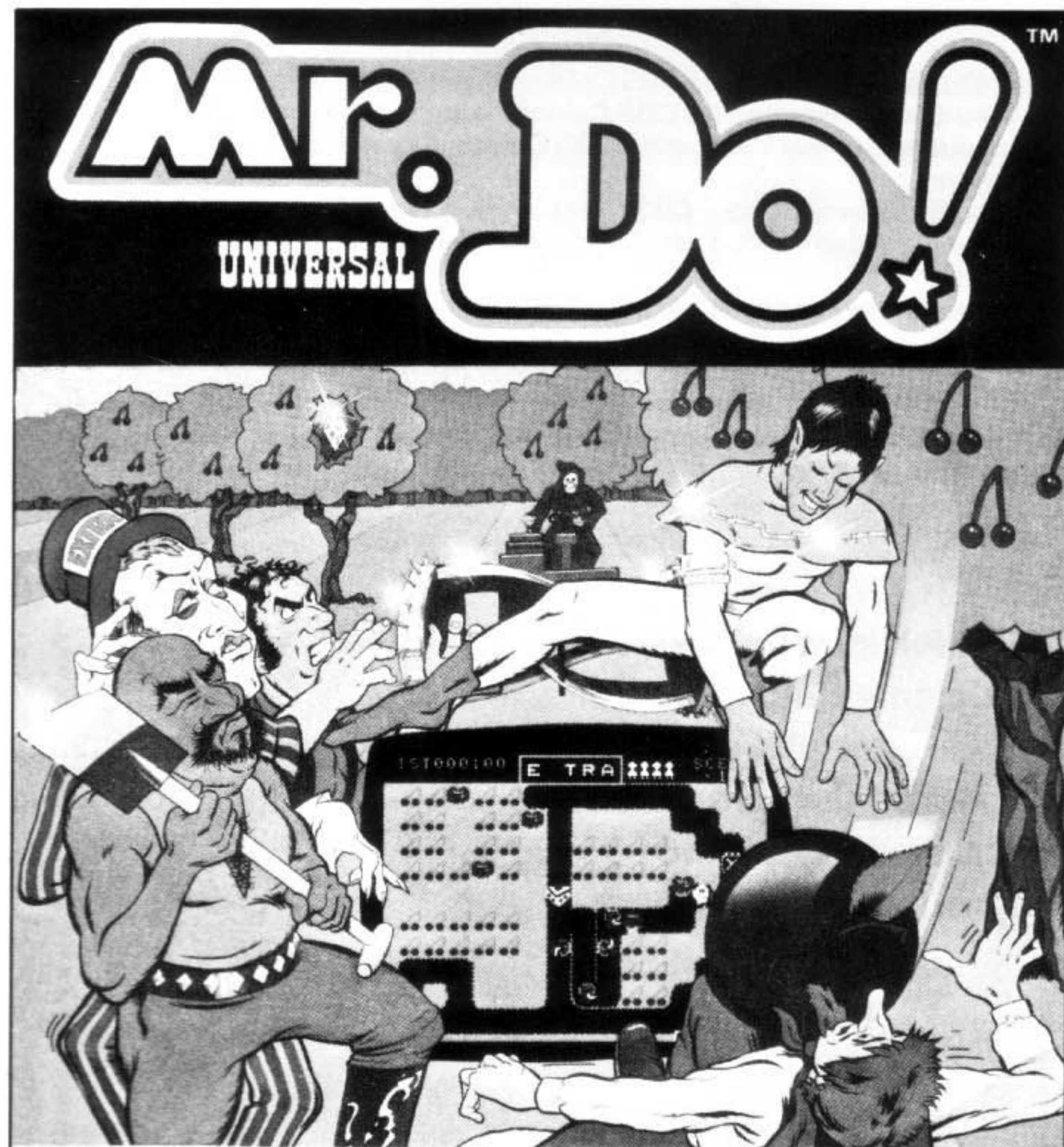


CBS
ELECTRONICS



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA
INSTRUCCIONES DE JUEGO

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
 Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
 Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuccia Video Gioco per CBS ColecoVision Video Game System
 Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

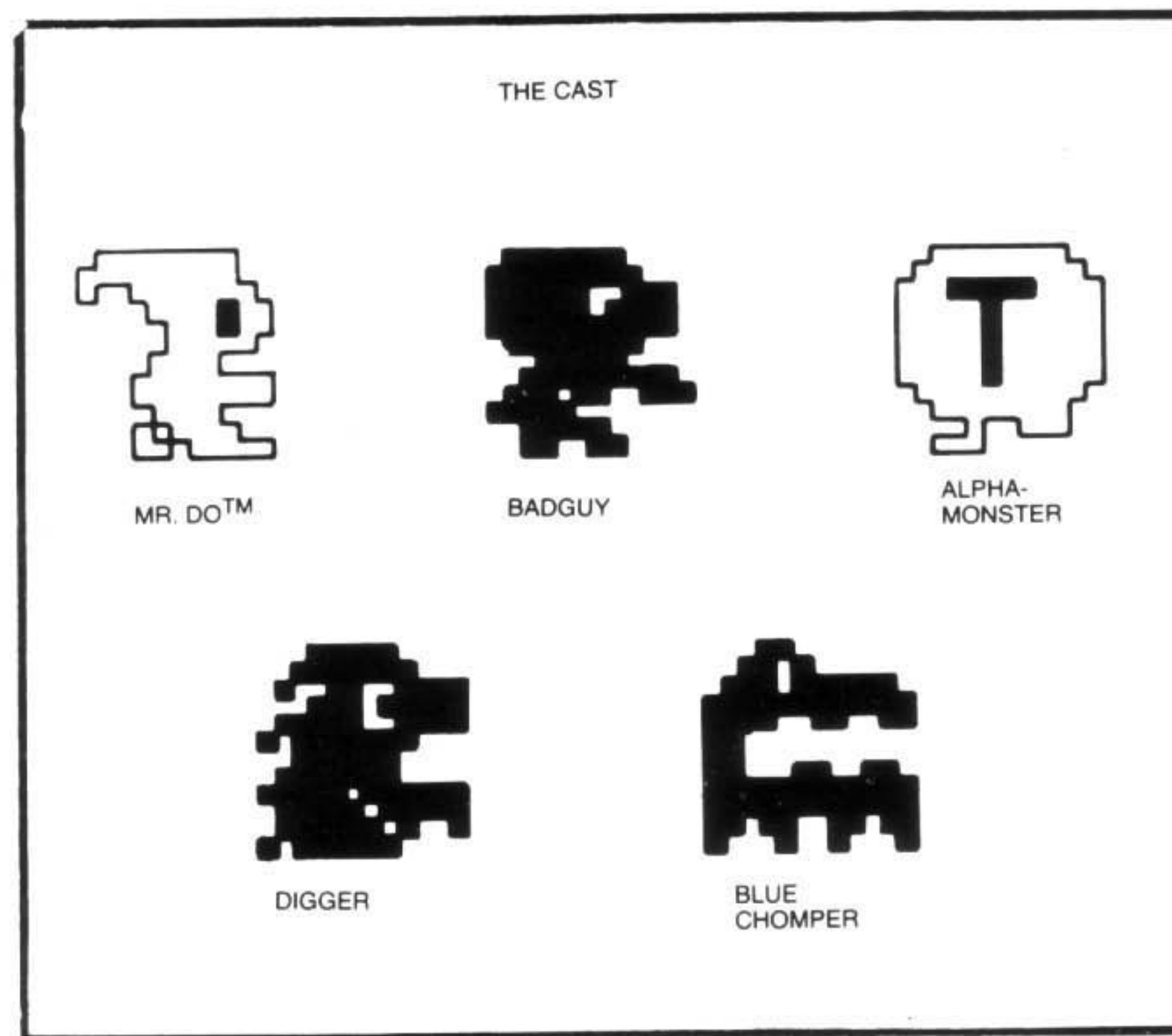
English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	13
Mode d'emploi en Français	Page	23
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	33
Istruzioni in Italiano	Pagina	43
Instrucciones en Español	Pagina	53

CBS is a trademark of CBS Inc.
 ADAM™, Super Action™ and ColecoVision are trademarks of Coleco Industries, Inc.
 ©1984 CBS Inc. Mr. Do! ©1982 Universal Co., Ltd.

GAME DESCRIPTION

Guide Mr. Do™ as he tries to harvest his orchard before the evil Badguys can catch him. Quick! Mow a path to the cherries and start picking! But watch out – here comes a Badguy! Throw your Power Ball to squelch him. But more are on the way, so run until your Power Ball comes back.

You're not completely defenceless, though. You can push apples on top of the Badguys to quash their pursuit. Now dash to the centre of the screen and capture the treat. Even though the Badguys freeze for a few moments, three Blue Chompers and an Alphamonster enter the scene. But don't let them near Mr. Do™. Eliminate all five Alphamonsters to spell E-X-T-R-A and win an extra Mr. Do™!



GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION™ CONSOLE IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

Choose your Challenge

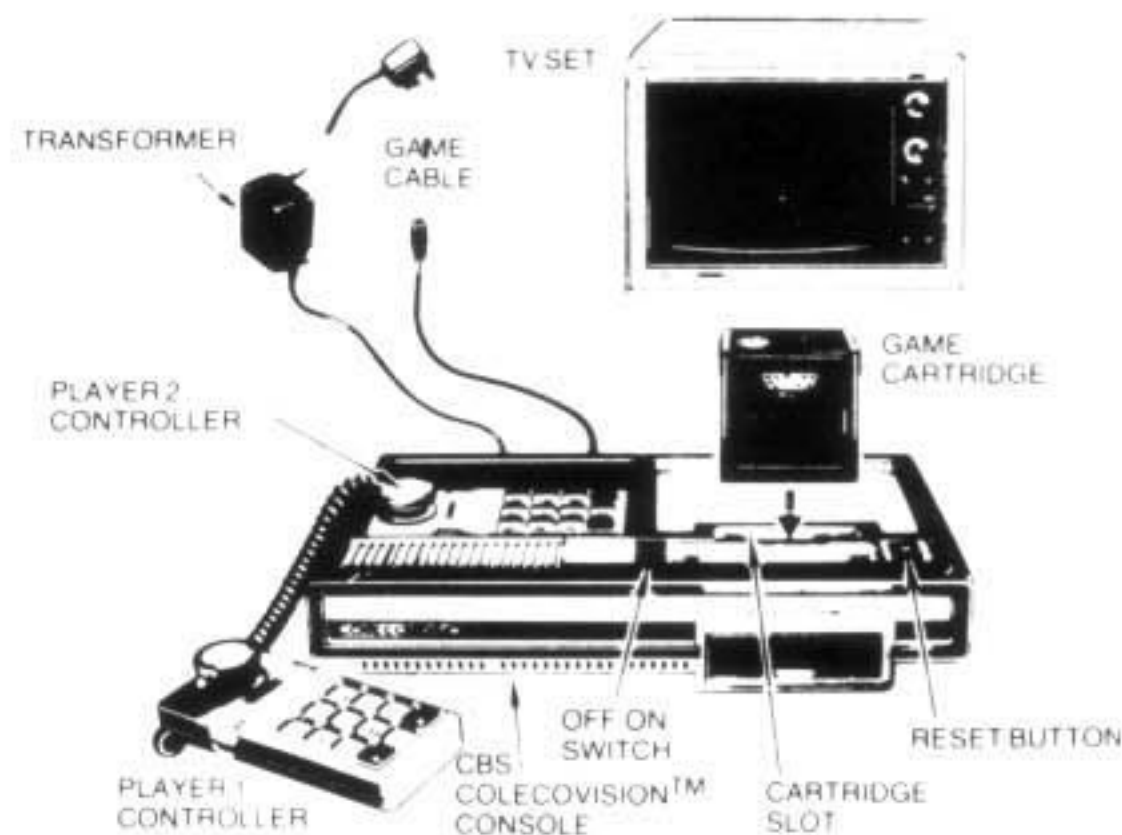
Press the Reset Button and the Title Screen for MR. Do!™ appears on your TV. Wait for the Game Option Screen to appear. It contains a list of game options, numbered 1-8.

Skill 1 is the easiest, suitable for play by beginners.

Skill 2 action is faster, but not as demanding as the arcade version of the game.

Skill 3 plays much like the arcade version of MR. Do!™

Skill 4 is more challenging than the arcade version.



Select a game option by pressing the corresponding number button on either controller keypad.

One-Player Game

Use the Port 1 controller.

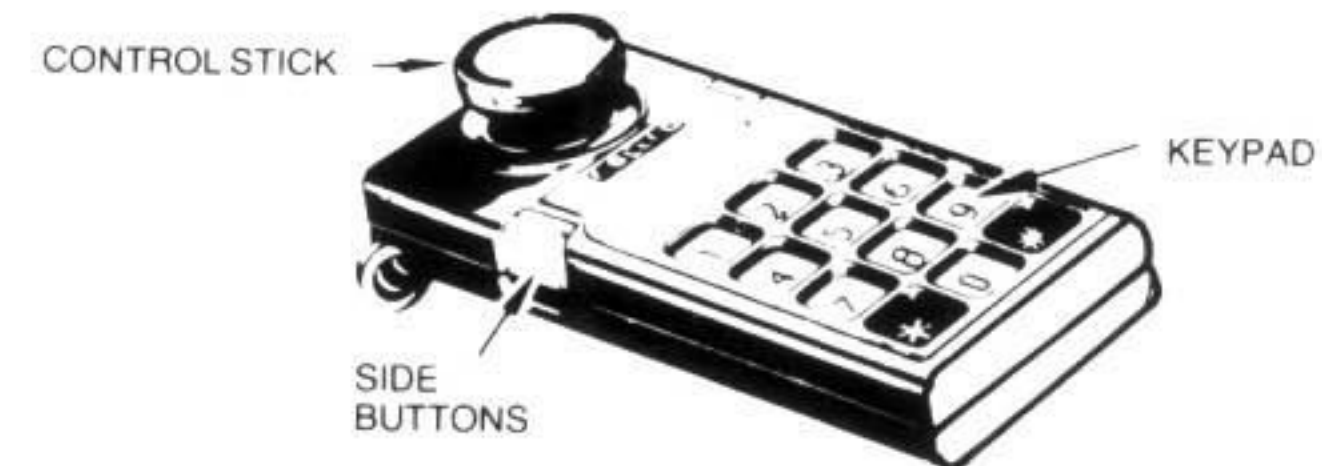
Two-Player Game

Player 1 uses the Port 1 controller; Player 2 uses the Port 2 controller. Players take turns. Player 1 begins and each turn lasts until the player's Mr. Do™ is eliminated.

PAUSE Feature

Press ★ during a game to pause. Press ★ again to return to the game at the point where you stopped. After the game screen reappears, there is a brief delay for you to size up the situation before play begins again.

USING YOUR CONTROLS



- 1. Keypad:** Keypad Buttons 1-8 allow you to select a Game Option before playing MR. Do™. Press ★ after a game to replay your Game Option. Press # after a game to return to the Game Option screen to make a different choice.
- 2. Control Stick:** Push the Control Stick up, down, left or right to move Mr. Do™ in that direction.
- 3. Side Buttons:** Press either Side Button to make Mr. Do™ throw his Power Ball. Mr. Do™ must **face** an opponent to eliminate it successfully this way.

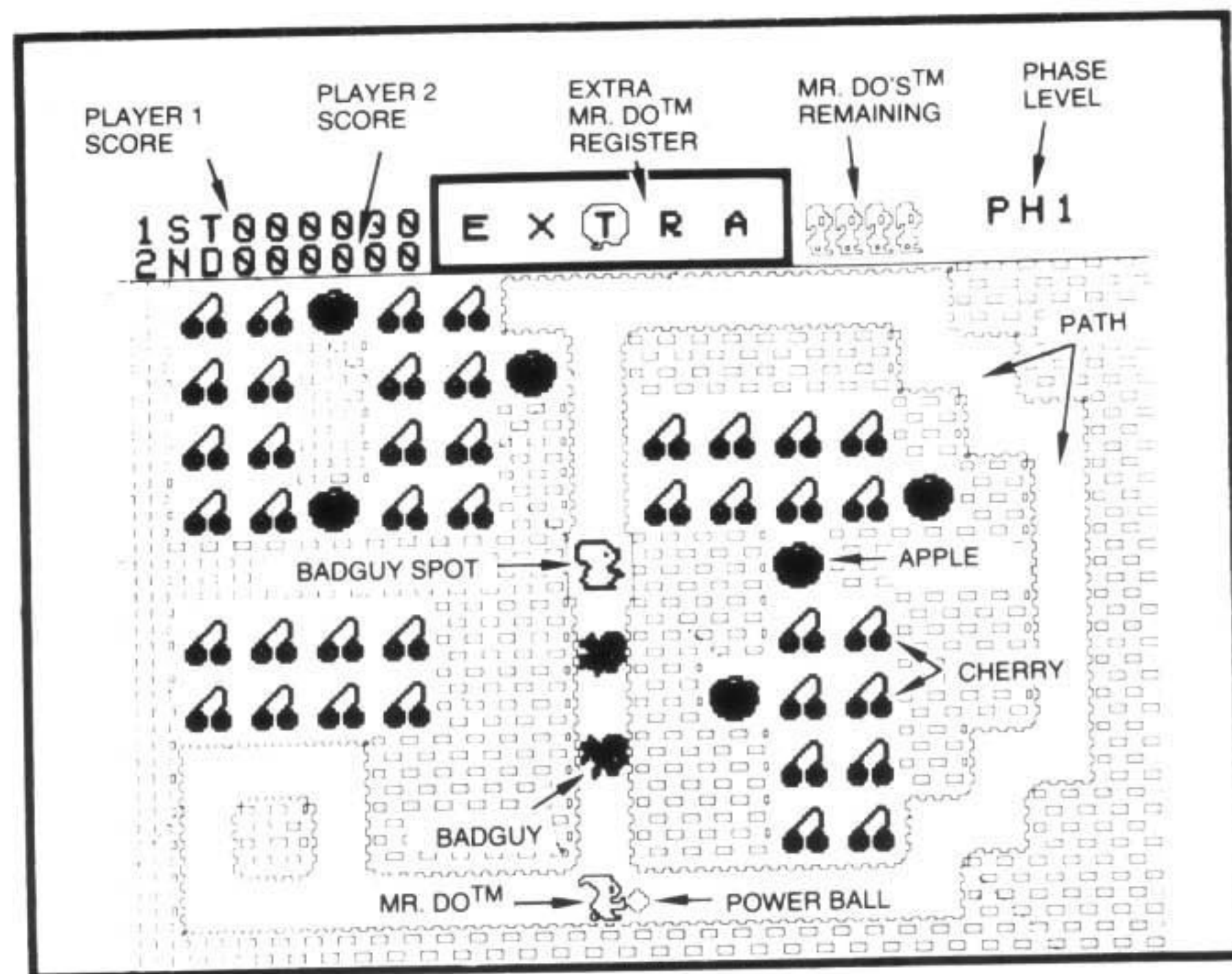
HERE'S HOW TO PLAY

Harvest time!

Mr. Do™ begins at the bottom centre of the screen, ready to harvest his cherry orchard. Use the Control Stick to move him toward a row of ripe red cherries. Mr. Do™ mows as he goes! But watch out: the mowed paths leave him open to trouble.

Here come the Badguys.

Soon after game start, evil Badguys begin to appear at the Badguy spot, then set out hunting for Mr. Do™. They can't mow, but they can follow Mr. Do's™ open paths. Don't let them get too close! If a Badguy contacts Mr. Do™, Mr. Do™ is eliminated.

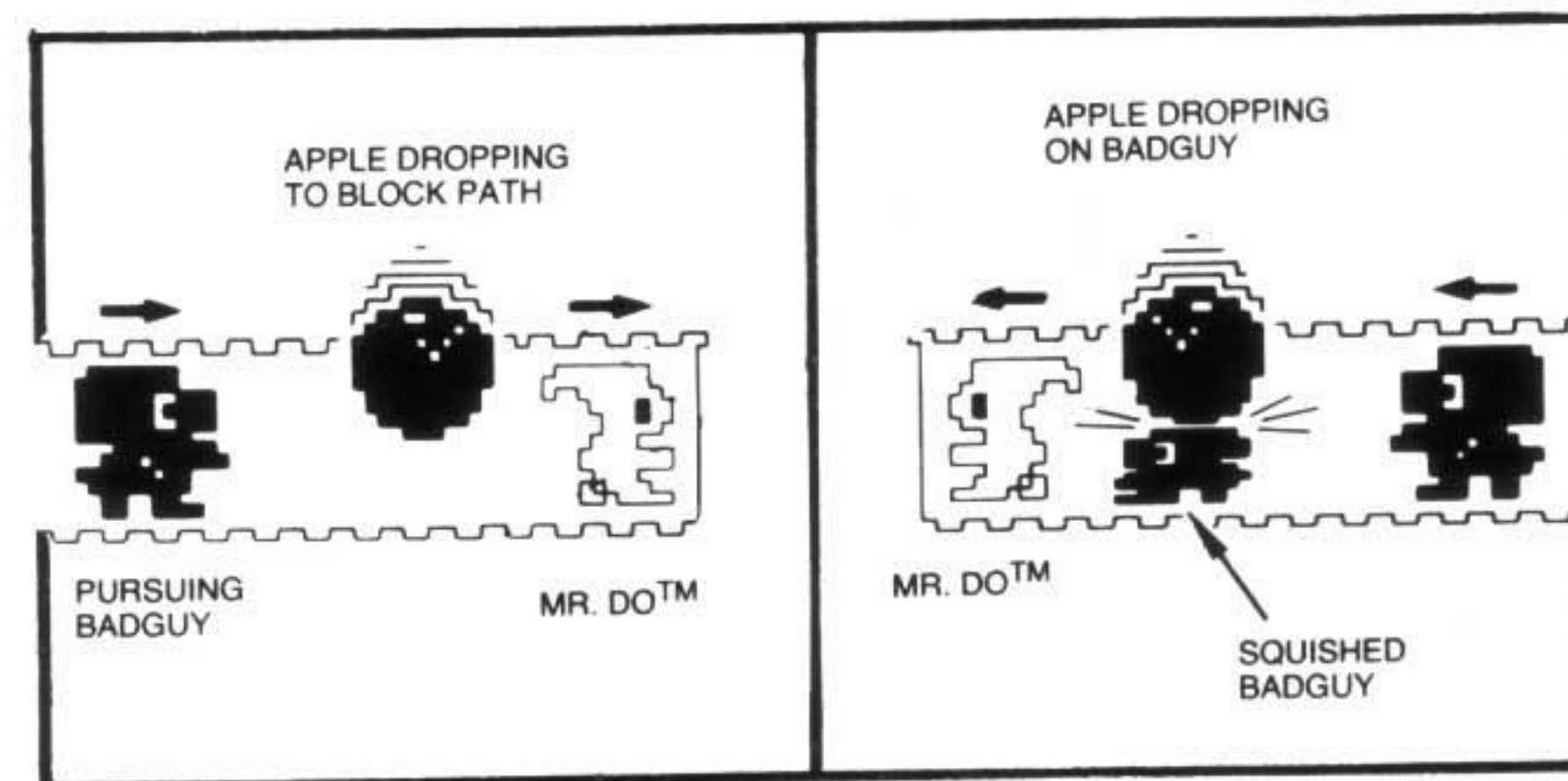


Mr. Do™ fights back.

If a Badguy gets too close for comfort, Mr. Do™ can fight back by throwing his Power Ball. Use the Control Stick to turn Mr. Do™ towards his opponent. Then press either Side Button to fire the Power Ball. Kapow! The Badguy is eliminated and you earn points. But be careful. Mr. Do™ must get his Power Ball back before he can throw it again. Sometimes it returns quickly, but sometimes it takes its sweet time.

How do you like them apples?

Mr. Do™ can bonk a Badguy – even more than one – with an apple. Mow a path up toward either side of an apple, but not directly beneath it. Then cut across under the apple and move on for a bit. The apple falls into your path and blocks the pursuers. Now turn around and push the apple on top of the Badguys. The more Badguys you squash, the more points you earn!



An apple a day...

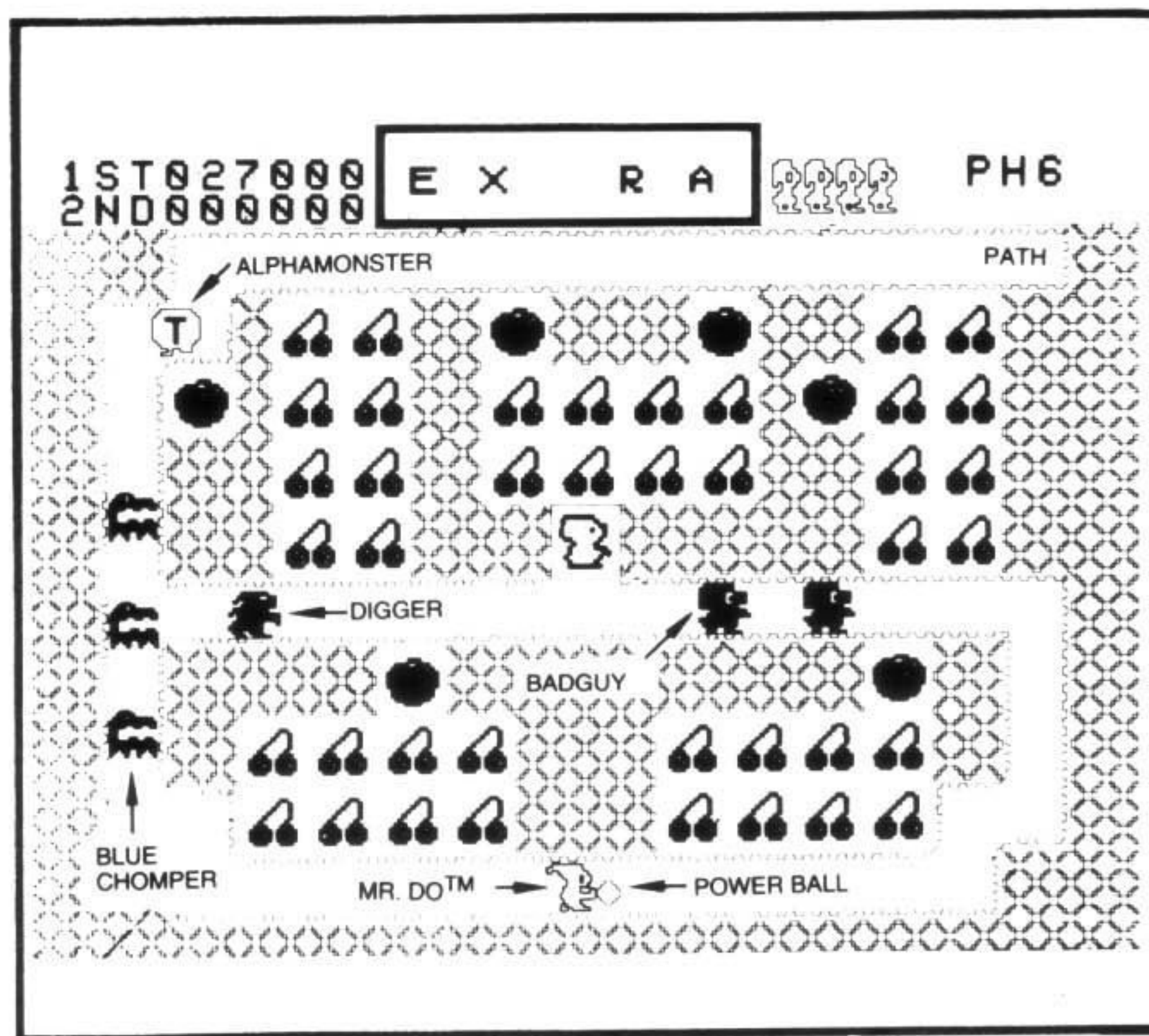
Be clever! You can move a path up to and directly beneath an apple, then stop. When you move to either side, the apple falls on any pursuers in its way. But words of caution: if an apple falls on Mr. Do™, he can be eliminated. Hit it with the Power Ball or move out of its path.

They can dig it.

Badguys are not all that defenceless. They can transform into Diggers if they want to get at Mr. Do™ in a hurry. Watch for the change. Then keep an eye on the Digger as he digs through the grass. If he gets too close, hit him with the Power Ball or an apple. But you're only safe for the moment!

A treat that's neat.

After all the Badguys have left the Badguy spot, a special treat appears there. Sneak over to the treat and have a feast. You earn bonus points. And your pursuers are stunned for a few seconds. Now's your chance to get one with your Power Ball!



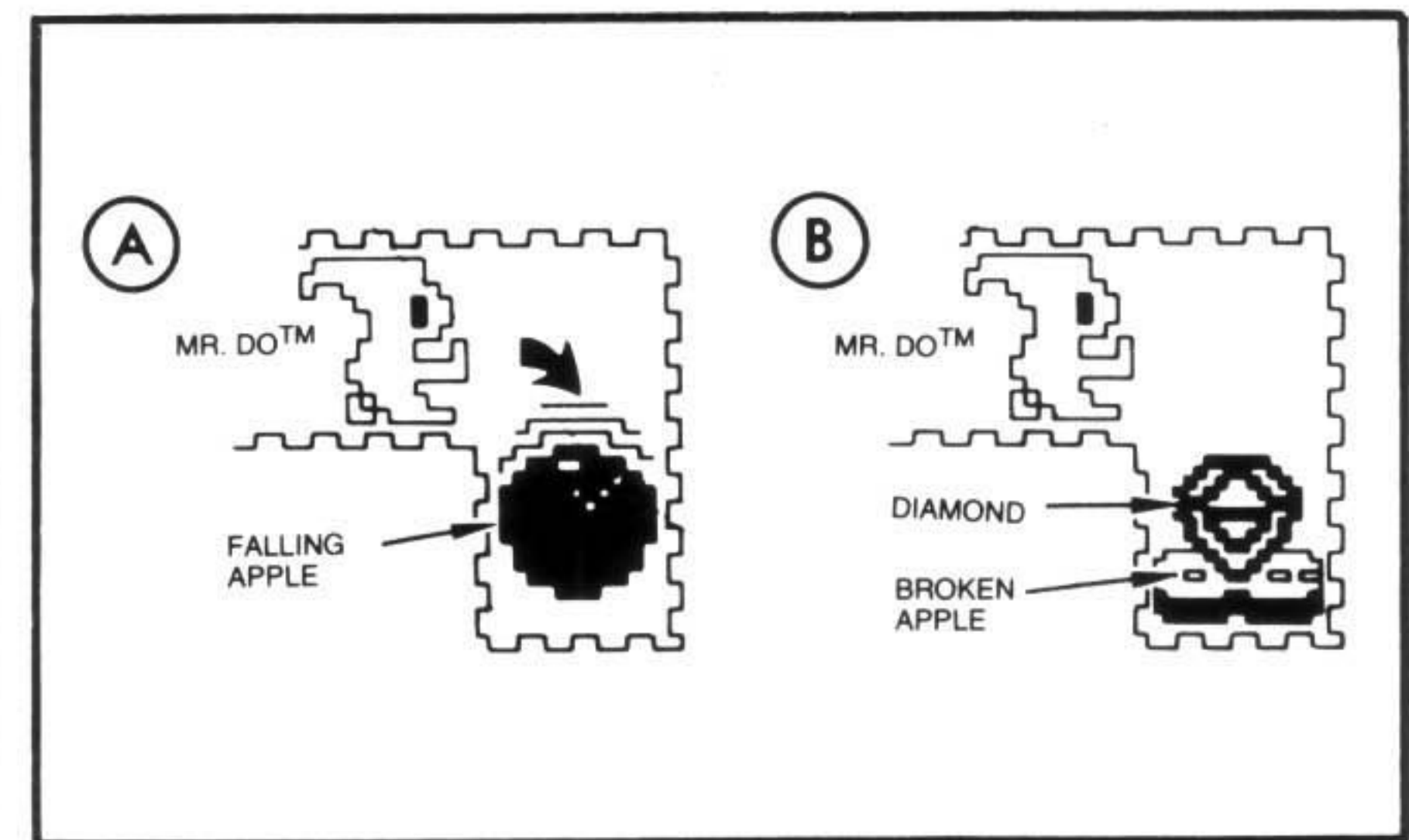
Spelling Wins!

Whenever your score reaches a multiple of 10,000 points and an Alphamonster is over a white letter in the Extra Mr. Do™ Register, the Alphamonster slips out and moves through the paths. Hit it with a Power Ball or bonk it with an apple to earn the letter on its chest. Each time you capture a treat and the Alphamonster is over a white letter in the Extra Mr. Do™ Register, three Blue Chompers and the Alphamonster enter the orchard. But be careful! If any of them touches Mr. Do™, Mr. Do™ is eliminated.

Hit a Blue Chomper with a Power Ball or bonk it with an apple to eliminate it. But hit the Alphamonster first and all three Blue Chompers plus the Alphamonster are eliminated! When you spell E-X-T-R-A, you win an extra Mr. Do™!

Diamonds are Mr. Do's™ best friend.

Sometimes a special treasure springs up in the orchard. It's a glittering diamond and it can appear any place where an apple breaks. Guide Mr. Do™ over the diamond for 10,000 points and go on to the next screen!



Completing a screen

There are four ways in which you can complete an orchard screen and go on to the next:

1. Pick all cherries in the orchard.
2. Eliminate all Badguys and Diggers on the screen.
3. Eliminate all Alphamonsters to spell E-X-T-R-A.
4. Capture the diamond.

Completing any one of these four takes you to a new orchard and a chance to earn more points.

Starting Over.

The adventure ends when all your Mr. Do's™ have been eliminated. Press ★ to replay your game option. Press # to go back to the Game Option Screen to make another game choice.

The Reset Button on the console "clears" game memory. It can be used to start a new game at any time, and can also be used in the event of game malfunction.

SCORING

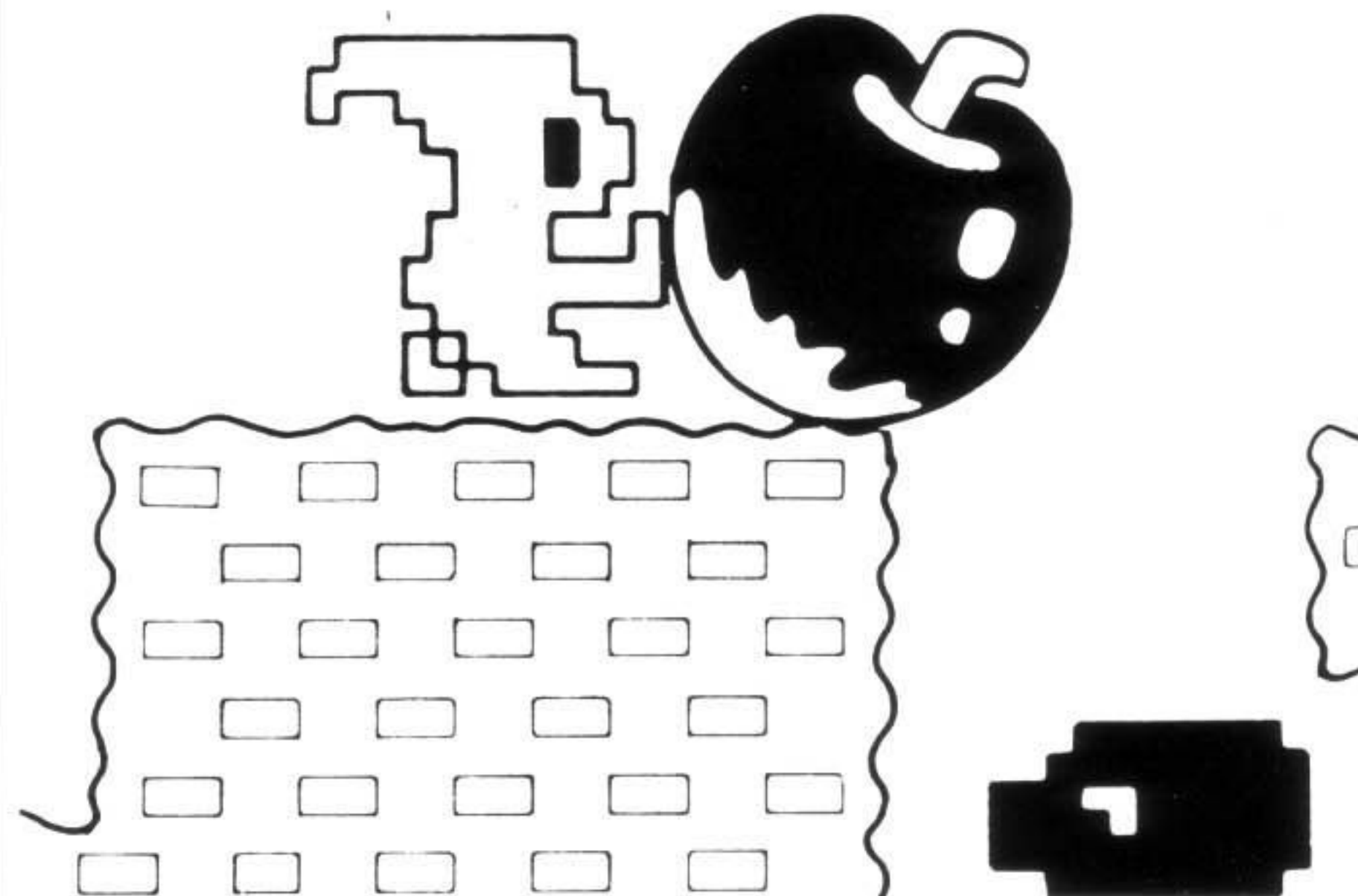
ACTION COMPLETED	POINTS EARNED
Each cherry harvested	50
Group of 8 cherries in succession	50 each. plus 500 bonus
Treat eaten.....	500 (plus 500 x Phase number)
Diamond captured	10,000
Enemy hit by Power Ball	500
One enemy crushed by an apple	1000
Two enemies crushed by an apple	2000
More than two enemies crushed	2000 (plus 2000 for each enemy over two)

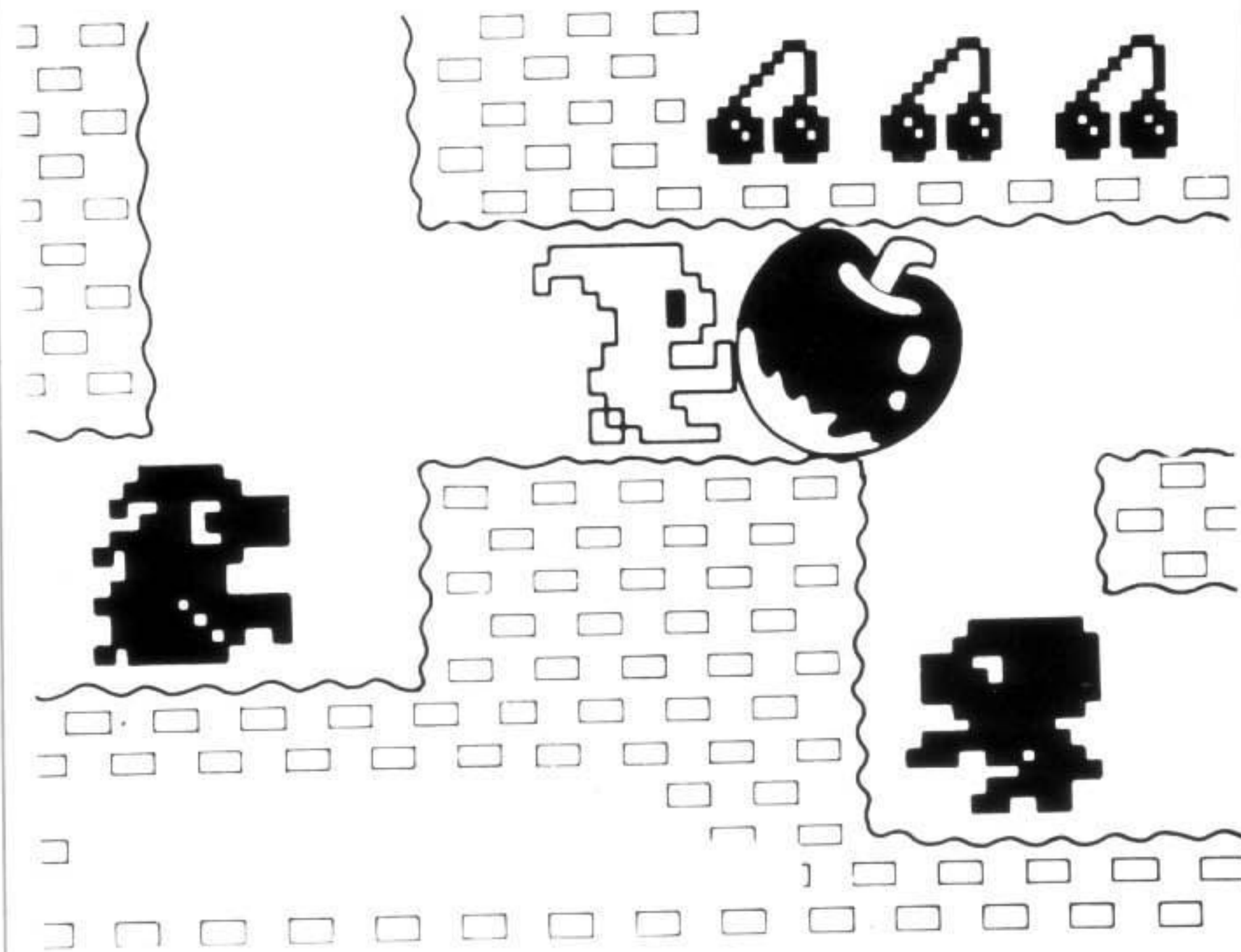
Hit an Alphamonster with the Power Ball for 500 points. Bonk an Alphamonster with an apple for 1000 points. If the Alphamonster is eliminated while Blue Chompers are on the screen, they are eliminated also and you get 500 points for each. Bonk a Blue Chomper with an apple and you get 1000 points.

Each player begins with five Mr. Do's™ in Skill 1 games and three Mr. Do's™ in all games played at other skills. A player earns an extra Mr. Do™ for each spelling of E-X-T-R-A.

THE FUN OF DISCOVERY

This instruction booklet provides the basic information you need to start playing Mr. Do™, but it is only the beginning! You will find that this cartridge is full of special features to make Mr. Do™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



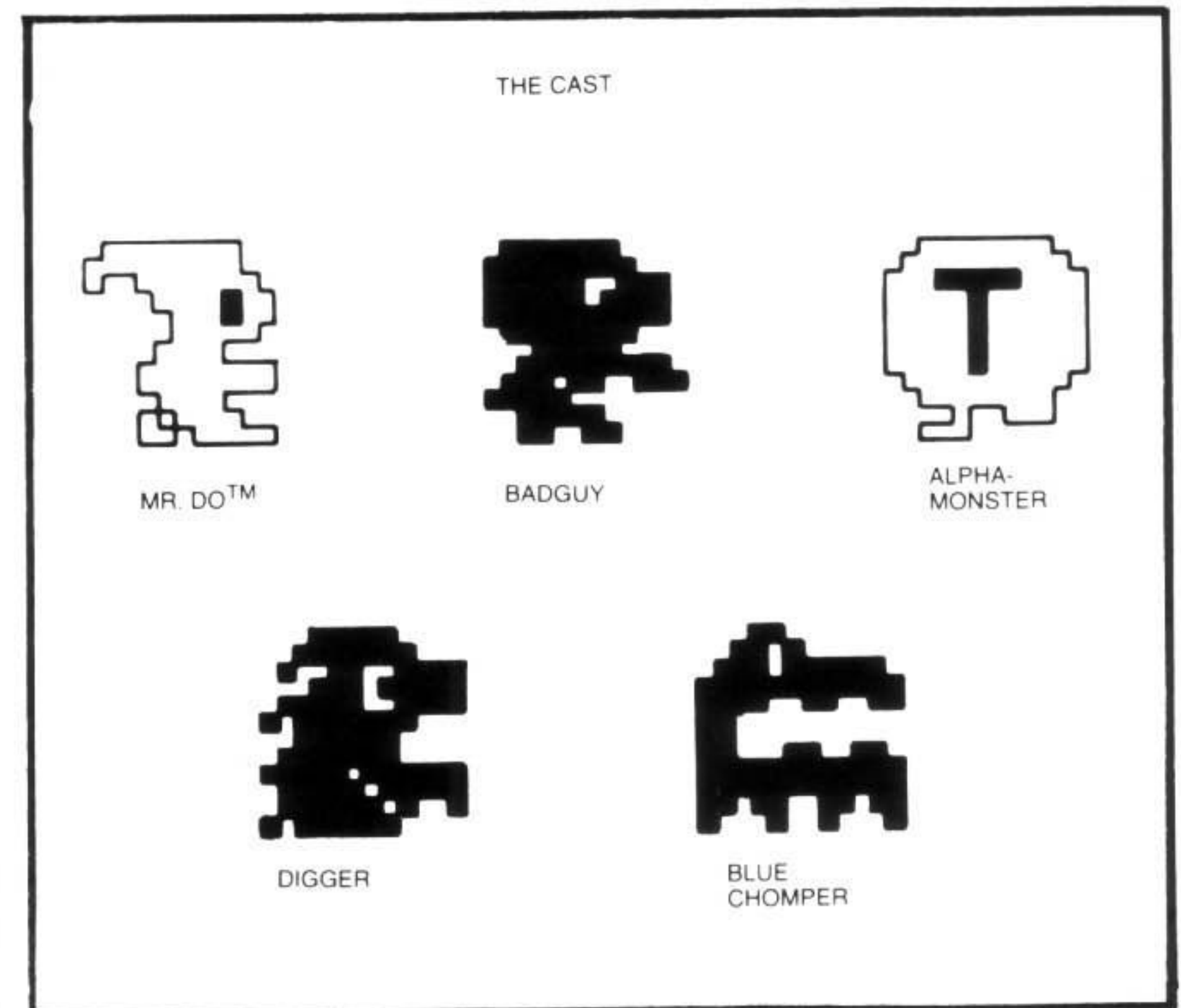


SPIELBESCHREIBUNG

Führe Mr. Do™ durch den Obstgarten, damit er seine Kirsche pflücken kann, bevor die Badguys ihn erwischen können. Schnell! Mähe einen Pfad frei zu den Kirschen und fang' an zu pflücken!

Aber paß' auf – jetzt kommt ein Badguy! Wirf' Deinen Zauberball, um ihn zu vernichten. Aber es kommen noch mehr Badguys – lauf', bis Du Deinen Zauberball wieder hast.

Aber Du bist nicht ganz wehrlos. Du kannst Äpfel nach den Badguys werfen, um sie aufzuhalten. Nun lauf' in die Bildschirmmitte, um den Schatz zu finden. Obgleich die Badguys ein paar Sekunden lang stehenbleiben, kommen jetzt drei Blue Chomper und ein Alphamonster an. Aber halte sie von Mr. Do™ weg. Vernichte alle fünf Alphamonsters, um E-X-T-R-A zu bilden und einen Bonus-Mr. Do™ zu gewinnen!



VORBEREITUNG ZUM SPIEL

ACHTE STETS DARAUF, DAß DIE CONSOLE AUSGESCHALTET IST – AUF "OFF" BEIM EIN/AUS-SCHALTER –, BEVOR DU EINE CASSETTE AUSWECHSELST!

Spielwahl

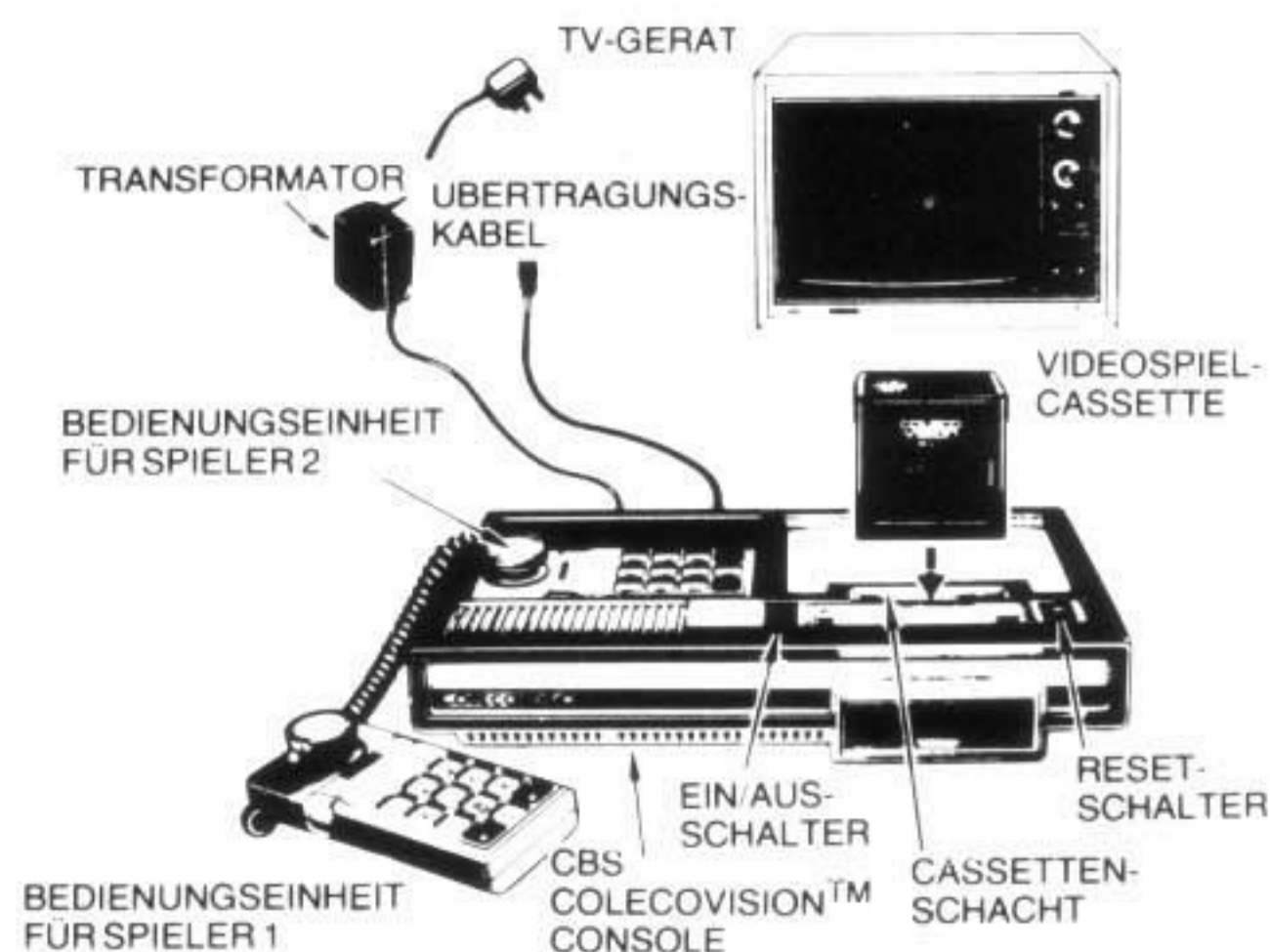
Drücke den "RESET"-Schalter, und das Titelbild von Mr. Do™ erscheint auf Deinem Bildschirm. Warte, bis die Spielwahl-Tabelle erscheint. Sie zeigt eine Liste von Spielen, von 1-8.

Skill 1 ist die leichteste Version, für Anfänger

Skill 2 ist schneller, aber nicht ganz so schwierig wie in der Spielhalle

Skill 3 ist schon fast so wie in der Spielhalle

Skill 4 hat eine größere Herausforderung als das Arcade-Spiel



Selezionate la opzione di gioco scelta premendo il tasto con il numero corrispondente su uno qualsiasi dei comandi.

Wählen Sie ein Spiel durch Druck auf den entsprechenden Knopf der Tastatur auf einer Bedienungseinheit.

1 Spieler

Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1.

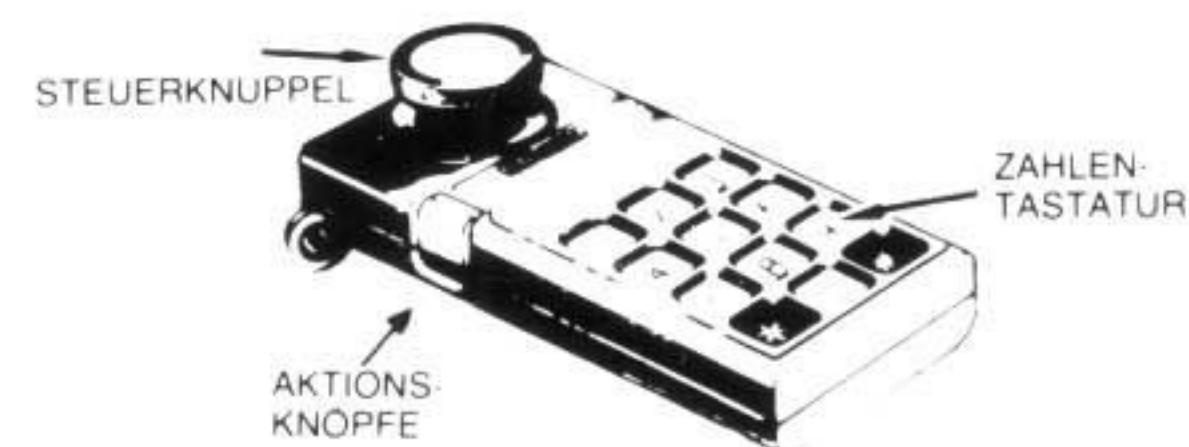
2 Spieler

Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1, Spieler 2 aus Fach 2. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Spieler 1 beginnt und er ist dran, bis sein Mr. Do™ vernichtet wurde.

Pause

Drücke ★ für eine Pause während eines Spieles. Drücke ★ nochmal, um das Spiel fortzusetzen. Nachdem das Spielbild wieder erscheint, hast Du nur kurze Zeit, die Spielszene anzuschauen, bevor das Spiel weitergeht.

GEBRAUCH DER BEDIENUNGSEINHEITEN



- 1. Zahlentastatur:** Mit den Knöpfen 1-8 kannst Du Dein Spiel vorher auswählen. Drücke ★ nach einem Spiel, um das gleiche Spiel zu wiederholen. Drücke # damit die Spielwahl-Tabelle erscheint und Du ein neues Spiel wählen kannst.
- 2. Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels nach rechts oder links, oben oder unten, bewegt sich Mr. Do™ in die entsprechende Richtung.
- 3. Aktionsknöpfe:** Durch drücken einer der beiden Aktionsknöpfe wirft Mr. Do™ seinen Zauberball. Aber Mr. Do™ muß einen Gegner **anschauen**, um ihn so auszuschalten.

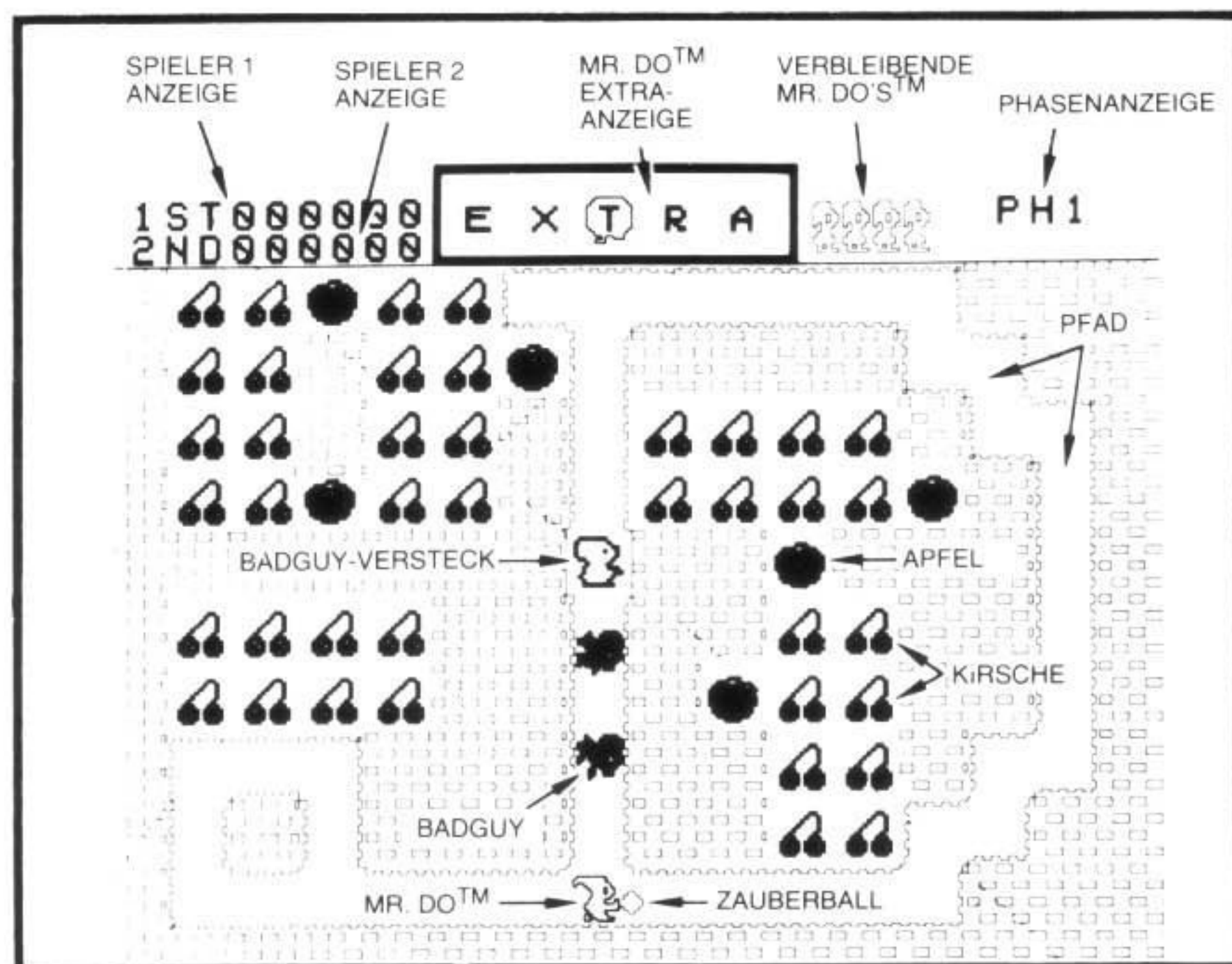
SO WIRD GESPIELT

Erntezeit!

Mr. Do™ beginnt in der Mitte unten im Obstgarten und will seine Kirschen ernten. Benutze Deinen Steuerknüppel, um ihn zu einer Reihe reifen, roten Kirschen zu führen. Mr. Do™ mäht gleichzeitig einen Pfad frei! Aber paß' auf: die gemähten Pfade lassen den Weg auch für seine Feinde frei.

Jetzt kommen die Badguys

Bald nachdem das Spiel angefangen hat, erscheinen böse Badguys am Badguy-Versteck und gehen auf die Jagd nach Mr. Do™. Sie können nicht mähen, aber sie können Mr. Do™ auf den freien Pfaden folgen. Laß' sie nicht zu nahe kommen! Wenn ein Badguy Mr. Do™ berührt, wird Mr. Do™ vernichtet.

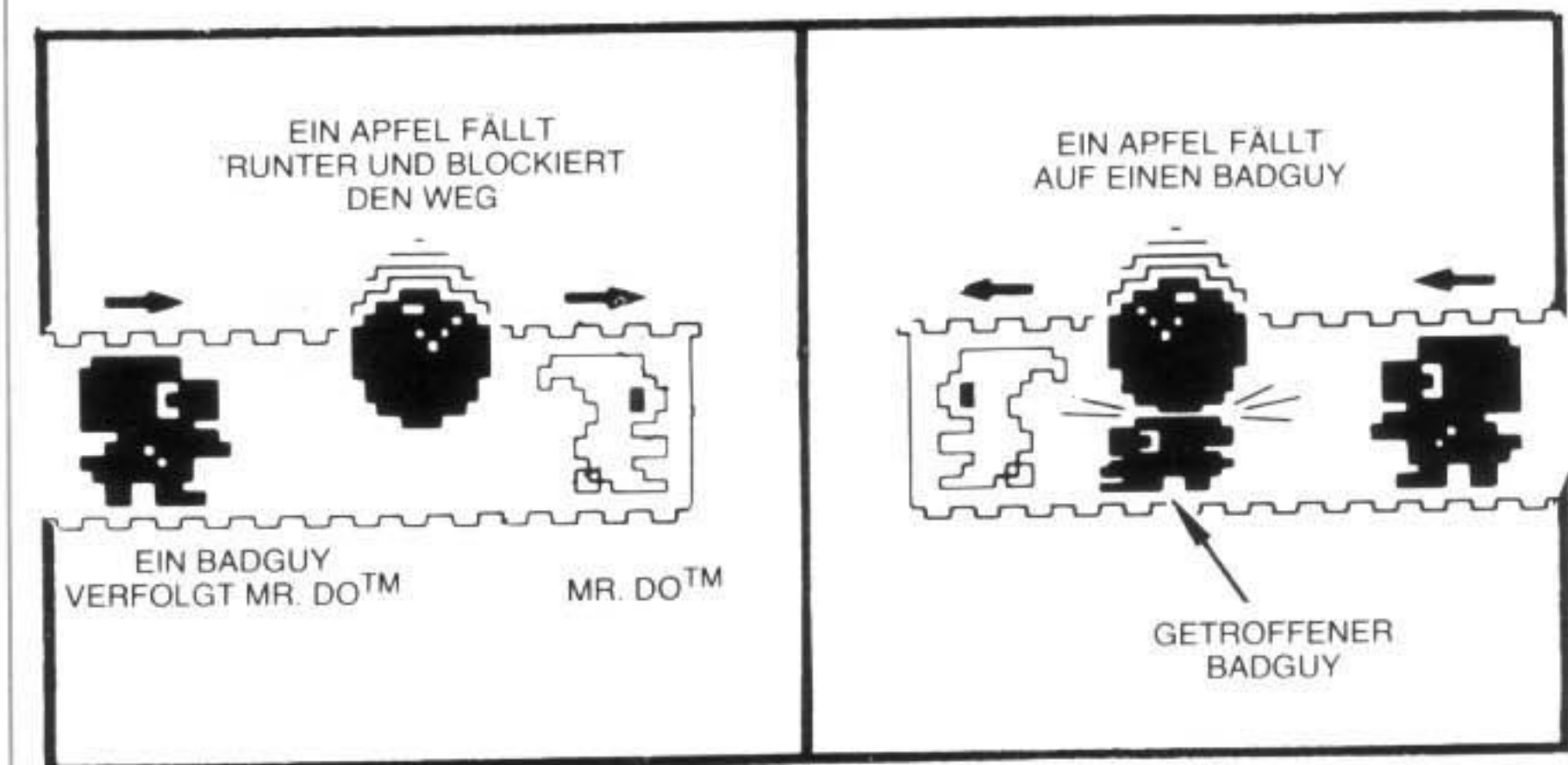


Mr. Do™ schlägt zurück

Wenn ein Badguy zu nahe kommt, kann Mr. Do™ zurückschlagen, indem er seinen Zauberball wirft. Benutze den Steuerknüppel, um Mr. Do™ zu seinen Gegnern zu steuern. Dann drücke einen der Aktionsknöpfe, um den Zauberball zu werfen. Paf! Der Badguy ist ausgeschaltet, und Du bekommst Punkte. Aber sei vorsichtig. Mr. Do™ muß seinen Zauberball zurückbekommen, bevor er ihn nochmals werfen kann. Manchmal bekommt er ihn schnell zurück, aber manchmal dauert es eine Weile.

Wie gefallen Dir die Äpfel?

Mr. Do™ kann einen – oder sogar mehr als einen – Badguy mit einem Apfel treffen. Mäh' einen Pfad an jeder Seite eines Apfels frei, aber nicht direkt darunter. Dann lauf' unter den Apfel hinweg und geh' ein Stück weiter. Der Apfel fällt hinter Dir 'runter und hält Deine Verfolger zurück. Dreh' Dich jetzt um und stoß' den Apfel auf die Verfolger. Je mehr Badguys Du ausschaltest, desto mehr Punkte bekommst Du!



Ein Apfel pro Tag...

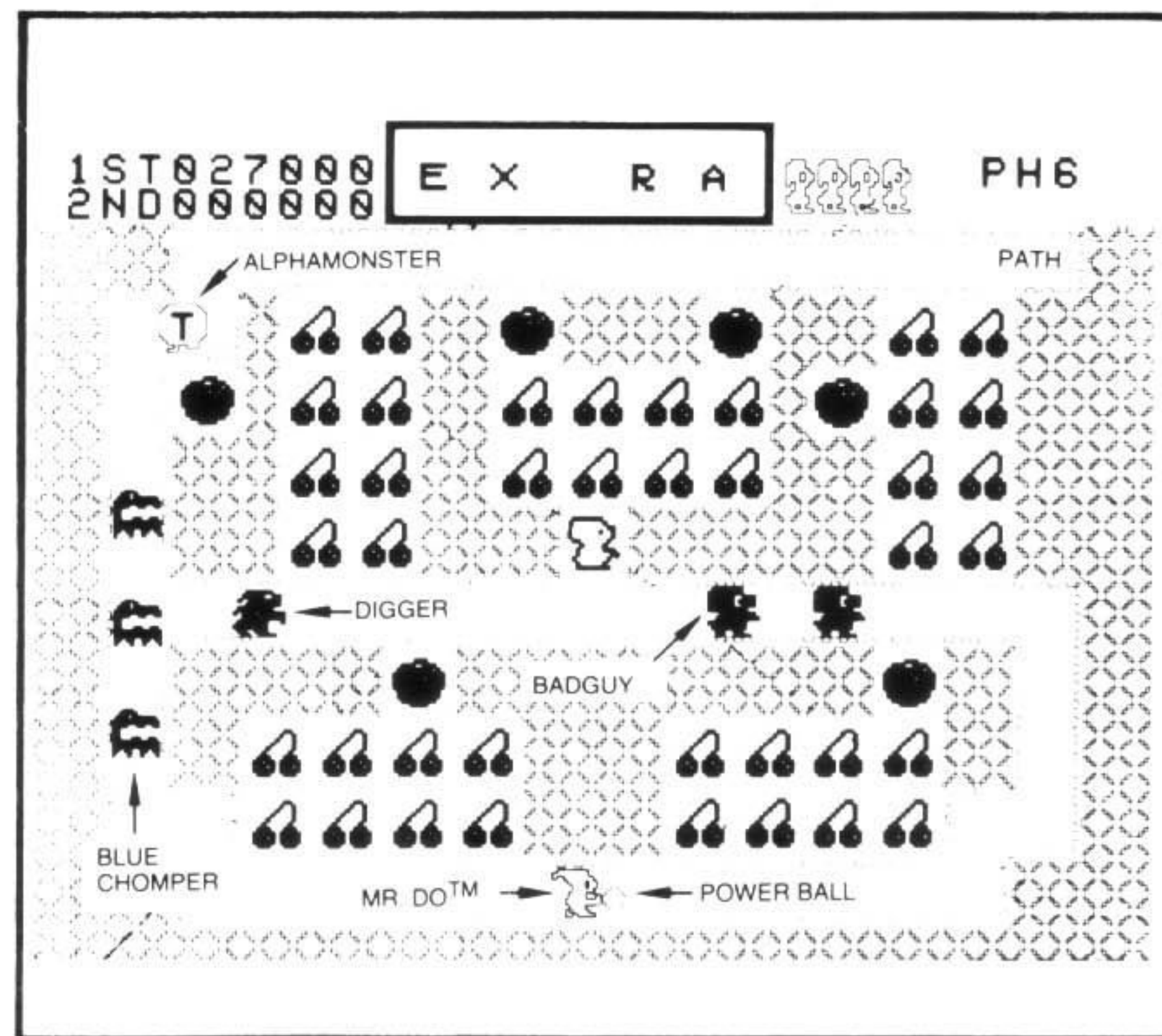
Aufgepaßt! Du kannst einen Pfad bis direkt unter einem Apfel mähen, dann bleib' stehen. Wenn Du zur Seite gehst, fällt der Apfel auf einen Verfolger, der darunter steht. Aber Vorsicht: wenn ein Apfel auf Mr. Do™ fällt, kann er vernichtet werden. Triff' den Apfel mit dem Zauberball oder geh' ihm aus dem Wege.

Graben

Badguys sind gar nicht so wehrlos. Sie können sich in Diggers verwandeln, wenn sie schnell an Mr. Do™ herankommen wollen. Paß' auf den Digger auf, während er durch das Gras gräbt. Wenn er zu nahe kommt, wirf' den Zauberball oder einen Apfel nach ihm. Aber Du bist nur vorübergehend sicher!

Ein Schatz am richtigen Platz

Nachdem alle Badguys das Badguy-Versteck verlassen haben, erscheint dort ein Schatz. Laufe dorthin und hol' Dir den Schatz. Du bekommst Bonus-Punkte. Und Deine Verfolger sind machtlos für ein paar Sekunden. Jetzt hast Du eine Chance, mit Deinem Zauberball zu treffen!



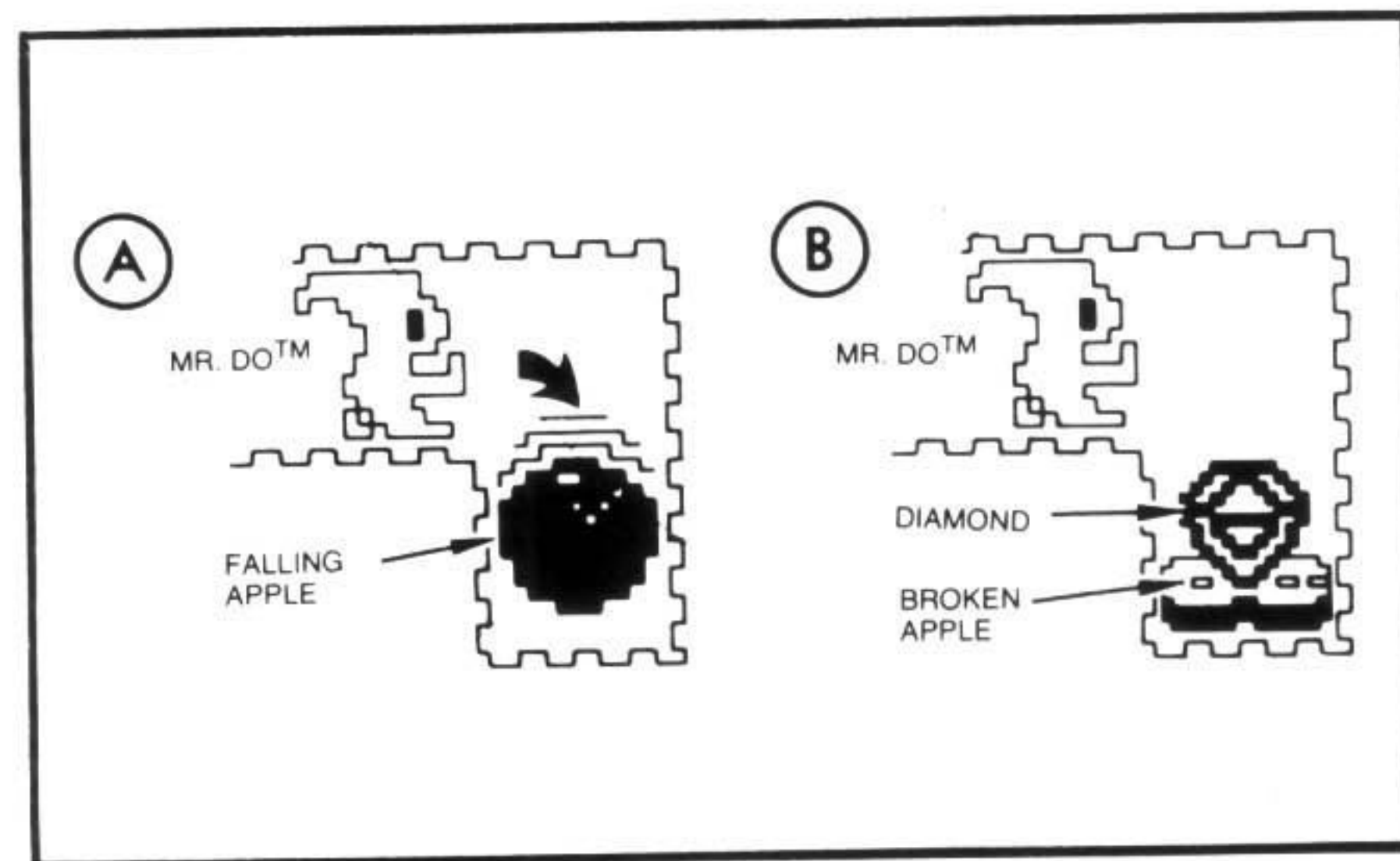
E-X-T-R-A

Wenn Deine Punktzahl genau durch 10.000 dividierbar ist und ein Alphamonster über einer weißen Buchstabe in der Mr. Do™-EXTRA Anzeige steht, schlüpft das Alphamonster 'raus und läuft die Pfade entlang. Triff' es mit einem Zauberball oder einem Apfel, um den Buchstaben auf seiner Brust zu bekommen. Jedesmal wenn Du einen Schatz bekommen hast und das Alphamonster über einer Buchstabe in der Mr. Do™-EXTRA-Anzeige steht, kommen drei Blue Chomper und das Alphamonster in den Obstgarten. Aber sei vorsichtig! Wenn einer von ihnen Mr. Do™ berührt, wird Mr. Do™ vernichtet.

Triff' einen Blue Chomper mit einem Zauberball oder einem Apfel, um ihn auszuschalten. Aber wenn Du das Alphamonster zuerst triffst, werden alle drei Blue Chomper plus das Alphamonster ausgeschaltet. Wenn Du E-X-T-R-A bildest, bekommst Du einen Bonus-Mr. Do™.

Mr. Do™ liebt Diamanten

Manchmal befindet sich ein ganz besonderer Schatz im Obstgarten – ein funkelnder Diamant. Er kann immer da erscheinen, wo ein Apfel zerschmettert. Wenn Du Mr. Do™ über den Diamanten führst, bekommst Du 10.000 Punkte und kommst in den nächsten Obstgarten.



Verlassen eines Obstgartens

Es gibt 4 Möglichkeiten, einen Obstgarten zu verlassen und in den nächsten zu gehen:

1. Pflücke alle Kirschen im Obstgarten.
2. Schalte alle Badguys und Diggers im Obstgarten aus.
3. Vernichte alle Alphamonsters, um E-X-T-R-A zu bilden.
4. Hole den Diamanten.

Wenn Du eine von diesen 4 Aufgaben erfüllt hast, kommst Du in einen neuen Obstgarten, wo Du noch mehr Punkte gewinnen kannst.

Neubeginn

Das Abenteuer ist zu Ende, wenn alle Deine Mr. Do's™ vernichtet wurden. Drücke ★, um das gleiche Spiel zu wiederholen. Drücke #, damit die Spielwahl-Tabelle erscheint und Du ein neues Spiel wählen kannst. Der "RESET"-Schalter an der Console löscht alle Eingaben aus dem Computer. Er kann auch bei einer Fehlfunktion betätigt werden.

PUNKTE

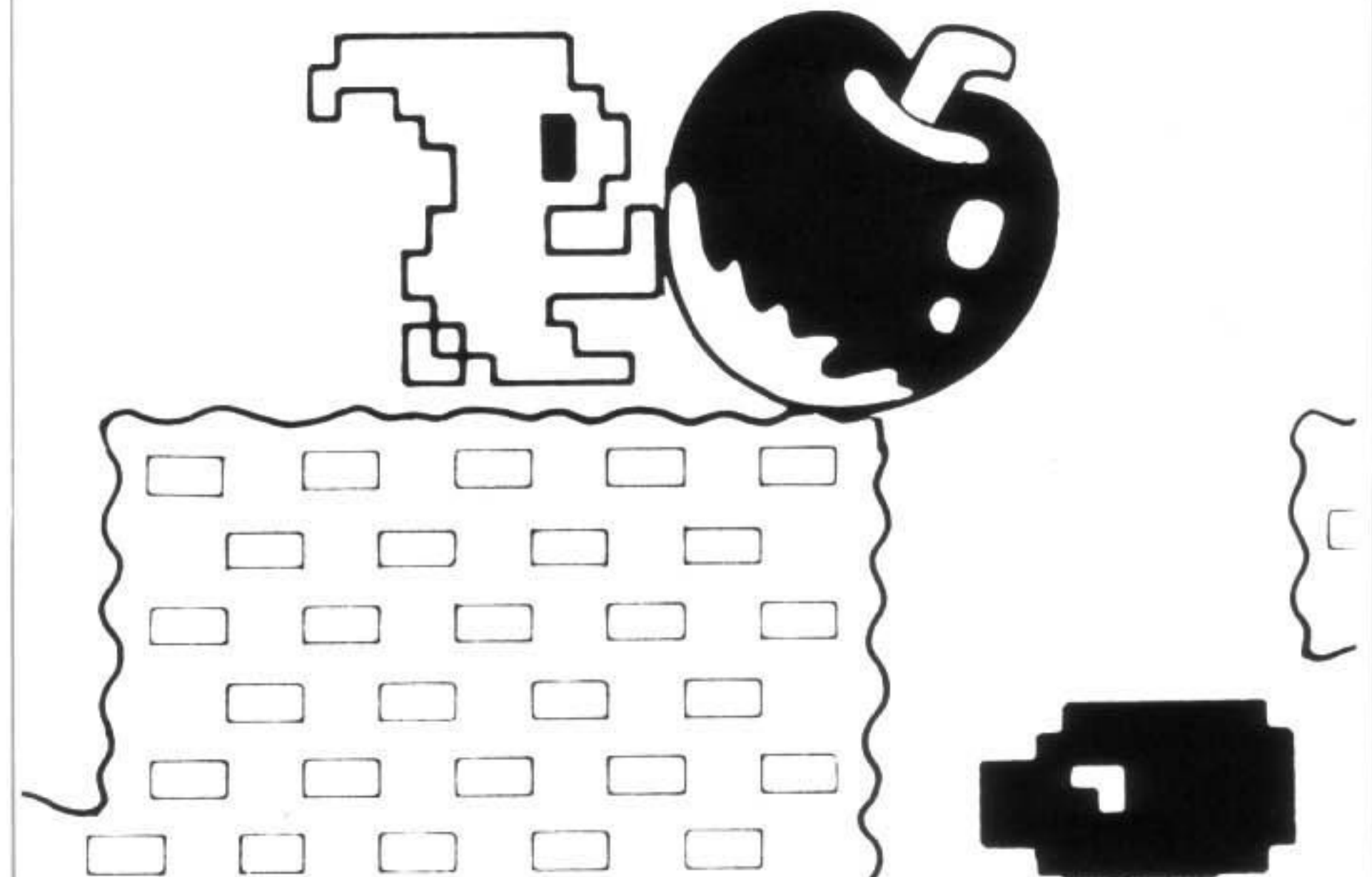
Aufgabe erfüllt	Punkte
Jede geerntete Kirsche	50
8 zusammenhängende Kirschen nacheinander	je 50 plus 500 Bonus-Punkte
Schatz geholt	500 (plus 500 x Phasenzahl)
Diamanten geholt	10.000
Feind durch Zauberball getroffen	500
Ein Feind durch einen Apfel ausgeschaltet	1.000
Zwei Feinde durch einen Apfel ausgeschaltet	2.000
Mehr als zwei Feinde ausgeschaltet	2.000 (plus 2.000 für jeden zusätzlichen Feind)

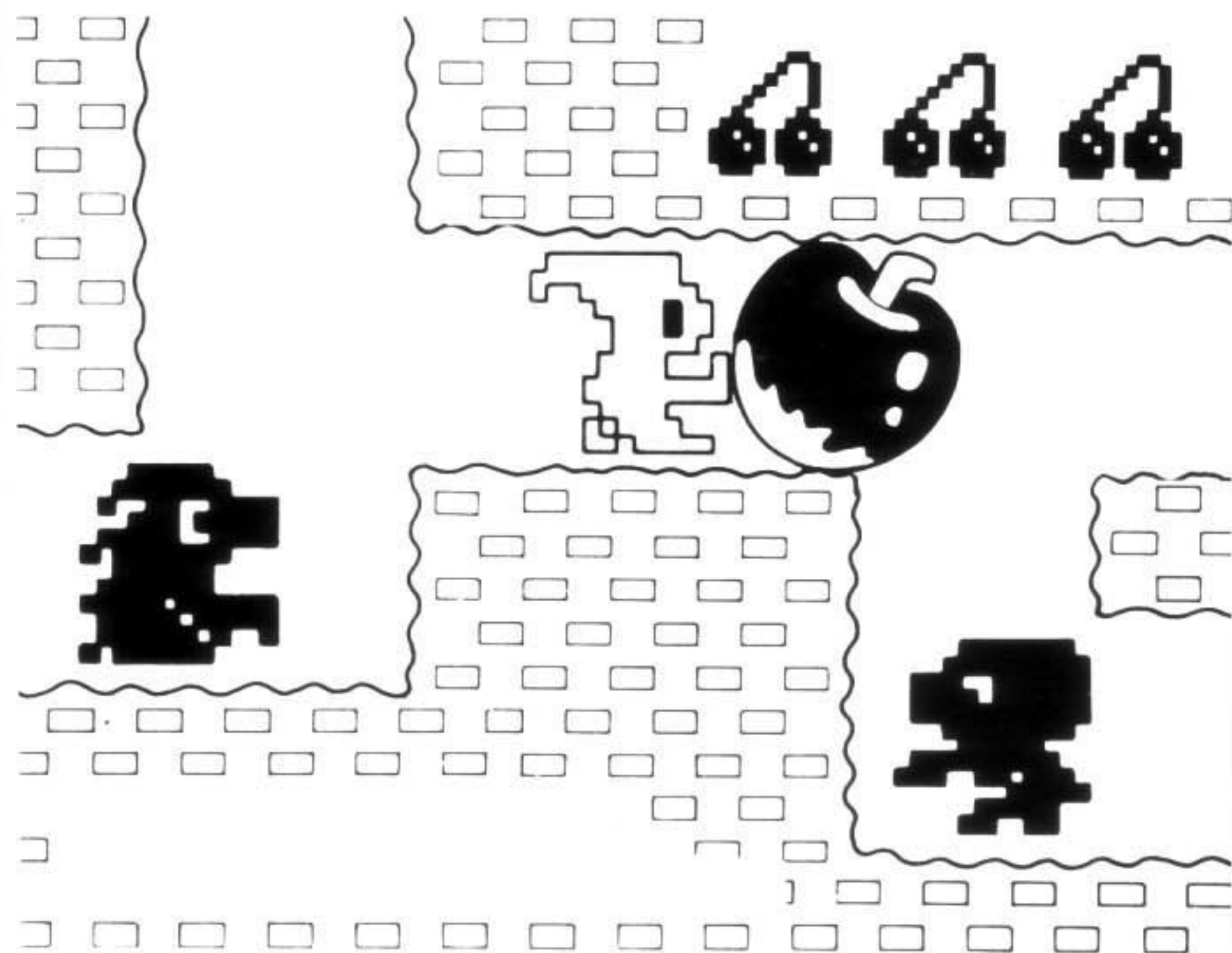
Wenn Du ein Alphamonster mit dem Zauberball triffst, bekommst Du 500 Punkte. Wenn Du es aber mit einem Apfel triffst, bekommst Du 1.000 Punkte. Wenn das Alphamonster vernichtet wird, während Blue Chompers auf dem Bildschirm sind, verschwinden diese auch, und Du bekommst 500 Punkte pro Chomper. Wenn Du einen Blue Chomper mit einem Apfel triffst, bekommst Du 1.000 Punkte.

Am Anfang hat jeder Spieler fünf Mr. Do's™ in Skill 1-Spielen und drei Mr. Do's™ in allen anderen Spielen. Ein Spieler bekommt einen Bonus-Mr. Do™ für jedes vollständige E-X-T-R-A.

SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um Mr. Do™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichsten Techniken aus – und viel Spaß.



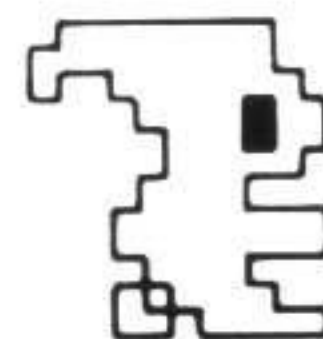


LE JEU

Guidez Mr. Do alors qu'il essaie de cueillir les fruits de son verger avant que les méchants Badguys puissent l'attraper. Vite, faites-vous un chemin jusqu'aux cerises et commencez à cueillir. Mais faites attention – ici vient un Badguy. Jetez votre balle pour l'écraser. Mais il y en a encore, continuez à courir jusqu'à ce que votre balle vous revienne.

Vous n'êtes pas entièrement sans défense. Vous pouvez pousser les pommes sur les Badguys afin d'arrêter leur poursuite. Maintenant dirigez vous vers le centre de l'écran et prenez votre récompense. Même si les Badguys s'immobilisent pour quelques secondes, trois Blue Chompers et un Alphamonster entrent en scène. Ne les laissez pas approcher Mr. Do. Eliminez les cinq Alphamonsters en épelant E-X-T-R-A, et gagnez un Mr. Do™ supplémentaire.

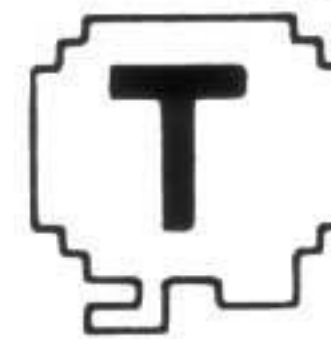
THE CAST



MR. DO™



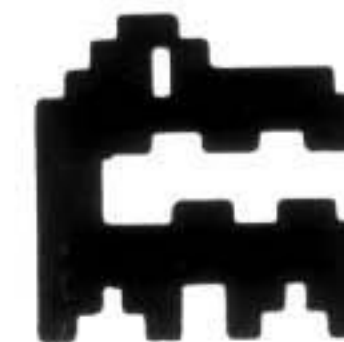
BADGUY



ALPHA-MONSTER



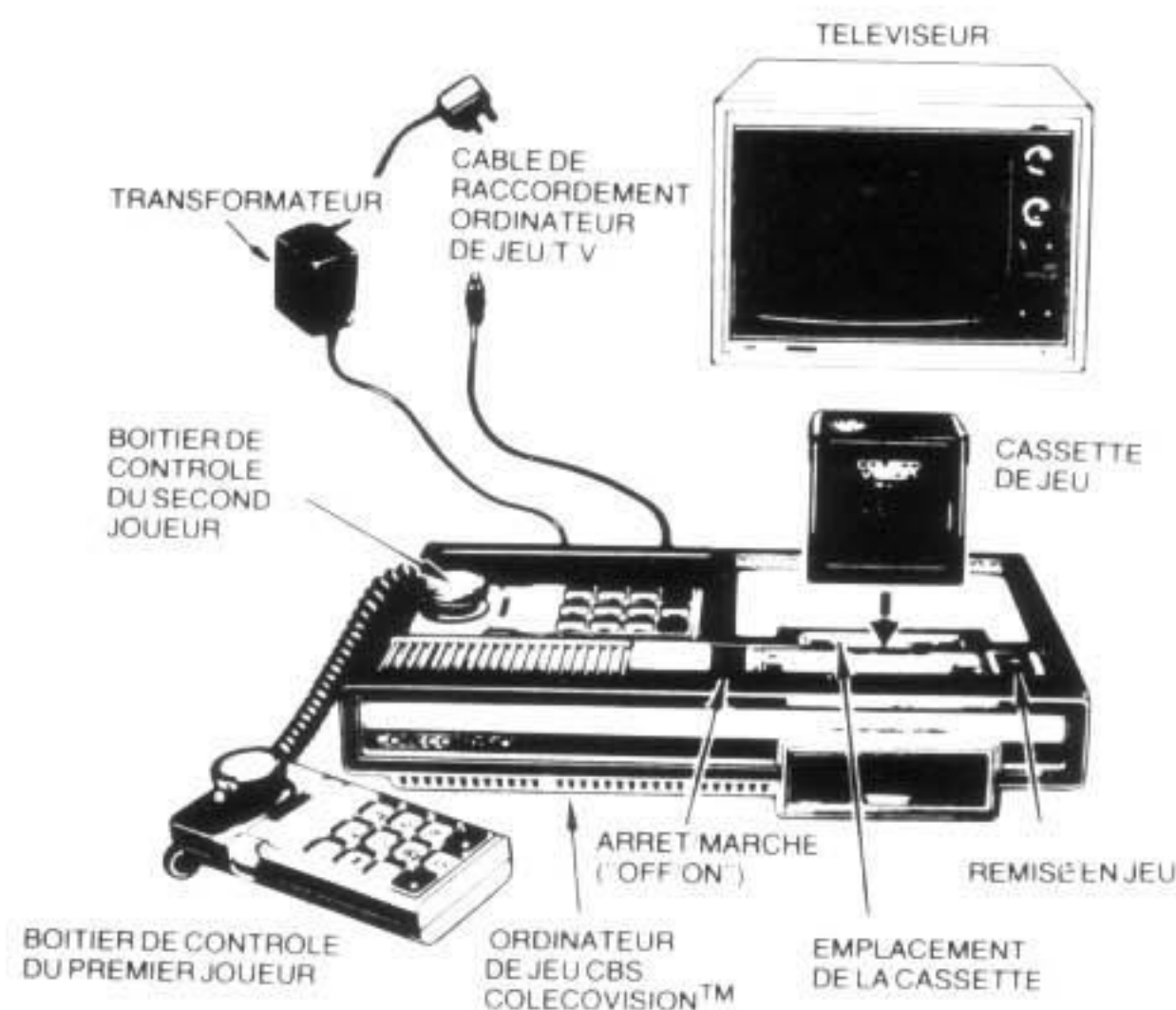
DIGGER



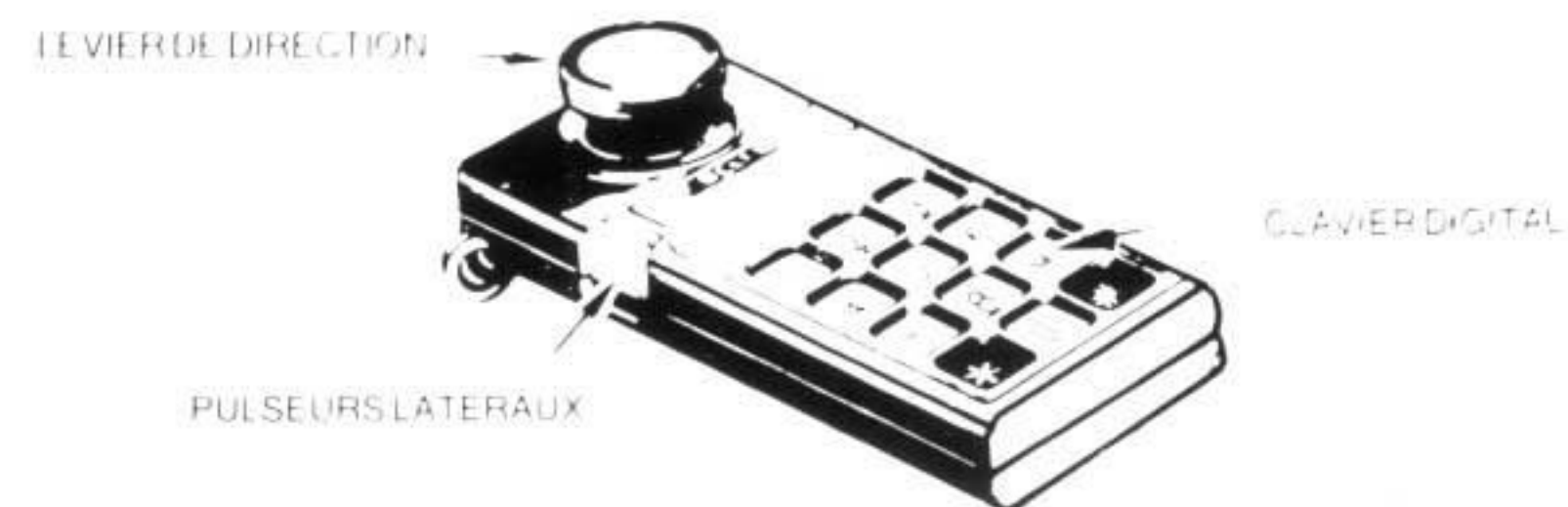
BLUE CHOMPER

COMMENT INSTALLER VOTRE ORDINATEUR DE JEU

- Assurez-vous que l'ordinateur CBS Colecovision est branché sur le téléviseur et sur le transformateur. Puis branchez le transformateur sur le secteur.
- Pour jouer seul, branchez le boîtier de commande dans la prise n° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs, utilisez les deux boîtiers de commande.
- Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS Colecovision est éteint ("O") avant d'introduire ou d'enlever une cassette. Poussez le bouton marche/arrêt ("I/O") sur marche ("I") après avoir introduit la cassette.



COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE COMMANDE



REMARQUE: Pour jouer seul, utilisez le boîtier de commande branché sur la prise n° 1. Pour deux joueurs, le second joueur utilise le boîtier de commande branché sur la prise n° 2.

Comment utiliser les touches de votre clavier et le levier de directions?

- 1. Clavier digital:** les touches du clavier 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur ★ après la partie, vous reprogrammez le même niveau de difficulté, en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau de difficulté.
- 2. Levier de direction:** poussez le levier dans une des 4 directions (haut, bas, gauche ou droite) et Mr. Do™ ira dans la direction choisie.
- 3. Pulseurs latéraux:** appuyez sur l'un des pulseurs latéraux pour que Mr. Do™ lance ses balles. Mr. Do™ doit se trouver en face de son opposant pour l'éliminer.

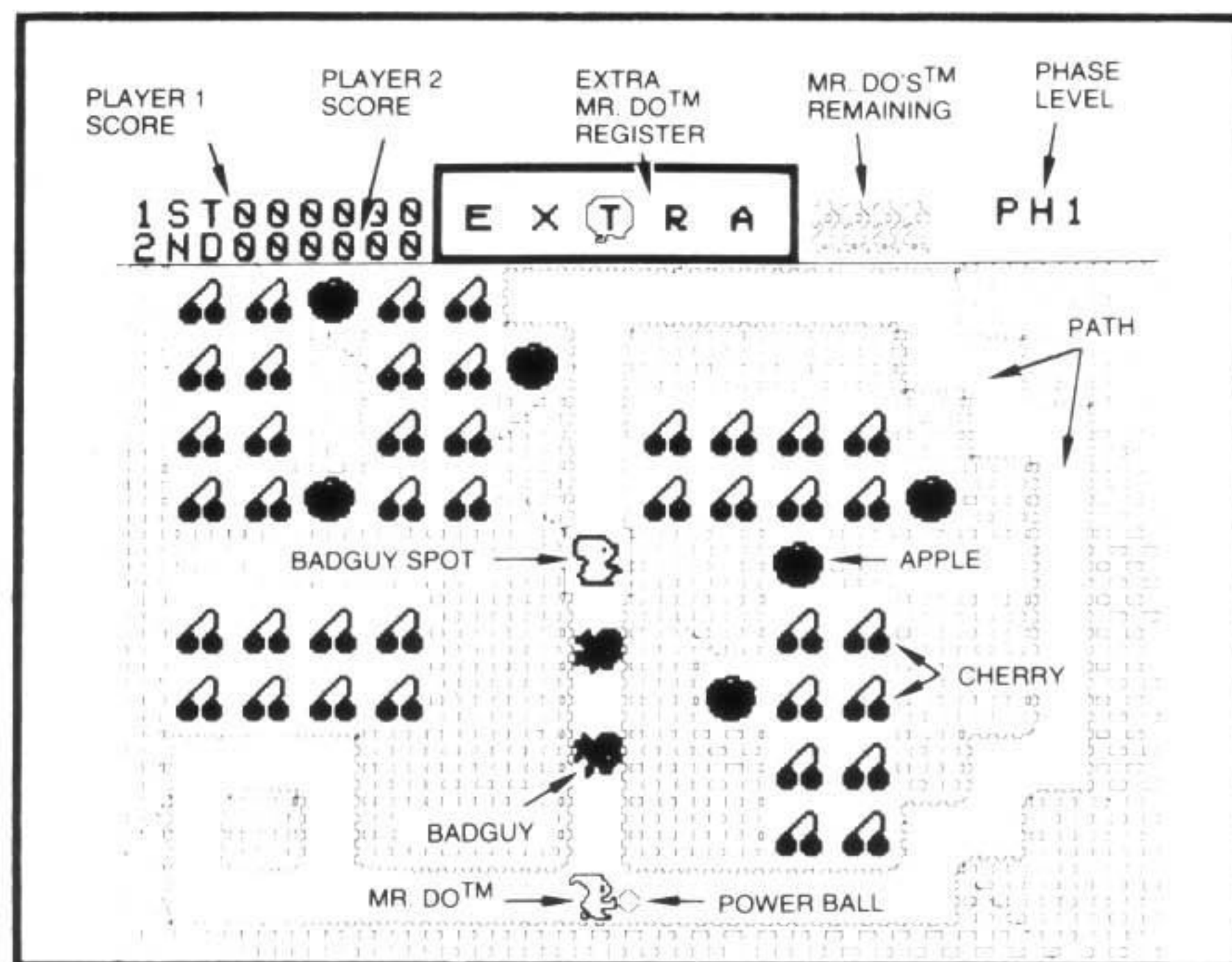
COMMENT JOUER

Le temps de la cueillette

Mr. Do™ commence au bas de l'écran, prêt pour la cueillette de ces cerisiers. Employez le levier de direction pour le diriger vers une rangée de cerises mûres. Mr. Do™ tond là où il passe. Mais faites attention: le chemin tondu laisse le passage aux ennuis.

Voilà qu'arrivent les Badguys

Peu après le début de jeu, de méchants Badguys apparaissent et chassent Mr. Do™. Ils ne peuvent tondre mais emploient le passage tondu par Mr. Do™. Ne les laissez pas l'approcher. Si un Badguy touche Mr. Do™, il est éliminé.

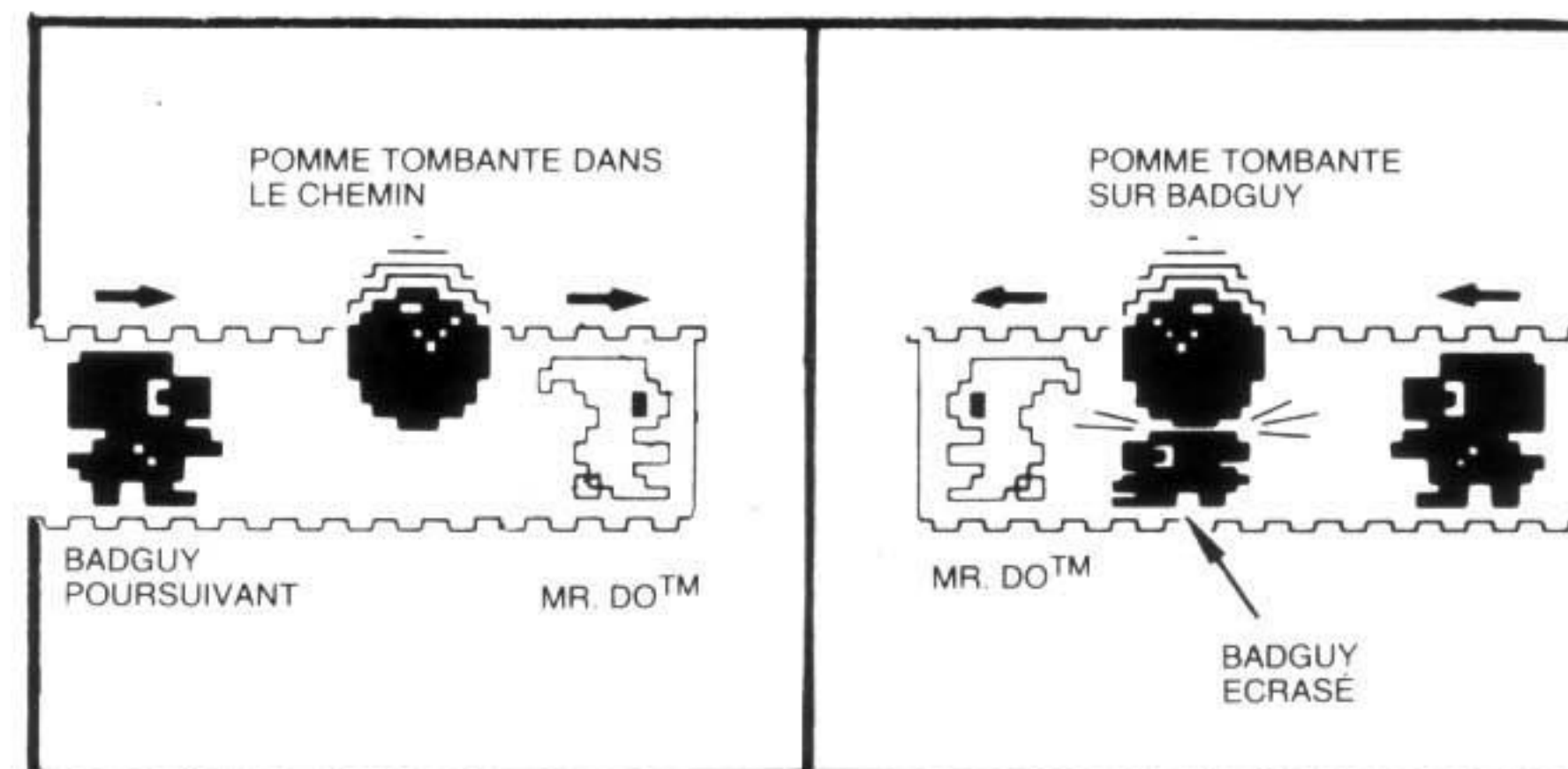


Mr. Do™ réplique

Si un Badguy s'approche trop prêt de lui, Mr. Do™ peut répondre en jetant sa balle. Employez le levier de direction pour tourner Mr. Do™ vers son opposant. Appuyez sur le pulseur latéral pour tirer une balle. BANG! le Badguy est éliminé et vous empochez des points. Mais faites attention. Mr. Do™ doit récupérer sa balle avant de pouvoir la jeter à nouveau. Parfois elle revient vite, mais parfois cela dure plus longtemps.

Aimez-vous les pommes?

Mr. Do™ peut écraser un Badguy ou même plusieurs, avec une pomme. Tondez un chemin de chaque côté de la pomme, mais pas immédiatement en-dessous. Ensuite, passez sous la pomme et avancez un peu. La pomme tombe dans votre chemin et bloque le poursuivant. Maintenant tournez-vous et poussez la pomme sur le Badguy. Au plus de Badguy vous écrasez, plus de points vous gagnerez.



Une pomme chaque jour

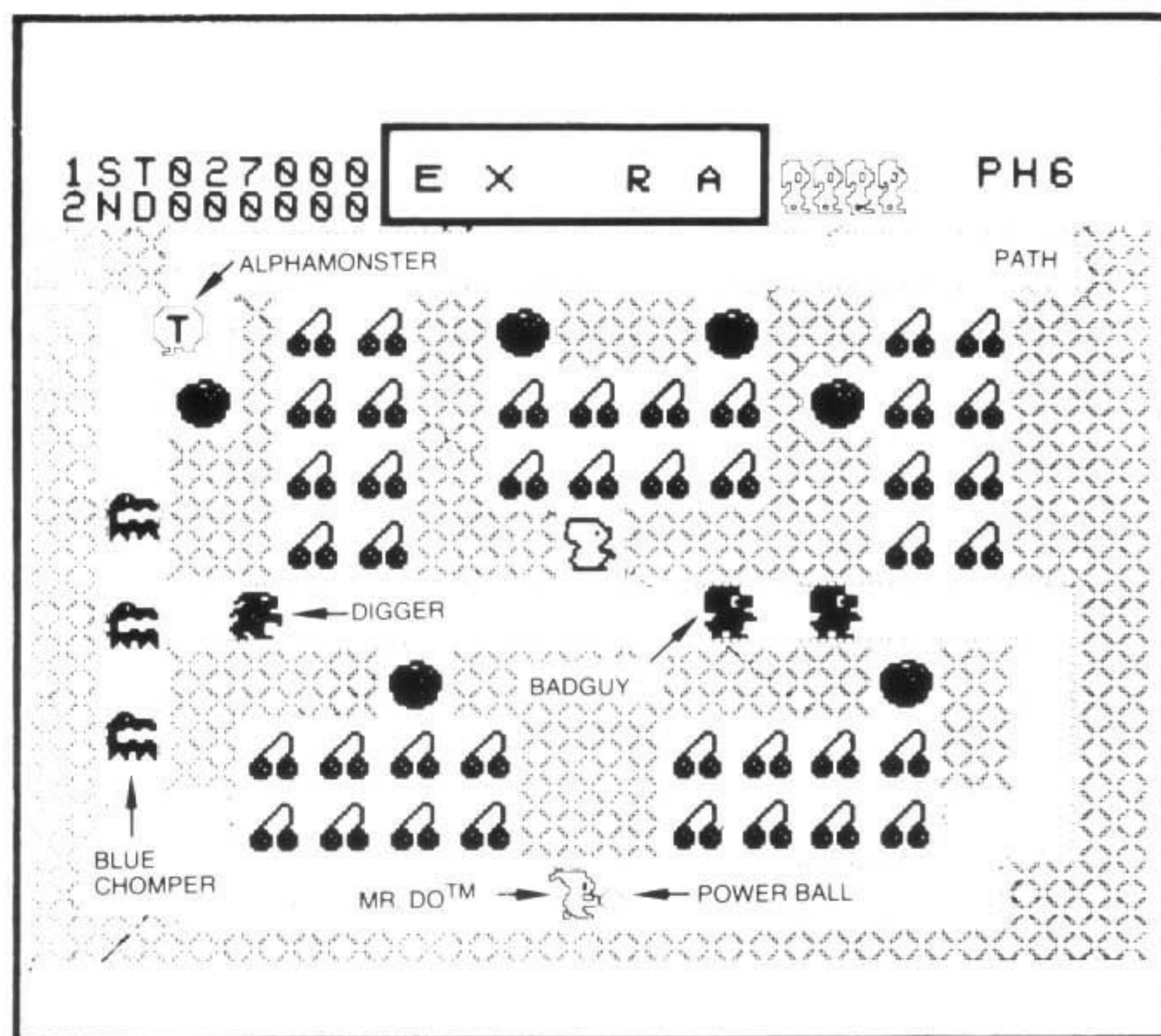
Soyez intelligent. Vous pouvez tondre un chemin jusqu'à une pomme ou immédiatement en-dessous. Arrêtez. En bougeant de chaque côté, la pomme tombe sur un poursuivant sur son chemin. Mais faites attention: si une pomme tombe sur Mr. Do™, il peut être éliminé. Touchez-la avec une balle, ou dégagez le chemin.

Ils creusent

Les Badguys ne sont pas sans défense. Ils peuvent se transformer en terrassiers, pressés d'attraper Mr. Do™. Attention au changement. Tenez le terrassier à l'oeil, alors qu'il creuse à travers la pelouse. S'il s'approche trop prêt, jetez-lui une balle ou une pomme. Vous n'êtes sauvé que pour un moment.

La récompense

Lorsque tous les Badguys ont quitté le refuge, il y apparaît une récompense. Allez-la chercher. Vous recevrez un bonus et vos poursuivants sont immobilisés pour quelques secondes. C'est maintenant qu'il faut récupérer votre balle.

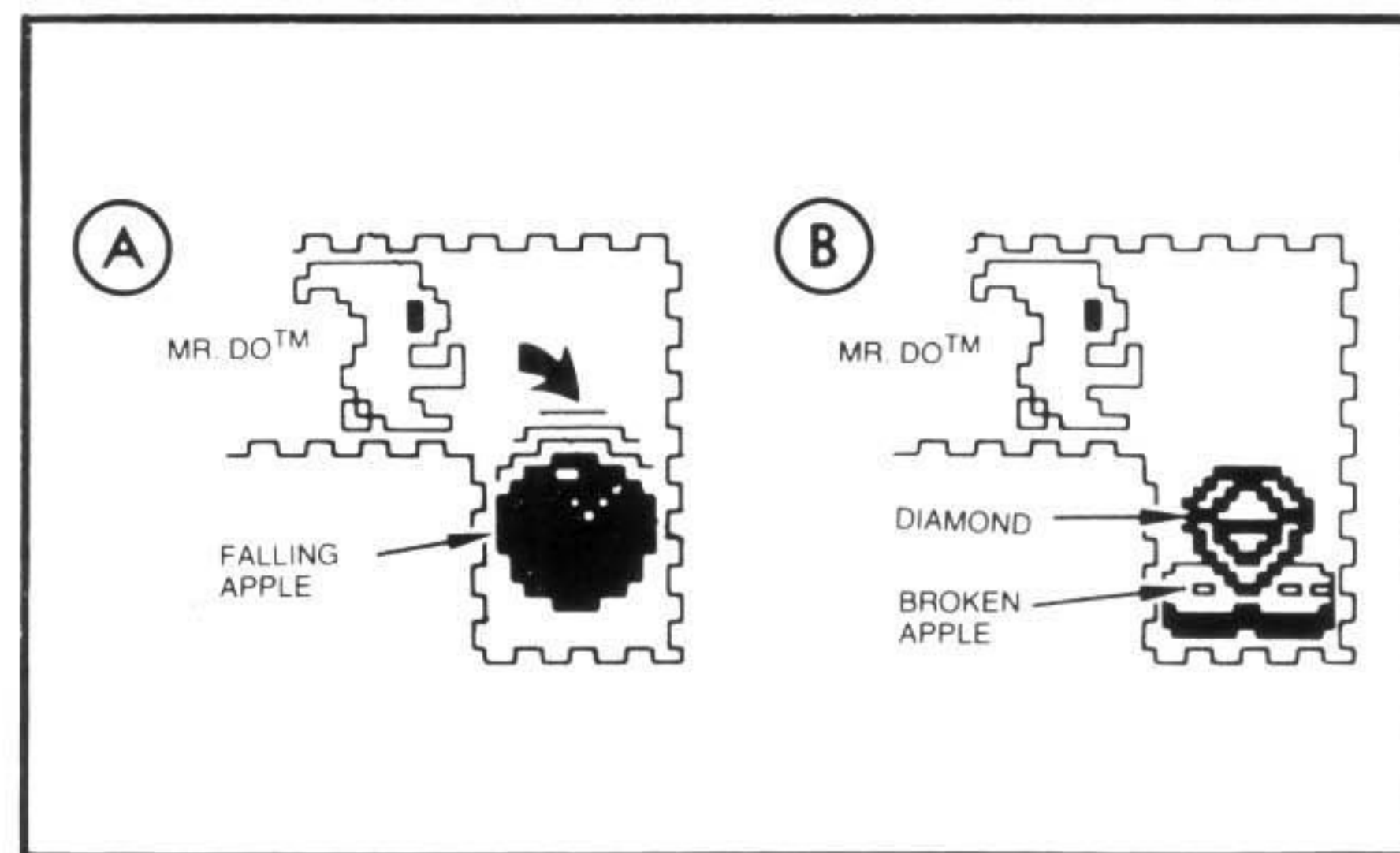


Epeler

Dès que votre score atteint un multiple de 10.000 points et un Alphamonster est sur une lettre blanche dans le registre extra, un Alphamonster s'échappe et se promène dans vos chemins. Touchez-le avec une balle ou écrasez-le avec une pomme pour gagner la lettre sur sa poitrine. Chaque fois que vous touchez une récompense, et que l'Alphamonster est sur une lettre blanche dans le registre extra, trois Blue Chompers et un Alphamonster entrent dans le verger. Faites attention. Si l'un d'eux touche Mr. Do™, il est éliminé. Touchez un Blue Chomper avec une balle ou écrasez-le avec une pomme pour l'éliminer. Mais si vous éliminez l'Alphamonster d'abord, les trois Blue Chompers plus le monstre disparaissent. Si vous épeler E-X-T-R-A, vous gagnez un Mr. Do™ supplémentaire.

Les diamants sont les meilleurs amis de Mr. Do™

Parfois un trésor spécial apparaît dans le verger. C'est un diamant brillant et il peut apparaître là où une pomme s'écrase. Guidez Mr. Do™ au dessus du diamant pour toucher 10.000 points et passez à l'écran suivant.



Compléter l'écran

Il y a quatre façons de compléter un écran et de passer au suivant:

1. cueillir toutes les cerises du verger
2. éliminer tous les Badguys et terrassiers sur l'écran
3. éliminer tous les Alphamonsters en épelant E-X-T-R-A
4. attraper un diamant

En réalisant un de ces quatre points, vous obtenez un nouveau verger et une chance de gagner des points supplémentaires.

Recommencer

L'aventure se termine lorsque tous vos Mr. Do™ seront éliminés. Poussez ★ pour rejouer l'option initiale. Poussez # pour revenir sur l'écran de sélection des options. Le bouton "Reset" sur la console "annule" le jeu en cours. Il peut être employé pour recommencer un nouveau jeu à chaque instant, ou peut être employé au cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

SCORE

Action réalisée	Points gagnés
Chaque cerise cueillie	50
Groupe de 8 cerises successives	50 chaque plus 500 bonus
Récompenses mangées.....	500 (plus 500x nombre de la phase)
Diamant capturé	10000
Ennemi touché par balle	500
Un ennemi écrasé par une pomme	1000
Deux ennemis écrasés par une pomme.....	2000
Plus de deux ennemis écrasés.....	2000 (plus 2000 pour chaque ennemi au-dessus de deux)

Toucher un Alphamonster avec balle: 500 points. Ecraser un Alphamonster avec une pomme: 1000 points. Si un Alphamonster est éliminé alors qu'il y a des Blue Chompers sur l'écran, ils sont également éliminés et vous recevez 500 points pour chaque élimination. Ecraser un Blue Chomper avec une pomme: 1000 points.

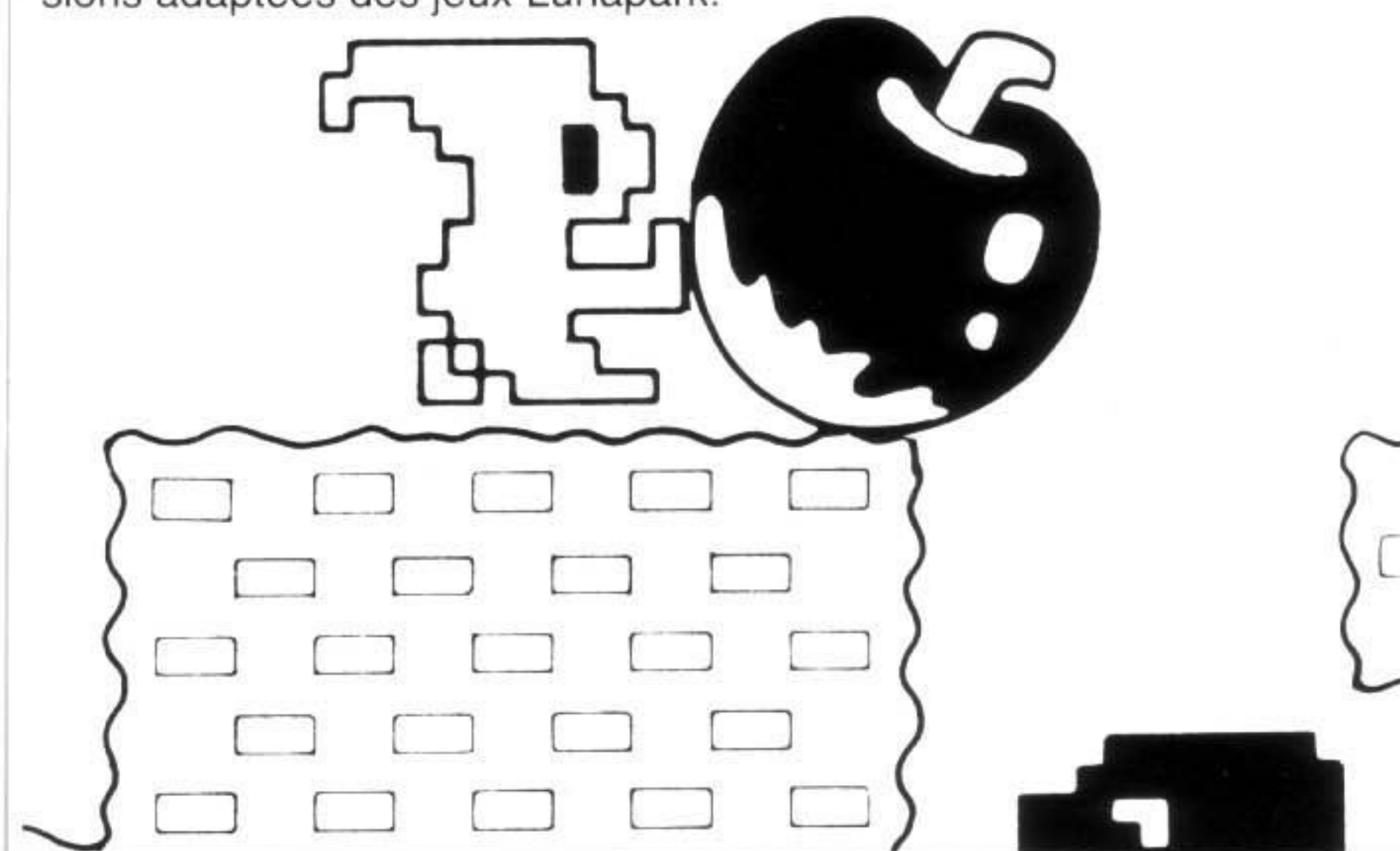
Chaque joueur commence avec cinq Mr. Do™ pour skill 1, et trois Mr. Do™ aux autres niveaux de difficultés. Un Mr. Do™ supplémentaire est obtenu en épelant E-X-T-R-A.

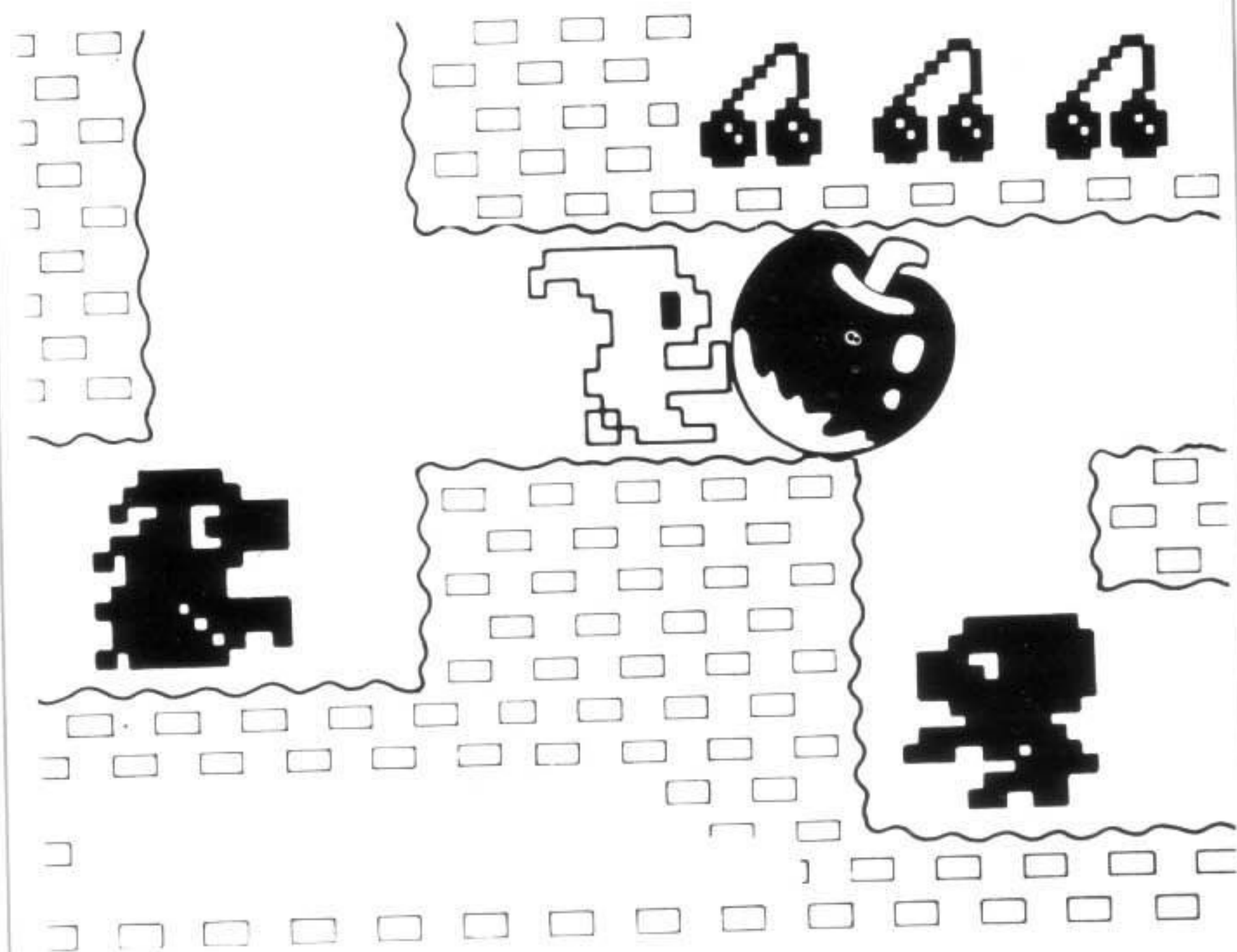
LA JOIE DE LA DECOUVERTE

Ce mode d'emploi vous donne les informations de base pour commencer le jeu Mr. Do™, mais ce n'est que le début. Vous découvrirez un tas d'autres combinaisons qui rendent Mr. Do™ encore plus excitant à jouer. Essayez différentes techniques – et amusez-vous.

Demandez les nouvelles cassettes de jeu CBS ELECTRONICS en différents formats.

Ci-dessous une liste des cassettes disponibles. Ces jeux sont des versions adaptées des jeux Lunapark.



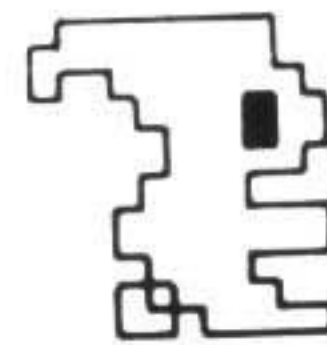


SPELBESCHRIJVING

Help Mr. Do™ bij het binnenhalen van de oogst uit zijn boomgaarden. Maar voorzichtig! Vijanden loeren op hem. Maak een pad naar de kersen en ga plukken. Hou de rondlopende slechteriken op een afstand met de slingerbal. Blijf echter uit de buurt, want het duurt even vóór Mr. Do™ de slingerbal weer terug heeft.

Een ander verdedigingsmiddel tegen de slechteriken zijn de appels. Duw ze boven op hen en verpletter ze. Pak de schat in het midden van het scherm en de slechteriken kunnen zich even niet bewegen, maar er verschijnen wel drie blauwe happers en een Alphamonster op het toneel. Laat ze niet te dicht bij Mr. Do™ komen, want dan pakken ze hem. Vernietig alle vijf de Alphamonsters en spel het woord EXTRA en win een extra Mr. Do™.

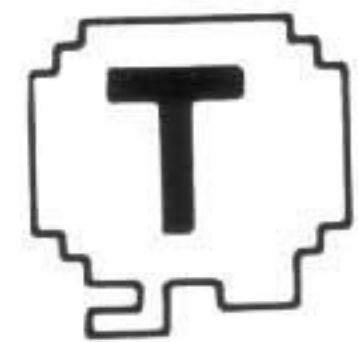
DE ROLLEN



MR. DO™



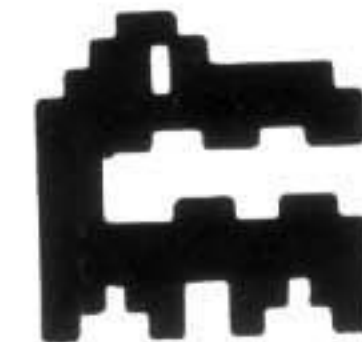
SLECHTERIK



ALPHA-MONSTER

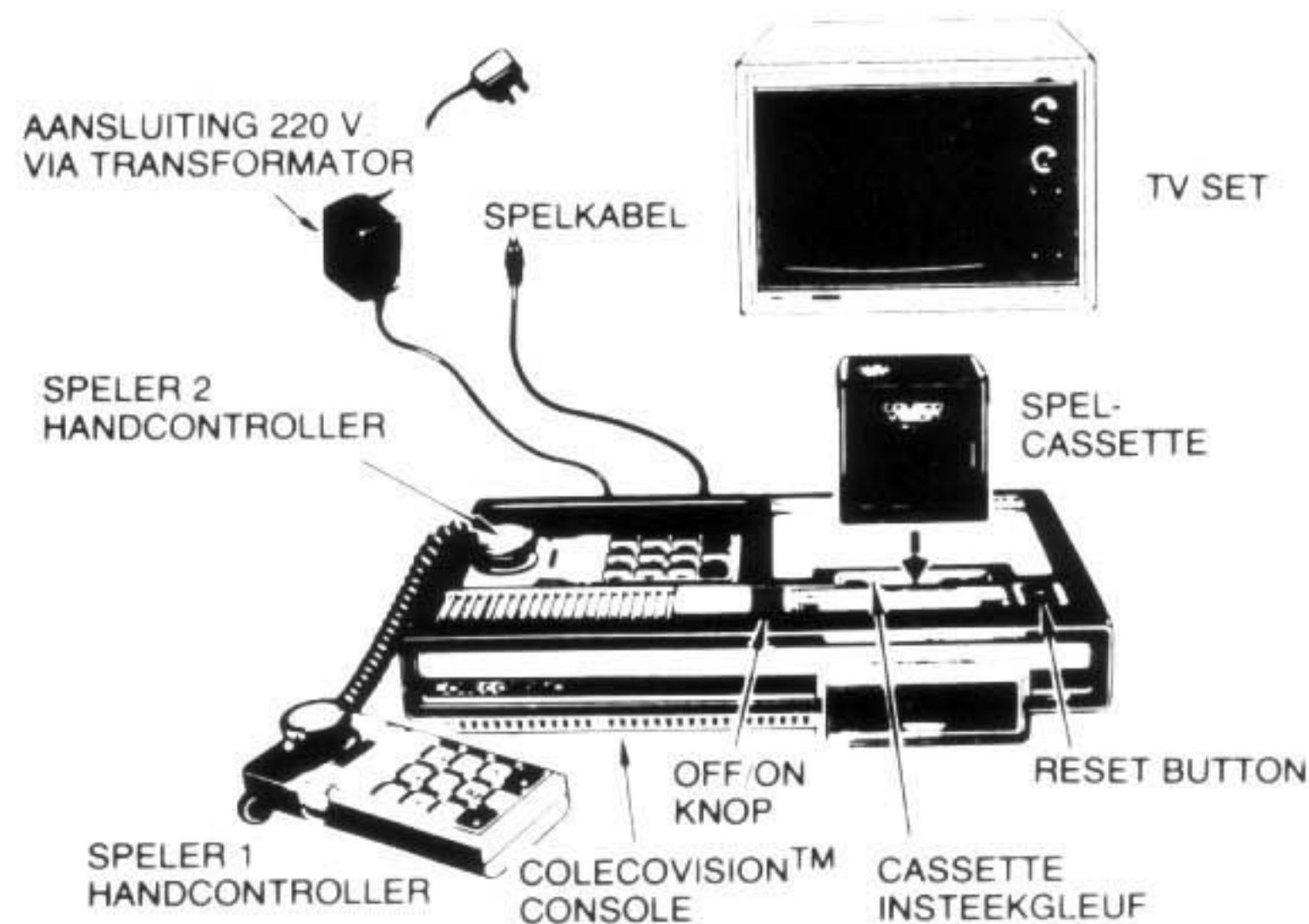


GRAVER



BLAUWE
HAPPER

HET SPEELKLAAR MAKEN



- Sluit Uw COLECOVISION SPELCOMPUTER via de aansluitkabel en de antenneschakeldoos aan op Uw T.V. Steek de stekker van de transformator in een 220 Volt stopcontact.
- T.V. toestel afstemmen op het juiste kanaal eventueel de kanalenkiezer aan de achterzijde van het console omzetten.
- Zet de consoleschakelaar op **ON NADAT** de cassette is ingebracht.
- **ATTENTIE: ZORG ERVOOR DAT DE ON/OFF SCHAKELAAR ALTIJD OP OFF STAAT BIJ HET INBRENGEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE. BIJ NIET SPELEN ALTIJD DE STEKKER UIT HET STOPKONTAKT HALEN.**

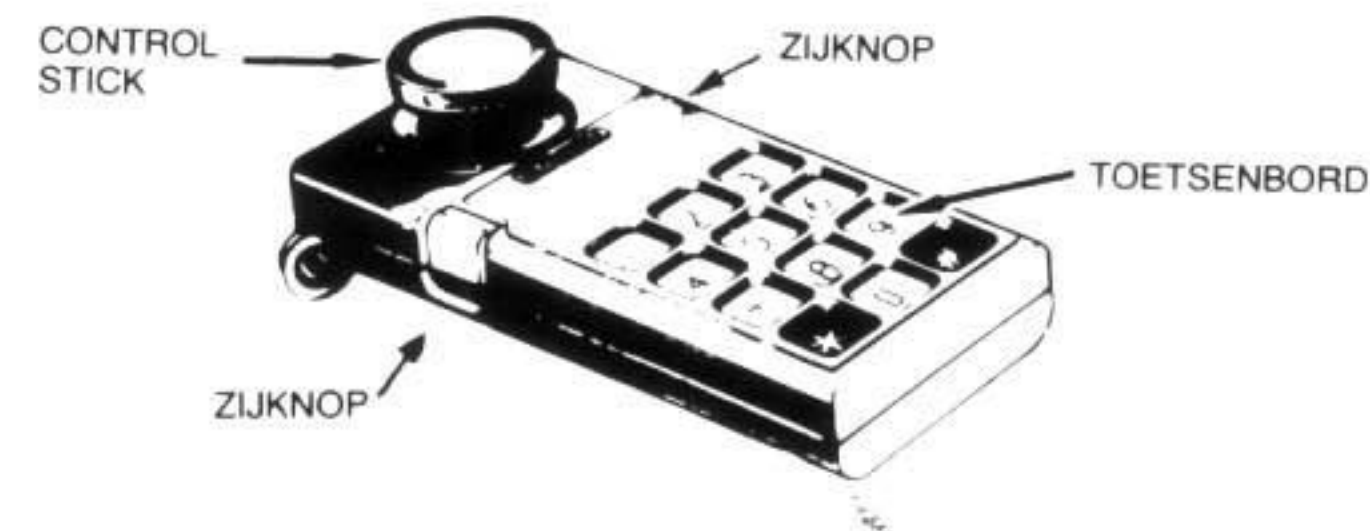
Maak een keuze omtrent het te spelen spel door het betreffende vakje op het toetsenbord in te drukken.

Met één speler gebruikt U de handcontroller uit vak 1.

Met twee spelers gebruikt speler 1 de controller uit vak 1 en speler twee de andere. Men speelt om de beurt net zo lang als Mr. Do™ het volhoudt.

Door tijdens het spel op het vakje * te drukken kunt u pauzeren. Opnieuw op het vakje * drukken laat het spel weer beginnen. Voor de start krijgt U nog een paar tellen om U te oriënteren.

GEBRUIK VAN DE HANDCONTROLLERS



- 1. Toetsenbord.** Via de vakjes 1 tot 8 kunt U een moeilijkheidsgraad kiezen, alsook of U het spel met één of twee spelers wilt spelen. Drukt U op het vakje * dan krijgt U hetzelfde spel terug. Drukt U op vakje # dan krijgt U het keuzescherf. Via de RESET-knop op het console kunt U een spel onderbreken. Deze knop gebruikt U ook bij een storing.
- 2. Controlestick:** Beweeg de controlestick naar links, rechts, omhoog of omlaag en Mr. Do™ gaat in de aangegeven richting.
- 3. Zijknoppen:** Met beide zijknoppen kunt U Mr. Do™ z'n slingerbal laten werpen, maar hij moet wel in de richting van zijn tegenstander kijken.

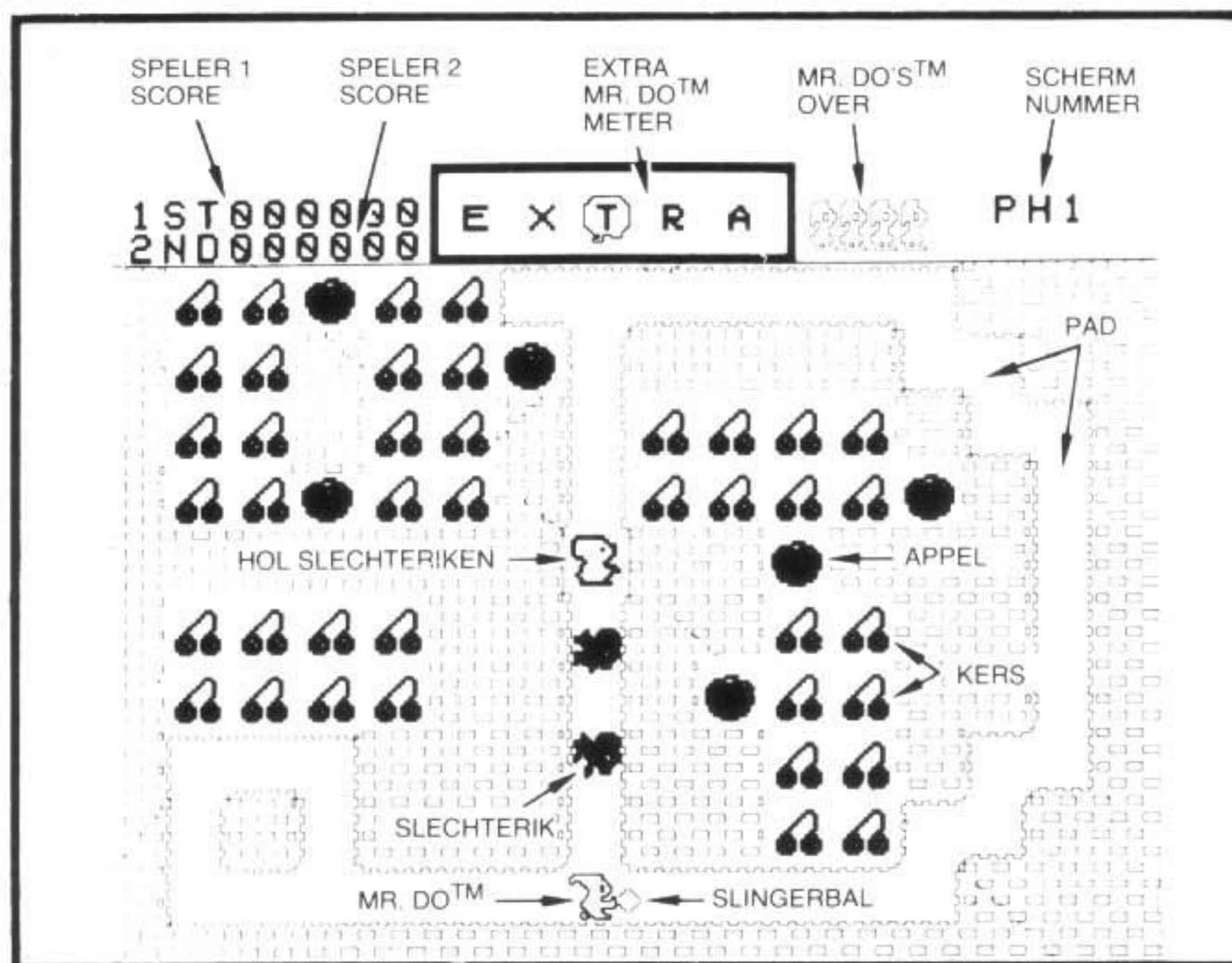
HET SPELEN

Oogsttijd!

Midden onderaan op het scherm staat Mr. Do™ klaar om aan de oogst te beginnen. Met de controlestick laat U hem in de richting van een rij rijpe rode kersen lopen. Mr. Do™ maakt paden tijdens het lopen, maar let op! Deze open paden gaan hem in moeilijkheden brengen.

De slechteriken komen

Midden op het scherm is een hol en daaruit komen de slechteriken, die het op Mr. Do™ gemunt hebben. Zij kunnen alleen lopen in de door Mr. Do™ gemaakte paden, maar laat ze niet te dichtbij komen, want aanraken is voor Mr. Do™ dodelijk.

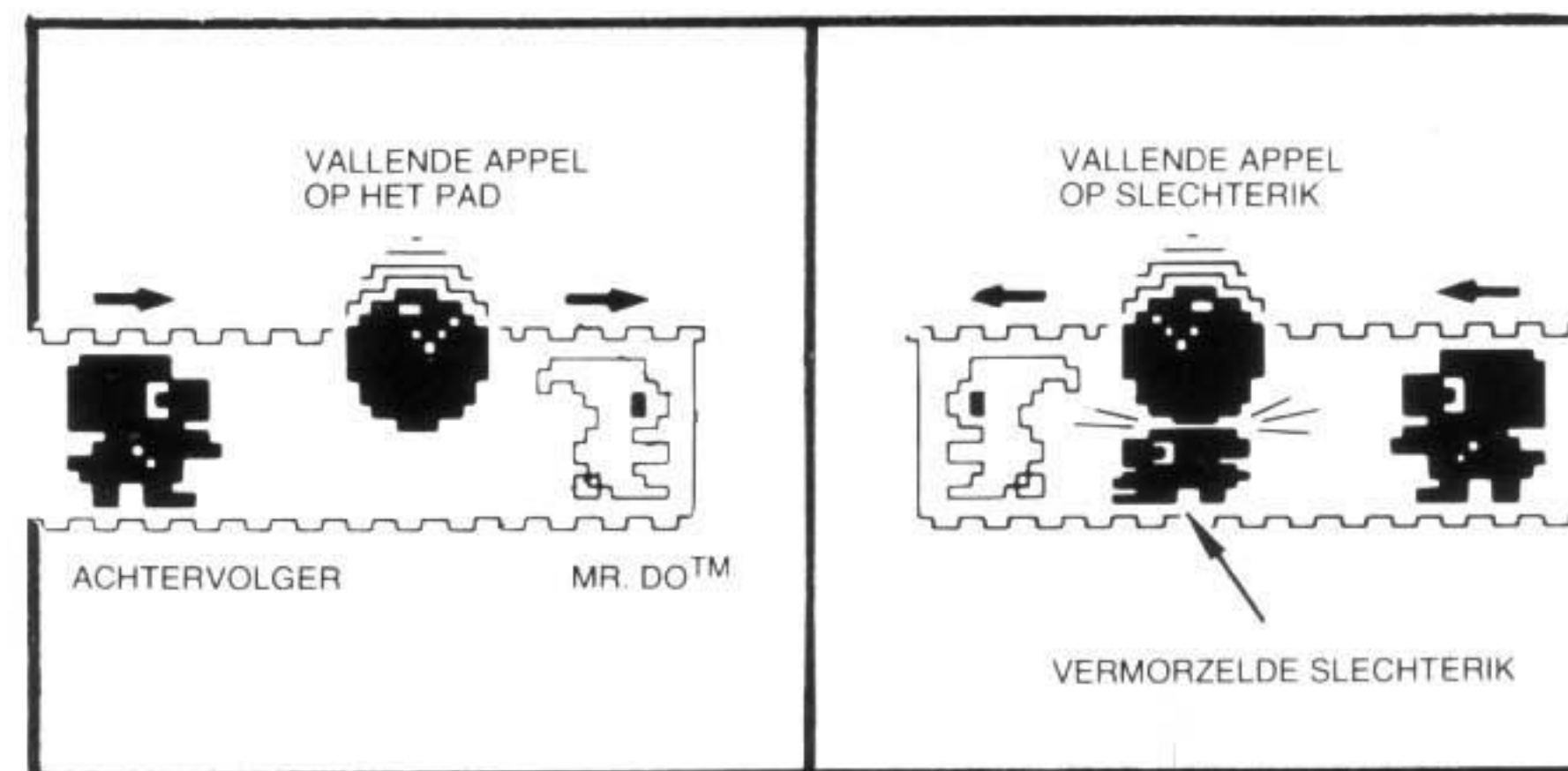


Mr. Do™ vecht terug

Laat Mr. Do™ in de richting van zijn tegenstanders kijken en druk op een van de zijknoppen en de slingerbal vliegt in de richting van de tegenstander en vernietigt deze en U krijgt extra punten. Maar let op! Om opnieuw in de aanval te gaan moet Mr. Do™ zijn slingerbal terug hebben. Soms gebeurt dit snel, maar een andere keer kan het langer duren.

De appels

Om zich te verdedigen kan Mr. Do™ ook de appels gebruiken. Laat ze op een of meer slechteriken vallen en ze worden vermorzeld. Maak een pad onder een appel en deze valt naar beneden. Time het zo dat er een slechterik onder staat en geraakt wordt. Mr. Do™ kan de appels ook verplaatsen door er tegen te duwen.



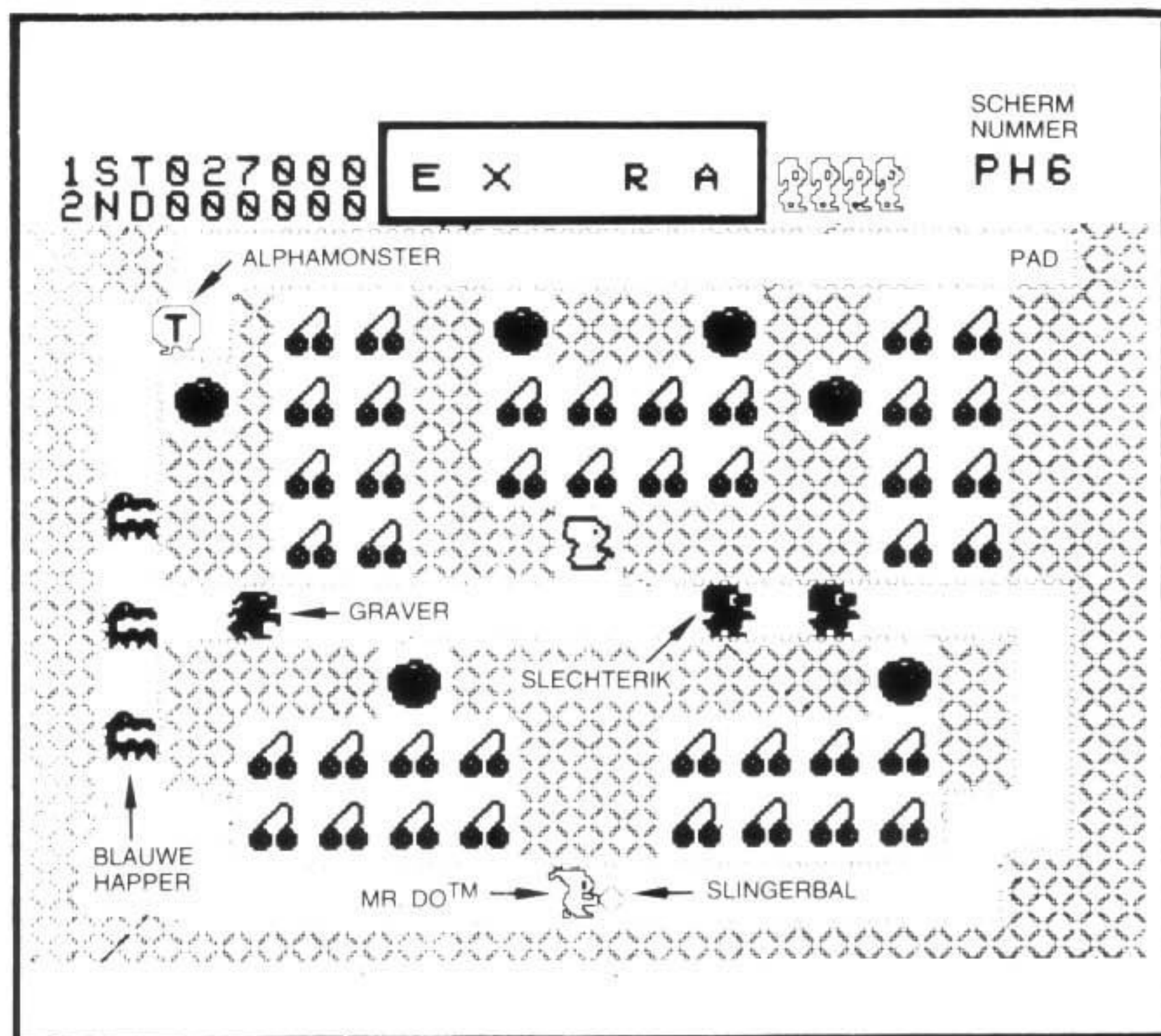
Mr. Do™ kan zijn achtervolgers ook ontwijken door het gemaakte pad met een appel te blokkeren. Een waarschuwing! Laat Mr. Do™ nooit onder een vallende appel staan, want dan is hij er geweest.

De gravers

De slechteriken zijn niet weerloos. Ze kunnen veranderen in gravers om snel bij Mr. Do™ te kunnen komen. Let op de verandering en houd ze in de gaten bij het maken van paden door het gras. Laat Mr. Do™ hen met de slingerbal en de appels te lijf gaan.

Iets speciaals

Nadat alle slechteriken uit hun hol gekomen zijn, verandert dit in een schatkamer met een speciale schat. Ga erop af en verdien extra punten. De slechteriken blijven nu ook enkele ogenblikken stilstaan en dit is het moment om ze met de slingerbal te pakken.

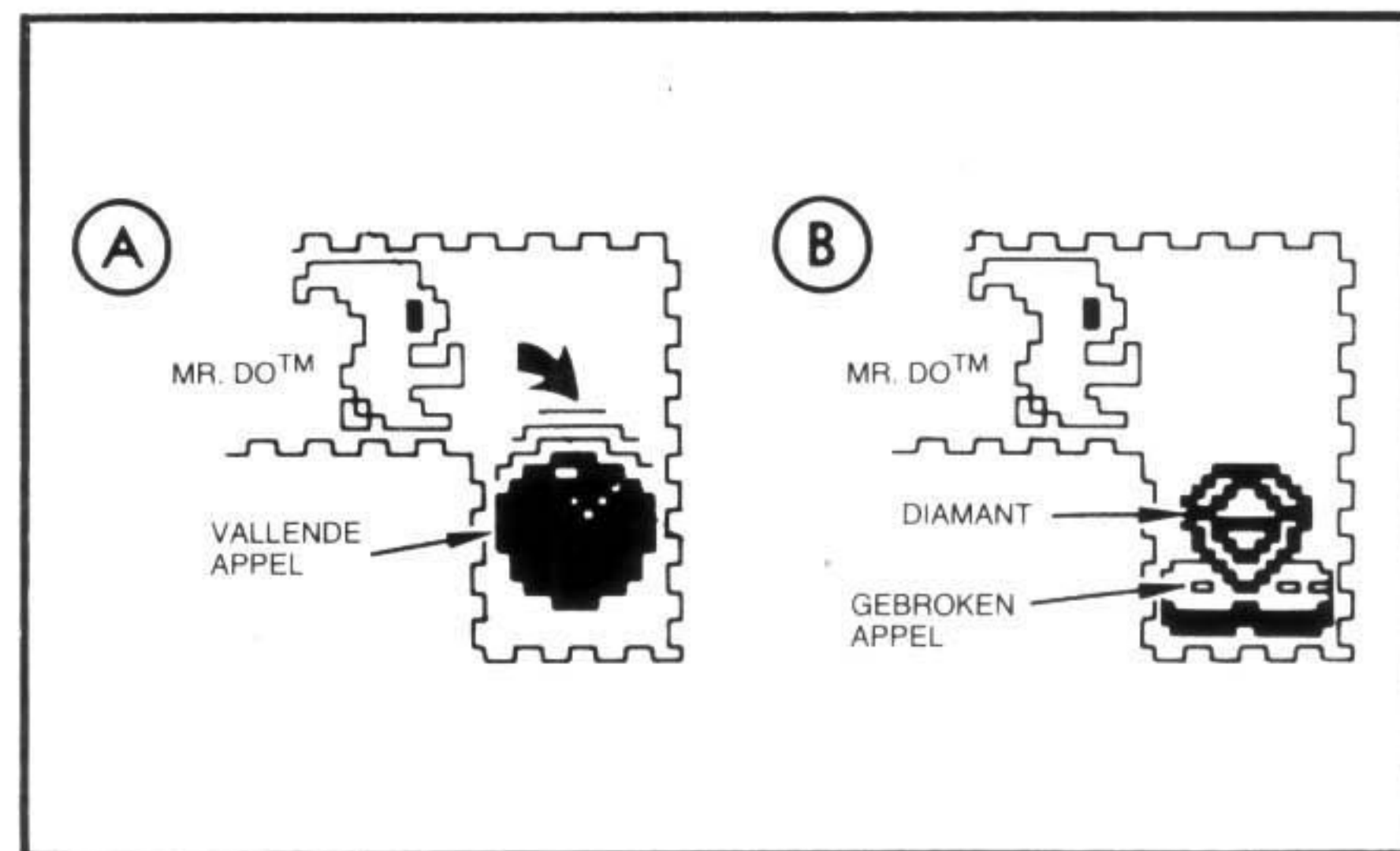


De goede speler wint

Iedere keer dat Uw score 10.000 punten of een veelvoud bereikt en een Alphamonster bevindt zich over een witte letter bij EXTRA komt dit Alphamonster los. Raak het met de slingerbal of met een appel en U verdient de betreffende letter voor de EXTRA-meter bovenaan. Zodra EXTRA compleet is krijgt U een nieuwe Mr. Do™. Zodra U de schat in het midden pakt en een Alphamonster bevindt zich op dat moment op een witte letter, komen er met het Alphamonster drie blauwe Happers in de boomgaard. Laat ze in geen geval in aanraking komen met Mr. Do™. Raak de Happers met de slingerbal, maar probeer het Alphamonster EERST te raken, want op dat moment verdwijnen ook de 3 Happers automatisch.

Gek op diamanten

Zo nu en dan valt er een heel speciale schat in de boomgaard in de vorm van een glinsterende diamant. Deze kan overal verschijnen op een moment dat er een appel breekt. Grijp hem en 10.000 punten zijn Uw deel en U mag naar het volgende scherm.



Een compleet scherm

Er zijn vier manieren om een scherm compleet te maken en door te gaan naar het volgende.

1. Alle kersen in een boomgaard plukken.
2. Alle slechteriken en gravers op een scherm vernietigen.
3. Alle Alphamonsters vernietigen en EXTRA compleet maken.
4. De diamant pakken.

Via ieder van de 4 mogelijkheden komt U in een nieuwe boomgaard en krijgt U de kans meer punten te verdienen.

Opnieuw

Het avontuur eindigt zodra alle Mr. Do's™ verdwenen zijn. Druk op ★ en U krijgt het zojuist gespeelde spel terug. Druk op # en U kunt via het keuzescherf een nieuwe keuze maken. Met de RESET-knop op het console kunt U een spel onderbreken en deze gebruikt U ook bij een eventuele storing.

DE SCORE

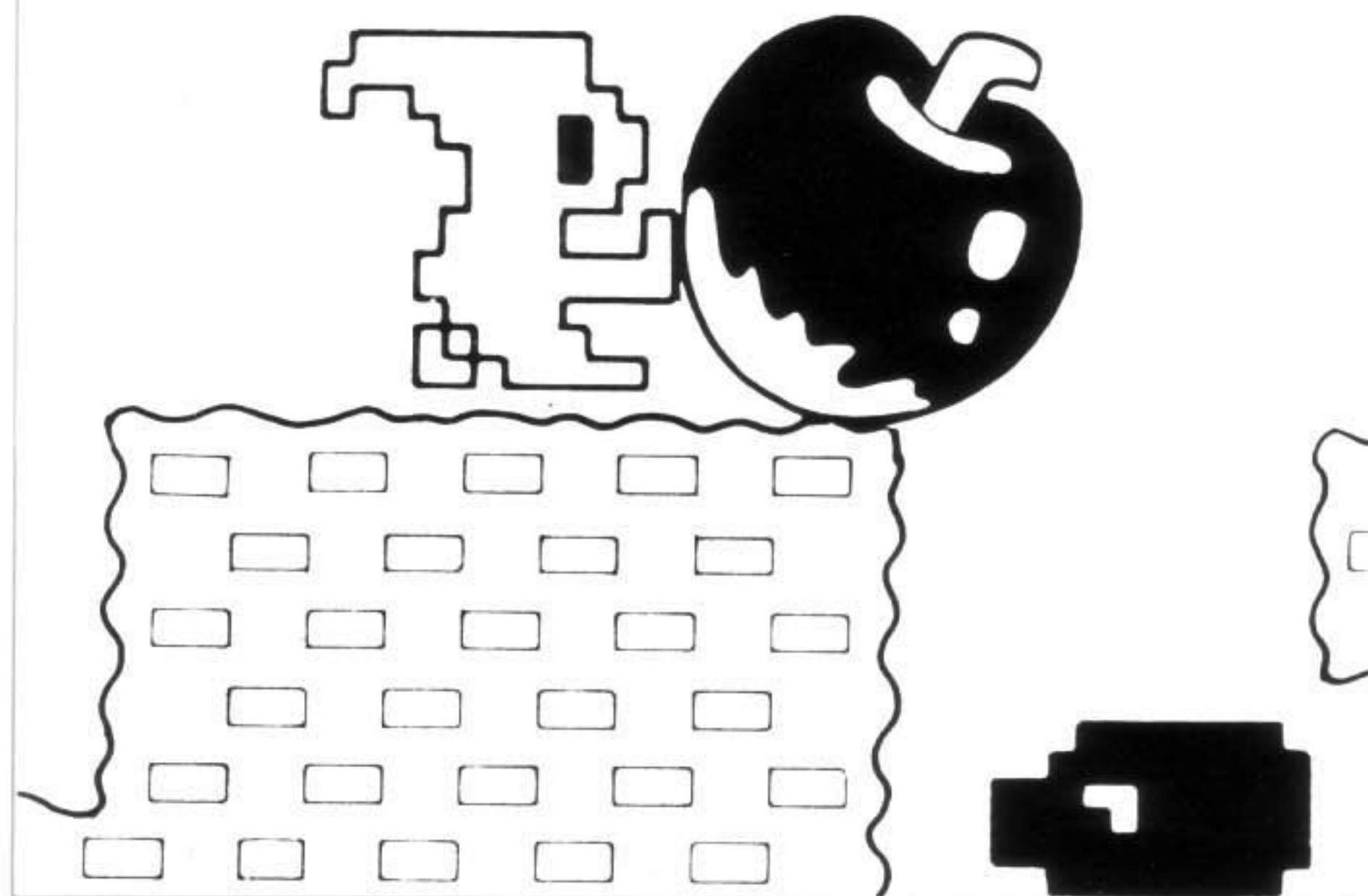
Gedane aktie	Verdiende punten
één geplukte kers	50 punten
8 kersen achter elkaar geplukt	50 punten elk + 500 bonus
middenschat gepakt	500 punten + extra 500 x het scherm-nummer.
Gevangen diamant	10.000 punten
geraakte vijand (slingerbal)	500 punten
één geraakte vijand (appel)	1000 punten
twee geraakte vijanden (appel)	2000 punten
méér dan 2 vijanden	2000 punten + 2000 voor elke vijand boven twee

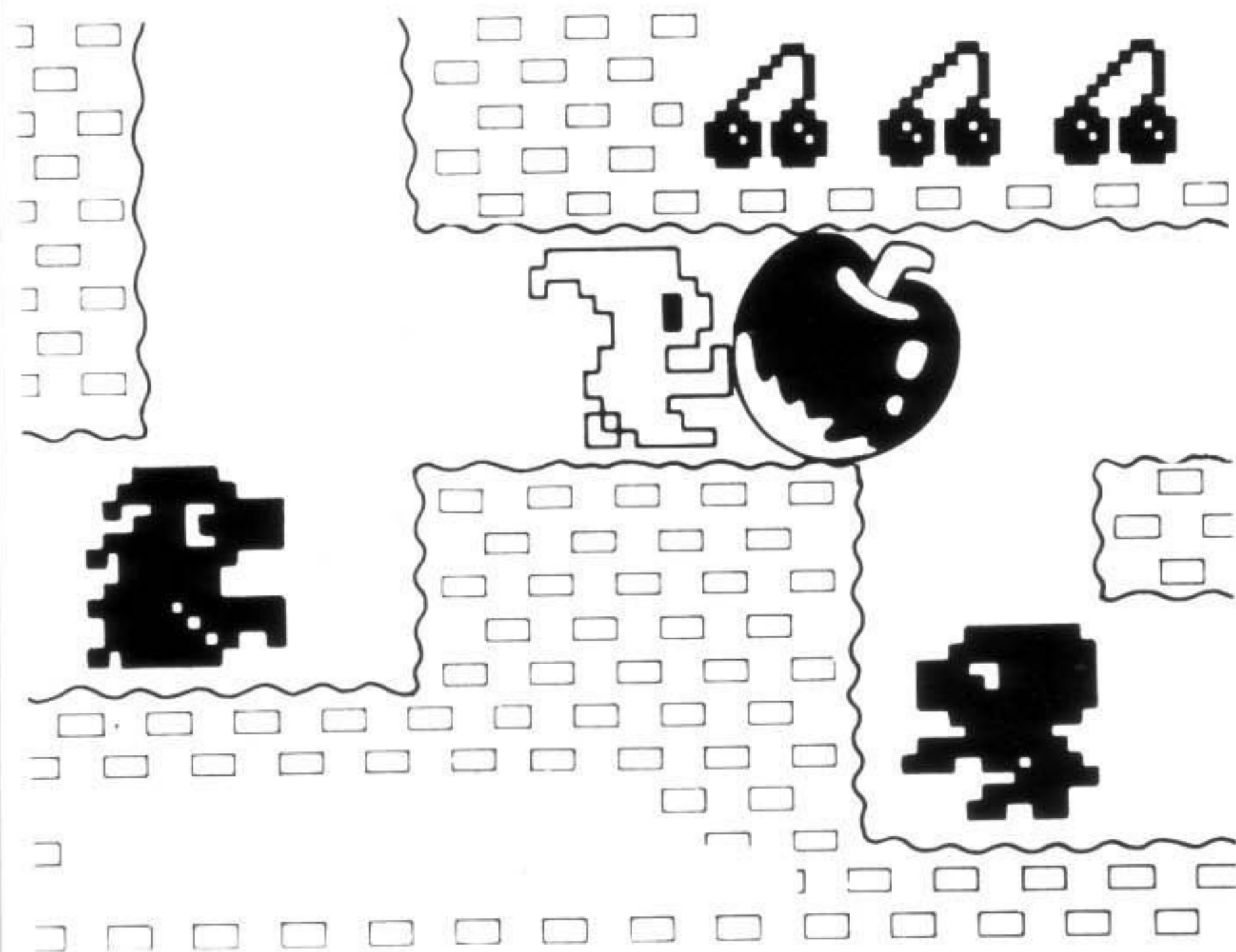
Voor een geraakt Alphamonster met de slingerbal 500 punten • Raken van Alphamonster met een appel 1000 punten • Alphamonster samen met de blauwe Happers 500 punten elk • Blauwe Happers geraakt met een appel 1000 punten •

Bij Skill 1 krijgt iedere speler aan het begin 5 Mr. Do's™. Bij de andere skills slechts drie. Een extra Mr. Do™ voor iedere keer dat EXTRA compleet gespeeld is.

HET PLEZIER VAN HET ONTDEKKEN

Dit instructieboekje geeft U de basisinformatie om Mr. Do™ te kunnen spelen, maar het is slechts een begin. Er zijn echter nog vele extra mogelijkheden, die Mr. Do™ iedere keer weer spannend maken. Experimenteer met verschillende technieken en U geniet steeds meer van dit spel.





DESCRIZIONE DEL GIOCO

Cercate di guidare Mr. DO™ mentre cerca di fare il raccolto della sua frutta prima che i diabolici Cattivi possano prenderlo. Veloci! Aprite un sentiero verso le ciliege e cominciate a raccogliere, ma attenti, ecco che arriva un Cattivo! Lanciate la vostra palla per schiacciarlo. Ma ecco che ne arrivano degli altri, correte via fino a che la palla non ritorna. Malgrado tutto non siete completamente indifesi. Potete spingere le mele in testa ai Cattivi per fermare il loro inseguimento. Ora affettatevi al centro dello schermo dove potrete catturare un premio. Anche se i Cattivi si fermano per qualche istante, entrano in scena tre Divoratori blu e un mostro Alphamonster. Non permettete che questi si avvicinino a Mr. Do™. Eliminate tutti e cinque i mostri Alphamonster e scrivendo così E-X-T-R-A sullo schermo vincerete un Mr. DO™ in più.

I PERSONAGGI



MR. DO™



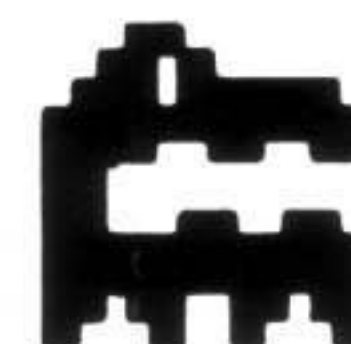
IL CATTIVO



MOSTRO ALPHAMONSTER



LO SCAVATORE



IL DIVORATORE BLÙ

COME PREPARARSI A GIOCARE

ASSICURATEVI SEMPRE CHE LA CONSOLLE CBS COLECOVISION™ SIA SPENTA PRIMA DI INSERIRE O TOGLIERE LA CARTUCCIA.

Scegliete la difficoltà per voi

Premete il pulsante di azzeramento (RESET) ed il titolo del gioco di Mr. DO™ comparirà sullo schermo. Il gioco prevede una lista di opzioni numerate da 1 a 8.

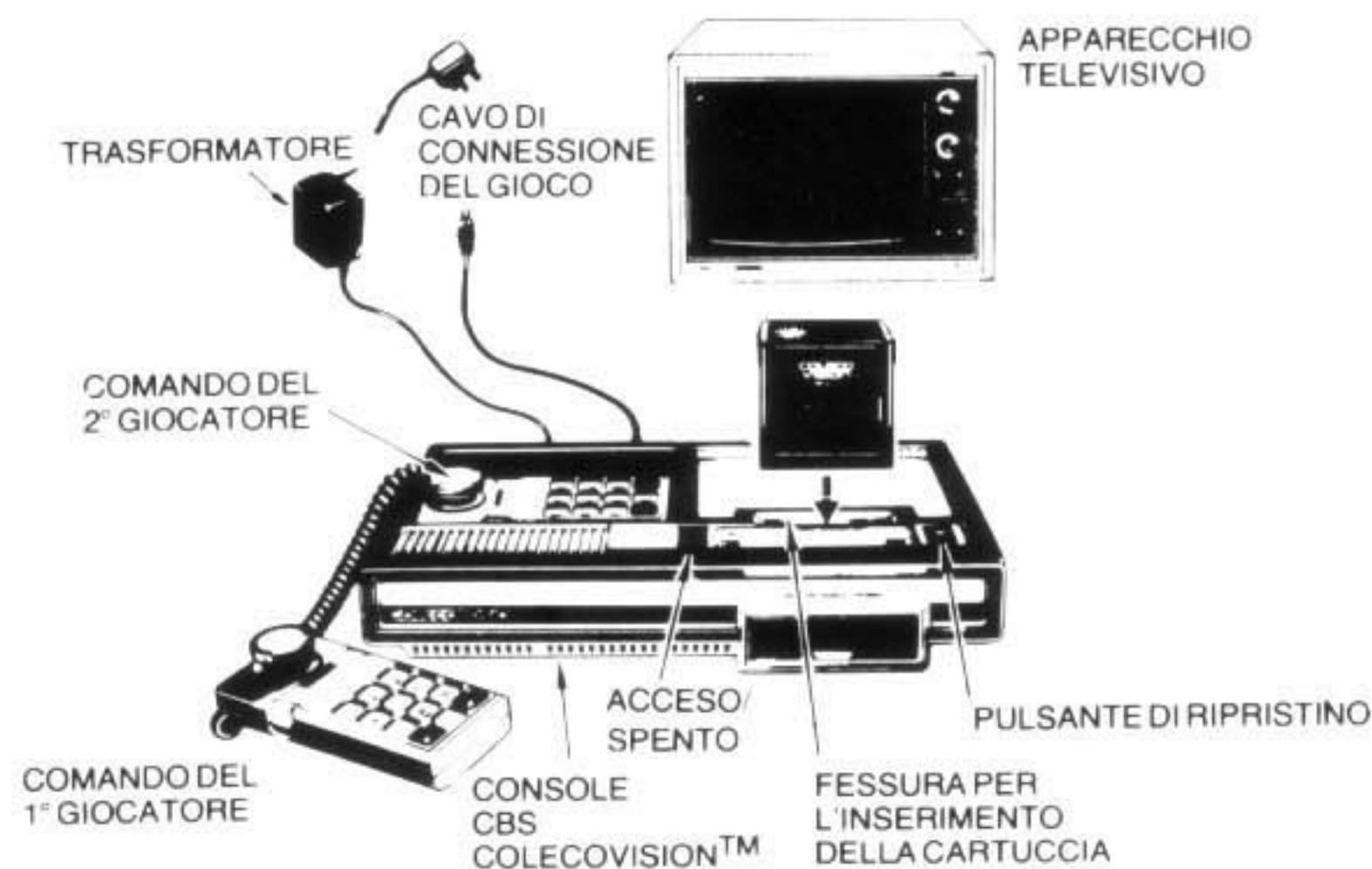
La versione Arcade del gioco è quella per sale pubbliche.

Difficoltà 1. E' il livello più facile, adatto ai principianti.

Difficoltà 2. L'azione è più veloce ma non così impegnativa come nella versione per sala-giochi.

Difficoltà 3. Molto simile a quella della versione per sala-giochi.

Difficoltà 4. Il gioco diventa più difficoltoso di quello della versione per sala-giochi.



Gioco con un giocatore

Usare la presa No 1 per collegare il comando.

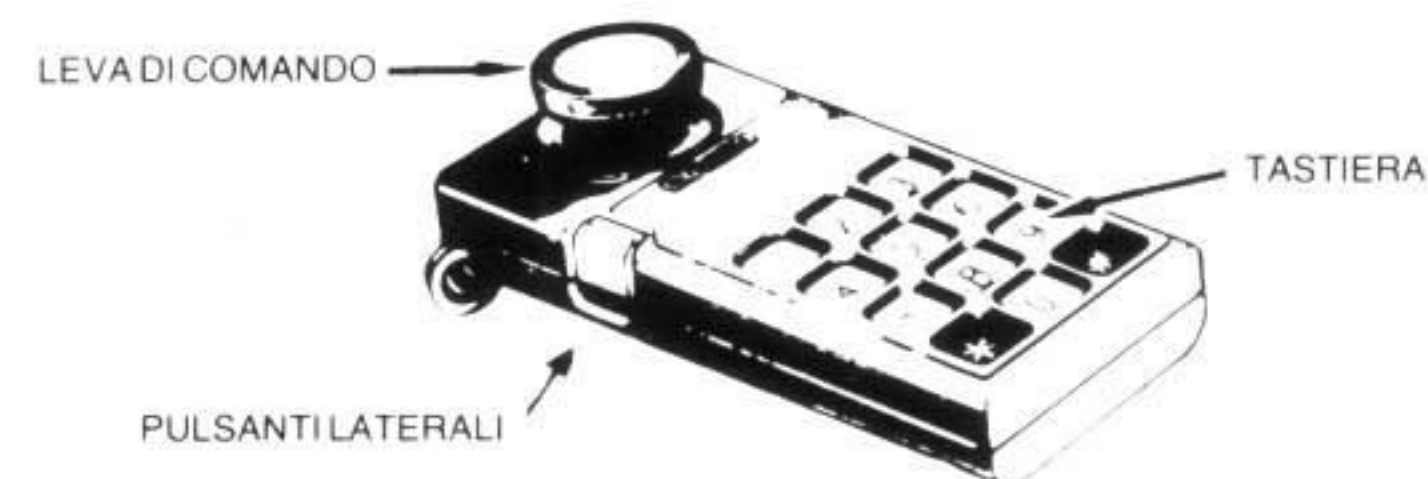
Gioco con due giocatori

Il giocatore 1 usa la presa No 1 per il comando ed il giocatore 2 usa la presa No 2 per collegare il comando. I giocatori giocano a turno. Comincia il giocatore 1 e continua a giocare fino a che il suo Mr. DO viene eliminato.

Possibilità di PAUSA

Premere il pulsante ★ nel corso del gioco per interromperlo. Premendo ancora il pulsante ★ il gioco riprende dal momento in cui lo avevate interrotto. Appena riappare l'immagine del gioco sullo schermo avete un piccolo intervallo di tempo per riprendere in mano la situazione prima che il gioco ricominci.

COME USARE I VOSTRI COMANDI



1. Tastiera: I pulsanti da 1 a 8 della tastiera vi permettono di selezionare una Opzione di Gioco prima di iniziare Mr. DO™.

2. Leva di comando: Spingendo la leva di comando in avanti, indietro ed ai lati farà muovere Mr. DO™ nelle relative direzioni.

3. Pulsanti laterali: Premendo uno qualsiasi dei pulsanti laterali Mr. DO™ lancerà la sua palla. Mr. DO™ deve sempre trovarsi di fronte ai suoi avversari per poterli eliminare.

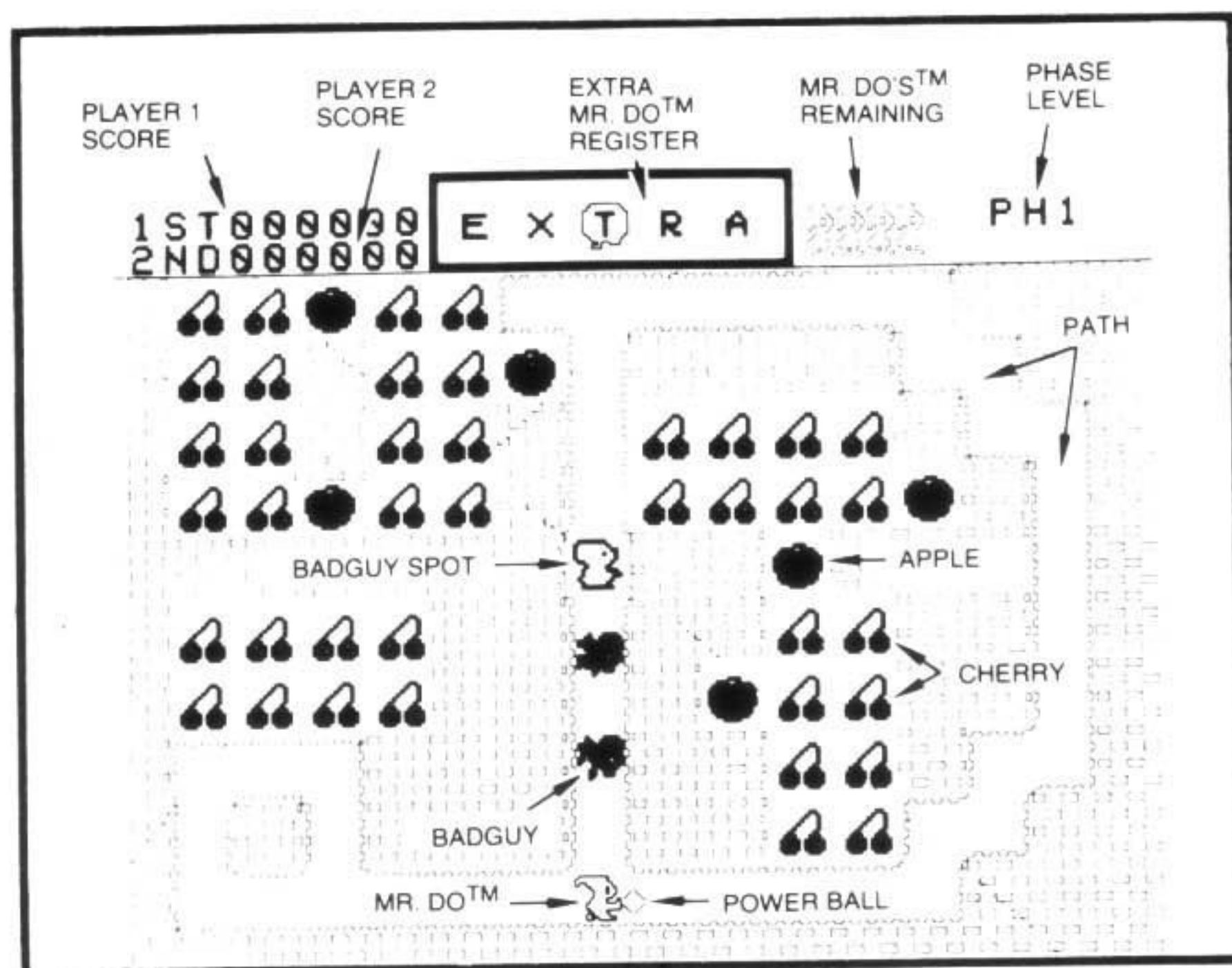
ECCO COME SI GIOCA

E' ora di raccolto!

Mr. DO™ inizia in basso al centro dello schermo ed è pronto a raccogliere i frutti del suo orto. Usate la Leva di comando per indirizzarlo verso una fila di rosse e mature ciliege. Nel muoversi Mr. DO™ si apre un sentiero, ma attenzione! I sentieri che lui stesso apre lo rendono vulnerabile.

Ecco che arrivano i cattivi

Appena il gioco è iniziato cominciano ad apparire i temibili Cattivi; escono sempre dallo stesso punto e si mettono in movimento alla caccia di Mr. DO™. Non possono aprirsi un sentiero ma possono inseguire Mr. DO™ nei sentieri da lui aperti. Non lasciateli avvicinare; se un Cattivo arriva a contatto di Mr. DO™ quest'ultimo viene eliminato.

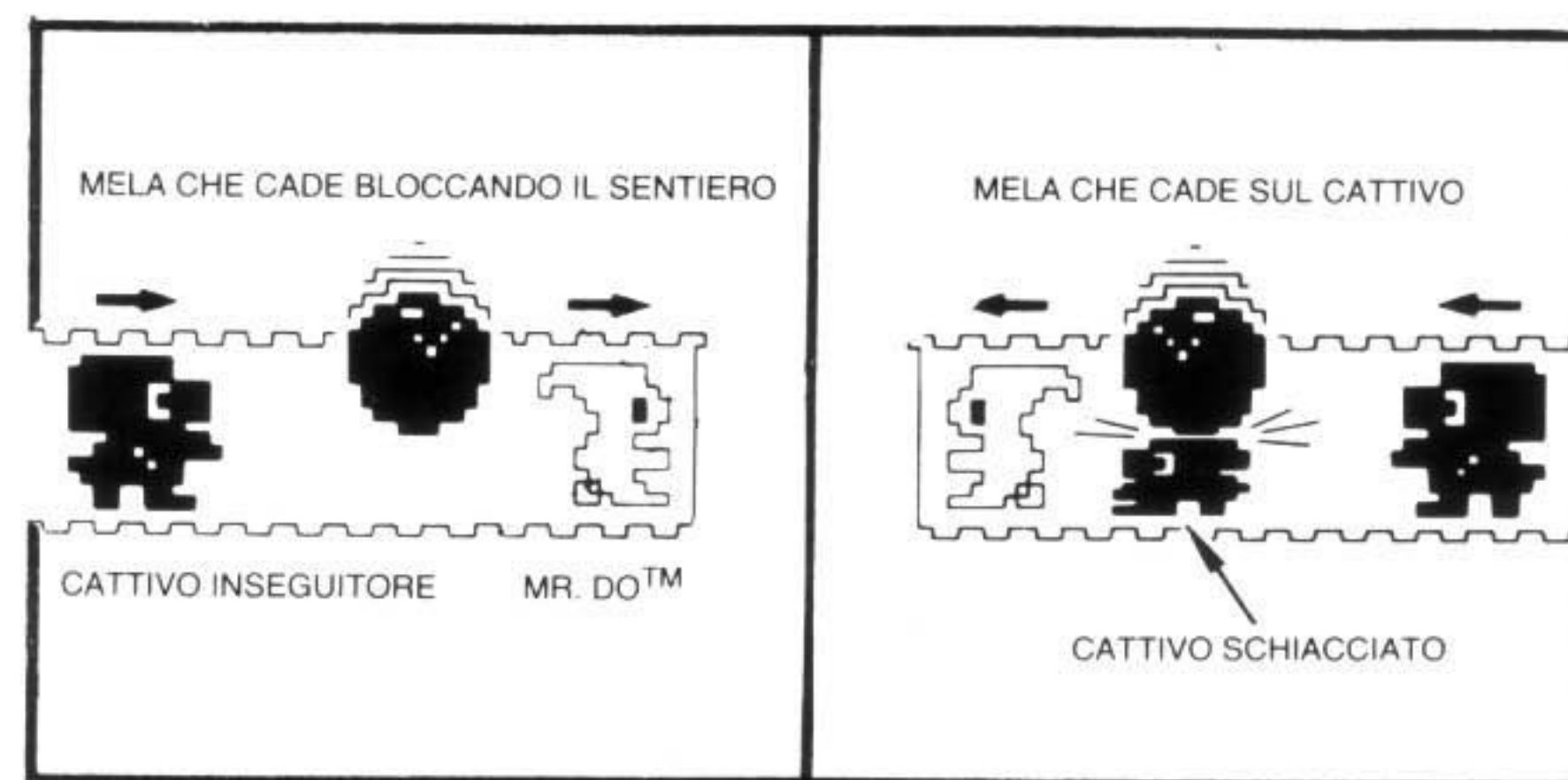


Mr. DO™ si può difendere

Se un cattivo si avvicina troppo da metterlo in pericolo, Mr. DO™ può difendersi lanciando la sua palla. Ricordarsi di usare la leva di comando per mettere Mr. DO™ di fronte al suo avversario; a questo punto premere uno qualsiasi dei pulsanti laterali per lanciare la palla. Il cattivo viene eliminato e voi totalizzate dei punti. Fate attenzione: Mr. DO™ per poter rilanciare la palla, deve attendere che la palla gli ritorni in mano. Alcune volte ritorna rapidamente, altre ci mette un tempo più lungo.

Vi piacciono quelle mele?

Mr. DO™ può schiacciare uno o anche più di un Cattivo con una mela. Tracciate un sentiero verticale vicino ad una mela, ma non direttamente sotto; dopodiché attraversate sotto la mela e procedete un po'. La mela cadrà sul vostro sentiero e bloccherà così gli avversari. A questo punto tornate indietro e spingete la mela addosso ai cattivi. Più cattivi schiacciate e più punti potrete totalizzare.



Una mela al giorno...

Siate furbi! Potete aprire un passaggio direttamente sotto ad una mela ed attendere, quando voi poi deciderete di muovervi da un lato qualsiasi, la mela cadrà su tutti gli inseguitori che si troveranno sulla sua strada. Un avvertimento però! Se una mela cade su Mr. DO™, lo può eliminare. In quel caso colpitemela con la palla o spostatevi dalla sua strada.

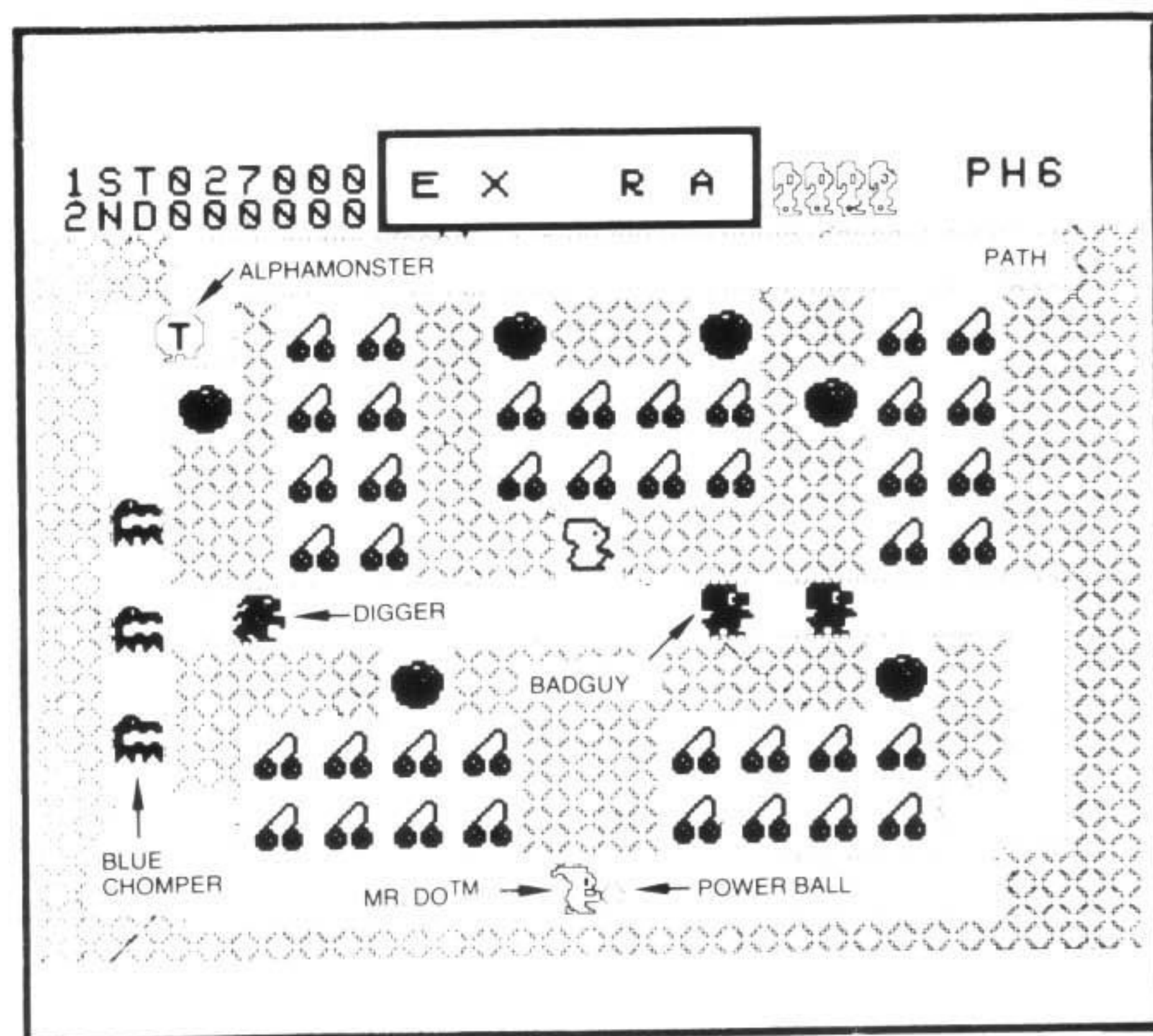
Attenti agli scavatori

I Cattivi non sono così innocui come sembra. Essi si possono trasformare in Scavatori se decidono di catturare Mr. DO™ velocemente. Siate pronti al loro cambiamento. Tenete d'occhio lo Scavatore quando scava nell'erba. Se si avvicina troppo, colpitelo con la palla o con una mela. A questo punto ve la siete cavata ma non è finita.

Una bella festa

Quando tutti i Cattivi sono usciti dal loro buco, in quel punto compare l'immagine di un banchetto. Correte in quel punto e saziatevi; vi siete assicurati dei punti premio.

I vostri inseguitori rimarranno immobilizzati per qualche secondo e potrete approfittarne per colpirli con la palla.



Come e cosa si vince

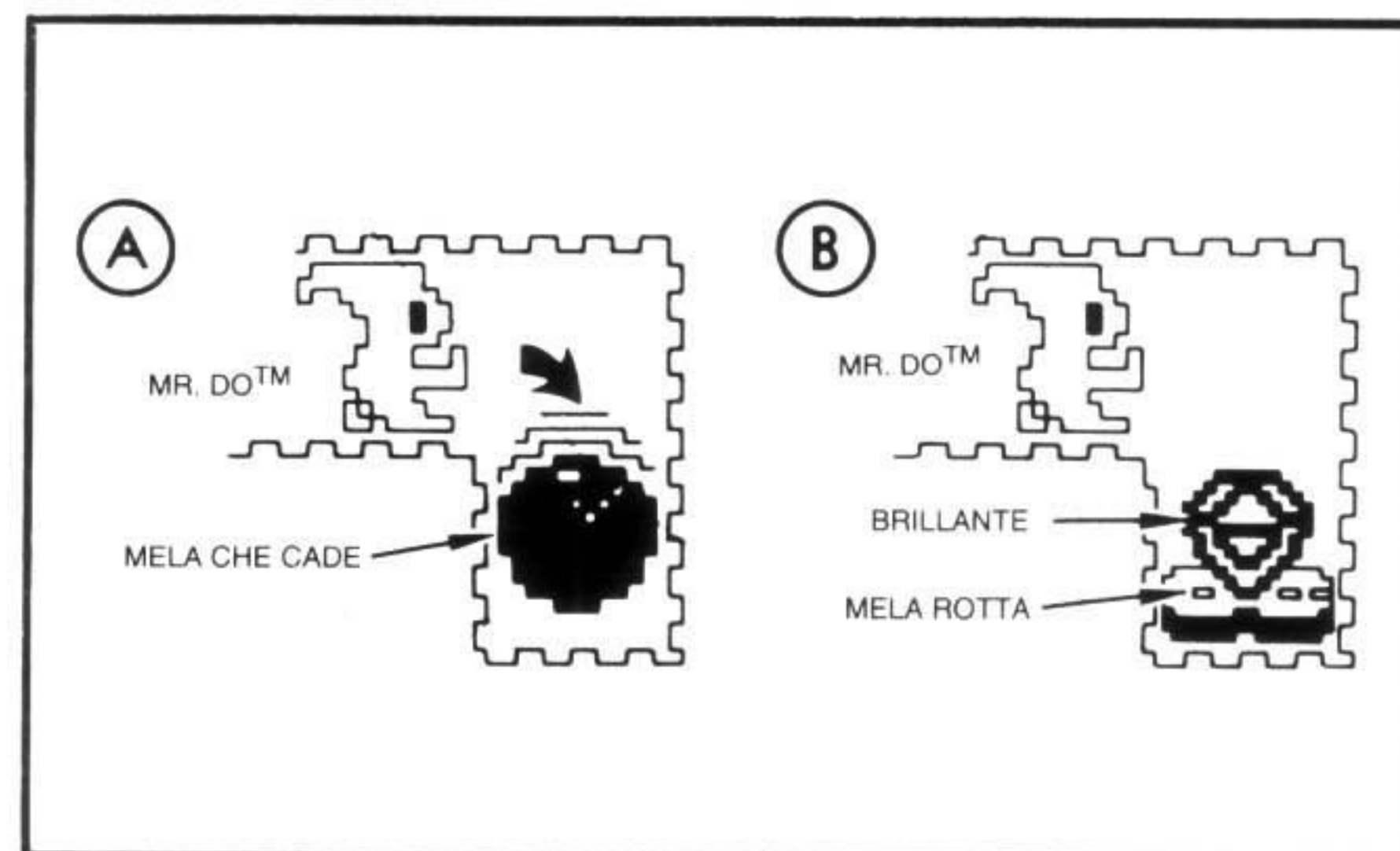
Tutte le volte che il vostro punteggio raggiunge 10.000 punti o un suo multiplo e il Mostro Alphamonster si trova sopra una delle lettere della scritta EXTRA, il Mostro esce dalla scritta e avvanzerà attraverso i sentieri. Colpitelo con la palla o schiacciatelo con una mela e guadagnerete la lettera che è scritta su di lui. Ogni volta che raggiungete il Banchetto ed il mostro si trova sopra ad una lettera bianca nella scritta EXTRA, tre divoratori blu ed il mostro entreranno nell'orto. Fate molta attenzione perchè chiunque di loro verrà in contatto con Mr. DO™, potrà eliminarlo.

Colpite i Divoratori Blu con la palla o schiacciateli con una mela per eliminarli; se colpite il Mostro Alphamonster per primo eliminerete il Mostro e contemporaneamente i tre Divoratori Blu. Quando riuscite a completare la scritta EXTRA nell'indicatore sullo schermo, vincerete un Mr. DO™ di riserva.

I brillanti sono i migliori amici di Mr. DO™.

Alcune volte compare un tesoro speciale nell'orto. Si tratta di uno sfavillante brillante che può comparire in qualsiasi posto quando una mela si rompe.

Guidate Mr. DO™ fino al brillante per guadagnare 10.000 punti e continuate a giocare sul nuovo schermo che si presenterà.



Come completare uno schermo

Ci sono quattro modi di completare un orto sullo schermo e di procedere poi nel prossimo:

1. Raccogliere tutte le ciliege nell'orto.
2. Eliminare tutti i Cattivi e gli Scavatori sullo schermo.
3. Eliminare tutti i Mostri Alphamonster per completare la scritta EXTRA.
4. Conquistare il Brillante.

Ricominciare da capo

La vostra avventura finisce quando tutti i vostri Mr. DO™ sono stati eliminati. Premete il pulsante ★ per ricominciare a giocare il gioco nello stesso modo. Premete # per poter tornare a selezionare una diversa difficoltà di gioco.

Il pulsante RESET sulla Consolle cancella la "memoria" del gioco. Può essere usato per iniziare un nuovo gioco in qualsiasi momento oppure nel caso si verifichi qualche guasto nel funzionamento del gioco.

PUNTEGGIO

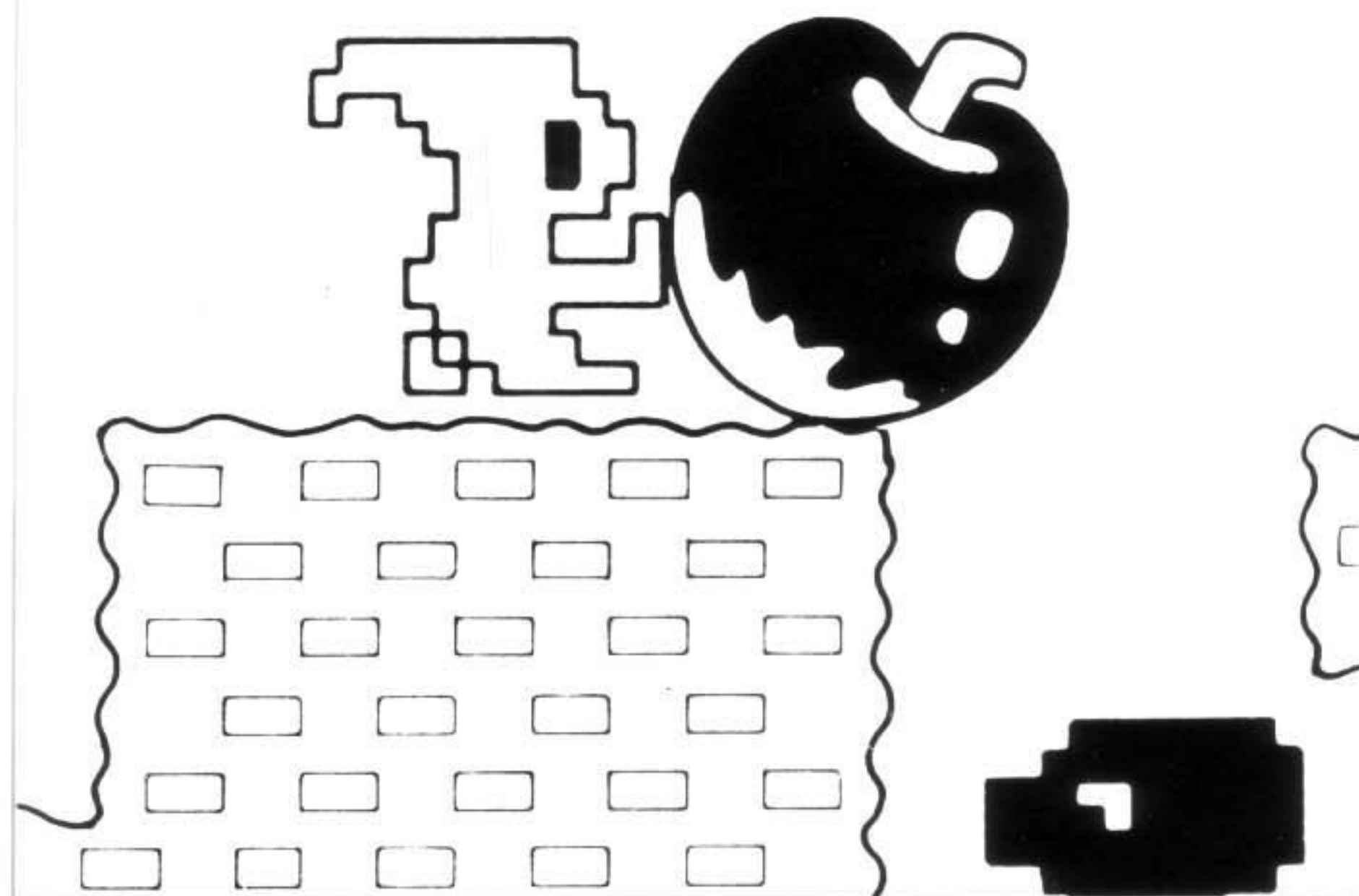
Azione completata	Punti
Ogni ciliegia raccolta	50
Gruppo di 8 ciliege raccolte assieme	50 + premio 500 Punti
Banchetto conquistato	500 + 500 x N° della Fase
Brillante conquistato	10.000
Nemico colpito dalla palla	500
Un nemico schiacciato da una mela	1000
Due nemici schiacciati da una mela	2000
Più di due nemici schiacciati	2000 + 2000 per ogni nemico oltre i primi due.

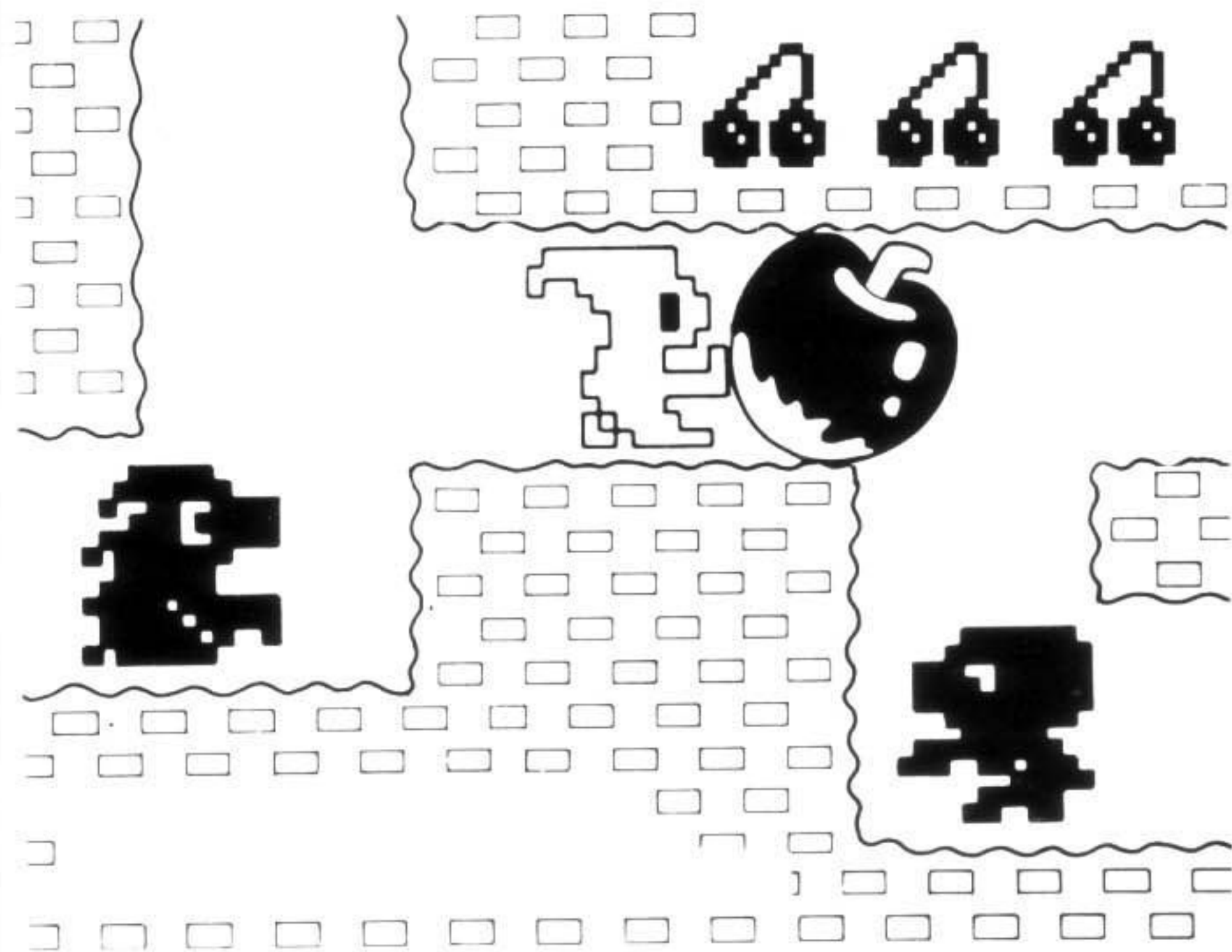
Colpendo il Mostro Alphamonster guadagnate 500 punti, se lo schiacciate con una mela guadagnate 1000 punti. Se eliminate Alphamonster mentre ci sono dei Divoratori Blu sullo schermo, anche essi vengono eliminati e guadagnate 500 punti ciascuno. Schiacciate un Divoratore Blu con una mela e guadagnerete 1000 punti.

Ogni giocatore inizia con cinque Mr. DO™, con il grado di difficoltà 1 e con tre con tutti gli altri gradi di difficoltà di gioco. Il giocatore conquista un Mr. DO™ di riserva ogni volta che riesce a completare la parola E X T R A sullo schermo.

IL DIVERTIMENTO DELLA SCOPERTA

Questo libretto di istruzioni fornisce solo le informazioni base necessarie per imparare a giocare con Mr. DO™, ma questo è soltanto l'inizio! Scoprirete da soli che questa cartuccia possiede così tanta particolarità da rendere il gioco di Mr. DO™ sempre più affascinante. Fate esperimenti con tecniche diverse e divertitevi!



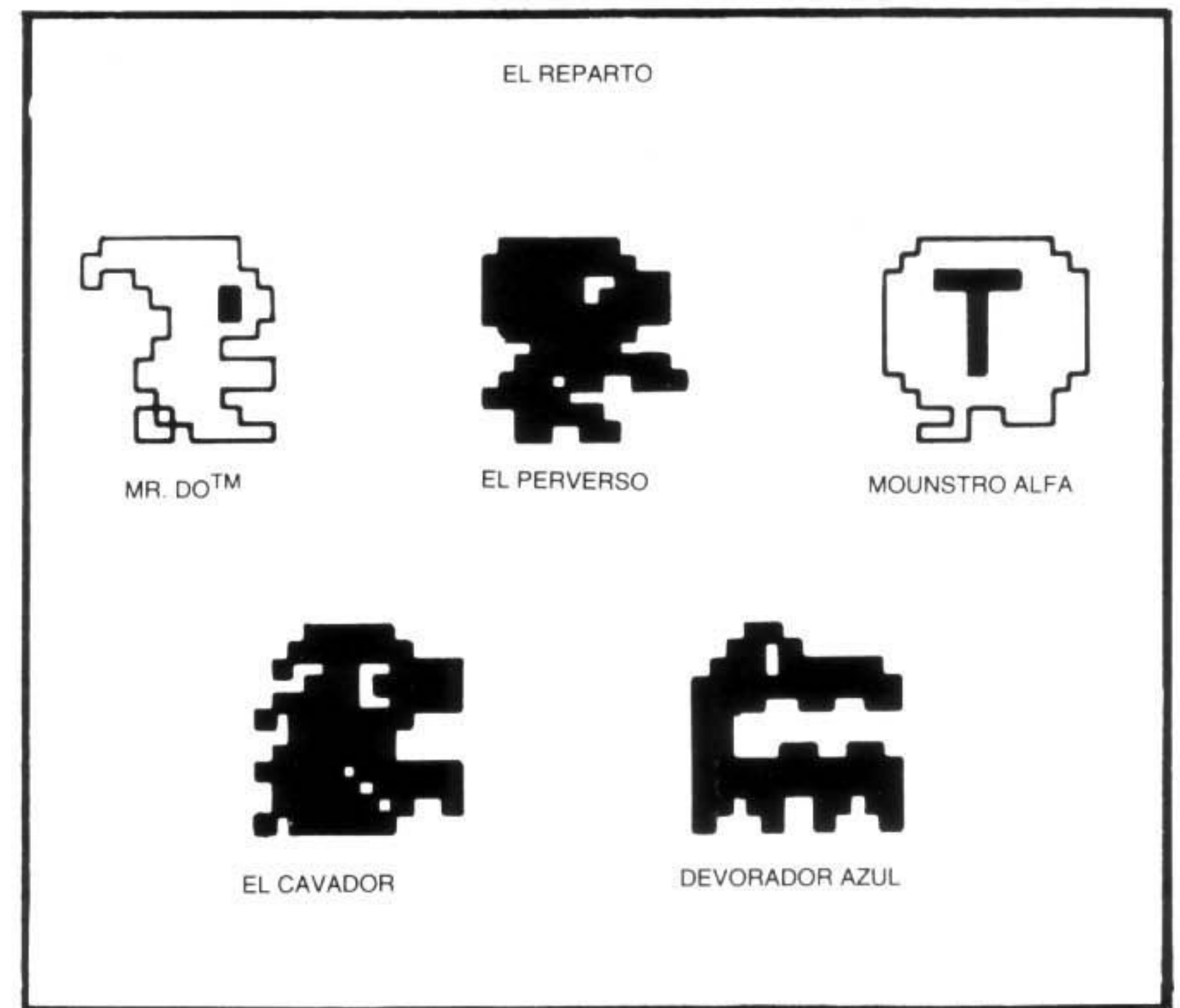


DESCRIPCION DEL JUEGO

Dirija a Mr. Do™ mientras intenta recolectar la cosecha en su huerta antes que Perversos seres le atrapen. ¡Rápido!. Abra camino hasta las cerezas y empiece a recogerlas. Pero ¡esté siempre alerta!. Aquí llega uno de los seres Perversos. Arroje su bola de energía para eliminarlo. Pero ese no es el único, ahí vienen mas. Corra hasta que recobre su bola.

Pero no está completamente indefenso. Puede empujar manzanas contra sus enemigos para impedir su persecución, corra despues hasta el centro de la pantalla y coja el regalo. Aunque los Perversos se quedan congelados un momento, aparecen en la pantalla tres Devoradores Azules y un monstruo Alfa. Pero no deje que se acercan a Mr. Do™.

Elimine a los cinco monstruos Alfa, para conseguir las letras de la palabra "EXTRA" y gane un Mr. Do™ como bonificación.



PREPARANDOSE PARA JUGAR

ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS COLECOVISION™ ESTA DESCONECTADO (INTERRUPTOR EN "O") ANTES DE INTRODUCIR O QUITAR EL CARTUCHO.

Elija su Reto

Apriete el Botón de Inicio de juego (reset) y aparecerá en la Pantalla el Título de Mr. Do!™. Espere a que aparezca en la pantalla la Lista de Opciones de Juego. Esta contiene una lista de opciones de juego, numerada del 1 al 8.

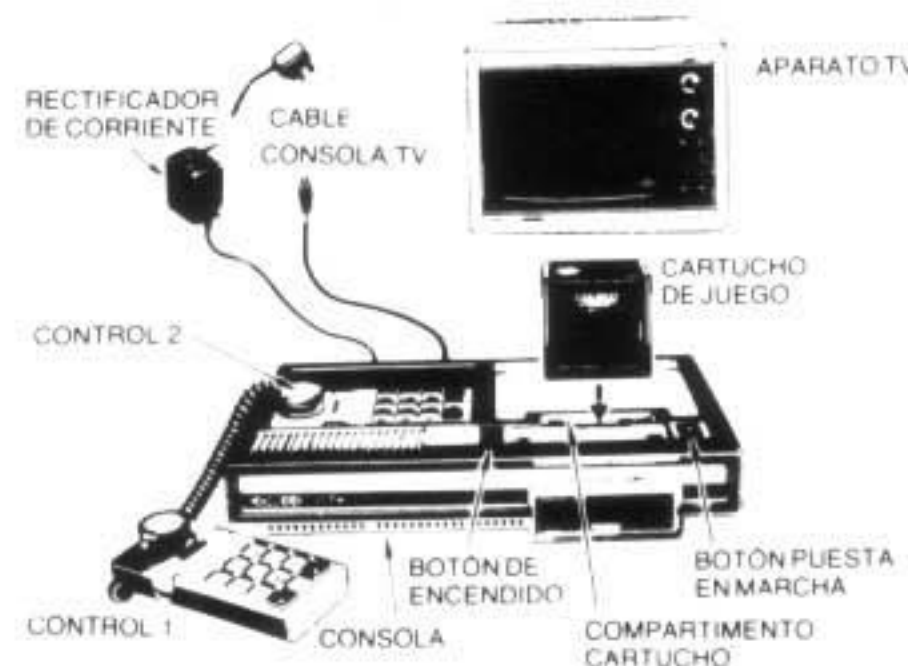
Nivel 1 es el mas fácil, apropiado para principiantes.

Nivel 2 la acción es mas rápida, pero no tanto como en las versiones de las salas de juego.

Nivel 3 se parece mucho a la versión de Mr. Do!™ de las salas de juego.

Nivel 4 Aún más desafiante que en las salas de juego.

Para dos jugadores, las opciones 5 a 8 equivalen a las 1-4 para un jugador.



Seleccione una opción de juego presionando el correspondiente número en el teclado de cualquiera de los controles manuales.

Juego para un solo jugador

Utilice el control 1 de la toma posterior.

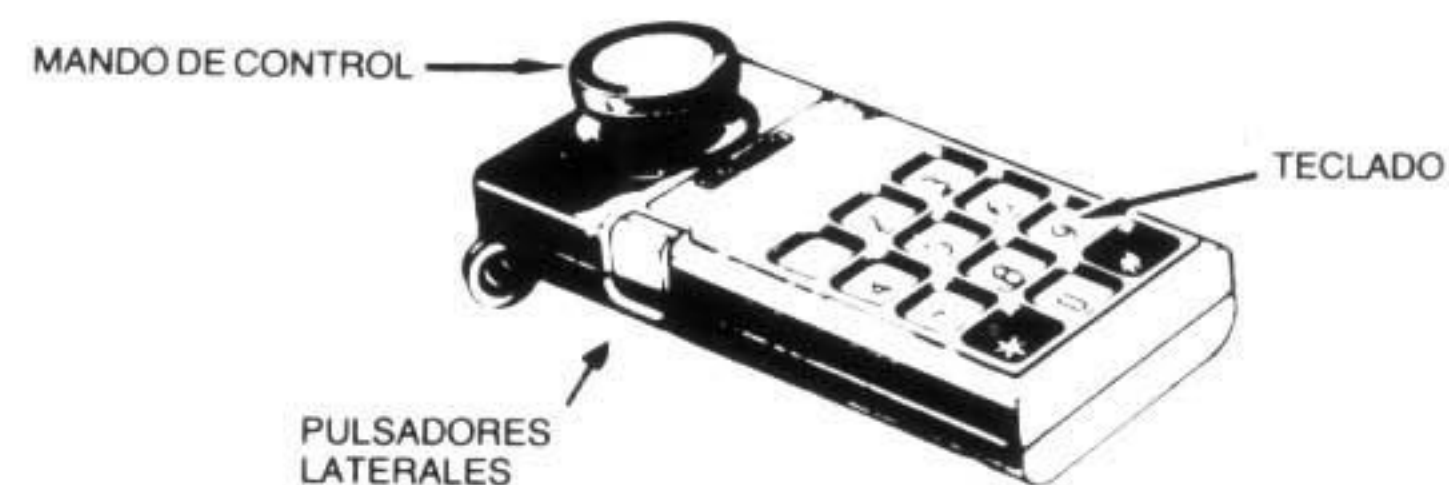
Juego para dos jugadores

El jugador 1 utiliza el control 1; el jugador 2 utiliza el control 2. Los jugadores se turnan. Empieza el jugador 1 y su turno se acaba cuando su Mr. Do!™ es eliminado.

PAUSA

Apriete * durante un juego para hacer una pausa. Presione de nuevo * para volver a jugar desde el mismo punto en que lo dejó. Cuando aparece en la pantalla el juego, hay una pequeña demora para que usted se familiarice otra vez con el juego.

USO DE SUS CONTROLES



1. Teclado: Los botones 1 a 8 del teclado le permiten seleccionar la opción de juego que desee antes de jugar a Mr. Do!™. Apriete el botón * después de un juego para volver a jugar la misma opción de juego. Apriete el botón # para volver a la pantalla las opciones de juego y escoger otra distinta.

2. Mando de control: Mueva el mando de control hacia delante, hacia atrás o a derecha e izquierda para que Mr. Do!™ se mueva en estas direcciones.

3. Pulsadores laterales: Apriete cualquiera de los pulsadores laterales para que Mr. Do!™ arroje sus bolas de energía. Mr. Do!™ debe estar frente a su enemigo para poder eliminarle con sus bolas.

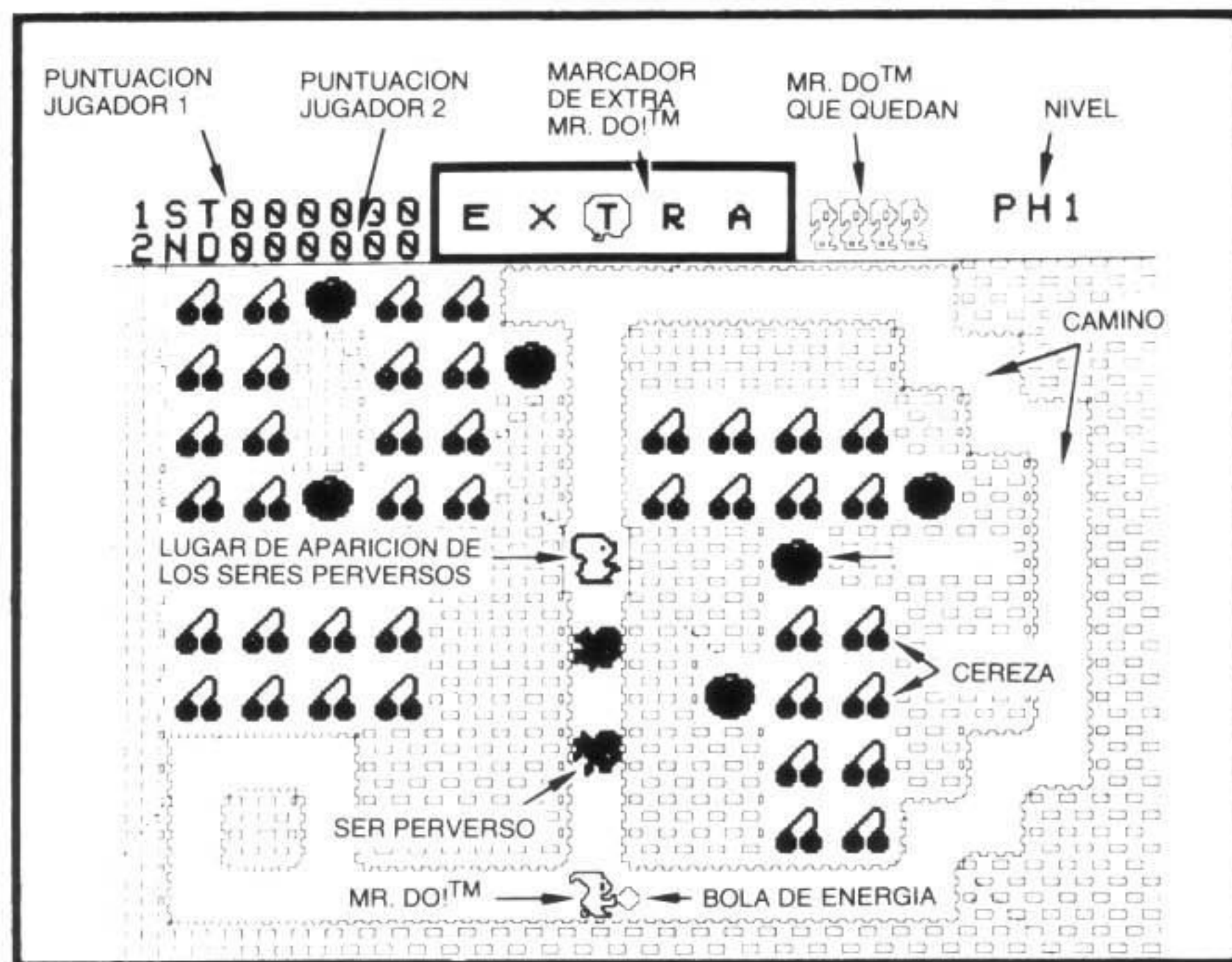
REGLAS DE JUEGO

!Llegó la cosecha!

Mr. Do!™ comienza en la parte central inferior de la pantalla, listo para hacer la recolección en su huerto de cerezos. Utilice el Mando de Control para llevarle hasta una hilera de cerezas rojas y maduras. Mr. Do!™ va recogiendo mientras anda! Pero ándese con ojo: los caminos que ya ha abierto le exponen a mil peligros.

Aquí llegan seres Perversos.

Poco después de comenzar el juego, los Perversos aparecen y empiezan la implacable búsqueda de Mr. Do!™. Ellos no pueden abrir caminos pero pueden perseguir a Mr. Do!™ por los caminos que él ya ha abierto. No deje que se acerquen demasiado. Si uno de ellos toca a Mr. Do!™, éste queda eliminado.



Mr. Do!™ se defiende.

Si uno de los Perversos se le acerca demasiado, Mr. Do!™ se puede defender lanzando su Bola de Energía. Utilice el Mando de Control para poner a Mr. Do!™ frente a su oponente. Presione entonces cualquiera de los pulsadores laterales para disparar su Bola de Energía.. Y ¡Zas!

El Perverso de turno es eliminado y usted consigue puntos. Pero mucho cuidado, porque Mr. Do!™ deberá recoger su Bola antes de poder arrojarla otra vez. A veces esta vuelve enseguida pero otras tarda un poco.

?Le Gustan las manzanas?

Mr. Do!™ puede eliminar a uno de los Perversos e incluso a más de uno con una manzana. Abra un camino a cualquier lado de una manzana, pero no justo debajo de ella. Entonces pase justo debajo de la manzana y avance un poco. La manzana caerá en el camino y lo dejará bloqueado. Dese entonces la vuelta y empuje la manzana sobre los Perversos cuanto más elimine. ¡Más puntos conseguirá!



Una manzana cada día...

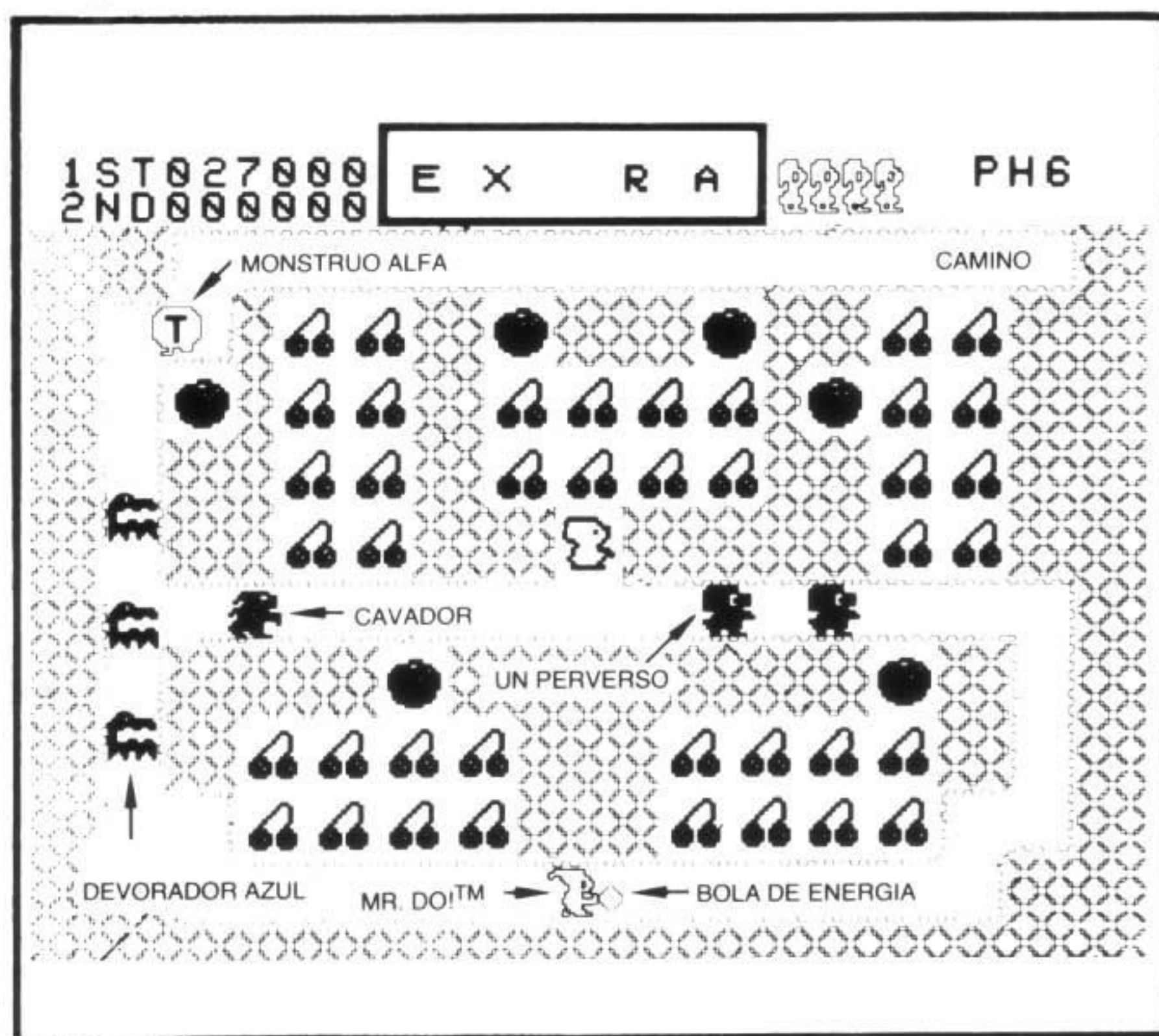
!Sea astuto! Puede abrir un camino hasta una manzana, y justo debajo de ella; deténgase entonces. Cuando se mueva hacia cualquier lado, la manzana caerá encima de cualquier perseguidor que esté en su camino. Pero tenga en cuenta que si la manzana cae sobre Mr. Do!™, este será eliminado. Déle a la manzana con una Bola de Energía o quítese de su camino.

!A cavar tocan!

Los Perversos no estan indefensos. Se pueden transformar en Cavadores si quieren alcanzar rápidamente a Mr. Do!™. Está atento al cambio! Vigile después al Cavador mientras se abre camino por la hierba. Si se acerca demasiado, péguele con la Bola de Energía o con la manzana. Pero estará salvo un rato.

Un delicioso regalo.

Cuando todos los seres Perversos han dejado su lugar de partida, aparece ahí entonces un regalo especial. Ácerquese y obtenga un festin. Conseguirá puntos extra, y sus perseguidores se quedan atontados unos segundos. He aquí su oportunidad de alcanzar a uno de ellos con su Bola de Energía.



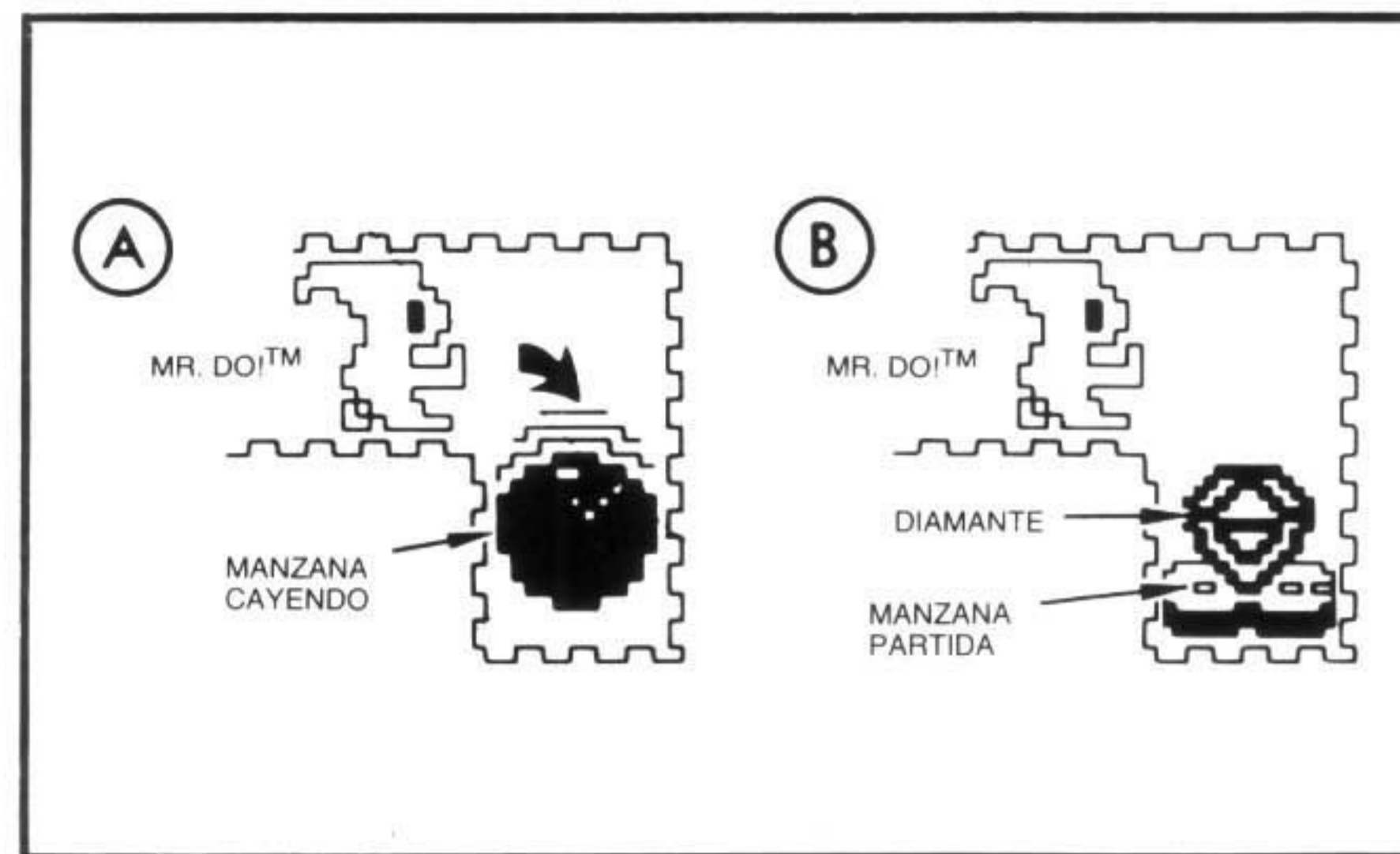
Gane con letras.

Cuando su puntuación alcance un múltiplo de 10.000 puntos y el monstruo-Alfa este sobre una letra blanca en el marcador Extra, Mr. Do!™, el monstruo-Alfa sale de ahí y empieza a recorrer los caminos. Alcáncele con una bola de energía o elimine con una manzana para poder conseguir la letra que tiene en su pecho. Cada vez que usted se apodere de un regalo y que el monstruo-Alfa esté sobre una letra blanca en el marcador, tres Devoradores azules y el monstruo. Alfa entran en la huerta. Tenga mucho cuidado si cualquiera de ellos toca a Mr. Do!™, éste queda eliminado.

Alcance al devorador azul con una Bola de Energía o elimínelo con una manzana. Pero si le da primero al monstruo-Alfa, este y los tres Devoradores azules quedan eliminados. Cuando consiga todas las letras de EXTRA, !Ganará un Mr. Do!™ adicional!

Los diamantes son los mejores amigos de Mr. Do!™.

A veces aparece un tesoro muy especial en la huerta. Es un deslumbrante diamante y puede aparecer en cualquier lugar donde se parta una manzana. Lleve a Mr. Do!™ hasta el diamante para conseguir 10.000 puntos y pase luego a otra pantalla.



Completar una pantalla.

Existen cuatro maneras de completar la pantalla de una huerta para pasar a la siguiente.

1. Recoger todas las cerezas de la huerta.
2. Eliminar a todos los Perversos y Cavadores, que hay en la pantalla.
3. Eliminar a todos los monstruos-Alfa y conseguir todas las letras de E-X-T-R-A.
4. Coger el diamante.

Hacer cualquiera de estas cuatro condiciones, le llevará a una nueva huerta y a conseguir mas puntos.

Volver a empezar.

Las aventuras se acaban cuando todos sus Mr. Dos™ han sido eliminados. Apriete el botón * para volver a jugar su misma Opción de Juego. Apriete # para volver a la pantalla las opciones de juego para escoger otra distinta.

El Botón de Inicio de juego (Reset) de la consola, "limpia" el sistema. Puede utilizarse para empezar un nuevo juego en cualquier momento y también en caso de mal funcionamiento del juego.

PUNTUACION

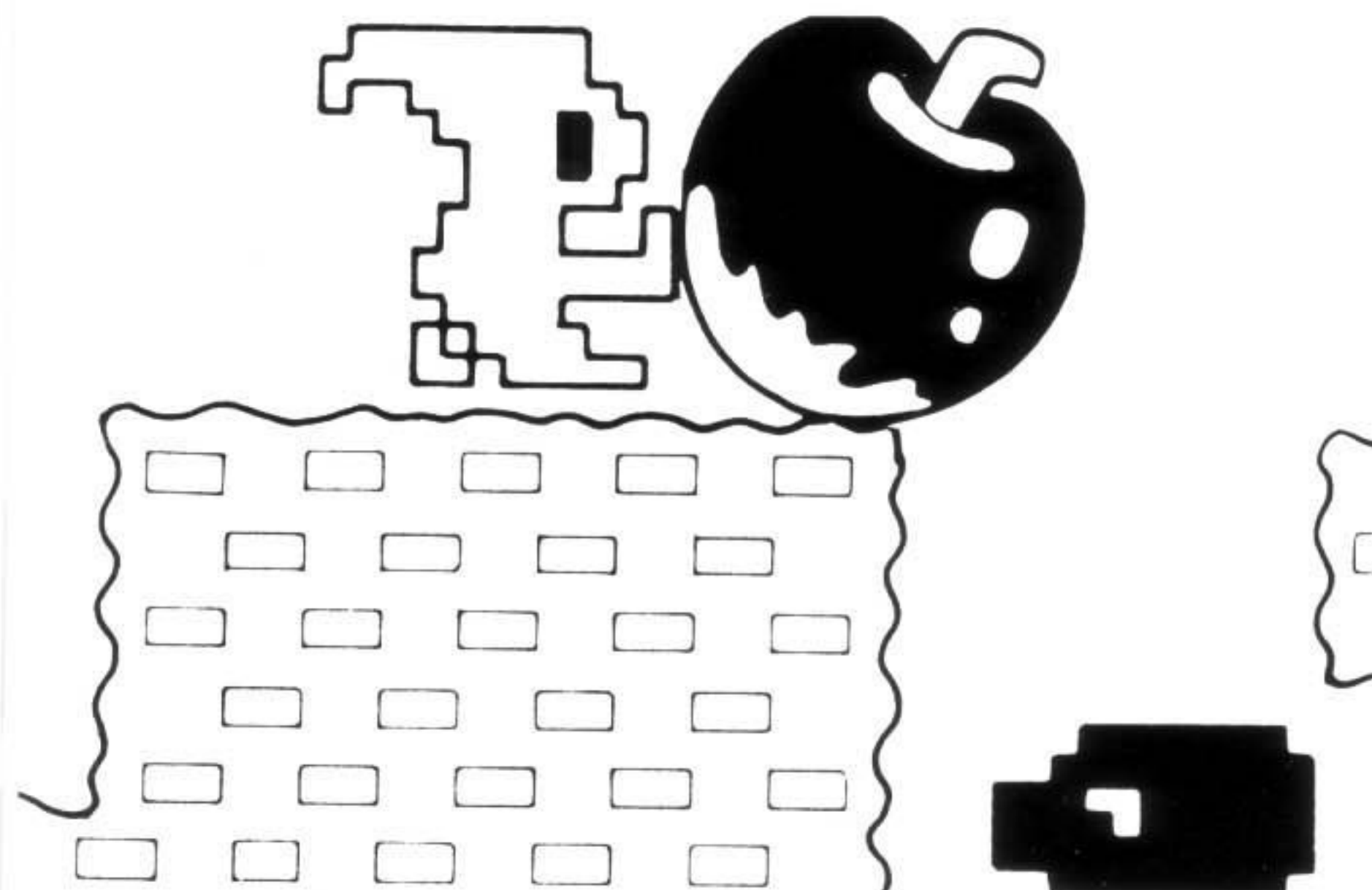
ACCION COMPLETADA	PUNTOS CONSEGUIDOS
Cada cereza recogida	50
Grupo de 8 cerezas recogidas de corrido	50 cada mas 500 de bonificación.
Regalo comido	500
Diamante capturado	mas 500 veces el No. del nivel. 10.000
Enemigo alcanzado con la Bola de Energía	500
Un enemigo alcanzado por una manzana	1.000
Dos enemigos alcanzados por una manzana	2.000
Mas de dos enemigos alcanzados	2.000 mas de 2000 por cada enemigo alcanzado sobrepasando un numero de dos.

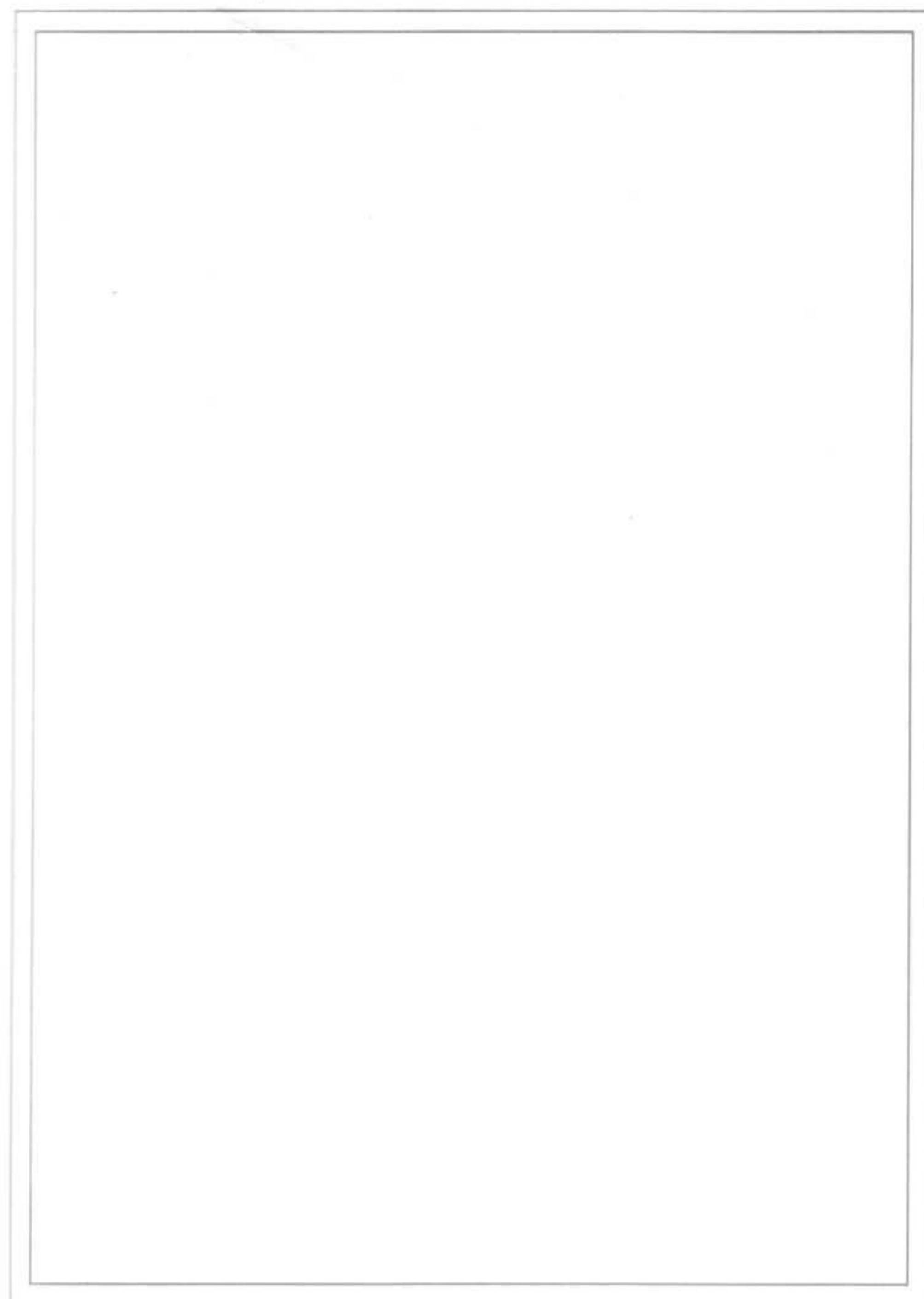
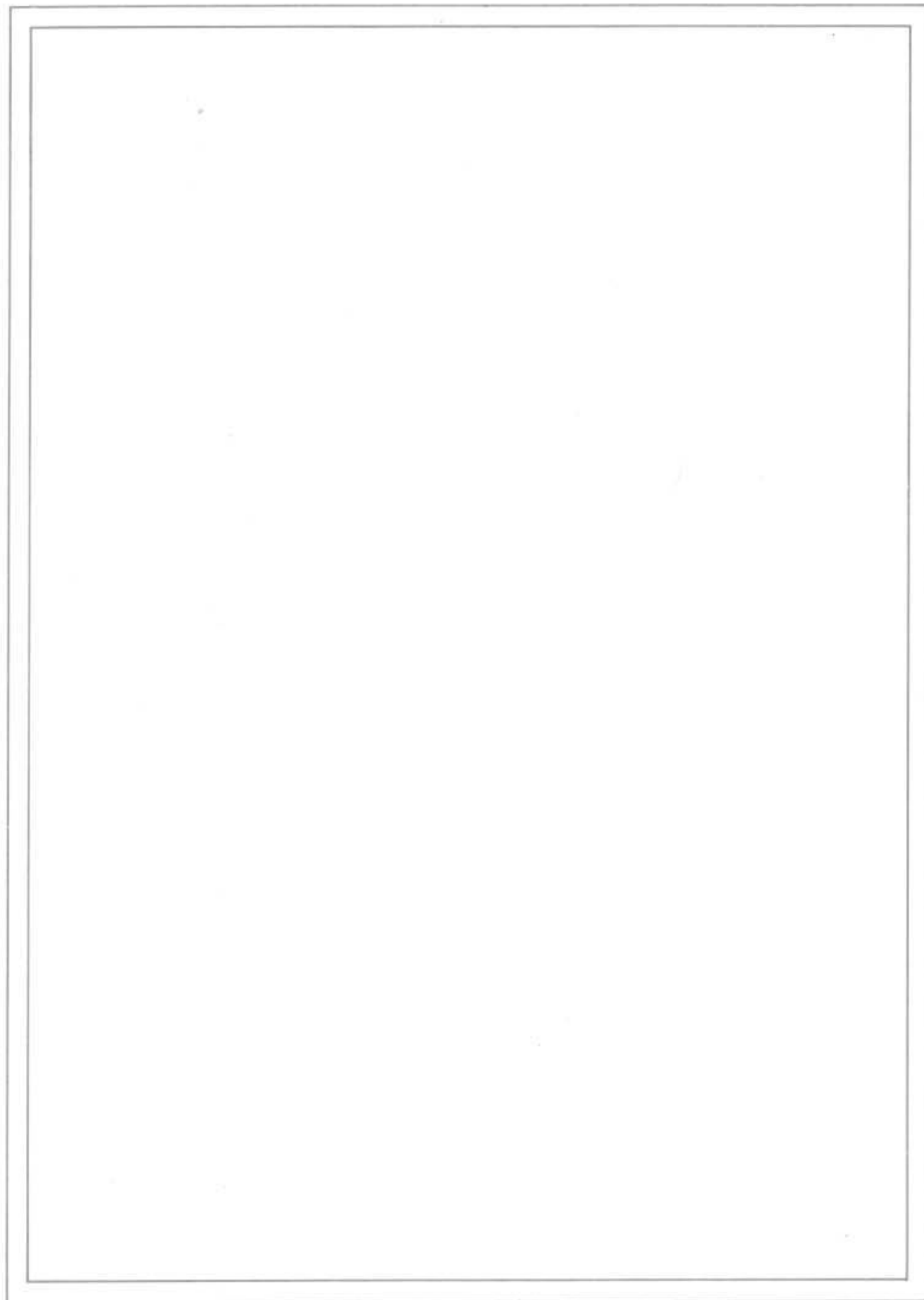
Alcance a un monstruo-Alfa con una Bola de Energía y consiga 500 puntos. Por 1.000 puntos elimine a un monstruo-Alfa con una manzana. Si el monstruo-Alfa es eliminado mientras los devoradores azules estan en la pantalla, éstos tambien serán eliminados y conseguirá 500 puntos por cada uno. Alcance a un devorador azul con una manzana y conseguirá 1000 puntos.

Cada jugador empieza con 5 Mr. Do™ en los juegos del nivel 1 y 3 Mr. Do™ en los otros niveles. Cada jugador consigue un Mr. Do™ extra al conseguir todas las letras de "EXTRA".

DESCUBRIR ES DIVERTIDO

Las instrucciones le proporcionarán la información básica que necesita para empezar a jugar con Mr. Do™, pero !Es sólo el comienzo! Encontrará que este cartucho esta lleno de posibilidades para hacer que Mr. Do™ sea emocionante cada vez que usted juega. Pruebe con diferentes técnicas y !a divertirse!.





COLECOBOX Art

www.colecoboxart.com