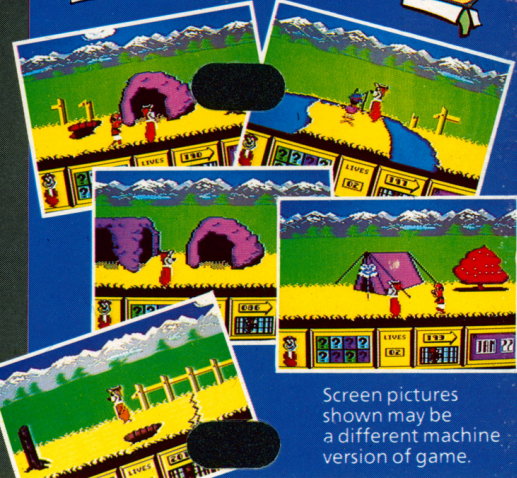


YOGI BEAR



Screen pictures shown may be a different machine version of game.

ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED
UNITS 3-6 BAILEYGATE
INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC
WEST YORKSHIRE WF8 2LN
TELEX 557994 RR DIST G
FAX 0977 790243
TELEPHONE 0977 79777



5 015103 871056

YOGI BEAR



AS105



YOGI BEAR



YOGI BEAR



PLAYING THE GAME

Grim tidings from Jellystone Park, folks! Yogi's little pal Boo-Boo has been bearnapped by a mean hunter, planning to make some loot by selling him to a circus. Boo-Boo is locked in a cage near the hunter's cabin... somewhere in Jellystone. Only Boo-Boo's fearless and faithful friend Yogi can save him.

Step into Yogi's paws, scour Jellystone and snatch Boo-Boo from the clutches of the hunter. It won't be easy. Running around Jellystone is a tiring business and Yogi's energy is quickly sapped. The energy meter at the bottom left of the screen shows Yogi's 'go' going down. He'll need to find plenty of food along the way—especially delicious picnic baskets left lying around by careless campers. But if he finds some fishermen, he may be able to pinch a fish or three from their hooks.

Yogi also loses energy fast when chased by enemies, buzzed by bees, bowled over by frogs, birds and geysers and whenever he hides from pursuers disguised as a bush (yes, seriously, a BUSH! This is a really smart bear, folks!).

It's a long and tricky trail through Jellystone. Watch the Boo-Boo-ometer at the bottom of the screen. It tells how far Yogi is from his imprisoned pal. Each part of Jellystone poses different problems—rivers to jump, lakes to cross, sharp-fanged snakes, angry campers, furious fat ladies, a mean-minded moose, hot-tempered hunters and, of course, Ranger Smith who chases Yogi as a matter of principle! Yogi's too nice a bear to fight back but he may be able to

lure his pursuers into trouble. Yogi's not the only one who can fall down holes or plunge into rivers and lakes!

As well as being full of crazy critters, Jellystone also has some mighty strange caves. Yogi will have to use them from time to time. Trouble is, when he goes in one, you never know where he's going to come out! It may be nearer to Boo-Boo or it may be further away.

Even if Yogi finds Boo-Boo, he'll have to grab the key to the cage. It's by the evil hunter's cabin and to get it Yogi has to cross some funny shaped stepping stones. If he hops on them in the wrong sequence, the hunter's bear alarm goes off and Yogi's in real trouble. How can Yogi know the right sequence? Well, luckily Boo-Boo has left a trail of toffee apples (can you believe this?!) with a clue stuck to each. As Yogi collects them he builds up the clues that will tell him the right sequence of stepping stone shapes to step on. Of course, if Yogi misses some clues on the way, he'll have to use guesswork and bears aren't well known for guessing right!

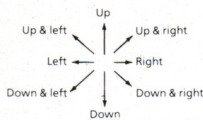
Time is running out for Boo-Boo. When Yogi starts his mission of mercy, it is January. When December comes, Yogi has to hibernate and Boo-Boo will never be rescued. So Yogi has to free Boo-Boo as quickly as possible and as the seasons change and hibernation gets near, things start looking bad for Boo-Boo.

SCORING

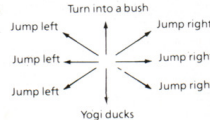
The object of the game is to save Boo-Boo in the shortest possible time. If you fail, you can measure how well you've done by how long you survived before loosing all your lives. So your score is the date on the calendar, bottom right of the game screen. Either save Boo-Boo as early in the year as you can or, if you blow it, try to have at least survived for as long as possible. It's a twin scoring system. One for

successful Boo-Boo rescuers and the other for failed rescuers. Once the game is loaded, you can select the language for the calendar by moving the joystick up or down to cycle through the national flags. When you have the required flag, press the fire button, the fire button starts the gameplay.

1 Joystick



2 Joystick with fire pressed (Yogi near ponds, stepping stones etc.) 2 Joystick mit gedrückter Feuertaste (Yogi in der Nähe von Teichen, Steinen u.s.w.) 2 Joystick con Fuoco premuto (Yogi vicino allo stagno, ecc.)



3 Joystick with fire pressed (Yogi NOT near ponds or stepping stones) 3 Joystick mit gedrückter Feuertaste (Yogi NICHT in der Nähe von Teichen, oder Steinen) 3 Joystick con Fuoco premuto (Yogi NON è vicino allo stagno, ecc)

KEYS
Pause RUN/STOP
Quit Q

COPYRIGHT
Yogi Bear and the Yogi family of characters are the property of Hanna Barbera Productions Inc. and all rights to their use in any manner or in any form are strictly reserved by the proprietors. They are used in this computer game under a licencè Agreement.

All rights reserved. This program is strictly protected by the Law of Copyright. Any unauthorised copying or reproduction is illegal. Neither may this program be offered for hire or loan. Persons breaching the Copyright or assisting others to do so will be prosecuted under criminal law and will also be sued for damages under the provisions of civil law.
Yogi Bear and the Yogi Family of Characters © Hanna-Barbera Productions Inc. 1987.

Loading instructions:—
Hit SHIFT & RUN/STOP keys together.

© Alternative Software Limited 1988

PROGRAMMERS—If you have written a good programme, for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!! Your programme could be in the shops within 3 weeks!! SEND TO: ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-6 Bailegate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.

YOGI, DER BÄR

LÄDEANWEISUNGEN:
SHIFT/RUN STOP DRÜCKEN

DAS SPIEL

Schlimme Nachrichten aus Jellystone Park! Ein böser Jäger hat Yogis kleinen Freund Boo-Boo gekidnappt, um Geld zu machen und ihn an einen Zirkus zu verkaufen, Boo-Boo ist in einen Käfig in der Nähe der Jagdhütte eingeschlossen . . . irgendwo in Jellystone. Nur Boo-Boos furchtloser, treuer Freund Yogi kann ihn retten.
Versetzen Sie sich in Yogis Lage. Durchsuchen Sie Jellystone und entreißen Sie Boo-Boo dem Jäger! Es wird nicht leicht sein. Das ständige Laufen ist sehr anstrengend, und es dauert nicht lange, bis Yogis Energie erschöpft ist. Yogis Energieverlust wird auf dem Energiemesser unten links auf dem Bildschirm angezeigt. Yogi muß während seiner Suche genug zu essen finden - besonders die von Campern leichtsinnig liegengelassenen Picknickkörbe mit köstlichem Inhalt. Wenn er Angler antrifft, kann er deren Angelhaken vielleicht um ein paar Fische erleichtern.

Yogi verliert auch rasch an Energie, wenn er von Feinden verfolgt wird, wenn die Bienen ihn umschwirren, die Frösche, Vögel und Geyser ihn umwerfen und wenn er sich, als Busch getarnt, vor Verfolgern versteckt (ja, ganz richtig, als Busch - Yogi ist ein ganz schlauer Bär!)

Der Weg durch Jellystone Park ist weit und voller Gefahren. Das Boo-Boo-Meter unten auf dem Bildschirm zeigt an, wie weit Yogi von seinem gefangenen Freund entfernt ist. Die verschiedenen Gebiete des Parks haben eigenen Probleme: Flüsse sind zu überspringen und Seen zu überqueren; hinzu kommen gefährliche Schlangen, ärgerliche Camper, erzürnte wohlbeleibte Damen, ein unfreundlicher Elch, wütende Jäger und, natürlich, der Parkhüter Smith, der Yogi schon aus Prinzip jagt! Yogi ist ein zu lieber Bär, um zurückzuschlagen, doch er kann seinen Verfolgern vielleicht das Leben schwer machen. Yogi ist nicht der einzige, der in Löcher, Flüsse und Seen fallen kann!

Außer seinen eigenartigen Bewohnern hat Jellystone auch die seltsamsten Höhlen. Ab und zu muß Yogi in eine solche Höhle gehen, aber das Problem ist, daß man nie weiß, wo er wieder herauskommt! Ist er näher bei Boo-Boo oder weiter von ihm entfernt?

Selbst wenn Yogi Boo-Boo findet, hat er immer noch nicht den Käfigsschlüssel. Er befindet sich bei der Hütte des bösen Jägers, und um dorthin zu gelangen, muß Yogi über einige seltsam geformten Steine gehen. Wenn er dies in der falschen Reihenfolge tut, ickingelt der Bärenalarm des Jägers, und dann hat Yogi wirklich Probleme! Wie kann er die richtige Reihenfolge wissen? Glücklicherweise hat Boo-Boo eine Spur aus Karameläpfeln (unglaublich, aber wahr!) hinterlassen, und jeder Apfel trägt einen nützlichen Hinweis. Beim Auflesen der Äpfel sammelt Yogi die Hinweise ein, die ihm mitteilen, in welcher Reihenfolge er auf die verschieden geformten Steine treten muß. Wenn Yogi aber nicht alle Hinweise findet, muß er die Reihenfolge erraten - und Bären fällt das Raten nicht gerade leicht!

Boo-Boos Zeit ist kurz bemessen. Yogis Suchaktion beginnt im Januar. Wenn der Dezember kommt und Yogi seinen Winterschlaf halten muß, wird Boo-Boo nie gerettet werden. Also muß Yogi Boo-Boo so schnell wie möglich befreien; das Jahr vergeht schnell, und je näher die Zeit des Winterschlafes rückt, desto böser sieht es für Boo-Boo aus.

PUNKTE

Zweck des Spiels ist es, Boo-Boo so schnell wie möglich zu retten. Wenn Ihnen dies nicht gelingt, können Sie Ihre Leistung daran messen, wie lange es bis zum Verlieren all Ihrer Leben gedauert hat. Ihr Punktezahl ist das Kalenderdatum unten rechts auf dem Spielbildschirm. Sie müssen entweder Boo-Boo so früh wie möglich im Jahr retten oder, wenn Ihnen dies mißlingt, so lange wie möglich überleben. Es ist ein doppeltes Zählsystem: ein Teil ist für erfolgreiche, der andere für erfolglose Boo-Boo-Retter.

Nach Laden des Spiels können Sie die gewünschte Kalendersprache wählen, indem Sie durch Auf- und Abwärtsbewegen des Joysticks die Flaggen der verschiedenen Länder durchlaufen lassen. Bei Erscheinen der richtigen Flagge drückt man 'Feuer'. Hierdurch wird das Spiel eingeleitet.

YOGI BEAR

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO
Premere SHIFT e RUN/STOP.

IL GIOCO

Brutte notizie dal Parco di Jellystone, amici miei! Boo-Boo, l'amichetto di Yogi è stato rapito da un cacciatore cattivo che vuole farsi un po' di soldi vendendolo ad un circo. Il povero Boo-Boo è chiuso in una gabbia nei pressi della capanna del cacciatore, che si trova . . . da qualche parte in Jellystone. Solo l'intrepido e coraggioso Yogi potrà liberarlo.

Quindi mettiti nella pelle di Yogi, perlustra tutto Jellystone, e finalmente strappa Boo-Boo dalle grinfie del cacciatore. Oddio, non sarà così facile. Correre per il grande Parco stanca parecchio, e le energie di Yogi si esauriscono presto. Sull'indicatore a sinistra in basso sullo schermo, si vede l'energia diminuire. Yogi ha quindi bisogno di trovare parecchio cibo lungo la strada - specialmente i deliziosi cestini da picnic lasciati incustoditi da campeggiatori distratti. Ma anche vedendo dei pescatori, può sempre pizzicare qualche pescetto dalle lenze.

Yogi perde energie anche quando è inseguito da nemici, dalle api o quando

viene impaurito dalle ranocchie, dagli uccelli, dai geiser, o anche quando si nasconde travestendosi da cespuglio (sì, proprio un CESPUGLIO! Beh, è un orso pieno di risorse, no?)

Il tracciato di Jellystone è lungo e pieno di insidie. Tieni d'occhio il Boo-Boometro sullo schermo; ti indicherà la distanza tra Yogi e il suo amichetto prigioniero. Ogni parte del Parco presenta dei problemi diversi - fiumi da saltare, laghi da attraversare, serpenti a fauci spalancate, campeggiatori arrabbiati, grasse signore infuriate, un alce maligno, cacciatori dal grilletto facile e, naturalmente, il Ranger Smith, che insegue Yogi per puro principio! Yogi è un orso troppo perbene per reagire, però può sempre causare guai ai suoi persecutori. Dopotutto, succede a tutti di cadere nei fossi o di finire nel fiume o nel lago!

Oltre ad essere pieno di pazze creature, Jellystone è anche dotato di enormi e strane caverne. Yogi dovrà farne uso ogni tanto. Il guaio è che quando entra, poi non sai mai come farà ad uscirne. Potrebbe finire vicinissimo a Boo-Boo, come potrebbe invece essersi allontanato.

Ma anche se riesce a trovare Boo-Boo, Yogi deve procurarsi la chiave della gabbia, appesa alla capanna. Per prenderla, Yogi deve passare su diverse pietra dalla strana forma. Se salta nella sequenza sbagliata, l'allarme suona e Yogi è nei pasticci. Ma come può indovinare la sequenza giusta? Beh, per fortuna Boo-Boo ha lasciato una traccia di mele canarie (non ci credete?) con una indicazione attaccata ad ognuna. mano a mano che Yogi le raccoglie, mette insieme le indicazioni che gli sveleranno la sequenza giusta delle pietre da saltare. Certo, se non riesce a raccoglierte tutte, dovrà arrangiarsi ad indovinare, e gli orsi, di solito, non sono famosi per azzeccarla!

Ma il tempo passa. Quando Yogi inizia la sua missione, siamo a Gennaio. Quando arriva Dicembre, Yogi va in letargo e Boo-Boo non verrà mai salvato. Per cui Yogi deve liberarlo più in fretta che può, prima che cambino le stagioni e si avvicini il periodo del letargo.

PUNTEGGIO

Lo scopo del gioco è di salvare Boo-Boo nel più breve tempo possibile. Se fallisci, puoi valutare quello che hai fatto, misurando quanto hai resistito prima di perdere tutte le tue vite. Per cui il punteggio viene dato dal calendario, in basso a destra dello schermo. O salvi Boo-Boo prima che puoi, o se no, cerca almeno di sopravvivere più a lungo possibile. Come vedi, è un sistema di punteggio parallelo. Uno per quelli che riescono a salvare Boo-Boo, e l'altra per quelli che falliscono l'obiettivo.

CONTROLLI JOYSTICK

Caricato il gioco, puoi scegliere la lingua per il calendario muovendo il joystick in su o in giù, girando per le bandiere nazionali. Quando hai trovato quella che vuoi, premi il bottone di fuoco, che serve anche per iniziare a giocare.