

# Switchblade



**GRENNLID®**

# ***Loading Instructions***

## **Amiga**

1. Insert the game disk into the built in disk drive on your Amiga.
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

## **Atari ST**

1. Insert the game disk into the built in disk drive on your computer.
2. Plug your joystick into port number 1.
3. Turn on your computer and monitor. The game will now load automatically. Follow any on screen loading prompts for further instructions.

## ***Scenario***

Thousands of years ago, Hiro, the last of the Blade Knights, destroyed Havoc, protecting the Cyberworld from his evil. The Blade Knights re emerged under Hiros' leadership, and once again enjoyed the respect and devotions of a grateful people. Peace returned, with the Blade Knights acting as the defenders of the people.

As time progressed, peoples memories grew short, those who grew used to peace, and those who were born in the times of peace, began to regard the Blade Knights as archaic and pointless-policemen with nothing to police. They were an anachronism, a laughable bunch of deluded fools with nothing better to do than play fight.

The population grew tired of supporting what they regarded as a bunch of wasters taking valuable food and shelter from the community and giving nothing in return. Again, the Blade Knights were scorned, and their numbers decreased, until over time they completely disappeared.

Then darkness returned. People began to notice that a volcano, previously quiet for thousands of years, became active again. Eruptions and earthquakes destroyed many villages and killed thousands of people. Crops and homes were destroyed, and the population of the Cyberworld began to starve. Then, one morning, they awoke to find, in the centre of the village, a large notice.

‘I have returned. The Blade Knights are dead, and now none can stop me from controlling the Cyberworld. Unless you accept that I am now your leader and master, the volcanic eruptions and earthquakes will continue until you are all destroyed. You have one day to make your decision. After all, it shouldn’t take even you peasants long to decide to accept the only option.’

That evening representatives of all the towns of the Cyberworld gathered to make their decision. Many were in favour of giving up and accepting Havocs' decree, whilst the majority continued to be bullish, announcing that they would rather die than serve under such a tyrant. They argued for many hours, without making a decision either way. Then Taetomi, the eldest person there and rumoured to be over an hundred years old, spoke.

‘We made a great mistake by again allowing the Blade Knights to disappear. Now the ancient magic, combat and technology that we took for granted, have disappeared. Now we are defenceless once again, and we know that Havoc was not defeated by Hiro, but has been awaiting the demise of the Knights before returning.

‘We are in a hopeless position. We have no one to defend us, and no weapons. It seems we have only one choice. Not so.

‘The descendants of Hiro, regardless of the passing fashions and prejudices of the villagers, continued to bring up the young of their family in the ways of the Blade Knight. So, the traditions and ways of the Blade Knights do live on, but now, only in one. A young man, also named Hiro, is the only living person brought up as a Blade Knight. He is our only hope.

‘I have spoken to this young man, and although he is aware of the great danger he will go through, he is willing to go, to find Havoc, and once again challenge him.

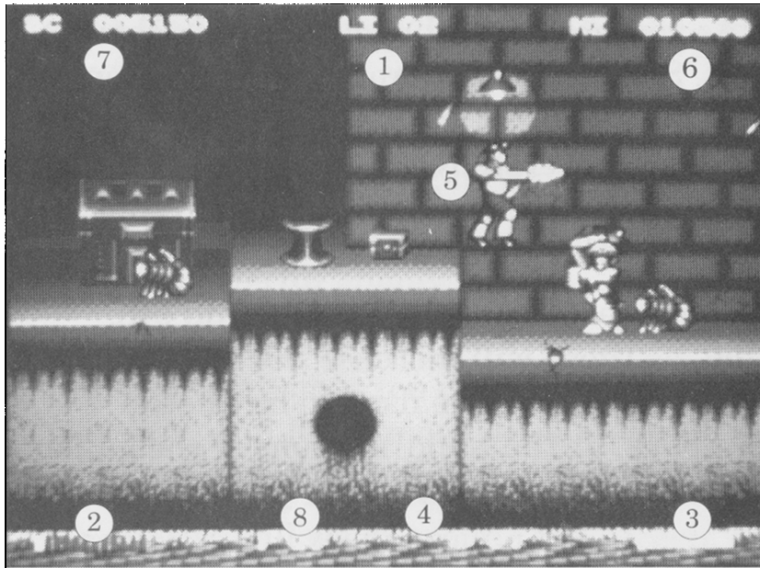
‘The Switchblade is now destroyed, and can no longer be used to fight Havoc, and Hiro must now depend on the ancient weapons of the Blade Knights, and the weapons that he and his forebears have continued to develop. The young man has already lost an arm in combat, and instead has a cyberarm. He has equipped this as best possible in the short time, and he believes that this will help him in his battles.

‘He believes that Havoc can only be controlling the volcano from the sight of the volcano, and he has already began his perilous journey which will take him across many landscapes before he reaches it. He is our only hope. He is now the only one standing between us, and certain death.’



# *Playing Switchblade II*

## **The Main Screen**



1. Number of lives left
2. Energy
3. Amount of current weapon remaining.
4. Money
5. Hiro
6. High Score
7. Current Score
8. Fire Blade

## **Joystick controls**

Up:	Jump/Climb a ladder
Down:	Crouch/Climb down a ladder
Left:	Walk Left
Right	Walk Right
Diagonal Up/Right	Jump right

Diagonal Up/Left  
Fire

Jump Left  
Fire current weapon

You must guide Hiro through six giant levels, before the final encounter with Havoc. As you progress, the levels will become harder and more difficult. Sometimes, two routes will be open to you, and both should be fully explored. In the first level, there are many hidden sections, only discovered by standing next to a wall and firing your current weapon at it. Be warned though, some are well hidden, and will require some finding.

When you destroy some enemies, they will drop a round orb. These should be collected, as these will increase the amount of money that you carry. This money can be used to buy better weapons, and even extra lives, at the 'shop' sections of the game.

## **The Shops**

At some points in the game, you will encounter a white glowing doorway. Walking into this will take you to the shop screen, where you will be offered various extras and add ons for your weapons. Use your joystick to move around the screen and to buy weapons, extra lives, energy or anything else available providing that you have the funds.

## **The Weapons**

Throughout the game, you will also find various weapons, each of which has a finite life. This is indicated on the screen illustration above. Your most powerful weapon is the default weapon. Some, like the Laser, are available in a number of strengths. The weapons available are as follows:

**Knife:** The weapon you carry with you at all times. It can only be used in close combat.

**Gun:** The most basic cyber weapon. All foes will eventually be destroyed by the repeat fire of this weapon, but it's best for the more easily destroyed enemies.

**Laser Beam:** A powerful laser that will destroy just about everything.

**Flame Thrower:** A powerful weapon. Shoots a giant wave of flames towards anything in your path.

**Shuriken:** Steel throwing stars that will cause damage to even the most powerful enemy.

**Dragon Weapon:** Will revolve around the player, smashing anything that comes too close to the player. Be warned though, it's erratic, and looks more potent than it is.

**Super Homing Missile:** A stunning and spectacular weapon. This missile will zoom around the screen, destroying everything that it encounters. Be warned though: Powerful as it is, only one can be on screen at any one time.

## ***Any Problems?***

If you have problems loading Switchblade II then return it to your retailer, or to Gremlin Graphics at the address on the packaging. If you have any questions relating to the game, then the Gremlin Graphics helpline is available between the hours of 2.00 and 4.00 U.K. time Monday to Friday, on 0742 753 423.

## ***Copyright Notice***

© 1991 Gremlin Graphics Software Limited. All Rights Reserved. This manual and the information contained on the floppy disks are copyrighted by Gremlin Graphics Limited. The owner of this

product is entitled to use the product for his or her own personal use only. No one may transfer, give or sell any part of the manual, or the information on the disk without the prior permission of Gremlin Graphics Software Limited. Any person or persons reproducing any part of the program, in any media, for any reason, shall be guilty of copyright violation, and subject to civil liability at the discretion of the copyright holder.

## ***Credits***

Coding	George Allan
Graphics	Paul Gregory
Music	Barry Leitch
Completion Screen	Jason Gee

# ***Instructions De Chargement***

## **Amiga**

1. Introduisez le disque de jeu dans le disque dur incorporé de votre Amiga.
2. Branchez votre joystick dans le port numéro 2.
3. Allumez votre ordinateur et l'écran. Le jeu se charge automatiquement. Suivez les incitations qui s'affichent sur l'écran pour toutes instructions de chargement complémentaires.

## **Atari ST**

1. Introduisez le disque de jeu dans le disque incorporé de votre ordinateur.
2. Branchez votre joystick dans le port numéro 1.
3. Allumez votre ordinateur et l'écran. Le jeu se charge automatiquement. Suivez les incitations qui s'affichent sur l'écran pour toutes instructions de chargement complémentaires.

## ***Scénario***

Il y a des milliers d'années, Hiro, le dernier des Bladeknights, avait anéanti Havoc, pour protéger le Cyberworld de son pouvoir démoniaque. Les Bladeknights se rassemblèrent à nouveau sous le commandement de Hiro, et comme par le passé, jouirent du respect et de la dévotion du peuple reconnaissant. La Paix revint, les Bladeknights jouant le rôle de défenseurs du peuple.

Mais les gens du peuple avaient la mémoire courte. Ceux qui s'étaient accoutumés à la paix et ceux qui étaient nés en temps de paix commencèrent à considérer les Bladeknights comme des



policiers archaïques qui, n'ayant plus rien à protéger, n'avaient plus de raison d'être. Cette bande de pauvres bougres ridicules qui se berçaient d'illusions et n'avaient rien de mieux à faire que de jouer à la guerre étaient devenus un anachronisme.

La population commençait à se lasser d'avoir à subvenir aux besoins de ceux qu'elle considérait n'être qu'une bande de propres à rien profitant des vivres et de l'asile que leur offrait la communauté pour ne rien lui donner en échange. Les Bladeknights furent à nouveau méprisés et leur nombre diminua petit à petit, jusqu'à leur disparition totale.

Puis le temps des ténèbres revint. Les villageois commencèrent à s'apercevoir qu'un volcan, qui n'était plus en activité depuis des milliers d'années, s'était réveillé à nouveau. Des éruptions et des tremblements de terre devastèrent de nombreux villages et tuèrent des milliers de personnes. Les récoltes et les habitations avaient été entièrement détruites, et la population du Cyberworld commençait à mourir de faim. Puis, un beau matin, ils se réveillèrent et découvrirent un grand écriteau au milieu du village.

“Je suis revenu. Les Bladeknights sont morts, et maintenant personne ne pourra m'empêcher de régner sur Cyberworld. Si vous ne m'acceptez pas comme votre chef et maître, les éruptions volcaniques et les tremblements de terre continueront jusqu'à ce que vous soyez tous anéantis. Je vous donne un jour pour vous décider. Après tout, il ne vous faudra pas beaucoup de temps, même à vous, paysans, pour accepter la seule option possible.”

Ce soir-là, les représentants de toutes les villes du Cyberworld se réunirent pour prendre une décision. Beaucoup d'entre eux étaient partisans d'abandonner et d'accepter la loi d'Havoc. La

majorité, quant à elle, ne démordait pas de sa décision: plutôt mourir que de se soumettre à un tel tyran. La discussion se poursuivit pendant des heures, sans aboutir à aucune décision dans un sens ou dans l'autre. Puis Taetomi, le plus ancien de l'assemblée, qui, selon la rumeur, avait plus de cent ans, prit la parole.

“Nous avons fait une grave erreur en laissant les Bladeknights disparaître à nouveau. Maintenant, la magie, les techniques de combat et la technologie anciennes que nous acceptions comme allant de soi ont disparu. Nous nous retrouvons encore une fois sans défense et nous savons que Havoc n'a pas été vaincu par Hiro et qu'il a attendu la disparition des Bladeknights avant de revenir.

“Nous sommes dans une situation désespérée. Nous n'avons personne pour nous défendre et nous n'avons pas d'armes non plus. Il semble, à nos yeux, n'y avoir qu'une seule solution. Mais, en réalité, ce n'est pas le cas.

“Les descendants de Hiro, sans se soucier des passades et des préjugés des villageois, ont continué d'élever les jeunes de leurs familles dans la tradition des Bladeknights. Les traditions et la façon de vivre des Bladeknights ont donc survécu et sont toujours bien vivantes, mais à présent, à travers un seul être. Un jeune homme, qui se nomme aussi Hiro, est le seul être vivant élevé comme un Bladeknight. Il est notre seul espoir.

“J'ai parlé avec ce jeune homme et bien qu'il soit conscient du grand danger qui l'attend, il est prêt à partir à la recherche d'Havoc et à l'affronter une fois encore.

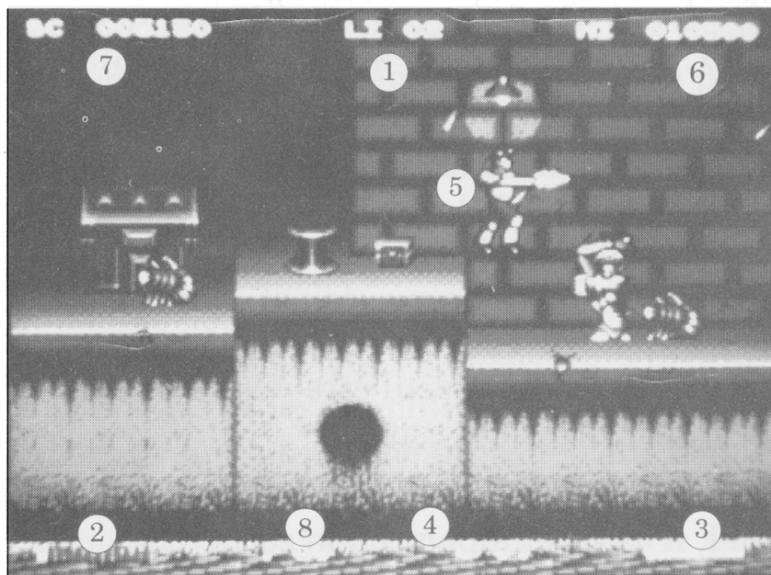
“La Switchblade est à présent détruite et ne peut plus être utilisée pour combattre Havoc. Hiro doit compter à présent sur les

anciennes armes des Bladeknights, et les armes que lui-même et ses aïeux ont continué de mettre au point. Le jeune homme a déjà perdu un bras au combat qui a été remplacé par un bras cyber. Il l'a équipé du mieux qu'il pouvait dans le peu de temps qui lui était donné, et il pense que cette invention pourra l'aider au cours des combats.

"Il pense que Havoc ne peut contrôler le volcan qu'en le fixant du regard et il a déjà commencé son périlleux voyage qui va l'amener à traverser de nombreux paysages avant qu'il n'atteigne le volcan. Il est notre seul espoir. Il est la seule chose qui nous sépare désormais d'une mort certaine."

## ***Comment Jouer à Switchblade II***

### **L'écran Principal**



1. Nombre de vies restantes
2. Energie
3. Quantité d'armes disponibles restantes

4. Argent
5. Hiro
6. Score élevé
7. Score actuel
8. Fire Blade

## **Commandes Par Joystick**

Haut:	Sauter/Grimper à une échelle
Bas:	Descendre d'une échelle
Gauche:	Marcher vers la gauche
Droite:	Marcher vers la droite
Diagonale vers le haut/droite	Sauter à droite
Diagonale vers le haut/gauche	Sauter à gauche
Feu	Tirer avec l'arme disponible

Vous devez guider Hiro à travers six niveaux gigantesques avant l'affrontement final avec Havoc. Au fur et à mesure que vous avancez, les niveaux deviennent de plus en plus difficiles. De temps en temps, deux itinéraires vous sont proposés. Vous devez les explorer tous les deux à fond. Au premier niveau, il y a de nombreuses sections cachées qui ne sont dévoilées que lorsque vous vous placez près d'un mur et que vous tirez avec l'arme qui est en votre possession à ce moment-là. Mais vous êtes prévenu, certaines sections sont vraiment bien camouflées et s'avéreront très difficiles à trouver.

Quand vous détruisez des ennemis, ces derniers laissent tomber une pièce ronde. Vous devez les récupérer pour accroître le montant d'argent dont vous disposez. Cet argent peut vous servir à acheter des armes plus performantes ou encore des vies supplémentaires, dans les sections 'boutique' du jeu.

## Les Boutiques

A certains stades du jeu, vous verrez une porte blanche brillante. En passant par cette porte, vous aurez accès à l'écran boutique qui vous proposera plusieurs suppléments et accessoires destinés à équiper vos armes. Déplacez-vous sur l'écran à l'aide de votre joystick pour acheter de nouvelles armes, des vies supplémentaires, de l'énergie ou n'importe quelle autre chose proposée tant que vous avez de quoi payer.

## Les armes

Tout au long du jeu, vous trouverez également diverses armes, chacune d'entre elles ayant une durée de vie limitée. Celle-ci vous sera d'ailleurs indiquée par l'illustration qui se trouve au-dessus. Votre arme la plus puissante est l'arme par défaut. Certaines armes telles que le Laser sont disponibles dans toute une série de puissances. Les armes qui sont à votre disposition sont les suivantes:

**Arme blanche:** C'est l'arme que vous portez sur vous en permanence mais qui ne peut être utilisée qu'au corps à corps.

**Revolver:** L'arme cyber la plus simple. Tous vos ennemis finiront par être détruits grâce au tir répété de cette arme, mais mieux vaut la réserver pour les ennemis les plus faciles à anéantir.

**Rayon laser:** Un laser puissant qui est capable de détruire pratiquement n'importe quoi.

**Lance-flammes:** Une arme puissante qui sert à projeter un jet de flammes gigantesque sur tout ce qui se présente sur votre chemin.

**Shurikens:** Une arme de jet en acier, en forme d'étoile, qui fera des ravages même chez les ennemis les plus coriaces.



**Arme dragon:** Elle tournoie autour du joueur et pulvérise tout ce qui approche le joueur de trop près. Mais, ne vous y fiez pas! Il s'agit d'une arme à la performance irrégulière qui a l'air plus puissante qu'elle ne l'est en réalité.

**Super Missile à tête chercheuse:** Une arme étonnante à l'effet spectaculaire. Ce missile zoomera autour de l'écran, détruisant tout ce qu'il rencontre sur son passage. Mais attention! Aussi puissant soit-il, vous ne pouvez jamais en avoir plus d'un à la fois sur l'écran.

## ***Des problèmes?***

Si vous avez des difficultés pour charger Switchblade II, veuillez le renvoyer à votre détaillant ou à Gremlin Graphics à l'adresse indiquée sur l'emballage. Si vous avez des questions concernant le jeu, vous pouvez appeler le Numéro Assistance de Gremlin Graphics, 0742 753 423 entre 14 heures et 16 heures, heure anglaise, du lundi au vendredi.

## ***Mention de réserve***

©1991 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Gremlin Graphics Limited détient les droits exclusifs sur ce manuel et les informations qu'il renferme sur disquettes. Le propriétaire de ce produit n'a le droit de l'utiliser que pour son seul usage personnel. Nul ne devra transférer, donner ou vendre une quelconque partie de ce manuel, ou de l'information que contient le disque sans avoir obtenu l'accord préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute(s) personne(s) reproduisant toute partie du programme, sur quelque support que ce soit, pour quelque raison que ce soit, sera coupable de violation de copyright

et soumis à la responsabilité civile, et ce à la discrétion du détenteur du copyright.

## ***Générique***

Codage	George Allan
Graphismes	Paul Gregory
Musique	Barry Leitch
Dernier écran	Jason Gee

# ***Ladeanweisungen***

## **Amiga**

1. Legen Sie die Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk Ihres Amiga- Gerätes.
2. Schließen Sie Ihren Joystick an Port 2 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und Monitor ein. Das Spiel wird nun automatisch laden. Folgen Sie allen Bildschirmladeanweisungen für weitere Anweisungen.

## **Atari ST**

1. Legen Sie die Spieldiskette in das eingebaute Laufwerk Ihres Computers.
2. Schließen Sie Ihren Joystick an Port 1 an.
3. Schalten Sie Ihren Computer und Monitor ein. Das Spiel wird nun automatisch laden. Folgen Sie allen Bildschirmladeanweisungen für weitere Instruktionen.

## ***Szenario***

Vor tausenden von Jahren zerstörte Hiro, der letzte der Blade Knights (Blade-Ritter) Havoc und bewahrte die Cyberworld vor seiner abgrundtiefen Bosheit. Unter Hiros Führung tauchten die Blade Knights wieder auf, und erhielten abermals den Respekt und die Dankbarkeit der Menschen. Von nun an waren sie die Beschützer der Menschen, und der Frieden herrschte endlich wieder.

Mit der Zeit verblaßte jedoch die Erinnerung der Menschen. Diejenigen, die sich an den Frieden gewöhnt hatten und andere, die zu Friedenszeiten geboren wurden, fingen an, die Blade Knights als veraltete und nutzlose Polizisten zu sehen, die nicht mehr gebraucht wurden. In ihren Augen waren sie ein

Anachronismus, ja ein lächerlicher Haufen von verwirrten Irren, die nichts besseres zu tun hatten, als das Kämpfen zu spielen.

Die Bevölkerung hatte es satt, einen Haufen nutzloser Verschwenderer weiterhin zu unterhalten. Sie nahmen ihrer Gemeinde wertvolle Nahrung und Unterkünfte weg, und gaben selbst nichts als Gegenleistung. Wieder wurden die Blade Knights von Verachtung davongetrieben, und nach und nach wurden sie immer weniger, bis sie eines Tages gänzlich verschwunden waren.

Dann kehrte die Dunkelheit wieder zurück. Die Menschen bemerkten, daß ein Vulkan, der seit tausenden von Jahren geruht hatte, plötzlich wieder aktiv wurde. Vulkanausbrüche und Erdbeben vernichteten viele Dörfer und töteten tausende von Menschen. Ernten und Häuser wurden zerstört und langsam begann die Bevölkerung der Cyberworld zu verhungern. Dann erwachten sie eines Morgens, um eine große Nachricht auf dem Dorfplatz vorzufinden.

“Ich bin zurückgekehrt. Die Blade Knights sind tot, und nun kann mich niemand mehr davon abhalten, die Cyberworld zu beherrschen. Wenn ihr mich nicht als euren Herrscher und Meister anerkennt, werden die Vulkanausbrüche und Erdbeben solange über euch hereinbrechen, bis ihr alle vernichtet worden seid. Ihr habt genau einen Tag, um eure Entscheidung zu treffen. Denn es sollte sogar euch Bauern nicht lange dauern, euch für den einzigen Ausweg vor eurem Untergang zu entscheiden.”

An diesem Abend kamen Vertreter aller Städte der Cyberworld zusammen, um ihre Entscheidung zu treffen. Viele waren dafür, aufzugeben und sich Havocs Urteil zu fügen, während die Mehrheit weiterhin stur blieb und lieber sterben wollten, als

einem Tyrann zu dienen. Über viele Stunden stritten sie sich, ohne zu einer Entscheidung zu kommen. Dann sprach Taetomi, der Älteste unter ihnen, von dem man sagte, daß er über hundert Jahre alt sei.

“Wir haben einen schlimmen Fehler begangen, als wir die Blade Knights davontrieben. Nun ist die uralte Magie, der Kampf und die Technologie, die wir für selbstverständlich hielten, verschwunden. Nun sind wir wieder wehrlos und wissen, daß Havoc von Hiro nicht besiegt wurde, sondern nur das Verschwinden der Knights abgewartet hat, um wieder zurückzukehren. Wir sind in einer hoffnungslosen Lage. Wir haben niemanden, der uns verteidigen kann und auch keine Waffen. Es scheint, daß wir keine andere Wahl haben.”

Die Nachkömmlinge Hiros zogen trotz der schlechten Launen und Vorurteile der Dorfbewohner weiterhin ihre Kinder nach der Sitte der Blade Knights auf. So leben die Traditionen und Sitten der Blade Knights weiter, aber jetzt nur noch in einem. Ein junger Mann, der auch Hiro heißt, ist die einzige noch lebende Person, die als Blade Knight aufgezogen wurde. Er ist unsere einzige Hoffnung.

“Ich habe mit diesem jungen Mann gesprochen, und obwohl er sich der großen Gefahr bewußt ist, in die er sich begeben wird, ist er gewillt, Havoc zu finden und ihn wiederholt herauszufordern.

“Die Switchblade ist nun zerstört und kann nicht mehr im Kampf gegen Havoc benutzt werden. Hiro ist nun von den alten Waffen der Blade Knights und der Waffen, die von ihm und seinen Vorfahren weiterhin entwickelt wurden, abhängig. Der junge Mann hat schon einen Arm im Kampf verloren und hat an dessen Stelle einen Cyberarm. Er hat diesen in der wenigen Zeit, die ihm

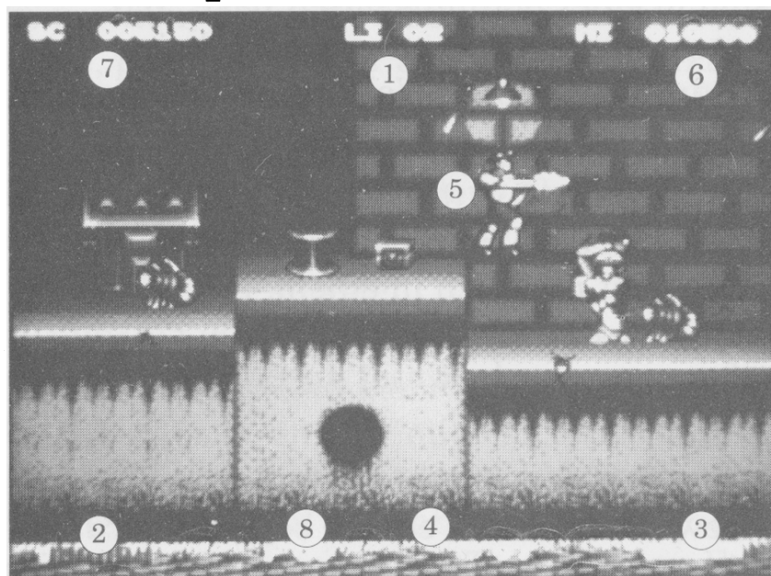


blieb, so gut es ging ausgestattet und ist der Meinung, daß dies ihm in seinen Kämpfen helfen wird.

“Er glaubt, daß Havoc den Vulkan nur vom Vulkanstandpunkt aus kontrollieren kann, und er hat seine gefährliche Reise schon begonnen, die ihn über viele Landschaften führen wird, bevor er sein Ziel erreicht. Er ist unsere einzige Hoffnung. Er ist nun der Einzige, der zwischen uns und dem Tod steht.”

## ***Der Spielablauf von Switchblade II***

### **Der Hauptbildschirm**



1. Anzahl der Leben
2. Energie
3. Menge der Waffen
4. Geld
5. Hiro
6. Höchstpunktestand
7. Momentaner Punktestand

## 8. Fire Blade

### **Joysticksteuerungen**

Hoch:	Springen/Leiter raufklettern
Runter:	Leiter runterklettern
Links:	Nach links gehen
Rechts:	Nach rechts gehen
Diagonal Hoch/Rechts	Nach rechts springen
Diagonal Hoch/Links	Nach links springen
Feuer	Momentane Waffe abfeuern

Sie müssen Hiro vor dem großen Zusammenstoß mit Havoc durch sechs riesige Levels führen. Je weiter Sie vorstoßen, umso verzwickter und schwieriger werden die Levels. Manchmal werden Ihnen zwei Routen geboten, und beide sollten durch und durch erforscht werden. Auf dem ersten Level gibt es viele versteckte Abschnitte, die Sie nur entdecken, wenn Sie genau neben einer Wand stehen und Ihre momentane Waffe auf sie schießen. Seien Sie jedoch gewarnt! Einige sind so gut versteckt, daß eine äußerst gründliche Suche nötig ist.

Wenn Sie Feinde töten, lassen diese eine runde Kugel fallen. Diese sollten aufgesammelt werden, da sie die Geldmenge, die Sie bei sich tragen, erhöhen. Dieses Geld kann dafür benutzt werden, bessere Waffen und sogar zusätzliche Leben in den "Geschäfts"-Abschnitten des Spiels zu kaufen.

### **Die Geschäfte**

An manchen Stellen im Spiel werden Sie einem weiß leuchtendem Tor gegenüber stehen. Laufen Sie hindurch, so gelangen Sie direkt in den Geschäftsbildschirm, der Ihnen verschiedene Extras und Zubehörteile für Ihre Waffen anbietet. Benutzen Sie Ihren Joystick, um sich auf dem Bildschirm zu

bewegen und Waffen, zusätzliche Leben, Energie und weitere angebotene Gegenstände zu kaufen, vorausgesetzt, daß Sie über genügend Geldmittel verfügen.

## **Die Waffen**

Während des ganzen Spiels werden Sie ebenfalls verschiedene Waffen finden, die alle eine begrenzte Lebensdauer haben. Dies wird auf der Bildschirmdarstellung oben angegeben. Einige, wie z.B. der Laser, sind in verschiedenen Stärken erhältlich. Die erhältlichen Waffen sind wie folgt:

**Messer:** Die Waffe, die Sie immer bei sich tragen. Es kann nur im Nahkampf verwendet werden.

**Pistole:** Die einfachste Cyberwaffe. Alle Feinde werden irgendwann durch das wiederholte Abfeuern der Waffe vernichtet zu Boden gehen, aber man sollte diese Waffe am Besten bei den Feinden benutzen, die einfacher aus dem Weg zu schaffen sind.

**Laserstrahl:** Ein kräftiger Laser, der so gut wie alles zerstört.

**Flammenwerfer:** Eine starke Waffe. Schießt eine riesige Flamme auf alles in Ihrem Weg.

**Shuriken:** Sternenförmiges Wurfmesser, das sogar dem stärksten Feind etwas antun kann.

**Drachenwaffe:** Kreist um den Spieler, und metzelt alles nieder, was dem Spieler zu nahe kommt. Seien Sie jedoch gewarnt! Diese Waffe ist sehr launenhaft und sieht stärker aus, als sie in Wirklichkeit ist.

**Super Zielsuchende Rakete:** Eine erstaunliche und spektakuläre Waffe. Diese Waffe zoomt über den Bildschirm und zerstört alles, was ihr in die Quere kommt. Seien Sie jedoch

gewarnt: So beeindruckend diese Waffe auch sein mag, nur eine kann sich zu einem bestimmten Zeitpunkt auf dem Bildschirm befinden.

## ***Haben Sie Probleme?***

Sollten Sie irgendwelche Probleme beim Laden von Switchblade II haben, geben Sie das Spiel bitte an Ihren Händler zurück oder senden Sie es an Gremlin Graphics (Adresse finden Sie auf der Verpackung). Sollten Sie irgendwelche Fragen in bezug auf das Spiel haben, so rufen Sie bitte unsere Gremlin-Graphics-Helpline zwischen 14 Uhr und 16 Uhr (GB-Zeit) von Montag bis Freitag an. Die Rufnummer lautet: (0742) 753 423.

## ***Copyright Hinweis***

© 1991 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Handbuch und die auf der Diskette enthaltenen Informationen sind urheberrechtlich geschützt durch Gremlin Graphics Software Limited. Dem Besitzer dieses Produktes ist es gestattet, dieses Produkt nur für seinen persönlichen Gebrauch zu verwenden. Niemandem ist es erlaubt, Teile des Handbuches oder Informationen der Diskette zu übertragen, weiterzugeben oder zu verkaufen, ohne vorher die Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited zu beantragen. Personen, die Teile des Programmes in irgendwechen Medien wiedergeben, aus welchem Grund auch immer, machen sich des Copyrightverstoßes schuldig und werden vom Copyinhaber strafrechtlich verfolgt werden.

## ***Mitarbeiter***

Kodierung

George Allan

Grafiken  
Musik  
Endbildschirm

Paul Gregory  
Barry Leitch  
Jason Gee

# ***ISTRUZIONI DI CARICAMENTO***

## **Amiga**

1. Inserisci il dischetto del gioco nel disco-drive incorporato nel tuo Amiga.
2. Collega il tuo joystick con il porta numero 2.
3. Accendi il tuo computer e monitor. Il gioco ora si caricherà automaticamente. Per ulteriori istruzioni segui, sullo schermo, qualsiasi suggerimento di caricamento.

## **ATARI ST**

1. Inserisci il dischetto del gioco nel disco-drive incorporato nel tuo computer.
2. Collega il tuo joystick nel porta numero 1.
3. Accendi il tuo computer e monitor. Il gioco ora si caricherà automaticamente. Per ulteriori istruzioni segui, sullo schermo, qualsiasi suggerimento di caricamento.

## ***SCENARIO***

Migliaia di anni fa, Hiro, l'ultimo dei Cavalieri Blade, distrusse Havoc, proteggendo Cyberworld dalla sua malvagità. Sotto il comando di Hiro, i Cavalieri Blade riemersero ed ancora una volta goderon il rispetto e la devozione di un popolo riconoscente. Con i Cavalieri Blade nel ruolo di difensori del popolo, la pace ritornò.

Come il tempo passò la memoria della gente divenne corta per cui chi crebbe abituato alla pace e chi nacque durante il periodo di pace, incominciò a considerare i Cavalieri Blade degli arcaici ed inutili poliziotti con niente da sorvegliare. Essi erano un anacronismo, un ridicolo grappolo di illusi idioti con niente di meglio da fare che giocare alla guerra.

La popolazione crebbe stanca di sostenere quelli che consideravano come un gruppo di spendaccioni che prendevano dalla comunità cibo costoso e protezione senza dare niente in cambio. Ancora una volta i Cavalieri Blade divennero un oggetto di disprezzo ed il loro numero diminuì sempre di più fino a che scomparirono completamente.

Ritornò l'oscurità. La gente incominciò a notare che un vulcano precedentemente spento per migliaia di anni, ricominciò a diventare attivo. Molti villaggi furono distrutti e migliaia di persone furono uccise da eruzioni e terremoti. Furono distrutte case e raccolti e la popolazione di Cyberworld incominciò a patire la fame. Una mattina, essi si svegliarono e trovarono nel centro del villaggio un grande avviso.

“Sono ritornato. I Cavalieri Blade sono morti, ed ora nessuno può più fermarmi dal controllare Cyberworld. le eruzioni vulcaniche e i terremoti continueranno fino a che tutto sarà distrutto, a meno che voi non mi accettiate come vostro leader e padrone. Avete un giorno per decidere. Dopo tutto nemmeno i vostri contadini impiegherebbero così tanto tempo per decidere di accettare l'unica alternativa”.

Quella sera, i rappresentanti di tutte le città di Cyberworld si riunirono per prendere una decisione. Molti erano a favore di arrendersi ed accettare il decreto di Havoc, mentre la maggioranza continuò ad essere taurina annunciando di preferire la morte piuttosto che servire un tale tiranno. Essi discussero per molte ore senza riuscire a decidere tra le due possibilità. Alla fine parlò Taetomi che era la persona più anziana (pettegolezzi di quel tempo dicevano che aveva più di cent'anni).

“Abbiamo commesso un grande errore permettendo ai Cavalieri

Blade di scomparire. Ora la magia antica, il combattimento e la tecnologia che abbiamo preso come concessione, sono scomparsi. Ora siamo ancora una volta senza difesa e sappiamo che Havoc non fu ucciso da Hiro, ma che ha aspettato la morte dei Cavalieri Blade prima di ritornare. Siamo senza speranza. Non abbiamo nessuno che possa difenderci e siamo senza armi. Pare che abbiamo una sola scelta e nient'altro.

I discendenti di Hiro, incuranti della moda passata e dei pregiudizi della gente, continuarono a far crescere il più giovane della loro famiglia come un Cavaliere Blade. Così le tradizioni e gli stili di vita dei Cavalieri Blade sopravvivono ancora ma in una sola persona. Un giovane uomo, chiamato anche lui Hiro, è la sola persona vivente che è cresciuta come un Cavaliere Blade. 'E la nostra sola speranza'.

“Ho parlato con questo giovanotto e, sebbene sia consapevole del grande pericolo a cui andrò incontro, è disposto ad andare, a trovare Havoc e sfidarlo ancora un volta.

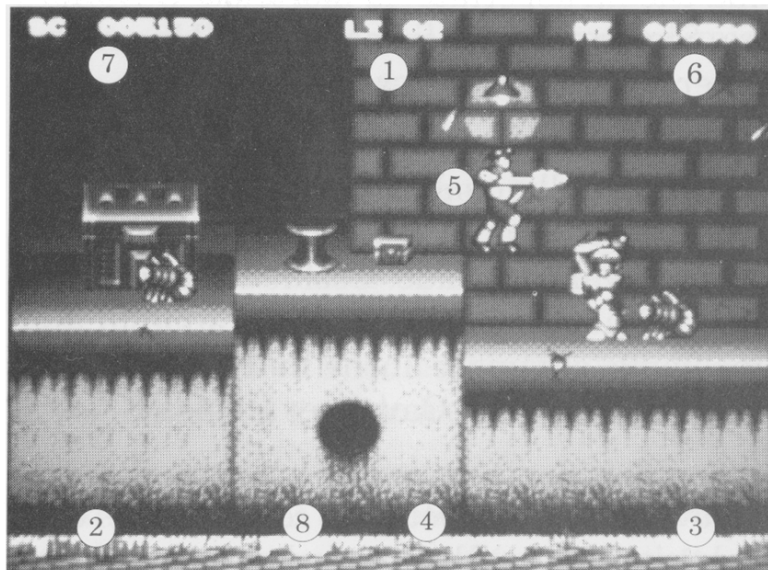
“La Switchblade è ora distrutta e non può più essere usata per combattere ed ora Hiro dipende dalle antiche armi dei Cavalieri Blade e da quelli che lui ed i suoi antenati hanno sempre continuato a elaborare. Il giovanotto ha già perso un'arma in combattimento ma però ha una arma-cyber. L'ha preparata nel miglior modo possibile in poco tempo ed è convinto che lo aiuterà nelle sue battaglie.

Egli crede che Havoc può solo controllare il vulcano dalla vista del vulcano, così Hiro ha già incominciato il suo pericoloso viaggio che lo porterà attraverso molti paesi, prima di raggiungerlo. 'E la nostra sola speranza. Egli è il solo che sta tra noi e la morte certa.’”



# ***GIOCANDO SWITCHBLADE II***

## **Lo Schermo Principale**



1. Numero delle vite rimaste
2. Energia
3. Totale delle correnti armi rimanenti
4. Soldi
5. Hiro
6. Punteggio principale
7. Punteggio attuale
8. Fire Blade

## **Controlli Del Joystick**

Su:	Salta/Sale una scala
Giù:	Scende da una scala
Sinistra:	Cammina a sinistra
Destra:	Cammina a destra

Diagonale Su/Destra: Salta a Destra  
Diagonale Su/Sinistra: Salta a Sinistra  
Fuoco: Spara la corrente arma

Devi guidare Hiro attraverso sei grandi livelli, prima dello scontro finale con Havoc. Come avanzi, i livelli diventeranno sempre più duri e difficili. Qualche volta ti si apriranno due intinerari, entrambi, dovranno essere completamente esplorati. Nel primo livello ci sono molte sezioni nascoste, che vengono scoperte soltanto stando accanto ad un muro a cui sparare con la tua corrente arma. Devi però fare attenzione, alcune sono nascoste molto bene e richiederanno qualche ricerca.

Quando alcuni nemici vengono distrutti, faranno cadere una sfera. Queste dovranno essere raccolte poichè aumenteranno l'ammontare dei soldi che porti. Questi soldi possono essere usati nella sezione del "negozio" del gioco per comprare armi migliori e perfino vite extra.

## **I NEGOZI**

In qualche punto del gioco, incontrerai una bianca porta incandescente. Entrandoci andrai allo schermo del negozio nel quale ti saranno offerti vari extra e accessori per le tue armi. Se hai i fondi, usa il joystick per muoverti intorno allo schermo e comprare armi, vite extra, energia e qualsiasi cosa disponibile.

## **LE ARMI**

Durante tutto il gioco, troverai anche varie armi, ognuna delle quali ha una vita limitata. Questo è indicato sull'illustrazione dello schermo disopra. La tua arma più potente è l'arma default. Alcune, come il Laser, sono disponibili in vari gradi di forza. Le armi disponibili sono come segue:

Alcune, come il Laser, sono disponibili in vari gradi di forza. Le armi disponibili sono come segue:

**Coltello:** L'arma che è sempre con te. Può essere usato solo per combattimenti ravvicinati.

**Fucile:** La più basilare arma cyber. Tutti i nemici possono eventualmente essere distrutti dagli spari a ripetizione di quest'arma ma è più adatta per i nemici più facili da distruggere.

**Raggio Laser:** Un potente Laser che distruggerà quasi tutto.

**Fiamma Lanciatrice:** Un'arma potente. Spara una gigantesca fiamma verso qualsiasi cosa che si trova sul tuo passo.

**Shuriken:** Lancio di stelle d'acciaio che causeranno danni perfino al nemico più potente.

**Arma del Dragone:** Girerà intorno al giocatore distruggendo tutto quello che si avvicina al giocatore. Comunque stai attento, è molto erratico ed appare più potente di quello che è.

**Super Homing Missile (Missile telecomandato):** Una spettacolare e sbalorditiva arma. Questo missile zoomerà intorno allo schermo distruggendo qualsiasi cosa che egli incontrerà. Comunque fa attenzione. La potenza è quella che è, ogni volta solo uno può essere presente sullo schermo.

## ***QUALCHE PROBLEMA?***

Se hai qualche problema di caricare Switchblade II, riportalo dal tuo rivenditore alla Gremlin Graphics spedendolo all'indirizzo scritto sulla confezione. Se hai qualche domanda da fare in relazione al gioco, la Gremlin Graphics dispone di una linea telefonica d'assistenza alla quale si può chiamare dal lunedì al

venerdi dalle 14.00 alle 16.00 (ora inglese) al 0742-753-423.

## ***AVVISO SUI DIRITTI D'AUTORE***

© Gremlin Graphics Software Limited. Tutti i diritti sono riservati.

Questo manuale e le informazioni contenute sui floppy disk sono tutelati dai diritti d'autore. Il possessore di questo manuale è autorizzato ad usarlo solo per il suo uso personale. Nessuno potrà trasferire, dare o vendere qualsiasi parte di questo manuale e le informazioni sul dischetto, senza una precedente autorizzazione della Gremlin Graphics Limited. Qualsiasi persona o persone che riproducono qualsiasi parte del programma, in qualsiasi maniera e per qualsiasi ragione, saranno ritenuti colpevoli di violazione dei diritti d'autore e soggetti a denuncia civile a discrezione del possessore dei diritti d'autore.

## ***RICONOSCIMENTI***

Codificazione

George Allan

Grafici

Paul Gregory

Musiche

Barry Leitch

Completamento Schermo

Jason Gee.



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