optionen	11, 19
----------	--------

P

Pixiebeutel	17
Pixies	14
Prägemagie	17

R

Rufus Hausschlüssel	20
Runen	21
Runenmenü	21

S

Schattenelfen	13
Setup	6
Silber-Kugel	15
Spezial	21
Spiel	
laden	19
sichern	18
verlassen	19
Spielmenü	20
Spielstand	
kopieren	9
laden	8
löschen	8
Spielstart	8
Startbildschirm	8
Startup-Menü	6
Steinfelsen	15, 18
Steuerung	19
Sträucher	15, 18
Sumpfkobolde	13
Systemvoraussetzungen	6

T

Tastaturbelegung	11
------------------	----

U

Übersichtskarte	18, 21
-----------------	--------

V

Video	6
-------	---

W

Waldfallen	13
Werkzeug der Zwerge	16

Z

Zaubersprüche	22, 23
Zwerge	14

II. Credits

FUNATICS

Project Lead & Design

Nitsche, Andreas

Programming

Blättgen, Sascha - Engine
Nitsche, Andreas - Gamecode, Tools, Engine
Schell, Christian - Effects, Tools, Engine
Sebald, Jan - Ai
Stachorski, Michael - Net, Engine, Gamecode

Additional Programming

Hammer, Lars - Sound
Plewe, Jörg - Net
Schneider, Nils - Tools
Zeifelder, Michael - System

Grafic & Level Design

Achilles, Heiko - Level Design, Characters, Animations, Tools
Höpfner, Heiko - 2D Art, Skins, Effects
Hebestreit, Frank - Level Design, Characters, Animations
Pietrowsky, Markus - Level Design, Animation, Characters, Main Character
Redzbogai, Arben - Level Design, Fairynames
Siecora, Christian - Characters, Animations
Schulz, Michael - Level Design

Additional Graphics

cyberARTworks GmbH
Klein, Rudi - Level Design
Marczinczik, Ralf - Map

Author & Scripting

Blättgen, Sascha
Nitsche, Michael
Nitsche, Andreas

Intro & Video

Fiedler, Martin - Cinematic Animator
Höpfner, Heiko - Book design
Klein, Rudi - Lighting & Modeling

Sounddesign

Hammer, Lars

Logo & Packaging Design

Höpfner, Heiko

Music

Gretere, Karina - Title Theme, Battle Theme, Endeva
Hammer, Lars - Video
Steinwachs, Matthias - Dunmore, Monaghan, Tiralin

Vocals, Title Theme

Gretere, Karina

Manual & Fairy Description

Kneisel, Yvonne

Voice Recording

effective Media

Richter, Peter
Steiner, Michaela

G+G Tonstudios

Voice Talents
Tafel, Karl-Heinz - Narrator
Kraus, Claudia - Amy

NPC & Faery Voices:

Blättgen, Sascha
Dressler, Sonngard
Georgio, Anne
Gröber, Andreas
Idler, Rolf
Lucke, Michael
Schäfer, Martin

Test & QA

aus dem Siepen, Fabian
Bützler, Florian
Dinnups, Patrick
Hopmann, David
Jacobi, Florian
Helmer, Marina
Kataoka, Yuro
Kroell, Michaela
Muchalla, Christoph
Semrau, Oliver
Schüllke-Achilles, Regina
Stranegger, Thorsten
Wetzel, Philipp

TinCat Lobby

John, Lukas - Lead Programmer
Flick, Pierre - Programmer
Rüppel, Jörg - Programmer
Galbierz, Harald - Gfx Artist
Schmitz, Clemens - QA
Theirich, Jörg - QA

Special Thanks to

Friedmann, Thomas
Häuser, Thomas
Knop, Thorsten

Thanks to

Angerbauer, Ralf
Damm, Julia
Denda, Sven
Höpfner, Melanie & Lilian
Kupka, Lana
Schüllke-Achilles, Regina
Syska, Frank
Taczkowski, Meik
und das restliche Funatics Team!

THQ

Executive Producer
Ole Mogensen

THQ UK & Export

Senior Marketing Manager
Richard Williams

Marketing Manager
Angela Bateman

Export Marketing Manager
Yolanda Ridley

International Brand Manager
Rebecca Lester

Assistant Brand Manager
Sarah Nicholson

THQ Asia Pacific

Marketing Director
Andrew Hodgson

Assistant Marketing Manager
Elizabeth Kotevska

THQ France

Marketing Manager
Virginie Zerah

THQ Germany

Marketing Director

Achim Kürten

PR Managers

Christian Walter

Rüdiger Moersch

Content Manager

Max Steller

Additional Help

Thomas "The real Elf" Buchhorn

Manual Design and

Packaging Layout

Ramona Wimmer

Production/Print

Till Enzmann

Thanks to

Werner Klinkenberg

Petra & Andreas Janisek

Hanna Höning

Susanne Ayten

THQ US

Quality Assurance:

Lead Tester

Ron "Yeti" Hodge

Senior Tester

Kevin Klowden

Tester

Brian McElroy

Assistance Producer

Raphael Hernandez

QA Technician

Mario Waibel

QA Database Administrator

Jason Roberts

QA Manager

Monica Vallejo

Director of Quality Assurance

Jeremy S. Barnes



THQ Entertainment GmbH
Kimplerstraße 278 • 47807 Krefeld

© 2002 Funatics Development GmbH. All rights reserved. Portions of this software are Copyright 1998 – 2002 Criterion Software Ltd. and its Licensors. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991 – 2002 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997 – 2002 by RAD Game Tools, Inc. Some samples used under license from AMG. Exclusively licensed to and published by THQ Inc. or its subsidiaries. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. Microsoft and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries; Pentium is either a registered trademark or a trademark of the Intel Corporation in the U.S. and/or other countries.