



MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

MAR
NUZ™



SEGA

This game is licensed by
Sega Enterprises Ltd.
for play on the
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

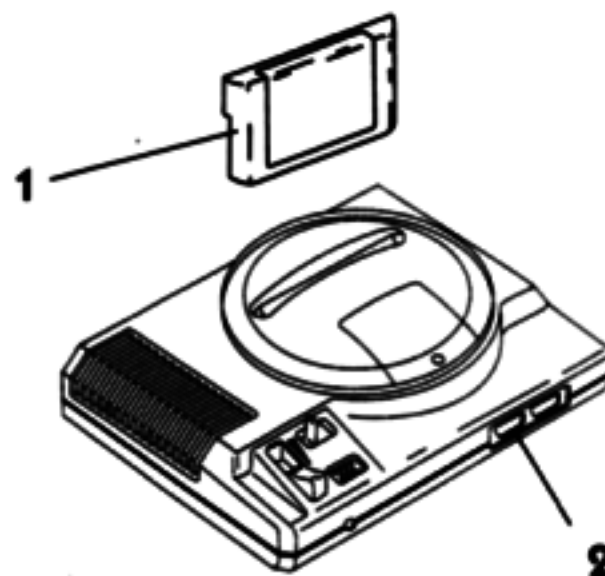
À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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 **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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.



Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Important: Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- 1 Cartouche Sega
- 2 Manette de contrôle 1

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 glaçon à la place du cœur. Son projet consiste à créer et à régner sur un nouveau royaume de glace, ici sur la terre. Dieu merci, Mr. Nutz, le SuperEcureuil, 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 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.

GAME SELECT SCREEN (ECRAN DE SELECTION DU JEU)

Plusieurs possibilités vous sont offertes:
Commencer à Jouer (Start Game)
Entrer un mot de passe (Enter Password)
Sélectionner les options de jeu (Game Options)

Sélectionnez en appuyant sur le pavé directionnel (pavé D) du bloc de commande MegaDrive <**HAUT**> ou <**BAS**>.

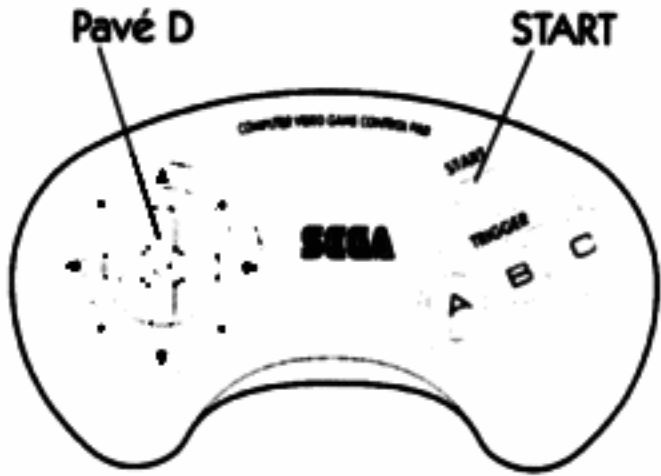
Mettez votre sélection en surbrillance et appuyez sur <**START**>. A la mise en route, les options suivantes apparaissent:

Start Game (Commencer à Jouer)
Sélectionnez cette option pour commencer un nouveau jeu.

Enter Password (Entrer le Mot de Passe)
Sélectionnez cette option pour passer à l'écran Enter Password. Sur cet écran, vous pouvez récupérer un jeu précédent en utilisant le système d'entrée du mot de passe.

Après chaque niveau, vous recevez un mot de passe. Votre score, le nombre de pièces ramassées et le niveau de difficulté sont mémorisés dans le mot de passe.

Game Options (Options de Jeu)
A la mise en route, les options suivantes vous sont offertes:
LIVES (VIES) - 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.
BLOC DE COMMANDE - Vous pouvez régler les commandes du jeu pour les adapter à votre style.



Les réglages par défauts figurent ci-dessous:

Saut	Bouton < B >
Tir	Bouton < A/C >
Course	Auto
Pause du Jeu	appuyez sur< START >
Pour regarder en l'air	Pavé D HAUT
Pour contrôler le déplacement	Pavé D GAUCHE/DROITE

Pour s'accroupir




Pavé D <BAS>

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. Pour ce faire, utilisez le bouton "Tir" (que vous avez choisi) lorsque vous vous accroupissez. (Appuyez vers le bas sur le pavé D).

PANNEAU D'ETAT

Les indications suivantes s'affichent:

NUTZ x 3 - nombre de vies restantes

 **x3**  **x0**  **x0** **1963**
●●●●●●●●

●●●●● - Points d'énergie restants

gland - nombre de glands récoltés (munitions)

P - Nombre de pièces récupérées

1963 - Score

VIES

Mr. Nutz est spécial - il le faut bien après tout - il possède donc CINQ vies pour démarrer le jeu. Il perd une vie lorsqu'il est touché cinq 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 vie supplémentaire.

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'Energie de bonus pour vous donner une plus grande force.

FIN D'ETAPE

A la fin de chaque niveau, les indications suivantes s'affichent:

TIME BONUS (BONUS DE TEMPS): Temps restant x 50 points

COIN BONUS (BONUS DE PIECES): Nombre de pièces récupérées x 100 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 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 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 branches en branches. 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. 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 de l'endroit idéal à visiter 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 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 appartenez à l'Histoire, perdez-la et vous êtes de l'histoire ancienne.

OBJETS A RECUPERER

Vous pouvez ramasser les objets suivants 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	Récupérez ce flacon et vous êtes invincible pendant un court moment.
VIE SUPPLÉMENTAIRE	Il y a des vies supplémentaires dans certains niveaux.
ENERGIE SUPPLÉMENTAIRE	Ceci vous procure des points d'énergie supplémentaires.

CONTINUES (CONTINUER)

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



is a registered trademark.

MR. NUTZ TM & © 1994 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



Ocean Software Ltd. 2 Castle Street, Castlefield,
Manchester, M3 4LZ. England.