

MAR NUTZ™



OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland



Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

TM & © 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

PRINTED IN JAPAN

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



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



TM & © 1993 OCEAN SOFTWARE LIMITED.

LICENSED BY



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



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



TM

INHALTSVERZEICHNIS



Ladeanweisungen.....	3
Optionen.....	3
Spielanweisungen.....	6
Gegenstände.....	7
Hinweise und Tips.....	8

Stell Dir eine Welt vor, die nach und nach unter Schnee und Eis begraben wurde; vom Yeti - ein groteskes, haariges Biest, dessen einziger Wunsch es ist, Gebieter über sein eigenes Gletscher-Königreich zu werden.

Glücklicherweise hat Mr. Nutz, unser unerschrockener Held, andere Pläne. Nur er kann den Erdball vor seinem schrecklichen, frostigen Schicksal bewahren. Um seine Mission erfolgreich zu

beenden muß er erst die teuflischen Helfern des Yetis besiegen und schließlich den furchterregenden Yeti selbst erschlagen.

Deine Aufgabe ist es, Mr Nutz dabei zu helfen, seine verzweifelte Suche erfolgreich beenden zu können.

Bist Du bereit? Hoffentlich, denn sonst wird der Planet Erde bald zur gefrorenen Einöde....



LADIANWEISUNGEN

Stecke Dein Modul in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte danach das Gerät auf ON. Wenn Du zum ersten Mal spielst, drücke den START-Knopf, um das Spiel zu beginnen. Wenn Du etwas wartest, wird eine kleine Demo-Vorführung ablaufen. Drücke einen beliebigen Knopf, um zum Spiel zurückzukehren.

OPTIONEN-BILDSCHIRM

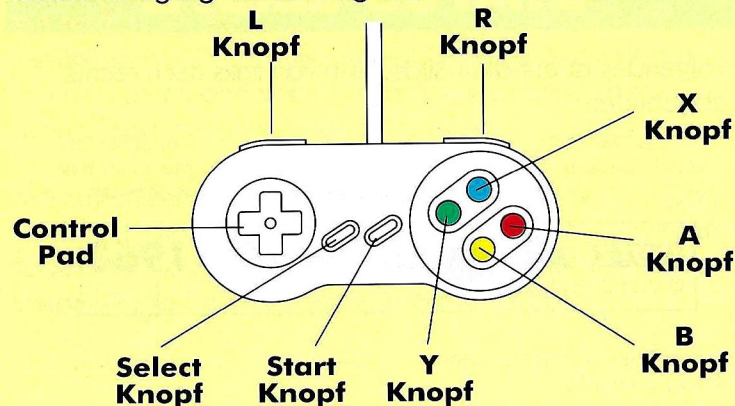


Nach dem Ladevorgang wird der folgende Optionen-Bildschirm erscheinen:

Players (Spieler): Hier kannst Du die Anzahl Deiner Leben von 1 bis 6 eingeben.

Energy (Energie): Hier kannst Du die Anzahl der Energie-Punkte von 1 bis 5 eingeben, um das Spiel einfacher oder schwerer zu machen.

Control (Tastenbelegung): Du kannst die Tastaturbelegung aus der folgenden Liste auswählen:



	Springen	Schießen	Rennen
Knöpfe	B / A	Y	X
Knöpfe	A / B	X / Y	automatisch
Knöpfe	X / Y	B / A	automatisch
Knöpfe	A	Y / B	X
Knöpfe	X	Y / B	A
Knöpfe	A / B	X	Y

Mr. Nutz besitzt eine höchst effektive Geheimwaffe - seinen Schwanz. Wenn er ihn nach links oder rechts schleudert, kann er seine Feinde mit einem Schlag übel zurichten. Um dies zu tun, mußt Du den von Dir ausgewählten Schieß-Knopf benutzen, während Du gleichzeitig in die Hocke gehst. (Drücke auf dem Contol Pad nach unten)

Sound: Keinen, Stereo, Mono

Language (Sprache): Englisch oder Französisch

Exit: Diese Option bringt Dich zum Hauptmenü zurück. Um Deine Auswahl zu treffen, mußt Du den Zeiger durch Benutzen des Contol Pads bewegen und START drücken, um die Wahl zu bestätigen.

STATUS-LEISTE

Folgendes ist auf dem Bildschirm von links nach rechts abgebildet:



LEBEN

Mr. Nutz ist schon etwas Außergewöhnliches, deshalb hat er zu Beginn des Spieles DREI Leben - und die kann er auch brauchen. Er verliert nur dann ein Leben, wenn er von seinen Feinden dreimal berührt wurde. Auf der anderen Seite wiederum kann er während des ganzen Spieles auch Extra-Leben gewinnen. Zum Beispiel wird er jedesmal ein Extra-Leben bekommen, wenn Du einen Punktestand von 3.000, 10.000, 60.000 und 100.000 Punkten erreichst.

PUNKTE ERZIELEN



So, aber wie kannst Du Punkte erzielen? Einfache Sache - indem Du die magischen Münzen aufsammelst, die über dem ganzen Boden jedes Spielabschnitts verstreut sind. Jede dieser Münzen ist 50 Punkte wert.

In jedem Spielabschnitt kannst Du einen perfekten Punktestand erzielen, wenn Du erfolgreich alle verfügbaren Münzen aufsammelst. Es ist natürlich besser, wenn Du einen perfekten Punktestand erreichst, denn dann bekommt Mr. Nutz ein Extra-Leben.

Außerdem kannst Du, wann immer Du einen von Mr. Nutz' Feinden besiegst, zwischen 50 und 100 Punkten gewinnen. Jedesmal, wenn Du 500 Punkte erzielst, wirst Du mit einem Energie-Punkt belohnt, der Dir mehr Kraft gibt.

LEVEL-ENDE

Am Ende jedes Spielabschnitts wird folgendes auf dem Bildschirm gezeigt:

TIME BONUS (Zeit-Bonus): Verbleibende Zeit x 50 Punkte

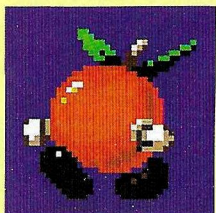
COIN BONUS (Münzen-Bonus): Anzahl der eingesammelten Münzen x 100 Punkte

SKILL BONUS (Geschicklichkeits-Bonus): Anzahl x 500 Punkte

TOTAL COINS: Die absolute Anzahl der eingesammelten Münzen.

SCORE (Punktestand): Die gesamte Anzahl gewonnener Bonuspunkte Die prozentuale Anzahl eingesammelter Münzen wird ebenfalls gezeigt.

SPIELANWEISUNGEN



Spielabschnitt 1: Die Wälder

Tiefe, dunkle Wälder in der Totenstille der Nacht. Wer weiß, welche Horrorgestalten und Gefahren in den Schatten lauern, um Dich unerwartet zu packen. Paß gut auf Dich auf - es gibt mehr als einen Weg aus der Dürsterkeit,

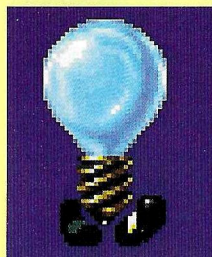
obwohl einige schwieriger zu entdecken sind als andere. Welchen Du auch immer findest, Du kannst Dir sicher sein, daß der achtbeinige, scharfäugige Teufel, Mr. Spider, Dir den Weg versperren wird. Nur wenn Du ihn besiegst, kannst Du aus dem Wald flüchten.



Spielabschnitt 2: Der Abenteuer-Park

Die Dämmerung bricht an, doch mit ihr kommt eine neue tödliche Herausforderung. Zuerst mußt Du Bäume hinaufklettern, die so hoch sind, daß sie den Himmel berühren. Dann spring von Ast zu Ast bis Du das Häuschen auf der Lichtung erreichst. Aber wie knackst Du das Schloß?

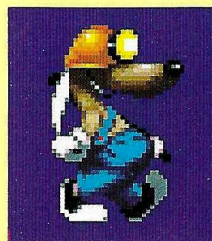
Natürlich durch Finden des Schlüssels....



Spielabschnitt 3: Die Geflügelfarm

Nun bist Du im Häuschen, aber wie kommst Du wieder heraus? Du wirst den verborgenen Ausgang finden müssen, der zur Vulkanunterführung führt. Um Dir zu helfen, ist im Häuschen ein Zaubertrank versteckt. Finde ihn und schon wirst Du bald in der Küche durch

das Abflußrohr des Spülbeckens tauchen. Du kannst entweder im Schlammwasser schwimmen, oder Dich von Kette zu Kette schwingen, bis Du den Ausgang erreichst. Dort mußt Du die Kreatur mit den feuchten, saugenden Armen zerstören - Mr. Octopus.



Spielabschnitt 4: Die Vulkanunterführung

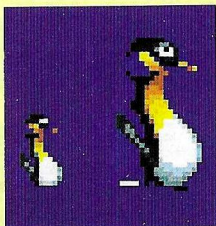
Feuerrote, heiße Lava verbrennt Dich, durch die widerlichen Gase bist Du dem Ersticken nahe. Bevor Du wieder an die frische Luft kommst, mußt Du Dich erst durch dieses Labyrinth winden. Das einzige Problem ist, daß, bevor Du

wieder aufatmen kannst, Du Dich erst dem gigantischen Oger zum Kampf stellen mußt - und ihn besiegen mußt.



Spielabschnitt 5: Die gefährlichen Straßen Bunte Mengen, Straßen Unterhalter. Es ist Fiesta-Zeit. Oder etwa nicht? Bleib wachsam, wenn Du Dich unter den Harlekinen, Jongleuren und Budenbesitzern bewegst. Wenn Du erst einmal die enorme Anzahl von Vögeln und Bienen ausgeschaltet hast,

ist da immer noch der riesige Clown, den Du bezwingen mußt.



Spielabschnitt 6: Eis-Schrei Beinahe da. Es ist lebenswichtig, daß Du Deine Schritte in der tödlichen, frostigen Einöde lang genug machst, um Deine letzte Konfrontation mit dem Bösen zu erreichen - ein Kampf bis zum Ende mit Deinem Erzfeind

höchstpersönlich - Yeti, Gebieter über die arktische Ödnis!

GEGENSTÄNDE

Die folgenden Gegenstände können von Dir aufgesammelt werden, um Dich in Deinem Abenteuer zu unterstützen:



Eicheln - Diese versorgen Dich mit Munition.



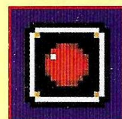
Münzen - Sammle 50 Goldmünzen, um einen zusätzlichen Energie-Punkt zu erhalten.



Fläschchen - Sammle es auf und Du wirst für kurze Zeit unbesiegbar.



Extra-Leben - In einigen Spielabschnitten gibt es Extra-Leben.



Extra-Energie - Diese geben Dir einen zusätzlichen Energie-Punkt.

FORTSETZUNGEN

Um das Spiel im letzten gespielten Spielabschnitt fortzusetzen, mußt Du START drücken, bevor der Countdown Null erreicht.

HINWEISE UND TIPS



* Schau Dich an den unwahrscheinlichsten Plätzen gut um.

* Wenn Du auf einen Feind springst, kannst Du ein gutes Stück höher springen, wenn Du dabei den Sprung Knopf gedrückt hältst.

- * Vergiß nicht Deinen Schwanz einzusetzen!
- * Zögere nicht, die Eicheln, die Du gesammelt hast, zu benutzen.
- * Nutze Feinde um unerreichbare Plattformen doch zu erreichen.
- * Es ist ratsam, in einige Plätze hineinzurennen, während es an anderen besser ist, langsam zu gehen!



Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

W - 6092 Kelsterbach

(65451 Kelsterbach ab dem 01.07.93)

Tel. 06 107 / 930-200

Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.