

**SEGA**



## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

### AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME 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.**

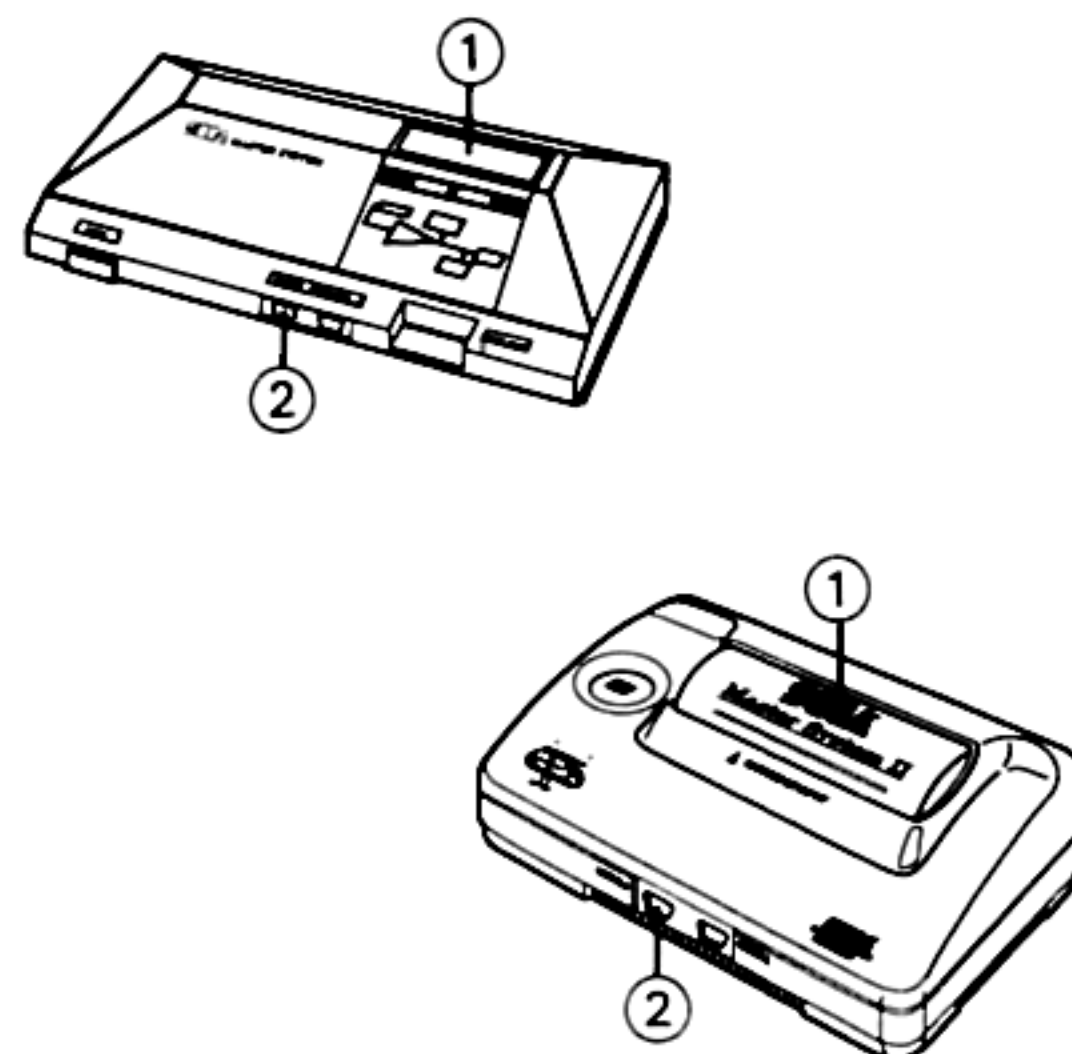
## Mise en route

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



## 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!



## Aux commandes!

### ① Touche directionnelle (Touche D)

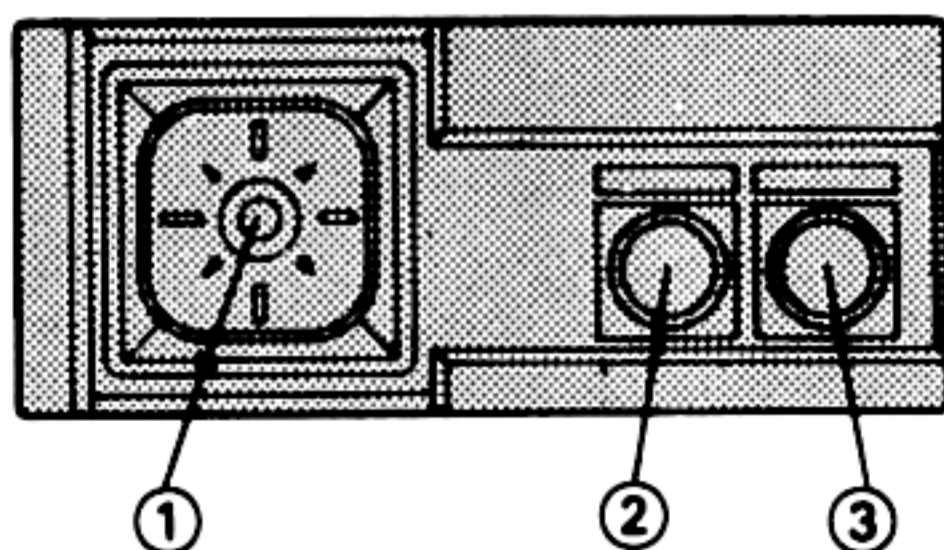
- Pour diriger TAZ vers la gauche ou la droite.
- Appuyez vers le bas pour que TAZ se baisse.
- Pour effectuer des choix sur l'écran Game Over.

### 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.



## 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!



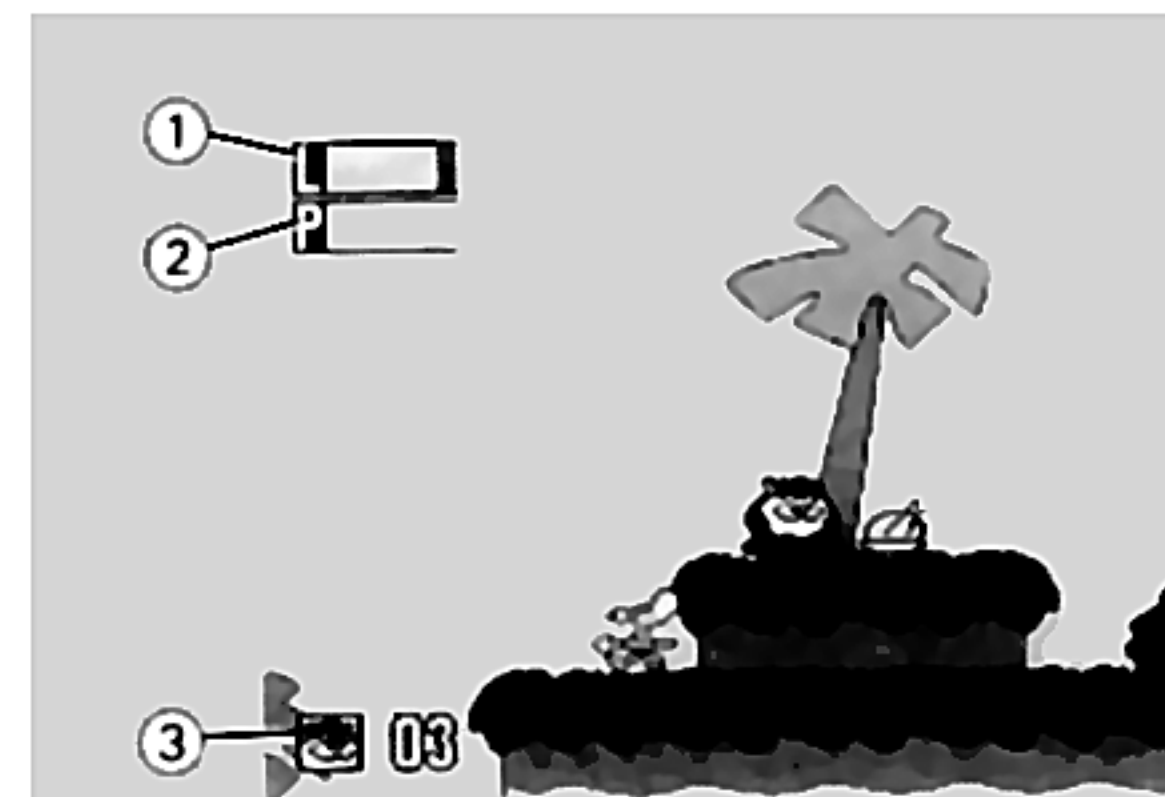
## L'écran de jeu

- 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.



## Marquage des points

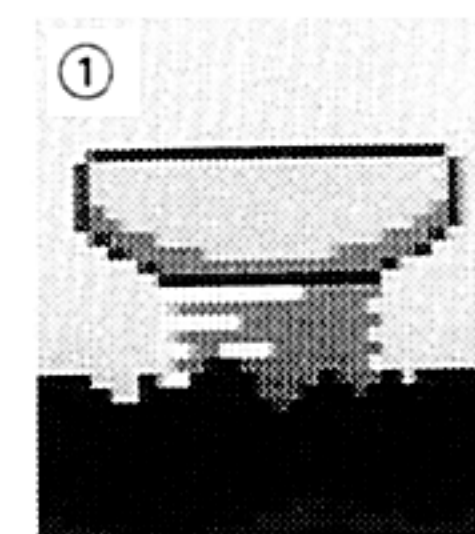
Votre score apparaît à la fin de chaque round. Vous gagnez des points pour avoir neutralisé des ennemis et également des bonus pour le temps et l'énergie de la jauge de vie restants à la fin du round.

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.

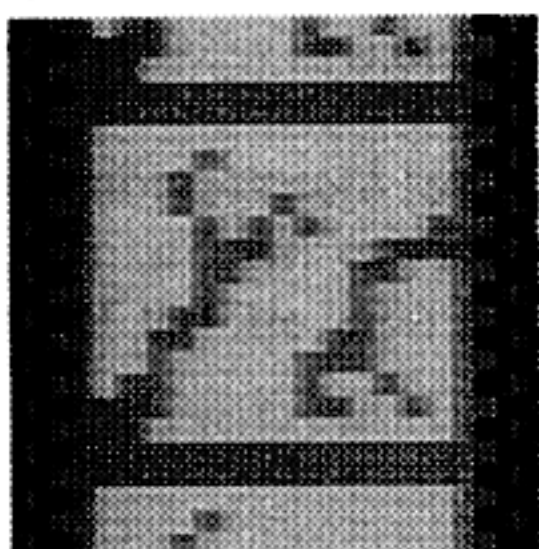
- ① **Ressort:** TAZ peut atteindre les nuages et des endroits élevés en rebondissant dessus.





- ② **Blocs:** TAZ peut les défoncer grâce à son attaque tournoyante.

②



- 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



- ④ **1-UP:** Apporte une vie supplémentaire à TAZ.

TAZ



- ⑤ **Poulet rôti:** Recharge en partie la jauge de vie de TAZ. Miam!

⑤



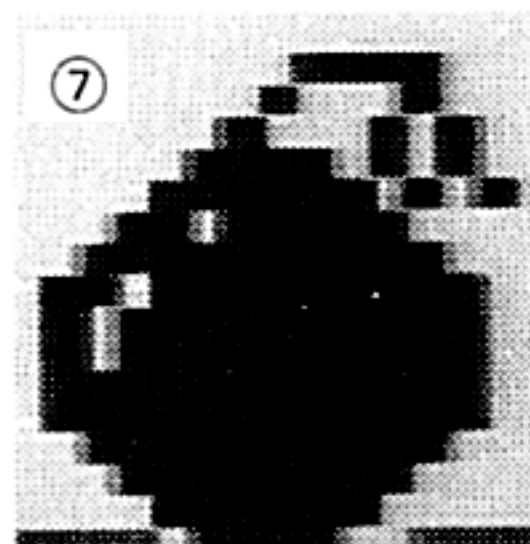
- ⑥ **Etoile:** TAZ et son symbole en bas de l'écran brillent et la musique change quand il mange une étoile. C'est le moment de lâcher TAZ sur ses ennemis! Des épines sur le chemin? TAZ ne les sent pas! Cependant, même dans ce mode, TAZ peut être touché s'il s'approche trop près du symbole suivant:

⑥



- 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.

⑦



## 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!



### 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.

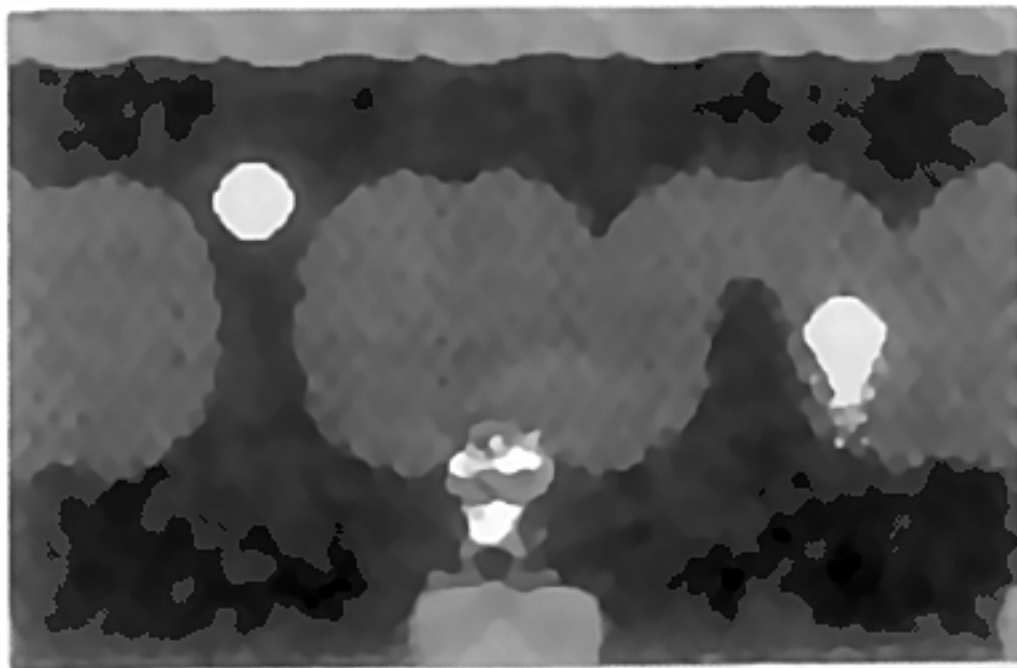
Pendant sa quête, TAZ est chassé par Francis X. Bushlad. Faites attention aux flèches!



### 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.

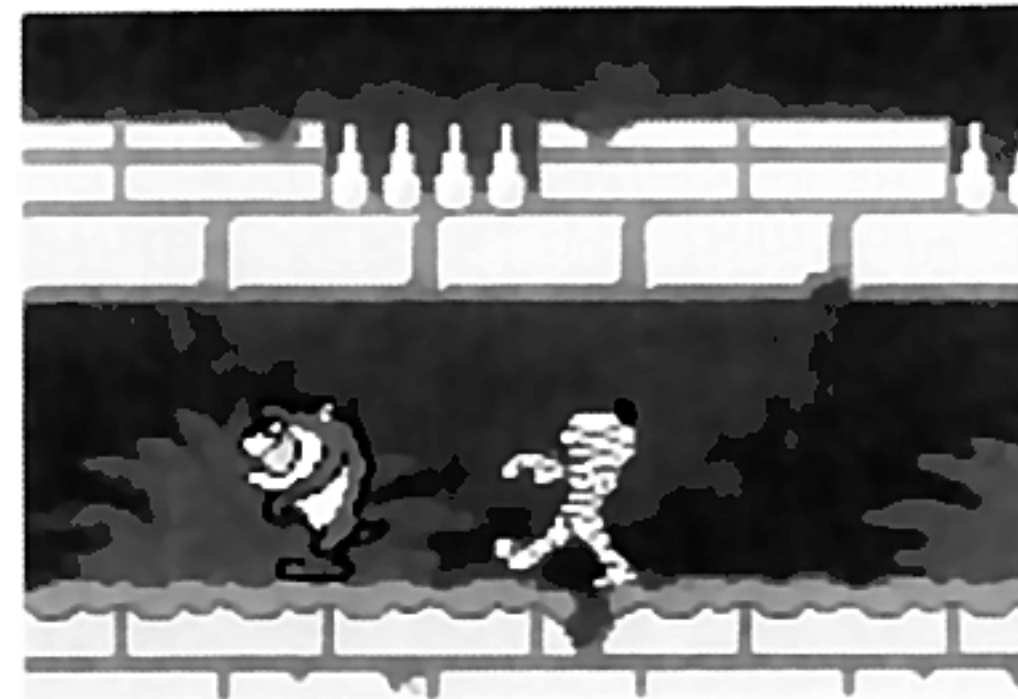
TAZ va rencontrer Bull Gator & Axl à la recherche d'un trésor qu'ils ne veulent pas partager. Attention à leurs boomerangs!



### 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. Défoncez 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!



### 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.

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			



### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			



### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

### SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			



**SEGA**  
Printed in japan