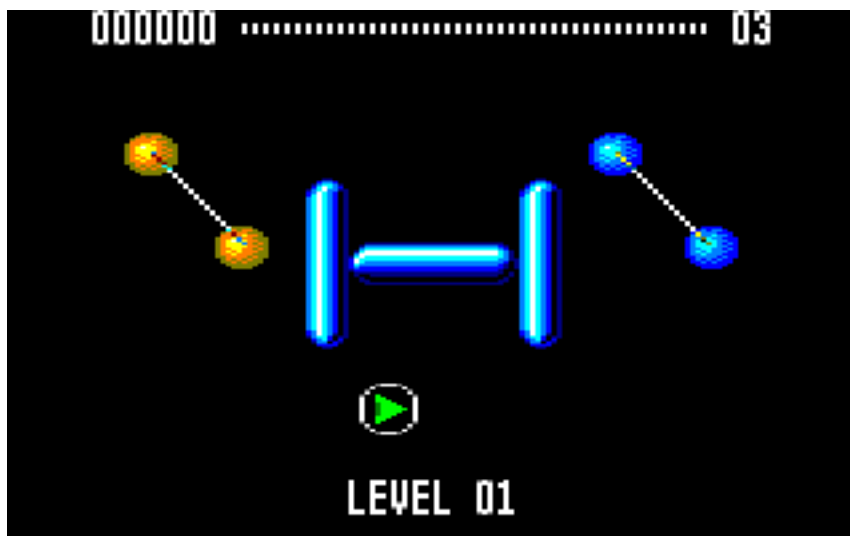




E-MOTION **(U.S. Gold, 1990)**

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	2
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	3
Cadre général	3
Architecture	3
3ème boule	3
Vie, énergie et temps	4
Elastiques	4
25ème tableau	4
Mode entraînement	4
Tableaux-bonus	5
Pastille-bonus	5
Archivage du score	5
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	5
Interface	5
Paramétrage des commandes	6
Rotations	6
Déplacements	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'Amstrad CPC qui utilisent un émulateur (tel **Caprice32** ou **WinAPE**) mais ne connaissent pas encore le jeu **E-Motion**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version d'origine du jeu sur Amstrad CPC ou sa variante émulée.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.

Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

10/05/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

E-Motion est un jeu original jouable en solo ou à 2 en équipe. Chaque joueur contrôle un module dont la mission est de provoquer des collisions entre 2 boules de même couleur pour les faire disparaître.



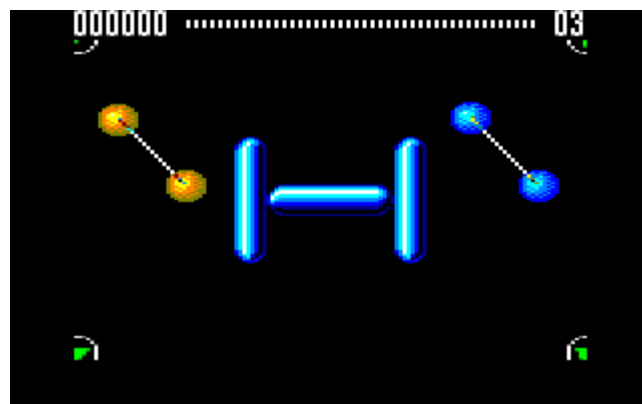
Architecture

Chaque partie se déroule sous la forme d'une succession linéaire de tableaux.

L'écran couvre l'ensemble de chaque tableau. Le numéro du tableau en cours est rappelé en introduction. Certains tableaux comportent des éléments de décor constituant des obstacles fixes sur lesquels les boules ricochent.

Un tableau se termine quand un joueur a éliminé toutes les boules (ou par épuisement du temps pour les niveaux-bonus, voir plus loin).

L'univers du jeu est continu : tout élément (module du joueur ou boule) qui atteint la bordure de l'écran réapparaît du côté opposé.



3ème boule

La position initiale et la couleur de chaque boule est propre à chaque tableau. Les 3 couleurs possibles sont le bleu, le rouge et le jaune.

Si une collision a lieu entre 2 boules de même couleur, elles disparaissent. Si 2 boules de couleurs différentes se touchent, une boule de taille plus réduite et de la 3ème couleur apparaît.

Le joueur peut récolter cette petite boule pour récupérer de l'énergie (voir ci-dessous). Au bout de quelques secondes, une petite boule non récoltée grossit et devient une boule ordinaire.

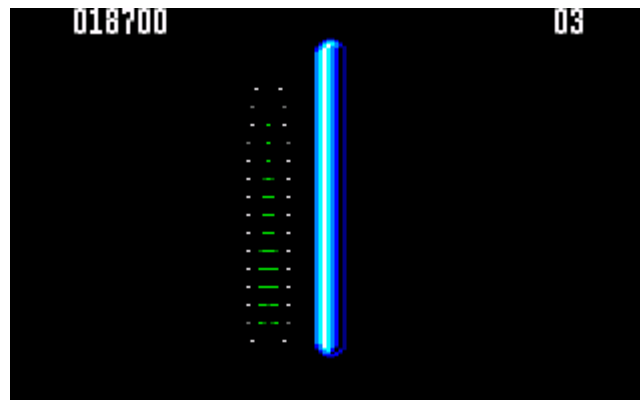




Vie, énergie et temps

Chaque joueur commence sa partie avec 3 vies. Le nombre de vies restantes est indiqué dans le coin supérieur gauche de l'écran. Pour chaque vie, le joueur dispose d'une certaine quantité d'énergie, matérialisée par une barrette au sommet de l'écran.

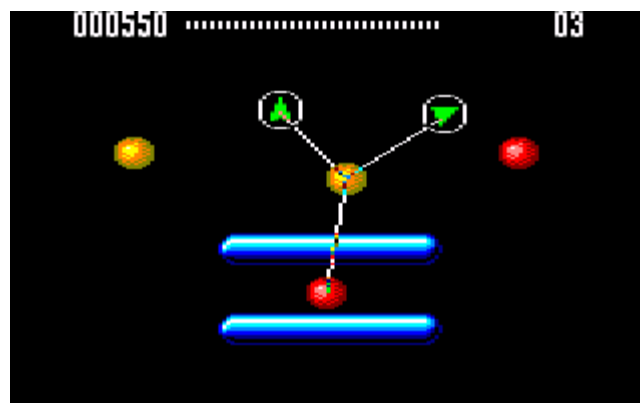
Chaque boule finit par exploser au bout d'un certain temps en réduisant l'énergie du joueur. Si l'énergie du joueur tombe à zéro, il perd une vie.



Elastiques

Dans certains tableaux, un élastique relie 2 boules. Le déplacement de l'une à tendance à entraîner l'autre si le joueur les écarte ou à la repousser s'il les rapproche. Si l'une des boules atteint une bordure d'écran et réapparaît du côté opposé, l'élastique se reforme aussitôt entre les 2 boules dans cette nouvelle configuration.

Dans une partie en duo, un élastique relie parfois les modules des 2 joueurs entre eux ou les relie à d'autres boules.



25ème tableau

Si un joueur atteint le 25ème tableau du jeu, il a (une seule fois et s'il accepte avant l'expiration d'un compte à rebours) la possibilité de reprendre la partie depuis ce tableau, avec 2 vies en réserve et un score initial nul.



Mode entraînement

Le mode entraînement diffère d'une partie standard par 2 points :

- il est limité aux 5 premiers tableaux du jeu
- aucune 3ème boule n'est créée lorsque 2 boules de couleurs différentes se touchent
- les boules n'explorent plus après un certain délai (le temps pour terminer un tableau est donc illimité)



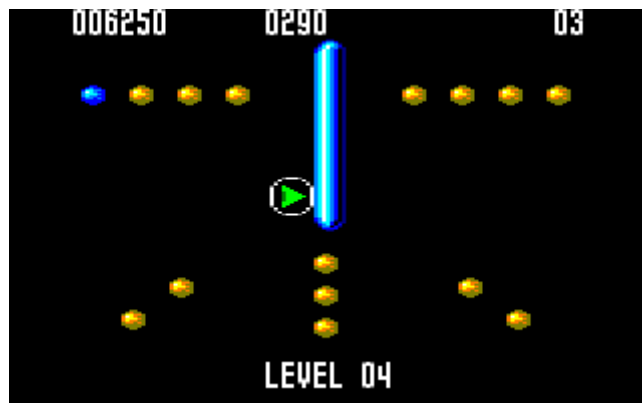


Tableaux-bonus

Certains tableaux permettent aux joueurs de récupérer des points sans risque de perdre une vie.

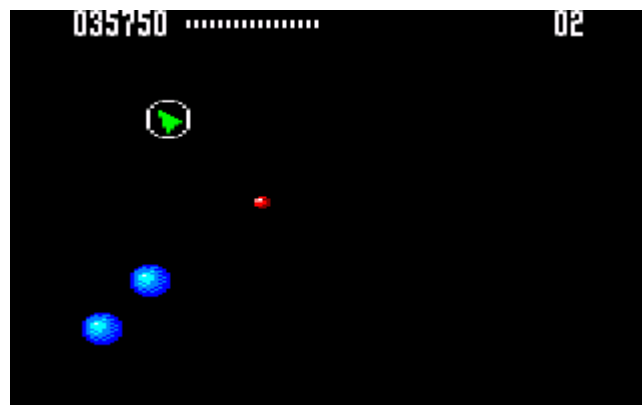
Le joueur doit faire se son mieux en temps limité dans ces tableaux-bonus qui peuvent se présenter sous 2 formes :

- un ensemble de pastilles à récolter de préférence dans l'ordre (pastille bleue d'abord)
- des pastilles bleues à récolter en évitant les pastilles rouges
- une pastille colorée unique qui en fait apparaître une autre seulement une fois récoltée



Pastille-bonus

Parfois, une petite pastille rouge apparaît dans le tableau. En récoltant cette pastille, le joueur peut ensuite faire disparaître les boules en les touchant, sans être obligé de provoquer des collisions.



Archivage du score

Si le score final d'un joueur est suffisant pour être classé parmi les 10 premiers, il est retenu dans le tableau des scores et peut entrer son nom (16 caractères) en fin de partie.

Le tableau final atteint par le joueur est également rappelé dans le tableau des scores.



3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **E-Motion**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions et d'un bouton « action ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de choisir les **touches fléchées** pour les 4 directions et la touche **Ctrl gauche** pour la fonction « action ».



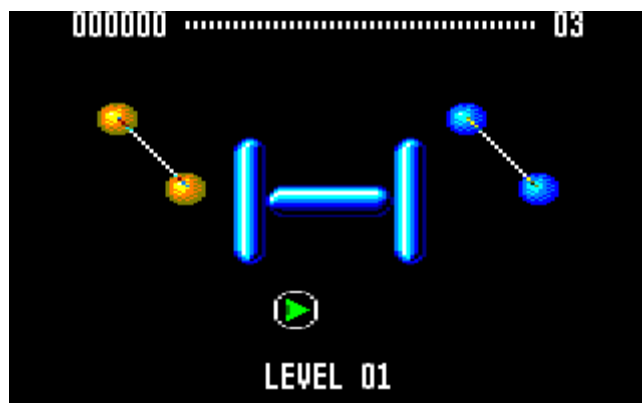
Paramétrage des commandes

Chaque joueur a le choix entre 2 modes de contrôle (1 ou 2). Pour chacun, il peut piloter son module à l'aide de groupes de touches (QAZXC pour le joueur 1 ou PLBMN pour le joueur 2) ou un joystick.

Pour jouer à la version émulée sur PC de **E-Motion**, je vous recommande de sélectionner le mode 1 (à l'aide de la touche **4** du pavé numérique) et le joystick (à l'aide de la touche **5** pour le joueur 1).

Rotations

Le joueur utilise les directions gauche et droite pour faire tourner son module sur lui-même et changer ainsi de cap.



Déplacements

Pour faire avancer son module, un joueur doit utiliser la touche « action » s'il a choisi le mode de contrôle 1 ou la touche « haut » s'il a choisi le mode de contrôle 2. Pour le retourner instantanément, il doit utiliser la direction « bas ».

Les déplacements du module sont affectés par l'inertie et il peut rebondir sans dommage sur les obstacles éventuels de chaque tableau.

