

Die Städtchen Jambala halt für angehende Magier eine besondere Attraktion bereit: ein riesige unterirdisches Labyrinth, in das man zwecks Meisterprüfung oder zur Strafe gesteckt wird! Nur wer alle sieben Teile eines Zauberstabs findet, hat eine Chance, den Irrgarten zu überleben. Unglücklicherweise hat es den Zauberlehrling Dravion aus purem Versehen in die unheimlichen Gewölbe verschlagen...

Na gut, der Joystickschwinger vor dem Monitor wird es schon richten. Der abenteuerliche Ausflug beginnt in einer friedlichen Straße, doch kaum klopft man an eine der zahlreichen Türen (Joystick nach unten), findet man sich auch schon in unwirtlichen Gängen wieder, die von allerlei seltsamen Getiert bevölkert werden. Um mit diesem Monster-Zoo (Drachen, Riesenbienen etc.) fertigzuwerden, kann man mit dem Feuerknopf Zaubersprüche auf die Gegner loslassen. Die magischen Fertigkeiten unseres Helden sind zu Anfang jedoch arg begrenzt, ein Glück, daß zahlreiche Labyrinthbewohner Zaubersprüche, Waffen und gute Tips feilbieten. Ehe man aber an die Türen dieser Shops pocht, sollte man ein paar Goldstückchen gesammelt haben, da auch in Jambala strenge marktwirtschaftliche Gesetze gelten. Für ihr neuestes Game haben sich die Hexenmeister aus der Gütersloher Softwareschmiede "Thalion" eine Mixtur aus bekannten Zutaten einfallen lassen: Ein Teil "Giana Sisters", ein Teil "Super Wonderboy" und ein kräftiger schuß "Barbarian II" ergeben hier eine erstaunlich schmackhafte Mischung. Ständig müssen Gegenstände aufgesammelt, Zugänge und Teleporterfelder gefunden und Feinde besiegt werden, daneben sind Talente als Geschicklichkeitsspieler (Plattformen satt!) und Kartenzeichner gefragt. Die Grafik ist auf etwas treudeutsche Art niedlich, nur die Farbwahl hätte ruhig lebendiger sein dürfen. In Sachen Musik und Soundeffekte wird solide Kost geboten, wenngleich man von Jochen Hippel schon Aufregenderes gehört hat. An Scrolling und Animation gibt es hingegen überhaupt nichts auszusetzen, der kleine Kerl bewegt sich quicklebendig und hat auch das rasante Bremsmanöver drauf, das einst bei "Vampire Empire" für Furore Sorge. Auch die Joystickabfrage ist gelungen, was bei diesem Game, wo es meist auf pixelgenaues Abspringen ankommt, wahrlich bitter nötig ist. Es erfordert schon ein bißchen Übung, seine fünf Leben über die Runden zu retten; daß pro Leben fünf Treffer kassiert werden dürfen, ist oft nur ein schwacher Trost. Als nachteilig hat sich das Fehlen eines Zeitlimits erwesen, da es passieren kann, daß die Spielfigur in Ermangelung des richtigen Extras in eine ausweglose Lage gerät – hier hilft dann nur noch ein Neustart (Esc-Taste). Ebenfalls unschön: Ist man erstmal aus einem Bild "herausgescrollt", führt meist kein Weg mehr zurück! The Seven Gates of Jambala ist ein unterhaltsames Stück Software, das mehrere Stunden Spielspaß garantiert. Vielleicht nicht gerade ein Feinschmeckermenü, aber jedenfalls nahrhafte Hausmannskost! (ml) Amiga Joker, Februar 1992

The Seven Gates of Jambala

Grafik:	71%
Sound:	70%
Handhabung:	73%
Motivation:	78%
Gesamt:	73%

Für Fortgeschrittene

Preis:	ca 85,- dm
Hersteller:	
Bezug:	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 0 89 / 5 02 24 63
Spezialität:	Wer vom Cover begeistert war, darf es als Mini-Poster an die Wand pinnen, wer gut ist, darf seinen Highscore absaven und wer Pech hat, erhält das Game ohne deutsche Anleitung (nachfragen!).

Diese Seite kommt von

Joker-Archiv.de:

<http://jokerarchiv.spokbook.org>

Die URL für diese Seite ist:

<http://jokerarchiv.spokbook.org/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=46>