



IBM PC & COMPATIBLES  
ATARI ST  
CBM AMIGA

The character Colie Corly TM is the property of  
Smiths Crisps Limited © 1987

**ocean**



ocean is a registered trademark of Ocean Software Limited.

# PUSH-OVER™

	PAGE
ENGLISH	2
FRANÇAIS	10
DEUTSCH	18

# PUSH-OVER™



## THIS GAME IS NO PUSH-OVER



Colin Curly™ has lost his yummy Quavers® down an anthill. Upset and hungry, he is delighted when his old buddy, G.I. ANT™ appears to lend his assistance. G.I. ANT™, a soldier ant, is super strong and able to gain access to the small anthill entrance. Straightforward, huh?.....**NOT!**

You see, this particular anthill is a tunnel entrance to Domino Domain - a mini-world comprised of nine different continents. In order to make his way through these continents, G.I. must negotiate many screens of mind-teasing problems.

Each level has a door to the next. To open the door, the 'Trigger' domino-block must be felled by causing a chain reaction with all of the other domino-blocks in that level.

Easy, huh?.....**NOT!**

# PUSH-OVER™



## LOADING

AMIGA / ATARI ST

Switch on your computer, insert disk 1 in drive 1 and go!

PC AND COMPATIBLES

Hard Drive - Push-Over is hard-disk installable. Insert disk 1 into your designated drive and type 'INSTALL' (Return). Follow on-screen instructions.

Floppy Drive - Insert disk 1 into your designated drive and type 'PUSH' (Return).

# PUSH-OVER™



## CONTROLS

Push-Over can be played using either Joystick or keyboard.

### KEYBOARD

UP CURSOR -

CLIMB LADDER, GO BETWEEN BLOCKS TO PUSH, ENTER DOOR.

UP CURSOR + LEFT OR RIGHT CURSOR -

GO BETWEEN BLOCK (IF LADDER IS IN THE WAY)

DOWN CURSOR -

DESCEND LADDER, STEP OUT FROM BETWEEN BLOCKS.

LEFT CURSOR -

WALK LEFT

LEFT CURSOR + SPACEBAR -

PUSH BLOCK LEFT

RIGHT CURSOR -

WALK RIGHT

RIGHT CURSOR + SPACEBAR -

PUSH BLOCK RIGHT

SPACEBAR -

PICK UP BLOCK, DROP BLOCK

P or F1 -

PAUSE GAME/HELP SCREEN

ESC -

ABORT LEVEL

# PUSH-OVER™



## CONTROLS

CURSOR KEYS CAN BE USED ON THE OPTION SCREEN, WITH SPACEBAR TO SELECT OPTION, OR YOU CAN TYPE YOUR PASSCODE IN DIRECTLY FROM YOUR NUMERIC KEYPAD ON THE COMPUTER. PRESSING 'G' (FOR 'GO') REPLICATES 'OK'.

### JOYSTICK

CLIMB LADDER/ MOVE INTO 'PUSH' POSITION

WALK LEFT  WALK RIGHT

DESCEND LADDER/ MOVE OUT FROM 'PUSH' POSITION

P or F1 - PAUSE / HELP SCREEN

ESC - ABORT LEVEL

### OPTION SCREEN

- Using Joystick or keyboard, this allows you to:
- 1) Input a password-number for you to gain access to any level you have previously reached.
  - 2) Turn MUSIC and/or SOUND EFFECTS on or off.
  - 3) This screen also displays the number of packs of Quavers® collected so far (if any).



# PUSHOVER™



## GAMEPLAY

The object of the game is to manipulate the blocks in order to achieve a 'chain-reaction' of falling dominoes. The LAST domino to fall, however, must always be the TRIGGER block. ALL other blocks, apart from the TRIGGER, must have fallen before the TRIGGER block.

STOPPERS, must have fallen before the TRIGGER block into G.I. ANT™ can pick up and carry, then drop, any of the blocks into different positions, except for the TRIGGER which cannot be moved. Many blocks have different symbols, signifying the particular property of that block - at any time during play, pressing 'P' or F1 will pause the game and bring up the help screen, showing you the symbols and their meanings.

When you're sure you have positioned all of the blocks correctly, you have just ONE push to succeed. If successful, you must exit the open door within a time limit, otherwise the screen will have to be re-played. If you are unsuccessful at completing a screen, press ESC to re-try.

### G.I. ANT™

G.I. ANT™ is tough, and can fall from a pretty good height with just a dazed head. However, there is a limit, and if G.I. ANT™ falls too far, he will disintegrate. The level will have to be restarted if this happens. Similarly, he can get crushed if caught under a toppling block. He is also quite happy to run up and down steps with blocks, if necessary. G.I. ANT™ is strong enough to carry blocks along the surface, and even up and down ladders. Basically, the only thing too heavy for him to move is the TRIGGER block. Due to the energy exerted to manipulate all the blocks, G.I. ANT™ only has enough strength for ONE push per screen.












### PAUSE/HELP

When 'P' or F1 is pressed during gameplay, this will PAUSE the game, and bring up a help screen, showing and describing the 'Special' domino-blocks. Additionally, once you have overrun the time limit, this screen will also display a HINT on how to complete the current screen.

# PUSHOVER™



## BLOCKS:

- 
-  **NORMAL** (Plain yellow)  
These fall just once, except when they are placed on the edge of a flat surface or at the edge of a gap, where they will tumble until they reach a flat surface or another block.
  -  **TUMBLER** (middle red, top and bottom yellow)  
These continue tumbling until they are stopped by a fallen block.
  -  **ASCENDER** (One vertical red stripe)  
These will, when hit, float up until they hit an obstruction, at which time they will continue flipping in the same direction until stopped by a flat surface.
  -  **BRIDGER** (One horizontal red stripe)  
When positioned at the edge of a gap, when hit these will bridge the gap. When positioned elsewhere, they will act as a NORMAL block.
  -  **DELAY** (Diagonally, half yellow, half red)  
When hit, these will not fall for a few moments, causing the hitter block to rebound off it.
  -  **SPLITTER** (Horizontally, half yellow, half red)  
When hit (usually by a falling block), this will split and knock over blocks on both sides of it.
  -  **VANISHER** (Two horizontal red stripes)  
When hit, this will knock the next block over, then vanish as it hits the ground.
  -  **EXPLODER** (Vertically, half yellow, half red)  
When hit, this will explode, leaving a gap in the platform.
  -  **STOPPER** (Plain red)  
When hit, the block will rebound off it.
  -  **TRIGGER** (Three horizontal red stripes)  
This must be the last block to fall to open the door to the next screen.

# PUSH-OVER™



# PUSH-OVER™



## DO'S & DON'TS

- DO ensure that the TRIGGER is the last block to topple.
- DON'T allow a block to fall from directly above onto another block, unless the lower block is a SPLITTER.
- DON'T allow any block to fall onto another to create rubble.
- DO keep your exit door clear.

### TOKENS

When you complete a screen successfully, and within the time limit, you will be awarded a TOKEN. TOKENS can be used in two ways:

- 1) If you complete a screen, but have gone beyond the time limit, you will be allowed to use a TOKEN to allow you to progress to the next level.
- 2) If you fail a screen for any reason other than overrunning the time limit, you can use a TOKEN to replay the screen from the point at which you 'pushed' - i.e. the screen will be set up as you arranged previously. NOTE: the timer will also be reset to the time at which you made the push.

### QUAVERS®

On each level, there is a screen which, when completed successfully, will award you with a pack of Quavers®. The specific screens are unknown, but you will need to collect all ten packs in order to play the very final screen. You will not be awarded your pack of Quavers® if you have used a token to complete that particular screen.

### PASSCODES

After each screen is complete, you will be given a number, which will allow you to play the game from the level you last played. The passcode number contains information relating to:

- 1) The screen you have progressed to.
  - 2) The number of packs of Quavers® collected.
- The passcode does NOT contain information relating to TOKENS, when you restart using a passcode, you will have no TOKENS.

## HINTS & TIPS

- 1) Although you only have one PUSH, results can sometimes be achieved in other ways.
- 2) No matter how many blocks are on screen, you only need to rearrange a few - sometimes no blocks need to be moved, it is just a question of which to push!
- 3) It is possible (and sometimes necessary) to move standing blocks after a cascade has started!
- 4) Always ensure G.I. ANT™ has access to the exit, although he CAN move faster than toppling blocks.
- 5) If you run out of time, you can always access the PAUSE/HELP screen for a HINT.

### PUSH-OVER

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.

### CREDITS

The character Colin Curly™ is the property of Smiths Crisps Limited © 1987.  
GAME CONCEPT AND DESIGN © 1992 BY RED RAT SOFTWARE LTD  
Original concept by Charles Partington  
Programmed by Dave Elcock, Helen Elcock, Keith Watterson  
Graphics by Bryan King, Barry Armstrong, John Palmer, Bill Harbison  
Music and SFX by Keith Timman, Dean Evans, Jonathan Dunn  
Puzzles by Harry Nadler, Helen Elcock, Avri Rigby, Don Rigby, Chris Waterworth  
G.I. ANT™ design by Simon Butler  
Thanks to Gary Bracey, Colin Gordon, Mick West, Mark Cooper.  
Produced by Jon Woods  
G.I. ANT™ & © 1992 Ocean Software Ltd.

# 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™



# 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  
D'AIDE

P ou F1 -

QUITTER LE NIVEAU

ECHAR -

## 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

MONTER 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

ECHAR - 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™

## 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.

Le nombre des dominos portés 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'ière 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 effectuer qu'UNE SEULE poussée par aide.

### 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 dépassés les délais, cet écran vous donnera aussi un TUYAU pour arriver à compléter votre écran.

# 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.
-  **PONCTEUR** (une bande horizontale rouge)  
Lorsqu'il est mis au bord d'un trou et lorsqu'il se crée un pont par dessus le trou. Lorsqu'il est placé ailleurs sa réaction est identique à celle d'un domino NORMAL.
-  **RETAARDEUR** (biseauté; jaune/rouge)  
Lorsqu'il est touché, il ne tombe pas tout de suite, permettant ainsi au domino qui va le heurter 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 inversent 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.
-  **FETEUR** (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.

# 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 recevez une PRIME. Les PRIMES peuvent être utilisées de deux manières:

- 1) Si vous terminez un écran, mais que vous avez dépassé les délais, vous pouvez 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 décalage 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 unique 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 lors que vous reprenez par un passe-code vous n'aurez pas de PRIME.

# PUSHOVER™



## TUYAUX ET CONSEILS

- 1) Bien que vous n'ayez qu'une seule POUSSÉE, 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 (et parfois nécessaire) de déplacer des dominos immobiliers alors que la série a déjà commencé à déborder en cascade!
- 3) Assurez-vous toujours que G.I. ANTI™ puisse accéder à la porte de sortie, quoiqu'il PUISSE se déplacer plus vite que la chute des dominos ne s'effectue.
- 4) 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.

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 utiliser aucune forme d'illitaire-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 Timmin, Dean Evans, Jonathan Dunn.

Devinettes de Harry Nadler, Helen Elcock, Avri Rigby, Don Rigby, Chris Wattsworth.

G.I. ANTI™ conçu par Simon Butler.

Sincères remerciements à Gary Bracey, Colin Gordon, Mick West, Mark Cooper.

Produit par Jon Woods

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

# PUSH-OVER™



## DIESES SPIEL IST EINFACH... UMWERFEND



Colin Curly™ sind seine leckeren Quavers® in einen Ameisenhaufen gefallen. Erschrocken und hungrig wie er ist, freut er sich, als sein guter alter Freund G.I. Ant™ auftaucht und ihm seine Hilfe anbietet. G.I. Ant™ eine Soldatenameise - ist superstark und in der Lage, durch den kleinen Eingang in den Ameisenhaufen einzudringen. Ganz einfach? ..... Ganz und gar nicht!

Sie müssen nämlich wissen, daß dieser Ameisenhaufen der Eingangstunnel zum Dominoreich ist - einer aus neun verschiedenen Kontinenten bestehenden Miniwelt. Um von Kontinent zu Kontinent zu gelangen, muß G.I. zahlreiche Bildschirme mit schwierigen Problemen meistern. Auf jedem Level gibt es eine Tür, durch die man zum nächsten Level gelangt. Um diese Tür zu öffnen, muß der "Auslöse"-Dominostein umgeworfen werden, und zwar im Ergebnis einer Kettenreaktion, während der alle anderen sich auf diesem Level befindenden Dominosteine umfallen. Ganz leicht? ..... Ganz und gar nicht!

### LADEN

AMIGA / ATARI ST

Schalten Sie Ihren Computer ein, legen Sie Diskette 1 in Laufwerk 1 ein und los geht's!

PC UND KOMPATIBLE COMPUTER

Festplattenspeicherlaufwerk - Push-Over kann auf der Festplatte installiert werden. Legen Sie Diskette 1 in das entsprechende Laufwerk ein und schreiben Sie "INSTALL" (zur Bestätigung Return-Taste drücken).  
Bildschirmanweisungen befolgen.

Diskettenlaufwerk - Legen Sie Diskette 1 in das entsprechende Laufwerk ein und schreiben Sie "PUSH" (mit Return bestätigen).

# PUSH-OVER™



## STEUERMÖGLICHKEITEN

Push-Over kann sowohl mit Joystick als auch mit der Tastatur gespielt werden.

PFEILTASTE OBEN -

TASTATUR

LEITER HINAUFSTEIGEN, ZUM ANSTOSSEN ZWISCHEN DIE BLÖCKE GEHEN, DURCH DIE TÜR GEHEN

PFEILTASTE OBEN + PFEILTASTE LINKS ODER RECHTS -

ZWISCHEN DIE BLÖCKE GEHEN (FALLS LEITER IM WEG STEHT)

PFEILTASTE UNTEN -

LEITER HINUNTERSTEIGEN, ZWISCHEN DEN BLÖCKEN HERAUSKOMMEN

PFEILTASTE LINKS -

NACH LINKS GEHEN

PFEILTASTE LINKS + LEERTASTE -

BLOCK NACH LINKS STOSSEN

PFEILTASTE RECHTS -

NACH RECHTS GEHEN

PFEILTASTE RECHTS + LEERTASTE -

BLOCK NACH RECHTS STOSSEN

LEERTASTE -

BLOCK AUFNEHMEN, BLOCK FALLENLASSEN

P oder F1 -

SPIEL UNTERBRECHEN / HILFSSCHIRM LEVEL ABRECHEN

ESC -



# PUSHOVER™



## STEUERMÖGLICHKEITEN

IM OPTIONSSCHIRM KÖNNEN DIE PFEILTASTEN BENUTZT WERDEN, WOBEI MIT DER LEERTASTE DIE OPTIONEN AUSGEWÄHLT WERDEN KÖNNEN. SIE KÖNNEN IHREN PASSCODE AUCH DIREKT AUF DEM ZAHLENFELD DES COMPUTERS EINGEBEN. DURCH DRÜCKEN VON 'G' (FÜR 'GO') GEBEN SIE DAS 'OK'.



P oder F1 - SPIEL UNTERBRECHEN / HILFSSCHIRM  
ESC - LEVEL ABBRECHEN

### OPTIONSSCHIRM

Sie haben die Möglichkeit, mit dem Joystick oder der Tastatur:

- 1) eine Passwort-Zahl einzugeben, mit der Sie Zugriff zu jedem von Ihnen früher bereits erreichten Level erhalten;
- 2) die MUSIK- und/oder AKUSTISCHEN EFFEKTE ein- oder auszuschalten.
- 3) Dieser Schirm zeigt auch die Anzahl der bereits eingesammelten Chips-Packungen an (sofern welche eingesammelt wurden).

# PUSHOVER™



## DAS SPIEL

Das Ziel des Spiels besteht darin, die Blöcke so zu manipulieren, daß durch die fallenden Dominosteine eine **Kettenreaktion** ausgelöst wird. Dabei muß stets der **AUSLOSE-Block** als **LETZTER** umfallen. Alle anderen Blöcke - außer den roten **STOPPER-Blöcken** - müssen vor dem **AUSLOSE-Block** umfallen.

**G.I. ANT™** kann jeden der Blöcke - außer dem **AUSLOSE-Block**, der nicht bewegt werden kann - beliebig aufnehmen, wegtragen und fallenlassen.

Viele Blöcke sind mit unterschiedlichen Markierungen versehen, die die jeweiligen Eigenschaften der Blöcke anzeigen. Sie können im Verlaufe des Spiels jederzeit **P** oder **F1** drücken. Damit unterbrechen Sie das Spiel, und es wird der Hilfsschirm eingeblendet, auf dem die Markierungen und deren Bedeutungen zu sehen sind.

Wenn Sie sicher sind, daß Sie sämtliche Blöcke richtig angeordnet haben, können Sie sie anstoßen. Sie haben nur **EINEN** Stoß zur Verfügung. Haben Sie es geschafft, so müssen Sie den Schirm innerhalb einer vorgegebenen Zeit durch die offene Tür verlassen. Wenn Sie diese Zeit nicht einhalten, muß der Schirm wiederholt werden.

### G.I. Ant™

**G.I. Ant™** ist zäh. Er kann aus ziemlich großen Höhen fallen und ist allenthalben etwas benommen. Doch es gibt eine Grenze, und wenn **G.I. Ant™** zu tief fällt, löst er sich auf. Sollte das passieren, ist das Level zu wiederholen. Falls er unter einen umfallenden Block gerät, kann er auch zerquetscht werden. Er kann, falls erforderlich, auch ganz gut Blöcke die Leiter hinauf- und hinuntertragen.

**G.I. Ant™** ist stark genug, Blöcke auf einer Ebene umherzutragen, und er kann sie sogar die Leiter hinauf- und hinuntertragen. Im wesentlichen ist nur eines zu schwer für - das Umhertragen des **AUSLOSE-Blocks**. Und weil er soviel Energie auf das Umhertragen der Blöcke verwendet, hat **G.I. Ant™** am Ende gerade noch Kraft genug für **EINEN** Stoß pro Schirm.






### PAUSE/HILFE

Durch Drücken von **P** oder **F1** im Verlaufe des Spiels wird das Spiel unterbrochen. Es erscheint der Hilfsschirm mit den "Spezial"-Dominosteinen und einer Beschreibung der Steine. Außerdem gibt Ihnen der Schirm einen **HINWEIS**, wie der laufende Schirm zu beenden ist, wenn Sie die Zeit überzogen haben.

# PUSHOVER™



## BLÖCKE:

-  **NORMAL** (durchgehend gelb)  
Diese Blöcke fallen nur einmal um, es sei denn, sie werden an den Rand von Stufen oder den Rand einer Lücke pléziert. In dem Falle überschlagen sie sich, bis sie auf eine flache Oberfläche oder einen anderen Block auftreffen.
-  **ÜBERSCHLAGBLÖCKE** (Mitte rot, oben und unten gelb)  
Diese Blöcke überschlagen sich solange, bis sie von einem fallenden Block gestoppt werden.
-  **AUFSTEIGER** (ein senkrechter roter Streifen)  
Wenn sie getroffen werden, schweben sie nach oben, bis sie irgendwo auftreffen. Dort werden sie abgelenkt und schwingen in diese Richtung, bis sie von einer flachen Oberfläche gestoppt werden.
-  **ÜBERBRÜCKER** (ein roter Querstreifen)  
An den Rand einer Lücke gestellt, bilden diese Blöcke Brücken, sobald sie angestoßen werden. Wenn sie woanders stehen, verhalten sie sich wie NORMALBLÖCKE.
-  **VERZÖGERER** (diagonal geteilt, halb gelb, halb rot)  
Werden diese getroffen, so fallen sie nicht sofort um, wodurch der auftreffende Block von ihnen abprallt.
-  **TEILER** (quergeteilt, halb gelb, halb rot)  
Wird er getroffen (gewöhnlich durch einen fallenden Block), so teilt er sich und stößt die Blöcke zu beiden Seiten um.
-  **VERSCHWINDER** (zwei rote Querstreifen)  
Wird er getroffen, so stößt er den nächsten Block um und verschwindet, wenn er den Boden berührt.
-  **EXPLOSIONSBLOCK** (senkrecht geteilt, halb gelb, halb rot)  
Wird er getroffen, so explodiert er und hinterläßt eine Lücke in der Plattform.
-  **STOPPER** (durchgehend rot)  
Wird er getroffen, so prallt der auftreffende Block von ihm ab. Dieser Block kann nicht umfallen.
-  **AUSLÖSER** (drei rote Querstreifen)  
Dieser Block muß als letzter fallen und dadurch die Tür zum nächsten Schirm öffnen.

# PUSHOVER™



## ACHTUNG

**UNBEDINGT** darauf achten, daß der **AUSLÖSER** als letzter Block umfällt. **KEINESFALLS** einen Block direkt von oben auf einen anderen Block fallenlassen, es sei denn, der untere Block ist ein **TEILER**. **KEINESFALLS** einen Block auf einen anderen Block fallenlassen, weil sie Kapitgehen würden.  
Ausgang **FREHALTEN**.

### TOKEN

Wenn Sie einen Schirm erfolgreich und in der vorgegebenen Zeit abschließen, dann erhalten Sie ein **TOKEN**. **TOKEN** können wie folgt verwendet werden:  
1) Wenn Sie einen Schirm beendeten, jedoch das Zeitlimit nicht eingehalten haben, so können Sie mit Hilfe eines **TOKENS** dennoch zum nächsten Level gelangen.

2) Schaffen Sie einen Schirm aus einem anderen Grund als einem Überziehen der Zeit nicht, so können Sie ein **TOKEN** benutzen, um den Schirm noch einmal zu spielen, und zwar vom 'Anstoß-Punkt an, d. h. der Schirm wird wieder so angeordnet, wie er unmittelbar vor dem Anstoßen war. **ACHTUNG** - die Uhr wird ebenfalls auf den Zeitpunkt, zu dem der Anstoß erfolgt ist, zurückgestellt.

### QUAVERS®

Auf jedem Level gibt es einen Schirm, der Sie, sofern Sie erfolgreich waren, mit einer Packung **Quavers®** belohnt. Die speziellen Schirme sind unbekannt, doch Sie müssen alle zehn Packungen einsammeln, damit Sie den letzten Schirm spielen können. Haben Sie ein **Token** verwendet, um einen bestimmten Schirm zu beenden, so erhalten Sie keine **Chips**.

### PASSCODES

Nach Abschluß eines jeden Schirms erhalten Sie eine Nummer, die Sie in die Lage versetzt, das Spiel von dem zuletzt erreichten Level aus zu spielen. Die Passcode-Nummer enthält Informationen in Bezug auf:  
1) den Schirm, bis zu dem Sie es geschafft haben;  
2) die Anzahl der eingesammelten **Quavers®**-Packungen.  
Der Passcode enthält **KEINE** Informationen bezüglich der **TOKEN**. Bei einem Neubeginn mit dem Passcode haben Sie also keine **TOKEN** zur Verfügung.

# PUSH-OVER™



## TIPS UND HINWEISE

- 1) Auch wenn Sie nur einen STOSS zur Verfügung haben, können Ergebnisse mitunter auf anderem Wege erzielt werden.
- 2) Ganz gleich, wieviele Blöcke auf dem Schirm zu sehen sind, oftmals genügt es, wenn nur einige wenige umgestellt werden. Manchmal braucht gar kein Block umgestellt zu werden. Es ist nur eine Frage, welchen Block man anstoßen muß.
- 3) Es ist möglich (und manchmal notwendig), stehende Blöcke umzustellen, wenn die Serie bereits begonnen hat.
- 4) Achten Sie stets darauf, daß G.I. Ant™ Zugang zum Ausgang hat, auch wenn er schneller laufen kann als die umfallenden Blöcke.
- 5) Wenn Ihre Zeit knapp wird, können Sie Hilfe im UNTERBRECHUNGS/HILFS-Schirm anfordern.

### PUSH-OVER

Die Urheberrechte für Programmcode, graphische Darstellung und künstlerische Gestaltung liegen bei Ocean Software Limited. Reproduktionen, Aufbewahrungen, Ausleihen oder Sendungen gleich welcher Art sind nur mit schriftlicher Zustimmung von Ocean Software Limited zulässig. Alle Rechte weltweit vorbehalten.

DIESES SOFTWARE-ERZEUGNIS WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND HERGESTELLT UND ENTSPRICHT HOCHSTEN QUALITÄTSANFORDERUNGEN. BITTE ANWEISUNGEN ZUM LADEN DER SOFTWARE SORGFÄLTIG LESEN.

Dieses Spiel würde auf Viren geprüft und getestet. Bei Ocean-Produkten bitte keinerlei Dienstprogramme benutzen, da dies zu einer Beeinträchtigung der Daten führen und die Platte oder Diskette unbrauchbar machen kann.

### PUSH-OVER

The character Colin Curry™ is the property of Smiths Crisps Limited ©1987.  
SPIELKONZEPTION UND -GESTALTUNG ©1992 BY RED RAT SOFTWARE LTD

Originalidee von Charles Partington  
Programmierung: Dave Elcock, Helen Elcock, Keith Watterson  
Graphik: Bryan King, Barry Armstrong, John Palmer, Bill Herbison  
Musik und Spezialeffekte: Keith Tirman, Dean Evans, Jonathan Dunn  
Rätsel: Harry Nädler, Helen Elcock, Avril Rigby, Don Rigby, Chris Waterworth  
G.I. Ant™ Design: Simon Butler  
Dank an Gary Bracey, Colin Gordon, Mick West, Mark Cooper.  
Herstellung: Jon Woods

G.I. Ant™ ©1992 Ocean Software Limited