

THE SEVEN GATES OF JAMBALA



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 JOUEUR

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.

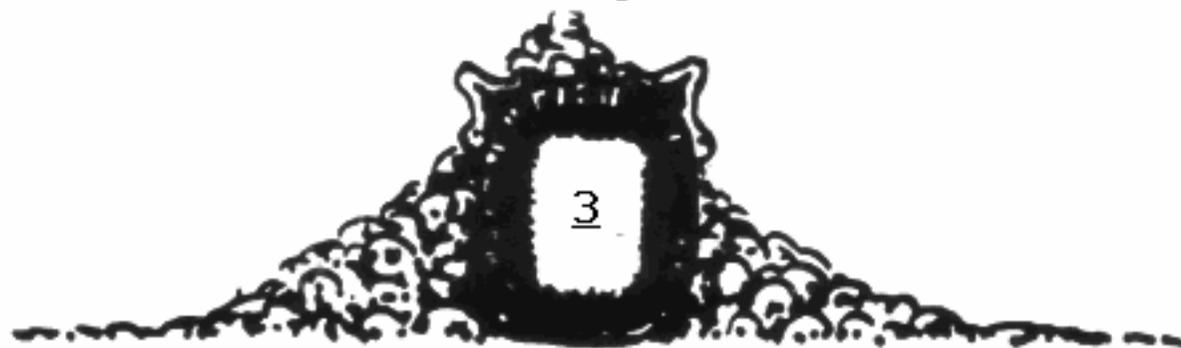
Le regard qu'il surprit dans les yeux du magicien fit frissonner Dravion. Il semblait dire "tu sais ce qui va arriver si tu n'écoutes pas". Et, pourtant, Dravion savait ce qui se passerait s'il n'arrivait pas à garder sa bouche close ou à rester assis sur le petit tabouret de bois sur lequel on l'avait 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 ouvré 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.

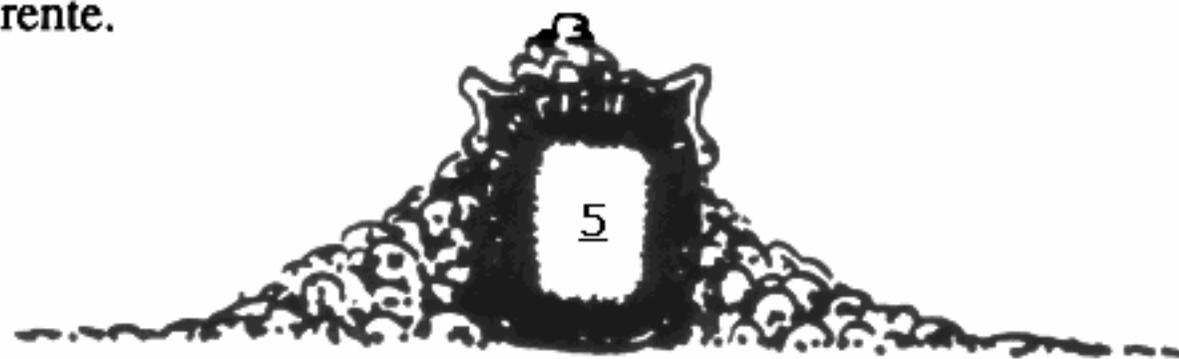
Le vieux sorcier ne semblait pas les lire. Ses yeux étaient fermés, comme s'il méditait, plongé dans ses pensées. Dravion se pencha et regarda la page. Les quelques mots qu'il reconnaissait étaient "chaudrons", "potions", "ingrédients" et "poussière". Ceci n'était pas très explicite, même pour un apprenti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



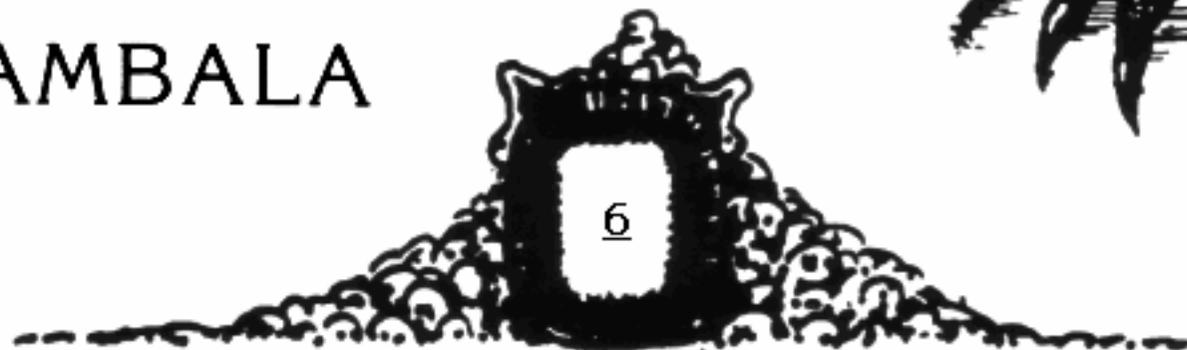
Il ne sentait rien, sauf une malédiction dans une langue ancienne, dans laquelle seule il reconnut son nom. La malédiction s'affaiblit et s'éloigna, et Dravion perdit conscience.

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

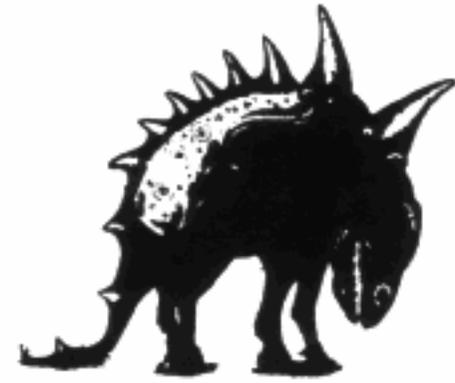


LE JEU

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

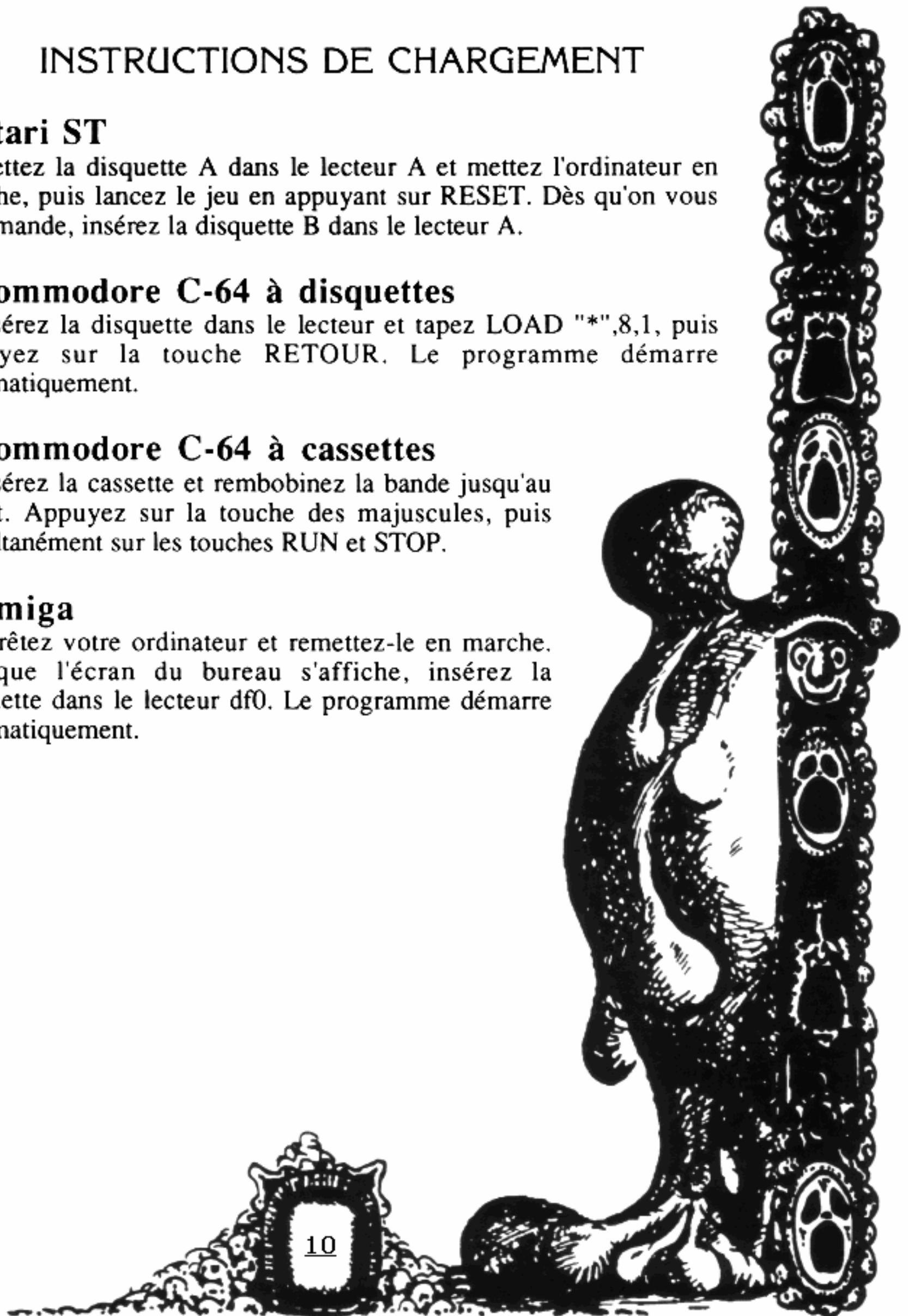
Insérez la disquette dans le lecteur et tapez LOAD "*",8,1, puis appuyez sur la touche RETOUR. Le programme démarre automatiquement.

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.



CREDITS

Graphic & Concept Monika Krawinkel
 Michael Grohe

Programming Gunter Bitz
 Michael Raasch
 Fabian Hammer
 Niclas Thisell

Converting Mario Knezovic
 Peter Kunst
 Michael Grohe

Gametext & Novel Richard Carsmakers

Music & Sound Jochen Hippel

Layout Manual Benedix & Benedix

(C) 1989 Thalion Software GmbH, Gütersloh

