

# POSH OVER™

## ESTE JUEGO NO ES UNA SIMPLEZA



Colín Curly ha perdido sus deliciosas patatas fritas en un hormiguero. Está enfadado y hambriento cuando su viejo amigo, G.I. ANT™ aparece para prestarle ayuda. G.I. ANT™, una hormiga soldado, es muy fuerte y puede entrar en el pequeño hormiguero. ¿Simple?, ¿huh?.... ¡NO!

Ya ves, este particular hormiguero es un túnel de entrada a **Domino Domain**, un mini-mundo comprimido en nueve pequeños continentes. Para abrirse paso en estos continentes, G.I. debe pasar una serie de pantallas con problemas que ponen a prueba la mente. Cada nivel tiene una puerta al siguiente nivel. Para abrir la puerta, el bloque dominó de "**Disparo**" (**Trigger**), tiene que ser derribado para provocar una reacción en cadena con todos los demás bloques-dominó en ese nivel.

Fácil, ¿huh?.... ¡NO!



# PUSH-OVER™

# PUSH-OVER™

## CARGANDO

### Amiga/Atari ST

Enciende tu ordenador, inserta el disco 1 en la unidad 1 y ¡adelante!

### PC Compatibles

Disco Duro - Push-Over se puede instalar en el disco duro. Introduce el disco 1 en tu unidad de designación y teclea INSTALL (Return). Sigue las instrucciones en la pantalla. Unidad de disco - Introduce el disco 1 en tu unidad de designación y teclea PUSH (Return).

## CONTROLES

Se puede jugar a Push-Over usando el Teclado o el Joystick.

### TECLADO

FLECHA CURSOR ARRIBA -

FLECHA CURSOR ARRIBA +  
FLECHA CURSOR IZQUIERDA  
O DERECHA -

FLECHA CURSOR ABAJO -

FLECHA CURSOR IZQUIERDA -

FLECHA CURSOR IZQUIERDA +  
BARRA ESPACIADORA -

FLECHA CURSOR A LA DERECHA -

FLECHA CURSOR DERECHA +  
BARRA ESPACIADORA -

P o F1 -

ESC -

ATARI

CLR HOME -  
INSERT -

AMIGA

HELP -  
DEL -

SUBIR ESCALERA. IR ENTRE  
BLOQUES PARA EMPUJAR.  
ENTRAR POR UNA PUERTA.

IR ENTRE BLOQUES (SI LA  
ESCALERA ESTA EN EL CAMINO)  
BAJAR ESCALERA. SALIR DE  
ENTRE LOS BLOQUES.

CAMINAR A LA IZQUIERDA  
EMPUJAR EL BLOQUE A LA  
IZQUIERDA.

CAMINAR A LA DERECHA  
EMPUJAR BLOQUE A LA  
DERECHA.

COGER BLOQUE. SOLTAR  
BLOQUE

PONER EL JUEGO EN PAUSA  
PANTALLA DE AYUDA

SALIR DEL NIVEL

EMPUJAR DOMINO A LA DERECHA  
EMPUJAR DOMINO A LA IZQUIERDA

EMPUJAR DOMINO A LA DERECHA  
EMPUJAR DOMINO A LA IZQUIERDA



# PUSHOVER™

## CONTROLES

LAS TECLAS CURSOR SE PUEDEN USAR EN LA PANTALLA DE OPCIONES CON LA BARRA ESPACIADORA PARA SELECCIONAR LA OPCION, O PUEDES TECLAR TU CONTRASEÑA DIRECTAMENTE DESDE TU TECLADO NUMERICO AL ORDENADOR. SI PULSAS "G" (DE GO) QUIERE DECIR "OK".

### JOYSTICK

SUBIR ESCALERA / MOVERTE A LA POSICION "PUSH"  
CAMINAR A LA IZQUIERDA

BAJAR ESCALERA / MOVERTE FUERA DE LA POSICION "PUSH"  
CAMINAR A LA DERECHA

P o F1 - PAUSA / PANTALLA DE AYUDA.  
ESC - SALIR DEL NIVEL.

### PANTALLA DE OPCIONES

Si usas el joystick o el teclado puedes:

- 1) Introducir un número de contraseña para poder entrar a cualquier nivel al que hayas llegado previamente.
- 2) Conectar / desconectar la MUSICA o los EFECTOS de SONIDO.
- 3) Esta pantalla también muestra el número de paquetes de patatas fritas que has recogido hasta el momento (si hay alguno).

## EL JUEGO

El objetivo del juego es manipular los bloques para poder construir una reacción en cadena de las fichas de dominó. El último bloque que caiga siempre debe ser el bloque de DISPARO. TODOS los demás bloques, además de los rojos de DETENCION (STOPPERS), deben caer antes del bloque de los bloques en G.I. ANT™, puede cargar, llevar y luego soltar cualquiera de los bloques en diferentes posiciones, excepto el bloque de DISPARO que no se puede mover. Muchos de los bloques tienen símbolos diferentes que muestran la propiedad en particular que tiene ese bloque. En cualquier momento durante el juego si pulsas P o F1 aparecerá la pantalla de ayuda que te muestra los símbolos y sus significados. Cuando has situado los bloques correctamente, tienes solamente UNA pulsación para tener éxito. Si tienes éxito, tienes que salir por la puerta que está abierta dentro del tiempo límite, o si no tendrás que volver a jugar esa pantalla.

### G.I. ANT™

G.I. ANT™ es duro, y puede caer desde una buena altura sin romperse el cuello. Sin embargo hay un límite. Si G.I. ANT™ cae desde mucha altura, se desintegrará. Tendrás que volver a empezar el nivel si esto ocurre. De igual forma puede ser aplastado si queda atrapado bajo un bloque. También puede subir y bajar escaleras con bloques si es necesario.

G.I. ANT™ es lo bastante fuerte para llevar bloques a lo largo de la superficie e incluso arriba y abajo de las escaleras. Básicamente la única cosa que es demasiado pesada para que la pueda mover es el bloque de DISPARO. Debido a la energía que utiliza cuando maneja los bloques G.I. ANT™ sólo tiene fuerza suficiente para empujar una vez en cada pantalla.

### PAUSA / AYUDA

Cuando se pulsa P o F1 durante el juego el juego se pondrá en PAUSA, y traerá la pantalla de ayuda que muestra y describe todos los bloques de dominó "especiales". Además una vez que has pasado del tiempo límite, esta pantalla también te mostrará un CONSEJO sobre como completar la pantalla en la que estás.



# PUSH OVER™

## BLOQUES



**Normal (todo amarillo)**

Este cae sólo una vez excepto cuando se pone en el borde de las escaleras o en el borde de un hoyo, donde rebotará hasta que alcance una superficie plana y otro bloque.



**Volteador (Tumbler) (la mitad rojo, y la parte de arriba y la de abajo amarillas)**

Este continuará dando tumbos hasta que se detenga por un bloque que caiga.



**Ascendente (Ascender) (una raya roja vertical)**

Cuando este sea golpeado, flotará hasta que encuentre un obstáculo, y en ese momento seguirá deslizando en la misma dirección hasta que sea detenido por una superficie plana.



**Constructor de puentes (Bridger) (una raya roja horizontal)**

Cuando se pone en el borde de un agujero y es golpeado hará un puente sobre el agujero. Cuando se ponga en cualquier otra parte, actuará como un bloque NORMAL.



**Retraso (Delay) (mitad amarillo y la mitad rojo, en diagonal)**

Cuando sea golpeado, éste no caerá durante unos momentos, haciendo que el bloque que golpea rebote sobre él.



**Separador (Splitter) (mitad amarillo y mitad rojo horizontalmente)**

Cuando es golpeado (generalmente por un bloque que cae, éste se abrirá y golpeará a los bloques que tiene a ambos lados.



**Que desaparece (Vanisher) (dos rayas rojas horizontales)**

Cuando es golpeado este golpeará al bloque siguiente, luego se desvanecerá.



**Explotador ((Exploder) mitad amarillo y mitad rojo verticalmente)**

Cuando es golpeado éste explotará dejando un hueco en la plataforma.



**Parador (Stopper) (todo rojo)**

Cuando sea golpeado el bloque rebotará. Este bloque no puede derribarse.



**Disparador (Trigger) (tres rayas horizontales rojas)**

Este debe ser el último bloque que caiga para abrir la puerta de la siguiente pantalla.

# PUSH OVER™

## LO QUE SE DEBE Y LO QUE NO SE DEBE HACER

ASEGURE que el bloque de disparo (TRIGGER) sea el último que caiga. NO DEJES que un bloque caiga directamente encima de otro bloque a menos que el bloque de abajo sea un SEPARADOR (SPLITTER).

### TOKENS

Cuando completes una pantalla con éxito y dentro del tiempo límite se te concederá un TOKEN. Los TOKENS se pueden usar de dos formas:

- 1) Si completas una pantalla pero lo haces por debajo del tiempo límite puedes usar un TOKEN para poder pasar al siguiente nivel.
- 2) Si no completas una pantalla por otra razón que no sea pasarte del tiempo límite puedes usar un TOKEN para volver a jugar la pantalla desde el punto en el que "empujaste" esto es, la pantalla se puede poner como estaba anteriormente.

NOTA: El contador también volverá al tiempo en el que estabas.

### PATATAS FRITAS

En cada nivel, hay una pantalla que si se completa con éxito te concederá un paquete de patatas fritas. Las pantallas específicas en las que ocurre no se conocen, pero tendrás que recoger diez paquetes para poder jugar la pantalla final. No se te concederá tu paquete de patatas fritas si no has usado un token para completar una pantalla en particular.

### CONTRASEÑAS

Después de que hayas completado cada pantalla, se te dará un número, que también te permitirá jugar el juego desde el último nivel en el que jugaste. El número de la contraseña contiene información relativa a:

- 1) La pantalla hasta la que has llegado.
  - 2) El número de bolsas de patatas que has recogido.
- La contraseña NO contiene información sobre los TOKENS, de manera que cuando vuelvas a usar la contraseña no tendrás TOKENS.



# PUSH-OVER™

## CONSEJOS Y SUGERENCIAS

- 1) Aunque sólo tengas un "PUSH", se pueden conseguir resultados de todas formas.
- 2) No importa cuantos bloques estén en la pantalla, solo necesitarás volver a colocar unos pocos. A veces no se necesita mover bloques y solo es una cuestión de cual EMPUJAR.
- 3) Es posible (y algunas veces necesario) mover los bloques que están de pie después de que se haya iniciado una cascada.
- 4) Asegúrate siempre de que G.I. ANT™, ha accedido a la salida, aunque PUEDE moverse más rápidamente que los bloques que caen.
- 5) Si te quedas sin tiempo, siempre puedes acceder a la pantalla de PAUSA / AYUDA para tener un CONSEJO.

### PUSH-OVER

Su código de programa, representación gráfica y trabajo artístico disponen de copyright de Ocean Software Limited y no pueden ser reproducidos, almacenados, alquilados o emitidos en ninguna forma sin el permiso escrito de Ocean Software Limited. Todos los derechos reservados.

ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE HA SIDO CUIDADOSAMENTE DESARROLLADO Y FABRICADO ATENDIENDO A LOS NIVELES MAS ALTOS DE CALIDAD. POR FAVOR LEE CUIDADOSAMENTE LAS INSTRUCCIONES PARA CARGAR. Este juego ha sido probado y comprobado para que no contenga virus. Por favor, no uses ninguna utilidad de disco con ninguno de los productos Ocean, ya que puedes destruir lo datos y hacer que el disco quede inutilizable.

### CREDITOS

CONCEPTO DEL JUEGO Y DISEÑO © 1992 POR RED RAT SOFTWARE LTD.

Programado por Dave Elcock. Helen Elcock, Keith Watterson por Bryan King, Barry Armstrong, John Palmer, Bill Harbison.  
Rigby, Chris Waterworth.  
Diseño de G.I. ANT™ por Simon Butler.  
Nuestro agradecimiento a Gary Bracey, Colin Gordon, Mick West, Mark Cooper.  
Producido por Jon Woods.

G.I. ANT™ & © 1992 Ocean Software Ltd.  
Dep. Legal. M.-17736-1992