



BEDIENUNGSANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



17922 Fitch Ave. Irvine CA 92714 USA



Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
 Fax 06107/930-230

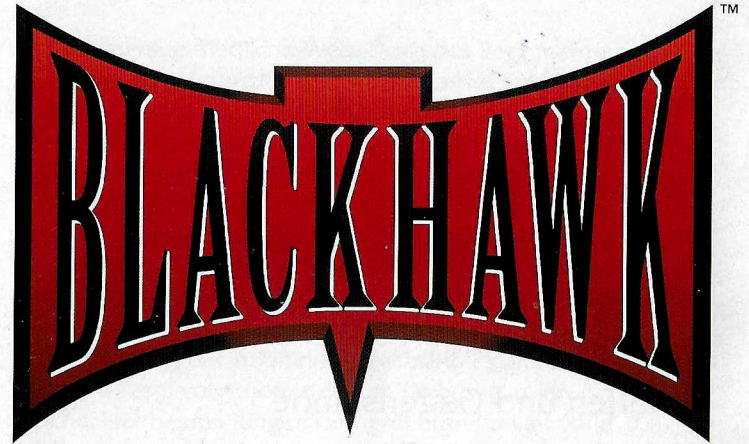
HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Passwort

FBVC, QPZR, WJTV, RRYB,

ZSGP, XJSN, CGDM, Tj1F,

gsg3, BMHS, Y4DJ,



Bedienungsanleitung

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



LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

DIESES QUALITÄTS SIEGEL 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.

Interplay

Die Geschichte von Tuul	3
Vorsichtsmaßnahmen	22
Starten des Spiels	23
Tutoria	24
Spielsteuerung	26
Waffen und Gegenstände	29
Die Personen in Tuul	31
Nützliche Hinweise	34
Credits	35

Die Geschichte von Tuul



Tuul war eine friedliche Welt. Doch das liegt mehrere Jahrhunderte zurück - damals, als es nur eine einzige Rasse der Bewohner dieses Planeten gegeben hatte. Ihr Beherrscher war ein mächtiger Priester/Schamane, welcher der Legende zufolge mit Allwissenheit beschenkt war. Diese Machtposition wurde traditionell über hunderte von Generationen vom Vater an den erstgeborenen Sohne vererbt - eine Tradition ohne Lücken. Doch Thoros, dem Neunundneunzigsten in der Reihe der Priester, wurden Zwillinge geboren und von diesem Tage an war die Fortführung der Tradition fragwürdig. Es wurden intensive Tests vorgenommen, um herauszufinden, welcher der beiden Jungen den größeren Intellekt und damit eher die Fähigkeit des Regierens besäße, doch alle Tests stellten die Zwillinge als gleichgeartet und -intelligent dar. Eines Tages zogen die beiden Thronanwärter und ihr Vater aus in die Wüste - die heute den Namen Kummersand (Sand of Sorrow) trägt - um den endgültigen Nachfolger des Vaters zu ermitteln. Die Söhne kehrten drei Tage später zurück und brachten zwei große Edelsteine mit, einen hellen und einen dunklen. Sie verkündeten, ihr Vater sei gestorben und hätte sich in die beiden Edelsteine verwandelt, die sie jetzt mit sich tragen. Seine Weisheit und sein Wissen würden in diesen Edelsteinen aufbewahrt, von denen jeder der beiden Söhne einen für sich selbst gewählt hätte. Tuul würde für immer die Auswirkungen dieses Vorfalls spüren.

Beginnend mit diesem Tage teilte sich die Bevölkerung Tuuls in zwei verschiedene Gruppen auf. Die eine Gruppe folgte dem Sohn mit dem Lichtstein nach Norden, wo sie jenseits der Wüste das Königreich aufbauten, was uns heute unter dem Namen Androth





bekannt ist. Die andere Gruppe folgte dem Wächter des dunklen Steins und man wanderte in die Region südlich der großen Wüste, die heute den Namen Ka'dra'suul trägt.

Androth blühte, seine Bewohner bewahrten den ehrwürdigen Lichtstein auf dem zentralen Stadtplatz auf, umgeben von Gärten mit exotischer Flora, die sich unter der großen Energie des Steins zu ihrer vollen Pracht entfalten konnten. Die Ka'dra'suuler entschlossen sich, ihren Stein tief im Erdreich, in den Katakomben nahe des großen Schlosses zu vergraben. Obwohl die Ka'dra'suuler auch zahlreicher und stärker wurden, so litten sie doch unter physikalischen und psychischen Mutationen. Der Dunkle Stein wurde von seinen Menschen mißachtet und antwortete, indem er seine Besitzer in eine grausame Lebensform verwandelte. Doch glücklicherweise hatten die beiden getrennten Völker über die Zeit geringen Kontakt zueinander gepflegt. Die Vorkommen des Rohstoffs Xandralite, ein energiespendendes Metall, das beide Völker für Licht und Wärme benötigten, waren in Ka'dra'suul so gut wie aufgebraucht. Der vampirische Dunkle Stein verlangte ihnen erfolgreich ihr kostbarstes, lebenspendendes Gut ab.

Ein junger Krieger wuchs unter den Menschen auf. Sarlac war sein Name und er predigte gegen die Androthi im Norden und behauptete, die Menschen dort hätten sich einen ungerechtfertigt großen Teil der Reserven Tuuls unter den Nagel gerissen. Er erklärte es als die Pflicht eines jeden Bewohners Ka'dra'suuls, diese Mißstände wieder richtig zu stellen. Bald schon trat Sarlac an die Spitze des Landes und regierte das Land von einem zentralen Schloß aus, das er sein Schattenversteck nannte. Er führte sein Volk gegen die Androthi im Norden, welche, völlig überrascht von dem Angriff, kein großes Hindernis für Sarlac darstellten und so auch bald besiegt waren und versklavt wurden. Sie wurden gezwungen, unter strengster Bewachung in den eigenen Xandralite Minen zu schürfen und die Ergebnisse ihrer



Mühen wurde in das südliche Reich Ka'dra'suul transportiert, wo es dazu verwendet wurde, den Dunklen Stein zu füttern.

Kyle Blackhawk

Zwei MPs in Olivenfarbener Uniform marschierten durch das Gefängnislager, hinter sich zogen sie eine Reihe Erschöpfter her. Ihr Ziel war der isolierte Stahlbunker auf der anderen Seite des umzäunten Camps, wo die Gefangenen zu dieser Zeit aufbewahrt wurden. Der größere der beiden MPs - ein Sergeant mit sandfarbenem Haar und einem sommersprossenübersäten Gesicht - gab dem gerade neuangekommenen MP Korporal einige Anweisungen.

"Die Gefangenen müssen ständig unter Gewahrsam gehalten werden," wies ihn der Sergeant an. "Captain Blackhawk ist ein äußerst gefährlicher Mann, der mit allen Wassern gewaschen ist und jede Art des Kampfes beherrscht, egal ob mit oder ohne Waffen. Deshalb muß ihm das Maximum unserer Aufmerksamkeit gelten."

Doch die Warnung war überhaupt nicht nötig. Der Korporal kannte bereits jedes einzelne Detail über Blackhawk und das trotz der Tatsache, daß er sich erst seit wenigen Tagen in dieser Region aufhielt. Blackhawk war eine bekannte Persönlichkeit und genoß in militärischen Kreisen den Ruf einer Legende. Als früherer U.S. Marine Offizier hatte sich Captain Blackhawk frühzeitig Söldnertruppen angeschlossen, nachdem er von den Corps ausgeschlossen worden war. Seitdem hatte er in einem Dutzend oder mehr schwierigster Militärationen in der ganzen Welt gekämpft. Kalt, scharfsinnig und berechnend, das war der Ruf, der Blackhawk vorausleitete. Man sagte, daß Wörter wie Gnade oder Mitleid nicht zu seinem Sprachschatz





gehörten. Jetzt hatte man ihn gefaßt und wollte ihn am nächsten Morgen vor das Kriegsgericht stellen.

"Einige Leute behaupten nach wie vor, Captain Blackhawk wäre unschuldig", erwiderte der Korporal dem Sergeant, während sie so ihres Weges schritten. "Man sagt, die Anschuldigungen wären falsch und nur Teil eines Friedensabkommens, das Moswali zu zerstören versucht."

Der Kriegsherr Moswali war der letzte strauchelnde Block des Friedensabkommens, daß die Vereinten Nationen in diesem kleinen, kriegsbelasteten Gebiet Ostafrikas durchsetzen wollte. Moswali jedoch brachte auf trügerische und diebische Art und Weise immer mehr Land sowie Menschen unter seine Herrschaft. Ohne Moswalis Zustimmung würde aber jeder Friedensversuch zwischen den verfeindeten Völkern im Sand verlaufen. Moswali hegte Groll gegen Blackhawk, was auf Ereignisse zurückzuführen ist, die viele Jahre zurücklagen.

"Ich bedauere, aber ich kann Ihnen nicht zustimmen, Korporal," rügte der Captain den Korporal. "Blackhawk ist schuldig - da gibt es gar keinen Zweifel. Er ist ein berüchtigter Wilder und sollte froh sein, wenn wir ihn nicht an Moswali übergeben, wie dieser es gefordert hatte."

Moswali hatte zunächst darauf bestanden, daß Blackhawk ihm als Zeichen seiner Verehrung übergeben werde: eine Bitte, der nicht einmal die gnadenlosen UN-Kommandanten Folge leisten wollten. Der Handel bedeutete, daß Blackhawk vor dem Kriegsgericht Seite an Seite mit seinen Truppen stehen würde. Seine eventuelle Verurteilung und eine lange Haftstrafe waren so gut wie sicher.

Der Korporal sagte nichts mehr. In den vorangegangenen beiden Tagen war ihm schon die gleiche Aufgabe mit dem gleichen Partner zuteil geworden und so hatte er sich dazu entschlossen, diesen Sergeant nicht zu mögen.



Blackhawk war ein Rebell, und ein gestandener Mann wie der Sergeant konnten Rebellen nun einmal nicht tolerieren.

Schließlich erreichten sie den kleinen, betonierten Bunker, der momentan als Aufenthaltszelle der Gefangenen diente. Ohne Zögern trat der Sergeant an die Tür und klopfte dagegen.

"Gefangene! An die Tür! Hände herausstrecken!"

"Eine kleine Öffnung war in der Tür in Hüfthöhe eingelassen und wurde dazu verwendet, Nahrung in die Zelle zu reichen. Sie wurde mit einem Schloß verriegelt. Auf ein Zeichen des Sergeants hin, schloß der Korporal das Schloß auf und machte einen Schritt zurück. Ein Paar zusammengeschnürte Hände wurden von innen durch den Spalt gesteckt. Sie waren groß, stark, mit Narben versehrt und muskulös.

"Legen Sie ihm die Handschellen an, Korporal," befahl der Sergeant.

Trotz seines Unbehagens legte der Korporal Handschellen um die Handgelenke. Als er sie geschlossen hatte, befahl der Sergeant dem Gefangenen, zurück auf die andere Seite der Zelle zu gehen, während die Zelle entriegelt und geöffnet wurde. Vorsichtig, Schritt für Schritt, wagte sich der Korporal in die Zelle vor und hielt dabei seinen Schlagstock schützend vor sich.

"Seien Sie auf der Hut," rief ihm der Sergeant warnend zu. "Er stellt jederzeit eine Gefahr dar."

Die Zelle war heiß, stickig und dunkel - das einzige Licht fiel durch einige winzige Luftschächte nahe der Decke des Gefängnisses herein. Der Gefangene befand sich dort, wo man ihm zu stehen befohlen - am anderen Ende des Raumes. Sein Gesicht lag im Schatten und dort stand er stocksteif und ruhig. Der Korporal registrierte die breiten Schultern und starken Arme des Gefangenen.





"Morgen ist Dein großer Tag, was?" versuchte der Sergeant Blackhawk zu reizen, während er auf ihn zuing und sich unmittelbar vor ihn stellte. "Man wird Dich verurteilen und für alle Zeiten einsperren, Blackhawk."

Der Sergeant starrte den stillen Gefangenen an, während er seinen Stock in der offenen Hand hielt. Mysteriöserweise war von dem Gefangenen kein Laut und keine Bewegung zu vernehmen.

Die Gruppe verließ die Hütte, um ordnungsgemäß die Toilette des Gefangenen auszuleeren. Abgelenkt durch seine eigene Handlung beobachtete der Sergeant den Gefangenen nur im Augenwinkel - einen Fehler, den er sicher kein zweites Mal mehr machen wird.

Sobald Blackhawk erkannte, daß der Sergeant ihn nicht mehr aufmerksam beobachtete, vollführte er seinen Schachzug. Mit einem Ellbogenschlag gegen die Gurgel versetzte er den Sergeanten mit nur einem einzigen Schlag ins Reich der Träume, so daß dieser zusammensackte und auf den Boden fiel.

Blackhawk lief auf den Korporal zu. "Gib mir die Schlüssel!", sagte Blackhawk in einem überraschend ruhigen und ausgeglichenen Tonfall. Der Korporal stand wie versteinert, zu keiner Bewegung fähig. Er ließ seine Waffe fallen, löste die Schlüssel von seinem Gürtel und übergab sie Blackhawk.

Sich ständig vorwärtsbewegend erreichte Kyle die Öffnung und starrte auf das Lager. Das grelle, ungewohnte Sonnenlicht schmerzte stark in den Augen. Dieser Teil des Lagers wirkte nahezu verlassen, nur einige wenige Männer waren auszumachen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Lagers konnte er einen Hubschrauber erkennen, der offensichtlich startbereit war - das Geräusch des sich drehenden Rotors durchschnitt die Luft.



Ohne jegliches Zögern rannte Blackhawk los, überquerte das Lager und ignorierte die Rufe und Schreie hinter sich. Als er den Helikopter erreicht hatte, versetzte er den Wachmann einen einzigen Faustschlag, so daß dieser bewußtlos zu Boden sank. Ein zweiter Wächter, der sich im Helikopter befand, versuchte zu türmen, doch Blackhawk reagierte blitzschnell, griff den Wachmann, zerrte ihn aus dem Chopper und schleuderte ihn mit seiner ganzen Kraft quer über das Rollfeld. Kurze Zeit später durchstieß Blackhawk die Tür zum Helikoptercockpit.

Der Pilot des Hubschraubers war hinsichtlich seiner großen Überraschung zu keiner Bewegung fähig und startete mit großen, entsetzten Augen auf den Eindringling.

"Captain Blackhawk?", brachte er stammelnd hervor, ohne wirklich zu glauben, was er gerade sah.

"Raus mit Dir!", befahl Blackhawk.

Ohne auch nur über eine Alternative nachzudenken, schnallte sich der Pilot ab und taumelte rückwärts durch die Tür. Er hatte früher eine Zeit lang unter Blackhawks Kommando gekämpft, wodurch ihm dieses Ungetüm von Mensch bekannt war und so verschwendete keine Sekunde an irgendwelche dummen Ideen, wie diese Killermaschine aufzuhalten wäre. In dem gleichen Augenblick, als er mit seinen Füßen auf dem Boden aufkam, erhob sich der Helikopter in die Höhe. Blackhawk machte sich mit der Steuerung vertraut, schlug den Kurs Richtung Westen ein und steuerte auf die entfernt gelegenen Hügel zu.

Es bestand eine Chance. Vierzig Meilen westlich von hier lag die Grenze. Sollte er es schaffen, über die Hügel und somit außer Landes zu fliegen, könnte er seine Chance ausbauen und eventuell entkommen. Dort hatte er Freunde, denen er vor einigen Jahren zu Hilfe geeilt





war, als sie die Grenzen ihres Landes gegen den teuflischen Kriegsherren Moswali verteidigten. Diese alten Freunde würden ihm sicherlich helfen.

Im Tausch gegen den Helikopter, den er gerade steuerte, sowie die Ladung, die er beherbergte, würde man ihn mit einem Paß und einer gefahrlosen Ausreise aus Afrika unterstützen. Blackhawk gab dem Hubschrauber die Sporen. Mit maximaler Geschwindigkeit steuerte er sein Gefährt Richtung Freiheit.

Der erste Boden-Luft Rakete der Vereinigten Nationen preschte knapp am Hubschrauber vorbei und ließ das Cockpit hell aufleuchten.

"Verdammt!" sagte Blackhawk zu sich selbst und versuchte, den Hubschrauber wieder ins Gleichgewicht zu bringen.

Der Hubschrauber ließ sich zu Blackhawks Verwunderung einfach manövrieren und steuern. Er startete zurück und konnte erkennen, daß seine Feinde gerade eine zweite Rakete abgeschossen hatten. Doch Blackhawk wußte, daß es sich um ein hoffnungsloses Unterfangen handelte. Er und sein Luftgefährt waren längst außer Reichweite.

Blackhawk setzte, ohne sich vom Feind beeindruckt zu lassen, zur sicheren Landung jenseits der Grenze an. Er war erstaunt, wie schwach er sich plötzlich fühlte. War er verwundet? Umgehend begann Blackhawk, seinen Körper nach Wunden zu inspizieren, doch er fand keine.

Was stimmt hier nicht? Diese Frage beschäftigte ihn und ließ ihn nicht mehr los.

Langsam, in Zeitlupengeschwindigkeit, kletterte er aus dem Hubschrauber. Es benötigte all seine verbliebenen Kräfte um die Tür zu öffnen und nach draußen zu treten. Als er endlich festen Boden unter den Füßen spürte, sank er auf die Knie.



Alles wurde schwarz



Rennen, rennen, rennen. Der Traum war immer der gleiche. Er verfolgte Blackhawk seit seiner Kindheit und kehrte in regelmäßigen Abständen zurück. Kyle Blackhawk - ein kleiner Junge - rannte vom Terror verfolgt so schnell er kann durch die großen, aus Stein geschlagenen, dunklen Hallen. Die Decke des Gewölbes, die scheinbar unendlich hoch ragte, war verziert mit hängenden Teppichen und Tüchern. Licht strömte ihm von den zahllosen Kerzenleuchtern entgegen und das Kerzenlicht ließ seine Umgebung gelblich schimmern. Und dennoch wurde das Licht nach kürzester Entfernung schon von der Dunkelheit verschlungen. In diesem Traum hörte er eine Stimme, die nach ihm rief. Immer und immer wieder die gleiche Stimme - eine ihm vertraute Stimme, der er Glauben schenken konnte.

"Hier entlang, Kyle. Beeile Dich! Folge mir!"

Die Stimme klang nah und fern zur gleichen Zeit. In seinem Traum versuchte er immer wieder herauszufinden, wem die Stimme gehörte, doch er sah niemals ein Gesicht. Er tat immer das, was ihm die Stimme befahl und folgte ihr blind, denn irgendwie hatte ihn das Gefühl befallen, daß der Pfad seines Lebens maßgeblich von dieser Stimme beeinflußt wurde.

Und erneut fand er sich in dem großen Zimmer wieder, in dem ein Mann - groß, grauhaarig, in ein herrschaftlich anmutendes Gewand gehüllt - einem Riesen - einem kräftigen Mann mit großen, starken Armen und Schultern - gegenübertrat, welcher der Schattenwelt entsprungen zu sein schien. Mit einem tödlichen Lachen zog der Riese sein Schwert, ließ es über seinem Kopfe tanzen um es schließlich gnadenlos auf den älteren Mann herabfahren zu lassen. Kyle, wie paralysiert von dem sich





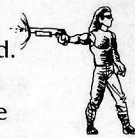
ihm bietenden Szenario, stand einfach nur da, sprachlos vor Entsetzen. Doch starke Arme schienen ihn zu halten und vor dem Zusammensacken und der Ohnmacht zu bewahren. Er rannte durch die Dunkelheit, kalte Tränen liefen seine Wangen hinunter. Kyle dachte an den Mann, der in dem Zimmer gefallen war und er wußte, daß dies sein Vater war...

Blackhawk erwachte und fand sich selbst mit dem Gesicht im Sand wieder. Sein Kopf schmerzte und jeglicher Orientierungssinn hatte seinen Geist verlassen. Langsam kam sein Bewußtsein zurück und er erinnerte sich, wieder diesen Traum durchlebt zu haben - einen dieser vielen verfluchten Träume, die ihn sein Leben lang verfolgten.

Er rappelte sich auf, stellte sich aufrecht und versuchte, seine Situation abzuwägen. Es wurde allmählich dunkel. Wie lange war er bewußtlos gewesen? Wie nahe waren die UN Truppen in der Zwischenzeit gekommen? Er wußte, daß sie ihre Suche nach ihm nicht aufgeben würden. Er mußte seine Freunde finden, und zwar schnell.

Er erklimmte einen nahegelegenen Hügel und starrte auf den darunterliegenden Highway, der früher oft von seinen Verbündeten benutzt wurde. Vielleicht war dies immer noch der Fall?! Er ging zurück zum Hubschrauber und griff sich einige Ausrüstungsgegenstände und eine Flinte, die er unter dem Sitz gefunden hatte. Er hatte nichts im Sinn außer Sicherheit, als er loszog und sich auf den Weg zur Straße machte. Die Androthi zählten auf ihn, sagte er zu sich selbst. Er mußte seine Leute aus den grausamen Fängen der Ka'dra'suul befreien.

Mit einem plötzlichen Schock wurde er sich bewußt, daß er gerade im Begriff war, einen weiteren seiner mysteriösen Träume, die ihn ständig plagten, zu LEBEN! Aber es war reeller und erheblich dringender als seine aktuelle Lage. Er versuchte, diese Gedanken, die ihn traktierten, aus seinem Kopf zu verbannen, doch ganz gleich, wie intensiv er dies versuchte, es gelang ihm nicht.



Er sah sich selbst in einer Mine oder Grotte stehend. Andere standen um ihn herum - Männer, die in diesem gedämpften Licht arbeiteten, schwitzten und ihre Kräfte verbrauchten - und gruben in den Wänden dieser Mine nach einem merkwürdigen Mineral. Andere, die gerade nicht arbeiteten, waren mit schweren Eisenketten an die Wände der Mine gekettet. Zu seinem Entsetzen mußte Blackhawk feststellen, daß einige dieser angeketteten Gefangenen nur noch leblose Körper oder gar Skelette waren. Lange zuvor mußten sie in aufrechter Position stehend an die Wände gekettet worden sein.

Kyle bemitleidete diese Menschen. Irgendwie war er sich sicher, daß es nur die Menschen Androthis sein konnten.

Und wieder erschallte die mysteriöse Stimme und ergriff Besitz von seinen Sinnen. Es tönte in seinen Ohren: "Kyle. Komme zu mir. Dein Volk ist versklavt, Gefangene des Kriegsherrn Sarlac und der Macht des Dunklen Steins. Du mußt ihnen zu Hilfe eilen und sie befreien, denn Du bist ihre einzige Hoffnung. Gehe hin und finde mich, damit ich Dich in die Geheimnisse des Lichtsteins einweihen kann. Mein Name ist Galadril. Du kennst mich - finde mich."

Die Gefangenen Androthis hießen ihn willkommen und nahmen ihn als Freund auf. Ihre Sprache war fremdartig und trotzdem auf eine seltsame Weise vertraut. Sie flehten um Hilfe und er versprach sie ihnen, obwohl er nicht genau wußte, was sie damit meinten. Dann rannten sie wie vom Teufel besessen. Irgend etwas kam in ihre Richtung! "Ka'dra'suul!" riefen sie auf ihrer Flucht. Etwas versperrte ihren Weg. Blaue Haut mit langen, gebogenen Stoßzähnen - sie konnten erkennen, daß es sich um einen mutierten Menschen handeln mußte, der sich jetzt in etwas gänzlich anderes, erschreckendes verwandelt hatte. Diese 'Ding' nahm Kurs auf Kyle und schleuderte seine grausame, schwarze Peitsche in seine Richtung.





Blackhawk hatte noch immer das Gesicht dieser grausamen Kreatur vor Augen, als er das stetig lauter werdende Geräusch eines Hubschraubers wahrnahm. Schlagartig wurde er sich seiner Situation bewußt. Seine Feinde holten ihn ein.

"Du reit Dich jetzt besser zusammen," rief er sich selbst zur Ordnung und duckte sich in eine kleine Felspalte, um sich vor des Feindes Sicht zu verstecken. Sein Kopf schmerzte immer noch, doch er wute, da er es spter bitter bereuen wrde, sollte er sich jetzt nicht auf die akuten Probleme konzentrieren.

Er duckte sich so gut er konnte in eine ausgewaschene Flurinne und beobachtete, wie der zweite UN-Camp Helikopter langsam ber ihn hinwegflog. Sollten sie ihn jetzt entdecken und seine Position orten, gebe es fr ihn keine Chance mehr auf Entkommen.

Um ein Haar htte ihn der Scheinwerferkegel des Hubschraubers erfat, doch der Hubschrauber setzte seinen Kurs mit unverminderter Geschwindigkeit fort. Er atmete tief durch.

"Der Golatrix Komplex", sagte er zu sich selbst. "Ich mu ihn unbedingt erreichen." Und wieder war er geschockt davon, da er seine Gedanken nicht unter Kontrolle bringen konnte. Es war, als durchlebe er augenblicklich einen bsen Traum - einen bsen Traum, der schon lange Zeit zurck lag. Und wieder versuchte er sich zusammenzureien und auf den vor ihm liegenden Weg zu konzentrieren, doch die anderen Gedanken strmten von berall her und befahlen ihn, ohne da er etwas dagegen tun konnte. Langsam wurde ihm bewut, da all die frheren Gefahren, die er schon berstanden hatte, im Vergleich zu seiner aktuellen Lage wie ein Spaziergang im Park waren.



Er durchquerte eine verkmmerte Wste, immer auf der Suche nach dem Golatrix Komplex. Wegen der unbarmherzigen Hitze konnte er sich nur krampfhaft vorwrtsschleppen. Es kam ihm so vor, als ob ihn jemand beobachtete, doch so oft er sich auch umschaute, er konnte niemand ausmachen. Aber er war sich dessen bewut, da hinter jedem Hgel und hinter jeder Dne Feinde lauerten, die jeder nur unter dem Namen Ka'dra'suul kannte. Einst Menschen, waren sie heutzutage nur noch mutierte Abbilder ihrer selbst - ihr Leben und ihre Seelen wurden von Sarlac kontrolliert. Sie waren die Versklaver der Androthi, und Blackhawk hate sie dafr und sie frchteten sich vor seinem Ha.

Der Golatrix Komplex - das Ziel seiner Reise - war ein abgelegener Auenposten, der einst von den Androthi erbaut worden, zur Zeit aber verlassen war. Er wute selbst nicht, was genau er dort erreichen wollte, doch er fhlte, da er ein wichtiges Zwischenziel seiner Aufgabe darstellte.

Irgend etwas brauchte er - etwas, dessen immense Wichtigkeit ihm jetzt noch nicht bewut sein konnte - doch er wute, was immer es sein mochte, es war dort! Er mute es sich beschaffen. Hier gab es keine Stimme, die ihn fhrte. Er war auf sich alleine gestellt.

Pltzlich lste sich ein Schu, ein entfernter Schu eines Gewehrs. Die Kugel wirbelte Staub unmittelbar vor Blackhawks Fen auf, whrend sie sich selbst im Boden begrub.

Ein Scharfschtze!





Blackhawk warf sich zu Boden, rollte sich seitlich ab und kroch solange, bis er eine Reihe kleiner Felsen erreicht hatte, die gerade hoch genug waren, um ihn zu decken. Wer war der Heckenschütze? Ein Freund, der in der zunehmenden Dunkelheit nur nicht in der Lage gewesen war ihn zu erkennen? Doch schnell verwarf er diesen Gedanken wieder. Er war sich sicher, daß der Schütze einer von Moswalis Männern war, der wahrscheinlich sogar den Spezialauftrag hatte, auf Blackhawk zu warten, ihn zu jagen und ihn gefangen-zunehmen - tot oder lebendig. Obwohl er auf dem Boden klebte, wurde jeder Versuch, sich seinerseits zu bewegen, mit einem Schuß des Gewehrs beantwortet, der ihn immer nur knapp verfehlte. Er war sich sicher, daß der Scharfschütze sich zwischen den Felsen nahe dem über ihm gelegenen Highway verbarrikadiert hatte. Dadurch, daß er hoch über Blackhawk saß, konnte er jede seiner Bewegungsversuche einfach erkennen.

Er holte sein Gewehr hervor und blickte durch das darauf angebrachte Zielfernrohr. Der Scharfschütze feuerte unterdessen beständig weiter in seine Richtung. Durch sein Zielfernrohr konnte er den Schützen nur als schattenhafte Figur ausmachen. Schnell feuerte Blackhawk zwei Schüsse mit seinem Gewehr ab.

Als er danach schnell wieder durch sein Fernrohr blickte, konnte er erkennen, wie der Schütze taumelte und kurz darauf den Abhang hinunterstürzte. Er war nicht der Erste, der ein Opfer der Scharfschützenkunst Blackhawks wurde, und sicherlich würde er nicht der letzte sein.



Blackhawk sprang auf seine Füße. Jetzt durfte er keine Zeit verlieren. Zwar wußte er nicht, ob der Scharfschütze mit dem Lager der Moswali Krieger in Funkkontakt gestanden hatte, doch auch wenn dem nicht so war, die abgefeuerten Schüsse und der plötzlich Luftverkehr über ihrem Lager würden nicht unbemerkt bleiben. Er war nur wenige hundert Fuß von der Schnellstraße entfernt.

"Ich muß Onehand finden," sagte er zu sich. "Seer wohnt tief im Karnellian Sumpf."

Und wieder ertappte sich Blackhawk dabei, wie er in eine seiner früheren Visionen eintauchte.

Er durchstapfte einen Sumpf, der mit schwarzem, böse riechendem Wasser gefüllt und von seltsam verästelten Bäumen umgeben war. Kein Vogelgesang war zu vernehmen, nur hin und wieder Flattern oder entferntes Geschrei. Die erschöpften Ka'dra'suul versteckten sich hier, im großen Karnellian Sumpf. Blackhawk aber war auf der Suche nach dem Schutz einer bestimmten Frau, die jeder nur als Seer Onehand kannte. Es war ebenso Onehand, die das Geheimnis bewahrte, wie Blackhawk die böse Großmacht besiegen konnte, die auf der anderen Seite des Sumpfes lag.

Auch andere 'Dinge' versteckten sich hier - 'Dinge', die noch um ein Vielfaches grausamer waren als die vergleichsweise harmlosen Ka'dra'suul. Das große Unheil, daß den Versuch unternahm, die Welt zu beherrschen, hatte auch Kreaturen anderer Welten - anderer Dimensionen - herbeigerufen.





Diese Kreaturen waren nur bedingt sterblich und Blackhawks Waffen konnten ihnen kaum etwas anhaben. Er nahm sich vor Ihnen in acht - besonders vor Ihren Überraschungsangriffen.

Aber er konnte auch nicht umkehren, bevor er nicht gefunden hatte, wonach er suchte. Onehand - das mysteriöse Rätsel.

Er versucht sich von seinen Gefühlen zu befreien und unternahm immer und immer wieder den Versuch, sich selbst davon zu überzeugen, daß es sich dabei nur um Fragmente seiner halberloschenen Träume handelte - doch insgeheim, tief in seinem Inneren, wußte er, daß es mehr als nur Träume waren.

"Kyle!"

Eine Stimme sprach zu ihm in seinem Kopf - die Stimme, die er aus seinen Träumen kannte. Er ignorierte sie und rannte weiter. Schließlich erreichte er den Rand der Schnellstraße und erkannte in der Ferne einen Jeep, der auf ihn zukam. Er war nur ungefähr eine Meile entfernt.

"Kyle! Es ist soweit!" meldete sich die Stimme zurück.

Das Fahrzeug näherte sich mit unverminderter Geschwindigkeit.

"Bereite Dich vor, Kyle!" befahl die Stimme. "Die Zeit ist nahe."

Blackhawk schüttelte seinen Kopf und versuchte, die Stimme endlich aus seinem Kopf zu verbannen. Er saß neben der Straße. Was passierte mit ihm? Wurde er langsam wahnsinnig? Er mußte die Stimme loswerden.

Der Jeep stürmte heran. Blackhawk streckte seine Hand hoch, um das Fahrzeug anzuhalten, doch man sah

ihn nicht. Vielleicht konnten sie ihn auch gar nicht sehen. Er konnte Ansatzweise die Gesichter der Insassen des Fahrzeugs erkennen, es waren die Gesichter von Kameraden, mit denen er vor langer Zeit Seite an Seite gekämpft hatte.

"Jetzt!" die Stimme vibrierte in seinem Kopf.

Kyle Blackhawk fand sich plötzlich umgeben von Kälte und Dunkelheit wieder, Sterne rasten an ihm vorbei, während er durch die große Leere des Weltalls fiel.

"Deine Zeit ist gekommen," meldete sich die Stimme zurück, diese Mal war sie näher und plastischer als sonst - sie wirkte vertrauter. "Du bist reif und gut trainiert. Ziehe los - stelle Dich Deinem Schicksal."

"Galadril?" fragte Blackhawk.

"Ich bin es," antwortete die Stimme. "Dein Lehrer und Vormund vergangener Tage."

"Ich erinnere mich", rief Blackhawk. "Du warst der Liebling meines Vaters, König Vlaros."

"Und sein Ratgeber und Zauberer," fügte die Stimme hinzu. "Ich sehe, Deine Erinnerung kehrt zurück."

Blackhawk stimmte zu. "Ich erinnere mich an den Mord an meinem Vater. Er hat sich oft in meinen Träumen wiederholt. Er wurde ermordet von einem Mann, der aus dem Schatten heraustrat", erwiderte Blackhawk und fühlte, wie es ihm kalt den Rücken herunterlief.

"Ja, es war Sarlac, der Herrscher des Bösen". sagte die





Stimme, die Galadril gehörte. "Er regiert noch immer, und die Welt wird von Tag zu Tag schlimmer. Wenn ihn keiner aufhält, ist unser aller Ende vorherbestimmt. Die Welt Tuul - Deine Welt - braucht Dich mehr als je zuvor.

Zu viele Jahre haben Androthis unter der grausamen Behandlung Sarlacs und seiner Anhänger, den umgedrehten Ka'dra'suul, gelitten. Sarlac ist der Besitzer des Dunklen Steins und wenn man ihm gestattet, daß er mit seinen Greultaten ungestraft weitermacht, dann ist das, was wir Welt nennen, dem Untergang geweiht und mit ihr alles Gute. Du mußt die Macht des Lichtsteins benutzen, um seine Herrschaft zu beenden. Um Dich zu schützen, haben Dein Vater und ich Dich auf die Erde geschickt. Nachdem Sarlac den Dunklen Stein entdeckt hatte, begann er damit, seine Macht zu vergrößern. Seer Onehand hatte vorausgesehen, daß nichts und niemand ihn aufhalten könnten - es wäre sein Schicksal, Tuul für die nächsten zwanzig Jahre zu regieren. Nach Ablauf dieser Frist gebe es eine Möglichkeit, dieses Schicksal zu beenden, doch nur mit Hilfe des Lichtsteins und dessen Besitzer, dem rechtmäßigen Anwärtler auf den Thron. Deshalb hatten wir Dich auf die Erde geschickt, weit weg von den Klauen Sarlacs. Um Dich effektiv zu schützen, haben wir Dir Deine Erinnerungen genommen und sie vor Dir versteckt. Doch es scheint, daß Dir einige hin und wieder erschienen sind."

"Meine Träume....", sagte Kyle.

"Ja, die Träume sind Deine Erinnerungen zum Zeitpunkt Deiner magischen Flucht. Doch sind sie dies nur zum Teil. Der anderer Teil sind Prophezeiungen von Taten, die noch in der Zukunft liegen - in Deiner Zukunft.

"Was soll ich tun?"



"Finde mich, junger Kyle. Du wirst Dich bald an dem Ort wiederfinden, von dem aus Deine Reise einst begonnen hat - den Xandralite Minen Androths, die heute ein Gefangenenlager der grausamen Ka'dra'suul sind. Dort kann ich Dich nicht treffen, aus Gründen, die Du später noch erfahren sollst. Ich warte auf Dich am Ende der Minen. Finde mich..."

"Wie kann Sarlac aufgehalten werden?", fragte Blackhawk die Stimme.

Nur mit Hilfe der Kraft des Lichtsteins," antwortete die Stimme Galadrils. "Du mußt ihn gegen Sarlac einsetzen..."

Die Stimme verschwand.

Das Schicksal von Kyle Blackhawk liegt fortan in Deinen Händen. Deine Aufgabe besteht darin, den tapferen Krieger durch die verschiedenen Regionen Tuuls zu steuern und schließlich Sarlac zu finden. Blackhawks Söldnerfähigkeiten sowie die Waffen und die Gegenstände, die Du findest, sollten Dich bei der Erfüllung Deiner Mission unterstützen.





Vorsichtsmaßnahmen

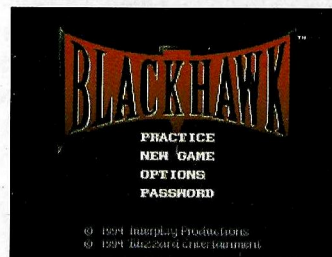
Die folgenden Vorschläge sollten Dich bei der vorbildlichen Pflege Deines Super NES® Spielmoduls unterstützen.

1. Schütze das Spielmodul vor Hitze, Kälte, Wasser und direkter Sonneneinstrahlung. Die Wetterbedingungen auf Tuul sind auch ohne äußere Einwirkungen schon schlecht genug.
2. Bewahre das Spielmodul in der Zeit, in der Du es nicht benutzt in der Schutzhülle auf, oder Du lieferst Blackhawk schutzlos Gefahren aus.
3. Sollte Dein Spielmodul staubig werden, benutze ein sauberes, weiches Stück Stoff um es zu reinigen. Benutze niemals und unter keinen Umständen irgendeine Chemikalie um es zu säubern. In der Hitze des Gefechts braucht Blackhawk unbedingt eine saubere Rüstung - also laß ihn nicht schmutzig werden.
4. Nimm das Spielmodul nicht außer Haus mit. Es gibt dort nichts, was Du mit ihm anstellen könntest - nebenbei, Du möchtest doch Sarlac nicht in Deinem Haus freilassen, oder?
5. Vergewissere Dich immer, daß das Super NES ausgeschaltet ist, bevor Du Dein Spielmodul in den Schacht einführst. Es würde zu erheblichen Strukturveränderungen und Chaos im Lande Tuul führen, die Blackhawks Aufgabe nur noch schwieriger gestalten würden.



Starten Des Spiels

Nachdem Du Dein Spielmodul in den dafür vorgesehenen Schacht Deines Super Nintendos eingeführt hast, wird der Einleitungs Bildschirm erscheinen. Drücke START, bis Du das Titelbild erkennen kannst, welches Dir die verschiedenen Optionen des Spiels präsentiert - PRACTICE, NEW GAME, OPTIONS und PASSWORD (deutsch: ÜBUNG, NEUES SPIEL, OPTIONEN und PASSWORT).



Wenn Du PRACTICE anwählst, wird Dir eine Erklärung der einzelnen Grundsteuerungsmöglichkeiten präsentiert, damit Du Dich mit der Steuerung, den Waffen und den Gegenständen vor dem richtigen Spielbeginn vertraut machen kannst. Die Option NEW GAME startet augenblicklich ein neues Spiel, daß mit dem Eröffnungslevel beginnt. OPTIONS erlaubt Dir, Musik oder Sound an oder auszuschalten.

Um gegebenenfalls Level, die schon durchgespielt wurden, zu überspringen, wähle die Option Passwort an. Benutze die Richtungstasten, um das gewünschte Passwort einzugeben, und ein neues Spiel wird mit dem aufgerufenen Level beginnen (es ist sinnvoll, erhaltene Passwörter niederschreiben - im Anhang des Buches findest Du einige Seiten, die speziell dafür vorgesehen sind)





Tutorial/erste hilfe

Der Sinn dieser Sektion ist es, Dich durch die ersten paar Minuten des Spiels zu geleiten und Dich in einige Steuerungseigenarten einzuweisen.

Drücke den START Knopf einmal auf der NEW GAME Option im Hauptmenü und erneut, wenn die Einleitungssequenzen zum ersten Level erscheinen. Du beginnst das Spiel im ersten Level. Um zur Leiter zu gelangen mußt Du das Gewehr aus der Hand legen (durch das Drücken von A) und rüberspringen (durch das Drücken von B). Stell Dich direkt unter den Vorsprung, auf dem die Leiter steht und drücke die Richtungstasten nach oben, um Dich selbst hochzuziehen.

Nachdem Du die Leiter hochgeklettert bist, verlasse den Bildschirm zur rechten Seite.

Dein nächstes Ziel ist der Vorsprung, wo Du einen Gefangenen befreien mußt. Nimm die beiden Beutel kriechend auf (durch das Herunterdrücken der Richtungstasten) - in ihnen befinden sich Hoverbomben, die in Deinem Inventar erscheinen und dort bleiben, bis Du sie benutzt. Als nächstes müßtest Du die Tür mit einer dieser Bomben zerstören (durch das Drücken von X).



Nachdem Du durch die zerstörte Tür läufst, solltest Du Dein Gewehr ziehen und Deine Richtungstasten nach oben bewegen, um Dich vor den Schüssen Deiner Feinde zu schützen. Deine Feinde werden einige Schüsse auf Dich abfeuern. Warte solange, bis Du das Geräusch des Ladens einer Waffe vernimmst, dann eröffne das Feuer. Springe zur anderen Seite herüber und nimm die Tasche auf. Dann klettere die Leiter hinauf.

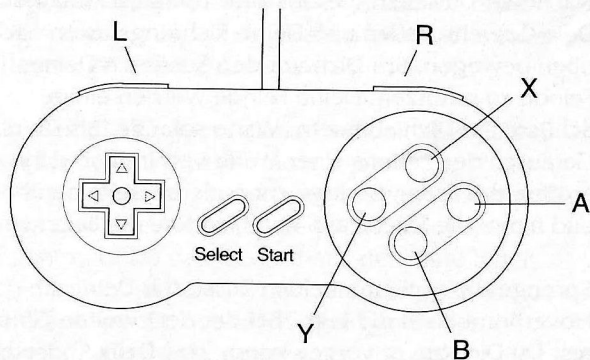
Spreng die nächsten beiden Türen mit Deinen Hoverbomben in die Luft. Bei der zweiten Tür solltest Du Dich zuvor vergewissern, daß Dein Androthi Verbündeter nicht in unmittelbarer Nähe der Tür steht, wenn Du diese in die Luft jagst. Wenn Du ihn befreit hast, wird er Dir ein Kraftfutterpaket übergeben. Klettere die Leiter hinauf und laufe durch die Halle (durch das Drücken der Richtungstasten).

Jetzt stehst Du kurz vor der Vollendung des ersten Levels. So lange Du die Strategie des Jagens und Sammelns beibehältst und zusätzlich versuchst, so viel Informationen wie möglich zu erhalten, sollte das Spiel erfolgreich zu beenden sein.





Spielsteuerung



START Startet und unterbricht das Spiel. Es erlaubt Dir außerdem "Continue" (Weiterspielen) oder "Give up" (Aufgeben) anzuwählen, sobald diese Optionen im Spielverlauf erscheinen.

SELECT Bringt die Leiste mit den Gegenständen auf den Bildschirm und läßt Dich durch das Inventar kreisen. Diese Option kann zu jeder gewünschten Zeit im Spiel aufgerufen werden.

L und R Diese beiden Tasten (die sich auf der oberen Kante des Control Pads befinden) erlauben Dir durch die Gegenstände zu blättern, sobald Du Deine Inventarleiste aufgerufen hast.

DIE RICHTUNGSTASTEN

Links oder rechts Drücken bewegt Blackhawk in diese Richtung.



HOCH

1. Wenn Blackhawk im Freien steht, "versteckt" er sich im Schatten.
2. Läßt ihn über Abgründe springen oder läßt ihn sich hochziehen (hierzu muß das Gewehr vorher aus der Hand genommen werden) - diese Taste benutzt man außerdem, um Leitern hinaufzuklettern.
3. Erlaubt Dir, durch Passagen zu laufen (Gewehr muß vorher weggesteckt werden).
4. Steckt einen Schlüssel in das Schlüsselloch, vorausgesetzt, es befindet sich einer in Deinem Inventar.



RUNTER

1. Ducken. Diese Bewegung dient primär dem Aufnehmen von Gegenständen.
2. So kannst Du auch Leitern herunterklettern

Die Aktionstasten (A, B, X und Y) haben je nach dem, ob Blackhawk gerade sein Gewehr in der Hand hält, unterschiedliche Funktionen.





GEWEHR NICHT IM ANSCHLAG

- A** Zieht das Gewehr aus dem Halfter heraus.
- B** Springt vorwärts (normaler Sprung)
- X** Setzt den im Inventar ausgewählten Gegenstand ein (der aktuelle Gegenstand erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms).
- Y** Wenn man zusätzlich die Richtungstasten in eine bestimmte Richtung drückt, fängt Blackhawk an zu rennen (wenn Du im Rennen losspringst, hat Dein Sprung selbstverständlich eine größere Reichweite).

GEWEHR SCHUSSBEREIT

- A** Steckt das Gewehr wieder ein.
- B** Feuert einen Schuß ab.
- X** Benutz den gerade ausgewählten Gegenstand Deines Inventars (der nächste verfügbare Gegenstand ist in der linken oberen Ecke zu sehen).
- Y** Feuert rückwärts "ohne nachzusehen"



Waffen Und Gegenstände



Das Gewehr stellt Blackhawks primäre Waffe dar. Während des Spielverlaufs werden Dich die Androthis bei der Aufstockung Deines Waffenarsenals unterstützen und es effektiver gestalten.

Zusätzlich zu Deinem Gewehr erhältst Du möglicherweise auf Deiner Reise einen oder mehrere der folgenden Gegenstände:

HOVER BOMBEN:



Nachdem diese Bombe gezündet wurde, "rollt" sie auf ihr Ziel zu und detoniert dort.

FEUER BOMBEN:



Diese Bombe löst eine Purzelbaumexplosion aus, die durchaus mehrere Gegner auf einmal zu zerstören vermag.

WASPS:



Wenn Du diese Bombe gefunden hast, kannst Du sie mit den Richtungstasten steuern und sie durch das Drücken von X auslösen (sie ist ideal zum zerstören von Computerterminals).

GESUNDHEITSTRANK:



Mit Hilfe dieses Tranks, den Du finden und einsetzen mußt, wird es Dir möglich sein, Dein Gesundheitslevel wieder aufzubessern. Es ist durchaus sinnvoll, in den Leveln speziell nach diesen zum Teil sehr gut versteckten- Gesundheitstränken zu suchen.





LEVITATOR:

Er wird benutzt um für Dich unerreichbare Ebenen zu erklimmen, die Blackhawk mit einem normalen Sprung nicht erreichen kann. Um diesen Levitator einzusetzen, drücke X um ihn fallenzulassen und dann die Richtungstasten nach oben, um ihn schweben zu lassen.



BRÜCKEN SCHLÜSSEL:

Stecke diesen Schlüssel durch das nach oben drücken der Richtungstasten in das Schloß um eine Brücke für Blackhawk zu schaffen, die er daraufhin überqueren kann.



EISERNE SCHLÜSSEL:

Dieser Schlüssel wird dazu benutzt, die blauen Kraftfelder "aufzuschließen", denen Blackhawk im Laufe seiner langen Reise begegnen wird (drücke die Richtungstasten nach oben, um den Schlüssel in das Schloß zu stecken).



Die Personen In Tuul



KÖNIG VLAROS

Der alte Herrscher Tuuls und gleichzeitig Kyles Vater.



GALADRIL

Der alteingesessene Zauberer Tuuls und der beste Freund Vlaros'.



SEER ONEHAND

Eine weibliche Walddruidin, die die Androthis bei den Kämpfen in den Wäldern gegen die Ka'dra'suul unterstützt.



THOROS

Der Erschaffer der beiden Steine der Lichts und der Dunkelheit. Sein Schrein liegt im Ödland, wo auch die beiden Steine zuerst Gestalt annahmen.



SARLAC

Die ultimative Verkörperung des Bösen - früher ein Zauberer ähnlich Galadrils, haben ihn die Mächte des Dunklen Steins gefangen genommen und ihn sowie sein Gefolge in grausame Monster verwandelt. Sarlac benutzt die Mächte des Dunklen Steins gegen die Androthi.





ANDROTHI

Sie sind die guten Jungs, die Dir zur Seite stehen und Dich des öfteren mit nützlichen Informationen und Gegenständen versorgen.



ANDROMEDOGS

Sie fürchteten sich so stark davor, daß Sarlac als Sieger aus der Schlacht hervorgehen könnte, daß sie sich lieber gleich auf seine Seite geschlagen haben um die große Zerstörung zu verhindern. Sie werden von den echten Androthis gehaßt.



GRAG'OHR ("GRAGGS")

Blackhawks häufigste Gegner (die goblinähnlichen Kreaturen) - sie erscheinen im Spielverlauf mit unterschiedlichen Stärkegraden.



WHAR'ORK

Diese ominös aussehenden blauen Kreaturen tummeln sich in den Tiefen der Xandralite Minen und zögern niemals, ihre Peitsche gegen die Androthis einzusetzen.



ROCK BEASTS

Einst waren sie harmlose Wüstenbewohner, doch jetzt werden unter Sarlac's Einfluß dazu benutzt, die Androthi's mit ihrem einheitlichen "Rock and Roll" Angriff zu zerstören.



EEEKERS

Tentakelähnlich Pflanzen, die nur zu gerne unvorbereitete Opfer verschlingen. Wenn sie getötet werden, stoßen sie einen schrillen Klagelaut aus.



SPIDER MINES

Diese laufenden explosionslastigen Viecher testen während der gesamten Reise die Reaktionsschnelle Blackhawks - Feuerbomben sind ein gutes Mittel gegen sie.





Strategie Und Nutzliche Tips

Hier sind einige Tips aufgelistet, die Dich auf Deiner Reise bei der effektiven Zerstörung Sarlacs unterstützen sollten:

- Wenn Du gerade keine Bombe oder einen Gegenstand einsetzen möchtest, wähle sicherheitshalber den freien Raum im Gegenstandsfeld, damit Dir nicht aus Versehen ein Unfall mit dem gerade gewählten Gegenstand passiert.
- Trau Dich nicht zu nah an die Goblin Kreaturen heran - sie können Dich Energie kosten, indem sie Dich anfallen oder auf Dich schießen. Sollten sie sich auf einem Felsvorsprung über Dir befinden, ziehe Dich erst hoch, wenn der Goblin vorbeigezogen ist.
- Gehe hinter die Goblins, wenn Du sie bekämpfen möchtest. Goblins sind langsam und benötigen eine Zeit, um Deinen Standpunkt zu orten. Dadurch gewinnst Du Zeit und kannst schon einige Schüsse abfeuern, bevor sie das Feuer erwidern.
- Wenn Du Dich versteckst und Deine Waffe in der Hand hältst, kannst Du durch das Drücken von B bewirken, daß Du nur kurz aus dem Versteck hervortrittst um zu feuern und danach sofort wieder im Versteck verschwindest.



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

MANUAL ILLUSTRATION
SCOTT BIESER

MANUAL LAYOUT
LARRY FUKUOKA
ULISES GERARDO

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



GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundeskreis** und haben folgende Vorteile:

- * Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- * Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine Umtauschgarantie: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

IHR LAGUNA-TEAM

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O

Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft?		Haben Sie das Spiel:	
Name _____		(a) gekauft	(b) geschenkt bekommen
Wie oft kaufen Sie Video-Spiele?		Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der Anlaß zum Kauf?	
<input type="checkbox"/> 1x im Monat	<input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr	<input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte	
<input type="checkbox"/> mehrere im Monat	<input type="checkbox"/> 1x im Jahr	<input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers	
<input type="checkbox"/> 1x im Quartal		<input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen	
		<input type="checkbox"/> Verpackung	
		<input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____	

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname _____ Name _____ Alter: _____

Str./Nr. _____ Name des gekauften Spieles: _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____ Kaufdatum lt. Beleg: _____