

CREDITOS:

DIRECTOR DE PROYECTO: Christophe GOMEZ
 IDEA ORIGINAL: IMAGEX
 PROGRAMACION:
 Versión ST, Amiga Jesús MARTINEZ
 Versión PC Richard EXCOFFIER
 Versión CPC Yves ADA
 GRAFICOS: IMAGEX
 MUSICA: Christophe ZURFLUH
 PRUEBAS: Dominique TRIANA

Agradecimientos a Bernard AURE y Michel WINOGRADOFF.

INSTRUCCIONES DE CARGA:

ATARI ST:

Inserta el disquete en la unidad interna y enciende el ordenador.
 El juego se cargará automáticamente.

AMIGA 500 Y 2000:

Inserta el disquete en la unidad interna y enciende el ordenador.
 El juego se cargará automáticamente.

AMIGA 1000:

- Inserta el disquete Kickstart en la unidad interna y enciende el ordenador.
 - Cuando aparezca el símbolo del Workbench, inserta el disquete de BABY JO en la unidad interna.

AMSTRAD CPC DISCO:

- Enciende el ordenador.
 - Inserta el disquete en la unidad de disco.
 - Teclaea RUN "JO" y pulsa la tecla <ENTER>.

AMSTRAD CPC CASETE:

- Enciende el ordenador. Rebobina la cinta.
 - Pulsa la tecla <PLAY> del casete.
 - Teclaea RUN " " y pulsa la tecla <ENTER>.

IBM PC Y Compatibles:

- Conecta el ordenador y carga el DOS.
 - Inserta el disquete "BABY JO A" en la unidad A.
 - Pasa a la unidad A tecleando "A." y pulsando la tecla <ENTER>.
 - Teclaea "JO", pulsa la tecla <ENTER> y sigue las instrucciones que aparezcan.

Si quieres cargar "BABY JO" desde la unidad B:

- Inserta el disquete "BABY JO A" en la unidad B.
 - Pasa a la unidad B tecleando "B." y pulsando la tecla <ENTER>.
 - Teclaea "SWAPAB" y pulsa la tecla <ENTER>.
 - Teclaea "JO", pulsa la tecla <ENTER> y sigue las instrucciones que aparezcan.

LOS COMANDOS

ATARI - AMIGA

Únicamente por medio del joystick.

CPC, PC Y COMP.

Por medio del joystick o del teclado (flechas del cursor y barra espaciadora).

Comandos generales:

ACCION

PAUSA <P>
 ABANDONAR <ESC>
 SUICIDIO <S>
 VOLVER AL DOS <F10>
 (PC únicamente)

PARA NO PERDER EL NIVEL

Al final de cada nivel, Jock te dará una palabra de paso. No la olvides, te será muy útil para tener acceso directo al nivel siguiente.

¿QUE ES LO QUE DEBE HACER BABY JO?

BABY JO se ha perdido en el campo, lejos de su ciudad, lejos de su casa y lejos de su mamá. Pero, afortunadamente, BABY JO es un niño lleno de recursos. Primeramente, su sentido innato de la orientación le conducirá sin problemas directamente a su casa.

Además, gracias a su naturaleza sociable sabrá cómo hacer amigos. Pero en todo lo demás es un bebé como los otros: llora cuando le duele algo, sonríe cuando encuentra un objeto que le gusta, grita cuando se quema, muestra su satisfacción después de una buena comida, se angustia si se cae y se chupa el dedo gordo cuando está aburrido.

LOS NUMEROSOS ATRIBUTOS DE BABY JO HACEN DE EL UN BEBE POCO CORRIENTE...

El súper pañal



Es un poder temporal. Permite conseguir súper - velocidad y efectuar súper - saltos

dignos de BABY JO.

La capa de protección



Igualmente temporal, hace invulnerable a BABY JO.

Los sonajeros arrojados



Cada sonajero descubierto equivale a 5 sonajeros arrojados. Este arma es muy útil contra algunos de los tristes seres que pueblan el camino de BABY JO, pero es totalmente inútil contra otros. Ciertos personajes no desaparecen más que con 2 tiros a bocajarro.

Pero BABY JO encontrará también otros objetos...

El biberón



Indispensable para que el bebé no muera de hambre.

Las bonificaciones

Estas frutas y caramelos aumentan los puntos. Las vidas extra se consiguen a los 20.000 puntos, a los 40.000 puntos, y cada 40.000 puntos en adelante.

Los maletines de primeros auxilios



Si BABY JO está herido, este maletín le curará.

Los pañales nuevos



A fuerza de comer frutas y bombones, BABY JO se va poniendo cada vez más y más gordo ... Sus desplazamientos se hacen cada vez más difíciles. No puede correr más, pero sigue caminando. Saltará a menor altura y a menor distancia. Un buen cambio será

bienvenido.

Los regalos sorpresa



Se pueden abrir pasando por encima o lanzando un sonajero. Contienen uno o más objetos de los anteriormente citados, y algunas sorpresas adicionales. Atención todos los objetos salvo las bonificaciones desaparecen cuando tocan el suelo.

Los globos



Rellenos de helio, soportan muy bien el peso pluma de BABY JO. Son indispensables para pasar por encima de algunos árboles y obstáculos, o para franquear algunos abismos.

DURANTE SU ODISEA BABY JO CONOCERÁ UN GRAN NUMERO DE PERSONAJES, LA MAYOR PARTE DE ELLOS TERRIBLEMENTE AGRESIVOS

Los árboles



Caerán objetos de sus ramas, pero atención, pueden ser beneficiosos o perjudiciales para BABY JO.

Las cajas sorpresa

Hacen aparecer un diablo o una bonificación. También pueden utilizarse como trampolines.



Las flores

Terriblemente susceptibles, estas flores se molestan cuando alguien pasa sobre ellas, y te pueden herir escupiéndote.

Las nubes negras

Hace falta tocarlas 2 veces para neutralizarlas.



Los enanos tiradores

Se les elimina de dos golpes



Los mosquitos

Se les elimina igualmente con dos golpes.



El Sol

Es indestructible, no puedes evitarlo...



Pero BABY JO es muy astuto y sabrá desviar la agresividad de unos y utilizar a los otros. De todos estos personajes, los encuentros con "JOCK EL PATO" serán los más fructuosos. Es bastante bromista, pero ofrece indicaciones muy útiles. Por lo tanto, pon atención a algunos de sus consejos, que no son más que mentiras...



BABY JO tiene olfato, nunca tendrá suficiente. Durante su camino, sabrá descubrir las grutas misteriosas, los pasajes secretos y todos los extraños mecanismos que permiten acceder a ellos.

Frente a un personaje tan simpático como malicioso, no podrás sino a ayudarlo a retomar su camino ...

Distribuido por:



Marqués de Monteagudo,22
 28028 MADRID

