

# THE SEVEN GATES OF JAMBALA





**V**or langer Zeit existierte eine mystische Welt der Zauberei und Magie - Handeln und Denken wurden allein von geistigen Kräften beherrscht. In dieser Geschichte wird uns etwas über diese Welt und ihre Bewohner erzählt.

Eine betäubende Stille herrschte im Zimmer des Alten Meisters. Sie schien fast greifbar zu sein, und sein Schüler, Dravion, wußte nicht genau, ob er sich wohlfühlte oder nicht - ob seine unerklärlichen Gefühle Besorgnis oder Erleichterung entsprachen. "Es wird etwas großes geschehen," hatte der Alte Meister gesagt, als er Dravion vorhin von seinem Stuhl in der Bibliothek geholt hatte, "und ich wünsche, daß du dabei bist, um es zu sehen. Nie zuvor konntest du so viel lernen wie jetzt. Komm!"

Der Blick seines Lehrmeisters war vielversprechend, und Dravion glaubte ein Schimmern in den Augen zu entdecken, das er dort vorher noch nie gesehen hatte - auch die Art, wie der alte Mann ihn zu sich gerufen hatte, war ganz anders als sonst.

In einem bemerkenswerten Tempo hatte der Alte Meister Dravion von der Stadtbibliothek zu einem verliesartigen Raum im Keller seines Hauses, einige Meilen außerhalb der Stadtgrenze, geführt. Normalerweise war dieser Raum fest verschlossen, aber jetzt war die Tür nur angelehnt und ein tief orangefarbenes Licht drang dahinter hervor.

Dravion unterließ es, Fragen zu stellen. Er fühlte instinktiv, daß sie ihm im Laufe des Tages sowieso beantwortet würden.

Der Raum erschien ihm wie ein Gewölbe, obwohl er nur den Gang zu einem noch tiefergelegenen Raum bildete. Spinnengewebe hingen von der Decke herab und streiften ihre Gesichter, als sie weitergingen. Das Geräusch tropfenden Wassers war deutlich zu hören, und die tanzenden Schatten, hervorgerufen durch die flackernden Kerzen und Fackeln, machten das Verlies gespenstisch.

Dravion hatte in seiner Laufbahn als Schüler des Alten Meisters geheimnisvolle Dinge gesehen und von noch schlimmeren gelesen - aber dies hier schug alles.

Als sich seine Augen langsam an das dämmerige Licht gewöhnten, untersuchte er sorgfältig alle Gegenstände, die im Raum standen oder an den rauen Steinwänden hingen. An den Wänden waren einige Bretter befestigt, auf denen Töpfe und Krüge standen. Die meisten waren dick mit Staub bedeckt, aber einige Aufschriften waren noch zu entziffern - da gab es Krüge, gefüllt mit Eidechschenschwänzen, Spinneneiern, Fledermausflügeln und Fuchsaugen, die Töpfe enthielten dagegen meistens Pulver, die die verschiedensten Beschwerden heilen (aber auch vergrößerte den größten Teil des Verlieses verursachen) konnten. Der Kessel eingenommen; wurde von einem schwarzem Kessel eingenommen; einem großen Topf, vermutlich aus Eisen, der an allen vier Seiten von Kerzen



umgeben war, die ihr Licht undeutlich auf ihn warfen. Obwohl Dravion kein Feuer oder irgendetwas anderes unter dem Topf brennen sah, schien die Flüssigkeit in ihm zu kochen. Die Gerüche, die von ihm ausgingen, erinnerten Dravion an verkaterte Tage, und er hatte anfangs Schwierigkeiten beim Atmen. Der Geruch griff nach seinen Lungen, als ob ein Geist versuchte, die stinkende Luft davon abzuhalten, seinen Körper jemals wieder zu verlassen. Der Zauberer befahl ihm, sich hinzusetzen und stillzusein. Viel zu nah beim Kessel wie Dravion empfand. Er fing an zu verstehen, warum die Leute Zauberer für einen ziemlich unheimlichen Beruf hielten, und warum das Haus des Zauberers außerhalb der Stadtgrenzen erbaut war.

"Was ist ..." fragte Dravion, aber mit einer deutlichen Handbewegung signalisierte der Alte Meister seinem Schüler, zu schweigen und auf seinem Platz zu bleiben.

Der Blick des Zauberers ließ Dravion kalte Schauer den Rücken herunterlaufen. Es war der du-weißt-was-geschieht-wenn-du-nicht-hörst-Blick. Und tatsächlich wußte Dravion was passieren würde, wenn er sich wirklich nicht ruhig verhielte und nicht auf dem kleinen Schemel, auf den er gesetzt worden war, hocken bliebe - auch wenn dies bedeutete, sich in der Nähe dieses entsetzlich stinkenden Kessels zu befinden.

Um ein Zauberer zu werden, mußte man bei einem bekannten Magier zwölf Jahre in die Lehre gehen. Und nachdem man diese erfolgreich hinter sich gebracht hatte, hatte man ein Examen abzulegen und zwar, das gesamte Labyrinth von Jambala und die darinliegenden Städte zu überwinden.

Nur wenige kehrten aus diesem rätselhaften und anscheinend gefährlichen Labyrinth zurück, und keiner von denen, die wiederkamen, war geneigt, darüber zu sprechen - als ob ein heiliger Eid sie davon abhielte. Diese Aufgabe zu erfüllen, lag weit außerhalb der Fähigkeiten selbst ausgelernter Schüler, ganz zu schweigen von jemandem wie Dravion, der bisher in den wenigen Jahren seiner Lehrzeit nur die Grundlagen der Magie gelernt hatte. Es würde seinen sicheren Tod bedeuten, diese Aufgabe bestehen zu müssen, wenn er etwas täte, was den Zorn seines Lehrers über ihm entfesseln würde. Doch es gab noch Hoffnung für ihn: Der Zauberstab.

In Überlieferungen aus alten Zeiten wurde von diesem Zauberstab berichtet. In den Tagen vor Dravions Geburt, und wahrscheinlich sogar vor der des Alten Meisters, gab es einen allmächtigen Zauberer, der seine beträchtliche Kraft durch einen Zauberstab erhielt, den ein längst versunkenes Volk hervorgebracht hatte, deren Menschen selbst die reine Verkörperung von Zaubererei waren. Auf irgendeine Weise - nicht einmal die Legenden besag-

ten genau wie,





warum und wann - wurde dieses Volk ausgelöscht und der Zauberstab, den sie geschaffen hatten, war viele Jahrhunderte lang verschollen. Eines Tages durchstreifte ein einfacher Zimmermann den Wald seiner heimatlichen Umgebung und fand den Zauberstab zufällig in einer Höhle - wie der Stab dorthin gelangte, auch das verschwiegen die Legenden.

Er wurde Linmer der Magier, er gilt bis heute als der stärkste Zauberer, der jemals auf der Welt gelebt hatte. Er war kein böser Zauberer, und obwohl er die anderen Zauberer der Gilde bei weitem übertraf, stimmte er doch zu, sich dem üblichen Examen aller Zauberer zu unterwerfen, nämlich das Labyrinth und die Städte von Jambala zu bezwingen.

Und obwohl niemand seine Kraft und Fähigkeiten in Frage gestellt hatte, wurde nie wieder etwas von ihm gehört. Er war wohl der mächtigste Zauberer der Welt, aber er war es nur für eine kurze Zeit.

Die Legende besagt nun, daß sein Zauberstab, zerbrochen in sieben Teile, im Labyrinth verstreut war. Derjenige, dem es gelang, die einzelnen Stücke zu finden und sie wieder zum Zauberstab zusammenzusetzen, würde unvorstellbare Kräfte erlangen - Kräfte, die ihm die Chance zu überleben gewaltig vergrößern würden und somit die Chance, das Labyrinth zu verlassen. Nur mit Hilfe dieses Zauberstabes könnte es einem so unerfahrenen Zauberlehrling wie Dravion gelingen, diese verfrühte Prüfung zu bestehen, die ihm der Alte Meister höchstwahrscheinlich im Labyrinth bescheren würde.

Dravion wußte von sich selbst, daß er immer sehr lernbegierig gewesen war, aber auch sehr begierig zu reden und sich einzumischen. Mehr als einmal hatte er sein Leben und das seines Meisters in dem Bestreben gefährdet, Zaubersprüche oder Zaubertränke zu "üben". Und beim letzten Mal hatte der Meister ihm gedroht: "Noch einmal ... und du weißt was dann geschieht!" Der entschlossenen Blick des alten Mannes war unmißverständlich. Dies war kein Bluff. Der Meister meinte es genauso. Jedes Haar seines langen grauen Bartes und jeder Quadratmillimeter seiner Pupillen sprühten vor Zorn und sein Gesicht war ganz rot geworden. Er hatte es genau so gemeint, also gut.

Dravion wußte dies und beabsichtigte, vorsichtiger zu sein, besonders heute, wo "irgendetwas Großes" geschehen sollte. Er war außerdem neugierig, was sein Lehrer "groß" nannte. Er hatte niemals das Verwandeln von Blei in Gold als "groß" bezeichnet, nicht einmal das Verzaubern von Fröschen zu schönen blonden Prinzessinnen und wackeren heldenhaften Prinzen (dies variierte je nach Geschlecht der Frösche).

Dravion beobachtete auf einige Zutaten aus den die Flüssigkeit rührte, die Rauchschwaden wurkel und schienen

merksam, wie der Alte Meister Regalen nahm und sie alle in heftig im Kessel brodelte. Die den augenblicklich dunkel schnell zu ver-

schwinden. Dravion sah, daß sie von einem Luftschaft am Ende des Gewölbes eingesaugt wurden. Der entsetzliche Gestank begann sich zu verflüchtigen, und mit Erleichterung atmete der Zauberlehrling die frische Luft tief ein. Zumindest fühlte er sich nicht mehr ganz so schwach und ängstlich. Er stand von seinem kleinen Schemel auf, um besser sehen zu können, was der Meister tat. Der hatte gerade ein großes Buch mit verblaßten gelben und hellbraunen Seiten aufgeschlagen, daß, bedeckt mit Staub, in einer Art und Weise geschrieben war, von der Dravion nur ein paar Worte erkannte.

Der alte Zauberer schien nicht wirklich darin zu lesen; seine Augen waren geschlossen, als ob er meditierte, in Gedanken vertieft. Einige der Wörter, die Dravion erkannte, handelten von "Kesseln", "Zaubertränken", "Zutaten" und "Asche". Obschon diese Begriffe selbst für einen Schüler der geheimnisvollen Wissenschaft der Magie nicht viel erklärten.

Jetzt öffnete der Alte Meister seine Augen und blätterte einige Seiten weiter. Staub fiel von dem anscheinend sehr alten und brüchigen Papier. Für einen Moment mußte Dravion sich zusammennehmen, nicht zu niesen - das Buch wäre zweifellos in tausende kleinster Fragmente zerstoßen, die selbst die Zauberkunst des Meisters nicht hätte wieder zusammenbringen können.

Zum Glück schaffte es Dravion, diesem Drang zu widerstehen. Das erleichterte ihn beträchtlich, denn Niesen hätte ohne Zweifel für ihn bedeutet, im Labyrinth von Jambala zu landen, bevor er auch nur "Arfle Barfle Goobl?" hätte sagen können. Er setzte sich wieder hin und verlagerte sein Gewicht auf einen stabil wirkenden hölzernen Hebel an der Wand. Aber trotz der rostigen Gelenke und des stabilen Aussehens gab der Hebel zu Dravions Verblüffung mit einer bemerkenswerten Leichtigkeit nach.

Weder Dravion noch der Alte Meister konnten genau sagen, was dann geschah. Das Gewölbe verwandelte sich augenblicklich in etwas, das so schwarz wie nur irgendetwas war - die reinste und tiefste vorstellbare Dunkelheit. Es war als ob die Kerzen und Fackeln alle auf einmal ohne ersichtlichen Grund ausgegangen waren.

Dravion erfaßte nichts außer Fluchen in einer alten Sprache, von dem er nur seinen Namen verstand. Das Gefluhe entfernte sich und wurde schwächer und Dravion verlor das Bewußtsein.

Dravion wachte, nach seiner Meinung, Sekunden später wieder auf - aber es hätten genausogut Minuten, Stunden oder Tage sein können. Die zornigen Worte seines alten Lehrers, obwohl er nichts davon verstanden hatte, dröhnten ihm deutlich durch den Kopf, während er sein volles Bewußtsein wiedererlangte.

Nachdem sich der

dunkle Schleier



vor seinen Augen verflüchtigt hatte, war das einzige, was er erkennen konnte, eine dicke Mauer - ähnlich den Wänden im Verlies seines Lehrers, aber noch älter und grauer. In dieser Wand befand sich eine schmale Tür mit Eisenverzierungen. Sie öffnete sich anscheinend

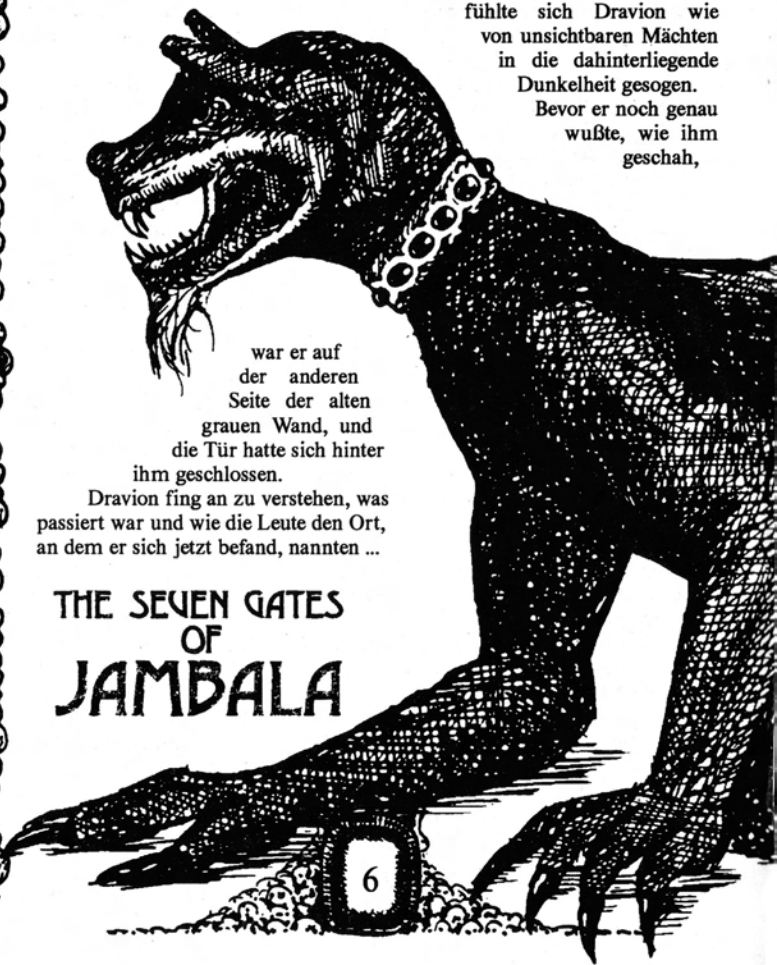
selbsttätig und mit einem Mal  
fühlte sich Dravion wie  
von unsichtbaren Mächten  
in die dahinterliegende  
Dunkelheit gesogen.

Bevor er noch genau  
wußte, wie ihm  
geschah,

war er auf  
der anderen  
Seite der alten  
grauen Wand, und  
die Tür hatte sich hinter  
ihm geschlossen.

Dravion fing an zu verstehen, was  
passiert war und wie die Leute den Ort,  
an dem er sich jetzt befand, nannten ...

## THE SEVEN GATES OF JAMBALA



# DAS SPIEL

**D**ie Geschichte unseres Helden verschlägt uns in eine unbekannte Phantasiewelt, von der uns nur grobe Züge durch alte Überlieferungen bekannt sind.

So handelt es sich um ein geheimnisvolles Labyrinthsystem, in welchem sieben Städte verborgen liegen, die von unserem Helden gefunden werden sollten. Um bis an das Ende der

Gänge vorzudringen und sie zu verlassen, braucht er die im Labyrinth verlorengegangenen sieben Teile des zerbrochenen Zauberstabes.

Er muß dabei die einzelnen Teile zunächst in den sieben Gängen der sieben Höhlen des Labyrinthes aufspüren und sie am Ausgang der Welt passend wieder zusammensetzen. Hierzu benötigt er hilfreiche Informationen, welche er von einigen Bewohnern erhalten kann.

Die Bewohner, die in den Gängen des Labyrinths in ihren Höhlen hausen, können auch in anderer Hinsicht für



unseren Helden sehr hilfreich oder hinderlich sein. Er hat meist die Möglichkeit, durch unterwegs gefundenes Gold, von den Bewohnern Zauberkraft und Ratschläge zu kaufen. Leider sind jedoch nur einige wenige Bewohner des Labyrinthes bekannt; so muß unser Held also stets vorsichtig sein und mit einigen Überraschungen rechnen.

Um ihm seinen Weg durch die Gefahren und Tücken zu erleichtern, sind viele nützliche Dinge in den Gängen verborgen. Die gilt es zu finden, um in einen anderen Gang teleportiert zu werden, über schwierige Stellen hinwegzuschweben oder entlegene Kammern zu entdecken und vieles mehr... Weiterhin sei unser kleiner Zauberer noch gewarnt vor den großen Wächtern, die meist vor den Zugängen zu den Städten leben. Sie zu überwinden, erfordert weitaus mehr List als bei den anderen kleineren Lebewesen des Labyrinthes. Gelingt es unserem Helden, die Wächter zu überlisten, so gelangt er in die geheimnisvollen Städte. Hier hat er die Möglichkeit, zwischen sieben Zugängen zu einem weiteren Labyrinth zu wählen, wenn er den dazu notwendigen Schlüssel in der jeweiligen Stadt gefunden hat!

## DER ZAUBERSTAB

**S**ind alle Teile gefunden und die letzte Stadt erreicht, gelangt der Spieler an einen speziellen Ort, wo er die einzelnen Stücke des Zauberstabes zusammensetzen kann. Hier sind die vom Spieler aufgesammelten Stabelemente abgebildet und gekennzeichnet. Sie können mit Hilfe des eingblendeten Pfeils per Joystick ausgewählt und durch Drücken des Feuerknopfes angeklickt werden. Sie müssen im unteren Bildbereich zwischen dem Anfangs- und Endstück des Stabes in richtiger Reihenfolge zusammengesetzt werden. Nur bei richtiger Reihenfolge hat der Spieler die Möglichkeit, das Labyrinth endgültig zu verlassen.





# STEUERUNG

Um den kleinen Zauberer sicher durch das Labyrinth zu lenken, hier die Joysticksteuerung:



Joystick links/rechts  
horizontaler Lauf auf  
der Spielebene.



Joystick links/rechts oben  
Sprung in die entsprechen-  
de Richtung.



Joystick unten  
ducken und den Boden untersuchen.

Der Boden kann nur untersucht werden, wenn der Spieler den Hammer besitzt. Wird der Joystick vor einer Tür oder Verzweigung nach unten gedrückt, so wird diese betreten.

- Feuerknopf drücken  
Auslösen eines erlern-  
ten Zauberspruches

Gefundene Gegenstände werden  
durch einfaches Berühren  
aufgenommen.



Copyright by Thalion Gm bH 1989. Alle Rechte vorbehalten. Thalion  
Datenträger sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur privat  
genutzt werden. Gewerbliche Nutzung, Verleih und Vervielfältigung  
sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden zivil - und  
strafrechtlich verfolgt. Im Vertrieb der Ariolasoft Gm bH.