

SNSP-AWKP-EUR

# WARLOCK™



## INSTRUCTION BOOKLET



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY Metro Games, P.O. Box 255, North Melbourne, VIC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN IMPRIME AU JAPON



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren / Conservare queste informazioni / Guarde estas informas / Bewaar deze informatie / Beháll denna information / Behold denne information / Pidá tárná tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NIVEAUX D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO, RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, TER OUBWAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OG TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTDI ETTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHÖR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKÄSNNYTTÄMÄN TUOTTUEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUUN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTOITA.



**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPEL CASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETOD JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

**LJN, LTD. LIMITED WARRANTY**

LJN, Ltd. (LJN) warrants to the original purchaser only of this LJN software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This LJN software program is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and LJN is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. LJN agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any LJN software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. Replacement of the game pak, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the game pak) is the full extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the LJN software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE LJN. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL LJN BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS LJN SOFTWARE PRODUCT.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

**ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.**  
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Pak returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

Warlock™. Developed by Realtime Associates for Trimark Interactive © 1994 Trimark Interactive. LJN is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

**GEWAHRLEISTUNG**

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unschmeßbaren Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,**  
Mühlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

**FRANCE SEULEMENT**

**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

**GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO**  
Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

• Le mintel au 36-15 ACCLAIM

• Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

**BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT**  
**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches) ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA doit réparer ou se remplace gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

**Columbia TriStar Home Video**  
**38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

**90 DAGEN GARANTIE**

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie) Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassetten) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhandige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zults te haren keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia TriStar Home Video,**  
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland  
**Columbia TriStar Home Video**

**Opperstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**

Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of in het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangebonden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten. De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of andere veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaft.

**GARANZIA**

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment, Ltd. di garantisce il prodotto acquistator per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-veredrà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'importo da essere, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in controssegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzione e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.  
Moreau House, 112-120  
Brompton Rd., Knightsbridge,  
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TRUOCCO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

## THE BOOK

Once every millennium, when the sun aligns with the moon, the Evil One sends to Earth his only son — the Warlock — to gather six ancient druid runestones scattered through time and across the continents. When all six are assembled, they wield the ultimate power — the power to unravel creation! You, the Hero, are a modern druid warrior, charged with preventing the Warlock from assembling the runestones, and with restoring the light of day to the mortal world. You must use the powers inherited from your druid ancestors to find all six runestones before the Warlock, or the world will forever dwell in darkness. Proceed with caution, for the Warlock will do all within his power to impede your progress. Be ready to meet ghastly ghouls and demons for which thou hast no preparation... Good Luck!

## BEFORE YOU BEGIN YOUR QUEST...

### LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the WARLOCK™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON.

When the WARLOCK™ title screen appears, you will see two choices, Begin and Preparations. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight your choice. If no option is chosen, the WARLOCK™ story scrolls. To start a game right away, press the START BUTTON when Begin is highlighted.

To set game play options, use the CONTROL PAD to highlight the Preparations option, then press the START BUTTON. You will then come to a screen with the four game play options. To select a particular option, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to move the orb cursor next to the option you wish to modify, then press the A, B, X or Y BUTTON to select or change options.

**MUSIC:** Choose whether you wish to play with music On or Off.

**STEREO:** Choose whether you wish to have stereo sound On or Off.

**CONTROLS:** Choose your desired controller configuration from among four settings. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through to the desired configuration. Press the START BUTTON to exit this option and return to the options screen.

**PASSWORD :** At the end of some levels, the Book will give you a five letter password, allowing you to resume play at the beginning of the next level without having to return to the very beginning of the game. After selecting PASSWORD, the screen will read "INSCRIBE YE PASSWORD".

To enter a password, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD until the desired letter is displayed, then press the A, B, X or Y BUTTON to enter it. Repeat this procedure until the desired password is complete.



When a correct password is entered, the words "AND YE SHALL PASS" will appear at the bottom of the screen. Press the START BUTTON to begin playing at the level associated with the entered password.

If no password has been set and you are satisfied with your settings, press the START BUTTON to return to the title screen, then press the START BUTTON again to begin playing WARLOCK™.



## PLAYING WARLOCK™

You, the Hero, are a modern druid warrior, possessed of all the tools and magic powers needed to traverse the worlds and defeat the Warlock. Your objective: to gather all six sacred

runestones before the Warlock, and ultimately defeat him. Travel through time via portals. These portals will not open at the end of the level unless you have found the runestone needed to continue to the next level.

The information bar at the top of the screen displays the runestones which you have collected, what your health is, and which spells are being held. The face in the middle deteriorates as the hero's health withers.

When the face becomes a skull, you will die. When a healing spell is cast, the face is partially restored. When a revival spell is cast, the face restores completely. Next to the face is the spell window, which may be changed by pressing the LEFT or RIGHT TRIGGER buttons. The spell that appears in that window is the spell that will be cast when you press the spell casting button. Just to the right of the spell window is the spell count, which indicates the quantity of any particular type of spell being carried.

The information bar starts with six empty slots across its length. These slots fill with runestones as they are collected.

The Book screen appears at certain points in the game to warn of danger to come, or to give a password.

## CONTROLLING THE HERO

(Default Settings)

### Run

Press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD.

### Kneel

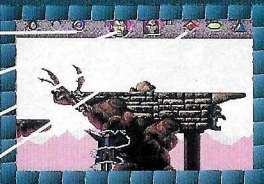
Press DOWN on the CONTROL PAD.

RUNESTONES COLLECTED

SPELL WINDOW

HEALTH

SPELL COUNT



CHANGE SPELLS

CONTROL ORB

CAST A SPELL

RUN

MAGIC BLAST

KNEEL

JUMP



### **Magic Blast**

Press the A BUTTON. Hold UP on the control pad and press the A Button to fire up diagonally. When in the air, hold DOWN on the CONTROL PAD

### **Jump**

Press the B BUTTON.

### **Drop and Roll**

Press the B BUTTON while holding DOWN on the CONTROL PAD or, while running, hold DOWN diagonally.

### **Cast a Spell**

Press the LEFT or RIGHT TRIGGER buttons to put the desired spell into the spell window. Press the X BUTTON to cast the spell.

### **Controlling The Orb**

The Orb allows the Hero to attack enemies that are too high or low to be hit by a magic blast, or to pick up spells from a distance. To use the Orb, hold the Y BUTTON and press any direction on the CONTROL PAD. Each direction has a specific motion pattern.

### **PICK-UPS**

#### **LEVITATION CRYSTAL**



Simply by coming into contact with a blue levitation crystal, you will gain the temporary power to levitate. Repeatedly pressing the jump button helps increase the height.

#### **FIRE POTS**



Hidden in the Wizard's Castle, and in the mountainous regions, are pots of liquid fire. These temporarily give the blaster twice its usual power. These may be picked up by kneeling while standing over them, rolling into them, or directing the orb into them.

#### **SPELLS**

You may collect certain spells for use at the appropriate moment by kneeling while standing over the spell, or rolling into it. You may also collect spells by directing your orb into them. Up to 9 spells of any particular kind may be carried. The spell window in the status bar shows the current spell. You may bring spells into the window by pressing the LEFT or RIGHT TRIGGER buttons, and cast the current spell by pressing the X BUTTON. As spells are cast they are deducted from your inventory. PLEASE NOTE: There are seven types of spells which you can pick up during your quest. The name and description of each spell is provided below. The picture to the left represents the spell as seen during the game. The picture to the right is the icon that you will see on the status bar.

#### **WEAK SMART BOMB**

(Brown skull)

Destroys living creatures such as the giant tarantula, elves, and bats.



#### **STRONG SMART BOMB**

(Glass Energy Globe)

Destroys both living and undead creatures. However, certain creatures, such as the undead horseman, the dragon, and the Warlock himself, are very powerful and, hence, difficult to destroy.

#### **HEALING**

(Bubbling Vial)

Partially restores health when cast.

#### **REVIVAL SPELL**

(Glowing blue energy)

Restores health completely when cast. If you die with a Revival spell in your inventory, the spell automatically revives you at the last checkpoint.

#### **PROTECTION**

(Orbiting Prisms)

A rare spell. When cast, causes prisms to orbit the Hero, affording you some protection from small, slow enemies. The prisms are depleted as they collide with enemies.

#### **TREMOR**

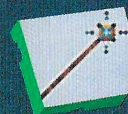
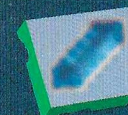
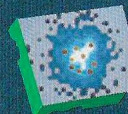
(The Staff)

When cast, causes the earth to tremor. Often used to shake loose hidden levitation crystals, loose stone-work, or other elements of the local geography.

#### **TIME REVERSAL**

(The Sundial)

Casting this spell will send you back in time to the location where it was found. This spell is not collectible with the orb, but if you die with a Revival spell in the inventory then you will be returned to the spot where the spell was collected. This spell expires when you go to a new location.





## LEVELS NEW ENGLAND

Your quest begins in a quiet New England town, complete with a quaint covered bridge and an old library. It is in the library that you will find the first runestone—but first you must conquer the evil undead that the dual eclipse has

unleashed. They must be destroyed, but beware! Destroying the undead once is not enough. Should you master these minions, you will soon come face to face with your foe—the Warlock himself! His powers are many and his evil supreme. You will need all the magic you can muster to keep the Warlock from collecting the first runestone.

### THE CAVERN BELOW THE LAKE

The quest has led you to the Castle of the Wizard, but before you can reach it, you must brave the enchanted grounds that surround it. You find yourself in a dank cavern deep below a festering lake. The cavern is alive with deadly dripping ooze and fierce dragon-like creatures



that breathe scorching fire. It is here that a second runestone awaits, if you are able to fend off the bats, slime monsters, and giant tarantulas that are ready to feast on you.

### A GRIM GARDEN

The night is cold and a driving rain pours down. Nearing the castle after escaping the cavern with the second runestone, you find yourself in a vast

garden filled with once-elegant statues of griffins, gargoyles and renowned archers. When the Warlock suddenly appears, the statues come to life! The animated alabasters are not easily defeated, as the Warlock tries to reach the runestones in the Wizard's castle before you. You will have to search for a way to best the brittle battlers in order to go...

### INSIDE THE WIZARD'S CASTLE



Once inside the enormous castle, the quest for the third runestone begins in earnest. There are many dangers to overcome inside these chilly walls of stone, and in the eerie sewers beneath them. This castle will be your tomb unless you are able to overcome such terrors as walking suits of armor, demon ghosts, swinging ax blades and sinister pools of deadly ooze. Your host is eager for your end, as is your nemesis, the dreadful

Warlock.

You may be able to find the third runestone, but will you triumph over the evil orbs, menacing hooded figures and hellish furnaces long enough to face the Wizard and the Warlock? If you have a prayer of finding the fourth runestone, you must overcome these ghoulish obstacles!



### THE CEMETERY

You've proven yourself a worthy successor to those ancient druids who came before you. Now, however, you walk among the uneasy ancestors of the damned. Frightful warriors come back to life to fight once again—against you! Horsemen and vultures compete to finish

you off before the Warlock himself can! Yet you fight on, your quest bringing you to the inner sanctum of doom itself—the mausoleums and catacombs where the moldering bones of ancients bear witness to the valiant battle with a Water Demon, Ooze monsters, and, once again, the Warlock! It is among them that the fifth runestone is to be found.

### THE MOUNTAINS

High up in the dark and forbidding crags of a distant mountain range, a once vital monastery lays in ruins. To find the last runestone you must travel a great distance and face the most fearful foes of your quest here. Dark forces are weaving the blackest magic to aid the Warlock and unleash the powers of doom. First, you must battle across several mountains and bridges, some guarded by awful Dark Elves. This evil land is the Dragon's range, so mind ye well the sound of flapping wings! If you make it as far as the Caves, you'll soon know the wrath of the Water Demon and other dark minions. You somehow must make your way past this hazard in order to reach the ancient ruins that lie just ahead. It is here that the battle for the last runestone will be fought, and the fate of the future decided. Work well, my young friend. You would do well to fear what lies ahead!



### THE UNDERWORLD



In a land not of this world, all the forces of evil are summoned to wrest the stones from you. The Beast, a creature from the darkest nightmare, is ready to grasp your very soul to his foul purpose! There may be other monsters to master, but they are only the servants of that spawn of pure evil, the Warlock. It is his raging power that you must conquer using every spell and bit of trickery you

can command. At last, the world is almost free of this wickedness!

## DAS BUCH

Alle tausend Jahre, wenn Sonne und Mond auf einer Linie liegen, schickt der Meister des Bösen seinen Sohn, den Hexer Warlock, zur Erde, um sechs uralte Runensteine zu finden, die erstmals in Besitz von Druiden waren und nun in der Zeit und über alle Kontinente verstreut sind. Zusammen besitzen diese sechs Steine die absolute Macht - die Macht, die gesamte Schöpfung zu vernichten! Unser Held ist ein moderner Krieger-Druide, der mit der Aufgabe betraut ist, den Hexer am Einsammeln der Runensteine zu hindern und so wieder Tageslicht in die Welt der Sterblichen zurückzubringen. Setze Deine magischen Kräfte ein, die Dir Deine Druidenvorfahren vermacht haben, um alle sechs Steine vor dem Warlock zu finden. Ansonsten ist die Welt zu ewiger Finsternis verdammt. Du mußt jedoch mit Umsicht vorgehen, denn der Hexer wird alles tun, was in seiner Macht steht, um Deine Aufgabe scheitern zu lassen. Mach Dich bereit, gräßlichen Geistern und Dämonen gegenüberzutreten, auf die Dich nichts vorbereiten kann... Viel Glück!

## BEVOR DU DICH AUF DIE SUCHE BEGIBST...

### LADEN:

1. Vergewissere Dich, daß das Gerät AUSgeschaltet ist.
2. Lege Dein WARLOCK™-Game Pak in das Gerät ein, wie in Deinem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™-Handbuch beschrieben.
3. Schalte das Gerät EIN.

Nach dem WARLOCK™-Titelbildschirm stehen Dir zwei Möglichkeiten offen: BEGIN (Spielbeginn) und PREPARATIONS (Spielvorbereitungen). Drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um Deine Wahl zu markieren. Wenn Du keine der beiden Optionen wählst, läuft die Hintergrundgeschichte zu WARLOCK™ ab. Wenn Du START drückst, nachdem Du BEGIN markiert hast, kannst Du das Spiel sofort beginnen.

Um die verfügbaren Spieloptionen festzulegen, markiere PREPARATIONS mit Hilfe des R-KNOPFES, und drücke anschließend START. Daraufhin erscheint ein Bildschirm mit den vier zur Verfügung stehenden Optionen. Drücke zunächst den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um den Kugel-Cursor auf die gewünschte Option zu bewegen, und anschließend KNOPF A, B, X oder Y, um die gewählte Option zu bestätigen oder die Einstellung zu ändern.

MUSIC (Musik): Du kannst die Musik ein- (On) oder ausschalten (Off).

STEREO: Hiermit schaltest Du den Stereosound ein- (On) oder aus (Off).

CONTROLS (Steuerung): Du kannst unter vier vorgegebenen Steuerkonfigurationen auswählen. Drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um zur gewünschten Konfiguration zu scrollen. Drücke START, um diese Option zu verlassen und zum Optionsbildschirm zurückzukehren.

PASSWORD (Kennwort): Am Ende einiger Levels erhältst Du vom Buch ein Kennwort aus fünf Buchstaben, das es Dir nach einer Spielpause erlaubt, WARLOCK™ am Anfang des nächsten Levels fortzusetzen und nicht noch einmal ganz von vorne beginnen zu müssen. Wenn Du die Option PASSWORD wählst, erscheint die Nachricht "INSCRIBE YE PASSWORD" ("Gebt Euer Kennwort ein") auf dem Bildschirm. Um ein Kennwort einzugeben, drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, bis der gewünschte Buchstabe erscheint.



Drücke danach KNOPF A, B, X oder Y, um den Buchstaben einzugeben. Wiederhole diesen Vorgang für sämtliche Buchstaben Deines Kennwortes. Sobald ein vollständiges, korrektes Kennwort eingegeben worden ist, erscheint die Nachricht "AND YE SHALL PASS" ("Möget Ihr Eures Weges gehen") am unteren Bildschirmrand. Wenn Du daraufhin START drückst, beginnt das Spiel auf demjenigen Level, der unter dem eingegebenen Kennwort gespeichert wurde.

Würde noch kein Kennwort eingegeben, und bist Du mit Deinen Spieleinstellungen zufrieden, drücke zunächst START, um zum Titelbildschirm zurückzukehren, und anschließend nochmals START, um mit dem Spiel zu beginnen.

## DAS SPIEL

Der Held in WARLOCK™ ist ein moderner Krieger-Druide, der die gesamte Bandbreite der notwendigen Gegenstände und Zauberkräfte besitzt, um die Welten zu durchwandern und den Hexer aufzuhalten. Sein Ziel: die sechs Runensteine vor dem Hexer einzusammeln und so die Macht zu erhalten, den Warlock endgültig zu besiegen. Der Held reist mit Hilfe von Toren durch die Zeit, die sich am Ende bestimmter Levels befinden. Diese Portale öffnen sich jedoch nur dann, wenn es dem Helden gelingt, den Runenstein des betreffenden Levels zu finden.

Die Informationsleiste am oberen Bildschirmrand zeigt die vom Helden gesammelten Steine, seinen Gesundheitszustand und die Zaubersprüche in seinem Besitz an. Das Gesicht in der Mitte des Bildschirms verändert sich entsprechend dem

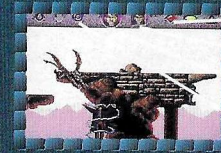
Gesundheitszustand des Helden. Wenn das Gesicht zu einem Totenkopf wird, stirbt der Held. Spricht er jedoch einen Heilungszauber aus, wird sein Gesicht teilweise wiederhergestellt. Durch das Aussprechen eines Wiederbelebungszaubers gewinnt er sogar seinen vollen Gesundheitszustand wieder, und das Gesicht erscheint in seiner ursprünglichen Form. Ganz links auf der Statusleiste befindet sich das Zauberspruch-Fenster, dessen Anzeige durch Drücken von KNOPF L oder R geändert werden kann. Der jeweils in diesem Fenster stehende Zauberspruch kommt zur Anwendung, wenn der Spieler die Knöpfe für das Aussprechen von Zaubern drückt. Rechts neben dem Zauberspruch-Fenster ist die Zauberspruch-Anzeige, die die Anzahl der einzelnen Zaubersprucharten angibt, über die der Held verfügt. Die sechs Fächer auf der Informationsleiste sind zu Anfang des Spiels noch leer. Im weiteren Spielverlauf werden dort die Runensteine angezeigt, die der Held in den einzelnen Levels gesammelt hat. Der Buch-Bildschirm erscheint zu verschiedenen Zeitpunkten während des Spiels, um den Spieler vor den Gefahren zu warnen, die noch vor ihm liegen, oder um ihm ein Kennwort zuzuteilen.

## DIE STEUERUNG DES HELDEN

(Standard-Einstellungen)

### Laufen

Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS.



- ZAUBERSPRUCH-ANZEIGE
- GESUNDHEIT
- ZAUBERSPRUCH-FENSTER
- INGESAMMELTE RUNENSTEINE

## Knien

Drücke den R-KNOPF UNTEN.

## Zauberangriff

Drücke Knopf A. Halte den R-KNOPF OBEN gedrückt, und betätige dann KNOFF A, um diagonal nach oben zu feuern. Wenn sich der Held in der Luft befindet, halte den R-KNOPF UNTEN gedrückt, und betätige dann KNOFF A, um diagonal nach unten zu feuern.

## Springen

Drücke KNOFF B.

## Rolle ausführen

Betätige KNOFF B, während Du den R-KNOPF UNTEN gedrückt hältst. Wenn der Held gerade läuft, halte den R-KNOPF diagonal nach UNTEN gedrückt.

## Zauber aussprechen

Drücke KNOFF L oder R, um den gewünschten Zauberspruch im Zauberspruch-Fenster erscheinen zu lassen. Drücke dann KNOFF X, um den gewählten Zauber auszusprechen.

## Steuerung der Kugel

Die Kugel ermöglicht es dem Helden, Gegner anzugreifen, die für einen Zauberangriff zu hoch oder niedrig sind, oder Zaubersprüche über weite Entfernungen hinweg aufzunehmen. Um die Kugel einzusetzen, halte KNOFF Y gedrückt, und bewege den R-KNOPF in die gewünschte Richtung. Für jede Richtung gibt es ein spezifisches Bewegungsmuster.



## PICK-UPS LEVITATIONS-KRISTALL

Kommt der Held mit einem blauen Levitations-Kristall in Kontakt, erhält er vorübergehend die Fähigkeit zu schweben. Durch mehrmaliges Drücken des Sprung-Knopfes gewinnt er zusätzliche Höhe.



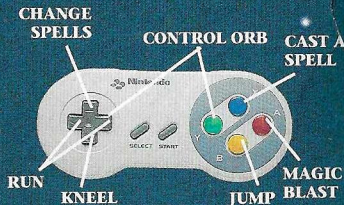
## FEUERTÖPFE

Mit den Töpfen flüssigen Feuers, die in der Burg des Zauberers und in den Bergen versteckt sind, werden die Zauberangriffe des Helden für eine gewisse Zeit doppelt so wirkungsvoll. Die Töpfe können aufgenommen werden, indem sich der Held auf sie kniet, in sie hineinrollt oder den Kugel-Cursor auf sie richtet.

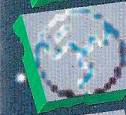
## ZAUBERSPRÜCHE

Der Held kann bestimmte Zaubersprüche aufsammeln, indem er sich auf sie kniet, in sie hineinrollt oder den Kugel-Cursor auf sie richtet, um sie später im richtigen Moment einzusetzen. Bis zu 9 Zaubersprüche einer Art können vom Helden mitgeführt werden. Das Zauberspruch-Fenster auf der Statusleiste zeigt den aktuellen Zauber an. Du kannst einen Zauberspruch im Fenster erscheinen lassen, indem Du KNOFF L oder R drückst, und den aktuellen Zauber aussprechen, indem Du KNOFF X betätigst. Sobald ein Zauber ausgesprochen wird, verschwindet er aus dem Inventar des Helden.

HINWEIS: Es gibt 7 Arten von Zaubersprüchen, die Du auf Deiner Suche sammeln kannst. Den Namen und die Beschreibung jedes Zauberspruches findest Du im folgenden. Die Abbildung links stellt den Zauberspruch in der Form dar, die Du während des Spiels sehen kannst. Das rechte Bild ist das Icon, das auf der Statusleiste zu sehen ist.



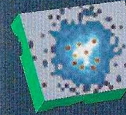
**LEICHTE INTELLIGENTE BOMBEN** (Brauner Totenkopf)  
Zerstört lebendige Wesen wie die Riesentartel, Elfen und Fledermäuse.



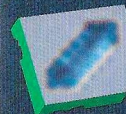
**SCHWERE INTELLIGENTE BOMBEN** (Gläserne Energie-Kugel)  
Zur Zerstörung sowohl von lebendigen als auch bestimmten untoten Kreaturen. Dem untoten Reiter, dem Drachen und dem Hexer selbst kann dieser Zauberspruch jedoch nichts anhaben.



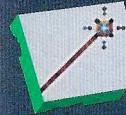
**HEILUNG** (Brodeldes Fläschchen)  
Stellt teilweise die Gesundheit des Helden wieder her, sobald dieser Zauber ausgesprochen wird.



**WIEDERBELEBUNGSZAUBER** (Strahlend-blaue Energie)  
Wenn dieser Zauber ausgesprochen wird, erhält der Held seine volle Gesundheit zurück. Stirbt ein Held, in dessen Inventar sich ein Wiederbelebungszauber befindet, so wird er automatisch wiederbelebt und kann das Spiel am letzten Kontrollpunkt wiederaufnehmen.



**SCHUTZ** (Kreisende Prismen)  
Wenn dieser seltene Zauber ausgesprochen wird, umkreisen die Prismen den Helden und bieten ihm auf diese Weise einen gewissen Schutz vor kleinen, langsamen Gegnern. Die Kraft der Prismen erschöpft sich, sobald sie in Kontakt mit einem Widersacher kommen.



**ERDBEBEN** (Stab)  
Das Aussprechen dieses Zaubers ruft ein Erdbeben hervor, das sich hervorragend dazu eignet, verborgene Levitations-Kristalle, in lockerem Mauerwerk versteckte Runensteine oder sonstige Dinge in der näheren Umgebung freizuschütteln.



**ZEITUMKEHR** (Sonnenuhr)  
Durch das Aussprechen dieses Zaubers wird der Held in der Zeit an den Ort zurückversetzt, an dem er den Zauberspruch fand. Obwohl dieser Zauber nicht mit Hilfe der Kugel aufgenommen werden kann, ist er dennoch von großem Nutzen. Wenn ein Held stirbt, in dessen Inventar sich ein Wiederbelebungszauber befindet, so gelangt er automatisch an den Ort zurück, an dem er diesen Zauber aufsammelte. Der Zauberspruch der Zeitumkehr verfällt, sobald sich der Held an einen neuen Schauplatz vorgekämpft hat.



## LEVELS NEUENGLAND

Deine Suche beginnt in einem idyllischen Städtchen Neuenglands mit einer malerischen, überdachten Brücke und einer alten Bibliothek, in der Du den ersten Runenstein findest. Doch zunächst

bekommst Du es mit den gefährlichen Untoten zu tun, die durch die doppelte Eklipse herbeigerufen wurden.



Untoten zu tun, die durch die doppelte Eklipse herbeigerufen wurden. Du mußt sie vernichten, aber sei vorsichtig! Es genügt, die Untoten ein einziges Mal zu zerstören. Wenn Du diese Höllenschar besiegt hast, wirst Du schon bald dem Hexer persönlich gegenüberstehen. Seine Macht ist vielgestaltig, und seine Bösartigkeit sucht seinesgleichen. Du mußt hier also schon mal kräftig in die Trickkiste Deiner Zauberkünste greifen, um mit dem Warlock fertig zu werden und ihn daran zu hindern, den ersten Runenstein vor Dir einzuheimen.



### *DIE GROTTE UNTER DEM SEE*

Deine Suche hat Dich zur Burg des Zauberers geführt, doch ehe Du sie betreten kannst, mußt Du erst das verzauberte Land rings um die Festung meistern. Der Held findet sich in einer dunklen Grotte tief unter einem fauligen See wieder, in der überall tödlicher Schlamm herabtröpft und es vor furchterregenden, drachenähnlichen, feuerspeisenden Kreaturen nur so wimmelt. Hier unten wartet der zweite Runenstein auf den Helden, wenn er es schafft, die Fledermäuse, Schleim-Monster und Riesentarteln abzuwehren, die sich schon unbändig auf ein zweites Frühstück (Hauptgang: Helden-Haschee) freuen.

### *EIN DÜSTERER GARTEN*

Ein peitschender Regen prasselt in bitterkalter Nacht auf den Helden nieder, der sich nach seinem Abenteuer in der Grotte nun der Burg nähert. Ein weitläufiger Garten erstreckt sich vor ihm, voller Statuen von Greifen, unheimlichen Wasserspeiern und berühmten Bogenschützen, die noch den Ruhm vergangener Zeiten erkennen lassen. Als plötzlich der Hexer auftaucht, werden die Statuen zum Leben erweckt, und mit diesen Alabasterklötzen ist wirklich nicht zu spaßen. Du mußt Dir schnell eine Strategie gegen diese bröckligen Kämpfer einfallen lassen, ehe Dir der Warlock die Runensteine in der Zauberborg vor der Nase wegschnappt.



### *IN DER BURG DES ZAUBERERS*

Innerhalb der riesigen Burg wird es mit der Suche nach dem dritten Runenstein ernst. Hinter diesen eisigen Mauern und in den unheilversprechenden Abwasserkanälen darunter verbergen sich vielerlei Gefahren, die es zu bewältigen gilt. Diese Burg wird zu Deinem Grab, wenn es Dir nicht gelingt, solch

furchteinflößende Gestalten wie laufende Ritterrüstungen, Dämonengeister, schwingende Äxte und heimtückische Tümpel tödlichen Schlamms zu überwinden. Neben dem fürchterlichen Warlock ist nun auch der Zauberer hinter Dir her. Selbst wenn Du den dritten Stein findest, mußt Du Dich gegen die gemeingefährlichen Reichsapfel, bedrohlichen Kapuzenwesen und höllisch-heißen Öfen durchsetzen, um den Zauberer und den Hexer zu stellen. Wenn Du den vierten Runenstein im Auge hast, dann solltest Du lieber erst diese schaurigen Figuren und Hindernisse aus dem Weg räumen!



### *DER FRIEDHOF*

Bis jetzt hast Du Dich als würdiger Nachfahre der alten Druiden bewiesen. Doch nun bekommst Du es mit den ruhelosen Vorfahren der Verdammten zu tun: furchtlose Krieger, die aus dem Reich der Toten zurückgekehrt sind, um wieder in den Kampf zu ziehen - und zwar gegen Dich! Reiter und Geier reißen sich förmlich darum, Dich ins Jenseits zu befördern, noch ehe der Hexer Dich in die Finger bekommt. Doch Du kämpfst Dich bis tief ins Innere dieses Heiligtums des Bösen durch. Hier im Mausoleum und den Katakomben geben die vermodernden Knochen aus alter Zeit Zeugnis vom tapferen Kampf des Helden mit Wasserdämonen, Schlamm-Monstern und - natürlich - dem Hexer Warlock! Irgendwo zwischen den Gebeinen findest Du den fünften Runenstein.



### *DIE BERGE*

Hoch in den dunklen und ausladenden Schluchten der entfernten Bergkette liegen die Ruinen eines einstmals bedeutenden Klosters. Um den letzten Runenstein zu finden, mußt Du Dich auf eine weite Reise begeben und es mit dem schrecklichsten aller Gegner aufnehmen. Dunkle Mächte stellen sich Dir entgegen, um mit einem dichten Netz schwarzer Magie den Hexer in seinem Kampf zu unterstützen und die Macht des Bösen freizusetzen. Nur mit den wirkungsvollsten Zaubersprüchen kann der Held die anstürmenden Legionen der Finsternis aufhalten und einen Sieg für die gesamte Menschheit erringen. Zuerst muß er jedoch einige Berge und Brücken überqueren, von denen manche von Dunkel elfen bewacht werden. Dieses unheilvolle Land ist das Zuhause eines brandgefährlichen Drachens, vor dessen Flügelschlägen Du Dich in acht nehmen solltest. Wenn Du es bis zur Höhle schaffst, wirst Du den Zorn der Kreaturen des Hexers zu spüren bekommen. Doch Du mußt Dich hier durchkämpfen, um die nahegelegenen Ruinen zu erreichen. Dort befindet sich der letzte Runenstein, der über das Schicksal der Welt entscheiden wird. Jetzt kommt es ganz auf Dich an, mein junger Freund, doch nimm das, was vor Dir liegt, nicht auf die leichte Schulter!



### *DIE UNTERWELT*

In den Gefilden des Jenseits haben sich alle Kräfte des Bösen zusammengefunden, um dem Helden die sechs Runensteine wieder abzulassen. Das Ungeheuer, eine Kreatur aus Deinen schlimmsten Alpträumen, hat es für seine dunklen Schmiebe auf Deine Seele abgesehen, und eine Reihe anderer Monster stellen sich Dir in den Weg. Doch diese Ausgeburten der Hölle sind lediglich

Diener des Hexers Warlock! Seine fürchterliche Macht mußt Du erst mit allen verfügbaren Tricks und Zaubersprüchen brechen, ehe die Welt wieder aufatmen kann, weil das Böse nun endgültig vertrieben ist. Oder etwa doch nicht?!



## LE LIVRE

Une fois tous les millénaires, lorsque le soleil s'aligne avec la lune, le Maître du Mal envoie sur Terre son seul et unique fils, Warlock Le Sorcier, pour rassembler six anciennes pierres runiques qui ont été éparpillées dans le temps et sur les continents. Lorsque ces six pierres sont rassemblées, elles sont en possession du pouvoir ultime: le pouvoir de défaire la création! Le héros est un druide des années 80, chargé d'empêcher Warlock Le Sorcier de rassembler les pierres runiques et de répandre le chaos dans le monde. Vous devrez utiliser les pouvoirs hérités de vos ancêtres pour trouver les six pierres runiques avant le Sorcier, ou le monde sera à jamais plongé dans l'obscurité. Agissez avec prudence, car Warlock Le Sorcier fera tout ce qui est en son pouvoir pour vous arrêter. Préparez vous à affronter des monstres et des démons de tous ordres... Bonne chance!

## AVANT DE COMMENCER VOTRE QUÊTE...

### CHARGEMENT:

1. Vérifiez que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche WARLOCK™ comme indiqué dans le manuel d'instructions de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console (ON).

Lorsque l'écran titre de WARLOCK™ apparaît, vous aurez deux choix: BEGIN (Commencer) et PREPARATIONS (Préparations). Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance. Si vous ne choisissez aucune option, vous verrez défiler l'histoire de WARLOCK™. Pour commencer une partie immédiatement, appuyez sur le BOUTON START lorsque BEGIN est en surbrillance.

Pour configurer les options de jeu, utilisez le CONTROL PAD pour mettre l'option PRÉPARATIONS en surbrillance, puis appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez alors apparaître un écran avec les quatre options de jeu. Pour sélectionner une option, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD afin de placer le curseur Orbe sur l'option que vous désirez modifier, puis appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour sélectionner ou changer l'option. MUSIC (MUSIQUE): choisissez d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) la musique. STEREO (STÉRÉO): choisissez d'activer (ON) ou de désactiver le son stéréo (OFF). CONTROLS (CONTRÔLES): vous avez le choix entre quatre configurations du contrôleur. Appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le CONTROL PAD pour faire défiler les différentes configurations. Appuyez sur le BOUTON START pour quitter cette option et retourner à l'écran des options.

PASSWORD (MOT DE PASSE): à la fin de certains niveaux, le Livre vous donnera un mot de passe de cinq lettres, vous permettant de reprendre le jeu au début du niveau suivant sans avoir à recommencer au tout début du jeu. Après avoir sélectionné PASSWORD, le message suivant apparaîtra à l'écran: "INSCRIBE YE PASSWORD" (DONNEZ VOTRE MOT DE PASSE). Pour entrer un mot de passe, appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD jusqu'à ce que la lettre désirée soit affichée, puis appuyez sur le BOUTON A, B, X ou Y pour confirmer. Répétez ce processus



jusqu'à obtenir le mot de passe désiré.

Lorsque vous avez entré le mot de passe correct, le message "AND YE SHALL PASS" (LA PORTE VOUS EST OUVERTE) apparaîtra en bas de l'écran. Appuyez sur le BOUTON START pour reprendre le jeu au niveau correspondant au mot de passe que vous venez d'entrer.

Si aucun mot de passe n'a été réglé et que vous êtes satisfait de la configuration, appuyez une première fois sur le BOUTON START pour retourner à l'écran titre, puis une deuxième fois pour commencer à jouer à WARLOCK™.

## JOUER À WARLOCK™

Le héros est un druide moderne, possédant tous les outils et les pouvoirs magiques nécessaires pour traverser les mondes et vaincre Warlock Le Sorcier. Sa mission: rassembler les six pierres runiques avant le Sorcier, et le vaincre. Le héros voyage dans le temps, grâce à des portes se trouvant à la fin de certains niveaux. La porte à la fin du niveau ne s'ouvrira que si le joueur a trouvé la pierre runique dont il a besoin pour continuer.

La barre d'information en haut de l'écran affiche les pierres runiques que le héros a ramassées, son état de santé et les sorts qui sont en sa possession. Le visage au milieu de la barre se détériore en même temps que la santé du héros. Lorsqu'il se transforme en crâne, le héros meurt. Lorsque le héros jette un sort de guérison, le visage s'améliore partiellement. Lorsque le héros jette un sort de résurrection, le visage redevient normal. Près de ce visage, vous trouverez la fenêtre de sorts, que vous pouvez modifier en appuyant sur le bouton supérieur DROIT ou GAUCHE. Le sort qui apparaît dans cette fenêtre sera jeté lorsque le joueur appuiera sur les boutons permettant de jeter un sort. À droite de la fenêtre de sorts, vous verrez le "compte-sorts", qui indique le nombre de sorts particuliers que le joueur possède.

Au départ, il y a six emplacements vides sur la barre d'information. À chaque fois que vous ramasserez une pierre runique, elle apparaîtra dans l'un de ces emplacements.

L'écran Livre apparaît à certains moments du jeu pour avertir le joueur d'un danger imminent, ou pour lui donner un mot de passe.



FENÊTRE DE SORT

SANTÉ

COMPTE-SORTS

PIERRES RUNIQUES RAMASSÉES

## CONTROLLER LE HROS

(Réglages par défaut)

### Courir

Appuyez vers la GAUCHE ou la DROITE sur le CONTROL PAD.

### S'agenouiller

Appuyez vers le BAS sur le CONTROL PAD.

### Attaque magique

Appuyez sur le bouton A. Maintenez le CONTROL PAD enfoncé vers le haut et appuyez sur le bouton A pour tirer en diagonale vers le haut. En l'air, maintenez le CONTROL PAD enfoncé vers le bas et appuyez sur le bouton A pour tirer en diagonale vers le bas.

### Sauter

Appuyez sur le BOUTON B.

### Tomber et rouler

Appuyez sur le bouton B tout en maintenant le CONTROL PAD enfoncé vers le BAS, ou pendant que vous courez, maintenez-le enfoncé CONTROL PAD diagonalement vers le bas.

### Jeter un sort

Appuyez sur le bouton supérieur GAUCHE ou DROIT pour afficher le sort désiré dans la fenêtre de sorts. Appuyez sur le BOUTON X pour jeter le sort.

### Contrôler l'Orbe

L'Orbe permet au héros d'attaquer des ennemis se trouvant trop haut ou trop bas pour être touchés par une attaque, ou de ramasser des sorts à distance. Pour utiliser l'Orbe, maintenez le BOUTON Y enfoncé et appuyez dans n'importe quelle direction sur le CONTROL PAD. Un déplacement est associé à chaque direction.

## OBJETS A RAMASSER



### CRISTAL DE LEVITATION

Si le héros touche un cristal de lévitation bleu, il obtient le pouvoir de lévitation temporaire. Si vous appuyez plusieurs fois sur le bouton qui permet de sauter, vous aiderez le héros à gagner de la hauteur.



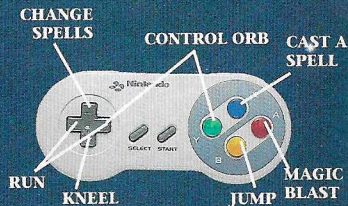
### MARMITES DE FEU

Il y a des marmites de feu liquide cachées dans le Château du Magicien et dans les montagnes. Elles doublent la puissance d'attaque du héros temporairement. Pour en ramasser une, le héros doit s'agenouiller lorsqu'il se tient dessus, rouler et la percuter, ou la percuter avec l'Orbe.

## SORTS

Vous pouvez ramasser un sort pour l'utiliser au moment approprié en vous agenouillant lorsque vous vous tenez dessus, en roulant et en le percutant, ou en envoyant votre orbe dedans. Le héros peut transporter jusqu'à 9 sorts. La fenêtre de sorts de la barre de statut affiche le sort actuel.

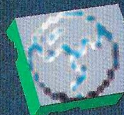
Pour faire défiler les différents sorts dans la fenêtre, appuyez sur le bouton supérieur GAUCHE ou DROIT et jeter le sort actuel en appuyant sur le BOUTON X. Lorsque vous jetez un sort, il est déduit de l'inventaire du héros.



REMARQUE: vous pouvez ramasser 7 types de sortilèges pendant votre quête. Le nom et la description de chacun d'eux est indiqué ci-dessous. L'image de gauche représente le sortilège tel que vous le verrez pendant le jeu. L'image de droite correspond à l'icône qui se trouve sur la barre de statut.



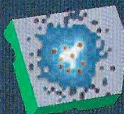
**PETITE BOMBE INTELLIGENTE** (Crâne marron)  
Détruit les créatures vivantes comme les tarentules géantes, les elfes et les chauves-souris.



**GROSSE BOMBE INTELLIGENTE** (Globe d'énergie en verre)  
Détruit les créatures vivantes et les morts-vivants. Cependant, certaines créatures, comme le cavalier mort-vivant, le dragon et le Sorcier lui-même, sont trop puissantes pour être affectées par ce sort.



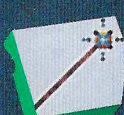
**GUERISON** (Ampoule bouillonnante)  
Restaure partiellement la santé du héros.



**RÉSURRECTION** (Énergie bleu brillante)  
Ramène la santé du héros à son niveau maximum. Si le héros meurt mais qu'il a un de ces sorts dans son inventaire, il sera ressuscité automatiquement au dernier point de contrôle.



**PROTECTION** (Prismes tournoyants)  
Un sort rare. Si vous le jetez, des prismes se mettent à tournoyer autour du héros et le protègent des ennemis petits et lents. Les prismes diminuent lorsqu'ils touchent l'adversaire.



**TREMBLEMENT DE TERRE** (Baguette)  
Provoque un tremblement de terre. Sert souvent à déloger des cristaux de lévitation, des pierres runiques, ou autres éléments de la géographie locale.



**FLASH BACK** (Cadran solaire)  
Renvoie le héros dans le passé, à l'endroit où il avait trouvé ce cadran solaire. Vous ne pouvez pas ramasser ce sort avec l'orbe, mais si le héros meurt avec un sort de ressuscitation dans son inventaire, il retourne à l'endroit où il avait ramassé ce sort. Le sort expire lorsque le héros se rend dans un lieu nouveau.



## NIVEAUX

### NOUVELLE ANGLETERRE

Votre quête commence dans une ville tranquille de Nouvelle Angleterre, qui, bien sûr, a un charmant petit pont et une vieille bibliothèque. C'est dans la bibliothèque que vous trouverez la première pierre runique, mais vous devrez d'abord vaincre les morts-vivants diaboliques que la double éclipse double a réveillés. Il faut les détruire, mais faites attention! Détruire les morts-vivants une fois ne suffit pas. Si vous arrivez à les maîtriser, vous vous retrouverez bientôt face à face avec votre ennemi... Warlock Le Sorcier lui-même! Ses nombreux pouvoirs maléfiques sont extrêmement puissants. Vous aurez bees pour l'empêcher de s'emparer de la première pierre runique.

### LA CAVERNE SOUS LE LAC

Votre quête vous a mené jusqu'au Château du Magicien, mais avant de pouvoir l'atteindre, vous devrez vous aventurer sur les terres enchantées qui l'entourent. Le héros se retrouve dans une caverne humide et froide sous un lac infesté. La caverne est vivante: de la vase mortelle tombe goutte à goutte et des créatures féroces ressemblant à des dragons crachent des flammes brûlantes. C'est là que la deuxième pierre runique attend le héros, si vous arrivez à repousser les chauves-souris, les monstres gluants, et les tarentules géantes, qui s'apprêtent à vous manger comme plat de résistance.

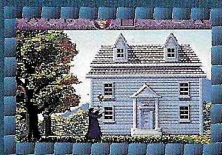
### UN SINISTRE JARDIN

C'est une nuit très froide et il pleut à torrents. S'approchant du château après s'être échappé de la caverne, le héros se retrouve dans un vaste jardin rempli de statues, de griffons, de gargouilles et d'archers célèbres. Lorsque Warlock Le Sorcier apparaît, ces statues prennent vie. Ces albâtres animés ne sont pas faciles à vaincre, et le Sorcier essaie d'atteindre le Château du Magicien avant vous pour pouvoir s'emparer des pierres runiques qui s'y trouvent. Vous devrez trouver un moyen de vous débarrasser de ces guerriers si vous voulez continuer et aller...

### A L'INTERIEUR DU CHATEAU DU MAGICIEN

Une fois que vous serez dans l'énorme château, la quête pour la troisième pierre runique commencera. Vous serez confronté à nombre de dangers dans les murs de pierre froids et dans les égouts maléfiques. Ce château deviendra votre tombeau si vous n'êtes pas capable de faire face à des horreurs telles que des armures qui marchent, des fantômes démoniaques, des haches qui se balancent et des sinistres flaques de vase mortelle.

Votre hôte veut vous voir mort, sans parler du Sorcier. Vous parviendrez peut-être à trouver la troisième pierre runique, mais triompherez-vous des orbes diaboliques, des menaçantes silhouettes encapuchonnées et des fournaises grondantes, pour arriver jusqu'au Magicien et au Sorcier?



Si vous voulez trouver la quatrième pierre runique, vous devrez passer ces obstacles surnaturels!

### LE CFWETTERE

Vous avez prouvé que vous êtes un successeur digne de ces anciens druides qui vous ont précédé. Mais maintenant, vous êtes parmi les ancêtres des damnés.

D'effrayants guerriers reviennent à la vie pour se battre encore une fois... contre vous! Des cavaliers et des vautours s'affrontent pour vous achever avant le Sorcier! Mais vous continuez à vous battre, votre quête vous amenant au sanctuaire maudit lui-même: les mausolées et les catacombes où les os pourrissants des anciens sont les témoins du vaillant combat du héros contre un démon de l'eau, des monstres de vase, et encore une fois, le Sorcier. C'est là que vous trouverez la cinquième pierre runique.



### LES MONTAGNES

Très haut, dans les rochers escarpés sombres et menaçants d'une lointaine chaîne de montagnes, vous trouverez les ruines d'un monastère, autrefois très important. Pour trouver la dernière pierre runique, vous devrez faire un long voyage et affronter l'ennemi le plus terrifiant de toute votre quête. Les forces obscures manipulent la magie noire pour aider le Sorcier et libérer les pouvoirs maudits. Le héros se bat pour l'humanité toute entière et ses sorts les plus puissants vont devoir vaincre la légion d'êtres maléfiques déployés contre lui. D'abord, le héros doit se battre à travers plusieurs montagnes et ponts; certains sont gardés par d'affreux Elfes Noirs. Cette contrée maudite fait partie du territoire du Dragon, alors soyez prudent si vous entendez le son d'ailes battantes! Si vous parvenez aux Grottes, vous devrez subir la colère des larbins du Sorcier. Vous devez pourtant réussir à surmonter cet obstacle pour atteindre les ruines anciennes qui vous attendent un peu plus loin. C'est là que le combat pour la dernière pierre runique aura lieu, et que l'avenir sera décidé. Bon courage, mon jeune ami!



### LE MONDE SOUTERRAIN

Dans une contrée qui n'appartient pas à ce monde, toutes les forces du mal ont été invoquées pour reprendre les pierres runiques au héros. La Bête, une créature tout droit sortie des cauchemars les plus atroces, s'apprête à s'emparer de votre âme même pour ses fins immondes! Il vous faudra peut-être affronter d'autres monstres, mais ils ne sont que les serviteurs de cet enfant du Mal, Warlock Le Sorcier. C'est sa puissance déchaînée que vous devez vaincre à l'aide de tous vos sorts et de toute votre astuce. Enfin, le monde sera sur le point d'être libéré de son emprise!



## EL LIBRO

Una vez cada milenio, cuando el sol se pone en línea con la luna, el Malvado envía a su hijo único, Warlock, a la Tierra para reunir seis antiguas piedras de runas de las que usan los druidas y que están repartidas por el tiempo y los continentes. Cuando las seis piedras están unidas, ejercen un escalofriante poder: ¡el poder de desenmarañar el misterio de la creación! El héroe es un guerrero-druida de nuestro tiempo, encargado de impedir que Warlock reúna las piedras de runas y de restaurar la luz en el mundo de los mortales. Tienes que utilizar los poderes heredados de tus antepasados druidas para encontrar las seis piedras de runas antes de que lo haga Warlock, de lo contrario, el mundo permanecerá en las tinieblas para siempre. Actúa con precaución porque Warlock hará todo lo que esté a su alcance para impedir que lleves a cabo tu misión. Prepárate para encontrar fantasmas y demonios espeluznantes a los que ahora mismo no podrías enfrentarte. ¡Buena suerte!

## ANTES DE EMPEZAR TU GESTA...

### CARGA EL JUEGO:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).
2. Inserta el cartucho del juego WARLOCK™ según se explica en el manual de instrucciones de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Enciende el interruptor (ON). Cuando aparezca la pantalla del título de WARLOCK™, se te presentarán dos opciones: BEGIN (EMPEZAR) y PREPARATIONS (PREPARACIONES). Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción que quieras. Si no pulsas ningún botón, la historia de Warlock irá pasando por la pantalla. Para empezar una partida sin más dilación, pulsa el BOTÓN START una vez que hayas destacado BEGIN. Con el fin de ajustar las opciones del juego, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción PREPARATIONS, luego pulsa el BOTÓN START. Verás una pantalla con las cuatro opciones del juego. Para seleccionar una de ellas, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL y así moverás el cursor en forma de esfera de una opción a otra, luego pulsa el BOTÓN A, B, X o Y para seleccionar o cambiar los ajustes de la opción que hayas seleccionado. MUSIC (MÚSICA): escoge entre jugar con la música encendida o apagada. STEREO (ESTÉREO): escoge entre escuchar la música en estéreo o no. CONTROLS (CONTROLES): escoge una de las cuatro configuraciones preestablecidas del controlador. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para pasar de una configuración a otra. Pulsa el BOTÓN START para abandonar esta opción y volver a la pantalla de opciones. PASSWORD (CONTRASEÑA): al final de algunos niveles, el Libro te dará una contraseña de cinco letras que te permitirá reanudar la partida al principio del siguiente nivel, sin necesidad de volver al principio del juego. Después de seleccionar "PASSWORD", el siguiente mensaje aparecerá en la pantalla: "INSCRIBE YE PASSWORD" (INTRODUCE TU CONTRASEÑA) Para introducir una contraseña, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL hasta que aparezca la letra deseada, luego



pulsa el BOTÓN A, B, X o Y para introducirla. Repite la misma operación hasta que hayas introducido toda la contraseña. Una vez que hayas introducido una contraseña válida, aparecerá el mensaje "AND YE SHALL PASS" (Y PASARÁS) en la parte inferior de la pantalla. Pulsa el BOTÓN START para empezar a jugar a WARLOCK™ en el nivel asociado con la contraseña que acabas de introducir.

Si no tienes ninguna contraseña y estás conforme con los ajustes, pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla del título, luego vuélvelo a pulsar para empezar a jugar.

## COMO JUGAR A WARLOCK™

El héroe es un guerrero-druida de nuestros tiempos, dotado de todas las herramientas y poderes mágicos necesarios para atravesar los mundos y derrotar a Warlock. Su objetivo: reunir las seis piedras de runas secretas antes de que lo haga Warlock y, por último, acabar con él. El héroe viaja a través del tiempo utilizando puertas situadas al final de ciertos niveles. La puerta no se abrirá si el jugador no ha encontrado la piedra necesaria para continuar.

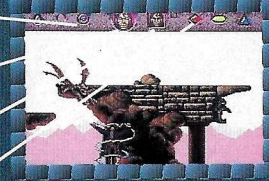
La barra de información que aparece en la parte superior de la pantalla muestra el número de piedras que el héroe ha recogido, su salud y los hechizos de que dispone. La cara que hay en el medio se va deteriorando a medida que la salud del héroe empeora. Cuando la cara se convierte en una calavera, el héroe morirá. Cuando el héroe utiliza un hechizo curativo, su cara se restaura parcialmente. Cuando el héroe utiliza un hechizo de reanimación, su cara se restaura completamente. Junto a la cara está el recuadro de hechizos, que se pueden cambiar pulsando los disparadores DERECHO e IZQUIERDO. El hechizo que aparece en este recuadro es el que utilizará el héroe cuando el jugador pulse los botones para hechizar. Justo a la derecha del recuadro de hechizos está el contador de hechizos, que indica el número de hechizos de una determinada clase de los que dispone el héroe.

### PIEDRAS DE RUNAS RECOGIDAS

### RECUADRO DE HECHIZOS

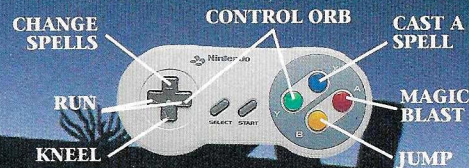
### SALUD

### CONTADOR DE HECHIZOS



Al principio, la barra de información tiene seis espacios vacíos que se irán rellenando con las piedras de runas a medida que el jugador las recoja. La pantalla del Libro aparece en determinados puntos del juego para advertir al jugador de algún peligro inminente o para darle una contraseña.

## COMO CONTROLAR AL HEROE (Ajustes por defecto)



## Correr

Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL.

## Arrodillarse

Pulsa la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL.

## Explosión mágica

Pulsa el BOTÓN A. Mantén pulsada la parte SUPERIOR del MANDO DIRECCIONAL y pulsa el BOTÓN A para disparar en diagonal y hacia arriba. Cuando estés suspendido en el aire, mantén pulsada la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL y pulsa el BOTÓN A para disparar en diagonal y hacia abajo.

## Saltar

Pulsa el BOTÓN B.

## Dejarse caer y rodar

Pulsa el BOTÓN B mientras mantienes pulsada la parte INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL. Si estás corriendo, mantén pulsada la parte INFERIOR del mando direccional pero en diagonal.

## Hechizar

Pulsa el disparador IZQUIERDO o el DERECHO para poner el hechizo que quieres en el recuadro de hechizos, y luego pulsa el BOTÓN X para hechizar.

## Controlar la esfera

La esfera hace posible que el héroe pueda atacar a enemigos que están situados demasiado alto o demasiado bajo como para que les alcance una explosión mágica, o que pueda recoger hechizos desde lejos. Para utilizar la esfera, mantén pulsado el BOTÓN Y mientras pulsas cualquier parte del MANDO DIRECCIONAL. Cada una de estas partes tiene asociado un movimiento.



## COLECCIONABLES

### CRISTAL DE LEVITACION

Con sólo tocar un cristal azul de levitación, el héroe adquiere el poder de levitar durante un cierto tiempo. Al pulsar repetidas veces el botón para saltar, el héroe gana altura.



### TARROS DE FUEGO

Escondidos en el castillo del mago y en las regiones montañosas, hay tarros de fuego líquido. Estos tarros hacen que, durante un cierto tiempo, las explosiones del héroe sean el doble de potentes. Para recogerlos, el héroe tiene que colocarse junto a ellos y luego arrodillarse, rodar hacia ellos o dirigir la esfera hacia ellos.

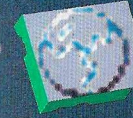
## HECHIZOS

Puedes recoger ciertos hechizos para utilizarlos en el momento adecuado colocándote junto a ellos y arrodillándote o rodando hacia ellos. También puedes recogerlos dirigiendo la esfera hacia ellos. El héroe puede llevar hasta 9 hechizos de una determinada clase. El recuadro de hechizos en la barra de situación muestra el hechizo que está en uso. Pulsando el DISPARADOR IZQUIERDO o DERECHO puedes hacer que los diferentes tipos de hechizos aparezcan en el recuadro de hechizos. Pulsando el BOTÓN X puedes utilizar el hechizo que haya en el recuadro. A medida que el héroe utilice los hechizos, éstos irán desapareciendo de su inventario. NOTA: durante tu aventura puedes recoger 7 tipos de hechizos. A continuación hay una descripción de cada uno de ellos. La fotografía de la izquierda representa el hechizo tal y como lo verás en el juego; la de la derecha es el icono que aparece en la barra de situación.



### BOMBA INTELIGENTE NORMAL (Calavera marrón)

Destruye a criaturas mortales tales como la tarántula gigante, los elfos y los murciélagos.



### SUPER BOMBA INTELIGENTE

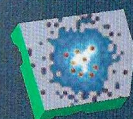
(Bola energética de cristal)

Destruye tanto a las criaturas mortales como a las inmortales. Sin embargo, hay ciertas criaturas, por ejemplo el jinete, el dragón y el mismísimo Warlock, que son demasiado poderosas como para que este hechizo las dañe.



### HECHIZO CURATIVO (Frasquito burbujeante)

Repone parte de la salud del héroe



### HECHIZO DE REANIMACION

(Energía azul brillante)

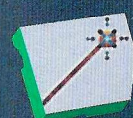
Repone completamente la salud del héroe. Si el héroe muere con uno de estos hechizos en su inventario, vuelve a la vida inmediatamente y continúa su gesta desde el último punto de control.



### HECHIZO DE PROTECCION

(Prismas que giran en órbita)

Un hechizo difícil de encontrar. Cuando el héroe utiliza este hechizo, los prismas giran a su alrededor, proporcionándole protección frente a enemigos pequeños y lentos. Los prismas desaparecen cuando chocan contra los enemigos.



### HECHIZO DEL TEMBLOR (Bastón)

Este hechizo hace temblar la tierra. Se puede utilizar para que se suelten cristales de levitación que se hallan escondidos, para que se suelten las piedras de runas que forman parte de una construcción de piedra o para destruir cualquier otro elemento de la geografía del lugar.



### HECHIZO PARA RETROCEDER EN EL TIEMPO

(Reloj de sol)

Gracias a este hechizo, el héroe puede volver al punto del pasado en el que lo encontró. Este hechizo no se puede recoger con la esfera pero, si el héroe muere con un hechizo de reanimación en su inventario, volverá al lugar donde recogió el hechizo para retroceder en el tiempo. El efecto de este hechizo se pasa cuando el héroe va a otro lugar.

## LOS NIVELES

### NUEVA INGLATERRA

Tu gesta comienza en una tranquila ciudad de Nueva Inglaterra que tiene un



pintoresco puente cubierto y una vieja biblioteca. En esta biblioteca es donde encontrarás la primera piedra de runas, pero primero tienes que vencer a los malvados inmortales que el eclipse doble ha dejado sueltos. No basta con destruirlos una vez. Si consigues vencerlos, no tardarías en encontrarte cara a cara con tu enemigo, ¡el mismísimo Warlock! Tiene muchos poderes y su maldad es suprema. Necesitarás toda la magia que puedas reunir para impedir que Warlock recoja la primera piedra de runas.



### LA CAVERNA BAJA EL LAGO

Tu gesta te ha conducido al castillo del mago, pero antes de llegar tienes que habértelas con las tierras encantadas que lo rodean. El héroe se encuentra en una caverna húmeda y oscura situada en el fondo de un lago supurante. La caverna rezuma limo mortífero y está habitada por criaturas con aspecto de dragón que exhalan fuego. Aquí es donde el héroe encontrará la

segunda de las piedras, si se quita de encima a los murciélagos, los monstruos de cieno y las tarántulas gigantes que quieren darse un banquete con él.

### UN JARDÍN MACABRO

La noche es fría y cae una lluvia torrencial. Al acercarse al castillo después de escapar de la caverna, el héroe se encuentra en un jardín enorme lleno de estatuas de grifos que un día fueron bellas, gárgolas y arqueros famosos. ¡De repente aparece Warlock y las estatuas cobran vida! Los alabastros animados no son fáciles de derrotar y, mientras tanto, Warlock intenta llegar antes que tú a la piedra de runas que hay en el castillo del mago. Tendrás que encontrar la manera de vencer a los enemigos quebradizos si quieres llegar al...



### INTERIOR DEL CASTILLO DEL MAGO

Una vez que estés en el interior del enorme castillo, empezará en serio la búsqueda de la tercera piedra. Hay muchos obstáculos que salvar entre estas frías paredes de piedra y en las alcantarillas espeluznantes situadas bajo ellas. Este castillo será tu tumba a menos que seas capaz de vencer a terrores tales como armaduras andantes,

fantasmas demoníacos, hojas de hacha que se mueven solas y siniestros charcos de limo mortífero. Tu anfitrión está deseando tu fin, al igual que tu enemigo, el temible Warlock. Puede que encuentres la tercera piedra, pero ¿podrás vencer a Warlock y al mago después de haber acabado con las esferas malignas, las amenazadoras figuras



encapuchadas y los hornos infernales? Para tener alguna posibilidad de encontrar la cuarta piedra, tienes que salvar estos espantosos obstáculos.



### EL CEMENTERIO

Te has demostrado a ti mismo que eres un digno sucesor de aquellos ancestrales druidas que te precedieron. Sin embargo, ahora te encuentras entre los inquietos antepasados de los malditos. Guerreros aterradores vuelven a la vida para luchar, una vez más, ¡contra ti! Los jinetes y los buitres se pelean por acabar contigo antes de que lo haga el propio Warlock. Pero tú no te das por

vencido, tu búsqueda te ha conducido al lugar sagrado de la muerte: los mausoleos y catacumbas donde huesos en descomposición desde hace lustros presencian la lucha del valiente héroe contra un demonio de agua, unos monstruos de limo y, una vez más, Warlock. La quinta piedra está entre estos huesos.

### LA MONTAÑA

Entre los impresionantes y oscuros riscos de la cumbre de una montaña lejana hay un monasterio en ruinas que una vez fue importante y estuvo lleno de actividad. Para encontrar la última piedra, tienes que recorrer una gran distancia y enfrentarte a los enemigos más temibles de todos los que has visto durante tu búsqueda. Las fuerzas de la oscuridad están tejiendo la magia negra que ayudará a Warlock a liberar los poderes de la muerte. El héroe lucha por la humanidad utilizando sus hechizos más potentes contra la legión de seres perversos que se han reunido en su contra. Primero, el héroe tiene que abrirse paso luchando a través de montañas y puentes, algunos de los cuales están guardados por horribles elfos oscuros. Esta tierra funesta es el dominio del dragón, así que estate atento al sonido que hace al batir sus alas. Si consigues llegar hasta las cuevas, no tardarás en descubrir la ira de los secuaces de Warlock. Tendrás que salvar este peligro de una manera u otra para poder llegar a las antiguas ruinas que hay un poco más allá. Ahí es donde tendrá lugar la batalla por la última piedra y donde se decidirá el futuro. Haz todo lo que puedas, amigo. ¡Más te vale no infravalorar los peligros que te esperan!



### EL INFIERNO

En una tierra que no es de este mundo, todas las fuerzas del mal han sido conjuradas para arrebatarte las piedras al héroe. La bestia, una criatura procedente de la más horrible de las pesadillas, está preparada para arrancarte el alma y utilizarla para sus perversos fines. Puede que haya otros monstruos a los que enfrentarse, pero no serán más que los sirvientes de

ese engendro de maldad pura que es Warlock. Tienes que vencer sus poderes furiosos con todos los hechizos y trucos de que puedas disponer. ¡Por fin, el mundo está a punto de librarse de esta maldad!

## IL LIBRO

Ogni mille anni, quando il sole e la luna si trovano in diretta congiunzione, il Maligno invia sulla Terra l'unico figlio, il Warlock, alla ricerca di sei pietre arcane, provenienti da antiche rovine di druidi, disseminate attraverso diversi spazi temporali e in località sparse in tutti i continenti. Una volta radunate, le pietre danno accesso all'apice del potere, la capacità di annientare l'atto della creazione del mondo! L'Eroe è un guerriero druido dei nostri tempi al quale è affidato il compito di impedire al Warlock di radunare le pietre arcane e quello di liberare il mondo dei mortali dalle tenebre. Dovrai servirti dei poteri che hai ereditato dai tuoi antenati druidi e ritrovare tutte le sei pietre arcane prima del Warlock o il mondo scivolerà per sempre nelle tenebre. Procedi cautamente, perché il Warlock farà di tutto per ostacolare la tua missione. Preparati ad incontrare demoni spaventosi contro i quali non sarai mai abbastanza preparato .... Buona Fortuna!

## PRIMA DI INTRAPRENDERE LA RICERCA .....

### AVVIO DEL PROGRAMMA:

1. Spegnere la console.
  2. Inserire la cartuccia di WARLOCK™ come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
  3. Accendere la console. Apparirà la videata di testa di WARLOCK™ e avrai due scelte BEGIN (INIZIO) e PREPARATIONS (PREPARAZIONE). Premere in SU o in GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'opzione scelta. Se non verrà scelta nessuna opzione, sulla videata scorrerà la storia di WARLOCK™. Per iniziare il gioco subito premere il PULSANTE START quando sarà evidenziato INIZIO. Per regolare le opzioni di gioco utilizzare il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare l'opzione PREPARAZIONE e quindi premere il PULSANTE START. Quindi apparirà una videata con le quattro opzioni di gioco. Per selezionare un'opzione, premere in SU o in GIÙ sul PULSANTE DIREZIONALE per muovere il cursore sfera accanto all'opzione che desideri modificare e quindi premi il PULSANTE A, B, X o Y per selezionare o modificare le opzioni.
- MUSICA (MUSIC):** Consente di giocare con o senza la musica.  
**STEREO:** Consente di giocare con lo stereo acceso o spento.  
**COMANDI (CONTROLS):** Consente di selezionare la configurazione della pulsantiera tra quattro regolazioni possibili. Per scorrere sulla configurazione desiderata premere in SU o in GIÙ sul PULSANTE-D. Premere il PULSANTE START per uscire da questa opzione e ritornare sulla videata opzioni.  
**PAROLA D'ORDINE (PASSWORD):** Alla fine di alcuni livelli, il Libro vi darà una parola d'ordine di cinque lettere che consente di passare al livello successivo senza dover ricominciare il gioco dall'inizio. Dopo aver selezionato PAROLA D'ORDINE, sulla videata apparirà "INSCRIBE YE PASSWORD" (INVIA LA PAROLA D'ORDINE). Per inserire la parola d'ordine, premere a SINISTRA o a DESTRA sul PULSANTE-D finché non apparirà la lettera desiderata e premere il PULSANTE A, B, X o Y per inviarla. Ripetere questa procedura finché la parola non sarà completata.



Quando la parola d'ordine esatta sarà stata inviata, appariranno le parole "AND YE SHALL PASS" (E PASSERAI) apparirà in fondo alla videata. Premere il PULSANTE START per cominciare il gioco WARLOCK™ dal livello a cui la parola d'ordine corrisponde.

Quando non viene inserita alcuna parola d'ordine e non si desidera modificare le regolazioni, premere il PULSANTE START per ritornare alla videata iniziale e quindi premere il PULSANTE START per cominciare a giocare WARLOCK™.

## IL GIOCO

L'Eroe è un guerriero druido dei nostri tempi, munito di tutti gli strumenti e i poteri magici necessari per viaggiare in dimensioni spazio-temporali e sconfiggere il Warlock. L'obiettivo dell'Eroe è quello di trovare le sei pietre sacre prima del Warlock e quindi di sconfiggerlo. Varcando portali situati alla fine di determinati livelli, l'Eroe viaggia attraverso il tempo. Tali portali si apriranno solo quando il giocatore ha trovato la pietra arcana necessaria al proseguimento del gioco.

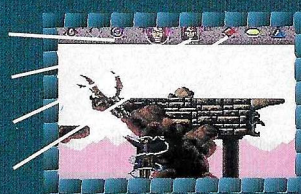
La barra informazioni, situata in cima alla videata, visualizza le pietre arcane che l'Eroe ha già raccolto, lo stato della sua salute e gli incantesimi di cui dispone. Peggior è lo stato di salute dell'Eroe tanto più il volto, a metà della barra, apparirà sciupato. Quando non rimane che lo scheletro del volto, l'Eroe muore. Quando, grazie a un incantesimo, l'Eroe guarisce, le condizioni del volto migliorano. Quando l'Eroe lancerà un incantesimo Ritorno alla vita, la sua faccia riacquisterà l'aspetto originale. I pulsanti di FUOCO SINISTRO e DESTRO consentono di modificare la finestra degli incantesimi accanto alla faccia. L'incantesimo che appare in quella finestra è quello che il giocatore lancerà premendo il pulsante per lanciare l'incantesimo. A destra della finestra degli incantesimi c'è il conta-incantesimi che indica il numero di un determinato tipo di incantesimo posseduto dal giocatore.

### PIETRE ARCANE RACCOLTE

### FINESTRA DEGLI INCANTESIMI

### SALUTE

### CONTA-INCANTESIMI



All'inizio del gioco, la barra informazioni contiene sei caselle vuote che si andranno riempiendo con le pietre arcane non appena queste verranno raccolte. Per avvertire il giocatore di un pericolo imminente o per dare la parola d'ordine,

ad intervalli regolari appare la videata del Libro.

## CONTROLLARE L'EROE (Regolazioni predefinite)

### Correre

Premere a SINISTRA o a DESTRA sul PULSANTE-D.

### CHANGE SPELLS

Premere in GIÙ sul PULSANTE-D.

### RUN

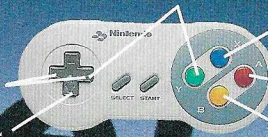
### KNEEL

### CONTROL ORB

### CAST A SPELL

### MAGIC BLAST

### JUMP



## Esplosione magica

Premere il PULSANTE A. Per far fuoco verso l'alto in diagonale tenere premuto in SU sul PULSANTE-D e premere il PULSANTE A. A mezz'aria, per far fuoco verso il basso in diagonale, tenere premuto in GIÙ sul PULSANTE-D e premere il PULSANTE A.

## Saltare

Premere il PULSANTE B.

## Cadere e rotolare

Premere il PULSANTE B tenendo premuto in GIÙ sul PULSANTE-D o quando si sta correndo premere in GIÙ diagonalmente.

## Lanciare un incantesimo

Premere i pulsanti di fuoco SINISTRA o DESTRA per mettere l'incantesimo desiderato nella finestra degli incantesimi. Premere il pulsante X per lanciare l'incantesimo.

## Controllare la Sfera

La sfera consente all'Eroe di attaccare dei nemici situati troppo in alto o troppo in basso per essere colpiti da un'esplosione o di raccogliere un incantesimo anche da lontano. Per utilizzare la sfera, tenere premuto il PULSANTE Y e premere una delle direzioni sul PULSANTE-D. Ciascuna direzione consiste di una sequenza di movimenti specifica.

## OGGETTI

### IL CRISTALLO CHE CONSENTE DI LEVITARE

Basta venire a contatto con il cristallo blu per consentire temporaneamente all'Eroe di levitare. Premendo ripetutamente il pulsante "Saltare" aiuterai l'Eroe a salire.

### RECIPIENTI PIENI DI FUOCO

Nascosti nel Castello del Mago e nelle regioni di montagna, vi sono dei recipienti che contengono fuoco in forma liquida. Per un tempo limitato, questi consentono all'Eroe di raddoppiare il normale potere di far scoppiare oggetti e persone. L'Eroe può raccogliergli inginocchiandosi una volta giunto di fronte ad essi, rotolandoci sopra o mettendoci sopra la sfera.

## INCANTESIMI

Potrai raccogliere alcuni incantesimi inginocchiandoti, una volta giunto di fronte ad essi, o rotolandoci sopra; li potrai poi utilizzare al momento giusto. Li potrai anche raccogliere dirigendovi la sfera. L'Eroe non può disporre di più di 9 incantesimi di un determinato tipo. La finestra degli incantesimi, situata sulla barra dello status, visualizza l'incantesimo attuale. Puoi mettere gli incantesimi nella finestra premendo i pulsanti di FUOCO SINISTRO o DESTRO e lanciare l'incantesimo corrente premendo il PULSANTE X. Una volta lanciato, l'incantesimo verrà tolto dall'inventario dell'Eroe. **IMPORTANTE:** Ci sono 7 tipi di incantesimi che puoi raccogliere durante la tua missione. Il nome e la descrizione di tutti gli incantesimi sono forniti qui di seguito. La figura a sinistra mostra come l'incantesimo apparirà nel gioco. La figura a destra l'icona che vedrai sulla barra dello status.



### BOMBA INTELLIGENTE A BASSO LIVELLO D'ENERGIA

(Teschio marrone)  
Distrugge esseri viventi quali tarantole giganti, folletti e pipistrelli.



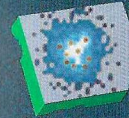
### BOMBA INTELLIGENTE AD ALTO LIVELLO D'ENERGIA

(Globo di vetro)  
Distrugge esseri viventi e creature delle ombre. Tuttavia alcune di queste creature, ad esempio il cavaliere ombra, il drago e lo stesso Warlock, sono troppo potenti per soccombere a questo incantesimo.



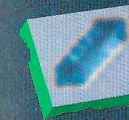
### GUARIGIONE

(Fiala in ribollimento)  
Migliora lo stato di salute dell'Eroe.  
**RITORNO ALLA VITA** (Energia bluincandescente)  
Ridona una perfetta salute all'Eroe. Se l'Eroe muore quando il Ritorno alla vita è ancora parte del suo inventario, l'incantesimo automaticamente gli restituisce la vita all'ultimo punto di controllo.



### PROTEZIONE

(Prismi orbitanti)  
Un incantesimo speciale. I prismi circondano l'Eroe ed offrono una parziale protezione da nemici piccoli e lenti. I prismi si dissolvono quando colpiscono i nemici.



### TREMITO

(Bastone)  
Fa tremare la terra. Spesso viene utilizzato per liberare cristalli nascosti che consentono di levitare, rocce arcane od altri elementi del paesaggio.



### RITORNO AL PASSATO

(Meridiana)  
Trasporta l'Eroe indietro nel tempo, nello stesso luogo dove era stato trovato. Non è possibile raccogliergli con la sfera, ma se l'Eroe muore con un incantesimo Ritorno alla vita nel suo inventario, verrà riportato nel luogo stesso dove ha raccolto quest'incantesimo. L'incantesimo non è più valido quando l'Eroe cambia località.

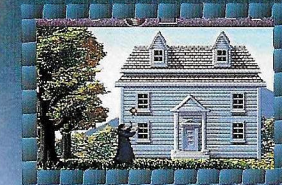


## LIVELLI

### NUOVA INGHILTERRA

La ricerca comincia in una tranquilla cittadina della Nuova Inghilterra, in cui non manca un pittoresco ponticello ricoperto ed una vecchia biblioteca. La prima pietra arcana si trova proprio nella biblioteca ma prima bisogna conquistare le ombre del male, conseguenza di una doppia eclisse.

Devi distruggerle, ma attento! Distruggerle una volta non è abbastanza. Dominati



questi esseri ti troverai faccia a faccia con il Warlock stesso! I suoi

poteri sono molteplici e la sua malvagità infinita. Dovrai munirti del maggior numero di poteri magici possibile per evitare che il Warlock s'impossessi della prima pietra arcana.



### LA CAVERNA SOTTO IL LAGO

La ricerca conduce al Castello del Mago, ma prima di raggiungerlo bisogna attraversare il paesaggio incantato che lo circonda. L'Eroe si trova in una caverna buia, sommersa sotto un putrido lago. La caverna, piena di lava, gocciolante e disgustosa è abitata da crudeli creature a forma di drago che emanano fuoco dalle narici. È qui che l'Eroe trova la seconda pietra arcana, una volta superati

pipistrelli, mostri viscosi e tarantole giganti che lo aspettano per divorarlo.

### UN LUGUBRE GIARDINO

È notte, fa freddo e piove a dirotto, superata la caverna ed ora vicino al castello, l'Eroe si trova in un giardino ove abbondano statue di grifoni, una volta eleganti, doccioni ed arcieri dalla brutta fama. Improvvisamente appare il Warlock e le statue acquistano vitalità. Non è facile sconfiggere queste creature d'alabastro mentre il Warlock cerca di raggiungere per primo la pietra arcana racchiusa nel castello del Mago. Dovrai cercare il modo di annientare i fragili guerrieri per entrare...



### DENTRO IL CASTELLO DEL MAGO

Penetrato l'enorme castello, comincia la fervida ricerca della terza pietra arcana. I freddi muri di pietra e le lugubri fognie sottostanti racchiudono molti pericoli da superare. Il castello sarà la tua tomba se non sarai capace di superare le forze avverse, nei panni di armature che camminano da sole, fantasmi demoniaci, lame d'ascia volanti e pozze di lava

disgustosa. Ti sono tutti addosso per affrettare la tua morte ed il tuo arcinemico, il Warlock, non è da meno. Anche se riuscirai ad impossessarti della terza pietra arcana, saprai tenere a bada i globi malvagi, le spaventose figure incappucciate e le fornaci infernali fino a che non verrai a trovarti faccia a faccia con il Mago ed il Warlock? Non c'è speranza di trovare la quarta pietra arcana senza superare questi ostacoli diabolici!



### IL CIMITERO

Hai saputo dimostrare di essere un degno discendente degli antichi druidi, tuoi predecessori. Però adesso stai camminando in mezzo ai malevoli antenati delle anime dannate. Agghiacciati guerrieri, tomati dall'aldilà ti vengono contro! Cavalieri ed avvoltoi fanno a gara per farti fuori prima che ci pensi il Warlock stesso! Ciò nonostante non ti dai per vinto, la ricerca ti porta alla soglia del tempio stesso della morte, i mausolei e le



catacombe dove le ossa ormai sgretolate dei morti sono la testimonianza delle battaglie valorosamente vinte dall'Eroe contro il Demone dell'Acqua, i mostri di lava e, ancora una volta, il Warlock! La quinta pietra arcana si trova proprio qui.



### LE MONTAGNE

In cima ad una lontana montagna, abbarbicato tra oscuri e minacciosi dirupi, giace in rovina un monastero che un tempo pullulava di vita. Per trovare l'ultima pietra arcana devi viaggiare molto lontano e far fronte ai peggiori nemici che fino ad ora hai mai incontrato. Forze del male, che dispongono della magia più nera, il cui compito è quello di aiutare il Warlock e di aprire le porte ai poteri di distruzione totale dell'universo. L'Eroe combatte per tutta l'umanità e non risparmia l'uso dei più efficaci tra i suoi incantesimi, scagliandoli contro le legioni di esseri malvagi schierati contro di lui. Innanzi tutto l'Eroe deve combattere lungo il percorso di varie montagne e ponti, alcuni dei quali sono protetti da orribili Folletti Maligni. In questa terra perfida il Drago è signore, quindi attenzione al rumore di ali sbatacchianti! Se ce la fai a raggiungere le Grotte, verrai presto a confronto con la collera dei servi del Warlock. Devi cercare di sopraffarli per raggiungere le antiche rovine che giacciono poco più oltre. Qui avrà luogo la battaglia per l'ultima pietra arcana e verrà decisa la sorte della terra. Preparati attentamente mio giovane amico. Farai bene a non affrontare con troppa fiducia il compito che ti sta dinanzi!



### L'OLTRETOMBA

In questa terra, che non appartiene a questo mondo, sono state radunate tutte le forze del male per strappare le pietre arcane dalle mani dell'Eroe. La Bestia, una creatura da incubo, è pronta a portarti via persino l'anima per soddisfare il proprio perverso proposito! Ci potrebbero essere anche altri mostri da sconfiggere, ma non saranno che i servi di quella specie spregevole di pura malvagità, il Warlock. Dovrai sopraffare il suo furioso potere con tutti gli incantesimi e gli stratagemmi di cui disponi. Finalmente tra poco il mondo sarà libero da questa perfidia!

## HET BOEK

Een keer per millennium, wanneer de maan op een lijn staat met de zon, stuurt de Boze zijn enige zoon -de Warlock- naar de Aarde om er zes ouerode runestenen van druïden te vergaren die verspreid in tijd en ruimte op de verschillende continenten liggen. Wanneer alle zes stenen bijeen zijn, geven ze de ultieme macht - de macht om het mysterie van de creatie te ontrafelen! De Held is een moderne druïde-strijder die het daglicht voor de sterfelijke wereld moet behouden door te voorkomen dat de Warlock de runestenen bijeen krijgt. Je moet de krachten gebruiken die je van je druïde-voorgangers hebt geërfd om alle zes runestenen te vinden voordat de Warlock dat doet, anders zal de wereld voor altijd verduisteren. Ga voorzichtig te werk, want de Warlock zal er alles aan doen om je hierbij tegen te werken. Sta klaar om griezelige geesten tegen te komen en demonen waartegen geen voorzorgsmaatregelen zijn te treffen... Sterkte!

## VOORDAT JE DEZE QUEESTE BEGINT...

### LADEN:

1. Zet de stroom UIT.
2. Doe de WARLOCK™ spelcartridge in je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ volgens de aanwijzingen in de handleiding.
3. Zet de stroom aan.

Wanneer het WARLOCK™ titelscherm verschijnt krijg je twee keuzes te zien: BEGIN en PREPARATIONS (VOORBEREIDINGEN). Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om een keus te selecteren. Als er geen knoppen worden ingedrukt scrollt het WARLOCK™ verhaal over het scherm. Als je meteen met een spel wilt beginnen, druk dan op START als BEGIN is geselecteerd. Als je eerst de opties wilt instellen, gebruik dan de CONTROLPAD om PREPARATIONS te selecteren en druk dan op START. Je krijgt dan een scherm met vier opties. Gebruik OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om een optie te kiezen, druk dan op de A-, B-, X- of Y-knop om de optie te selecteren of te veranderen. MUSIC (MUZIEK): kies of je wilt spelen met de muziek AAN (On) of UIT (off). STEREO: kies of je het stereo-geluid AAN (On) of UIT (Off) wilt hebben. CONTROLS (BEDIENING): kies je gewenste knoppeninstelling uit vier mogelijkheden. Druk OMHOOG of OMLAAG op de CONTROLPAD om te scrollen naar de gewenste instelling. Druk op START om de optie te verlaten en terug te gaan naar het optie-scherm.

PASSWORD: aan het eind van sommige levels zal het Boek je een vijfletterig password geven. Daarmee kun je het spel vervolgen aan het begin van het volgende level zonder dat je terug moet naar het begin van het spel. Na PASSWORD geselecteerd te hebben verschijnen op het scherm de woorden "INSCRIBE YE PASSWORD". Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD om letters te kiezen, druk daarna op de A-, B-, X- of Y-knop om die letter te selecteren. Herhaal deze procedure tot het password compleet is.



Wanneer een correct password is ingevoerd verschijnen onderaan het scherm de woorden "AND YE SHALL PASS". Druk op START om te beginnen met spelen op het level dat bij het gekozen password hoort.

Als er geen password is ingevoerd en je bent tevreden over de instellingen, druk dan op START om terug te gaan naar het titelscherm. Druk dan nogmaals op START om met het spelen van WARLOCK™ te beginnen.

## WARLOCK™ SPELEN

De Held is een moderne druïde-strijder die in het bezit is van alle voorwerpen en magische krachten die zijn vereist om te reizen door de werelden en de Warlock te verslaan. Zijn doel: alle zes heilige runestenen verzamelen voordat de Warlock dat doet en hem uiteindelijk verslaan. De Held reist door de tijd via poorten aan het eind van bepaalde levels. De poorten zullen niet openen tenzij de speler de runesteen heeft gevonden die hij nodig heeft om door te gaan.

De informatiebalk bovenaan het scherm laat zien welke runestenen de Held heeft verzameld, hoe zijn gezondheid is en welke toverformules hij in zijn bezit heeft. Het gezicht in het midden valt uit elkaar naarmate de gezondheid van de Held minder wordt. Wanneer het gezicht een schedel is geworden sterft de Held. Door een genezende toverformule te gebruiken heelt het gezicht. Wanneer de Held een herlevingsformule gebruikt wordt het gezicht helemaal heel. Uiterst links van de statusbalk is het toverformule-scherm, dat veranderd kan worden door op de L- of R-knop te drukken. De toverformule die in het scherm verschijnt is de formule die wordt gebruikt wanneer de speler drukt op de toverformule-knoppen. Rechts van het toverformule-scherm is een teller die aangeeft hoeveel toverformules van een bepaalde soort de speler in bezit heeft.

De informatiebalk begint met zes lege ruimtes. Deze ruimtes zullen gevuld worden met runestenen zodra deze zijn verzameld. Het Boek-scherm verschijnt op bepaalde plaatsen in het spel om de speler te waarschuwen voor dreigende gevaren, of om de speler een password te geven.



### VERZAMELDE RUNESTENEN

### TOVERFORMULE-SCHERM

### GEZONDHEID

### TOVERFORMULE TELLER



## DE HELD BESTUREN

### CHANGE SPELLS

### RUN

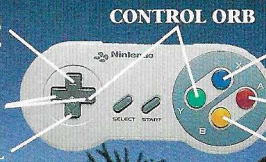
### KNEEL

### CONTROL ORB

### CAST A SPELL

### MAGIC BLAST

### JUMP



(standaard instellingen)

### Rennen

Druk LINKS of RECHTS op de CONTROLPAD

### Knielen

Druk OMLAAG op de CONTROLPAD



## Magische aanval

Druk op de A-knop. Houd in de lucht OMHOOG op de CONTROLPAD ingedrukt en druk op de A-knop om diagonaal omhoog te vuren. Houd OMLAAG op de CONTROLPAD ingedrukt en gebruik de A-knop om diagonaal omlaag te vuren.

## Springen

Druk op de B-knop.

## Vallen en Rollen

Druk op de B-knop terwijl OMLAAG op de CONTROLPAD is ingedrukt (tijdens het rennen de CONTROLPAD schuin OMLAAG ingedrukt houden.)

## Een toverformule selecteren

Druk op de L- of R-knop om een bepaalde toverformule in het scherm te krijgen. Druk op de X-knop om de formule te gebruiken.

## De Orb besturen

De Orb stelt de Held in staat om vijanden aan te vallen die te hoog of te laag zijn om met een aanval te raken, of om toverformules vanaf een afstand op te pakken. Houd om de Orb te gebruiken de Y-knop ingedrukt en druk op een richting op de CONTROLPAD. Bij elke richting hoort een bepaald bewegingspatroon.

## PICK-UPS

### LEVITATIE KRISTAL

Door een blauw levitatiekristal aan te raken krijgt de Held tijdelijk het vermogen om op te stijgen. Hoogte winnen doe je door herhaaldelijk op de springknop te drukken.

### VUURPOTTEN

In het kasteel van de tovenaars en in de berggebieden zijn potten met vloeibaar vuur verborgen. Hiermee kan de Held een dubbele vuurkracht verkrijgen. De Held kan deze potten oppakken door te knielen terwijl hij ervoor staat, naar ze toe te rollen of de orb er op af te sturen.

## TOVERFORMULES

Je kunt bepaalde formules verzamelen door te knielen als je voor een toverspreuk staat of door er tegenaan te rollen. Je kunt ook toverformules verzamelen door de orb er op af te sturen. De Held kan maximaal 9 verschillende toverformules met zich meedragen. Het toverformule-scherm in de statusbalk toont de huidige formule. Je kunt toverformules in het scherm krijgen door te drukken op de L- of R-knop en ze gebruiken door te drukken op de X-knop. Uitgevoerde toverformules worden afgetrokken van de bezittingen van de Held. LET OP: Er zijn 7 soorten tovermiddelen die je tijdens je tocht op kunt pikken. Hieronder vind je de namen en een beschrijving. Het plaatje links laat zien hoe het tovermiddel eruit ziet tijdens het spel. Het plaatje aan de rechterkant is het icoontje dat je op de statusbalk zult zien.

### STERKE SMART BOMB (Bruine Schedel)

Vernietigt levende wezens zoals de reuze-tarantula, elfen en vleermuizen.

**STERKE SMART BOMB** (Glazen energieglobe)  
Vernietigt levende en ondoode wezens. Bepaalde wezens, zoals de ondoode ruiter, de draak en de Warlock zelf, zijn te sterk om door deze formule getroffen te worden.

**GENEZING** (Borrelend vat)  
Herstelt gedeeltelijk de gezondheid van de Held.

**HERLEVINGSFORMULE**  
(gloeiende blauwe energie)

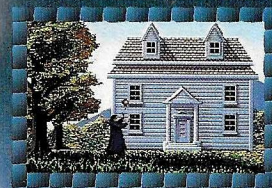
Herstelt de gezondheid van de Held volledig. Als de Held sterft met een Herlevingsformule in zijn bezit, dan komt hij automatisch opnieuw tot leven bij het laatste controlepunt.

**BESCHERMING** (zwevende prisma's)  
Een zeldzame toverformule. Bij het gebruik draaien de prisma's om de Held heen, waardoor hij enige bescherming krijgt tegen kleine, langzame vijanden. De prisma's worden opgebruikt als ze met een vijand in aanraking komen.

**BEVING** (de Staf)  
Bij het gebruik hiervan schudt de Aarde. Deze wordt vaak gebruikt om verborgen levitatiekristallen los te schudden en stenen of andere onderdelen van het plaatselijke landschap los te maken.

**TIJDSOMKEER** (de Zonnwijzer)  
Deze formule stuurt de Held terug in de tijd naar de plaats waar de formule was gevonden. Deze toverformule kun je niet met de orb oppakken, maar als de Held sterft met een herlevings-formule in zijn bezit, dan gaat hij terug naar de plaats waar hij deze formule oppakte. De formule verdwijnt wanneer de Held naar een nieuwe locatie gaat.

## LEVELS



### NEW ENGLAND

Je queeste begint in een rustig stadje in New England, compleet met een merkwaardige brug en een oude bibliotheek. In deze bibliotheek zul je de eerste runesteen vinden, maar eerst moet je de kwaadaardige ondoden verslaan die door de dubbele verduistering zijn vrijgekomen.

De ondoden één keer vernietigen is niet genoeg. Nadat je deze schepsels hebt overwonnen zul je snel oog in oog staan met de Warlock zelf! Je

zult alle magie die je hebt moeten gebruiken om te voorkomen dat de Warlock de eerste steen pakt.



### DE GROT ONDER HET MEER

De queeste heeft je naar het Kasteel van de Tovenaar geleid, maar voordat je het kunt bereiken moet je het omringende betoverde gebied overleven. De Held begint in een dampige grot onder een rottend meer. De grot zit vol met dodelijke druipende vloeistoffen en sterke draakachtige wezens die vuur spuwen. Hier ligt een tweede runesteen op de Held te wachten, als je in

staat bent om weerstand te bieden tegen de vleermuizen, slijmmonsters en reuze-tarantulas die klaar zijn om je te verslinden.

### EEN RUIGE TUIN

De nacht is koud en een striemende regen giet omlaag. Na de ontsnapping uit de grot nadert de Held het kasteel, maar hij komt vast te zitten in een enorme tuin vol met ooit elegante beelden van griffioenen, waterspuwers en vermaarde schutters. Wanneer de Warlock plotseling verschijnt komen de beelden tot leven! De beweeglijke beelden zijn niet makkelijk te verslaan, terwijl de Warlock de runestenen in het Kasteel voor jou probeert te bereiken. Je zult een manier moeten verzinnen om de venijnige vechters te overwinnen zodat je kunt gaan naar...



### HET KASTEEL VAN DE TOVENAAR

Eenmaal binnen in het gigantische kasteel begint de zoektocht naar de derde runesteen in alle ernst. Er zijn vele gevaren te doorstaan binnen deze kille stenen muren en in de enge riolen eronder. Dit kasteel zal je graf worden tenzij je in staat bent om zulke verschrikkingen te weerstaan als de wandelende harnassen, demonische geesten, zwaaiende bijlen en sinistere poelen vol

dodelijk gif. Je gastheer is belust op je eind, net als je aartsvijand, de verschrikkelijke Warlock. Misschien kun je de derde runesteen vinden, maar zal je ook lang genoeg triomferen over de duivelse orbs, dreigende gemaskerde figuren en helse ovens om de Tovenaar en de Warlock te ontmoeten? Als je ook maar een schijn van kans wilt maken om de vierde runesteen te vinden, dan moet je deze griezelige obstakels overleven.



### DE BEGRAAFPLAATS

Je hebt aangetoond dat je een waardige opvolger bent van die oude druïden die voor je kwamen. Nu loop je echter tussen de onrustige voorouders van de vervloekten. Angstaanjagende strijders komen tot leven om opnieuw het gevecht aan te gaan -tegen jou! Ruiters en gieren concurreren om jou af te maken voordat de Warlock dat zelf doet! Toch vecht je door, terwijl je zoektocht je brengt naar het centrum van verdoemenis zelf. In de mausolea en catacomben zijn de rottende beenderen van voorgangers getuige van de heldhaftige strijd tegen een Waterdemon, Slijmmonsters en alweer de Warlock zelf! Het is ook op deze plaats waar de vijfde runesteen gevonden kan worden.

### DE BERGEN

Hoog op de duistere en verboden hellingen van een afgelegen gebergte staan de restanten van een ooit levendig klooster. Om de laatste runesteen te vinden moet je een grote afstand afleggen en de meest angstaanjagende tegenstanders van je zoektocht tot nu toe weerstaan. Duistere krachten gebruiken de meest zwarte magie om de Warlock te helpen. De Held vecht voor de hele mensheid als hij zijn krachtigste toverformules gebruikt tegen het legioen aan boosaardige schepsels dat tegen hem wordt ingezet. Ten eerste moet de Held zich een pad banen langs verscheidene bergen en bruggen, waarvan sommige worden bewaakt door vreselijke Donkere Elven. Dit duivelse land is het terrein van de Draak, dus let op het geluid van klapperende vleugels! Als je de grotten weet te bereiken, dan zul je kennis maken met de wraak van de dienaren van de Warlock. Op de een of andere manier moet je langs dit gevaar zien te komen om de ruïnes te bereiken die vlak voor je liggen. Hier zal de strijd om de laatste runesteen uitgevochten worden en ook zal hier beslist worden over het lot van de toekomst. Doe goed je best, jonge vriend. Je zou er goed aan doen om te vrezen wat nog voor je ligt.



### DE ONDERWERELD

In een land dat niet van deze wereld is worden alle helse krachten opgeroepen om de runestenen van de Held af te pakken. Het Beest, een wezen uit de donkerste nachtmerrie, is klaar om voor dit doel je ziel te verscheuren! Mogelijk zijn er ook andere monsters, maar dat zijn slechts de dienaren van dat puur slechte gebroed, de Warlock. Zijn razende kracht moet je weerstaan



door elke betovering en truuk te gebruiken die je tot je beschikking hebt. Eindelijk is de wereld bijna bevrijd van dit kwaad!