

THIS GAME IS NO *PUSH-OVER* !

G.I. ANT, un soldat fourmi , est très malin, et a suivi un entraînement de haut niveau pour les manœuvres techniques. De plus, il est extraordinairement fort, et super intelligent. Sa dernière mission est d'accéder au monde fou des Grottes au Trésor du Capitaine Rat. Trop facile, hein?...NON !

Voyez vous, cette grotte est un tunnel d'accès au Domaine des Dominos - un mini-monde divisé en 9 continents différents. G.I. doit traverser de nombreux écrans composés de puzzles intellectuels. Chaque niveau dispose d'une porte pour rejoindre le niveau suivant. Pour ouvrir la porte, le domino 'GACHETTE' doit tomber suite à une réaction en chaîne ayant fait au préalable tomber tout les autres dominos du niveau. Facile, hein?...NON !

CONTROLES :

Push-Over peut se jouer aussi bien au joystick qu'au clavier.

CONTROLES CLAVIER

HAUT :

GRIMPER LES ECHELLES, PASSER ENTRE LES BLOCS POUR POUSSER, PASSER LA PORTE

BAS :

DESCENDRE LES ECHELLES, SORTIR D'ENTRE LES BLOCS

GAUCHE :

ALLER A GAUCHE

DROITE :

ALLER A DROITE

HAUT + GAUCHE OU DROITE :

PASSER ENTRE LES BLOCS(SI UNE ECHELLE GENE LE PASSAGE)

GAUCHE + ESPACE :

POUSSER UN BLOC VERS LA GAUCHE

DROITE + ESPACE :

POUSSER UN BLOC VERS LA DROITE

ESPACE :

RAMASSER UN BLOC, POSER/LACHER UN BLOC

P ou F1 :

PAUSE/AIDE

ESC :

ABANDONNER

Les flèches de déplacement s'utilisent aussi dans le menu , en utilisant ESPACE pour valider une option. Vous pouvez entrer le code d'un niveau directement avec le pavé numérique du clavier.

Appuyer sur 'G' (pour Go) donne la réponse 'OK.'

ECRAN D'OPTIONS :

A l'aide du clavier ou du joystick, vous pouvez :

1) Entrer un numéro mot de passe pour accéder a un niveau déjà atteint.

2) Activer/désactiver la MUSIQUE(MUSIC) et/ou les SONS(SOUND EFFECTS).

3) Cet écran affiche également la quantité d'argent collectée jusqu'à maintenant (si vous en avez déjà collecté).

OBJECTIF ET REGLES DU JEU :

Le but du jeu est de réorganiser les blocs de façon à obtenir une réaction en chaîne entraînant la chute de tout les dominos à l'écran. Le DERNIER domino à tomber DOIT, cependant,

toujours être me bloc 'GACHETTE'. TOUT les autres blocs, mis à part les 'STOPPEURS', doivent tomber avant le bloc 'GACHETTE'.

G.I.ANT peut ramasser et porter, puis déposer ou lâcher, n'importe quel bloc SAUF le bloc 'GACHETTE' qui ne peut être déplacé. Certains blocs comporte des signes distinctifs qui permettent d'identifier une propriété particulière de ce bloc.

A n'importe quel moment du jeu, appuyez sur F1 ou P pour mettre la pause et faire apparaître l'écran d'aide, vous montrant les différents symboles et leur signification.

Une fois que vous êtes sûr d'avoir positionner tout les dominos de façon adéquate, vous ne pouvez pousser QU'UNE SEULE fois UN SEUL des dominos pour accomplir le niveau. Si vous réussissez, vous devrez atteindre et prendre la porte de sortie dans la limite du temps restant, sinon vous devrez refaire TOUT le niveau ! Si vous échouez dans l'un des niveaux, utilisez les touches « flèches » pour sélectionner REPLAY PUZZLE.

G.I. ANT :

G.I. ANT est costaud, et peut tomber d'une certaine hauteur avec pour seule conséquence un léger mal de tête. Cependant, il y a une limite, et si G.I. ANT tombe de trop haut, il sera désintégré ! (GLAPS ! =^__^=) Il faudra alors recommencer le niveau...De même, il peut se faire écraser par un block en train de basculer. D'autre part, il aime bien monter et descendre les escaliers avec des dominos entre les mains.

G.I. ANT est assez fort pour déplacer les blocs, aussi bien sur un même niveau qu'en montant ou descendant les échelles. En fait, la seule chose trop lourde à porter pour lui est le domino GACHETTE. D'autre part, avec toute l'énergie engagée pour déplacer les dominos, G.I. ANT ne peut que se permettre qu'une seule POUSSEE par niveau.

PAUSE/AIDE(HELP)

Lorsque l'on presse la touche F1 ou P pendant le jeu, celui-ci se met en PAUSE, et apparaît alors l'écran d'aide, qui monte et décrit les Dominos Spéciaux. De plus, si vous dépassez la limite de temps impartie pour sortir du niveau, cet écran affiche alors un INDICE sur comment réussir le niveau où vous vous trouvez.

TOKENS

Lorsque vous sortez d'un niveau dans les temps, vous êtes gratifié d'un TOKEN. Les TOKENS s'utilisent de 2 façons :

1. Si vous terminez le niveau en dehors de la limite de temps, vous serez autorisé à utiliser un TOKEN pour tout de même passer au niveau suivant.

2. Si vous échouez dans un niveau pour n'importe quelle autre raison que d'avoir dépassé la limite d etemps, vous pourrez utiliser un TOKEN pour rejouer le niveau tel qu'il était JUSTE AVANT que vous ne poussiez un DOMINO – tout le niveau et les dominos seront rétablis tels qu'ils étaient à ce moment précis.

REMARQUE: le reviens lui aussi à la valeur qu'il avait atteint au moment de votre poussée...

LES PAQUETS DE TUNES DU CAPITAINE RAT

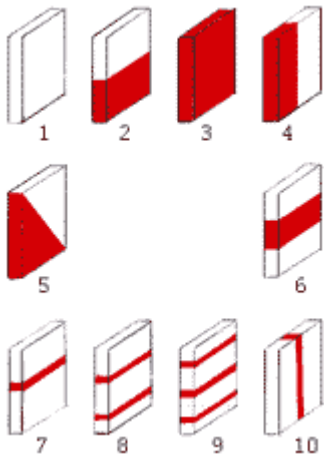
Dans chaque monde, il y a un niveau qui, si vous le terminez convenablement, vous verra récompensé d'un paquet de tunes. Ces niveaux bien spécifiques ne sont pas différenciés des autres, mais il vous faudra récupérer les 9 paquets de tunes pour pouvoir jouer le tout dernier niveau du jeu. Vous ne recevrez pas de paquet de tunes si vous utilisez un TOKEN pour passez ces niveaux...

PASSCODES

Après chaque niveau résolu, vous verrez un nombre affiché à l'écran. Celui-ci vous permettra de rejouer quand vous voudrez au dernier niveau passé. Chaque PASSCODE est codé de façon à contenir des informations relatives à :

- 1) l'écran où vous êtes,
- 2) le nombre de paquets de tunes récupérés.

Un passcode NE contient PAS d'informations relatives au nombre de TOKENS ; donc si vous reprenez un niveau en utilisant un passcode, vous n'aurez PLUS AUCUN TOKEN.



LES DOMINOS

1. NORMAL (tout jaune)

Ceux-ci ne peuvent tomber qu'une fois d'un côté ou d'un autre, à moins qu'ils ne soient placés au bord d'une marche ou près d'un trou, au quel cas ils resteront en mouvement jusqu'à rencontrer un autre domino ou une surface plane.

2. FRACTIONNEUR (SPLITTER, horizontalement, mi jaune, mi rouge)

Au moindre contact (généralement avec un bloc en chute libre), ceux-ci divisent en deux, chacun des nouveaux blocs formés tombant d'un des côtés.

3. STOPPEUR (tout rouge)

Lorsqu'il est bousculé par un bloc, il. Ce bloc ne peut pas tomber.

4. PETEUR (EXPLODER, Verticalement, mi jaune, mi rouge)

Au moindre contact avec un autre bloc, il explose en laissant place à un trou béant dans la plate-forme où il se trouvait.

5. RETARDEUR (DELAY, en diagonale, mi jaune, mi rouge)

Lorsqu'il est bousculé par un bloc, il ne tombe qu'après quelques secondes, et renvoie le bloc l'ayant poussé dans la direction opposée.

6. CULBUTEUR (TUMBLER, milieu rouge, haut et bas jaune)

Ceux-ci continuent d'avancer en culbutant tant qu'ils ne rencontrent pas un bloc déjà tombé.

7. PONTEUR (BRIDGER, une fine bande rouge horizontale centrale)

Quand il est positionné au bord d'un trou, il le comblera en tombant dedans. S'il est positionné ailleurs, il agira comme un domino NORMAL.

8. EVANOUISSEUR (VANISHER, deux fines bandes rouges horizontales)

Lorsqu'ils sont poussés, ils tombent normalement puis disparaissent au contact du sol.

9. GACHETTE (TRIGGER, trois fines bandes rouges horizontales)

Ce domino doit être le dernier à tomber afin que la porte de sortie s'ouvre vers le niveau suivant.

10. ASCENSEUR (ASCENDER, fine bande rouge verticale)

Un fois touchés, ceux-ci s'élèveront verticalement jusqu'à rencontrer un obstacle. Alors, ils continueront leur « chute » en gravité inversée dans la direction vers laquelle ils ont été poussés jusqu'à rencontrer une surface plane.

QUITTER (EXIT) :

Pour quitter Pushover, appuyez plusieurs fois sur ESC. On vous proposera de quitter le jeu pour retourner au DOS.

TRUCS & ASTUCES :

- 1) Bien vous puissiez pousser qu'un bloc, l'objectifs peut être atteint de plusieurs façons.
- 2) quel que soit le nombre de blocs à l'écran, il vous suffira d'en déplacer que peu d'entre eux – voir pas du tout(il s'agit alors de choisir lequel pousser et de quel côté...) !
- 3) Il est possible (et parfois nécessaire) de déplacer des blocs APRES avoir lancé la cascade dominos !
- 4) Assurez que G.I. ANT est toujours accès à la sortie, tout en sachant qu'il court plus vite que ce que ne tombent les blocs...
- 5) Si vous dépassez la limite de temps, vous pouvez accéder à l'écran d'aide pour obtenir un INDICE.

OUI & NON :

OUI, il faut s'assurer que le domino GACHETTE soit le dernier à tomber.

NON, ne laissez jamais tomber un bloc sur un autre, à moins que ce dernier ne soit un FRACTIONNEUR.

NON, ne laissez jamais tomber un bloc sur un autre pour créer des débris.

OUI, il faut laisser la porte de sortie dégagée de tout obstacle.

CREDITS :

Game Concept and Design Copyright 1992 Red Rat Software-Ocean Software Limited.

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 Tinman, Dean Evans, Jonathan Dunn.

Puzzles by Harry Nadler, Helen Elcock, Avril 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 Red Rat Software -- Ocean Software Ltd.

Merci à **RyF** pour cette superbe traduction, distribuée par **Lost Treasures Fr**
(<http://abandonware.fr.fm>)