

## SPLIT PERSONALITIES

### INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum: Load"" ENTER

Despues de que el cargador basico y el fichero corto se han cargado, la banda se pone negra y permanece negra durante el resto de la carga. Un "cronometro" aparecera en el fondo de la pantalla para indicar cuanto tiempo mas tiene que cargarse el programa.

Una cara de la cinta tiene un demoprograma grabado delante del juego principal, el cual mostrara el desarrollo del juego.

### CONTROLES:

Controles del Teclado.

O = izquierda

P = derecha

Q = arriba

A = abajo

CAP/SHIFT A SPACE = fuego

R+T = juego abortado

H = retencion (pausa)

J = continuacion

### OPCIONES DE JOYSTICK

2 Kempston

3 Cursor, Protek o AGF

4 Interface II

5 = Comienza el juego

## COMMODORE

### INSTRUCCIONES DE CARGA

SHIFT/RUN STOP

### CONTROLES

Z = Izquierda

X = Derecha

; = Arriba

/ = Abajo

RETURN = Fuego

P = Pausa y continuar

= Juego abortado

Las teclas son seleccionables por el usuario.

JOYSTICK en Port 1 o 2

### DESARROLLO DEL JUEGO

La idea es sencilla: no hay mas que formar una foto partida o dividida del personaje, disponiendo los cuadrados por el orden correcto.

El cursor giratorio esta controlado por Joystick o teclas de direccion. Al comienzo del juego, se le encontrara en el rincon superior izquierdo debajo de la flecha.

Se puede hacer que aparezcan trozos de la fotografia o bonificaciones, pulsando "fuego" mientras el cursor esta en esta casilla.

Para entonces, se habra advertido que la pequeña pantalla situada en el lado derecho se enciende a medida que

se hace pasar cada trozo o parte de la fotografia. Esto muestra la posicion correcta de la pieza sobre la cual gira el cursor. Si se quiere mover una pieza o renglon, entonces situese el cursor giratorio sobre esa pieza en particular, mantengase pulsado "fuego" y pulsese hacia cualquier direccion en la que se desee desplazar la pieza. Tengase en cuenta que solamente puede empujarse una pieza hasta que golpee la pared u otro cuadrado, vigílense las grietas negras de la banda o se tendra una sorpresa. Se ha advertido

que haya varias pequeñas puertas que se abren y se cierran automaticamente?. Si estan cerradas, actuan como la pared o muro normal del area del juego. Sin embargo, si estan abiertas, entonces la pieza en movimiento desaparecera a traves de la abertura. Si es un trozo de fotografia, entonces se coloca al extremo de la "cola" de piezas que esperan entrar en la zona de juego. Si es una bonificacion, entonces desaparece para siempre. (Consejo: resultara practico desembarazarse de las piezas que



no son necesarias, lanzandolas a traves de las pequeñas puertas). Cuando se haya completado un nivel, el ordenador espera hasta que se pulsa el boton de "fuego" antes de pasar a la etapa siguiente. Si se tiene duda, intentese.

#### OBJETOS Y SU SIGNIFICADO

**Puntuacion de Bonificacion**  
Cada nivel tiene varios objetos relacionados con la persona cuya foto se trata de crear. Si estos se pulsan juntos, proporcionaran los puntos de bonificacion. Sin

embargo, si se pulsan los objetos equivocados juntos, se destruiran sin dar puntos de bonificacion.

#### PISTAS

1.- La Bomba: Explosiona al cabo de cinco segundos. Destruyase empujandola hacia afuera a traves de una de las puertas.

2.- Grifo de agua: Empujese contra una bomba para destruirla y se ganaran 5.000 puntos de bonificacion.

3.- Diamante: Empujese contra otro diamante y el limite de tiempo aumentara en un maximo de un minuto.

4.- Combustible: No lanzarlo contra una cerilla: es explosivo.

5.- Cerilla: No lanzarla contra el combustible: explosionaria.

6.- Pistola: Lanzarla contra una bala y los puntos de bonificacion se multiplicaran por dos.

7.- Bala: Lanzarla contra una pistola y los puntos de bonificacion se multiplicaran por dos.

8.- Martillo/helado/taza de cafe: Articulos misteriosos!.

Recuerdese que si se lanzan juntos los objetos equivocados, desapareceran sin conceder ninguna bonificacion.

#### VIDAS

Se tienen tres vidas durante

todo el juego, que se indican por los cuadrados negros del rincon inferior derecho. Sin embargo:

Despues de la explosion de un objeto o si el tiempo se pasa (lo cual se muestra por el marcador situado en la parte inferior de la pantalla), estas vidas disminuiran en una.

Si se alcanza una puntuacion de 100.000, se concede una vida mas.

#### PUNTUACION

Si se completa un nivel dentro del limite de tiempo, se concederan puntos de bonificacion.

De lo contrario, se concederan puntos de bonificacion por lanzar juntos los objetos correctos.

#### Amstrad

#### Carga:

-----  
Presiona CTR y tecla pequeña de RETURN dos veces.

#### Controles

-----  
O - Izquierda  
P - Derecha  
Q - Arriba  
A - Abajo  
Spacio - Fuego  
ESC - Cancelar juego  
H - Mantener (pausa)  
J - Continuar

Las teclas son redefinibles.