

INSTRUCCIONES DE CARGA

Spectrum 48: LOAD" "

Spectrum 128/Plus 2: Selecciona BASIC 48 y LOAD" "
Commodore 64: SHIFT y RUN/STOP

Amstrad cassette: CONTROL y tecla pequeña de ENTER
Amstrad disco: RUN" YOGI

EL JUEGO

Hay malas noticias desde el Parque Jellystone: Boo-Boo, el camarada de Yogi ha sido raptado por un cazador que planea ganar dinero vendiéndolo a un circo. Boo-Boo está encerrado en una jaula cerca de la cabaña del cazador en algún sitio de Jellystone.

Sólo la audacia de Boo-Boo y su fiel amigo Yogi pueden salvarle.

Caminando sobre las zarpas de Yogi, recorre Jellystone y rescata a Boo-Boo de las garras del cazador.

Esto no es fácil, ya que correr por Jellystone es una tarea agotadora y la energía de Yogi se debilita rápidamente. Encontrarás el medidor de energía en la parte inferior izquierda de la pantalla.

Yogi necesita encontrarse lleno de alimento a lo largo del camino, especialmente de deliciosas cestas de picnic dejadas abandonadas por descuidados campistas. Si encuentra un pescador Yogi es capaz de quitar de uno a tres peces de sus anzuelos.

Yogi también puede perder energía rápidamente cuando es perseguido por enemigos o por abejas, volteado por ranas, pájaros y geisers, y cuando se esconda de perseguidores disgustados en una zarza (sí, en serio, ¡una zarza!). ¡Este es realmente un oso ingenioso!

Es un largo y espinoso sendero a través de Jellystone. Observa el medidor de Boo-Boo en la parte inferior de la pantalla. El te mostrará lo lejos que está Yogi de su amigo. Cada parte de Jellystone tiene diferentes problemas, ríos que saltar, lagos que cruzar, serpientes de agudos colmillos, campistas enfadados, señoras gordas furiosas, acalorados cazadores, alcances mirones y, por supuesto, el Ranger Smith para el cual perseguir a Yogi es una cuestión de principios, pero este es capaz de engañar y poner en problemas a sus perseguidores. Yogi no es el único que puede caer en agujeros o en ríos y lagos. Jellystone también tiene algunas grandes y extrañas cuevas, que Yogi tendrá que usar de vez en cuando, pero el problema está en que cuando entra en una, nunca sabes dónde va a pa-

rar, puede ser muy cerca de Boo-Boo, o muy lejos.

Incluso si Yogi encuentra a Boo-Boo, tendrá que conseguir la llave de la jaula. Esta está en algún lugar de la cabaña del cazador y para conseguirla Yogi tiene que cruzar algunas piedras de divertidas formas. Si él salta sobre ellas en secuencia equivocada, el cazador de osos se alerta y Yogi se encontrará en un verdadero problema.

¿Cómo puede Yogi saber la secuencia correcta? Afortunadamente Boo-Boo ha dejado un sendero de manzanas con una pista clavada en cada una. Según Yogi las va recogiendo, reconstruye las pistas que le darán la secuencia correcta de las piedras para pasar. Por supuesto, si Yogi se deja alguna pista en el camino, tendrá que hacer suposiciones y los osos no saben como hacer buenas suposiciones.

El tiempo corre para Boo-Boo. Cuando Yogi comienza su misión es Enero. Cuando llegue Diciembre Yogi tiene que hibernarse y Boo-Boo nunca será rescatado. Por eso tiene que liberarle lo antes posible ya que la estación cambia y la hibernación está cercana y las cosas empezarán a ponerse feas para Boo-Boo.

PUNTUACION

El objeto del juego es salvar a Boo-Boo en el menor tiempo posible. Si fallas, puedes medir lo que haces bien por el tiempo que has sobrevivido antes de perder todas tus vidas. De esta forma, tu puntuación es la fecha en el calendario, parte inferior derecha de la pantalla.

Trata de salvar a Boo-Boo en el año tan pronto como puedas, si sucumbes, intenta sobrevivir lo máximo posible. Es un sistema de puntuación gemela. Uno para los rescates con éxito y otro para los fallidos. Si sucumbes salva a Boo-Boo antes de que finalice enero, llámanos. Nos gusta oír hablar de milagros.

CONTROLES

El juego se maneja mejor con Joystick, pero las versiones de Spectrum y Amstrad tienen opción de teclado que te dará todas las facilidades.

CONTROLES DE JOYSTICK

Si la versión Spectrum rechaza el Joystick Sinclair una vez cargado, elige la opción del menú de pantalla presionando ENTER después de tu elección. El juego puede ser usado con Joystick Sinclair o Kempston y si seleccionas la opción de teclas de cursor, también es compatible con Protek.

Las siguientes aplicaciones de joystick son para su uso en todas las versiones del juego.

Una vez que el juego está cargado en la versión de Commodore únicamente puedes elegir el idioma del calendario moviendo el joystick arriba y abajo recorriendo las banderas de cada nación; cuando tengas la bandera deseada presiona el botón de fuego.

En todas las versiones el botón de fuego hace comenzar el juego.

1. Joystick
2. Joystick con botón de fuego presionado (Yogi cerca de estanques, piedras, etc.)

↑	- Arriba	- Salto arriba diagonal
↗	- Arriba y derecha	- Salto derecha
→	- Derecha	- Salto derecha
↘	- Abajo y derecha	- Salto derecha
↓	- Abajo	- Salto abajo diagonal
↙	- Abajo e izquierda	- Salto izquierda
←	- Izquierda	- Salto izquierda
↖	- Arriba e izquierda	- Salto izquierda

3. Joystick con botón de fuego apretado (Yogi no esta cerca de estanques, piedras, etc.)

- ↑ - Rodear una zarza
- ↓ - Zambullida

CONTROL DE TECLADO

Pausa	— Spectrum - H Commodore - RUN/STOP Amstrad - H
Abandonar	— Todos los sistemas - Q

TECLAS

Spectrum
P
X
L
X
Z
SPACE

Amstrad
J
X
/
2
SPACE

DE MOVIMIENTO

— Arriba
— Derecha
— Abajo
— Izquierda
— Fuego

COPYRIGHT

Yogi Bear y la familia de personajes de Yogi son propiedad de Hanna Barbera Productions Inc. y todos los derechos para su uso en cualquier forma y manera están estrictamente reservados por los propietarios. Estos son utilizados en este juego de ordenador bajo un contrato de licencia.