

SWITCHBLADE™

LOADING INSTRUCTIONS

Spectrum 48K/128K+2
Insert the cassette into the cassette player and press LOAD™ and then press the ENTER key. Follow the on screen loading prompts for further instructions.

Amstrad CPC 464

Insert the cassette into the built in cassette deck, press the CONTROL and ENTER keys. Follow the on screen loading prompts for further instructions.

CBM 64/128 Cassette

Insert the Switchblade cassette into your cassette unit and, if necessary, rewind the tape to the start of side one. Press SHIFT and RUN/STOP simultaneously, then press play on your cassette unit and Switchblade will load and run automatically.

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.

Hipless, 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.

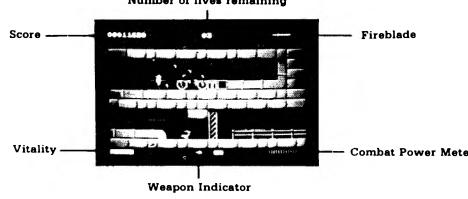
GAMEPLAY

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 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.

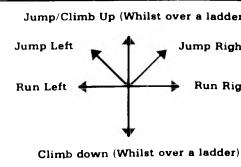
BONUS/EXTRA DISPLAY

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.

JOYSTICK CONTROLS



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.

KEYBOARD CONTROLS

To quit hold down FIRE and press P. P key - Pauses game.

To choose between music/sound fx selection move the joystick 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), the length of this meter governs the strength and type of combat move Hiro will make when the FIRE button is released.

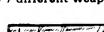
The longer the combat power meter bar, the more powerful the combat move Hiro will perform.

- 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.

Trispikes



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

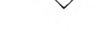
Bonuses are found throughout the game, hidden in such locations as walls, flasks, or simply scattered around the corridors and rooms. Smashing a brick or flask is worth 10 points.

Bonus Gems



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

Bonus Flask



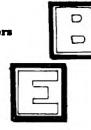
Worth 700 points.

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



Trispikes 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



Proximity sensing floor spikes

0 points

Bladdaballs



Bladdaballs

0 points

Spikelets



Spikelets

Mutant insectoids covered with poison tipped spines. 50 points.

Cyberats



Cyberats

Lethal bat creatures that strike with blade claws. 100 Points.

Mansnakes



Mansnakes

Fierce cybernetically enhanced serpent men armed with powerful mechanical claws. 100 Points.

Spiders



Spiders

Wall climbing robot sentries. 100 Points.

Reptiles



Reptiles

Powerful lizard men that rely upon pure strength as their only weapon. 250 Points.

Scorpoids



Scorpoids

Robot scorpion creatures with spinning blade stings. 250 Points.

Flamboogs



Flamboogs

Savage armoured boar men, carrying arm-mounted flame throwers. 300 Points.

Kobras



Kobras

Merciless robot snakes with venomous hypodermic fangs. 300 Points.

Stingers



Stingers

Hideous robogenic war machines armed with high voltage electric stings. 300 Points.

Crestheads



Crestheads

Armoured mutant warriors that fight with razor sharp wrist knives. 200 Points.

Razorbees



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



Bullet Shield Dies füllt Hiros Cyber-Arm mit einem vollen Kugelmagazin auf. Kampft 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 Waffe 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 Waffe 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



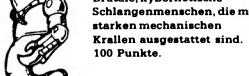
Flammen 0 Punkte.

Bodenstacheln, die Annäherung anzeigen 0 Punkte.

Klingenkugeln 0 Punkte.



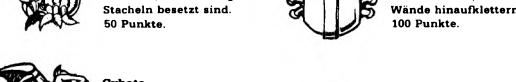
Schlangenmenschen Brutale, kybernetische Schlangenmenschen, die mit starken mechanischen Krallen ausgestattet sind. 100 Punkte.



Spiderbea Robotwächter, die Wände hinaufklettern. 100 Punkte.



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



Cybata Todliche Fledermäuse, die Klingenkralle haben. 100 Punkte.



Razorbots Robotkugeln, die rotierende Klingen haben. 350 Punkte.



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

BOSS-FEINDE

Riesenstachellaus 5000 Punkte



Riesenstachellaus 5000 Punkte



Riesenscorpoid 5000 Punkte



Riesencybot 5000 Punkte



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



Riesen-Roborganismus 5000 Punkte



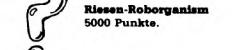
Kobras Gnadenlose Roboschlangen, die giftige Nadelzähne besitzen. 300 Punkte.



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



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



Riesen-Roborganismus 5000 Punkte

© 1991 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, CARVER HOUSE, 2 – 4 CARVER STREET,
SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423. FAX: (0742) 768581

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt. Unbefugtes Senden, öffentliche Aufführung, Kopieren oder Überspielen, Verleihen, Lessen, Leihen und Verkaufen unter welchen Bedingungen auch immer, ist streng verboten.

DAS KOPIEREN DIESES PROGRAMMS IST UNGESETZLICH UND KANN FÜR DIE VERTANTWORTLICHEN ZUR STRAFVERFOLGUNG FÜHREN.

SWITCHBLADE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spectrum 48K/128K/+2
Inserisci la cassetta e batti LOAD", poi premi INVIO. Per ulteriori istruzioni, seguì le indicazioni di caricamento sullo schermo.

Amstrad CPC 464
Inserisci la cassetta nel registratore incorporato e premi i tasti CTRL e INVIO. Per ulteriori istruzioni, seguì le indicazioni di caricamento sullo schermo.

CBM 64/128/Cassetta
Inserisci la cassetta Switchblade nel tuo registratore e, se necessario, riavvolgi il nastro all'inizio del lato 1. Premi SHIFT e RUN/STOP contemporaneamente e poi premi play sul tuo registratore. Switchblade si caricera e scorrerà automaticamente.

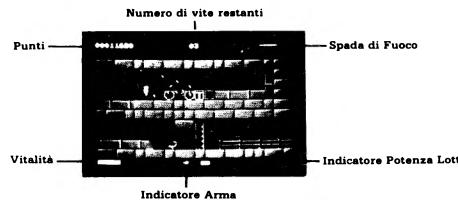
SCENARIO
Sul mondo cibernetico di Thraxx, è tornato Havok. Dopo 10.000 anni di pace, la Spada di Fuoco, fonte del potere degli antichi Cavalieri della Spada, si è frantumata. La notte divenne rossa dalle fiamme e il popolo della Città Inferiore cadde sotto l'assalto delle mostruose creature di Havok. Impotenti, i Cavalieri della Spada morirono con il loro popolo. Solo uno dei loro Ordine riuscì a scappare. 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-caratterizzata. 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 lotto 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.

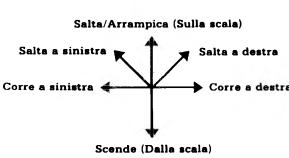
VISUALIZZAZIONE PREMIO

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 compilata quando hai raccolto tutti e 16 i frammenti, e a questo punto, l'arma di Hiro si converte automaticamente nella Spada di Fuoco.

CONTROLLI JOYSTICK



N.B.

1. Il Bottone di FUOCO controlla le mosse di lotto 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.

CONTROLLI TASTIERA

Per abbandonare, tenere premuto fuoco e premere P. P – Pausa.

Per scegliere tra la selezione musica/effetti sonori, muovi il joystick a SINISTRA o a DESTRA sulla pagina titolo.

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 lotto 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.

a) Quando la barra è al primo quarto, Hiro tira un pugno.

b) Quando la barra è al secondo e terzo quarto, Hiro esegue un calcio alto.

c) 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.

Tripla La 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 dimensioni e valgono 50, 100, 200, 400 e 700 punti ognuna, quando le raccogli.

Fiasca Premio Vale 700 punti.

Globi Premio Questi variano di dimensioni 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 Raccolgendo 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



Tripike 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



Resetta il minimo di potenza, togliendo gli incrementi raccolti (400 punti).

SCUDO RESETTAGGIO



Resetta gli incrementi di velocità raccolti sulla barra. (400 punti).

RIVITALIZZAZIONE



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

INVULNERABILITÀ



Procura