



71 Milton Park, Abingdon, Oxon,
OX14 4RR, U.K.



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



LICENSED BY



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå teto

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 S'EAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SÛRETÉ, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE S'EAU LOURQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEU 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 QUIA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN 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. KONTROLLERÅ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÅMÅ TARRÅ VAKUJUTTA, EITT NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN, TÅRKISTÅ AINÅ TÅMÅ TARRÅ ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ, JÅ MUITÅ TÅRVIKKEITÅ, JOTTÅ SAAT VÅRMÅSTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITÅ.



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 BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, 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 SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SAM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVÅRSEL : LÅES FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FOLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

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

ENGLISH

HISTORY OF TUUL	2
SAFETY PRECAUTIONS	3
STARTING THE GAME	4
TUTORIAL/WALK-THROUGH	5
GAME CONTROLS	6
WEAPONS AND ITEMS	7
THE PERSONALITIES OF TUUL	9

FRANCAIS

HISTOIRE DE TUUL	11
PRÉCAUTIONS À PRENDRE	12
COMMENCER	13
TUTORIAL	14
CONTRÔLES DU JEU	15
ARMES ET OBJETS	17
LES PERSONNAGES DE TUUL	18

ITALIANO

STORIA DI TUUL	21
MISURE DI SICUREZZA	22
AVVIO DEL GIOCO	23
LEZIONE PRATICA/PRESA DI	
CONTATTO	24
CONTROLLI DI GIOCO	25
ARMI E OGGETTI	27
LE PERSONALITÀ DI TUUL	28

ESPAÑOL

LA HISTORIA DE TUUL	31
PRECAUCIONES DE SEGURIDAD	32
CÓMO COMENZAR EL JUEGO	33
UN RECORRIDO DIDÁCTICO POR	
ELJUEGO	34
LOS CONTROLES DEL JUEGO	35
ARMAS Y ARTÍCULOS	37
LOS PERSONAJES DE TUUL	38

SVENSKA

LEGENDEN OM TUUL	41
SÅKERHETS FÖRESKRIFTER	42
STARTA SPELET	43
GENOMGÅNG	44
STYRNING AV SPELET	45
VÅPEN OCH FÖREMÅL	47
FIGURERNA PÅ TUUL	48

SUOMI

TUULIN HISTORIA	51
VAROITIMENPITEET	52
PELIN ALOITUS	53
OPASTUS/KIERROS	54
PELIN SÅÄITMET	55
ASEET JA ESINET	57
TUULIN HENKILÖT	58

DANSK

TUULS HISTORIE	61
FØRHOLDSREGLER	62
START SPILLET	63
VEJLEDENDE SPIL /	
WALK-THROUGH	64
BETJENINGSREB	65
VÅBEN OG GENSTANDE	67
SKABNINGERNE I TUUL	68

NEDERLANDS

DE GESCHIEDENIS VAN TUUL	71
VEILIGHEIDSVORSCHRIFTEN	72
HET STARTEN VAN HET SPEL	73
KORTE HANDLEIDING/WAT JE	
TIJDENS	74
DE EERSTE SPEELMINUTEN	
TEGENKOMT	74
DE SPELBEIDIENING	75
WAPENS EN ITEMS	77
DE HOOFDPERSONEN OP TUUL	78





HISTORY OF TUUL

Tuul had been a peaceful world. That was centuries ago - a time when only one race of people inhabited the planet. Their ruler was a great priest/shaman who, as the legend goes, was blessed with all knowledge. The position was passed on from father to eldest son through hundreds of generations unbroken. But when twin boys were born to Thoros, the ninety-ninth in the line of priests, the path of succession was dubious. Exhaustive tests of intellect revealed that neither boy was clearly superior to the other. One day, the two would-be-rulers and their father ventured out into the desert - now known as the Sands of Sorrow - to determine the next ruler of Tuul. The sons returned three days later, bearing with them two large gems, one light, one dark. Their father was dead, they announced. His body had transformed into the two gems they now held. His wisdom and knowledge were contained in those gems and each of the sons had chosen one for their own. The repercussions of this event would forever be felt throughout Tuul. From that day forward, Tuul would consist of two distinct populations. Some chose to follow the son who held the Lightstone, north of the desert where they established a kingdom that would become known as Androth. Others followed the guardian of the Darkstone, settling south of the desert in a region they called Ka'dra'suul. Androth flourished, the people kept the revered Lightstone in a central courtyard surrounded by gardens of exotic flora that flourished under the stone's vibrant energy. The Ka'dra'suul chose to bury their stone deep in the catacombs beneath the central keep of the great castle and suffered physical as well as psychological mutations. The Darkstone had been neglected by its people and responded by moulding the Ka'dra'suul into a cruel race of beings. A young warrior then arose among the people. Sarlac was his name and he preached against the Androthi to the north. He was the duty of the



Ka'dra'suul to set right this wrong. Sarlac was soon swept into power, ruling the land from a great central castle he called his Shadow Keep. He led his people against the Androthi in the north who were quickly overrun by Sarlac's hordes and enslaved. Use the power of the Lightstone against Sarlac. The fate of Kyle Blackhawk now lies in your hands. Your mission is to guide the resourceful warrior through the perilous regions of Tuul and find Sarlac. Use Blackhawk mercenary abilities, along with the weapons and items you will acquire, to assist you in your quest.

SAFETY PRECAUTIONS

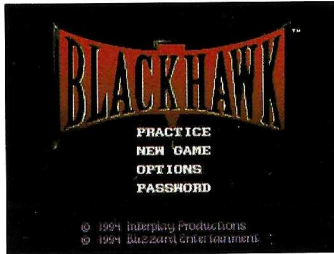
Safety Precautions Use the following suggestions to keep your Super NES® Game Pak in the best possible condition:

1. Keep the Game Pak away from heat, cold, water and direct sunlight. The weather conditions on Tuul are bad enough without any outside interference.
2. Keep it in its protective cover when it is not in use or you will leave Blackhawk defenceless.
3. If your Game Pak gets dusty, use a clean, soft cloth to clean it. Do not use any type of chemical to clean the Game Pak. Even at the height of battle, Blackhawk takes a lot of pride in his appearance so don't let him get dirty.
4. Do not take the Game Pak apart. There is nothing in it that can be used for other purposes—besides, you don't really want to set Sarlac free in your house do you?
5. Always make sure that the power is off before inserting or removing the Game Pak from the Super NES®. You might cause serious damage to the structures and landscape of Tuul which will only make Blackhawk's task more difficult.



STARTING THE GAME

After inserting the Blackhawk Super NES game pak, several introductory screens will appear. Press START until you reach the title screen which will present you with several options - PRACTICE, NEW GAME, OPTIONS and PASSWORD.



By selecting PRACTICE, you will be guided through a tutorial that allows you to familiarize yourself with basic game controls, weapons and items before you begin an actual game. The NEW GAME option will immediately start a game from the opening level. OPTIONS enables you to turn music and sound on or off.

To bypass levels that you have already completed, select the PASSWORD option. Use the control pad to enter the appropriate password and a new game will begin at the designated level (be sure to write down the passwords as you complete levels - you can use the password notebook in this manual to keep track).



TUTORIAL/WALK-THROUGH

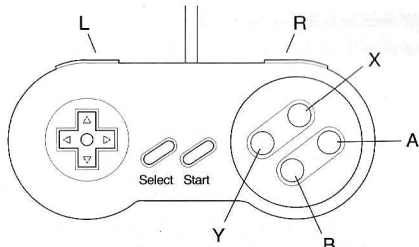
The purpose of this section is to guide you through the first few minutes of game play and help you get used to some of the controls.

Press the Start button once at the NEW GAME option on the main menu and again when the introductory screens appear to begin a game at the first level. To get to the ladder, put the shotgun away (by pressing A) and jump across (by pressing B) to the other ledge. Position yourself underneath the ledge that the ladder sits on, push up on the control pad and pull yourself up. After climbing up the ladder, exit the current screen to the right. Proceed to the ledge and climb up to the ledge where the prisoner is shackled. Pick up both of the item bags by crouching (down on the control pad)—these are hover bombs and they will remain in your inventory until you use them. Next you will need to blow the door with one of these bombs (press X).

After walking through the blown door, pull your shotgun immediately and press up on the control pad to hide from the attack. Your enemy will fire several shots in your direction—wait until he cocks his weapon after firing, then shoot. Jump across to the other side, pick up the item bag and climb up the ladder. Blow the next two doors with the hover bombs. On the second door, make sure that your Androthi ally is not standing too close to the door when you use the bomb. Once you free him, he will give you a health potion. Go up the ladder and walk through the passageway (by pressing up on the control pad).

You are now well on your way to completing the first level. As long as you continue to collect items and gather as much information as you can, you will be successful throughout the game.

GAME CONTROLS



START: Starts and pauses the game. Also allows you to “Continue” or “Give up” when these options appear during game play.

SELECT: Brings down the item bar and cycles through your inventory. This can be accessed at any time during the game.

L and R: These buttons (located on the top of the controller) enable you to cycle through your items without having to pull down the item bar.

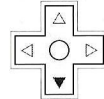
THE CONTROL PAD: Left or Right moves Blackhawk in that direction.



Up

1. When standing in the clear, “hides” Blackhawk in the shadows
2. Enables him to jump up onto the ledge and pull himself up (the gun must be put away before doing this) - use this button for climbing ladders as well.
3. Allows you to walk through the passage ways (gun must be put away to do this).
4. Inserts a key in the appropriate lock, assuming you have one in your inventory.

1. Crouches. This is primarily used to pick up items.
2. Allows you to climb down a ladder or ledge.



Down

The action buttons (A,B, X and Y) have different functions depending on whether or not Blackhawk holds his gun.

GUN NOT DRAWN

A: Pulls the gun from its holster

B: Jumps forward (Broad jump)

X: Uses the selected item from your inventory (the current item appears at the upper left of the screen)

Y: Holding down a direction on the control pad and tapping this button enables Blackhawk to run (jumping while on the run covers more distance than a standing jump)

GUN DRAWN

A: Puts the gun away

B: Fires the gun

X: Uses the selected item from your inventory (the next available item appears at the upper left of the screen)

Y: Fires backward “without looking”

WEAPONS AND ITEMS

The shotgun is Blackhawk’s primary weapon. Over the course of the game, Androthi allies will help you to upgrade the weapon’s effectiveness.

In addition to the shotgun, the following weapons and items can be acquired during your journey:



HOVER BOMBS

After this bomb is thrown, it “rolls” toward its target and detonates.



FIRE BOMBS

This bomb features a “somersault” explosion that can damage multiple enemies at one time.



WASPS

When deployed, you can steer this bomb with the Control Pad and detonate it by pressing X (ideal for destroying computer terminals).



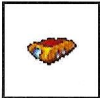
HEALTH POTION

You will be able to improve your health by finding and drinking these potions. Be sure to explore the levels thoroughly— some of the potions are well hidden.



LEVITATOR

This is used to reach elevated areas that Blackhawk can't get to with an ordinary jump. To use the Levitator, press X to drop it, then press up on the control pad to levitate it.



BRIDGE KEY

Insert this key in the lock by pressing up on the Control Pad to create a bridge for Blackhawk to cross.



IRON KEY

This key is used to “unlock” the blue force fields that Blackhawk encounters (press up on the Control Pad to insert the key).

THE PERSONALITIES OF TUUL

KING VLAROS

The old ruler of Tuul and Kyle's Father.



GALADRIL

Tuul's resident sorcerer and Vlaros' best friend.



THE SEER ONEHAND

A female forest druid who leads the Androthi in their struggle against the Ka'Dra'Suul in the forests.



THOROS

The originator of the Stones of light and dark. His shrine lies in the wastelands where it is foretold the stones came into being.



SARLAC

The ultimate bad guy—once a sorcerer like Galadril, the powers of the Darkstone have turned him and his minions into gruesome monsters. Sarlac wields the power of the Darkstone against the Androthi.



ANDROTHI

These are the good guys who will often provide you with useful information and items.





ANDROMEDOGS

Fearing that Sarlac would inevitably win, some of the Androthi joined up with Sarlac to avoid destruction. These outcast traitors are hated by the Androthi.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

Blackhawk's most common enemy (the goblin creatures), they appear throughout the game with varying degrees of difficulty.



WHAR'ORK

These ominous looking blue creatures lurk in the depths of the Xandralite mines, never hesitating to crack their whips at the enslaved Androthi.



ROCK BEASTS

The once tame desert dwellers are now bent by Sarlac's influence to destroy the Androthi with their unique "rock and roll" attack.



EEKERS

Tentacle-like plants that devour unsuspecting victims they emit a shrill sound when in distress.



SPIDER MINES

These walking explosives are pesky creatures that test Blackhawk throughout his journey-Fire Bombs are particularly useful against them.

HISTOIRE DE TUUL

Tuul était un monde paisible et sans histoires. Mais il y a de cela plusieurs siècles, et à cette époque, une seule race habitait la planète. Leur chef était un grand chaman, qui comme le veut la légende, avait tous les dons et connaissances. Ce poste de chef se transmettait de génération en génération, du père au fils aîné. Mais lorsque Thoros eut des jumeaux, la quatre-vingt-dix-neuvième succession au poste de chef fut compromise. On testa indéfiniment les deux garçons pour savoir si l'un était plus intelligent que l'autre, mais en vain. Un jour, les deux prétendants partirent avec leur père dans le désert (connu maintenant sous le nom de Sables des Chagrins), afin de déterminer qui allait régner sur Tuul. Les fils retournèrent trois jours plus tard, transportant deux grosses pierres précieuses, l'une sombre et l'autre claire. Ils annoncèrent que leur père était mort. Son corps s'était métamorphosé en deux pierres précieuses. Ces dernières contenaient sa sagesse et ses connaissances, et chacun des fils avait choisi sa pierre. Tuul allait pour toujours souffrir des répercussions de cet événement. À partir de ce jour, Tuul fut peuplé de deux civilisations distinctes. Certains choisirent de suivre le fils qui possédait la pierre de lumière au nord du désert où ils établirent un royaume qui allait prendre le nom d'Androth. Les autres suivirent le possesseur de la pierre des ténèbres, s'installant au sud du désert, dans une région appelée Ka'Dra'Suul. Androth se développait et la population vénérât la pierre de lumière qui avait été placée dans une court, entourée de jardins de plantes exotiques qui fleurissaient sous l'effet de la puissante énergie de la pierre. Les Ka'Dra'Suul choisirent d'enterrer leur pierre dans les catacombes au-dessous du donjon du grand château, et subirent des mutations physiques aussi bien que psychologiques. La pierre des ténèbres avait été négligée par son peuple et se vengeait en transformant les Ka'Dra'Suul en êtres cruels. Un jeune guerrier apparut alors. Il s'appelait



Sarlac et prêchait contre les Androthi du nord. Au nom des Ka'Dra'Suul, il allait se battre pour changer tout cela. Sarlac obtint vite le pouvoir, gouvernant depuis un grand château appelé le donjon des ténèbres. Il mena son peuple contre les Androthi du nord, qui furent rapidement vaincus et soumis par les hordes de Sarlac. Le destin de Kyle Blackhawk est entre vos mains. Votre mission est de guider le valeureux guerrier afin d'éviter les dangers de Tuul et de trouver Sarlac. Utilisez au mieux les capacités de mercenaire de Blackhawk, ainsi que les armes et objets que vous ramasserez, afin de réussir votre quête.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE

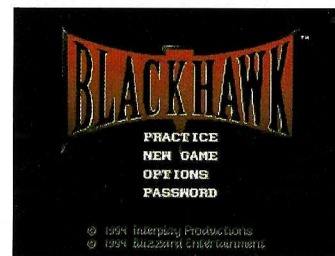
Pour conserver votre cartouche SNES® dans les meilleures conditions possibles, nous vous donnons quelques suggestions:

1. Éloignez votre cartouche de la chaleur, du froid, de l'eau et de la lumière directe du soleil. Les conditions météorologiques de Tuul sont assez mauvaises comme cela sans qu'il y ait en plus des interférences extérieures.
2. Conservez la cartouche dans son étui protecteur lorsque vous ne l'utilisez pas.
3. Si votre cartouche est couverte de poussière, utilisez un chiffon doux et propre pour la nettoyer. N'utilisez aucun produit chimique pour nettoyer la cartouche. Même au plus fort de la bataille, Blackhawk est très soucieux de son apparence, alors ne le laissez pas sale.
4. Ne démontez pas la cartouche. Vous n'y trouverez rien qui puisse être utilisé ailleurs; de plus, il n'est pas vraiment conseillé de libérer Sarlac dans votre maison.
5. Vérifiez toujours que la console est éteinte (off) avant d'insérer ou de retirer la cartouche de la SNES®. Vous risqueriez de causer d'important dégâts aux structures et aux paysages de Tuul, ce qui rendrait la tâche de Blackhawk encore plus difficile.



COMMENCER

Lorsque vous avez inséré la cartouche Blackhawk SNES, plusieurs écrans d'introduction apparaissent. Appuyez sur START jusqu'à ce que vous atteigniez l'écran titre et ses diverses options - PRACTICE (ENTRAÎNEMENT), NEW GAME (NOUVEAU JEU), OPTIONS ET PASSWORD (MOT DE PASSE).



En sélectionnant PRACTICE (ENTRAÎNEMENT), vous verrez apparaître un tutorial qui vous aidera à vous familiariser avec les contrôles de base du jeu, les armes et les objets avant de commencer à jouer vraiment. L'option NEW GAME (NOUVEAU JEU) vous fait automatiquement commencer le jeu à partir du niveau d'ouverture. OPTIONS vous permet d'activer ou de désactiver la musique et le son.

Pour passer des niveaux que vous avez déjà terminés, sélectionnez l'option PASSWORD (MOT DE PASSE). Utilisez le control pad pour entrer le mot de passe approprié et un nouveau jeu commencera au niveau indiqué (notez bien les mots de passe lorsque vous terminez les niveaux; vous pouvez utiliser le carnet de mots de passe à la fin de ce manuel pour ne pas les perdre).

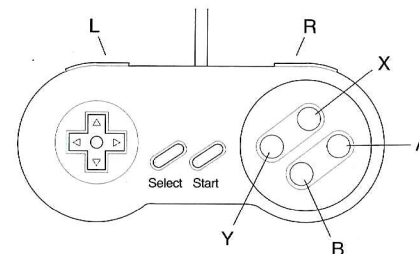
TUTORIAL

Le but de cette section est de vous guider lors des premières minutes du jeu et de vous aider à maîtriser les contrôles.

Appuyez une fois sur le bouton Start à partir de l'option NEW GAME du menu principal, et lorsque les écrans d'introduction apparaissent pour commencer le jeu au premier niveau. Pour atteindre l'échelle, posez le pistolet (en appuyant sur A) et sautez sur l'autre plate-forme (en appuyant sur B). Placez-vous sous la plate-forme supportant l'échelle, appuyez vers le haut sur le control pad et montez. Après avoir grimpé à l'échelle, quittez l'écran sur la droite. Dirigez-vous vers la plate-forme et grimpez jusqu'à celle où se trouve le prisonnier. Prenez les deux sacs d'objets en vous accroupissant (control pad vers le bas); vous venez d'obtenir des bombes planantes qui resteront dans votre inventaire jusqu'à ce que vous les utilisiez. Vous devez ensuite faire sauter la porte avec l'une de ces bombes (appuyez sur X). Après avoir franchi la porte, emparez-vous immédiatement de votre pistolet et appuyez sur le control pad vers le haut afin de vous protéger contre l'attaque. Votre ennemi tirera plusieurs coups dans votre direction. Pour tirer, attendez qu'il s'arrête pour armer son pistolet. Sautez de l'autre côté, ramassez le sac d'objets et grimpez à l'échelle. Faites sauter les deux portes suivantes avec les bombes. Lorsque vous atteignez la deuxième porte, assurez-vous que votre allié Androthi ne se tient pas trop près de la porte lorsque vous la faites exploser. Lorsque vous l'avez libéré, il vous donne une potion magique. Grimpez à l'échelle et traversez le passage (en appuyant sur le control pad vers le haut).

Vous avez pratiquement terminé le premier niveau. Pour réussir dans le jeu, vous devez continuer à ramasser des objets et à rassembler autant de renseignements que possible.

CONTRÔLES DU JEU



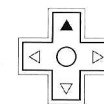
START vous permet de commencer et d'interrompre le jeu. Il vous permet également de continuer (Continue) ou d'abandonner (Give up), lorsque ces options apparaissent pendant le jeu.

SELECT fait apparaître la barre d'icônes et vous permet de passer tous les objets de votre inventaire en revue. Vous pouvez y accéder à tout moment du jeu.

Les boutons **L** et **R** (situés en haut du contrôleur) vous permettent de passer en revue les objets de votre inventaire sans faire apparaître la barre d'objets.

LE CONTROL PAD: Si vous appuyez vers la gauche ou la droite Blackhawk se déplace dans cette direction.

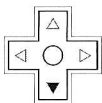
1. Lorsque vous êtes à découvert, ce bouton vous permet de cacher Blackhawk dans l'ombre.
2. Ce bouton permet au personnage de sauter sur la plate-forme et de grimper (vous devez poser le pistolet avant de faire ceci). Ce bouton sert également à grimper aux échelles.
3. Vous permet de traverser les passages (vous devez poser le



Haut

pistolet pour faire cela).

4. Vous permet d'insérer une clé dans la serrure appropriée, en assumant que vous en avez une dans votre inventaire.



Bas

1. Ce bouton vous permet de faire accroupir votre personnage. Vous l'utilisez surtout pour ramasser des objets.
2. Vous permet de descendre une échelle ou une plate-forme.

Les bouton d'action A, B, X et Y ont des fonctions différentes selon que Blackhawk est en possession de son arme ou pas.

S'IL N'A PAS DE PISTOLET

A le fait dégainer

B le fait sauter vers l'avant (grand saut)

X Utilise l'objet sélectionné de votre inventaire (l'objet actuel apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran).

Y Si vous maintenez le control pad enfoncé dans une direction et que vous appuyez sur ce bouton, Blackhawk se mettra à courir (s'il saute et court en même temps, il couvrira une plus grande distance que s'il saute sans élan).

SI LE PISTOLET EST DÉGAINÉ

A lui fait rengainer son arme

B le fait tirer

X Utilise l'objet sélectionné de votre inventaire (le prochain objet disponible apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran)

Y Fait tirer Blackhawk vers l'arrière sans qu'il se tourne pour regarder

ARMES ET OBJETS

Le pistolet est l'arme de base de Blackhawk. Au cours du jeu, les alliés Androthi vous aideront à améliorer l'efficacité de l'arme.

En plus du pistolet, vous pourrez acquérir les armes et objets suivants au cours du jeu:

BOMBE PLANANTE

Lorsque cette bombe est lancée, elle roule vers sa cible et explose.



BOMBE INCENDIAIRE

Lorsque cette bombe explose, elle peut endommager plusieurs ennemis en même temps.



WASP

Lorsque cette bombe a été envoyée, vous pouvez contrôler sa trajectoire avec le control pad et la faire exploser en appuyant sur X (c'est l'arme idéale pour détruire les terminaux d'ordinateur).



POTION DE SANTÉ

Vous pourrez améliorer votre santé en trouvant et buvant ces potions. Explorez bien tous les niveaux car certaines potions sont bien cachées.



LÉVITATEUR

Il est utilisé pour atteindre les zones élevées que Blackhawk ne peut pas atteindre d'un saut ordinaire.



Pour utiliser le Lévitateur, appuyez sur X pour le lâcher, puis appuyez sur le control pad vers le haut pour le faire monter.



CLÉ PONT

Insérez cette clé dans la serrure en appuyant sur le control pad vers le haut afin de créer un pont que Blackhawk pourra traverser.



CLÉ DE FER

Cette clé est utilisée pour désactiver les champs magnétiques bleus que Blackhawk rencontre (appuyez sur le control pad vers le haut pour insérer la clé).

LES PERSONNAGES DE TUUL



LE ROI VLAROS

Le vieux roi de Tuul et le père de Kyle



GALADRIL

Sorcier de Tuul et meilleur ami de Vlaros



LA VOYANTE À UNE MAIN

Druidesse de la forêt qui mène les Androthi dans leur lutte contre les Ka'Dra'Suul dans les forêts.

THOROS

Le générateur des pierres de la lumière et des ténèbres. Sa tombe est située dans le désert où la légende veut que les pierres soient venues à la vie.



SARLAC

C'est le grand méchant. Autrefois un sorcier comme Galadril, les pouvoirs de la pierre des ténèbres l'ont transformé en monstre tout comme ses servants. Sarlac utilise les pouvoirs de la pierre des ténèbres contre les Androthi.



ANDROTHI

Ce sont des gentils qui seront toujours prêts à vous aider et à vous donner des objets utiles et des renseignements.



ANDROMEDOGS

Craignant que Sarlac ne gagne, certains Androthi se sont associés à lui pour éviter de se faire détruire. Les Androthi haïssent ces traîtres.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

Ce sont des créatures goblins et les ennemis les plus courants de Blackhawk. Ils apparaissent dans le jeu à différents degrés de difficulté.



WHAR'ORK

Ces horribles créatures bleues se cachent dans les profondeurs des mines de Xandralite, n'hésitant jamais à faire cla-



quer leurs fouets sur les esclaves Androthi.



ROCK BEASTS

Les habitants autrefois accueillants du désert sont maintenant influencés par Sarlac pour détruire les Androthi avec leur extraordinaire attaque "rock and roll".



EEEKERS

Ce sont des plantes qui ressemblent à des tentacules et dévorent leurs victimes. Elles émettent un son aigu lorsqu'elles sont menacées.



MINES ARAIGNÉES

Ces explosifs mobiles sont d'horribles créatures qui s'attaquent à Blackhawk tout au long de son périple. Les bombes planantes sont très utiles contre ces ennemis.

STORIA DI TUUL

Tuul era un mondo pacifico. Ma questo era stato secoli fa - al tempo in cui il pianeta era abitato da una sola razza. Il capo era un grande sacerdote/sciamano che, secondo la leggenda, era dotato di tutta la sapienza. Questa carica era stata tramandata dal padre al figlio primogenito ininterrottamente per centinaia di generazioni. Ma quando a Thoros, novantanovesimo gran sacerdote, erano nati due gemelli maschi, la via della successione era diventata precaria. Prove esaurienti sull'intelletto avevano rivelato che nessuno dei due bambini era decisamente superiore all'altro. Un giorno, i due eredi e il padre si erano avventurati nel deserto - oggi conosciuto come le Sabbie Tristi - per stabilire chi doveva essere il prossimo capo di Tuul. Tre giorni dopo, i figli erano tornati portando con sé due grosse gemme, una chiara e l'altra scura. Il padre era morto, avevano detto. La sua saggezza e la sua sapienza erano contenute in quelle gemme ed ognuno dei due ragazzi si era scelto la sua. Le ripercussioni di questo evento si sarebbero sentite per sempre su Tuul. Da quel giorno in poi, Tuul sarebbe stata suddivisa tra due popolazioni distinte. Alcuni avevano scelto di seguire il figlio con la pietra chiara a nord del deserto, dove avevano fondato un regno che si sarebbe chiamato Androth. Altri avevano seguito il custode della pietra scura, stabilendosi a sud del deserto in una regione che venne chiamata Ka'dra'suul. Androth era diventato prospero, la gente teneva la venerata pietra chiara in un cortile centrale circondato da giardini dalla flora esotica rigogliosi per via della vibrante energia della pietra. Quelli di Ka'dra'suul avevano scelto di sotterrare la loro pietra nelle profonde catacombe sotto la torre centrale del grande castello ed avevano subito mutazioni fisiche, oltre che psicologiche. La pietra scura era stata dimenticata dal suo popolo e si era vendicata trasformando Ka'dra'suul in una razza di esseri crudeli.



Tra questi era sorto quindi un giovane guerriero. Il suo nome era Sarlac ed andava predicando contro Androth, là al nord. Rappresentava il diritto di Ka'dra'suul di rimediare a questo torto. Sarlac era salito al potere e governava da un grande castello centrale che aveva chiamato la Torre dell'Ombra. Aveva poi condotto il suo popolo contro Androth, che era stato rapidamente sopraffatto dalle orde di Sarlac e il suo popolo fatto schiavo. Il destino di Kyle Blackhawk ora è nelle tue mani. La tua missione è di guidare l'intraprendente guerriero tra le pericolose regioni di Tuul per trovare Sarlac. Usa le abilità mercenarie di Blackhawk, oltre alle armi e agli oggetti acquisiti, per aiutarti in questa impresa.

MISURE DI SICUREZZA

Segui questi consigli per mantenere la cartuccia Super NES® nelle migliori condizioni possibili:

1. Tieni la cartuccia lontano dal calore, dal gelo, dall'acqua e dalla luce diretta del sole. Le condizioni meteorologiche su Tuul sono già brutte abbastanza senza dovercene portare altre.
2. Tienila nel suo astuccio quando non lo usi, altrimenti lascerai Blackhawk indifeso.
3. Se la cartuccia si impolvera, usa un panno morbido e pulito per spolverarla. Non utilizzare nessun tipo di agente chimico. Anche nel calore della battaglia, Blackhawk ci tiene al suo aspetto, quindi non farlo sporcare.
4. Non smontare la cartuccia. Non c'è niente che si possa utilizzare per altri scopi...e poi non vorrai scatenare Sarlac in casa tua, no?
5. Accertati sempre che la corrente sia staccata prima di inserire o togliere la cartuccia dal Super NES®. Potresti provocare dei guasti gravi alla struttura e al paesaggio di Tuul, il che renderebbe solo più difficile il compito di Blackhawk.



AVVIO DEL GIOCO

Dopo aver inserito la cartuccia, appariranno diverse videate introduttive. Premi START (AVVIO) fino a quando non arrivi alla videata di testa che offre diverse opzioni: PRACTICE (PRATICA), NEW GAME (NUOVO GIOCO), OPTIONS (OPZIONI) e PASSWORD (PAROLA d'ORDINE).



Selezionando PRACTICE, una lezione pratica ti permetterà di familiarizzarti con i comandi di gioco elementari, con le armi e con gli oggetti prima di impegnarti nel gioco vero e proprio. L'opzione NEW GAME avvia immediatamente un gioco dal livello di inizio. OPTIONS ti permette di accendere o spegnere la musica e il sonoro. Per evitare i livelli che hai già completato, seleziona l'opzione PASSWORD. Usa la pulsantiera di controllo per inserire la parola d'ordine appropriata e un nuovo gioco avrà inizio al livello designato (accertati di annotare le parole d'ordine quando termini i livelli - a questo scopo puoi usare il taccuino accluso al manuale).

LEZIONE PRATICA/PRESA DI CONTATTO

Lo scopo di questa sezione è quello di guidarti per i primi minuti di gioco e di aiutarti a capire alcuni dei comandi.

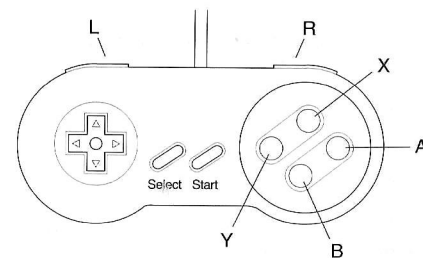
Premi il pulsante **START** sulla opzione **NEW GAME** nel menu principale e poi di nuovo quando appaiono le videate di introduzione, in modo da iniziare al primo livello. Per andare sulla scala, metti via il fucile (premendo **A**) e salta (premendo **B**) sull'altra sponda. Posizionati sotto la sponda su cui poggia la scala, spingi in su sul pulsante direzionale di controllo e tirati su.

Dopo aver salito la scala, esci dalla videata verso destra. Procedi verso la sponda e arrampicati verso il prigioniero incatenato. Raccogli le due borse accosciandoti (premi giù sul pulsante direzionale), queste contengono le bombe a sospensione che rimarranno nel tuo inventario fino a quando non le usi. Poi dovrai far saltare la porta con una di queste bombe (premi **X**).

Passa per la porta scardinata, imbraccia subito il fucile e spingi in su sul pulsante direzionale per metterti al riparo. Il nemico ti sparerà diversi colpi, aspetta fino a che non ricarica l'arma, poi spara. Salta sull'altro lato, raccogli la borsa degli oggetti e sali sulla scala. Fai saltare le prossime due porte con le bombe. Alla seconda porta, accertati che il tuo alleato Androthi non si trovi troppo vicino all'esplosione. Una volta liberato, ti darà una porzione della salute. Sali sulla scala e vai nel cunicolo (premendo in su sul pulsante direzionale).

Ora sei ben avviato a completare il primo livello. Se continuerai a raccogliere oggetti e tutte le informazioni che puoi, avrai successo nel gioco.

CONTROLLI DI GIOCO



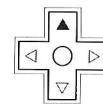
START: Avvia e mette il gioco in pausa. Inoltre, ti consente di “Continuare” o “Abbandonare” (Continue/Give Up) quando queste opzioni appaiono sullo schermo.

SELECT (SELEZIONA): Tira giù la barra oggetti e scorre l’inventario. Puoi accedervi in qualunque momento del gioco.

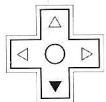
L (Sinistra) e R (Destra): Questi pulsanti (situati in alto sul pulsante direzionale) ti permettono di scorrere tra gli oggetti senza dover tirare giù la barra oggetti.

PULSANTE DIREZIONALE: Sinistra o Destra muovono Blackhawk in quelle direzioni.

1. Quando si trova allo scoperto, “nasconde” Blackhawk nell’ombra.
2. Gli consente di saltare sulla sponda e di tirarsi su (prima di fare questo, il fucile deve essere messo via) - utilizza questo pulsante anche per salire le scale.
3. Ti permette di percorrere i cunicoli (il fucile deve essere messo via).
4. Inserisce una chiave nella serratura appropriata, se ne hai una nel tuo inventario.



Su



Giù

1. Abbassarsi. Questo serve principalmente per raccogliere oggetti.
2. Ti permette di scendere dalle scale o da una sponda.

I pulsanti delle azioni (A, B, X e Y) hanno funzioni diverse, a seconda se Blackhawk ha in mano l'arma o meno.

ARMA NON SPIANATA

A Tirare fuori l'arma dalla custodia

B Saltare in avanti (Salto generico)

X Utilizzare l'oggetto selezionato dell'inventario (quello corrente appare in alto a sinistra sullo schermo)

Y Tenendo premuta una direzione sul pulsante direzionale e dando un colpetto a questo pulsante, Blackhawk si mette a correre (saltare in corsa significa coprire una distanza maggiore che non con un semplice salto)

ARMA SPIANATA

A Rinfoderare l'arma

B Sparare

X Utilizzare l'oggetto selezionato dell'inventario (sulle sinistra dello schermo appare l'oggetto successivo)

Y Sparare all'indietro "senza guardare"

ARMI E OGGETTI

Il fucile è l'arma principale di Blackhawk. Nel corso del gioco, gli alleati Androthi ti aiuteranno a potenziare l'efficacia dell'arma.

Oltre al fucile, le armi ed oggetti seguenti possono essere acquisiti durante il viaggio:

BOMBE A SOSPENSIONE

Quando viene tirata, questa bomba "rotola" verso il bersaglio ed esplose.



BOMBE INCENDIARIE

Questa bomba fornisce un tipo di esplosione a "salto mortale" che danneggia più nemici in un colpo solo.



VESPE

Quando la impieghi, puoi guidare questa bomba con il pulsante direzionale e farla esplodere premendo X (ideale per distruggere terminali di computer).



POZIONE DI SALUTE

Sarai in grado di migliorare la tua salute trovando e bevendo queste pozioni. Esplora accuratamente i livelli - alcune di queste pozioni sono ben nascoste.



LEVITATORE

Questo viene utilizzato per raggiungere luoghi sopraelevati che Blackhawk non può raggiungere con



un normale salto. Per utilizzarlo, premi X per calarlo, poi premi Su sul pulsante direzionale per farlo levitare.



CHIAVE PONTE

Inserisci questa chiave nella serratura premendo Su sul pulsante direzionale, in modo da creare un ponte che Blackhawk può attraversare.



CHIAVE DI FERRO

Questa chiave viene utilizzata per "sbloccare" i campi energetici blu che Blackhawk incontra (premi Su sul pulsante direzionale per inserire la chiave).

LE PERSONALITÀ DI TUUL



RE VLAROS

Il vecchio signore di Tuul e padre di Kyle.



GALADRIL

Mago di corte di Tuul e miglior amico di Vlaros.



LA VEGGENTE MONCA

Una druidessa della foresta che guida la lotta degli Androthi contro le forze di K'Dra'Suul nelle foreste.

THOROS

Creatore delle Pietre della luce e delle tenebre. La sua tomba si trova nel deserto dove si dice abbiano visto la luce le pietre.



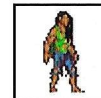
SARLAC

Il cattivissimo, mago come Galadril che i poteri della Pietra Scura hanno trasformato, insieme ai suoi servi, in mostri ributtanti. Sarlac usa il potere della Pietra contro gli Androthi.



ANDROTHI

Sono i buoni che spesso ti aiuteranno con informazioni ed oggetti utili.



ANDROMEDOGS

Temendo l'inevitabile vittoria di Sarlac, alcuni Androthi sono andati con lui per evitare di essere distrutti. Questi traditori sono particolarmente odiati dagli Androthi.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

Il nemico più comune (creature mostruose) di Blackhawk che compaiono nel gioco con vari gradi di difficoltà.



WHAR'ORK

Queste terrificanti creature blu si aggirano nelle profondità delle miniere di Xandralite, dove non esitano a



schioccare la frusta sulla schiena degli Androthi fatti schiavi.



ROCK BEASTS (BELVE DI ROCCIA)

Una volta erano mansueti abitanti del deserto, ma ora sotto l'influsso di Sarlac sono tesi a distruggere gli Androthi con il loro particolare attacco "rock and roll".



EEEKERS

Piante tentacolari che divorano vittime ignare. Emettono un suono stridulo quando sono minacciate.



MINE RAGNO

Questi esplosivi ambulanti sono creature pestifere che mettono alla prova Blackhawk durante tutto il suo viaggio. Le Bombe Incendiarie sono particolarmente utili contro queste mine-ragno.

LA HISTORIA DE TUUL

Durante siglos Tuul fue un mundo pacífico en el que sólo una raza habitaba el planeta. Su gobernador era un sacerdote shaman que, según reza la leyenda, estaba bendecido con el don de la sabiduría. El cargo de sacerdote había pasado de padres a hijos durante generaciones, sin que nada interrumpiera esta cadena. Pero cuando nacieron los gemelos de Thoros, el 99 sacerdote en la línea de sucesión, surgió la duda sobre quién debería heredar. Tras exhaustivos tests de inteligencia, quedó de manifiesto que ninguno de los dos niños era claramente superior al otro. De modo que, cierto día, los dos futuros gobernadores y su padre se adentraron en el desierto - en la zona que hoy en día se conoce como Las Arenas del Pesar - para decidir quién sería el próximo gobernador de Tuul. Los niños regresaron tres días después, trayendo consigo dos gemas de gran tamaño: una clara y otra oscura. Dijeron que su padre había muerto y que su cuerpo se había transformado en las dos gemas que tenían en su poder. Su saburía y conocimientos se hallaban contenidos en las gemas, y cada uno había elegido una diferente. Tuul sufriría en el futuro las consecuencias de estos acontecimientos. A partir de ese día, Tuul se dividió en dos facciones: algunos habitantes siguieron al hijo que portaba la Piedra Clara, y establecieron un reino al norte del desierto que recibiría el nombre de Androth. El resto siguió al guardián de la Piedra Oscura y se asentaron al sur del desierto, en una zona a la que bautizaron con el nombre de Ka'dra'suul. Androth prosperó y sus gentes mantenían la reverenciada Piedra Clara en un patio, rodeada de jardines con plantas exóticas que florecían bajo el beneficioso influjo de la piedra. Las gentes de Ka'dra'suul optaron por enterrar su piedra en las catacumbas situadas bajo el torreón central del gran castillo, y sufrieron mutaciones físicas y psicológicas. Descuidaron la Piedra Oscura y como consecuencia, ésta convirtió a los Ka'dra'suul en una raza de seres crueles. Pero un día, de entre estas gentes se alzó un joven guerrero, de nombre Sarlac, que comen-



zó a predicar contra los Androthi, en el norte. Su misión era conducir a los Ka'dra'suul hacia un mejor futuro. Pronto subió al poder y gobernó sus tierras desde un gran castillo central al que él llamaba su Torreón de las Sombras. Condujo a su pueblo hacia el norte, para luchar contra los Androthi, quienes pronto fueron vencidos y esclavizados por las hordas de Sarlac. Utiliza el poder de la Piedra Clara contra Sarlac. El destino de Kyle Black Hawk está en tus manos. Tu misión consiste en guiar a este guerrero a través de las peligrosas regiones de Tuul y encontrar a Sarlac. Las cualidades mercenarias de Blackhawk, así como las armas y artículos que irás adquiriendo, te servirán de ayuda en tu gesta.

PRECAUCIONES DE SEGURIDAD

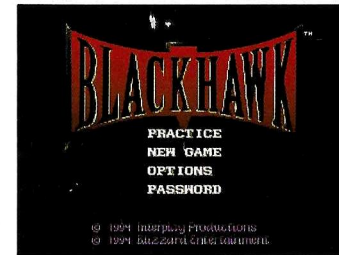
Sigue los siguientes consejos para mantener el cartucho de juego para la Super NES® en las mejores condiciones posibles:

1. Mantén el cartucho de juego alejado del calor, el frío, el agua y la luz solar directa. El tiempo ya es bastante malo en Tuul como para que tú tengas que empeorar la cosa.
2. Guárdalo en la caja cuando no lo estés usando, ¡no dejes a Blackhawk a la intemperie!
3. Si el cartucho coge polvo, utiliza un paño suave y seco para limpiarlo. No utilices ningún tipo de producto químico para limpiarlo. Incluso en pleno fragor de la batalla, a Blackhawk le gusta cuidar su aspecto, así que no dejes que se ensucie.
4. No desmontes el cartucho de juego. Dentro no hay nada que puedas utilizar para otros usos, además, no querrás que Sarlac se cuele en tu casa, ¿verdad?
5. Asegúrate siempre de que el interruptor está apagado antes de sacar o meter el cartucho de juego en tu Super NES®. Podrías causar serios daños a los paisajes y edificios de Tuul, lo que no haría más que dificultar la tarea de Blackhawk.



CÓMO COMENZAR EL JUEGO

Tras haber metido el cartucho de Blackhawk en tu Super NES, aparecerán varias pantallas introductorias. Pulsa START hasta que aparezca la pantalla del título y verás varias opciones: PRACTICE (PRÁCTICA), NEW GAME (OTRO JUEGO), OPTIONS (OPCIONES) y PASSWORD (CONTRASEÑA).



Si seleccionas PRACTICE, pasarás a través de una lección de juego que te permitirá familiarizarte con los controles básicos del juego, las armas y los artículos, antes de empezar a jugar. La opción de NEW GAME hará que empieces otra partida directamente desde el nivel de apertura. Con OPTIONS podrás elegir si quieres activar o desactivar la música y los sonidos. Para pasar de largo niveles que ya has completado, selecciona la opción de PASSWORD. Utiliza el controlador para introducir la contraseña adecuada y comenzará otro juego en el nivel designado. Asegúrate de que anotas las contraseñas a medida que completas los niveles, puedes usar el apartado para contraseñas que tiene este manual.

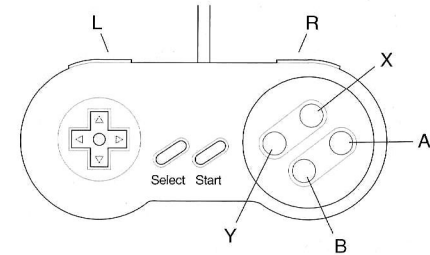
UN RECORRIDO DIDÁCTICO POR EL JUEGO

El propósito de este apartado es guiarte a través de los primeros minutos del juego y ayudarte a que te acostumbres a los controles.

Para comenzar el juego en el primer nivel, pulsa el botón Start una vez en la opción NEW GAME en el menú principal, y de nuevo cuando aparezcan las pantallas introductorias. Para llegar a la escalera de mano, deja la escopeta (pulsa el botón A) y salta (botón B) a la otra plataforma. Colócate bajo el saliente en que descansa la escalera, aprieta la parte de arriba del mando direccional y comienza a subir. Tras subir la escalera, sal de la pantalla en la que estés hacia la derecha. Pasa al saliente y trepa hasta donde se encuentra el prisionero. Agáchate (parte de abajo del mando direccional) para recoger las dos bolsas de artículos: se trata de bombas de efecto retardado que permanecerán en tu inventario hasta que las uses. A continuación tendrás que volar la puerta con una de esas bombas (pulsa X). Tras cruzar por la puerta destrozada, desenfunda tu escopeta y pulsa la parte de arriba del mando direccional para esquivar los disparos de tu enemigo; espera hasta que él amartille su arma antes de dispararle. Salta al otro lado, recoge la bolsa de artículos y trepa por la escalera. Utiliza las bombas de efecto retardado para volar las dos puertas que hay a continuación. En la segunda puerta, asegúrate de que tu aliado Androthi no se halla demasiado cerca de la puerta cuando hagas estallar la bomba. Cuando lo hayas liberado, te dará una poción curativa. Sube la escalera y camina por el pasadizo (pulsa la parte de arriba del mando direccional).

Ya casi has completado el primer nivel. Si continúas recogiendo artículos y reuniendo toda la información que puedas, terminarás el juego con éxito.

LOS CONTROLES DEL JUEGO



START: sirve para comenzar el juego y detenerlo. También te permite continuar (“Continue”) o rendirte (“Give up”) cuando estas opciones aparecen en pantalla.

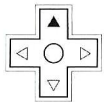
SELECT: sirve para hacer bajar la barra de artículos y para pasar de uno de los artículos de tu inventario a otro. Se puede utilizar en cualquier momento del juego.

L y R: estos botones (situados en la parte de arriba del controlador), te permiten ir pasando por los distintos artículos sin tener que sacar la barra de artículos.

EL MANDO DIRECCIONAL

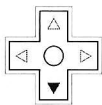
La parte izquierda y derecha mueven a Blackhawk en estas direcciones.

1. Cuando está en zona descubierta, Blackhawk se esconde en las sombras.
2. Le permite saltar hacia arriba, hacia un saliente (antes de hacer esto debe retirar el arma). Utiliza este botón cuando quieras trepar por escaleras de mano.
3. Te permite caminar por pasadizos (el arma debe ser retirada antes de hacer esto).



Arriba

4. Inserta una llave en la cerradura apropiada, siempre que tengas una en tu inventario.



Abajo

1. Agacharse. Se utiliza principalmente para recoger artículos.
2. Te permite bajar por una escalera o descender de un saliente.

Los botones de acción (A, B, X y Y) tienen diferentes funciones dependiendo de si Blackhawk empuña o no un arma.

ARMA NO DESENFUNDAD

A El botón A sirve para desenfundar el arma.

B Saltar hacia delante (Gran salto).

X Utilizar el artículo seleccionado en tu inventario (el artículo en uso aparece en la parte superior izquierda de la pantalla).

Y Si mantienes pulsada una parte del mando direccional y das toques a este botón, Blackhawk corre. (Si salta mientras está corriendo, cubrirá más distancia que un salto estando parado).

CON EL ARMA DESENFUNDAD

A: el botón A hace enfundar el arma.

B Disparar el arma.

X Utilizar el artículo seleccionado en tu inventario (el siguiente artículo disponible aparece en la parte superior izquierda de la pantalla).

Y Disparar hacia atrás "sin mirar".

ARMAS Y ARTÍCULOS

La escopeta es el arma básica de Blackhawk. En el transcurso del juego, los aliados Androthi te ayudarán a mejorar la eficacia de las armas.

Además de la escopeta, puedes adquirir los siguientes artículos y armas durante tu viaje:

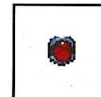
BOMBAS DE EFECTO RETARDADO

Cuando arrojas estas bombas, ruedan hacia su objetivo y luego estallan.



BOMBAS INCENDIARIAS

Esta bomba realiza una explosión de "salto mortal" que puede alcanzar a varios enemigos a la vez.



AVISPAS

Cuando lanzas estas bombas, puedes dirigir las con el mando direccional y hacerlas explotar pulsando el botón X. Son ideales para destruir terminales de ordenador.



POCIÓN CURATIVA

Si encuentras y te bebes esta poción, tu salud mejorará. Explora los niveles a fondo porque suelen estar bien escondidas.



ELEVADOR

Se utiliza para alcanzar zonas elevadas a las que Blackhawk no puede llegar de un simple salto. Para usar el elevador, pulsa X para que baje y luego utiliza la parte de arriba del mando direccional para elevarlo.





LLAVE DEL PUENTE

Utiliza la parte de arriba del mando direccional para meter esta llave en la cerradura y se formará un puente por el que Blackhawk podrá cruzar.



LLAVE DE HIERRO

Esta llave se utiliza para abrir los campos de fuerza azules que Blackhawk se encuentra (pulsar la parte de arriba del mando direccional para meter la llave).

LOS PERSONAJES DE TUUL



EL REY VLAROS

El antiguo dirigente de Tuul, padre de Kyle.



GALADRIL

El hechicero de Tuul y el mejor amigo de Vlaros.



LA VIDENTE MANCA

Una druida del bosque que dirige a los Androthi en su lucha en los bosques contra los Ka'Dra'Suul.

THOROS

Fuente originaria de la Piedra Clara y Oscura. Sus restos yacen en el desierto donde se dice que fueron creadas las piedras.



SARLAC

El peor de los malos: antaño fue un hechicero como Galadril, pero los poderes de la Piedra Oscura lo han convertido a él y a sus secuaces en horribles monstruos. Sarlac maneja el poder de la Piedra Oscura contra los Androthi.



ANDROTHI

Son los buenos y a menudo te proporcionarán información y cosas útiles.



ANDROMEDOGS

Por temor a la victoria de Sarlac, algunos Androthi se han unido a sus fuerzas para evitar ser destruidos. Los Androthi odian a estos proscritos traidores.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

Estos duendes son los enemigos más corrientes de Blackhawk. Van apareciendo a lo largo del juego y algunos son más difíciles de vencer que otros.



WHAR'ORK

Estas horrendas criaturas azules acechan en las profundidades de las minas de xandralita, y no dudan ni un momento en



hacer restallar sus látigos sobre las espaldas de los prisioneros Androthi.



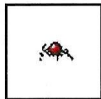
BESTIAS DE LAS ROCAS

Antaño fueron dóciles habitantes del desierto, pero ahora, bajo la influencia de Sarlac, intentan destruir a los Androthi con su exclusivo ataque "roca-nrolero".



EEKERS

Plantas con tentáculos que devoran a sus desprevenidas víctimas. Cuando tienen dolor emiten un sonido estridente.



ARAÑAS-MINAS

Estas fastidiosas criaturas son explosivos andantes que ponen a Blackhawk constantemente a prueba. Las bombas incendiarias son especialmente útiles contra ellas.

LEGENDEN OM TUUL

För flera hundra år sedan var Tuul en fredlig värld, då bara ett folkslag levde där. Deras härskare var en mäktig shaman som enligt legenden välsignats med all kunskap i världen. Denna post nedärvdes av den äldste sonen i flera hundra generationer. Men när tvillingsönerna till Thoros den 99:de föddes blev tronföljden oklar. Noggranna tester av deras intellektuella kapacitet avslöjade att ingen var den andre överlägsen. Så en dag vandrade de två tronpretendenterna och deras fader ut i öknen, numera kallad Sorgernas Dyner, för att avgöra vem som skulle bli nästa härskare över Tuul. Sönerna kom tillbaka efter tre dagar med varsin juvel, den ena ljus, den andra mörk. De sade att fadern var död men att hans kropp transformerats till de två juvelerna de bar på. Hans klokhet och kunskap bevarades i dessa juveler och vardera sonen hade gjort sitt val. Följderna av denna händelse skulle för all framtid påverka Tuul. Efter den dagen delades Tuuls befolkning i två läger. Vissa valde att följa sonen med Ljusets sten norr om öknen där de grundade ett konungarike som sedermera blev känt som Androth. Andra följde väktaren av Mörkrets sten till området söder om öknen kallat Ka'dra'suul. Androth blomstrade. Dess folk förvarade den vördade juvelen Ljusets Sten i en centralt belägen park, omgiven av trädgårdar med exotiska blommor som växte yppigt under påverkan av juvelens vibrerande energi. Folket i Ka'dra'suul valde att begrava sin juvel, Mörkrets Sten, djupt ner i katakomberna under huvudtornet i det storslagna slottet, för vilket de dock utsattes för fysiska och mentala mutationer. Efter som Mörkrets Sten ignorerades av sitt folk förvandlade juvelen invånarna i Ka'dra'suul till en grym och skoningslös ras. En ung krigare steg fram ur folkhavet. Hans namn var Sarlac och han predikade mot Androth-folket i norr. Han menade att det var Ka'dra'suul-folkets skyldighet att ta makten över dem. Sarlac vann folkets öra och tog följdakligen makten. Han rege-



rade sitt rike från det mäktiga slott han kallade Skuggornas Fäste, och under hans ledning besegrades och förslavades Androths folk. Kyle Blackhawks öde ligger i dina händer. Ditt uppdrag är att styra denna duktiga krigare genom de farliga regionerna på Tuul och hitta Sarlac. Använd dig av Blackhawks stridsförmåga och de vapen och föremål du skaffar dig under spelets gång för att fullborda uppdraget.

SÄKERHETSFÖRESKRIFTER

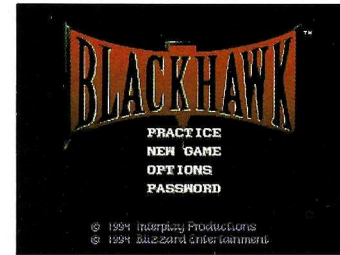
Se till att din Super NES® Game Pak-kassett är i bästa möjliga skick genom att göra följande:

1. Förvara kassetten på ett sätt som skyddar den från värme, kyla, vatten och direkt solljus. Vädret på Tuul är dåligt nog utan yttre påverkan.
2. Förvara kassetten i sitt skyddshölje när den inte används, så att du inte lämnar Blackhawk försvarslös.
3. Om kassetten blir dammig ska du använda en ren mjuk trasa för att rengöra den. Använd inte någon form av kemikalier för att rengöra kassetten. Även i stridens hetta är Blackhawk mycket mån om sitt yttre, så håll honom ren.
4. Plocka inte isär kassetten. Det finns ingenting i den som kan användas till någonting annat dessutom kan det vara olämpligt att släppa lös Sarlac i huset...
5. Du ska alltid försäkra dig om att strömmen är bortkopplad när du sticker in i, eller plockar ut en spelkassett från, Super NES-enheten. Du kan annars riskera att allvarligt skada byggnaderna och landskapet på Tuul, vilket gör Blackhawks uppdrag mycket svårare.



STARTA SPELET

När du stoppat in kassetten och slagit på strömmen kommer flera introduktionsbilder att visas. Bläddra genom dem snabbt genom att upprepade gånger trycka på STARTKNAPPEN till dess att du kommer till titelskärmen där du ges följande alternativ: PRACTICE (Övning), NEW GAME (Nytt spel), OPTIONS (Alternativ) och PASSWORD (Lösenord).



Om du väljer PRACTICE kommer du att ledas runt en övningsnivå där du kan bekanta dig med de grundläggande styrfunktionerna, vapnen och föremålen innan du börjar spela på allvar. Om du väljer alternativet NEW GAME kommer du omedelbart att starta ett nytt spel på den första nivån. Om du väljer OPTIONS kan du bestämma om musik och ljudeffekter ska vara av- eller påslagna. Du hoppar över fullbordade nivåer genom att välja PASSWORD och på denna skärm skriva in korrekt lösenord med hjälp av styrplattan. Spelet börjar då på den nivå vars lösenordet du valt. Se därför alltid till att anteckna det lösenord du får när du genomfört en nivå. Du kan med fördel använda dig av den anteckningsbok för lösenord som finns i denna handbok.

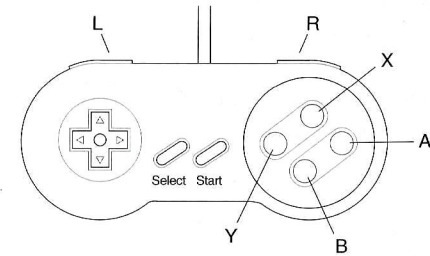
GENOMGÅNG

Syftet med detta avsnitt är att leda dig genom de första minuterna av spelet och vänja dig vid en del av funktionerna.

Välj alternativet **NEW GAME** på huvudmenyn och tryck en gång på **START-KNAPPEN** och sedan en gång till när introduktionsskärmarna visas. Detta startar ett nytt spel på den första nivån. För att komma till stegen stoppar du undan hagelbössan (genom att trycka på **A-KNAPPEN**) och hoppa över till den andra hyllan (genom att trycka på **B-KNAPPEN**). Placera figuren under den hylla som stegen står på, tryck sedan på **D-KONTROLL UPP** så att figuren kommer upp på stegen. När du klättrat uppför hela stegen lämnar du skärmbilden i höger riktning. Gå vidare till hyllan och klättra upp till den hylla där fången är placerad. Ta upp bägge föremålen genom att huka vid dem (**D-KONTROLL NED**) de är svävarbomber och de finns i din utrustning till dess att du använder dem. Härnäst måste du spränga dörren med en av dessa bomber (tryck på **X-KNAPPEN**). När du gått genom den sprängda dörren ska du omedelbart dra hagelbössan och trycka på **D-KONTROLL UPP** så att du undviker ett anfall. Din fiende kommer att skjuta flera skott i din riktning vänta till dess att han spänner hanen efter att ha skjutit, och skjut honom sedan. Hoppa över till den andra sidan och plocka upp föremålet innan du klättrar upp på stegen. Spräng de nästkommande två dörrarna med svävarbomber. Vid den andra av dem ska du se till att din allierade **Androth** inte står för nära dörren när den sprängs. När du befriat honom kommer han att ge dig en läkedryck. Klättra upp på stegen och gå genom tunneln (genom att trycka på **D-KONTROLL UPP**).

Du är nu på god väg att klara av den första nivån. Så länge som du fortsätter att plocka upp föremål och samla all information du kan få tag på kommer du att ha framgång i spelet.

STYRNING AV SPELET



START Med denna knapp startar du spelet och tar paus i spelet. När alternativen "Continue" (Fortsätt) och "Give up" (Ger upp) visas under spelets gång kan du välja dem med denna knapp.

SELECT Med denna knapp tar du fram föremålsraden och går igenom förrädslistan. Du kan när som helst under spelets gång gå till förrädslistan.

VÄNSTER- och HÖGERKNAPPEN Med dessa knappar kan du bläddra genom föremålen på din utrustningslista utan att först ta fram föremålsraden.

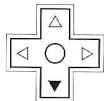
D-KONTROLLEN

VÄNSTER och **HÖGER** förflyttar Blackhawk i respektive riktning.

1. När Blackhawk finns ute i det fria kommer han att döljas i skuggorna.
2. Låter Blackhawk hoppa upp på en hylla och dra sig upp (hagelbössan måste stoppas undan först) du klättrar även upp på stegar med denna knapp.
3. Gå genom en tunnel (med undanstoppad hagelbössan) genom att trycka på denna knapp.
4. Stick in en nyckel i ett lås (om du är utrustad med denna nyckel).



UPP



NED

1. Huka. Detta används huvudsakligen för att plocka upp föremål.
2. Klättra ned på en stege.

Aktivitetsknapparna A, B, X och Y har olika funktioner beroende på om Blackhawk har bössan i handen eller inte.

Bössan i hölstret

A-KNAPPEN Drar bössan från hölstret.

B-KNAPPEN Hoppa framåt (brett hopp).

X-KNAPPEN Använd det valda föremålet (det för tillfället valda föremålet visas i skärmbildens övre vänstra kant).

Y-KNAPPEN Blackhawk springer om du håller en av **D-KONTROLL-KNAPPARNA** nedtryckt och du samtidigt trycker på denna knapp. Ett hopp blir längre om Blackhawk springer.

Bössan i handen

A-KNAPPEN Stoppa bössan i hölstret.

B-KNAPPEN Skjut.

X-KNAPPEN Använd det valda föremålet (nästa tillgängliga föremål visas i skärmbildens övre vänstra kant).

Y-KNAPPEN Skjut bakåt utan att sikta.

VAPEN OCH FÖREMÅL

Hagelbössan är Blackhawks huvudvapen. Under spelets gång kommer hans allierade Androthier att hjälpa dig att förbättra bössans effektivitet.

Förutom hagelbössan kan du plocka upp följande föremål och vapen under spelets gång:

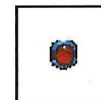
SVÄVARBOMBER (HOVER BOMBS)

När du kastar denna bomb rullar den mot målet och exploderar.



ELDBOMBER (FIRE BOMBS)

Denna bomb exploderar med en rotation som kan skada flera fiender samtidigt.



GETINGAR (WASPS)

Denna bomb styrs vid användningen med hjälp av **D-KONTROLLEN** mot sitt mål och den sprängs när du trycker på **X-KNAPPEN** vilket gör den idealisk för att spränga dator-terminaler.



LÄKEDRYCK (HEALTH POTION)

Du förbättrar din hälsa genom att hitta och dricka dessa drycker. Se till att undersöka alla nivåer med största noggrannhet vissa av dryckerna är väl gömda.



SVÄVARE (LEVITATOR)

Denna används för att komma till upphöjda områden som Blackhawk inte kan hoppa till på det vanliga sättet. Använd



svävaren genom att först trycka på X-KNAPPEN för att släppa den och sedan D-KONTROLL UPP för att lyfta den.



BRONYCKEL (BRIDGE KEY)

Stick in den i låset genom att trycka på D-KONTROLL UPP vilket bygger en bro som Blackhawk kan gå över.



JÄRNNYCKEL (IRON KEY)

Denna nyckel används till att låsa upp de blå kraftfält som Blackhawk stöter på. (Stick in den i låset genom att trycka på D-KONTROLL UPP.)

FIGURERNA PÅ TUUL



KUNG VLAROS

Den gamle härskaren på Tuul, fader till Kyle Blackhawk.



GALADRIL

Tuuls bästa trollkarl och Vlaros bästa vän.



SYNSKA ONEHAND

Kvinnlig druid som leder skogsfolket i Androth i kampen mot Ka'dra'suul.

THOROS

Ursprunget till både Ljusets och Mörkrets stenar. Hans tempel finns i ödemarken där det sägs att juvelerna har sitt ursprung.



SARLAC

Sista skriket vad gäller elakingar. Han var en gång en trollkarl och Galadrils like men krafterna i Mörkrets sten har förvandlat honom och hans underhuggare till ondsinta monster. Sarlac använder kraften i Mörkrets sten mot folket i Androth



ANDROTHIER

Dessa är de goda figurerna som ofta kommer att hjälpa dig med värdefulla upplysningar och föremål.



ANDROMEDOGS

I rädslan över att Sarlac var oemotståndlig har vissa Androthier slagit sig samman med Sarlac för att undvika förödelse. Dessa förrädare hatas av Androthierna.



GRAG'OH

De mest vanligt förekommande fiender som Blackhawk har att möta är dessa troll och de förekommer i hela spelet och är olika svåra att bekämpa.



WHAR'ORK

Dessa blå kreatur med olycksbådande utseende smyger omkring djupt nere i Xandralitgruvorna och tvekar aldrig att



piska de förslavade Androthierna.



KLIPPODJUR

Dessa en gång så tama ökeninvånare har nu tack vare Sarlacs inflytande förvandlats till villiga Androthi-förgörare med sitt unika "rock and roll"-anfall.



EEKERS

Tentakelliknande växter som äter omisstänksamma offer. De avger ett gällt oljud när de har problem.



SPINDELMINOR

Dessa kringvandrande bomber är bråkstakar som hela tiden testar Blackhawks tålamod. Eldbomber är speciellt verk-samma mot dem.

TUULIN HISTORIA

Tuul oli rauhassa elävä maailma - vuosisatoja sitten, jolloin vain yksi ihmisrotu asui planeetalla. Heidän hallitsijansa oli suuri hengenmies/shaamaani, jolle oli legendan mukaan siunaantunut kaikki tiedot. Tämä korkea asema oli siirtynyt keskeytyttä isältä vanhimmalle pojalle satojen sukupolvien ajan. Mutta kun 99. hengenmiesten jälkeläiselle, Thorokselle syntyi kaksoiset, perimysjärjestys oli epäselvä. Perusteellisissa älykkystesteissä paljastui, ettei kumpikaan poika ollut selvästi toista parempi. Eräänä päivänä kaksi hallitsijakandidaattia lähtivät isänsä kanssa matkalle autiomaahan - joka tunnetaan nyt nimellä Surun hietikko -ratkaistakseen, kenestä tulisi Tuulin seuraava hallitsija. Pojat palasivat takaisin kolme päivää myöhemmin kahden suuren jalokiven kanssa, yksi vaalea ja toinen tumma. He ilmoittivat, että heidän isänsä oli kuollut. Hänen ruumiinsa oli muuttunut heidän käsissään nyt pitämiksi kahdeksi jalokiveksi. Hänen viisautensa ja tietonsa olivat näiden kahden jalokiven sisällä ja kumpikin pojista oli valinnut yhden omakseen. Tämän tapahtuman jälkiseuraukset tunnettaisiin kaikkialla Tuulissa ikuisesti. Siitä päivästä lähtien Tuul käsitti kaksi selvästi erotettavaa kansaa. Jotkut tahtoivat seurata Vaaleaa kiveä hallussaan pitävää poikaa autiomaan pohjoisosaan, jonne he perustivat kuningaskunnan nimeltä Androth. Toiset seurasivat Tumman kiven haltijaa ja asettuivat asumaan autiomaan eteläosaan, alueelle nimeltä Ka'dra'suul. Androth menestyi; kansa piti syvästi kunnioittamaansa Vaaleaa kiveä keskellä linnanpihaa, jota ympäröivät kiven voimaa pursuavan energian alla kukoistavat eksoottiset kukkapuutarhat. Ka'dra'suulin asukkaat halusivat haudata kivensä syvälle katakombiin suuren linnan keskustornin alle, ja he kärsivät fyysisiä sekä psykologisia mutaatioita. Kansansa laiminlyövä Tumma kivi reagoi muovaamalla ka'dra'suulilaiset olentojen julmaan kilpaan.

Kansan joukosta kohosi sitten nuori soturi nimeltä Sarlac, ja hän saarnasi pohjoisessa olevia androthilaisia vastaan. Hänen velvollisuutensa oli oikaista Ka'dra'suulin kokema vääryys. Sarlac nousi nopeasti valtaan ja hallitsi maata suuresta keskeisestä linnasta käsin, jota hän kutsui Varjolinnoitukseeseen. Hän johti kansansa pohjoisessa asuvia androthilaisia vastaan, ja he joutuivat pian Sarlacin joukkojen orjuuteen. Kyle Black-hawkin kohtalo lepää nyt käsissäsi. Sinun tehtäväsi on ohjata kekseliäs soturi Tuulin vaarallisten alueiden halki ja löytää Sarlac. Käytä tehtävässäsi apuna Blackhawkin laskelmoivia kykyjä hankkimiesi aseiden ja esineiden ohella.

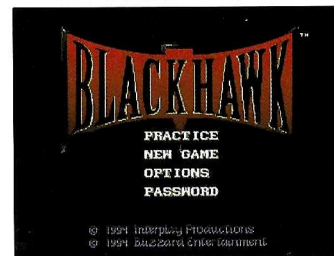
VAROTOIMENPITEET

Ehdotamme noudattamaan seuraavia toimenpiteitä pitääksesi Super NES® -pelikasettisi parhaassa mahdollisessa kunnossa:

1. Pidä pelikasetti poissa kuuman, kylmän, veden tai suoran auringonvalon läheisyydestä. Tuulin ilmasto-olosuhteet ovat kyllin huonot ilman ulkopuolista häirintää.
2. Säilytä se suojapakkauksessaan, kun se ei ole käytössä tai jätät Blackhawkin puolustuskyvyttömäksi.
3. Jos pelikasettiin kertyy pölyä, puhdista se puhtaalla pehmeällä rievulla. Älä käytä mitään kemikaaleja pelikasetin puhdistukseen. Jopa taistelun tuoksinnassa Blackhawk on ylpeä ulkonäöstään, joten älä anna sen likaantua.
4. Älä hajota pelikasettia osiin. Siinä ei ole mitään osia, joita voisit käyttää muuhun tarkoitukseen - sitä paitsi et varmaankaan halua päästää Sarlacia vapaalle jalalle kotonasi!
5. Varmista aina, että virta ei ole päällä, kun panet pelikasetin Super NES® -koneeseen tai otat sen pois. Voit aiheuttaa vakavia vaurioita Tuulin rakenteille ja maisemaan, mikä tekee Blackhawkin tehtävästä vielä vaikeamman.

PELIN ALOITUS

Kun olet pannut Blackhawk Super NES -pelikasetin sisään, näkyviin ilmestyy useita esittelyruutuja. Paina START-näppäintä (aloitus), kunnes pääset otsikkoruutuun, josta näkyy useita vaihtoehtoja - PRACTICE (harjoittelu), NEW GAME (uusi peli), OPTIONS (vaihtoehdot) ja PASSWORD (tunnussana).



Valitsemalla HARJOITTELUN saat käydä läpi opastuksen, jonka avulla pystyt perehtymään pelin perussäätimiin, aseisiin ja esineisiin, ennen kuin aloitat varsinaisen pelin. UUSI PELI aloittaa heti pelin avaustasolta. VAIHTOEHDOT kääntää musiikin ja äänen päälle tai pois päältä.

Kun haluat jättää väliin ne tasot, jotka olet jo suorittanut loppuun, valitse TUNNUSSANA-vaihtoehto. Käytä peliohjainta syöttääksesi asianmukaisen tunnussanan sisään, ja uusi peli alkaa määrätyltä tasolta (kirjoitathan varmasti tunnussanat muistiin suorittaessasi tasoja loppuun - voit käyttää tässä ohjekirjassa olevaa tunnussanamuistikirjaa pitämään niistä lukua).

OPASTUS/KIERROS

Tämän osan tarkoituksena on ohjata sinut pelin ensimmäisten minuuttien läpi ja auttaa sinua totuttautumaan muutamiiin säätimiin.

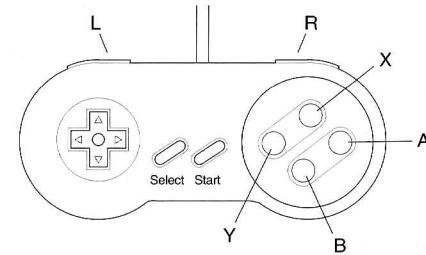
Paina aloitusnäppäintä kerran päävalikon UUSI PEILI -vaihtoehdossa, ja kun esittelyruudut ilmestyvät näkyviin, paina sitä taas uudelleen aloittaaksesi pelin ensimmäisellä tasolla. Päästäksesi tikkaille pane ase sivuun (painamalla A-näppäintä) ja hyppää (painamalla B-näppäintä) toiselle ulkonemalle. Asetu sen ulkoneman alle, jolla on tikkaat, työnnä peliohjain ylös ja vedä itsesi ylös. Kiiivettyäsi tikkaita ylös poistu senhetkisestä ruudusta oikealle.

Etene ulkonemaa päin ja kiipeä ulkonemalle, jolle vanki on kytketty. Nosta molemmat esinepussit ylös kumartumalla (peliohjain alas) - nämä ovat leijupommeja ja ne pysyvät varastossasi, kunnes käytät niitä. Seuraavaksi sinun on räjäytettävä ovi yhdellä näistä pommeista (paina X-näppäintä).

Käveltyäsi räjäytetystä ovesta sisään vetäise heti haulikkosi esiin ja paina peliohjainta ylös piiloutuaksesi hyökkäykseltä. Vihollinen ampuu useita laukauksia suuntaasi - odota, kunnes hän virittää aseensa tulituksen jälkeen ja ammu sitten. Hyppää toiselle puolelle, poimi esinepussi ylös ja kiipeä tikkaita ylös. Räjäytä seuraavat kaksi ovea leijupommeilla. Varmista toisen oven kohdalla, että androthilaisliittolaisesi ei seiso liian lähellä ovea pommin räjähtäessä. Kun olet vapauttanut hänet, hän antaa sinulle terveystuoksen. Kiipeä tikkaita ylös ja kävele käytävän läpi (painamalla peliohjainta ylös).

Olet nyt hyöän mathkaa kohti ensimmäisen tason loppua. Niin kauan kuin jatkat esineiden keräämistä ja saat mahdollisimman paljon tietoja, menestyt pelissä.

PELIN SÄÄTIMET



START (aloitus) aloittaa pelin ja pitää pelissä tauon. Sen avulla pystyt myös "jatkamaan" peliä tai "luopumaan" pelistä, kun nämä vaihtoehdot ilmestyvät näkyviin pelin aikana.

SELECT (valinta) tuo esineviivan alas ja selaa varaston läpi. Tähän pääset milloin tahansa pelin aikana.

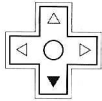
L- ja **R-**näppäinten (sijaitsevat ohjaimen yläosassa) avulla pystyt selaamaan esineiden läpi tarvitsematta vetää esineviivaa alas.

PELIOHJAIN: Vasen tai oikea siirtää Blackhawkin ko. suuntaan.

1. Kun Blackhawk seisoo selvästi näkyvässä, se "piilottaa" hänet varjoihin.
2. Antaa hänen hypätä ulkonemalle ja vetää itsensä ylös (ase on pantava sivuun ennen hyppyä) - käytä tätä näppäintä myös tikkaita pitkin kiipeämiseen.
3. Sallii sinun kävellä käytävien läpi (ase on pantava sivuun ennen tätä).
4. Panee avaimen asianomaiseen lukkoon edellyttäen, että sinulla on yksi varastossa.



Ylös



Alas

1. Kyyristys. Tätä käytetään pääasiassa esineiden noukkimiseen.
2. Sallii sinun kiivetä tikkaita alas tai ulkonemalle.

Toimintanäppäimillä (A, B, X ja Y) on eri toiminnot riippuen siitä, onko Blackhawkilla ase kädessään vai ei.

ASE EI OLE VEDETTY ESIIN

A vetää aseesi esiin kotelostaan

B hyppää eteenpäin (leveä hyppy)

X käyttää valikoitua esinettä varastostasi (senhetkinen esine näkyy ruudun vasemmasta yläkulmasta)

Y kun pidät peliohjaimen suuntanäppäintä alhaalla ja näpäytät tätä näppäintä, Blackhawk pystyy juoksemaan (hyppy juostessa kattaa pitemmän matkan kuin hyppy seisottaessa)

ASE VEDETTYNÄ ESIIN

A panee aseesi pois

B laukaisee aseesi

X käyttää valikoitua esinettä varastostasi (seuraava käytettävissä oleva esine näkyy ruudun vasemmasta yläkulmasta)

Y ampuu taaksepäin "katsomatta"

ASEET JA ESINEET

Haulikko on Blackhawkin pääasiallinen ase. Pelin aikana androthilaisliittolaiset auttavat sinua parantamaan aseesi tehokkuutta.

Haulikon lisäksi matkan aikana pystytään hankkimaan seuraavat aseet ja esineet:

LEIJUPOMMIT

Kun tämä pommie heitetään, se "pyörii" maalia kohti ja räjähtää.



TULIPOMMIT

Tämän pommin ominaisuutena on "kuperkeikkara-jähdys", joka voi vahingoittaa monta vihollista yhdellä kertaa.



AMPIAISET

Käyttäessäsi tätä pommia voit ohjata sitä peliohjaimella ja räjäyttää sen painamalla X-näppäintä (ihanteellinen näyttöpäätteiden tuhoamiseen).



TERVEYSANNOS

Pystyt kohentamaan terveydentilaasi löytämällä näitä annoksia ja juomalla niitä. Tutki tasot läpikotaisin - jotkut annokset on piilotettu hyvin.



KOHOTIN

Tätä käytetään, jotta Blackhawk pääsee korkeille alueille, jolle hän ei yltä tavallisella hypyllä. Kun käytät



kohotinta, paina X-näppäintä pudottaaksesi sen ja paina sitten peliohjainta ylös kohottaaksesi sen.



SILTA-AVAIN

Pane tämä avain lukkoon painamalla peliohjainta ylös. Näin luot Blackhawkille sillan, jonka hän voi ylittää.



RAUTA-AVAIN

Tätä avainta käytetään Blackhawkin kohtaamien sinisten voimakenttien "avaamiseen" (paina peliohjainta ylös, kun panet avaimen sisään).

TUULIN HENKILÖT



KUNINGAS VLAROS

Tuulin vanha hallitsija ja Kylan isä.



GALADRIL

Tuulin vakinainen taikuri ja Vlarosin paras ystävä.



TIETÄJÄ YKSIKÄSI

Naispuolinen metsän druidi, joka johtaa androthilaisia heidän taistelussaan Ka'Dra'Suulia vastaan metsissä.

THOROS

Vaalen ja Tumman kiven luoja. Hänen hautansa sijaitsee joutomaalla, jossa ennustuksen mukaan kivet syntyivät.



SARLAC

Se perimmäinen ilkimys - aikoinaan taikuri kuten Galadril. Tumman kiven voimat ovat muuttaneet hänet ja hänen kätyrinsä kaameiksi hirviöiksi. Sarlac käyttää Tumman kiven suomaan valtaa androthilaisia vastaan.



ANDROTHILAISET

Nämä ovat niitä loistokavereita, jotka antavat sinulle usein hyödyllisiä tietoja ja esineitä.



ANDROMEDOGIT

Jotkut androthilaiset, jotka pelkäsivät Sarlacin voittavan väistämättömästi, liittyivät Sarlacin joukkoihin välttyäkseen tuholta.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

Blackhawkin halpamaisin vihollinen (peikko-oliot). Ne ilmestyvät näkyviin koko pelin ajan eri vaikeusasteilla.



WHAR'ORK

Nämä uhkaavannäköiset siniset oliot väijyvät syvällä Xandralite-kaivoksissa eivätkä ne epäröi koskaan läimäyttää ruoskillaan androthilaisorjia.





KIVIPEDOT

Aikoinan kesyt automaa-asukkaat ovat nyt alistuneet Sarlacin vaikutuksen alaisina tuhoamaan androthilaiset ainutlaatuisella "rock and roll"-hyökkäyksellään.



KILJUJAT

Lonkeromaiset kasvit, jotka tuhoavat paha aavistamattomat uhrinsa. Niistä lähtee hädässä läpitunkeva ääni.



HÄMÄHÄKKIMIINAT

Nämä kävelevät räjähdysaineet ovat epämiellyttäviä olioita, jotka koettelevat Blackhawkia koko hänen matkansa ajan - tulipommit ovat erityisen hyödyllisiä niitä vastaan.

TUULS HISTORIE

Tuul havde altid været en fredfyldt verden; men det er mange hundrede år siden, da det kun var en race af mennesker, som beboede planeten. Deres hersker var en mægtig præst og åndemanager, der som sagnet fortæller var velsignet med viden om alt. Stillingen som præst blev givet fra fader til ældste søn gennem mange hundrede af generationer. Men da Thoros, som var den nioghalvfemsindstyvende i præsterækken, fødte tvillinger, var tronfølget ikke nemt at afgøre. Udmattende intelligensprøver viste, at ingen af drengene var klar overlegen over den anden. En dag vovede de to drenge og deres fader sig ud i ørkenen, der nu er kendt som the Sands of Sorrow (Sorgens sand) for at afgøre, hvem den næste hersker af Tuul skulle være. Sønerne kom tilbage efter tre dage bærende på to store ædelstene; en lys ædelsten og en mørk ædelsten. Deres fader var død, fortalte de. Hans krop forvandlede sig til de to ædelsten, som de nu bar på. Hans viden og visdom var indeholdt i de to sten, og hver af sønnerne havde valgt hver sin. Eftervirkningerne af denne begivenhed ville for altid kunne mærkes i hele Tuul. Fra den dag bestod Tuul af to adskilte befolkninger. Nogle valgte at følge den søn, som besad den lyse ædelsten til et område nord for ørkenen, hvor de etablerede et kongerige, der blev kendt som Androth. Andre fulgte den mørke ædelstens herre til et område syd for ørkenen, som de kaldte Ka'dra'suul. Androth blomstrede, og befolkningen opbevarede den ærede lyse ædelsten i en central gårdsplads omgivet af eksotiske blomster og planter, som trivedes på grund af stenens dirrende energi. Ka'dra'suul valgte at begrave deres sten dybt inde i katakomberne under slottets borgtårn og befolkningen led fysiske så vel som psysiske mutationer. Den mørke ædelsten var blevet forsømt af dets folk og svarede igen ved at forandre Ka'dra'suulerne til en grusom race.



En dag opstår der en ung kriger fra befolkningen. Hans navn var Sarlac og han var imod Androth befolkningen mod nord. Sarlac sad snart på magten, og han regerede landet fra det store slot, som han kaldte sit Shadow Keep (Skyggetårn). Han førte sit folk imod Androthitterne mod nord, som hurtigt var besejret af Sarlacs horder og gjort til slaver. Kyle Blackhawks skæbne ligger nu i dine hænder. Det er din opgave at lede den snarrådige kriger gennem Tuuls farefulde områder og finde Sarlac. Brug Blackhawks beregnende evner og de våben og genstande, som du får fat på til at hjælpe dig gennem din søgen.

FORHOLDSREGLER

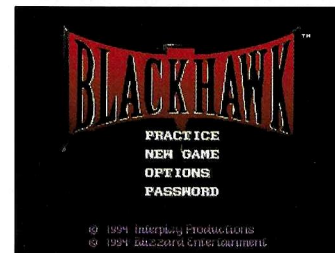
Følg disse forholdsregler for at holde din Super NES® i den bedst mulige stand:

1. Hold Game Pakken væk fra varme, kulde, vand og direkte sollys. Vejrforholdene i Tuul er dårlige nok i forvejen.
2. Opbevar kassetten i det beskyttende etui, når den ikke er i brug, ellers vil Blackhawk være forsvarsløs.
3. Hvis din Game Pak bliver støvet, kan du bruge en ren blød klud til at rengøre den med. Brug ikke kemiske rengøringsmidler til at rengøre Game Pakken. Selv i kampens hede er Blackhawk interesseret i sit udseende så lad være med at få ham snavset.
4. Skil ikke Game Pakken ad. Det er intet inden i som kan bruges til noget - med mindre du virkelig har lyst til at se Sarlac på fri fod i dit hus.
5. Se altid efter at strømmen er slukket for, når du indfører eller tager din Game Pak ud af din Super NES®. Hvis strømmen er tændt for, kan det beskadige bygninger og landskabet i Tuul, som jo kun vil gøre Blackhawks opgave endnu sværere.



START SPILLET

Efter at du har indført din Blackhawk Super NES Game Pak, vil flere introduktionsskærme fremkomme. Tryk på START indtil du kommer til titelskærmen, som giver dig flere valgmuligheder - PRACTICE (øve), NEW GAME (nyt spil), OPTIONS (muligheder) og PASSWORD (kodeord).



Ved at vælge PRACTICE vil du blive taget gennem et spil, hvor du kan gøre dig bekendt med kontrolgrebene i spillet, våben og genstandene, før du begynder et rigtigt spil. NEW GAME muligheden starter et spil fra begyndelsen. OPTIONS lader dig tænde og slukke for lyd og musik.

For at undgå niveauer, som du allerede har færdiggjort, skal du vælge PASSWORD muligheden. Ved at bruge kontrolpulten kan du skrive det korrekte kodeord, og et nyt spil vil begynde på det niveau, du har valgt (husk at skrive dine kodeord ned når du har færdiggjort et niveau - du kan bruge kodeordsbogen, som er i denne manual).

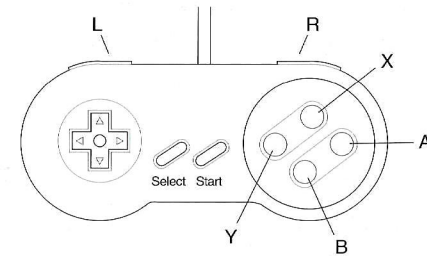
VEJLEDENDE SPIL / WALK-THROUGH

Meningen med denne afdeling er at føre dig gennem de første par minutter af spillet og hjælpe dig med at vænne dig til kontrolgrebene i spillet.

Tryk på **START** knappen når du er ved **NEW GAME** muligheden på hovedmenuen og igen, når de indledende skærme fremkommer for at begynde et nyt spil på det første niveau. For at komme frem til stigen skal du lægge haglgæværet fra dig (ved at trykke på **A**) og hoppe over til den anden afsats (ved at trykke på **B**). Placer dig selv under den afsats, som stigen står på og tryk op på kontrolpulten og løft dig selv op. Efter at du er kravlet op ad stigen, kan du forlade denne skærm ved at gå mod højre. Fortsæt mod afsatsen og kravl op til den afsats, hvor fangen er lænket fast. Saml begge poserne med genstande op ved at gå på hug (tryk ned på kontrolpulten) - disse er svævebomber, og de forbliver i dit lager, indtil du bruger dem. Derefter skal du sprænge døren med en af disse bomber (tryk på **X**). Efter at du er gået gennem den sprængte dør, skal du gøre dit haglgvær klart med det samme og trykke op på kontrolpulten for at gemme dig for angreb. Din fjende vil skyde flere skud i din retning - vent til han lader sit gevær efter at have skudt og skyd så. Hop over på den anden side og saml posen med genstande op og kravl op ad stigen. Spræng de næste to døre med svævebomberne. Ved den anden dør skal du passe på, at din Androthi allieret ikke står for tæt på døren, når du sprænger den i stykker. Når du har befriet ham, giver han dig en sundhedsmikstur, og derefter skal du kravle op ad stigen og gå gennem gangen (ved at trykke op på kontrolpulten).

Du er nu godt på vej mod at færdiggøre det første niveau. Hvis du bliver ved med at samle genstande og så megen viden som muligt, skal du nok komme gennem spillet med succes.

BETJENINGSGREB



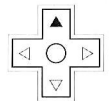
START: Starter og stiller spillet i pause. Giver dig også mulighed for at "Continue" (fortsætte) eller "Give up" (give op), når disse muligheder viser sig på skærmen under spillet.

SELECT: Får genstandsskærmen frem og ruller gennem dit lager. Denne mulighed kan aktiveres på et hvilket som helst tidspunkt under spillet.

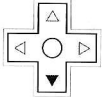
L og R: Disse knapper, som sidder øverst på kontrolpulten, giver dig mulighed for at rulle gennem dine genstande uden, at du behøver at kalde genstandsbjælken frem.

Joysticken: Ved at trykke venstre eller højre bevæger Blackhawk i disse retninger.

1. Hvis Blackhawk står i det fri, gemmes han i skyggerne.
2. Giver ham mulighed for at hoppe op på afsatsen og trække sig selv op (haglgæværet skal lægge til side først). Brug også denne knap til at kravle op ad stiger med.
3. Giver dig mulighed for at gå gennem gange (haglgæværet skal lægge til side først).
4. Stikker en nøgle i den rigtige lås, hvis du har en på dit lager.



Op



Ned

1. Sidde på hug. Denne bevægelse bruges for det meste til at samle genstande op med.
2. Giver dig mulighed for at kravle ned ad en stige eller en afsats.

Bevægelsesknapperne (A, B, X og Y) har forskellige funktioner alt afhængig af, om Blackhawk holder sit haglgevær.

Haglgevær ikke i brug

A Trækker haglgeværet fra dets hylster.

B Hopper fremad (langt hop).

X Bruger den valgte genstand fra dit lager (den genstand, som er i brug, vises i det øvre venstre hjørne af skærmen).

Y Får Blackhawk til at løbe ved at trykke på en retning på kontrolpulten og samtidig trykke gentagne gange på denne knap (ved at hoppe, mens du løber, kan du løbe hurtigere).

Haglgevær i brug

A Lægger haglgeværet ned

B Affyrer haglgeværet

X Bruger den valgte genstand fra lagret (den næste genstand, som er til rådighed vises i det øvre venstre hjørne af skærmen).

Y Skyder bagud uden at se efter, hvor du skyder.

VÅBEN OG GENSTANDE

Haglgeværet er Blackhawks vigtigste våben. Gennem spillet vil Androthi allierede hjælpe dig med at forbedre våbnets effektivitet.

Ud over haglgeværet kan de følgende våben og genstande findes på din rejse:

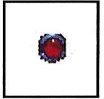
SVÆVEBOMBER

Efter at denne bomber er kastet, ruller den mod dets mål og eksploderer.



ILDBOMBER

Denne bombe slår en saltomortaleeksplotion, som kan beskadige flere fjender på en gang.



HVEPS

Når denne bomber er opstillet, kan den styres med kontrolpulten og sprænges ved at trykke på X (dette er en god måde at ødelægge computerterminaler på).



SUNDHEDSMIKSTUR

Du vil kunne forbedre din sundhed ved at finde og drikke disse miksturer. Husk at gennemsøge hvert af niveauerne grundigt for nogle at miksturene er gemt godt.



ELEVATOR

Elevatorene bruges til at nå ophøjede områder, som Blackhawk ikke kan nå med et almindeligt hop. Tryk på X



for at få elevatoren ned og tryk derefter op på kontrolpulten for at få den til at hæve sig igen.



BRONØGLE

Trykke op på kontrolpulten for at lave en bro, som Blackhawk kan gå over og put nøglen i låsen.



JERN NØGLE

Denne nøgle bruges til at åbne de blå kraftfelter, som Blackhawk støder på (tryk op på kontrolpulten for at putte nøglen i).

SKABNINGERNE I TUUL



KONG VLAROS

Den gamle hersker af Tuul og Kyles fader.



GALADRIL

Tuuls fastboende troldmand og Vlaros bedste ven.



PROFET ENHÅND

En kvindelig skovdruide, som leder Androthi i dets kamp i skovene mod Ka'dra'suul .

THOROS

Ophavsmanden til den lyse og den mørke ædelsten. Hans helgengrav ligger i et ubeboet område, hvor det siges, at stene blev til.



SARLAC

Den aller slemmeste fyr - var engang en troldmand ligesom Galadril, men kræfterne fra den mørke ædelsten har forvandlet ham og hans håndlangere til grusomme monstre. Sarlac bruger kræfterne fra den mørke ædelsten i kampen mod Androthi.



ANDROTHI

Dette er gode mennesker, som ofte vil give dig nyttig viden og genstande.



ANDROMEDOGS

Af frygt for at Sarlac til sidst vil vinde, har nogle af Androthierne meldt sig til Sarlacs gruppe for at undgå at blive udryddet. Disse udstødte forrædere er hadet af Androthi.



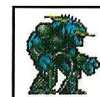
GRAG'OHR ("GRAGGS")

Blackhawks mest almindelige fjende (troldvæsnerne) dukker op gennem hele spillet med varierende sværhedsgrad.



WHAR'ORK

Disse ildevarslede blå væsner lurer i dybet af Xandralites miner, og tøver aldrig med at bruge deres pisk på de slavede



agne Androthi.



ROCK-BÆSTET

Ørken beboere, som en gang var tamme, er nu under indflydelse af Sarlac, der vil have dem til at ødelægge Androthi med deres specielle "Rock and roll" angreb.



EEEKERS

Følehornslignende planter, som fortærer umistænksomme ofre. De udsender gennemtrængende lyde, når de er i kvaler.



EDDERKOPPEMINER

Disse omvandrende eksplosioner er væmmelige væsner, som sætter Blackhawk på prøve under hans rejse - Ildbomber er især gode til at stoppe dem.

DE GESCHIEDENIS VAN TUUL

Vroeger was Tuul een vredige wereld. Dat is heel lang geleden, toen één en hetzelfde volk op de planeet woonde. Hun leider was een grote priester/sjamaan die, tenminste volgens de legende, beschikte over alle kennis. Honderden generaties lang werd deze positie doorgegeven van vader op zoon en nog nooit was de lijn verbroken. Maar toen Thoros, de negenennegentigste in de lijn van de priesters een tweeling kreeg, werd het onduidelijk wie zijn vader zou opvolgen. Eindeloze intelligentietests wezen alleen uit dat de twee jongens even slim waren. Op een dag trokken de twee leiders in spé met hun vader de woestijn in - die woestijn staat nu bekend onder de naam Zandgronden der Zorg - om te bepalen wie de nieuwe leider van Tuul zou worden. Drie dagen later keerden de zonen terug in het bezit van twee grote edelstenen, eentje licht, eentje donker. Ze lieten weten dat hun vader dood was. Zijn lichaam was veranderd in de twee stenen die ze bij zich hadden. Zijn wijsheid en kennis lag opgeslagen in de edelstenen die de zonen onder elkaar hadden verdeeld. De planeet Tuul zou zich deze dag nog lang heugen, want de gevolgen zouden groot zijn. Vanaf die dag bestond Tuul uit twee duidelijk verschillende volken. Sommige mensen volgden de zoon die de Lichte Steen had gekozen naar de noordkant van de woestijn waar zij een koninkrijk stichtten dat Androth werd genoemd. Anderen volgden de beschermheer van de Donkere Steen en vestigden zich ten zuiden van de woestijn in een gebied dat ze Ka'dra'suul doopten. Het koninkrijk Androth floreerde, het volk bewaarde de heilige Lichte Steen op een centraal gelegen binnenplaats omringd met tuinen vol exotische bloemen die bloeiden onder invloed van de energie van de steen. De Ka'dra'suuls begroeven hun steen diep in de catacomben onder de kerkers van het grote kasteel. Maar het ging zowel geestelijk als lichamelijk niet goed met het volk. De Donkere Steen voelde zich verwaarloosd door zijn volk en nam wraak door de

Ka'dra'suuls te veranderen in een volk van wrede wezens. Toen stond er onder het volk een jonge strijder op. Zijn naam was Sarlac en hij stookte de mensen op tegen de Androthi's in het noorden. De Ka'dra'suuls waren verplicht om het onrecht dat hun was aangedaan recht te zetten. Al gauw greep Sarlac de macht en bestuurde hij het land vanuit een groot, centraal gelegen kasteel dat hij zijn Schaduw Bolwerk noemde. Hij leidde zijn volk ten strijde tegen de Androthi's in het noorden die al snel door Sarlacs troepen onder de voet werden gelopen en tot slavernij werden gedwongen. Het lot van Kyle Blackhawk ligt nu in jouw handen. Het is jouw missie om deze handige strijder door de gevaarlijke gebieden van Tuul te leiden en Sarlac te vinden. Gebruik Blackhawks gevechtscunst samen met de wapens en items die je onderweg verdient om deze opdracht te vervullen.

VEILIGHEIDSVOORSCHRIFTEN

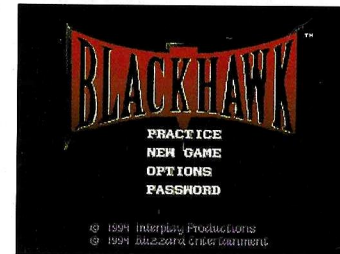
Hou je aan de volgende suggesties om je Super NES® Game Pak in goede conditie te houden:

1. Bescherm je Game Pak tegen warmte, kou, water en direct zonlicht. De weersomstandigheden op Tuul zijn al erg genoeg zonder de invloed van buitenaf.
2. Bewaar het in zijn beschermhoesje als je het Game Pak niet gebruikt. Blackhawk moet immers dekking kunnen zoeken.
3. Als je Game Pak stoffig wordt, gebruik dan een schoon, zacht doekje om hem te reinigen. Gebruik geen schoonmaakmiddelen om het Game pak schoon te maken. Zelfs in het heetst van de strijd bekommert Blackhawk zich nog om zijn uiterlijk, dus zorg ervoor dat hij niet vies wordt.
4. Haal het Game Pak niet uit elkaar. Er zit niets bruikbaar in en bovendien wil je toch niet dat Sarlac door jouw huis gaat spoken?
5. Controleer altijd of de stroom is uitgeschakeld voordat je het Game Pak in de Super NES® laadt of verwijdert. Je kunt anders de fundamenteën en

het landschap van Tuul ernstig beschadigen en dat maakt Blackhawks opdracht alleen nog maar moeilijker.

HET STARTEN VAN HET SPEL

Nadat je het Blackhawk Super NES Game Pak hebt geladen, verschijnen er een aantal introductieschermen. Druk op START totdat je het titelscherm ziet waarop je verschillende mogelijkheden worden aangeboden - PRACTICE/OEFENEN, NEW GAME/NIEUW SPEL, OPTIONS/OPTIES en PASSWORD/WACHTWOORD.



Door OEFENEN te kiezen, krijg je een korte handleiding aangeboden waarmee je de basisbediening, de wapens en items van het spel kunt leren kennen voordat je echt gaat spelen. Met de NIEUW SPEL optie, begin je direct te spelen vanaf het eerste niveau. OPTIES bied je de mogelijkheid om de muziek en het geluid aan of uit te zetten. Om niveaus die je al met succes hebt afgesloten niet opnieuw te hoeven spelen, selecteer je de WACHTWOORD optie. Gebruik het bedieningspaneel om het relevante wachtwoord in te voeren en een nieuw spel begint automatisch vanaf het gewenste niveau (vergeet niet om aan het eind van een spelniveau het wachtwoord op te schrijven - je kunt hiervoor het wachtwoordopschrijfboekje in deze handleiding gebruiken).

KORTE HANDLEIDING/WAT JE TIJDENS DE EERSTE SPEELMINUTEN TEGENKOMT

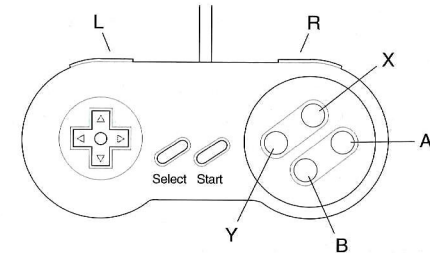
Het doel van deze paragraaf is jou te helpen tijdens de eerste minuten van het spel en je te laten wennen aan de bediening van de toetsen.

Druk één keer op de Starttoets bij de NIEUW SPEL optie op het hoofdmenu en druk nogmaals wanneer de introductieschermen verschijnen aan het begin van het eerste spelniveau. Om bij de ladder te kunnen komen, moet je het pistool wegstoppen (door op A te drukken) en naar het andere platformje springen (door op B te drukken). Stel je op onder het platformpje met de ladder, druk op naar boven op je bedieningspaneel en trek je omhoog. Nadat je de ladder hebt beklommen, verlaat je het huidige scherm aan de rechterkant. Loop door tot aan het platformpje en klim op het platformpje waarop de gevangene vastgebonden zit. Raap beide zakken met items op (naar beneden op het bedieningspaneel) - dit zijn zweefbommen die je kunt bewaren tot op het moment dat je ze wil gebruiken. Vervolgens moet je de deur opblazen met één van deze bommen (druk op X). Nadat je door de opgeblazen deur bent gestapt, trek je ogenblikkelijk je wapen en druk je op naar boven op het bedieningspaneel om dekking te zoeken voor de aanval. Je tegenstander vuurt een aantal schoten in jouw richting - wacht tot hij na het schieten de haan van zijn wapens spant en schiet dan. Spring naar de andere kant, raap de zak met items op en klim de ladder op. Blaas met behulp van de zweefbommen de volgende twee deuren op. Let bij de tweede deur erop dat je Androthi bondgenoot niet te dicht achter de deur staat op het moment dat de bom ontploft. Als je hem bevrijd hebt, geeft hij je een gezondheidsdrankje. Klim de ladder op en loop door de nauwe gang (door op naar boven te drukken op het bedieningspaneel).

Je bent nu al een aardig eindje op weg om het eerste niveau af te ronden.

Zolang je maar items blijft oprapen en zoveel mogelijk informatie verzamelt, zul je verder tijdens het spel ook geen problemen hebben.

DE SPELBEDIENING



START Hiermee start en pauzeer je het spel. Als tijdens het spel de opties "Continue/doorgaan" of "Give up/opgeven" verschijnen gebruik je daarvoor eveneens deze toets.

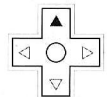
SELECT/SELECTEER Hiermee kun je je itembalk laten verschijnen en langs je voorraad lopen. Op elk gewenst moment tijdens het spel, kun je je voorraad bekijken.

L en R Met deze toetsen (aan de bovenkant van het paneel) kun je langs je items lopen zonder de itembalk te gebruiken.

Het Bedieningspaneel

Met Links en Rechts verplaatst Blackhawk zich in die richting.

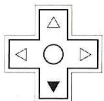
1. Als hij in een open ruimte staat, "verbergt" Blackhawk zich in de schaduw
2. Laat hem op een platform springen en zich optrekken (het pistool moet hiervoor wel weggestopt zijn) - gebruik deze



Naar
Boven

toets ook voor het beklimmen van ladders.

3. Laat je door nauwe gangen lopen (het pistool moet hiervoor weggeborgen zijn).
4. Steekt een sleutel in het bijpassende slot op voorwaarde dat je er een in voorraad hebt.



Naar Beneden

1. Hurkt. Dit wordt vooral gebruikt om items op te rapen.
2. Laat je een ladder afdalen of van een platform naar beneden gaan.

De actietoetsen (A, B, X en Y) hebben verschillende functies die veranderen als Blackhawk zijn pistool wel of niet vast heeft.

WAPEN NIET GETROKKEN

A Hiermee trekt hij het wapen uit zijn holster

B Springt naar voren (Grote sprong)

X Gebruikt het geselecteerde item uit je voorraad (dit item verschijnt in de linkerbovenhoek van het scherm)

Y Als je een richtingtoets ingedrukt houdt en tegelijkertijd kort achter elkaar op deze toets drukt, laat je Blackhawk hardlopen (als je tijdens het hardlopen springt, zal dit een grotere sprong zijn dan vanuit stand).

GETROKKEN WAPEN

A Stopt het wapen terug

B Vuurt het wapen af

X Gebruikt het geselecteerde item uit je voorraad (het volgende item verschijnt in de linkerbovenhoek van het scherm)

Y Schiet "zonder te kijken" achteruit

WAPENS EN ITEMS

Het pistool is Blackhawk's belangrijkste wapen. In de loop van het spel, helpen Androthi bondgenoten je om de effectiviteit van je wapen te vergroten.

Naast het pistool kunnen de volgende wapens en items onderweg worden verzameld:

ZWEEFBOMMEN

Als je deze bom werpt, "rolt" hij naar zijn doel en ontploft.



BRANDBOMMEN

Deze bom geeft een soort "salto" explosie waardoor verschillende vijanden tegelijk kunnen worden getroffen.



WESPEN

Na lancering kunnen deze bommen met het bedieningspaneel worden bestuurd en ze worden tot ontploffing gebracht door op de X Toets te drukken (ideaal voor het vernietigen van computer-terminals).



GEZONDHEIDSDRANKJE

Je gezondheid wordt stukken beter als je deze drankjes vindt en opdrinkt. Je moet de niveaus wel goed afspeuren - sommige drankjes zijn nogal verdukt opgesteld.



LIFT

Dit wordt gebruikt om die stukken te bereiken die zo hoog zijn dat Blackhawk er niet zomaar op kan springen. Om de lift te



gebruiken, druk je op X om hem te laten vallen en op naar boven op het bedieningspaneel om hem te laten heffen.



BRUGSLEUTEL

Stop deze sleutel in het slot door op naar boven op het bedieningspaneel te drukken en schep hiermee een brug waar Blackhawk overheen kan lopen.



IJZEREN SLEUTEL

Deze sleutel kan gebruikt worden om de blauwe krachtvelden die Blackhawk tegenkomt te "ontsluiten" (druk op de naar boven toets van het bedieningspaneel om de sleutel in het slot te steken).

DE HOOFDPERSONEN OP TUUL



KONING VLAROS

De oude leider op Tuul en de vader van Kyle.



GALADRIL

De tovenaars die op Tuul woont en de beste vriend van Vlaros is.



DE HELDERZIENDE MET ÉÉN HAND

Een vrouwelijke bosdruide die in het woud de Androthi's aanvoert in hun strijd tegen de Ka'dra'suuls.

THOROS

De schepper van de lichte en donkere steen. Zijn graf ligt in de onbewoonbare gebieden waarvan gezegd wordt dat de stenen daar zijn ontstaan.



SARLAC

De allerslechtste van allemaal - vroeger is hij zelf ook een tovenaars geweest zoals Galadril, maar de krachten van de Donkere Steen hebben hem en zijn volgelingen in verschrikkelijke monsters veranderd. Sarlac gebruikt de krachten van de Donkere Steen tegen de Androthi's.



ANDROTHI

Dit is goed volk en ze zullen je onderweg vaak helpen met bruikbare informatie en items.



ANDROMEDOGS

Omdat sommige Androthi's bang waren dat Sarlacs uiteindelijke overwinning op hun volk onvermijdelijk was, zijn ze naar Sarlac overgelopen om niet gedood te worden. De Androthi's haten deze uitgestoten verraders.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

De meest voorkomende vijand van Blackhawk (boze kabouterachtige figuren), ze verschijnen door het hele spel heen en zijn van wisselende moeilijkheidsgraad.



WHAR'ORK

Deze gevaarlijk ogende blauwe figuren houden zich in de diepten van de Xandraliet mijnen schuil. Ze laten geen kans



onbenut om hun zwepen te knallen boven de hoofden van hun arme Androthi slaven.



ROTSBEESTEN

Vroeger waren dit vreedzame woestijnbewoners die nu, onder Sarlacs invloed, de Androthi's proberen te vernietigen met hun unieke "rock en roll" aanval.



EEKERS

Planten met tentakels die nietsvermoedende slachtoffers verslinden. Ze stoten een schril geluidje uit als ze in moeilijkheden zijn.



SPINNEMIJNEN

Deze wandelende explosieven zijn irritante beestjes die Blackhawk tijdens zijn reis blijven dwarszitten. Brandbommen zijn bij uitstek geschikt om ze af te schudden.

Credits

GAME DESIGN	BLIZZARD ENTERTAINMENT
LEVEL DESIGN	RONALD MILLAR
PROGRAMMING	FRANK PEARCE PATRICK WYATT
ADDITIONAL PROGRAMMING	JAMES ANHALT
ARTWORK	ROMAN KENNEY STU ROSE JASON MAGNESS RONALD MILLAR SAMWISE DIDIER
ART TECHNICIAN	JOEYRAY HALL
SOUND AND MUSIC	GLENN STAFFORD
TEXT AND DIALOG	MICKY NEILSON RONALD MILLAR FRANK PEARCE
STORY BY	KEITH HERBER
MANUAL BY	SEAN CRAMER
EUROPEAN MANUAL LAYOUT BY	DEFINITION DESIGN U.K.
MANUAL ILLUSTRATION	SCOTT BIESER
PRODUCER BLIZZARD ENTERTAINMENT	RONALD MILLAR
EXECUTIVE PRODUCER BLIZZARD ENTERTAINMENT	ALLEN ADHAM
PRODUCER INTERPLAY PRODUCTIONS	MATTHEW FINDLEY
EXECUTIVE PRODUCER INTERPLAY PRODUCTIONS	ALAN PAVLISH
SPECIAL THANKS TO	ELVIS, SASHA and NICK CRAMER

© 1994 Interplay Productions Ltd. and Blizzard Entertainment. Blackhawk is a trademark of Interplay Productions Ltd. All rights reserved.

COPYING PROHIBITED: This software product is copyrighted and all rights are reserved by Interplay Productions. BLACKHAWK is protected by the copyright laws that pertain to computer software. This does not mean you can make unlimited copies. It's illegal to sell, give or otherwise distribute a copy to another person.

NOTICE: Interplay Productions reserves the right to make modifications or improvements to the product described in this manual at any time and without notice.

INTERPLAY PRODUCTIONS
71 Milton Park, Abingdon, Oxon, OX14 4RR, U.K.