

SNSP-AUNP -EUR

Mr. Do!™

ARCADE
CLASSIC

INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Printed in Japan
Imprimé au Japon



Black Pearl Software c/o T-HQ International Ltd
4 The Parade, Epsom, Surrey KT15 5DH

Mr. Do is a registered trademark of Universal Sales Ltd.
Black Pearl Software is a trademark of T-HQ, Inc.
© 1995 Imagineer Co., Ltd.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OOK CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TÄRRÄ VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TÄRRÄ ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

ÖBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDerna I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

Mr. Do!

CONTENTS

Mr. Do Does It Again!	2
Doing Mr. Do	3
Doing The Controls	4
Doing The Menu	6
Doing 1 Player or 2 Players	7
Doing Original Mr. Do	8
Doing Combat Do-ty	8
Doing Options	9
Doing Strategies	10
Apples	10
Magic Ball	10
Plate-Do-Jour	11
Doing Extra Lives	11
Doing The Score	12
Points For Creeps	12
Points For Food	12
The Score Reports	13
The High Score Record	13
Doing The Warranty	17

MR. DO DOES IT AGAIN!

Whoop-de-Do! Mr. Do is do-run-runnin' again. Skippety-do-dah — my oh my, what Mr. Do eats! Plenty of cherries headin' his way — flippety-do-dah, it's a Mr. Do day! He's eatin' up, eatin' down, eatin' all around do town — Tunnel Town, that is, where the pickin's are plentiful! Out of do way now, he's got plate-do-jour on his mind. And shoo-be-do, when creeps come 'round, Mr. Do's got apples to drop — do-wop-do-wop, right down on top! He's do-lightful, do-licious, do-lovely, and he can't be do-plicated. So forget just doing it — get ready to Mr. Do it!

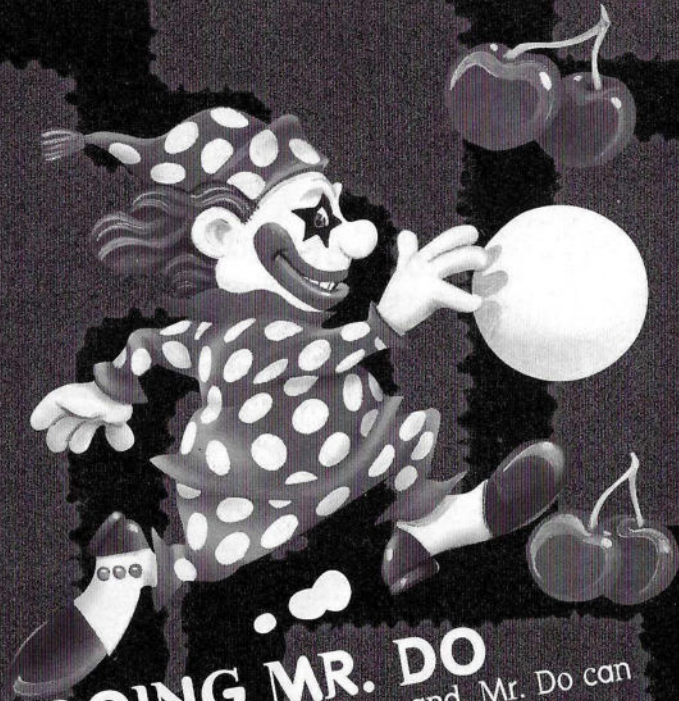


DOING MR. DO

There are do-zens of levels to do — and, Mr. Do can complete any level in one of these 3 do-able ways:

- He can do-vour all the cherries in the scene.
- He can do away with all the creeps in the scene.
- When Mr. Do gets really good at doing a level one way, try a different way for a whole new challenge!

Tip: Look carefully each time Mr. Do starts the same level over. The scene may not be exactly the same!



DOING THE CONTROLS

Control Pad
Pressing in all 4 directions
helps Mr. Do dig tunnels
all over the place

X Button
Not Used

A Button
Throws
Mr. Do's
Magic Ball

B Button
Throws
Mr. Do's
Magic Ball

Y Button
Not Used

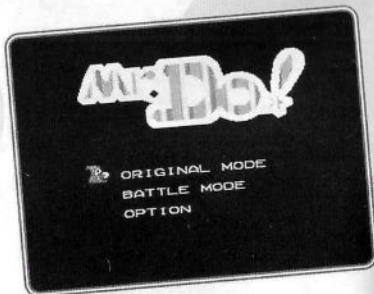
Select Button
Not Used

Start Button
Pauses your game;
press it again to
re-start the action

Control Pad
Pressing left or right
pushes Apples left and right
and drops them down
the tunnels you dig

DOING THE MENU

Do press the Start Button to get to the Menu (yum, yum!). Then use your Control Pad Up and Down to select Original Mode, Battle Mode or Options. When the cursor is where you do want it, press the Start Button.



When you choose Original Mode a menu with 1 Player or 2 Players will appear. Do choose with the Control Pad and press the Start Button to begin play.

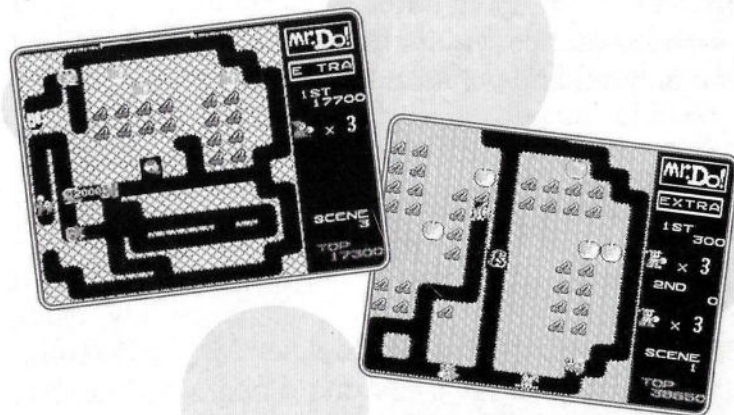
Tip: Mr. Do should start moving right away — no need to do-dle.

When you choose Battle Mode and press the Start Button, play begins immediately. Battle Mode is always for 2 players.

Tip: Check out Options first, before you choose your game mode. You may find you want to do things a little differently.

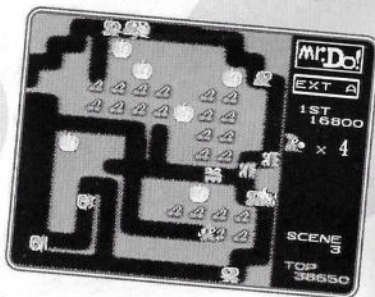
DOING 1 PLAYER OR 2 PLAYERS

Do do that voo-do that two do so well! When you want to do 2 players, here's what to do: #1 does what #1 can do 'til #1 can do no more, then #2 does what #2 can do. In other words, you'll do a player change right in the middle of every level until you run out of Mr. Do! It's do-uble fun! No finger drums done!



DOING ORIGINAL MR. DO

You are the Do-man! You do love to eat. So dig, daddy, dig! All these cherries will more than do ya...You just do what you gotta do! And, when there's creeps runnin' 'round tryin' to do ya harm — go ahead and do 'em in! If you do 2 Player Mode, you and a friend will take turns do-ing it!



DOING BATTLE DO-TY

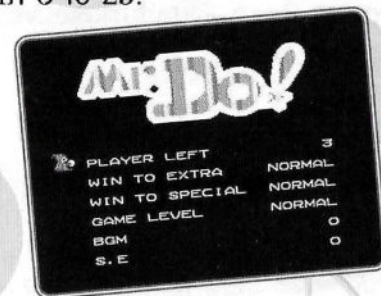
Battle Mode is the thing to do when Mr. Do is really two. There's a blue Mr. Do and a pink Mr. Do (or is it Ms. Do?) to battle it out for higher scores, more lives and more to do!

DOING OPTIONS

Do not touch that button — unless you do want to customize your Mr. Do! When you do opt for options, you do have the chance to do up to five Mr. Do lives, and do levels from easy to hard.

Do whatever it takes to make it a do-able game for the do-fusses and the do-be-do-be-do-greats residing in your do-main. After you do your options, press the Start Button to get back to the main Menu. And, if you do want variety on do background music (BGM) and do sound effects (S.E) you can set BGM from 0 to 13 and S.E from 0 to 23.

Tip: Remember that when you reset your Super NES, options default back to 3 lives and normal level settings.



DOING STRATEGIES

Apples

Do push those Apples right or left to block or do-bilitate creeps.

Do drop them down tunnels to really do 'em some harm. But do notice that pushing heavy apples makes Mr. Do do things a little slower. Do be careful, Mr. Do shouldn't drop Apples on himself. Ouch!

Note: You'll notice that dropping an Apple one level doesn't wreck the apple, but do be careful: dropping apples farther when you do not see a creep only wastes them. Don't make Mr. Do remind you about wasting food!



Magic Ball

Do not forget to throw Mr. Do's Magic Ball by pressing your A or B Buttons.

When it does hit those creeps, it'll do some harm and give you some points.

But remember, you won't be able to throw again 'til Mr. Do's Magic Ball returns.



Plate-Do-Jour

When you see that yummy food stuff appear in the center of the scene, gobble it up if you dare. Doing so will freeze the action for a bit, but do watch out for even creepier creeps comin' atcha!

Tip: When those creeps become creepier, they do have the power to dig tunnels and destroy Apples. Do-readful!

Tip: Regular creeps can't dig tunnels, so Mr. Do shouldn't make tunnels for them!



DOING EXTRA LIVES

To get extra Mr. Do lives, you do want to collect the letters that spell the word E-X-T-R-A. You'll see them appear up top as you do away with the creepiest creeps.



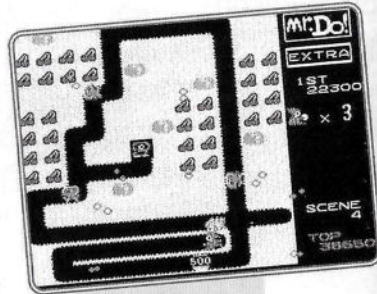
DOING THE SCORE

Points For Creeps

- You do collect 500 points when you wipe out a creep with Mr. Do's Magic Ball.
- You do collect 1,000 points when you wipe out a creep with a falling Apple.

Points For Food

You do get 50 points for every cherry you eat. You do get 500 points for every string of cherries you eat. Do think about that as you get better and better at doing Mr. Do. You do get 1,000 points for eating the special food thing (the plate-do-jour) in the middle — and 500 for each wave you do!



The Score Reports

After you do 3 levels of Mr. Do, you'll get a report on how you're do-ing. You'll see the score and time. After ten levels you'll see a report of your average scores and times.

The High Score Record

When you do Mr. Do well, you get to do your initials in a table of high scorers. To do your initials, press the Control Pad Right or Left, then press the A Button when the letter is the one you do want. Use the Control Pad to move the cursor over one space to do the next letter, and so on. Press the Start Button to get back to the main Menu.

DOING NOTES

DOING THE WARRANTY

LIMITED WARRANTY

Black Pearl Software warrants to the original purchaser of this Black Pearl Software product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The Black Pearl software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Black Pearl Software is not liable for any losses or damage of any kind resulting from use of this program. Black Pearl Software agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Black Pearl Software product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service Centre. Replacement of the cartridge, free of charge to the original purchaser, is the full extent of our liability. Please mail to Black Pearl Software, c/o T-HQ International Ltd, 4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH. Please allow 28 days from dispatch for return of your cartridge.

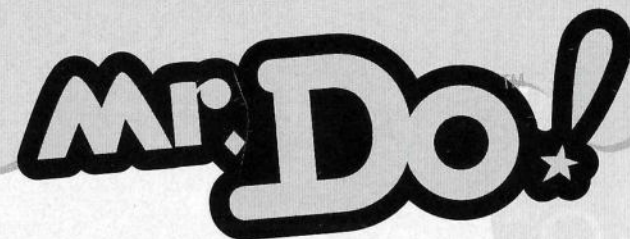
This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Black Pearl Software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

This Warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding or obligate Black Pearl Software. Any implied warranties of Applicability to this software product, including those of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the ninety (90) day period described above. In no event will Black Pearl Software be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Black Pearl Software product. This in no way affects your statutory rights.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without express written permission of Black Pearl Software.

Black Pearl Software

c/o T-HQ International Ltd
4 The Parade, Epsom, Surrey KT18 5DH



CONTENIDO

¡Mr. Do lo hace de nuevo!	18
Mr. Do	19
Los controles	20
El menú	22
1 ó 2 jugadores	23
El Mr. Do original	24
Obligaciones de combate	24
Opciones	25
Estrategias	26
Manzanas	26
Esferas mágicas	26
Plato del día	27
Vidas extras	27
La puntuación	28
Puntos para los creeps	28
Puntos para la comida	28
Informes de la puntuación	29
Registro de puntuaciones altas ..	29

¡MR. DO LO HACE DE NUEVO!

¡Qué requete bien! Mr. Do está corriendo de nuevo. ¡Qué maravilla! - Vaya, vaya, ¡lo que come Mr. Do! Le van llegando bastantes cerezas en su dirección - caramba, ¡es un buen día para Mr. Do! Comiendo sin parar, comiendo por todo su alrededor, en el Tunnel Town???, donde puede recoger muchísimo. Por otro lado, está pensando en el plato del día. Y de seguro, para cuando los creeps lleguen, Mr. Do tendrá manzanas para dejarles caer, pom-pom-pom, exactamente desde la parte superior. Es divertido, delicioso, encanta-do-r y no se le puede do-plicar. Así

que ni siquiera pienses en hacerlo.
¡Prepárate para que Mr. Do lo haga!

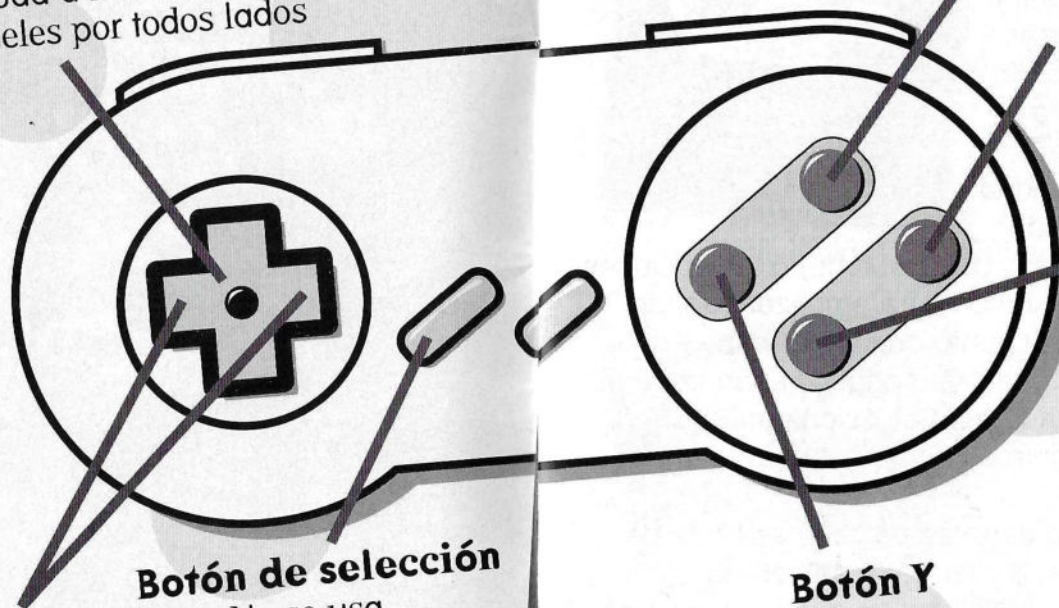


MR. DO

Existen docenas de niveles... y Mr. Do puede completar cualquier nivel en una de las 3 maneras siguientes:
Devoran todas las cerezas en la pantalla.
Deshaciéndose de todos los creeps en la pantalla.
Haciendo lo necesario para obtener una vida extra para Mr. Do.
Cuando Mr. Do sea realmente muy bueno en una de las maneras de un nivel, prueba hacerlo de otra forma para que el reto sea totalmente nuevo.
Sugerencia: Presta atención cada vez que Mr. Do empiece de nuevo el mismo nivel. ¡A lo mejor la escena no es exactamente la misma!

LOS CONTROLES

Tablero de control
Al oprimirlo en las 4 direcciones
se ayuda a Mr. Do a
excavar túneles por todos lados



Botón X
No se usa

Botón A
Lanza las
esferas
mágicas
de Mr. Do

Botón B
Lanza las
esferas
mágicas
de Mr. Do

Botón Y
No se usa

Tablero de control
Al oprimirlo a la izquierda
o a la derecha, se empuja
a las manzanas a la
izquierda o a la derecha,
y se las deja caer en los
túneles que se excaven

Botón pa' pausar
Para hacer pausas
en el juego.
Al oprimirlo de nuevo,
empieza la acción
una vez más

EL MENU

Para llegar al menú (¡qué do-licioso!) oprime el botón para empezar. Usa luego el tablero de control hacia arriba o hacia abajo para seleccionar la modalidad original (Original Mode), la modalidad de batalla (Battle Mode) o las opciones (Options). Oprime el botón para empezar cuando tengas el cursor en el punto que tú quieras. Cuando escojas la modalidad original aparecerá un menú con 1 ó 2 jugadores. Selecciona una opción con el tablero de control y oprime el botón para empezar el juego.

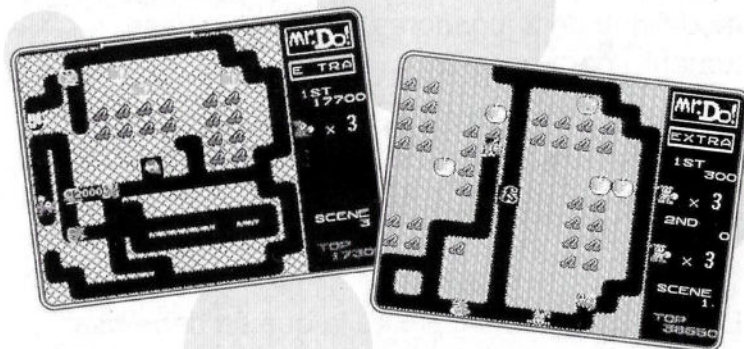
Sugerencia: Mr. Do debe empezar a moverse de inmediato, no debes perder nada de tiempo. Cuando escoges la modalidad de batalla y oprimes el botón para empezar, el juego comienza inmediatamente. Esta modalidad siempre es para 2 jugadores.

Sugerencia: Antes de escoger tu modalidad, ve las opciones. Quizás querrás jugar de modo distinto.



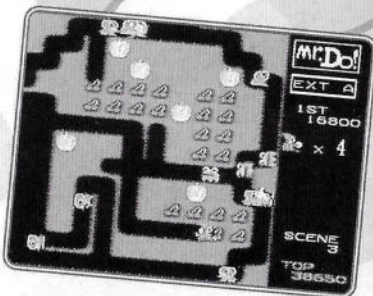
1 Ó 2 JUGADORES

¡Juega en lo que dos jugadores desempeñan tan bien! Cuando quieras hacerlo con 2 jugadores, esto es lo que debes hacer: el #1 hace lo que el #1 puede hacer hasta que no pueda hacerlo más, luego el #2 hace lo que el #2 puede hacer. En otras palabras, cambiarás de jugador a la mitad de cada nivel hasta que se te acabe Mr. Do. ¡Es el do-ble de diversión! ¡Sin titubeos en los dedos!



EL MR. DO ORIGINAL

¡Eres el hombre de Do!
Te encanta comer así
que ¡come, papá, come!
Todas esas cerezas
harán algo más que
acabarte. ¡Sólo haz lo
que tienes que hacer! Y
cuando haya creeps
corrien-do a tu alrededor para lastimarte,
adelántate y acaba con ellos. Si juegas en la
modalidad de 2 jugadores, tu amigo y tú se
turnarán para hacerlo.



OBLIGACIONES DE COMBATE

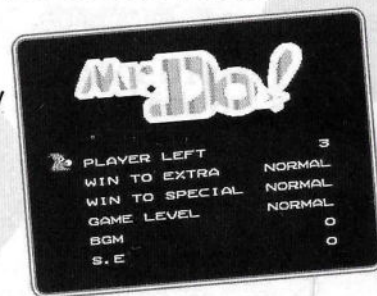
La modalidad de batalla es la que se debe usar
cuando Mr. Do es en realidad do-s. Hay un Mr. Do
azul o y Mr. Do rosa (¿o será Mrs. Do?) para
luchar y obtener puntuaciones más altas, más
vidas y participar más.

OPCIONES

No toques ese botón... a menos que quieras hacer
a Mr. Do a la medida de tus especificaciones.
Cuando seleccionas esa opción, tienes la
oportunidad de hacer hasta cinco vidas de Mr. Do
y jugar de los niveles fáciles a los difíciles. Haz lo
que sea necesario para hacerlo un juego posible
para los do-fusses y los do-be-do-be-do-greats que
residen en tu do-minio. Después de seleccionar tus
opciones, oprime el botón para empezar a fin de
volver al Menú principal.

Y, si deseas variedad en la música de fondo
(BGM) y los efectos de sonido (S.E.), puedes
configurar la BGM de 0 a 13 y los S.E. de 0 a 23.

Sugerenica: Recuerda que cuando vuelvas a
configurar tu Super
NES, las opciones
vuelven a las 3 vidas y
la configuración
original.

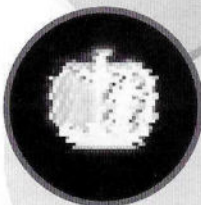


ESTRATEGIAS

Manzanas

Empuja esas manzanas a la derecha o a la izquierda para bloquear o do-bilitar a los creeps. Déjalos caer en los túneles para realmente lastimarlos pero nota que cuando empujas manzanas pesadas, Mr. Do hace las cosas con un poco más de lentitud. Ten cuidado, Mr. Do no debe dejar que las manzanas le caigan a él mismo. ¡Ay!

Sugerencia: Notarás que al dejar caer una manzana un nivel, ésta no se daña. Sin embargo, cuidado: al dejar caer las manzanas más lejos cuando no ves a un creep sólo las desperdicias. No hagas que Mr. Do te recuerde que estás desperdiciando la comida.



Esfera mágica

No olvides tirar parte de la esfera mágica de Mr. Do con sólo oprimir los botones A y B. Cuando le des a uno de esos creeps, le causarás algo de daño y te dará algunos puntos pero, recuerda, no podrás tirar de nuevo sino hasta que vuelva la esfera mágica de Mr. Do.



Plato del día

Cuando veas esa deliciosa comida aparecer en el centro de la escena, cómetela toda si te atreves. Al hacerlo parará la acción por un momento pero presta atención a los creeps más rastreros que se acerquen a ti. **Sugerencia:** Cuando esos creeps se vuelvan más rastreros adquieren entonces el poder para excavar túneles y destruir manzanas. ¡Qué horror!

Sugerencia: Los creeps normales no pueden excavar túneles así que ¡Mr. Do no debe hacer túneles para ellos!

When you see that yummy food stuff appear in the



VIDAS EXTRA

A fin de conseguir vidas extra para Mr. Do, te conviene coleccionar las letras para formar la palabra E-X-T-R-A. Las verás aparecer en la parte superior a medida que te deshagas de los creeps más rastreros.

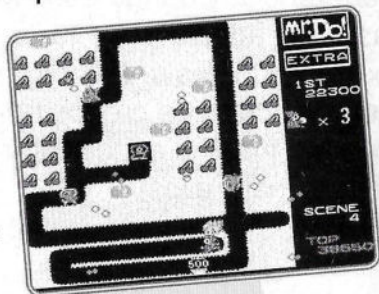
LA PUNTUACION

Puntos para los creeps

- Obtienes 500 puntos cuando te deshaces de un creep con una de las esferas mágicas de Mr. Do.
- Obtienes 1,000 puntos cuando te deshaces de un creep con una manzana que caiga.

Puntos para la comida

Obtienes 50 puntos por cada cereza que te comas. Recibes 500 puntos por cada grupo de cerezas que te comas. Piensa en eso a medida que mejores al jugar a Mr. Do. Obtienes 1,000 puntos por consumir la comida especial (el plato del día) a la mitad, ¡y 500 por cada ola que hagas!



Los informes de la puntuación

Después de hacer 3 niveles de Mr. Do, recibirás un informe acerca de cómo te está yendo. Verás la puntuación y el tiempo. Después de diez niveles verás un reporte de tus puntuaciones y tiempos promedio.

El registro de puntuaciones altas

Cuando haces Mr. Do bien, tienes la oportunidad de poner tus iniciales en una lista de personas con alta puntuación. Para hacerlo, oprime el tablero de control a la derecha o a la izquierda, luego oprime el botón A cuando la letra es una de las que quieres. Usa el tablero de control para mover el cursor un espacio a la derecha para poner la siguiente letra y así sucesivamente. Oprime el botón para empezar para volver al Menú principal.

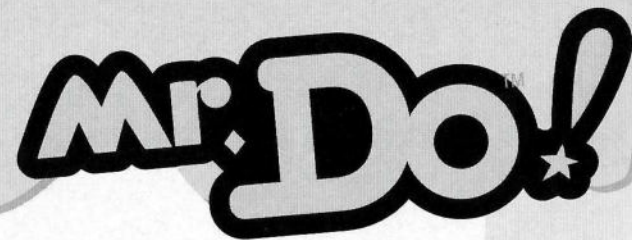
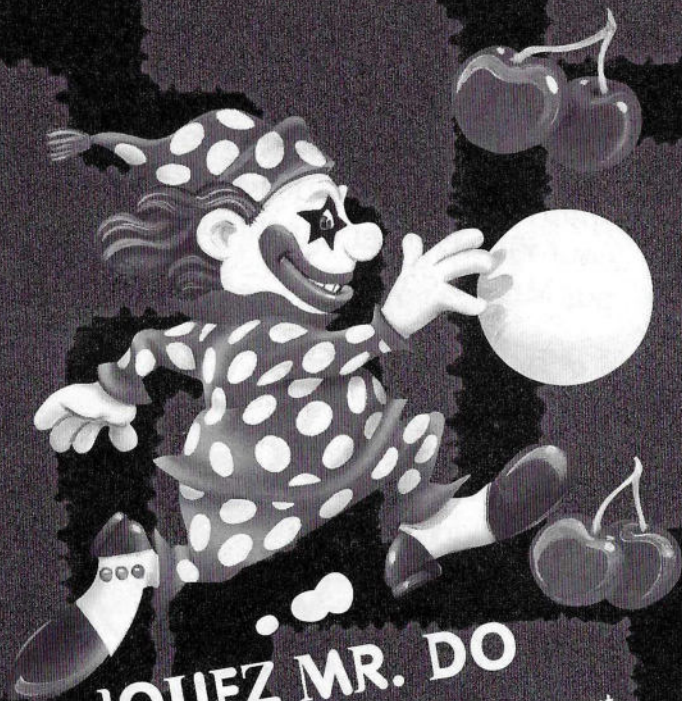


TABLE DES MATIÈRES

Mr. Do réussit encore!	32
Jouez Mr. Do	33
Emploi des commandes	34
Le menu	36
Jouer seul ou avec deux joueurs	37
Le Mr. Do original	38
Le jeu de bataille	38
Les options	39
Les stratégies	40
les pommes	40
les balles magiques	40
le plat du jour	41
Les vies supplémentaires	41
Le score	42
Points pour mauvais sujets	42
Points pour nourriture	42
Le tableau des points	43
Le score gagnant	43

MR. DO RÉUSSIT ENCORE!

HOOP-DE-DO. Mr. Do court à nouveau. Oh la la, qu'est-ce qu'il peut manger, Mr. Do. Toutes les cerises qu'il rencontre, quelle bonne journée pour Mr. Do. Il mange en haut, en bas, par toute la ville - la Ville des Tunnels, où les choix sont nombreux. Ecartez-vous donc, il veut le plat du jour. Et fuyez donc, mauvais sujets, Mr. Do a des pommes à vous lancer - directement sur vous, vlan, vlan. Il est do-licieux, do-charmant et ne peut pas être copié. N'y pensez donc pas - Préparez-vous à jouer Mr. Do.



JOUEZ MR. DO

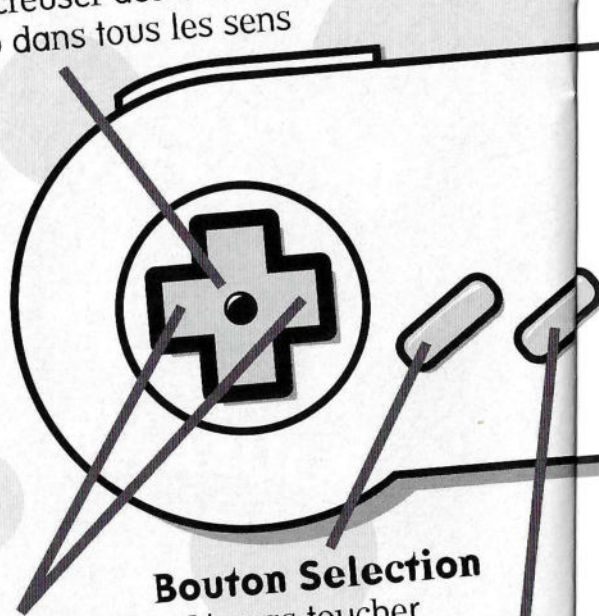
Il y a des do-zaines de niveaux - et Mr. Do peut terminer tout niveau de trois façons possibles:
Il peut dévorer toutes les cerises sur scène.
Il peut éliminer tous les mauvais sujets sur scène.
Il peut faire ce qu'il faut pour obtenir une autre vie.
Lorsque Mr. Do a terminé un niveau avec facilité, essayez-le d'autre façon pour avoir un défi complètement nouveau!

Conseil: regardez attentivement chaque fois que Mr. Do recommence le même niveau. La scène peut ne pas être exactement la même.

EMPLOI DES COMMANDES

Bloc des commandes

Appuyez dans les 4 directions pour faire creuser des tunnels par Mr. Do dans tous les sens



Bouton Selection

Ne pas toucher

Bouton Mise en route

Interrompt voté jeu; appuyez à nouveau dessus pour faire reprendre l'ction

Bloc des commandes

Appuyez à droite ou à gauche pour pousser les pommes dans ces directions et les faire tomber dans les tunnels que vous creusez

Bouton X

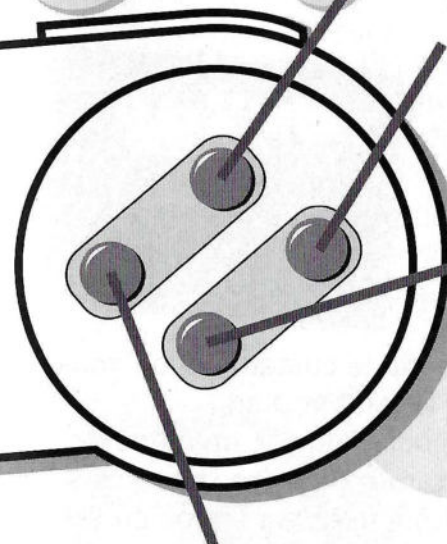
Ne pas toucher

Bouton A

Lance les balles magiques de Mr. Do

Bouton B

Lance les balles magiques de Mr. Do



Bouton Y

Ne pas toucher

LE MENU

Appuyez sur le bouton Start (Mise en route) pour obtenir le menu (yam-yam). Puis servez-vous du bloc de commandes dans les sens haut et bas pour choisir le mode Original,



Bataille ou Options. Quand le curseur est où vous le voulez, appuyez sur le bouton Start. Si vous choisissez le mode Original, un menu pour 1 ou pour 2 joueurs apparaît. Choisissez avec le bloc de commandes et appuyez sur le bouton Start pour commencer à jouer.

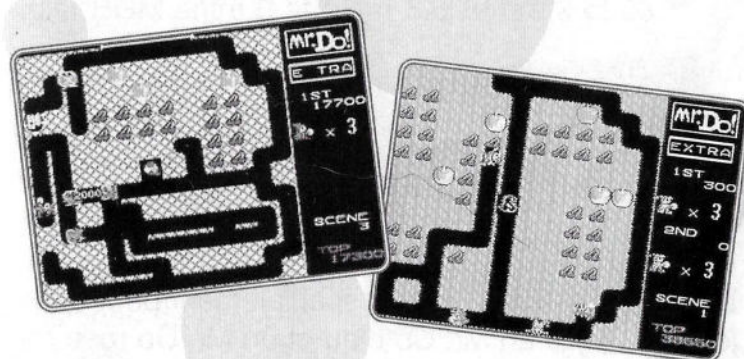
Conseil: Mr. Do doit bouger immédiatement - pas d'attente nécessaire.

Si vous choisissez le mode Bataille et appuyez sur le bouton Start, le jeu commence immédiatement. Le mode Bataille est toujours pour 2 joueurs.

Conseil: examiner les options avant de choisir le mode. Peut-être vous voudrez faire les choses d'une manière un peu différente.

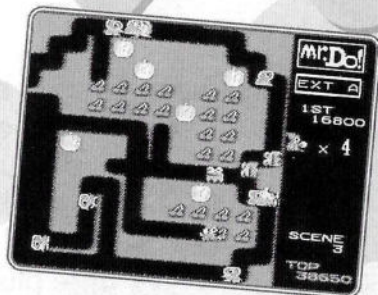
JOUER SEUL OU AVEC DEUX JOUEURS

Faites ce que vous faites si bien. Si vous voulez jouer à deux: No. 1 fait tout ce qu'il peut faire jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien faire, puis No. 2 fait tout ce qu'il peut faire. Autrement dit, le joueur change au milieu de chaque niveau et continue jusqu'à ce qu'il ne puisse plus rien faire. C'est amusant, cela n'a rien d'ennuyeux.



LE MR. DO ORIGINAL

Vous êtes Mr. Do.
Vous adorez manger.
Creuses donc, papa,
creuses. Vous vous
régalez de toutes
ces cerises. Faites ce
qu'il faut faire. Et si
de mauvais sujets
vous ennuiant, éliminez-les. Si vous jouez à 2,
vous et votre ami auront chacun votre tour.



LE JEU DE BATAILLE

Le mode Bataille convient spécialement pour deux joueurs. Il y a un Mr. Do bleu et un Mr. Do rose (ou est-ce Melle Do?) qui vont se battre pour obtenir le plus haut score, plus de vies et d'autres choses.

LES OPTIONS

Ne touchez pas ce bouton - à moins que vous ne vouliez spécialiser votre Mr. Do. Si vous faites ce choix, il vous sera possible de programmer cinq vies pour Mr. Do ainsi que des niveaux passant du facile au difficile. Faites le nécessaire pour obtenir un jeu satisfaisant tous les résidents de votre domaine. Après vos choix, appuyez sur le bouton Start pour retourner au menu principal. Et si vous voulez de la variété ou une musique de fond (BGM) et effets musicaux (S.E.), vous pouvez régler BGM entre 0 et 13 et S.E. entre 0 et 23.

Conseil: rappelez-vous que lorsque vous remettez votre Super NES à zéro, les options retombent au nombre implicite de 3 vies et aux consignes de niveaux normales.



LES STRATÉGIES

Les pommes

Poussez les pommes à droite ou à gauche pour bloquer ou fatiguer les mauvais sujets. Faites-les tomber dans les tunnels pour bien les ennuyer. Mais remarquez que la poussée de pommes lourdes ralentit un peu Mr. Do. Faites attention, Mr. Do ne doit pas se faire tomber les pommes dessus, aïe.

Note: vous remarquerez que la chute d'une pomme d'un niveau ne la détruit pas, mais prenez garde: faire tomber les pommes plus loin, alors que vous ne voyez pas de mauvais sujet, ne fait que les gâcher. Ne forcez pas Mr. Do à vous rappeler qu'il ne faut pas gâcher sa nourriture.



Les balles magiques

N'oubliez pas de jeter les balles magiques de Mr. Do en appuyant sur les boutons A et B. Lorsqu'elles atteignent les mauvais sujets, elles les blessent et vous gagnerez des points. Mais rappelez-vous que vous ne pourrez pas en lancer d'autres avant le retour des premières.

Plat du jour

Lorsque vous voyez ces mets appétissants apparaître au centre de la scène, avalez-les, si vous en avez le courage. Ceci interrompra provisoirement l'action, mais attention, d'autres sujets encore plus mauvais vont se montrer.

Avis: quand ces mauvais sujets deviennent encore plus méchants, ils ont le pouvoir de creuser des tunnels et de détruire les pommes. C'est affreux.

Conseil: les mauvais sujets ordinaires ne peuvent pas creuser de tunnels, Mr. Do ne doit donc pas les creuser pour eux.



VIES SUPPLÉMENTAIRES

Pour obtenir des vies supplémentaires pour Mr. Do, il faut avoir toutes les lettres épelant E X T R A. Vous les verrez apparaître en haut, pendant l'élimination des plus mauvais sujets.

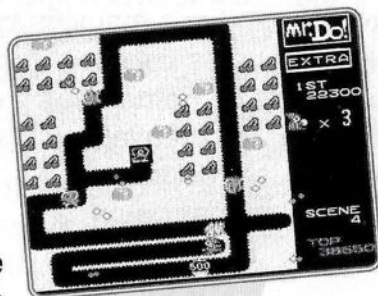
LE SCORE

Points pour mauvais sujets

- Vous gagnez 500 points quand vous éliminez un mauvais sujet avec une des balles magiques de Mr. DO.
- Vous gagnez 1000 points quand vous éliminez un mauvais sujet en faisant tomber une pomme.

Points pour nourriture

Vous gagnez 50 points pour chaque cerise que vous manger, et 500 points pour chaque file de cerises que vous mangez. Pensez-y au-fur-et-à-mesure de vos progrès avec Mr. Do. Vous gagnez 1000 points si vous mangez le met spécial (plat du jour) au centre - et 500 points pour chaque vague que vous faites.

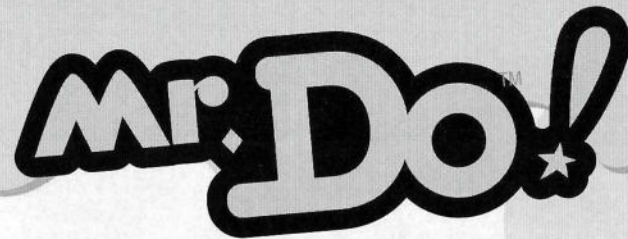


Le tableau des scores

A la fin de 3 niveaux de Mr. Do, vous obtenez un rapport sur vos progrès. Vous y verrez les points et temps. A la fin de dix niveaux, vous obtenez un rapport contenant vos moyennes de points et de temps.

Le gagnant

Lorsque vous jouez bien le jeu de Mr. Do, vous placez vos initiales dans une table des gagnants. Pour placez vos initiales, appuyez sur le bloc de commandes, droite ou gauche, puis sur le bouton A lorsque vous voyez la lettre voulue. Servez-vous du bloc de commandes pour déplacer le curseur d'un espace pour placer la lettre suivante et ainsi de suite. Appuyez sur le bouton Start pour retourner au menu principal.



INHALTSVERZEICHNIS

Mr. Do treibt es wieder!	46
Spielen Sie Mr. Do	47
Die Steuerung	48
Das Menü	50
1 Spieler oder 2 Spieler	51
Der Original Mr. Do	52
Der Kampfeinsatz	52
Die Optionen	53
Die Strategien	54
Äpfel	54
Magische Bälle	54
Das Tagergericht	55
Extra-Leben	55
So wird abgerechnet	56
Punkte für fiese Typen	56
Punkte fürs Futtern	56
Die Spielstandsberichte	57
Rangliste der besten Spieler	57

MR. DO TREIBT ES WIEDER!

Wups! Mr. Do rennt wieder herum. Und was er alles ißt, ohhlala! Eine ganze Menge Kirschen ist da zu ihm unterwegs, schmatz-schmatz, was das mal wieder ein Tag für Mr. Do ist! Er ißt rauf, er ißt runter, er ißt um die ganze Stadt herum, also um die Tunnelstadt, wo es sooo viele Kirschen zu pflücken gibt! Aus dem Weg jetzt, er hat das Tagesgericht im Sinn. Und schubidubidu, wenn die fiesen Kerls vorbeikommen, dann hat Mr. Do ein paar Äpfel, die er fallen läßt klatsch, klatsch, direkt auf die Köpfe der Fieslinge! Ist er nicht köstlich, reizend, süß und wunderbar, unser Mr. Do? Und er kann nicht dupliziert werden! Also

versuchen Sie es gar nicht machen Sie sich fertig, den Mr. Do zu tun!

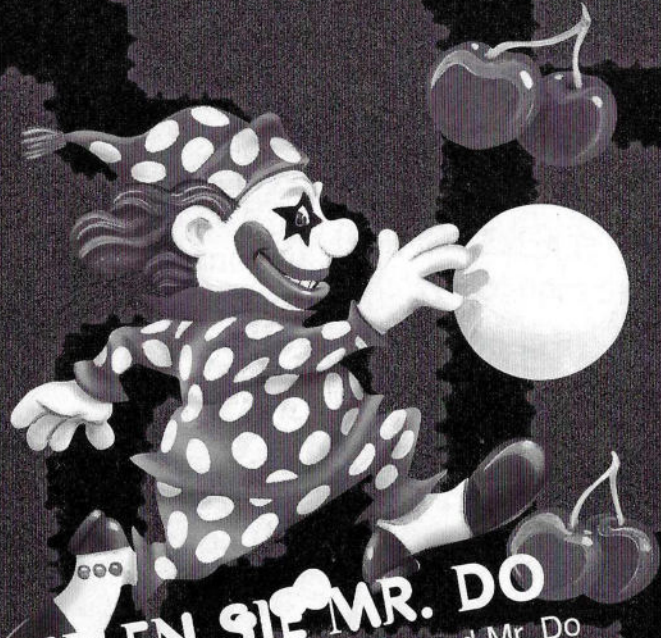


SPIELEN SIE MR. DO

Es gibt Dutzende von Spielebenen, und Mr. Do kann jeden Level auf eine von drei verschiedenen Weisen vollenden. Er kann:

- alle Kirschen in der Szene aufessen.
- alle fiesen Typen aus dem Weg räumen.
- das tun, was er tun muß, um ein Extra-Leben zu bekommen.

Wenn Mr. Do richtig gut darin wird, einen Level auf die eine Art zu schaffen, dann versuchen Sie es zur Abwechslung mit einer anderen Methode. Das ergibt eine ganz neue Herausforderung! Ein Tip: Schauen Sie genau hin, wenn Mr. Do dieselbe Spielebene von vorne beginnt. Die Szene ist nicht unbedingt die gleiche wie vorher!



DIE STEUERUNG

Richtungskontrolle

Durch Drücken in alle 4 Richtungen hilft man Mr. Do, überall Tunnels zu graben



Richtungskontrolle

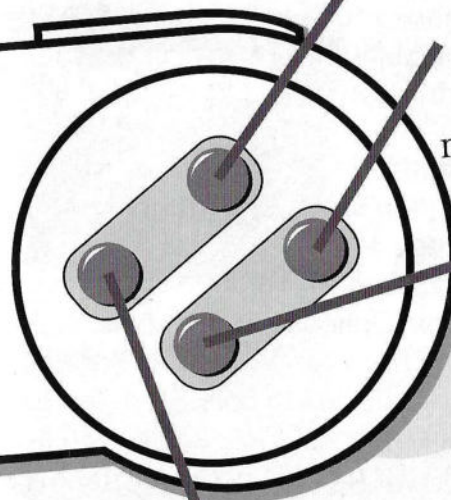
Durch Drücken links oder rechts schiebt man die Äpfel nach links oder nach rechts und läßt sie in die Tunnels fallen, die Mr. Do gegraben hat

Wahl-Taste

Wird nicht gebraucht

Start-Taste

Hält das Spiel an; drücken Sie erneut, um die Action wieder zu starten



X Taste

Wird nicht gebraucht

A Taste

Wirft Mr. Do's magische Bälle

B Taste

Wirft Mr. Do's magische Bälle

Y Taste

Wird nicht gebraucht

DAS MENÜ

Drücken Sie die Start-Taste, um in das Menü zu gelangen. Dann benutzen Sie das Control Pad Up (Rauf) und Down (Runter), um "Original Mode" (Original-Modus), "Battle Mode" (Kampf-Modus) oder "Options" (Wahlmöglichkeiten) auszusuchen. Wenn der Cursor dort ist, wo Sie ihn haben wollen, dann drücken Sie die Start-Taste. Wenn Sie "Original Mode" wählen, erscheint ein Menü mit ein oder zwei Spielern. Treffen Sie mit dem Control Pad Ihre Wahl und drücken Sie anschließend die Start-Taste, um mit dem Spiel zu beginnen.

Ein Tip: Mr. Do sollte sofort anfangen, sich zu bewegen – kein Grund herumzutrödeln.

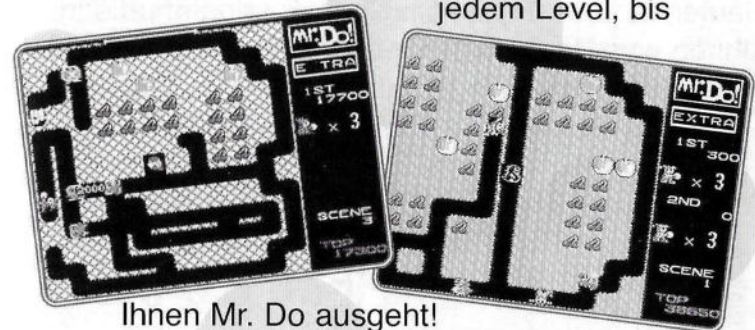
Wenn Sie die "Battle Mode" einstellen und die Start-Taste drücken, beginnt das Spiel sofort. Die "Battle Mode" ist immer für zwei Spieler.

Ein Tip: Schauen Sie sich erst mal die "Options" an, bevor Sie einen Modus auswählen. Vielleicht wollen Sie es anders machen.



1 SPIELER ODER 2 SPIELER

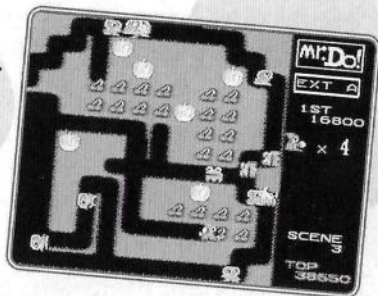
Hier ist die Gelegenheit für etwas Voodoo, das zu zweit doppelt so schön ist! Wenn Sie mit zwei Spielern spielen wollen, dann tun Sie folgendes: Nummer 1 macht, was Nummer 1 machen kann, bis Nummer 1 nicht mehr kann. Dann macht Nummer 2, was Nummer 2 kann. Mit anderen Worten: Sie machen einen fliegenden Spielerwechsel mitten im Spiel, und zwar auf jedem Level, bis



Ihnen Mr. Do ausgeht!
Es ist das doppelte Vergnügen!

DER ORIGINAL MR. DO

Sie sind der Do-Mann!
Sie essen furchtbar gern.
Also graben Sie, graben Sie!
All diese Kirschen werden Sie noch ganz fertig machen... Tun Sie, was Sie nicht lassen können! Und wenn lauter so fiese Typen um Sie herumlaufen, die Ihnen was Böses antun wollen, dann legen Sie los und machen Sie sie fertig! Wenn Sie im 2-Spieler Modus sind, dann wechseln Sie sich mit einem Freund dabei ab.

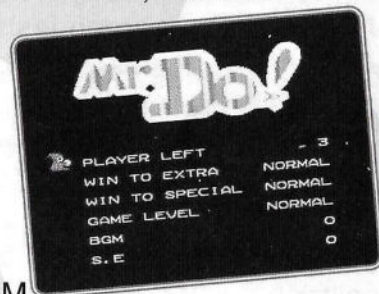


DER KAMPFEINSATZ

Die "Battle Mode" ist angesagt, wenn Mr. Do in Wirklichkeit zwei ist. Da gibt's einen blauen Mr. Do und einen rosa Mr. Do (oder ist das etwa eine Ms. Do?), die sich eine Schlacht um höhere Punktzahlen, um zusätzliche Leben und um mehr Mehr liefern!

DIE OPTIONEN

Drücken Sie nicht auf diese Taste -- es sei denn, Sie wollen Ihren Mr. Do ganz speziell maßgeschneidert anfertigen! Wenn Sie also für Optionen optieren, dann haben Sie die Chance, bis zu fünf Leben von Mr. Do zu spielen, und die Spielstufe von leicht bis schwierig zu variieren. Machen Sie ein großes Theater, um das Spiel sowohl für Anfänger als auch für Experten über die Bühne zu bringen! Nach der Wahl Ihrer Optionen drücken Sie wieder die Start-Taste, um zum Haupt-Menü zurückzugelangen. Und falls Sie mit der Hintergrund-Musik (BGM) und den Soundeffekten (S.E.) Abwechslung wollen, dann können Sie die BGM von 0 bis 13 und die S.E. von 0 bis 23 regulieren.



Ein Tip: Denken Sie daran, daß die Optionen auf drei Leben und normale Level-Einstellungen zurückgehen, wenn Sie Ihren Super NES umstellen.

DIE STRATEGIEN

Äpfel

Schieben Sie die Äpfel nach rechts oder links, um die Fieslinge zu blockieren oder zu schwächen. Oder lassen Sie die Äpfel die Tunnels runterfallen, wo sie den fiesen Typen richtig schön auf die Birne klatschen können. Aber passen Sie auf, wenn Mr. Do schwere Äpfel herumschubst, wird er etwas langsamer bei seinem Treiben. Vorsicht! Auweia! Mr. Do sollte keine Äpfel auf sich selbst fallen lassen!

Achtung: Sie werden feststellen, daß es einem Apfel nichts ausmacht, falls er einen Level runterfällt. Aber aufgepaßt: Es ist Verschwendung, einen Apfel weiter herunterfallen zu lassen, wenn kein Fiesling zu sehen ist. Mr. Do braucht Sie hoffentlich nicht daran zu erinnern, daß Sie mit Ihren Lebensmitteln sorgfältig umgehen sollten!

Magische Bälle

Vergessen Sie nicht, ein paar von Mr. Do's magischen Bällen zu werfen, indem Sie auf die A- oder B-Taste drücken. Wenn ein Ball einen der Fieslinge trifft, dann tut's dem ganz schön weh und



es gibt Punkte für Sie. Aber denken Sie daran, daß Sie erst wieder werfen können, wenn Mr. Do's magischer Ball zurückkehrt.

Das Tagesgericht

Wenn Sie das verlockende Freßpaket in der Mitte der Szene auftauchen sehen, dann verschlingen Sie es, falls Sie mutig genug sind! Das wird die Action für einen Moment einfrieren, aber dann müssen Sie aufpassen, denn da kommen ein paar noch fiesere Fieslinge auf Sie zu!

Ein Tip: Wenn diese fiesen Typen ganz unheimlich werden, dann können sie sogar Tunnels ausgraben und die Äpfel zerstören! Schrecklich!

Noch ein Tip: Die gewöhnlichen fiesen Typen können keine Tunnels graben, also sollte Mr. Do ihnen auch keine bauen.

EXTRA-LEBEN

Um Extra-Leben zu bekommen, müssen Sie die Buchstaben sammeln, die das Wort E-X-T-R-A bilden. Sie erscheinen am oberen Bildschirmrand, sobald Sie die übelsten Fieslinge beseitigen.



SO WIRD ABGERECHNET

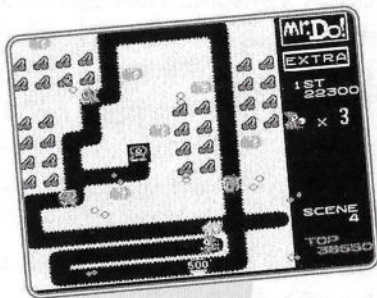
Punkte für fiese Typen

- Sie sammeln 500 Punkte, wenn Sie einen Fiesling mit einem von Mr. Do's magischen Bällen ins Jenseits befördern.
- 1000 Punkte gibt es, wenn Sie einen fiesen Typ mit einem fallenden Apfel außer Gefecht setzen.

Punkte fürs Futtern

50 Punkte erhalten Sie für jede Kirsche, die Sie essen. Für jedes Kirschenbüschel, das Sie verschlingen, gibt es sogar 500 Punkte.

(Denken Sie an Ihre Kalorien, wenn Sie beim Essen besser werden!) Sie bekommen 1000 Punkte für das Vernaschen des speziellen Freßpakets - das Tagesgericht in der Mitte -, und 500 Punkte für jede Welle, die Sie hinlegen!



Die Spielstandsberichte

Nachdem Sie drei Levels von Mr. Do gespielt haben, erhalten Sie einen Bericht, der Ihnen anzeigt, wie Ihr Resultat aussieht. Sie sehen die totale Punktzahl und die Zeit. Nach zehn Levels sehen Sie einen Bericht mit Ihren durchschnittlichen Punkten und Zeiten.

Rangliste der besten Spieler

So werden die Spitzenergebnisse aufgezeichnet. Wenn Sie richtig gut werden beim Mr. Do Spielen, dann bekommen Sie die Gelegenheit, die Anfangsbuchstaben Ihres Namens in einer Tabelle der besten Spieler zu markieren! Um Ihre Anfangsbuchstaben einzugeben, drücken Sie das Control Pad rechts oder links und dann die A-Taste, wenn der angezeigte Buchstabe der richtige ist. Benutzen Sie das Control Pad, um den Cursor einen Schritt weiter zu bewegen, damit der nächste Buchstabe erscheint, und so fort. Wenn Sie die Start-Taste drücken, kommen Sie wieder zum Haupt-Menü zurück.