

672-2132-50

MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

MR NUTZ™

ocean SEGA

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

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.
Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.
If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.
We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

This cartridge carries a warranty of 90 days against defective workmanship.
This does not affect your statutory rights in the country of purchase.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.
Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

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.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

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.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeÑa posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

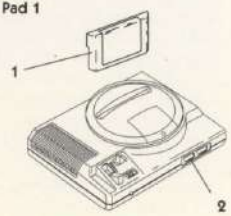
Starting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.

1 Sega Cartridge
2 Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

1 Sega-Spielkassette
2 Control Pad 1

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

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamante preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.
1 Cartucho Sega
2 Mando de control 1

Preparativi

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
2. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

Importante: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.
1 Cartuccia Sega
2 Control Pad 1

Starten

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.
1 Sega Cassette
2 Bedieningsblok 1

It's cold. It's really, really cold. And y'know what? It's getting colder. The whole world is being cocooned in ice and snow by the Yeti - a gruesome beast with an icicle for a heart and quite appalling bad breath. His plan is to create and rule a new frozen kingdom here on earth. Thankfully, Mr Nutz, SuperSquirrel, is about to turn up the heat.

Only he can prevent a new and permanent ice age. To help him on his way he's got a lotta Nutz, a lotta gutz and one enormous tail.

The first step for Mr Nutz is to find the Yeti's freezer full of cold blooded helpers - all willing to lay down their lives to shield their monstrous boss. And that's the easy bit.

Mr Nutz's ultimate challenge is to defeat the Yeti himself in a desperate flight to the finish. The temperature's dropping, but the heat is most definitely on.

Es ist kalt. Echt total kalt. Und weißt Du was? Es wird noch kälter. Die ganze Welt wird von dem Yeti - einem grausigen Biest mit einem Eiszapfen an der Stelle des Herzens und einem wirklich entsetzlich schlechten Atem - in Eis und Schnee gehüllt. Er hat die Absicht, hier auf der Erde ein neues eisiges Königreich zu schaffen und zu regieren. Zum Glück ist Mr. Nutz, das Supereichhörnchen im Begriff, ein bißchen Dampf zu machen.

Nur er kann eine neue und dauerhafte Eiszeit abwenden. Helfen kann ihm bei seiner Aufgabe 'ne Menge Grips, 'ne Menge Mumm und ein riesiger Schwanz.

Der erste Schritt von Mr. Nutz ist die Suche nach dem Gefrierschrank des Yeti, der mit kaltblütigen Helfern gefüllt ist. Sie alle sind bereit, ihr Leben zum Schutze ihres abscheulichen Chefs zu lassen. Und das ist noch das Einfachste an der Sache.

Als letztendliche Herausforderung stellt sich Mr. Nutz der Sieg über den Yeti selbst in einem verzweifelten Kampf bis zum letzten Augenblick. Die Temperatur sinkt, aber es wird garantiert hitzig.

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 coeur. 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.

Hace frío. Hace mucho, mucho frío. Y, ¿sabes qué? La temperatura sigue bajando. El mundo entero se está cubriendo de hielo por culpa del Yeti, una bestia horrible que tiene un carámbano en lugar de corazón y un mal aliento espantoso. Su plan es crear un nuevo reino glacial, aquí en la tierra, en el que él gobernaría. Afortunadamente Mr Nutz, la SuperArdilla , está a punto de poner las cosas al rojo vivo.

Sólo él puede evitar una nueva y definitiva era glacial. Para ayudarle en su camino, Mr Nutz cuenta con muchas nueces, muchas agallas y una cola de enormes dimensiones.

El primer paso a seguir es encontrar el congelador del Yeti, que está repleto de ayudantes despiadados, dispuestos a dar sus vidas para proteger a su monstruoso jefe. Y ésta es la parte fácil.

El desafío definitivo de Mr Nutz consiste en derrotar al propio Yeti en una lucha desesperada hasta el final. La temperatura estará bajando, pero las cosas están definitivamente al rojo vivo.

Fa freddo, veramente freddo. E sta diventando sempre più freddo. Lo Yeti, una bestia orribile con un ghiacciolo al posto del cuore e dal fiato che puzza terribilmente, sta avvolgendo tutto il mondo in ghiaccio e neve. Il suo piano è creare e governare un nuovo mondo ghiacciato sulla terra. Ma per fortuna, Mr. Nutz, SuperSquirrel, sta per far alzare la temperatura!

Solo lui potrà impedire una nuova ed eterna era ghiaciale. Per riuscire in quest'impresa, Mr. Nutz ha una buona scorta di noci, molto coraggio ed un'enorme coda.

Per iniziare, Mr. Nutz deve trovare il freezer dello Yeti, pieno di spietati aiutanti disposti a dare la propria vita per difendere il loro mostruoso capo. E questa è la parte più facile.

La missione di Mr. Nutz è sconfiggere lo Yeti in una lotta disperata all'ultimo sangue.
La temperatura sta calando ma a Mr Nutz non è certamente calata la voglia di vincere.

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

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

Eerst moet meneer 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 gemakkelijkste gedeelte.

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

GAME SELECT SCREEN

You will be given a choice to:
Start the Game
Enter a Password
Select Game Options

Select by pressing **<UP>** or **<DOWN>** on the Mega Drive controller Directional Pad (D-Pad).

Highlight your choice and press **<START>**
On loading you will be presented with the following:

Start Game
Select this option to start a new game.

Enter Password
Select this option to move the game to the Enter Password screen.

Here you can load a previous game using the Password Entry System.
You will be given a new password after every level. Your score, number of coins collected and difficulty level are stored in the password.

SPIELAUSWAHLBILDSCHIRM

Du hast die Wahl zwischen:
Starten des Spiels
Eingabe eines Paßwortes
Auswahl der Spieloptionen

Wähle durch Drücken von **<OBEN>** oder **<UNTEN>** auf dem Richtungsfeld (D-Pad) der Megadrive-Steuerung.

Markiere Deine Wahl und drücke **<START>.**
Beim Laden hast Du folgende Möglichkeiten:

Starten des Spiels
Wähle diese Option, um ein neues Spiel zu starten.

Eingabe eines Paßwortes
Wähle diese Option, um zum Paßworteingabebildschirm zu gelangen.

Hier kannst Du mit dem Paßworteingabesystem ein früheres Spiel laden.

Nach jedem Level erhältst Du ein neues Paßwort. Dein Spielstand, die Zahl der gesammelten Münzen und der Schwierigkeitsgrad werden im Paßwort gespeichert.

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.

PANTALLA DE OPCIONES DE JUEGO

Se te darán las siguientes opciones:
Comenzar la partida
Meter una contraseña
Seleccionar las Opciones de Juego

Para seleccionar aprieta **<UP> (ARRIBA)** O **<DOWN> (ABAJO)** en el Panel Direccional (Panel-D) del controlador del Mega Drive.

Señala tu elección y aprieta **<START> (COMENZAR).**
Una vez que haya sido cargado, aparecerá lo siguiente:

Comenzar la partida (Start Game)
Selecciona esta opción si quieres comenzar una partida nueva.

Meter contraseña (Enter Password)
Selecciona esta opción para pasar a la pantalla de Meter contraseña.

Ahora puedes cargar cualquier partida anterior utilizando el Sistema de Registro de Contraseñas.

Al superar cada nivel, se te dará una nueva contraseña. La puntuación, número de monedas recogidas y nivel de dificultad estarán almacenados en esta contraseña.

VIDEATA SELEZIONE GIOCO (GAME SELECT SCREEN)

Potrai scegliere tra:
Iniziare il gioco (Start the Game)
Immettere una password (Enter Password)
Selezionare le opzioni (Select Game Options)

Fai la tua scelta premendo **<UP>** o **<DOWN>** sul directional pad (D-Pad) del controller del Megadrive.

Evidenzia la tua scelta e premi **<START>** Durante il caricamento, vedrai quanto segue:

Iniziare il gioco
Seleziona quest'opzione per iniziare un nuovo gioco

Immettere una password
Seleziona quest'opzione per portare il gioco alla videata "Immettere una password".

In questa videata puoi caricare un gioco precedente usando il sistema di immissione password.

Dopo ogni livello riceverai una nuova password. Il punteggio, il numero di monete raccolte e il livello di difficoltà sono memorizzate nella password.

GAME SELECT-SCHERM

Je krijgt de keuze om:
Het spel te starten
Een password in te voeren
Game Options (spelopties) te kiezen

Kies door **<OMHOOG>** of **<OMLAAG>** te drukken op de Mega Drive controller Directional Pad (Richtingtoets), die verder aangeduid zal worden als D-toets.

Benadruk je keuze en druk op **<START>**
Tijdens het opladen kun je de volgende keuzes maken:

Start Game
Kies deze optie om het spel te starten

Enter Password
Kies deze optie om het spel te verplaatsen naar het Enter Password-scherm.

Hier kun je een vorig spel opladen d.m.v. het Password Entry-systeem.

Je krijgt na ieder level een nieuw password. Je score, aantal verzamelde munten en moeilijkheidslevel worden opgeslagen in het password.

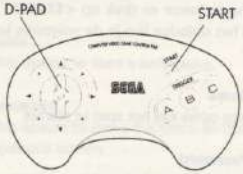
Game Options

On loading you will be presented with the following Options:

LIVES - You may select your number of lives from 1-6.

ENERGY - You may select the number of energy points from 1-5 to make the game easier or harder.

CONTROL PAD - You can set up the game controls to suit your style of play.



The default settings are listed below:

Jump	Button **<B>**
Shoot	Button **<A>/<C>**
Run	**Auto**
Pause Game	press **<START>**
Look up	D-Pad **<UP>**

Spieloptionen

Beim Laden hast Du die folgendenOptionen:

LEBEN - Du kannst zwischen einer Zahl von 1 bis 6 Leben wählen.

ENERGIE -Du kannst zwischen einer Zahl von 1 bis 5 Energiepunkten wählen, um das Spiel einfacher oder schwieriger zu gestalten.

STEUERFELD - Du kannst die Spielsteuerungen entsprechend Deiner Spielweise einstellen.



Die Standardeinstellungen sind wie folgt:

Springen	Knopf **<B>**
Schießen	Knopf **<A>/<C>**
Rennen	**Auto**
Pausenfunktion	Drücke **<START>**
Nach oben schauen	D-Pad **<OBEN>**
Steuerung der Bewegung	D-Pad **<LINKS/RECHTS>**

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**

Opciones de juego (Game Options)

Una vez que haya sido cargado, se te darán las siguientes Opciones:

VIDAS - Puedes seleccionar un número de vidas entre 1-6.

ENERGIA - Puedes seleccionar el número de puntos de energía entre 1-5 para hacer que la partida sea más fácil o más difícil.

PANEL DE CONTROL - Puedes establecer los controles de la partida según tu estilo de juego.



Los controles estándar son los siguientes:

Saltar	Botón **<B>**
Disparar	Botón **<A>/<C>**
Correr	**Automático**
Parar la Partida	apretar **<START>** **(COMENZAR)**

Opzioni

Durante il caricamento ti verranno presentate le seguenti opzioni:

VITE: puoi scegliere il numero di vite che vuoi tra 1 e 6.

ENERGIA: puoi scegliere il numero di punti di energia che vuoi tra 1 e 5 per rendere il gioco più facile o più difficile.

CONTROL PAD: puoi scegliere i comandi che più si adattano al tuo stile di gioco.



I comandi di default sono:

Saltare	Pulsante **<B>**
Sparare	Pulsante **<A>/<C>**
Correre	**Auto**
Pausa gioco	premi **<START>**
Guardare in alto D-Pad	**<UP>**
Controllo movimento	D-Pad **<LEFT/RIGHT>**

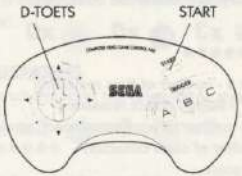
Game Options (Spelopties)

Tijdens het opladen wordt je voor de volgende opties gesteld:

LIVES (LEVENS) - Je kunt van 1 tot 6 levens kiezen.

ENERGY (ENERGIE) - Je kunt van 1 tot 5 energiepunten kiezen om het spel gemakkelijker of moeilijker te maken.

CONTROL PAD - Je kunt de toetsen van het spel instellen om ze aan jouw speelstijl aan te passen.



De ontbrekende instellingen staan hieronder:

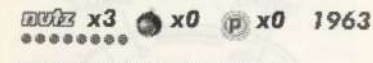
Spring	toets **<B>**
Schiet	toets **<A>/<C>**
Ren	**Auto**
Om het spel tijdelijk te onderbreken	Druk op **<START>**
Kijk omhoog	D-toets **<OMHOOG>**

Movement control	D-Pad <**LEFT/RIGHT**>
Crouch	D-Pad <**DOWN**>

Mr Nutz has a highly effective secret weapon - his tail. By flicking it to the left or right, he can batter his enemies with a single swipe. To do this use your chosen <SHOOT> button while you are crouching down. (Press down on the D-Pad).

STATUS PANEL

The following is displayed on screen



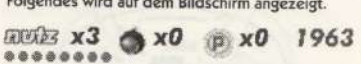
NUTZ x 3 - number of lives remaining
••••• - Energy points remaining
acorn - number of acorns gathered (ammunition)
P - Number of coins collected
1963 - score

Kauren	D-Pad<**UNTEN**>

Mr. Nutz verfügt über eine äußerst leistungsstarke, geheime Waffe - seinen Schwanz. Wenn er diesen nach links oder rechts schlägt, kann er seine Feinde mit einem einzigen Schlag übel zurichten. Benutze hierzu den von Dir gewählten SCHIESS-Knopf, während Du kauerst. (Auf dem D-Pad nach unten drücken.)

STATUSANZEIGE

Folgendes wird auf dem Bildschirm angezeigt.



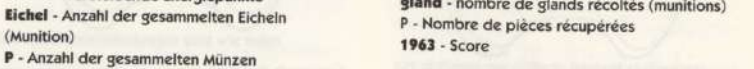
NUTZ x 3 - Anzahl der verbleibenden Leben
••••• - verbleibende Energiepunkte
Eichel - Anzahl der gesammelten Eicheln (Munition)
P - Anzahl der gesammelten Münzen
1963 - Spielstand

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



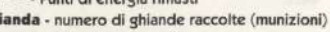
••••• - Points d'énergie restants
gland - nombre de glands récoltés (munitions)
P - Nombre de pièces récupérées
1963 - Score

Mirar hacia arriba	Panel-D **<UP> (ARRIBA)**
Control de movimiento	Panel-D **<LEFT (IZQUIERDA) /RIGHT (DERECHA)>**
Agacharse	Panel-D **<DOWN> (ABAJO)**

Mr Nutz cuenta con un arma secreta muy efectiva: su cola. Al moverla a la derecha o a la izquierda, puede derribar a sus enemigos de un solo golpe. Para hacerlo así, utiliza el botón <SHOOT> (DISPARAR) que hayas elegido, mientras estás agachado. (Aprieta <down> [abajo] en el Panel-D).

PANEL DE SITUACIÓN

Aparece lo siguiente en la pantalla



NUTZ x 3 - número de vidas que quedan
••••• - Puntos de energía que quedan
bellotas - número de bellotas recogidas (munición)
P - Número de monedas recogidas
1963 - puntuación

D-Pad **<DOWN>**	Accovacciarsi

Mr. Nutz ha un'arma segreta molto efficace: la coda. Muovendola improvvisamente verso destra o sinistra, può abbattere i nemici in un colpo solo. Per muovere la coda, devi usare il pulsante che hai scelto per sparare mentre ti accovacci (premi il D-Pad verso il basso).

PANNELLO DI STATO

Sullo schermo appare quanto segue:

NUTZ x 3 - numero di vite rimaste
••••• - Punti di energia rimasti
Ghianda - numero di ghiande raccolte (munizioni)
P - numero di monete raccolte
1963 - punteggio

Bepaalt richting van de bewegingen	D-toets **<LINKS/RECHTS>**
Hurken	D-toets **<OMLAAG>**

Meneer Nutz heeft een zeer effectief geheim wapen: zijn staart. Door er mee van links naar rechts te zwaaien, kan hij zijn vijanden met één zwiep onderuit halen. Hiervoor moet je de SCHIET-toets die je gekozen hebt indrukken terwijl je op je hurken zit. (Druk omlaag op de D-toets).

STATUSPANEEL

Op het scherm komt het volgende te staan

NUTZ x 3 - aantal levens die je nog over hebt
••••• - aantal energiepunten die je nog over hebt
Acorn - aantal eikels die je verzameld hebt (munitie)
P - aantal verzamelde munten
1963 - score

LIVES

Mr Nutz is special - after all he needs to be - so he has FIVE lives to start the game with. He only loses a life when he is touched by his enemies five times. On the other hand, he can gain extra lives throughout the game too. For instance, he will get an extra life when you score 3,000, 10,000, 60,000, and 100,000 points.

SCORING

So how do you score the points?
Easy - by picking up the magic coins that are strewn all over the ground at every stage of the game. Each of these coins is worth 50 points.

At each game level, if you're successful in collecting all the available coins, you will have achieved a perfect score. Better still, when you get a perfect score, Mr. Nutz gets another life. In addition you will win between 50 and 100 points whenever you defeat one of Mr. Nutz's enemies. Every time you score 500 points, you will be awarded bonus Energy Points to give you more strength.

LEBEN

Mr. Nutz ist schon etwas besonderes - das muß er schließlich auch sein - und hat deshalb beim Spielstart FÜNF Leben. Er verliert ein Leben nur, wenn er fünf Mal vom Feind berührt wird. Allerdings kann er während des Spiels auch zusätzliche Leben gewinnen. Er bekommt zum Beispiel ein zusätzliches Leben, wenn Du 3.000, 10.000, 60.000 und 100.000 Punkte erzielst.

ERZIELEN VON PUNKTEN

Wie bekommst Du nun Deine Punkte?
Einfach - hebe die Zaubermünzen auf, die auf jeder Stufe des Spiels überall auf dem Boden verstreut sind. Jede dieser Münzen ist 50 Punkte wert.

In jedem Spiellevel erhältst Du den vollen Punktestand, wenn Du alle vorhandenen Münzen gesammelt hast. Es kommt noch besser - wenn Du den vollen Punktestand erhältst, gewinnt Mr. Nutz ein weiteres Leben.
Außerdem gewinnst Du jedes Mal zwischen 50 und 100 Punkten, wenn Du einen der Feinde von Mr. Nutz besiegst. Bei jeweils 500 Punkten werden Dir Bonusenergiepunkte verliehen, die Dir mehr Kraft geben.

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.

VIDAS

Mr Nutz es especial (al fin y al cabo necesita serlo), y por ello tiene CINCO vidas al comenzar la partida. Sólo pierde una vida cuando es alcanzado cinco veces por sus enemigos. Por otro lado, Mr Nutz puede ganar vidas adicionales a lo largo de la partida. Por ejemplo, ganará una vida cuando alcances 3.000, 10.000, 60.000 y 100.000 puntos.

PUNTUACION

¿Y cómo se marcan puntos?
Muy fácil: recogiendo las monedas mágicas que se encuentran esparcidas por todo el suelo en cada fase de la partida. Cada una de estas monedas vale 50 puntos.

En cada nivel, si tienes éxito en recoger todas las monedas disponibles, habrás conseguido marcar una puntuación perfecta. Mejor aún, si consigues una puntuación perfecta, Mr Nutzobtiene otra vida.

Además, ganarás entre 50 y 100 puntos cada vez que derrotes a uno de los enemigos de Mr Nutz. Cada vez que marques 500 puntos, se te dará una gratificación de Puntos de Energía que te dará más fuerza.

VITE

Mr. Nutz è speciale - dopotutto ha bisogno di esserlo - e pertanto, all'inizio del gioco, ha CINQUE vite. Perde una vita solo dopo essere stato toccato dai suoi nemici cinque volte. Mr. Nutz può anche conquistare delle vite extra durante il gioco. Guadagna una vita extra, ad esempio, quando raggiungi 3.000, 10.000, 60.000 e 100.000 punti.

PUNTEGGIO

Come si calcola il punteggio?
É facilissimo: raccogliendo le monete magiche sparse ovunque in ogni livello del gioco. Ogni moneta vale 50 punti.

Ad ogni livello del gioco, se riesci a raccogliere tutte le monetedisponibili, raggiungerai un punteggio perfetto. Ma c'è di più. Ogni volta che raggiungi un punteggio perfetto, Mr. Nutz guadagna una vita.
Inoltre, quando sconfiggerai uno dei nemici di Mr. Nutz, vincerai tra 50 e 100 punti. E ogni volta che farai 500 punti, riceverai punti di energia come bonus per renderti ancora più forte.

LEVENS

Meneer Nutz is speciaal, dat moet ie ook wel zijn, dus hij heeft om te beginnen VIJF levens om mee te beginnen. Hij verliest alleen een leven als hij vijf keer door een vijand aangeraakt wordt. Hij kan er echter ook extra levens bij winnen. Hij krijgt bijvoorbeeld een extra leven als je 3.000, 10.000, 60.000 0f 100.000 punten scoort.

SCOREN

Hoe scoor je nu een punt? Makkelijk, door de tovermunten op te rapen die in iedere fase van het spel op de grond liggen. Iedere munt is 50 punten waard.

Elke keer als het je lukt om alle munten die er op elk level zijn, op te rapen, behaal je een perfecte score. Als je een perfecte score behaalt, krijgt meneer Nutz er zelfs een extra leven bij. Bovendien verdien je tussen de 50 en 100 punten als je één van meneer Nutz zijn vijanden verslaat. Telkens als je 500 punten scoort, krijg je energiepunten die je sterker maken.

STAGE CLEAR

At the end of each level the following will be displayed on screen:-

TIME BONUS: Time remaining x 50 points

COIN BONUS: Number of coins collected x 100 points

SKILL BONUS: Number x 500 points

TOTAL COINS: The total number of coins collected.

SCORE: Total bonus points collected.

The percentage and number of coins collected will also be shown.

GAMEPLAY

STAGE ONE

Not a good start. It's dark, you're lost in a forest and you haven't got any batteries for your torch. Come to think of it, you haven't got a torch. Things don't look good.

Every shadow is a fearsome foe, every sound could signal your doom. Fight through the darkness, battle past the creepies and then have a go at the crawlies. There's more than one way out but in the dark, none of them are obvious and whichever way you turn you're bound to bump into Mr Spider (no one ever dared ask him his first name), the eight-legged terror that rules the wood and must be destroyed.

STUFE BEENDET

Am Ende jedes Levels wird folgendes auf dem Bildschirm angezeigt:

BONUS FÜR ZEIT: verbleibende Zeit x 50 Punkte

BONUS FÜR MÜNZEN: Anzahl der gesammelten Münzen x 100 Punkte

BONUS FÜR GESCHICKLICHKEIT: Anzahl x 500 Punkte

MÜNZEN GESAMT: die Gesamtzahl der gesammelten Münzen

SPIELSTAND: die Gesamtzahl der gesammelten Bonuspunkte Prozentsatz und Anzahl der gesammelten Münzen werden ebenfalls angezeigt.

DAS SPIEL

STUFE EINS

Kein guter Anfang. Es ist dunkel. Du hast Dich im Wald verirrt und besitzt keine Batterien für Deine Taschenlampe. Wenn Du so darüber nachdenkst, hast Du noch nicht einmal eine Taschenlampe. Es sieht nicht gut aus. Jeder Schatten ist ein furchterregender Feind, jedes Geräusch könnte Dein Verhängnis ankündigen. Kämpfe Dich durch die Dunkelheit, schlage Dich durch das Unheimliche und gib Dich dann mit dem Krabbligen ab. Es gibt mehr als einen Ausweg, aber in der Dunkelheit liegt keiner offen zutage, und wo immer Du Dich auch hinwendest, Du wirst immer auf Mr. Spider stoßen (noch keiner hat

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

ESCENARIO LIMPIO

Al final de cada nivel aparecerá lo siguiente en la pantalla: -

GRATIFICACION DE TIEMPO (TIME BONUS): El tiempo que queda x 50 puntos

GRATIFICACION DE MONEDAS (COINS BONUS): Número de monedas recogidas x 100 puntos

GRATIFICACIÖN DE HABILIDAD (SKILL BONUS): Número x 500 puntos.

TOTAL DE MONEDAS (TOTAL COINS): Número total de monedas recogidas.

PUNTUACION (SCORE): Total de puntos de gratificación obtenidos. También se mostrará el porcentaje y el número de monedas recogidas.

PARTIDA

FASE UNO

No se trata de un buen comienzo. Está oscuro, te has perdido en un bosque y no tienes pilas para la linterna. Ahora que lo piensas, ni siquiera tienes linterna. Las cosas no presentan buena cara. Cada sombra es un enemigo temible, cada sonido podría indicar tu perdición. Lucha en la oscuridad, batalla para abrirte paso entre bichos espeluznantes. Hay más de una salida, pero en la oscuridad ninguna de ellas es fácil de encontrar y, cualquiera que sea el camino que elijas te encontrarás con Mr Spider (nadie se ha atrevido nunca a preguntarle su nombre de pila), e

FINE LIVELLO

Alla fine di ogni livello, le seguenti informazioni appariranno sullo schermo:

BONUS TEMPO: tempo rimasto x 50 punti

BONUS MONETE: numero di monete raccolte x 100 punti

BONUS ABILITA': numero x 500 punti

TOTALE MONETE: numero totale di monete raccolte

SCORE: totale punti bonus Verranno inoltre visualizzati la percentuale e il numero di monete raccolte.

GIOCO

LIVELLO UNO

Non è un buon inizio. É buio e ti sei perso in una foresta e non hai più batterie per la pila elettrica. A pensarci bene, non hai neppure una pila elettrica. La situazione non è certamente delle migliori. Ogni ombra è un nemico feroce, ogni ruomore potrebbe segnare la fine. Devi lottare nel buio, combattere per liberarti dagli insetti e dai vermi. Anche se c'è più di una via di uscita da queste tenebre, nessuna è ovvia; qualsiasi strada imbocchi, incontrerai di certo Mr. Spider (nessuno ha mai o sato chiedergli il suo nome), il terrore ad otto zampe che imperversa nella foresta e che va sconfitto.

LEVELSCORE

Aan het einde van elk level verschijnt het volgende op het scherm:

TIME BONUS (tijdsbonus): Resterende tijd x 50 punten.

COIN BONUS (muntbonus): Aantal verzamelde munten x 100 punten.

SKILL BONUS (vaardigheidsbonus): Aantal x 500 punten.

TOTAL COINS (totaal aantal munten): Het totale aantal verzamelde munten.

SCORE: Totaal aantal verzamelde bonuspunten. Het percentage en het aantal verzamelde munten verschijnen ook op het scherm.

HET SPEL SPELEN

FASE EEN

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 zo 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 kun je ze niet goed zien en welke weg je ook neemt, je kunt elk moment meneer Spider (niemand durft naar zijn voornaam te vragen) tegen het lijf lopen. Hij is de

STAGE TWO

Another day, another chance to risk your life. The morning light reveals trees so high they seem to disappear amongst the clouds. You, of course, have to climb to the top. Once you're up there ignore the dizzy spells and the nose bleeds (you're a squirrel for goodness sake, you should be used to this sort of thing), take a leap of faith and spring from branch to branch, each one bending until you're sure it will snap. You're heading for a clearing where you'll find a cottage. All that remains is to get inside.
A key might be a good idea at this point.

STAGE THREE

You made it into the cottage, but the door's slammed shut and now you can't get out. Your only escape is through a hidden passage leading to the Volcano Underpass. OK it doesn't sound like the sort of place you want to visit but who said saving the world was going to be a laugh? Before you go, take a sip of that magic potion you found, you're going to need it.Unfortunately, the secret passage looks (and indeed smells) suspiciously like the kitchen wastepipe so you'll have to get through some unspeakable gunge to make any progress.

jemals gewagt, ihn nach seinem Vornamen zu fragen), den achtbeinigen Schreckensherrscher des Waldes, der vernichtet werden muß.

STUFE ZWEI

Ein neuer Tag, eine neue Möglichkeit, Dein Leben zu riskieren. Das Morgenlicht enthüllt Bäume, die so hoch sind, daß man den Eindruck hat, sie wachsen bis in die Wolken. Du mußt natürlich in die Wipfel klettern. Wenn Du einmal oben bist, scher Dich nicht um die Schwindelanfälle und das Nasenbluten (Du bist doch ein Eichhörnchen und solltest an diese Dinge gewöhnt sein). Nimm Dir ein Herz und spring von einem Ast zum anderen, auch wenn jeder so wackelt, daß Du Dir sicher bist, er bricht unter Dir zusammen. Du bewegst Dich auf eine Lichtung zu, wo Du ein Häuschen finden wirst. Jetzt mußt Du nur noch hineinkommen. Ein Schlüssel wäre vielleicht keine schlechte Idee.

STUFE DREI

Du hast es geschafft, in das Haus hineinzukommen, aber die Tür ist zugefallen, und nun kommst Du nicht wieder heraus. Deine einzige Fluchtmöglichkeit besteht über einen versteckten Weg, der zur Vulkanunterführung führt. OK, das hört sich vielleicht nicht gerade einladend an, aber wer behauptet auch schon, daß es so lustig ist, die Welt zu retten?

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

el terror de ocho patas que gobierna el bosque y ha de ser destruido.

FASE DOS

Un nuevo día, una nueva oportunidad de arriesgar tu vida. La luz de la mañana revela unos árboles tan altos que parecen desaparecer entre las nubes. Por supuesto, tienes que escalar hasta la cima. Una vez allí, ignora el vértigo y la nariz sangrante (por amor de Dios, eres una ardilla, deberías estar acostumbrado a estas cosas), échale valor al asunto y salta de rama en rama, cada una de las cuales se dobla tanto que estás seguro se va a romper. Te diriges hacia un claro en el que hay una casita de campo. Lo único que hace falta ahora es entrar en ella. Para ello sería una buena idea contar con la llave.

FASE TRES

Has conseguido entrar en la casita, pero la puerta se ha cerrado de golpe y ahora no puedes salir. La única salida es a través de un pasadizo secreto que conduce al Paso Inferior del Volcán. Ya sé, no parece ser el tipo de lugar que te gustaría visitar, pero ¿quién dijo que salvar el mundo iba a ser fácil? Antes de partir, bebe un trago de la poción mágica que encontraste, la vas a necesitar. Desgraciadamente, el pasadizo secreto se parece sospechosamente al desagüe de la

LIVELLO DUE

Un altro giorno, un'altra possibilità di lasciarci la pelle. Alla luce del mattino, gli alberi sono così alti che sembrano scomparire nelle nuvole. Tu, naturalmente, devi arrampicarti fino in cima. Una volta arrivato in alto, non far caso alle vertigini e al fatto che ti sanguina il naso (sei uno scoiattolo, dopotutto, e dovresti essere abituato a questo tipo di attività). Abbi fede e continua a saltare da un ramo all'altro. Rimani su ciascun ramo fino a quando non sei sicuro che si spezza. Stai cercando di raggiungere una radura in cui si trova un cottage. Devi solo entrare e avere la chiave, a questo punto, potrebbe essere utile.

LIVELLO TRE

Sei riuscito ad entrare nel cottage ma la porta si è chiusa violentemente alle spalle ed ora non puoi più uscire. L'unica via di uscita è un'apertura segreta che porta al passaggio sotterraneo del vulcano. Siamo d'accordo con te che non sembra il tipo di posto che desidereresti visitare ma chi ha mai detto che salvare il mondo è un gioco da ragazzi? Prima di andare, bevi la pozione magica che hai trovato, ne avrai bisogno.
Sfortunatamente il passaggio segreto ha l'aspetto (e anche l'odore) di una fogna e dovrai farti strad aattraverso dell'indescrivibile robaccia appiccicaticcia e disgustosa.

gewelddadige heerser van het woud, hij heeft acht poten en hij moet vernietigd worden.

FASE TWEE

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

FASE DRIE

Je bent in ht huisje gekomen, maar de deur is dichtgeslagen en nu kun je er niet meer uit. Je enige uitweg is door een geheime gang die naar de Vulkaan Tunnel leidt. O.K., het is nou niet bepaald een plaats waar je graag naar toe zou willen gaan, maar wie zei dat de wereld redden een makkie zou zijn? Neem voordat je gaat snel een slokje van dat toverdrankje dat je gevonden hebt, je zult het nodig hebben. Jammer genoeg ziet de geheime gang eruit als (en ruikt hij ook als) een keukenafvoer. Je moet dus door heel

STAGE FOUR
Molten lava flows like a river, noxious gases burn your lungs. Welcome to the Volcano Underpass. You have to worm your way through this stifling labyrinth before you can breathe fresh air again only there's a gruesome looking thing the size of an office block guarding the exit who believes that breathing is a luxury you can do without.

STAGE FIVE
Down these mean streets a squirrel must walk, And oh boy are these streets mean. They don't look dangerous, it's carnival time and jugglers and clowns are everywhere, but everything is not what it seems. Some of these guys are so funny you could die laughing and the Clown prince at the end of the level is just dead funny.

Bevor Du Dich auf den Weg machst, nimm einen Schluck von dem Zaubertrank, den Du gefunden hast. Du wirst ihn brauchen. Leider sieht der Geheimweg verdächtig so wie das Abflußrohr einer Küche aus (und riecht auch ganz so); Du mußt also durch eine unaussprechliche Schmiere hindurch, um voranzukommen.

STUFE VIER
Geschmolzene Lava ergießt sich im Fluß, üble Gase verbrennen Deine Lunge. Willkommen in der Vulkanunterführung. Du mußt Dich durch dieses erstickende Labyrinth schlängeln, bevor Du wieder frische Luft einatmen kannst. Nur bewacht ein grausig aussehendes Ding in der Größe eines Büroblocks den Ausgang und ist der Meinung, daß Atmen ein Luxus ist, den Du Dir nicht zu leisten brauchst.

STUFE FÜNF
Durch diese schäbigen Straßen muß ein Eichhörnchen wandern. Und diese Straßen sind echt schäbig, Mann. Sie sehen nicht gefährlich aus; es ist Karneval, und Jongleure und Clowns halten sich überall auf, aber es ist nicht alles Gold, was glänzt. Einige dieser Kerle sind so lustig, daß Du Dich totlachen könntest, und der Clown am Ende des Levels ist einfach mörderisch komisch.

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.

cocina (y de hecho, huele a eso), de manera que tendrás que atravesar porquería indecible si quieres avanzar algo.

FASE CUATRO

La lava líquida fluye como un río y los gases nocivos te queman los pulmones. Bienvenido seas al Paso bajo el Volcán. Tendrás que arrastrarte a través de este laberinto sofocante si quieres volver a respirar aire puro, sólo que guardando la salida hay una cosa de pinta espantosa, del tamaño de un bloque de oficinas, que piensa que eso de respirar es un lujo que en realidad no necesitas.

FASE CINCO

Por estas calles peligrosas ha de caminar una ardilla, y ¡vaya si son peligrosas! No parecen peligrosas, es carnaval y hay malabaristas y payasos por todos lados. Pero las cosas no son lo que parecen. Algunos de estos tipos son tan graciosos que podrías morir riéndote, y el Príncipe de los Payasos que se encuentra al final del nivel es muy, pero que muy gracioso.

LIVELLO QUATTRO

La lava fusa scorre come un fiume; gas nocivi ti bruciano i polmoni. Benvenuto al passaggio sotterraneo del vulcano! Devi strisciare come un verme attraverso questo soffocante labirinto prima di poter respirare aria pura. Ma c'è un problema: una cosa dall'aspetto raccapricciante e grande quanto un palazzo che fa la guardia all'uscita e che pensa che respirare sia un lusso di cui puoi fare a meno.

LIVELLO CINQUE

Lo scoiattolo deve passare per queste strade pericolose, e credi a noi, sono veramente pericolose. Non lo sembrano, è tempo di carnevale e ci sono ovunque giocolieri e pagliacci; ma quello che si vede potrebbe trarre in inganno. Alcuni di questi tipi sono così divertenti che potresti morire dal ridere. E il principe Clown, alla fine del livello, è mortalmente simpatico.

vieze smurrie om een beetje vooruit te komen.

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 labyrint 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 ademhalen maar een overbodige luxe vindt.

FASE VIJF

De gevaren die een eekhoorn moet trotseren! En er zijn heeel 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 zó grappig dat je je bijna doodlacht. En de prins van de clowns is dodelijk grappig.

STAGE SIX

The world has never been colder but the action's never been hotter as you close in on the frozen kingdom of the Yeti himself - he's huge, he's hungry and he's having a bad day. This is the final showdown. Win it and you go down in history, lose it and you are history.

PICKUPS

The following items may be collected to assist you in your adventures:-

ACORNS These provide you with ammunition.

COINS Collect 50 gold coins for an extra energy point.

FLASK Collect this and you will be invincible for a short time.

EXTRA LIFE There are extra lives in some levels.

EXTRA ENERGY This will give you extra energy points.

STUFE SECHS

Niemals war die Welt kälter, aber nie war auch die Action heißer, als Du langsam auf das eisige Königreich des Yeti selbst zukommst - er ist riesig, er hat Hunger, und er hatte einen schlechten Tag. Dies ist das endgültige Showdown. Wenn Du gewinnst, gehst Du in die Geschichte ein. Verlierst Du, so bist Du Vergangenheit.

ZUM SAMMELN

Die folgenden Gegenstände können gesammelt werden und helfen Dir bei Deinen Abenteuern:

EICHELN Diese geben Dir Munition.

MÜNZEN Sammle 50 Goldmünzen für einen zusätzlichen Energiepunkt.

FLASCHE Wenn Du diese sammelst, bist Du für kurze Zeit unbesiegbar.

ZUSÄTZLICHES LEBEN Auf einigen Levels gibt es zusätzliche Leben.

ZUSÄTZLICHE ENERGIE Diese verschafft Dir zusätzliche Energiepunkte.

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.

FASE SEIS

Nunca ha hecho tanto frío en el mundo, pero la acción nunca ha estado tan al rojo vivo como cuando te acercas al mundo glacial del propio Yeti: es grande, tiene hambre y está teniendo un mal día. Es la confrontación definitiva. Vence y pasarás a la Historia, pierde y eres historia pasada.

OBJETOS A RECOGER

Puedes recoger los siguientes objetos para ayudarte en tu aventura:

BELLOTAS	Proporcionan munición.
MONEDAS	Recoge 50 monedas de oro para conseguir un punto adicional de energía. 5
PETACA	Recógela y serás invencible durante un breve período de tiempo.
VIDA ADICIONAL	Hay vidas adicionales en algunos niveles.
ENERGIA ADICIONAL	Te proporcionará puntos adicionales de energía.

LIVELLO SEI

Non c'è posto più freddo al mondo in cui la lotta sia più ardente del vicino regno ghiacciato dello Yeti, una creatura veramente enorme, affamata e alla quale oggi non gliene va dritta una. Questa è l'ultima prova di forza. Vinci e passerai alla storia, perdi e sarai finito.

OGGETTI DA RACCOGLIERE

Se raccoglierai i seguenti oggetti, essi ti assisteranno nel corso della tua avventura:

GHIANDE	Ti forniscono munizioni.
MONETE	Raccogli 50 monete d'oro per un punto di energia extra.
BOTTIGLIETTA	Raccoglila e sarai invincibile per un breve periodo di tempo.
VITA EXTRA	In alcuni livelli potrai ottenere vite extra.
ENERGIA EXTRA	Ti darà punti extra di energia.

FASE ZES

Het is nog nooit zó koud geweest op de wereld, maar de strijd is nog nooit zó opgelaaid nu je zo dicht bij 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 kun je verzamelen om je te helpen tijdens je avontuur:

EIKELS	Dit is je munitie.
MUNTEN	Verzamel 50 gouden munten voor een extra energiepunt.
FLESJE	Als je dit meeneemt ben je een tijdje onoverwinnelijk.
EXTRA LEVEN	In sommige levels kun je extra levens verdienen.
EXTRA ENERGIE	Hiermee krijg je extra energiepunten.

CONTINUES

To continue the game at the level played, press **<START>** before the counter reaches zero.

HINTS AND TIPS

- Look in the least likely places.
- When jumping on an enemy, you can jump a lot higher when you keep your finger on the jump button.
- Don't forget to use your tail!
- Don't hesitate to use the acorns you have collected.
- Use enemies to reach unreachable platforms.
- It is advisable to run in certain places, whilst in others it is better to walk!

Mr. Nutz TM & © 1994 Ocean Europe Ltd.

FORTSETZUNG

Um das Spiel auf dem gespielten Level fortzusetzen, drücke **<START>**, bevor der Zähler auf Null geht.

HINWEISE UND TIPS

- Schaue an den unwahrscheinlichsten Plätzen nach.
- Wenn Du auf einen Feind springst, kannst Du viel höher springen, wenn Du den Spring-Knopf gedrückt hältst.
- Vergiß nicht, Deinen Schwanz zu nutzen!
- Benutze die gesammelten Eicheln.
- Benutze Feinde, um auf unerreichbare Plattformen zu gelangen.
- An einigen Stellen empfiehlt es sich zu rennen, während es an anderen besser ist zu gehen!

Mr. Nutz TM & © 1994 Ocean Europe Ltd.

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 sautez 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 Europe Ltd.

CONTINUACION

Para continuar la partida en el mismo nivel, aprieta **<START>** (COMENZAR) antes de que el marcador llegue a cero.

PISTAS Y CONSEJOS

- Mira en los lugares más inverosímiles.
- Al saltar sobre un enemigo, puedes saltar mucho más alto si mantienes presionado el botón de salto (jump).
- ¡No te olvides de utilizar la cola!
- No dudes en utilizar las bellotas que hayas recogido.
- Utiliza a tus enemigos para alcanzar superficies que estén fuera de tu alcance.
- Es aconsejable correr en algunos sitios, mientras que en otros ies mejor caminar!

Mr. Nutz TM & ©1994 Ocean Europe Ltd.

CONTINUA

Per continuare il gioco all'ultimo livello raggiunto, premi **<START>** prima che il contatore raggiunga zero.

CONSIGLI UTILI

- Guarda nei posti meno ovvi.
- Quando salti su un nemico, puoi saltare molto più in alto se tieni il dito più a lungo sul pulsante per saltare.
- Non dimenticare di usare la coda!
- Non aver paura di usare le ghiande raccolte.
- Usa i tuoi nemici per raggiungere piattaforme inaccessibili.
- In alcuni posti è meglio correre ma in altri è .meglio camminare.

Mr. NUTZ TM & © 1994 Ocean Europe Ltd.

DOORGAAN

Om aan het eind van een level door te gaan met het spel, moet je op **<START>** drukken voordat de teller op nul staat.

HINTS EN TIPS

- Kijk op de plaatsen waar je het minst van verwacht.
- Als je een vijand bespringt, kun je veel hoger springen als je je inger op de springtoets 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 Europe Ltd.

ocean 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.