



# SWITCHBLADE™

## SET-UP

Set up your machine following the instructions supplied with your GX4000 console or 464/6128 Plus computer. Ensuring that game paddle 1 is plugged in, insert the ROM cartridge and switch on the console or computer. The game will now automatically load.

## SCENARIO

On the cyber world of Thraxx, Havok has returned.

After 10,000 years of peace, the Fireblade, source of power for the ancient Bladeknights, has shattered.

The night burned red, and the people of the Undercity fell beneath the onslaught of Havok's nightmare creations.

Helpless, the Bladeknights died alongside their people. Only one of their order survived.

You play Hiro, the last of the Bladeknights, a hi-tech warrior armed with stealth, cunning and a powerful reprogrammable cyber-arm.

You must enter the Undercity and reassemble the sixteen fragments of the shattered Fireblade.

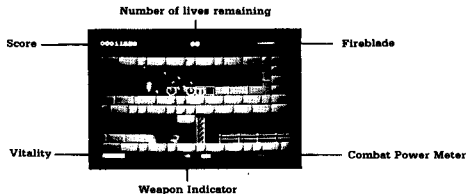
Only then will you be able to take on Havok and avenge the death of your people.

## GAMEPLAY

You must guide Hiro, the Bladeknight through the labyrinth of the Undercity, to recover the 16 fragments of the shattered Fireblade. Once you have collected all 16 fragments, you must use it to defeat Havok, to bring to an end his reign of terror and to avenge your people.

## SCREEN DISPLAY

Switchblade will only display areas of the screen that Hiro has visited during the current game, and in this way, it is a self-mapping arcade adventure. There are many hidden rooms and passageways in this underground labyrinth, so it is wise to explore every suspected exit. To make a newly discovered area visible, simply walk Hiro into it, it will remain visible to you for the rest of the current game.



## VITALITY

---

When this meter expires, Hiro will lose one of his lives, all modifiers to Hiro's combat power meter will reset and he will lose his current weapon (should Hiro be fighting an end of level Boss creature he will not lose his weapon upon losing a life). Loss of a life also gains Hiro a 2 second period of invulnerability. Loss of all lives will end the game.

## WEAPON INDICATOR

---

Should Hiro be fighting other than hand-to-hand, a small meter to the right of the weapon indicator will show how many bullets Hiro has remaining. When all of the bullets have been fired, Hiro returns to fighting hand-to-hand combat.

## BONUS/EXTRA DISPLAY

---

This display indicates which of the bonus letters you have collected.

## FIREBLADE

---

As you travel around the Undercity you must collect fragments of the Fireblade. As you collect these fragments the display (as indicated above) will begin to build up an image of the Fireblade. The Fireblade is complete when you have collected all 16 fragments, and at this time, Hiro's weapon will automatically switch over to the Fireblade itself.

## CONTROLS

---

Jump/Climb Up (Whilst over a ladder)

Jump Left

Jump Right

Run Left

Run Right

Climb down (Whilst over a ladder)

NB:

1. The FIRE button controls Hiro's combat moves and the firing of his cyber-arm.
2. To increase Hiro's jump distance take a small run up before you jump.
3. Fire button 2 will make Hiro jump

To quit current game press Fire Button 1 and then press the II/P button.

To Pause the game press the II/P button.

To chose between music/sound fx selection, move the control pad to the left or right on the title page.

## COMBAT

---

By pressing and holding down the FIRE button, Hiro's combat power will increase. When the FIRE button is released, Hiro will perform a combat move or fire a weapon from his cyber-arm.

When Hiro is fighting hand-to-hand (as indicated by the 'fist' symbol in the weapon indicator display), the length of this

meter governs the strength and type of combat move Hiro will make when the FIRE button is released.

The longer the combat power meter bar, the more powerful the combat move Hiro will perform.

- With the meter in the first quarter of the bar, Hiro will throw a punch.
- With the meter in the second and third quarters of the bar, Hiro will do a high kick.
- With the meter in the final quarter of the bar, Hiro will do a low sweeping kick.

Should Hiro be fighting with a weapon, instead of hand-to-hand, the type of weapon he is fighting with governs the effects of the combat power meter.

There are 7 different weapons that Hiro's cyber-arm may fire:



**BLADE** – The length of the combat power meter determines the range of this weapon.



**SCORCHBALL** – The length of the combat power meter determines the range of this weapon, however, this weapon will take multiple hits on an enemy and will only stop when it hits a solid wall or exceeds its range.



**DART** – This weapon is of limited range and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.



**SPINBLADE** – The length of the combat power meter determines the speed at which this weapon is fired.



**NEEDLE BOLTS** – The length of the combat power meter determines the hit power of this weapon, by increasing the number of power bolts fired by the cyber-arm.



**TRISPIKE** – This weapon has unlimited range, and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.



**FIREBLADE** – This weapon has unlimited range and is the most powerful weapon in the game – the only one that will defeat Havok, Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

## BONUSES

Bonuses are found throughout the game, hidden in such locations as walls, flasks, or simply scattered around the corridors and rooms. Smashing a brick or flask is worth 10 points.



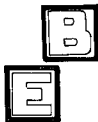
**BONUS GEMS** – These vary in size and are worth 50, 100, 200, 400 and 700 points each for their collection.



**BONUS FLASK** – Worth 700 points.



**BONUS ORBS** – These vary in size and are worth 1000, 2000 and 5000 points each for their collection. However, if they hit a floor, they will shatter and become worthless, therefore it is important to catch these as they fall.



**EXTRA AND BONUS LETTERS**—Collection of these letters lights up the corresponding letters of the words displayed at the bottom of the screen. Should either of these words be fully lit, then a bonus will be awarded. Spelling **EXTRA** gains the player an extra life and spelling **BONUS** gains a bonus 10000 points.

### WEAPONS SHIELDS

When collected, they change Hiro's weapon to that whose symbol is displayed at the centre of the shield, and in the case of all weapons, except for hand-to-hand combat, give Hiro's cyber-arm a full magazine of bullets.



Fist  
Shield Bonus



Blade  
Shield Bonus



Scorchball  
Shield Bonus



Dart  
Shield Bonus



Spinblade  
Shield Bonus



Needle bolt  
Shield Bonus



Trispike  
Shield Bonus



**BULLET SHIELD**—This replenishes Hiro's cyber-arm with a full magazine of bullets. However, if Hiro is fighting hand-to-hand it is worth 50 bonus points and has no effect on his cyber-arm.



**POWER-UP SHIELD**—This increases Hiro's minimum combat power by one point on the combat power meter, up to a maximum of eight power-ups. Each power-up remains permanent on the combat power meter until Hiro collects a reset power-up shield or loses a life. Should this bonus be hit by one of Hiro's combat moves or cyber-arm weapons, it is turned into a power-up reset shield.



**SPEED-UP SHIELD**—This increases the rate of combat power build up on the combat power meter when the FIRE button is pressed. Up to a maximum of three speed-ups may be collected, and these will remain permanent on the combat power meter until Hiro collects a reset speed-up shield or loses a life. Should this bonus be hit by one of Hiro's combat moves or cyber-arm weapons, it is turned into a speed-up reset shield.



**POWER-UP RESET SHIELD**—This resets Hiro's minimum combat power by removing any permanent power-ups that the player may have collected from the combat power meter. (400 points).



**SPEED-UP RESET SHIELD**—This resets Hiro's rate of combat power build up on the combat power meter. (400 points).



**VITALITY REPLENISH**—This resets Hiro's vitality to maximum for his current life.



**INVULNERABILITY** – This gives Hiro a sixteen second period of invulnerability (indicated by the appearance of a small ball of energy which orbits Hiro) during which he will lose no vitality.



**FIREBLADE FRAGMENT** – Collection of each fragment of the Fireblade is worth 10000 points. An extra bonus of 50000 points is given for assembly of the complete Fireblade by collecting all 16 fragments.

### HAZARDS AND ENEMIES



**Flames**  
0 points.



**Proximity sensing floor spikes.**  
0 points.



**Bladeballs**  
0 points.



**Spikelice**  
Mutant insectoids covered with poison tipped spines. 50 points.



**Cybats**  
Lethal bat creatures that strike with blade claws. 100 points.



**Mansnakes**  
Fierce cybernetically enhanced serpent-men armed with powerful mechanical claws. 100 points.



**Spidorbs**  
Wall climbing robot sentries. 100 points.



**Crestheds**  
Armoured mutant warriors that fight with razor sharp wrist knives. 200 points.



**Reptilons**  
Powerful lizard men that rely upon pure strength as their only weapon. 250 points.



**Scorpoids**  
Robot scorpion creatures with spinning blade stings. 250 points.



**Flamehogs**  
Savage armoured boar men, carrying arm-mounted flame throwers. 300 points.



**Kobras**  
Merciless robot snakes with venomous hypodermic fangs. 300 points.



**Striders**  
Hideous roborganic war machines armed with high voltage electric stings. 300 points.



**Razorbbs**  
Robot orbs bristling with spinning blades. 350 points.

## BOSS ENEMIES



Giant Spikelouse  
5000 points.



Giant Scorpoid  
5000 points.



Giant Cybat  
5000 points.



Giant Roborganism  
5000 points.



Havok  
50,000 points – plus bonus of 20000 points for each remaining life on completion of game.

© 1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. All rights reserved.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.  
Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any repurchase scheme in any manner is strictly prohibited. COPYING OF THIS PROGRAM IS ILLEGAL AND MAY RENDER THE PARTIES RESPONSIBLE LIABLE TO PROSECUTION.

If you encounter any difficulty loading or playing SWITCHBLADE™ call us on 0742 753423 between 2.00 p.m. and 4.00 p.m. (GMT) Monday to Friday and we will be happy to answer any query you have.

# SWITCHBLADE™

## AUFSTELLEN

Das Gerät nach den Anweisungen für Ihren GX 4000 oder Ihren 464/6128 Plus Computer aufstellen. Nachdem Sie das Steuer-Paddel 1 angeschlossen haben, stecken sie das ROM-Modul ein und schalten den Computer an. Das Spiel wird nun automatisch geladen.

## SPIELHINTERGRUND

Havok ist zurückgekehrt auf die Cyber-Welt von Thraxx.

Nach zehntausend Jahren Frieden wurde Fireblade, das Schwert, das die Quelle der Macht war für den alten Orden der Bladeknights, in Stücke zertrümmert.

Die Nacht war feuerrot erleuchtet, und die Leute von Undercity fielen den Schrecklichen, die Havok geschaffen hatte, zum Opfer.

Hilflos starben die Bladeknights mit den Leuten. Nur einer aus ihrem Orden überlebte.

Sie spielen Hiro, den letzten der Bladeknights, einen hochtechnisierten Krieger, der mit List, Behendigkeit und einem mächtigen, programmierbaren Cyber-Arm ausgerüstet ist.

Sie müssen in die Undercity gehen und die 16 Fragmente des zerstörten Fireblade wiederzusammensetzen.

Nur dann werden Sie in der Lage sein, Havok herauszufordern, um den Tod Ihrer Leute zu rächen.

## DAS SPIEL

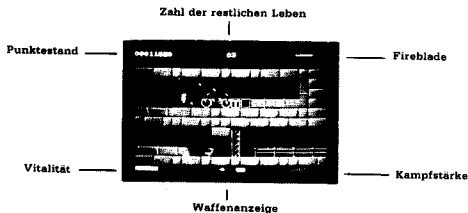
---

Sie müssen Hiro, den Bladeknight, durch das Labyrinth der Undercity führen, um die 16 Fragmente von Fireblade zu finden. Haben Sie alle 16 Fragmente gefunden, so müssen Sie sie benutzen, um Havok zu besiegen, ein Ende des Terrors herbeizuführen und Ihre Leute zu rächen.

## BILDSCHIRMANZEIGE

---

Switchblade wird nur solche Orte auf dem Bildschirm anzeigen, die Hiro während des gegenwärtigen Spiels besucht hat und ist somit ein Spiel, das jedesmal eine eigene Karte entwirft. Es gibt viele verborgene Räume und Durchgänge in diesem unterirdischen Labyrinth, und es ist daher angeraten, alle verdächtigen Ausgänge zu untersuchen. Um ein neu entdecktes Gebiet sichtbar werden zu lassen, lassen Sie Hiro einfach dorthinein gehen. Das Gebiet wird für die Dauer dieses Spiels sichtbar bleiben.



## VITALITÄT

---

Wenn diese Anzeige erlischt, wird Hiro eines seiner Leben verlieren, seine Kampfstärke-Anzeige wird neu eingestellt und er wird seine momentane Waffe verlieren. (Sollte Hiro mit einer Boss-Kreatur kämpfen, so verliert er sein Leben, aber seine Waffe nicht.) Der Verlust eines Lebens gibt Hiro zwei Sekunden Unverletzbarkeit. Verliert er alle seine Leben, so ist das Spiel zu Ende.

## WAFFENANZEIGE

---

Kämpft Hiro nicht im Nahkampf, so zeigt eine kleine Anzeige rechts neben der Waffenanzeige die Anzahl der noch verbleibenden Kugeln. Sind alle Kugeln verschossen, so kehrt Hiro zum Nahkampf zurück.

## BONUS

---

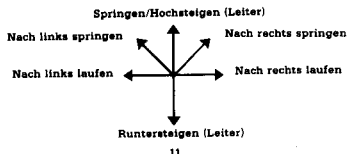
Diese Anzeige gibt die Anzahl der gesammelten Bonus-Buchstaben an.

## FIREBLADE

---

Während Sie durch die Undercity streifen, müssen Sie die Fragmente von Fireblade sammeln. Mit jedem gefundenen Fragment wird ein Bild von Fireblade in der obigen Anzeige aufgebaut. Fireblade ist wieder funktionstüchtig, wenn Sie alle 16 Fragmente gesammelt haben. Im gleichen Augenblick wird Hiro Fireblade als Waffe erhalten.





### ANMERKUNG

1. Der Feuerknopf steuert Hiro's Kampfaktionen und das Feuern seines Cyber-Arms.
2. Um Hiro's Sprungweite zu vergrößern, lassen Sie ihn vor dem Sprung einen kleinen Anlauf nehmen.
3. Feuerknopf 2 läßt Hiro springen

Um das momentane Spiel zu verlassen, drücken Sie den Feuerknopf 1 und dann die Taste II/P.

Um das Spiel anzuhalten, drücken Sie die Taste II/P.

Um zwischen Musik und Soundeffekten zu wählen, bewegen Sie die Steuervorrichtung nach links oder nach rechts, wenn der Titelschirm erscheint.

### KAMPFSTÄRKE

Wenn Sie den FEUERKNOPF gedrückt halten, so erhöht sich Hiro's Kampfstärke. Lassen Sie den FEUERKNOPF los, wird Hiro eine Kampfaktion ausführen oder von seinem Cyber-Arm feuern.

Wenn Hiro im Nahkampf kämpft (dies wird durch ein Faust-Symbol in der Waffenanzeige angegeben), so bestimmt die Länge dieser Anzeige die Stärke und Art der Kampfaktion, die Hiro ausführt, wenn der FEUERKNOPF losgelassen wird.

Je länger der Streifen in der Anzeige, desto stärker ist die Kampfaktion, die Hiro ausführen wird.

- a) Ist die Anzeige im ersten Viertel des Streifens, so wird Hiro einen Faustschlag ausführen.
- b) Ist die Anzeige im zweiten und dritten Viertel des Streifens, so führt Hiro einen hohen Fußtritt aus.
- c) Ist die Anzeige im letzten Viertel des Streifens, so führt Hiro einen niedrigen Fußtritt aus.

Kämpft Hiro mit einer Waffe statt im Nahkampf, so bestimmt die Art der Waffe die Wirkung des Kampfstärke-Anzeigers.

Es gibt sieben Waffen, die Hiro mit seinem Cyber-Arm abfeuern kann:



**BLADE** – Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Reichweite des Messers.



**SCORCHBALL** – Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Reichweite dieser Waffe, doch kann sie mehrere Schläge gegen einen Gegner ausführen und hört erst auf, wenn sie auf eine harte Wand trifft oder über ihre Reichweite hinaus geht.



**DART** – Pfeile haben eine beschränkte Reichweite, und Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke oder Reichweite dieser Waffe.



**SPINBLADE** – Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Geschwindigkeit, mit der diese Waffe gefeuert wird.



**NEEDLE BOLTS** – Die Länge des Kampfstärke-Anzeigers bestimmt die Trefferstärke dieser Waffe, indem ihre Anzahl erhöht wird.



**TRISPIKE** – Diese Waffe hat eine unbeschränkte Reichweite, und Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke und Reichweite dieser Waffe.



**FIREBLADE** – Diese Waffe hat eine unbeschränkte Reichweite und ist die stärkste in diesem Spiel – und die einzige, mit der Havok besiegt werden kann. Hiros Kampfstärke hat keinen Einfluß auf die Stärke und Reichweite dieser Waffe.

### **BONUSPUNKTE**

Bonuspunkte können während des gesamten Spiels gefunden werden, versteckt an Orten wie Wänden, Flaschen oder einfach

in den Korridoren und Räumen umherliegend. Einen Ziegelstein oder eine Flasche zerbrechen bedeutet 10 Punkte.



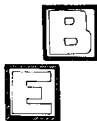
**BONUS GEMS** – Diese Edelsteine sind unterschiedlich in ihrer Größe und haben einen Wert von 50, 100, 200, 400 und 700 Punkten.



**BONUS FLASK** – Diese Flasche ist 700 Punkte wert.



**BONUS ORBS** – Diese Kugeln sind unterschiedlich in ihrer Größe und haben einen Wert von 1000, 2000 und 5000 Punkten. Doch wenn sie auf den Boden fallen, zerspringen sie und sind wertlos. Fangen Sie sie, bevor sie auf dem Boden ankommen.



**EXTRA BONUS/BONUS-BUCHSTABEN** – Werden diese Buchstaben gesammelt, so leuchten die entsprechenden Buchstaben in den Wörtern am unteren Rand des Bildschirms auf. Sollte eines der Wörter vollständig erleuchtet sein, erhalten Sie einen Bonus. Leuchtet das Wort EXTRA auf, erhält der Spieler ein zusätzliches Leben und können Sie BONUS buchstabieren, so erhalten Sie 10000 Punkte.

## WAFFENSCHILDE

Werden sie gesammelt, so ändern sie Hiros Waffe zu der auf dem Schild dargestellt. Alle Waffen, außer denen für einen Nahkampf, geben Hiros Cyber-Arm ein volles Kugelmagazin.



Fist  
Shield Bonus



Blade  
Shield Bonus



Scorchball  
Shield Bonus



Dart  
Shield Bonus



Spinblade  
Shield Bonus



Needle bolt  
Shield Bonus



Trispike  
Shield Bonus



**BULLET SHIELD** – Dies füllt Hiros Cyber-Arm mit einem vollen Kugelmagazin auf, kämpft Hiro im Nahkampf, so ist es 50 Bonuspunkte wert und hat keinen Einfluß auf den Cyber-Arm.



**POWER-UP SHIELD** – Dies erhöht Hiros minimale Kampfstärke um einen Punkt auf der Anzeige, maximal achtmal. Jede Erhöhung bleibt auf der Anzeige, bis Hiro ein Reset-Schild bekommt oder ein Leben verliert. Wird dieses Schild von einer von Hiros Kampfbewegungen getroffen oder von den Waffen des Cyber-Arms, so verwandelt es sich in ein Reset-Schild.



**SPEED-UP SHIELD** – Dies erhöht die Rate der Kampfstärke, die auf der Anzeige erscheint, wenn der FEUERKNOPF gedrückt wird. Bis zu drei Speed-Ups können gesammelt werden, und diese Erhöhung bleibt auf der Anzeige, bis Hiro ein Reset-Schild bekommt oder ein Leben verliert. Wird dieses Schild von einer von Hiros Kampfbewegungen getroffen oder von den Waffen des Cyber-Arms, so verwandelt es sich in ein Reset-Schild.



**POWER-UP RESET SHIELD** – Diese stellt Hiros minimale Kampfstärke neu ein, indem alle permanenten Kraftverstärkungen, die der Spieler erworben hat, von der Anzeige entfernt werden (400 Punkte).



**SPEED-UP RESET SHIELD** – Dies setzt die Rate der Kraftverstärkung auf der Anzeige neu fest (400 Punkte).



**VITALITY REPLENISH** – Dies setzt Hiros Vitalität für sein momentanes Leben auf Maximum.



**INVULNERABILITY** – Dies gibt Hiro 16 Sekunden Unverletzbarkeit (durch eine kleine Energiekugel angezeigt, die Hiro umschwebt); während dieser Zeit wird er keine Vitalität verlieren.



**FIREBLADE FRAGMENT** – Jedes gefundene Fragment ist 10000 Punkte wert. Einen extra Bonus von 50000 Punkten erhalten Sie, wenn Sie alle Fragmente gefunden haben und Fireblade zusammensetzen können.

## GEFAHREN UND FEINDE



**Flammen**  
0 Punkte.



**Bodenstacheln**, die Annäherung anzeigen.  
0 Punkte.



**Klingenkugeln**  
0 Punkte.



**Stachelläuse**  
Insekten, die mit vergifteten Stacheln besetzt sind. 50 Punkte.



**Cy bats**  
Tödliche Fledermäuse, die Klingenkralen haben. 100 Punkte.



**Schlangemenschen**  
Brutale, kybernetische Schlangemenschen, die mit starken mechanischen Kralen ausgestattet sind. 100 Punkte.



**Spidorbs**  
Robotwächter, die Wände hinaufklettern.  
100 Punkte.



**Crestheads**  
Bewaffnete Krieger, die mit scharfen Handgelenkmessern kämpfen.  
200 Punkte.



**Reptilons**  
Eidechsenmenschen, die sich auf ihre Stärke als einzige Waffe verlassen.  
250 Punkte.



**Scorpoids**  
Robotskorpione, die rotierende Klingensstacheln haben.  
250 Punkte.



**Flamehogs**  
Wilde, bewaffnete Ebermenschen, die Flammenwerfer auf ihren Armen tragen.  
300 Punkte.



**Kobras**  
Gnadenlose Roboschlangen, die giftige Nadelzähne besitzen.  
300 Punkte.



**Striders**  
Gräßliche robotartige Kampfmaschinen, die elektrische Stachel mit hoher Ladung haben.  
300 Punkte.



**Razorbs**  
Robotkugeln, die rotierende Kligen haben.  
350 Punkte.



**Riesenstachellaus**  
5000 Punkte



**Riesenscorpoid**  
5000 Punkte.



**Riesencybat**  
5000 Punkte.



**Riesen-Roborganism**  
5000 Punkte.



**Havok**  
50000 Punkte – plus einen Bonus von 20000  
Punkten für jedes Leben, das bei Spielende  
noch übrig ist.

© 1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2 - 4 CARVER  
STREET, SHEFFIELD S1 4FS. Telefon: 0044 742 753423. Telefax: 0742 768581.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Übertragung, öffentliches  
Vorführen, Kopieren oder Überspielen, Aus- und Verleihe, Kauf oder Ausleihe  
unter einem Austausch- oder Wiederverkaufsprogramm ist ohne  
Genehmigung verboten.

**DAS KOPIEREN DIESES PROGRAMMS IST ILLEGAL UND KANN  
STRAFRECHTLICH VERFOLGT WERDEN.**

Falls Sie Schwierigkeiten beim Laden oder Spielen von SWITCHBLADE™  
haben, rufen Sie uns bitte unter der Nummer 0044 742 753423 zwischen 14  
Uhr und 16 Uhr (MEZ) montags bis freitags an, und wir stehen Ihnen gerne  
zur Auskunft bereit.

# SWITCHBLADE™

## ORGANISATION

Montez votre machine en suivant les instructions qui  
accompagnent votre console GX 4000 ou votre ordinateur  
464/6128 Plus. Assurez-vous que la palette de jeu 1 soit  
branchée, introduisez la cartouche ROM et allumez la console  
ou l'ordinateur. Le jeu se chargera alors automatiquement.

## 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.

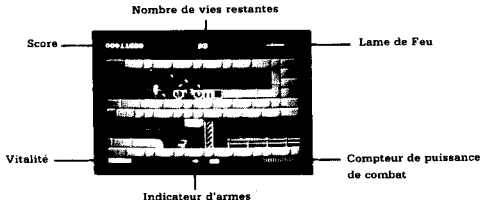
Alors seulement vous pourrez vous mesurer contre Havok et venger la mort de votre peuple.

## 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.

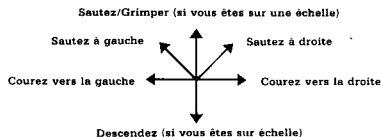
## AFFICHAGE DE BONUS

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



### 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, élevez-vous avant un saut.
3. Le bouton Feu 2 fera sauter Hiro

Pour quitter le jeu actuel, appuyez sur le bouton Feu 1 puis sur le bouton II/P.

Pour mettre le jeu en pause, appuyez sur le bouton II/P.

Pour choisir entre Musique et Effets Sonores, déplacez la commande vers la droite ou vers la gauche sur 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 relâchez 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 BALLE** – 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 gardez 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.



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



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



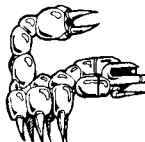
**Razorbs**  
Sphères robotiques hérissées de lames  
tournantes.  
350 Points.

### **SUPER-ENNEMIS**

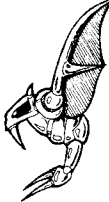
---



**Giant Spikelouse (Poux à pointes géant)**  
5000 Points.



**Giant Scorpoid (Scorpion robot géant)**  
5000 Points.



**Giant Cybat (Chauve-souris robot géante)**  
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.

© 1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tous droits réservés.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER  
STREET, SHEFFIELD S1 4FS. Tél: (SHEFFIELD) 753423. Fax: (SHEFFIELD)  
768581.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Les retransmission, diffusion,  
représentation publique, reproduction ou ré-enregistrement, location et vente  
sous tout système d'échange ou de rachat sont strictement interdits.

LA REPRODUCTION DE CE PROGRAMME EST ILLEGALE ET PEUT FAIRE  
ENCOURIR DES POURSUITES JUDICIAIRES AUX PARTIES IMPLIQUEES.

Si vous éprouvez des difficultés lors du chargement ou de l'utilisation de  
SWITCHBLADE™, appelez-nous à (SHEFFIELD) 752423 entre 14hrs et 16hrs  
(GMT) du lundi au vendredi et nous serons heureux de vous rendre service.

# SWITCHBLADE™

## IMPOSTAZIONE

Imposta la macchina secondo le istruzioni fornite con la console GX 4000 o col computer 464/6128 Plus. Assicurati che la paletta sia allacciata, inserisci la cartuccia ROM e accendi la console o computer. Il gioco si carica adesso automaticamente.

## SCENARIO

Sul mondo cibernetico di Thraxx, è tornato Havok. Dopo 10.000 anni di pace, la Spada di Fuoco, fonte del potere degli antichi Cavalieri della Spada, si è frantumata.

La notte divenne rossa dalle fiamme e il popolo della Città Inferiore cadde sotto l'assalto delle mostruose creature di Havok.

Impotenti, i Cavalieri della Spada morirono con il loro popolo. Solo uno del loro Ordine riuscì a scampare.

Tu sei Hiro, l'ultimo dei Cavalieri, un guerriero tecnologico armato di astuzia, silenzio e di un potente braccio cibernetico riprogrammabile. Devi penetrare nella Città Inferiore e

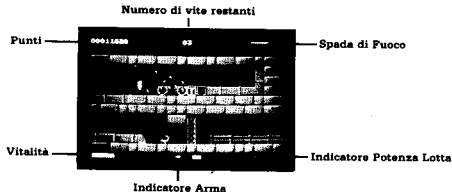
ricomporre i sedici frammenti della Spada di Fuoco. Solo allora potrai affrontare Havok e vendicare la fine della tua gente.

## IL GIOCO

Tu devi guidare Hiro il Cavaliere della Spada, attraverso il labirinto della Città Inferiore, alla ricerca dei 16 frammenti della Spada di Fuoco. Una volta raccolti tutti e 16 i frammenti, la devi usare per battere Havok, per porre termine al suo regno di terrore e per vendicare la tua gente.

## VISUALIZZAZIONE

Il programma visualizza soltanto le zone dello schermo che Hiro ha già passato nel gioco in corso, e in questo modo risulta un'avventura arcade auto-carteggiata. In questo labirinto sotterraneo, vi sono diverse stanze e passaggi nascosti, per cui è consigliabile esplorare ogni uscita sospetta. Per visualizzare una zona appena scoperta, basta semplicemente farci andare Hiro e questa rimane visibile per tutto il resto del gioco in corso.



## VITALITÀ

---

Quando questo indicatore va a zero, Hiro perde una delle sue vite, tutti i modificatori della potenza di lotta di Hiro si resettano ed egli perde l'arma corrente (Se Hiro sta lottando con una creatura del Capo al termine di un livello, non perde l'arma quando perde la vita). La perdita di una vita, inoltre, procura a Hiro 2 secondi di invulnerabilità. La perdita di tutte le vite, comporta la fine del gioco.

## INDICATORE ARMA

---

Se Hiro non sta combattendo corpo a corpo, un piccolo indicatore sulla destra dell'indicatore d'arma, fa vedere quante pallottole gli rimangono. Quando tutte le pallottole sono state sparate, Hiro ritorna a combattere a corpo a corpo.

## VISUALIZZAZIONE PREMIO

---

Indica quale delle lettere premio hai raccolto.

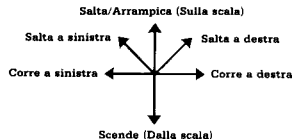
## SPADA DI FUOCO

---

Percorrendo la Città Inferiore, devi raccogliere i frammenti della Spada di Fuoco. Mano a mano che li raccogli, la visualizzazione (come detto sopra) inizia a comporre l'immagine della Spada di Fuoco. Questa viene completata quando hai raccolto tutti e 16 i frammenti, e a questo punto, l'arma di Hiro si converte automaticamente nella Spada di Fuoco.

## CONTROLLI

---



NB:

1. Il Bottone di FUOCO controlla le mosse di lotta di Hiro e il fuoco con il braccio cibernetico.
2. Per aumentare la distanza di salto di Hiro, prendi una breve rincorsa prima di saltare.
3. Il Bottone di Fuoco 2 fa saltare Hiro

Per abbandonare il gioco corrente, premi il Bottone di Fuoco 1 e poi premi il bottone II/P.

Per scegliere la selezione tra musica/effetti sonori, muovi il controllo a sinistra o a destra sulla pagina di testa.

## COMBATTIMENTO

---

Tenendo schiacciato il bottone di FUOCO, la potenza di combattimento di Hiro aumenta. Quando il bottone di FUOCO viene rilasciato, Hiro esegue una mossa di lotta o spara con il suo braccio cibernetico.

Quando Hiro combatte corpo a corpo (indicato da un simbolo pugno sull'indicatore), la lunghezza di questo indicatore determina la forza e il tipo di mossa che Hiro esegue al rilascio del bottone di FUOCO.

Più la barra è lunga, più è potente la mossa di Hiro.

- Quando la barra è al primo quarto, Hiro tira un pugno.
- Quando la barra è al secondo e terzo quarto, Hiro esegue un calcio alto.
- Quando la barra è all'ultimo quarto, Hiro esegue un calcio basso radente.

Se invece Hiro combatte con un'arma, questa condiziona l'indicatore di potenza.

Il braccio cibernetico di Hiro dispone di 7 armi diverse:



**LAMA** – La portata di quest'arma dipende dalla lunghezza della barra di potenza.



**SFERA INFUOCATA** – La portata di quest'arma dipende dalla lunghezza della barra di potenza. Comunque, quest'arma spara colpi multipli e si ferma solo quando incontra un muro o eccede la portata.



**FRECCIA** – Questa arma ha una portata limitata e non subisce gli effetti dell'indicatore di potenza.



**LAMA RUOTANTE** – La lunghezza della barra di potenza determina la velocità del lancio.



**PUNTE SAETTE** – La lunghezza della barra di potenza determina la forza del colpo, aumentandone il numero sparato dal braccio cibernetico.



**TRIPUNTA** – Questa arma non ha limiti di portata e la barra di potenza non ha alcun effetto sulla sua potenza o distanza.



**SPADA DI FUOCO** – Questa arma dispone di portata illimitata ed è la più potente di tutto il gioco – l'unica che può sconfiggere Havok. La barra di potenza non ha alcun effetto sulla sua potenza o distanza.

## PREMI

I premi si trovano per tutto il gioco, nascosti in posti come muri, fiasche, oppure dispersi per stanze e corridoi. Se rompi un mattone o una fiasca, ottieni 10 punti.



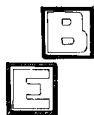
**GEMME PREMIO** – Queste variano di dimensione e valgono 50, 100, 200, 400 e 700 punti ognuna, quando le raccogli.



**FIASCA PREMIO** – Vale 700 punti.



**GLOBI PREMIO** – Questi variano di dimensione e valgono 1000, 2000 e 5000 punti ognuno, quando li raccogli. Però, se cadono a terra si rompono e non valgono niente, per cui è importante prenderli al volo.



**LETTERE EXTRA E BONUS** – Raccogliendo queste lettere, si illuminano quelle corrispondenti alle parole che appaiono in basso sullo schermo. Se una di queste parole è tutta illuminata, viene assegnato un premio. **EXTRA** procura una vita in più e **BONUS** procura un premio di 10000 punti.

### SCUDI ARMA

Quando vengono raccolti, questi cambiano l'arma di Hiro in quella simboleggiata al centro dello scudo e procurano per tutte, eccetto nel combattimento corpo a corpo, un caricatore completo.



Fist  
Shield Bonus



Blade  
Shield Bonus



Scorchball  
Shield Bonus



Dart  
Shield Bonus



Spinblade  
Shield Bonus



Needle bolt  
Shield Bonus



Trispike  
Shield Bonus



**SCUDO PALLOTTOLA** – Questo rifornisce il braccio cibernetico di un caricatore completo. Nel caso di lotta corpo a corpo, vale solo 50 punti premio senza altro effetto sul braccio.



**SCUDO POTENZA** – Aumenta il minimo di potenza di un punto, fino a un massimo di otto. Ogni punto di incremento resta sulla barra fino a quando Hiro non raccoglie uno scudo di resettaggio o perde una vita. Se questo premio viene colpito da una delle mosse o armi di Hiro, si trasforma in scudo di resettaggio.



**SCUDO VELOCITÀ** – Aumenta la crescita di potenza sulla barra quando viene premuto il bottone di FUOCO. Puoi raccoglierne fino a tre, che rimangono fino a quando Hiro non prende uno scudo di resettaggio o perde una vita. Se questo premio viene colpito da una delle mosse o armi di Hiro, si trasforma in scudo di resettaggio.



**SCUDO RESETTAGGIO** – Reseta il minimo di potenza, togliendo gli incrementi raccolti (400 punti).



**SCUDO RESETTAGGIO** – Reseta gli incrementi di velocità raccolti sulla barra. (400 punti).



**RIVITALIZZAZIONE** – Riporta la vitalità di Hiro al massimo della sua vita in corso.



**INVULNERABILITÀ** – Procura sedici secondi di invulnerabilità (indicata da una sfera di energia che orbita intorno a Hiro) durante i quali non perdi vitalità.



**FRAMMENTO SPADA** – La raccolta di ogni frammento vale 10000 punti. Un premio extra di 50000 punti viene assegnato al completamento della Spada.

### PERICOLI E NEMICI



**Fiamme**  
0 Punti.



**Aculei sensori di prossimità**  
0 Punti.



**Sfere taglienti**  
0 Punti.



**Pidocchio con aculei**  
Insettoide mutante con aculei avvelenati.  
50 Punti.



**Cybats**  
Letali pipistrelli con artigli taglienti.  
100 Punti.



**Uomo-serpente**  
Feroci creature cibernetiche armate di artigli potenti.  
100 Punti.



**Globi-ragno**  
Sentinelle che si arrampicano sui muri.  
100 Punti.



**Teste crestate**  
Guerrieri corazzati mutanti dotati di polsi con lame affilate.  
200 Punti.



**Rettilidi**  
Uomini-lucertola dotati di forza spaventosa.  
250 Punti.



**Scorpioidi**  
Scorpioni robot con lama ruotante.  
250 Punti.



**Verri fiamma**  
Selvaggi uomini-cinghiale corazzati con lanciafiamme a braccio.  
300 Punti.



**Kobras**  
Spietati serpenti robot con zanne ipodermiche avvelenate.  
300 Punti.





**Striders**  
Orrende macchine da guerra roborganiche dotate di scossa elettrica ad alta tensione.  
300 Punti.

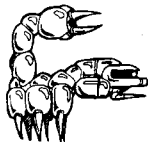


**Globi rasolo**  
Globi robot irti di lame ruotanti.  
350 Punti.

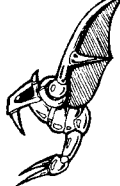
### NEMICI



**Pidocchio con aculei gigante**  
5000 Punti.



**Scorpioide gigante**  
5000 Punti.



**Cybat gigante**  
5000 Punti.



**Roborganismo gigante**  
5000 Punti.



**Havok**  
50000 Punti – più un premio di 20000 punti per ogni vita rimasta al termine del gioco.

© 1990 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tutti i diritti riservati.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2-4 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. Tel: (0742) 753423. Fax: (0742) 768581.

Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, affitto o vendita sotto qualsiasi modulo di scambio e riacquisto, in qualunque maniera effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

**LA DUPLICAZIONE DEL PROGRAMMA È ILLEGALE E I RESPONSABILI VERRANNO PERSEGUITI A TERMINE DI LEGGE.**

Qualora si verificassero difficoltà nel caricamento o nell'esecuzione del programma, si prega di contattare il nostro ufficio al 0742 752423 dalle 14 alle 16 (GMT) tutti i giorni da Lunedì a Venerdì, e saremo lieti di rispondere ai vostri quesiti.

# SWITCHBLADE™

## INICIO DE SESIÓN

Iniciar la sesión de la máquina siguiendo las instrucciones suministradas junto con la consola GX4000 o el computador 464/6128 Plus. Asegurarse de haber enchufado la paleta de juego 1, insertar el cartucho ROM y conmutar la consola o el computador. El juego se cargará en forma automática.

## ESCENARIO

Havok ha vuelto al mundo cibernético de Thraxx.

Tras 10,000 años de paz, la Espada de Fuego (Fireblade) – fuente de poder de los antiguos Caballeros de la Espada (Bladeknights) – ha sido destruida.

El cielo resplandece en llamas y los habitantes de Undercity son víctimas de las monstruosas criaturas de Havok.

Los Caballeros de la Espada, impotentes, perecen junto a sus gentes y sólo uno de ellos consigue sobrevivir.

Tú juegas el papel de Hiro, el único superviviente de los Caballeros de la Espada, un guerrero de alta tecnología armado con un poderoso brazo cibernético reprogramable.

Tu misión consiste de entrar en Undercity y reunir los 16 fragmentos de la Espada de Fuego destruida.

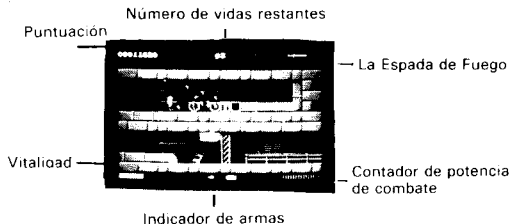
Sólo entonces podrás enfrentarte a Havok y vengar la muerte de tu pueblo.

## EL JUEGO

Tienes que guiar a Hiro a través del laberinto subterráneo de Undercity y recoger los 16 fragmentos de la Espada de Fuego destruida. Cuando lo hayas conseguido, utiliza la Espada de Fuego para enfrentarte a Havok, acabar con su reino de terror y vengar a tu pueblo.

## LA PANTALLA

En pantalla sólo aparecerán las zonas que Hiro haya visitado durante la partida que estés jugando en ese momento, por eso Switchblade es una aventura de arcada donde el escenario se va autocreando. En este laberinto subterráneo hay muchas habitaciones y corredores escondidos, por lo que te recomendamos explorar cualquier salida sospechosa. Para ver en pantalla una nueva zona descubierta lleva a Hiro dentro de esa zona y ésta permanecerá visible el resto del tiempo que dure la partida.



## VITALIDAD

---

Cuando este contador llegue a cero, Hiro perderá una de sus vidas, el contador de potencia de combate se reajustará a cero y Hiro perderá el arma que esté utilizando en ese momento (excepto si está luchando contra uno de los superenemigos que aparecen al final del nivel). Cuando Hiro pierde una vida, disfrutará de un período de 2 segundos de invulnerabilidad. Si pierde todas sus vidas, terminará la partida.

## INDICADOR DE ARMAS

---

Si Hiro no está luchando cuerpo a cuerpo, verás un pequeño contador a la derecha del indicador de armas que indica cuántas balas le quedan a Hiro. Cuando todas las balas hayan sido disparadas, Hiro regresará al combate cuerpo a cuerpo.

## PANTALLA DE BONOS

---

Esta pantalla muestra qué letras has recogido.

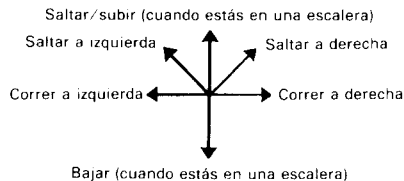
## LA ESPADA DE FUEGO

---

Mientras avanzas por Undercity recoge los fragmentos de la Espada de Fuego. A medida que los recojas, en pantalla aparecerá una imagen de la Espada de Fuego. La imagen estará completa cuando hayas recogido los 16 fragmentos, y en ese momento el arma de Hiro pasará a ser la Espada de Fuego.

## CONTROLES

---



### Nota:

1. Pulsa el botón DISPARO para controlar los movimientos de combate de Hiro y para disparar con su brazo cibernético.
2. Para que Hiro salte a mayor distancia corre antes de saltar.
3. El botón de disparo 2 hace que Hiro salte.

Para salir del juego corriente presionar el botón de disparo 2 y luego el botón II/P.

Para hacer una pausa en el juego presionar el botón II/P. Para seleccionar entra música/sonido fx, mover el panel de control hacia la derecha o la izquierda, en la página del título.

## COMBATE

Pulsa y mantén presionado el botón DISPARO para que aumente la potencia de combate de Hiro. Cuando sueltes el botón DISPARO, Hiro realizará un movimiento de combate o disparará un arma con su brazo cibernético.

Cuando Hiro lucha cuerpo a cuerpo (indicado por un símbolo que representa un "puño"), la longitud de esta contador determinará el tipo y fuerza del movimiento de combate que Hiro realizará cuando sueltes el botón DISPARO.

Cuanto más larga sea la barra del contador, más potencia tendrá el movimiento de combate que realizará Hiro.

- Cuando el indicador ocupa el primer cuarto de la barra, Hiro lanzará un puñetazo.
- Cuando el indicador ocupa el segundo y tercer cuarto de la barra, Hiro dará una patada alta.
- Cuando el indicador ocupa el último cuarto de la barra, Hiro dará una patada amplia baja.

Si Hiro está luchando con un arma en lugar de cuerpo a cuerpo, el tipo de arma que esté utilizando determinará los efectos del contador de potencia de combate.

Hay 7 tipos de armas que puede disparar el brazo cibernético de Hiro:



**BLADE (CUCHILLA)** – La longitud del contador de potencia de combate determina el rango de acción del arma.



**SCORCHBALL (BOLA DE FUEGO)** – La longitud del contador de potencia de combate determina el rango de acción del arma. Esta arma disparará al enemigo muchas veces y sólo dejará de disparar cuando golpee contra una pared sólida o cuando se sobrepase su rango de acción.



**DART (DARDO)** – Este arma tiene un rango de acción limitado. La potencia de combate de Hiro no tiene efectos sobre su rango o potencia de acción.



**SPINBLADE (CUCHILLAS RODANTES)** – La longitud del contador de potencia de combate determina la velocidad a la que es disparada.



**NEEDLE BOLTS (RAYOS DE AGUJAS)** – La longitud del contador de potencia de combate determina su fuerza de impacto aumentando el número de rayos que son lanzados por el brazo cibernético.



**TRISPIKE (TRES PUNTAS)** – Este arma tiene un rango de acción ilimitado y la potencia de combate de Hiro no tiene efectos sobre su potencia o rango de acción.



**FIREBLADE (ESPADA DE FUEGO)** – Esta arma tiene un rango de acción ilimitado y es la más poderosa del juego (la única con la que podrás vencer a Havok). La potencia de combate de Hiro no tiene efectos sobre su potencia o rango de acción.

## BONOS

Los encontrarás a lo largo del juego, por ejemplo, escondidos en las paredes, en frascos o simplemente esparcidos por los corredores y habitaciones del laberinto subterráneo. Si rompes un ladrillo o un frasco, perderás 10 puntos.



**GEMAS DE BONOS** – Varían de tamaño y valen 50, 100, 200, 400 y 700 puntos cada una.

**FRASCOS DE BONOS** – Valen 700 puntos.



**ESFERAS DE BONOS** – Varían de tamaño y valen 1.000, 2.000 y 5.000 punto cada una. Ten en cuenta que si caen al suelo se romperán y no valdrán para nada.



**LETRAS DE BONOS Y EXTRA** – En la parte inferior de la pantalla hay varias palabras. Cuando recojas una letra, se iluminará la letra correspondiente de una de esas palabras. Cuando completes una palabra, recibirás un premio. Si reúnes todas las letras de la palabra, **EXTRA** ganarás una vida extra. Si reúnes todas las letras de la palabra **BONOS**, ganarás 1.000 puntos.

## ESCUDOS DE ARMAS

Cuando recojas estos escudos, el arma de Hiro se transformará en el arma que aparece en el centro del escudo y, además, recibirá una carga completa de municiones (excepto cuando lucha cuerpo a cuerpo):



Fist  
Shield Bonus



Blade  
Shield Bonus



Scorchball  
Shield Bonus



Dart  
Shield Bonus



Spinblade  
Shield Bonus



Needle bolt  
Shield Bonus



Trispike  
Shield Bonus



**BULLET SHIELD (ESCUDO DE BALAS)** – El brazo cibernético de Hiro recibe una carga completa de balas. Si Hiro está luchando cuerpo a cuerpo, este escudo vale 50 puntos y no tiene efectos sobre su brazo cibernético.



**POWER-UP SHIELD (ESCUDO DE ENERGÍA) –** Aumenta de 1 a 8 puntos la potencia de combate de Hiro. Cada punto ganado permanecerá sobre el contador de potencia de combate hasta que

Hiro recoja un escudo de energía de reajuste a cero o pierda una vida. Si este escudo es golpeado por uno de los movimientos de combate de Hiro o por una de las armas del brazo cibernético, se convertirá en un escudo de energía de reajuste a cero.



**SPEED-UP SHIELD (ESCUDO DE ACELERACIÓN) –** Aumenta la tasa de potencia de combate cuando el botón DISPARO es presionado. Pueden recogerse hasta un máximo

de 3 aceleraciones y éstas permanecerán en el contador de potencia de combate hasta que Hiro recoja un escudo de aceleración de reajuste a cero o pierda una vida. Si este escudo es golpeado por uno de los movimientos de combate de Hiro o por una de las armas del brazo cibernético, se convertirá en un escudo de aceleración de reajuste a cero.



**POWER-UP RESET SHIELD (ESCUDO DE ENERGÍA DE REAJUSTE A CERO) –** Reajusta a cero la potencia de combate de Hiro anulando cualquier carga de energía que el jugador haya

recogido sobre el contador (400 puntos).



**SPEED-UP RESET SHIELD (ESCUDO DE ACELERACIÓN DE REAJUSTE A CERO) –** Reajusta a cero la tasa de potencia de combate de Hiro anulando cualquier carga de aceleración

que el jugador haya recogido sobre el contador (400 puntos).



**VITALITY REPLENISH (RECUPERACIÓN DE LA VITALIDAD) –** Hiro disfrutará de vitalidad máxima mientras dure la partida.



**INVULNERABILITY (INVULNERABILIDAD) –** Hiro disfrutará de un periodo de 16 segundos de invulnerabilidad (indicado por la aparición de una pequeña bola de energía que gira alrededor de Hiro) durante el cual no perderá vitalidad.



**FIREBLADE FRAGMENT (FRAGMENTO DE LA ESPADA DE FUEGO) –** Cada fragmento recogido vale 10.000 puntos. Ganas 50.000 puntos extra si completas la Espada de Fuego recogiendo sus 16 fragmentos.

## PELIGROS Y ENEMIGOS



**Flames (Llamas)**  
0 puntos.



**Proximity sensing floor spikes**  
Pinchos del suelo sensibles a la proximidad.  
0 puntos.



**Bladeballs**  
Esferas de cuchillas. 0 puntos.



**Spikelice**  
Insectos mutantes recubiertos con pinchos venenosos. 50 puntos.



**Cy bats**  
Criaturas murciélago letales que atacan con sus afiladas garras. 100 puntos.



**Mansnakes**  
Especie de robots hombres-serpientes armados con potentes garras mecánicas. 100 puntos.



**Spidorbs**  
Robots que suben por la paredes. 100 puntos.



**Crestheds**  
Guerreros mutantes blindados dotados con puños de cuchillas muy afiladas. 200 puntos.



**Reptilons**  
Potentes hombres lagarto con una fuerza espantosa. 250 puntos.



**Scorpoids**  
Criatures robot escorpiones con agujones afilados que giran. 250 puntos.



**Flamehogs**  
Salvajes hombres blindados que llevan lanzallamas incorporados a sus brazos. 300 puntos.



**Kobras**  
Terribles robots-serpientes con dientes hipodérmicos venenosos. 300 puntos.



**Striders**  
Monstruosas máquinas robóticas de guerra armadas con agujones eléctricos de alto voltaje. 300 puntos.



**Razorbs**  
Esferas robóticas cubiertas por cuchillas giratorias. 350 puntos.

## **SUPERENEMIGOS**

---



**Giant Spikelouse**  
5.000 puntos.



**Giant Scorpoid (Escorpión gigante)**  
5.000 puntos.



**Giant Cybat (Cybat gigante)**  
5.000 puntos.



**Giant Roborganism (Organismo robótico gigante)**  
5.000 puntos.



**Havok**  
50.000 puntos (más 2.000 puntos extra por cada vida restante cuando termine la partida).

© 1990 Gremlin Graphics Software Limited.

