

Mr. Do!®

UNIVERSAL



CBS
ELECTRONICS
GUARANTIZADO POR

KENIA
SOCIEDAD ANONIMA

INSTRUCCIONES DE JUEGO

Cartuchos de Juegos video para CBS ColecoVision Video Game System

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.

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 tome 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 acerquen a Mr. Do®.

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

EL REPARTO



MR. DO®



EL PERVERSO



MONSTRUO ALFA



EL CAVADOR



DEVORADOR AZUL

PREPARANDOSE PARA JUGAR

ASEGURESE QUE EL EQUIPO CBS COLECOVISION® ESTA DESCONECTADO (INTERRUPTOR EN "NO") 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.

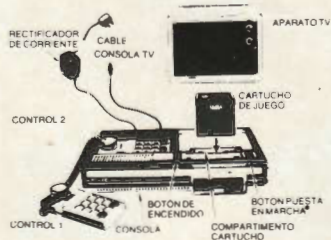
Nivel 1 es el mas fácil, apropiado para principiantes.

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.

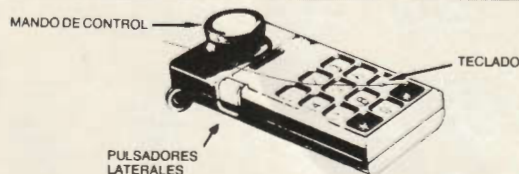
Juego para dos jugadores

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 eliminarlo con sus bolas.

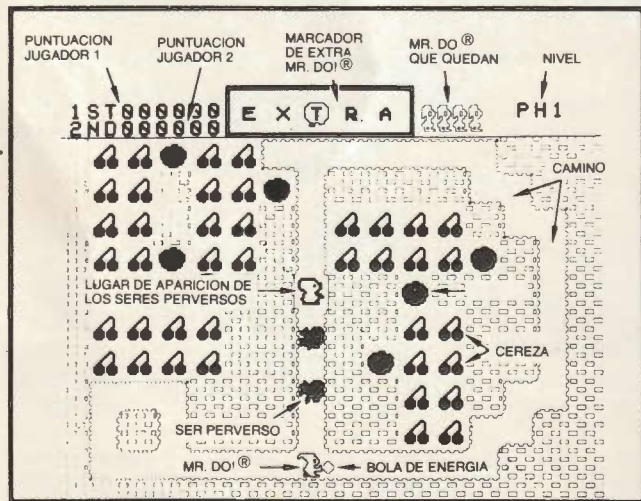
REGLAS DEL JUEGO

!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...

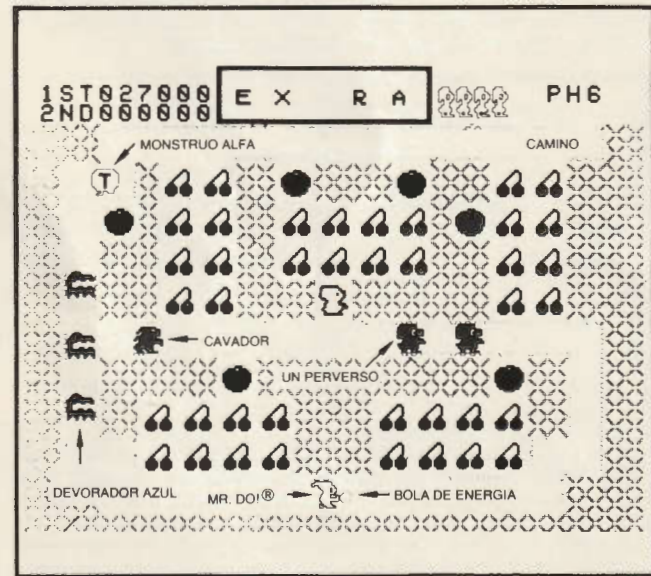
¡Sea astuto! Puede abrir un camino hasta una manzana, y justo debajo de ella; deténgase entonces. Cuando se mueva hacia cualquier lado, la manzana caerá encima de cualquier perseguidor que esté en su camino. Pero tenga en cuenta que si la manzana cae sobre Mr. Do!®, este será eliminado. Déle a la manzana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

!A cavar tocan!

Los Perversos no estan indefensos. Se pueden transformar en Cavadores si quieren alcanzar rápidamente a Mr. Do!®. Esté atento al cambio! Vigile después al Cavador mientras se abre camino por la hierba. Si se acerca demasiado, péguale 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. Acérquese 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.



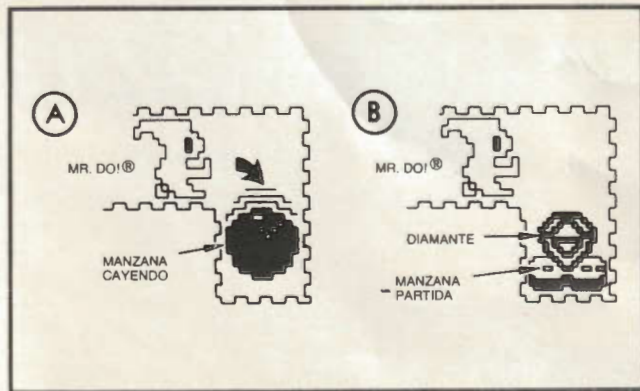
Gane con letras.

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. Tomar 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. Do[®] 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

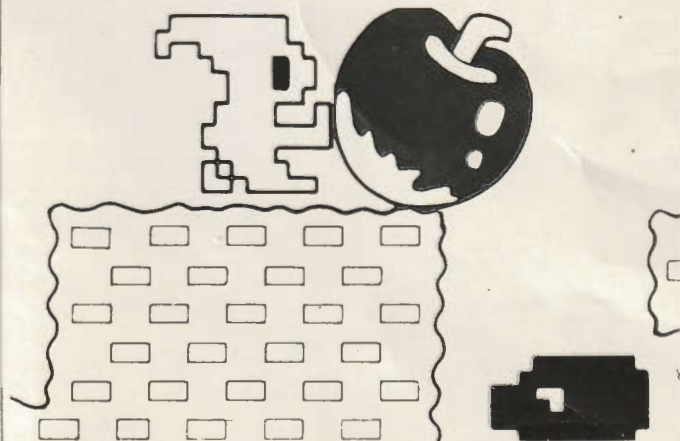
ACCION COMPLETADA	PUNTOS CONSEGUIDOS
Cada cereza recogida	50
Grupo de 8 cerezas recogidas de corrido	50 cada mas 500 de bonificación.
Regalo comido	500
	mas 500 veces el No. del nivel.
Diamante capturado	10.000
Enemigo alcanzado con la Bola de Energía	500
Un enemigo alcanzado por una manzana	1.000
Dos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



CBS
ELECTRONICS

GARANTIZADO POR

KENIA

SOCIEDAD ANONIMA

CBS es marca registrada de CBS Inc.

Coleco Vision es marca registrada de Coleco Industries, Inc.

Producido por **KENIA FUEGUINA SOCIEDAD ANONIMA**
bajo licencia exclusiva de **CBS ELECTRONICS**,
en Río Grande, Territorio Nacional de Tierra del
Fuego, Antártida e Islas del Atlántico Sud