BLACKHAWK

Le Vieux Manuel

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE
A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEMES OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Ci vous même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-mêmes ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix a quinze minutes toutes les heures.

INDEX

L'Histoire.....Page 1
Installation.....Page 12
Commencer.....Page 12
Tutorial .....Page 13
Control Clavier .....Page 14
Armes et Objets.....Page 15
Les Personnages de TUUL.....Page 16

Le Vieux Manuel

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 vénérait la pierre de Lumière qui avait été placée dans une cour, 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 bien qu'ils augmentèrent en force et en nombre, ils 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. Heureusement, comme les deux peuples étaient séparés par le grand désert, il n'y avait pratiquement aucun contact entre eux.

Le vieux Manuel

Les réserves de Xandralite (le métal qui émet de l'énergie utilisé par les deux races pour fournir de la lumière et de la chaleur) des Ka'dra'suuls finirent par être pratiquement épuisées. La pierre des ténèbres vampirisait le combustible qui assurait leur survie.

Un jeune guerrier apparut alors. Il s'appelait Sarlac et prêchait contre les Androthi du nord, déclarant qu'il était injuste que ces derniers soient les seuls à bénéficier des ressources de Tuuls. 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.

Les Androthi n'étaient pas prêts à se battre et ils furent rapidement vaincus et soumis par les hordes de Sarlac. Ils furent forcés de travailler dans leurs propres mines de Xandralite sous la surveillance de gardes armés, leur production étant ensuite envoyée vers le sud où elle était utilisée pour nourrir la pierre des ténèbres.

KYLE BLACKHAWK

Deux gardes portant des uniformes d'un vert olive terne, traversèrent la cour du camp, suivis par un planton en treillis. Ils se rendirent à un bunker isolé en béton et en acier, à l'intérieur duquel était gardé un prisonnier. Le plus gros des deux soldats, un sergent au visage couvert de taches de rousseur, donna quelques conseils au caporal qui venait d'arriver.

"Le prisonnier doit toujours être enfermé et attaché" l'avertit le sergent.
"Le capitaine Blackhawk est très dangereux, il maîtrise toutes les formes de combat, avec ou sans arme. Vous devez toujours prendre un maximum de précautions."

Il n'était pas vraiment nécessaire de prévenir le caporal, car bien que ce dernier ne soit arrivé dans la région que quelques jours auparavant, il avait déjà entendu parler de Blackhawk. C'était un personnage de légende bien connu dans le milieu militaire. Ancien officier de marine américain, le capitaine Blackhawk était devenu mercenaire après avoir quitté l'armée pour raison médicale. Depuis, il s'était battu dans une douzaine de guerres à travers le monde. Froid, rusé et calculateur, Blackhawk avait la réputation d'être sans pitié aucune. Il était accusé de crimes de guerre et devait passer devant la cour martiale le lendemain matin.

Le vieux Manuel

"Certains disent que le capitaine Blackhawk est innocent", dit le caporal au sergent, "on dit qu'il a été trahi, que les accusations sont fausses et font partie de l'accord de paix qu'ils essaient d'imposer à Moswali."

Moswali était la dernière pierre d'achoppement à l'accord de paix que les Nations Unies espéraient négocier dans ce pays d'Afrique de l'Est ravagé par la guerre. Moswali, ce chef militaire dont beaucoup affirmaient qu'il était un voleur et un assassin, contrôlait de grands territoires et leur population.
Sans sa coopération, il s'avérait presque impossible d'établir un traité de paix qui amènerait enfin la stabilité dont le pays avait tant besoin. Moswali en voulait personnellement à Blackhawk et ce depuis plusieurs années, parmi les concessions qu'il avait réussi à imposer aux Nations Unies se trouvait donc le passage du capitaine en cour martiale.

"Je désolé, mais vous vous trompez, caporal, répondit le sergent, Blackhawk est coupable, il n'y a aucun doute à ce sujet. Ce n'est qu'une brute sauvage. Il devrait s'estimer heureux de ne pas avoir été remis à Moswali comme ce dernier l'avait exigé."

En effet, Moswali avait insisté pour que Blackhawk lui soit remis afin de le juger lui-même, mais même les commandants impitoyables des Nations Unies n'avaient pas jugé bon d'honorer cette requête. Selon les termes de l'accord auquel ils étaient arrivés, Blackhawk devait être jugé, mais par ses pairs. Sa condamnation et une longue peine de prison étaient presque garanties.

Le caporal se tut. Il n'avait passé que deux jours à ce poste, mais il avait déjà décidé qu'il n'aimait pas ce sergent. Blackhawk avait la réputation d'être un rebelle, tout à fait le genre de personne que ce sergent ne pouvait pas supporter.

Le Vieux Manuel

Lorsqu'ils atteignirent enfin le petit bunker en béton qui servait de cellule au prisonnier, le petit groupe s'arrêta. Sans aucun préambule, le sergent frappa sur la porte avec ses gros poings.

"Prisonnier! À la porte! Les mains en avant!"

Sur la porte se trouvait une petite ouverture à la hauteur de la poitrine, on l'utilisait pour faire passer les plateaux de nourriture et on pouvait la recouvrir à l'aide d'un petit volet fermé avec une barre et un cadenas. Au signal du sergent, le caporal l'ouvrit. Deux grandes mains musclées apparurent alors, les poings fermés, prêtes à recevoir les menottes.

"Passez-lui les menottes, caporal" ordonna le sergent.

N'ayant pas l'habitude des menottes, le caporal s'exécuta maladroitement.
Ceci fait, le sergent donna l'ordre au prisonnier de se tenir au fond de sa cellule pendant que l'on ouvrait la porte. Le caporal entra dans la cellule avec prudence, prêt à utiliser sa matraque.

"Méfiez-vous, prévint le sergent, il est toujours dangereux."

Le bunker manquait d'aération, il faisait chaud et on n'y voyait rien. La seule source de lumière venait des quelques rayons de soleil qui passaient à travers deux bouches d'aération étroites munies de barreaux et situées près du plafond. Le prisonnier se tenait bien au fond de la pièce. On ne pouvait pas voir son visage, il ne bougeait pas et restait silencieux. Le caporal ne put s'empêcher de remarquer les larges épaules et les bras puissants de Blackhawk.

"Alors, c'est le grand jour demain, hein?", dit le sergent au prisonnier en se dirigeant vers lui, "vous allez être inculpé et quand ce sera fini, ils vont vous enfermer pour toujours, Blackhawk."

Le sergent sourit en regardant le prisonnier et en jouant avec sa matraque.

Le prisonnier ne répondit pas et resta immobile. Le planton sortit du bunker pour aller vider le pot de chambre du prisonnier. Déconcentré, le sergent regarda par-dessus son épaule, une erreur qui s'avéra fatale.

Le vieux Manuel

Dès que le prisonnier vit que le sergent l'avait quitté des yeux, il s'élança. Un seul coup de coude à la gorge suffit à envoyer le sergent au sol, inconscient.
D'un même mouvement, Blackhawk se plaça derrière sa victime, lui passa la chaîne de ses menottes autour du cou et tira d'un coup sec. Il entendit le cou du sergent craquer et laissa le corps sans vie retomber sur le sol.

Blackhawk se tourna vers le caporal. "Donnez-moi les clés" demanda Blackhawk à voix basse, mais d'un ton menaçant. Le caporal était pétrifié de peur. Il laissa tomber son arme, détacha les clés accrochées à sa ceinture d'une main tremblante et les donna à Blackhawk.

Ce dernier se dirigea vers l'entrée et s'accroupit à la porte pour voir ce qui se passait dans l'enceinte. La lumière du soleil lui faisait mal aux yeux, mais il vit qu'il n'y avait que quelques hommes à l'extérieur. À l'autre bout du camp, il aperçut un hélicoptère prêt à décoller dont les ailes tournaient déjà.

Sans plus hésiter, Blackhawk se mit à courir pour traverser le camp, ignorant les cris autour de lui. Lorsqu'il atteignit l'hélicoptère, il en fit sortir le mécanicien au sol d'un coup de poing dans les gencives qui envoya ce dernier au sol. Le second équipier à bord de l'hélicoptère essaya de s'échapper mais Blackhawk s'empara de lui et le jeta hors de l'appareil. Alors, il sauta à bord, verrouilla la porte et se dirigea vers le cockpit.

Le pilote surpris, dévisagea l'intrus.

"Capitaine Blackhawk" s'écria-t-il, n'en croyant pas ses yeux.
"Sortez!" ordonna Blackhawk.

Sans hésiter une seule seconde, le pilote défit ses sangles et descendit de l'appareil. Il avait servi sous les ordres de Blackhawk et ne se faisait aucune illusion sur le sort qui l'attendait s'il essayait de l'arrêter. Il venait juste de mettre pied à terre lorsque l'hélicoptère décolla avec Blackhawk aux commandes. L'appareil tourna rapidement pour s'éloigner du camp, se redressa et parti vers l'ouest, en direction des collines que l'on pouvait voir à l'horizon.

Blackhawk avait une chance de s'en sortir. La frontière n'était qu'à soixante- cinq kilomètres à l'ouest. S'il pouvait survoler les collines et passer la frontière, il serait sauvé. Là-bas, il avait des amis qu'il s'était fait quelques années auparavant lorsqu'il avait aidé à défendre la frontière de ce pays contre les incursions de Moswali. Ces amis allaient l'aider.

Le vieux Manuel

Il pourrait échanger l'hélicoptère qu'il pilotait et sa cargaison contre un nouveau passeport et peut-être qu'ils l'aideraient à quitter l'Afrique. Blackhawk poussa l'accélérateur à fond et l'hélicoptère prit de l'altitude pour voler vers la liberté.

Le premier missile air-sol lancé par les forces des Nations Unies manqua l'hélicoptère de justesse et passa à gauche du cockpit.

"Merde!" s'écria Blackhawk tout en commençant immédiatement à manœuvrer pour éviter les tirs.

L'hélico était très rapide et facile à manœuvrer, surtout pour un expert comme Blackhawk. Blackhawk vit au loin ses ennemis lancer une autre roquette.
C'était un effort inutile et Blackhawk le savait, son appareil et lui étaient déjà hors de portée.

Blackhawk fit atterrir l'hélicoptère à l'abri dans une zone de taillis, de l'autre côté de la frontière. Il s'étonna de se sentir si faible. Il vérifia s'il n'était pas blessé, ce qui n'était pas le cas.

"Qu'est-ce qui ne va pas?" se demanda-t-il.

Il quitta l'hélicoptère lentement. Il lui fallut toutes ses forces pour ouvrir la porte et sauter de l'appareil. Une fois au sol, il tomba immédiatement à genoux.

Tout s'obscurcit.

Courir, courir, courir. C'était toujours le même rêve, celui que Blackhawk faisait sans cesse depuis son enfance. Kyle Blackhawk, petit garçon, en train de courir de toutes ses forces, fou de terreur. Il traversait en courant de grandes salles mal éclairées, dont les plafonds voûtés étaient très hauts et dont les murs en pierre étaient décorés avec des tapisseries et des soieries. La lumière provenait d'innombrables chandeliers, les centaines de bougies ne donnaient qu'une lumière diffuse et jaune, une lumière qui semblait absorbée par les ténèbres qui l'entouraient. Dans ce rêve, il entendit une voix l'appeler. C'était toujours la même voix, une voix familière qui inspirait confiance.

Le vieux Manuel

"Par ici, Kyle, dépêche-toi ! Suis-moi !"
La voix semblait proche et lointaine à la fois. Dans le rêve, il cherchait d'où venait la voix, mais il n'y parvenait jamais. Cependant, il la poursuivait toujours, obéissait aux ordres qu'elle lui donnait, sachant que sa vie en dépendait.

De nouveau, il se trouva sur un balcon qui surplombait une grande salle où se trouvait un homme aux cheveux gris ,grand et vêtu d'une splendide robe de cérémonie. Il faisait face à une forme immense qui restait dans l'ombre. Kyle les observa alors qu'ils se parlaient, puis la forme géante sortit de l'ombre, c'était un homme énorme, aux bras et aux épaules puissants. L'étranger eut un rire diabolique, prit une grande épée, la souleva très haut et l'abattit sur l'autre homme. Kyle, paralysé par ce qu'il venait de voir, se tenait là, incapable de parler. Mais des mains puissantes se posèrent sur ses épaules et, sans prévenir, le soulevèrent et l'emportèrent dans de longs couloirs noirs et froids. Les larmes coulaient sur son visage alors qu'il pensait à l'homme tué dans la salle. Il savait que c'était son père...

Blackhawk se réveilla, il était étendu sur le ventre, son visage dans le sable.
Il avait des élancements dans la tête et il était désorienté. Il retrouva lentement ses esprits et se rendit compte qu'il venait de nouveau de faire ce rêve, c'était l'un des nombreux rêves bizarres qui l'obsédaient depuis toujours.

Il se releva et examina la situation. La nuit tombait. Combien de temps était-il resté inconscient ? Est-ce que les forces des Nations Unies étaient maintenant tout près de lui? Il savait qu'il n'y avait aucune chance pour qu'elles abandonnent leurs recherches. Il lui fallait trouver ses amis, vite.

Blackhawk atteint avec difficulté le haut de la colline et il vit qu'elle surplombait une route que ses alliés avaient souvent utilisée. Peut-être que c'était toujours le cas. Il se dirigea vers l'hélicoptère pour récupérer du matériel et le fusil qu'il avait trouvé sous un siège. Alors qu'il commença à descendre vers la route, Blackhawk pensa qu'il fallait absolument qu'il arrive en lieu sûr. Le destin des Androthi dépend de moi, se dit-il. Il faut délivrer mon peuple de l'oppression du cruel Ka'dra'suul.

Le vieux Manuel

Il fut choqué lorsqu'il réalisa qu'il revivait un autre de ses rêves mystérieux, mais maintenant, le rêve devenait plus vrai et plus important que la situation dans laquelle il se trouvait actuellement. Il accéléra de nouveau le pas et essaya d'ignorer les pensées étranges qui l'assaillaient. Il avait beau faire de gros efforts, il n'y parvenait pas.

Il vit qu'il était dans une sorte de grotte ou de mine. Il était entouré par des hommes travaillant durs dans cet endroit mal éclairé. Ils étaient en train d'extraire un minerai étrange des murs de la grotte. D'autres, qui ne travaillaient pas, étaient enchaînés aux murs. C'est avec horreur qu'il réalisa que certains des captifs n'étaient plus que des cadavres ou des squelettes. Leur chair avait disparu depuis longtemps, et ils étaient attachés debout aux murs. Kyle prit ces gens en pitié. Sans comprendre comment, il savait qu'ils s'appelaient les Androthi.

De nouveau, il entendit la voix mystérieuse: "Kyle, viens me retrouver. Ton peuple est devenu l'esclave du chef de guerre Sarlac et des pouvoirs maléfiques de la pierre des ténèbres. Tu dois les délivrer. Tu es leur seul espoir. Tu dois me trouver pour que je puisse t'enseigner les secrets de la pierre de Lumière. Je m'appelle Galadril. Tu me connais. Trouve-moi."

Les prisonniers Androthi l'accueillirent comme un ami. Leur langue était une langue étrangère et pourtant elle lui semblait familière. Ils l'implorèrent de les aider et il promit de le faire, sans bien savoir ce que cela impliquait. Soudain, ils se mirent à courir, terrorisés. Quelque chose approchait. "Ka'dra'suul!" s'écrièrent-ils en s'enfuyant. Quelque chose d'énorme apparut. Sa peau était bleue, il avait de longues défenses recourbées, de toute évidence, cet être avait été un homme mais c'était maintenant quelque chose d'autre. Cette chose adressa un large sourire à Kyle et fit claquer son impressionnant fouet noir.

Blackhawk était toujours sous l'effet de son rêve lorsqu'il entendit un hélicoptère qui se rapprochait rapidement de lui, ceci le ramena à la réalité. Ils l'avaient rattrapé.
"Tu ferais mieux de te reprendre, Blackhawk" se dit-il et il se cacha dans une niche étroite pour essayer de ne pas être repéré. Il avait toujours mal à la tête, mais il savait que s'il ne se concentrait pas sur ce qu'il devait faire pour ne pas être repris, le mal de tête ne serait plus que la moindre de ses inquiétudes. Il essaya de s'aplatir le plus possible et regarda l'autre hélico du camp survoler la zone lentement. S'ils l'apercevaient et lançaient un message radio avec sa position, il ne parviendrait jamais à s'échapper.

Le Vieux Manuel

Il traversait avec difficulté un marais entouré d'arbres aux formes étranges et dont l'eau sombre avait une odeur répugnante. Aucun oiseau ne chantait, pourtant on entendait un bruit de battements d'ailes dans les joncs et les bruyères de la rive.
Blackhawk essayait de trouver refuge auprès d'une femme connue uniquement sous le nom de Voyante à une main. C'était elle qui possédait le secret dont Blackhawk avait besoin pour vaincre la bête immonde qui vivait de l'autre côté du marais.
D'autres choses rôdaient aussi dans le marais - des choses bien pires que Ka'dra'suul. En maudissant ce monde, Ka'dra'suul, cet être maléfique, avait aussi permis à des créatures d'autres mondes - d'autres dimensions - de pénétrer dans ces terres ravagées. Ces créatures étaient pratiquement immortelles et les armes de Blackhawk ne pouvaient presque rien contre elles. Il avait peur de ces créatures, surtout qu'elles pouvaient s'approcher de vous sans que vous vous en rendiez compte.
Il n'arrivait jamais à se rappeler s'il avait réussi à trouver la personne qu'il cherchait. Onehand était un nom qui revenait sans cesse à sa mémoire, telle une énigme.

Il essaya d'oublier ce qu'il venait de ressentir, en se disant encore et encore que ce n'était que des fragments de rêves à moitié oubliés, pourtant, et c'était inexplicable, il savait que ce n'était pas tout.

"Kyle!"

Cette voix était dans sa tête, c'était la voix familière de ses rêves. Il l'ignora et commença à courir. Enfin, il atteignit l'autre côté de la route et vit que quelque chose qui ressemblait à une jeep se dirigeait vers lui, elle était à environ un kilomètre de distance.

"Kyle! Le moment est venu!" lui dit la voix
Le véhicule se rapprochait rapidement.

"Prépare-toi, Kyle!" ordonna la voix. "C'est presque le moment."
Blackhawk prit sa tête entre ses mains pour essayer de faire taire la voix. Il s'assit au bord de la route. Devenait-il fou? Il fallait faire taire cette voix.

La jeep passa près de lui à toute vitesse. Blackhawk fit un signe de la main pour essayer d'arrêter le véhicule, mais ses occupants ne le virent pas. Peut-être qu'ils ne pouvaient le voir. Il reconnut leur visage, c'était ceux pour qui il s'était battu il y a peu de temps.

"Maintenant!" cria la voix dans sa tête.

Le vieux Manuel

Soudain Kyle Blackhawk se retrouva au milieu des ténèbres et du froid alors qu'il voyageait à une vitesse sidérale dans l'espace.
"Voici venu le moment, dit de nouveau le voix, plus proche cette fois, et plus familière, tu as l'âge requis et tu es bien entraîné. Cette fois-ci, ton destin va s'accomplir."
"Galadril?" demanda Blackhawk.
"C'est moi, répondit la voix, ton tuteur et ton mentor des jours lointains."
"Je me souviens, dit Blackhawk, vous étiez l'homme de confiance de mon père, le roi Vlaros."
"Et son conseiller et sorcier, ajouta la voix, je vois que tu retrouves la mémoire."
Blackhawk acquiesça. "Je me souviens du meurtre de mon père. J'en ai souvent rêvé. Il a été tué par un homme qui est sorti de l'ombre" dit-il, l'air sombre soudain.
"Oui, par le diabolique Lord Sarlac" répondit la voix de Galadril. "Il règne toujours, Kyle, et notre monde en souffre. Si on ne l'arrête pas bientôt, il causera notre perte. Le monde de Tuul, ton monde, a absolument besoin de toi. Les Androthi ont vécu trop d'années en esclavage au service de Sarlac et de son peuple, les mutants Ka'dra'suul. Sarlac possède la pierre des ténèbres et s'il continue, ses actions maléfiques détruiront notre monde et tout ce qu'il contient de bon. Tu dois utiliser le pouvoir de la pierre de Lumière pour mettre fin à son règne. Afin de te protéger, ton père et moi t'avons envoyé sur la Terre. Après que Sarlac ait découvert la pierre des ténèbres et commença son ascension vers le pouvoir, la Voyante à une main a prédit que rien ne l'arrêterait et sa destiné était de régner pendant au moins vingt ans. À la fin de cette période, sa destiné pourrait changer, mais seulement grâce au pouvoir de la pierre de Lumière dans les mains du véritable héritier au trône. C'est pour cela que nous t'avons envoyé sur Terre, loin des yeux perfides de Sarlac. Et pour te protéger plus encore, nous avons effacé tes souvenirs. Mais il semblerait que quelques uns soient revenus au fil des ans."

Le vieux manuel

"Les rêves..." dit Kyle.
"Oui, les rêves étaient tes souvenirs qui s'échappaient des liens magiques qui les retenaient. Mais seulement une petite partie. D'autres étaient des prophéties des choses à venir - de ta destinée."
"Qu'est-ce que je dois faire?"
"Lance-toi à ma recherche, jeune Kyle. Tu vas bientôt retourner à l'endroit où tu avait été envoyé, aux mines de Xandralite à Androth. C'est maintenant un camp de prisonniers dirigé par le diabolique Ka'dra'suul.
Je ne peux pas te retrouver là-bas, pour des raisons que tu comprendras vite. Je t'attendrai au delà des mines. Cherche-moi..."

"Comment est-ce qu'on peut arrêter Sarlac?" demanda Blackhawk à la voix?
"Avec le pouvoir de la pierre de Lumière, répondit Galadril, tu dois l'utiliser contre Sarlac..."
La voix s'évanouit dans le lointain.

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.

Le vieux Manuel

INSTALLATION

Blackhawk doit être installé sur un disque dur. Pour cela, vous devez mettre la disquette de démarrage dans le lecteur de disquettes, taper **A**:<Enter> (ou **B**: si vous utilisez le lecteur B) puis taper **INSTALL** <Enter>. Suivez les instructions sur l'écran pour terminer l'installation.

Pour jouer à Blackhawk, allez sur votre disque dur en tapant **C**: <Enter> (ou **D**: si besoin est). Puis allez dans le répertoire que vous venez de créer en tapant **CD BHAWK** <Enter>. Une fois que vous avez accédé au répertoire **BHAWK**, tapez **BHAWK** <Enter>.

Remarque: si après avoir installé Blackhawk, vous modifiez votre système, il vous faudra peut-être reconfigurer le jeu. Pour cela, allez dans le répertoire **BHAWK** et tapez **SETUP** <Enter>. Ceci vous permet de changer la configuration sans avoir à réinstaller le jeu en entier.

COMMENCER

Après avoir lancé le jeu, plusieurs écrans d'introduction apparaissent. Appuyez sur Enter jusqu'à ce que vous atteigniez l'écran titre et ses diverses options

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT),
NEW GAME (NOUVEAU JEU),
OPTIONS
PASSWORD (MOT DE PASSE).

En sélectionnant **PRACTICE (ENTRAÏNEMENT)**, 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)**. Entrez 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).

Le vieux Manuel

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 Enter 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 S) et sautez sur l'autre plate-forme (en appuyant sur F ou sur la barre d'espacement). Placez-vous sous la plate-forme supportant l'échelle, appuyez sur la flèche HAUT 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 (flèche 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 E).

Après avoir franchi la porte, emparez-vous immédiatement de votre pistolet et appuyez sur la flèche 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 de santé. Grimpez à l'échelle et traversez le passage (en appuyant sur la flèche 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.

Le Vieux Manuel

CONTRÔLES CLAVIER

Flèche GAUCHE/DROITE	Marcher dans cette direction
Flèche HAUT	1. Se cacher dans l'ombre 2. Parler aux prisonniers 3. Grimper (vous devez poser le pistolet avant de faire ceci)
Flèche BAS	Faire accroupir votre personnage (pour ramasser des objets)
F ou **Barre d'espacement**	1. Faire feu lorsque Blackhawk tient l'arme 2. Sauter (sans pistolet) lorsque Blackhawk ne bouge pas ou court.
D	1. Tirer Blackhawk vers l'arrière (lorsque Blackhawk a dégainé) 2. Lorsque vous appuyez aussi sur une des flèches directionnelles, ce bouton vous permet de faire courir Blackhawk (seulement s'il n'a pas dégainé)
S	dégaine et rengaine l'arme
[ ]	Ces touches vous permettent de passer en revue les objets de votre inventaire
E	Utiliser un objet

Le vieux Manuel

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 cette 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 **E** (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 **E** pour le lâcher, puis appuyez sur la flèche **HAUT** pour le faire monter.

CLÉ PONT — Insérez cette clé dans la serrure en appuyant sur la flèche **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 la flèche **HAUT** pour insérer la clé).

Le Vieux Manuel

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

Le vieux Manuel

WHAR'ORK

Ces horribles créatures bleues se cachent dans les profondeurs des mines de Xandralite, n'hésitant jamais à faire claquer leurs fouets sur les esclaves Androthi.

ROCK BEASTS

Les habitants autrefois accueillants du désert ont maintenant subis l'influence Sarlac et détruisent les Androthi avec leur extraordinaire attaque "rock and roll".

EEKERS

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

Le Vieux Manuel