

**Die Stadtchen Jambala halt fur angehende Magier eine besondere Attraktion bereit: ein riesige unterirdisches Labyrinth, in das man zwecks Meisterprufung oder zur Strafe gesteckt wird! Nur wer alle sieben Teile eines Zauberstabs findet, hat eine Chance, den Irrgarten zu uberleben. Unglucklicherweise hat es den Zauberlehrling Dravion aus purem Versehen in die unheimlichen Gewolbe verschlagen...**

Na gut, der Joystickschwinger vor dem Monitor wird es schon richten. Der abenteuerliche Ausflug beginnt in einer friedlichen Strae, doch kaum klopft man an eine der zahlreichen Turen (Joystick nach unten), findet man sich auch schon in unwirtlichen Gangen wieder, die von allerlei seltsamen Getiert bevolkert werden. Um mit diesem Monster-Zoo (Drachen, Riesenbienen etc.) fertigzuwerden, kann man mit dem Feuerknopf Zauberspruche auf die Gegner loslassen. Die magischen Fertigkeiten unseres Helden sind zu Anfang jedoch arg begrenzt, ein Gluck, da zahlreiche Labyrinthbewohner Zauberspruche, Waffen und gute Tips feilbieten. Ehe man aber an die Turen dieser Shops pocht, sollte man ein paar Goldstuckchen gesammelt haben, da auch in Jambala strenge marktwirtschaftliche Gesetze gelten. Fur ihr neuestes Game haben sich die Hexenmeister aus der Gutersloher Softwareschmiede "Thalion" eine Mixtur aus bekannten Zutaten einfallen lassen: Ein Teil "Giana Sisters", ein Teil "Super Wonderboy" und ein kraftiger schu "Barbarian II" ergeben hier eine erstaunlich schmackhafte Mischung. Standig mussen Gegenstande aufgesammelt, Zugange 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 hatte ruhig lebendiger sein durfen. In Sachen Musik und Soundeffekte wird solide Kost geboten, wenngleich man von Jochen Hippel schon Aufregenderes gehort hat. An Scrolling und Animation gibt es hingegen uberhaupt nichts auszusetzen, der kleine Kerl bewegt sich quicklebendig und hat auch das rasante Bremsmanover drauf, das einst bei "Vampire Empire" fur Furore Sorge. Auch die Joystickabfrage ist gelungen, was bei diesem Game, wo es meist auf pixelgenaues Abspringen ankommt, wahrlich bitter notig ist. Es erfordert schon ein bichen ubung, seine funf Leben uber die Runden zu retten; da pro Leben funf Treffer kassiert werden durfen, ist oft nur ein schwacher Trost. Als nachteilig hat sich das Fehlen eines Zeitlimits erwesen, da es passieren kann, da die Spielfigur in Ermangelung des richtigen Extras in eine ausweglose Lage gerat – hier hilft dann nur noch ein Neustart (Esc-Taste). Ebenfalls unschon: Ist man erstmal aus einem Bild "herausgescrollt", fuhrt meist kein Weg mehr zuruck! The Seven Gates of Jambala ist ein unterhaltsames Stuck Software, das mehrere Stunden Spielspa garantiert. Vielleicht nicht gerade ein Feinschmeckermenu, aber jedenfalls nahrhafte Hausmannskost! (ml) Amiga Joker, Februar 1992

#### **The Seven Gates of Jambala**

<b>Grafik:</b>	71%
<b>Sound:</b>	70%
<b>Handhabung:</b>	73%
<b>Motivation:</b>	78%
<b>Gesamt:</b>	73%

**Fur Fortgeschrittene**

<b>Preis:</b>	ca 85,- dm
<b>Hersteller:</b>	
<b>Bezug:</b>	Gamesworld Landsberger Str. 135 8000 München 2 Tel.: 0 89 / 5 02 24 63
<b>Spezialität:</b>	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>