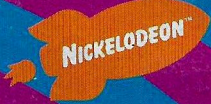


# The Ren & Stimpy Show™



# TIME WARP

## Instruction Manual



T•HQ International Ltd.  
4 The Parade, Epsom  
Surrey KT18-5DH  
Guillemot International Software  
BP2, 56200 La Gacilly, France

© 1994 Nickelodeon. Nickelodeon,  
The Ren & Stimpy Show and all related  
characters and titles are trademarks owned and  
licensed for use by Nickelodeon, a programming  
service of Viacom International Inc.

T•HQ International™ is a  
registered trademark of T•HQ, Inc.  
© 1993 T•HQ, Inc.



# SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON





**Nintendo** Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie  
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidá tamá tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUKA 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. DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



**WARNING** : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**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.

**HINWEIS** : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGTE SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE** : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

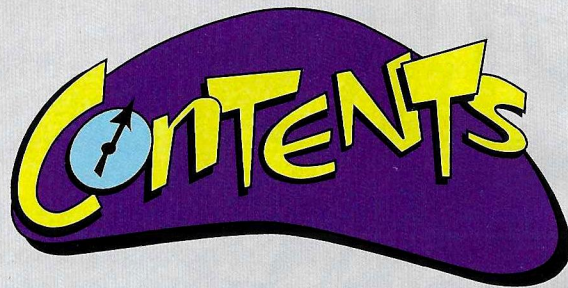
**ADVERTENCIA** : POR FAVOR, LEA ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING** : LEES EERST ZORGVULLIG 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.

**OBS** : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL** : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS** : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETODOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

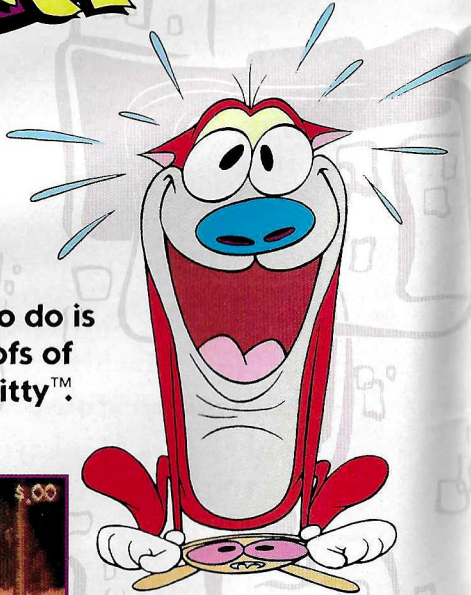


Time Warp!	2
Getting Started	4
Controls	5
Status Display	6
Secret Passcodes	7
Just 47 Million Proofs of Purchase!	8
<b>The Big City</b>	<b>10</b>
<b>The Time Machine</b>	<b>12</b>
<b>The Haunted House</b>	<b>13</b>
<b>Monkey See, Monkey Don't</b>	<b>16</b>
<b>The Untamed World</b>	<b>18</b>
Timely Tips	20
Limited Warranty	21



# TIME WARP

Heey Ren!  
I can hardly contain myself! Muddy Mudskipper is giving away a FREE time machine! All we have to do is send in 47 million proofs of purchase from Gritty Kitty™.



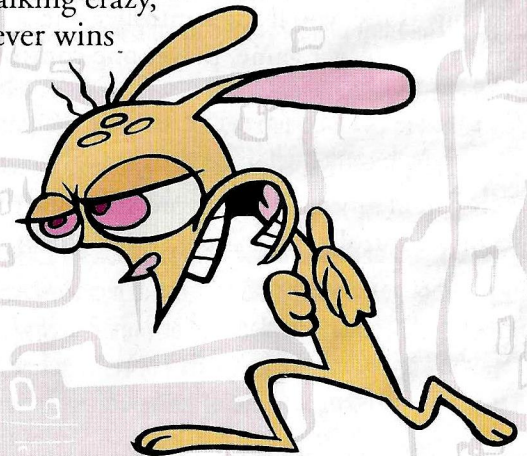
And I'm sure we could find some money while we're collecting Gritty Kitty proofs of purchase – oh pleeease, Ren. Pleeease, pleeease, pleeease!

Just think – if we had our very own time machine we could see great leaders, witness history in the making, we could even go back to previous episodes of our own show!

C'mon Ren, we've got proofs of purchase to collect!



Stimpy, you're talking crazy, man – nobody ever wins stuff like this in contests!



# Getting Started

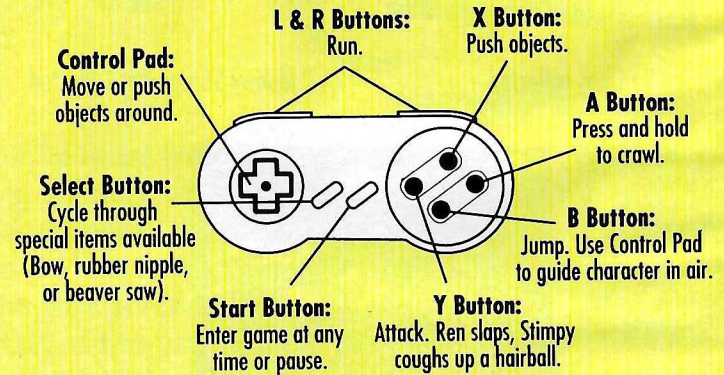


You there – the higher mammal reading the instruction manual – I’m Ren Hoek and we’ve got work to do. First, you have to turn off your Super NES and insert the Time Warp Game Pak. Now, plug in both game controllers.

Even if you’re playing a one-player game, you’ll still want both controllers plugged in so you can choose the character you want to control. Kids, if you want to play as Stimpy you’ll use controller number two. Of course, if you’re playing as me, you’ll use controller one. And if you want to play a two-player game, player one controls me and player two controls Stimpy.

If you’re playing a one-player game, a second player can join you at any time – just press the Start Button on the second controller and you’ll start right in. Got it, man?

# Controls



**Power-Up Attacks:** Hold the Y Button – Ren’s eyes or Stimpy’s nose will flash red, then turn solid red to indicate a fully-charged attack. Release the Y Button to fire Ren’s Super Slap or Stimpy’s Giant Hairball.

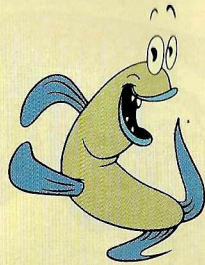


**Team Attacks:** If one character jumps on the other character’s back, the bottom character can press the Y Button for a team attack. If the bottom character jumps or is attacked, the character on top will jump free.



**Special Items:** Press the Select Button to use special items you have found. The **Bow** allows Ren to fire chickens or Stimpy to fire melons. **Rubber Nipples** allow characters to walk up certain walls. The **Beaver Saw** allows characters to cut through certain walls.

# Status Display



Money Ren has collected

Money Stimpy has collected



Ren's lives

Stimpy's lives

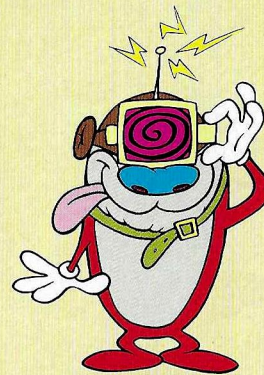
Special Items

Ren's health bar

Stimpy's health bar

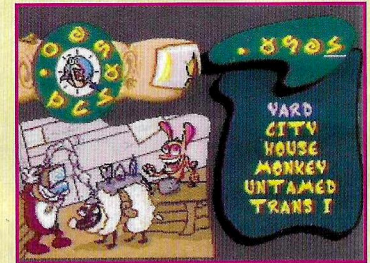
(collect sandwiches to increase the size of your health bar)

The bottom center of the screen shows the number of Gritty Kitty proofs of purchase collected during the first two levels. Once Ren and Stimpy have earned their time machine, the bottom center of the screen shows the percentage of Muddy Mudskipper Contamination. Each time Ren or Stimpy attack a Muddy Mudskipper icon during the last three levels, Muddy Mudskipper Contamination decreases. The lower the percentage of Muddy Mudskipper Contamination, the higher the value of the money collected.



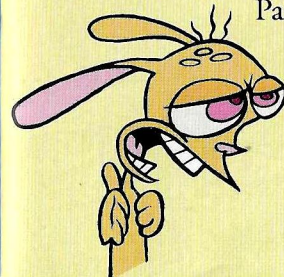
# SECRET PASSCODES

Oh, hi kids! Welcome to our secret clubhouse! To get here, all you have to do is select Options on the title screen at the start of the game. Once you're here, you can use our new time machine to zip right to anywhere you want. But first you'll need to enter a Secret Passcode on my Super Secret Muddy Mudskipper Decoder Ring.



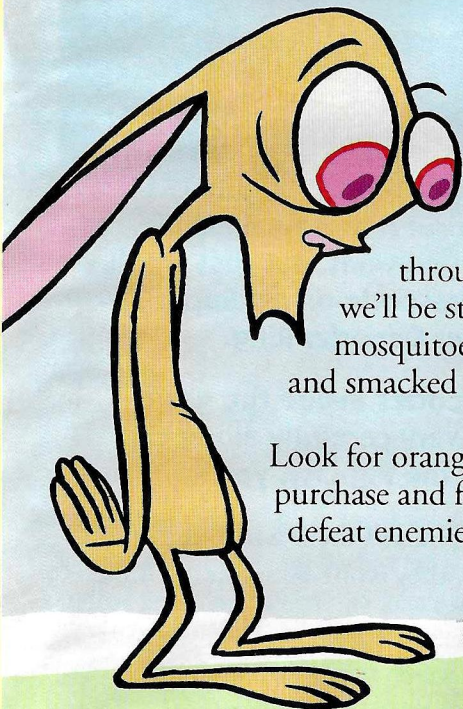
You can find Secret Passcodes inside the game – for instance, if you look very carefully along the wall when you first enter the Big City, you'll...

*Stimpy – you eediot!* If you tell them where the Secret Passcodes are, they won't be secret anymore, will they?



**WARNING:** You'd better watch out, because these passwords can do wacky things, like reversing the controls!

# JUST 47 Million PROOFS OF PURCHASE!

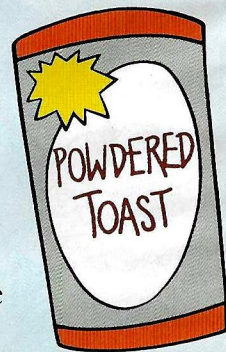


All right, Stimpy, I agreed to help you find your stupid Gritty Kitty proofs of purchase, but this is crazy! Just going through our own backyard, we'll be stung by flies and mosquitoes, hit by water balloons and smacked by fence boards!

Look for orange Gritty Kitty proofs of purchase and for money when you defeat enemies.

Garbage cans might be full of delicious food to restore lost energy – but be careful, man! They could be full of attacking insects or bad food which takes energy away. Move garbage cans around to help us reach high areas like those treehouses – look for handy bows to attack enemies from a distance.

How I wish I had some Powdered Toast to give me huge pectoral muscles and make me strong. Too bad it only lasts until we get attacked.



**Ow!** Stimpy! I don't know which fence board to hit to move from yard to yard! I've about had it with this time machine scam – the only way it could get worse is if we ran into a truck full of hungry bulldogs!



# The Big City



Hey Ren, we made it to The Big City – there must be lots of Gritty Kitty bags here! Just watch out for falling walruses, diving seagulls and the Fire Chief!

Joy! I found some extra lives, rubber nipples, hidden bags of money and a beaver saw!

Look, Ren – happy helmets! If you put one on, you'll be so happy, you won't be able to defend yourself, pick anything up, or make complete sentences. To get a Happy Helmet off, bash your head against something hard (like a wall) but it will take away energy – use a hammer to get a Happy Helmet off without losing energy.

Remember, Ren – unless we find 47 million proofs of purchase here, the game will end and we'll have to start over.

Maybe we can climb up to the rooftops to find all of the goodies there, but we must be careful – I've heard that at night when the moon is full the fearsome Crockostimpies crawl out of the sewers and roam the streets looking for food.

*Crockostimpies?!*

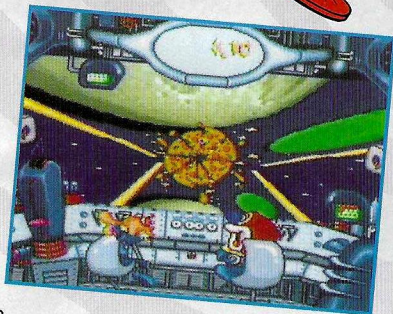
My poor brainless pal, that's just a rumor made up to scare kids into eating lumpy oatmeal. There's no such thing – trust me, man, I know what I'm talking about.



# The Time Machine

Happy, happy, happy! Ren, I can't believe it! We actually found all the proofs of purchase and earned our time machine!

Isn't it exciting? Here, Ren – you steer the time machine around the weird time phenomena



and I'll fire the Toast-A-Matic cannons at the mosquitoes, hourglasses and other oddities.

Make sure you pick up money as well as pizza and Gritty Kitty to use as fuel. The Toastomiton meter at the left of the screen shows the energy remaining in the time machine's shields – if the toast pops up, start screaming!

If we can make it through the time stream, we'll enter a maze of time portals. Oh my – unless we remember all of the shapes and colors, we'll never find our way out again!

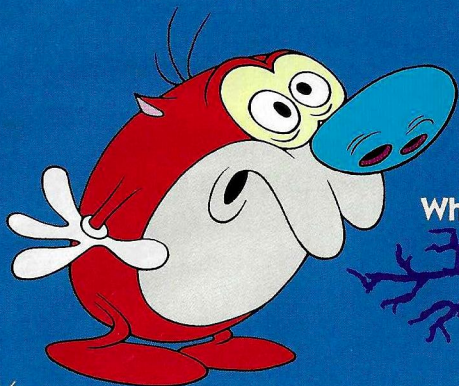


**NOTE:** No matter how many lives you have left, you have only 3 chances to get through the time portals. Be careful! If you don't make it in 3 tries, the game ends.

# The Haunted House

Stimpy, we've landed! And according to the time machine, we've traveled back to... *homigosh!* **Last Monday!** That's when we got trapped in that spooky graveyard! We'll have to fight our way through all of these ghosts, ghouls and bats to make it to the mausoleum.

Muddy Mudskipper must have gotten mad at us for winning his time machine – now he'll try to change history and trap us so we're forever **lost in time!**



Oh, no!  
What'll we do now, Ren?



Look for Muddy Mudskipper icons: ghosts, statues, anything that he might have planted here and get rid of it. The **Muddy Contamination Meter** at the bottom center of the screen counts down each time we attack the Muddy Mudskipper icons. The lower the contamination, the more money we'll collect from enemies we scare off and the closer we'll be to home!

Start hocking those hairballs, Stimpy – if we can get back to the time machine, we'll travel through time to another episode. Move it, man! I don't want to be stuck in a Monday forever!

# MONKEY SEE, MONKEY DON'T

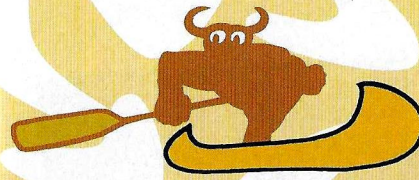
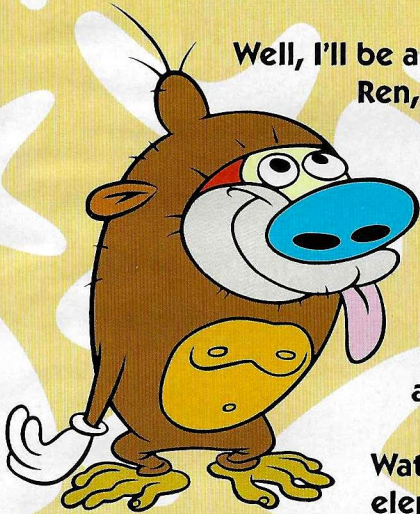
Well, I'll be a monkey's dentures – Ren, we've come back to the same zoo we were in last week when we dressed up as monkeys.

First let's get out of this cage. Maybe we can find a key...

Watch out, Ren, those elephants are shooting peanuts and the monkeys

don't seem happy to see us.

Remember to get rid of any Muddy Mudskipper icons we find.



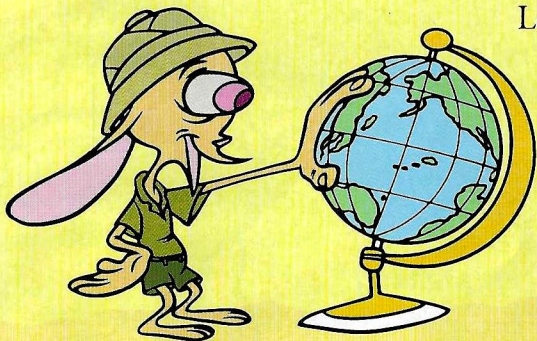
Oh, my! We can't jump off this cliff, Ren. If the Shaven Yak were here, he'd use his mystic canoe to sail across those Spiny Tree Lobsters to safety.

*Mystic canoe?!* Snap out of it, man! This is reality, not some sort of fantasy!

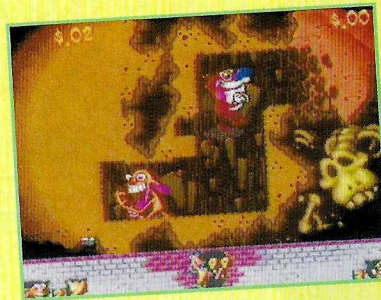


# The Untamed World

Careful, Stimpy! We've traveled back to the dangerous Untamed World. We need to jump carefully from rock to rock or we're seagull bait!



Look out, those dark caves up ahead are filled with bats, blind albino cave Hoëks, and living dirt!

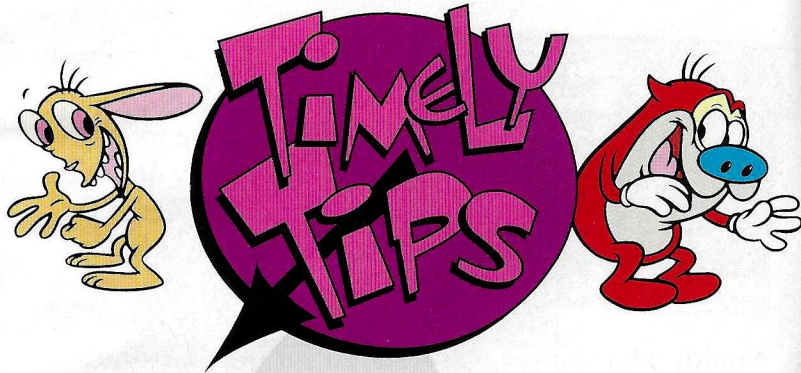


Keep going, Stimpy – even if we have to tunnel our way out with our **incisors!** Watch for any remaining Muddy Contamination – eliminate all you can, or

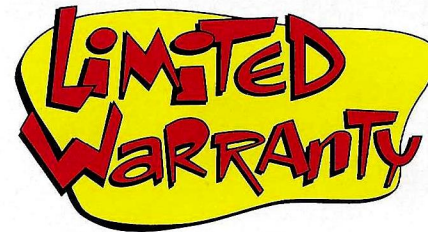
Muddy Mudskipper will ruin our future – *keeripes!* We could end up penniless living in a trailer park!

We have to make it past wild animals and the dreaded Pit to Nothing to find the time machine and make one last time trip to our present. The more Muddy Contamination we can eliminate and the more money we collect, the bigger our celebration can be!





- Hey, kids – write those passcodes down once you've found them – you'll need them in the secret clubhouse. Some passcodes will take you to different episodes in the game and others will affect gameplay in strange ways. If the codes look a little weird, just remember that Stimpy can't read.
- Can't get through the walls in the graveyard? Try attacking a coffin – if you dare!
- Eliminate Muddy Contamination as quickly as possible to increase the value of money that you find.
- Powdered Toast powerups and special items will only last until you fall or are hit by an enemy – deselect special items when you are not using them.
- There are different endings for the game, depending on how much money you collect.



#### **90 DAY LIMITED WARRANTY:**

T.HQ in the UK offer a warranty of quality on the product for a period of 90 days following purchase. If you should experience a problem during this time, please follow this procedure:

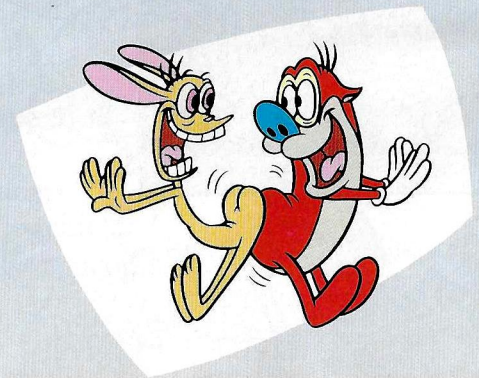
- 1 First, telephone T.HQ after-sales service in the UK on 0372-745-222 and describe the fault.
- 2 If the fault is not due to operator error or a similar cause, you will be given a return approval number. Send the T.HQ product in its original box with the receipt to:

**T.HQ International Ltd.  
4 The Parade, Epsom  
Surrey KT18-5DH**

- 3 The guarantee is limited to rectification of the defect or supply of a fault-free replacement, at the discretion of T.HQ. No further claims will be admitted.
- 4 The guarantee is invalid if the fault has arisen from incorrect handling and/or unauthorised attempts at repair and/or damage after purchase.
- 5 After the guarantee has expired, please address all your questions and requests for repairs by telephone to T.HQ after-sales service (Tel. UK 0372-745-222)

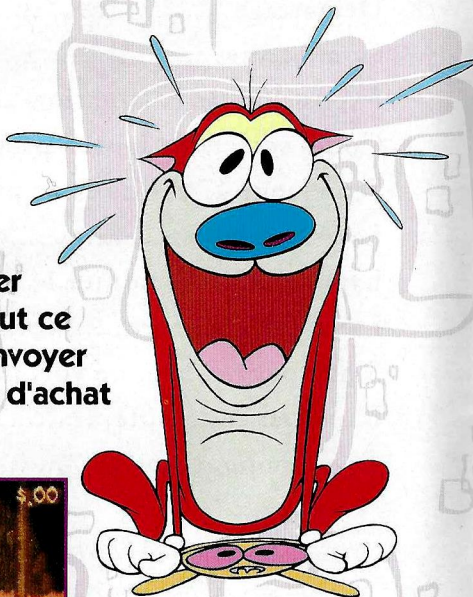
# TABLE DES MATIÈRES

Remontée dans le temps!.....	24
Démarrage.....	26
Commandes.....	27
Exposition de la situation .....	28
Codes secrets de laissez-passer .....	29
Seulement 47 millions de preuves d'achat!..	30
La grande ville.....	32
La machine à remonter le temps .....	34
La maison hantée.....	36
Singe, vois, singe, ne vois pas .....	38
L'univers indompté.....	40
Tuyaux opportuns.....	42



# REMONTÉE DANS LE TEMPS

Ohé ohé, Ren!  
J'ai du mal à me  
retenir! Muddy  
Mudskipper donne  
une machine à remonter  
le temps GRATUITE! Tout ce  
qu'il y a à faire est d'envoyer  
47 millions de preuves d'achat  
de Gritty Kitty™



Et je suis sûr que

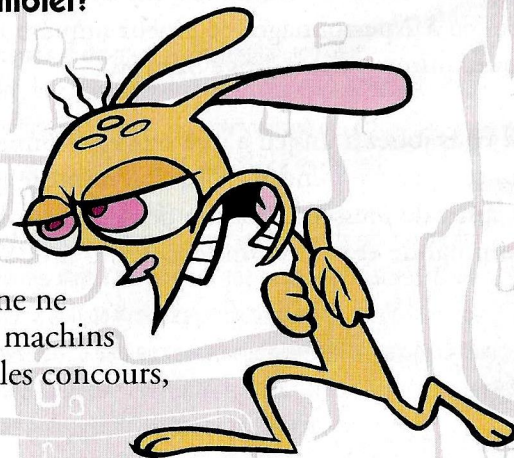
nous pourrions trouver quelque argent tout en rassemblant des preuves d'achat de Gritty Kitty - oh s'il te plaît-ai-ait, Ren. S'il te plaît-ai-ait, s'il te plaît-ai-ait, s'il te plaît-ai-ait!

Réfléchis donc - Si nous avons notre propre machine à remonter le temps bien à nous, nous pourrions voir de grands chefs, être les témoins de l'histoire en train de se faire, nous pourrions même revenir à des épisodes précédents de notre propre spectacle!



Allez viens, Ren, nous avons des preuves d'achat à rassembler!

Stimpy, ce que tu dis est complètement dingue - personne ne gagne jamais de machins comme ça dans les concours, mon vieux!



# DÉMARRAGE

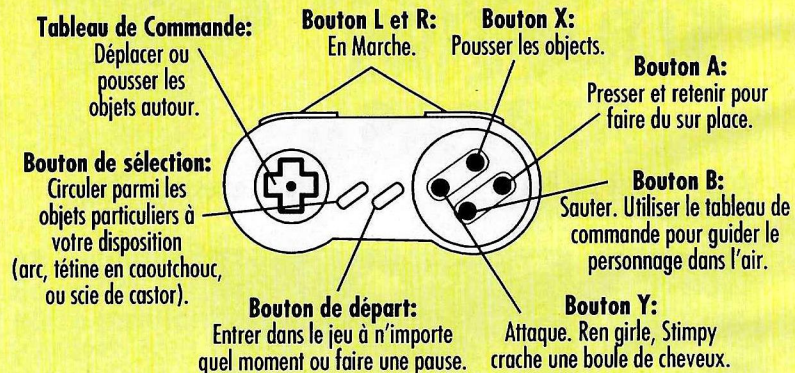


Vous là-bas - le plus grand mammifère lisant ce manuel de mode d'emploi - je suis Ren Hoëk et nous avons du boulot à faire. D'abord, il faut que vous arrêtiez votre Super NES et que vous mettiez Game Pak, Remontée dans le temps. A présent, branchez les deux commandes du jeu.

Même si vous jouez à un jeu à une seule personne, vous voudrez toujours les deux commandes branchées, de manière à pouvoir choisir le personnage que vous voulez diriger. Vous, les gosses, si vous voulez jouer Stimpy, vous utiliserez la commande ne 2. Bien sûr, si vous me jouez, vous utiliserez la commande un. Et si vous voulez jouer à un jeu à 2 personnages, le joueur numéro un me dirige et le joueur numéro deux dirige Stimpy.

Si vous jouez à un jeu à une seule personne, un second joueur peut se joindre à vous à n'importe quel moment - il suffit de presser le bouton de départ sur la seconde commande et vous commencerez tout de suite. Pigé, vieux?

# COMMANDES



**Attaques par prérogative:** Retenez le bouton Y - les yeux de Ren ou le nez de Stimpy lanceront des éclairs rouges, puis tourneront au rouge plein pour indiquer un assaut où l'on charge à fond. Relâchez le bouton Y pour faire partir la super gifle de Ren ou la boule de cheveux géante de Stimpy.

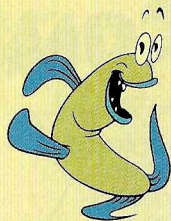


**Attaques d'équipe:** Si un personnage saute sur le dos de l'autre, le personnage du bas peut presser le bouton Y pour une attaque d'équipe. Si le personnage qui est en bas saute ou est attaqué, celui du haut sera libéré en sautant.



**Objets particuliers:** Pressez le bouton de sélection pour utiliser les objets particuliers que vous avez trouvés. L'arc permet à Ren de tirer des poulets ou à Stimpy de tirer des melons. Les tétines en caoutchouc permettent aux personnages de faire l'ascension de certains murs. La scie de castor permet aux personnages de traverser certains murs.

# EXPOSITION DE LA SITUATION



Argent amassé par Ren

Argent amassé par Stimpy



Vies de Ren

Vies de Stimpy

Objets particuliers

Tablette diététique de Ren

Tablette diététique de Stimpy

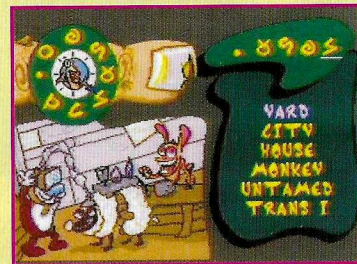
(recueillir du pain grillé pulvérisé pour accroître la taille de votre tablette diététique)

Le centre du bas de l'écran montre le nombre de preuves d'achat de gritty Kitty rassemblées pendant les deux premières étapes. Dès que Ren et Stimpy ont gagné leur machine à remonter le temps, le centre du bas de l'écran montre le taux de contamination de Muddy Mudskipper. Chaque fois que Ren ou Stimpy attaquent une icône de Muddy Mudskipper pendant les trois dernières étapes, la contamination de Muddy Mudskipper décroît. Plus le taux de contamination de Muddy Mudskipper est bas, plus la valeur de l'argent récolté est élevée.

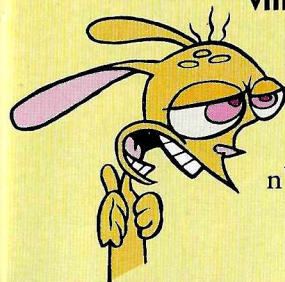
# CODES SECRETS DE LAISSEZ-PASSER



Ah, salut les mômes! Soyez les bienvenus dans notre pavillon secret! Pour y arriver, tout ce que vous avez à faire est de sélectionner Options sur la liste de titres indiquée par l'écran, au début du jeu. Dès que vous y êtes, vous pouvez vous servir de notre nouvelle machine à remonter le temps pour filer comme un éclair là où vous voulez. Mais d'abord, il vous faudra faire entrer un code secret de laissez-passer dans mon anneau à décoder ultra-secret de Muddy Mudskipper.



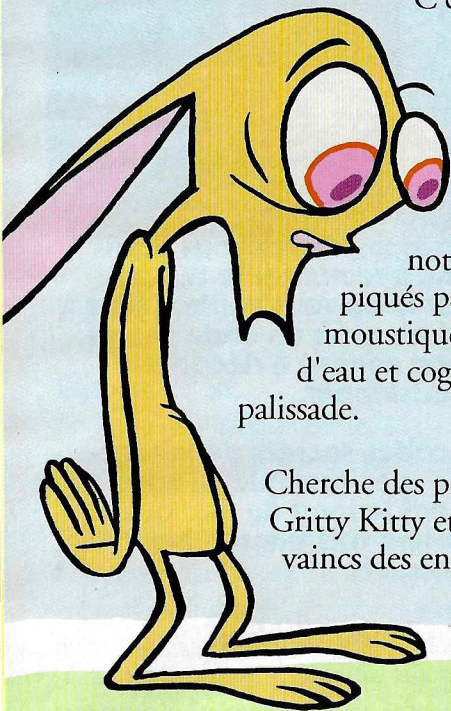
Vous pouvez trouver les codes secrets de laissez-passer à l'intérieur du jeu - par exemple, si vous regardez très attentivement le long du mur quand vous rentrez pour la première fois dans la grande ville, vous allez...



*Stimpy – espèce d'idiot!*

Si tu leur dit où sont les codes secrets de laissez-passer, ils ne seront plus secrets, n'est-ce pas?

# SEULEMENT 47 MILLIONS DE PREUVES D'ACHAT!

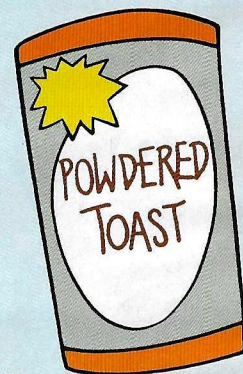


C'est vrai, Stimpy, j'étais d'accord pour t'aider à trouver tes stupides preuves d'achat de Gritty Kitty, mais c'est complètement dingue! Il n'y aura qu'à traverser notre propre cour pour être piqués par les mouches et les moustiques, frappés par les ballons d'eau et cognés par les planches de la palissade.

Cherche des preuves d'achat orange de Gritty Kitty et de l'argent quand tu vaincs des ennemis. Les poubelles pourraient être pleines de nourriture délicieuse pour

restituer l'énergie perdue - mais attention, mon pote! Il se pourrait qu'elles soient pleines d'insectes agresseurs ou de mauvaise nourriture qui ôte l'énergie. Déplace les poubelles d'un côté et de l'autre pour nous aider à atteindre des lieux élevés comme ces maisons dans les arbres - cherche des arcs faciles à manier pour attaquer les ennemis à distance.

Comme je voudrais avoir un peu de pain grillé pulvérisé pour me donner d'impressionnants muscles pectoraux et me rendre fort. Quel dommage que ça ne dure que jusqu'à ce que nous soyons attaqués.



Oh oh! Stimpy! Je ne sais sur quelle planche de palissade taper pour circuler d'une cour à l'autre! Je commence à en avoir marre de ce sacré truc de machine à remonter le temps - ça ne pourrait devenir pire que si on tombait sur un camion plein de bouledogues affamés!



# LA GRANDE VILLE

Hé, dis donc, Ren, nous y sommes arrivés à la grande ville - il doit y



avoir des tas de sacs de gritty Kitty! Fais seulement attention aux morsures qui tombent, aux goélands qui plongent et au chef des pompiers!

Quelle veine! J'ai trouvé quelques vies de plus, des tétines en caoutchouc, des sacs d'argent cachés et une scie de castor!

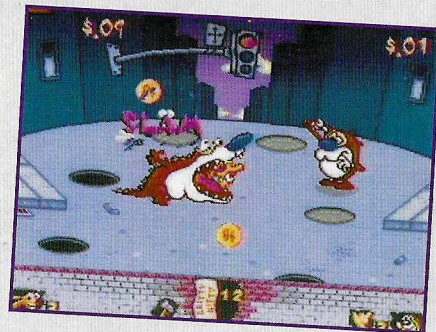
Regarde, Ren - des casques à bonheur! Si tu en mets un, tu seras si heureux que tu ne seras pas capable de te défendre, de ramasser quoi que ce soit, ou de faire des phrases complètes. Pour ôter un casque à bonheur, cogne-toi la tête contre quelque chose de dur (tel un mur) mais ça ôtera de l'énergie - sers-toi d'un marteau pour enlever un casque à bonheur sans perdre de l'énergie.

Souviens-toi, Ren - à moins que nous ne trouvions 47 millions de preuves d'achat ici, le jeu finira et il nous faudra recommencer.

Peut-être pouvons-nous grimper jusqu'en haut des toits pour y trouver toutes les friandises, mais il nous faut faire attention - j'ai entendu dire que la nuit, à la pleine lune, les redoutables Crockostimpies se glissent hors des égouts et errent dans les rues en quête de pâture.

## *Les Crockostimpies?!*

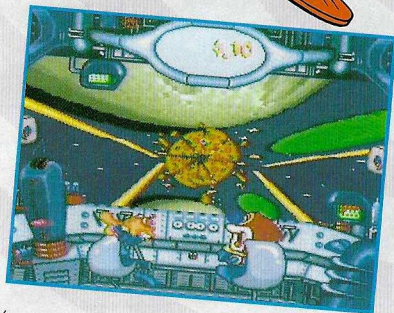
Mon pauvre écervelé de copain, ce n'est qu'un racontar forgé de toutes pièces pour faire peur aux gosses et leur faire manger comme ça leur farine d'avoine à grumeaux. Il n'y a rien de tel - fais-mois confiance, mon vieux. Je sais de quoi je parle.



# LA MACHINE À REMONTER LE TEMPS

Quelle veine, quelle veine, quelle veine! Ren, je n'en reviens pas!

Nous avons vraiment trouvé toutes les preuves d'achat et gagné notre machine à remonter le temps! N'est-ce pas formidable? Ici, Ren - tu pilotes la machine à remonter le temps à travers les étranges phénomènes temporels et je vais faire feu avec les canons



Toast-A-Matic sur les moustiques, les sabliers et d'autres trucs bizarres.

N'oublie pas d'aller chercher de l'argent aussi bien que de la pizza et Gritty Kitty pour les utiliser comme carburant. Le compteur-Toastomiton à gauche de l'écran indique l'énergie demeurant dans le blindage de la machine à remonter le temps - si le toast saute, commence à crier!

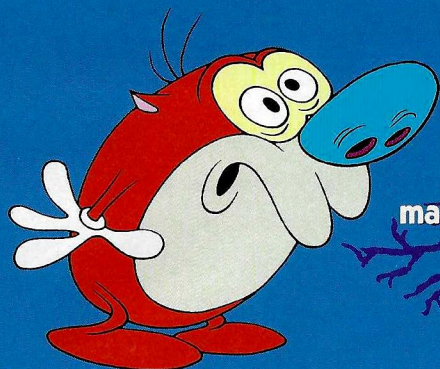
Si nous pouvons traverser jusqu'au bout le courant du temps, nous entrerons dans un dédale de portiques du temps. Ah mon Dieu! A moins que nous ne nous rappelions toutes les formes et toutes les couleurs, nous n'en retrouverons plus jamais la sortie!



# LA MAISON HANTÉE

Stimpy, nous avons atterri! Et selon la machine à remonter le temps, nous sommes revenus à ... oh là là! Lundi dernier! C'est quand nous nous sommes trouvés bloqués dans ce cimetière plein de revenants! Il nous faudra nous frayer un chemin à la force du poignet au milieu de tous ces fantômes, de tous ces vampires et de toutes ces chauves-souris, pour arriver jusqu'au mausolée.

Muddy Mudskipper a dû être furieux contre nous pour avoir gagné sa machine à remonter le temps - maintenant il va essayer de changer le cours de l'histoire et de nous prendre au piège pour que nous soyons à jamais perdus dans le temps!



**Oh, non! Qu'est-ce que nous allons faire maintenant, Ren?**

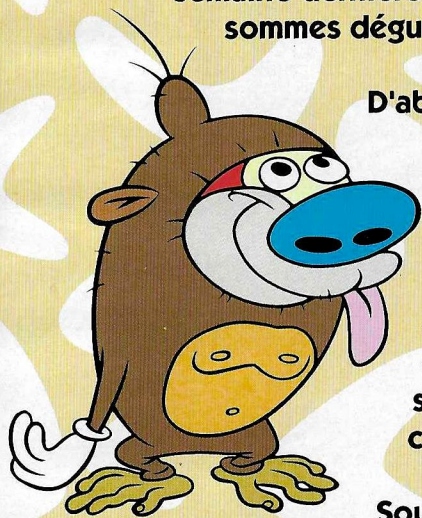


Chercher les icônes de Muddy Mudskipper: spectres, statues, tout ce qu'il aurait pu planter ici et nous en débarrasser. Le compteur de contamination de Muddy, en bas de l'écran au centre, fait le décompte chaque fois que nous attaquons les icônes de Muddy Mudskipper. Plus la contamination est basse, plus nous récolterons d'argent des ennemis que nous mettons en déroute et plus nous nous rapprocherons de la maison.!

Commence à mettre au clou ces boules de cheveux, Stimpy - si nous pouvons revenir à la machine à remonter le temps, nous voyagerons à travers le temps vers un autre épisode. En avant, mon vieux! Je n'ai pas envie d'être cloué dans un lundi pour toujours!

# SINGE, VOIS, SINGE, NE VOIS PAS!

Eh bien, je serai le râtelier d'un singe - Ren, nous sommes revenus au zoo même où nous étions la semaine dernière quand nous nous sommes déguisés en singes.



D'abord, sortons de cette cage. Peut-être pouvons-nous trouver une clé...

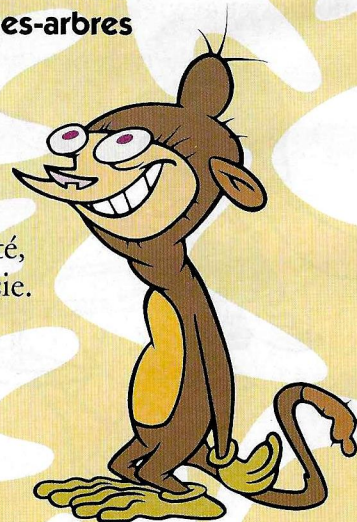
Prends garde, Ren, ces éléphants lancent des cacahouètes et les singes ne semblent pas contents de nous voir.

Souviens-toi de te débarrasser de toutes les icônes de Muddy Mudskipper que nous trouvons.



Oh là là! Nous ne pouvons pas sauter de cette falaise, Ren. Si le yak tondu était ici, il se servirait de son canot mystique pour mettre à la voile parmi ces langoustes-arbres et se sauver.

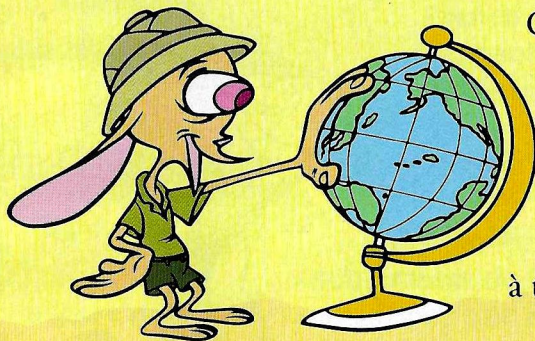
*Canot mystique?!* Secoue-toi, mon vieux! C'est la réalité, non quelque genre de fantaisie.



# L'UNIVERS INDOMPTÉ

Attention, Stimpy! Nous sommes revenus au dangereux univers insomnis. Il nous faut sauter prudemment de rocher en rocher, ou bien nous sommes des appâts pour les mouettes!

Regarde, ces grottes sombres, là devant nous, sont pleines de chauves-souris, de Hoëks des cavernes albinos et aveugles, et d'excréments de la terre!



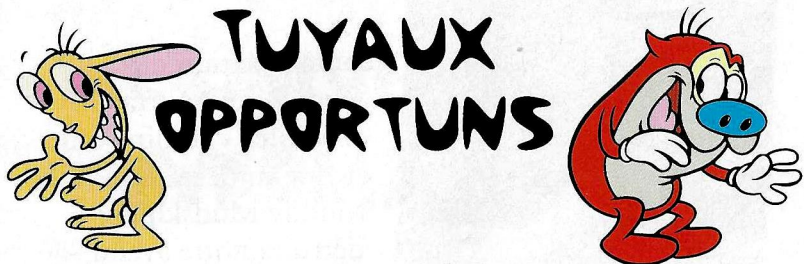
Continue, Stimpy  
- même si nous  
devons creuser  
un tunnel avec  
nos incisives  
pour sortir de  
là! Prends garde  
à toute



contamination de Muddy qui pourrait demeurer - élimine tout ce que tu peux, ou Muddy Mudskipper détruira notre avenir - nom d'une pipe! Nous pourrions finir sans un sou, vivant dans un parc à roulottes!

Il faut que nous arrivions à passer à côté d'animaux sauvages et de la redoutable fosse qui conduit au néant pour trouver la machine à remonter le temps et faire un dernier voyage temporel à notre présent. Plus nous pouvons éliminer de contamination de Muddy et levons d'argent, plus nous pouvons fêter ça!

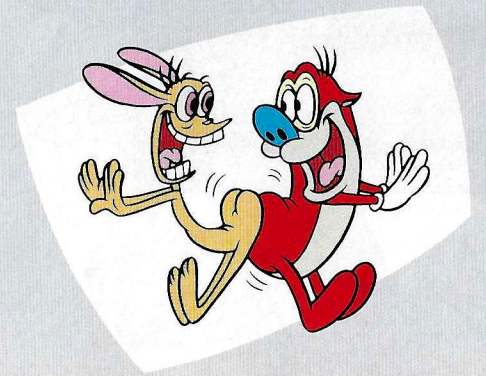




- Hé, les gosses - notez ces codes de laissez-passer une fois que vous les avez trouvés - vous en aurez besoin dans le pavillon secret. Certains codes vous emmèneront à différents épisodes du jeu et d'autres affecteront le déroulement du jeu d'étrange façon. Si les codes paraissent un peu bizarres, souvenez-vous simplement que Stimpy ne sait pas lire.
- Vous ne pouvez pas traverser les murs dans le cimetière? Essayez d'attaquer un cercueil - si vous osez!
- Eliminez la contamination de Muddy aussitôt que possible pour augmenter la valeur de l'argent que vous trouvez.
- Et le surcroît de puissance que donne le toast pulvérisé et les objets particuliers ne dureront que jusqu'à ce que vous tombiez ou que vous soyez touchés par un ennemi - annulez toute sélection d'objets particuliers quand vous ne les utilisez pas.
- Il y a différentes issues pour le jeu, selon le montant de la somme d'argent que vous récoltez.

# INHOUD

<b>Tijdtunnel!</b> .....	46
Om te beginnen .....	48
Bediening .....	49
Status Bord .....	50
Geheime toegangscode.....	51
Slechts 47 miljoen kassabonnen!.....	52
<b>De Grote Stad</b> .....	54
<b>De Tijdmachine</b> .....	56
<b>Het Spookhuis</b> .....	58
<b>Zien, maar niet doen</b> .....	60
<b>De Ongetemde Wereld</b> .....	62
Handige tips .....	64



# TIJDTUNNEL!

Héééé Ren! Ik kan mezelf bijna niet beheersen! Muddy Mudskipper geeft een tijdmachine weg - GRATIS! We hoeven alleen maar 47 miljoen kassabonnen van Gritty Kitty™ op te sturen! En ik weet zeker dat we het nodige geld bij elkaar kunnen krijgen terwijl we Gritty Kitty kassabonnetjes sparen - o alsjeblieft, alsjeblieft, alsjebliiiiieft!

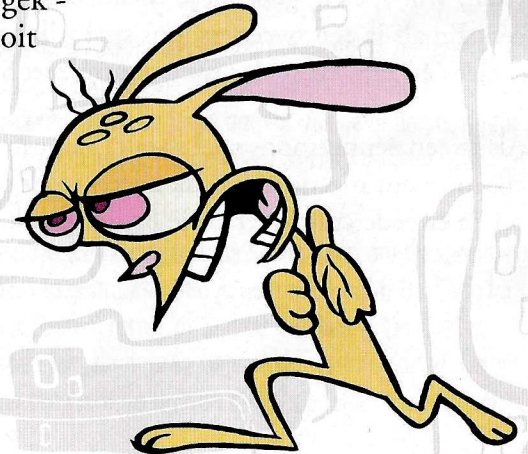


En denk eens aan - als we onze eigen tijdmachine hadden, zouden we belangrijke leiders kunnen zien, getuige zijn als geschiedenis wordt gemaakt, en we zouden zelfs terug kunnen gaan naar vorige afleveringen van onze eigen show!

Kom op, Ren, we moeten kassabonnen verzamelen!



Stimpy, jij bent gek - niemand wint ooit iets in dit soort wedstrijden!



# OM TE BEGINNEN

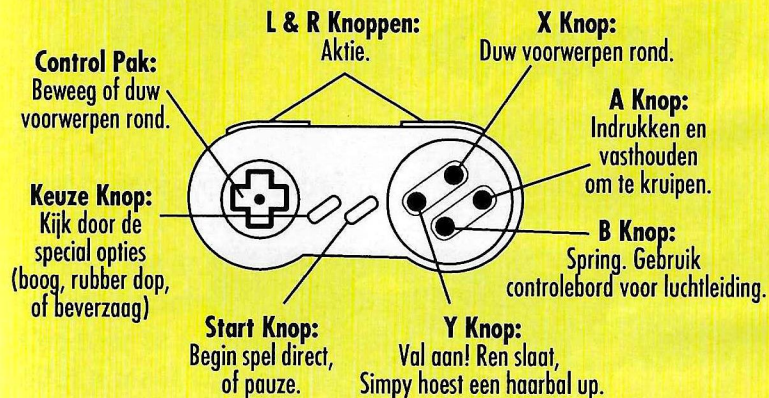


Hé, jij daar - het hoger ontwikkelde zoogdier dat het instructieboekje leest - ik heet Ren Hoek en jij en ik hebben het druk. Allereerst moet je je Super NES afdraaien en het Time Warp Game Pak erin doen. En nu, schakel beide spel controllers in.

Zelfs als je alleen speelt, wil je beide controllers ingeschakeld hebben, zodat je de verlangde figuren waar je mee wilt spelen kunt kiezen. Als je als Stimpy wilt spelen, moet je controller nummer twee gebruiken. Maar als je mij (Ren) wilt spelen, gebruik je natuurlijk controller nummer één. En als je een tweepersoons spel wilt spelen, controleert speler één mij, en speler twee controleert Stimpy.

Als je een éénpersoons spel speelt, kan een tweede speler op elk moment meedoen - druk alleen maar op de Start Knop op de tweede controller en je begint gelijk. Snap je?

# BEDIENING



**Cracht aanvallen:** Houd de Y knop vast - Ren's ogen of Stimpy's neus flitsen rood, dan worden ze blijvend rood om een op-volle-kracht aanval aan te duiden. Laat de Y knop los om de Super Slag van Ren of de Gigantische Haarbal van Stimpy af te vuren.

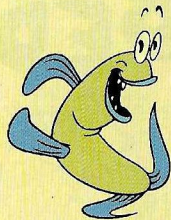


**Team Aanvallen:** Als er één figuur op de andere figuur z'n rug springt, kan de onderste figuur de Y knop indrukken voor een team aanval. Als de onderste figuur opspringt of wordt aangevallen, springt de bovenste figuur vrij.



**Speciale keuzes:** Druk de Select knop om de speciale keuzes te gebruiken, die je gevonden hebt. De Boog laat Ren kippen afvuren, of Stimpy meloenen. De Rubber Doppen laat de figuren bepaalde muren oplopen. De Beverzaag laat de figuren door bepaalde muren gaan.

# STATUS BORD



Geld dat Ren verzameld heeft

Geld dat Stimpy verzameld heeft



Ren's levens

Stimpy's levens

Speciale keuzes

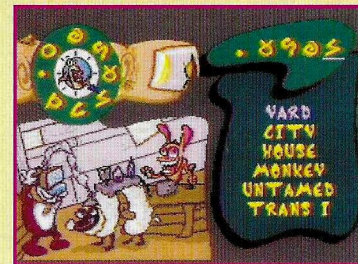
Muesli-reep van Ren

Muesli-reep van Stimpy

(Verzamel Powdered Toast om de omvang van je muesli-reep te vergroten)

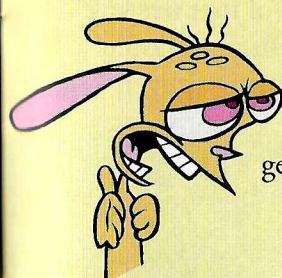
Het middenonder van het scherm vertoont het aantal Gritty Kitty kassabonnen, verzameld gedurende de eerste twee spelgedeeltes. Als Ren en Stimpy hun tijdmachine eenmaal verdiend hebben, toont het scherm middenonder het percentage van Muddy Mudskipper Besmetting. Elke keer dat Ren of Stimpy een Muddy Mudskipper icoon aanvallen gedurende de laatste drie spelgedeeltes, wordt de Muddy Mudskipper Besmetting minder. Zoveel lager het Muddy Mudskipper Besmettingspercentage is, zoveel meer is het verzamelde geld waard.

# GEHEIME TOEGANGSCODES



O, dag kinderen! Welkom in ons geheime clubhuis! Om hier te komen hoef je alleen maar Options te kiezen op het hoofdscherm. Als je daar eenmaal bent, kun je onze nieuwe tijdmachine gebruiken om overal maar heen te gaan waar je wilt. Maar eerst moet je een geheime toegangscode in mijn Super Secret Muddy Mudskipper Ontcijferings Ring invullen.

Je kunt Geheime Toegangscode's in het spel vinden - bijvoorbeeld, als je zorgvuldig langs de muur kijkt als je de eerste keer de Grote Stad binnenkomt, zul je . . .



*Stimpy, jij idiooot!*

Als je ze vertelt waar de Geheime Toegangscode's zijn, zijn ze niet meer geheim, nietwaar?

# SLECHTS 47 MILJOEN KASSABONNETJES!

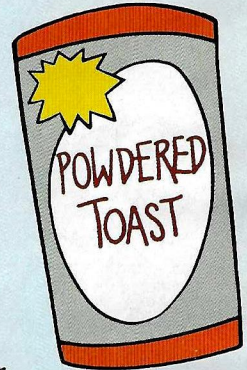
Goed, Stimpy, ik ging ermee akkoord om je te helpen die stomme Gritty Kitty kassabonnetjes te vinden, maar dit wordt te gek! Als we alleen maar door onze achtertuin gaan, worden we razend gestoken door vliegen en muskieten, gebombardeerd met waterballonnen en geslagen met planken!

Kijk uit naar oranje Gritty Kitty kassabonnen en naar geld, als je je vijanden verslaat. Vuilnisbakken kunnen vol met heerlijk eten zijn om de verloren energie terug te krijgen -

maar wees voorzichtig, jongens! Ze zouden vol met aanvalinsekten kunnen zitten, of met slecht voedsel, dat je energie ondermijnt. Beweeg de vuilnisbakken om ons te helpen de hogere plaatsen te bereiken zoals die boomhuisjes - zoek naar die handige bogen om de vijanden op een afstand aan te vallen!

Ik wou maar dat ik wat Powdered Toast had om me enorme borstspieren te geven, en me sterk te maken. Jammer dat het alleen maar zolang duurt, totdat we worden aangevallen!

Au! Stimpy! Ik weet niet welke plank me geraakt heeft, zodat ik van tuin naar tuin vlieg! Ik heb zo ongeveer genoeg van dit tijdmachine bedrog - het kan alleen maar erger worden als we een truck vol met hongerige bulldogs tegen zouden komen!



# DE GROTE STAD



Hé Ren, we zijn in De Grote Stad - ik wed dat er hier een hoop Gritty Kitty zakjes zijn! Kijk maar uit voor vallende walrussen, duikende zeemeeuwen en de Brandweerschef!

Hoera! Ik vond wat extra levens, rubber doppen, verborgen buidels met geld, en een beverzaag!

Kijk Ren, blijde helpjes! Als je er één opzet word je zò gelukkig, maar je kunt jezelf niet verdedigen, iets oppakken, of volledige zinnen zeggen. Om de Blijde Helpjes af te krijgen, moet je je hoofd tegen iets hards aanstoten (zoals een muur), maar daardoor verlies je energie - gebruik een hamer om het Blijde Helpje eraf te krijgen zonder dat je energie verliest.

Vergeet niet, Ren - tenzij we hier 47 miljoen kassabonnetjes vinden, stopt het spel en moeten we opnieuw beginnen.

Misschien kunnen we op de daken klimmen om alle goede dingen te vinden, maar we moeten oppassen - ik heb gehoord dat bij volle maan de gevreesde Crockostimpies uit de riolen kruipen en over de straten zwerven, op zoek naar eten.

## *Crockostimpies?!*

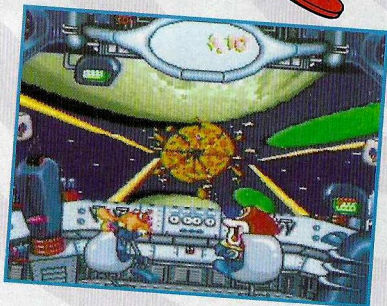
Jij arme hersenloze sloeber, dat is maar een smoesje om kinderen bang te maken en ze klonterige haveremoutpap te laten eten. Zoiets bestaat niet - geloof me maar, ik weet waar ik het over heb!



# DE TIJDMACHINE

Hoera, ik ben zo blij ! Ren, ik geloof het bijna niet!  
We hebben werkelijk alle kassabonnetjes  
gevonden en onze tijdmachine verdiend!

Is het niet geweldig? Hier, Ren - stuur jij de  
tijdmachine rond de vreemde tijdsverschijnselen  
en ik zal de Toast-a-Matic kanonnen op de  
musketen, zandlopers, en  
andere gekkigheden  
afvuren.



Wees er zeker van dat je geld, pizza, en Gritty  
Kitty oppikt om als brandstof te gebruiken. De  
Toastomitroneer links op het scherm laat je de  
rest van de energie zien op de schermen van de  
tijdmachine - wanneer de toast er uitschiet, begin  
ik te schreeuwen.

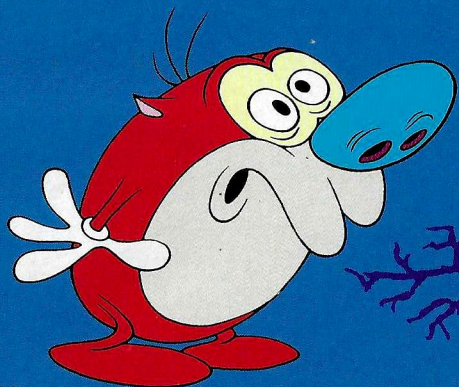
Als we door de tijdstroom heen kunnen komen,  
zullen we een doolhof van tijdspoorten  
binnenkomen. Maar o wee - tenzij we ons alle  
vormen en kleuren  
herinneren,  
vinden we  
onze weg  
nooit meer  
terug!



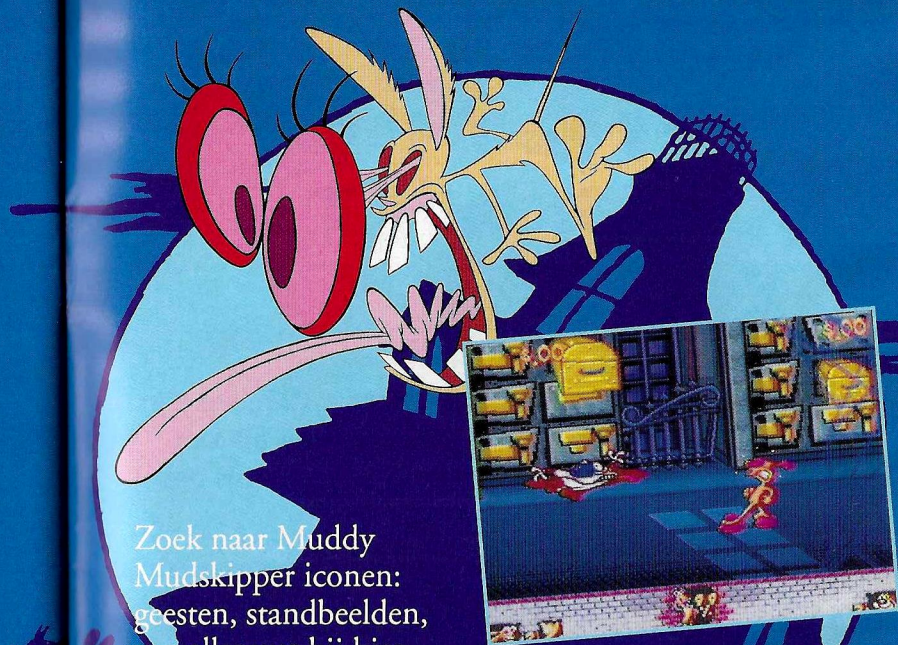
# HET SPOOKHUIS

Stimpy, we zijn geland! En volgens de tijdmachine zijn we terugereisd naar . . . goeie genade! Vorige maandag! Toen zijn we in dat griezelige kerkhof gevangen geraakt! We zullen door al die geesten, macabere monsters en vleermuizen heen moeten vechten om naar het mausoleum te komen.

Muddy Mudskipper is vast kwaad op ons geworden omdat we zijn tijdmachine gewonnen hebben - nu wil hij de geschiedenis veranderen en ons insluiten zodat we eeuwig in tijd verloren zullen zijn!



**O nee! Wat zullen we doen, Ren?**



Zoek naar Muddy Mudskipper iconen: geesten, standbeelden, van alles wat hij hier mogelijk geplant heeft, en gooi het weg! De Muddy Besmettingsmeter middenonder op het scherm wordt elke keer verlaagd als we de Muddy Mudskipper iconen aanvallen. Zoveel lager de besmetting, zoveel meer geld we krijgen van vijanden die we wegjagen, en zoveel dichter we bij huis zullen zijn!

Begin die haarballen te verzamelen, Stimpy - als we naar de tijdmachine terug kunnen keren, reizen we door de tijd naar de volgende aflevering. Kom op! Ik wil hier niet eeuwig in die maandag vastzitten!

# ZIEN, MAAR NIET DOEN

Wel, wat zeg je me daarvan - Ren, we zijn terug in dezelfde dierentuin als van verleden week, toen we als aap verkleed gingen.



Laten we eerst maar uit deze kooi zien te komen. Misschien kunnen we een sleutel vinden . . .

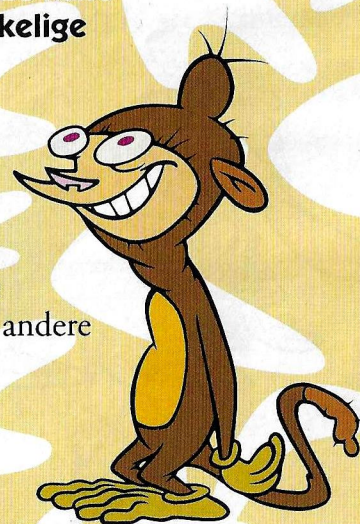
Kijk uit, Ren, die olifanten schieten pinda's naar ons, en de apen schijnen niet blij te zijn ons te zien.

Denk erom dat we alle iconen weggooien die we vinden.



O jee! We kunnen niet van deze rotswand afspringen, Ren. Als de Geschoren Yak hier zou zijn, zou hij zijn mysterieuze kano gebruiken om over die Stekelige Boom- kreeften naar de veiligheid te varen.

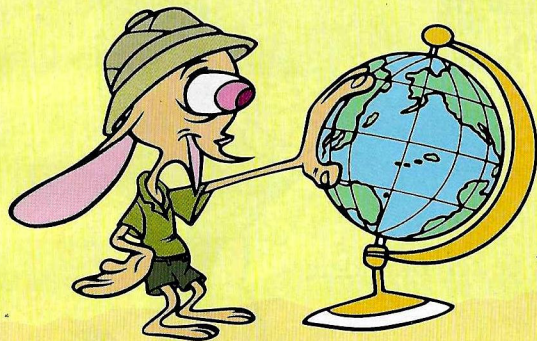
*Mysterieuze kano?!*  
Word wakker, vent! Dit is de werkelijkheid, niet de één of andere fantasie!



# DE ONGETEMDE WERELD

Voorzichtig, Stimpy! Wij zijn naar de gevaarlijke Ongetemde Wereld teruggereisd! We moeten voorzichtig van rots naar rots springen, of we worden nog visvoer!

Kijk uit, die donkere grotten daar vóór ons zijn vol met vleermuizen, blinde albino grotten Hoëks, en levende modder!



Door blijven gaan, Stimpy - zelfs als we ons hier uit moeten graven met onze voortanden!



Kijk uit voor de rest van de Muddy Besmetting - gooi weg wat je kan, anders zal Muddy Mudskipper onze hele toekomst bederven - verdorie! Wij zouden wel eens totaal blut in een woonwagencamp terecht kunnen komen!

We moeten voorbij wilde dieren en die verschrikkelijke Kuil naar het Niets zien te komen om de tijdmachine te vinden, en onze laatste reis naar ons heden maken. Zoveel meer Muddy Besmetting we weg kunnen gooien en zoveel meer geld we kunnen verzamelen, zoveel groter zal ons feest worden!





# HANDIGE TIPS



- Hé kinderen - schrijf die geheime toegangscode op zo gauw als je ze gevonden hebt - je zult ze nodig hebben in het geheime clubhuis. Sommige geheime toegangscode zullen je naar verschillende afleveringen van het spel brengen, en andere zullen het spelen op vreemde manieren beïnvloeden. Als je de codes een beetje vreemd vindt, bedenk dan maar dat Stimpy niet lezen kan.
- Kun je niet door de muren van het kerkhof heenkomen? Probeer eens een doorkist aan te vallen - als je durft!
- Schakel Muddy Besmetting zo gauw mogelijk uit om de waarde van het geld dat je vindt te verhogen.
- Powdered Toast kracht aanvallen en speciale opties duren alleen maar zolang totdat je door een vijand geraakt wordt - maak je speciale opties keuzes ongedaan als je ze niet gebruikt.
- Er zijn verschillende einden aan het spel, afhankelijk van het geldbedrag dat je hebt verzameld.