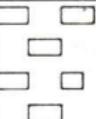




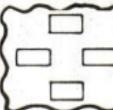
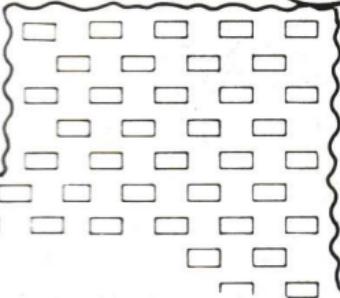
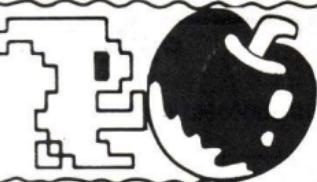
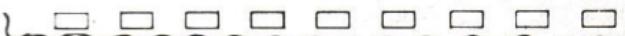
NOTICE D'INSTRUCTIONS

Pour système TV SECAM

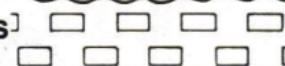


Pour 1 ou 2 joueurs

4 niveaux de difficulté



Exclusif le vrai jeu en cassette chez vous



Cassette CBS ELECTRONICS pour l'ordinateur de jeu
CBS ColecoVision™

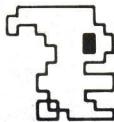
CBS
ELECTRONICS

DESCRIPTION DU JEU

Mr DO™, (c'est-à-dire vous-même) doit récolter les fruits de son verger. Ce serait très simple si des mauvais garçons ne voulaient s'emparer de lui et s'il ne devait s'ouvrir des chemins jusqu'aux cerisiers. Et pour tout arranger, les voyous se lancent à votre poursuite. Pour freiner ces indésirables, lancez leur votre balle magique et n'attendez pas qu'elle vous revienne en restant sur place... beaucoup d'autres voyous sont sur les traces de Mr DO™.

La situation n'est cependant pas désespérée, vous avez de quoi vous défendre. Vous pouvez faire tomber des pommes sur la tête des voyous et ainsi arrêter leur poursuite, puis vous ruer vers le centre de l'écran et vous emparer du Gâteau. Ainsi, les voyous sont immobilisés pour quelques instants mais 3 carnassiers bleus et 1 monstre Alpha entrent en scène. Surtout ne les laissez pas s'approcher. Si vous parvenez à éliminer les 5 monstres Alpha, vous pourrez composer le mot E - X - T - R - A et gagner un Mr DO™ supplémentaire.

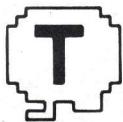
PERSONNAGES



Mr. DO™



VOYOU



MONSTRE ALPHA



TERRASSIER
DIGGER



CARNASSIER BLEU
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 contrôle dans la prise N° 1 de l'ordinateur de jeu. Pour deux joueurs, utilisez les 2 boîtiers de contrôle.
- Assurez-vous toujours que votre ordinateur de jeu CBS COLECOVISION™ est éteint ("OFF") avant d'introduire ou d'enlever une cassette.** Pousser le bouton marche/arrêt ("ON/OFF") sur marche ("ON") après avoir introduit la cassette.

Appuyez sur le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON"). Le nom du jeu Mr DO™ apparaît sur l'écran de votre TV. Attendez que l'écran des niveaux de difficulté apparaisse. Il propose une série d'options numérotées de 1 à 8.

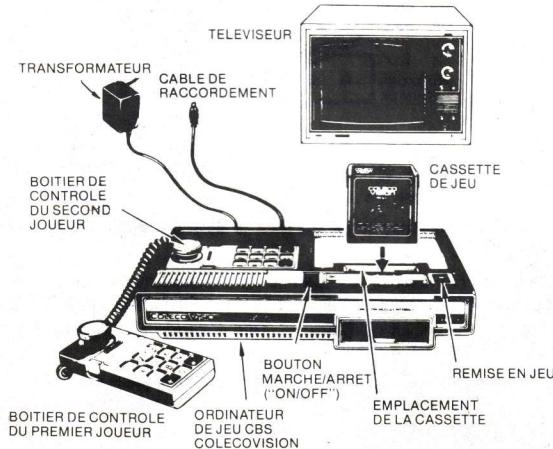
Niveau 1 Le plus facile convient aux débutants.

Niveau 2 Plus rapide que le niveau 1.

Niveau 3 Comparable au "Jeu de café".

Niveau 4 Plus difficile que le "Jeu de café".

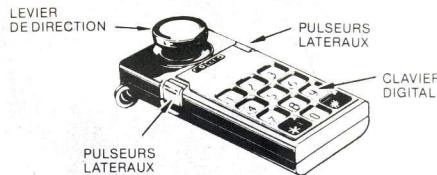
Selectionnez une option en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier.



PAUSE.

Appuyez sur * durant une partie pour faire une pause. Appuyez de nouveau pour reprendre la partie, vous avez alors un bref délai pour revoir votre situation avant que la partie ne reprenne.

COMMENT UTILISER VOS BOITIERS DE CONTROLE



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

Comment utiliser les touches de votre clavier, le levier de direction et les pulseurs latéraux pour Mr DO™ .

1. Clavier digital : Les touches du clavier de 1 à 8 vous permettent de sélectionner un niveau de difficulté avant de commencer à jouer. En appuyant sur * après une partie vous reprogrammez le même niveau de difficulté et en appuyant sur # vous pouvez programmer un autre niveau.

2. Levier de direction : Poussez le levier dans n'importe laquelle des quatre directions (haut, bas, gauche ou droite) et Mr DO™ ira dans la direction choisie.

3. Pulseurs latéraux : Utilisez n'importe lequel pour que Mr DO™ lance sa balle magique. Attention pour éliminer un ennemi Mr DO™ doit toujours lui faire face.

COMMENT JOUER

INSTRUCTIONS PAR ETAPÉ.

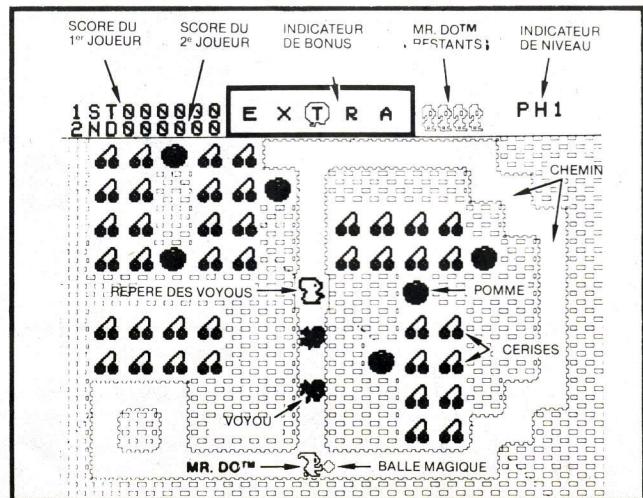
REMARQUE : Si vous jouez à deux, les joueurs interviennent à tour de rôle. Le premier commence et joue jusqu'à ce que Mr DO™ soit éliminé. Le second joueur joue à son tour.

1^{re} étape : La récolte

Mr DO™ se tient bien au centre de l'écran, prêt à récolter ses cerises. Pour le faire avancer vers une rangée de cerisiers aux fruits bien mûrs et bien rouges, utilisez votre levier de contrôle. Pour se frayer un chemin, Mr DO™ fauche l'herbe au fur et à mesure qu'il avance! Mais attention ces chemins ne sont pas sûrs.

2^e étape : Les voyous

Peu après le démarrage du jeu, les voyous commencent à apparaître et se lancent immédiatement sur les traces de Mr DO™. Ils ne peuvent faucher l'herbe mais ils peuvent emprunter les chemins ouverts par Mr DO™. Ne les laissez pas s'approcher. Si un des voyous touche Mr DO™, il l'élimine!

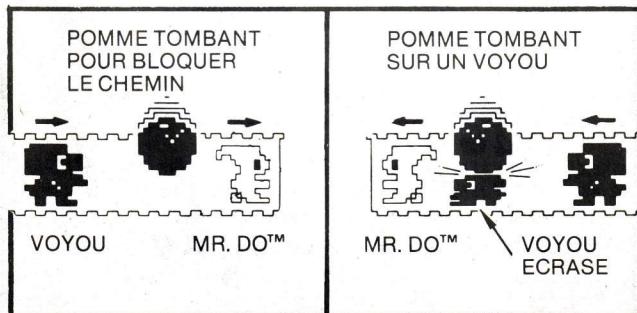


3^e étape : Mr DO™ retourne au combat

Si un voyou s'approche trop près, au goût de Mr DO™, celui-ci peut se retourner et le combattre avec sa balle magique. Utilisez le levier de contrôle pour l'aider à se retourner vers son adversaire. Pressez sur le pulseur latéral pour qu'il lance sa balle. Et Bing ! Le voyou est éliminé. Mais soyez vigilant, Mr DO™ doit récupérer sa balle avant de pouvoir la relancer : attention, de temps en temps il le fait vite, mais parfois il prend son temps... !

4^e étape : Les pommes, comment les aimez-vous ?

Avec une pomme Mr. DO™ peut assommer un voyou... ou même plusieurs d'un coup. Pour y parvenir fauez un chemin juste sous une pomme, puis partez rapidement car quelques secondes après, la pomme tombe sur ce chemin et bloque la route des poursuivants. Soyez astucieux, calculez votre coup pour que la pomme tombe sur un des voyous, l'éliminant ainsi définitivement. Plus vous écrasez de voyous, plus vous gagnez de points.



5^e étape : Une pomme par jour...

Vous pouvez ainsi faucher des chemins jusqu'aux pommes pour qu'elles tombent sur les poursuivants. Mais attention, si une pomme tombe sur Mr DO™, il peut être éliminé, alors frappez la pomme avec la balle magique ou faites-la sortir du chemin.

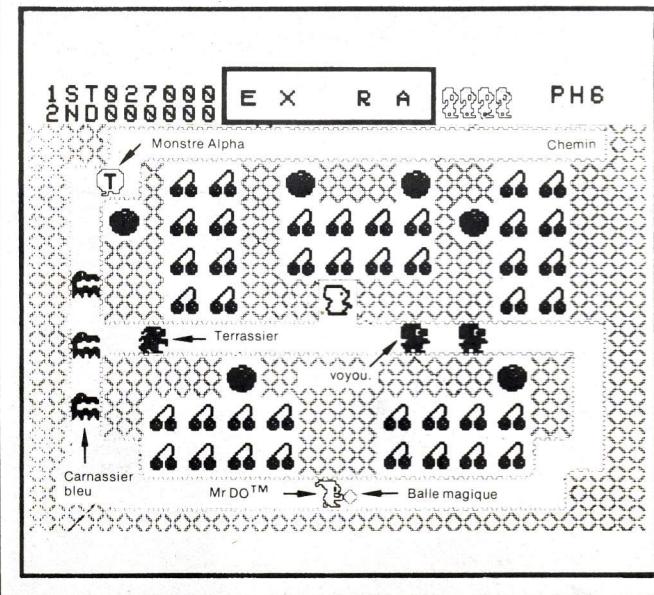
6^e étape : Ils peuvent creuser

Les voyous ne sont pas sans défense. Ils peuvent se transformer en terrassiers. Observez la mutation. Gardez toujours un œil sur le terrassier lorsqu'il creuse à travers l'herbe. S'il s'approche trop, frappez-le avec la balle magique ou avec une pomme. Vous serez tiré d'affaire, mais pour un moment seulement !

7^e étape : Un festin de roi

Après que tous les voyous soient sortis de leur repère, un Gâteau extraordinaire apparaît au même endroit.

Fauchilez-vous pour l'atteindre et le manger. Vous gagnerez ainsi des points bonus et comme vos poursuivants seront étourdis pour quelques secondes, vous pourrez en profiter pour en éliminer le plus possible avec votre balle magique.



8^e étape : Gagner lettre par lettre

Chaque fois que vous dévorez le Gâteau, un monstre Alpha et les carnassiers bleus s'échappent et se glissent d'un chemin à l'autre.

Observez, lorsque vous dévorez le Gâteau, la lettre blanche qui est dans le cadran. Le monstre Alpha la portera.

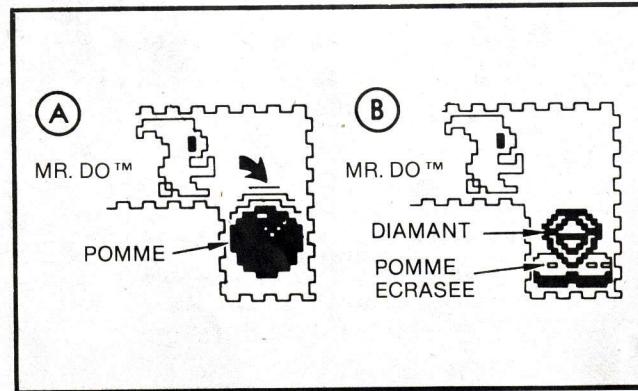
Vous pouvez gagner la lettre inscrite sur le monstre Alpha en le touchant avec une balle magique ou en l'assommant avec une pomme.

Pour vous débarrasser d'un carnassier bleu, utilisez votre balle magique ou une pomme. Si vous touchez en premier le monstre Alpha, il se trouve éliminé et du même coup les 3 carnassiers bleus disparaissent. Intéressant, non?

Lorsque vous recréez le mot E-X-T-R-A vous gagnez un Mr DO™ supplémentaire.

9^e étape : Les diamants sont les meilleurs amis de Mr DO™

Quelque fois un trésor fabuleux jaillit en plein dans le verger : un diamant étincelant. Il apparaîtra partout où une pomme a été détruite. Guidez Mr DO™ vers le diamant qui rapporte 10 000 points et ouvre la porte du prochain verger.



10^e étape : Compléter un écran

Vous pouvez y parvenir de 4 façons :

1. Cueillir toutes les cerises.
2. Eliminer les voyous et les carnassiers bleus de l'écran.
3. Eliminer tous les monstres Alpha pour écrire le mot EXTRA.
4. S'emparer du diamant.

Réussir n'importe laquelle de ces actions vous donne droit à passer dans un nouveau verger et une chance de gagner plus de points.

Fin du jeu et reprogrammation

Pour rejouer à Mr DO™ au même niveau de difficulté que celui auquel vous venez de jouer, appuyer sur *. Pour revenir à l'écran de choix des niveaux de difficulté, appuyez sur #.

REMARQUE : Le bouton de remise en jeu ("RESET BUTTON") sur l'ordinateur de jeu efface le jeu. Il peut être utilisé pour commencer une nouvelle partie à n'importe quel moment, et peut être aussi utilisé en cas de fausse manœuvre pour revenir en début de partie.

SCORE

ACTION REUSSIE

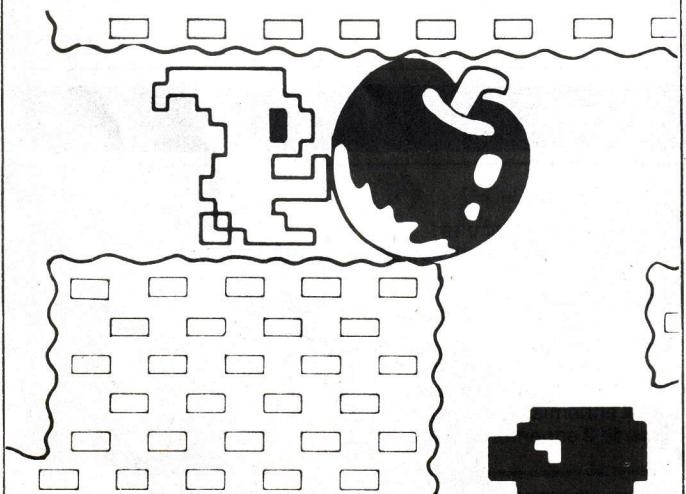
ACTION REUSSIE	POINTS GAGNES
Chaque cerisier récolté	50
1 groupe de 8 cerisiers l'un après l'autre	50 chacun + 1 Bonus de 500 points
1 gâteau mangé	500 (+ 500 x par le n° de la phase)
Capture du diamant	10 000
Ennemi touché par la balle	500
Un ennemi écrasé par une pomme	1 000
Deux ennemis écrasés par une pomme	2 000
Plus de 2 ennemis écrasés	2 000 (+ 2 000 par ennemi au-delà de 2)

Toucher un monstre Alpha avec la balle magique rapporte 500 points. L'assommer avec une pomme 1 000 points. Si le monstre Alpha est éliminé tandis que les carnassiers bleus sont sur l'écran, ils sont éliminés du même coup et vous obtenez 500 points pour chacun. Assommer un carnassier bleu avec une pomme fait gagner 1 000 points.

Chaque joueur au départ possède 5 Mr DOT™ dans le degré 1 et 3 Mr DOT™ dans les autres degrés. Un joueur gagne un Mr DOT™ supplémentaire pour chaque mot E-X-T-R-A recréé.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à Mr DOT™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant : vous en avez encore beaucoup à découvrir!



Voici les cassettes de jeu vidéo CBS ELECTRONICS pour votre console! Les cassettes déjà disponibles et celles qui sortiront prochainement sont présentées ci-dessous. Ces jeux vous permettent de retrouver en cassette, chez vous, les vedettes des "jeux de café" les plus populaires.



Carnival®, Turbo® et Zaxxon® sont des marques déposées appartenant à Sega Enterprises Inc.
Gorf® et Wizard of Wor® sont des marques déposées appartenant à Bally Midway Mtg Co.
Cosmic Avenger et Lady Bug® sont des marques déposées appartenant à Universal Co Ltd.
Mouse Trap et Venture® sont des marques déposées appartenant à Epyx Incorporated.
Donkey Kong® est une marque déposée appartenant à Nintendo of America Inc.

Mr DO™ est une marque déposée appartenant à Universal Co., Ltd. © 1982 Universal Co. Ltd.
Fabriqué au Royaume-Uni.

Conception, programme, réalisation du logiciel © 1983 Coleco Industries Inc. New York 12010. Licencié exclusif Coleco Industries Inc. © "1983 CBS Toys, a Division of CBS Inc."

La location de cette cassette est strictement interdite. Son utilisation est limitée aux représentations privées et gratuites effectuées exclusivement dans un cercle de famille et toute forme de représentation publique directe ou indirecte de cette cassette, notamment par le biais de sa location, est strictement interdite conformément aux dispositions de l'article 41 de la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la propriété littéraire et artistique.

CBS
ELECTRONICS

**Idéal Loisirs/CBS ELECTRONICS. Boîte Postale 50016 Paris Nord II
95945 Roissy-Charles de Gaulle Cedex.**