

SPLIT PERSONALITIES

Comment jouer

L'idée est simple – il suffit de construire une image morcellée d'un personnage en ordonnant des carrés.

Le curseur est contrôlé à l'aide des touches de direction et du joystick. Au début du jeu vous le trouverez dans l'angle en haut à gauche de l'écran, sous la flèche.

Vous pouvez faire apparaître des fragments de l'image ou des bonus en appuyant sur fire lorsque le curseur se trouve dans cette case. Vous aurez sans doute maintenant remarqué que le petit écran sur le côté droit s'illumine lorsque vous passez le curseur sur chaque morceau d'image. Ceci indique la position correcte de la pièce sur laquelle est placé le curseur. Si vous voulez déplacer une pièce ou un objet, alors positionnez le curseur sur cette pièce en particulier, appuyez sur Fire quelque soit la direction souhaitée. Notez que vous pouvez pousser une pièce seulement quand elle frappe un mur ou un autre carré, surveillez les craquelures dans le cadre noir ou vous pourriez avoir une surprise. Avez vous remarqué qu'il y a plusieurs petites portes à la fermeture et à l'ouverture automatique? Si elles sont fermées, elles agissent comme le mur habituel de la zone de jeu. Cependant, si elles sont ouvertes la pièce en mouvement disparaît dans le trou. Il s'agit là d'une morceau d'image, aussi ira-t-il se placer à la fin de la "file" des pièces attendant leur tour d'entrer dans la zone de jeu. S'il s'agit d'un bonus, il disparaîtra pour toujours (un tuyau: vous apprécierez sûrement de vous débarrasser des pièces inutiles en les jetant par les petites portes). Quand vous aurez terminé un niveau, l'ordinateur atteindra jusqu'à ce que vous ayez appuyé sur le bouton fire pour passer à l'étape suivante. En cas de doute, essayez.

Les objets et leur signification:

Le Score Bonus

Chaque niveau comporte plusieurs objets en relation avec la personne dont vous essayez de créer l'image. Si vous parvenez à les rassembler, ils vous donneront des bonus. Mais si vous rassemblez les mauvais objets, ils seront détruits sans pouvoir accorder de bonus.

Quelques indications:

1. La bombe: explose après 5 secondes. Détruisez-la en la poussant par l'une des portes.
2. Robinet à eau: poussez le contre une porte pour le détruire et gagnez 5000 bonus.
3. Diamant: Poussez le contre un autre diamant et le temps dont vous disposez augmentera d'une minute au maximum.
4. Le carburant: ne le jetez pas sur une allumette, c'est explosif!
5. L'allumette: ne la jetez pas dans le carburant, c'est explosif!
6. Pistolet: lancez-le sur une balle et votre capital de bonus sera multiplié par deux.
7. Balle: lancez-la contre un pistolet et votre capital de points bonus sera multiplié par deux.
8. Marteau/Glace Crème/Tasse de café: des icônes mystérieux!
Souvenez-vous que si vous lancez de mauvais objets, ils disparaîtront et aucun bonus ne sera accordé.

Les vies

Vous disposez de trois vies tout au long du jeu, elles sont représentées par des carrés noirs donc l'angle à droite de l'écran. Cependant:

Après l'explosion d'un objet, ou si vous manquez de temps (indicateur en bas de l'écran) vous perdrez une vie.

Si vous atteignez un score de 100.000 vous gagnerez une vie supplémentaire.

Le Score:

Si vous terminez un niveau dans les temps, vous gagnerez des bonus. Autrement les bonus seront accordés pour avoir rassemblé les bons objets.

Instructions de chargement

Spectrum

LOAD "" sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Cassette

SHIFT – RUN/STOP sur la position correct du compteur.

Commodore 64/128 Disc

Disc 2 Side 2 – Split Personalities : LOAD "SPLIT",8,1

Amstrad/Schneider Cassette

RUN "" sur la position correct du compteur.

Amstrad/Schneider Disc

RUN "MENU" ensuite choisissez.

Mode d'emploi pour jouer

Spectrum

Control du clavier:

- O = à gauche
- P = à droite
- Q = vers le haut
- A = vers le bas
- Caps/shift jusqu'à la barre espace = fire
- R+T = Arrêt du jeu
- H = maintenir (pause)
- J = continuer

Options joystick:

- 2 Kempston
- 3 Curseur, Protek ou AGF
- 4 Interface II
- 5 = recommencer la partie

Commodore 64/128

Contrôles du clavier par défaut

- Z = à gauche
- X = à droite
- : = vers le haut
- / = vers le bas
- Return = fire
- P = pause et continuer
- = interrompre le jeu

Les touches peuvent être sélectionnées par l'utilisateur

Joystick

N'importe quel port

Amstrad/Schneider

Contrôles par défaut:

- O = à gauche
- P = à droite
- Q = vers le haut
- A = vers le bas
- = fire
- ESC = interrompre le jeu
- H = maintenir (Pause)
- J = continuer

Les touches peuvent être redéfinies.