



**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 fourmilière. 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 fourmilière. C'est simple non!?  
EH BIEN..... **NON!**

Voyez-vous, cette fourmilière 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!**

# INSTALLIVERS™



## 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).



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

P ou F1 -

QUITTER LE NIVEAU

ECHAP. -



# 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

MONTRE 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).

# G.I. ANT™



## 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™** 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 désintégrera. 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.

# BOULI BOULI



## 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 rentre en contact avec une surface plane.
-  **PONCTEUR** (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

# QUAVERS™

## 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'avez 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 Tinman, Dean Evans, Jonathan Dunn.  
Devinettes de Harry Nadler, Helen Elcock, Avril Rigby, Don Rigby, Chris Waterworth.

G.I. ANT™ conçu par Simon Butler.  
Sincères remerciements à Gary Bracey, Colin Gordon, Mick West, Mark Cooper.  
Produit par Jon Woods

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



## **KEYBOARD**

### **ATARI ST**

CLR HOME - Push domino right  
INSERT - Push domino left

### **CBM AMIGA**

HELP - Push domino right  
DEL - Push domino left

## **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

## **TASTATUR**

### **ATARI ST**

CLR HOME - Block nach rechts stossen  
INSERT - Block nach links stossen

### **CBM AMIGA**

HELP -Block nach rechts stossen  
INSERT - Block nach links stossen



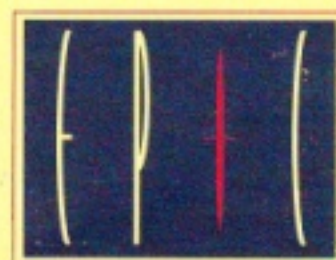
# PUSH-OVER™

## PASSWORD CHART

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

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

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



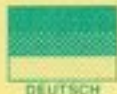
ESPERANA  
THE GAMES '92



ENGLISH



FRANCAIS



DEUTSCH

**ocean** is a registered trademark of Ocean Software Limited.