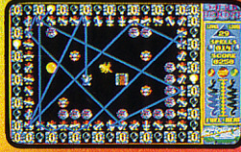
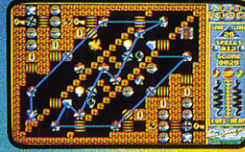


## WATCH OUT FOR THESE EXCITING NEW RELEASES FROM GREMLIN

### AXEL'S MAGIC™ HAMMER

Using the power of Axel's Magic Hammer travel eight mystical lands covering 200 screens. Available on: Atari ST and Amiga.



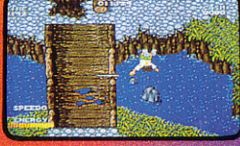
### MINDBENDER™

Enter the Magical World of Mindbender. A world full of Mystical Powers beyond human expectations. Available on: Atari ST, Amiga and IBM PC.



### SKIDZ™

On your BMX or skateboard the streets are a challenge to be conquered. Available on: Atari ST and Amiga.



### SWITCHBLADE™

Re-assemble the shattered Fireblade before taking on Havoc to avenge the death of your people. Available on: Atari ST and Amiga.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 CARVER STREET, SHEFFIELD S1 4FS. TEL: (0742) 753423



# INSTRUCTION BOOKLET

# SWITCHBLADE™

---

## LOADING INSTRUCTIONS

---

### **Commodore Amiga**

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
3. Insert the games disk into drive DF0 or the built in disk drive.
4. Ensure the mouse is connected to joystick port 1.
5. The game will now load automatically.

### **Atari ST**

1. Set up your computer as outlined in your user's manual.
2. Insert game disk into the disk drive.
3. Ensure the mouse is connected to joystick port 2.
4. Switch on your TV/Monitor and then your computer.
5. The game will now load 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.

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

---

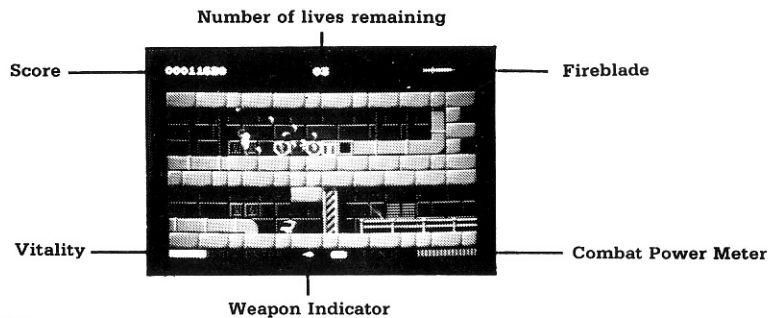
You must guide Hiro, the Bladeknight through the labyrinth of the Undercity, to recover the 16 fragments of the shattered Fireblade. Once you have collected all 16 fragments, you must use it to defeat Havok, to bring to an end his reign of terror and to avenge your people.

---

## 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.

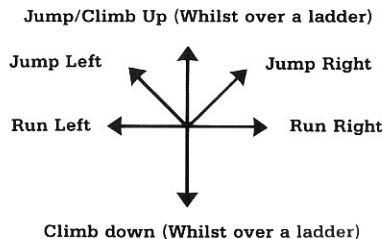
## BONUS/EXTRA DISPLAY

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.

## 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

**ESC** key – Quits current game. **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 display), the length of this meter governs the strength and type of combat move Hiro will make when the **FIRE** button is released.

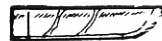
The longer the combat power meter bar, the more powerful the combat move Hiro will perform.

- a) With the meter in the first quarter of the bar, Hiro will throw a punch.
- b) With the meter in the second and third quarters of the bar, Hiro will do a high kick.
- c) 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 effect 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

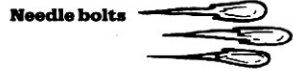


This weapon is of limited range and Hiro's combat power has no effect on the power or range of this weapon.

### 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.



**Trispoke**

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



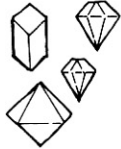
**Fireblade**

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



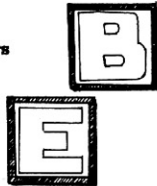
Worth 700 points.

### 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**



**Trispoke  
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.

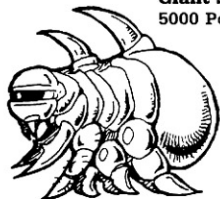


**Striders**  
Hideous roborganic war machines armed with high voltage electric stings.  
300 Points.

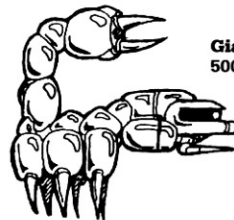


**Razorbs**  
Robot orbs bristling with spinning blades.  
350 Points.

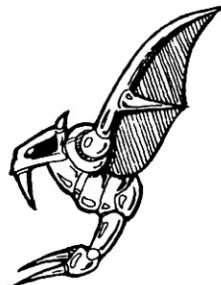
## BOSS ENEMIES



**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.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. All rights reserved.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 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™

## LADEN

### Commodore Amiga

1. Computer wie im Handbuch angegeben aufstellen.
2. Monitor oder Fernsehgerät einschalten, dann Computer einschalten.
3. Spieldiskette in das Laufwerk DF0 oder das eingebaute Laufwerk eingeben.
4. Überprüfen Sie, daß die Maus an Joystick-Anschluß 1 angeschlossen ist.
5. Das Spiel wird automatisch geladen.

### Atari ST

1. Computer wie im Handbuch angegeben aufstellen.
2. Spieldiskette in das Laufwerk eingeben.
3. Überprüfen Sie, daß die Maus an Joystick-Anschluß 2 angeschlossen ist.
4. Monitor oder Fernsehgerät einschalten, dann Computer einschalten.
5. Das Spiel wird 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.

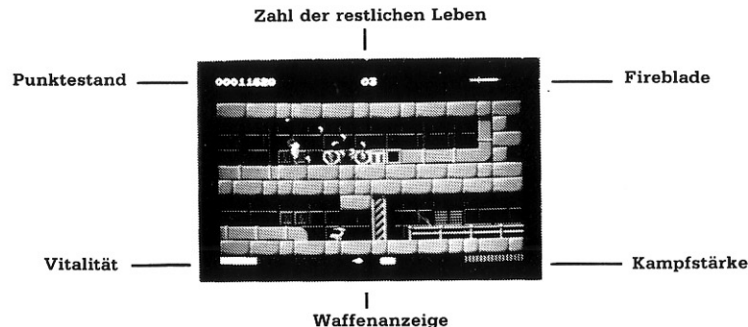
Nur dann werden Sie in der Lage sein, Havok herauszufordern, um den Tod Ihrer Leute zu rächen.

## 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.

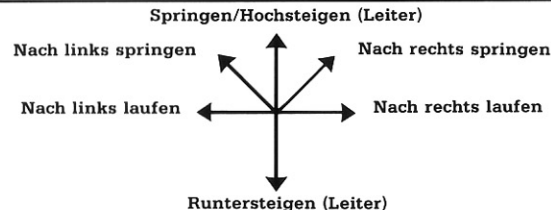
## BONUS

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.

## JOYSTICK/STEUERUNG



## ANMERKUNG

1. Der Feuerknopf steuert Hiros Kampfbewegungen und das Feuern seines Cyber-Arms.
2. Um Hiros Sprungweite zu vergrößern, lassen Sie ihn vor dem Sprung einen kleinen Anlauf nehmen.

## TASTEN-STEUERUNG

**ESC**-Taste = Verlassen des momentanen Spiels. **P**-Taste = Pause.

Um zwischen Musik/Soundeffekten zu wählen, bewegen Sie den Joystick nach **RECHTS** oder **LINKS** auf dem Titelschirm.

## KAMPFSTÄRKE

Wenn Sie den **FEUERKNOPF** gedrückt halten, so erhöht sich Hiros Kampfstärke. Lassen Sie den **FEUERKNOPF** los, wird Hiro eine Kampfbewegung 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 Kampfbewegung, die Hiro ausführt, wenn der **FEUERKNOPF** losgelassen wird.


Je länger der Streifen in der Anzeige, desto stärker ist die Kampfbewegung, 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**



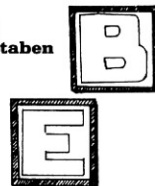
Diese Flasche ist 700 Punkte wert.

**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.

**Cybats**

Tödliche Fledermäuse, die Klängenkrallen haben.  
100 Punkte.

**Schlangenmenschen**

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

**Spidorbs**

Robotwächter, die Wände hinaufklettern.  
100 Punkte.

**Crestheads**

Bewaffnete Krieger, die mit scharfen Handgelenksmessern kämpfen.  
200 Punkte.

**Reptilons**

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

**Scorpoids**

Robotskorpione, 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**

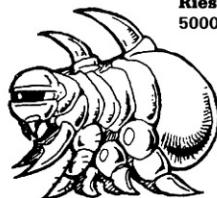
Gräßliche robotartige Kampfmaschinen, die elektrische Stachel mit hoher Ladung haben.  
300 Punkte.

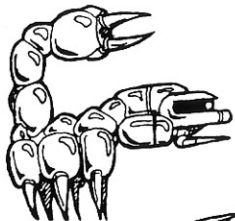
**Razorbs**

Robotkugeln, die rotierende Klängen haben.  
350 Punkte.

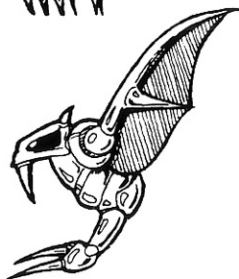
**BOSS-FEINDE****Riesenstachellaus**

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.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Alle Rechte vorbehalten.  
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 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™

## INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

### Commodore Amiga

1. Préparez votre ordinateur suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Allumez votre moniteur puis votre ordinateur.
3. Insérez la disquette de jeu dans le lecteur DFØ ou dans le lecteur incorporé.
4. Vérifiez que la souris soit branchée dans le port 1.
5. Les jeux se chargeront automatiquement.

### Atari ST

1. Préparez votre ordinateur suivant les instructions de votre manuel d'utilisation.
2. Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes.
3. Vérifiez que la souris soit branchée dans le port 2.
4. Allumez votre moniteur puis votre ordinateur.
5. Le jeu se chargera 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.

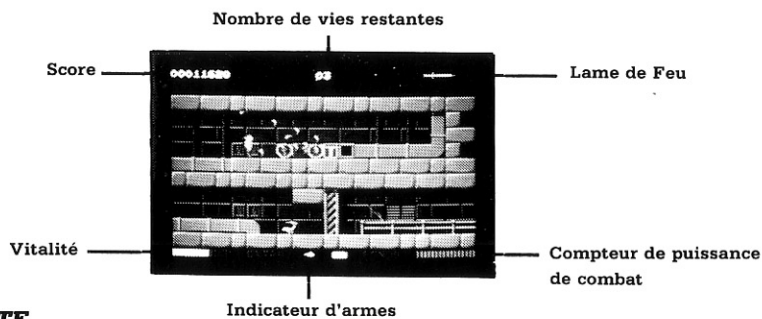
Alors seulement vous pourrez vous mesurer contre Havok et venger la mort de votre peuple.

## 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.

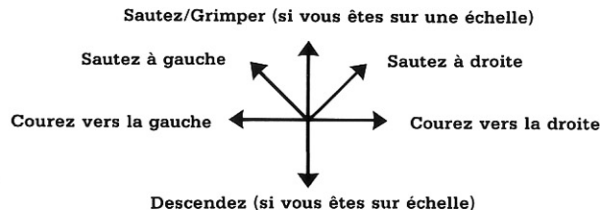
## AFFICHAGE DE BONUS

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 AU MANCHE A BALAI



## NB

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

## COMMANDES AU CLAVIER

**ESC** – Abandonne le jeu en cours. **P** – Pause.

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

## COMBAT

Appuyez sur le bouton de **TIR** et gardez-le enfoncé, et la puissance de combat de Hiro augmentera. Quand vous 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 balles**



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

**Blason de puissance**



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

**Blason de vitesse**



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

**Blason de puissance  
de remise à zéro**



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

**Blason de vitesse de remise à zéro**



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

**Réapprovisionnement de vitalité**



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

**Invulnérabilité**



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

**Fragments de lame de Feu**



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

## **DANGERS ET ENNEMIS**



**Flames (Flammes)**  
0 Point.



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



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



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



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



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



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



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



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



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



**Flamehogs**

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



**Kobras (Cobras)**

Serpents robots sans pitié avec crochets venimeux hypodermiques.  
300 Points.



**Striders**

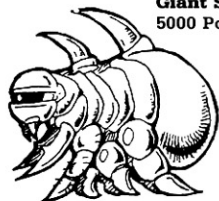
Affeuses machines robotiques de guerre, armées de piques électriques à haute tension.  
300 Points.



**Razorbs**

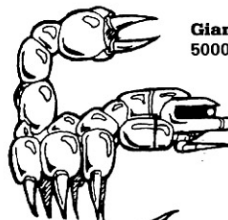
Sphères robotiques hérissées de lames tournantes.  
350 Points.

**SUPER-ENNEMIS**



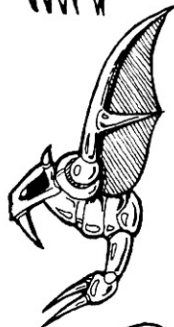
**Giant Spikelouse (Poux à pointes géant)**

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.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tous droits réservés.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 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™

## ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

### Commodore Amiga

1. Metti su il computer secondo le istruzioni del manuale.
2. Accendi il TV/monitor e poi il computer.
3. Inserisci il dischetto programma nel drive DF0 o nel drive incorporato.
4. Assicurati che il mouse sia inserito nella porta joystick 1.
5. Il gioco si carica automaticamente.

### Atari ST

1. Metti su il computer secondo le istruzioni del manuale.
2. Inserisci il dischetto nel drive.
3. Assicurati che il mouse sia inserito nella porta joystick 2.
4. Accendi il TV/monitor e poi il computer.
5. Il gioco si carica 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.

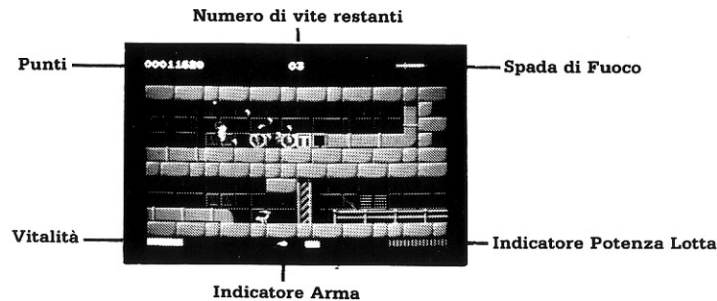
Devi penetrare nella Città Inferiore e ricomporre i sedici frammenti della Spada di Fuoco. Solo allora potrai affrontare Havok e vendicare la fine della tua gente.

## 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.

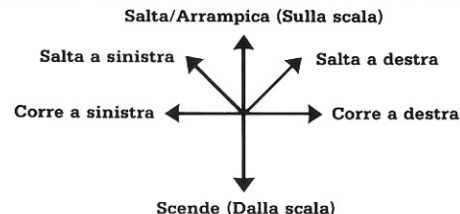
## VISUALIZZAZIONE PREMIO

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 JOYSTICK



**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.

**CONTROLLI TASTIERA**

**ESC** – Abbandona il gioco in corso. **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 lotta o spara con il suo braccio cibernetico.

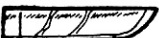
Quando Hiro combatte corpo a corpo (indicato da un simbolo pugno sull'indicatore), la lunghezza di questo indicatore determina la forza e il tipo di mossa che Hiro esegue al rilascio del bottone di **FUOCO**.


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

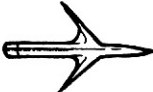
- a) Quando la barra è al primo quarto, Hiro tira un pugno.
- b) Quando la barra è al secondo e terzo quarto, Hiro esegue un calcio alto.
- c) Quando la barra è all'ultimo quarto, Hiro esegue un calcio basso radente.


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.

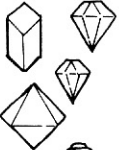
**Punte Saette**  La lunghezza della barra di potenza determina la forza del colpo, aumentandone il numero sparato dal braccio cibernetico.

**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.

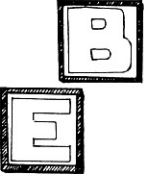
**PREMI**

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



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



**Fiamme**  
0 Punti.



**Aculei sensori di prossimità**  
0 Punti.



**Sfere taglienti**  
0 Punti.



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



**Cy bats**  
Letali pipistrelli con artigli taglienti.  
100 Punti.



**Uomo-serpente**  
Feroce 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.



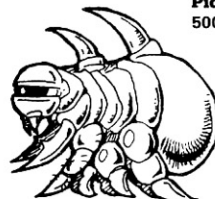
**Striders**  
Orrende macchine da guerra roborganiche dotate di scossa elettrica ad alta tensione.  
300 Punti.

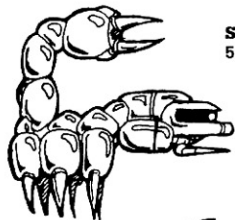


**Globi rasoio**  
Globi robot irti di lame ruotanti.  
350 Punti.

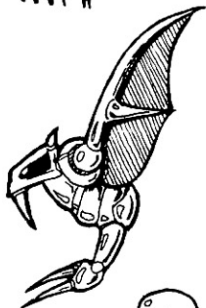
## NEMICI

**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.

© 1989 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED. Tutti i diritti riservati.

GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED, ALPHA HOUSE, 10 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..