Original program by O. Zimmer
Amiga version by P. Degenne
Commodore 64 version by Imagitec Design Ltd.
Apple IIGS/MacIntosh version by Ordigrames

WARLOCK'S QUEST

English ..... page 2
Français ..... page 5
Deutsch ..... Seite 8

© ERE 1988

Deep in the boiling entrails of the Earth, dwell the infernal powers of darkness, ruled over by HE whose name must never be pronounced !

The foul master of misrule has stolen the KARNA from mankind.

The KARNA is the ultimate precious jewel, granting infinite power to he who learns the secrets of its workings.

To prevent such chaotic events as light becoming darkness in the world, the KARNA must be wrested from the hands of the Lord of Wrongdoing, and only you can do this.

In the steaming pits of the abyss, amongst grotesque demonic beasts and cruel traps you must find eight objects that will lead you to the KARNA.

But! Expect no respite from Him, and be ready for the final combat that must surely decide the future of the world.

May the Lords of Light be with you as you prepare for the greatest quest of all.

LOADING INSTRUCTIONS

Switch off the computer and follow the specific instructions for your machine:

ATARI : Switch on the computer and insert the game disk. Click twice on the icon ERE.PRG.

AMIGA : Switch on the computer. (On AMIGA 1000 load your KICKSTART version first) When it asks for WORKBENCH, insert the game disk. It will load automatically.

APPLE IIGS : Insert the game disk and switch on the computer. The game will load automatically.

COMMODORE 64 : Switch on the computer.
Disk version : type LOAD"*",8,1 (press RETURN).
Tape version : type LOAD (press RETURN and PLAY).

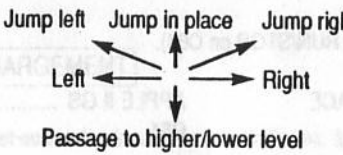
COMMANDS

Movement :

You can play either with joystick or keyboard.
At the start or during the game, you can select joystick or keyboard by pressing:

ATARI-AMIGA-C64	and	APPLE IIGS
0- keyboard		K- keyboard
1- joystick port 1		J- joystick
2- joystick port 2		

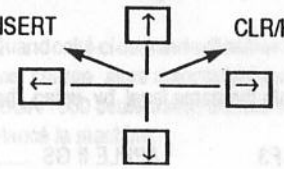
Joystick movement :



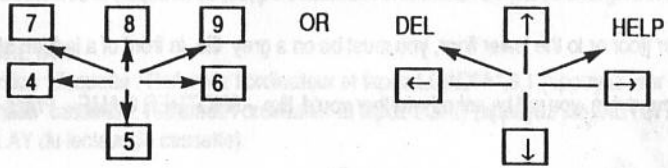
button = FIRE

Keyboard movement :

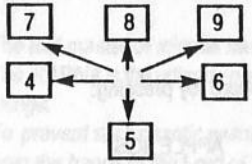
ATARI



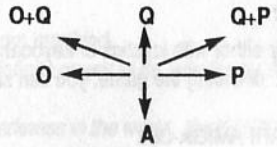
AMIGA



APPLE IIGS



C64



Fire : ATARI ..... Use CTRL, ALT or SHIFT keys
AMIGA ..... Use the space bar
APPLE IIGS ..... Use the OPTION key (or the mouse button)
C64 ..... Use the space bar

Quit the game : Use the ESC key (or RUN/STOP on C64).

Pause : ATARI ..... SPACE APPLE II GS ..... P
AMIGA ..... P C64 ..... RETURN

Press the corresponding key once, then a second time to continue playing.

Choose game level :

At the start of the game, you can regulate the game level by using the following keys :

ATARI ..... F1, F2, F3 APPLE II GS 1, 2, 3
AMIGA ..... F1, F2, F3 C 64 ..... F1, F2, F3

To go to the upper floor or to the lower floor, you must be on a grey tile, in front of a ladder, stairs or in front of any entry.
In the event of your dying, you will be asked whether you'd like «ANOTHER GAME». Press Y for yes or N for no.

Dans les entrailles de la Terre, au milieu des puissances infernales, demeure Celui dont on ne doit prononcer le nom.

Il a volé le KARNA aux humains.

Le KARNA est le plus gros et le plus pur joyau! C'est le symbole de la puissance. Il confère des pouvoirs sans limites à celui qui sait l'utiliser.

Pour que les lumières ne deviennent ténèbres et que la loi ne devienne chaos, vous partez à la quête du KARNA.

Dans les profondeurs des abysses, parmi les créatures les plus hideuses et les pièges les plus cruels, vous devez rechercher huit objets avant de trouver et de prendre le KARNA.

Mais Il ne vous laissera pas ! Seul l'ultime combat décidera de la réussite de votre quête.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteignez votre ordinateur et suivez les instructions spécifiques à votre machine.

ATARI : allumez l'ordinateur, puis insérez la disquette de jeu. Cliquez sur l'icône ERE.PRG.

AMIGA : rallumez l'ordinateur. Quand celui-ci demande d'insérer la disquette WORKBENCH, introduisez la disquette de jeu. Celui-ci se charge alors automatiquement.
NB (pour AMIGA 1000 seulement): Utilisez votre disquette KICKSTART habituelle après avoir relancé la machine.

APPLE IIGS : insérez la disquette de jeu, puis allumez l'ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

COMMODORE 64 :
Version disquette : Rallumez l'ordinateur et tapez LOAD"*",8,1 (appuyez sur RETURN).
Version cassette : Rallumez l'ordinateur et tapez LOAD (appuyez sur RETURN et enfoncez la touche PLAY du lecteur de cassette).

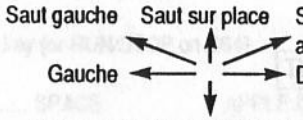
COMMANDES

Mouvements :

Le jeu se joue soit au joystick, soit au clavier.
En début ou en cours de jeu, vous pouvez sélectionner le contrôle au joystick ou au clavier par

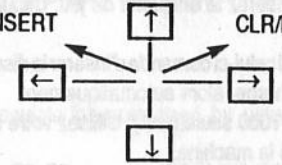
ATARI/AMIGA/C64	et	APPLE II GS
0- clavier		K- clavier
1- joystick sur le port 1		J- joystick
2- joystick sur le port 2		

Mouvements au joystick :

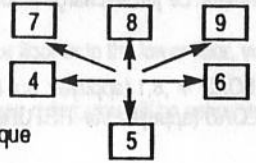


Mouvements au clavier :

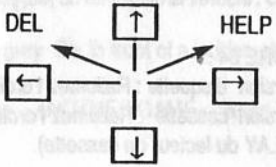
ATARI



AMIGA

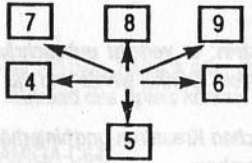


OU

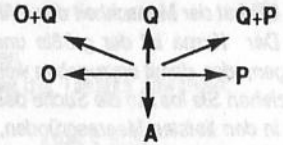


avec le clavier numérique

APPLE IIGS



C64



Touche de tir : ATARI ..... Se fait indistinctement avec CTRL, ALT ou avec les deux SHIFT.
AMIGA..... Utilisez la touche ESPACE
APPLE II GS .... Utilisez la touche OPTION (ou le bouton souris)
C64 ..... Utilisez la touche ESPACE

Arrêt d'une partie : La touche ESC (ou RUN/STOP sur C64) est la touche de suicide (fin de jeu).

Pause du jeu : ATARI ..... ESPACE AMIGA ..... P
APPLE IIGS .... P C 64 ..... RETURN

Appuyez sur la touche indiquée pour pauser le jeu, puis une autre fois pour continuer le jeu.

Choix du niveau de jeu :

Vous pouvez régler le niveau de jeu en début de partie en utilisant les touches suivantes :

ATARI ..... F1, F2, F3 AMIGA F1, F2, F3
APPLE IIGS .... 1, 2, 3 C 64 ..... F1, F2, F3

Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, il vous faut être sur une plaque grise, devant une échelle ou un escalier ou devant une entrée quelconque.
Refaire une partie : Quand vous êtes mort et que le programme vous demande «ANOTHER GAME» appuyez sur «Y» pour rejouer ou «N» pour arrêter.

Im Innern der Erde, wo höllische Mächte walten, wohnt derjenige, dessen Name unaussprechlich ist.

ER hat der Menschheit den KARNA gestohlen.

Der Karna ist der größte und reinste Schmuckstein: er verleiht unbeschränkte MACHT demjenigen, der damit umzugehen weiß. Damit das Licht nicht Dunkel werde und das Gesetz nicht Chaos, ziehen Sie los auf die Suche des KARNA.

In den tiefsten Meeresgründen, umstellt von gräßlichen Kreaturen und hinterhältigen Fallen, müssen Sie 8 Gegenstände finden, bevor Sie den KARNA erobern.

Aber ER wird das nicht zulassen! Erst ein letzter Kampf wird über den Erfolg Ihrer SUCHE entscheiden.

LADEN UND INBETRIEBNAHME

Schalten Sie den Computer aus, und folgen Sie den spezifischen Anweisungen für Ihr Gerät:

ATARI: Schalten Sie den Computer wieder ein, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk. Klicken Sie auf das Icon ERE.PRG.

AMIGA: Schalten Sie den Computer wieder ein; (auf AMIGA 1000 laden Sie zuerst ihre KICKSTART-Version) wenn der Computer nach WORKBENCH verlangt, legen Sie die Spieldiskette ein. Das Spiel wird geladen und startet automatisch.

APPLE IIGS: Legen Sie die Spieldiskette ein, und schalten Sie den Computer ein. Das Spiel wird automatisch geladen.

COMMODORE 64: Schalten Sie den Computer wieder ein.

Diskettenversion: Tippen Sie LOAD"*",8,1 (auf RETURN drücken).
Kassettenversion: Tippen Sie LOAD (auf RETURN und die PLAY-Taste am Recorder drücken).

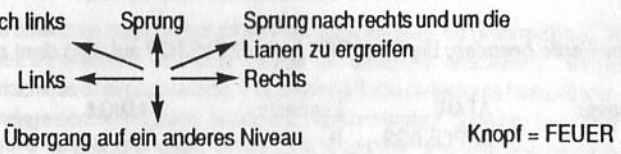
STEUERUNG

Bewegungen:

Man kann entweder mit dem Joystick oder mit der Tastatur spielen.
Zu Beginn oder während des Spiels können Sie den Joystick oder die Tastatur anwählen:

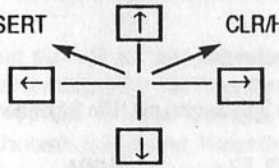
ATARI-AMIGA-C64:	und	APPLE IIGS:
Taste 0 - Tastatur		K- Tastatur
Taste 1 - Joystick auf Port 1		J- Joystick
Taste 2 - Joystick auf Port 2		

Joystick:

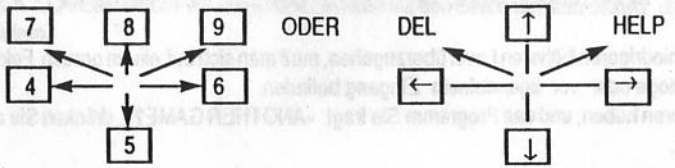


Tastatur:

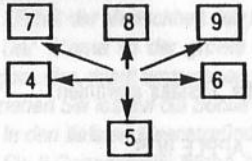
ATARI



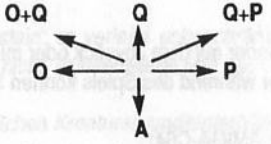
AMIGA



APPLE IIGS



C64



Feuertaste: ATARI ..... Tasten CTRL, SHIFT (links oder rechts) oder ALT.
AMIGA ..... Verwenden Sie die Leertaste.
APPLE IIGS .... Verwenden Sie die Taste OPTION oder den Mouseknopf.
C64 ..... Verwenden Sie die Leertaste.

Eine Partie beenden: Die Taste ESC (oder RUN/STOP auf C64) dient zum Abbruch des Spiels.

Pause:

ATARI ..... Leertaste	AMIGA ..... P
APPLE IIGS .... P	C64 ..... RETURN

Um weiterzuspielen, drücken Sie ein zweites Mal auf die betreffende Taste.

Schwierigkeitsgrad:

Den Schwierigkeitsgrad können Sie zu Spielbeginn mit Hilfe folgender Tasten bestimmen:

ATARI F1, F2, F3	AMIGA F1, F2, F3
APPLE IIGS 1, 2, 3	C64 ..... F1, F2, F3

Um auf einen niedrigeren/höheren Level überzugehen, muß man sich auf einem grauen Feld,vor einer Leiter, einer Stiege oder vor irgendeinem Eingang befinden.
Wenn Sie verloren haben, und das Programm Sie fragt: «ANOTHER GAME?», drücken Sie auf Y für JA und N für Nein.

Olivier ZIMMER

Olivier Zimmer leaped from school straight into micro-computers. At university he soon became known as Dr. Algorithmus. His organism has now adapted to a diet of raw micros, which he chews mercilessly before spitting them out to the delight of family and friends. For dessert, he likes Heroic Fantasy, horror movies and howling at the moon. Zimmer is a founder-member of Role Play Game Club, which explains in part the hellishly blood-curling nature of WARLOCK'S QUEST.

Olivier Zimmer attend d'obtenir un bac C avant de se jeter dans les bras de l'informatique. A la fac, il cajole l'algorithme, et chez lui, malmène les octets à l'aide de multiples ordinateurs. Vivant dans un fouillis inextricable de machines et de paperasses, il se détend à l'aide de lectures fantastiques, de films d'horreur et de vagabondage nocturne. Grand amateur d'Heroic Fantasy, membre fondateur d'un club de «role playing game». Il se prépare après WARLOCK'S QUEST, à remplir une nouvelle disquette des démons qui le hantent.

Olivier Zimmer konzentriert sich voll auf sein naturwissenschaftliches Abitur, bevor er sich in die Arme der Informatik wirft. An der Uni hätschelt er den Algorithmus, während er zu Hause auf seinem Computer die Bytes mißhandelt. Er lebt in einem heillosen Durcheinander von Geräten und Papierkram und entspannt sich mit fantastischer Literatur, Horrorfilmen und bei nächtlichen Streifzügen. Als großer Fan von Heroic Fantasy und Gründungsmitglied eines Rollenspielklubs bereitet er sich nach WARLOCK'S QUEST darauf vor, eine neue Diskette mit den Dämonen auszufüllen, die in seinem Hirn herumgeistern.