



SEGA

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU VIDEO

Certaines personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à une lumière clignotante. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz generados por luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, como sucede al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffre di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNDA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider från epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampräckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**

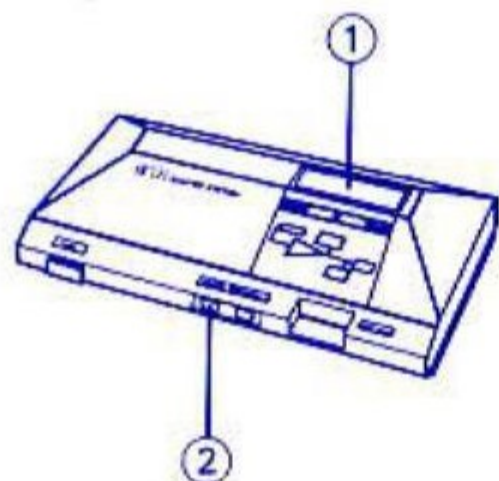
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel suo manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite la cartuccia Sega nella console.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo appare lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplattan 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren om rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

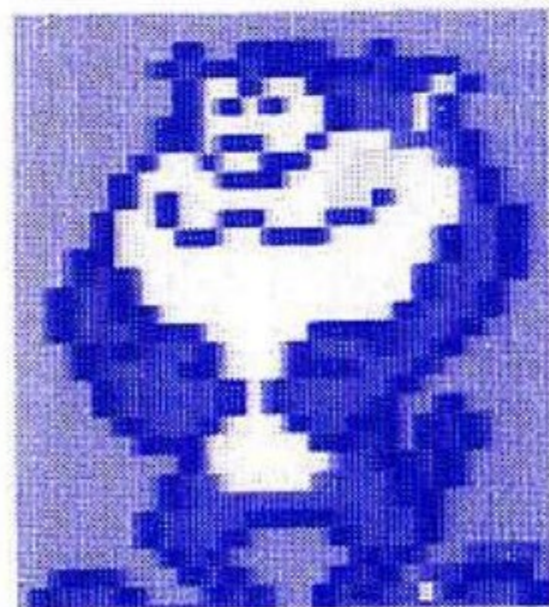
Snack Attack!

One evening, as they were watching the sun set over Tasmania, TAZ's father spun an intriguing tale. It seems that somewhere on Tasmania is a Lost Valley, and in that valley nests a kind of seabird that is so huge, one of its eggs could feed a family for a year. Just think of the omelette one of those would make!

Food and eating being his favorite subjects, TAZ was fascinated. But unfortunately, TAZ is bigger in appetite than on patience, and before Dad finished his story, TAZ was off and spinning in search of one of those giant eggs.

Too bad he didn't wait and see if Dad had any details...

Join TAZ as he blasts through Tasmania, a land loaded with precarious plateaus, treacherous jungles, deep dark caverns and eerie ruins. Whirl past Bush Rats, vicious plants and monsters. Bash through barriers, munch hidden "treasures" and watch out for those drops!



Snack-Attacke!

Abends, während sie gemeinsam den Sonnenuntergang über Tasmanien betrachteten, erzählte TAZ' Vater ihm eine spannende Geschichte. Es scheint, daß es irgendwo auf Tasmanien ein verlorenes Tal gibt, und in diesem Tal lebt ein Seevogel, der so groß ist, daß eines seiner Eier eine Familie ein Jahr lang ernähren kann. Man stelle sich nur einmal vor, was für ein Omelett das abgeben würde!

Mahlzeiten und Essen sind nun mal seine Lieblingsthemen, und TAZ war sofort fasziniert. Aber leider ist der Appetit von TAZ größer als seine Geduld, und bevor Vater seine Geschichte zuende erzählen konnte, war TAZ schon unterwegs, um nach einem dieser Rieseneier zu suchen.

Schade, daß er nicht warten konnte, ob Vater noch einige Tips hätte...

Durchsuchen Sie mit TAZ zusammen Tasmanien, ein Land voller tückischer Plateaus, feindlicher Dschungel, gespenstischer Höhlen und schauriger Ruinen. Laufen Sie an Buschratten, fleischfressenden Pflanzen und Monstern vorbei. Krachen Sie durch Barrieren, essen Sie versteckte "Schätze", und passen Sie auf diese Drops auf!

A la poursuite d'une omelette!

Un soir, tandis qu'ils regardaient le soleil se coucher, le père de TAZ commença à raconter une fable mystérieuse. Il paraît que dans une vallée perdue de Tasmanie vit un oiseau de mer si énorme qu'un seul de ses oeufs pourrait nourrir toute une famille pendant une année. Imaginez un peu l'omelette que l'on pourrait faire!

TAZ est si gourmand qu'il est fasciné par l'histoire. Malheureusement, TAZ étant plus gourmand que patient, le voilà parti à la recherche des oeufs géants avant la fin de l'histoire.

Domage qu'il n'ait pas attendu d'avoir plus de détails avant de partir...

Accompagnez TAZ en Tasmanie, une terre peuplée de plateaux dangereux, de jungles hostiles, de cavernes sombres et de ruines surnaturelles. Filez à toute vitesse devant les rats de campagne, les plantes dangereuses et les monstres. Enfoncez les barrières, grignotez des "trésors" cachés mais faites attention à ne pas tomber!

¡Láncese al ataque!

Una tarde, durante la contemplación de la puesta del sol en Tasmania, el padre de TAZ contaba una intrigante historia. Parece ser que en alguna parte de Tasmania existe un Valle Perdido, y que en el mismo habita un tipo de ave marina tan grande que uno de sus huevos bastaría para alimentar a una familia durante un año.

Como TAZ es un glotón, se encontró fascinado. Pero como, desafortunadamente, TAZ tiene más apetito que paciencia, antes de que su padre haya acabado la historia, se lanza a la búsqueda de uno de esos gigantes huevos.

Hubiera sido mejor que hubiese esperado para escuchar más detalles de la historia de su padre...

Únase a TAZ en su viaje por Tasmania, una tierra llena de altiplanos precarios, junglas traicioneras, cavernas profundas y lúgubres, y ruinas desmoronándose. Usted tendrá que pasar por lugares llenos de ratas de matorral, plantas venenosas, y monstruos. Atraviese barreras, hágase con "tesoros" escondidos, ¡tenga cuidado con los precipicios!

Attacco segreto!

Una sera, mentre guardavano il sole calare sulla Tasmania, il padre di Taz raccontò una favola meravigliosa. Sembra che in qualche parte della Tasmania ci sia una Valle Perduta, in cui fa il nido un uccello marino così grande che una delle sue uova potrebbe nutrire una famiglia per un anno. Pensa che enorme omelette ne verrebbe fuori!

Visto che il cibo e il mangiare sono i suoi argomenti preferiti, Taz è completamente affascinato. Ma il suo appetito è più forte della sua pazienza e prima che suo padre finisca la storia Taz è partito in quarta alla ricerca di una di queste gigantesche leccornie.

Che peccato che non sia rimasto a sentire se il padre aveva qualche dettaglio...

Unitevi a Taz mentre sfreccia attraverso la Tasmania, una terra piena di cime precarie, giungle ostili, strane caverne e rovine cadenti. Guizzate oltre i Topi dei Cespugli, le piante malefiche e i mostri. Sfondate le barriere, sgranocchiate i "tesori" nascosti e state attenti a non cadere!

Skrovmål!

En kväll, när de satt och tittade på solnedgången över Tasmanien, berättade Tazs pappa en fängslande historia. Någonstans på Tasmanien lär det finnas en bortglömd dal, och i den dalen häckar en slags sjöfågel, som är så stor att ett av dess ägg skulle kunna försörja en hel familj under ett helt år. Försök att föreställa dig vilken omelett det skulle kunna bli av ett sådant ägg!

Eftersom mat är Tazs favoritintresse så blev han naturligtvis genast fascinerad. Men Tazs aptit är tyvärr större än hans tålamod, och innan hans pappa hade hunnit berätta färdigt historien var Taz redan borta och på jakt efter ett av dessa jätteägg.

En sådan otur att han inte kunde lugna sig lite, för att höra om hans far hade några detaljer att berätta...

Följ med Taz när han härjar fram över Tasmanien, ett land fullt av farliga platåer, lömska jungler, mörka, djupa grottor och kusliga ruiner. Susa förbi bushråttor, elakartade växter och ondskefulla monster. Slå dig fram genom hinder och mumsa i dig gömda skatter, men se upp för de djupa klyftorna!

Snack Aanval!

Op een avond, terwijl de zon in Tasmania onderging, begon TAZ's vader een spannend verhaal. Hij vertelde dat ergens in Tasmania een verborgen vallei was en dat in die vallei een reuze-zeevogel woonde, die zulke grote eieren had, dat daarvan een familie het hele jaar kan leven. Daar zou je dus wel een reuze-omelet mee kunnen maken!

Aangezien TAZ niets liever doet dan eten, luisterde hij heel goed. Helaas was zijn honger groter dan zijn geduld en nog voordat zijn vader klaar was met het verhaal, was TAZ al spinnend op weg, op zoek naar de eieren!

Jammer dat hij niet even wachtte om te zien of zijn vader nog iets meer wist...

Help TAZ door Tasmania spinnen, een land met gevaarlijke platforms, enge jungles, diepe donkere grotten en bouwvallige ruïnes. Draai langs de Bosratten, gemene planten en monsters. Beuk door muren, eet verborgen "schatten" en kijk uit voor de vallen!

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

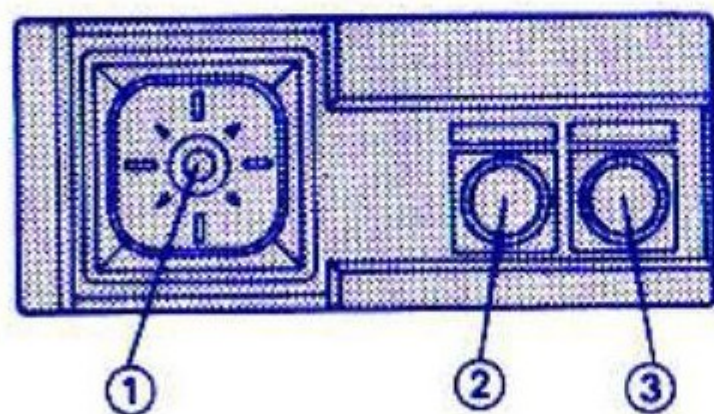
- Makes TAZ go left or right.
- Makes TAZ duck when pressed down.
- Makes selections at the Game Over screen.

② Button 1

- Skips past the Title screens.
- Starts the game.
- Makes TAZ perform his Spin Attack.
- Makes TAZ perform a Spinning Jump when pressed after Button 2 (the Jump button).
- Chooses selections at the Game Over screen.

③ Button 2

- Makes TAZ jump. Press and hold for a higher jump.



Spielsteuerung

① Richtungstaste

- Bewegt TAZ nach links oder rechts.
- TAZ duckt sich, wenn die Taste nach unten gedrückt wird.
- Nimmt Wahlen im Spielende-Bild vor.

② Taste 1

- Überspringt die Titelbilder.
- Startet das Spiel.
- Läßt TAZ seine Drehattacke durchführen.
- Nach der Taste 2 (Sprungtaste) drücken, damit TAZ einen Drehsprung ausführt.
- Nimmt Wahlen im Spielende-Bild vor.

③ Taste 2

- Läßt TAZ springen. Für höhere Sprünge drücken und gedrückt halten.

Aux commandes!

① Touche directionnelle (Touche D)

- Pour diriger TAZ vers la gauche ou la droite.
- Appuyez vers le bas pour que TAZ se baisse.
- Pour effectuer des choix sur l'écran Game Over.

② Touche 1

- Pour passer les écrans de titre.
- Pour commencer une partie.
- Pour que TAZ attaque en tournoyant.
- Appuyez sur cette touche après avoir appuyé sur la touche 2 (touche de saut) pour que TAZ saute en tournoyant.
- Pour effectuer des choix sur l'écran Game Over.

③ Touche 2

- Pour que TAZ saute. Maintenez la touche enfoncée pour qu'il saute plus haut.

¡Tome el control!

① Botón direccional (botón D)

- Hace que TAZ se mueva hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Hace que TAZ se agache cuando se presiona hacia abajo.
- Permite seleccionar en la pantalla de fin del juego (Game Over).

② Botón 1

- Permite saltar la pantalla del título.
- Inicia el juego.
- Hace que TAZ inicie un ataque con giro.
- Hace que TAZ realice un salto con giro cuando lo presione después del botón 2 (botón de salto).
- Elige opciones en la pantalla de fin del juego (Game over).

③ Botón 3

- Hace que TAZ salte. Para saltar más, manténgalo presionado.

Prendete il comando!

① Tasto direzionale (tasto D)

- Muove Taz a destra o a sinistra.
- Fa abbassare Taz quando viene premuto in basso.
- Esegue le selezioni sullo schermo di fine gioco.

② Tasto 1

- Salta gli schermi dei titoli.
- Avvia il gioco.
- Fa eseguire a Taz l'Attacco Roteante.
- Fa eseguire a Taz un Salto Roteante se premuto dopo il tasto 2 (tasto di salto).
- Sceglie le selezioni sullo schermo di fine gioco.

③ Tasto 2

- Fa saltare Taz. Tenetelo premuto per saltare più in alto.

Styr spelet!

① Styr tangenten D (rikktangenten)

- Vicka styr tangenten D åt lämpligt håll för att få Taz att gå åt vänster eller höger.
- Vicka styr tangenten D nedåt för att få Taz att ducka.
- Vicka styr tangenten D åt lämpligt håll för att välja bland alternativen på slutmenyn GAME OVER.

② Knappen 1

- Tryck på knappen 1 för att lämna rubrikscenen.
- Tryck på knappen 1 för att börja spelet.
- Tryck på knappen 1 för att få Taz att utföra sin spinnattack.
- Tryck på knappen 1, efter att först ha tryckt på knappen 2 (hoppknappen), för att få Taz att utföra ett spinnhopp.
- Tryck på knappen 1 för att mata in ditt val på slutmenyn GAME OVER.

③ Knappen 2

- Tryck på knappen 2 för att få Taz att hoppa. Håll knappen intryckt för att få honom att hoppa högre.

De Besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Beweegt TAZ naar links of rechts.
- Laat TAZ bukken als je op omlaag drukt.
- Maakt keuzes op het Game Over scherm.

② Toets 1

- Slaat het Titelscherm over.
- Start het spel.
- Laat TAZ zijn Spin Aanval maken.
- Laat TAZ een Spin Sprong maken als je hem indrukt na toets 2 (de spring toets).
- Bevestigt de keuze op het Game Over scherm.

③ Toets 2

- Laat TAZ springen. Houdt hem ingedrukt om hoger te springen.

The Hunt Begins

When you turn the Master System ON, you'll see the opening story followed by a demonstration of the game. To start the game, press Button 1 until the introduction for the first stage appears.

Press Button 2 to make TAZ leap over deep drops and advancing enemies. Or use TAZ's Spin Attack to blow his enemies away! Move quickly, as TAZ is not a patient devil, and speed will gain you extra points. Occasionally you'll come across items in TAZ's path. Restore life energy by moving TAZ close enough to grab'em and gulp, but be aware — not everything he comes across will be good for him!

Die Suche beginnt

Wenn Sie Ihr Master System einschalten, erscheint die Spielgeschichte, gefolgt von einer Spielvorführung. Um das Spiel zu starten, drücken Sie Taste 1, bis die Einleitung für die erste Spielstufe erscheint.

Drücken Sie Taste 2, um TAZ über tiefe Schluchten und angreifende Feinde springen zu lassen. Oder setzen Sie die Drehattacke von TAZ ein, um den Feinden zuzusetzen! Aber reagieren Sie schnell, denn TAZ ist kein geduldiger Teufel, und mit Geschwindigkeit sammeln Sie mehr Punkte. Sie finden gelegentlich Artikel auf dem Weg. Stellen Sie Lebensenergie wieder her, indem Sie TAZ dicht genug über solche Artikel bewegen, so daß er zugreift und schluckt, aber aufgepaßt — nicht alles was TAZ ißt, ist auch gut für ihn!

La chasse commence

Quand vous allumez la Master system, l'histoire défile sur l'écran puis une démonstration de jeu commence. Pour commencer une partie, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que les images de la première scène apparaissent.

Appuyez sur la touche 2 pour que TAZ bondisse par dessus les crevasses profondes et les ennemis qui approchent. Ou bien, utilisez l'attaque tournoyante pour détruire les ennemis! Déplacez-vous rapidement car TAZ n'est pas un démon patient et de plus la vitesse vous fait gagner des points supplémentaires. De temps en temps, TAZ rencontre des symboles sur son passage. TAZ doit s'approcher, prendre les symboles et les avaler pour récupérer de l'énergie mais attention car ils ne sont pas tous bons pour lui!



Comienzo de la caza

Cuando conecte la alimentación del sistema Master System, verá la historia de introducción seguida por una demostración del juego. Para iniciar el juego, presione el botón 1 hasta que aparezca la introducción para la primera etapa.

Presione el botón 2 para hacer que TAZ salte sobre profundos precipicios y enemigos que avanzan. ¡O utilice el ataque con giro de TAZ para hacer volar a sus enemigos! Muévase rápidamente, ya que TAZ no es un demonio paciente, y la velocidad le ofrecerá puntos extra. De vez en cuando, encontrará objetos en su camino. Restablezca energía vital haciendo que TAZ se acerque lo suficiente como para tomar y tragarlos. Pero tenga cuidado ya que ¡no todo o que aparece en el camino es digestible!

Inizia la caccia

Quando accendete il vostro Master System vedrete la storia di apertura e quindi una dimostrazione del gioco. Per avviare il gioco, premete il tasto 1 fino a che appare l'introduzione per la prima fase.

Premete il tasto 2 per far saltare Taz oltre buche profonde e nemici pericolosi. Oppure usate l'Attacco Roteante di Taz per distruggere i suoi nemici. Muovetevi rapidamente perché Taz ha poca pazienza e la velocità vi fa guadagnare punti extra. Di tanto in tanto sul percorso di Taz appaiono degli oggetti. Recuperate energia vitale avvicinando Taz agli oggetti in modo che possa mangiarli ma state attenti: non tutto quello che trovate va bene per il suo stomaco!

Jakten börjar

Slå till strömbrytaren på speldatorn. Nu visas först bakgrundshistorien och sedan en demonstrationsscen. Tryck lämpligt antal gånger på knappen 1, tills första etappens introduktionsscen visas, för att börja spelet.

Tryck på knappen 2 för att få Taz att hoppa över djupa klyftor och framryckande fiender, eller använd Tazs spinnattack för att förgöra fienden! Se till att avancera snabbt, eftersom Taz är en otålig värsting. Snabbhet ger dig dessutom extra poäng. Då och då kommer Taz att stöta på föremål längs vägen. Flytta Taz så nära att han kan roffa åt sig föremålet och sluka det. Men alla föremål är inte bra för honom, så var på din vakt!

De Jacht Begint

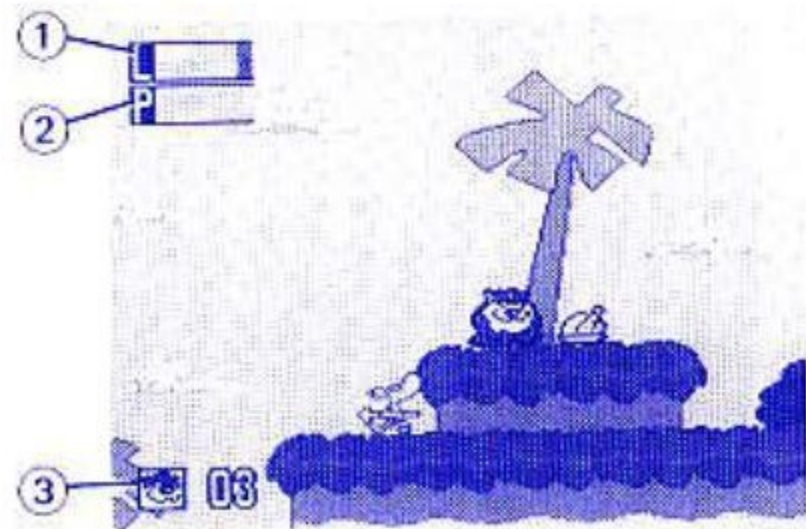
Als je het Master System AAN zet, zie je een kort verhaaltje en daarna een demonstratie van het spel. Druk om het spel te beginnen op Toets 1 tot je de introductie van het eerste gebied ziet.

Druk op Toets 2 om TAZ over diepe kuilen of vijanden te laten springen of gebruik de TAZ Spin Aanval om vijanden te vernietigen. Beweeg snel, TAZ is geen geduldige duivel en voor snelheid krijg je extra punten. Af en toe komt TAZ wat voorwerpen tegen. Zet TAZ bij zo'n voorwerp en eet het op voor extra energie, maar pas op — niet alles wat hij ziet is goed voor hem!

The Game Screen

- ① **Life Bar:** This gauge diminishes whenever TAZ suffers damage. When it disappears completely, TAZ loses a life. Some enemies cause TAZ to lose a little life energy, and some cause him to lose a lot. Serious mishaps, like falling off a cliff or into a lava pit, cause TAZ to lose a life immediately.

Recharge TAZ's Life Bar by munching on Roast Chickens whenever you come across them. The Life Bar is fully recharged each time TAZ begins a new round.
- ② **Spin Power:** TAZ can remain spinning until this bar runs out. Release the Spin button to stop TAZ spinning, and the bar will recharge. To keep TAZ from being caught off guard, use the Spin Attack in short bursts and keep this bar charged up.
- ③ **Number of Lives Remaining:** TAZ starts the game with three lives. When TAZ runs out of lives, the game ends.



Der Spielbildschirm

- ① **Lebensbalken:** Diese Anzeige schrumpft, wenn TAZ verletzt wird. Wenn sie vollständig verschwindet, verliert TAZ ein Leben. Manche Feinde können TAZ ein wenig Lebensenergie kosten, und andere eine Menge. Manche Unfälle, wie etwa über eine Klippe oder in einen Lavakrater zu fallen, kosten TAZ sofort ein Leben.

Der Lebensbalken von TAZ nimmt wieder zu, wenn er Brathühnchen isst. Der Lebensbalken wird am Beginn einer neuen Spielstufe immer vollständig hergestellt.
- ② **Drehkraft:** TAZ kann sich immer weiterdrehen, bis der Balken ganz zusammengeschrumpft ist. Lassen Sie die Drehtaste los, damit TAZ mit dem Drehen aufhört, und der Balken nimmt wieder zu. Um zu verhindern, daß TAZ unvorbereitet überrascht wird, sollten Sie die Drehattacke immer nur kurz einsetzen und darauf achten, daß dieser Balken immer lang genug ist.
- ③ **Restliche Leben:** TAZ beginnt das Spiel mit drei Leben. Wenn TAZ keine Leben mehr hat, ist das Spiel zuende.

L'écran de jeu

- ① **Jauge de vie:** Elle diminue quand TAZ est touché. Si elle disparaît complètement, TAZ perd une vie. TAZ perd plus ou moins d'énergie selon les ennemis. Certains accidents graves, par exemple si TAZ tombe d'une falaise ou dans un puit de lave, lui font perdre une vie immédiatement.

TAZ doit essayer de manger tous les poulets rôtis qu'il voit pour recharger sa jauge de vie. Chaque fois que TAZ commence une nouvelle scène, la jauge de vie est complètement rechargée.
- ② **Force tournoyante:** TAZ continue à tourner tant qu'il reste de l'énergie dans la jauge. Libérez la touche pour que TAZ cesse de tourner et que la jauge se recharge. Utilisez l'attaque tournoyante judicieusement et contrôlez souvent la jauge pour éviter que TAZ ne se trouve démuné dans une situation critique.
- ③ **Nombre de vies restantes:** TAZ commence la partie avec trois vies. La partie est terminée quand il ne lui reste plus de vie.

Pantalla del juego

- ① **Barra de vitalidad:** Esta barra disminuirá cada vez que TAZ sufra daños. Cuando desaparezca completamente, TAZ perderá una vida. Algunos enemigos hacen que TAZ pierda poca energía, mientras que otros le hacen perder mucha. Los errores serios, como la caída desde un acantilado o en un foso de lava, harán que TAZ pierda inmediatamente una vida.

Recargue la barra de vitalidad de TAZ mascando pollos asados siempre que los encuentre. La barra de vitalidad se recargará completamente cada vez que TAZ inicie una nueva ronda.
- ② **Potencia de giro:** TAZ podrá mantenerse girando hasta que la barra desaparezca. Suelte el botón de giro para hacer que TAZ se pare, y la barra se recargará. Para evitar que TAZ se vea atacado estando desprevenido, utilice el ataque con giro en ráfagas cortas y mantenga esta barra cargada.
- ③ **Número de vidas restantes:** TAZ iniciará el juego con tres vidas. Cuando TAZ se quede sin vidas, el juego finalizará.

Schermo di gioco

- ① **Barra della vita:** Questo indicatore diminuisce ogni volta che Taz viene danneggiato. Quando scompare completamente Taz perde una vita. Alcuni nemici causano solo perdite leggere di energia vitale, ma altri danneggiano Taz seriamente. Incidenti fatali, come cadere da un precipizio o dentro una fossa di lava, fanno perdere subito una vita a Taz.

Ricaricate la barra della vita di Taz sgranocchiando Polli Arrosto ogni volta che ne trovate. La barra della vita viene ricaricata completamente ogni volta che Taz inizia un nuovo round.
- ② **Potenza di roteamento:** Taz può continuare a roteare fino a che questa barra scompare. Rilasciate il tasto di roteamento per fermare Taz quando rotea e la barra si ricaricherà. Per evitare che Taz sia preso alla sprovvista, usate l'Attacco Roteante in raffiche brevi e tenete carica questa barra.
- ③ **Numero di vite rimanenti:** Taz inizia il gioco con tre vite. Quando Taz rimane senza vite il gioco finisce.

Det som visas på bildskärmen

- ① **Mätare för återstående livsenergi:** Denna mätare blir kortare allteftersom Taz skadar sig. När mätaren försvunnit helt, förlorar Taz ett liv. En del av Tazs fiender får honom att förlora lite livsenergi, medan andra får honom att förlora mycket. Större misstag, som t. ex. att ramla över kanten på en klippa eller att falla ner i en lavagrop, får Taz att omedelbart förlora ett liv.

Försök få Taz att smaska i sig så många som möjligt av de grillade kycklingar som dyker upp längs vägen. På så sätt kan du fylla upp mätaren för återstående livsenergi igen. Mätaren fylls upp helt före varje ny omgång.
- ② **Mätare för återstående spinnkraft:** Taz kan utföra sina spinnattacker och spinnhopp så länge denna mätare visar att det finns spinnkraft kvar. När knappen 1 (spinnknappen) släppts upp, och Taz slutat utföra sin spinnattack eller sitt spinnhopp, fylls mätaren upp igen. Försök att behålla mätaren fylld genom att bara utföra korta spinnattacker, för att inte Taz ska bli överrumplad av fienden.
- ③ **Antal återstående liv:** När spelet påbörjas har Taz tre liv. Spelet tar slut efter att Taz förlorat samtliga liv.

Het Spelscherm

- ① **Levensmeter:** Deze meter neemt af als TAZ geraakt wordt. Als hij helemaal leeg is, verliest TAZ een leven. Bepaalde vijanden kosten TAZ weinig energie, maar anderen weer meer. Gevaarlijke dingen, zoals van een rand of in een lava put vallen, kosten TAZ direct een leven.

Vul TAZ's levensmeter weer bij door gebraden kippen te eten als je ze tegenkomt. Elke keer als TAZ aan een nieuwe ronde begint, is zijn levensmeter weer gevuld.
- ② **Spin Kracht:** TAZ kan blijven spinnen tot deze meter leeg is. Laat de Spin Toets los om hem te laten stoppen, en de meter zal zich dan weer vullen. Om TAZ niet te kwetsbaar te laten zijn, moet je de Spin Aanval maar met korte stoten achter elkaar gebruiken, zodat de meter vol blijft.
- ③ **Aantal Overgebleven Levens:** TAZ begint het spel met drie levens. Als hij geen levens meer heeft, is het spel afgelopen.

Scoring

Your score appears at the end of each round. You receive points for defeating enemies, as well as bonuses for time and life energy remaining at the end of the round.

TAZ receives an extra life for every 20,000 points scored.

Items

These items are scattered along the trail in every round.

- ① **Spring:** Boings TAZ up to clouds and high ledges.
- ② **Blocks:** TAZ can bash through these by using his Spin Attack.
- ③ **Marker:** Indicates the end of a round.

You'll also find goodies hidden along the way that Taz loves to munch. Just move TAZ close enough to the item to grab it, and he'll do the rest. Not all of these things are good for his health, however.

①



Punktewertung

Ihre Punktewertung erscheint am Ende jeder Spielstufe. Sie erhalten Punkte für besiegte Feinde, ebenso wie Bonuspunkte für Zeit und verbleibende Lebensenergie am Ende jeder Runde.

TAZ erhält ein zusätzliches Leben für jede 20 000 erzielten Punkte.

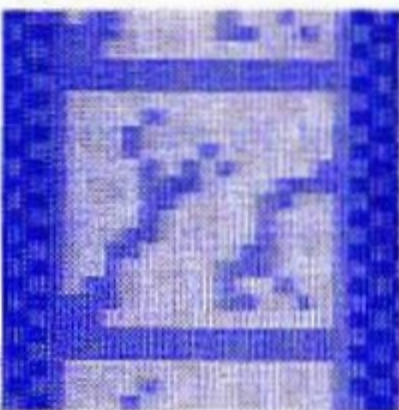
Artikel

Diese Artikel finden sich am Weg entlang in allen Spielstufen.

- ① **Feder:** Läßt TAZ bis in die Wolken und über hohe Hindernisse springen.
- ② **Blöcke:** TAZ kann mit seiner Drehattacke die Blöcke durchbrechen.
- ③ **Markierung:** Zeigt das Ende einer Spielstufe an.

Außerdem finden Sie am Wege entlang immer wieder kleine Leckerbissen, die TAZ gerne verschlingt. Dazu bewegen Sie TAZ einfach in die Nähe des Gegenstandes, und er tut den Rest. Aber nicht alles, was er essen kann, ist auch gut für ihn!

②



Marquage des points

Votre score apparaît à la fin de chaque round. Vous gagnez des points pour avoir neutralisé des ennemis et également des bonus pour le temps et l'énergie de la jauge de vie restants à la fin du round.

TAZ obtient une vie supplémentaire chaque fois qu'il gagne 20 000 nouveaux points.

Symboles

Ces symboles sont dispersés sur le chemin de chaque round.

- ① **Ressort:** TAZ peut atteindre les nuages et des endroits élevés en rebondissant dessus.
- ② **Blocs:** TAZ peut les défoncer grâce à son attaque tournoyante.
- ③ **Marqueur:** Indique la fin d'une scène.

Vous trouverez également des friandises que TAZ adore grignoter. Approchez TAZ du symbole pour qu'il l'attrape et il fera le reste. Cependant, soyez sélectif car toutes les friandises ne sont pas bonnes pour sa santé.

③



Puntuación

Su puntuación aparecerá al final de cada ronda. Usted recibirá puntos por derrotar a enemigos, así como puntos de gratificación por tiempo y energía restantes al final de la ronda.

TAZ recibirá una vida extra cada vez que consiga 20.000 puntos.

Ítemes

Estos ítemes se encuentran esparcidos a lo largo del camino en cada etapa.

- ① **Resorte:** Hace que TAZ rebote hacia las nubes y cornisas altas.
- ② **Bloques:** TAZ podrá pasar a través de ellos empleando el ataque con giro.
- ③ **Marcador:** Indica el fin de una ronda.

Usted también encontrará dulces escondidos a lo largo del camino, y a TAZ le encantan. Simplemente mueva a TAZ lo suficientemente cerca como para tomarlos, y él hará el resto. Sin embargo, no todos estos dulces son buenos para su salud.

Punteggio

Il punteggio appare alla fine di ogni round. Ottenete dei punti per l'eliminazione dei nemici e dei punti premio per il tempo e l'energia vitale rimanente alla fine del round.

Taz riceve una vita in più ogni 20.000 punti ottenuti.

Oggetti

Questi oggetti sono sparsi lungo il percorso in ogni round.

- ① **Molla:** Fa saltare Taz sulle nuvole o su ripiani alti.
- ② **Blocchi:** Taz li può sfondare con il suo Attacco Roteante.
- ③ **Colonna:** Indica la fine di un round.

Lungo il percorso troverete inoltre vari oggetti che Taz adora sgranocchiare. Basta che avvicinate Taz all'oggetto in modo che possa prenderlo e ci penserà lui. Non tutti questi oggetti sono indicati per la sua salute, però.

Poänggivning

Efter varje omgång visas hur många poäng du har. Du kan samla poäng genom att besegra fiender, och få bonuspoäng för den tid och livsenergi som återstår när en omgång tagit slut.

Efter varje 20 000 poäng du lyckas samla ihop får Taz ett extraliv.

Föremål

Följande föremål finns utspridda längs vägen i varje omgång:

- ① **Springbrunn:** slungar Taz upp bland molnen eller till högt belägna klippavsatser.
- ② **Stenklossar:** genom att göra en spinnattack kan Taz slå sig igenom dessa hinder.
- ③ **Milstolpe:** markerar slutet på en omgång.

Längs vägen finns också gömda godsaker, vilka Taz gärna mumsar i sig. Flytta bara Taz tillräckligt nära ett av dessa föremål, så grabbar han sedan själv åt sig det. Men alla föremål är inte nyttiga för hans hälsa.

Scoren

Aan het einde van elke ronde zie je je score. Je krijgt punten voor het verslaan van vijanden en bonussen voor tijd en overgebleven energie aan het einde van de ronde.

TAZ krijgt een extra leven voor elke 20 000 punten die hij behaalt.

Voorwerpen

Deze voorwerpen liggen in elke ronde op de grond.

- ① **Veer:** Schiet TAZ omhoog in de wolken en op hoge randen.
- ② **Blokken:** TAZ kan door deze heen breken met de Spin Aanval.
- ③ **Tekens:** Geeft het einde van een ronde aan.

Onderweg vind je ook heerlijke dingen die TAZ op kan eten. Zet TAZ naast het voorwerp zodat hij het kan pakken en hij doet de rest. Helaas zijn niet alle dingen goed voor zijn gezondheid.

- ④ **1-UP:** Gives TAZ an extra life.
- ⑤ **Roast Chicken:** Restores a little of TAZ's life energy. Yum!
- ⑥ **Star:** If TAZ munches this, both he and the TAZ icon at the bottom of the screen glow, and the theme music changes. Now is the time to turn TAZ loose and watch his enemies bounce off! Spikes in the way? TAZ won't feel them! However, even in this mode, TAZ will suffer damage if he gets too close to the following item:
- ⑦ **Bomb:** Don't let TAZ eat this! It will blow up in his belly, causing him heavy damage. Make TAZ jump over it or knock it out of the way instead.

- ④ **1-UP:** Gibt TAZ ein zusätzliches Leben.
- ⑤ **Brathühnchen:** Stellt wieder ein bißchen Lebensenergie für TAZ her. Lecker!
- ⑥ **Stern:** Wenn TAZ diesen Gegenstand isßt, fängt sowohl er als auch das TAZ-Symbol unten im Bildschirm an zu glühen, und die Themamusik änder sich. Jetzt ist es Zeit, TAZ loszulassen und zu sehen, wie die Feinde fliegen! Liegen Stacheln im Weg? TAZ merkt das garnicht. Ein Nachteil allerdings: In diesem Zustand leidet TAZ Schaden, wenn er zu nahe an den folgenden Gegenstand gerät:
- ⑦ **Bombe:** Achten Sie darauf, daß TAZ sie nicht isßt! Sie explodiert in seinem Bauch und fügt ihm schweren Schaden zu. Lassen Sie TAZ lieber darüber springen, oder räumen Sie sie aus dem Weg.

- ④ **1-UP:** Apporte une vie supplémentaire à TAZ.
- ⑤ **Poulet rôti:** Recharge en partie la jauge de vie de TAZ. Miam!
- ⑥ **Etoile:** TAZ et son symbole en bas de l'écran brillent et la musique change quand il mange une étoile. C'est le moment de lâcher TAZ sur ses ennemis! Des épines sur le chemin? TAZ ne les sent pas! Cependant, même dans ce mode, TAZ peut être touché s'il s'approche trop près du symbole suivant:
- ⑦ **Bombe:** Empêchez TAZ de manger une bombe car elle exploserait dans son ventre et il serait cruellement blessé. TAZ doit sauter par dessus ou l'enlever d'un coup de pied.



- ④ **1-UP:** Ofrece a TAZ una vida extra.
- ⑤ **Pollo asado:** Rellena un poco la barra de vitalidad de TAZ. ¡Qué rico!
- ⑥ **Estrella:** Si TAZ masca est aestrella, él y el símbolo de la parte inferior de la pantalla se encenderán, y el tema musical cambiará. A partir de este momento TAZ se soltará y verá a sus enemigos rebotar. ¿Clavos en el camino? ¡TAZ no los sentirá! Sin embargo, incluso en este modo, TAZ sufrirá daños si se acerca demasiado al ítem siguiente:
- ⑦ **Bomba:** ¡No deje que TAZ se la coma!, ya que explotaría en su vientre causándole severos daños. Haga que TAZ salte sobre ella o que le dé una patada para apartarla de su camino.
- ④ **1-UP:** Dà a Taz una vita extra.
- ⑤ **Pollo Arrosto:** Ristora parte dell'energia vitale di Taz. Miami!
- ⑥ **Stella:** Se Taz mangia questa, sia lui che il simbolo di Taz in fondo allo schermo diventano luminosi e la musica cambia. Questo è il momento di lanciarlo allo sbaraglio e vedere i suoi nemici impotentil! Neanche le punte più aguzze possono fargli del male! Tuttavia, anche in questo modo, Taz viene danneggiato se si avvicina troppo al seguente oggetto.
- ⑦ **Bomba:** Non lasciate che la mangi! Esploderà nella sua pancia, danneggiandolo seriamente. Fatelo saltare sopra la bomba o datele un colpo in modo da levarvela di torno.
- ④ **1 UP:** ger Taz ett extraliv.
- ⑤ **Grillad kyckling:** återger lite av Tazs livsenergi. Mums!
- ⑥ **Stjärna:** både Taz själv och Taztecknet längst ner på bildskärmen börjar lysa, samtidigt som bakgrundsmusiken ändras, efter att Taz mumsat i sig en stjärna. Nu är tiden inne att släppa lös Taz, och se hur hans fiender förgörs! Taggar i vägen? Det gör inget, för Taz känner dem inte ens. Men inte ens när Taz befinner sig i detta tillstånd kan han undgå att bli skadad om han kommer för nära följande föremål:
- ⑦ **Bomb:** låt inte Taz äta bomber! En bomb förorsakar honom stor skada genom att explodera inne i hans mage. Låt Taz istället hoppa över bomben, eller få honom att slå undan den.
- ④ **1-UP:** Geeft TAZ een extra leven.
- ⑤ **Gebraden Kip:** Geeft TAZ een beetje nieuwe energie. Lekker!
- ⑥ **Ster:** Als TAZ dit opeet, gaan hij en het TAZ symbool aan de onderkant van het scherm gloeien en hoor je andere muziek. Nu kan TAZ los gaan en kijk hoe alle vijanden van hem af stuiteren! Pegels onderweg? TAZ voelt niets! Maar ook in deze toestand kan TAZ iets gebeuren wanneer hij te dicht in de buurt komt van het volgende voorwerp.
- ⑦ **Bom:** TAZ mag dit nooit opeten! Als dit ontploft in zijn maag, kost dat veel energie. Laat TAZ er overheen springen of uit de weg stoten.

Along the Trail

TAZ's search takes him through six stages, and each stage has two rounds.

Stage 1: Plains

TAZ begins his hunt here, in the grasslands infested with Weed Buds and spear-hauling Bush Rats. Some of the Weed Buds fire their seeds. Uproot them quickly with TAZ's Spin Attack, but don't let his momentum carry him over the edge.

Waiting for TAZ is an extremely ornery bull. Knock him out with Spin Attacks, and don't get hung on his horns!



Am Weg entlang

Die Suche nach dem Riesenei führt TAZ durch sechs Spielstufen, und jede Stufe hat zwei Runden.

Stufe 1: Die Steppe

TAZ beginnt seine Suche hier, in den mit Unkraut und speerbewaffneten Buschratten verseuchten Grasebenen. Manche Unkräuter können ihre gefährlichen Samen abschießen. Entwurzeln Sie diese schnell mit der Drehattacke, aber achten Sie darauf, daß sein eigener Schwung TAZ nicht aus der Bahn wirft.

Außerdem wartet ein ganz besonders aggressiver Bulle auf TAZ. Legen Sie ihn mit Drehattacken um, aber lassen Sie sich nicht auf die Hörner nehmen!

Sur la piste

TAZ traverse six scènes composées de deux rounds chacune.

Scène 1: Les plaines

Taz commence sa recherche dans les prairies infestées de mauvaises herbes et de rats des champs meurtriers. Certaines mauvaises herbes tirent des graines. Déracinez-les rapidement avec l'attaque tournoyante de TAZ mais attention qu'il ne perde pas l'équilibre avec son élan.

Un taureau de très mauvaise humeur attend TAZ. Neutralisez-le par une attaque tournoyante mais faites attention à ses cornes!

A lo largo del camino

La búsqueda de TAZ le llevará a través de seis etapas, cada una de ellas compuesta por dos rondas.

Etapas 1: Planicie

TAZ comienza su caza aquí, en los prados infestados de malas hierbas y ratas de matorral. Algunas de estas hierbas lanzan sus semillas.

Arránquelas rápidamente con el ataque de giro de TAZ, pero no permita que con su ímpetu pase sobre el borde.

Un extremadamente terco toro está esperando por TAZ. Derribelo con ataques con giro, y ¡no quede colgado de sus cuernos!

Lungo la strada

La ricerca di Taz lo conduce attraverso sei fasi, ciascuna delle quali è divisa in due round.

Fase 1: Pianure

Taz inizia la sua ricerca qui, in queste praterie infestate da erbacce malefiche e topi dei cespugli. Alcune erbacce malefiche lanciano i loro semi.

Sradicatele rapidamente con l'Attacco Roteante di Taz ma state attenti ad evitare che finisca oltre il bordo. Un toro litigioso attende l'arrivo di Taz.

Storditelo con gli Attacchi Roteanti e state attenti a non finire sulle sue corna!

Längs vägen

Vägen som Taz färdas på innehåller sex etapper, och varje etapp består av två omgångar.

Etapp 1: Slättland

Här, på ett slättland där ogräsknoppar och giftiga bushråttor härjar, börjar Taz sin jakt. En del av ogräsknopparna avfyrar sina frön. Använd Tazs spinnattack för att rycka upp ogräsplantorna med rötterna, men låt honom inte förlora kontrollen i farten.

En ilsken och mycket envis tjur väntar på Taz utefter vägen. Vräk omkull tjuren med hjälp av en spinnattack, men se upp med hornen!

Onderweg

De zoektocht van TAZ gaat door zes gebieden en elk gebied heeft twee ronden.

Gebied 1: Vlake

Hier begint de zoektocht van TAZ: overal gras, veel Bijen en speergooiende Bosratten, Sommige Bijen schieten met angels. Maak ze snel onschadelijk met de TAZ Spin Aanval, maar pas op dat je niet over de rand naar beneden stort.

TAZ wordt opgewacht door een ontzettend kwade stier. Stoot hem weg met de Spin Aanval, maar pas op voor zijn scherpe hoorns.

Stage 2: Jungle

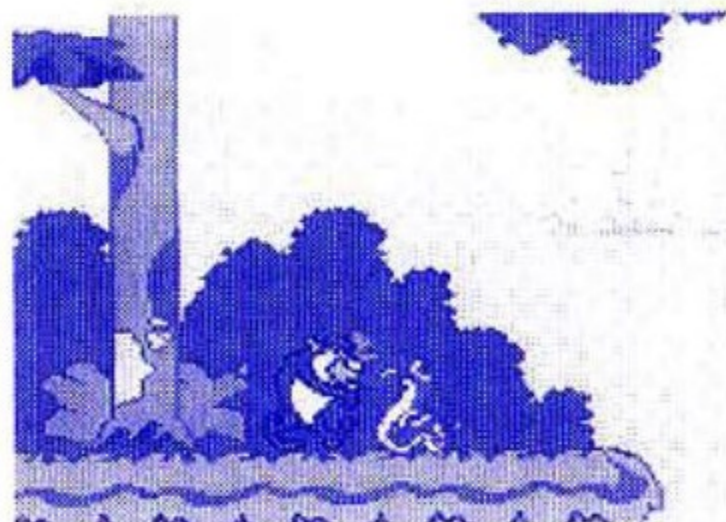
Tricky high branches carry treats, while the low road is full of snakes and hostile weeds. Footing is more precarious here, so look before leaping. Don't sink in the quicksand, or TAZ is a done devil. Quick thinking and quick jumping will get him out if he falls in.

While on the hunt, TAZ will find himself being hunted by Francis X. Bushlad. Watch out for those arrows!

Stage 3: Caves

The caves are full of bats and old fossils, and some of them will try to come after TAZ. The lava is deadly, so keep a cool head and use Spinning Jumps for distance — but don't go too far. Jump carefully around the fireballs, and keep TAZ's head down around the ceiling spikes.

TAZ comes across Bull Gator & Axl on a treasure hunt of their own, and they're not planning to share. Watch out for those boomerangs!



Stufe 2: Der Dschungel

Tückische hohe Äste tragen Belohnungen, während die Straße voller Schlangen und feindlicher Unkräuter ist. Es ist hier schwierig, einen sicheren Untergrund zu finden — schauen Sie also vor dem Springen genau hin. Versinken Sie nicht im Tribsand, sonst ist es um TAZ geschehen.

Schnelle Reaktion und sicheres Springen ist in dieser Stufe erforderlich. Während TAZ nach dem Ei jagt, jagt jemand anders nach TAZ — und zwar Francis X. Bushlad, der gefürchtete Trophäensammler. Passen Sie auf seine Pfeile auf!

Stufe 3: Die Höhlen

Die Höhlen sind voller Fledermäuse und alter Fossilien, und manche davon versuchen auch noch, TAZ anzugreifen. Die Lava ist tödlich; bewahren Sie also einen kühlen Kopf, und setzen Sie die Drehsprünge ein, um Distanz zu gewinnen — aber nicht zu weit weg. Springen Sie vorsichtig um die Feuerbälle herum, und halten Sie den Kopf niedrig, um nicht in die Stalaktiten zu krachen.

TAZ begegnet Bull Gator und Axl, die selber auf einer Schatzsuche sind, und keine große Lust zum Teilen haben. Achten Sie auf die Bumerangs!

Scène 2: La jungle

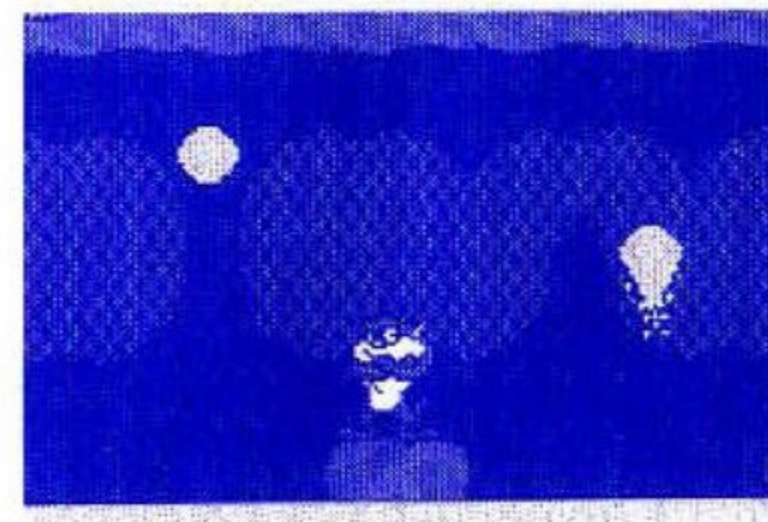
Les branches élevées contiennent des friandises tandis que les branches basses sont remplies de serpents et de mauvaises herbes hostiles. Faites attention où vous mettez les pieds avant de sauter. Si TAZ s'enfonce dans les sables mouvants, il est perdu. S'il tombe, sortez-le rapidement en sautant.

Pendant sa quête, TAZ est chassé par Francis X. Bushlad. Faites attention aux flèches!

Scène 3: Cavernes

Les cavernes sont remplies de chauve-souris et de fossiles et certains s'attaquent à TAZ. La lave étant mortelle, utilisez les sauts tournoyants mais attention à ne pas aller trop loin. Sautez pour éviter les boules de feu et baissez la tête de TAZ quand des pointes apparaissent au plafond.

TAZ va rencontrer Bull Gator & Axl à la recherche d'un trésor qu'ils ne veulent pas partager. Attention à leurs boomerangs!



Etapa 2: La jungla

Ramas altas y complicadas amenazan, mientras que el camino está lleno de serpientes y malas hierbas hostiles. El caminar es más difícil aquí, por lo que tendrá que mirar bien antes de saltar. No se hunda en las arenas movedizas, o TAZ será diablo muerto. Si cae, lo único que le permitirá salir es pensar y saltar rápidamente.

Durante la caza, TAZ se verá perseguido por Francis X Bushlad. ¡Tenga cuidado con sus flechas!

Etapa 3: Cavernas

Las cavernas están llenas de murciélagos y viejos fósiles, y algunos de ellos tratarán de ir en busca de TAZ. La lava es mortal, por lo que tendrá que mantenerse en calma y utilizar saltos con giro para alejarse, pero no vaya demasiado lejos. Salte cuidadosamente alrededor de las bolas de fuego, y mantenga la cabeza de TAZ baja para eludir los clavos del techo.

TAZ se encontrará con Bull Gator y Axl y tratará de capturar su tesoro, que ellos no planean compartir. ¡Tenga cuidado con los bumerangs!

Fase 2: Giungla

I rami più alti sono carichi di minacce e il terreno è pieno di serpenti e piante ostili. Il terreno è più precario per cui è necessario fare attenzione prima di saltare. Non affondate nelle sabbie mobili o per Taz è finita! Agite e saltate rapidamente per tirarlo fuori se dovesse caderci dentro.

Durante la caccia Taz viene cacciato a sua volta da Francis X. Bushlad. State attenti alle sue frecce!

Fase 3: Caverne

Le caverne sono piene di pipistrelli e vecchi fossili e alcuni di essi cercheranno di attaccare Taz. La lava è mortale, per cui state calmi e usate i Salti Roteanti per coprire distanze più lunghe, ma non andate troppo lontano. Saltate con attenzione vicino alle palle di fuoco e tenete bassa la testa di Taz vicino alle punte acuminate del soffitto.

Taz incontra Bull Gator & Axl alle prese con una loro caccia al tesoro in cui non vogliono rivali. State attenti a quei boomerang!

Etapp 2: Djungel

De kvistiga grenarna högt däruppe bjuder på kalas, medan vägen nedanför är full av ormar och elakartade ogräsväxter. Se dig för innan ett hopp, eftersom det är lättare att tappa fotfästet här. Se till att Taz inte sjunker ner i kvicksanden. Då är det färdigt för värstingen. Med hjälp av snabb tankeförmåga och ett snabbt hopp är det möjligt att få upp honom, ifall han skulle ramla i.

Under sin jakt kommer Taz att upptäcka hur han själv blir jagad av Frans X. Djungelman. Se upp för pilarna!

Etapp 3: Grottor

I grottorna vimlar det av fladdermöss och gamla fossiler, vilka en del kommer att försöka förfölja Taz. Håll huvudet kallt, eftersom lavan är dödlig, och använd spinnhopp för att kunna hoppa långt. Men akta dig för att hoppa för långt, och hoppa försiktigt där det finns eldkulor. Se också till att Taz håller huvudet lågt där det finns taggar i taket.

I grottorna stöter Taz ihop med Brutus Grotte & Axel, vilka också är ute på skattjakt och knappast har för avsikt att dela med sig. Se upp för bumerangerna!

Gebied 2: Jungle

In de hoge takken zitten gevaarlijke verassingen en op de grond zijn een heleboel slangen en bijen. De grond is zeker niet veilig, dus pas op waar je springt. Kijk goed uit voor het drijfzand, anders is het afgelopen met duiveltje TAZ. Snel denken en snel springen zijn de enige manier om eruit te komen.

Op zijn jacht wordt TAZ achterna gezeten door Francis X. Bushlad. Kijk uit voor die pijlen!

Gebied 3: Grotten

In de grotten zijn veel vleermuizen en oude fossielen die TAZ vaak op de hielen zitten. De lava is dodelijk, houd je hoofd dus koel en spring ver met de Spin Sprong — maar nooit te ver. Spring langs de vuurballen en buk voor de pegels aan het plafond.

TAZ komt Bull Gator & Axl tegen die zelf ook op jacht zijn. En zij willen niet delen! Kijk uit voor de boemerangs!

Stage 4: Ruins

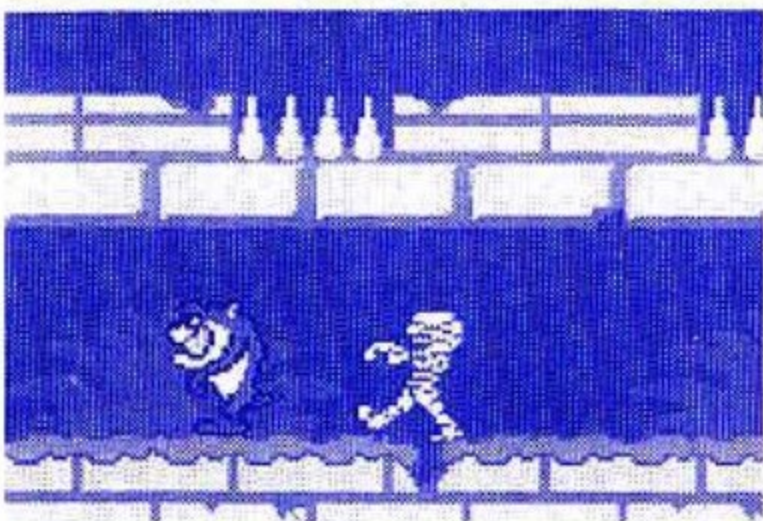
TAZ finds himself lost in a maze of crumbling walls and pillars. Ghosts and mummies haunt the ruins, but what does fear mean when your stomach is rumbling? Dangerous halls of spikes and bottomless pits put TAZ's jumping ability to the test. Bust through blocks to drop to the level below, but be sure to break the right blocks, or a long drop awaits you.

A couple of witches have taken over the ruins, and they're not at all friendly. Jump and dodge to keep from being zapped!

Stage 5: The Lost Valley

You've made it! But you still need to find the egg, and before you get there you'll find the tightest footing ever on rocks crawling with scorpions and Rock Monsters. Stay out of the water — TAZ can't swim!

Then Momma Bird discovers the intrusion. If TAZ can dodge her deadly swoops and spin her out of the way, it's omelette time! Or is it?



Stufe 4: Ruinen

TAZ verirrt sich in einem Labyrinth von zerbröckelnden Wänden und Säulen. Geister und Mumien spuken hier, aber was bedeutet schon Angst, wenn der Magen knurrt? Gefährliche Hallen voller Stacheln und bodenloser Fallgruben fordern die Sprungfähigkeit von TAZ aufs Höchste heraus. Brechen Sie durch Blöcke, um zum niedrigeren Niveau vorzustoßen, aber sorgen Sie dafür, daß es die richtigen Blöcke sind. Denn sonst wartet ein wirklich langer Fall auf Sie.

Ein paar Hexen haben das Sagen in den Ruinen, und sie sind nicht gerade freundlich gestimmt. Springen und Ducken ist wichtig, um nicht erwischt zu werden!

Stufe 5: Das verlorene Tal

Sie haben es geschafft! Aber Sie müssen immer noch das Ei finden, und bevor Sie das schaffen, müssen Sie sich wirklich konzentrieren, nicht auf die falsche Stelle zu treten. Die Felsen hier wimmeln mit Skorpionen und Steinmonstern. Und bleiben Sie vom Wasser weg — denn TAZ kann nicht schwimmen!

Und schließlich entdeckt Mama Riesenvogel den Eindringling. Wenn TAZ den tödlichen Sturzflugangriffen ausweichen und sie aus dem Weg stoßen kann, ist es Omelett-Zeit. Oder?

Scène 4: Les ruines

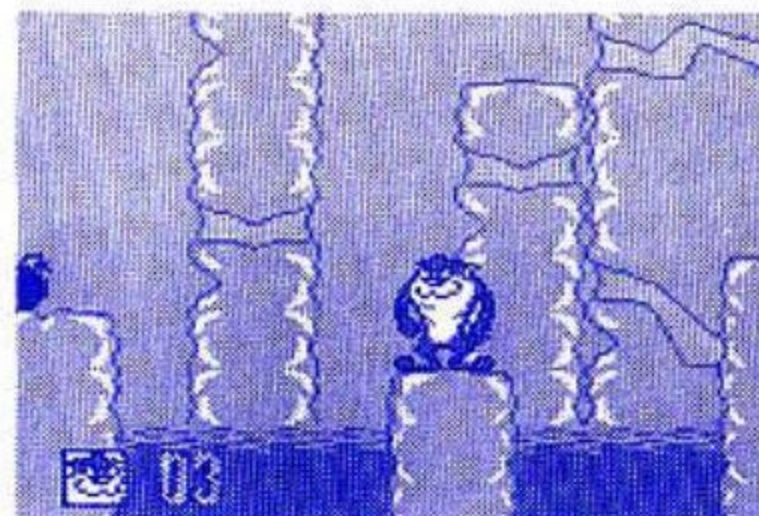
TAZ se trouve dans un labyrinthe de murs et de piliers en ruines. Des fantômes et des momies hantent les ruines mais la faim est plus forte que la peur. Des pointes dangereuses et des puits sans fond obligent TAZ à sauter. Défonchez des blocs pour passer au niveau inférieur mais attention, si vous vous trompez de bloc, c'est la chute.

Des sorcières pas très sympathiques ont pris le contrôle des ruines. Sautez pour les éviter avant qu'elles ne vous détruisent!

Scène 5: La vallée perdue

Vous y êtes enfin arrivé! Cependant, avant de trouver l'oeuf, vous allez devoir escalader des rochers branlants infestés de scorpions et de monstres. Evitez l'eau car TAZ ne sait pas nager!

La maman oiseau a repéré TAZ et fonce droit sur lui. S'il parvient à l'éviter et à la neutraliser, il va pouvoir se faire une de ces omelettes!



Etapa 4: Ruinas

TAZ se encontrará perdido en un laberinto de paredes y columnas que se derriban. Por las ruinas aparecerán fantasmas y momias, pero ¿qué significa el miedo cuando el estómago está haciendo ruido? Peligrosas salas con clavos y pozos sin fondo pondrán a prueba la habilidad de salto de TAZ. Atraviese los bloques para descender al nivel inferior, pero tenga cuidado de romper los bloques correctos, o le esperará una larga caída.

Un par de brujas han ocupado las ruinas, y no son nada amigables. ¡Salte y esquive para evitar que le maten!

Etapa 5: El valle perdido

¡Lo ha conseguido! Pero todavía tiene que encontrar el huevo, y antes de llegar a él se encontrará con el camino más duro sobre rocas derrumbándose con escorpiones y monstruos de piedra. ¡Aléjese del agua, porque TAZ no sabe nadar!

Después el pájaro descubrirá la intrusión. Si TAZ puede esquivar sus ataques mortales en picado, y lo hace girar fuera de su camino, ¡habrá llegado la hora de la tortilla! ¿O no?

Fase 4: Rovine

Taz si trova perso in un labirinto di mura e pilastri cadenti. Fantasmi e mummie si aggirano tra le rovine, ma cos'è la paura quando lo stomaco brontola? Sale pericolose piene di punte aguzze e fosse profonde mettono alla prova le capacità di salto di Taz. Sfondate i blocchi per passare al livello inferiore ma state attenti a sfondare quelli giusti se non volete precipitare.

Due streghe si sono impadronite delle rovine e non sono per niente amichevoli. Saltate e schivate per non farvi fulminare!

Fase 5: La Valle Perduta

Ce l'avete fatta! Ma dovette ancora trovare l'uovo e prima che ci riusciate dovrete affrontare percorsi difficilissimi irti di scorpioni e mostri delle rocce. Evitate l'acqua: Taz non sa nuotare.

Ora mamma uccello ha scoperto la vostra intrusione. Se Taz riesce ad evitare i suoi attacchi letali e a lanciarla lontano, finalmente l'omelette è sua! O no?

Etapp 4: Ruiner

Taz går vilse i en labyrint av sönderfallande väggar och pelare. Ruinerna hemsöks av spöken och mumier, men vad betyder rädsla när magen kurrar? I dessa farliga hallar, med taggar och bottenlösa hål, sätts Tazs hoppskicklighet verkligen på prov. Slå sönder stenklossar, för att falla ner till nivån under. Men se till att rätt stenkloss krossas. Annars väntar ett mycket djupt fall.

Några häxor, vilka inte är det minsta gästvänliga, har lagt beslag på ruinerna. Undvik att bli attackerad genom att hoppa undan!

Etapp 5: Den glömda dalen

Du klarade det! Men det gäller att hitta ägget också, och innan du nått fram till det väntar de svåraste strapatserna hittills, bland klippor som kryllar av skorpioner och klippmonster. Håll Taz borta från vattnet. Han kan inte simma!

Plötsligt upptäcker fågelmamman intrånget. Om Taz lyckas undvika hennes dödliga nedslag och få henne ur vägen med hjälp av sina spinnattacker, så är det dags för omelettfest! Eller?

Gebied 4: Ruïnes

TAZ verdwaalt in een doolhof van afbrokkelende muren en pilaren. Overal zijn geesten en mummies, maar een knorrende maag is ook heel erg! Je moet goed springen om langs de bodemloze valkuilen en de pegels te komen. Beuk door de blokken om naar beneden te gaan, maar zorg er wel voor dat je de goede blokken neemt, want anders val je heel diep in een gat.

De ruïnes zijn van een paar heksen en zij zijn niet lief! Spring en beweeg zodat je niet geraakt wordt door de stralen!

Gebied 5: De Verborgene Vallei

Je bent er! Maar nu moet je het ei nog vinden. En dat is niet makkelijk op de gevaarlijke bodem met schorpioenen en Rots Monsters. Blijf uit het water — TAZ kan niet zwemmen!

Helaas wordt je ontdekt door Moeder Vogel. Als TAZ haar dodelijke duikvluchten kan ontwijken en langs haar kan komen, is het omelettijd! Lekker!

Game Over/Continue

When TAZ runs out of lives, the game ends. If you wish to continue the game, use the D-Button to move TAZ close to the "Yes" sign and press Button 1. The game will start at the beginning of the level where TAZ lost his last life. If you want to start at the beginning of the first level, move TAZ close to the "No" sign and press Button 1.

Extra Tidbits

- Avoid the spikes as much as you can. Even touching the sides of them will cause damage.
- Learn to control the height of TAZ's jumps, as well as TAZ's Spinning Jump. You'll need these skills in the higher levels.
- If you time it right, you can make TAZ change direction in mid-jump. This is especially handy in the Ruins stage.



Spielende/Fortsetzung

Wenn TAZ keine Leben mehr hat, ist das Spiel zuende. Wenn Sie das Spiel fortsetzen wollen, verwenden Sie die Richtungstaste, um TAZ dicht an das YES-Zeichen zu bewegen und drücken Taste 1. Das Spiel beginnt am Anfang der Spielstufe, wo TAZ sein letztes Leben verloren hat. Wenn Sie am Anfang der ersten Spielstufe anfangen wollen, bewegen Sie TAZ dicht an das NO-Zeichen, und drücken Sie Taste 1.

Einige nützliche Tips

- Vermeiden Sie die Stacheln wann immer möglich. Auch wenn Sie sie nur an der Seite berühren, werden Sie verletzt.
- Lernen Sie die Höhe der Sprünge von TAZ zu steuern, und auch den Drehsprung von TAZ. In den höheren Spielstufen ist es wichtig, daß Sie dies beherrschen.
- Wenn Sie das Timing richtig hinbekommen, können Sie TAZ auch mitten im Sprung die Richtung wechseln lassen. Das ist besonders in der Ruinen-Spielstufe nützlich.

Fin de la partie/Suite

Quand TAZ a perdu toutes ses vies, la partie est Terminée. Si vous souhaitez continuer la partie, utilisez la touche D pour approcher TAZ de "Yes" (oui) et appuyez sur la touche 1. La partie reprend au début du niveau sur lequel TAZ a perdu sa dernière vie. Si vous souhaitez commencer au début du premier niveau, approchez TAZ de "No" et appuyez sur la touche 1.

Conseils supplémentaires

- Evitez les épines. Le seul fait de les toucher provoque des dommages.
- Apprenez à maîtriser la hauteur des sauts simples et tournoyants de TAZ. Ce sera un atout décisif dans les niveaux supérieurs.
- Si votre timing est correct, vous pouvez changer la direction de TAZ au cours d'un saut, ce qui sera très utile dans les ruines.

Fin y continuación del juego

Cuando TAZ se quede sin vidas, el juego finalizará. Si desea continuarlo, utilice el botón D para acercarse a TAZ hasta el letrero "Yes", y presione el botón 1. El juego se iniciará al comienzo del nivel en el que TAZ perdió su última vida. Si desea iniciar el juego al comienzo del primer nivel, acerque a TAZ al letrero "No", y presione el botón 1.

Consejos extra

- Evite en lo posible los clavos. Incluso aunque toque sus lados, causarán daño.
- Aprenda a controlar la altura de los saltos de TAZ, así como el salto con giro. Usted necesitará estas habilidades en los niveles superiores.
- Si sincroniza bien, podrá hacer que TAZ cambie de sentido en medio de un salto. Esto será especialmente útil en la etapa de las Ruinas.

Fine del gioco/Continuazione

Quando Taz rimane senza vite il gioco finisce. Se desiderate continuare a giocare, usate il tasto D per spostare Taz vicino al cartello "Yes" e premete il tasto 1. Il gioco ricomincia dall'inizio del livello in cui Taz ha perso la sua ultima vita. Se volete ricominciare dall'inizio del primo livello, spostate Taz vicino al cartello "No" e premete il tasto 1.

Qualche consiglio

- Evitate le punte aguzze più che potete. Basta toccarne anche solo i lati per essere danneggiati.
- Imparate a controllare l'altezza del salto di Taz e il Salto Roteante di Taz. Questa abilità è necessaria ai livelli superiori.
- Se vi muovete al momento giusto, potete far cambiare direzione a Taz durante un salto. Questo è molto comodo soprattutto nella fase delle rovine.

Slutmenyn GAME OVER

Spelet tar slut efter att Taz förlorat samtliga liv. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att få Taz att gå mot skylten som det står YES på, när du vill fortsätta spela. Tryck därefter på knappen 1, för att få spelet att börja om från början av den etapp där Taz förlorade sitt sista liv. Flytta Taz mot skylten som det står NO på, och tryck sedan på knappen 1, när du vill börja om från första etappen.

Fler måltips

- Undvik taggarna så gott det går. Även minsta beröring av dess sidor orsakar skada.
- Lär dig att kontrollera höjden på Tazs hopp, liksom hans spinnhopp, eftersom dessa kunskaper behövs i de senare etapperna.
- Om du lyckas tjäma det rätt, så är det möjligt att få Taz att ändra riktning mitt i ett hopp. Detta kan komma särskilt väl till pass i etappen bland ruinerna.

Einde van het Spel/Doorgaan

Als TAZ geen levens meer heeft, is het spel afgelopen. Als je dan nog door wilt gaan met het spel moet je TAZ bij "Yes" zetten en op Toets 1 drukken. Het spel gaat dan weer verder aan het begin van het gebied waar TAZ gestopt was. Als je weer helemaal opnieuw wilt beginnen, moet je TAZ bij "No" zetten en op Toets 1 drukken.

Extra Tips

- Ontwijk de pegels zoveel mogelijk. Als je ze alleen al aanraakt, kan je dat energie kosten.
- Leer snel hoe hoog TAZ springt en hoe de Spin Sprong werkt. Hoe verder je komt, hoe meer je dit nodig hebt.
- Als je timing goed is, kan TAZ zich midden in de lucht omdraaien. Dit is vooral handig in het Ruïne gebied.

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb eine wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas exposer au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

①



②



③



Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig: torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när du använder detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive, Game Gear of Master System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan direct zontlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
- ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie-televisies: Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.



SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA

Printed in Japan