

E-MOTION

SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, PC, ATARI, AMIGA

ESCENARIO

E-Motion se desarrolla en un mundo subatómico donde las partículas cobran vida, se aceleran, colisionan y quedan destruidas. Entre las partículas se pueden formar extraños vínculos elásticos y pueden aparecer complejos enrejados que bloquearán tu camino. Pero ten cuidado: todo es inestable en este extraño mundo y sólo los pilotos nucleares más expertos y experimentados podrán evitar que se fundan las partículas...

INSTRUCCIONES DE CARGA

Cassette CBM 64/128: Pulsa simultáneamente las teclas SHIFT y RUN/STOP y después pulsa RETURN.

Pulsa PLAY en el cassette.

Disco CBM 64/128: Teclea LOAD"*",8,1 y pulsa INTRO. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Spectrum: Teclea LOAD" y pulsa INTRO. El juego se cargará y funcionará automáticamente.

Cassette Amstrad: Pulsa las teclas CTRL e INTRO. Después pulsa PLAY en el cassette.

Disco Amstrad: Teclea RUN"DISC y pulsa INTRO. El juego se cargará automáticamente.

Atari ST y Amiga: ¡Cuidado con los virus! Apaga el ordenador y espera 10 segundos. Con el disco de juego en la unidad A o DF0, enciende el ordenador. El juego se cargará y funcionará automáticamente. Cuando escuches la música significa que el juego ya ha sido cargado.

PC: Inserta el disco de juego en la unidad A. Teclea A: y pulsa RETURN para ajustar la unidad. Después teclea EMOT seguido por un espacio en blanco y una de las siguientes opciones:

C = CGA, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

Cuando cargues el juego *deberás* seleccionar uno de estos modos gráficos. Además, se encuentran disponibles las siguientes teclas.

Q: Para cancelar los efectos de sonido o música.

A: Para apoyo Ad Lib (deberás conectar una tarjeta Ad Lib y las unidades Ad Lib incluidas en tu tarjeta Ad Lib deberán ser cargadas antes de empezar a cargar E-Motion).

Para instalar el programa en un disco duro, copia todos los ficheros en una de las carpetas del disco duro. Deberás utilizar el disco original cuando hagas copias de protección y cuando quieras salvar tus puntuaciones (sólo pueden ser salvadas en el disco de juego original, Atari ST y Amiga).

EL JUEGO

Con "E-Motion" tomarás el control de una nave que puede girar a izquierda/derecha y moverse hacia donde está orientada. La nave se utiliza para empujar esferas de colores alrededor de la pantalla, las esferas pueden ser de tres colores. Al comienzo del nivel, estas esferas vibran lentamente pero a medida que avanza la partida vibran más rápidamente hasta que finalmente explotan. Cada vez que explota una esfera pierdes energía (el nivel de energía viene indicado por una barra que se encuentra en la parte superior de la pantalla). Cuando el indicador de energía llegue a cero, perderás una vida. Si pierdes todas tus vidas terminará la partida. La estrategia del juego es evitar las esferas que van a explotar empujando al mismo tiempo dos esferas del mismo color, por lo que desaparecerán inocentemente. Si por accidente, empujas al mismo tiempo dos esferas de diferente color se formará un pequeño capullo. Si lo recoges puedes utilizarlo como una recarga de energía pero si lo dejas demasiado tiempo crecerá hasta convertirse en una nueva esfera que deberás eliminar. El nivel termina cuando no quede ninguna esfera en la pantalla. Obviamente, si queda una sola esfera en pantalla ésta no podrá ser eliminada empujándola contra otra por lo que explotará inmediatamente para finalizar el nivel.

Para complicar el juego, hay varias tuberías esparcidas alrededor de las pantallas contra las que rebotarán tu nave y las distintas esferas. En algunos niveles las esferas pueden estar unidas por vínculos elásticos lo que significa que si empujas una, las demás esferas que estén unidas a ella la seguirán (o incluso tu nave). La mayoría de los niveles tienen todas las esferas que necesitas para terminar pero en los niveles superiores algunas quedan sin emparejar lo que te obligará a crear nuevas esferas uniendo esferas de diferentes colores.

Cada cuatro niveles hay un nivel bonus donde puedes conseguir puntos bonus extra sin correr el riesgo de perder una vida. Hay tres tipos diferentes de niveles bonus y cada uno incluye instrucciones que te indican lo que tienes que hacer para ganar puntos.

El juego está compuesto de 50 niveles y cuando termines con todos aparecerá la secuencia de felicitación.

A lo largo del juego hay 5 bonos secretos a ser descubiertos. Cada vez que encuentres uno aparecerá un mensaje parpadeante al final del nivel en el que fue encontrado.

EMPEZANDO

Para jugar "E-Motion" conecta un monitor en color y utiliza preferiblemente el joystick (aunque también puedes controlar el juego vía teclado). Cuando el juego se haya cargado, aparecerá la pantalla de título seguida por la página de puntuaciones máximas y después accederás al modo demo que te dará una idea de cómo jugar. Pulsa el botón DISPARO para acceder al menú de comienzo desde donde puedes preajustar todas tus opciones.

Modo: Normal, practicar o demo

Modo normal: Jugar una partida. *Modo practicar:* Jugar los cinco primeros niveles, pero sin que exploten las esferas. *Modo demo:* Activa la misma secuencia demo que es vista en el modo "attract" (atrear).

Jugadores: Uno o dos

En E-Motion pueden participar simultáneamente dos jugadores, cada uno controlará su propia nave. Ambos jugadores deberán cooperar para completar el nivel. Los jugadores comparten una misma puntuación.

Controles del teclado/joystick

Selecciona el modo de control deseado. *Nota:* En el Atari ST no pueden jugar simultáneamente dos jugadores vía teclado porque sólo pueden detectarse dos teclas al mismo tiempo.

Modo de control: Normal o alternativo

El más común es el modo izquierda-derecha-acelerar utilizado como opcional. Alternativamente, hay otro modo de control en el que izquierda y derecha funcionan como normalmente pero arriba se utiliza para acelerar y abajo para frenar.

Velocidad de rotación: Rápido o lento.

Si tienes problemas en controlar tu nave, ajusta la velocidad de rotación para que vaya más lenta. La nave girará entonces a velocidad media.

Después de seleccionar las opciones deseadas, pulsa DISPARO para empezar la partida. Las opciones seleccionadas serán recordadas hasta el final de la sesión de juego por lo que si quieres jugar otra partida sin apagar el ordenador puedes saltarte el menú volviendo a pulsar el botón DISPARO desde la página de título.

Controles

	Commodore 64	Spectrum	Amstrad	ATST/Amiga/IBM PC
JUGADOR 1				
Arriba	W	Q	Q	W
Abajo	X	A	A	X
Izquierda	A	Z	Z	A
Derecha	S	X	X	S
Disparo	SPACE	C	C	SPACE
JUGADOR 2				
Arriba	I	P	P	↑ u 8 teclado numérico
Abajo	,	L	L	↓ ó 2 teclado numérico
Izquierda	K	B	B	← ó 4 teclado numérico
Derecha	L	N	N	→ ó 6 teclado numérico
Disparo	RETURN	M	M	0 teclado numérico
GENERAL				
Pausa	P	H	H	P
Terminar	Tecla CBM	PyO	ESC	ESC
Salvar partida	D			
Recuperar partida salvada	R			
Apagar/encender efectos sonoros				F9

	CONTROL MODO 1	CONTROL MODO 2
Arriba		Acelerar
Abajo	Golpear	Desacelerar
Izquierda	Girar a izquierda	Girar a izquierda
Derecha	Girar a derecha	Girar a derecha
Disparo	Acelerar	Golpear

Puntuación

Ganas puntos cada vez que empujas dos esferas una contra otra. Ganarás 200, 250 o 300 puntos dependiendo del color de las esferas. Al final de cada nivel, ganarás 500 puntos si no se crea ningún capullo. Ganas un bono de 1.000 puntos si no explota ninguna esfera durante el nivel. Ganas una vida extra cada 20.000 puntos.

Créditos

© & P 1990 U.S. Gold Ltd.

Diseño y programación: The Assembly Line.