BABY JO

LORICIEL 1991



in GOING HOME

LORICIEL

TABLE DES MATIERES

Français .....p. 2

English .....p. 11

Deutsch .....p. 20



MANUAL MANUEL SPIELANLEITUNG

English Français Deutsch

L'EQUIPE QUI A RÉALISÉ



CHEF DE PROJET : ..... Christophe GOMEZ

CONCEPTION : ..... IMAGEX

PROGRAMMATION :
Version ST, AMIGA..... Jésus MARTINEZ
Version PC..... Richard EXCOFFIER
Version CPC..... Yves ADA

PIXELS :..... IMAGEX

MUSIQUE : ..... Christophe ZURFLUH

TESTS :..... Dominique TRIANA

Remerciements à
Bernard AURE et Michel WINOGRADOFF.

CHARGEMENT DU JEU





ATARI ST :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA 500 & 2000 :

Insérez la disquette dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement.

AMIGA 1000 :

- Insérez la disquette **Kickstart** dans le lecteur interne et allumez l'ordinateur.
- Lorsque l'écran du **Workbench** apparaît, insérez la disquette de **BABY JO** dans le lecteur interne.

AMSTRAD CPC DISQUETTE :

- Allumez l'ordinateur.
- Insérez la disquette dans le lecteur interne.
- Tapez **'RUN "JO"** et appuyez sur la touche <**ENTER**>.

AMSTRAD CPC CASSETTE :

- Allumez l'ordinateur. Rembobinez la cassette.
- Enfoncez la touche <**PLAY**> du magnétophone.
- Tapez '**RUN**"' et appuyez sur la touche <**ENTER**>.

IBM PC & Compatibles :

- Démarrez votre PC et chargez le DOS.
- Insérez la disquette **"BABY JO A"** dans le lecteur A.
- Passez à l'unité A en tapant 'A:' en appuyant sur la touche <**ENTER**>.
- Tapez **'JO',** appuyez sur la touche **<ENTER>** puis suivez les instructions à l'écran.

Si vous voulez charger "BABY JO" sur le lecteur B :

- Insérez la disquette **"BABY JO A"** dans le lecteur B.
- Passez à l'unité B en tapant **'B:'** puis en appuyant sur la touche **<ENTER>.**
- Tapez **'SWAPAB'** puis appuyez sur la touche **<ENTER>.**
- Tapez **'JO',** appuyez sur la touche **<ENTER>** puis suivez les instructions à l'écran.

LES COMMANDES



ATARI - AMIGA

Au joystick uniquement

CPC, PC & COMP.

Au joystick ou clavier (touches fléchées et barre d'espace).

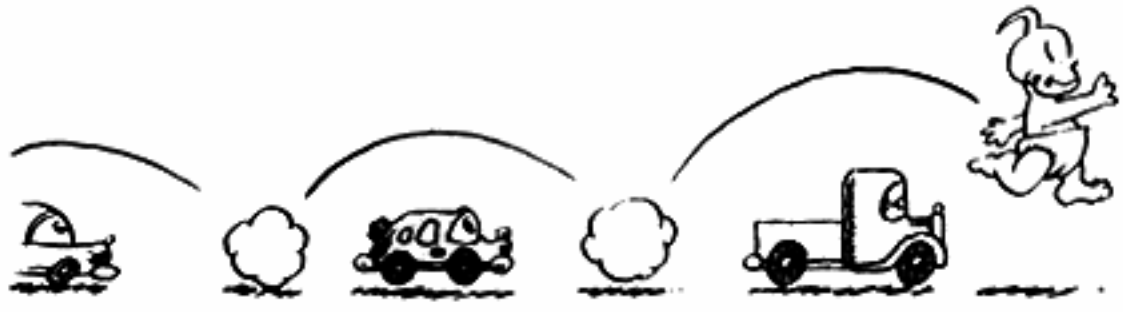
Commandes Générales :

ACTIONS	TOUCHES
PAUSE	< P >
ABANDON	< ESC >
SUICIDE	< S >
RETOUR AU DOS (PC uniquement)	< F10 >

POUR SAUVEGARDER VOTRE NIVEAU

A chaque fin de niveau, **Jock** vous donne un mot de passe. Ne l'oubliez pas, il vous sera très utile pour avoir directement accès au niveau suivant.

MAIS QUE DOIT FAIRE BABY JO ?



BABY JO s'est égaré dans la campagne, loin de la ville, loin de sa maison et loin de sa maman. Mais heureusement **BABY JO** est un enfant plein de ressources. Tout d'abord son sens inné de l'orientation l'amènera immanquablement jusqu'à chez lui. De plus, d'une nature très sociable il saura se faire des amis.

Mais c'est avant tout un bébé comme les autres : il pleure quand il a mal, sourit lorsqu'il trouve un objet qu'il aime, hurle lorsqu'on le brûle, montre sa satisfaction après un bon repas, s'angoisse s'il tombe et suce son pouce quand il s'ennuie.





POURTANT DE NOMBREUX ATTRIBUTS FONT DE BABY JO UN BEBE PAS ORDINAIRE...



La Super-Couche

C'est un pouvoir temporaire. Elle procure une super-vitesse et permet d'effectuer des super-sauts dignes de **BABY JO.**



La Cape de Protection

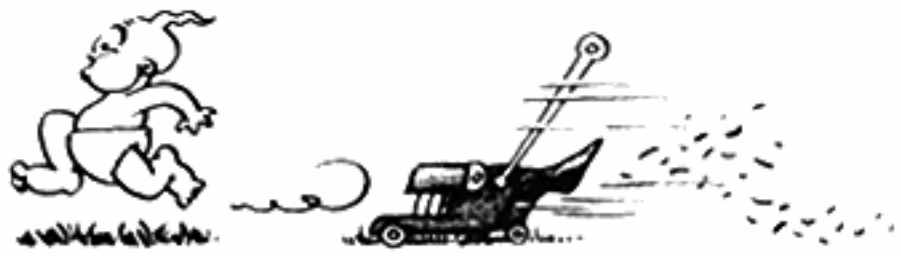
Egalement temporaire. Elle rend **BABY JO** invulnérable.



Les Hochets à Lancer

Chaque hochet découvert procure 5 hochets à lancer. Cette arme est redoutable contre les tristes sires qui peuplent la route de **BABY JO** mais s'avère inopérante contre d'autres. Certains personnages ne disparaissent qu'après 2 tirs au but.





Mais BABY JO trouvera aussi d'autres objets...



Le Biberon

Indispensable au bébé pour ne pas mourir de faim.



Les Bonus

Ces fruits et sucreries donnent des points. Des vies supplémentaires sont attribuées à 20.000 points, à 40.000 points et tous les 40.000 points suivants.

Les Valises  de Premiers Soins

Si **BABY JO** est blessé cette mallette de secours le soignera.

La Couche neuve 

A force d'avaler fruits et bonbons, **BABY JO** devient de plus en plus lourd... Ses déplacements sont alors rendus plus difficiles. Il ne court plus, mais il marche. Il saute moins haut et moins loin. Un change propre est alors le bienvenu...! !

Les Cadeaux Surprises 

On les ouvre en passant dessus ou en lançant un hochet. Ils contiennent un ou plusieurs objets parmi ceux cités précédemment, et quelques surprises supplémentaires. Attention : tous les objets autres que les Bonus disparaissent dès qu'ils touchent le sol.



Les Ballons

Gonflés à l'hélium, ils supportent aisément le poids plume de **BABY JO.** Ils sont indispensables pour grimper sur certains arbres et marches ou franchir certains gouffres.

DANS SON ODYSÉE BABY JO VA FAIRE LA CONNAISSANCE DE NOMBREUX PERSONNAGES, POUR LA PLUPART TERRIBLEMENT AGRESSIFS :



Les Arbres

Des objets tombent de leur feuillage Mais attention ils peuvent soit aider **BABY JO,** soit le blesser.



Les Boîtes Surprises

Elles font apparaître un diable ou un bonus. L'on peut aussi s'en servir comme tremplin.



Les Fleurs



Terriblement susceptibles, elles se vexent lorsque l'on marche dessus et peuvent vous blesser en crachant.



Les Nuages Noirs

Ils faut les toucher 2 fois pour les neutraliser.



Les Nains Tireurs

On les élimine en 2 coups.



Les Moustiques



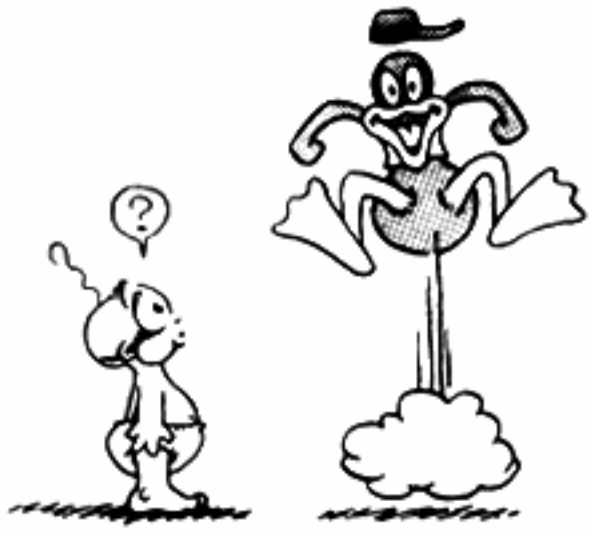
On les élimine également en 2 coups.



Le soleil

Indestructible, vous ne pouvez que l'éviter...

Mais **BABY JO** est un malin, il saura détourner l'agressivité des uns, et utiliser les autres. De toutes ces rencontres ce sont celles avec **"JOCK THE DUCK"** qui seront les plus fructueuses. Celui-ci, bien que très farceur donne des indices précieux. Attention pourtant, certains de ses conseils ne sont que des blagues...





BABY JO a du flair, on ne le dira jamais assez. En plus de son chemin, il sait repérer les grottes mystérieuses, les passages secrets et tous les mécanismes étranges qui permettent d'y accéder. Face à un personnage aussi malicieux que sympathique, vous ne pouvez que l'aider à retrouver son chemin...

POUR NOTER VOS MOTS DE PASSE

DATE	NIVEAU	MOT DE PASSE



81, RUE DE LA PROCESSION
92500 RUEIL- (1) 47 52 11 33

Lost Treasures Fr

Le Vieux Manuel

