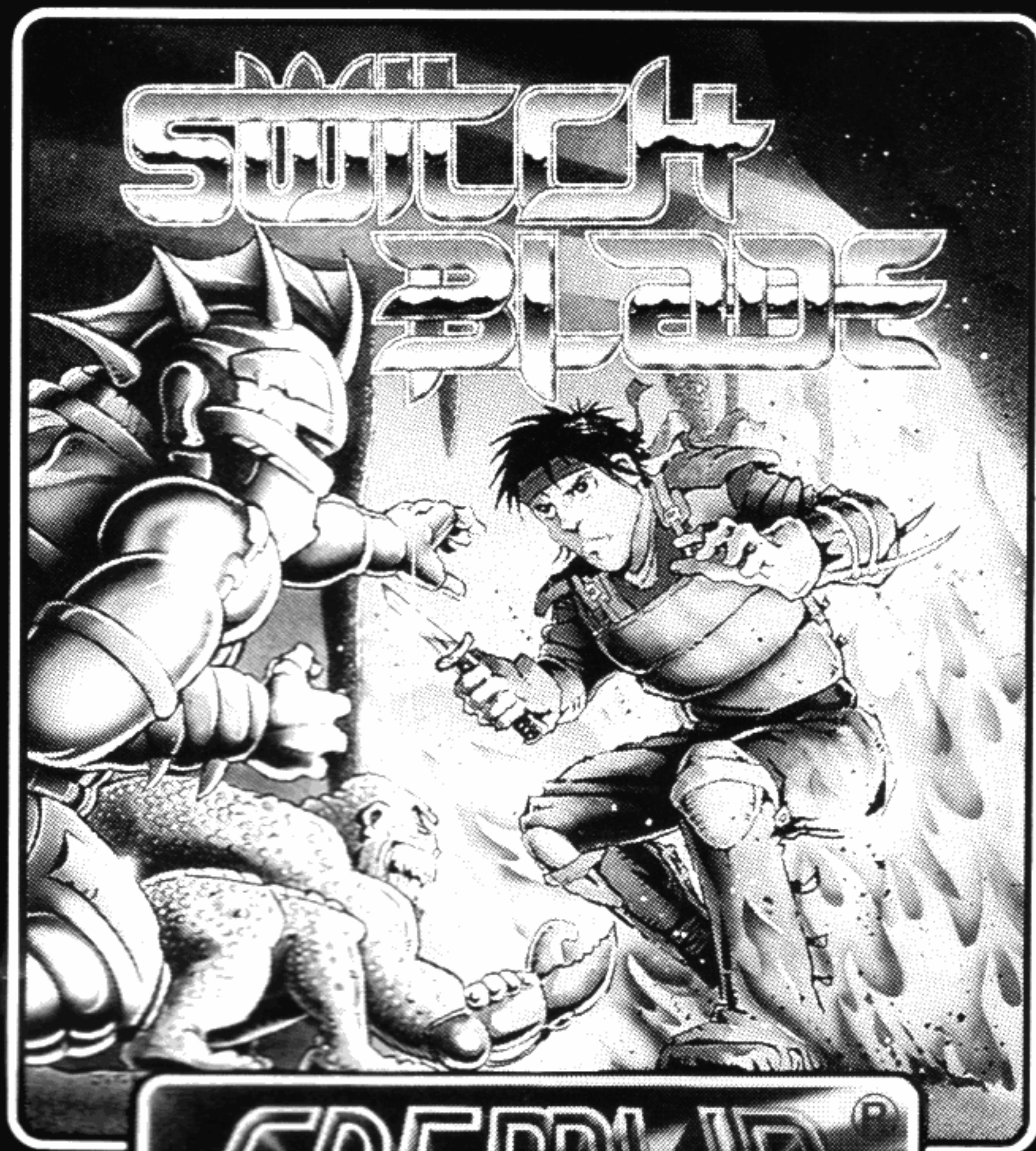


INSTRUCTION BOOKLET



GRENDIA

SWITCHBLADE™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Insérez la cassette dans votre magnétophone et appuyez sur LOAD™ puis appuyez sur la touche ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Spectrum +3

Insérez la disquette dans l'unité de lecture, et utilisez le chargeur de disquette. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Amstrad CPC 464

Insérez la cassette dans le lecteur de cassette interne, appuyez sur les touches CONTROL et ENTER. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

Amstrad CPC 6128

Insérez la disquette dans l'unité de lecteur, et utilisez le chargeur de disquette, et tapez RUN™DISC. Suivez ensuite les instructions de chargement affichées à l'écran.

CBM 64/128 Cassette

Introduisez la cassette Switchblade dans votre lecteur de cassettes et, si nécessaire, rembobiner la cassette jusqu'au début de la face 1. Appuyez sur SHIFT et RUN/STOP simultanément, puis enclenchez PLAY sur votre lecteur de cassettes et Switchblade se charge et commence automatiquement.

CBM 64/128 Disquette

Disquette: Introduisez la disquette Switchblade dans votre unité de disques, mettez l'unité et l'ordinateur en marche, puis tapez LOAD™,8,1. Switchblade se charge et commence automatiquement.

Branchez votre joystick dans le port 2. Le jeu ne se joue qu'en version joystick.

SCENARIO

Havok est de retour dans le monde robotique de Thraxx.

Après 10,000 ans de paix, Fireblade (la lame de feu), source de puissance pour les anciens Bladeknights ('Chevaliers de la lame'), s'est brisée.

Le ciel s'embrasa et les habitants de l'Undercity tombèrent, victimes des attaques des créations cauchemardesques de Havok.

Les Bladeknights, impuissants, moururent auprès de leur peuple.

Vous jouez Hiro, le dernier des Chevaliers, un guerrier hi-tec, furtif, rusé et armé d'un puissant bras robotique reprogrammable.

Vous devez tout d'abord entrer dans l'Undercity et rassembler les seize morceaux de la lame de feu.

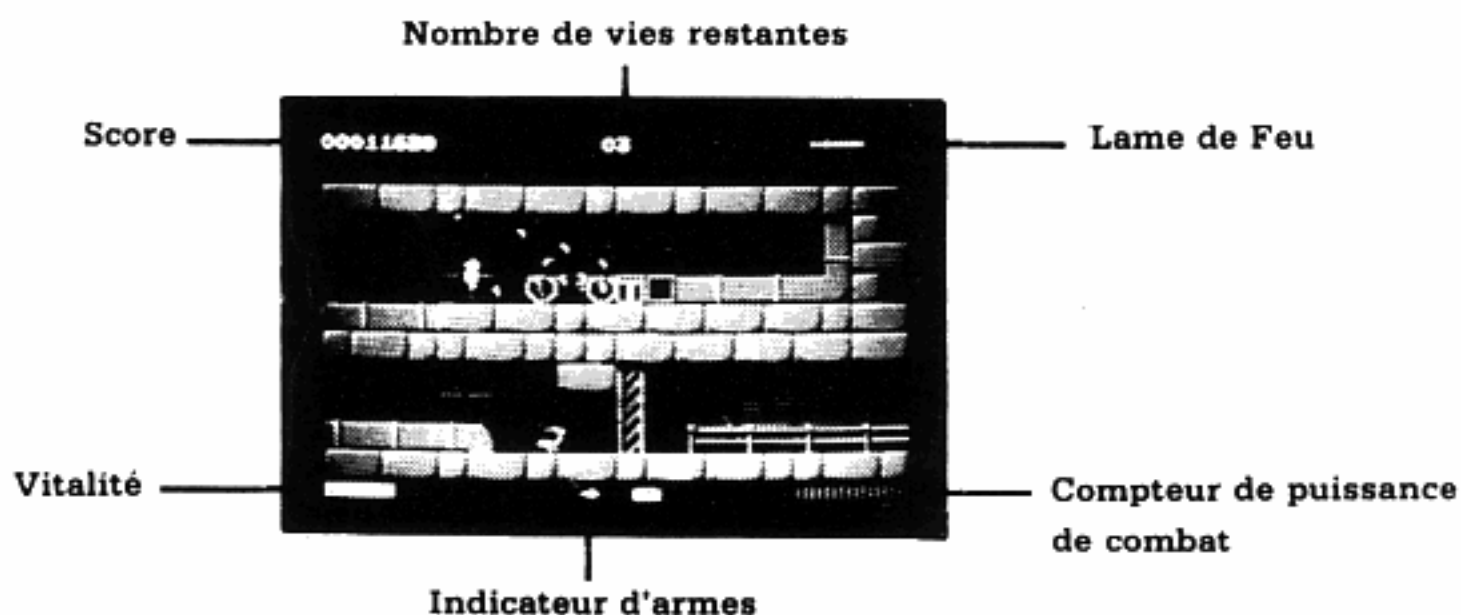
Alors seulement vous pourrez vous mesurer contre Havok et venger la mort de votre peuple.

LE JEU

Vous devez guider Hiro à travers le labyrinthe de l'Undercity afin de retrouver les seize morceaux de la lame de feu. Après les avoir rassemblés il vous faudra vaincre Havok, terminant ainsi son règne de terreur et vengeant votre peuple.

L'ECRAN

Switchblade affichera seulement les parties de l'écran que Hiro a visitées pendant le jeu en cours, ainsi Switchblade est une aventure d'arcade dont vous ferez la carte vous-même. Il y a de nombreux passages et endroits secrets dans ce labyrinthe souterrain, il serait donc prudent d'explorer toutes les sorties possibles. Pour rendre un endroit récemment découvert, visible sur l'écran, amenez-y Hiro. Vous pourrez revoir cet endroit pendant le reste du jeu.



VITALITE

A la fin de ce compteur, Hiro perdra une de ses vies, le compteur de puissance de combat se remettra à zéro et Hiro perdra l'arme en sa possession (sauf si Hiro se bat contre un 'SUPER-ENNEMI' de fin de niveau). Perdre une vie donne à Hiro 2 secondes d'invulnérabilité. Si Hiro perd toutes ses vies le jeu se termine.

INDICATEUR D'ARMES

Si Hiro se bat autrement qu'à mains nues, un petit compteur à droite de l'indicateur d'armes vous montrera combien il lui reste de munitions. Hiro retournera au combat à mains nues une fois toutes les balles utilisées.

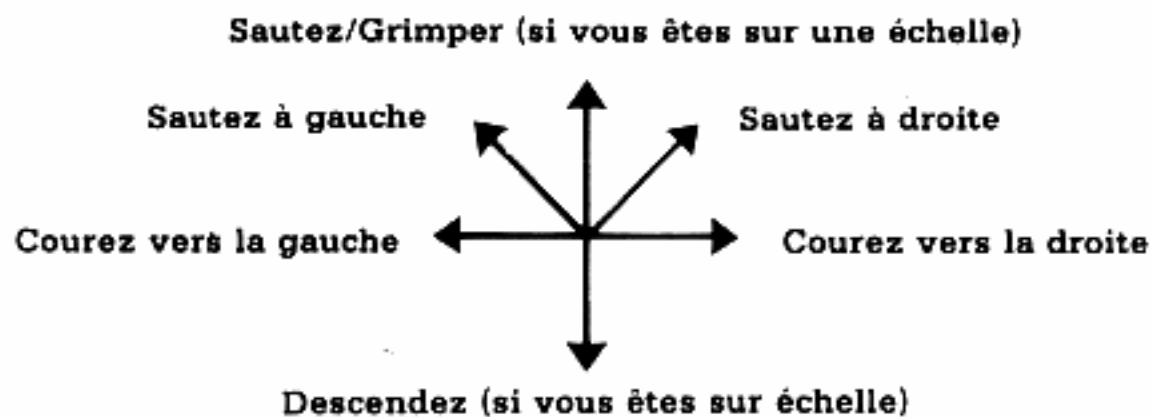
AFFICHAGE DE BONUS

Cet affichage indique les lettres de bonus que vous avez gagnées.

LA LAME DE FEU

Pendant votre voyage dans l'Undercity vous ramasserez les fragments de la Lame de Feu. Au fur et à mesure que vous trouvez ces fragments, l'affichage (indiqué ci-dessus) commencera à construire une image de la Lame de Feu. Celle-ci sera complète quand vous aurez les seize morceaux, et à ce moment-là, l'arme de Hiro se changera automatiquement en Lame de Feu.

COMMANDES AU MANCHE A BALAI



NB

1. Le bouton de **TIR** contrôle les mouvements de combat de Hiro et le lancement de son bras robotique.
2. Pour permettre à Hiro de sauter plus loin, élanchez-vous avant un saut.

COMMANDES AU CLAVIER

Pour quitter, maintenez la touche Feu enfoncée et appuyez sur P. **P** – Pause.

Pour choisir entre la musique ou les effets sonores, déplacez le manche à balai à **GAUCHE** ou à **DROITE** de la page des titres.

COMBAT

Appuyez sur le bouton de **TIR** et gardez-le enfoncé, et la puissance de combat de Hiro augmentera. Quand vous relâcherez le bouton de **TIR** Hiro exécutera un mouvement de combat ou lancera une arme de son bras robotique.

Quand Hiro se bat à mains nues (indiqué par un symbole représentant un poing), la longueur de ce compteur contrôle la puissance et la nature du mouvement de combat que Hiro exécutera au moment où vous relâchez le bouton **TIR**.

Plus la barre du compteur de puissance de combat est longue, plus le mouvement de combat sera puissant.

- a) Quand le compteur est dans le premier quart de la barre, Hiro donne un coup de poing.
- b) Quand le compteur est dans les deuxième et troisième quarts de la barre, Hiro donne un coup de pied.
- c) Quand le compteur est dans le dernier quart de la barre, Hiro donne un grand coup de pied bas.

Si Hiro se bat avec une arme plutôt qu'à mains nues, le type d'armes qu'il utilise déterminera les effets du compteur de puissance de combat.

Le bras robotique de Hiro peut lancer 7 armes différentes.

Blade (Lame)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme.

Scorchball (Boule de feu)



La Longueur du compteur de puissance de combat détermine la portée de cette arme, cependant, elle frappera son ennemi plusieurs fois et ne s'arrêtera que si elle atteint un mur ou excède sa portée.

Dart (fléchette)



Cette arme a une portée limitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

Spinblade (Lame tournante)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la vitesse à laquelle cette arme est lancée.

Needle bolts (Boulons à aiguilles)



La longueur du compteur de puissance de combat détermine la force d'impact en augmentant le nombre de Needle Bolts lancés par le bras robotique.

Trispike (Triple pointe)



Cette arme a une portée illimitée et la puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sa portée.

Fireblade (Lame de Feu)



Cette arme a une portée illimitée et est la plus puissante de ce jeu – la seule qui pourra vaincre Havok. La puissance de combat de Hiro n'a pas d'effet sur sa puissance ou sur sa portée.

BONUS

Vous les trouverez tout au long du jeu, cachés, par exemple, dans des murs, des flasques ou simplement éparpillés dans les couloirs et les pièces. Cassez une brique ou un flasque et vous gagnerez dix points.

Pierres précieuses de bonus



Elles valent 50, 100, 200, 400 ou 700 points chacune selon leur taille.

Les flasques de bonus



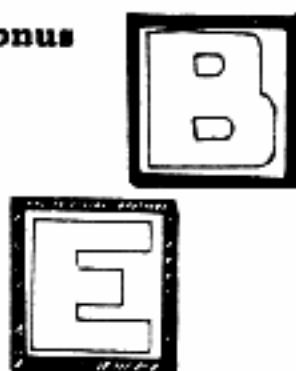
Valent 700 points chacun.

Sphères de bonus



Valent 1000, 2000 ou 5000 points selon leur taille. Mais attention, si elles tombent sur le sol elles se briseront et ne vaudront plus rien.

Lettres de bonus



Ramassez-les et les lettres des mots correspondants s'allumeront en bas de l'écran et vous aurez un bonus. Allumez le mot EXTRA et vous gagnerez une vie supplémentaire, allumez BONUS et vous gagnerez 10000 points.

BLASONS D'ARMES

Une fois ramassés, ils transforment l'arme de Hiro en l'arme représentée au centre du blason et donne un magasin entier de balles à son bras robotique (sauf si Hiro se bat à mains nues).



**Fist
Shield Bonus**



**Blade
Shield Bonus**



**Scorchball
Shield Bonus**



**Dart
Shield Bonus**



**Spinblade
Shield Bonus**



**Needle bolt
Shield Bonus**



**Trispike
Shield Bonus**

Blason de balles



Il réapprovisionne le bras robotique de Hiro avec un magasin entier de balles. Mais si Hiro se bat à mains nues il vaut 50 points de bonus et n'a aucun effet sur son bras.

Blason de puissance



Il augmente le minimum de puissance de combat de Hiro par un point sur le compteur de puissance de combat jusqu'à un maximum de 8 blasons. Hiro les garde sur son compteur jusqu'à ce qu'il obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un des mouvements de combat de Hiro ou par une des armes de son bras, il se transformera en un blason de puissance de remise à zéro.

Blason de vitesse



Il augmente le taux de puissance de combat sur le compteur quand le bouton de TIR est enfoncé. Vous pouvez accumuler jusqu'à 3 de ces blasons et vous les garderez sur le compteur jusqu'à ce que Hiro obtienne un blason de puissance de remise à zéro ou jusqu'à ce qu'il perde une vie. Si ce bonus est touché par un mouvement de combat de Hiro ou par son bras, il se transformera en un blason de vitesse de remise à zéro.

**Blason de puissance
de remise à zéro**



Il remet la puissance de combat de Hiro à zéro en otant tous les blasons de puissance que le joueur a obtenus du compteur. (400 points).

**Blason de vitesse
de remise à zéro**



Il remet le taux de puissance de combat à zéro sur le compteur. (400 points).

**Réapprovisionnement
de vitalité**



Il ramène la vitalité de Hiro à son maximum dans sa vie en cours.

Invulnérabilité



Donne une période de 16 secondes d'invulnérabilité (indiquée par l'apparition d'une petite boule d'énergie qui orbite autour de Hiro) pendant laquelle il ne perdra pas de vitalité.

Fragments de Lame de Feu



Vous aurez 10000 points pour chaque morceau de la Lame. Si vous amassez les 16 fragments vous aurez 50000 points supplémentaires.

DANGERS ET ENNEMIS



Flames (Flammes)
0 Point.



**Proximity sensing floor spikes
(Pointes au sol sentant
une présence proche)**
0 Point.



**Bladeballs
(Boules munies de lames)**
0 Point.



Spikelice (Poux à pointes)
Insectes mutants couverts
de pointes venimeuses.
50 Points.



Cybats (Chauves-souris robots)
Créatures meurtrières qui attaquent
avec des griffes métalliques.
100 Points.



Mansnakes (Hommes-serpents)
Espèces de robots hommes-serpents
armés de puissantes griffes
métalliques.
100 Points.



**Spidorbs (Araignées
sphériques robots)**
Sentinelles robots qui
grimpent aux murs.
100 Points.



Crestheds
Mutants guerriers blindés,
équipés de poings en
lames tranchantes.
200 Points.



Reptilons (Hommes-reptiles)
Hommes-lézards très
puissants dont la seule
arme est leur force.
250 Points.



**Scorpoids
(Scorpions robots)**
Scorpions robots dont le
dard a des lames
tournantes.
250 Points.



Flamehogs
Hommes-sangliers blindés et
extrêmement féroces, armés
de bras lanceurs de flammes.
300 Points.



Striders
Affreuses machines robotiques
de guerre, armées de piques
électriques à haute tension.
300 Points.



Kobras (Cobras)
Serpents robots sans pitié
avec crochets venimeux
hypodermiques.
300 Points.

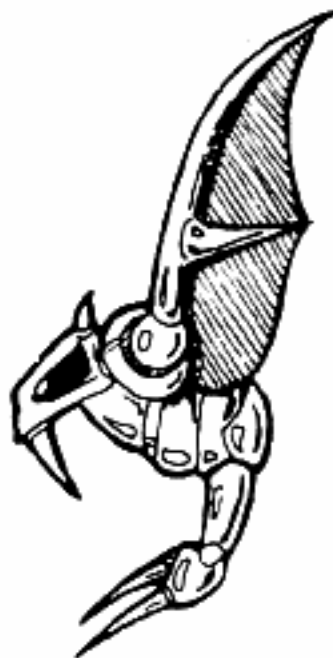


Razorbs
Sphères robotiques hérissées
de lames tournantes.
350 Points.

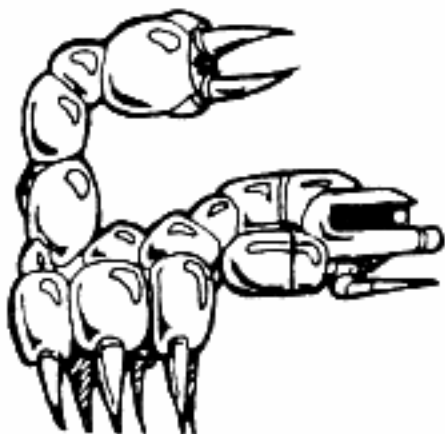
SUPER-ENNEMIS



Giant Spikelouse
(Poux à pointes géant)
5000 Points.



Giant Cybat
(Chauve-souris
robot géante)
5000 Points.



Giant Scorpoid
(Scorpion robot géant)
5000 Points.



Giant Roborganism
(Roborganisme géant)
5000 Points.



Havok
50000 Points, plus un bonus de 20000 points pour chaque
vie restante à la fin du jeu.

**© 1991 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tous droits réservés.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2 – 4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423. FAX: (0742) 768581**

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Toute émission, diffusion, représentation publique, copie ou ré-enregistrement, location, location à bail et vente non autorisés, sous tout système d'échange et de ré-achat et sous toute forme, strictement interdits.

LA COPIE DE CE PROGRAMME EST ILLEGALE ET PEUT ENTRAINER DES POURSUITES JUDICIAIRES A L'ENCONTRE DES PARTIES RESPONSABLES.



**Gremlin Graphics Software Limited,
Carver House, 2- 4 Carver Street, Sheffield, S1 4FS.
Telephone (0742) 753423**