

THE SEVEN GATES OF JAMBALA





A long time ago, a mystic world of Wizardry and Magic existed - in which thinking and handling was only controlled by Power and Mind together. This tale tells a little about this world, and lets us meet some of its inhabitants.

A deafening silence ruled the Old Master's room. It seemed almost touchable, and his student, Dravion, didn't really know whether he felt comfortable or not - whether his rather inexplicable feelings were those of anxiety or relaxation.

"Something big is going to happen," the Old Master had said when he lifted Dravion off his stool in the library earlier that day, "and I want you to be there to witness it. Never before have you been able to learn as much as you will now. Come."

The look in his tutor's eyes had been promising, and Dravion thought he noticed a shimmer of light he had never seen before - the way in which the old man had beckoned had also been quite different from earlier times.

With remarkable speed, the Old Master had taken Dravion from the city library to a dungeon-like room in the cellar of the wizard's house, several miles outside the city limits. Normally, this room was securely locked but as they arrived the door was ajar and a deep orange light could be seen to come from beyond it.

He refrained from asking questions, feeling instinctively that they would be answered later during that day. The room seemed vaulted, as though it was a corridor to an even more obscure room further down. Cobwebs hung down from the arched ceiling, which stroked along their faces as they walked. Sounds of dripping water were clearly audible, and the dancing shadows caused by several flickering candles and torches made the dungeon appear ghostly.

Dravion had seen mystic things in his career as a student of the Old Master, and he had read about things even worse - but this beat it all.

As his eyes grew used to the dim light, he carefully observed the things standing in the room and hanging on its rough stone walls. There were several shelves on which small pots and jars stood. Most of which were covered by thick layers of dust. Some of the labels stating the contents were still discernible - there were jars containing lizard tails, spider eggs, bat wings and fox eyes, but the pots mostly contained powders that could cure (and, indeed, cause) various illnesses.

The largest part of the black cauldron; a large pot that was surrounded by that hesitantly threw
though Dravion

dungeon was dedicated to a presumably made of iron candles on all four sides their light on it. Although didn't see a fire or



anything burning under the pot, the liquid in it still seemed to be boiling. The fumes that arose from it reminded him of his younger hangover days, and he had some initial trouble breathing as the scent seemed to grasp his lungs as if a spirit was trying to prevent the foul air from ever leaving his body again.

The wizard told him to sit down and be silent. Far too near to the cauldron, as far as Dravion was concerned. He was beginning to understand why the people considered wizardry to be a rather weird profession, and why the magician's house was built outside the city limits.

"What's..." Dravion began, but with an obvious move of his hand the Old Master signalled his student to remain silent and to keep his seat.

The look in the magician's eyes sent shivers down Dravion's spine. It was the you-know-what-happens-if-you-don't-listen-look. And, indeed, Dravion knew what was going to happen if he didn't indeed keep his mouth shut and remain seated on the small wooden stool he was placed upon - even though this happened to be located too near to that awfully smelly kettle.

To become a wizard, one had to be a pupil of a well known magician for twelve years. After having successfully gone through that, one had to take an exam, so to say - one had to conquer the complex labyrinth of Jambala with the cities lying inside.

Only few returned from this mysterious and seemingly dangerous labyrinth, and none of those who had eventually returned from it were able to speak of it - as though a sacred oath prevented them from doing so. Performing this task was far beyond the capabilities of most accomplished students, let alone for someone like himself - who had only been taught the basics of magic in the few years he had been with the Old Master.

It would mean certain death, yet there was hope for him, should he end up doing something that would cause the violent anger of his tutor to be unleashed upon him: The Magic Wand.

There were ancient legends being told of this Wand. In the days before his birth - and probably even before that of the Old Master - there was an allmighty magician that got his considerable power from a magic stick wrought by even older races of mankind that were the purest incarnation of wizardry themselves. Some way or another - not even the legends care to tell exactly how, why or when - this race became





extinct and the Magic Wand they had created was lost.

Around that time, a simple carpenter roamed the forests around his native place and quite simply found it in a cave - how the Magic Wand got there, the legend again fails to explain.

He became Linmer the Magic One - even up to now he was the most powerful wizard ever to have lived on the whole of the earth. He was no bad wizard, and even though he by far surpassed the other magicians in the guild, he still agreed to perform the regular exam all wizards had to undertake. He agreed to conquer the labyrinth and the cities of Jambala.

Even though nobody questioned his power and abilities, he was never heard of again. He might have been the most powerful wizard ever to have lived on the whole of the earth - but he had been so only for a very short time.

The legend now tells that his Magic Wand, broken in seven pieces, was scattered within the labyrinth. He who would be able to retrieve the individual pieces and put them correctly together to form the whole Magic Wand again, would be given unimaginable powers - powers that would greatly enlarge his chances of survival, and indeed of leaving the labyrinth. Only with the help of the Magic Wand, a relatively inexperienced student like Dravion would be able to successfully complete the task in the more than likely event that the Old Master would cast him in the labyrinth on the aforementioned preliminary date.

For Dravion knew himself that he was always eager to learn, but also eager to talk and intervene. More than once, he had endangered his life and that of his tutor by striving to 'improve' spells or potions; and last time the Old Master had said to him: "next time.....you'll know what happens! "

The decisive look in the old man's eyes was unmistakable. This was no bluff. The old man meant it. Every hair of his long grey beard and every square millimetre of his pupils radiated with anger and his skin had become very red.

He had meant it, all right.

Knowing this he aimed to be more careful - especially today, now "something big was going to happen". He was also inquisitive as to what his tutor had referred to as 'big'. He had never called changing lead into gold 'big', and not even turning frogs into beautiful fair-haired princesses and worthy courageous princes (this varied according to their original sex).

Dravion watched carefully as the Old Master took some ingredients off the shelves and cast them all in the fluid that was

zealously boiling in the cauldron. The fumes became instantly dark, yet seemed to vanish quickly. Dravion then saw that they were being sucked into an exhaust pipe located at the far end of the vaulted chamber. The horrible scent also seemed to lift, and with relief the young pupil breathed the fresher air deep into his lungs. At least, he needn't be afraid of fainting anymore.

He stood up from his small wooden stool, trying to get a better look at what the Old Master was doing, who had now taken a big book with faded yellow and light brown pages clad with dust and with a kind of writing Dravion only recognised a few basic words of.

The old wizard didn't actually seem to read them; his eyes were closed as if meditating, deep in thought. Dravion leaned over and got a clear look at the page. Some of the words he recognised concerned 'cauldrons', 'potions', 'ingredients' and 'dust'. Though, of course, this didn't clarify much even to a student of the mysterious science of magic.

The Old Master opened his eyes now and turned over a few pages. Dust fell off the paper, that seemed to be brittle and ancient. Dravion for a moment had to take care not to sneeze - doing that would probably cause the book to evaporate into thousands of little fragments that even the Old Master's magic would not be able to put back together again.

Lucky for the young student, he succeeded in withdrawing the urge. He was quite considerably relieved at that - since sneezing would no doubt have made sure he would have ended up in the labyrinth of Jambala before he would have been able to say "Arfle Barfle Goob!?".

He sat back, and transferred his weight to a sturdy-looking wooden lever on the wall, but in spite of its rusted hinge and sturdy looks, it gave way with quite a remarkable ease that stunned him witless.

Neither Dravion nor the Old Master could tell precisely what happened then, as the vaulted room was instantaneously transmuted into something that was as black as anything could possibly be - in purest and deepest darkness imaginable. It was as if the candles and torches had all gone out in that same instant without any obvious cause.

He could sense nothing except for cursing in some ancient tongue in which he only recognised his own name. The cursing grew dim and distant as Dravion lost consciousness.

Dravion awoke after what seemed to him like seconds later - but which could easily have been minutes, hours, or even days. The angry words of his old tutor, even though he had not been able to understand any of them, echoed



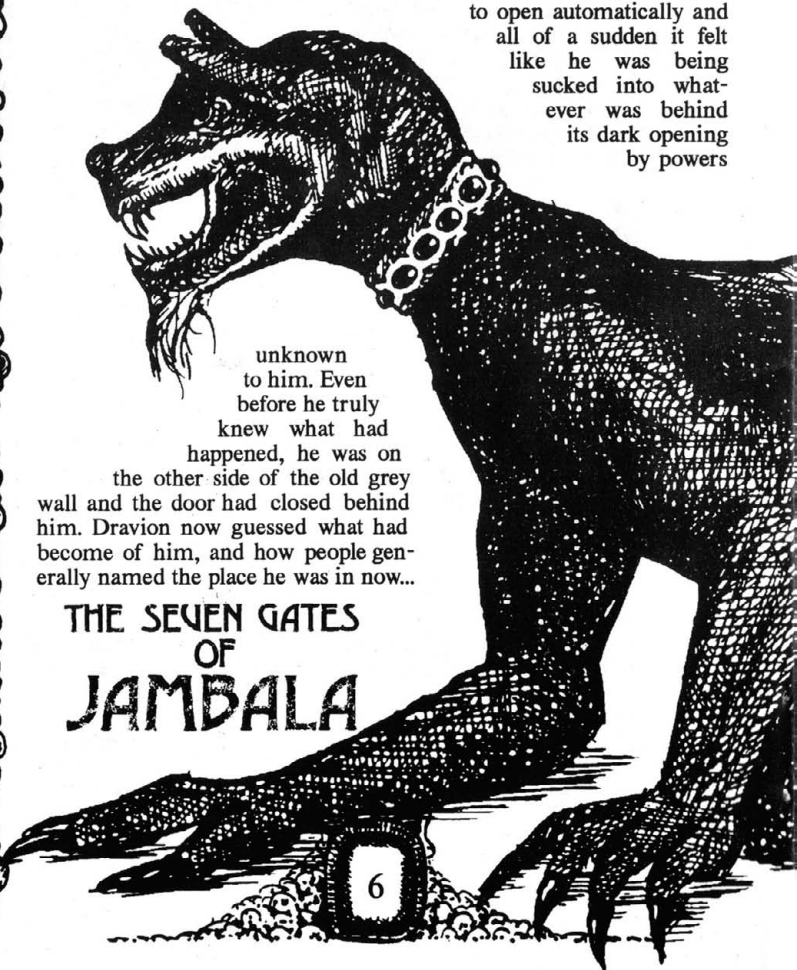
literally through his head as he regained full consciousness again.

After the dark veil had seemed to dissolve itself before his eyes, the only thing he could become aware of was a thick wall before him - not unlike the walls of his tutor's dungeon he had been in, but even older and more grey. In that wall was a small door with

iron ornaments on it. It seemed to open automatically and all of a sudden it felt like he was being sucked into whatever was behind its dark opening by powers

unknown to him. Even before he truly knew what had happened, he was on the other side of the old grey wall and the door had closed behind him. Dravion now guessed what had become of him, and how people generally named the place he was in now...

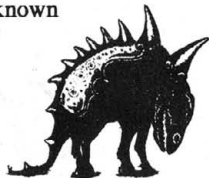
THE SEVEN GATES OF JAMBALA



THE GAME

The story of our hero takes us into an unknown world of fantasy, of which we know only vague facts based on old traditions.

It refers to a mysterious labyrinth-system, with seven hidden cities which have to be found by our hero. To reach the end and leave the galleries he needs the seven pieces of the Magic Wand scattered within the seven caves of the labyrinth. He will need helpful information, which he can get from some dwellers.



These dwellers, living in the galleries of the labyrinth, can be very helpful or troublesome to our hero. Mostly he has the chance to buy some magic power or pieces of advice from the dwellers by paying them with gold found on the way.



Unfortunately only a few dwellers of the labyrinth are known, therefore our hero will always be in for some surprises.

To make his way through dangers and malices easier, many useful things are hidden in the galleries. It is important to find them so he can be teleported into another gallery, gliding over difficult passages, or discovering far-away chambers and the like...

Further on our little wizard has to be warned of the big guards, who mostly live at the gates of the cities. It requires much more cunning to get around them than for the other smaller creatures of the labyrinth.

67If our hero succeeds in outwitting the guards he will come to the mysterious cities. Here he has the opportunity to choose between seven gates to enter another labyrinth, but only if he finds the necessary key in that particular city.

THE MAGIC WAND

If all pieces are found and the last city is reached, the player will come to a special place, where he can put the several pieces of the Magic Wand together. For this the collected stick-elements are shown and marked. They can be chosen by joystick with the help of the darkened arrow and clicked on by pressing the fire-button. In the lower part of the screen the elements have to be put together correctly between the

and ending pieces of the stick.

Only if the elements of the Magic Wand are positioned in the right way, will the player have the chance to finally leave the labyrinth.



CONTROL

To direct the little wizard safely through the labyrinth, here are the Joystick-Controls:



Joystick left/right
Horizontal movement



Joystick left/right/up
Jump left/right

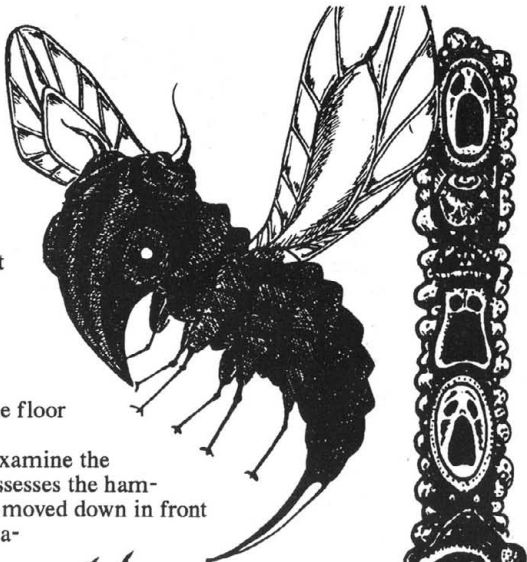


Joystick down
Duck and examine the floor

It is on'y possible to examine the floor if the player possesses the hammer. If the joystick is moved down in front of a door or a ramification, they will be entered.

- Press Fire-button
Release of a learned magic spell

Found things can be taken by simply touching them.



LOADING INSTRUCTIONS

Atari ST

Insert disk A into disk drive A and turn the computer on or start the game with RESET. On request put disk B into disk drive A.

Commodore C-64 - Disk

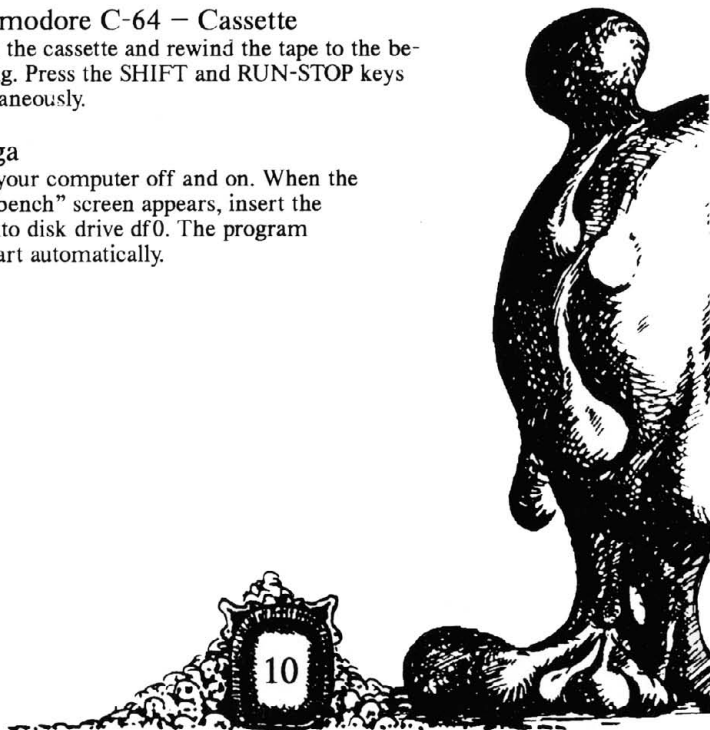
Insert the disk into the disk drive and type LOAD***,8,1 and press RETURN. The program will start automatically.

Commodore C-64 - Cassette

Insert the cassette and rewind the tape to the beginning. Press the SHIFT and RUN-STOP keys simultaneously.

Amiga

Turn your computer off and on. When the "workbench" screen appears, insert the disk into disk drive df0. The program will start automatically.



CREDITS

Graphic & Concept Monika Krawinkel
 Michael Grohe

Programming Gunter Bitz
 Michael Raasch
 Fabian Hammer
 Niclas Thisell

Converting Mario Knezovic
 Peter Künst
 Michael Grohe

Gametext & Novel Richard Carsmakers

Music & Sound Jochen Hippel

Layout Manual Benedix & Benedix

(C) 1989 Thalion Software GmbH, Gütersloh



THE SEVEN GATES OF JAMBALA



INSTRUCTIONS FOR PLAY

Published by Grandslam Entertainments Ltd.
Unauthorised publication, copying or distribution throughout
the world is prohibited.

© 1989 Grandslam Entertainments Ltd/Thalion GmbH
Grandslam House, 56 Leslie Park Road
Croydon, Surrey, CRO 6TP.

INSTRUCTIONS POUR LE JOUR

Published by Grandslam Entertainments Ltd.
Unauthorised publication, copying or distribution throughout
the world is prohibited.

© 1989 Grandslam Entertainments Ltd/Thalion GmbH
Grandslam House, 56 Leslie Park Road
Croydon, Surrey, CRO 6TP.

Il y a bien longtemps, existait un monde mystérieux de magie et de sorcellerie, dans lequel pensées et actions étaient contrôlées exclusivement par le Pouvoir et l'Esprit. Ce conte décrit un peu ce monde, et certains de ses habitants.

Un silence épais régnait dans la pièce du Vieux Maître. Il semblait presque palpable, et son élève, Dravion, ne pouvait définir s'il se sentait à l'aise ou non, si cette sensation inexplicable était de l'anxiété ou du bien-être.

"Quelque chose va arriver", avait dit le Vieux Maître lorsqu'il avait soulevé Dravion de son escabeau ce jour-là, dans la bibliothèque. Et je veux que tu en sois témoin. Tu n'as jamais eu l'occasion d'en apprendre autant qu'aujourd'hui. Viens".

Le regard de son tuteur semblait prometteur, et Dravion crut y apercevoir un lueur qu'il n'avait jamais vue auparavant; la manière dont le vieil homme lui avait fait signe de venir était bien différente des autre fois.

Avec une célérité remarquable, le Vieux Maître avait conduit Dravion de la bibliothèque de la Ville à une pièce circulaire, dans la cave du magicien, à plusieurs lieux de la ville. En temps normal, cette pièce était fermée à clef, mais lorsqu'ils arrivèrent, la porte était entrouverte et une lumière orangée brillait derrière.

Il s'obligea à ne pas poser de question, sentant instinctivement qu'il en obtiendrait les réponses voulues au cours de la journée. La pièce semblait voûtée, comme s'il s'agissait d'un simple couloir menant à une autre pièce plus sombre. Des toiles d'araignées pendaient du plafond, et frôlaient leur visage au passage. On entendait distinctement de l'eau tombant goutte à goutte, et les ombres dansantes produites par la lumière des chandelles et les torches donnaient au donjon un air fantômatique.

Dravion avait déjà vu des choses mystérieuses, au cours de ses années passées en tant qu'élève du Vieux Maître, et il avait lu des livres sur des sujets bien pires; mais ici, cela dépassait tout ce qu'il avait pu imaginer.

Lorsque ses yeux commencèrent à s'habituer à l'obscurité, il observa soigneusement les objets qui se trouvaient dans la pièce et qui étaient accrochés aux murs. Sur les étagères se trouvaient un certain nombre de pots et de jarres. La plupart d'entre eux étaient recouverts d'une épaisse couche de poussière. Certaines étiquettes encore lisibles indiquaient le contenu des jarres: queues de lézards, oeufs d'araignées, ailes de chauves-souris et yeux de renards. Les





pots, quant à eux, contenaient surtout des poudres susceptibles de guérir et, bien entendu, de provoquer, diverses maladies.

La plus grande part du donjon était occupée par un chaudron noir, un pot, certainement en fer, entouré de bougies renvoyant une lumière vacillante. Dravion ne pouvait voir de feu brûlant sous le chaudron, et pourtant, le liqui de semblait bouillir. La fumée qui s'en échappait lui rappela de mauvais souvenirs, lorsqu'il était plus jeune, et il eut du mal au début à respirer, car l'odeur semblait s'accrocher à ses poumons, comme si un génie tentait d'empêcher l'air vicié de s'échapper de ses poumons.

Le magicien lui dit de s'asseoir et de se taire. Trop près du chaudron, pour Dravion. Il commençait à comprendre pourquoi les gens considéraient la sorcellerie comme une profession singulière, et pourquoi la maison du magicien était en dehors des limites de la ville.

"Quest-ce que..." commença Dravion. Mais, d'un signe de la main, le Vieux Maître lui demanda de se taire et de rester assis.

Le regard qu'il surprit dans les yeux du magicien fit frissonner Dravion. Il semblait dire "tu sais ce qui va arriver si tu n'écoutes pas". Et, pourtant, Dravion savait ce qui se passerait s'il n'arrivait pas à garder sa bouche close ou à rester assis sur le petit tabouret de bois sur lequel on l'avait placé - même si en fait il était trop près à son goût de cette bouilloire à l'odeur désagréable.

Pour devenir sorcier, il faut d'abord être l'élève d'un magicien célèbre pendant douze années. Ensuite, on passe une sorte d'examen avant d'aller conquérir le difficile labyrinthe de Jambala à l'intérieur duquel se trouvent les cités.

Rares sont ceux qui reviennent de ce mystérieux, et apparemment dangereux labyrinthe. Aucun de ceux qui en sont revenus n'en parlent, comme si un serment les en empêchait. Cette tâche est au-dessus des forces de bien des élèves ayant terminé leurs douze années d'apprentissage, à l'exception de ceux qui, comme lui, qui ont été initiés à la magie durant les quelques années passées avec le Vieux maître.

Cela signifierait une mort certaine, et pourtant, il avait un espoir, même s'il devait finir par faire une chose qui provoquerait une violente colère chez son tuteur: la Baguette Magique.

On racontait d'anciennes légendes sur cette baguette. Avant sa naissance, et certainement avant celle du Vieux Maître, existait un magicien tout puissant, qui tirait un pouvoir considérable d'un bâton



magique ouvert par d'anciennes races d'hommes représentant eux-mêmes la plus pure incarnation de la sorcellerie. D'une manière ou d'une autre, et les légendes elles-mêmes ne disent pas exactement comment, quand et pourquoi, cette race s'éteignit et la baguette magique qu'ils avaient créée fut perdue.

A peu près à cette époque, un simple charpentier la retrouva dans une cave, dans la forêt, près de sa maison. Comment la Baguette Magique était arrivée là, la légende ne le dit pas.

Il devint Linmer le Magicien, et jusqu'à présent, il reste le sorcier le plus puissant qu'il y ait jamais eu sur terre. Ce n'était pas un mauvais sorcier, et même s'il a surpassé, et de loin, tous les autres magiciens reconnus, il accepte toujours de passer l'examen régulier auquel tous les magiciens doivent se soumettre. Il accepta également de se soumettre à l'épreuve du labyrinthe et des cités de Jambala.

Personne n'a jamais mis en question ses pouvoirs et ses capacités, et pourtant, on n'a jamais plus entendu parler de lui. Il a certainement été le sorcier le plus puissant de toute la terre - mais il l'est resté très peu de temps.

La légende raconte ensuite que la Baguette Magique, cassée en sept morceaux, et que ceux-ci furent répartis dans le labyrinthe. Celui qui les retrouvera, et qui réussira à reconstituer la Baguette Magique aura des pouvoirs inimaginables - des pouvoirs qui accroîtront grandement ses chances de survie, et lui permettront donc de sortir du labyrinthe. Seule l'aide de la Baguette Magique peut permettre à des élèves relativement novices, comme Dravion, de réussir les tâches, dans le cas probable où le Vieux Maître l'enverrait dans le labyrinthe avant la date dite.

En effet, Dravion savait qu'il était avide d'apprendre, mais aussi qu'il ne pouvait s'empêcher de parler et d'intervenir. Plus d'une fois, il avait mis sa vie et celle de son tuteur en danger en essayant "d'améliorer" des sorts ou des potions magiques. La dernière fois, le Vieux Maître lui avait dit: "la prochaine fois ... tu sais ce qui arrivera!"

Dravion ne pouvait se méprendre sur le regard décidé que lui avait lancé le Vieux Maître. Ce n'était pas des paroles en l'air. Chaque poil de sa longue barbe grise et chaque millimètre carré de ses pupilles rayonnaient de colère, et il était devenu rouge.

Il le ferait, c'était certain.

Il savait qu'il devait à présent être très prudent, et plus particulièrement aujourd'hui où "quelque chose d'important devait





arriver". Il se demandait également ce que son tuteur voulait dire par "important". Changer du plomb en fer n'était pas pour lui quelque chose "d'important", ni même de transformer des grenouilles en princesses aux cheveux blonds ou en princes courageux (le choix dépendant de leur sexe d'origine).

Dravion regarda avec attention le Vieux Maître tirer des ingrédients de sa manche et les jeter dans le liquide qui continuait de bouillir dans le chaudron. La fumée devint soudainement noire, puis sembla disparaître. Dravion vit alors qu'elle était aspirée par un conduit situé tout au bout de la pièce voûtée. L'horrible odeur sembla alors s'élever et le jeune élève aspira avec délice l'air pur. Il n'avait plus peur de s'évanouir.

Il se leva de son tabouret en bois, essayant de mieux voir ce que faisait le Vieux Maître. Il avait pris un grand livre aux pages jaunies, desquelles la poussière s'envolait. Dravion ne reconnut dans cette écriture que quelques mots de base.

Le vieux sorcier ne semblait pas les lire. Ses yeux étaient fermés, comme s'il méditait, plongé dans ses pensées. Dravion se pencha et regarda la page. Les quelques mots qu'il reconnaissait étaient "chaudrons", "potions", "ingrédients" et "poussière". Ceci n'était pas très explicite, même pour un apprenti magicien.

Le Vieux Maître ouvrit à nouveau les yeux et tourna quelques pages. De la poussière tomba du papier, qui semblait ancien et fragile. Dravion essaya de se retenir d'éternuer, sachant que le livre risquait alors de se briser en milliers de minuscules fragments que même la magie du Vieux Maître ne pourrait réunir.

Heureusement pour le jeune élève, il réussit à se contenir. Il en fut très soulagé, car il était certain que cet éternuement l'aurait envoyé dans le labyrinthe de Jambala avant qu'il ait pu dire "Arflr Barfle Goob!"

Il se rassit, et transféra son poids sur un levier en bois fiché dans le mur, solide en apparence. Cependant, malgré ses gonds rouillés et son aspect robuste, il s'abaissa avec une facilité qui stupéfia Dravion.

Ni Dravion ni le Vieux maître ne purent dire précisément ce qui arriva à ce moment. La pièce voûtée fut plongée dans une obscurité aussi noire, pure et profonde que possible. Il semblait que toutes les chandelles et torches s'étaient éteintes au même moment, sans raison apparente.



Il ne sentait rien, sauf une malédiction dans une langue ancienne, dans laquelle seule il reconnut son nom. La malédiction s'affaiblit et s'éloigna, et Dravion perdit conscience.

Il s'éveilla au bout de ce qui lui sembla être quelques secondes mais qui aurait pu être des minutes ou des heures. Au fur et à mesure qu'il reprenait conscience, la malédiction de son tuteur lui revenait à l'esprit, même s'il n'avait pu en comprendre le sens.

Lorsque le voile noir eut complètement disparu de devant ses yeux, la seule chose qu'il put voir fut un mur épais, pas celui du donjon dans lequel son tuteur l'avait conduit, mais un mur plus vieux et plus gris. Ce mur comportait une petite porte, ornée de ferrures.

Elle s'ouvrit automatiquement, et il lui sembla être aspiré par un pouvoir inconnu, qui se trouvait derrière cette ouverture noire. Avant même qu'il ait pu se rendre compte de ce qui lui arrivait, il se retrouva de l'autre côté du mur noir, et la porte s'était déjà refermée. Dravion devina que l'endroit où il se trouvait était ce lieu généralement appelé

LES SEPT PORTES
DE
JAMBALA

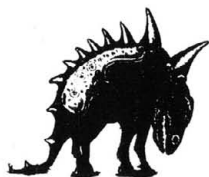


LE JEU

L'histoire de notre héros nous emmène dans un monde imaginaire inconnu, dont nous ne connaissons que de vagues éléments reposant sur d'anciennes traditions. Celles-ci évoquent un mystérieux labyrinthe, renfermant 7 villes cachées que notre héros doit découvrir. Pour atteindre son but et quitter les galeries, il doit rassembler les sept morceaux de baguette magique, dispersés dans les sept caves du labyrinthe.

Pour ce faire, il a besoin des précieuses informations que peuvent lui fournir certains habitants.

Ces habitants, qui vivent dans les galeries du labyrinthe, peuvent venir en aide, ou au contraire s'opposer à notre héros. Généralement il parvient à acheter du pouvoir magique ou des conseils auprès de ces habitants, avec l'or trouvé en chemin.



Malheureusement, seuls quelques rares habitants du labyrinthe sont connus, si bien que notre héros rencontrera quelques surprises.

Pour l'aider à se frayer un chemin en évitant dangers et pièges, de nombreux objets utiles sont cachés dans les galeries. Il doit les trouver pour pouvoir être téléporté dans une autre galerie, et franchir facilement les passages difficiles, ou découvrir des chambres secrètes, etc.

Notre petit magicien doit par ailleurs se méfier des grands gardes, qui vivent généralement aux portes des villes. Il faut user de beaucoup plus d'astuce pour les éviter que pour échapper aux autres petites créatures du labyrinthe.

Si notre héros parvient à déjouer l'attention des gardes, il aura accès aux villes mystérieuses. Là, il a le choix entre sept portes pour entrer dans un autre labyrinthe, mais uniquement s'il trouve la clé correspondant à cette ville particulière.

LA BAGUETTE MAGIQUE

Une fois qu'il a trouvé tous les morceaux de la baguette et atteint la dernière ville, le joueur se retrouve dans un endroit spécial où il peut assembler les différents morceaux de la baguette magique. Pour ce faire, les éléments rassemblés sont marqués.

Ils peuvent être sélectionnés à l'aide de la manette de jeu, à l'aide de la flèche sombre et on clique dessus en appuyant sur le bouton de tir.

Les différents éléments doivent être assemblés

correctement dans la partie inférieure de l'écran. Le

joueur ne pourra quitter le

labyrinthe que si les différentes parties de la baguette sont placées correctement.





COMMANDE

Les commandes suivantes de la manette de jeu permettent de guider le petit magicien à travers le labyrinthe :



Manette de jeu à gauche/à droite



Mouvement horizontal



Manette de jeu à gauche/à droite/vers le haut

Saut de gauche à droite

Manette de jeu vers le bas
"Plonger" et examiner le sol

Il n'est possible d'examiner le sol que si le joueur est en possession du marteau. Si l'on abaisse la manette en face d'une porte ou d'une ramification, la voie se libère

- Appuyer sur le bouton de tir
Apparition d'une formule magique élaborée

Il suffit de toucher les objets trouvés pour les emmener.



INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Atari ST

Mettez la disquette A dans le lecteur A et mettez l'ordinateur en marche, puis lancez le jeu en appuyant sur RESET. Dès qu'on vous le demande, insérez la disquette B dans le lecteur A.

Commodore C-64 à disquettes

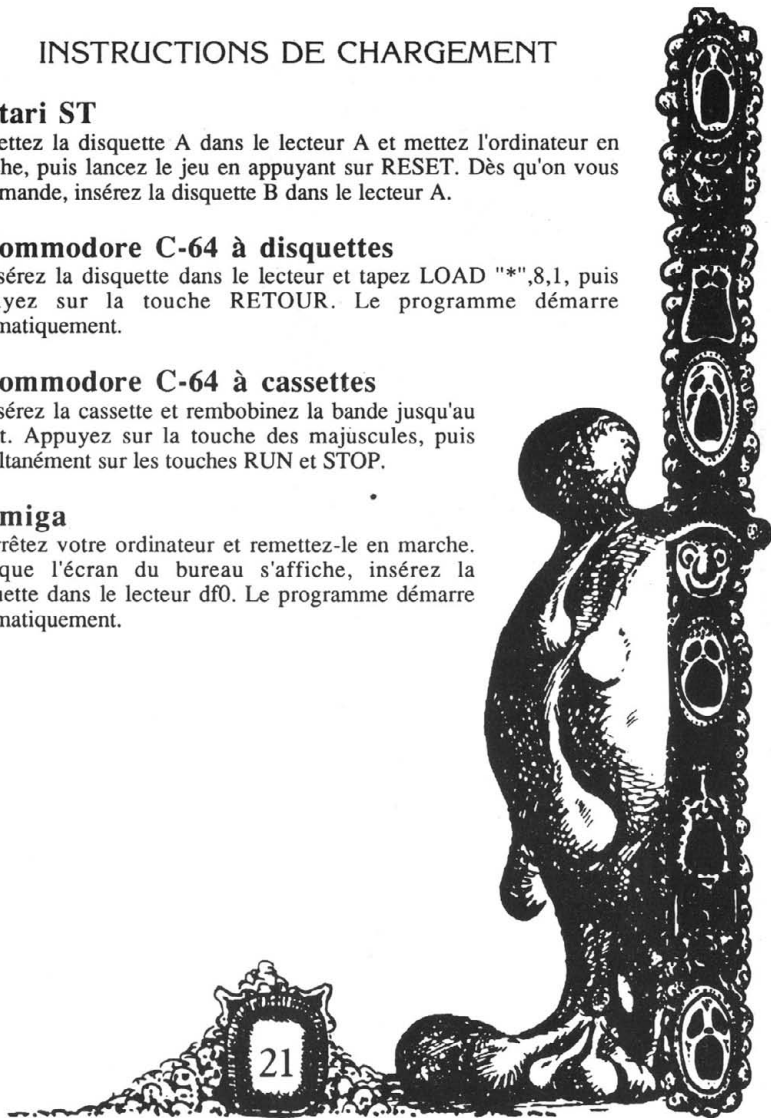
Insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*",8,1, puis appuyez sur la touche RETOUR. Le programme démarre automatiquement.

Commodore C-64 à cassettes

Insérez la cassette et rembobinez la bande jusqu'au début. Appuyez sur la touche des majuscules, puis simultanément sur les touches RUN et STOP.

Amiga

Arrêtez votre ordinateur et remettez-le en marche. Lorsque l'écran du bureau s'affiche, insérez la disquette dans le lecteur df0. Le programme démarre automatiquement.



THE SEVEN GATES OF JAMBALA



LE SETTE PORTE
DI
JAMBALA

ISTRUZIONI DI GIOCO

Pubblicato da Grandslam Entertainments Ltd.
La pubblicazione, riproduzione sono proibite ovunque.

© 1989 Grandslam Entertainments Ltd/Thalion GmbH
Grandslam House, 56 Leslie Park Road
Croydon, Surrey, CRO 6TP.

C'era una volta un mondo misterioso di Stregoni e Maghi nel quale le azioni ed i pensieri erano dominati da Potere ed Intelletto. Questa favola ci racconta di quel mondo e ci fa incontrare alcuni dei suoi abitanti.

Un silenzio assordante dominava la stanza del Vecchio Maestro. Sembrava quasi tangibile ed il suo studente Dravion non era sicuro di sentirsi del tutto a suo agio - non riusciva a capire se i suoi sentimenti alquanto inspiegabili celassero ansia o piuttosto distensione.

"Sta per accadere qualcosa d'importante", aveva affermato il Vecchio Maestro quando qualche ora prima aveva sollevato Dravion dal suo sgabello nella biblioteca, "e voglio che tu sia presente per esserne testimone. In nessun'altra occasione prima d'ora eri mai stato in grado di imparare quanto imparerai adesso. Vieni."

Lo sguardo negli occhi del suo maestro era promettente e Dravion era convinto di aver notato un bagliore che non aveva mai visto prima - anche il modo in cui il vecchio gli aveva fatto cenno di avvicinarsi era molto diverso dal solito.


Con passo veloce, il Vecchio Maestro aveva condotto Dravion dalla biblioteca comunale ad una stanza simile ad una prigione sotterranea nella cantina della sua dimora, a diverse miglia di distanza dai confini della città. Di solito questa stanza era chiusa a chiave, ma quando i due arrivarono era socchiusa e si poteva intravedere una luce di color arancio scuro provenire dall'interno.

Dravion si trattenne dal porre domande, perchè istintivamente sentiva che tutti i suoi quesiti avrebbero ottenuto una risposta più tardi, quello stesso giorno. La stanza sembrava avere un soffitto a volta, come se fosse il corridoio che dava accesso ad un'altra stanza ancora più tenebrosa. Delle ragnatele penzolavano dal soffitto arcato toccando i loro volti mentre camminavano. Il rumore di uno sgocciolio d'acqua era chiaramente udibile, e le ombre danzanti disegnate sui muri dalle candele tremolanti e dalle torce conferivano alla stanza un aspetto spettrale.

Dravion aveva già visto cose misteriose nella sua carriera di studente del Vecchio Maestro, e aveva letto circa l'esistenza di cose ancora peggiori - ma tutto questo le batteva di gran lunga.

Quando i suoi occhi si abituarono alla tenue luce, poté osservare attentamente gli oggetti che si trovavano nella stanza e che erano appesi ai suoi muri di pietra ruvida. C'erano numerosi scaffali sui quali erano sistemati piccoli barattoli e vasetti. Erano per lo più coperti da uno spesso strato di polvere. Alcune delle etichette che ne descrivevano i contenuti





erano ancora leggibili - c'erano vasetti contenenti code di lucertola, uova di ragno, ali di pipistrello ed occhi di volpe, ma la maggior parte dei barattoli contenevano delle polveri che potevano curare (ed in realtà causare) varie malattie.

La maggior parte della cantina era occupata da un calderone nero; una pentolona probabilmente fatta di ferro, circondata da candele sui quattro lati che la illuminavano, pareva, con esitazione. Sebbene Dravion non avesse visto alcun fuoco od alcunché bruciare sotto la pentolona, sembrava che il liquido in essa contenuto stesse ancora bollendo. Le esalazioni che salivano gli portarono alla mente i tempi delle sbornie, ed ebbe qualche difficoltà iniziale a respirare, poiché l'odore sembrava stringere i suoi polmoni in una morsa come se uno spirito cercasse di impedire all'aria viziata di uscire dal suo corpo.

Il mago gli disse di sedersi e di rimanere in silenzio. Troppo vicino al calderone, per il suo gusto. Iniziava a comprendere perché la gente considerava le arti magiche una professione alquanto strana, e perché la casa del mago era stata costruita al di fuori dei confini della città.

"Cos'è..." iniziò Dravion, ma un gesto della mano fin troppo eloquente del Vecchio Maestro gli fece capire di rimanere seduto ed in silenzio.

Lo sguardo negli occhi del mago lo faceva rabbrivire. Era lo sguardo che voleva dire "sai cosa ti succederà se non ubbidisci". E Dravion sapeva benissimo cosa gli sarebbe accaduto se non avesse tenuto la bocca chiusa e non fosse rimasto seduto sul piccolo sgabello che gli era stato dato - anche se era troppo vicino a questo orribile calderone puzzolente.

Per diventare un mago si doveva essere allievi di un noto mago per dodici anni. Dopo aver trascorso, con successo, questo periodo era necessario superare un esame, per così dire - si doveva conquistare il difficile labirinto di Jambala con le città in esso racchiuse.

Soltanto pochi ritornavano da questo intricato e pericoloso labirinto, e nessuno di coloro che erano ritornati era in grado di parlarne - come se un giuramento solenne glielo impedisse. Il compimento di tale missione era un compito troppo arduo al di là delle capacità della maggior parte degli studenti esperti, figurarsi per uno che, come Dravio aveva imparato solamente le nozioni basilari di magia nei pochi anni che aveva trascorso con il Vecchio Maestro.

Avrebbe trovato una morte sicura, tuttavia non tutto era perduto, se avesse fatto qualcosa che avrebbe scatenato su di lui l'ira violenta del suo maestro: La Bacchetta Magica.

Si raccontavano molte leggende antiche su questa Bacchetta. Prima della sua nascita - e probabilmente prima anche di quella del suo Vecchio Maestro - viveva un mago potentissimo, che derivava il suo notevole potere da un bastone magico, creato da razze umane ancora più antiche, che rappresentavano l'incarnazione più pura della magia. In qualche modo - nemmeno le leggende spiegano con esattezza come, perché o quando - questa razza si estinse e la Bacchetta Magica da loro creata andò perduta.

In quel periodo un falegname stava girovagando per le foreste vicino al suo luogo natio e la trovò in una grotta - anche in questo caso la leggenda non spiega come mai la Bacchetta Magica andò a finire proprio in quella grotta.

Egli divenne Linmer il Magico - e fino ad oggi rimane il mago più potente che abbia mai vissuto sulla faccia della terra. Non era un mago malvagio, e sebbene fosse superiore di gran lunga agli altri maghi della corporazione, acconsentì a sostenere il regolare esame al quale si devono sottoporre tutti i maghi. Acconsentì di conquistare il labirinto e le città di Jambala.

Sebbene nessuno mise mai in dubbio il suo potere e la sua abilità, non se ne seppe più nulla. Fu il più grande mago di tutti i tempi - ma lo fu solo per un brevissimo periodo.

La leggenda narra che la sua Bacchetta Magica, rotta in sette pezzi, fu dispersa all'interno del labirinto. A colui che sarà in grado di recuperare i singoli pezzi e rimetterli insieme nell'ordine corretto per formare nuovamente la Bacchetta Magica, verranno dati poteri impensabili - poteri che aumenteranno notevolmente le sue possibilità di sopravvivenza e addirittura di poter uscire dal labirinto. Solamente con l'aiuto della Bacchetta Magica uno studente relativamente inesperto come Dravion avrebbe potuto essere in grado di portare a termine con successo l'arduo compito nell'eventualità, più che probabile, che il Vecchio Maestro, lo avesse gettato nel labirinto come è già stato spiegato in precedenza.

Dravion sapeva bene infatti di essere sempre avido d'imparare, ma anche desideroso di parlare e di intervenire. Più di una volta aveva messo in pericolo la sua vita e quella del maestro, sforzandosi di "migliorare" incantesimi e pozioni; e l'ultima volta il Vecchio Maestro gli aveva detto: "la prossima volta ...sai cosa ti succederà!"

Lo sguardo deciso negli occhi del vecchio era inequivocabile. Non era una finta. Il Vecchio Maestro era serio. Ogni singolo pelo della sua lunga barba ed ogni millimetro quadrato delle sue pupille emanava rabbia e la sua pella era divenuta rossissima.

Era serio, Dravion lo aveva capito.





Sapendo tutto ciò cercò di essere più attento, soprattutto oggi, ora che “stava per accadere qualcosa d’importante”. Era inoltre curioso di sapere cos’è che il suo maestro intendeva per “importante”. Non aveva mai definito importante trasformare piombo in oro, e nemmeno trasformare rane in belle principesse bionde o coraggiosi principi (ciò variava a seconda del loro sesso originale).

Dravion osservava con attenzione mentre il Vecchio Maestro prendeva alcuni ingredienti dagli scaffali e li versava nel liquido che stava zelantemente bollendo nel calderone. Le esalazioni divennero immediatamente scure, e tuttavia sembravano svanire rapidamente. Dravion si accorse che venivano aspirate da un tubo di scarico all’estremità della stanza con il soffitto a volta. Anche l’orribile odore sembrava alzarsi e, con sollievo, il giovane allievo respirò a pieni polmoni l’aria più fresca. Almeno non doveva più temere di svenire.

Si alzò dal piccolo sgabello in legno, cercando di osservare meglio quello che stava facendo il Vecchio Maestro, il quale aveva ora preso un libro enorme con le pagine gialle e marrone chiaro sbiadite, impolverate e con una scrittura di cui Dravion riconobbe solo alcune semplici parole.

Non sembrava che il vecchio mago stesse leggendole; i suoi occhi erano chiusi, come se stesse meditando, assorto nei suoi pensieri. Dravion si sporse e poté chiaramente vedere la pagina. Alcune delle parole che riconobbe si riferivano a “calderoni”, “pozioni”, “ingredienti” e “polvere”. Tutto ciò non servì a fornire ulteriori chiarimenti nemmeno ad uno studente della misteriose arti magiche.

Il Vecchio Maestro aprì gli occhi e sfogliò alcune pagine. Della polvere cadde dalla carta che sembrava molto fragile ed antica. Per un attimo Dravion dovette fare attenzione a non starnutire - se lo avesse fatto il libro sarebbe evaporato in migliaia di frammenti che nemmeno le formule magiche del Vecchio Maestro avrebbero potuto ricostituire.

Per sua fortuna il giovane studente riuscì a trattenersi. Ne fu notevolmente sollevato - poiché se avesse starnutito si sarebbe sicuramente ritrovato nel labirinto di Jambala prima ancora di poter dire “Arfle Barfle Goob!?”.

Si sedette, spostando il peso del corpo su una leva di legno dall’aspetto solido che si trovava sul muro, ma nonostante il cardine arrugginito ed il suo aspetto robusto, la leva cedette con una tale facilità che lo lasciò sbigottito.

Nè Dravion, nè il Vecchio Maestro sapevano dire con precisione quello che era successo, mentre la stanza a volta fu trasformata immediatamente in qualcosa di così nero, che più nero non poteva essere - l’oscurità più pura e



più profonda immaginabile. Era come se le candele e le torce si fossero tutte spente nello stesso istante senza alcun motivo palese.

Non poteva avvertire nulla, fatta eccezione per delle maledizioni in una lingua antica nella quale riconobbe solamente il proprio nome. Le maledizioni diventavano sempre più tenui e più distanti quando Dravion perse i sensi.

Dravion si risvegliò dopo quello che gli parve essere pochi secondi - ma avrebbero potuto essere minuti, ore o perfino giorni. Le espressioni di rabbia del suo vecchio maestro, sebbene non le avesse capite, echeggiavano nella sua mente, mentre riprendeva conoscenza.

Dopo che il velo scuro sembrava essersi dissolto dai suoi occhi, l'unica cosa che riusciva a vedere era uno spesso muro davanti a lui -

non molto diverso dai muri della cantina del suo maestro, ma questo era ancora più vecchio e più grigio.

Nel muro si trovava una porticina con delle decorazioni in ferro.

Sembrò aprirsi da sola e all'improvviso si sentì risucchiare da forze a lui ignote al di là di questa oscura apertura.

Ancora prima di rendersi conto di quello che stava succedendo, si ritrovò dall'altra parte del vecchio muro grigio mentre la porta si richiuse dietro di lui. Dravion era ora in grado di indovinare quello che gli era accaduto, e come veniva generalmente chiamato dalla gente il luogo in cui si trovava...

LE SETTE PORTE
DI JAMBALA



IL GIOCO

La storia del nostro eroe ci conduce in un mondo sconosciuto di fantasia, del quale conosciamo solo vaghi fatti basati su antiche tradizioni. La storia si riferisce ad un sistema misterioso di labirinti, con sette città nascoste, che devono essere scoperte dal nostro eroe.

Per poter raggiungere la fine ed uscire dalle gallerie egli ha bisogno dei sette pezzi della Bacchetta Magica sparsi nelle sette grotte del labirinto.

A questo scopo avrà bisogno di utili informazioni, che potrà ottenere da alcuni degli abitanti di questi luoghi.



Questi abitanti, che vivono nelle gallerie del labirinto, potranno essere d'aiuto o d'ostacolo al nostro eroe. Egli avrà soprattutto la possibilità di comprare del potere magico o dei consigli dagli abitanti, pagandoli con dell'oro trovato durante il cammino.



Purtroppo solamente alcuni degli abitanti del labirinto sono conosciuti, al nostro eroe saranno quindi sempre riservate delle sorprese.

Per facilitare il suo progresso tra pericoli e malvagità, molti oggetti utili sono nascosti nelle gallerie. E' importante trovarli, in modo che possa muoversi da una galleria all'altra per mezzo di energie psicocinetiche, superando con disinvoltura i passaggi più difficili, oppure scoprendo stanze lontane, e via dicendo.

Più avanti il nostro giovane mago dovrà fare attenzione alle enormi guardie, che in genere vivono alle porte delle città. Ci vuole maggiore astuzia per aggirare questi esseri rispetto alle altre creature più piccole del labirinto.

Se il nostro eroe riesce a superare in astuzia le guardie, arriverà alle città misteriose. Avrà la possibilità di scegliere tra sette porte per entrare in un altro labirinto, ma lo potrà fare solamente se trova la chiave giusta in quella particolare città.

LA BACCHETTA MAGICA

Se si riescono a trovare tutti i pezzi e si riesce a raggiungere l'ultima città, il giocatore giungerà in un luogo speciale, dove potrà unire i vari pezzi della Bacchetta Magica. A questo scopo, i pezzi della bacchetta raccolti sono indicati e contrassegnati.

Possono essere scelti mediante il joystick con l'aiuto della freccia scura, e selezionati premendo il tasto del fuoco. Nella parte più bassa dello schermo, è necessario unire i vari pezzi nell'ordine corretto tra le due estremità della bacchetta. Solamente se i vari elementi della Bacchetta Magica sono sistemati nel modo corretto, il giocatore avrà la possibilità di uscire finalmente dal labirinto.



COMANDI

Per guidare il piccolo mago verso la salvezza attraverso il labirinto, i comandi del Joystick sono i seguenti:

Joystick a sinistra/destra
Movimento orizzontale

Joystick a sinistra/destra/in su
Per saltare a sinistra/destra

Joystick in giù
Per piegarsi o esaminare il pavimento

E' possibile esaminare il pavimento solo se il giocatore possiede il martello. Se si sposta il joystick in giù, di fronte ad una porta o ad una diramazione, vi si avrà accesso.

Premendo il tasto del Fuoco
si fa un abile incantesimo

Gli oggetti trovati possono essere presi toccandoli.



ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Atari ST

Inserite il disco A nell'unità disco A ed accendete il computer, oppure iniziate il gioco con RESET. Quando vi viene chiesto, inserite il disco B nell'unità disco A.

Commodore C-64 - Disco

Inserite il disco nell'unità disco e digitate LOAD""",8,1 e premete RETURN. Il programma inizierà automaticamente.

Commodore C-64 - Cassetta

Inserite la cassetta e riavvolgete il nastro all'inizio. Premete contemporaneamente i tasti SHIFT e RUN-STOP.

Amiga

Spegnete ed accendete il computer. Quando appare lo schermo con il "workbench", inserite il disco nell'unità disco df0. Il programma inizierà automaticamente.

