

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.

- Flat 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.
- Stechläuse**: Insekten, die mit vergifteten Stacheln besetzt sind. 50 Punkte.
- Cy bats**: Tödliche Fledermäuse, die Klauenkrallen haben. 100 Punkte.
- Crestheads**: Bewaffnete Krieger, die mit scharfen Handgelenkessern kämpfen. 200 Punkte.
- Reptilians**: Eidechsenmenschen, die sich auf ihre Stärke als einzige Waffe verlassen. 250 Punkte.
- Scorpoids**: Robotkorpione, die rotierende Klängenstacheln 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.
- Schlangemenschen**: Brutale, kybernetische Schlangemenschen, die mit starken mechanischen Krallen ausgestattet sind. 100 Punkte.
- Spidors**: Robowächter, die Wände hinaufklettern. 100 Punkte.
- Razorbs**: Robotkugeln, die rotierende Klängen haben. 350 Punkte.
- Riesenstachellaus**: 5000 Punkte.
- Riesenscorpoid**: 5000 Punkte.
- Riesencybat**: 5000 Punkte.
- Havok**: 50000 Punkte - plus einen Bonus von 20000 Punkten für jedes Leben, das bei Spielende noch übrig ist.
- Riesen-Roborganism**: 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, Leihen und Verkaufen unter welchen Bedingungen auch immer, ist streng verboten.

DAS KOPIEREN DIESER 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, segui 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, segui 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 START e RUN/STOP contemporaneamente e poi premi play sul tuo registratore. Switchblade si caricherà e scorrerà automaticamente.

SCENARIO

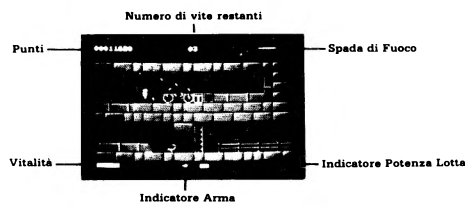
Sul mondo cibernetico di Thraxx, è tornato Havok. Dopo 10.000 anni di pace, la Spada di Fuoco, fonte del potere degli antichi Cavalieri della Spada, si è frantumata. La notte divenne rossa dalle fiamme e il popolo della Città Inferiore cadde sotto l'assalto delle mostruose creature di Havok. Impotenti, 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-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.

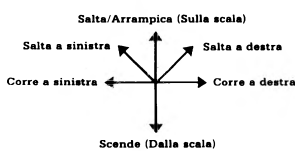
VISUALIZZAZIONE PREMIO

Indica quale delle lettere premio hai raccolto.

SPADA DI FUOCO

Parcorrendo 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 JOYSTICK



- NB:
- Il bottone di FUOCO controlla le mosse di lotta di Hiro e il fuoco con il braccio cibernetico.
 - 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 musicale/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 lotta o spara con il suo braccio cibernetico.

Quando Hiro combatte corpo a corpo (indicated 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 Sante**: La lunghezza della barra di potenza determina la forza del colpo, aumentando 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 disperati 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.

- Flat 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**: 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 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

- Flamme**: 0 Punti.
- Aculei sensori di prossimità**: 0 Punti.
- Sfere taglienti**: 0 Punti.
- Pidocchio con aculei**: Insetto mutante con aculei avvelenati. 50 Punti.
- Cy bats**: 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 create**: Guerrieri corazzati mutanti dotati di polsi con lame affilate. 200 Punti.
- Rettilidi**: Uomini-lucertola dotati di forza spaventosa. 250 Punti.
- Scorpoidi**: Scorpioni robot con lama ruotante. 250 Punti.
- Vetri 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 robotrganiche 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.
- Cybat gigante**: 5000 Punti.
- Scorpoidi gigante**: 5000 Punti.
- Roborganismo gigante**: 5000 Punti.
- Havok**: 50000 Punti - più un premio di 20000 punti per ogni vita rimasta al termine del gioco.

© 1991 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.