

# MAR NUTZ™



MODE D'EMPLOI  
HANDLEIDING

**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



OCEAN EUROPE LTD.



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  
FRANCE



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

TM & © 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

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.

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

**ocean**



CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TM & © 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

LICENSED BY

**Nintendo**

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

# MIR NUTZ™

## TABLE DES MATIERES



MISE EN ROUTE	3
OPTIONS	3
LE JEU	6
OBJETS A RECUPERER	9
TRUCS ET ASTUCES	10



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 avec un glaçon à la place du coeur, à l'haleine fétide. 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 traverser le congélateur du Yeti, rempli de serveurs au sang froid et tous prêts à donner leur vie pour protéger leur patron monstrueux. 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.

## MISE EN ROUTE

Insérez la cartouche de jeu dans le Super Nintendo Entertainment System et allumez l'appareil. Si vous jouez pour la première fois, appuyer simplement sur le bouton START pour lancer le jeu. Si vous attendez, une démonstration du jeu vous est présentée. Appuyer sur n'importe quelle touche pour revenir au jeu.

## ECRAN D'OPTIONS

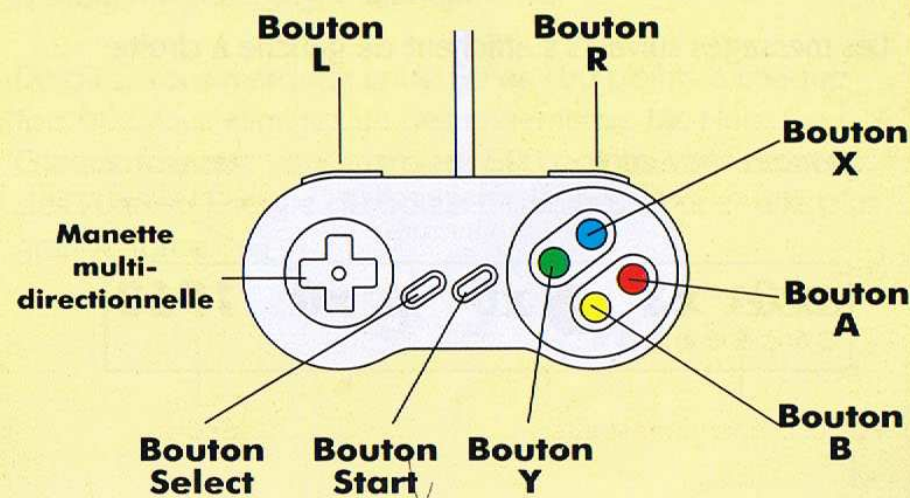


A la mise en route, l'Ecran d'Options suivant apparaît:

**Joueurs:** Vous pouvez sélectionner votre nombre de vies de 1 à 6.

**Energie:** Vous pouvez sélectionner le nombre de points d'énergie de 1 à 5 pour faciliter le jeu ou en augmenter la difficulté.

**Commande:** Vous pouvez sélectionner vos commandes à partir de la liste suivante:



	Sauter	Tirer	Courir
Boutons	B / A	Y	X
Boutons	A / B	X / Y	Auto
Boutons	X / Y	B / A	Auto
Boutons	A	Y / B	X
Boutons	X	Y / B	A
Boutons	A / B	X	Y

Mr. Nutz possède une arme secrète très efficace - sa queue. En la remuant de gauche à droite, il est capable de balayer ses ennemis en un seul coup. Pour ce faire, utilisez le bouton "Tir" lorsque vous vous accroupissez. (Appuyer vers le bas sur le Control Pad).

**Sound (effets sonores):** Sans, Stéréo, Mono.

**Language (langue):** Choisissez!

**Exit (sortie):** Cette option vous permet de revenir au menu principal.

Pour effectuer vos sélections, déplacez le curseur à l'aide du Control Pad et appuyer sur Start pour confirmer.

## PANNEAU D'ETAT

Les messages suivants s'affichent de gauche à droite:

Nombre de vies restantes	Nombre de glands récoltés (munitions)	Nombre de pièces amassées	
 x3	 x0	 x0	1963
			
Points d'énergie restants			Score

## 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 trois fois par ses ennemis. Mais il peut également gagner une vie supplémentaire au cours du jeu. Par exemple, il gagne une vie supplémentaire lorsque votre score atteint 3.000, 10.000, 60.000 et 100.000 points.

## SCORE

Comment marquer des points? Facile - en récupérant les pièces magiques éparpillées sur le sol à chaque étape du jeu. Chaque pièce magique vaut 50 points.



A chaque niveau, si vous réussissez à récupérer toutes les pièces disponibles, vous atteignez un score parfait. Encore mieux, lorsque vous atteignez le score parfait, Mr. Nutz gagne une autre vie.

De plus, vous marquez entre 50 et 100 points à chaque fois que vous éliminez un des ennemis de Mr. Nutz. Chaque fois que vous marquez 500 points, vous recevez des Points d'Énergie de bonus pour vous donner une plus grande force.

## FIN D'ETAPE

A la fin de chaque niveau, les messages suivants s'affichent:

**Time Bonus (bonus de temps):** Temps restant x 50 points

**Bonus Coins (bonus de pièces):** Nombre de pièces récupérées x 100 points.

**Skill Bonus (bonus d'adresse):** Nombre x 500 points.

**Total Coins (total de pièces):** Le nombre total de pièces amassées.

**Score:** Total des points de bonus récupérés. Le pourcentage et le nombre de pièces récupérées sont également indiqués.

## 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 torche. Réflexion faite, vous n'avez pas de torche. Les choses se présentent plutôt mal. Chaque ombre abrite un adversaire redoutable, chaque bruit peut décider 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, rien n'est facile et, quel que soit le chemin que vous empruntez, vous êtes forcé de vous heurter à 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, rebondissez de branches en branches. Les branches plient, sautez avant qu'elles ne rompent. Vous vous dirigez vers une clairière ou vous trouverez une chaumière. Il ne vous reste plus qu'à entrer. Une clé pourrait se révéler utile à ce stade.

**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 du genre d'endroits où vous aimez vous rendre mais qui a dit que sauver le monde serait une rigolade? Avant de

vous mettre en route, buvez une gorgée de la potion magique que vous avez trouvée, vous allez en avoir besoin. Malheureusement, le passage secret ressemble (également au niveau des odeurs) étrangement au tuyau d'écoulement de la cuisine et il vous faudra traverser des immondices innommables si vous désirez poursuivre votre route.

**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 absolu. Celui-là va vous régler votre affaire.

**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 appartenez à l'Histoire, perdez-la et vous êtes de l'histoire ancienne.

## OBJETS A RECUPERER

Les articles suivants peuvent être récupérés pour vous aider tout au long de l'aventure:



**Glands** - Ceux-ci vous servent de munitions.



**Pièces** - Amassez 50 pièces d'or pour obtenir un point d'énergie supplémentaire.



**Flacon** - Récupérer ce flacon et vous êtes invincible pendant un court moment.



**Vie Supplémentaire** - Il y en a dans certains niveaux.



**Energie Supplémentaires** - Ceci vous procure des points d'énergie supplémentaires.

## CONTINUER

Pour reprendre le jeu au niveau où vous l'avez quitté, appuyer 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!



## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un 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'il 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 l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement 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.

\*Évitez 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 dix à quinze minutes toutes les heures.