

SCHIZOFRENIA

O COMO ESTAR, EN DOS MENTES, A PUNTO DE VOLVERSE PARANOICO

Alphonse T. Nurd trabaja en el laboratorio de Bogdan Schtunk, licenciado en Ciencias (científico loco) como encargado de la limpieza. Sin embargo tiene sus ambiciones y quiere convertirse algún día en un científico tan afamado como Mr. Schtunk, y una noche, cuando está solo en el laboratorio, se supone que dedicado a la limpieza, trata de enseñarse a sí mismo todo cuanto puede acerca del trabajo de su patrono. Lo que no sabe es que Schtunk, no contento con dividir el átomo, ha descubierto también un método de dividir personas... El Separador de Partículas Atómicas. Ocurre lo inevitable: mientras está limpiando el laboratorio una noche, jugando tontamente a ser científico, Alphonse pone todo en funcionamiento y se divide a sí mismo. Su recién creado alter-ego tiene la personalidad contraria a la de Alphonse I y se pone a destruir el laboratorio y desordenarlo todo lo más posible. Alphonse I sabe lo suficiente para comprender que ha de mirar de recombinarse o puede venir un desastre. También ha de conseguir que todo quede limpio, pues de lo contrario será despedido (¡los dos, claro está!) Desde luego, Alphonse II tiene otras ideas: le gusta la libertad que acaba de encontrar y no está dispuesto a perderla. A usted corresponde ayudar a Alphonse I a recombinarse con Alphonse II y asimismo limpiar el laboratorio trabajando en cinco áreas del laboratorio antes de llegar a la Cámara de Recombinación.

AREA UNO. Esta es la fácil: todo lo que tiene usted que hacer es abrir la puerta y atravesarla hasta el área dos... recuerde que primero debe usted desconectar el interruptor y ajustar el control de señales. Seguidamente hay que tirar de los cuatro pernos y de la palanca de la derecha para hacer que se abra la puerta, todo ello mientras es molestado por Alphonse II, que quiere accionar la palanca de la izquierda.

AREA DOS. Debe usted poner en orden todas las cajas amarillas dejándolas lejos encima de la plataforma a mano derecha, antes de continuar. Los montacargas trabajarán mientras Alphonse I pueda alcanzar los mandos.

AREA TRES. Se encuentra en un estado terrible: los ascensores están sucios y todo está desordenado. Alphonse debe hacer que lleguen al piso bajo y ganará puntos extra si quedan limpios. Algunos detalles que pueden ayudarle: el limpiador no puede dejar el piso superior, pero se puede hacer que se mueva a lo largo inclinándolo y empujándolo: los montacargas trabajan en grupos de tres. Si queda usted detenido, puede siempre apretar Q, que pondrá de nuevo en funcionamiento la sección y usted pondrá la señal a cero.

AREA CUATRO. Es la última sección que debe usted atravesar antes de llegar al recombinador. Para encontrar su camino por esta sección debe usted ante todo encender las luces. Sin embargo, antes de que pueda usted encenderlas tiene que activar el generador utilizando los interruptores maestros que se encuentran en el piso superior. El interruptor para la habitación de Alphonse II es, típicamente, conectado de arriba a abajo, y la luz debe encenderse antes de que salga. Alphonse II puede ser atrapado en una habitación apagando la luz una vez ha entrado en ella. Un último detalle: hay una combinación de salidas que es la misma que el código de generador: debe ajustarse para permitir que tenga usted salida para una escapatoria rápida.

AREA CINCO. Da a los Alphonse I y II la oportunidad de recombinarse. Alphonse II es astuto, pero ahora usted ya lo sabe. En primer lugar cerrar los interruptores de la parte superior derecha. Conectar el generador de la parte superior izquierda. Seguidamente pasar al segundo piso y quitar los controles X/Y. Conectar el funcionamiento automático, y ahora puede usted abrir la Cámara de

Recombinación. Una potencia de cuatro quintos hará probablemente la tarea, pero ha de acordarse usted de ajustar el UDLR, de manera que los marcadores coincidan delante de la cámara. ¿Conseguirá Alphonse II delante de la cámara *press fire* [presionar fuego] y cerrar las puertas? ¿Es fácil? ¿Es difícil? No podemos garantizarle una completa paz de espíritu cuando Alphonse vuelva a relativa normalidad, pero puede que usted se merezca una taza de té o quizá dos.

MANDOS

JOYSTICK: Interface II o Kempston. Se aplican los movimientos usuales del Joystick.

Teclado

Q E R T	= hacia arriba.
A S D F E G	= hacia abajo.
U O	= izquierda.
IP	= derecha.
Cambio de lugar de Casquetes o Espacio	= pausa.
Cualquier otro botón de la botonera	= incendio.
H	= Paro (solamente páginas 2 y 3)

Las combinaciones dan lugar a un movimiento diagonal.

Manejo

Inclinar y tirar el pasador / empujar caja	- fire y bajar.
Accionar palanca izquierda	- fire e izquierda.
Accionar palanca derecha	- fire y derecha.
Apretar switch	- fire y arriba.
Subir escalera izquierda	- izquierda y
Subir escalera derecha	- derecha y
Bajar escalera izquierda	- izquierda y abajo.
Bajar escalera derecha	- derecha y abajo.
Iniciar ascensor	- fire

QUICKSILVA

LOS JUEGOS MAS PODEROSOS DEL UNIVERSO

COMO SE CARGA EL PROGRAMA - SPECTRUM

En el capítulo veinte del manual básico Spectrum encontrará usted el procedimiento para cargar un programa. A continuación se indica el programa para la carga de Schizofrenia.

Tipo CARGA: LOAD “”.

Apretar ENTER

Copyright (Derecho de propiedad intelectual)

El contenido de este programa, incluidas todas las instrucciones, dibujos, planos, rutinas de código Básico y de máquina y otros derechos de propiedad intelectual del mismo pertenecen a Quicksilva Limited.

Todos los derechos otorgados por la ley de Copyright y otros derechos de propiedad intelectual y en virtud de convenios de Copyright internacional quedan específicamente reservados para Quicksilva Limited, y están prohibidas todas las copias y reproducciones de este producto, cualquiera que sea el medio, ya electrónico, ya de otra clase. Es necesario el previo consentimiento por escrito en todos los casos, y la compañía tratará enérgicamente de mantener y proteger estos derechos en todas las circunstancias y cualquiera que sea el motivo por infracción de estos derechos. Este programa es parte de la gama QS de Software, del que puede obtenerse un catálogo en la dirección abajo indicada. QS trata siempre de ampliar su gama de productos, y si usted ha escrito cualquier programa de software usted mismo y cree que puede ser adecuado para su inclusión en nuestro futuro catálogo, no vacile en ponerse en contacto con nosotros. Pagamos precios comerciales por todos los programas publicados.

**QUICKSILVA
LOS JUEGOS MAS PODEROSOS DEL UNIVERSO
COMO SE CARGA EL PROGRAMA - SPECTRUM**

En el capítulo veinte del manual básico Spectrum encontrará usted el procedimiento para cargar un programa. A continuación se indica el programa para la carga de Spectrum.

Tipo CARGA LOAD *
Apretar ENTER**

Copyright (Derecho de propiedad intelectual)
El contenido de este programa, incluidas todas las instrucciones, dibujos, planos, rutinas de código Básico y de máquina y otros derechos de propiedad intelectual del mismo pertenecen a Quicksilva Limited.
Todos los derechos otorgados por la ley de Copyright y otros derechos de propiedad intelectual y en virtud de convenios de Copyright internacional quedan específicamente reservados para Quicksilva Limited, y están prohibidas todas las copias y reproducciones de este producto, cualquiera que sea el medio, ya electrónico, ya de otra clase. Es necesario el previo consentimiento por escrito en todos los casos y la compañía tratará enérgicamente de mantener y proteger estos derechos en todas las circunstancias y cualquiera que sea el motivo por infracción de estos derechos.
Este programa es parte de la gama QS de Software, del que puede obtenerse un catálogo en la dirección abajo indicada. QS trata siempre de ampliar su gama de productos, y si usted ha escrito cualquier programa de software usted mismo y cree que puede ser adecuado para su inclusión en nuestro futuro catálogo, no vacile en ponerse en contacto con nosotros. Pagamos precios comerciales por todos los programas publicados.