

MR. DO™ ist das Warenzeichen von Universal Co., Ltd.
© 1982 Universal Co., Ltd.

WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registriekarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

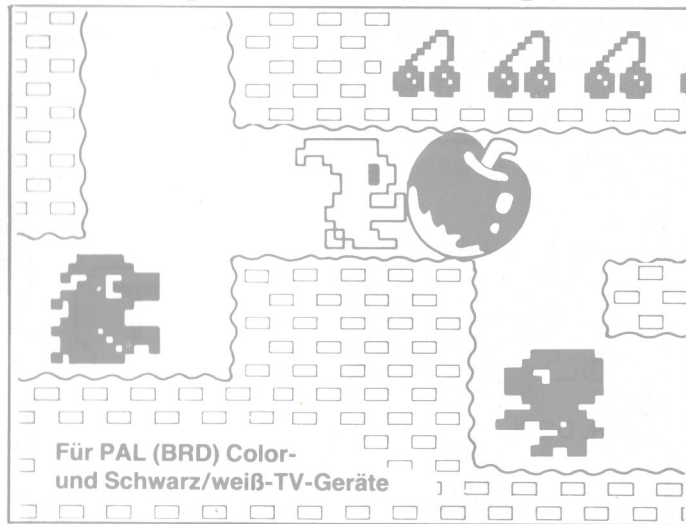
CBS
ELECTRONICS

aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3



Spielanleitung



Für PAL (BRD) Color-
und Schwarz/weiß-TV-Geräte

Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

CBS
ELECTRONICS

Spielbeschreibung

Führe Mr. Do™ durch den Obstgarten, damit er seine Kirschen 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 Alpha-monster an. Aber halte sie von Mr. Do™ weg. Vernichte alle fünf Alphamonster, um E-X-T-R-A zu bilden und einen Bonus-Mr. Do™ zu gewinnen!

THE CAST



MR. DO™



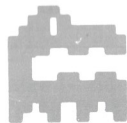
BADGUY



ALPHA-MONSTER



DIGGER



BLUE CHOMPER

Vorbereitung zum Spiel

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

Spielwahl

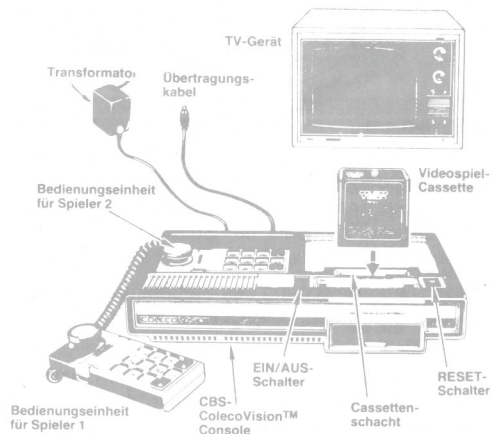
Drücke den "RESET"-Schalter, und das Titelbild von Mr. Do™ erscheint auf Deinem Bildschirm. Warte, bis die Spielwahl-Tabelle erscheint. Sie zeigt eine Liste von Spielen, von 1-8.

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.



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

1 Spieler

Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1.

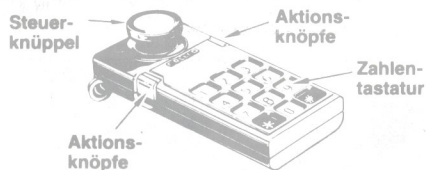
2 Spieler

Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1, Spieler 2 die aus Fach 2. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Spieler 1 beginnt und er ist so lange 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.

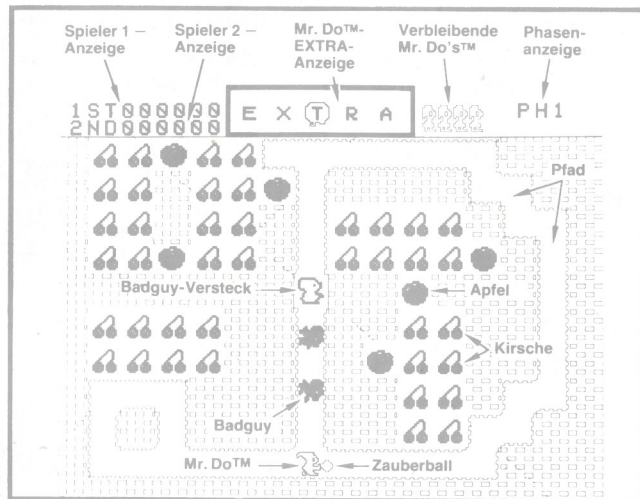
So wird gespielt

Erntezeit!

Mr. Do™ beginnt in der Mitte unten im Obstgarten und will seine Kirschen ernten. Benutze Deinen Steuerknüppel, um ihn zu einer Reihe reifer, roter 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 Badguys-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.

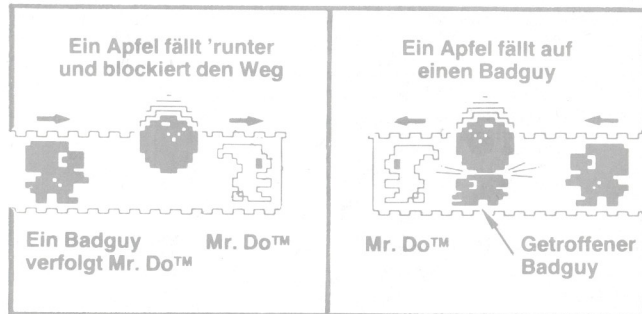


Mr. Do™ schlägt zurück

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. Paff! 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 hindurch 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 . . .

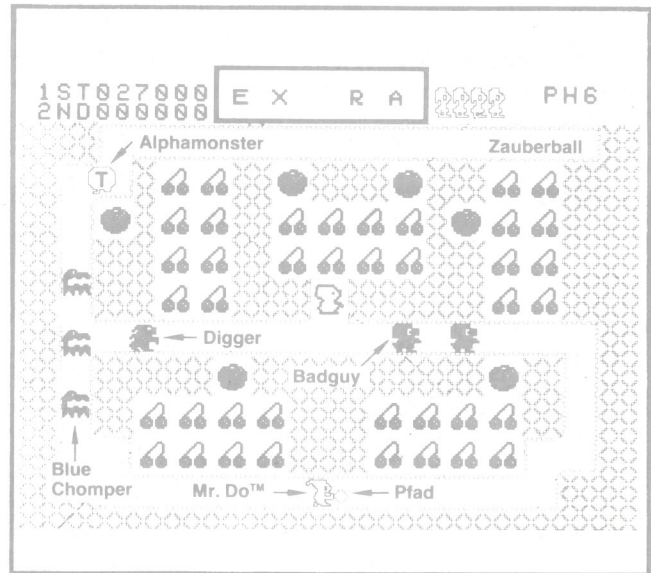
Aufgepaßt! Du kannst einen Pfad bis direkt unter einem Apfel mähen, dann bleib' stehen. Wenn Du zur Seite gehst, fällt der Apfel auf einen darunter stehenden Verfolger. Aber Vorsicht: Wenn ein Apfel auf Mr. Do™ fällt, kann er vernichtet werden. Triff den Apfel mit dem Zauberball oder geh' ihm aus dem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



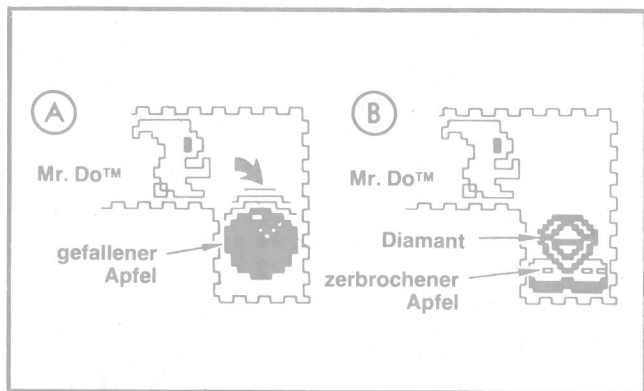
E-X-T-R-A

Wenn Deine Punktzahl genau durch 10.000 dividierbar ist und ein Alphamonster über einem weißen Buchstaben 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 bekommst hast und das Alphamonster über einem Buchstaben in der Mr. Do™-EXTRA-Anzeige steht, kommen drei Blue Chompers 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 Chompers 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 funkelnnder 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 Alphamonster, 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

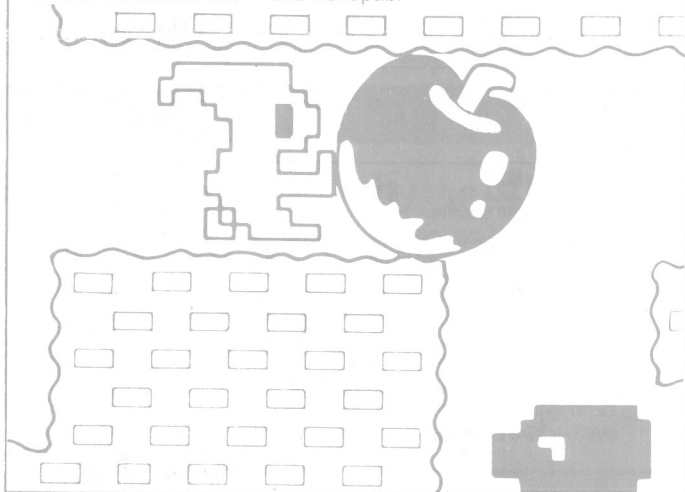
Aufgabe erfüllt	Punkte
Jede geerntete Kirsche	50
8 zusammenhängende Kirschen nacheinander	je 50 plus 500 Bonus-Punkte
Schatz geholt	500 (plus 500 x Phasenzahl)
Diamanten geholt	10.000
Feind durch Zauberball getroffen	500
Ein Feind durch einen Apfel ausgeschaltet	1.000
Zwei Feinde durch einen Apfel ausgeschaltet	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 Chomper 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.



Es gibt bereits eine große Auswahl von Videospiele-Cassetten von CBS-Electronics für die führenden Videospiele-Systeme. Nachstehend sind die Titel, die bereits lieferbar sind oder in Kürze erscheinen werden, aufgeführt. Alle Spiele basieren auf den bekannten Arcade-Spielen aus den Spielhallen.

MOUSE TRAP™
by EXIDY

VENTURE™
by EXIDY

CARNIVAL™
by SEGA

COSMIC AVENGER™
by UNIVERSAL

GORF™
by BALLY MIDWAY

DONKEY KONG™
by Nintendo

Lady Bug™
by UNIVERSAL

TURBO™
by SEGA

WIZARD OF WOR™
by BALLY MIDWAY

ZAXXON™
by SEGA

CARNIVAL, TURBO and ZAXXON are Trademarks of Sega Enterprises Inc.
GORF and WIZARD OF WOR are Trademarks of Bally Midway Mfg Co
COSMIC AVENGER and LADY BUG are Trademarks of Universal Co Ltd
MOUSETRAP and VENTURE are Trademarks of Exidy Incorporated
DONKEY KONG is a Trademark of Nintendo of America Inc

MR. DO™ ist das Warenzeichen von Universal Co., Ltd.
© 1982 Universal Co., Ltd.

WICHTIG

Fülle bitte die Garantie-Registrierkarte aus und sende diese an uns ausgefüllt zurück, da sonst bei der Bearbeitung von evtl. Reklamationen – bei Reparaturen oder Ersatzlieferungen – Verzögerungen entstehen könnten.

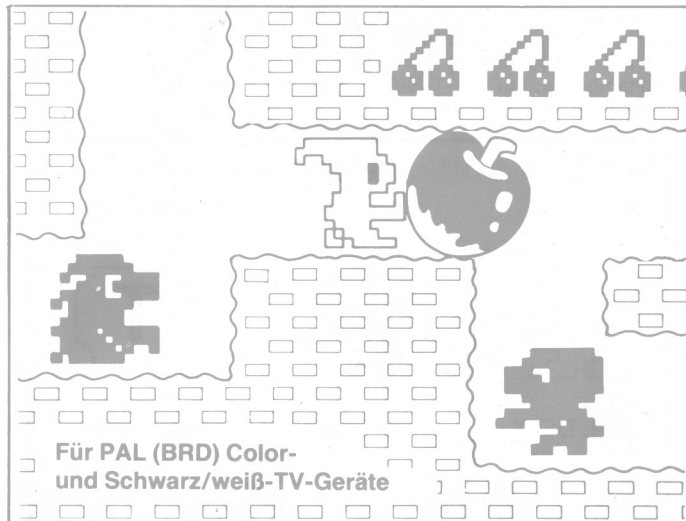
CBS
ELECTRONICS

aus dem Hause

ARXON Spiel + Freizeit GmbH, Klöcknerstraße 3, 6054 Rodgau 3



Spielanleitung



Für PAL (BRD) Color-
und Schwarz/weiß-TV-Geräte

Videospiel-Cassette von CBS-ELECTRONICS
nur zum Abspielen auf dem CBS-ColecoVision™
Videospiel-Computer

CBS
ELECTRONICS