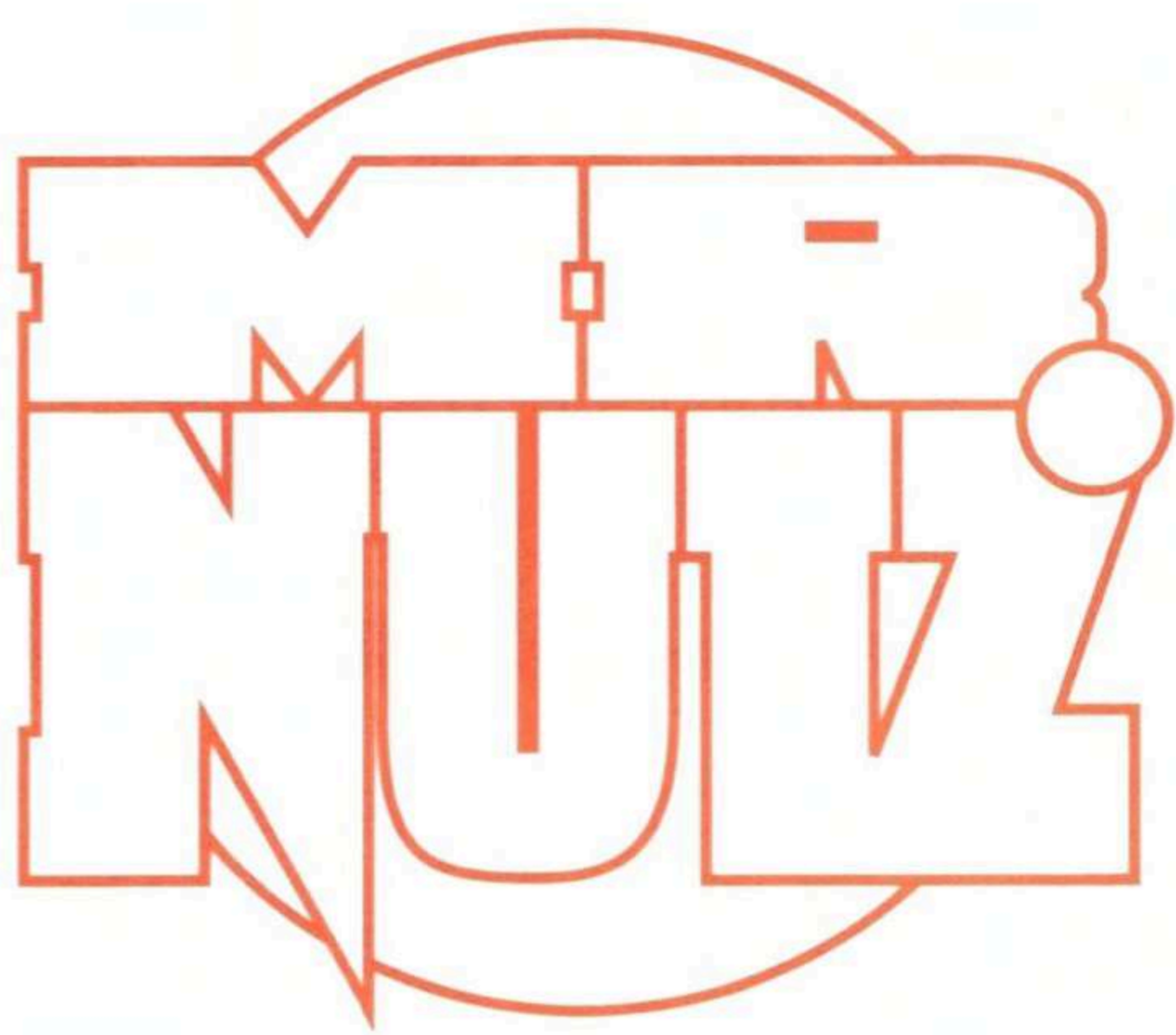


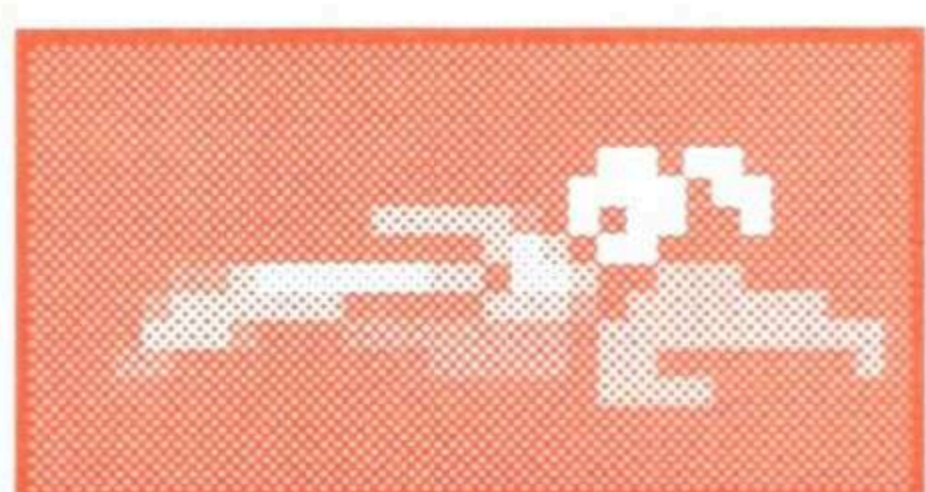
**CBM AMIGA
INSTRUCTION MANUAL**



ENGLISH · FRANÇAIS · DEUTSCH · ITALIANO



THE SEAGULL SPEAKS



"Congratulations! You have bought a great game. MR. NUTZ is not just a squirrel, he's one of the fastest squirrels ever! But time's getting short. Strange things are going on and it may already be too late...."

What has happened?

"Once upon a time there was a planet with nothing on it but chickens.

The chickens were clever animals, inventing many gadgets, racing cars, video games, space ships and every house had a coffee machine - easy life!

The chickens continuously clucked a contented cluck. But then a severe winter set in and all the coffee plants were destroyed. Of course it was impossible to program any video games without coffee. The chickens clucked a quarrelsome cluck. Without their video games they didn't want to work, no-one wanted to harvest the grain and soon the store rooms were bare.

Restless, frustrated and driven by hunger, the chickens set out to terrorize space.

They moved from planet to planet collecting all the animal and vegetable life they could find to replenish their stores back home. They harvested the planets using huge machines that sucked up the atmosphere. Without air the planet's surface grew very hot and the inhabitants were grilled. The chickens then flew over the planet and bombarded their harvest with various spices. They then quick froze their harvest on the cold, dark side of the planet, loaded up and shipped it out back to home base.

Whenever the chickens came across lifeless planets, they released animals and planted crops and then, after letting life develop, they returned for the grill, spice, freeze process.

The chickens travelled through space turning peaceful animals into TV dinners.

One fine day the chickens reached Peanut Planet, a small planet in the sign of Neon. There was no sign of life there and so they sowed plants and released many species of animals and left, planning to one day return and reap the harvest.

Foolishly they left two members of their own race on the planet..."

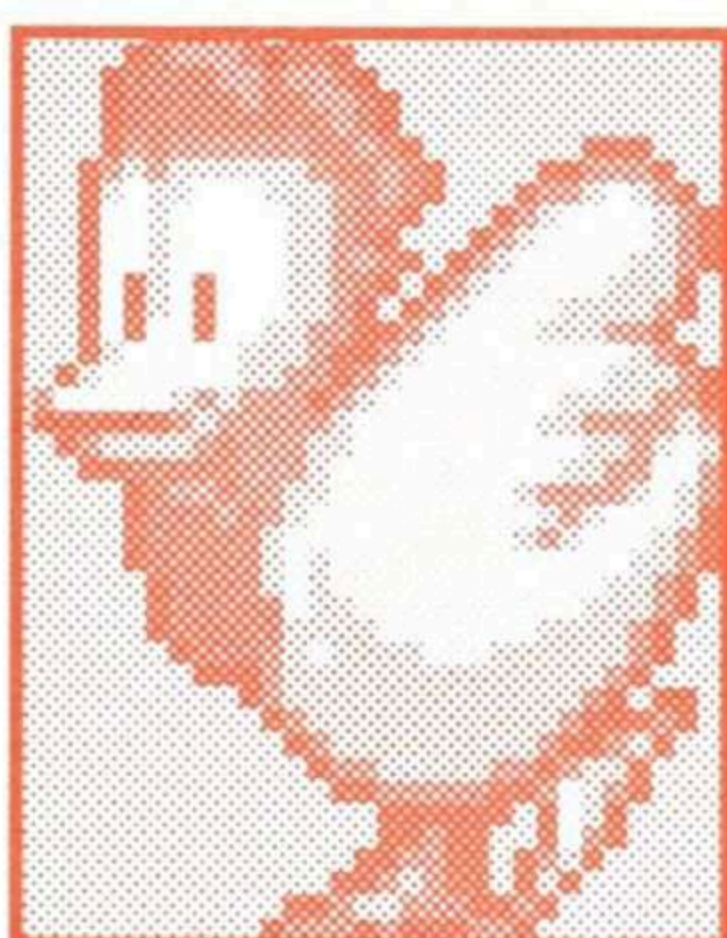
SEVERAL MILLION YEARS LATER

"Life had developed marvellously on Peanut Planet. The planet had become a famous holiday resort and animals from all over the universe came to visit its beautiful shores. Even the famous squirrel MR. NUTZ had chosen it as his favourite spot to spend leisure time between adventures.

The chickens had also been very active, you could now find them behind every tree, although their stupidity was a well known fact throughout the galaxy. Some languages had even developed the expression 'as stupid as a chicken from Peanut Planet'.

Finally the chickens from outer space came back to harvest the planet. At that time, the local chickens started to behave strangely, telling everyone that they were the emperors of Peanut and warning the rest of the inhabitants to watch out.

That's the history lesson out of the way, now it's time for action. I'm just a seagull and there isn't much I can do. Maybe MR. NUTZ can help us. Right now he's here on vacation, eating curd cheese turnovers and generally taking it easy, after all he's saved the world twice during the last 18 months and he deserves a break. But now he has to do something about those chickens! They are starting to get annoying. Who do they think they are? They come from who knows where in the deepest reaches of space and start thinking they're in charge. Would YOU want to be governed by some decadent poultry? Of course you wouldn't. That's why I'm flying to MR. NUTZ now before he becomes so fat from all those curd cheese turnovers that he can't fight the chickens. See you later..."



"Fight chickens? How ridiculous! A squirrel can't fly. Only we, the chickens can fly. We are born to fly and to govern the universe. I'm not afraid of that squirrel. No-one will be able to defeat us or our allies, the mighty chickens from space. See you later..."

HARDWARE REQUIREMENTS

Any Commodore Amiga (A500, A600, A1000, A1200, A2000, A4000) with at least 1 megabyte of RAM can be used to play MR. NUTZ.

If you have got more than 1 megabyte of RAM the game will run faster because there is less disk access.

GETTING STARTED

The game uses three disks. Before you start the game, switch off your computer for at least 20 seconds.

If you want to save the game you will have to remove the write protection from the first disk.

Now switch on your computer and insert the first disk in drive 0 (df0:).

You will be asked to insert a different disk when the game needs data from other disks.

If you have several drives you can insert the disk into whichever drive you wish.

Your Amiga will recognise where each disk is. Handle the disks with care. Do not expose them to magnetic fields (monitors, speakers etc...). Do not let dirt enter the disks.

STARTING THE GAME

Turn on your computer and insert the first disk. After a while the title screen appears. Here you have the choice between **START** and **OPTIONS**. If you do not make a choice within a certain amount of time, an automatic demonstration of the game will begin. You can abort it at any time by pressing the fire button. **START**: Selecting **START** will bring up the start screen. Here you can select one of four saved games. If the saved game is empty you will have to enter your name. Use joystick "up" and "down" to select a letter, "left" and "right" to move the cursor. Confirm the name you have entered with the fire button. The game will now start.

You can also select **COPY**, **RENAME** or **DELETE PLAYER** to give the following choices:

COPY PLAYER - This allows you to copy one saved game to another. First select the saved game you want to copy, then select the saved game you want it to be copied to.

RENAME PLAYER - This allows you to change the name of a saved game.

DELETE PLAYER - This allows you to delete a saved game. Use this function if you want to start a new game when all four positions for saved games are occupied.

OPTIONS - The **OPTIONS** menu provides you with the following settings:

CONTROL - Choose between joystick and joypad. These are different ways of controlling **MR. NUTZ**, you can use both devices with both settings.

LANGUAGE - Choose between English, French and German language for text during the game.

LIVES - Select the number of lives you want to start with (one, two or three).

From the **OPTIONS** menu you can also reach the **SOUND** menu. Here you can listen to the different music and sound effects available.

THE MAP

The map shows Peanut Planet, **MR. NUTZ**'s holiday home. The background shows the continents of the planet and focuses on **MR. NUTZ**'s island.

MR. NUTZ moves on the paths that can be found everywhere on the islands. To reach a different island he can use rafts and transporters. Some of the transporters have been deactivated by the chickens, so you'll have to activate them during the game. On each continent there are 5 important bases. **MR. NUTZ** must chase away

f
o
u
r

the chickens from these bases. An important base can be recognized by a red pennant or a cave entrance. Blue pennants mark less important bases. You don't have to clear the chickens from them. To enter a base simply walk into a cave entrance or push the fire button when standing next to a pennant.

There is also one huge Techno City on every continent. This Techno City is protected by a big gate which will not open before you have succeeded in liberating all important bases. The exit of a Techno City leads to a tunnel system, bringing you to the vacuum machine. There you will have to defeat a truly tough end-of-level sentry. Destroying this sentry will bring you automatically to the next continent and the surviving chickens will also flee there from the one you're currently on. It's your task to free all four continents and to save the planet.

On the map MR. NUTZ will talk with many inhabitants, some of them giving useful hints. But you should be careful because many of them, especially chickens, will tell you lies!

C H E S T S

Chests with useful things inside them can be found everywhere on the islands. Often the chickens hide treasures in them. Sometimes they contain messages from the seagull.

R O C K S

There are many rocks blocking the paths. The chickens have put them there in order to stop MR. NUTZ. You can blow up these rocks with a bomb by simply pushing the fire button when standing in front of a rock. (Of course that won't work if you don't have any bombs left!)

T R A N S P O R T E R S

Transporters can be used to travel long distances in a short time. Unfortunately the chickens have deactivated many of them, and these are marked with a red dot. The transporters lead from the transporter control area to the different bases and vice versa, and remain deactivated until you have liberated all the bases on the continent. There are the ordinary grey transporters and coloured ones that can beam you from continent to continent. The intercontinental transporters open whenever you free a continent. The red transporters are used by the Peanut Planet security service.

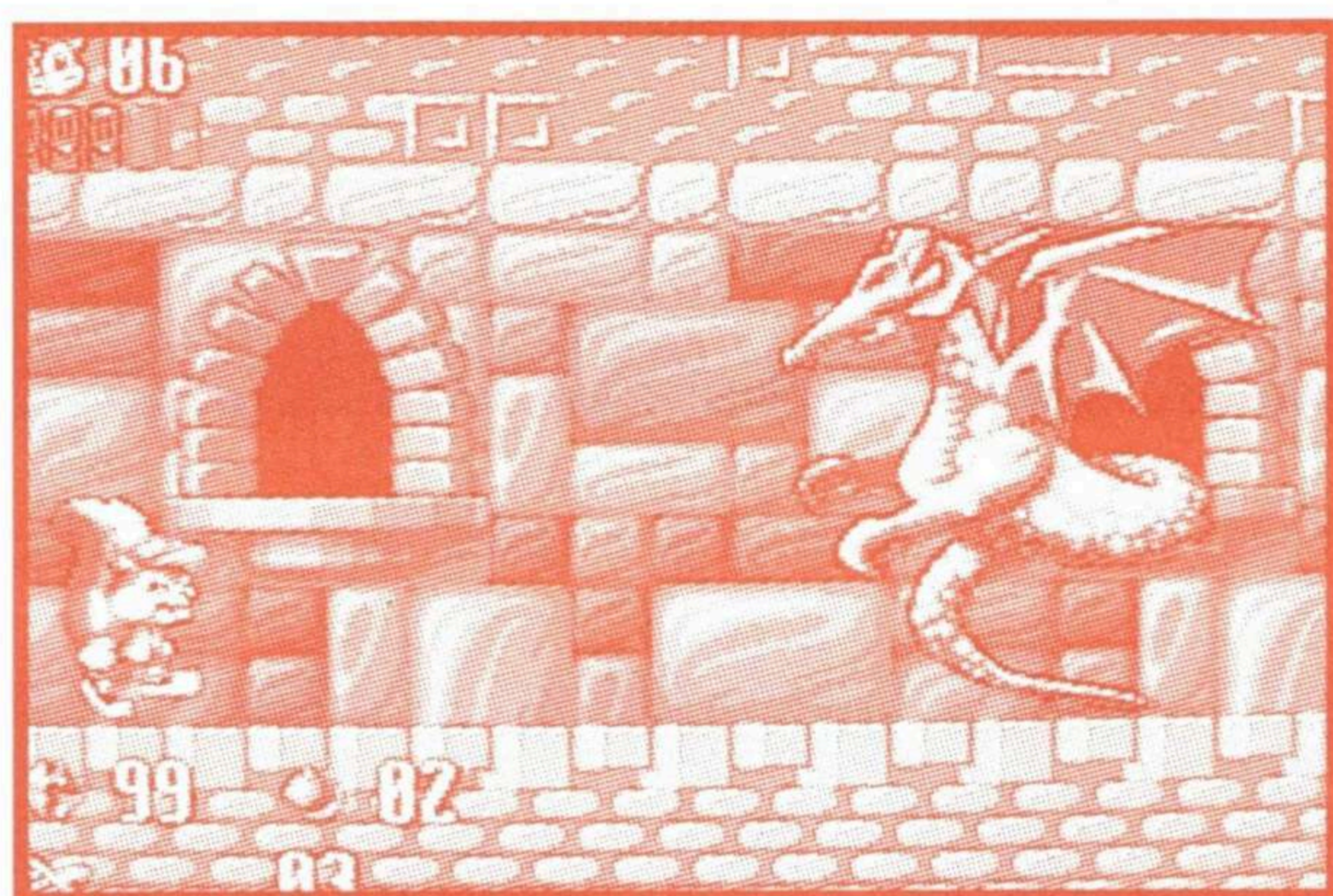
R A F T S

Many of the islands are connected with rafts. Use the landing stages to travel with one of them. The rafts make their way from island to island automatically.

M U S H R O O M S

There are several red mushrooms on the islands. Simply jump on them to gain height.

THE STATUS DISPLAY



During the game there is a status display at the corner of the screen. The number on the top left informs you how many lives MR. NUTZ has left. To the right of that you can see the current number of continues. (If you lose all your lives you can use a continue to have another try.) Below that you can see MR. NUTZ's hitpoints. The numbers at the bottom of the screen stand for the number of gems and the number of bombs MR. NUTZ is currently carrying. There is one item on every island

that enhances MR. NUTZ's skills. The bottom line shows which of the different skills MR. NUTZ owns:

FEATHER

- The feather means that MR. NUTZ can fly. A crossed out feather means that MR. NUTZ can't fly because he doesn't have enough hitpoints. (You need at least five hitpoints.)

DIVING GOGGLES

- With the diving goggles you can stay underwater as long as you wish. Without them MR. NUTZ will turn blue after a while. When he does, you must bring him out of the water to catch his breath or he will start to lose hitpoints.

The flash means that MR. NUTZ can turn himself into a bolt of lightning. The number appearing instead of the symbol informs you how many spells you have got left. Press the space bar to cast a flash spell. Now MR. NUTZ is invulnerable and he's a deadly threat to every chicken (he can even destroy doors).

FIST

- The fist gives MR. NUTZ the ability of defeating small and medium enemies during a jump. Hold the fire button and push the joystick "down".

While the map is active you can also see the number of stars you own.

CONTROLLING MR. NUTZ

MR. NUTZ can be played with a joystick or a joypad.

Moving the joystick/pad to the left or to the right lets MR. NUTZ accelerate. He won't get any faster after the maximum speed is reached. If you stop running MR. NUTZ will get slower again.

Moving the joystick/pad in the opposite direction to which he is going, his speed will decrease more quickly. Running up a hill will decrease your speed. Running down a hill will increase it again. If the hill is very steep it might be useful to take a run-up. If you want to jump, you'll have to push the fire button (B) on the joypad or "up" when using the joystick.

To defeat your enemies simply jump upon them. (Guess why MR. NUTZ is so strong? Right! Because of all the curd cheese turnovers... maybe he will tell you a little more about it later on.) When an enemy hits MR. NUTZ he will lose one hitpoint. The hitpoint is then set free and bounces around. You can try to catch it again. If an enemy hits MR. NUTZ and he has no more hitpoints he'll lose one life.

If you lose all your lives you can use a "continue" or the game will be over.

It is always possible to leave a base by means of pressing the ESC key, but this means you will lose everything you have collected in this base.

F L Y I N G

During the game MR. NUTZ will find magic feathers. Those feathers will turn him into a real flying squirrel. The first feather allows him to glide. Take a run-up and jump. Now push the fire button and push the joystick "up". This will allow MR. NUTZ to glide over canyons and other dangerous places.

The second feather will give you control over the direction of your flight. If you push the joystick in the same direction you're flying MR. NUTZ will fly towards the ground and gain speed. Pushing the joystick in the opposite direction will let MR. NUTZ fly up again. If you're fast enough you can even reach higher places by means of flying. The third feather turns MR. NUTZ into a perfect flying squirrel. Now he can fly complete loops and change the direction of his flight by means of pressing the fire button and pushing the joystick in the opposite direction.

S P E C I A L I T E M S

During his adventures MR. NUTZ will find many items. He can use them to liberate Peanut Planet.



HITPOINTS: There are many hitpoints living on Peanut Planet. They are like guardian angels. MR. NUTZ can catch them and carry them with him in his pockets. You start with 4 pockets and there's one additional pocket on each continent.



GEMS: You can collect gems and exchange them against hitpoints, bombs and stars at the end of each level. One hitpoint costs 25 gems, one bomb costs 50 gems, a star costs 99 gems.



1UP: This is an extra life. They are well hidden within the levels.



HEART: A heart brings back all your hitpoints.



GREEN SHIELD: The green shield will protect you until an enemy hits you. Then you're on your own again.



RED SHIELD: The red shield will protect MR. NUTZ for a while. Just before the protection runs out the shield will start to flash.



BOMB: You can use bombs to blow up rocks that block your way while the map is active. You will get a bomb if you have collected more than 50 gems at the end of a level. Sometimes bombs can be found in hidden bonus chambers.



STARS: Many of the animals want MR. NUTZ to give them stars. With stars you can buy trips to the clouds and to the Warp Zone amongst other things!

THE FOUR CONTINENTS OF PEANUT PLANET

NATURE WORLD: The adventure starts in the Nature World with the chickens' first bases. They are well designed and guarded as the chickens want to defeat MR NUTZ as early as possible. They want to keep him under control. Be careful; the chickens know how to do great damage with their eggs and they often hide behind bushes and try to attack MR. NUTZ with the element of surprise. Try not to miss any of the special flowers as often there are valuable treasures inside.

UNDERGROUND WORLD: This is the next world MR. NUTZ has to liberate. It's even more dangerous than the first one because all the defeated chickens from Nature World are here. The chickens have filled many of the bases with highly lethal acid. If you fall into it you must jump back out as quickly as possible. The old caves are full of ghosts and according to some rumours there are even giant fire-breathing dragons down there. MR. NUTZ has to destroy chests and chandeliers in order to find all the valuable treasures.

WATER WORLD: The most important thing when arriving at the Water World is to get diving goggles, because all the chickens' bases are underwater. MR. NUTZ will get short of air without them. Down here there are many sawfishes, spiky sea urchins, slimy worms and, of course, chickens protecting themselves with strong helmets. MR. NUTZ can use the currents to move quickly through the bases. Once he has got caught up in such a current it is very difficult to leave it. The chickens of the Water World have hidden their most valuable treasures in antique vases and pillars.

INCAWORLD: The last world and also the most dangerous. There are traps and spears around every corner. Rolling rocks and subterranean lava streams with exploding fireballs are the ultimate test of MR. NUTZ's skills. The chickens here have hidden their treasures in old totem poles, carved out of cherry wood.

THINGS TO DO, PLACES TO GO...

WARP ZONE: People on Peanut Planet love to travel into space. Sometimes there are ghosts on the map offering trips to the Warp Zone and when you buy such a trip it will give you the chance of exploiting the enormous treasures of space. Once you're far enough away from the planet you'll see MR. NUTZ in the middle of the screen. You can turn yourself by means of pressing the joystick to the left or to the right. On the left you can read important information. Right at the top there is a hour-glass, and the numbers below show how many seconds remain. Below that you can see if your current speed is high or low and you can see how many

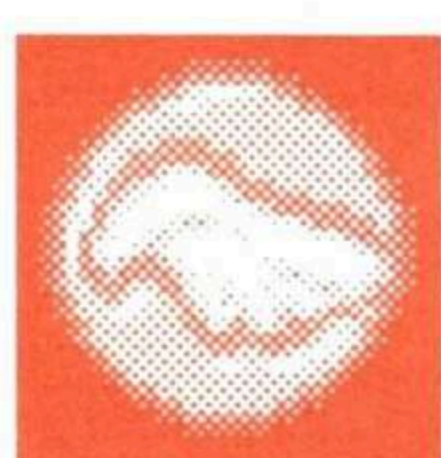
seconds it will take for you to drop back to normal speed. The next display shows how many rubies (red) and diamonds (grey-blue) you have collected. A big gem has the same value as three small ones. There are several useful but also dangerous items you can collect. They influence the time limit or the speed:



HOUR-GLASS: Increases the remaining time by 10 seconds.



ANTI HOUR-GLASS: Decreases the remaining time by 10 seconds.



WINGS: Increases your speed during the next 15 seconds.



ANTI WINGS: Decreases your speed during the next 15 seconds.

From time to time an arrow appears on the screen. This arrow shows the way to one of the four exits. Each of these exits will bring MR. NUTZ to a different place on the planet's surface and some of them will even bring him to unexplored islands. If time gets short and you think that you have collected enough treasures, you should try and find an exit. Always fly to the same direction as the arrow. If you're close to an exit the arrow will start to rotate. Press the fire button to use this exit.

When you leave, you can exchange your treasures. One hitpoint costs 25 gems, one bomb costs 50 gems, a star costs 99 gems. If you don't reach an exit within the time limit you will be thrown back to where you came from.

T H E C L O U D S

The clouds are even more fashionable than the Warp Zone. You can buy a ticket from many ghosts on the map. The most important thing is to follow the signs - the arrows show the way to the exit. There are chickens flying up there, some of them carrying pennants. They burst whenever you jump between two of them. If there are no chickens left by the time you reach the exit, you will get one "continue".

T H E T U N N E L

The tunnel connects the vacuum machine to the sentry's space ship. In the middle of the screen there's MR. NUTZ, whilst the walls of the tunnel can be seen above and below him. Pushing the joystick "up" or "down" controls MR. NUTZ's flight, pushing the fire button will accelerate him. On your way to the exit from the tunnel you will find several bonus items and there are arrows showing the way to the exit.

TRICKS AND HINTS

- * There are secret rooms and passageways in every level. There you can find gems, shields, extra lives, hitpoints, hearts and bombs.
- * If you see something interesting and you have no idea how to reach it, you should try to find permeable walls or platforms that could bring you there.
- * It is possible to use the speed and momentum of the platform you're currently riding on. Be careful: if the platform stops it's too late.
- * You can use the hills for a similar trick: if you jump after running up a hill, you'll jump higher.
- * Flying is better than jumping, of course. If you're good at flying, you'll see more of the game. There are bonus rooms that can only be reached by means of flying. (Visit the levels of Nature World to practice.)
- * Once you have learned how to fly you should try to defeat your enemies while you're airborne. During a flight you can defeat them with one hit of your fists.
- * All enemies can be used to jump on and you can then jump even higher by pressing the fire button. This often allows you to reach platforms far above.

Some enemies are so clumsy that they hurt themselves when trying to attack you. If you're skilful enough you will be able to cause wasps to bump against walls, for example.

MR. NUTZ™ HOPPIN' MAD

Its program code is the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING CAREFULLY.

This game has been tested and checked for viruses. Please do not use any form of disk utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disk unusable.

C R E D I T S

Game design and Coding by The Neon Team

MR. NUTZ™ & © 1994 Ocean Software Ltd. All Rights Reserved Worldwide.

Technical Support:

If you have any problems running or playing this game, please contact us either by fax or telephone.

The telephone line is open from 10.00 am to 5.00 pm every weekday (except Bank Holidays).

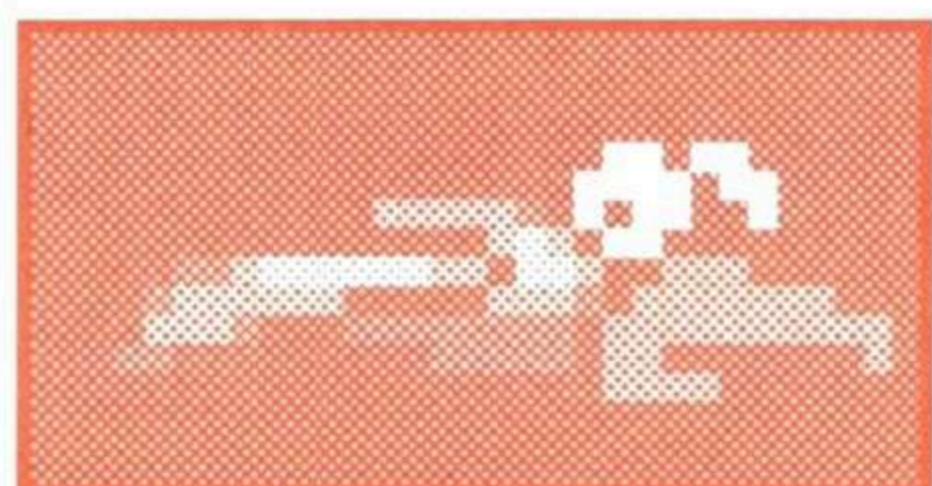
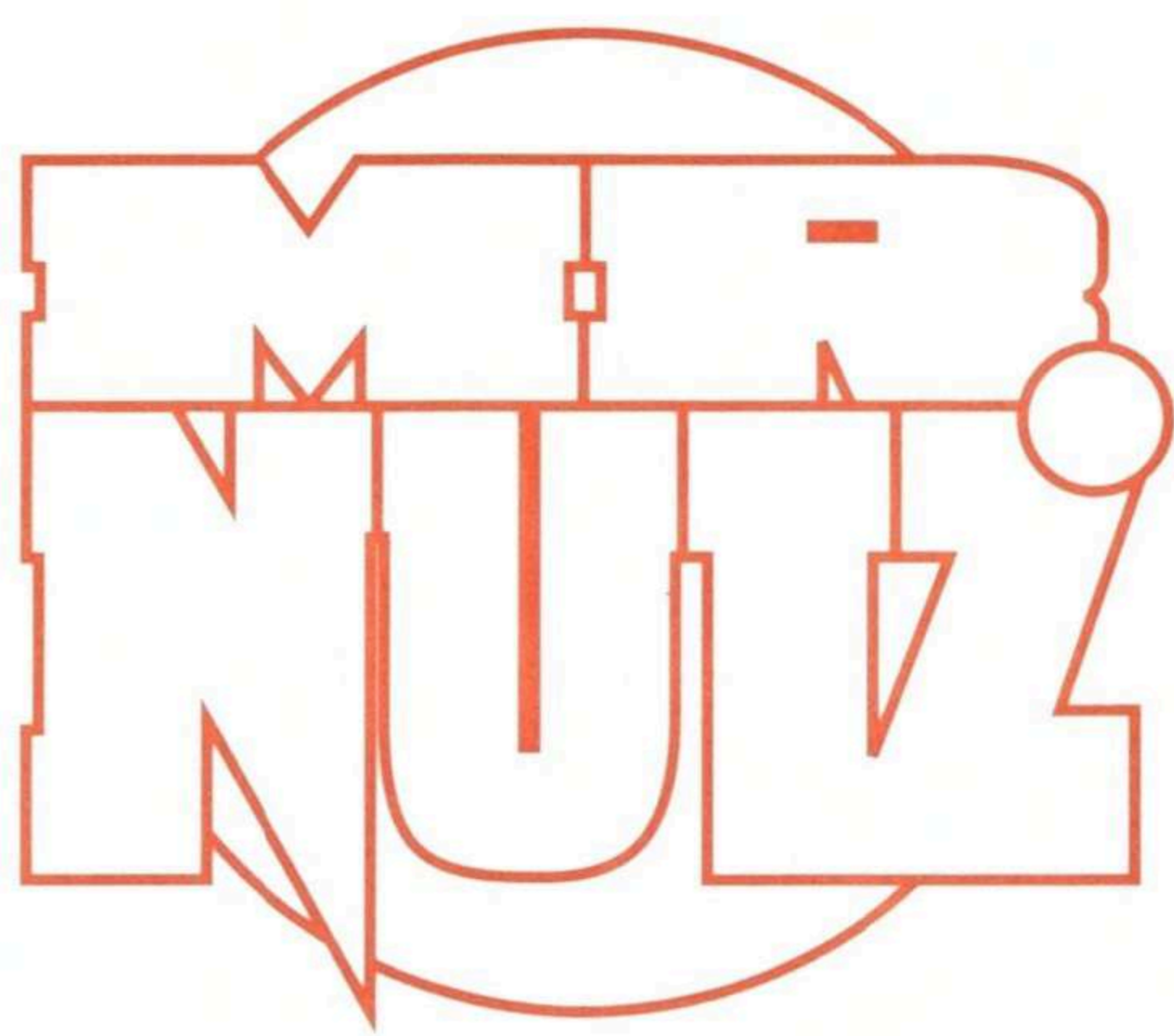
The fax is available 24 hours a day.

Telephone: 061 839 0999

Fax: 061 839 0977



CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.



“Félicitations! Vous venez d’acheter un jeu fantastique! MR. NUTZ n’est pas seulement un écureuil; il est l’un des écureuils les plus rapides qu’on ait jamais vu! Mais ne perdons pas plus de temps. Il se passe de drôles de choses et il est peut-être déjà trop tard...”

Que s’est-il passé?

“Il était une fois une planète sur laquelle ne vivaient que des poulets.

Mais attention, ces poulets étaient extrêmement intelligents et inventaient de nombreux gadgets, des voitures de course, des jeux vidéo, des vaisseaux spatiaux et... il y avait une cafetière dans chaque maison - la belle vie, quoi!

Partout l’on n’entendait qu’un caquetage de contentement. Mais un jour, ou plutôt une saison, un hiver très sévère détruisit tous les plants de café. Bien entendu, il était impossible de programmer les jeux vidéo sans café. Le caquetage tourna à la cacophonie. Sans jeux vidéo, plus question de travailler, plus personne ne voulait récolter les grains, et bientôt les entrepôts furent vides.

Dans un état d’agitation et de frustration incommensurable, torturés par la faim, les poulets se mirent à terroriser l’espace. Ils allaient de planète en planète, récupérant toute la vie végétale et animale qu’ils pouvaient trouver afin de reconstituer leurs stocks à la maison. Ils moissonnaient les planètes au moyen d’énormes machines qui avalaient toute leur atmosphère. Sans air, la surface des planètes devenait extrêmement élevée et les habitants grillaient sur place. Les poulets volaient en hauteur au-dessus de la planète et bombardaient leur récolte d’épices variées. Puis ils la congelaient du côté froid et sombre de la planète, la chargeaient sur leurs vaisseaux et la ramenaient chez eux.

Lorsque les poulets tombaient sur une planète où la vie ne s’était pas développée, ils y relâchaient des animaux, plantaient des cultures et, une fois que la vie s’était développée, y retournaient pour recommencer leur cycle gril, épices, congélation.

Les poulets envahissaient l’espace, transformant de paisibles animaux en plats cuisinés tout prêts. Un beau jour, les poulets atteignirent Peanut Planet, une petite planète de la galaxie du Néon. Il n’y trouvèrent aucun signe de vie et y plantèrent donc leurs plants et relâchèrent de nombreuses espèces animales puis repartirent, en comptant revenir un jour moissonner leur récolte.

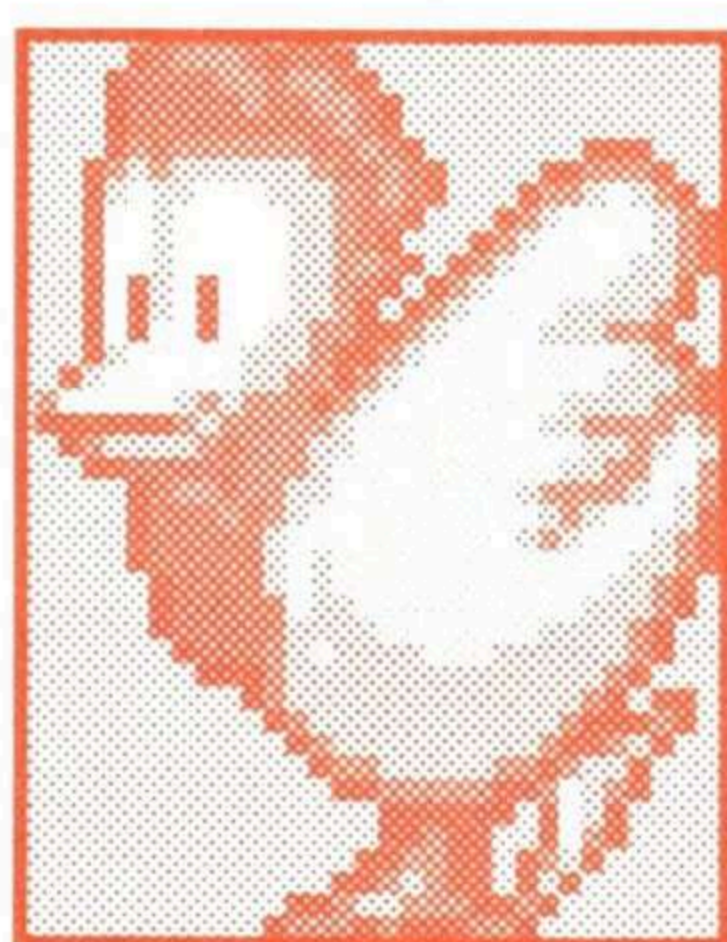
Malheureusement, grossière erreur, ils laissèrent deux membres de leur race sur la planète...”

PLUSIEURS MILLIONS D'ANNEES PLUS TARD...

"La vie s'était développée de façon splendide sur Peanut Planet. La planète était devenue une célèbre station balnéaire et les animaux de l'univers tout entier venaient admirer ses magnifiques rivages. Même le célèbre MR. NUTZ en avait fait son lieu de prédilection pour un repos bien mérité entre deux aventures.

Les poulets avaient également été très actifs, on en trouvait un derrière chaque arbre, bien que leur stupidité soit devenue légendaire d'un bout à l'autre de la galaxie. L'expression "aussi bête qu'un poulet de Peanut Planet" était même apparue dans plusieurs langues. Finalement, les poulets de l'espace revinrent vers la planète pour faire leur récolte. C'est à ce moment là que les poulets indigènes commencèrent à afficher un comportement étrange et à dire à qui voulait l'entendre qu'ils étaient les empereurs de la planète Peanut, tout en cherchant à intimider le reste des habitants.

Bon, voilà la leçon d'histoire terminée; passons aux actes. Je ne suis qu'une pauvre mouette qui ne peut pas faire grand'chose. Peut-être MR. NUTZ nous aidera-t-il. Pour le moment, il est en vacances, en train de se détendre en dégustant des chaussons au fromage caillé; après tout, il vient de sauver deux fois le monde au cours des 18 derniers mois, et il a bien mérité de se reposer un peu. Mais maintenant, il lui faut faire quelque chose contre ces poulets! Ils commencent à être pénibles! Pour qui se prennent-ils? Ils arrivent de Dieu sait où, aux fins fonds de l'espace, et se croient seuls maîtres à bord. Est-ce-que ça vous dirait, à vous, de recevoir des ordres de ces volailles décadentes? Bien sûr que non, bon! Alors, c'est pourquoi je vais d'un coup d'aile prévenir MR. NUTZ avant que tous ces chaussons au fromage ne l'aient fait tellement grossir qu'il soit incapable de se mesurer aux poulets. A plus tard..."



"Combattre des poulets? Quelle idée absurde! Les écureuils ne volent pas. Il n'y a que nous, les poulets, qui sachions voler. Nous sommes nés pour voler et dominer l'univers. Cet écureuil ne me fait pas peur. Personne ne pourra nous vaincre, ni nous, ni nos alliés, les terribles poulets de l'espace. A tout à l'heure..."

CONFIGURATION REQUISE

MR NUTZ peut tourner sur n'importe quel Commodore Amiga (A500, A600, A1000, A1200, A4000) possédant au moins 1 Mo de mémoire vive. Si vous possédez plus d'un Mo de mémoire vive, le jeu tournera plus vite, l'ordinateur ayant à effectuer moins d'accès disque.

POUR COMMENCER

Le jeu utilise trois disquettes. Avant de lancer le jeu, éteignez votre ordinateur pendant au moins 20 secondes. Si vous souhaitez sauvegarder le jeu, il vous faudra retirer la protection de la première disquette.

Allumez maintenant votre ordinateur et insérez la première disquette dans le lecteur 0 (dfo:). L'ordinateur vous demandera de changer de disquette lorsque le jeu aura besoin de données se trouvant sur une autre disquette.

Si vous possédez plusieurs lecteurs, il vous est possible de placer la disquette dans n'importe lequel d'entre eux. Votre Amiga reconnaîtra le lecteur dans lequel elle se trouve. Manipulez les disquettes avec précaution. Ne les exposez pas à des champs magnétiques (moniteurs, haut-parleurs, etc...). Ne laissez pas la poussière pénétrer dans les disquettes.

LANCEMENT DU JEU

Allumez votre ordinateur et insérez la première disquette. L'écran titre apparaît après un court instant. Vous avez alors le choix entre "START" et "OPTIONS". Si vous ne faites pas votre choix dans un certain laps de temps, une démonstration du jeu commencera automatiquement. Il vous est possible d'en sortir à n'importe quel moment en appuyant sur le bouton Feu.

START: Sélectionnez "START" pour afficher l'écran de départ. Cela vous permettra de sélectionner un jeu sauvegardé sur quatre. Si le jeu sauvegardé est vide, il vous faudra saisir votre nom. Utilisez la manette de jeu vers le haut et vers le bas pour choisir les lettres, vers la droite ou la gauche pour déplacer le curseur. Confirmez le nom que vous avez affiché en appuyant sur le bouton Feu. Le jeu commencera alors.

Il vous est également possible de sélectionner "COPY", "RENAME" (MODIFIER NOM) ou "DELETE PLAYERS" (EFFACER JOUEUR), qui vous donnent les options suivantes:

"COPY PLAYER" (COPIER JOUEUR)

- Vous permet de copier un jeu sauvegardé sur un autre. Sélectionnez en premier le jeu sauvegardé que vous souhaitez copier, puis sélectionnez le jeu sauvegardé de destination.

"RENAME PLAYER" (MODIFIER NOM JOUEUR) - Vous permet de changer le nom d'un jeu sauvegardé.

"DELETE PLAYER" (EFFACER JOUEUR)

- Vous permet d'effacer un jeu sauvegardé. Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez commencer un nouveau jeu et les quatre places de jeux sauvegardés sont occupées.

OPTION - Le menu OPTION vous permet d'effectuer les modifications suivantes:

CONTROL - Choisissez entre la manette de jeu et le pavé de contrôle. Cela vous permet de contrôler MR. NUTZ de différentes façons. Ces deux contrôles peuvent s'utiliser avec les deux réglages.

LANGUAGE - Choisissez entre un texte en anglais ou en français durant le jeu.

LIVES (VIES) - Sélectionnez le nombre de vies que vous souhaitez avoir au départ (une, deux ou trois).

Le menu OPTIONS vous donne également accès au menu SOUND (SON). Vous pouvez y écouter les différentes musiques et effets sonores disponibles.

L A C A R T E

La carte représente Peanut Planet, le lieu de villégiature de MR. NUTZ. L'arrière plan montre les continents de la planète et, en particulier, l'île de MR. NUTZ. MR. NUTZ se déplace sur les chemins que l'on trouve sur toutes les îles. Pour changer d'île, il peut utiliser les radeaux et les transbordeurs. Les poulets ont désactivé certains transbordeurs, il vous appartiendra donc de les activer en cours de jeu.

Chaque continent comporte 5 bases importantes. MR. NUTZ doit expulser les poulets de ces bases. Une base importante se reconnaît à son drapeau rouge ou à son entrée qui se fait par une grotte. Les drapeaux bleus marquent des bases moins importantes. Vous n'avez pas besoin d'en expulser les poulets. Pour pénétrer dans une base, dirigez-vous simplement vers la grotte ou appuyez sur le bouton Feu lorsque vous vous trouvez à côté du drapeau. Chaque continent comporte également une énorme Techno City. Cette Techno City est protégée par un grand portail qui ne s'ouvrira que lorsque vous aurez libéré toutes les bases importantes. La sortie de Techno City amène à un système de tunnels, qui vous conduit à la machine à aspiration. C'est là qu'il vous faudra vaincre la sentinelle vraiment coriace de fin de niveau. La destruction de cette sentinelle vous amènera directement au continent suivant et tous les poulets survivants s'y réfugieront également. Votre tâche consiste à libérer les quatre continents et à sauver la planète. Sur la carte, MR. NUTZ parlera à de nombreux habitants, et ceux-ci lui donneront certains indices utiles. Mais faites attention car nombre d'entre eux, les poulets en particulier, vous raconteront des mensonges!

C O F F R E S

Vous trouverez sur les îles des coffres qui contiennent toutes sortes de choses utiles. Les poulets y cachent souvent des trésors. Ils contiennent parfois des messages de la mouette.

R O C H E R S

De nombreux rochers bloquent les chemins. Les poulets les ont placés afin de barrer la route à MR. NUTZ. Vous pouvez les faire exploser au moyen d'une bombe en appuyant simplement sur le bouton Feu lorsque vous vous trouvez debout devant. (Evidemment, cela ne marche que s'il vous reste des bombes!)

T R A N S B O R D E U R S

Les transbordeurs permettent de parcourir rapidement de longues distances. Malheureusement, les poulets en ont désactivé une grande partie, ceux qui sont marqués d'un point rouge.

Les transbordeurs vous conduisent de la zone qu'ils contrôlent aux bases et réciproquement et demeurent inactifs tant que toutes les bases du continent n'ont pas été libérées. Il en existe deux types: les transbordeurs gris ordinaires et les transbordeurs de couleur qui peuvent vous transporter à toute vitesse d'un continent à l'autre. Les transbordeurs intercontinentaux s'ouvrent dès que vous libérez un continent. Les transbordeurs rouges sont utilisés par le service de sécurité de Peanut Planet.

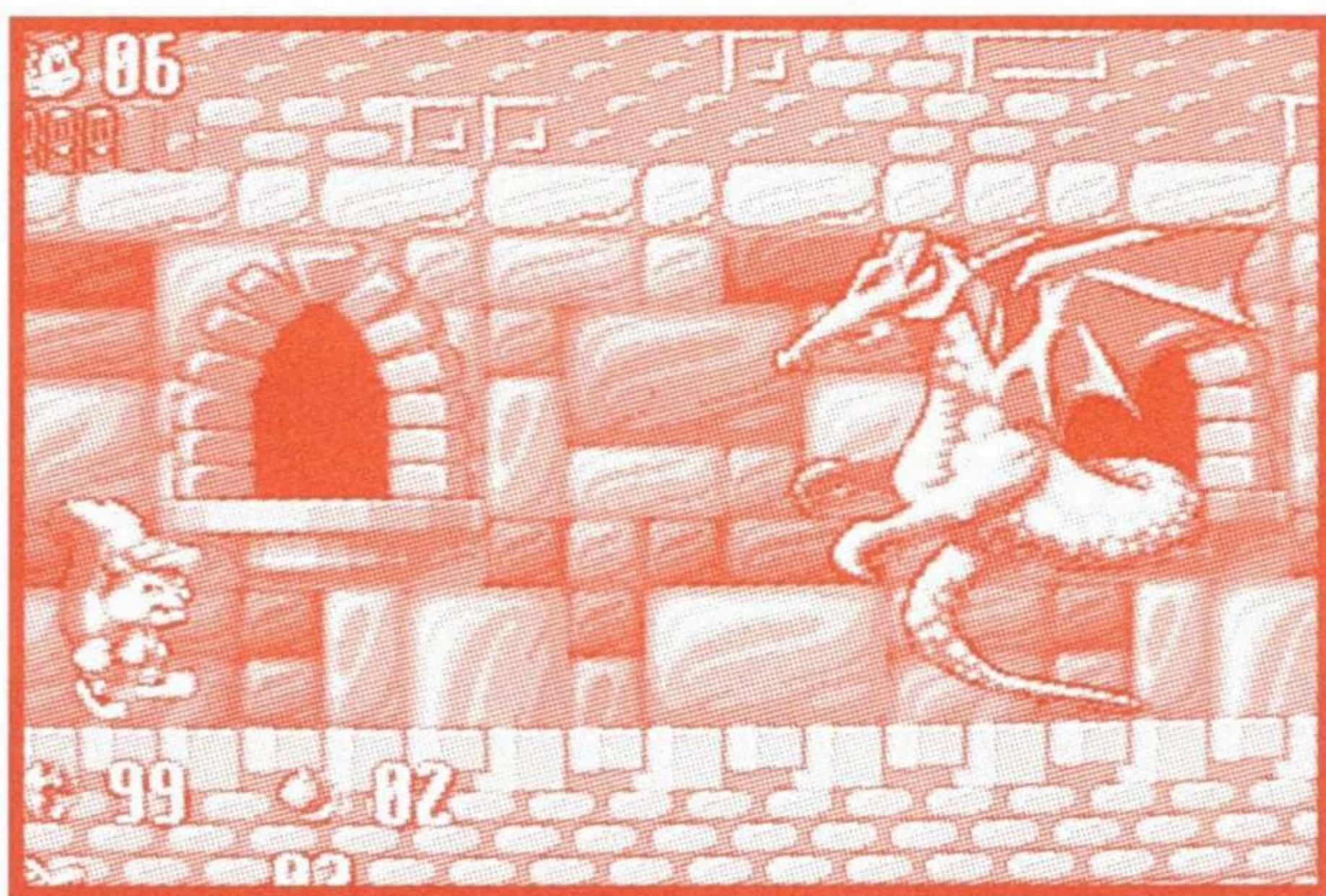
L E S R A D E A U X

De nombreuses îles sont reliées par des radeaux. Utilisez les embarcadères pour vous déplacer en radeau. Ils naviguent automatiquement d'une île à l'autre.

L E S C H A M P I G N O N S

On en trouve différents types sur les îles. Sautez-leur dessus pour gagner de la hauteur.

L'AFFICHAGE D'INFORMATION



Au cours du jeu, des informations vous sont données au coin de l'écran. Le numéro apparaissant dans le coin supérieur gauche indique le nombre de vies restantes pour MR. NUTZ.

A droite de ce nombre apparaît le nombre actuel de bonus de continuation (s'il ne vous reste aucune vie, un bonus de continuation vous permet encore une tentative). En-dessous apparaît le score de MR NUTZ. Le nombre au bas de l'écran indique le nombre de pierres précieuses et de bombes que MR.

NUTZ porte. Il existe un objet sur chaque île qui améliore les capacités de MR NUTZ. La ligne inférieure indique les différentes aptitudes de MR NUTZ:

PLUME

- Cette plume signifie que MR. NUTZ peut voler. Une plume barrée signifie que MR. NUTZ est incapable de voler car son score n'est pas assez élevé. (Il vous faut au moins cinq points).

LUNETTES DE PLONGEE

- Elles vous permettent de rester dans l'eau aussi longtemps que vous voulez. Sans elles, MR. NUTZ a tendance à virer au bleu au bout d'un certain temps. Lorsque cela se produit, il vous faut le faire sortir de l'eau pour qu'il reprenne sa respiration, sinon il perdra des points.

ECLAIR

- L'éclair signifie que MR. NUTZ peut se transformer en éclair. Le nombre qui apparaît à la place du symbole vous informe du nombre de coups qu'il vous reste. Appuyez sur la barre d'espacement pour lancer un éclair. MR. NUTZ est maintenant invulnérable et constitue une menace mortelle pour tous les poulets (il peut même détruire les portes).

POING

- Le poing permet à MR. NUTZ de vaincre les ennemis de petite et moyenne taille en sautant. Appuyez sur le bouton Feu et tirez la manette vers le bas.

Tant que la carte est active, elle vous indique également le nombre d'étoiles en votre possession.

CONTROLE DE MR. NUTZ

MR. NUTZ peut se contrôler à la manette ou au pavé de contrôle.

Déplacez la manette vers la gauche ou la droite pour faire accélérer MR. NUTZ. Sa vitesse n'augmente plus lorsque le maximum est atteint. Si vous cessez de courir, MR. NUTZ ralentira à nouveau. Pour le faire ralentir encore plus vite, poussez la manette en direction opposée à sa course.

Grimper sur une colline vous fera ralentir. La descendre vous fera accélérer à nouveau. Si la côte est très raide, il vous faudra peut-être prendre de l'élan. Pour sauter, appuyez sur le bouton Feu (B) du pavé de contrôle ou poussez la manette vers le haut.

Pour vaincre vos ennemis, sautez leur simplement dessus (Devinez pourquoi MR. NUTZ est si fort? Correct! Grâce à tous ces chaussons au fromage... peut-être vous en dira-t-il plus long la-dessus plus tard). Lorsqu'un ennemi touche MR. NUTZ, celui-ci perd un point de frappe. Ce point est alors libéré et se met à rebondir. Vous pouvez essayer de l'attraper. Si un ennemi touche MR. NUTZ lorsque celui-ci n'a plus de points de frappe, il perd une vie. Si vous perdez toutes vos vies, utilisez un bonus de continuation, sinon le jeu prendra fin. Il est toujours possible de quitter une base en appuyant sur la touche ESC, mais cela signifie que vous perdrez tout ce que vous aurez récupéré dans la base en question.

L E V O L

Au cours du jeu, MR. NUTZ découvrira des plumes magiques. Elle le transformeront en véritable écureuil volant. La première plume lui permettra de planer. Prenez de l'élan et sautez. Appuyez maintenant sur le bouton Feu et poussez la manette vers le haut. Cela permet à MR. NUTZ de planer au-dessus des canyons et autres endroits dangereux.

La deuxième plume vous permettra de contrôler la direction de votre vol. Si vous poussez la manette dans la direction du vol, MR. NUTZ volera vers le sol en prenant de la vitesse. Poussez la manette dans l'autre sens pour permettre à MR. NUTZ de reprendre de la hauteur. Si vous allez assez vite, il vous sera même possible d'atteindre des points plus élevés en volant. La troisième plume transforme MR. NUTZ en parfait écureuil volant. Il peut même effectuer des loopings et modifier la direction de son vol en appuyant sur le bouton Feu et en poussant la manette en direction opposée.

O B J E T S S P E C I A U X

MR. NUTZ trouvera de nombreux objets au cours de ses aventures. Il pourra les utiliser pour libérer Peanut Planet.



POINT DE FRAPPE (HITPOINT): On trouve de nombreux points de frappe sur Peanut Planet. Ils sont comme des anges gardiens. MR NUTZ peut les attraper et les transporter sur lui, dans ses poches. Vous démarrez le jeu avec 4 poches et il y a une poche supplémentaire par continent.



PIERRES PRECIEUSES (GEMS): Vous pouvez récupérer les pierres précieuses et les échanger contre des points de frappe, des bombes et des étoiles à la fin de chaque niveau. Un point coûte 25 pierres, une bombe en coûte 50, et une étoile 99.



1UP: Cet objet vous donne une vie supplémentaire. Ils sont bien cachés sur les niveaux.



COEUR (HEART): Un coeur vous ramène tous vos points perdus.



BOUCLIER VERT (GREEN SHIELD): Le bouclier vert vous protégera jusqu'à ce qu'un ennemi ne vous touche, Ensuite, vous vous débrouillez tout seul à nouveau.



BOUCLIER ROUGE (RED SHIELD): Le bouclier rouge protège MR NUTZ pendant un certain temps. Le bouclier clignotera quelques instants avant que la protection ne s'épuise.



BOMBES (BOMB): Il vous est possible d'utiliser des bombes pour faire exploser les rochers qui vous barrent la route lorsque la carte est active. Pour obtenir une bombe, il vous faudra avoir récupéré plus de 50 pierres précieuses à la fin du niveau. On trouve parfois des bombes dans des pièces bonus cachées.



ETOILES (STARS): De nombreux animaux veulent que MR. NUTZ leur donne des étoiles. Elles permettent de s'offrir des voyages jusqu'aux nuages et jusqu'à la Zone Interspaciale, entre autres!

LES QUATRE CONTINENTS DE PEANUT PLANET

LE MONDE NATUREL: L'aventure commence dans le Monde Naturel, qui comporte les premières bases des poulets. Elles sont bien conçues et bien défendues, les poulets ayant la ferme intention de se débarrasser de MR. NUTZ aussi tôt que possible.

Ils veulent le mettre hors d'état de nuire. Attention: les poulets peuvent infliger des dégâts considérables avec leurs oeufs et se cachent souvent derrière les buissons afin d'attaquer MR. NUTZ par surprise. Essayez de ne louper aucune des fleurs spéciales car elles renferment souvent des trésors très utiles.

LE MONDE SOUTERRAIN: Il s'agit du monde suivant que MR. NUTZ devra libérer. Il est encore plus dangereux que le premier monde car tous les poulets vaincus du Monde Naturel s'y sont réfugiés. Les poulets ont rempli nombre de leurs bases d'un acide mortel. Si vous tombez dedans, vous devez en ressortir aussi vite que possible. Les anciennes cavernes sont remplies de fantômes et, si l'on en croit les rumeurs, on y trouverait même des dragons géants cracheurs de feu. MR. NUTZ doit détruire les coffres et les lustres afin de trouver tous les trésors de valeur.

LE MONDE AQUATIQUE: La première chose à faire en arrivant dans le Monde Aquatique est de se procurer des lunettes de plongée, car toutes les bases des poulets se situent sous l'eau. MR. NUTZ se trouvera à court d'air sans elles. On trouve ici de nombreux poissons-scie, des oursins piquants, des vers de vase et, bien entendu, des poulets qui se protègent avec des casques bien solides. MR. NUTZ peut utiliser les courants pour se déplacer rapidement d'une base à l'autre. Une fois qu'il est pris par un tel courant, il lui est difficile de s'en échapper. Les poulets du monde Aquatique ont caché leurs trésors les plus précieux dans des vases et des piliers antiques.

LE MONDE INCA: Le dernier monde est également le plus dangereux. On y trouve des pièges et des lances dans tous les coins. Des rochers roulants et des flots de lave souterraine accompagnés de boules de feu explosives constituent l'ultime défi pour MR. NUTZ. Les poulets ont ici caché leurs trésors dans de vieux totem sculptés dans du bois de merisier.

CHOSSES A FAIRE, LIEUX A VISITER...

LA ZONE INTERSPATIALE (WARP ZONE): Les habitants de Peanut Planet adorent voyager dans l'espace. On trouve parfois sur la carte des fantômes qui proposent des voyages jusqu'à la Zone Interspatiale et, lorsque vous vous offrez une telle ballade, cela vous permet d'exploiter les formidables trésors que renferme l'espace. Une fois que vous vous serez assez éloigné de la planète, MR. NUTZ apparaîtra au milieu de l'écran.

Vous pourrez vous tourner en poussant la manette vers la gauche ou vers la droite.

A gauche, vous pouvez lire d'importantes informations. Tout en haut se trouve un sablier, et le nombre au-dessous indique le nombre de secondes restantes. Au-dessous, vous pouvez voir si votre vitesse actuelle est élevée ou basse ainsi que le nombre de secondes qu'il vous faudra pour revenir à la vitesse normale. L'information suivante vous indique combien de rubis (rouges) et de diamants (gris-bleus) vous avez récupéré. Une grosse pierre a la même valeur que trois petites. Il existe plusieurs objets utiles mais également dangereux que vous pouvez récupérer. Ils ont une influence sur la limite de temps ou la vitesse:



(HOURGLASS PIC) SABLIER: Augmente le temps restant de 10 secondes.



(ANTI HOURGLASS PIC) ANTI-SABLIER: Réduit le temps restant de 10 secondes.



(WINGS PIC) AILES: Augmente votre vitesse durant les 15 secondes suivantes.



(ANTI WINGS PIC) ANTI-AILES: Réduit votre vitesse durant les 15 secondes suivantes.

De temps à autres, une flèche apparaît à l'écran. Elle vous indique la direction de l'une des quatre sorties. Chacune de ces sorties amènera MR. NUTZ dans une partie différente de la surface de la planète et certaines le conduiront même à des îles inexplorées. Si le temps presse et si vous pensez avoir récupéré assez de trésors, tentez de trouver une sortie. Volez toujours en direction de la flèche. Si vous vous rapprochez de la sortie, la flèche commencera à pivoter. Appuyez sur le bouton Feu pour sortir.

Lorsque vous sortez, il vous est possible d'échanger vos trésors. Un point coûte 25 pierres, une bombe en coûte 50, un étoile 99. Si vous ne parvenez pas à atteindre une sortie dans le temps imparti, vous serez rejeté là d'où vous venez.

LES NUAGES

Les nuages sont encore plus populaires que la Zone Interspatiale. De nombreux fantômes apparaissant sur la carte peuvent vous vendre un ticket. Le plus important est de suivre les panneaux -les flèches indiquent la sortie. On trouve des poulets qui volent là-haut, certains d'entre eux portant un drapeau. Ils éclatent dès que vous sautez entre deux d'entre eux. Si vous avez éliminé tous les poulets au moment où vous atteignez la sortie, vous gagnerez un bonus de continuation.

LE TUNNEL

Le tunnel relie la machine à aspiration au vaisseau spatial de la sentinelle. MR. NUTZ apparaît au milieu de l'écran, tandis que l'on aperçoit le tunnel au-dessus et au-dessous de lui. Poussez la manette vers le haut et le bas pour contrôler le vol de MR. NUTZ, appuyez sur le bouton Feu pour accélérer. En approchant de la sortie du tunnel, vous apercevrez plusieurs objets bonus et des flèches qui vous indiquent la direction de la sortie.

TRUCS ET ASTUCES

- * Il existe des pièces et des passages secrets à tous les niveaux. Vous y trouverez des pierres précieuses, des boucliers, des vies supplémentaires, des points, des coeurs et des bombes.
- * Si vous apercevez quelque chose d'intéressant et ne savez pas comment l'atteindre, essayez de trouver des murs perméables ou des plates-formes pouvant vous y amener.
- * Il est possible d'utiliser la vitesse et l'inertie de la plate-forme sur laquelle vous vous trouvez. Faites attention: si la plate-forme s'arrête, il sera trop tard.
- * Vous pouvez utiliser les collines de la même manière: Si vous sautez après avoir couru jusqu'en haut, vous sauterez plus haut.
- * Voler est plus efficace que sauter, bien entendu. Si vous savez voler correctement, vous profiterez mieux du jeu. Certaines pièces bonus ne peuvent s'atteindre qu'en volant. (Visitez les niveaux du Monde Naturel pour vous entraîner).
- * Une fois que vous aurez appris à voler, vous devriez essayer de vaincre vos ennemis depuis les airs. Au cours d'un combat, vous pouvez les éliminer d'un seul coup de poing.
- * Vous pouvez sauter sur tous vos ennemis, cela vous permettra de sauter encore plus haut en appuyant sur le bouton Feu. Vous pourrez ainsi souvent atteindre des plates-formes situées très haut.
- * Certains ennemis sont tellement maladroits qu'ils se blessent en essayant de vous attaquer. Si vous êtes assez adroit, vous pourrez amener les guêpes à se cogner contre les murs, par exemple.

MR. NUTZ™ HOPPIN' MAD

Ce programme est la propriété d'Ocean Software Limited. La reproduction, le stockage, la location ou la diffusion sous quelque forme que ce soit de ce programme sans permission écrite d'Ocean Software Limited sont rigoureusement interdits.

CE LOGICIEL A ETE DEVELOPPE ET FABRIQUE AVEC SOIN SELON DES NORMES DE FABRICATION DE LA PLUS HAUTE QUALITE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES INSTRUCTIONS POUR LE CHARGEMENT ET LES SUIVRE SOIGNEUSEMENT.

Ce jeu a subi un test et un contrôle anti-virus. N'utilisez aucune forme de programme utilitaire avec les disquettes des logiciels Ocean, ceci pouvant entraîner l'endommagement des données et rendre la disquette inutilisable.

Jeu conçu et programmé par The Neon Team

MR. NUTZ™ & © 1994 Ocean Software Limited. Tous droits réservés pour le monde entier.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

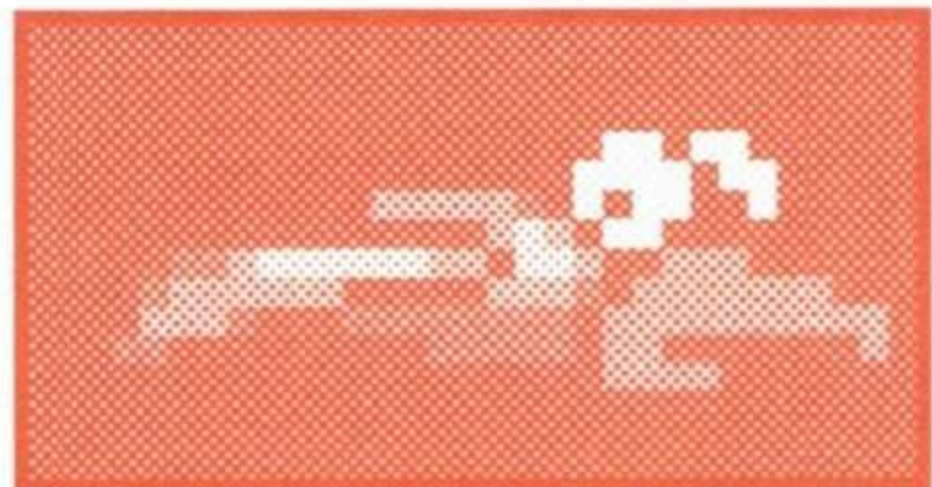
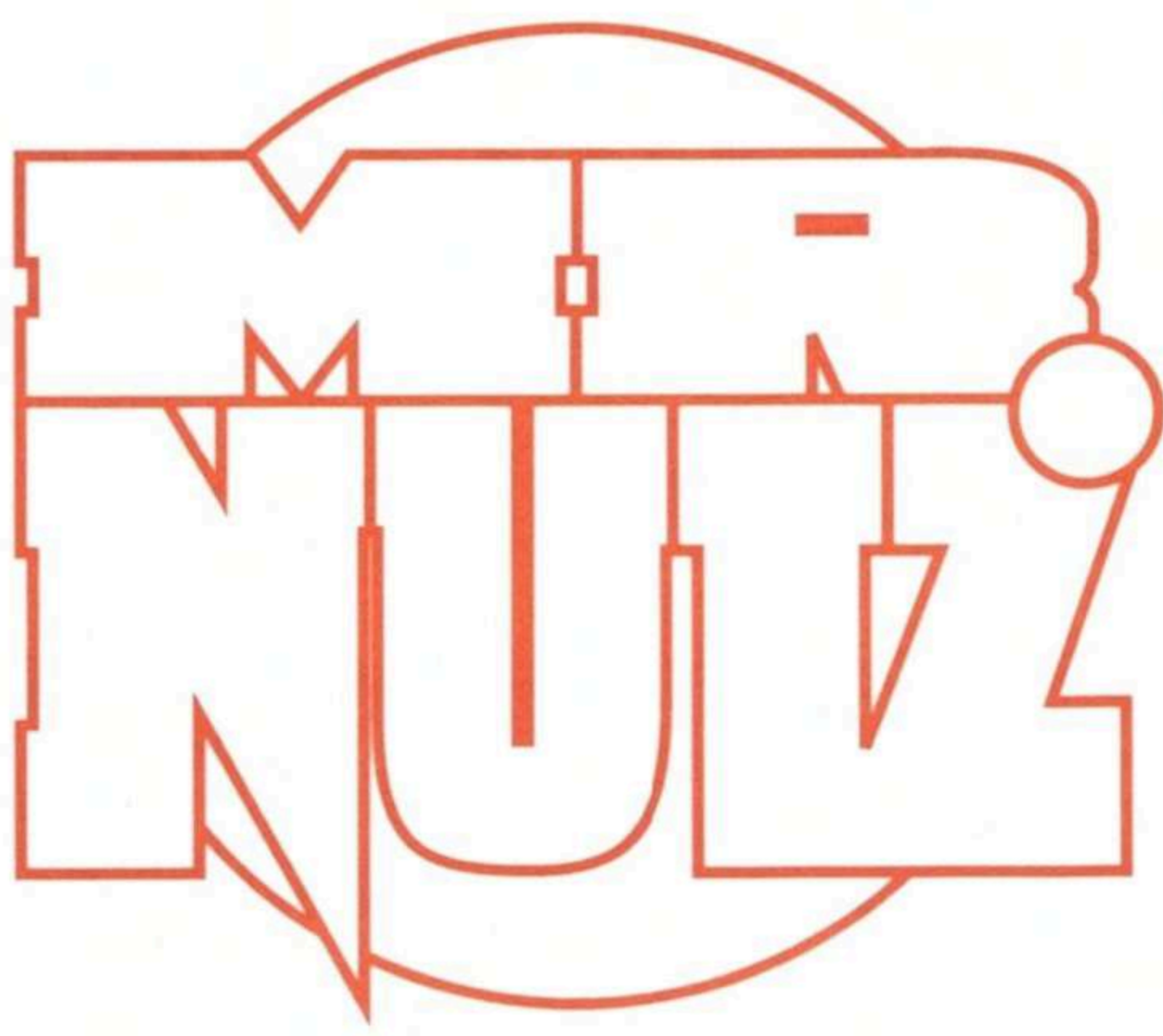
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées 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 IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- * Ne vous tenez pas trop près de l'écran.
Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- * Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- * Evitez 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 10 à 15 minutes toutes les heures.



“Herzlichen Glückwunsch! Du hast ein tolles Spiel gekauft. MR. NUTZ ist nicht irgendein Eichhörnchen, er ist das schnellste Eichhörnchen aller Zeiten! Aber die Zeit wird knapp. Es geschehen seltsame Dinge, und vielleicht ist es schon zu spät ...”

Was ist passiert?

“Es war einmal ein Planet, auf dem gab es nur Hühner.

Die Hühner waren kluge Tiere, sie erfanden viele Geräte, Rennwagen, Videospiele, Raumschiffe, und in jedem Haus gab es eine Kaffeemaschine - das Leben war einfach!

Die Hühner gackerten ein zufriedenes Gackern. Aber dann gab es einen strengen Winter, und die ganzen Kaffeepflanzen wurden zerstört. Natürlich ist es unmöglich, ohne Kaffee Videospiele zu programmieren. Die Hühner gackerten streitsüchtig. Ohne ihre Videospiele wollten sie nicht mehr arbeiten, niemand wollte die Ernte einbringen, und bald waren die Lager leer.

Ruhelos, frustriert und von Hunger getrieben begannen die Hühner, das Weltall zu terrorisieren. Sie zogen von Planet zu Planet und sammelten alles tierische und pflanzliche Leben, das sie finden konnten, um damit ihre Lager zu Hause aufzufüllen.

Sie ernteten auf den Planeten mit Hilfe von riesigen Maschinen, die die Atmosphäre aufsaugten. Ohne die Luft wurde die Oberfläche des Planeten sehr heiß, und die Bewohner wurden gegrillt.

Die Hühner flogen dann über den Planeten und bombardierten ihre Ernte mit verschiedenen Gewürzen. Dann froren sie ihre Ernte schnell auf der dunklen, kalten Seite des Planeten ein, luden sie auf und transportierten sie nach Hause.

Immer wenn die Hühner auf einen Planeten ohne Leben stießen, ließen sie Tiere frei und pflanzten Getreide und kamen später, wenn sich Leben entwickelt hatte, wieder zum Grillen, Würzen und Einfrieren.

Die Hühner reisten durch das ganze Weltall und verwandelten friedliche Tiere in Abendessen.

Eines Tages kamen die Hühner auf den Planeten Peanut, einen kleinen Planeten im Gestirn des Neon. Es gab kein Zeichen von Leben auf ihm, und die Hühner säten daher Pflanzen, ließen zahlreiche Tiere frei und zogen weiter, um später zurückzukehren und die Ernte einzufahren.

Dummerweise ließen sie zwei Mitglieder ihrer eignen Rasse auf dem Planeten zurück...”

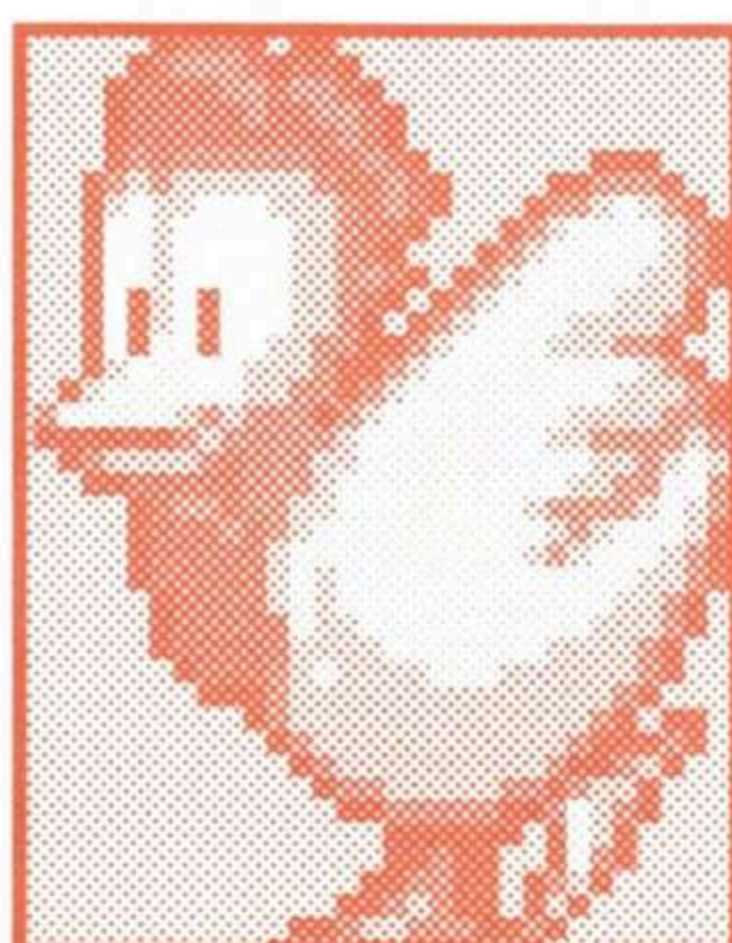
EINIGE MILLIONEN JAHRE SPÄTER...

Das Leben hat sich auf dem Planeten Peanut ausgezeichnet entwickelt. Der Planet wurde zu einem berühmten Urlaubsgebiet, und Tiere aus dem ganzen Weltall kamen, um die herrlichen Strände zu besuchen. Selbst das berühmte Eichhörnchen MR. NUTZ hatte den Planeten als seinen Lieblingsort auserkoren, an dem er zwischen einzelnen Abenteuern seinen Urlaub verbrachte.

Die Hühner waren auch sehr umtriebig gewesen, man konnte sie jetzt hinter jedem Baum finden, wenngleich ihre Dummheit in der ganzen Galaxis bekannt war. In einigen Sprachen gab es sogar ein Sprichwort 'so dumm wie ein Huhn vom Planeten Peanut'.

Schließlich kehrten die Hühner aus dem Weltall zurück, um auf dem Planeten zu ernten. Zu dieser Zeit begannen die Hühner auf dem Planeten, sich eigenartig zu verhalten, und sagten jedem, daß sie die Herrscher über den Planeten Peanut seien und die übrigen Bewohner sich in acht nehmen sollten.

Damit wäre die Geschichtsstunde abgehandelt, und es wird Zeit für etwas Action. Ich bin nur eine Möwe, und ich kann nicht viel tun. Vielleicht kann MR. NUTZ uns helfen. Im Moment befindet er sich auf Urlaub, ißt Weißkäseschnittchen und läßt es sich insgesamt ganz gutgehen, schließlich hat er in den vergangenen 18 Monaten zweimal die Welt gerettet und sich damit einen Urlaub verdient. Aber jetzt wird es Zeit, daß er etwas gegen diese Hühner unternimmt. Sie fangen an, lästig zu werden. Für wen halten die sich eigentlich? Sie kommen von Gott weiß woher aus den Tiefen des Alls und glauben, daß sie zu bestimmen haben. Würdest DU Dich von irgendeinem dekadenten Geflügel regieren lassen wollen? Natürlich nicht. Deshalb fliege ich zu MR. NUTZ, bevor er von den Weißkäseschnitten so dick wird, daß er nicht mehr gegen die Hühner kämpfen kann. Bis später ..."



"Gegen Hühner kämpfen? Lächerlich! Ein Eichhörnchen kann nicht fliegen. Nur wir Hühner können fliegen. Ich habe keine Angst vor einem Eichhörnchen! Niemand wird uns oder unsere Verbündeten, die mächtigen Hühner aus dem Weltall, besiegen können. Bis später ..."

ERFORDERLICHE HARDWARE

Mit jedem Commodore Amiga (A500, A600, A1000, A1200, A2000, A4000) mit mindestens 1 MB RAM kann MR. NUTZ gespielt werden. Wenn Du mehr als 1 MB RAM zur Verfügung hast, läuft das Spiel schneller, da es nicht so oft zugreifen muß.

STARTVORBEREITUNGEN

Für das Spiel werden drei Disketten benötigt. Bevor Du das Spiel startest, muß der Computer mindestens 20 Sekunden ausgeschaltet gewesen sein. Wenn Du das Spiel speichern willst, mußt Du von der ersten Diskette den Schreibschutz entfernen. Schalte nun den Computer ein, und lege die erste Diskette in Laufwerk 0 (df0:).

Jedesmal wenn das Spiel Daten von einer anderen Diskette benötigt, wirst Du aufgefordert, eine andere

Diskette einzulegen. Wenn Du verschiedene Laufwerke hast, kannst Du die Diskette in ein beliebiges Laufwerk einlegen. Dein Amiga ist in der Lage, zu erkennen, in welchem Laufwerk sich die Diskette befindet. Gehe sorgfältig mit den Disketten um. Setze sie keinen magnetischen Feldern aus, (Bildschirme, Lautsprecher usw...). Achte darauf, daß kein Schmutz in die Disketten gelangt.

STARTEN DES SPIELS

Schalte Deinen Computer ein, und lege die erste Diskette ein. Nach kurzer Zeit erscheint der Titelschirm. Hier hast Du die Wahl zwischen START und OPTIONS. Wenn Du nicht innerhalb einer bestimmten Zeit Deine Wahl triffst, beginnt automatisch eine Demonstration des Spiels. Du kannst diese jederzeit durch Drücken des Feuerknopfes abbrechen.

START: Wenn Du START wählst erscheint der Start-Bildschirm. Hier kannst Du nun zwischen vier gespeicherten Spielen wählen. Wenn das gespeicherte Spiel leer ist, mußt Du Deinen Namen eingeben. Benutze den Joystick nach "oben" oder "unten", um einen Buchstaben auszuwählen, und bewege ihn nach "rechts" oder "links", um den Cursor zu bewegen. Bestätige den Namen, den Du eingegeben hast, mit der Feuertaste. Nun beginnt das Spiel. Du kannst zwischen COPY, RENAME oder DELETE PLAYER wählen. Damit bewirkst Du folgendes:

- COPY PLAYER** - Damit kannst Du ein gespeichertes Spiel zu einem anderen Spiel speichern. Zuerst mußt Du das gespeicherte Spiel auswählen, das Du kopieren möchtest, danach das gespeicherte Spiel, zu dem es kopiert werden soll.
- RENAME PLAYER** - Damit kannst Du den Namen eines gespeicherten Spiels ändern.
- DELETE PLAYER** - Damit kannst Du ein gespeichertes Spiel löschen. Benutze diese Funktion, wenn Du ein neues Spiel starten möchtest, und alle vier Plätze durch gespeicherte Spiele besetzt sind.
- OPTIONS** - Das OPTIONS-Menü bietet Dir die folgenden Einstellungen:
 - CONTROL** - Wähle zwischen Joystick und Joypad. Dies sind unterschiedliche Möglichkeiten, um MR. NUTZ zu steuern, und Du kannst beide Möglichkeiten mit beiden Einstellungen nutzen.
 - LANGUAGE** - Du kannst wählen, ob der Text während des Spiels in englischer oder deutscher Sprache erscheinen soll.
 - LIVES** - Wähle die Anzahl der Leben, mit der Du starten möchtest (ein, zwei oder drei Leben).

Über das OPTIONS-Menü kannst Du auch das SOUND-Menü erreichen. Hier kannst Du die verschiedenen Musik- und Toneffekte hören, die zur Verfügung stehen.

DIE KARTEN

Die Karte zeigt den Planeten Peanut, den Urlaubsort von MR. NUTZ. Der Hintergrund zeigt die Kontinente des Planeten und die Insel von MR. NUTZ.

MR. NUTZ bewegt sich auf den Pfaden, die überall auf den Inseln zu finden sind. Um auf eine andere Insel zu kommen, kann er Flöße oder Transporter benutzen. Einige der Transporter wurden von den Hühnern außer Betrieb gesetzt, Du mußt sie also im Laufe des Spiels einsatzfähig machen. Auf jedem Kontinent gibt es fünf wichtige Basen. MR. NUTZ muß die Hühner von diesen Basen vertreiben. Eine wichtige Basis kann man an einem roten Wimpel oder einem Höhleneingang erkennen. Blaue Wimpel kennzeichnen weniger wichtige

Basen. Hier mußt Du die Hühner nicht vertreiben. Um eine Basis zu betreten, mußt Du nur einen Höhleneingang betreten oder den Feuerknopf drücken, wenn Du neben dem Wimpel stehst.

Daneben gibt es eine riesige Techno City auf jedem Kontinent. Diese Techno City wird durch ein großes Tor bewacht, das sich erst öffnet, wenn Du alle wichtigen Basen befreit hast. Der Ausgang der Techno City führt Dich zu einem Tunnelsystem, das Dich zu der Vakuummaschine bringt. Dort mußt Du am Ende des Levels einen wirklich harten Wächter besiegen. Wenn Du diesen Wächter geschlagen hast, kommst Du automatisch auf den nächsten Kontinent, und die überlebenden Hühner werden ebenfalls von dem, auf dem Du Dich gerade befindest, dorthin fliehen. Deine Aufgabe besteht darin, alle vier Kontinente zu befreien und den Planeten zu retten.

Auf der Karte wird MR. NUTZ mit vielen Bewohnern sprechen, von denen einige ihm wertvolle Tips geben. Aber Du solltest vorsichtig sein, da viele von ihnen, besonders Hühner, Lügen erzählen!

T R U H E N

Truhen mit nützlichem Inhalt kann man überall auf den Inseln finden. Häufig verstecken die Hühner Schätze darin. Manchmal enthalten sie Nachrichten von der Möwe.

F E L S E N

Zahlreiche Felsen versperren die Pfade. Die Hühner haben sie dort plaziert, um MR. NUTZ aufzuhalten. Du kannst sie mit einer Bombe in die Luft jagen, indem Du einfach den Feuerknopf drückst, wenn Du vor einem Felsen stehst (Es funktioniert natürlich nicht, wenn Du keine Bomben mehr hast!)

T R A N S P O R T E R

Mit den Transportern kann man in kurzer Zeit große Entfernungen zurücklegen. Leider haben die Hühner viele von ihnen außer Betrieb gesetzt, und diese sind mit einem roten Punkt gekennzeichnet. Die Transporter führen von dem Transporter-Kontrollbereich zu den verschiedenen Basen und wieder zurück, und sie bleiben solange außer Betrieb, bis Du alle Basen auf dem Kontinent befreit hast. Es gibt normale graue Transporter und farbige Transporter, die Dich von einem Kontinent zum nächsten beamen können. Die interkontinentalen Transporter öffnen sich, sobald Du einen Kontinent befreit hast. Die roten Transporter werden vom Sicherheitsdienst des Planeten Peanut benutzt.

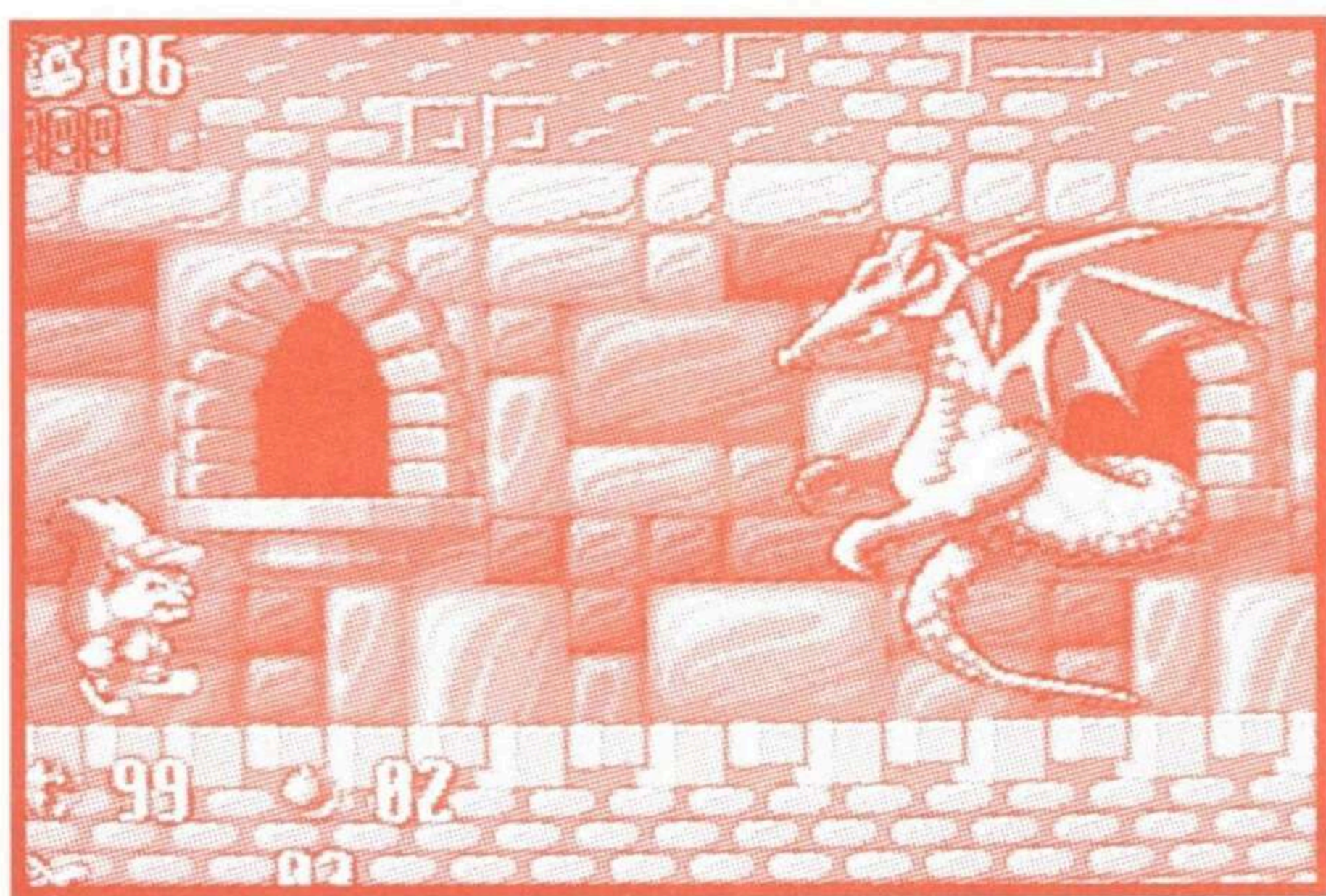
F L Ö S S E

Zahlreiche Inseln sind durch Flöße miteinander verbunden. Benutze eine der Landezonen, um ein Floß zu besteigen. Die Flöße fahren automatisch von einer Insel zur nächsten.

P I L Z E

Es gibt verschiedene rote Pilze auf der Insel. Du mußt nur darauf springen, um an Höhe zu gewinnen.

DIE STATUSANZEIGE



Während des Spiels wird eine Statusanzeige in einer Ecke des Bildschirms angezeigt. Die Zahl oben links nennt Dir die Zahl der Leben, die MR. NUTZ noch besitzt. Rechts daneben kannst Du die aktuelle Anzeige über die Fortsetzung sehen. (Wenn Du alle Leben verloren hast, kannst Du eine Fortsetzung benutzen, um weiterspielen zu können). Darunter siehst Du die Trefferpunkte von MR. NUTZ. Die Zahl am unteren Ende des Bildschirms nennt Dir die Zahl der Edelsteine und Bomben, die MR. NUTZ derzeit mit sich führt. Auf jeder Insel befindet sich ein Gegenstand, der die Fähigkeiten von MR. NUTZ steigert. Die untere Linie zeigt Dir, welche der verschiedenen Fähigkeiten MR. NUTZ besitzt:

MR. NUTZ derzeit mit sich führt. Auf jeder Insel befindet sich ein Gegenstand, der die Fähigkeiten von MR. NUTZ steigert. Die untere Linie zeigt Dir, welche der verschiedenen Fähigkeiten MR. NUTZ besitzt:

FEATHER

- Die Feder bedeutet, daß MR. NUTZ fliegen kann. Eine durchgestrichene Feder bedeutet, daß MR. NUTZ nicht fliegen kann, weil er nicht genügend Trefferpunkte besitzt. (Du mußt mindestens fünf Trefferpunkte haben).

DIVING GOGGLES

- Mit der Taucherbrille kannst Du solange unter Wasser bleiben, wie Du möchtest. Ohne sie färbt sich MR. NUTZ nach einiger Zeit blau. Wenn dies eintritt, dann mußt Du ihn aus dem Wasser holen, damit er Luft schnappen kann, oder er wird Trefferpunkte verlieren.

FLASH

- Der Blitz bedeutet, daß MR. NUTZ sich in einen Blitzstrahl verwandeln kann. Die Zahl, die statt des Symbols erscheint, sagt Dir, wieviele Zaubersprüche Dir verbleiben. Drücke die Leertaste, um einen Blitz-Zauberspruch zu sprechen. Nun ist MR. NUTZ unverwundbar und eine tödliche Bedrohung für jedes Huhn (er kann sogar Türen zerstören).

FIST

- Die Faust gibt MR. NUTZ die Fähigkeit, kleine und mittelgroße Feinde in einem Sprung zu schlagen. Halte den Feuerknopf gedrückt und bewege den Joystick nach "unten". Während die Karte aktiviert ist, kannst Du auch die Zahl der Sterne sehen, die Dir gehören.

STEUERUNG VON MR. NUTZ

MR. NUTZ kann entweder mit Joystick oder Joypad gesteuert werden.

Die Bewegung des Joysticks/pads nach links oder rechts beschleunigt MR. NUTZ. Wenn die Höchstgeschwindigkeit erreicht ist, wird er nicht mehr schneller. Wenn Du stoppst, wird MR. NUTZ wieder langsamer. Wenn Du den Joystick/pad in die entgegengesetzte Richtung zu der Richtung bewegst, in die er geht, so nimmt seine Geschwindigkeit noch schneller ab.

Wenn Du einen Hügel hinaufrennst, wirst Du langsamer. Hinunterlaufen erhöht die Geschwindigkeit wieder. Wenn der Hügel sehr steil ist, ist es manchmal sinnvoll Anlauf zu nehmen. Wenn Du springen willst, mußt Du nur den Feuerknopf (B) auf dem Joypad drücken oder den Joystick nach "oben" bewegen.

Um Deine Feinde zu besiegen, mußt Du einfach auf sie springen. (Rate mal, warum MR. NUTZ so stark ist? Richtig? Wegen der vielen Weißkäseschnittchen ... vielleicht erzählt er Dir später einmal davon). Wenn ein Gegner MR. NUTZ trifft, verliert er einen Trefferpunkt. Der Trefferpunkt ist dann frei und hüpfet umher.

Du kannst versuchen, ihn wieder einzufangen. Wenn ein Gegner MR. NUTZ trifft und dieser keine Trefferpunkte mehr besitzt, verliert er sein Leben. Wenn Du alle Leben verloren hast, kannst Du eine "Fortsetzung" benutzen; anderenfalls ist das Spiel zu Ende.

Es ist immer möglich, durch Drücken der Esc-Taste eine Basis zu verlassen, aber dann verlierst Du alles, was Du auf dieser Basis gesammelt hast.

F L I E G E N

Während des Spiels findet MR. NUTZ magische Federn. Diese Federn lassen ihn zu einem richtigen fliegenden Eichhörnchen werden. Die erste Feder ermöglicht es ihm zu segeln. Nimm' Anlauf und spring. Drücke nun den Feuerknopf, und bewege den Joystick nach "oben" Dadurch kann MR. NUTZ über Schluchten und gefährliche Stellen segeln.

Mit der zweiten Feder kannst Du die Richtung Deines Fluges bestimmen. Wenn Du den Joystick in dieselbe Richtung bewegst, in die Du fliegst, so fliegt MR. NUTZ in Richtung Boden und gewinnt an Geschwindigkeit. Wenn Du den Joystick in die entgegengesetzte Richtung bewegst, fliegt MR. NUTZ nach oben. Wenn Du schnell genug bist, erreichst Du durch das Fliegen sogar höhere Stellen. Die dritte Feder verwandelt MR. NUTZ in ein perfekt fliegendes Eichhörnchen. Er kann nun vollständige Loopings fliegen und seine Flugrichtung ändern, indem der Feuerknopf gedrückt und der Joystick in die entgegengesetzte Richtung bewegt wird.

S O N D E R G E G E N S T Ä N D E

Während seiner Abenteuer findet MR. NUTZ zahlreiche Gegenstände.

Diese kann er benutzen, um den Planeten Peanut zu befreien.



HITPOINTS: Es leben viele Trefferpunkte auf dem Planeten Peanut. Sie ähneln Schutzengeln. MR. NUTZ kann sie fangen und sie mit sich in den Taschen tragen. Du beginnst mit vier Taschen, und auf jedem Kontinent gibt es eine zusätzliche Tasche.



GEMS: Du kannst Edelsteine tauschen und diese am Ende jedes Levels gegen Trefferpunkte, Bomben und Sterne tauschen. Ein Trefferpunkt kostet 25 Edelsteine, eine Bombe 50 Edelsteine, und ein Stern kostet 99 Edelsteine.



1UP: Dies ist ein Extraleben. Sie sind auf den einzelnen Levels versteckt.



HEART: Ein Herz bringt Dir alle Trefferpunkte zurück.



GREEN SHIELD: Ein grünes Schild schützt Dich solange, bis Du von einem Gegner getroffen wirst. Danach bist Du wieder auf Dich gestellt.



RED SHIELD: Das rote Schild schützt MR. NUTZ eine gewisse Zeit. Kurz bevor das Schild seine Schutzwirkung verliert, beginnt es zu blinken.



BOMB: Du kannst Bomben dazu verwenden, um Felsen, die Deinen Weg versperren, zu sprengen, solange die Karte aktiviert ist. Du bekommst eine Bombe, wenn Du am Ende eines Levels mehr als 50 Edelsteine gesammelt hast. Manchmal kann man Bomben auch in versteckten Bonus-Kammern finden.



STARS: Zahlreiche Tiere möchten MR. NUTZ Sterne schenken. Mit den Sternen kannst Du unter anderem Reisen zu den Wolken und in die Zeitzone kaufen.

DIE VIER KONTINENTE DES PLANETEN PEANUT

NATURE WORLD: Das Abenteuer beginnt in der Naturwelt mit den ersten Basen der Hühner. Sie sind gut geplant und stark befestigt, da die Hühner MR. NUTZ so schnell wie möglich besiegen wollen. Sie wollen ihn unter Kontrolle halten.

Sei vorsichtig: die Hühner können mit ihren Eiern großen Schaden anrichten, und häufig verstecken sie sich hinter Büschen und versuchen, MR. NUTZ mit einem Überraschungsangriff zu überfallen. Versuche, alle besonderen Blumen zu sammeln, da sie im Inneren wertvolle Schätze bergen.

UNDERGROUND WORLD: Dies ist die nächste Welt, die MR. NUTZ befreien muß. Sie ist noch gefährlicher als die erste, da alle besiegten Hühner aus der Naturwelt sich hier befinden. Die Hühner haben viele der Basen mit extrem tödlicher Säure gefüllt. Wenn Du in eine hineinfällst mußt Du so schnell wie möglich wieder herausspringen. Die alten Höhlen sind voller Geister, und einigen Gerüchten zufolge befinden sich sogar riesige feuerspeiende Drachen dort unten. MR. NUTZ muß die Truhen und Kronleuchter zerstören, um alle wertvollen Schätze zu finden.

WATER WORLD: Das wichtigste bei der Ankunft in der Wasserwelt ist eine Taucherbrille, denn alle Basen der Hühner befinden sich unter Wasser. Ohne die Brille geht MR. NUTZ schnell die Luft aus. DORT UNTEN GIBT ES VIELE Sägefische, stachelige Seeigel, glitschige Würmer und natürlich Hühner, die sich mit schweren Helmen schützen. MR. NUTZ kann die Strömungen dazu nutzen, um sich schnell durch die Basen zu bewegen. Wenn er sich einmal in einer solchen Strömung befindet, ist es sehr schwierig, aus dieser wieder herauszukommen. Die Hühner der Wasserwelt haben ihre wertvollsten Schätze in antiken Vasen und Pfeilern versteckt.

INCAWORLD: Die letzte Welt und die gefährlichste. Hier gibt es hinter jeder Ecke Fallen und Speere. Fallende Felsbrocken und unterirdische Lavaströme mit explodierenden Feuerbällen sind der größte Test der Fähigkeiten von MR. NUTZ. Die Hühner haben ihre Schätze in alten Totempfählen, die aus Kirschholz geschnitzt sind, versteckt.

WAS MAN TUN KANN, WOHN MAN GEHEN KANN...

ZEITZONE: Die Leute auf dem Planeten Peanut reisen gerne ins All. Manchmal findet man Geister auf der Karte, die einem Reisen in die Zeitzone anbieten, und wenn Du eine solche Reise kauft, erhältst Du die Gelegenheit, die ungeheuren Schätze des Alls zu erforschen. Wenn Du weit genug vom Planeten entfernt bist, kannst Du MR. NUTZ auf der Mitte des Bildschirms sehen. Du kannst Dich drehen, indem Du den Joystick nach links oder rechts führst. Auf der linken Seite findest Du wichtige Informationen. Rechts oben befindet sich ein Stundenglas, und die Zahl darunter zeigt Dir die Sekunden an, die Dir verbleiben. Darunter kannst Du erkennen, ob Deine derzeitige Geschwindigkeit hoch oder niedrig ist, und Du wirst informiert, wieviele Sekunden es dauert, bis Du wieder Deine normale Geschwindigkeit erreichst. Die nächste Anzeige zeigt Dir wieviele Rubine (rot) und Diamanten (grau-blau) Du gesammelt hast. Ein großer Edelstein ist soviel wert wie drei kleine. Du kannst verschiedene nützlich, aber auch gefährliche Gegenstände sammeln. Sie beeinflussen Dein Zeitlimit oder die Geschwindigkeit:



HOUR-GLASS: Erhöht die verbleibende Zeit um 10 Sekunden.



ANTI HOUR-GLASS: Verkürzt die verbleibende Zeit um 10 Sekunden.



WINGS: Erhöht Deine Geschwindigkeit während der nächsten 15 Sekunden.



ANTI WINGS: Verringert Deine Geschwindigkeit während der nächsten 15 Sekunden.

Von Zeit zu Zeit erscheint ein Pfeil auf dem Bildschirm. Dieser Pfeil zeigt Dir den Weg zu einem der vier Ausgänge. Jeder von diesen Ausgängen bringt MR. NUTZ zu einem anderen Platz auf dem Planeten, und einige bringen ihn sogar zu unerforschten Inseln. Wenn die Zeit knapp wird und Du glaubst, daß Du genügend Schätze gesammelt hast, dann solltest Du versuchen einen Ausgang zu finden. Fliege immer in dieselbe Richtung, die der Pfeil anzeigt. Wenn Du Dich einem Ausgang näherst, beginnt der Pfeil sich zu drehen. Drücke den Feuerknopf, um diesen Ausgang zu benutzen.

Beim Verlassen kannst Du Deine Schätze tauschen. Ein Trefferpunkt kostet 25 Edelsteine, eine Bombe 50 Edelsteine, und ein Stern kostet 99 Edelsteine. Wenn Du den Ausgang nicht rechtzeitig erreichst, landest Du wieder dort, woher Du gekommen bist.

D I E W O L K E N

Die Wolken sind noch beliebter als die Zeitzone. Du kannst ein Ticket von einem der zahlreichen Geister auf der Karte kaufen. Das wichtigste ist es, den Schildern zu folgen - der Pfeil zeigt Dir den Weg zum Ausgang. Dort oben fliegen Hühner umher, einige von ihnen tragen Wimpel. Sie zerplatzen, wenn Du zwischen zwei von ihnen springst. Wenn es bei Erreichen des Ausgangs keine Hühner mehr gibt, erhältst Du eine "Fortsetzung".

D E R T U N N E L

Der Tunnel verbindet die Vakuummaschine mit dem Raumschiff des Wächters. In der Mitte des Bildschirms befindet sich MR. NUTZ, während die Wände des Tunnels über und unter ihm zu sehen sind. Durch Drücken des Joysticks nach "oben" oder "unten" steuert man den Flug von MR. NUTZ, durch Drücken der Feuertaste beschleunigt man ihn. Auf Deinem Weg zum Ausgang des Tunnels findest Du verschiedene Bonusgegenstände, und die Pfeile zeigen Dir den Weg zum Ausgang.

T I P S U N D H I N W E I S E

- * Auf jedem Level gibt es geheime Zimmer und Durchgänge. Dort kannst Du Edelsteine, Schilde, zusätzliche Leben, Trefferpunkte, Herzen und Bomben finden.
- * Wenn Du etwas Interessantes siehst und nicht weißt, wie Du es erreichen sollst, solltest Du versuchen, durchlässige Wände oder Plattformen zu finden, die Dich dorthin bringen können.
- * Es ist möglich, die Geschwindigkeit und das Moment der Plattform, auf der Du Dich befindest, zu nutzen. Sei vorsichtig: Wenn die Plattform anhält, ist es zu spät.
- * Du kannst die Hügel für einen ähnliche Trick benutzen: wenn Du springst, nachdem Du einen Hügel hinaufgerannt bist, springst Du höher.
- * Fliegen ist natürlich besser als springen. Wenn Du gut fliegen kannst, siehst Du mehr vom Spiel. Es gibt Bonuszimmer, die man nur fliegend erreichen kann. (Besuche die Levels der Naturwelt, um dort zu üben).
- * Wenn Du gelernt hast zu fliegen, solltest Du versuchen, Deine Gegner zu besiegen, während Du Dich in der Luft befindest. Während des Fluges kannst Du sie mit einem Faustschlag besiegen.
- * Alle Gegner kann man dazu benutzen, auf sie zu springen, und Du kannst noch höher springen, wenn Du den Feuerknopf drückst. Dadurch kannst Du häufig hoch über Dir liegende Plattformen erreichen. Einige Gegner sind so ungeschickt, daß sie sich selbst verletzen, wenn sie versuchen, Dich anzugreifen. Wenn Du geschickt bist, kannst Du zum Beispiel Wespen gegen die Wand fliegen lassen.

MR. NUTZ™ HOPPIN' MAD

Der Programmcode ist Eigentum von Ocean Software Limited im Sinne des Urheberrechts und darf ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, vermietet oder gesendet werden.

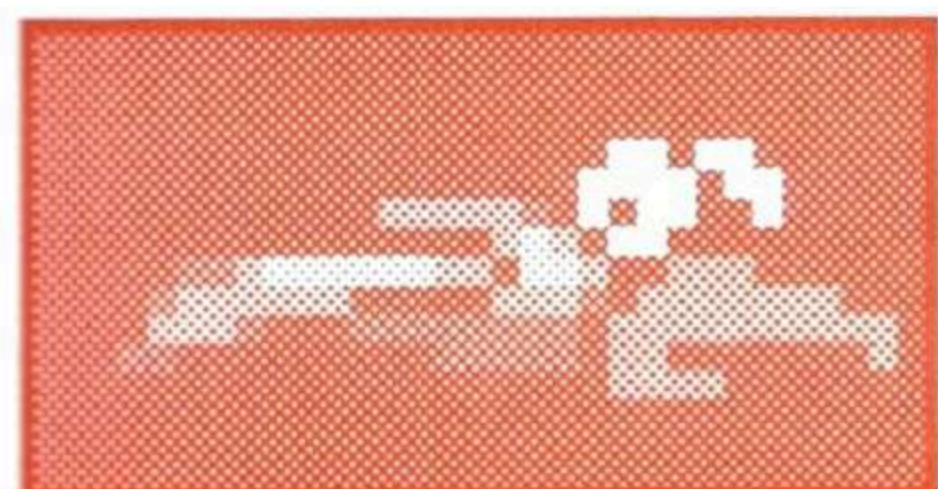
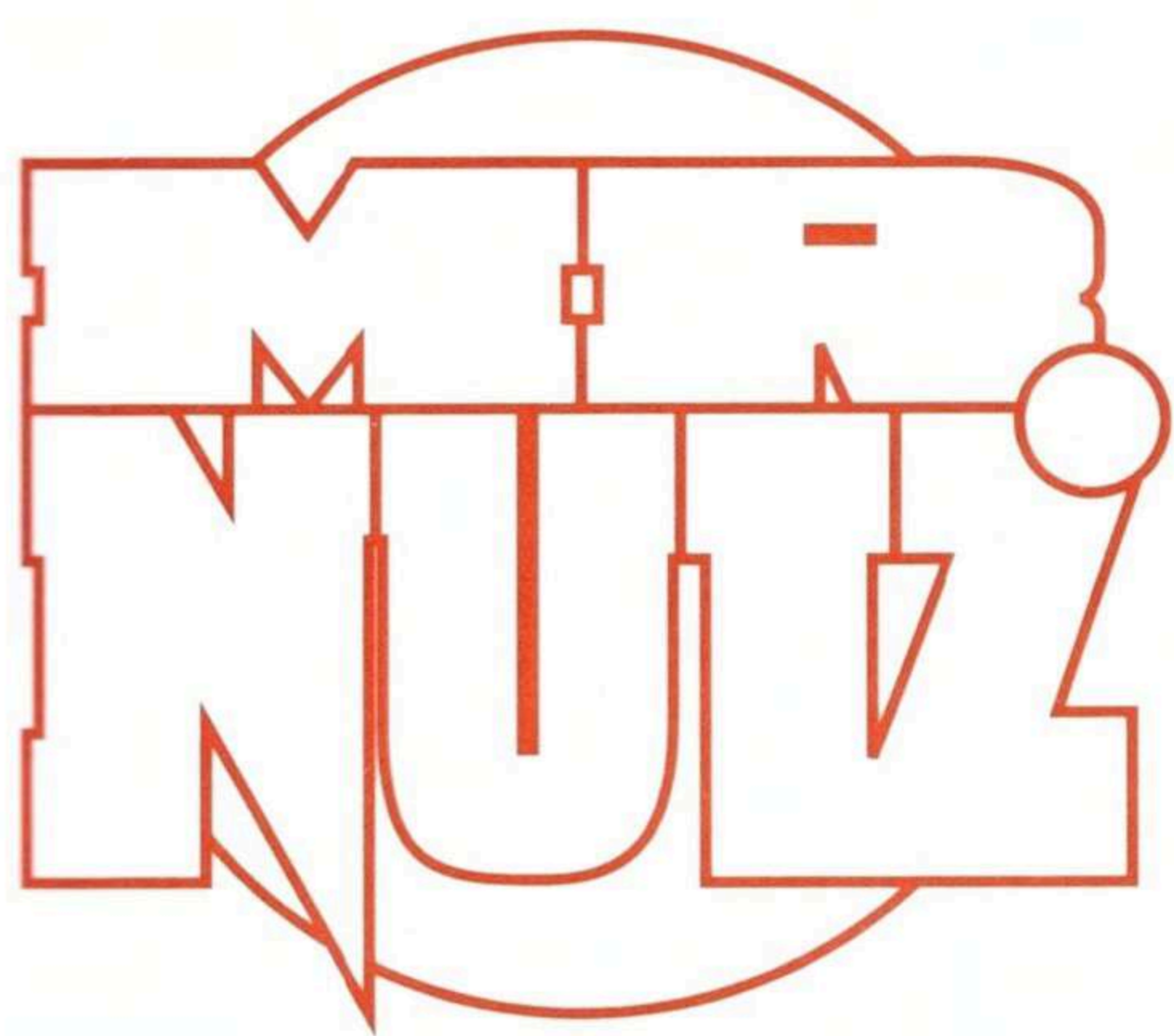
DIESE SOFTWARE WURDE SORGFÄLTIG ENTWICKELT UND NACH HÖCHSTEN QUALITÄTSMASS-STÄBEN HERGESTELLT. BITTE VOR DEM LADEN DIE ANWEISUNGEN LESEN UND GENAU BEFOLGEN.

Dieses Spiel wurde auf Viren getestet und geprüft. Bitte keine anderen Hilfsprogrammdisketten mit einem Ocean-Produkt verwenden, da dies zu einer Verstümmelung der Daten führen und die Diskette unbrauchbar machen kann.

C R E D I T S

Spielentwurf und Codierung durch The Neon Team

MR. NUTZ™ & © 1994 Ocean Software Ltd. Alle Rechte weltweit vorbehalten.



“Complimenti! Hai comprato un gioco meraviglioso. MR. NUTZ non è un semplice scoiattolo, è uno dei più veloci scoiattoli mai esistiti sulla terra! Ma il tempo stringe. Stanno succedendo cose strane e potrebbe già essere troppo tardi...”

Che cosa è successo?

“C’era una volta un pianeta deserto dove vi erano solo galline.

Le galline erano animali intelligenti che inventavano vari aggeggi, automobili da corsa, videogiochi, navicelle spaziali ed ogni casa aveva una macchina per fare il caffè, una vita facile insomma!

Le galline chiocciavano felici in continuazione. Ma poi arrivò un inverno rigido e tutte le piantagioni di caffè vennero distrutte. Naturalmente era impossibile programmare videogiochi senza caffè. Le galline chiocciavano emettendo un verso scontento. Senza i loro videogiochi non volevano lavorare, nessuno voleva raccogliere il grano e presto i magazzini furono vuoti.

Irrequiete, frustrate e spinte dalla fame, le galline iniziarono a terrorizzare lo spazio. Andavano di pianeta in pianeta per raccogliere tutti gli animali e le verdure che riuscivano a trovare per rifornire i loro magazzini a casa. Provvedevano a raccogliere cibo usando enormi macchine che aspiravano l’atmosfera. Senza aria, la superficie dei pianeti diventava molto calda e gli abitanti venivano letteralmente arrostiti. Le galline volavano poi sul pianeta e bombardavano il raccolto con varie spezie. Poi surgelavano velocemente il raccolto sfruttando la zona fredda e buia del pianeta, lo caricavano e poi lo spedivano a casa.

Ogniqualvolta che le galline incontravano pianeti senza vita, liberavano gli animali e vi piantavano vari cereali e verdure e poi lasciavano crescere il raccolto e tornavano per ripetere il processo di arrostitimento, spargimento di spezie e congelamento.

Le galline viaggiavano attraverso lo spazio facendo di animali pacifici deliziosi pasti da consumare di fronte alla TV.

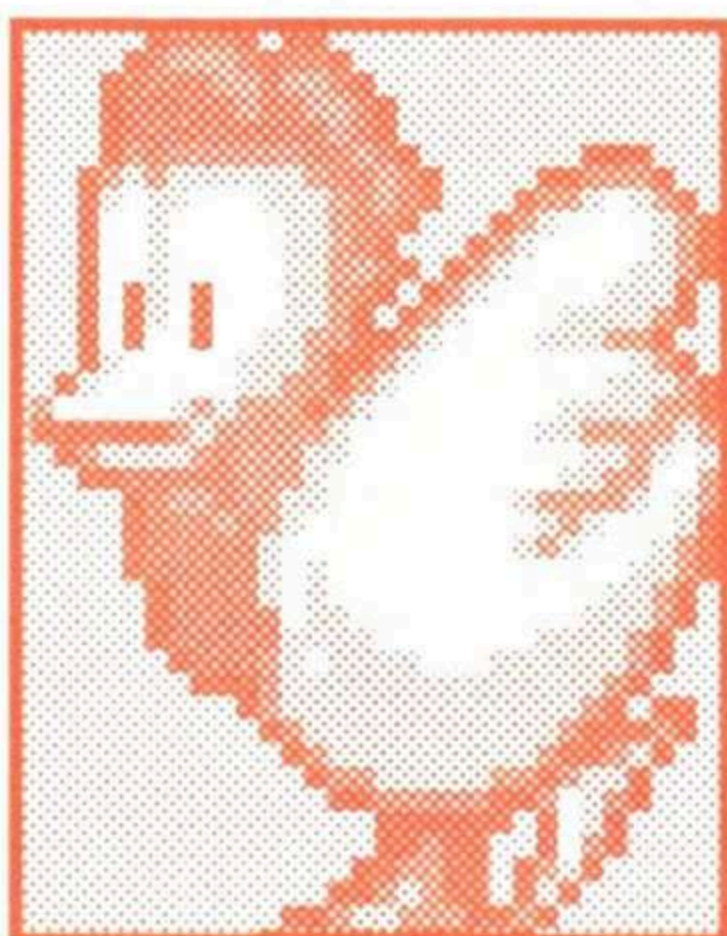
Un bel giorno le galline raggiunsero il pianeta Peanut (arachide), un piccolo pianeta sotto il segno di Neon. Non vi era alcun segno di vita qui e quindi piantarono varie piante e vi misero molte specie di animali e poi partirono con l’intenzione di ritornare un giorno per raccogliere i frutti. Stupidamente, però, lasciarono due galline sul pianeta...”

MOLTI MILIONI DI ANNI DOPO...

“La vita era diventata meravigliosa sul pianeta Peanut. Il pianeta era diventato una famosa località turistica ed animali da tutti gli angoli dell'universo venivano a visitare i suoi bellissimi litorali. Anche il famoso scoiattolo MR. NUTZ aveva scelto questo luogo come il suo posto favorito per passare il tempo libero tra un'avventura e l'altra.

Le galline erano state molto attive e si potevano trovare ora dietro ogni albero nonostante la loro stupidità fosse un fatto ben risaputo in tutta la galassia. In alcune lingue vi era persino l'espressione 'stupido come una gallina del pianeta Peanut'. Infine le galline dallo spazio extra-atmosferico ritornarono per il raccolto sul pianeta. In quel momento le galline del luogo iniziarono a comportarsi in maniera strana, dicendo a tutti che erano le imperatrici del pianeta Peanut e invitando tutti gli altri abitanti a stare in guardia.

Questo per quanto riguarda la storia. E' però ora di passare all'azione. Io sono un semplice gabbiano e non posso fare molto. Forse MR. NUTZ ci può aiutare. Proprio ora, egli è qui in vacanza, si mangia delle focacce alla ricotta e normalmente fa le cose con calma: dopotutto ha già salvato il mondo due volte negli ultimi 18 mesi e si merita una vacanza. Ma ora deve fare qualcosa a proposito di queste galline! Stanno iniziando a dare fastidio. Chi pensano di essere? Vengono da chissà dove nello spazio più sconfinato ed iniziano a pensare di essere i padroni. Vorresti TU forse essere governato da galline decadenti? Naturalmente no. E' proprio per questo motivo che sto volando da MR. NUTZ, proprio adesso, prima che diventi così grasso, mangiandosi tutte quelle focacce alla ricotta, da non poter più combattere le galline. Ci vediamo dopo allora ...”.



“Combattere delle galline? Che assurdità! Uno scoiattolo non sa volare. Solo noi galline possiamo volare. Siamo nate per volare e per governare l'universo. Non ho certo paura di quello scoiattolo! Nessuno sarà in grado di sconfiggere noi o i nostri alleati, le potenti galline provenienti dallo spazio. Ci vediamo dopo ...”.

REQUISITI HARDWARE

Si può usare un qualsiasi Commodore Amiga (A500, A600, A1000, A1200, A2000, A4000) con almeno 1 megabyte di RAM per giocare con MR. NUTZ. Se hai più di 1 megabyte di RAM, il gioco sarà più veloce in quanto vi è meno accesso al disco.

INIZIALIZZAZIONE

Il gioco richiede tre dischi. Prima di iniziare a giocare, spegni il computer per almeno 20 secondi. Se vuoi salvare il gioco devi rimuovere la protezione da scrittura dal primo disco. Accendi ora il computer ed inserisci il primo disco nel drive 0 (df0:).

Ti verrà richiesto di inserire un disco diverso quando il gioco richiede i dati degli altri dischi. Se hai diversi drive, puoi inserire il disco nel drive che preferisci. Il tuo Amiga saprà dove si trova ogni disco. Maneggia i

dischi con la dovuta cura. Non esporli a campi magnetici (monitor, altoparlanti, ecc.). Non permettere che lo sporco entri nei dischi.

INIZIARE IL GIOCO

Accendi il computer ed inserisci il primo disco. Dopo un po' apparirà la videata del titolo. Qui puoi scegliere tra **START (INIZIO)** e **OPTIONS (OPZIONI)**. Se non scegli entro un certo periodo di tempo, inizierà una dimostrazione automatica del gioco. Puoi uscire in qualsiasi momento premendo il pulsante fire.

START (INIZIO): Se selezioni **START** verrà visualizzata la videata iniziale. Qui puoi selezionare uno dei quattro giochi salvati. Se il gioco salvato è vuoto, dovrai digitare il tuo nome. Muovi il joystick in "su" e in "giù" per selezionare una lettera e a "destra" e a "sinistra" per muovere il cursore. Conferma il nome che hai immesso con il pulsante fire. Si potrà ora giocare.

Puoi anche selezionare **COPY (COPIA)**, **RENAME (RINOMINA)** o **DELETE PLAYER (CANCELLA GIOCATORE)** per effettuare le seguenti scelte:

COPY PLAYER (COPIA IL GIOCATORE)

- Ti consente di copiare un gioco salvato in un altro. Seleziona prima il gioco salvato che desideri copiare e poi il gioco salvato in cui vuoi copiarlo.

RENAME PLAYER (RINOMINA IL GIOCATORE)

- Ti consente di cambiare il nome di un gioco salvato.

DELETE PLAYER (CANCELLA GIOCATORE)

- Ti consente di cancellare un gioco salvato. Usa questa funzione se vuoi iniziare un nuovo gioco quando tutte e quattro le posizioni per i giochi salvati sono occupate.

OPTIONS (OPZIONI)

CONTROL (COMANDO)

- Il menu **OPTIONS** ti offre le seguenti impostazioni:
- Scegli tra joystick e joypad. Questi sono modi diversi per comandare **MR. NUTZ**. Puoi usare entrambi con entrambe le impostazioni.

LANGUAGE (LINGUA)

- Scegli tra inglese e tedesco per il testo che appare nel corso del gioco.

LIVES (VITE)

- Seleziona il numero delle vite con cui vuoi iniziare (una, due o tre).

Dal menu **OPTIONS** puoi anche passare al menu **SOUND (SUONO)**. Qui puoi ascoltare i vari effetti musicali e sonori che sono disponibili.

L A M A P P A

La mappa mostra il pianeta Peanut, la località turistica di **MR. NUTZ**. Lo sfondo mostra i continenti del pianeta e mette in evidenza l'isola di **MR. NUTZ**.

MR. NUTZ si muove sui sentieri che si trovano ovunque sulle isole. Per raggiungere un'isola diversa egli può usare zattere e "trasportatori". Alcuni trasportatori sono stati disattivati dalle galline e quindi devi attivarli durante il gioco. Su ogni continente vi sono 5 basi importanti da cui **MR. NUTZ** deve scacciare le galline. Una base importante può essere riconosciuta da uno stendardo rosso o da un'entrata in una grotta. Gli stendardi blu

contraddistinguono le basi meno importanti. Non devi liberare queste basi dalle galline. Per entrare in una base, entra semplicemente nella grotta o premi il pulsante fire quando ti trovi vicino ad uno standardo.

Vi è anche un'enorme Techno City (città tecnologica) su ogni continente. Questa Techno City è protetta da un grande cancello che si aprirà solo quando sarai riuscito a liberare tutte le basi importanti. L'uscita da una Techno City porta a dei tunnel e poi all'aspirapolvere. Qui dovrai sconfiggere un guardiano di fine livello veramente forte. Distruggendo questo guardiano passerai automaticamente al prossimo continente e anche le galline che sopravvivranno vi fuggiranno partendo dal continente su cui ti trovi attualmente. Il tuo compito è di liberare tutti e quattro i continenti e salvare il pianeta.

Sulla mappa MR. NUTZ parlerà con molti abitanti alcuni dei quali gli danno consigli utili. Ma devi stare attento perché molti di essi, soprattutto le galline, raccontano balle!

S C R I G N I

Si possono trovare ovunque sull'isola degli scrigni che contengono cose utili all'interno. Spesso le galline vi nascondono tesori. A volte contengono messaggi da parte del gabbiano.

R O C C E

Vi sono molte rocce che bloccano i sentieri. Le galline le hanno messe per fermare MR. NUTZ. Puoi rimuoverle con una bomba premendo semplicemente il pulsante fire quando ti trovi di fronte ad una roccia. (Naturalmente questo non funziona se hai finito tutte le bombel!).

T R A S P O R T A T O R I

I trasportatori possono essere usati per raggiungere luoghi distanti in breve tempo. Sfortunatamente le galline ne hanno disattivati molti e questi sono contraddistinti da un puntino nero. I trasportatori portano dalla zona di controllo del trasportatore a diverse basi e viceversa e rimangono disattivati fino a quanto non avrai liberato tutte le basi del continente. Vi sono i normali trasportatori grigi e quelli colorati che ti possono trasportare da un continente all'altro. I trasportatori intercontinentali si aprono quando liberi un continente.

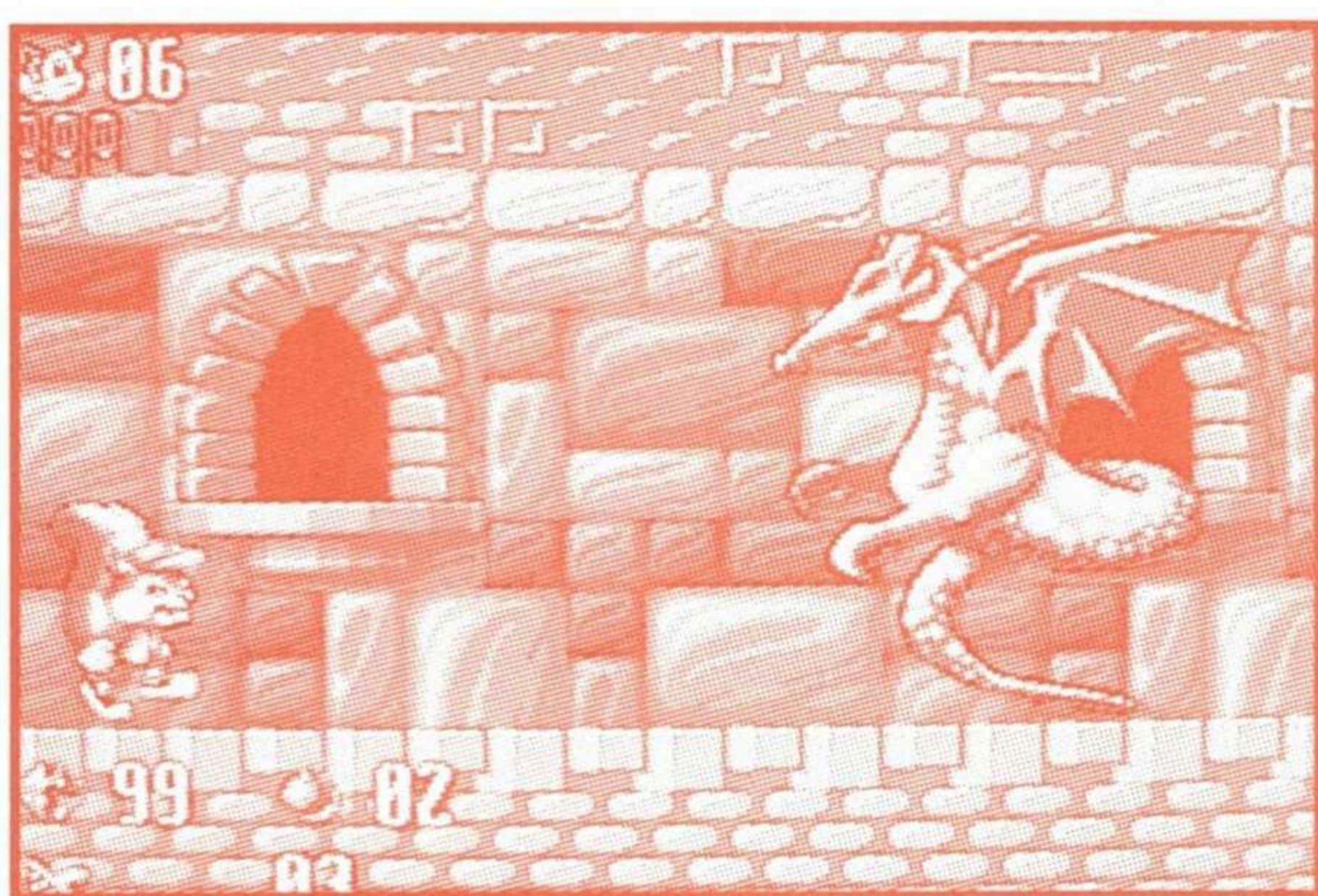
Z A T T E R E

I trasportatori rossi sono usati dagli addetti al servizio sicurezza del pianeta Peanut. I collegamenti tra molte delle isole vengono effettuati con zattere. Usa l'imbarcadero per viaggiare con una di queste. Le zattere vanno da un'isola all'altra automaticamente.

F U N G H I

Vi sono diversi funghi rossi sulle isole. Salta semplicemente su uno di questi per andare in alto.

IL DISPLAY DI STATO



Nel corso del gioco viene visualizzato un display di stato nell'angolo dello schermo. Il numero in alto a sinistra indica quante vite sono rimaste a MR. NUTZ. A destra di questo si trova il numero attuale di continua. (Se perdi tutte le tue vite, puoi usare un continua per avere un altro tentativo). Sotto vengono indicati gli hitpoints di MR. NUTZ. Il numero in basso sullo schermo indica il numero di gemme e il numero di bombe che MR. NUTZ sta attualmente portando. Vi è un oggetto su

ogni isola che valorizza le doti di MR. NUTZ. La linea in basso mostra quali delle varie abilità ha MR. NUTZ.

FEATHER (PIUMA)

- La piuma significa che MR. NUTZ può volare. Una piuma con una croce sopra significa che MR. NUTZ non può volare in quanto non ha abbastanza hitpoints (deve averne almeno 5).

DIVING GOGGLES (OCCHIALI SUBACQUEI)

- Con gli occhiali subacquei puoi rimanere sott'acqua per quanto vuoi. Senza gli occhiali, MR. NUTZ diventerà viola entro poco tempo. Se questo dovesse succedere, devi portarlo fuori dall'acqua per consentirgli di respirare di nuovo altrimenti inizierà a perdere degli hitpoints.

FLASH (LAMPO)

- Significa che MR. NUTZ può trasformarsi in una saetta. Il numero che appare al posto del simbolo indica quanti incantesimi ti sono rimasti. Premi la barra spaziatrice per fare un incantesimo-lampo. Ora MR. NUTZ è invulnerabile ed è una minaccia fatale per ogni gallina (può anche distruggere le porte).

FIST (PUGNO)

- Il pugno conferisce a MR. NUTZ la capacità di sconfiggere nemici di piccole e medie dimensioni mentre fa un salto. Tieni premuto il pulsante e spingi "giù" il joystick.

Mentre la mappa è attiva, puoi vedere anche il numero di stelle di cui sei in possesso.

CONTROLLARE MR. NUTZ

MR. NUTZ può essere controllato con joystick o con joypad.

Muovendo il joystick/joypad a sinistra o a destra si fa accelerare MR. NUTZ. Non andrà più veloce dopo aver raggiunto la velocità massima. Se smetti di correre, MR. NUTZ rallenterà di nuovo. Se si muove il

joystick/joypad nella direzione opposta a quella in cui il nostro scoiattolo si sta muovendo, egli rallenterà più velocemente.

Se sali di corsa una collina, diminuirà la tua velocità. Se scendi di corsa da una collina, la velocità aumenterà di nuovo. Se la collina è molto scoscesa, potrebbe essere utile prendere la rincorsa. Se vuoi saltare devi premere il pulsante fire (B) sul joypad o muovere il joystick in "su" se usi questo tipo di comando.

Per sconfiggere i nemici basta saltarci sopra. (Indovina il motivo per cui MR. NUTZ è così forte? Giusto! Per via di tutte quelle focacce alla ricotta ... forse ti dirà qualche cosa in più a riguardo più tardi). Quando un nemico colpisce MR. NUTZ, egli perde un hitpoint. L'hitpoint viene poi liberato e rimbalza in qua e in là. Potrai cercare di prenderlo di nuovo. Se un nemico colpisce MR. NUTZ e non gli è rimasto nessun hitpoint, il nostro scoiattolo perderà una vita. Se perdi tutte le tue vite, puoi usare un "continua" oppure il gioco sarà terminato. E' sempre possibile lasciare una base premendo il tasto ESC ma si perderà tutto quello che si è raccolto qui.

V O L A R E

Nel corso del gioco MR. NUTZ troverà delle piume magiche. Queste piume lo trasformeranno in un vero e proprio scoiattolo volante. La prima di queste piume gli consentirà di planare. Prendi la rincorsa e poi salta. Premi ora il pulsante fire e muovi il joystick in "su". Questo consentirà a MR. NUTZ di planare sui canyon e altri posti pericolosi.

La seconda piuma ti consentirà di controllare la direzione in cui voli. Se muovi il joystick nella stessa direzione in cui stai volando, MR. NUTZ volerà verso terra e acquisterà velocità. Se muovi il joystick nella direzione opposta, MR. NUTZ volerà di nuovo verso l'alto. Se sei abbastanza veloce puoi anche raggiungere posti più in alto volando. La terza piuma trasforma MR. NUTZ in un perfetto scoiattolo volante. Ora può compiere anelli completi e cambiare la direzione di volo se premi il pulsante fire e muovi il joystick nella direzione opposta.

O G G E T T I S P E C I A L I

Nel corso delle sue avventure, MR. NUTZ troverà molti oggetti che potrà usare per liberare il pianeta Peanut.



HITPOINTS: Vi sono molti hitpoints che vivono sul pianeta Peanut. Sono come degli angeli custodi. MR. NUTZ può catturarli e portarseli con sé in tasca. Inizierai il gioco con 4 tasche e vi è una tasca addizionale in ogni continente.



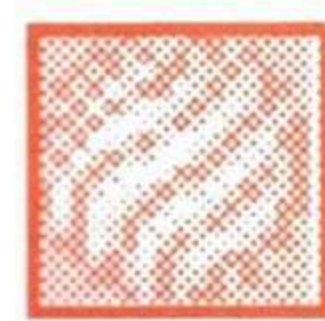
GEMS (GEMME): Puoi raccogliere delle gemme e scambiarle per degli hitpoints, delle bombe e delle stelle alla fine di ogni livello. Ogni hitpoint costa 25 gemme, una bomba costa 50 gemme ed una stella 99 gemme.



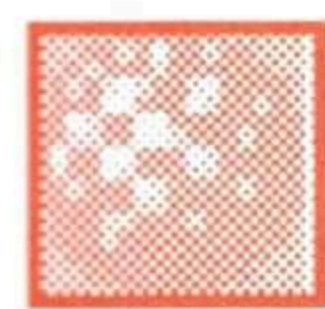
1UP: Si tratta di una vita extra. Sono ben nascoste in tutti i livelli.



HEART (CUORE): Un cuore ripristina tutti i tuoi hitpoints.



GREEN SHIELD (SCUDO VERDE): Lo scudo verde ti proteggerà fino a quando un nemico non ti colpirà e poi sarai di nuovo da solo.



RED SHIELD (SCUDO ROSSO): Lo scudo rosso proteggerà MR. NUTZ per un po'. Proprio prima che la protezione si esaurisca, lo scudo inizierà a lampeggiare.



BOMB (BOMBA): Puoi usare le bombe per far saltare in aria le rocce che bloccano il tuo cammino quando la mappa è attiva. Riceverai una bomba se avrai raccolto più di 50 gemme alla fine di un livello. A volte si possono trovare le bombe in camere bonus nascoste.



STARS (STELLE): Molti degli animali vogliono che MR. NUTZ dia loro delle stelle. Con le stelle si possono comprare viaggi nelle nuvole e nella zona warp oltre ad altre cose!

I QUATTRO CONTINENTI DEL PIANETA PEANUT

NATURE WORLD (MONDO NATURALE): L'avventura inizia nel mondo naturale con le prime basi delle galline. Sono ben progettate e sorvegliate in quanto le galline voglio sconfiggere MR. NUTZ il più presto possibile. Vogliono tenerlo sotto controllo. Stai attento. Le galline sanno come causare grandi danni con le loro uova e spesso si nascondono dietro ai cespugli e cercano di cogliere MR. NUTZ di sorpresa. Cerca di non perdere nessuno dei fiori speciali in quanto spesso contengono tesori preziosi all'interno.

UNDERGROUND WORLD (MONDO SOTTERRANEO): Questo è il prossimo mondo che MR. NUTZ deve liberare. E' ancora più pericoloso del primo in quanto tutte le galline sconfitte dal mondo naturale sono finite qui. Le galline hanno riempito molte delle basi con acido altamente letale. Se ci cadi dentro, deve uscirne il più velocemente possibile. Le vecchie cave sono piene di fantasmi e secondo alcune voci che circolano, vi sono qui anche draghi giganti che sputano fuoco. MR. NUTZ deve distruggere scrigni e candelieri per trovare tutti i tesori preziosi.

WATER WORLD (MONDO ACQUATICO): Quando si arriva al mondo acquatico, la cosa più importante è di procurarsi gli occhiali subacquei poiché tutte le basi delle galline si trovano sott'acqua. MR. NUTZ non avrà molta aria per respirare senza gli occhiali. Qui giù vi sono molti pesci spada, ricci di mare con i loro aculei e vermi vischiosi e naturalmente galline che si proteggono con robusti elmetti. MR. NUTZ può usare le correnti per muoversi velocemente tra una base e l'altra. Una volta che viene raggiunto da una di queste correnti è molto difficile uscirne. Le galline del mondo acquatico hanno nascosto i loro tesori preziosi in vasi e colonne antiche.

INCAWORLD (MONDO DEGLI INCA): L'ultimo mondo e anche il più pericoloso. Vi sono trappole e lance dietro ad ogni angolo. Pietre che rotolano e colate laviche sotterranee con palle infuocate esplosive rappresentano la situazione più difficile per mettere alla prova le capacità di MR. NUTZ. Le galline qui hanno nascosto i loro tesori in vecchi totem scolpiti in legno di ciliegio.

COSE DA FARE, POSTI DA VISITARE...

WARP ZONE (ZONA WARP): Le persone sul pianeta Peanut amano viaggiare nello spazio. A volte vi sono fantasmi sulla mappa che offrono viaggi alla zona warp e quando prenoti questo viaggio avrai la possibilità di sfruttare gli enormi tesori dello spazio. Una volta che sei sufficientemente lontano dal pianeta vedrai MR. NUTZ al centro dello schermo. Puoi girarti muovendo il joystick verso destra o sinistra. A sinistra leggerai informazioni importanti e a destra, in alto, vi è una clessidra e i numeri sotto a questa indicano quanti secondi ti rimangono a disposizione. Sotto ancora potrai vedere se la tua velocità attuale è alta o bassa e quanti secondi impiegherai per ritornare alla velocità normale. Il prossimo display mostra quanti rubini (rosso) e diamanti (grigio blu) hai raccolto. Una gemma grande ha lo stesso valore di tre piccole. Vi sono diversi oggetti utili ma anche pericolosi da raccogliere che influenzano il tempo limite o la velocità.



HOUR-GLASS (CLESSIDRA): Aumenta di 10 secondi il tempo che rimane.



ANTI HOUR-GLASS (CONTRO CLESSIDRA): Diminuisce di 10 secondi il tempo che rimane.



WINGS (ALI): Aumenta la tua velocità nei prossimi 15 secondi.



ANTI WINGS (CONTRO ALI): Diminuisce la tua velocità nei prossimi 15 secondi.

Di tanto in tanto apparirà sullo schermo una freccia. Questa freccia indica il percorso per raggiungere una delle quattro uscite. Ognuna di queste uscite porterà MR. NUTZ ad un posto diverso sulla superficie del pianeta ed alcune di queste anche a isole inesplorate. Se il tempo stringe e pensi di aver raccolto abbastanza tesori devi cercare di trovare un'uscita. Vola sempre nella stessa direzione della freccia. Se sei vicino ad un'uscita, la freccia inizierà a ruotare. Premi il pulsante fire per usare questa uscita.

Quando esci, puoi scambiare i tuoi tesori. Un hitpoint costa 25 gemme, una bomba 50 gemme, una stella 99 gemme. Se non raggiungi un'uscita entro il tempo limite verrai scaraventato di nuovo nel luogo da cui provenivi.

L E N U B I

Le nubi sono più di moda della zona warp. Puoi comprare un biglietto da molti fantasmi sulla mappa. La cosa più importante è seguire i segnali. Le frecce indicano il percorso per l'uscita. Vi sono delle galline che ci volano ed alcune di esse portano degli stendardi. Scoppiano quando salti tra due di queste. Se non vi è nessuna gallina rimasta quando raggiungi l'uscita, otterrai un "continua".

I L T U N N E L

Il tunnel collega l'aspirapolvere alla navicella del guardiano. Al centro dello schermo si trova MR. NUTZ e le pareti del tunnel possono essere viste sopra e sotto di lui. Spostando il joystick in "su" o in "giù", si controlla il volo di MR. NUTZ e premendo il pulsante fire si fa aumentare la sua velocità. Mentre ti dirigi verso l'uscita del tunnel, troverai diversi oggetti bonus e vi sono frecce che indicano il percorso da seguire per raggiungere l'uscita.

TRUCCHI E CONSIGLI

- * Vi sono stanze e passaggi segreti in ogni livello dove troverai gemme, scudi, vite extra, hitpoints, cuori e bombe.
- * Se vedi qualcosa di interessante e non hai idea di come raggiungerla, devi cercare di trovare delle pareti porose o piattaforme che ti ci possono portare.
- * E' possibile usare la velocità della piattaforma su cui ti trovi attualmente. Stai attento: se la piattaforma si arresta vuol dire che è troppo tardi.
- * Puoi usare le colline per un trucco simile. Se salti dopo aver salito di corsa una collina, salterai più in alto.
- * Naturalmente volare è meglio che saltare. Se sei bravo a volare, vedrai più cose del gioco. Vi sono delle stanze bonus che potrai raggiungere solo volando. (Visita i livelli del mondo naturale per esercitarti).
- * Una volta che hai imparato a volare, devi cercare di sconfiggere i tuoi nemici mentre sei in aria. Durante un volo puoi sconfiggerli con un pugno.
- * Tutti i nemici possono essere usati per saltare e puoi saltare anche più in alto premendo il pulsante fire. Questo spesso ti consente di raggiungere piattaforme molto in alto.
- * Alcuni nemici sono così maldestri che si fanno male quando cercano di attaccarti. Se sei abbastanza abile puoi, ad esempio, far sbattere le vespe contro il muro.

MR. NUTZ™ HOPPIN' MAD

Il suo codice di programma è copyright della Ocean Software Limited e non può essere riprodotto, memorizzato, noleggiato o trasmesso in qualsiasi forma senza previa autorizzazione scritta della Ocean Software Limited.

QUESTO SOFTWARE E' STATO SVILUPPATO CON LA DOVUTA CURA E PRODOTTO SECONDO I PIU' ALTI STANDARD DI QUALITA'. LEGGI LE ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO DEL GIOCO E SEGUILE ATTENTAMENTE.

Questo videogioco è stato testato e controllato per verificare che non contenesse virus.

Non usare nessun programma di utilità per disco con i prodotti Ocean in quanto questo potrebbe corrompere i dati e rendere il disco inutilizzabile.

R I C O N O S C I M E N T I

La progettazione e codificazione del gioco è a cura di The Neon Team

MR. NUTZ™ & © 1994 Ocean Software Ltd.

Tutti i diritti riservati in tutto il mondo.



MR. NUTZ™ & © 1994 Ocean Software Ltd.
All Rights Reserved Worldwide.