



INSTRUCTION MANUAL



SEGA

Mise en route

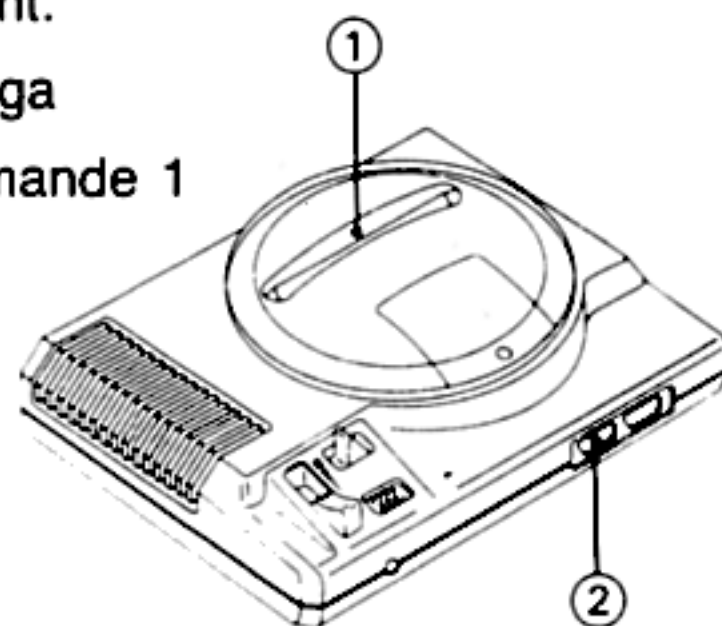
1. Installez votre Sega Mega Drive/Genesis System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, 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



Ouvrez un passage à Taz!

Le démon exubérant de Tasmanie, TAZ, a toujours faim et peu de patience! Actuellement il est à la recherche du nid disparu depuis longtemps de l'oiseau géant de Tasmanie. Un de ces oeufs légendaires lui suffira pour se faire une omelette.

Ouah! La Tasmanie est comblée de monstres des roches piquants et de rats de brousse armés de lances. Il y a des fontaines, des sables mouvants, des icebergs et la jungle. Des tunnels qui donnent des frissons cachent des chauve-souris battant des ailes et toutes sortes d'autres dangers obscurs. Des usines de robots sont remplies de canons au laser. Chaque nouvel endroit que vous découvrez déborde de surprises qui doivent faire obstacle à TAZ!

ZooOOOM! TAZ balaie tous ces obstacles d'un seul coup. Il tourbillonne comme un cyclone, attaque ces mauvais garnements et file se mettre à l'abri. Lorsqu'il rencontre Francis X. Bushlad ou Bull Gator et Axl, il ne les manque pas! Il n'en est pas autrement de toutes les bestioles qui lui obstruent le chemin, à moins qu'il ne se décide de les croquer en déjeuner.



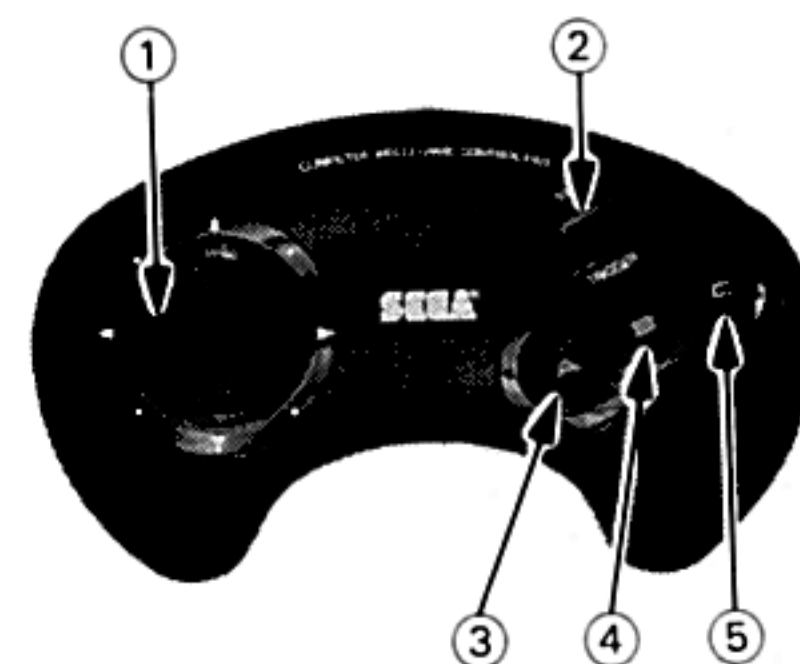
Aux commandes!

Touche de direction (D):

- Pour déplacer la flèche sur l'écran de départ et d'options.
- Pour déplacer TAZ vers la gauche ou la droite. Dans la jungle, cette touche permet de le faire avancer par saut ou de lui faire sauter une rivière.

Touche Start:

- Pour commencer la partie par l'écran de départ.
- Pour sortir de l'écran de jeu préliminaire et passer à l'écran suivant.
- Pour faire une pause et reprendre le jeu en cours de partie.



③ Touche A (Action):

- Pour changer les réglages de l'écran d'options.
- Pour utiliser les performances particulières de TAZ.
(Voir page 20.)
- Appuyez dessus lorsque TAZ doit ramasser quelque chose. Faites avancer TAZ tout près d'une créature ou d'un objet, puis appuyez sur la **touche A**.

④ Touche B (Tourbillonnement):

- Pour changer les réglages de l'écran d'options.
- TAZ devient une véritable tornade balayant tout sur son passage. Il s'arrête de tourbillonner lorsque vous relâchez la touche.
- TAZ lance ce qu'il a dans la main.

⑤ Touche C (Saut):

- Pour changer les réglages de l'écran d'options.
- Pour faire sauter TAZ. Tenez la touche pour qu'il saute plus haut.

- Pour faire sauter TAZ vers le bas. Appuyez sur le bas de la **touche D**, puis sur la touche de **saut**.
- Taz fait un saut et tourbillonne. Appuyez sur la touche de **saut**, puis sur la touche de **tourbillonnement**.

Remarque: Vous pouvez changer les fonctions des **touches A, B et C** sur l'écran d'options. Voir page 14.

Pour commencer

TAZ s'en prend immédiatement au logo de Sega qui apparaît sur l'écran à la mise en marche de la console. Vous pouvez ensuite voir l'écran-titre. En bout de quelques secondes une démonstration du jeu commence. Regardez les quatre jeux servant de démonstration pour recueillir quelques conseils et traverser plus facilement les passages difficiles.



Appuyez sur la touche **Start** pour revenir sur l'écran-titre. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur la touche **Start** pour aller à l'écran de départ. Appuyez encore une fois sur la touche **Start** pour commencer la partie. Vous pouvez aussi appuyer sur la droite de la **touche D** pour déplacer la flèche sur une option particulière, puis sur **Start** pour passer à l'écran d'options.

Ecran d'options

Choisissez un mode de jeu et changer les fonctions des **touches A, B et C** sur l'écran d'options. Appuyez sur la droite ou la gauche de la **Touche D** pour déplacer la flèche, puis sur la **touche A, B ou C** pour changer les réglages. Lorsque vous êtes prêt, appuyez sur **Start** pour revenir à l'écran de départ.



Entraînement, Facile ou Difficile

Choisissez le mode **Entraînement (Practice)** pour jouer cinq niveaux rapides sans trop de dangers. En mode **Facile (Easy)** vous faites toute une partie au cours de laquelle TAZ cogne facilement ses ennemis et ne perd pas aussi rapidement ses forces qu'au niveau difficile. Mais, si vous voulez vraiment avoir une idée de vos capacités, jouez le niveau le plus **difficile (Hard)**.

Touches A, B et C

Grâce à cette option, vous pouvez changer les fonctions des touches **Action, Tourbillonnement et Saut**. Six réglages différents sont possibles. Essayez-les pour voir quel est le plus efficace. Si vous ne modifiez rien, les touches ont les fonctions suivantes:

Touche A: Action
Touche B: Tourbillonnement
Touche C: Saut

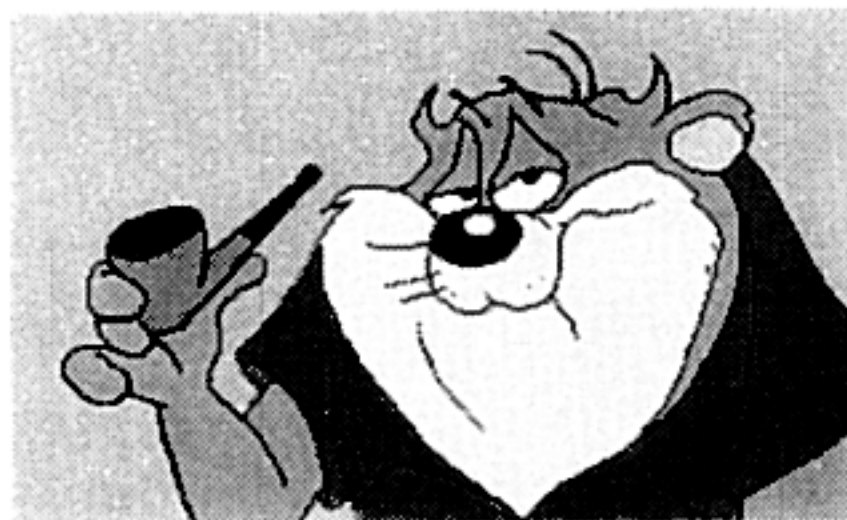
L'oeuf géant légendaire

Appuyez sur **Start** lorsque l'écran de départ apparaît. Lisez la légende des oiseaux de mer disparus depuis la nuit des temps. Dès que TAZ entend parler de l'énorme oeuf, il court à sa recherche!

Une carte apparaît qui indique où se trouve TAZ. Des cartes apparaissent aussi au début de chaque nouveau niveau (mais pas en mode Entraînement). Vous pouvez appuyer sur la touche **Start** pour sauter le récit de la légende et les cartes.

La tornade traverse la Tasmanie

Wroom! TAZ tombe dans les Mauvaises Terres: c'est sa première aventure en Tasmanie. (En mode Entraînement, TAZ commence à l'usine.)

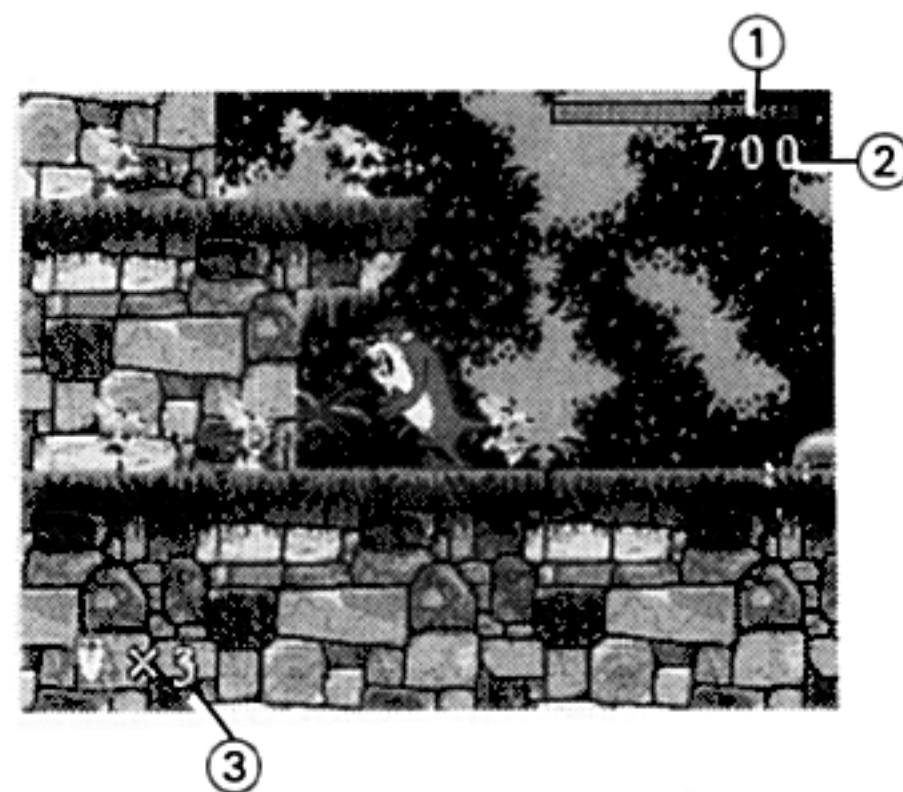


- ① Barre indiquant l'énergie
- ② Points
- ③ Tentatives restantes

Appuyez sur la **touche D** pour faire marcher TAZ vers la gauche ou la droite. Lorsqu'il tombe sur des objets — y compris sur de mauvaises petites créatures — il les engloutit automatiquement. Miam!

Appuyez sur la touche de **saut** pour faire un bond. Si TAZ atterrit sur un ennemi, il l'envoie promener. Appuyez sur la touche de **saut** et la droite ou la gauche de la **touche D** pour sauter au-dessus d'objets et traverser des endroits dangereux.

Appuyez sur la touche de **tourbillonnement** pour transformer TAZ en une tornade et abattre les petites créatures qui l'attaquent.



Appuyez en même temps sur la **touche D** pour aller plus vite. Appuyez sur la touche de **saut**, puis la touche de **tourbillonnement** pour aller à des endroits que vous ne pourriez pas atteindre autrement. En modes Entraînement et Facile, TAZ ne peut pas être blessé lorsqu'il se déplace en tornade.

Appuyez sur la touche **d'action** si TAZ doit accomplir des performances particulières. Par exemple, après avoir croqué du piment, il crachera des flammes, si vous appuyez sur la touche **d'action**. Aucun monstre ne pourra lui faire obstacle! Si TAZ se trouve tout près de quelque chose, une caisse par exemple, appuyez aussitôt sur la touche **d'action** pour qu'il la soulève. Vous pouvez alors conduire TAZ à un autre endroit et laisser tomber l'objet en appuyant de nouveau sur la touche **d'action**.

Lorsque TAZ prend un sac de blé ou autre chose, il le jette si vous appuyez sur la touche de **tourbillonnement**. On vous donne trois tentatives en début de partie et une barre de santé complète. Chaque fois que TAZ reçoit un coup, ses forces l'abandonnent un peu. Faites attention! Certains ennemis et certains obstacles sont plus mauvais que d'autres et TAZ pourrait bien perdre d'un seul coup la vie. Mais heureusement, il aime manger et chaque fois qu'il engloutit quelque chose, il reprend des forces et gagne des points.

Si TAZ perd entièrement ses forces, vous perdez une tentative et recommencez l'étape au début. Si vous perdez les trois tentatives, la partie prend fin. Vous pouvez recommencer à ce niveau en plaçant TAZ sur la droite de l'écran de poursuite. S'il ne vous est plus possible de continuer, la partie prend fin pour de bon.

Indications

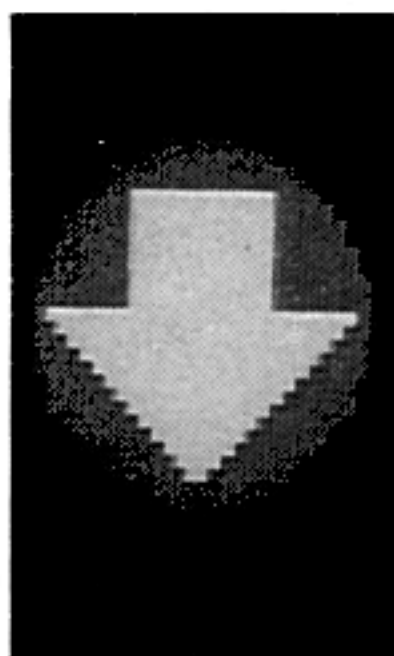
- ① Les **bornes** marquent certains endroits d'une étape. Lorsque vous perdez une tentative, TAZ recommence l'étape à la borne qu'il vient de passer. (Si vous continuez, TAZ recommence alors au début de l'étape.)

①



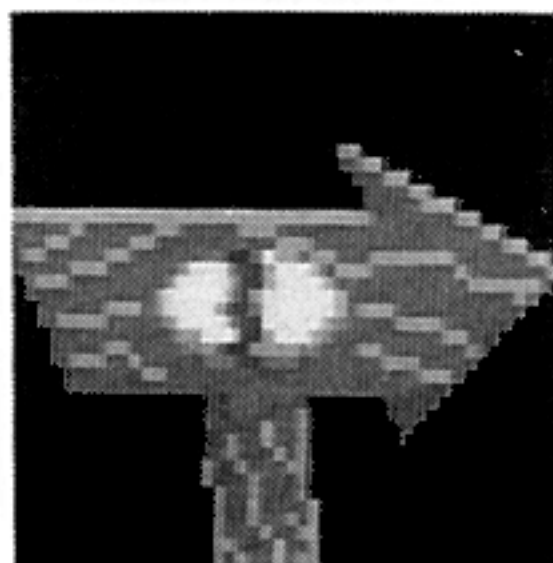
- ② Les **flèches** indiquent le chemin que doit suivre TAZ.

②



- ③ Les **panneaux** de signalisation indiquent la fin d'une étape. Passez un panneau pour aller à l'étape suivante.

③



Casse-croûte

Ne cessez pas de donner à manger à TAZ pour qu'il reste en pleine forme. Mais attention, certains aliments ne servent à rien.

- ① Les **piments rouges** échauffent TAZ. Si vous appuyez sur la touche **d'action** après que TAZ a mangé des piments, il crachera des flammes auxquelles aucune créature ne survivra. TAZ refroidit après avoir craché plusieurs fois du feu.

①



- ② Du **poisson frit**, du **poulet grillé**, des **plateaux de fruits** et des cruches d'eau, voilà ce dont a besoin TAZ. Pour être en pleine forme et gagner des points, il doit tout engloutir.

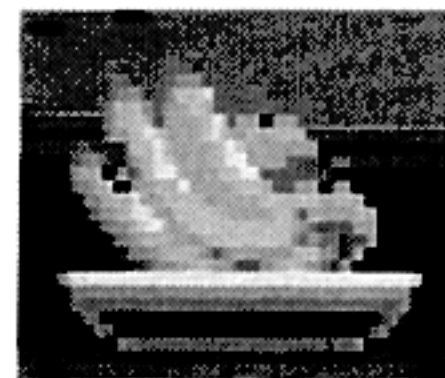
②



②



②

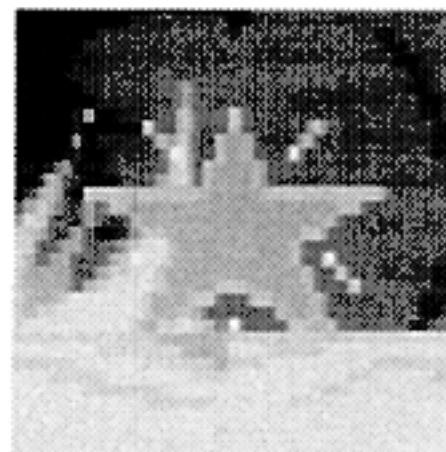


②



- ③ Les **étoiles** font clignoter TAZ et le rendent invulnérable pendant un court instant. Rien ne peut alors le blesser.

③

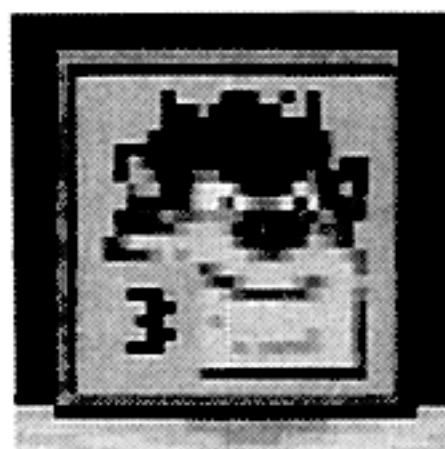


- ④ Les photos, c'est amusant! La **photo 1** vous donne (et à TAZ) une tentative de plus. La **photo 3** vous permet de poursuivre une fois de plus la partie (soit trois nouvelles tentatives).

④



④



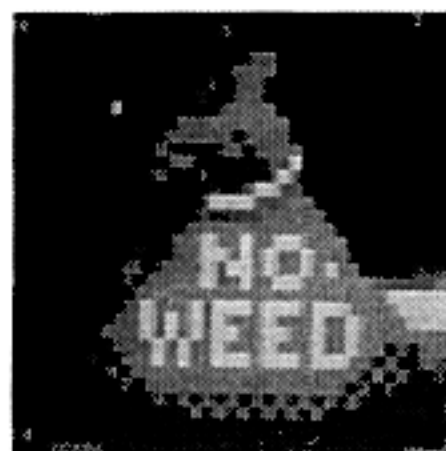
- ⑤ Les **bombes**, ça explose. Si TAZ en mange, il explose aussi.

⑤



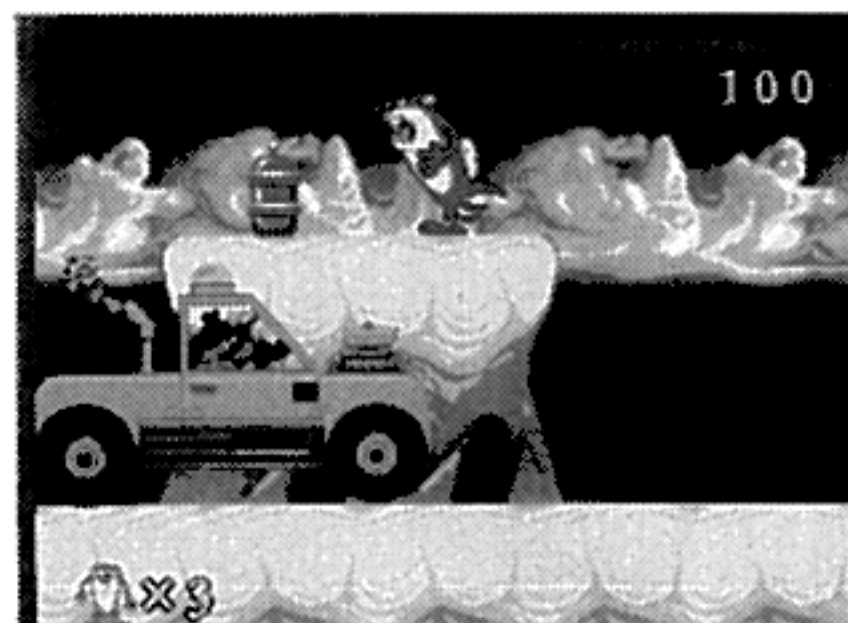
- ⑥ Le **blé** peut donner de vrais maux d'estomac à TAZ lorsqu'il en mange et mieux vaut le garder pour le jeter sur Weed-Ola dans la jungle.

⑥



Les Mauvaises Terres

Les Mauvaises Terres peuvent aussi avoir de bons côtés. Vous pouvez manger du piment et boire l'eau des cruches. Mais vous pouvez aussi bien manger des araignées de sable et les monstres des roches qui surgissent.



Attention! Attention! Vous approchez des sables mouvants. Montez sur les monstres des roches ou sautez et échappez-vous en tornade. Et si vous avez de la chance, TAZ pourra faire un bond et échapper en quelques demi-tours de ces sables qui menacent de l'enliser.

Yupie! Accrochez-vous aux fontaines comme à la crinière de purs sangs qui se cabrent. Montez, descendez, mais ne lâchez pas prise!

Vous parvenez à faire sauter TAZ au-delà des rochers brûlants. Avec les monstres des roches, vous pouvez escalader les pierres. Attrapez-en un pour suivre TAZ, puis sautez sur sa tête pour atteindre des lieux plus élevés.

S'il n'y a plus d'autres issues, envolez-vous comme une tornade. Tentez votre chance. Sauter et tourbillonner, vous atterrirez bien quelque part. Mais ne laissez pas TAZ inactif lorsque Bull Gator et Axl surgissent.

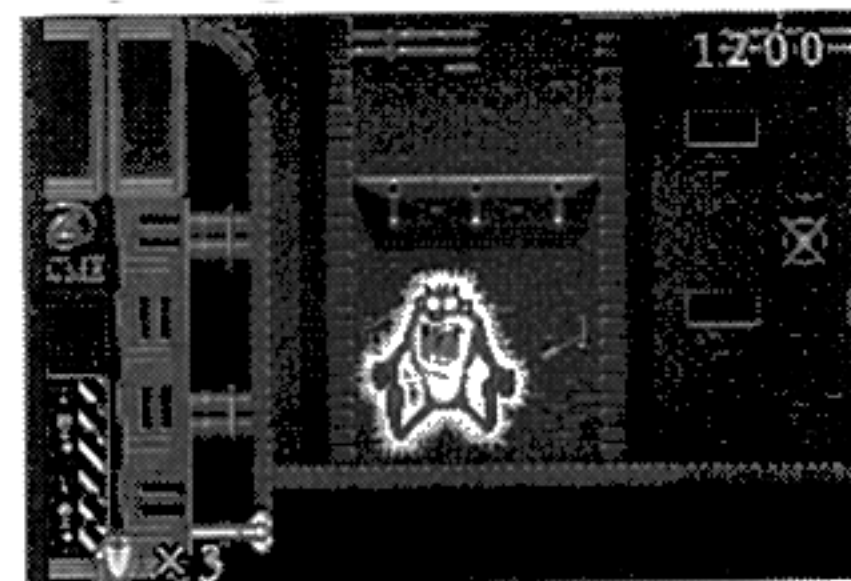
L'usine

Quelqu'un a oublié une caisse dans le garage. Merveilleux! Prenez-la et servez-vous en comme trépied. Marchez à reculons sur les tapis roulants si vous ne voulez pas être

écrasés par les pistons. Coordonnez bien vos sauts au-dessus des ventilateurs et évitez les portes qui se rabattent sur les chaudières. Si vous êtes pris et s'il n'y a plus aucune issue, essayez de sauter en bas en appuyant sur la touche de **saut** et le bas de la **touche D**.

Des robots font fonctionner l'usine, mais quelques endroits ne sont pas surveillés. Trouvez les leviers et activez l'interrupteur à l'aide de la touche **d'action**. Vous serez étonné de ce qui se passe ensuite.

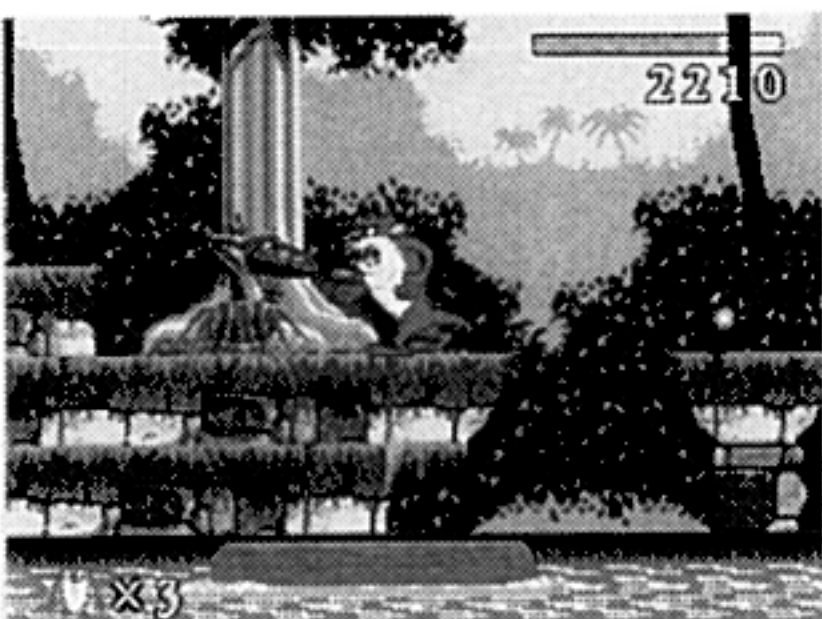
L'usine est trop dangereuse pour prendre des risques, c'est pourquoi il ne faut pas oublier ses repas. Recherchez un moyen de passer à travers les rayons laser. Il vaut parfois mieux attendre le moment approprié plutôt que de foncer les yeux fermés dans la tourmente!



La jungle

C'est sauvage et plein d'animaux féroces. Les rats de brousse et les bêtes se cachant dans les mauvaises herbes ne sont pas très enthousiasmés par l'intrusion de TAZ. Des créatures désagréables se trouvent sur des rochers. Sautez-leur dessus, frappez-les et balayez-les d'un coup de main. Faites attention que TAZ ne tombe pas!

TAZ est particulièrement habile sur la rivière. Lorsque les rondins flottent, il peut monter dessus pour la descendre! Appuyez sur le bas de la **touche D** pour descendre la rivière. Appuyez sur le haut de la touche pour la remonter. Sauter aussi sur les rochers qui émergent. Mais ne soyez pas trop sûr de ceux-ci et ne restez pas trop longtemps à la même place.



Au cours de l'entraînement ou pendant la partie facile, TAZ parvient à sortir de la rivière après être tombé, dans la mesure où il a assez de forces.

Mais s'il est trop faible, il se noie. Au cours de la partie difficile, c'en est fini de lui, chaque fois qu'il tombe à l'eau.

Un saut et un tourbillonnement vous transporteront au sommet de l'arbre à rat. Parfois cela vous sera bien utile, même si vous ne savez pas où cela vous mène. Ne laissez pas TAZ manger les sacs de blé. Jetez-les plutôt à Weed-ola. Ou sautez-lui à la tête pour écraser ce géant de la jungle.

La Terre de glace

Attention à la glace! TAZ risque de glisser dessus! Appuyez sur la **touche D** dans le sens opposé à la direction dans laquelle TAZ s'en va pour l'empêcher de tomber des morceaux de glace.



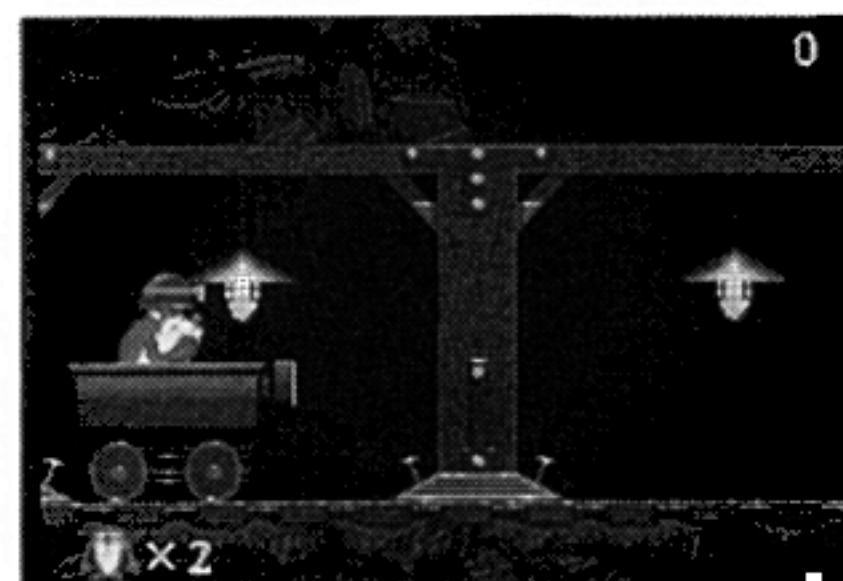
MIAmmmmm — du poisson surgelé au souper! Les pingouins se plaignent à grand bruit lorsque TAZ se précipite dessus. Donnez-leur en un peu.

C'est le climat arctique. TAZ est transformé en un cube de glace dès qu'il tombe dans l'eau glaciale. Mais s'il a assez de forces, il pourra s'en sortir avec un tourbillonnement et se mettre à l'abri.

Sauter sur les morceaux de banquise flottants et recherchez l'igloo rempli de trésors en fin d'étape.

La mine

TAX monte sur un charriot de minerais qui roule à vive allure. Soyez assez rapide pour en prendre le contrôle.



Appuyez sur la gauche de la **touche D** pour ralentir et sur la droite pour accélérer. Appuyez et tenez la touche **d'action** pour surmonter des obstacles, ou relâchez-la pour continuer. Regardez les flèches dirigées vers le haut ou le bas qui vous indiquent quand soulever ou rabaisser le charriot.

Observez les feux juste avant de sauter au-dessus des fosses profondes. Un feu jaune signifie "Ralentir"! Les feux verts signifient "Accélérer!". C'est la seule manière d'effectuer la traversée sans trop de problèmes.

Lorsque vous arrivez dans les puits, utilisez de temps à autre les monte-charges. Prenez le levier en actionnant la touche **d'action**, puis appuyez sur le haut ou le bas de la **touche D** pour bouger.

Certains monte-charges sont fixés à des courroies de caoutchouc. Sauter dessus pour descendre ou remonter plus vite. Mais n'oubliez jamais que dans une vieille mine, certains remonte-charges sont "hors service".

Les ruines de Taztec

Les ruines antiques s'écroulent; elles grouillent de rats de brousse. Le temple s'est effondré; c'est devenu un dédale sans issue.

Faites très attention. Les têtes du dragon crachent toujours du feu et ces maudites de chauve-souris pourraient bien vous faire perdre la tête et prendre la fuite. Cherchez le plus vite possible la borne kilométrique.

Au-dessus du temple, TAZ découvre les statues de pierre de ses ancêtres. Maintenant il doit s'approcher du but!

Le nid géant de l'oiseau des mers

Vous l'avez trouvé ce nid légendaire et l'oeuf énorme de l'oiseau des mers disparu depuis des siècles! Maintenant pour prendre l'oeuf, vous devrez vous débarrasser de la maman oiseau. Eh bien, bonne chance!



Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan
No. 82-205605 (Pending)

672-0799-50

TAZ-MANIA, characters, names and related indicia
are trademarks of Warner Bros. Inc. © 1992.

©1992 SEGA ENTERPRISES, LTD. Printed in Japan