

## **SCENARIO**

---

**E-Motion se déroule dans l'univers des atomes où les particules peuvent être créées, accélérées, heurtées et détruites. D'étranges liens élastiques peuvent se former entre les particules, et des treillis complexes vous bloqueront le chemin. Mais**

**attention: Rien n'est stable dans ce monde étrange et seuls les pilotes experts en nucléaire les plus expérimentés peuvent empêcher la fonte des particules ...**

## **LE JEU**

---

**E-Motion vous donne le contrôle d'un vaisseau que vous pouvez faire tourner à gauche et à droite et avancer dans la direction dans laquelle il est orienté. Le vaisseau sert à pousser des sphères colorées autour de l'écran, et chaque sphère peut être de trois couleurs différentes (ou des 3 formes différentes possibles). Au début d'un niveau, ces sphères émettent des pulsations lentes, mais à mesure que l'on gravit les niveaux, elles émettent des pulsations de plus en plus rapides, jusqu'à finalement exploser. Chaque fois qu'une sphère explose, on perd de l'énergie (ce qui est indiqué par une barre en haut de l'écran). Lorsque la quantité d'énergie est réduite à zéro, vous perdez une vie, lorsque toutes les vies sont perdues, le jeu est terminé. La tactique consiste à éviter l'explosion des sphères en poussant deux sphères de la même couleur (ou de forme similaire) l'une contre l'autre; de cette façon, elles disparaissent toutes les deux de manière inoffensive. Si, par erreur, vous poussez deux sphères de couleurs (ou de forme différent) différentes l'une contre l'autre, une petite capsule se forme. Au début, elle peut être ramassée et servir de recharge d'énergie, mais si elle reste isolée trop longtemps, elle se transforme en une nouvelle sphère de grandeur normale, dont il faudra se débarrasser. Le niveau est terminé lorsqu'il n'y a plus de sphères sur l'écran. S'il ne reste qu'une seule sphère sur l'écran, on ne peut évidemment pas la détruire en la poussant contre une autre sphère, elle explose donc immédiatement pour terminer le niveau.**

**Pour compliquer votre tâche, il y a des tuyaux répartis sur les écrans, sur lesquels votre vaisseau comme les sphères rebondiront. Sur certains niveaux, les sphères peuvent être reliées par des liens élastiques, ce qui signifie que si vous poussez l'une d'entre elles, vous entraînerez d'autres sphères (ou même votre vaisseau) avec elle. La plupart des niveaux renferme toutes les sphères dont vous avez besoin pour terminer, mais sur certains niveaux supérieurs, certaines sphères isolées restent, ce qui vous oblige à créer de nouvelles sphères en poussant différentes sphères colorées les unes vers les autres.**

Tous les 4 niveaux, vous avez un niveau 'bonus': vous avez la possibilité de marquer des points de bonus mais vous ne pouvez perdre de vie. Il y a trois différents types de niveau 'bonus' et chacun contient des instructions sur ce qui doit être fait pour marquer des points.

Il y a 50 niveaux en tout et lorsque tous les niveaux sont terminés vient la séquence des félicitations.

Il y a 5 bonus secrets à découvrir pendant le jeu. Lorsqu'un bonus est découvert, un message clignote à la fin du niveau sur lequel il a été trouvé.

## **POUR COMMENCER**

---

E-Motion nécessite un moniteur couleur et il est préférable de jouer avec un joystick (bien que le clavier puisse être utilisé). Lorsque le jeu est chargé, l'écran des titres apparaît, suivi par la page des meilleurs scores, puis d'un mode démonstration. En regardant le mode démonstration, vous aurez une idée de ce à quoi il faut s'attendre lorsque vous commencerez un jeu. Appuyez sur le bouton **FEU** pour aller au menu de départ, où vous pouvez pré-établir toutes les options.

## **MODE: NORMAL, ENTRAÎNEMENT OU DÉMONSTRATION**

---

MODE NORMAL: pour jouer un jeu. MODE ENTRAÎNEMENT: pour vous entraîner sur les cinq premiers niveaux mais sans que les sphères n'explosent. MODE DÉMONSTRATION: pour obtenir la même séquence de démonstration que précédemment.

## **JOUEURS: UN OU DEUX**

---

E-Motion peut être joué à deux joueurs simultanément, chacun d'eux contrôlant son propre vaisseau. Les deux joueurs doivent coopérer pour terminer un niveau. Les joueurs partagent un score commun.

## **COMMANDES JOYSTICK/CLAVIER**

---

Ceci peut être établi selon votre préférence.

## **MODE CONTRÔLE: NORMAL OU ALTERNATIF**

---

Le mode reconnu immédiatement par la plupart des gens est le mode poussée-droite-gauche utilisé par défaut. Comme alternative, cependant, il y a un autre mode, dans lequel gauche et droite fonctionnent comme en mode normal, mais haut permet d'accélérer et bas de freiner.

## **VITESSE DE ROTATION: RAPIDE OU LENTE**

---

S'il vous semble difficile de contrôler votre vaisseau, essayez d'ajuster votre vitesse

de rotation à **LENTE**. Le vaisseau tournera alors à une vitesse deux fois plus faible. Après avoir sélectionné vos options, appuyez sur **FIRE** pour commencer le jeu. Vos choix sont gardés en mémoire jusqu'à la fin de la session, vous pouvez donc passer directement le menu en appuyant deux fois sur **FEU** après la page des titres.

## COMMANDES

---

### AMSTRAD

#### JOUEUR 1

HAUT	<b>Q</b>
BAS	<b>A</b>
GAUCHE	<b>Z</b>
DROITE	<b>X</b>
FEU	<b>C</b>

#### JOUEUR 2

HAUT	<b>P</b>
BAS	<b>L</b>
GAUCHE	<b>B</b>
DROITE	<b>N</b>
FEU	<b>M</b>

#### GENERAL

PAUSE	<b>H</b>
QUITTER	<b>ESC</b>

### MODE CONTROLE 1

HAUT	
BAS	<b>VOLTE-FACE</b>
GAUCHE	<b>ROTATION A GAUCHE</b>
DROITE	<b>ROTATION A DROITE</b>
FEU	<b>PROPULSION</b>

### MODE CONTROL 2

	<b>PROPULSION</b>
	<b>DECELERATION</b>
	<b>ROTATION A GAUCHE</b>
	<b>ROTATION A DROITE</b>
	<b>VOLTE-FACE</b>

## SCORE

---

On vous accorde des points lorsque vous poussez des sphères les unes contre les autres: 200, 250 ou 300 points selon la couleur des sphères. A la fin de chaque niveau, un bonus de 500 points est accordé si aucune capsule n'est créée. Un bonus de 1000 points est accordé si aucune sphère n'explose pendant le niveau. On vous accorde une vie supplémentaire chaque fois que vous avez 20000 points.

E-Motion fut conçu, élaboré et programmé par The Assembly Line. Illustrations supplémentaires par Blue Turtle. Conversions en 8-bits par The Code Monkeys. Soutien technique et administratif par U.S. Gold Ltd.