

SNES PV-NOE

THIS GAME IS NO...

PUSH-OVER

FEATURING
GIANT



ocean

OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

LAGUNA

VIDEO - SPIELE
Am Südpark 12 . D-6092 Kelsterbach
Fax: 06107 / 760680

© 1992 RED RAT SOFTWARE/
OCEAN SOFTWARE LIMITED

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

ocean

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

PUSH-OVER™

INHALT

Dieses Spiel ist einfach umwerfend...	2
Steuermöglichkeiten.....	3
Das Spiel.....	5
Dominosteine.....	9
Achtung.....	11



© 1992 RED RAT SOFTWARE/
OCEAN SOFTWARE LIMITED

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT
SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE
TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.

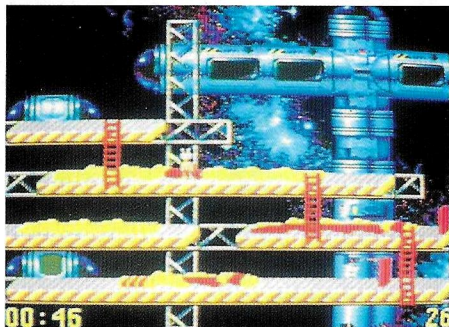
DIESES SPIEL IST EINFACH

G.I. ANT™ ist eine Soldatenameise. Er ist außerordentlich raffiniert und in taktischen Manövern sehr erfahren. Außerdem ist er superstark und äußerst intelligent! Sein neuester Auftrag lautet, sich Zugang zu der verrückten Welt der Schatzhöhle von Kapitän Rat zu verschaffen.

Ganz einfach? GANZ UND GAR NICHT!

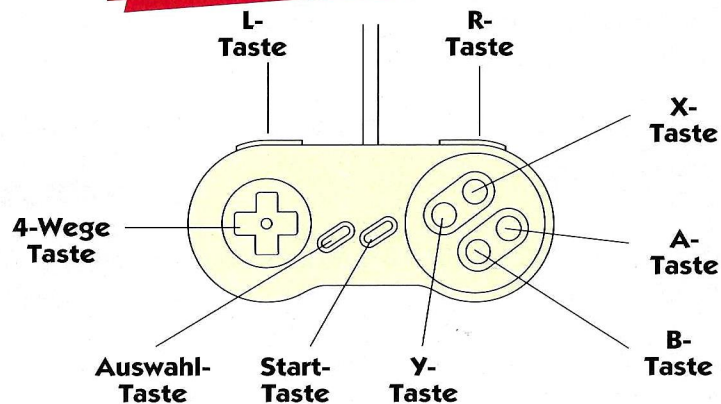
Sie müssen nämlich wissen, daß diese Schatzhöhle der Eingangstunnel zum Dominoreich ist - einer aus neun verschiedenen Kontinenten bestehenden Miniwelt. G.I. muß zahlreiche Schirme mit schwierigen Problemen meistern. Auf jedem Level gibt es eine Tür, durch die man zum nächsten Level gelangt. Um diese Tür zu öffnen, muß der "Trigger"- (Auslöse-) Dominostein umgeworfen werden, und zwar als Ergebnis einer Kettenreaktion, während der alle anderen sich auf diesem Level befindenden **Dominosteine umfallen.**

Ganz leicht? GANZ UND GAR NICHT!



2

STEUER-MÖGLICHKEITEN



4-WEGE-TASTE OBEN: Bewegt G.I. ANT nach oben. Läßt G.I. ANT eine Leiter hinaufsteigen, zum Anstoßen zwischen die Blöcke gehen oder durch die Tür eintreten.

4-WEGE-TASTE UNTEN: Bewegt G.I. ANT nach unten. Läßt G.I. ANT eine Leiter hinuntersteigen und zwischen den Blöcken herauskommen.

4-WEGE-TASTE RECHTS: Nach rechts gehen.

4-WEGE-TASTE LINKS: Nach links gehen.

AUSWAHL: Level Quitt/Abbrechen.

START: Spiel unterbrechen/weiterspielen/Hilfsschirm.

3

TASTE Y: Dominostein nach links stoßen.

TASTE A: Dominostein nach rechts stoßen.

TASTEN A, B, X oder Y: Aufnehmen oder Fallenlassen von Dominosteinen.

STEUERUNG DES SCHIRMS OPTIONEN

4-WEGE-TASTE OBEN/UNTEN: Wechsel des laufenden Feldes.

4-WEGE-TASTE LINKS/RECHTS: Bewegt den Pfeil nach links/rechts.

AUSWAHL: Hin- und Herschalten zwischen Musik/Codeeingabe

START: Beginn des Rätsels.

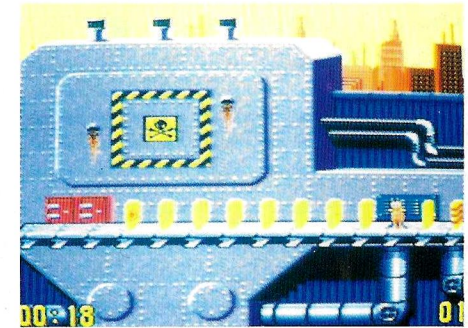
DAS SPIEL

Das Ziel des Spiels besteht darin, die Blöcke so zu manipulieren, daß innerhalb einer vorgegebenen Zeit durch fallende Dominosteine eine "Kettenreaktion" ausgelöst wird.

Dabei muß stets der TRIGGER- (AUSLÖSE-) Block als LETZTER umfallen. Alle anderen Blöcke - außer den roten STOPPER-Blöcken - müssen vor dem TRIGGER- (AUSLÖSE-) Block umfallen.

G.I. ANT™ kann jeden der Blöcke - außer dem TRIGGER- (AUSLÖSE-) Block, der nicht bewegt werden kann - beliebig aufnehmen, wegtragen und fallenlassen. Viele Blöcke sind mit unterschiedlichen Markierungen versehen, welche die jeweiligen Eigenschaften der Blöcke anzeigen. Sie können im Verlaufe des Spiels jederzeit START drücken. Damit unterbrechen Sie das Spiel, und es wird ein Hilfsschirm eingeblendet, auf dem die Markierungen und deren Bedeutungen zu sehen sind.

Um einen Block zu stoßen, muß G.I. ANT sich in der Stoßhaltung befinden. In diese begibt er sich, indem er



hinter den Block geht und sich auf die Innenseite/Rückseite des Blocks zubewegt. Drücken Sie die 4-Wege-Taste OBEN, damit er diese Haltung einnimmt.

Wenn G.I. ANT sich in der Stoßhaltung befindet, kann er den Block stoßen; durch Drücken der Taste A stößt er nach rechts, durch Drücken der Taste Y nach links.

Wenn Sie sicher sind, daß Sie sämtliche Blöcke richtig angeordnet haben, so haben Sie nur EINEN Stoß zur Verfügung. Haben Sie es geschafft, so müssen Sie den Schirm innerhalb einer vorgegebenen Zeit durch die offene Tür verlassen.

Ein Schirm wird eingeblendet, der anzeigt:

CONGRATULATIONS, YOU COMPLETED THE PUZZLE, YOU GAIN A TOKEN. (HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, SIE HABEN DAS RÄTSEL GELÖST, SIE ERHALTEN EIN TOKEN.)

Um von diesem Schirm zu dem nächsten Rätsel zu gelangen, müssen Sie die Taste A oder B drücken. Dadurch gelangen Sie wieder zu dem Pushover-Schirm. Hier drücken Sie die Start-Taste; dadurch gelangen Sie zu dem nächsten Rätsel.

Sie können jedes Rätsel durch Eingabe des Passwortes in dem Pushover-Schirm und anschließendes Drücken der START-Taste überspringen. Das Passwort für jedes Rätsel wird angezeigt, wenn dieses gelöst wurde. Benutzen Sie die 4-Wege-Taste, um das Passwort zu ändern.

Wenn Sie ein Rätsel gelöst und das Bild verlassen haben, nachdem die Uhr Null erreicht hat und Ihre negative Zeit in rot angezeigt wird, wird ein Schirm eingeblendet, der anzeigt: **CONGRATULATIONS, YOU COMPLETED THE PUZZLE ...**

BUT YOU DID NOT DO IT FAST ENOUGH! YOU HAVE _____ TOKENS (HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, SIE HABEN DAS RÄTSEL GELÖST ... ABER SIE WAREN NICHT SCHNELL GENUG! SIE HABEN _____ TOKEN) Hier können Sie wählen, ob Sie ein Token benutzen wollen (um zum nächsten Rätsel zu gelangen), das Rätsel noch einmal spielen wollen oder abbrechen wollen. Drücken Sie die 4-Wege-Taste Oben oder Unten, um Ihre Wahl zu treffen, und drücken Sie anschließend die Taste B.

G.I. ANT

G. I. ANT ist zäh. Er kann aus ziemlich großen Höhen fallen und ist höchstens 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. Dies gilt auch, falls er unter einen umfallenden Block gerät und zerquetscht wird. Er kann, falls erforderlich, auch ganz gut Blöcke Stufen hinauf- und heruntertragen; falls er jedoch mit einem Block springt, so wird dieser wahrscheinlich zerbrechen.

G.I. ANT ist stark genug, Blöcke auf einer Ebene umherzutragen, und er kann sie sogar die Leiter hinauf- und hinuntertragen. Grundsätzlich ist nur eines zu schwer für ihn - das Umhertragen des TRIGGER- (AUSLÖSE-) Blocks. Und weil er soviel Energie auf das Umhertragen der Blöcke verwendet, hat G.I. ANT am Ende gerade noch Kraft für EINEN Stoß pro Schirm.



TOKEN

Wenn Sie einen Schirm erfolgreich und in der vorgegebenen Zeit abschließen, dann erhalten Sie ein TOKEN. TOKEN können auf zwei Arten verwendet werden:

1. Wenn Sie einen Schirm beendet haben, 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 einen Token benutzen, um den Schirm noch einmal zu spielen, und zwar von dem '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 erfolgte, zurückgestellt.




KAPITÄN RATS GELDBÜNDEL

Auf jedem Level gibt es einen Schirm, der Sie mit einem Bündel Geldscheine belohnt, wenn Sie ihn erfolgreich abgeschlossen haben. Die betreffenden Schirme sind nicht bekannt, aber Sie müssen alle neun Geldbündel sammeln, um den allerletzten Schirm spielen zu können. Sie erhalten kein Geldbündel, wenn Sie ein Token benutzt haben, um den Schirm zu spielen.

PAUSE /HILFE

Durch Drücken von START im Verlaufe des Spiels wird das Spiel unterbrochen. Es erscheint ein 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.

DOMINOSTEINE

-  **NORMAL (NORMAL) (Durchgehend gelb)** Diese Blöcke fallen nur einmal um, es sei denn, sie werden an den Rand von Stufen oder den Rand einer Lücke plaziert. In dem Falle überschlagen sie sich, bis sie auf eine glatte Oberfläche oder einen anderen Block treffen.
-  **TUMBLER (ÜBERSCHLAGBLÖCKE) (Mitte rot, oben und unten gelb)** Diese Blöcke überschlagen sich solange, bis sie von einem gefallenem Block gestoppt werden.
-  **ASCENDER (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.

-  **BRIDGER (ÜBERBRÜCKER) (Ein roter Querstreifen)** An den Rand einer Lücke gestellt bilden diese Blöcke Brücken, sobald sie angestoßen werden. Wenn sie an anderer Stelle stehen, verhalten sie sich wie **NORMALBLÖCKE**.
-  **DELAY (VERZÖGERER) (Diagonal geteilt, halb gelb, halb rot)** Werden diese getroffen, so fallen sie nicht sofort um, wodurch der auftreffende Block von ihnen abprallt.
-  **SPLITTER (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.
-  **VANISHER (VERSCHWINDER) (Zwei rote Querstreifen)** Wird er getroffen, so stößt er den nächsten Block um und verschwindet, wenn er den Boden berührt.
-  **EXPLODER (EXPLOSIONSBLOCK) (Senkrecht geteilt, halb gelb, halb rot)** Wird er getroffen, so explodiert er und hinterläßt eine Lücke in der Plattform.
-  **STOPPER (STOPPER) (Durchgehend rot)** Wird er getroffen, so prallt der auftreffende Block von ihm ab. Dieser Block kann nicht umfallen.
-  **TRIGGER (AUSLÖSER) (Drei rote Querstreifen)** Dieser Block muß als letzter fallen und dadurch die Tür zum nächsten Schirm öffnen.

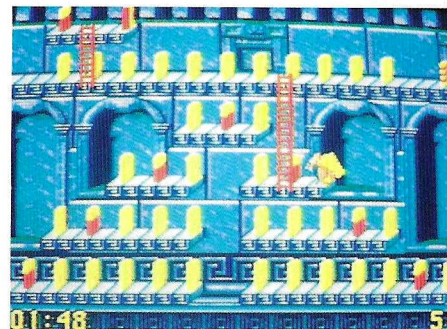
ACHTUNG

UNBEDINGT darauf achten, daß der **TRIGGER (AUSLÖSER)** als letzter Block umfällt.

KEINESFALLS einen Block direkt von oben auf einen anderen Block fallenlassen, es sei denn, der untere Block ist ein **SPLITTER (TEILER)**.

KEINESFALLS einen Block auf einen anderen Block fallenlassen, weil sie kaputtgehen würden.

Ausgang FREIHALTEN.



Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

W - 6092 Kelsterbach

Tel. 06 107 / 76 06 - 81

Fax 06 107 / 76 06 - 88

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere
Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag
(15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder
senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.