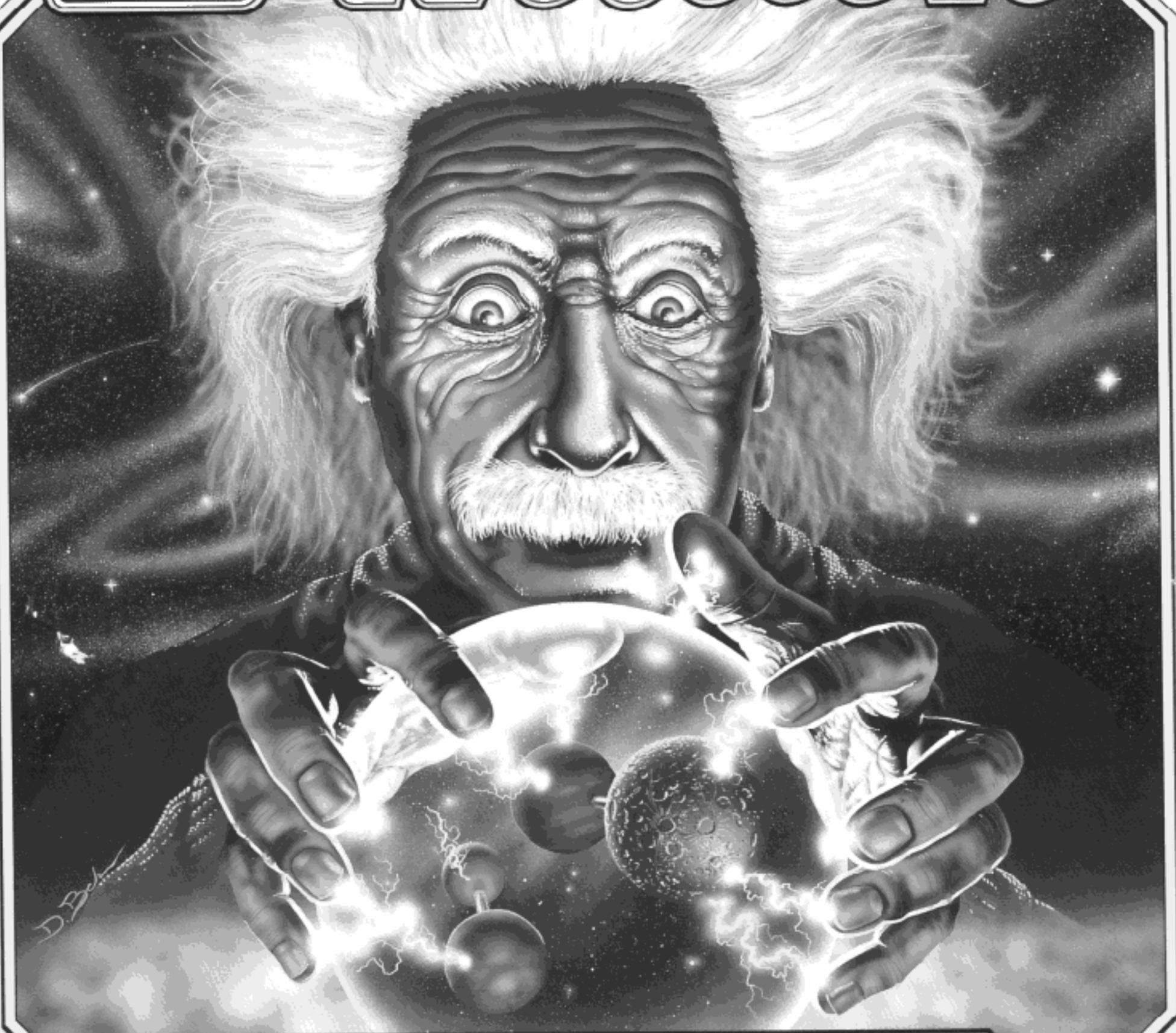


E-Motion



MANUEL

E-MOTION

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 ...

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128 Casette: Appuyez en même temps sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

CBM 64/128 Disque: Tapez **LOAD"" ,8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM Casette: Tapez **LOAD""** et appuyez sur **ENTER**. Appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

AMSTRAD Casette: Appuyez sur les touches **CTRL** et **PETIT ENTER**, puis appuyez sur **PLAY** sur le lecteur de cassettes.

AMSTRAD Disque: Tapez **RUN"DISK** et appuyez sur **ENTER**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

ATARI ST & CBM AMIGA: Par mesure de précaution anti-Virus, éteignez votre ordinateur et attendez 10 secondes. Avec le disque de jeu dans le lecteur A ou DF0, rallumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement. Le commencement de la musique indique que le chargement est terminé.

PC: Insérez le disque de jeu dans le lecteur A; Tapez **A:** et appuyez sur **RETURN** pour déterminer le lecteur, puis, à l'incitation, tapez **EMOT** suivi d'une espace et de l'une des options suivantes: **C** = CGA, **E** = EGA, **T** = TGA, **V** = VGA.

Vous devez spécifier l'un de ces modes graphiques lorsque vous chargez le jeu. De plus, les touches des options suivantes sont disponibles:

Q Sans effets sonores ni musique.

A Soutien Ad Lib (il faut relier une carte Ad Lib à l'ordinateur et les programmes Ad Lib inclus dans votre carte Ad Lib doivent être déjà chargés avant que vous ne commenciez à charger E-Motion).

Pour installer le jeu sur un disque dur, copiez tous les fichiers sur un dossier du disque dur, mais la disquette originale doit être présente à la fois pour la protection de copie et (seulement sur **ST & Amiga**) parce que les meilleurs scores ne peuvent être sauvegardés que sur la disquette originale.

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 différente) 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'explodent. **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. Remarque: sur Atari ST, si vous jouez à deux avec les deux joueurs sur clavier, le jeu sera limité car l'ordinateur ne peut répondre immédiatement qu'à deux touches.

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

	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD	ATST/AMIGA	IBM PC
JOUEUR 1					
HAUT	W	Q	Q	W	
BAS	X	A	A	X	
GAUCHE	A	Z	Z	A	
DROITE	S	X	X	S	
FEU	ESPACE	C	C	ESPACE	
JOUEUR 2					
HAUT	I	P	P	↑ ou 8 clavier numérique	
BAS	,	L	L	↓ ou 2 clavier numérique	
GAUCHE	K	B	B	← ou 4 clavier numérique	
DROITE	L	N	N	→ ou 6 clavier numérique	
FEU	RETURN	M	M	0 clavier numérique	

GENERAL

PAUSE P H H P
QUITTER TOUCHE F & G ESC ESC
CBM

SAUVEGARDER

LE JEU D

REPRENDRE

LE JEU

SAUVEGARDE R

EFFETS SONORES MARCHE/ARRET

F9

MODE CONTROLE 1

MODE CONTROL 2

HAUT

PROPULSION

BAS

VOLTE-FACE

GAUCHE

ROTATION A GAUCHE

ROTATION A GAUCHE

DROITE

ROTATION A DROITE

ROTATION A DROITE

FEU

PROPULSION

VOLTE-FACE

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.