

THIS GAME IS NO...

PUSH-OVER™

FEATURING
GIANT



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

MANUAL DE INSTRUCCIONES

PAL VERSION



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.

PUSH-OVER™

INDICE DE CONTENIDOS

Este Juego no es Pan Comido.....	2
Tus Controles.....	3
Jugando.....	5
Fichas de Dominó.....	9
Lo que debes y lo que no debes hacer.....	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.



ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES PARA VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE JUEGO NO ES PAN COMIDO

G.I. Ant™ es una hormiga soldado, tremendamente lista y entrenada al máximo en maniobras tácticas. Para colmo, es extraordinariamente fuerte y esuper inteligente! Su póxima misión es acceder al loco mundo de Las Cuevas de Tesoros del Capitán Rat.

Está claro.....¿No?

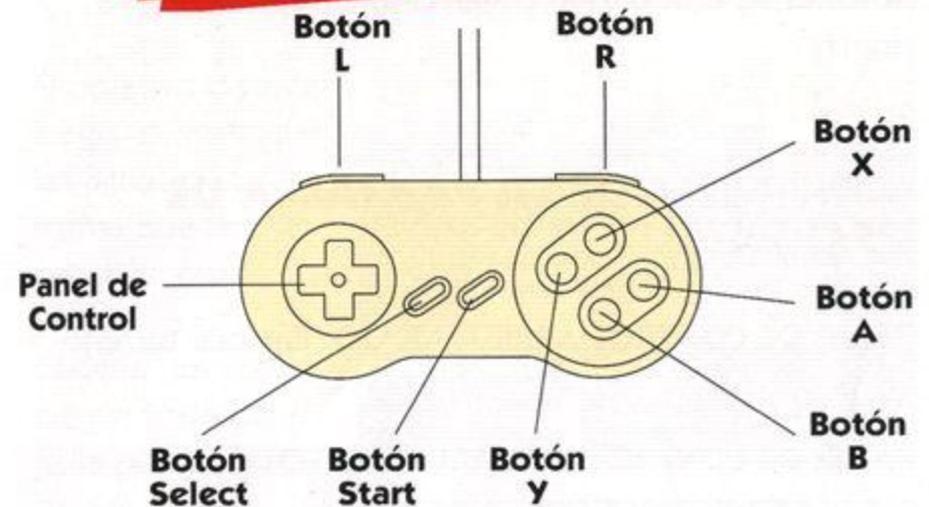
Verás, esta cueva en particular es un tunel de entrada a los Dominios del Dominó, un minimundo compuesto de nueve diferentes continentes. G.I. Ant tendrá que devanarse el cerebro a través de varias complicadas pantallas. Cada nivel tiene una puerta que comunica con el siguiente nivel. Para abrir la puerta la ficha de dominó "Gatillo" tiene que ser derribada causando un efecto de reacción en cadena de todas las otras fichas de dominó en ese nivel.

Es fácil¿No?



2

CONTROLES



Panel de Control Arriba: Mueve a G.I. Ant hacia arriba. Hace que G.I. Ant suba una escalera, penetre entre las fichas o las empuje.

Panel de Control Abajo: Mueve a G.I. Ant hacia abajo. Hace que G.I. Ant descienda una escalera o salga de entre las fichas.

Panel de Control Derecha: Andar hacia la derecha.

Panel de Control Izquierda: Andar hacia la izquierda.

Select: Renunciar/ Abandonar un nivel.

Start: Pausa/ Quitar la Pausa/ Pantalla de Ayuda.

3

Botón Y: Empuja la ficha de dominó hacia la izquierda.

Botón A: Empuja la ficha de dominó hacia la derecha.

Botones A, B, X o Y: Recogen o sueltan las fichas de dominó.

CONTROLES DE LA PANTALLA DE OPCIONES

PANEL DE CONTROL ARRIBA/ABAJO: Cambiar terreno actual.

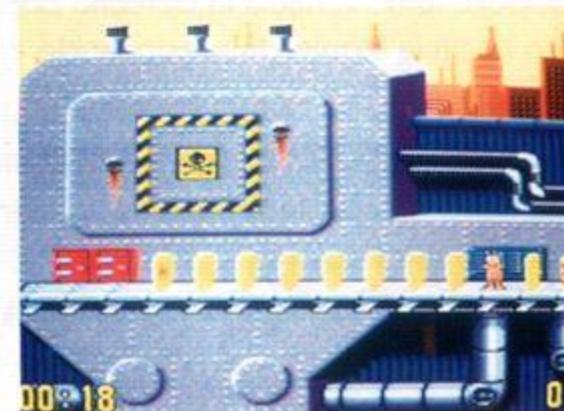
PANEL DE CONTROL IZQUIERDA/DERECHA: Mueve el cursor a derecha y a izquierda.

SELECT: Conmuta sonido/código de entrada.

START: Empieza el puzzle.

JUGANDO

El objetivo de este juego es manipular las fichas de tal forma que se produzca una "reacción en cadena" en la que caigan todas las fichas de dominó



dentro de un límite de tiempo. La última ficha de dominó que caiga tiene que ser siempre la ficha "Gatillo". Todas las otras fichas, excepto las fichas "Tapón" rojas, tienen que caer antes que la ficha "Gatillo".

G.I. Ant puede coger, transportar y colocar cualquier ficha en cualquier posición excepto la ficha "Gatillo" que no se puede mover. Casi todas las fichas tienen símbolos grabados que indican su característica particular. En cualquier momento del juego puedes presionar el botón START para pausa y aparecerá la pantalla de ayuda mostrandote los diferentes símbolos y su significado.

Para empujar una ficha, G.I. Ant tiene que estar en la Posición de Empujar. Esto lo hace poniendose detrás de

la ficha y dirigiéndose hacia el interior o detrás de la ficha. Presionando el Panel de Control Arriba se pone en esta posición.

Una vez en la Posición de Empujar, G.I. Ant puede empujar la ficha hacia la derecha presionando el Botón A o hacia la izquierda presionando el Botón Y.

Cuando ya estés seguro de haber colocado todas las fichas correctamente, tienes SÓLO UN empujón para triunfar. Si lo consigues, tienes un tiempo límite para salir por la puerta abierta.

Aparecerá en pantalla lo siguiente: ENHORABUENA, HAS COMPLETADO EL PUZZLE, GANAS UN PUNTO.

Para salir de esta pantalla e ir al siguiente puzzle, presiona los Botones A o B y aparecerá la pantalla de Inicio del Juego. Ahora presiona el Botón Start y te llevará al siguiente puzzle.

En la Pantalla de Inicio del Juego, puedes acceder a cualquier otro puzzle introduciendo su Contraseña particular y presionando el Botón Start. La Contraseña de cada puzzle aparecerá después de jugar el puzzle. Para cambiar la Contraseña utiliza el Panel de Control.

Si completas el puzzle y sales de escena después de que el reloj haya llegado a cero y tu tiempo negativo en rojo haya empezado a contar, se leerá en la pantalla: ENHORABUENA, HAS COMPLETADO EL PUZZLE... ¡PERO NO LO SUFICIENTEMENTE RAPIDO! TIENES..... PUNTOS. Ahora puedes elegir Usar Un Punto (para

continuar al siguiente puzzle), Jugar Otra Vez el Puzzle o Abandonar.

Presiona el Panel de Control Arriba o Abajo para hacer tu elección y luego presiona el Botón B.

G.I. ANT

G.I. Ant es muy vigorosa, puede caer de alturas considerables tan sólo mareándose un poco. De todas maneras tiene un límite y si G.I. Ant se cae de demasiada altura puede desintegrarse. Si esto sucede, tendrás que volver a empezar el nivel. También puede espachurrarse si se le caen fichas encima. Le encanta subir y bajar escaleras cargando con fichas, aunque si salta con una ficha esta puede romperse.



G.I. Ant tiene la fuerza suficiente para llevar fichas de un lado a otro e incluso subir y bajar escaleras con ellas. Verdaderamente, lo único demasiado pesado para que G.I. Ant mueva es la ficha Gatillo. Dada la cantidad de energía que G.I. Ant gasta para manipular todas las fichas, sólo le queda fuerza para un sólo empujón en cada pantalla.

PUNTOS

Cuando completes con éxito una pantalla dentro del límite de tiempo permitido, se te concederá un PUNTO. Puedes usar los PUNTOS de dos maneras:

1. Si has completado una pantalla pero te has pasado de tu límite de tiempo, se te permitirá usar un PUNTO para continuar al siguiente nivel.
2. Si fallas en una pantalla por otra causa que la limitación de tiempo, puedes usar el PUNTO para jugar de nuevo esta pantalla desde el momento en el que "empujaste". Es decir: la pantalla volverá a aparecer tal y como la habías dejado tú anteriormente. NOTA: el tiempo también se reajustará al que tenías cuando empujaste la primera vez.

FARDOS DE DINERO DEL CAPITAN RAT

En cada nivel hay una pantalla que cuando se supera con éxito te concederá un fardo de dinero. No se sabe cuales son estas pantallas pero tendrás que conseguir los nueve fardos para poder jugar la última pantalla de todas. De todas formas no se te concederá el fardo si has utilizado un punto en esa pantalla.

PAUSA/ AYUDA

Cuando pulses START durante el juego se introducirá la PAUSA y aparecerá la pantalla de ayuda describiendo las fichas de dominó "Especiales". Además, una vez que te hayas extralimitado en el tiempo, en esta pantalla aparecerá una SUGERENCIA (HINT) para completarla.

FICHAS DE DOMINÓ



NORMAL (Amarillo) Esta ficha cae sólo una vez excepto cuando está al borde de un escalón o de una hendidura que rodará hasta encontrar una superficie llana u otra ficha.



VOLTEADORA (Roja en el medio y arriba y abajo Amarilla) Esta ficha rueda hasta encontrar otra ficha ya caída.



ASCENDENTE (Raya vertical Roja) Esta ficha flotará en el aire hasta encontrar una obstrucción y entonces rodará en la misma dirección hasta encontrar una superficie llana.



PUENTE (Raya horizontal Roja) Si está en el borde de una hendidura, esta ficha formará un puente cuando las empujes. En cualquier otra posición actuará como una ficha NORMAL.



APLAZADA (Diagonalmente la mitad Amarilla y la mitad Roja) Cuando se la empuja no se mueve hasta pasado un rato y hace que rebote la ficha que la empujó.



DIVISORA (Horizontalmente la mitad Amarilla y la mitad Roja) Cuando cae (generalmente empujada por otra ficha) se divide y a su vez tira fichas a sus dos lados.



FUGAZ (Dos rayas Rojas horizontales) Cuando la empujas, tira la ficha que le sigue y desaparece al tocar el suelo.



EXPLOSIVA (Verticalmente la mitad Amarilla y la mitad Roja) Cuando la empujas explota dejando un espacio vacío en la plataforma.



TAPÓN (Rojas) Esta ficha no se puede caer y si la empujas rebota.



GATILLO (Tres rayas Rojas horizontales) Para abrir la puerta de la siguiente pantalla, esta ficha tiene que ser la última en caer.

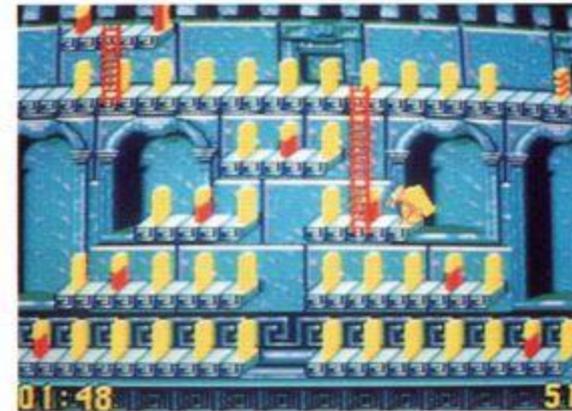
LO QUE DEBES Y NO DEBES HACER

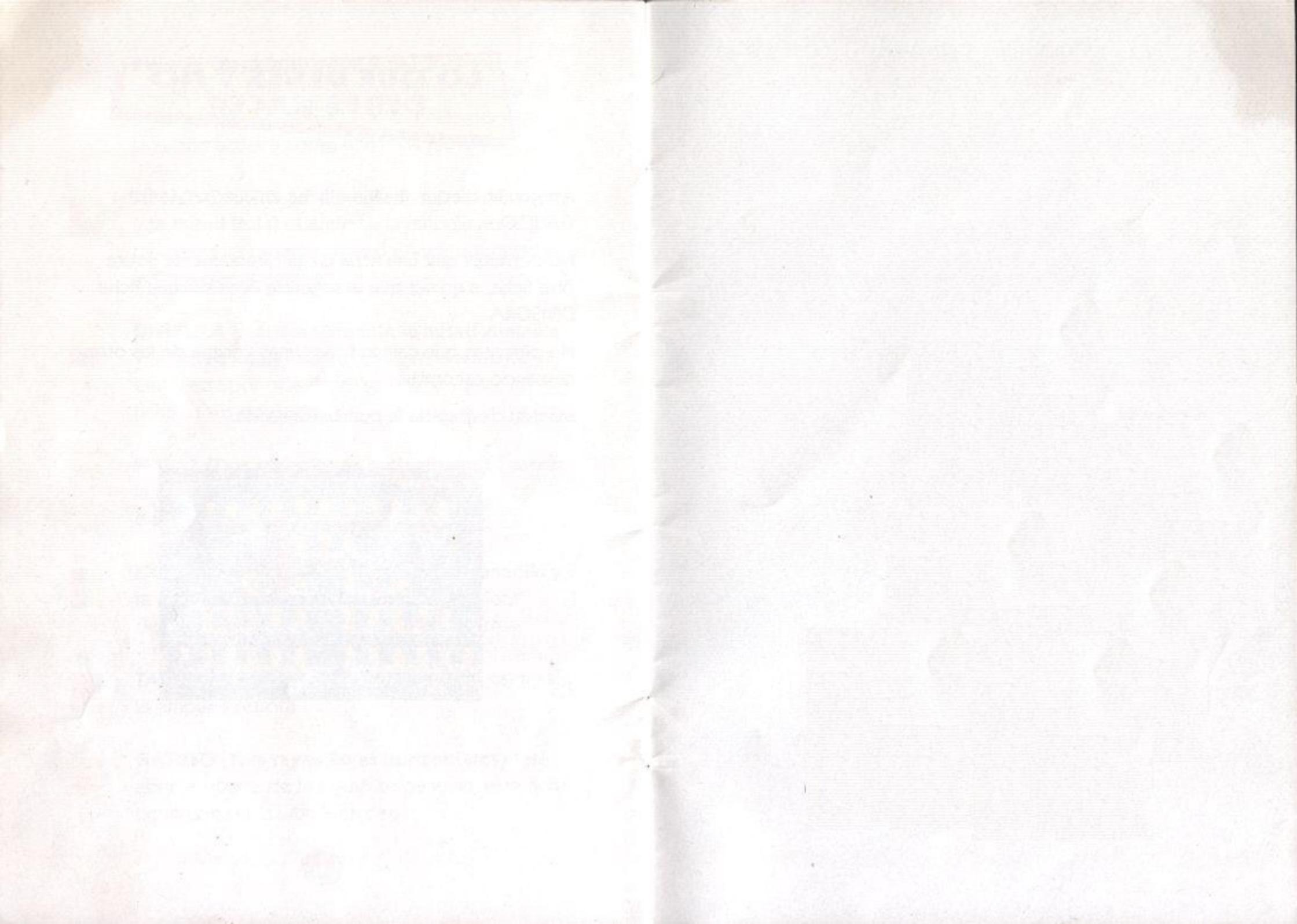
Asegurate de que la última ficha en caer sea la ficha GATILLO.

No permitas que una ficha caiga directamente sobre otra ficha, a no ser que la segunda ficha sea una ficha DIVISORA.

No permitas que caigan fichas unas encima de las otras causando escombros.

Mantén despejada la puerta de salida.







OCEAN EUROPE LTD.



Distribuido por:
ERBE SOFTWARE, S.A.
Serrano, 240-28016 Madrid

© 1992 RED RAT SOFTWARE/
OCEAN SOFTWARE LIMITED

PRINTED IN JAPAN