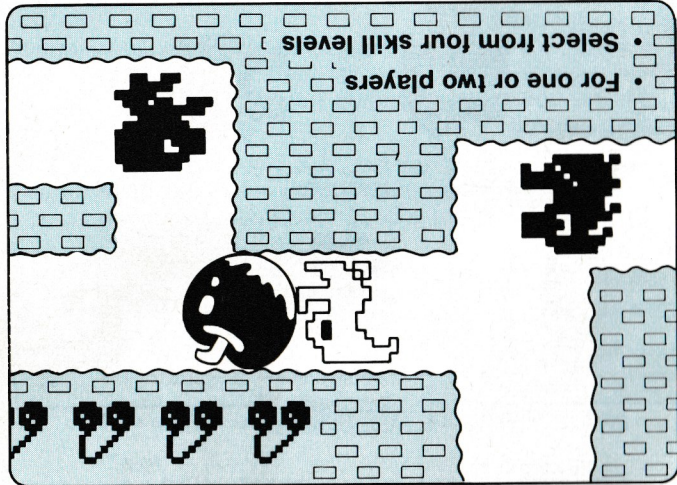
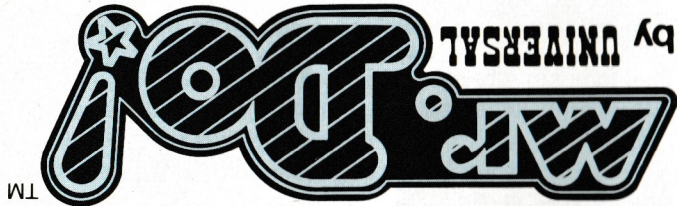




CARTRIDGE INSTRUCTIONS



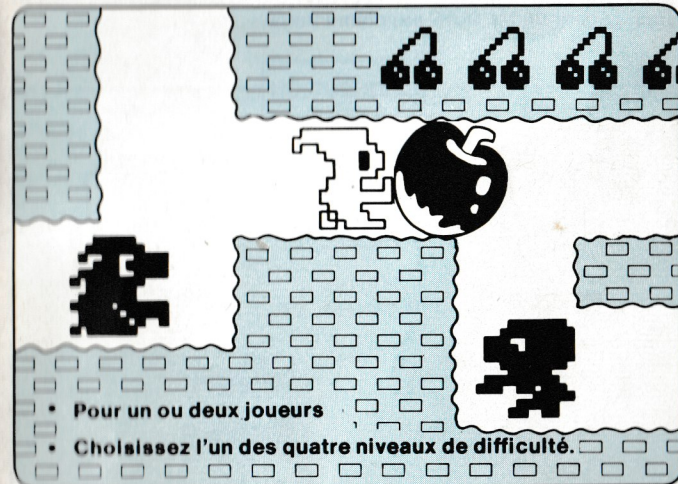
Your challenge is to eliminate all enemies or to harvest all cherries before the enemies eliminate you.
Plays like the MR. DO!™ Arcade Game!

COLECO

Imported by: Coleco (Canada) Limitée,
4000 St. Ambroise St., Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8



GUIDE D'INSTRUCTIONS



Votre but est d'éliminer tous vos ennemis ou de cueillir toutes les cerises avant qu'ils ne vous éliminent!

Recrée toute l'action du jeu d'arcade MR. DO!™

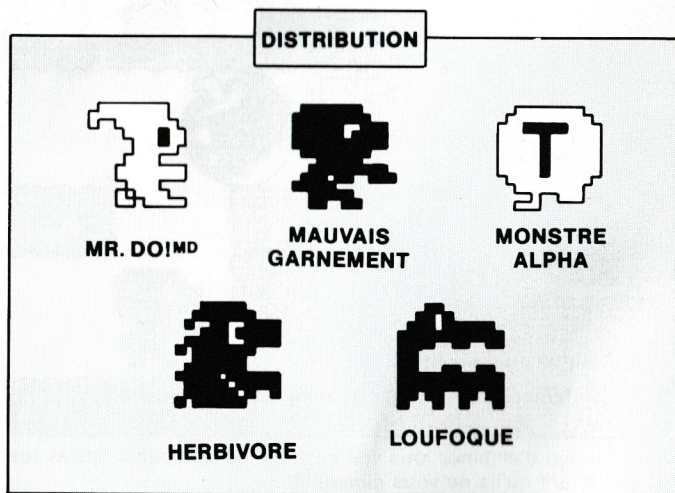
COLECO

Importé par: Coleco (Canada) Limitée,
4 000, rue St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8

DESCRIPTION DU JEU

Guidez Mr. Do! pour qu'il puisse cueillir les délices de son verger avant que les mauvais garnements ne l'attrapent. Dégagez un chemin menant aux cerisiers et commencez la cueillette! Attention! Voici un mauvais garnement qui s'amène! Lancez votre balle d'énergie pour l'écraser, mais d'autres mauvais garnements s'amènent... Courrez jusqu'à ce que votre balle vous revienne.

Vous n'êtes pas sans défense! Poussez les pommes sur les mauvais garnements pour les écraser. Empressez-vous maintenant de vous rendre au centre du verger pour vous emparer de la surprise. Même si les mauvais garnements s'immobilisent pendant quelques instants, trois loufoques bleus et un monstre alpha font leur entrée en scène. Ne les laissez surtout pas s'approcher de Mr. Do!MD. Éliminez les cinq monstres alpha pour épeler E-X-T-R-A et ainsi gagner un Mr. Do!MD supplémentaire.



PRÉPARATION DU JEU

ASSUREZ-VOUS TOUJOURS QUE LE COMMUTATEUR DU COLECOVISION^{MD} EST À LA POSITION "OFF" AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER LA CARTOUCHE.

Choisissez votre option

Appuyez sur le bouton remise au jeu et le titre Mr. Do!^{MD} apparaîtra sur l'écran; suivra ensuite l'affichage des 8 options de jeu.

Le niveau 1 présente un jeu à action lente spécialement conçu pour les débutants.

Le niveau 2 présente un jeu plus rapide, mais moins difficile que la version arcade.

Le niveau 3 se rapproche de la version originale du jeu d'arcade Mr. Do!^{MD}

Le niveau 4 offre plus de défis que la version arcade.

Choisissez une option en appuyant sur la touche numérotée correspondante de l'une ou l'autre des commandes.

Partie à un joueur

Utilisez la commande de l'entrée N° 1.

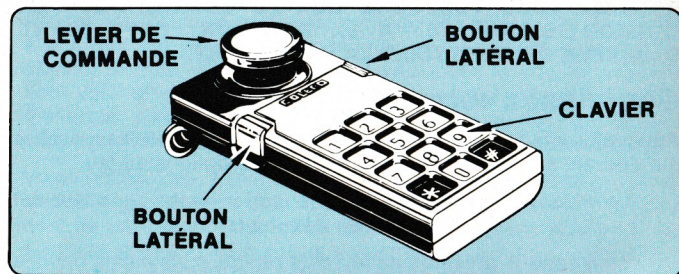
Partie à deux joueurs

Le premier joueur utilise la commande de l'entrée N° 1 et le deuxième joueur, celle de l'entrée N° 2. Vous jouez à tour de rôle. Le joueur N° 1 commence et chaque tour dure jusqu'à ce que le Mr. Do!^{MD} du joueur soit éliminé.

Option (PAUSE)

Appuyez sur la touche * durant la partie et le jeu s'interrompt. Appuyez de nouveau sur la touche * et le jeu reprend où vous l'avez laissé. L'affichage de jeu revenu à l'écran, profitez du bref délai pour analyser la situation avant la reprise du jeu.

UTILISATION DES COMMANDES



1. **Clavier:** Les touches 1 à 8 du clavier vous permettent de choisir une option de jeu avant de commencer la partie. Appuyez sur la touche * après une partie pour rejouer la même option de jeu et sur la touche # pour revenir à l'affichage des options de jeu.
2. **Levier de commande:** Poussez le levier de commande dans l'une des quatre directions (vers le haut, le bas, à gauche ou à droite) pour déplacer Mr. Do!MD dans le sens voulu.
3. **Boutons latéraux:** Appuyez sur l'un des boutons latéraux pour que Mr. Do!MD lance sa balle d'énergie. Mr. Do!MD doit faire face à un adversaire pour l'éliminer avec succès.

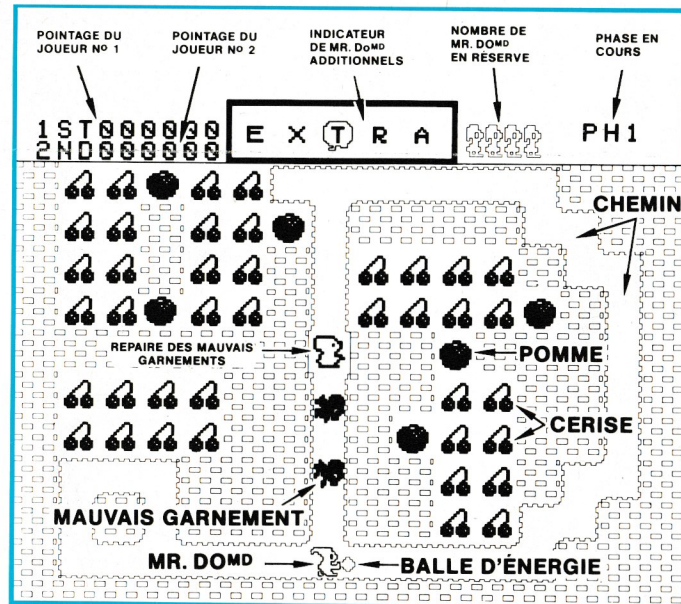
VOICI COMMENT JOUER

Le temps de la cueillette.

Mr. Do!MD quitte le centre au bas de l'écran pour aller à la cueillette de ses cerises. Utilisez le levier de commande pour le déplacer vers les rangées de cerises mûres. Mr. Do!MD trace son chemin. Mais attention: un chemin dégagé l'expose au danger.

Les mauvais garnements.

Peu de temps après le début de la partie, les mauvais garnements commencent à sortir de leur repaire pour lancer la chasse à Mr. Do!MD. Ils ne peuvent pas se frayer un chemin mais ils peuvent suivre les chemins que Mr. Do!MD a tracés. Ne les laissez pas s'approcher. Si un mauvais garnement touche Mr. Do!MD, celui-ci est éliminé.

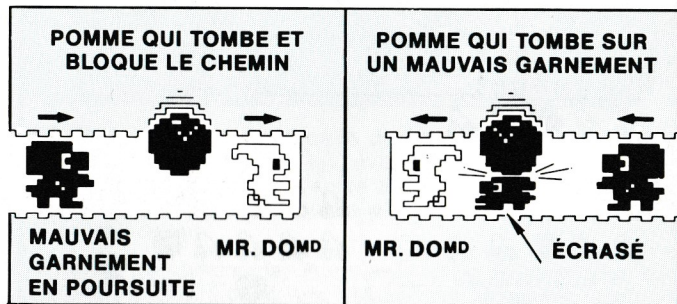


Mr. Do!MD se défend.

Si un mauvais garnement ose trop s'approcher, Mr. Do!MD peut se défendre en lançant sa balle d'énergie. Utilisez le levier de commande pour placer Mr. Do!MD face à son adversaire. Appuyez sur l'un des boutons latéraux pour lancer la balle d'énergie. Vlan! Le mauvais garnement est éliminé et vous gagnez des points. Mais attention! Mr. Do!MD doit reprendre possession de sa balle d'énergie avant de pouvoir la relancer. Elle lui revient parfois rapidement, mais dans d'autres cas elle se fait attendre.

Comment aimez-vous ces pommes?

Mr. DoMD peut frapper un mauvais garnement et même plusieurs avec une pomme. Dégagez un chemin en montant à gauche ou à droite d'une pomme mais non pas directement sous la pomme, passez en-dessous et continuez un peu plus loin. La pomme tombe sur le chemin et bloque les poursuivants. Retournez-vous et poussez la pomme sur les mauvais garnements. Plus vous écrasez de mauvais garnements, plus vous gagnez de points.



À vous de jouer!

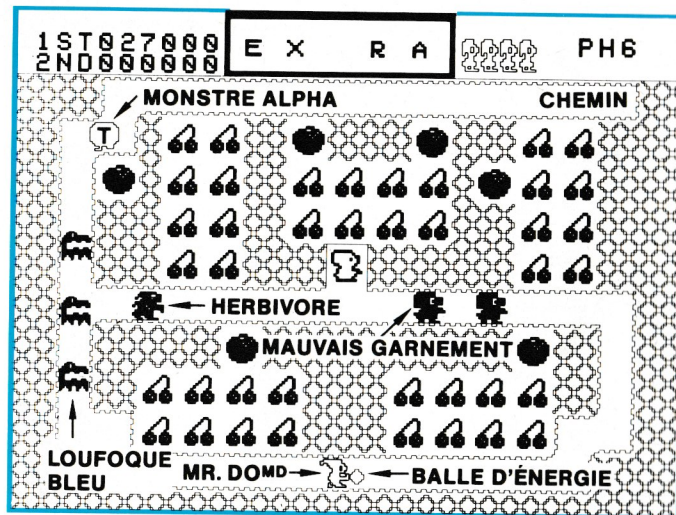
Vous pouvez dégager un chemin en montant directement sous une pomme, puis vous arrêter. Déplacez-vous d'un côté ou de l'autre et la pomme tombera sur tous les poursuivants placés sur son passage. Mais attention! Si une pomme tombe sur Mr. DoMD, il risque d'être éliminé. Frappez-la avec une balle d'énergie ou enlevez-vous de son passage.

Ils peuvent brouter.

Les mauvais garnements ne sont pas sans défense. Ils peuvent se transformer en herbivores s'ils décident d'attraper Mr. DoMD plus rapidement. Prévoyez la transformation et surveillez l'herbivore lorsqu'il broute. S'il s'approche trop, frappez-le avec la balle d'énergie ou avec une pomme. Vous ne serez en sécurité que pour un moment...

Une surprise de choix.

Une fois que tous les mauvais garnements ont quitté leur repaire, une surprise y apparaît. Approchez-vous de la surprise et prenez-la. Vous obtenez des points primes. Vos poursuivants s'immobilisent pendant quelques secondes: voici votre chance d'en éliminer un avec votre balle d'énergie.



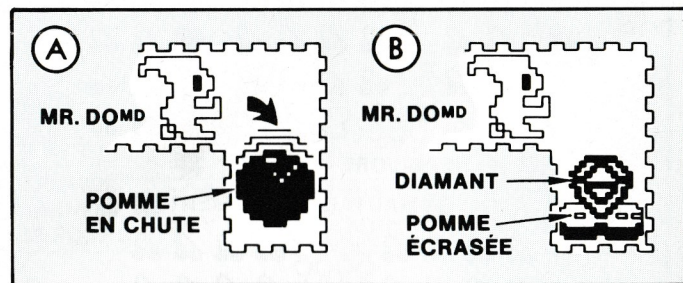
L'épellation gagnante.

Chaque fois que votre pointage atteint un multiple de 10 000 et qu'un monstre alpha se pose sur une lettre blanche du mot EXTRA, le monstre alpha s'esquive et se déplace sur le chemin. Frappez-le avec une balle d'énergie ou une pomme pour gagner la lettre apparaissant sur sa poitrine. Chaque fois que vous vous emparez d'une surprise et que le monstre alpha est sur une lettre blanche, trois loufoques bleus et le monstre alpha apparaissent dans le verger! Attention! Mr. DoMD sera éliminé si l'un d'eux le touche.

Frappez un loufoque bleu avec une balle d'énergie ou une pomme pour l'éliminer. Si vous frappez le monstre alpha d'abord, les trois loufoques bleus et le monstre alpha seront aussi éliminés. En épelant le mot EXTRA, vous obtenez un Mr. DoMD additionnel.

Les diamants sont les meilleurs amis de Mr. DoMD.

Un précieux trésor apparaît parfois dans le verger. C'est un étincelant diamant et il peut apparaître là où une pomme s'est écrasée. Guidez Mr. DoMD vers le diamant, gagnez 10 000 points et passez à l'affichage de jeu suivant.



Pour compléter un affichage.

Vous pouvez compléter un affichage de quatre façons différentes avant de passer à l'affichage suivant:

1. Cueillez toutes les cerises du verger.
2. Éliminez tous les mauvais garnements et les herbivores.
3. Éliminez tous les monstres alpha pour épeler EXTRA.
4. Prenez un diamant.

Vous devez réussir l'un de ces exploits pour passer à un autre verger et obtenir la chance de gagner plus de points.

Pour rejouer une partie

L'aventure se termine lorsque tous les Mr. DoMD sont éliminés. Pressez * pour rejouer la même option de jeu et # pour revenir à l'affichage des options de jeu.

Le bouton remise au jeu sur la console remet le jeu à zéro. Il peut aussi être utilisé pour commencer une nouvelle partie ou dans le cas d'un mauvais fonctionnement du jeu.

POINTAGE

ACTION

POINTS GAGNÉS

Cerise cueillie	50
Groupe de 8 cerises dans l'ordre	50 chacune plus 500 en prime
Surprise gagnée.....	500 (plus 500 X le numéro de la phase)
Diamant gagné	10 000
Ennemi atteint par une balle d'énergie.....	500
Ennemi écrasé par une pomme	1 000
Deux ennemis écrasés par une pomme	2 000
Plus de deux ennemis écrasés	2 000 (plus 2 000 pour chaque ennemi de plus)

Frappez un monstre alpha avec une balle d'énergie et gagnez 500 points. Frappez un monstre alpha avec une pomme et gagnez 1 000 points. Si le monstre alpha est éliminé et que les loufoques bleus sont encore sur l'écran, ces derniers seront du même coup éliminés et vous obtiendrez 500 points pour chacun d'eux. Frappez un loufoque bleu avec une pomme et obtenez 1 000 points.

Chaque joueur commence une partie avec cinq Mr. DoMD au niveau 1 et avec trois Mr. DoMD à tous les autres niveaux. Le joueur obtient un Mr. DoMD additionnel chaque fois qu'il épelle le mot EXTRA.

LE PLAISIR DE JOUER

Ce guide d'instructions vous présente les notions de base sur la manière de jouer à Mr. Do!MD. Vous aurez tout le loisir de découvrir au fil des parties, les nombreuses caractéristiques du jeu Mr. Do!MD. En effet, vous constaterez que ce jeu se révèle de plus en plus passionnant d'une fois à l'autre. Planifiez vos stratégies et amusez-vous!

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Coleco garantit au premier acquéreur au Canada que chaque cartouche de jeu vidéo est exempte de tous défauts de fabrication et de main-d'oeuvre pour les 90 jours suivant la date d'achat lors d'une utilisation normale à la maison.

Si votre cartouche ne fonctionne pas correctement durant les 90 jours suivant la date d'achat, renvoyez-la port payé d'avance et assurée avec votre nom, adresse, endroit et date d'achat ainsi qu'une brève description de la défectuosité à : Coleco (Canada) Limitée, 4000 St-Ambroise, Montréal, Québec, Canada H4C 2C8 — Service à la clientèle — Électronique. Si votre cartouche est prouvée avoir été endommagée ou mal utilisée par l'acquéreur, et par conséquent n'est plus couverte par la garantie, vous serez avisé d'avance des frais de réparation.

La seule et exclusive responsabilité de Coleco, relative aux défauts de matériaux et aux vices de fabrication, se limite à la réparation ou au remplacement dans un atelier de réparation Coleco autorisé et, en aucun cas, Coleco ne sera responsable des dommages accidentels, indirects, fortuits ou de tous autres dommages.

Cette garantie n'impose pas à Coleco l'obligation d'assumer les frais de transport en rapport avec la réparation ou le remplacement de pièces défectueuses.

Cette garantie est invalidée si la cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, d'abus ou de négligence de l'utilisateur, d'une installation défectueuse, d'un changement ou d'une réparation non-autorisée, de vandalisme.

Cette garantie tient lieu de toute autre garantie expresse et, sauf pour la présente garantie qui est unique, il n'existe aucune autre garantie expresse qui soit émise.

Veuillez lire attentivement le guide du joueur avant d'utiliser le produit. S'il ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la liste de vérification du guide de dépannage se trouvant dans votre guide du joueur pour votre système de jeu vidéo.

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si votre cartouche devient défectueuse après 90 jours de garantie limitée, Coleco réparera ou remplacera la cartouche sur réception de votre cartouche, port payé d'avance et assurée avec votre chèque au montant de \$15.00 payable à Coleco (Canada) Limitée.

Ce service de Coleco devient nul si votre cartouche a subi des dommages ou si le défaut découle d'un accident, d'une cause naturelle, changement ou d'une réparation non-autorisée, ou de vandalisme. Si la cartouche est prouvée être endommagée ou mal utilisée, vous serez avisé d'avance des frais de réparation. Veuillez allouer 4 à 6 semaines pour la réparation et le retour.

Retournez à : **Coleco (Canada) Limitée**
4000 St-Ambroise
Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8
Service à la clientèle — Électronique

The Coleco logo consists of the word "COLECO" in white, bold, sans-serif capital letters, centered within a blue rectangular background.

MR. DOM^{MD} est une marque déposée de Universal Co. Ltd.
© 1982, Universal Co. Ltd.

Emballage, programmation et audio-visuel © 1983,
Coleco (Canada) Limitée, 4 000, rue St-Ambroise,
Montréal (Québec) Canada H4C 2C8

ColecoVision^{MD} est la marque déposée de Coleco
(Canada) Limitée pour son système de jeu, ses modules
d'expansion et ses cartouches.

Imprimé au Canada

The Coleco logo consists of the word "COLECO" in white, bold, sans-serif capital letters, centered within a blue rectangular background.

MR. DOMTM is the trademark of Universal Co., Ltd. © 1982
Universal Co., Ltd.

Package, Program and Audiovisual © 1983 Coleco
(Canada) Limitée, 4000 St. Ambroise St., Montreal,
Quebec, Canada H4C 2C8

ColecoVisionTM is a trademark of Coleco (Canada)
Limitée for its game system, expansion modules, and
cartridges

Printed in Canada

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!

90 DAY LIMITED WARRANTY

Coleco warrants to the original consumer in Canada that each video game cartridge it manufactures shall be free from factory defects in material and workmanship for 90 days from the date of purchase under normal in-house use.

If your cartridge fails to operate properly DURING THE FIRST 90 DAYS AFTER PURCHASE, return it postage prepaid and insured with your name, address, proof of the date of purchase and a brief description of the problem to COLECO (CANADA) LIMITEE, Customer Service — Electronics, 4000 St. Ambroise, Montreal, Quebec, Canada H4C 2C8.

If your cartridge is found to be factory defective during the first 90 days, it will be repaired or replaced at no cost to you. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused and therefore not covered by the warranty, then you will be advised in advance of repair costs.

Coleco's sole and exclusive liability for defects in material and workmanship shall be limited to repair or replacement at its authorized Coleco Service Station, and Coleco shall in no event be liable for incidental, consequential contingent or any other damages. This warranty does not obligate Coleco to bear the cost of transportation charges in connection with the repair or replacement of defective parts.

This warranty is invalid if the damage or defect is caused by accident, act of God, consumer abuse, unauthorized alteration or repair, vandalism or misuse.

If your cartridge requires service after expiration of the 90 DAY LIMITED WARRANTY period, Coleco will service the cartridge and put it in working condition or replace it with a reconditioned unit (at our option) on receipt of your cartridge, postage prepaid and insured with your cheque in the amount of \$15.00 payable to COLECO (CANADA) LIMITEE.

Coleco's service obligation does not apply to defects arising from abuse, misuse or alteration of the cartridge. If the cartridge is found to have been consumer damaged or abused, then you will be advised in advance of repair costs.

Please allow 4 to 6 weeks for repair and return.

All returns must

be directed to: **Coleco (Canada) Limitee**

Customer Service — Electronics

4000 St. Ambroise

Montreal, Quebec,

Canada H4C 2C8

SERVICE POLICY

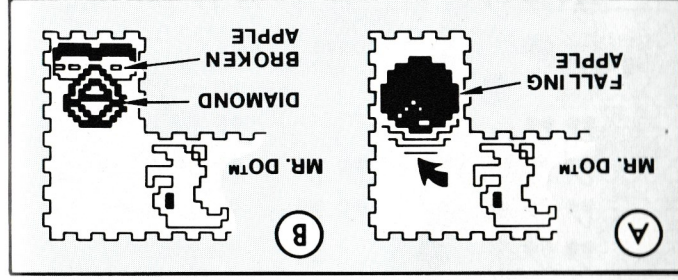
The warranty is made in lieu of any other express warranty, and except for the foregoing warranty which is exclusive, there is no other express warranty being made.

Please read the Owner's Manual carefully before using the product. If a malfunction occurs, please refer to the troubleshooting checklist in the Owner's Manual for your video system.

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

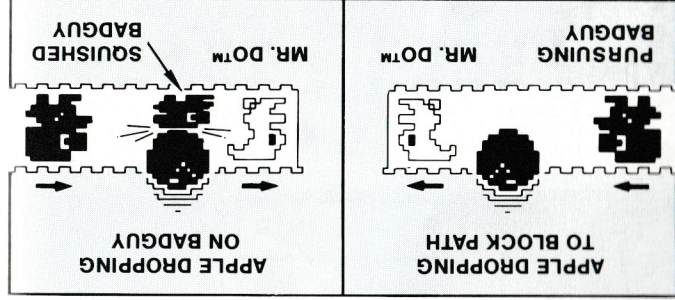
Each cherry harvested	50
Group of 8 cherries in succession	50 each, plus 500 bonus
Treat eaten	500 (plus 500 X Phase number)
Diamond captured	10,000
Enemy hit by Power Ball	500
One enemy crushed by an apple	1,000
Two enemies crushed by an apple	2,000
More than two enemies crushed	2,000 (plus 2,000 for each enemy over two)

Hit an Alphamonster with the Power Ball for 500 points. Bonk an Alphamonster with an apple for 1,000 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 1,000 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.

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 Badguy. The more Badguy's you squash, the more points you earn!



An apple a day...

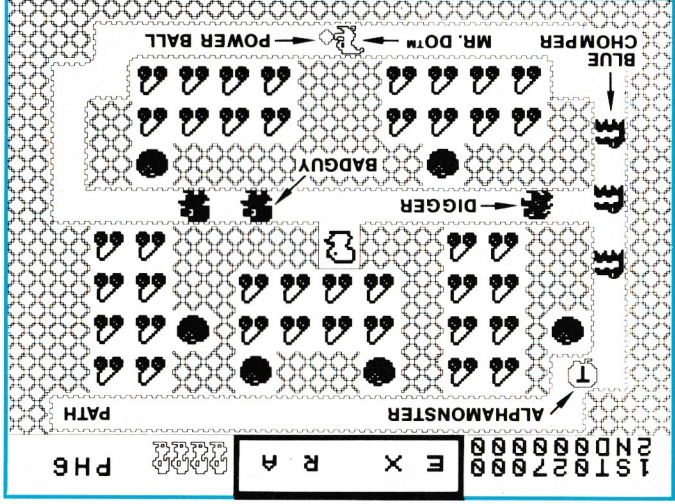
Be clever! You can mow a path up to and directly beneath an apple, then stop. When you move to either side, the apple falls on any pursuers in its way. But words of caution: if an apple falls on Mr. Do™, he can be eliminated. Hit it with the Power Ball or move out of its path.

They can dig it.

Badguy's are not all that defenseless. 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!

After all the Badguy's 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!

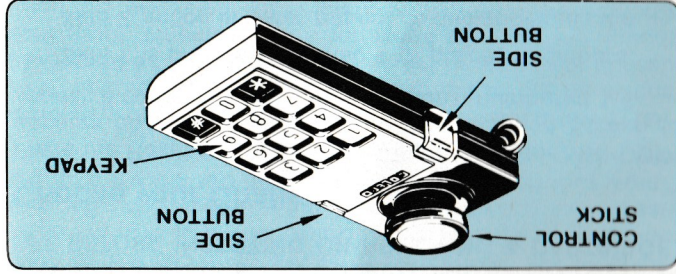
A treat that's neat.



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.

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.

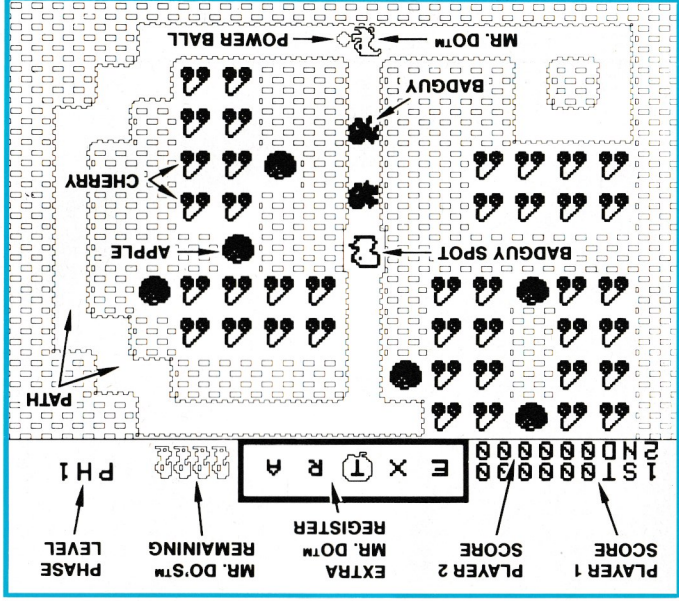
HERE'S HOW TO PLAY

Harvest time!

Mr. Do™ begins at the bottom center 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.



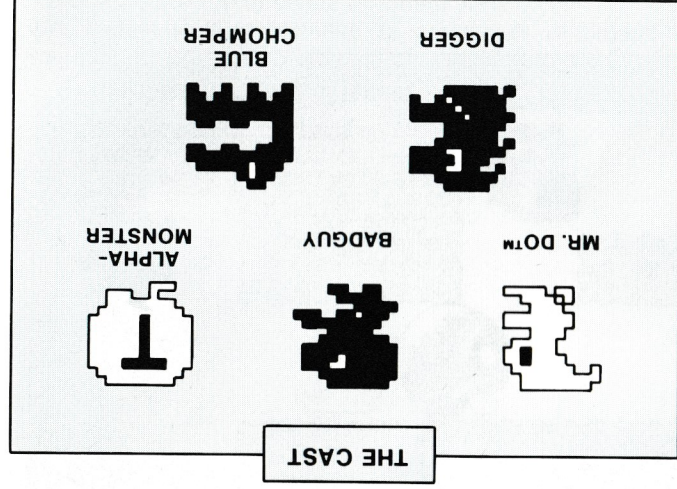
Mr. Do™ fights back.

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™ toward 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.

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 defenseless, though. You can push apples on top of the Badguys to quash their pursuit. Now dash to the center 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 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

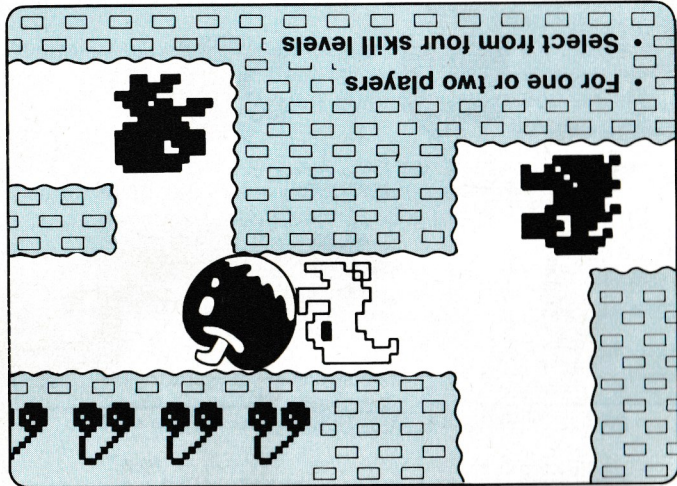
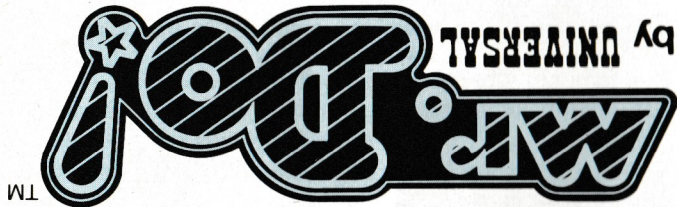
Player 1 uses the Port 1 controller; Player 2 uses the Port 2 controller. Players take turns. Player 1 begins and each turn lasts until the player's Mr. Do™ is eliminated.

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.



CARTRIDGE INSTRUCTIONS



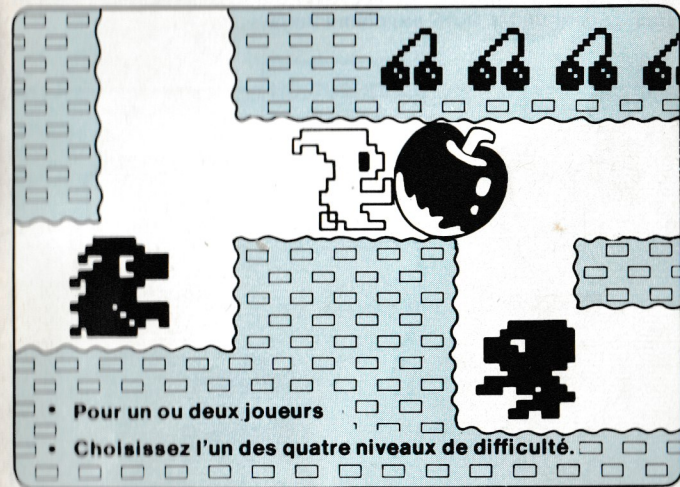
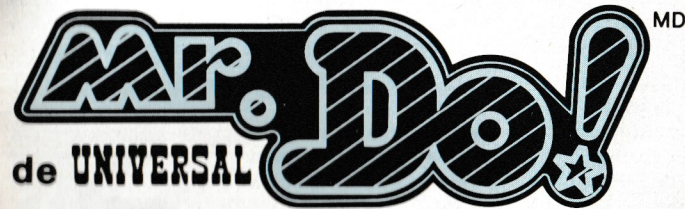
Your challenge is to eliminate all enemies or to harvest all cherries before the enemies eliminate you.
Plays like the MR. DO!™ Arcade Game!



Imported by: Coleco (Canada) Limitée,
4000 St. Ambroise St., Montréal, Québec, Canada
H4C 2C8



GUIDE D'INSTRUCTIONS



Votre but est d'éliminer tous vos ennemis ou de cueillir toutes les cerises avant qu'ils ne vous éliminent!

Recrée toute l'action du jeu d'arcade MR. DO!™



Importé par: Coleco (Canada) Limitée,
4 000, rue St-Ambroise, Montréal (Québec), Canada H4C 2C8