

E-MOTION

SCENARIO

E-Motion takes place in the sub-atomic world where particles can be brought into existence, accelerated, collided and destroyed. Strange elastic bonds can form between particles and complex lattices will block your path. But beware: nothing is stable in this strange world, and only the most experienced and expert nuclear pilots can prevent particle melt-down

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette: Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys together and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

CBM 64/128 Disk: Type **LOAD""",8,1** and press **RETURN**. Game will load and run automatically.

SPECTRUM Cassette: Type **LOAD"""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD Cassette: Press **CTRL** and **SMALL ENTER** keys then press **PLAY** on the cassette recorder.

AMSTRAD Disk: Type **RUN "DISK** and press **ENTER**. Game will load and run automatically.

ATARI ST & CBM AMIGA: Virus precaution: switch off your computer and wait 10 seconds. With the game disk in drive A or df0, switch the computer on. The game will load and run automatically. When the music starts, the loading is complete.

PC: Insert the game disk into drive A: Type A: and press **RETURN** to set the drive and then type **EMOT** at the prompt followed by a space and one of the following options: C = CGA, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

You *must* specify one of these graphics modes when loading the game. Additionally the following option keys are available. **Q** for no sound effects or music.

A for Ad Lib support (An Ad Lib card must be connected and the Ad Lib drivers included with your Ad Lib card already loaded before you start loading E-Motion).

To install on a hard disk, copy all the files into a folder on the hard disk, but the original floppy disk must be present both for copy protection and (on the ST & Amiga only) because the high scores can only be saved to the original game disk.

GAMEPLAY

E-Motion gives you control of a ship which can be rotated left and right, and moved in the direction it is currently facing. The ship is used to push coloured spheres around the screen and each sphere may be one of three different colours (contain one of three different shapes). At the start of a level, these spheres pulsate slowly, but as the levels progress they pulsate faster and faster until finally they explode. Every time a sphere explodes, energy is lost (indicated by a bar at the top of the screen). When the energy bar reduces to zero, a life is lost, when all lives are lost the game is over. The strategy is to avoid the exploding spheres by pushing two spheres of the same colour (same shape) together, whereby they'll both disappear harmlessly. If you should accidentally push two differently coloured (different shaped) spheres together, a small pod is formed. Initially this can be picked up for an energy recharge, but if left alone for too long it grows into a new full-sized sphere, which must itself then be disposed of. The level finishes when there are no spheres left on screen. If there is only one sphere left on screen then obviously it cannot be disposed of by pushing it into another one, so it explodes immediately, to finish the level.

To complicate your progress, there are pipes scattered around the screens which both your ship and the spheres will bounce off. On some levels spheres are joined by elastic bonds which means that to push one around will result in it dragging other spheres (or even your ship) with it. Most levels have all the spheres that you need to finish, but a few higher levels leave some of them out which forces you to make new spheres by pushing different coloured ones together.

Every fourth level is a bonus level where you have the chance to score bonus points but you cannot lose a life. There are three different types of bonus level and each one contains instructions as to what must be done to score points.

There are 50 levels in all and upon completion of all levels comes the congratulations sequence.

There are 5 secret bonuses to be discovered throughout the game. When each one is found, a message flashes up at the end of the level it was found on.

GETTING STARTED

E-Motion requires a colour monitor and is best played with a joystick (though the keyboard can be used). When the game has loaded, the title screen is displayed, followed by the high score page and then a demo mode. Watching the demo mode will give you an idea of what to expect when you start a game. Press the **FIRE** button to take you to the opening menu, where you can preset all of your options.

MODE: NORMAL, PRACTICE OR DEMO

NORMAL MODE: play the game. **PRACTICE MODE:** try the first five levels but without the balls ever exploding. **DEMO MODE:** runs the same demo sequence which is seen in the attract mode.

PLAYERS: ONE OR TWO

E-Motion can be played by two players simultaneously, each controlling their own ship. Both players must co-operate to finish a level. The players share one joint score.

JOYSTICK/KEYBOARD CONTROLS

These can be set according to preference. Note: On the Atari ST, playing a two player game with both players on the keyboard will be restricted because only two keys can be detected at once.

CONTROL MODE: NORMAL OR ALTERNATIVE

The mode that most people will recognise at once is the left-right-thrust mode used as a default. As an alternative, though, there is another mode where left and right work as normal but up accelerates and down brakes.

ROTATION SPEED: FAST OR SLOW

If you find it difficult to control your ship, try adjusting your rotation speed to slow instead. The ship will then rotate at half speed.

After selecting your options, press **FIRE** to start the game. Your preferences are remembered for the rest of the session, so you can go straight past the menu by pressing **FIRE** twice in succession from the title page.

CONTROLS

	CBM 64	SPECTRUM	AMSTRAD	ATARI ST/AMIGA	IBM PC
PLAYER 1					
UP	W	Q	Q	W	
DOWN	X	A	A	X	
LEFT	A	Z	Z	A	
RIGHT	S	X	X	S	
FIRE	SPACE	C	C	SPACE	
PLAYER 2					
UP	I	P	P	↑ or 8	numeric keypad
DOWN	,	L	L	↓ or 2	numeric keypad
LEFT	K	B	B	← or 4	numeric keypad
RIGHT	L	N	N	→ or 6	numeric keypad
FIRE	RETURN	M	M	0	numeric keypad
GENERAL PAUSE	P	H	H	P	
QUIT	CBM KEY	F&G	H	ESC	
SAVE GAME	D				
RESTORE SAVED GAME	R				
SOUND EFFECTS					
ON/OFF					
				F9	
UP				THRUST	
DOWN				FLIP	
LEFT				ROTATE LEFT	
RIGHT				ROTATE RIGHT	
FIRE				THRUST	
				FLIP	

SCORING

Points are awarded for pushing spheres together; either 200, 250 or 300 points depending on the colour of the spheres. At the end of each level, a 500 point bonus is awarded if no pods are created. A 1,000 point bonus is awarded if no spheres explode during the level. An extra life is awarded for every 20,000 points.

E-Motion was conceived, designed and programmed by The Assembly Line. Additional artwork by Blue Turtle. 8-bit conversions by the Code Monkeys. Technical and administrative support by U.S. Gold Ltd.

© & P 1990 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Manufactured and distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

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'exploient. **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	MAMSTRAD	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	SPACE	C	C	SPACE	
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 CBM	F & G	H	ESC	
SAUVEGARDER LE JEU	D				
REPRENDRE LE JEU					
SAUVEGARDE	R				
EFFETS SONORES MARCHÉ/ARRÊT					F9
HAUT					
BAS					
GAUCHE					
DROITE					
FEU					

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.

E-MOTION

SZENARIO

E-MOTION spielt in einer sub-atomaren Welt, in der Partikel geschaffen werden, sich beschleunigen, kollidieren und zerstört werden. Zwischen den Kugeln gibt es merkwürdige elastische Bänder, und komplizierte Gitterwerke versperren den Weg. Aber aufgepaßt; nichts in dieser merkwürdigen Welt ist von Dauer, und nur die erfahrensten und besten Piloten können di Partikelverschmelzung verhindern....

LADEANWEISUNG

CBM 64/128 Kasette: **SHIFT-** und **RUN/STOP-**Tasten gleichzeitig drücken. Auf dem Kassettenrekorder **PLAY** drücken.

CBM 64/128 Disk: **LOAD""",8,1** tippen und **RETURN** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

SPECTRUM Kasette: **LOAD"""** tippen und **ENTER** drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.

SCHNEIDER Kasette: **CTRL-** und kleine **ENTER-**Taste gleichzeitig drücken. **PLAY** auf dem Kassettenrekorder drücken.

SCHNEIDER Disk: **RUN"DISK** tippen und **ENTER** drücken. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet.

ATARI ST & CBM AMIGA: Virusschutz: Computer ausschalten und zehn Sekunden warten. Wenn die Spieldiskette in Laufwerk A oder df0 ist, den Computer anschalten. Das Spiel wird automatisch geladen und gestartet. Wenn die Musik anfängt, ist der Ladevorgang beendet.

PC: Die Spieldiskette ins Laufwerk A einlegen: A: tippen und **RETURN** drücken, um das Laufwerk einzurichten. Wenn A> erscheint, **EMOT** eingeben und **RETURN** drücken, dann einmal auf die **LEERTASTE** drücken und eine der folgenden Optionen eingeben: C = CGA, E = EGA, T = TGA, V = VGA.

Einer dieser Bild-Modi *muß* beim Laden des Spiels spezifiziert werden. Zusätzlich sind folgende optionale Funktionen verfügbar:

Q für keinen Sound-Effekt oder Musik.

A für Ad Lib-Hilfe (eine Ad Lib-Karte muß angeschlossen sein und der Ad Lib-Driver muß zusammen mit der Karte schon vor dem Laden von E-MOTION geladen sein).

Um das Programm auf einer Festplatte zu installieren, alle Dateien in einem Ordner auf einer Festplatte kopieren, aber die originale Diskette muß im Laufwerk bleiben, sowohl für den Kopierschutz, als auch (nur bei ST & Amiga) für die Scores, die nur auf der originalen Spieldiskette gespeichert werden können.

SPIELVERLAUF

E-MOTION gibt Ihnen die Kontrolle über ein Schiff, daß nach links oder rechts, sowie in die Richtung, in die es gerade zeigt, bewegt werden kann. Mit dem Schiff werden verschiedenfarbige Kugeln (drei Farben) über den Bildschirm gestoßen. Am Anfang jedes Levels pulsieren die Kugeln langsam, werden dann aber mit der Zeit immer schneller bis sie schließlich explodieren. Dabei wird jedesmal Energie verbraucht (der Energieverlust wird oben im Bild durch einen kleinen Balken angezeigt). Wenn der Energiestand auf Null fällt, ist ein Leben verloren, wenn alle Leben verloren sind, ist das Spiel beendet. Die Spielstrategie besteht darin, zwei Kugeln einer Farbe zusammenzuführen, wodurch beide verschwinden, ohne Schaden anzurichten. Wenn man versehentlich zwei Kugeln verschiedener Farbe zusammenführt, wird eine kleine Hülse gebildet. Sie kann anfänglich als Energienachschub aufgesammelt werden. Wenn das jedoch nicht schnell genug passiert, wird sie zu einer neuen Kugel! Das Level ist beendet, wenn sich keine Kugeln mehr auf dem Bildschirm befinden. Wenn nur noch eine Kugel im Level ist, kann man sie logischerweise nicht mit einer anderen zusammenführen. Deshalb explodiert sie sofort, um das Level zu beenden.

Um die Sache zu erschweren, befinden sich überall im Level Röhren, in die Schiff und Kugeln geraten. In einigen Levels kann man die Kugeln mit elastischen Bändern verbinden. Stoßt man eine Kugel an, zieht man die anderen Kugeln mit, eventuell sogar das eigene Schiff. In den meisten Levels gibt es genügend Kugeln, um sie zu beenden. In einigen schwierigeren gibt es jedoch zu wenige, so daß man gezwungen ist, Kugeln verschiedener Farben zusammenzuführen, um neue zu schaffen.

Jedes vierte Level ist ein Bonuslevel, in dem man Bonuspunkte gewinnen kann, ohne ein Leben zu verlieren. Es gibt drei verschiedene Bonuslevel, und jedes enthält Anweisungen, was zu tun ist, um Bonuspunkte zu erzielen.

Insgesamt gibt es fünfzig Level. Wenn sie alle beendet wurden, folgt die Glückwunschesequenz.

Während des Spiels können fünf geheime Bonuslevel entdeckt werden. Wenn einer entdeckt wurde erscheint am Ende des Levels eine entsprechende Mitteilung.

FERTIG ZUM SPIEL

Für E-MOTION braucht man einen Farbmonitor. Es wird am besten mit dem Joystick gespielt (obwohl auch die Tastatur benutzt werden kann). Wenn das Spiel geladen ist, folgt der Titelbildschirm, die Score-Liste, und dann der Demo-Modus.

Beobachten Sie den Demo-Modus, um so eine ungefähre Vorstellung von dem zu bekommen, was bei Spielbeginn zu erwarten ist. Durch Drücken von **FEUER** erscheint das Optionsmenü.

MODUS: NORMAL, ÜBUNG ODER DEMO

Im **NORMALEN MODUS** wird das Spiel gespielt. Im **ÜBUNGSMODUS** werden die ersten Stufen ausprobiert, ohne daß jemals eine Kugel explodiert. Im **DEMO-MODUS** wird dieselbe Sequenz wie beim Spielbeginn im »Attract«-Modus gezeigt.

SPIELER: EIN ODER ZWEI

E-MOTION kann von ein oder zwei Spielern gleichzeitig gespielt werden. Jeder Spieler hat sein eigenes Schiff. Um eine Stufe zu beenden, müssen sie kooperieren. Sie teilen die gesammelten Punkte.

JOYSTICK/TASTATUR-STEUERUNG

Wählen Sie für die Kontrolle zwischen Tastatur und Joystick. Hinweis für ATARI ST: Wenn in Zwei-Spieler-Modus beide Spieler die Tastatur gewählt haben, wird das Spiel im Ablauf behindert, da nur zwei Tasten gleichzeitig erkannt werden können.

KONTROLL-MODUS: NORMAL ODER ALTERNATIV

Der meistgebrauchte Modus ist der Rechts-Links-Schub-Modus, voreingestellt ist. Als Alternative dazu gibt es den zweiten Modus, in dem rechts und links normal funktionieren, aber hoch beschleunigt und runter abbremsst.

DREHUNGSGESCHWINDIGKEIT: LANGSAM ODER SCHNELL

Wenn Ihnen die Lenkung des Schiffs Probleme bereitet, können Sie die Geschwindigkeit auf **LANGSAM** einstellen. Das Schiff dreht sich dann nur mit halber Geschwindigkeit.

Drücken Sie nach der Wahl einer Option **FEUER**, um das Spiel zu beginnen. Ihre Einstellungen werden für den Rest des Spieles beibehalten können Sie bei neuem Spielstart durch der Titelseite. Sie können das Menü bei erneutem Spielstart durch zweimaliges Drücken von **FEUER** überspringen.

STEUERUNG

	CBM 64	Spectrum	Schneider	Atari ST/Amiga	IBM PC
SPIELER 1					
Hoch		Q	Q	W	
Runter	X	A	A	X	
Links	A	Z	Z	A	
Rechts	S	X	X	S	
Feuer	Leertaste	C	C	Leertaste	
SPIELER 2					
Hoch	I	P	P	↑ oder 8	der Ziffernblock
Runter	,	L	L	↓ oder 2	der Ziffernblock
Links	K	B	B	← oder 4	der Ziffernblock
Rechts	L	N	N	→ oder 6	der Ziffernblock
Feuer	RETURN	M	M	0	der Ziffernblock
ALLGEMEIN					
Pause	P	H	H	P	
Abbrechen	CBM-Taste	F & G	ESC	ESC	
Speichern	D				
Gespeichertes Spiel Laden	R				
Sound-Effekte					F9
KONTROLL-MODUS 1					
Hoch				SCHUB	
Runter		UMDREHUNG		VERZÖGERN	
Links		DREHUNG LINKS		DREHUNG LINKS	
Rechts		DREHUNG RECHTS		DREHUNG RECHTS	
Feuer		SCHUB		UMDREHUNG	

PUNKTE

Für jedes Kugelpaar gibt es je nach der Farbe 200, 250 oder 300 Punkte. Wenn in einem Level keine Hülsen entstanden sind, gibt es 500 Bonuspunkte. Ein Bonus von 1 000 Punkten winkt als Belohnung, wenn in diesem Level keine Kugel explodiert ist. Für jeweils 20 000 gesammelte Punkte bekommt man ein neues Leben geschenkt.

E-MOTION wurde von »The Assembly Line« entworfen und programmiert. Zusätzliches Bildmaterial von »Blue Turtle«, 8-bit Konvertierung von »The Code Monkeys«. Technische und administrative Hilfe von U.S. Gold Ltd.

© & P 1990 U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Herstellung und Verteilung durch U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.

Alle Rechte vorbehalten. Unrechtmäßiger Gebrauch wie Übertragung, Vervielfältigung, öffentlich Vorführung, Kopieren und Wiederaufnahme, Mieten, Leasen, Verleihen und Verkaufen sind strengstens verboten.

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 treillix 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 Cassette: 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 Disquette: Tapez **LOAD""",8,1** et appuyez sur **RETURN**. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

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

AMSTRAD Cassette: 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'initiation, 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 reléées par des liens élastiques, ce qui signifie que si vous poussez l'une d'entre elles, vous entraînerrez 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 cl