



ECUDIS S.A.
47, Chemin des Bruyères - BP 262
69152 DECINES-CHARPIEU Cedex
Tél. (33) 72.02.59.00 - Fax (33) 78.49.47.48 - Telex : 301 176 F



OCEAN EUROPE LTD.



ATOLL SOFT
ATOLL SOFT S.A./N.V., AVENUE DE FLOREAL 3C,
FLOREALLAAN 3C, BRUXELLES 1180 BRUSSEL
TEL: 32 2 346 51 11. FAX: 32 2 346 54 14
BENELUX

MR. NUTZ™ & © 1994 Ocean Software Ltd.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™





Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend GAME BOY Systeem waarborgt.

Ce sceau 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 sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système GAME BOY.

LICENSED BY



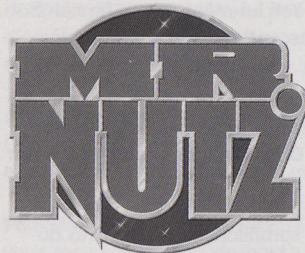
Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

TM & © 1994 Ocean Software Limited

Précautions

- 1) *Si tu joues pendant de longs moments, fais une pause de 10 à 15 minutes environ toutes les heures.*
- 2) *Ceci est un jeu de haute précision. Ne le range pas ou ne l'utilise pas dans des lieux trop froids ou trop chauds. Ne le laisse pas tomber ou ne le cogne pas. Ne le démonte pas.*
- 3) *Ne touche pas les connecteurs; ne les mouille pas car ceci peut endommager le jeu.*
- 4) *Ne nettoie pas le jeu avec des solvants tels que le benzène, le diluant ou l'alcool.*
- 5) *Range le jeu dans son boîtier protecteur lorsque tu ne l'utilises pas.*

AK



Il fait froid. Il fait vraiment très froid. Et vous savez quoi? Il fait de plus en plus froid. Le monde entier est petit à petit emprisonné dans un immense cocon de glace et de neige par le Yeti - une bête horrible à l'haleine fétide et avec un bloc de glace à la place du coeur.

Son projet consiste à créer et à régner sur un nouveau royaume de glace, ici

sur la terre. Dieu merci, Mr. Nutz, le SuperEcoreuil, va nous apporter la chaleur tant attendue.

Il est le seul à pouvoir stopper cette nouvelle et permanente ère de glaciation. Pour l'aider dans cette mission, il possède beaucoup de noisettes, beaucoup de courage et une énorme queue.

La première étape pour Mr. Nutz consiste à trouver le congélateur du Yeti, rempli de serviteurs au sang froid et tous prêts à donner leur vie pour protéger leur monstrueux patron. Et il s'agit-là du plus facile.

Le défi ultime de Mr Nutz est de vaincre le Yeti lui-même dans un combat acharné jusqu'à la mort. La température descend mais la chaleur arrive.

POUR COMMENCER

Vérifiez si votre GameBoy est bien éteint. Insérez la cartouche Mr Nutz dans le GameBoy et mettez-le en marche. Dans quelques instants, l'écran titre de Mr Nutz apparaîtra.

Utilisez le pavé de contrôle pour mettre en surbrillance les **OPTIONS** du menu. Appuyez sur **START** pour sélectionner l'**ECRAN DES OPTIONS**.

ECRAN DES OPTIONS

L'écran d'options suivant vous sera présenté quand vous l'aurez sélectionné:

LIVES (VIES): Vous pouvez sélectionner votre nombre de vies de 1 à 3.

ENERGY (ENERGIE): Vous pouvez sélectionner le nombre de points d'énergie de 1 à 3. Plus vous avez de points d'énergie plus vous disposez de coups avant de perdre une vie.

CREDITS: Vous pouvez sélectionner le nombre de crédits de 1 à 3. Ceci vous permet de reprendre la partie au début du monde que vous avez quitté une fois que vous avez perdu toutes vos vies.

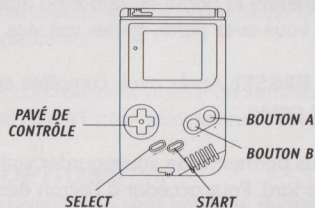
PASSWORD (MOT DE PASSE): Après avoir complété chaque monde, vous recevrez un mot de passe.

Prenez-en note car il vous permettra de sauvegarder votre progression et de continuer à jouer plus tard. Pour accéder à l'écran des Mots de Passe à partir du Menu Principal de Jeu, mettez **"PASSWORD"** en surbrillance et appuyez sur le bouton **START**. Pour introduire votre mot de passe, utilisez **HAUT** et **BAS** sur le pavé de contrôle pour faire le tour de l'alphabet et mettre une lettre en surbrillance. Une fois mise en surbrillance, déplacez le curseur sur la **GAUCHE** ou la **DROITE** pour

sélectionner la lettre. Une fois que vous aurez introduit le mot de passe correct, appuyez sur **START** pour quitter l'ECRAN DES OPTIONS.

POUR COMMENCER A JOUER

Le contrôleur du jeu a les fonctions suivantes tout au long de la partie:



Pavé de contrôle

- Mouvement de personnage

Pavé de contrôle **BAS**

- Pour s'accroupir

Bouton A

- Pour sauter, voler, nager dans l'eau

Bouton B

- Pour lancer des noisettes

Start

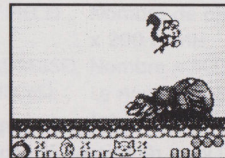
- Pour activer et désactiver la Pause

Mr Nutz possède une arme secrète très efficace - sa queue.

En la remuant de gauche à droite, il est capable de balayer ses ennemis d'un seul coup. Il vous suffit d'appuyer sur **BAS** sur le pavé de Contrôle et sur le Bouton **B**.

PANNEAU DE POSITION

Les éléments suivants apparaissent sur l'écran :



La tête de Mr Nutz x 9	- nombre de vies restantes
●●●	- Points d'énergie restants (3 maximum)
Un gland x 99	- nombre de glands ramassés (munitions)
Pièce tournante avec P x 14	- Nombre de pièces obtenues
Score	- 067000

VIES

Mr Nutz est spécial - il le faut bien après tout - il possède donc TROIS vies pour démarrer le jeu. Il perd une vie lorsqu'il est touché par ses ennemis. Il peut aussi gagner des vies supplémentaires au cours du jeu en récupérant les icônes spéciales de Mr Nutz ou à chaque fois que vous marquez 100 000 points.

SCORE

Comment marquer des points?

Facile - en récupérant les pièces magiques éparpillées par terre.

A chaque étape du jeu, si vous réussissez à récupérer toutes les pièces

disponibles dans la totalité du monde, vous obtiendrez des points bonus et un 'continuer' supplémentaire.

De plus, à chaque fois que vous éliminez l'un des ennemis de Mr Nutz, vous gagnez 100 points.

FIN D'ETAPE

A la fin de chaque niveau, les éléments suivants sont affichés:

1ère écran

TIME BONUS (BONUS DE TEMPS):	Temps restant x 100 points
COIN BONUS (BONUS DE PIECE):	Nombre de pièces récupérées x 200 points
SKILL BONUS (BONUS D'ADRESSE):	Nombre x 500 points
TOTAL COINS (TOTAL DE PIECES):	Le nombre total de pièces récupérées
SCORE:	Total des points de bonus obtenus

2ème écran

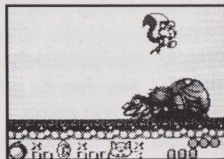
Le pourcentage et le nombre de pièces récupérées.

3ème écran

Le mot de passe pour le monde suivant

LE JEU

Etape Un



Ça démarre plutôt mal. Il fait nuit, vous êtes perdu dans une forêt et vous n'avez pas de pile pour votre lampe. Réflexion faite, vous n'avez pas de

lampe. Les choses se présentent plutôt mal. Chaque ombre abrite un adversaire redoutable, chaque bruit peut décider de votre destin. Frayez-vous un chemin à travers l'obscurité, combattez les bestioles grimpantes et rampantes. Il existe plus d'une issue mais dans l'obscurité, ce n'est pas évident et, quel que soit le chemin que vous empruntiez, vous êtes forcé de tomber sur Mr. Spider (personne n'a jamais osé lui demander son prénom), le monstre à huit pattes qui règne sur les bois et qui doit être détruit.

Etape Deux

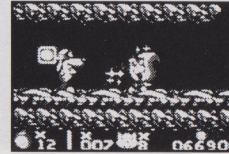


Une nouvelle journée, une autre occasion de risquer votre vie. La lumière matinale vous révèle des arbres si hauts qu'ils semblent disparaître dans les nuages. Vous, évidemment, devez grimper jusqu'à la cime. Dès que vous êtes là-haut, ignorez le vertige et les saignements de nez (vous êtes un écureuil bon sang, vous devriez être habitué à ce genre de choses), sautez dans le vide, à la grâce de Dieu, et rebondissez de branche en branche. Les branches plient; sautez avant qu'elles ne rompent. Vous vous dirigez vers une clairière où vous trouverez une chaumière. Il ne vous reste plus qu'à entrer.

Etape Trois

Vous avez réussi à entrer dans la chaumière, mais la porte s'est violemment refermée et vous ne pouvez plus sortir. La seule issue possible est un passage secret qui vous conduira vers le Souterrain du Volcan. Bon d'accord, il ne s'agit pas de l'endroit idéal à visiter mais qui a dit que sauver le monde serait une rigolade?

Etape Quatre



De la lave en fusion qui s'écoule telle une rivière et des gaz toxiques qui vous brûlent les poumons. Bienvenue au Souterrain du Volcan. Vous devez vous faufiler hors de ce labyrinthe suffocant avant de pouvoir à nouveau respirer de l'air pur. Le seul problème: une horrible chose, de la taille d'un immeuble, qui garde la sortie et pense que l'air pur est un luxe dont vous pouvez vous passer.

Etape Cinq



L'écureuil doit marcher le long de ces rues mal famées et mal famées, elles le sont! L'endroit n'a pas l'air dangereux; c'est le carnaval et les rues sont remplies de jongleurs et de clowns, mais les apparences sont parfois trompeuses. Certains de ces personnages sont si drôles que leurs farces pourraient vous faire mourir de rire et le Prince des Clowns à la fin du niveau est d'un comique fatal.

Etape Six



Le monde n'a jamais été aussi froid mais, au niveau de l'action, ça chauffe! Vous approchez du royaume de glace du Yeti - il est énorme, il a faim et il semble s'être levé du pied gauche. C'est l'ultime confrontation. Gagnez cette bataille et vous appartiendrez à l'Histoire, perdez-la et vous deviendrez de l'histoire ancienne.

OBJETS A RECUPERER

Vous pouvez ramasser les objets suivants pour vous aider tout au long de l'aventure:



Glands - vous servent de munition.



Pièces - récupérez 50 pièces d'or pour un point d'énergie supplémentaire.



Vie Supplémentaire - il y a des vies supplémentaires dans certains niveaux.



Energie supplémentaire - vous donnera des points d'énergie supplémentaires.

CONTINUES (CONTINUER)

Pour continuer la partie au dernier niveau joué, appuyez sur **START** avant que le compteur n'atteigne zéro.

TRUCS ET ASTUCES

- * Cherchez dans les endroits les moins vraisemblables.
- * Lorsque vous sautez sur un ennemi, vous pouvez sauter bien plus haut si vous maintenez la pression sur le bouton de saut.
- * N'oubliez pas d'utiliser votre queue!
- * N'hésitez pas à utiliser les glands que vous avez ramassés.
- * Utilisez les ennemis pour atteindre des plates-formes inaccessibles.
- * Il est recommandé de courir dans certains endroits alors que dans d'autres, il vaut mieux marcher!

Mr. Nutz TM & © 1994 Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

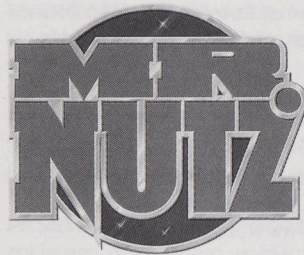
A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- * Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- * En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.



Het is koud. Het is heel, heel erg koud. En weet je wat? Het wordt nog kouder. De hele wereld wordt bedekt met ijs en sneeuw door de Yeti - een afschuwelijke gedaante met een hart van ijs en verschrikkelijk slechte adem. Hij wil hier op aarde een nieuw, bevroren koninkrijk scheppen waarvan hij de heerser is. Gelukkig zal Mr Nutz, de SuperEekhoorn, het snel weer warm laten worden.

Alleen hij kan een nieuwe en blijvende ijsstijd voorkomen. Wat hem daarbij helpt is dat hij een super eekhoorn is, dat hij veel noten op zijn zang heeft en dat hij een enorme staart heeft.

Eerst moet Mr Nutz voorbij de diepvries van de Yeti zien te komen en die zit vol koelbloedige helpers die allemaal bereid zijn hun leven te geven voor hun monsterlijke baas. En dat is nog het makkelijkste gedeelte.

De laatste uitdaging voor Mr Nutz is om de Yeti te verslaan in een wanhopige race naar de finish. De temperatuur daalt, maar de strijd is zeker losgebrand.

STARTEN

Zorg ervoor dat de aan/uit-schakelaar UIT staat. Steek dan deze spelcassette in de GameBoy en zet de aan/uit-schakelaar AAN. Binnen een paar ogenblikken verschijnt het Mr Nutz titelscherm.

Met de Richtingstoets (Control Pad) OPTIES kiezen op het Menu. **START** indrukken om het OPTIE-SCHERM te kiezen.

OPTIE-SCHERM

Als je dit scherm kiest, zal het volgende Optie-Scherm verschijnen:

LIVES (LEVENS): Je kan van 1 tot 3 levens kiezen.

ENERGY (ENERGIE): Je kan van 1 tot 3 energiepunten kiezen. Hoe hoger je energiepunten, hoe meer treffers je kan incasseren voordat je een leven verliest.

CREDITS (KREDIET): Je kan van 1 tot 3 kredietpunten kiezen. Hiermee kan je opnieuw met het spel beginnen vanaf de start van de wereld die je hebt verlaten toen je al je levens verloor.

PASSWORD (WACHTWOORD): Nadat je iedere wereld hebt voltooid, zal je een wachtwoord worden gegeven.

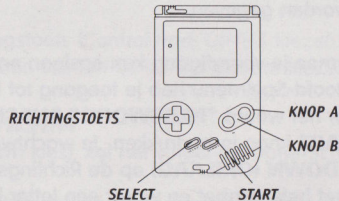
Schrijf dit op, daar je hiermee je vooruitgang kan opslaan en later door kunt spelen. Vanuit het Hoofd-Spelmenu heb je toegang tot het Wachtwoord-Scherm door het woord "**PASSWORD**" (**WACHTWOORD**) te accentueren en de **START** knop in te drukken. Je wachtwoord invoeren met **UP (OMHOOG)** en **DOWN (OMLAAG)** op de Richtingstoets (Control Pad) en dan ga je door het hele alfabet en wordt een letter benadrukt. Is de letter eenmaal benadrukt, beweeg de cursor dan naar **LINKS (LEFT)**

of **RECHTS (RIGHT)** en dan wordt die geaccentueerde letter gekozen. Nadat je je correcte wachtwoord hebt ingevoerd **START** indrukken en dan verlaat je het OPTIE-SCHERM.

SPEL STARTEN: Begin te spelen door **START** in te drukken.

BEDIENINGSORGANEN

De controller van het spel heeft de volgende namen:-

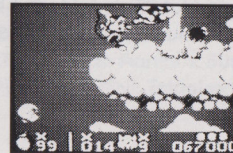


Richtingstoets (Control Pad) - Beweging van de karakters
Richtingstoets (Control Pad) **DOWN (OMLAAG)** - Kruipen
Knop A - Springen, vliegen, zwemmen
Knop B - Noten gooien
Start - Het spel pauzeren/hervatten

Mr Nutz heeft een zeer effectief geheim wapen: zijn staart. Door daarmee naar links en rechts te zwiepen, kan hij zijn vijanden met één zwaai onderuit halen. Hiervoor moet je **DOWN (OMLAAG)** op de Richtingstoets (Control Pad) en Toets **B** indrukken.

STATUS-PANEEL

Op het scherm komt het volgende te staan



Mr Nutz Head x 9

●●●

Eikels x 99

Rotating coin with P motif x 14

Score

- aantal levens dat je nog over hebt
- aantal energiepunten dat je nog over hebt (maximum 3)
- aantal eikels dat je verzameld hebt (ammunitie)
- aantal verzamelde munten
- 067000

LEVENS

Mr Nutz is speciaal - dat moet hij ook wel zijn - dus hij heeft om te beginnen DRIE levens. Hij verliest alleen een leven als hij door zijn vijanden wordt aangeraakt.

Daar staat echter tegenover dat hij gedurende het spel extra levens kan winnen door de speciale Mr Nutz ikonen te verzamelen, of als je 100.000 punten scoort.

SCOREN

Hoe scoor je nu een punt?

Makkelijk - door de tovermunten op te rapen die overal op de grond liggen.

Elke keer als het je lukt om alle munten die op elk niveau liggen op te rapen, krijg je bonuspunten en de kans om door te gaan.

Bovendien krijg je 100 punten als je één van Mr Nutz's vijanden verslaat.

NIVEAU-SCORE

Aan het eind van ieder niveau verschijnt het volgende op het scherm:-

1e scherm:

TIME BONUS (TIJDSBONUS): Resterende tijd x 100 punten

COIN BONUS (MUNT-BONUS): Aantal verzamelde munten x 200 punten

SKILL BONUS (VAARDIGHEIDSBONUS): Aantal x 500 punten

TOTAL COINS (TOTAAL AANTAL MUNTEN): Totaal aantal verzamelde munten

SCORE: Totaal aantal verzamelde bonuspunten

2e scherm

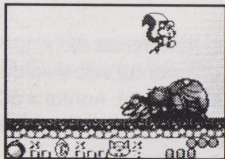
Het percentage en het aantal verzamelde munten.

3e scherm

Het wachtwoord voor de volgende wereld.

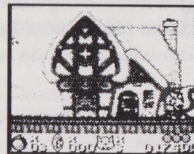
HET SPEL SPELEN

Fase Eén



Geen goede start. Het is donker, je bent verdwaald in het bos en je hebt geen batterijen voor je zaklantaarn. Sterker nog, je hebt zelfs geen zaklantaarn. Het ziet er niet goed uit. Iedere schaduw is een angstaanjagende vijand, ieder geluid kan je ondergang betekenen. Sla je door het donker heen, versla de engerds en begin dan aan de spinnen. Er zijn meerdere uitwegen, maar in het donker kan je die niet goed zien en welke weg je ook neemt, je kan elk moment Mr Spider (niemand durfde naar zijn voornaam te vragen) tegen het lijf lopen. Hij is de gewelddadige heerser van het woud, hij heeft acht poten en moet vernietigd worden.

Fase Twee



code :
Domino

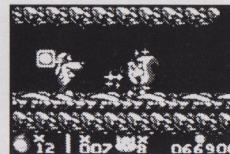
Een nieuwe dag, een nieuwe kans om je leven te wagen. Het ochtendlicht onthult bomen die zo hoog zijn dat ze in de wolken lijken te verdwijnen. Jij met natuurlijk naar de top klimmen. Boven angekommen, moet je de duizelingen en bloedneuzen negeren (kom op, zeg, je bent een eekhoorn, je zou er hieraan gewend moeten zijn). Je springt op hoop van zegen van tak naar tak. Iedere tak buigt zo diep door dat je denkt dat die ieder moment kan breken. Je gaat naar een open vlakte waar je een huisje aantreft. Je hoeft nu alleen nog maar naar binnen te gaan.

Fase Drie

Je bent in het huisje gekomen, de deur is dichtgeslagen en nu kan je er niet meer uit. Je enige uitweg is door een geheime gang die naar de Vulkaan-Tunnel leidt. OK, het is nu niet bepaald een plaats waar je graag naar toe zou willen gaan, maar wie zei dat de wereld redden een makkie zou zijn?

code : ENRigo

Fase Vier



Gesmolten lava stroomt als een rivier en schadelijke dampen branden in je longen. Welkom in de Vulkaan-Tunnel. Je moet je door dit verstikkende labrynt zien te wurmen voordat je weer frisse lucht kan inademen. De uitgang wordt alleen bewaakt door een afstotelijk ding dat zo groot is als een kantoorgebouw en dat ademen een overbodige luxe vindt.

Fase Vijf



De gevaren die een eekhoorn moet trotseren! En er zijn heel wat gevaren in deze straten. Ze zien er niet gevaarlijk uit omdat het carnaval is en er overal jongleurs en clowns rondlopen, maar niet alles is zoals het lijkt. Sommige lui zijn zo grappig dat je je bijna doodlacht. En de Clown-Prins is dodelijk grappig.

Fase Zes

code: switch



Het is nog nooit zo koud geweest op de wereld, maar de strijd is nog nooit zó opgelaaid nu je zo dichtbij het koninkrijk van de Yeti zelf komt. Hij is enorm, hij heeft honger en zijn haar zit vandaag niet goed. Dit is het beslissende gevecht. Als je wint, ga je de geschiedenis in. Als je verliest, ben je er geweest.

DINGEN DIE JE KUNT VERZAMELEN

De volgende dingen kan je verzamelen om je te helpen tijdens het avontuur:-



Eikels - Dit is je ammunitie.



Munten - Verzamel 50 gouden munten voor een extra energiepunt.



Extra Leven - Op sommige niveaus kan je extra levens verdienen.



Extra Energie - Hiermee krijg je extra energiepunten.

DOORGAAN

Om aan het eind van een niveau door te gaan met het spel, moet je op **START** drukken voordat de teller nul bereikt.

TIPS

- * Kijk op de plaatsen waar je het minst van verwacht.
- * Als je een vijand bespringt, kan je veel hoger springen als je je vinger op de spring-toets houdt.
- * Vergeet niet je staart te gebruiken!
- * Aarzel niet om de eikels die je verzameld hebt, te gebruiken.
- * Gebruik vijanden om onbereikbare plateaus te bereiken.
- * Op sommige plaatsen is het beter om te rennen, terwijl het op andere plaatsen beter is om te lopen!

Mr Nutz TM & © 1994 Ocean Software Ltd. Alle rechten voorbehouden.

Waarschuwing

- 1) *Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.*
- 2) *Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.*
- 3) *Kom niet aan de elektrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.*
- 4) *Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.*
- 5) *Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.*