

MR. DO!

UNIVERSAL

TM



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

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for the ATARI® Video Computer System™
Video Spiel-Kassetten für ATARI® Video Computer System™
Cartouche de Jeux Video pour ATARI® Video Computer System™
Video Spelkassette voor ATARI® Video Computer System™
Cartuccia Video Gioco per ATARI® Video Computer System™
Cartuchos de Juegos video para ATARI® Video Computer System™

English Instructions	Page	3
Spielanleitung in Deutsch	Blatt	9
Mode d'emploi en Français	Page	15
Nederlandse gebruiksaanwijzing	Bladzijde	21
Istruzioni in Italiano	Pagina	27

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™.

HET SPEELKLAAR MAKEN

LET OP: ZORG DAT DE SPELCOMPUTER ALTIJD OP "OFF" STAAT BIJ HET INBRENGEN EN UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE.

Breng de cassette in, zet de schakelaar van het console op "ON" en druk op **GAME RESET**. Het titelscherm van Mr. Do™ verschijnt nu op uw TV.

Om het eenvoudigste spel te spelen (skill 1) drukt u op de aktieknop op uw handcontroller.

Om een moeilijker spel te kunnen kiezen drukt u op GAME SELECT tot het cijfer van de moeilijkheidsgraad die u wilt spelen op het scherm komt. Dan drukt u op de aktieknop.

SKILL 1 Is eenvoudig en geschikt voor beginners. Uw tegenstanders bewegen langzaam.

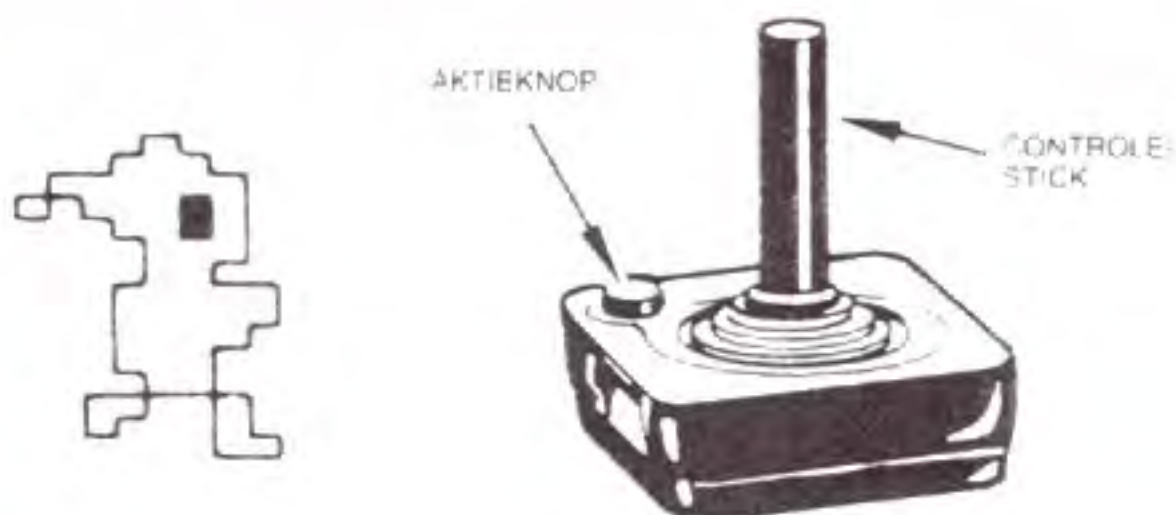
SKILL 2 Moeilijker, maar nog niet zo moeilijk als in de speelhal. De aktie is sneller en uw tegenstanders komen sneller achter u aan.

SKILL 3 Deze graad komt in de buurt van de speelhalversie van Mr. Do™.

SKILL 4 Dit is de moeilijkste graad.

GEBRUIK VAN DE HANDCONTROLLERS

ATARI 2600 VCS HANDCONTROLLER



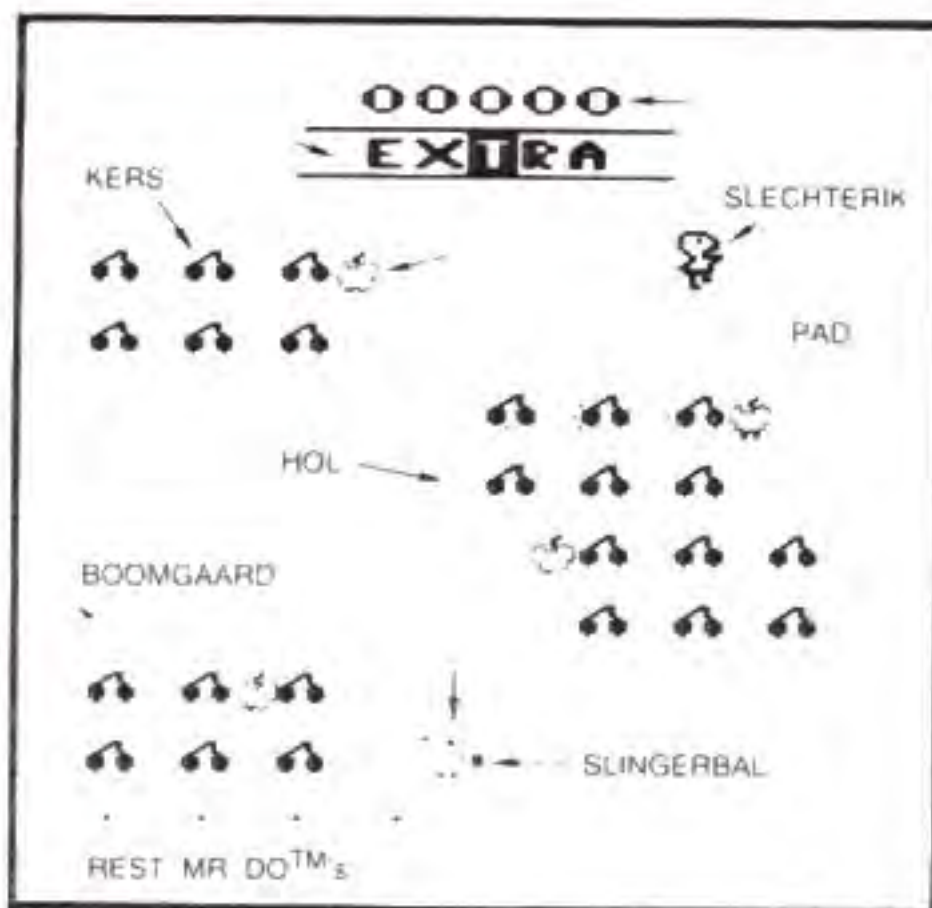
Speler 1 gebruikt de linker handcontroller.

Let erop dat de 'B-W/Colour' knop op 'colour' staat bij een kleuren TV

1. **Linker controller:** Hou de linker controller zo, dat de aktieknop zich links boven (naar de TV toe) bevindt.
2. **Controlestick:** Druk de controlestick naar boven (van u af), naar beneden (naar u toe), naar links of naar rechts en Mr. Do™ zal in de aangegeven richting bewegen.
3. **Aktieknop:** Druk op de aktieknop om een nieuw scherm te kunnen krijgen. U gebruikt de knop ook om Mr. Do™ zijn slingerbal te laten gooien. Om een tegenstander te raken moet hij wel in die richting kijken.

HET SPELEN

Om een spel te starten nadat u het console op "ON" gezet heeft, drukt u op de aktieknop. Skill 1 verschijnt op het scherm. Om een ander scherm te kiezen drukt u op **GAME RESET**.



Oogsttijd!

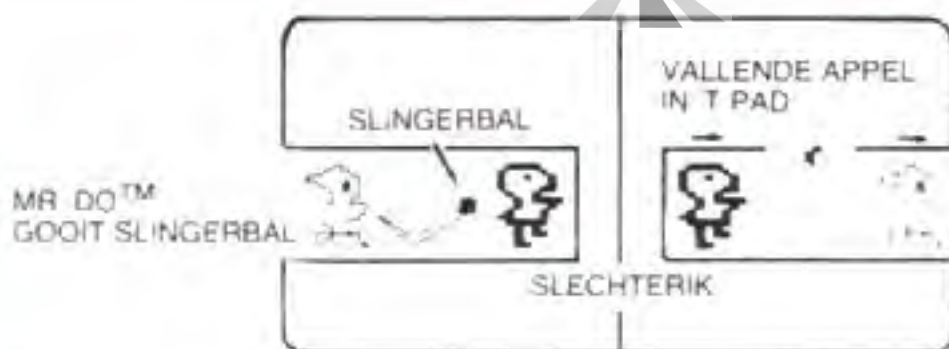
Midden onderaan op het scherm staat Mr. Do™ klaar om aan de oogst te beginnen. Met de controlestick laat u hem in de richting van een rij rijpe rode kersen lopen. Mr. Do™ maakt paden tijdens het lopen, maar let op! Deze open paden gaan hem in moeilijkheden brengen.

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.



Let op: In het begin van het spel kan een slechterik zich soms veranderen in een happer als u een appel tegen hem aanduwt. Als dit gebeurt, ga dan even bij de appel vandaan. De happer zal een gat onder de appel gaan graven. Duw dan snel de appel naar voren en vernietig zo de happer.

De goede "speller" wint!

Alphamonsters zijn ook dodelijk. Een Alphamonster verschijnt in de paden wanneer

1. Uw score een veelvoud van 1000 punten bereikt.
2. Een Alphamonster over een letter in het EXTRA vak is, die u nog niet heeft.

Raak het Alphamonster met de slingerbal of gooi een appel erop om de letter te verdienen. Wees snel, indien het Alphamonster in een slechterik gaat veranderen kunt u de letter missen. Zodra u alle letters van EXTRA gehaald heeft krijgt u een extra Mr. Do™. Laat de Alphamonsters Mr. Do™ echter niet aanraken, want dan is hij er geweest.

Een compleet scherm

Er zijn 3 manieren om een scherm te completeren en door te gaan naar het volgende scherm:

1. alle kersen in de boomgaard plukken.
2. alle tegenstanders op het scherm vernietigen
3. alle Alphamonsters pakken en zo EXTRA compleet maken

Via elk van de drie mogelijkheden kunt u in de volgende boomgaard komen en meer punten verdienen

Opnieuw

Het avontuur eindigt op het moment dat alle Mr. Do™'s er geweest zijn. Druk op **GAME RESET** of de aktieknop en u kunt het spel opnieuw spelen. Met **GAME SELECT** kunt u een nieuwe spelsoort kiezen.

DE SCORE

GEDANE AKTIE

VERDIENDE PUNTEN

ledere geplukte kers 50 punten

ledere 6 kersen **achter elkaar** 50 punten per kers +
500 bonuspunten

ledere vijand met de slingerbal 500 punten

ledere vijand met een appel 1000 punten

Ieder Alphamonster dat u raakt met de slingerbal of een appel levert u ook 500 punten op.

Iedere speler begint met 5 Mr. Do™'s in Skill 1 en 3 Mr. Do™'s bij de andere Skills. Iedere keer dat het woord EXTRA compleet gemaakt wordt krijgt u een extra Mr. Do™.

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.

DE ROLBEZETTING



MR. DO™



SLECHTERIK



BLAUWE HAPPER



ALPHAMONSTER