



**IBM PC & COMPATIBLES
ATARI ST
CBM AMIGA**

The character Colin Curly TM is the property of
Smiths Crisps Limited © 1987

ocean

PUSH-OVER™



PUSH-OVER N'EST PAS... UN JEU D'ENFANTS!



Colin Curly™ a perdu ses fameux Quavers® dans une fourmière. Etant très malheureux et très affamé, il est donc heureux de voir son vieux pote, G.I. ANT™, venir lui donner un coup de main. G.I. ANT™, fourmi-soldat, est très super costaud, et il peut aussi se glisser par la petite porte de la fourmière. C'est simple non!? EH BIEN..... **NON!**

Voyez-vous, cette fourmière est très particulière, car elle n'est qu'une entrée-tunnel au Royaume des Dominos - un mini-monde constitué de neuf continents distincts. Pour traverser ces continents, G.I. ANT™ doit résoudre un bon nombre d'écrans devinettes époustoufflants. Chaque niveau contient la porte d'accès au niveau suivant. Pour ouvrir la porte, le domino "Gachette" doit être abattu, et ce grâce à une réaction en chaîne provoquée par la chute en cascade de tous les autres dominos qui sont à l'écran. Facile non? **NON!**



PUSH-OVER™



CHARGEMENT

AMIGA / ATARI ST

Mettez votre ordinateur sous tension, introduisez la disquette 1 dans le lecteur 1 et allez-y, c'est parti!

PC ET COMPATIBLES

Disque Dur - Push-Over peut être installé sur votre disque dur.

Insérez la disquette 1 dans le lecteur désigné et tapez "INSTALL" (Pressez la touche Entrée).

Suivez les instructions à l'écran.

Lecteur de floppy - Insérez la disquette 1 dans le lecteur désigné et tapez "PUSH" (Pressez la touche Entrée).

PUSH-OVER™



CONTROLES

Vous pouvez jouer Push-Over à l'aide d'un Joystick ou à l'aide du clavier.

CLAVIER

FLECHE CURSEUR VERS LE HAUT -

MONTER A L'ECHELLE, PASSER ENTRE LES DOMINOS POUR LES POUSSER, ENTRER PAR UNE PORTE.

FLECHE CURSEUR VERS LE HAUT +
VERS LA GAUCHE OU VERS LA DROITE -

PASSER ENTRE DES DOMINOS (SI UNE ECHELLE VOUS BARRE LE PASSAGE)

FLECHE CURSEUR VERS LE BAS -

DESCENDRE A UNE ECHELLE, SORTIR D'ENTRE DEUX DOMINOS.

FLECHE CURSEUR VERS LA GAUCHE -

MARCHER VERS LA GAUCHE

FLECHE CURSEUR VERS LA GAUCHE +
BARRE D'ESPACEMENT -

POUSSER UN DOMINO VERS LA GAUCHE

FLECHE CURSEUR VERS LA DROITE -

MARCHER VERS LA DROITE

FLECHE CURSEUR VERS LA DROITE +
BARRE D'ESPACEMENT -

POUSSEZ UN DOMINO VERS LA DROITE

BARRE D'ESPACEMENT -

PRENDRE UN DOMINO, POSER UN DOMINO

P ou F1 -

PAUSE LE JEU ET DONNE ACCES A UN ECRAN D'AIDE

ECHAP -

QUITTER LE NIVEAU

PUSHOVER™



CONTROLES

LES TOUCHES DIRECTIONNELLES PEUVENT ETRE UTILISEES SUR L'ECRAN DES OPTIONS. LA BARRE D'ESPACEMENT SERT A SELECTIONNER UNE OPTION. SINON VOUS POUVEZ RENTRER VOTRE PASSE-CODE DIRECTEMENT AU PAVE NUMERIQUE DU CLAVIER DE VOTRE ORDINATEUR. APPUYER SUR "G" (COMME "GO") EQUIVAUT "OK".

JOYSTICK

MONTÉ A UNE ECHELLE / SE METTRE EN POSITION "POUSSER"
MARCHER VERS LA GAUCHE ——— MARCHER VERS LA DROITE
DESCENDRE PAR L'ECHELLE / SE RETIRER DE LA POSITION "POUSSER"
P ou F1 - PAUSER LE JEU / ECRAN AIDE
ECHAP. - QUITTER LE NIVEAU

L'ECRAN D'OPTIONS

En utilisant le Joystick ou le clavier, vous pouvez par l'intermédiaire de cet écran:

- 1) Rentrer un mot de passe numérique pour accéder au niveau que vous avez déjà atteint.
- 2) Couper ou mettre la MUSIQUE et/ou les EFFETS SONORES.
- 3) Cet écran affiche également le nombre de paquets de Quavers® que vous avez gagnés jusqu'ici (si vous en avez gagné).

PUSHOVER™

LES DOMINOS:



NORMAL (entièrement jaune)

Celui-ci ne tombe qu'une fois seulement, sauf s'il est placé au bord d'une marche ou d'un intervalle. Dans ce cas-là, il culbute jusqu'à ce qu'il atteigne une surface plane ou un autre domino.



CULBUTEUR (Partie du milieu en rouge, haut et bas en jaune)

Celui-ci culbute jusqu'à ce qu'il se trouve bloqué par un domino tombé.



ASCENSEUR (une bande verticale rouge)

Lorsqu'il est touché, celui-ci part vers le haut jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle sur sa route; à cet instant il se balance jusqu'à ce qu'il rencontre un obstacle

surface plane.



PONTEUR (une bande horizontale rouge)

Lorsqu'il est mis au bord d'un trou et lorsqu'il est touché, il crée un pont par dessus le trou. Lorsqu'il est placé ailleurs sa réaction est identique à celle d'un domino

NORMAL.



RETARDEUR (biseauté; jaune/rouge)

Lorsqu'il est touché, il ne tombe pas tout de suite, permettant ainsi au domino qui l'a heurté de rebondir.



FRACTIONNEUR (partagé en deux horizontalement; moitié rouge moitié jaune)

Lorsqu'il est heurté (par un domino tombant, d'habitude), il se subdivise en deux parties. Ces dernières renversent les dominos se trouvant de chaque côté.



EVANOUISSEUR (deux bandes rouges horizontales)

Lorsqu'il est touché, il renverse le bloc suivant et disparaît en entrant en contact avec le sol.



PETEUR (partagé en deux verticalement; moitié rouge moitié jaune)

Lorsqu'il est touché, celui-ci explose et crée donc ainsi un trou dans la plate-forme.



STOPPEUR (entièrement rouge)

Lorsqu'il est touché, le domino qui le heurte rebondit sur lui. Ce domino ne peut pas tomber.



GACHETTE (trois bandes rouges horizontales)

Celui-ci doit être le dernier domino à tomber. Et ceci afin d'ouvrir la porte

RUSHOVER™



LE JEU

Le but du jeu est de positionner les dominos de telle façon que vous obteniez une "réaction en chaîne". C'est-à-dire qu'un domino va déclencher la chute en répétition de tous les autres. Mais, le **DERNIER** domino à tomber doit toujours être le domino **GACHETTE**. Tous les autres dominos, mis à part les **STOPPEURS** (rouges), doivent être au sol avant le domino **GACHETTE**.

G.I. ANT™ peut prendre, porter et poser n'importe quels dominos. Il peut aussi modifier leur place pour modifier l'arrangement de la chute. Ceci ne concerne pas le domino **GACHETTE** qui, lui, ne peut pas être déplacé.

Bon nombre des dominos portent de différents symboles, ce qui signifie la propriété particulière de chacun - à tout moment du jeu, appuyer sur "P" ou sur la touche F1 pausera le jeu, appellera l'écran aide, vous indiquant les symboles et leurs significations.

Lorsque vous êtes sûr d'avoir positionné tous les dominos de manière correcte, vous ne disposez que d'UNE poussée pour réussir. Si vous réussissez, vous devez sortir par la porte ouverte dans un délai limité, sinon il vous faudra rejouer le niveau.

G.I. ANT™

G.I. ANT™ est assez costaud, il peut tomber d'une hauteur assez considérable et n'être qu'un tout petit peu abasourdi. Cependant, il y a un délai de temps imparti, et si G.I. ANT™ tombe de trop haut, il se désintègrera. Dans le cadre de cette éventualité, il vous faudra recommencer le niveau. De même, il peut être écrasé s'il se fait prendre sous la chute d'un domino. Si nécessaire, il n'est pas dérangé du tout par le fait de monter et de descendre des escaliers en portant des dominos. G.I. ANT™ est assez fort pour porter des dominos à la surface, et même au moyen d'échelles. Au fond, la seule chose trop lourde pour lui est le domino **GACHETTE**. A cause de l'énergie dépensée pour manipuler tous les dominos, G.I. ANT™ ne dispose que juste assez de force pour n'effectuer qu'UNE SEULE poussée par écran.

PAUSER/AIDE

Si, pendant le jeu, vous appuyez sur "P" ou sur la touche F1, cette action PAUSERA le jeu, et fera apparaître un écran d'aide, qui affichera la description des dominos "spéciaux". De plus, une fois que vous avez dépassé les délais, cet écran vous donnera aussi un TUYAU pour arriver à compléter votre écran.

PUSHOVER™



A FAIRE ET A NE PAS FAIRE

Assurez-vous que la **GACHETTE** est le dernier domino qui tombera au sol.
Ne laissez pas tomber un domino directement sur un autre sans vous assurer
que ce dernier domino ne soit un **FRACTIONNEUR**.

PRIMES

Lorsque vous terminez avec succès, et dans les délais impartis, un écran, vous recevrez une **PRIME**. Les **PRIMES** peuvent être utilisées de deux manières:

- 1) Si vous terminez un écran, mais que vous avez dépassé les délais, vous pourrez utiliser une **PRIME** pour vous permettre de passer à l'écran suivant.
- 2) Si vous échouez dans un écran, pour quelque raison que ce soit (hormis le dépassement de temps), vous pouvez utiliser une prime pour rejouer cet écran à partir du point où vous avez effectué "votre poussée". - C'est-à-dire, l'écran se remettra dans la situation qu'il présentait avant que vous ne poussiez. **NOTE** - De la même manière, le chronomètre sera remis à l'heure affichée précédemment.

QUAVERS®

Sur chaque niveau il y a un écran qui, lorsqu'il est achevé correctement, vous attribue un paquet de Quavers®. Les écrans spécifiques sont inconnus, mais il faut avoir ramassé l'intégralité des dix (10) paquets pour jouer l'ultime et dernier écran. Vous ne recevrez pas de paquet de Quavers® si vous terminez un écran grâce à l'aide d'une **PRIME**.

PASSE-CODE

Après que chaque écran ait été achevé, il vous sera attribué un numéro vous permettant de reprendre le jeu. Cette reprise du jeu se fera à l'endroit où vous aviez précédemment arrêté de jouer. Le numéro de passe-code contient des informations relatives à:

- 1) L'écran atteint
 - 2) Le nombre de paquets de Quavers® gagnés
- Le passe-code **NE CONTIENT PAS** d'information sur les **PRIMES**, donc lor. que vous reprenez par un passe-code vous n'aurez pas de **PRIME**.





TUYAUX ET CONSEILS

- 1) Bien que vous n'ayez qu'une seule POUSSEE, il est possible d'obtenir d'autres résultats par d'autres méthodes.
- 2) Peu importe le nombre de dominos à l'écran, vous n'en avez que quelques-uns à arranger - parfois cela se révèle totalement inutile d'en déplacer un. Il s'agit juste de savoir lequel il faut pousser!
- 3) Il est possible (et parfois nécessaire) de déplacer des dominos immobiles alors que la série a déjà commencé à débouler en cascade!
- 4) Assurez-vous toujours que G.I. ANT™ puisse accéder à la porte de sortie, quoiqu'il PUISSE se déplacer plus vite que la chute des dominos ne s'effectue.
- 5) Si vous dépassez le temps imparti, vous pouvez toujours accéder à l'écran PAUSE/AIDE pour recevoir un COUP DE MAIN.

PUSH-OVER

Son code programme, ses graphismes et dessins sont sous Copyright de Ocean Software Limited et ne peuvent pas être reproduits, stockés, loués ou transmis sous quelque forme que ce soit, sans l'accord écrit de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

CE LOGICIEL A ETE SOIGNEUSEMENT DEVELOPPE ET FABRIQUE AUX NORMES DE QUALITE LES PLUS HAUTES. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT.

Ce jeu a été testé et vérifié contre les virus. Veuillez n'utiliser aucune forme d'utilitaire-disque avec un produit Ocean, puisque ceci peut endommager les données et rendre la disquette inutilisable.

REMERCIEMENTS

The character Colin Curly TM is the property of Smiths Crisps Limited © 1987.
CONCEPT ET REALISATION DU JEU © 1992 PAR RED RAT SOFTWARE LIMITED.
Concept d'origine par Charles Partington.

Programmation effectuée par Dave Elcock, Helen Elcock, Keith Watterson.
Graphismes de Bryan King, Barry Armstrong, John Palmer, Bill Harbison.
Musique et effets sonores de Keith Timman, Dean Evans, Jonathan Dunn.

G.I. ANT™ conçu par Simon Butler.
Devinettes de Harry Nadler, Helen Elcock, Avril Rigby, Don Rigby, Chris Waterworth.

Sincères remerciements à Gary Bracey, Colin Gordon, Mick West, Mark Cooper.
Produit par Jon Woods

G.I. ANT™ & ©1992 Ocean Software Limited



CLAVIER

ATARI ST

CLR HOME - Pousser un domino vers la droite

INSERT - Pousser un domino vers la gauche

CBM AMIGA

HELP - Pousser un domino vers la droite

DEL - Pousser un domino vers la gauche



PUSH-OVER PASSWORD CHART

USE THIS CHART TO FILL IN THE PASSWORDS OF EACH LEVEL AS YOU COMPLETE THEM.

Level 1	0 5 5 1 2	Level 26	1 1 4 6 2	Level 51	2 4 5 3 6	Level 76	2 1 6 3 1
Level 2	0 4 5 3 6	Level 27	1 1 2 4 0	Level 52	2 3 5 8 2	Level 77	2 2 1 4 3
Level 3	0 4 0 2 6	Level 28	6 9 7 7 2	Level 53	2 6 0 9 4	Level 78	2 4 7 4 3
Level 4	0 2 0 2 2	Level 29	0 3 7 3 4	Level 54	2 3 0 7 0	Level 79	2 0 4 3 5
Level 5	0 3 5 8 6	Level 30	0 8 2 1 8	Level 55	2 2 5 5 8	Level 80	2 8 7 9 9
Level 6	0 2 5 5 5	Level 31	0 8 2 0 6	Level 56	2 8 6 9 4	Level 81	2 9 3 1 1
Level 7	0 2 0 6 8	Level 32	2 6 5 9 0	Level 57	4 8 0 0 6	Level 82	3 0 4 6 3
Level 8	0 5 4 4 4	Level 33	2 5 2 0 2	Level 58	2 0 0 5 0	Level 83	
Level 9	0 6 6 5 6	Level 34	2 6 2 2 6	Level 59	4 3 5 4 8	Level 84	
Level 10	0 7 6 8 0	Level 35	2 5 6 4 4	Level 60	4 4 6 3 0	Level 85	
Level 11	0 7 7 2 8	Level 36	2 4 5 5 3	Level 61	4 2 9 2 2	Level 86	
Level 12	0 5 4 2 2	Level 37	4 8 4 4 4	Level 62	4 5 9 5 8	Level 87	
Level 13	0 5 6 3 4	Level 38	2 3 4 5 0	Level 63	4 6 5 4 0	Level 88	
Level 14	0 4 6 1 0	Level 39	2 6 0 3 8	Level 64	4 6 5 2 2	Level 89	
Level 15	0 4 0 9 8	Level 40	3 0 7 3 6	Level 65	4 4 0 2 3	Level 90	2 8 5 4 3
Level 16	4 2 2 3 0	Level 41	3 4 2 6 6	Level 66	4 8 0 4 7	Level 91	
Level 17	1 2 8 0 2	Level 42	3 2 9 7 5	Level 67	4 7 5 3 5	Level 92	
Level 18	1 3 8 2 6	Level 43	3 4 4 5 5	Level 68	4 9 5 8 3	Level 93	
Level 19	1 3 3 1 4	Level 44	2 7 5 2 6	Level 69	2 0 0 0 5	Level 94	
Level 20	1 3 2 6 2	Level 45	3 5 2 3 8	Level 70	4 4 0 7 4	Level 95	
Level 21	1 5 8 2 8	Level 46	2 9 2 1 6	Level 71	1 2 5 5 9	Level 96	
Level 22	1 4 8 5 4	Level 47	2 8 2 0 2	Level 72	2 2 2 5 5	Level 97	
Level 23	1 6 2 4 2	Level 48	3 0 5 4 0	Level 73	2 2 1 2 4	Level 98	4 0 3 4 4
Level 24	1 0 2 4 8	Level 49	2 4 0 2 9	Level 74	2 4 1 9 1	Level 99	0 8 4 2 7
Level 25	1 0 2 5 8	Level 50	2 2 0 4 6	Level 75	2 3 6 3 8	Level 100	6 4 5 4 3

LOOK OUT for these other great games from....



ocean
ESPANA
THE GAMES '92

