

SEE THE GAME



Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
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 the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Wenn der Titelschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschoben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà 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 attivare 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 per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikskemen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikskemen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

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

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

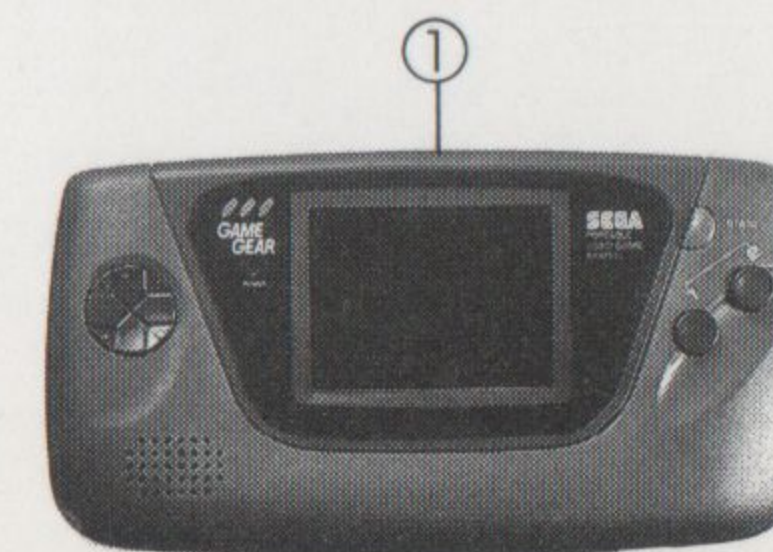
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

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

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään

It's a TAZ Tornado!

Zoo-OOOM! Here comes TAZ, with his short fuse and gigantic appetite. The headstrong superstar is spinning across Tasmania in a fast-blast snack attack! He's rushing to find the lost giant seabird egg to make the world's biggest omelette!

TAZ whirls like a cyclone to wallop the Bush Rats, Francis X. Bushlad and a load of enemies. He spins, leaps, and skids on ice! He jumps on logs and whizzes through mine shafts in a runaway cart! TAZ gobbles everything! The hungrier he is, the wilder he gets!

Es ist ein TAZ Tornado!

Zoo-OOOM! Hier kommt TAZ mit seiner großen Ungeduld und seinem gigantischen Appetit. Der starrköpfige Superstar streift auf einer blitz-flitz Snack-Suche kreuz und quer durch Tasmanien! Er eilt umher, um das verlorene gangene riesige Ei des Seevogels zu finden, damit er das größte Omelette der Welt machen kann!

TAZ wirbelt wie ein Zyklon herum, um die Buschratten (Bush Rats), Francis X. Bushlad und eine Menge anderer Feinde zu verprügeln. Er hüpfht, rutscht und dreht sich auf Eis! Er springt auf Baumstämme und saust in einer Förderkarre durch die moderigen Stollen eines Bergwerkes. TAZ verschlingt alles! Je hungrier er wird, desto wilder wird er.

C'est une tornade TAZ!

Zoo-OOOM! Voici TAZ, avec sa petite fusée et son appétit gigantesque. La superstar forte tête tourne dans Tasmania dans une attaque éclair! Il se précipite pour trouver l'oeuf de mouette géante perdu pour faire la plus grosse omelette au monde!

TAZ tournoie comme un cyclone pour repousser les rats des buissons, Francis X. Bushlad et les meutes d'ennemis. Il tourne, saute, et glisse sur la glace! Il saute sur des troncs et se faufile à travers les poutres de mine dans un chariot lancé à toute allure! TAZ avale tout! Plus il a faim, plus il est féroce!

¡TAZ es un tornado!

¡Zoo-OOOM! Aquí viene TAZ, con su mal genio y su voraz apetito. ¡Nuestra impetuosa superestrella se desplaza girando a través de Tasmania, lanzando rápidos y fulminantes ataques! Taz tiene prisa por encontrar el huevo perdido del ave marina gigante para hacer la tortilla más grande del mundo.

TAZ gira como un remolino para defenderse de las ratas salvajes, de Francis X. Bushlad y de un montón de otros enemigos. ¡El puede girar, saltar y deslizarse en el hielo! TAZ viaja en troncos flotantes y se desplaza a toda velocidad en un carro sin frenos en una mina. ¡Mientras más hambre tiene, más salvaje se vuelve!

E' uno Taz Tornado!

Zoo-OOOM! Ecco TAZ con un temperamento violento e un grande appetito. Questo eroe sta attraversando tutta la Tasmania in un veloce attacco gastronomico! Si sta sbrigando per trovare l'uovo dell'estinto uccello marittimo gigante per poter fare la frittata più grande del mondo!

TAZ gira come un ciclone per sconfiggere i topi di bosco, Francis X., Bushlad e un sacco di nemici. Gira, salta e scivola sul ghiaccio! Salta sui tronchi degli alberi e corre lungo le gallerie delle miniere in un vagone. TAZ sfrutta tutto! Più è affamato, più diventa selvaggio!

Det här är en TAZ Tornado!

Zoo-OOOM! Här är TAZ, med kort stubin och fruktansvärd aptit. Den styvnackade superstjärnan virvlar Tasmanien runt i en blixtrande godisattack! Han är ute efter det förlorade jätteägget för att göra världens största omelett!

TAZ virvlar runt som en cyklon och klår upp buskråttor, Francis X. Bushlad och ett gäng fiender. Han snurrar, hoppar och glider på is! Han hoppar mellan timmerstockar och susar genom gruvgångar i en skenande malmvagn! TAZ slafsar i sig allt! Ju hungrigare han är desto vilddare blir han!

Het is een TAZ Tornado!

Zoo-OOOM! Hier komt TAZ, met zijn vurig temperament en gigantische honger. Deze heet-hoofdige superster spint door Tasmania in een snelle snackaanval! Hij is razendsnel op zoek naar een verborgen reuze vogel-ei om 's werelds grootste omelet te maken.

TAZ draait als een cycloon om de Bos Ratten, Francis X. Bushlad en een heleboel vijanden omver te stoten. Hij spint, springt en glijdt over het ijs. Hij springt op boomstammen en suist door mijnschachten in op hol geslagen karretjes. TAZ vreet alles! Hoe hongeriger hij is, hoe wilder hij wordt!

Sehän on TAZ-tornado!

Zoo-OOOM! Tässä tulee TAZ, jolla lyhyt pinna ja jättiläismäinen ruokahalu. Tämä itsepäinen super-tähti pyörii ympäri Tasmaniaa "pikavälipalahuokkayksessään" Hänellä on kiire, kun hän etsii kadonnutta jättiläismaistä merilinnun munaa, josta hän voi tehdä maailman suurimman munakkaan!

TAZ pyörii pyörremyrskyn lailla, kun hän antaa selkäsaunan Bush-puskarotille, Francis X. Bushladille ja monille muille vihollisille. Hän pyörii, hyppii ja luistaa jään päällä. Hän hyppii tukkien päällä ja viilettää irti päässeessä vauussa kaivoskuilujen läpi. TAZ hotkii suhunsa kaikki, mitä hänen eteensä tulee! Mitä enemmän hänellä on nälkä, sitä villimmäksi hän muuttuu!

Take Control!

① D (DIRECTIONAL) PAD

- Moves TAZ right or left.
- Makes TAZ pick something up and munch it! Move TAZ behind the item and press down.
- Moves the cart up and down in the mine.
- Moves the marker up or down on the Score screen.

② START BUTTON

- Starts the game from the Title screen.
- Pauses the game. Press again to resume play.

Übernimm die Kontrolle!

① D (RICHTUNGS-) PAD

- Bewegt TAZ nach rechts oder links.
- Veranlaßt TAZ etwas aufzuheben und es zu mampfen! Bewege TAZ hinter den Gegenstand, und drücke nach unten.
- Bewegt die Förderkarre in dem Bergwerk nach oben und unten.
- Bewegt den Anzeiger beim Punktestand-Bild nach oben oder unten.

② START-TASTE

- Startet das Spiel vom Titelbild aus.
- Hält das Spiel an. Drücke noch einmal, um das Spiel wieder aufzunehmen.

Prenez les commandes!

① PAD D (DIRECTIONNEL)

- Déplace TAZ à droite ou à gauche.
- Fait prendre quelque chose à TAZ pour l'avaler! Déplacez TAZ derrière l'objet et appuyez vers le bas.
- Déplace le chariot vers le haut ou vers le bas dans la mine.
- Déplace le marqueur vers le haut ou vers le bas à l'écran de score.

② TOUCHE START

- Commence le jeu à partir de l'écran de titre (Title).
- Met le jeu en pause. Appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

¡Toma control!

① BOTON D (DIRECCIONAL)

- Emplea este botón para mover a TAZ hacia la izquierda o hacia la derecha.
- ¡Usa este botón para hacer que TAZ recoja algo y lo devore! Coloca a TAZ detrás del artículo y presiona la parte inferior de este botón.
- Presiona este botón para mover el carro hacia arriba o hacia abajo en la mina.
- Presiona este botón para mover el cursor hacia arriba o hacia abajo en la pantalla de puntaje (Score).

② BOTON DE COMIENZO

- Presiona este botón para iniciar el juego desde la pantalla de título (Title).
- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego. Para reanudar el juego, vuelve a presionar el botón.

Mettiti ai comandi!

① TASTIERA D (DIREZIONALE)

- Per spostare TAZ verso destra o sinistra.
- Per far sì che TAZ raccolga qualcosa per mangiarla! Posiziona TAZ dietro l'oggetto, poi premi il tasto.
- Per spostare il vagone verso l'alto o verso il basso nella miniera.
- Per spostare il cursore verso l'alto o verso il basso sullo schermo del punteggio.

② TASTO DI AVVIO (START)

- Per iniziare il gioco partendo dallo schermo dei titoli.
- Per ottenere una pausa temporanea del gioco. Premilo nuovamente per continuare il gioco.

Ta kontrollen!

① D-TANGENT (RIKTNING)

- Styr TAZ åt höger eller vänster.
- Får TAZ att plocka upp något och äta upp det! Ställ TAZ bakom föremålet och tryck nedåt.
- Höjer och sänker malmvagnen i gruvan.
- Flyttar markören upp eller ner på poängskärmen.

② STARTTANGENT

- Startar spelet från titelskärmen.
- Fryser spelet. Tryck en gång till för att fortsätta.

De Besturing!

① R (Richting) Toets

- Beweegt TAZ naar links of rechts.
- Laat TAZ iets oppakken en opeten! Zet TAZ boven het voorwerp en druk op omlaag.
- Beweegt de kar in de mijn vooruit en achteruit.
- Beweegt de cursor omhoog en omlaag op het Score scherm.

② Start Toets

- Start het spel op het Titelscherm.
- Pauzeert het spel. Druk nog een keer om verder te spelen.

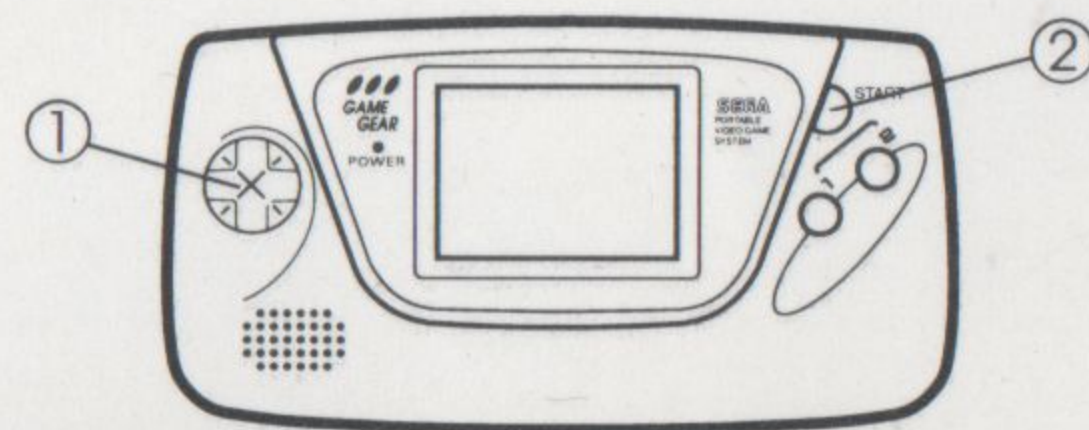
Ota ohjaimet käsiin!

① D-JOHDATUSLAIPPA

- Siirtää TAZ'ia oikealle tai vasemmalle.
- Saa TAZ'in ottamaan jotain ja syömään sen! Siirrä TAZ kohteeseen taakse ja paina alas-päin.
- Siirtää vaunua ylöspäin ja alaspäin kaivoksessa.
- Siirtää kursoria ylöspäin tai alaspäin pisteiden kuvaruudussa.

② ALOITUSPAINIKE

- Aloittaa pelin otsikkokuvaruudusta.
- Keskeyttää pelin väliaikaisesti. Paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.



③ BUTTON 1

- Turns TAZ into the whirling TAZ tornado. Press the button again to cool him out.
- Slows down the cart in the mine.

④ BUTTON 2

- Makes TAZ jump. TAZ can bounce on enemies to knock them out of his way.
- Raises the mine cart. Hold down the button to keep the cart up. Release it to lower the cart.
- Makes TAZ flap his feathers to fly in the Sky-Cross.

③ TASTE 1

- Verwandelt TAZ in einen wirbelnden Tornado. Drücke die Taste noch einmal, um ihn wieder auskühlen zu lassen.
- Verlangsamt die Förderkarre im Bergwerk.

④ TASTE 2

- Veranlaßt TAZ zu springen. TAZ kann auf seine Feinde heraufspringen, um sie aus seinem Weg zu schaffen.
- Hebt die Bergwerksförderkarre nach oben. Halte die Taste nach unten gedrückt, um die Karre oben zu behalten. Lasse sie los, um die Karre herunterzulassen.
- Veranlaßt TAZ, mit seinem Gefieder zu flattern, um im Sky-Cross zu fliegen.

③ BOUTON 1

- Transforme TAZ en tornade TAZ tournoyante. Appuyez de nouveau sur le bouton pour le calmer.
- Freine le chariot dans la mine.

④ BOUTON 2

- Fait sauter TAZ. TAZ peut rebondir sur les ennemis pour les éliminer de son chemin.
- Lève le chariot de la mine. Maintenez le bouton enfoncé pour garder le chariot élevé. Relâchez-le pour baisser le chariot.
- Fait battre TAZ des ailes pour voler dans la traversée du ciel (Sky-Cross).

③ BOTON 1

- Presiona este botón para hacer que TAZ se convierta en un veloz tornado. Vuelve a presionar el botón para hacer que TAZ se calme.
- Usa también este botón para disminuir la velocidad del carro en la mina.

④ BOTON 2

- Presiona este botón para hacer que TAZ salte. TAZ podrá rebotar contra los enemigos para derribarlos.
- Presiona este botón para levantar el carro en la mina. Mantén el botón presionado para mantener el carro levantado. Libera el botón para bajar el carro.
- Para hacer que TAZ aletee con sus plumas y vuele en la Cruz del Cielo.

③ TASTO 1

- Per trasformare TAZ in TAZ, il tornado. Premi il tasto di nuovo per calmarlo.
- Per rallentare il vagone nella miniera.

④ TASTO 2

- Per far sì che TAZ salti. TAZ può saltare addosso ai nemici per farli sparire.
- Per sollevare il vagone della miniera. Mantieni il tasto premuto per mantenere il vagone sollevato. Rilascialo per abbassare il vagone.
- Per far sì che TAZ muova le ali per volare attraverso il cielo.

③ TANGENT 1

- Förvandlar TAZ till en virvlande TAZ-tornado. Han lugnar ner sig nästa gång du trycker.
- Bromsar malmvagnen i gruvan.

④ TANGENT 2

- Får TAZ att hoppa. TAZ kan slå fiender ur vägen genom att studsas mot dem.
- Lyfter malmvagnen. Tryck in tangenten för att hålla vagnen uppe. Vagnen sänks när du släpper tangenten.
- TAZ flaxar med fjädrarna och flyger under Flygturen.

③ Toets 1

- Veranderd TAZ in een werverlende TAZ tornado. Druk hier nog een keer op om hem te laten stoppen.
- Vertraagd de kar in de mijnschacht.

④ Toets 2

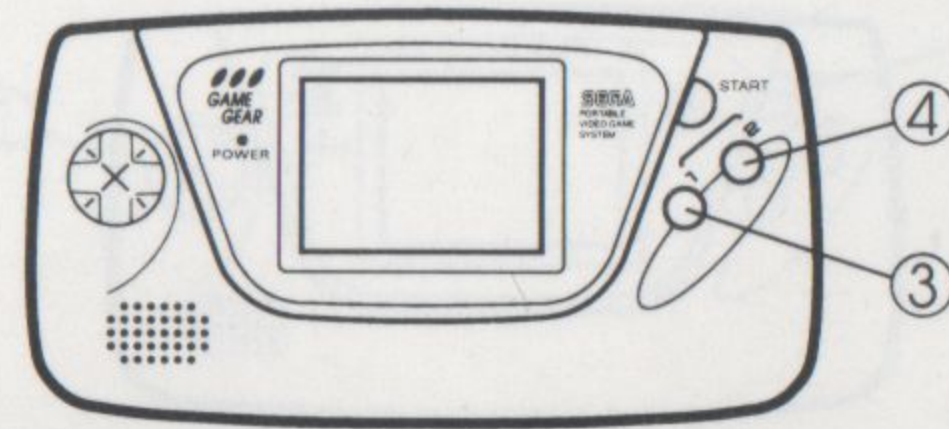
- Laat TAZ springen. TAZ kan bovenop vijanden springen om ze uit te schakelen.
- Haalt de mijnkar omhoog. Blijf op de toets drukken om de kar omhoog te houden. Laat hem los om de kar te laten zakken.
- Laat TAZ in de lucht met zijn vleugels klappen.

③ PAINIKE 1

- Muuntaa TAZ'in pyöriväksi TAZ-tornadoksi. Paina painiketta uudelleen, kun haluat rauhoittaa häntä.
- Hidastaa vaunun vauhtia kaivoksessa.

④ PAINIKE 2

- Saa TAZ'in hyppäämään. TAZ voi poukahtaa vihollisiin ja tyrmätä niitä liikkeessaan.
- Kohottaa kaivosvaunua. Pidä painiketta alaspainettuna, jotta vaunu pysyy ylhäällä. Vapauta se, kun haluat laskea vaunun.
- Saa TAZ'in lepattamaan höyheniä, kun hän lentää Taivaan risteytylässä.



TAZ's Special Attacks

The TAZ Tornado

- Press **Button 1** to turn TAZ into a spinning dynamo and move fast! While spinning, TAZ can bop attacking bats.
- Press the **D-Pad + Button 1** to spin TAZ right or left.
- Press **Button 1** again to snap to a stop.
- TAZ won't be able to spin when his energy is almost gone.

① Energy Bar

TAZs Spezialangriffe

Der TAZ Tornado

- Drücke **Taste 1**, um TAZ in eine drehende Dynamomaschine zu verwandeln und sich schnell zu bewegen. Während des Drehens kann TAZ angreifenden Fledermäusen ausweichen.
- Drücke das **D-Pad + Taste 1**, um TAZ nach rechts oder links zu drehen.
- Drücke **Taste 1** noch einmal, um zu stoppen.
- Es wird TAZ nicht möglich sein, sich zu drehen, wenn seine Lebensenergie beinahe aufgebraucht ist.

① Energie-Bar

Attaques spéciales de TAZ

La tornade TAZ

- Appuyez sur le **bouton 1** pour transformer TAZ en toupie tournoyante et vous déplacer rapidement! Quand il tourne, TAZ peut repousser les chauve-souris qui l'attaquent.
- Appuyez sur le **PAD-D** + le **bouton 1** pour faire tourner TAZ à droite ou à gauche.
- Appuyez de nouveau sur le **bouton 1** pour vous arrêter.
- TAZ ne peut pas tourner quand son énergie est presque épuisée.

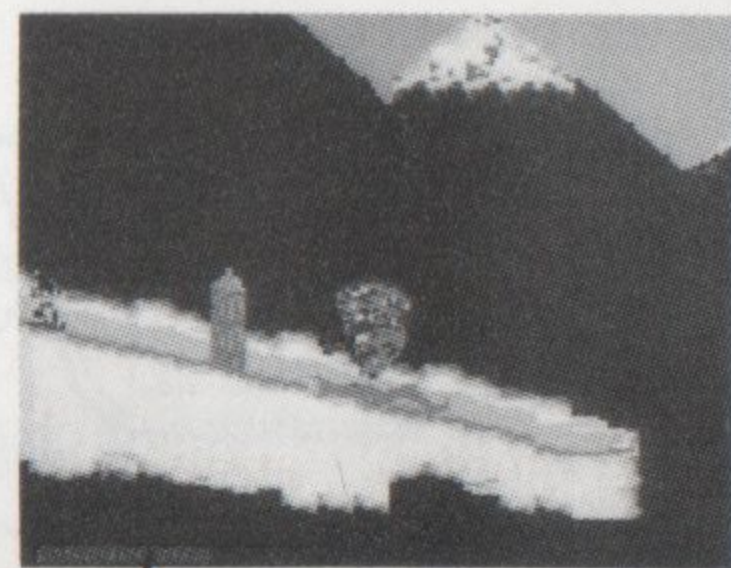
① Barre d'énergie

Las formas especiales de ataque que TAZ tiene

El tornado TAZ

- Presiona el **botón 1** para hacer que TAZ se convierta en un dínamo giratorio que se desplaza a alta velocidad. Mientras esté girando, TAZ podrá rechazar a los murciélagos atacantes.
- Presiona el **botón D** y el **botón 1** para hacer que TAZ gire hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Vuelve a presionar el **botón 1** para hacer que TAZ se detenga.
- TAZ no será capaz de girar cuando le quede muy poca energía.

① Barra de energía



①

Attacchi speciali di TAZ

TAZ, il tornado

- Premi il **tasto 1** per trasformare TAZ in una dinamo attivata che si muove velocemente! Mentre si muove, TAZ può attaccare i pipistrelli.
- Premi il **tasto 1** della **tastiera D** affinché TAZ giri verso destra o verso sinistra.
- Premi il **tasto 1** nuovamente per fermare il movimento.
- TAZ non sarà in grado di girare quando la sua energia è quasi esaurita.

① Barra dell'energia

TAZ' specialanfall

TAZ Tornado

- Tryck på **tangent 1** för att förvandla TAZ till ett virvlande, blixtnabbt dynamipaket! Så länge TAZ snurrar kan han knocka anfallande fladdermöss.
- TAZ snurrar åt höger eller vänster när du trycker på **D- + 1-tangenten**.
- Han tvärstannar när du trycker på **tangent 1** igen.
- TAZ orkar inte snurra runt när hans energi börjar ta slut.

① Energimätare

TAZ's Speciale Aanvallen

De TAZ Tornado

- Druk op **Toets 1** om TAZ in een snel draaiende wervelwind te veranderen. Als hij draait kan hij tegen vleermuizen aanbotsen.
- Druk op de **R-toets** en **Toets 1** of 2 om TAZ naar links of rechts te laten draaien.
- Druk nog een keer op **Toets 1** om hem te laten stoppen.
- TAZ kan niet draaien als hij bijna geen energie meer heeft.

① Energie Meter

TAZ'in erikoishyökkäykset

TAZ-tornado

- Paina **painiketta 1**, kun haluat muuntaa TAZ'in pyöriväksi dynamoksi, joka liikkuu nopeasti! TAZ voi lyödä hyökkääviä lepakoita sillä aikaa, kun hän pyörii.
- Paina **D-johdatuslaippaa + painiketta 1**, kun haluat pyörittää TAZ'ia oikealle tai vasemmalle.
- Paina uudelleen **painiketta 1**, kun haluat tehdä pysähdysten.
- TAZ ei voi pyöriä, kun hänen energiansa on melkein loppunut.

① Energiapalkki

The Spinning Jump

- Press **Button 2** to jump, then press **Button 1** to do a spinning jump.
- Press the **D-Pad** up during a spinning jump to leap higher. Press it left or right to blast to higher places or distant ledges.

① Energy Bar

Der drehende Sprung

- Drücke **Taste 2**, um zu springen, drücke dann **Taste 1**, um einen drehenden Sprung zu machen.
- Drücke das **D-Pad** während eines drehenden Sprunges nach oben, um höher zu springen. Drücke es nach links oder rechts, um zu höheren Stellen oder weit entfernten Leisten zu springen.

① Energie-Bar

Le Saut tournoyant

- Appuyez sur le **bouton 2** pour sauter, puis appuyez sur le **bouton 1** pour faire un saut tournoyant.
- Appuyez sur le **PAD-D** vers le haut pendant un saut tournoyant pour aller plus haut. Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour atteindre des endroits plus élevés ou des rebords lointains.

① Barre d'énergie

El salto giratorio

- Presiona primero el **botón 2** para hacer que TAZ salte, y luego el **botón 1** para hacer un salto giratorio.
- Durante un salto giratorio, presiona la parte superior del **botón D** para saltar más alto. Presiona la parte izquierda o derecha para desplazarte a lugares más altos o a salientes distantes.

① Barra de energía

Il salto avvitato

- Premi il **tasto 2** per saltare, poi premi il **tasto 1** per fare un salto avvitato.
- Premi il tasto di movimento verso l'alto della **tastiera D** durante un salto avvitato per saltare più in alto. Premilo verso sinistra o verso destra per saltare ai posti più in alto o a quelli più distanti.

① Barra di energia

Virvelhopp

- Hoppa genom att trycka på **tangent 2** och tryck sedan på **tangent 1** för att göra ett virvelhopp.
- Virvelhoppet blir högre om du trycker upp på **D-tangenten** mitt i hoppet. Tryck höger eller vänster för att hoppa upp på avsatser eller stegar som är svåra att nå.

① Energimätare

De Spin Sprong

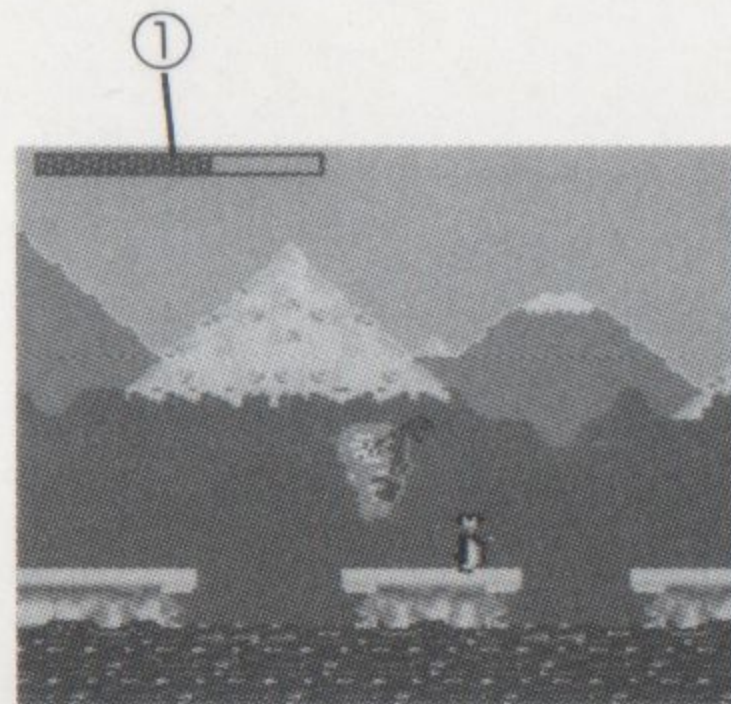
- Druk op **Toets 2** om te springen en druk dan op **Toets 1** om te spinnen.
- Druk tijdens de sprong op omhoog op de **R-toets** om hoger te springen. Druk op links of rechts om op hogere plaatsen of andere vloeren te komen.

① Energie Meter

Pyörivä hyppy

- Paina **painiketta 2**, kun haluat hypätä ja paina sen jälkeen **painiketta 1**, jos haluat muuttaa sen pyöriväksi hypyksi.
- Paina **D-laippaa** ylöspäin pyörivän hypyn aikana, jotta hyppy tulee korkeammaksi. Paina sitä vasemmalle tai oikealle, jos haluat ponnahtaa korkeammille paikoille tai pitkässä etäisyydessä oleville kallion ulkonemille.

① Energiapalkki

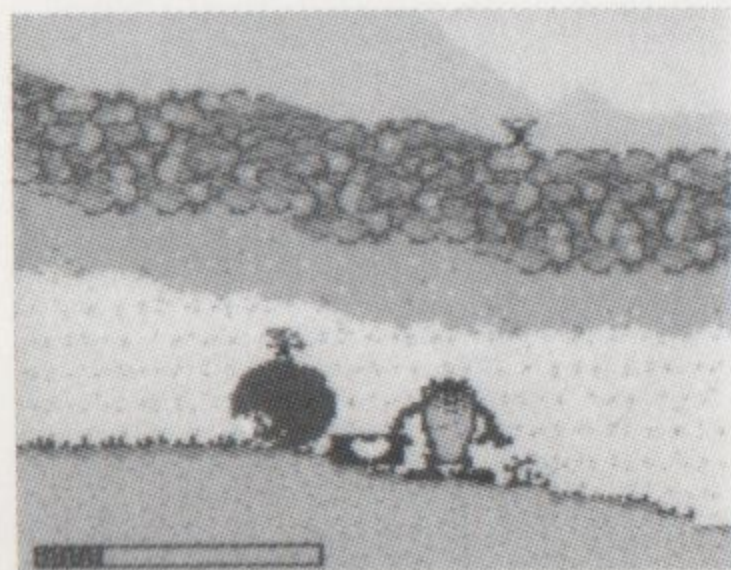


Lives and Energy

TAZ starts his giant egg hunt with five lives and a full energy bar. When he gets bushwhacked by Bush Rats or hurt in other ways, he loses some energy. If he loses all his energy, he loses one life.

Some perils are extremely dangerous — like runaway boulders and mine shaft beams. When TAZ collides with any of these, he loses one life immediately.

TAZ can keep truckin' as long as he has lives left. Find a **Heart** and press the **D-Pad** down to munch it and gain an extra life. (Press **Start** to see how many lives remain. Press it again to resume play.) If TAZ loses all his lives, he's a goner for good and the game's over.



Leben und Energie

TAZ beginnt die Suche nach dem riesigen Ei mit fünf Leben und voller Energie. Wenn er von Buschratten verhaun oder auf andere Art verletzt wird, verliert er etwas Energie. Wenn er seine gesamte Energie verloren hat, verliert er ein Leben.

Einige Risiken sind besonders gefährlich — wie z.B. bewegliche Grenzen und Stollen-Beams. Stößt TAZ mit irgendetnem von diesen zusammen, verliert er unmittelbar ein Leben.

TAZ kann handeln, solange er noch Leben übrig hat. Finde ein **Herz**, und drücke das **D-Pad** herunter, um es zu essen und ein Zusatzleben zu bekommen. (Drücke **Start**, um zu sehen, wieviele Leben noch übrig sind. Drücke noch einmal, um das Spiel wieder aufzunehmen.) Wenn TAZ alle seine Leben verliert, ist er für immer ein erledigter Mensch, und das Spiel ist zu Ende.

Vies et énergie

TAZ commence sa chasse à l'oeuf géant avec cinq vies et une barre d'énergie pleine. Lorsqu'il est atteint par des rats des buissons ou blessé d'une autre manière, il perd de l'énergie. S'il perd toute son énergie, il perd une vie.

Certains dangers sont très périlleux — comme les rochers fous et les poutres des mines. Lorsque TAZ entre en collision avec l'un d'entre eux, il perd immédiatement une vie.

TAZ peut continuer à avancer tant qu'il lui reste des vies. Trouvez un **coeur** et appuyez sur le **Pad-D** vers le bas pour le prendre et gagnez une vie supplémentaire. (Appuyez sur la touche **Start** pour voir combien de vies il vous reste. Appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.) Si TAZ perd toutes ses vies, c'en est terminé de sa nourriture et le jeu est terminé.

Vidas y energía

TAZ comienza la búsqueda del huevo gigante con cinco vidas y una barra de energía completa. Cuando TAZ sea emboscado por las ratas salvajes o herido de alguna otra forma, perderá una cierta cantidad de energía. Cuando ya no le quede energía, TAZ perderá una vida.

Algunas de las cosas que a TAZ le esperan son extremadamente peligrosas, como ser las grandes rocas y las vigas en la mina. Cuando TAZ choque contra una roca o viga, perderá inmediatamente una vida.

TAZ podrá continuar con su búsqueda mientras le queden vidas. Cuando encuentres un **corazón**, presiona la parte inferior del **botón D** para devorarlo y ganar una vida adicional. (Presiona el botón de **comienzo (Start)** para ver cuántas vidas te quedan. Presiónalo de nuevo para reanudar el juego.) El juego finalizará cuando TAZ pierda todas su vidas.

Vite e energia

TAZ inizia la caccia all'uovo gigante con le sue cinque vite e una barra di energia piena. Quando viene attaccato dai topi di bosco oppure ferito in qualche altro modo, perde un po' di energia. Se perde tutta la sua energia, perde una vita.

Alcuni ostacoli sono estremamente pericolosi — ad esempio i macigni o le travi di sostegno della galleria della miniera. Quando TAZ si scontra con uno di questi ostacoli, perde immediatamente una vita.

TAZ può continuare la sua ricerca finché gli rimangono delle vite. Trova un **cuore** e premi il tasto giù della **fastiera D** per guadagnare una vita in più. (Premi il tasto di **avvio (Start)** per vedere quante vite gli rimangono. Premilo di nuovo per continuare il gioco.) Se TAZ perde tutte le sue vite, perderà la vita e il gioco finirà.

Liv och energi

TAZ börjar den stora äggjakten med fem liv och full energimätare. Bli han överfallen av buskråttor eller skadad på något annat sätt tappar han energi. Om han blir av med all energi förlorar han ett liv.

En del faror är extremt otrevliga — som nedfallande klippblock eller bjälkar i gruvgångarna. Krockar TAZ med någon av dem förlorar han ett liv direkt.

TAZ håller tempot uppe så länge han har liv kvar. Leta rätt på ett **hjärta** och svälj det med en nedåttryckning på **D-tangenten** så tjänar du ett extraliv. (Du kan se efter hur många liv du har kvar genom att trycka på **Start**. Tryck igen för att fortsätta spela.) Bli TAZ av med alla sina liv är han borta för gott och spelet är slut.

Levens en Energie

TAZ begint zijn eierjacht met vijf levens en een volle Energie Meter. Als hij geraakt wordt door Bos Ratten of op een andere manier, verliest hij energie. Als hij al zijn energie kwijt is, verliest hij een leven.

Sommige obstakels zijn extra gevaarlijk — zoals rollende rotsblokken en mijnschacht stralen. Als TAZ hier tegenaan komt, verliest hij direct een leven.

TAZ kan door blijven gaan zolang hij nog levens heeft. Zoek een **Hart** en druk op omlaag op de **R-toets** om hem op te pakken en zo een extra leven te krijgen. (Druk op **Start** om te zien hoeveel levens je nog hebt. Druk nog een keer om verder te spelen.) Als TAZ al zijn levens kwijt is, is hij voorgoed verloren en is het spel afgelopen.

Elämät ja energia

Kun TAZ aloittaa jättiläismunan etsinnän, hänellä on viisi elämää ja täysi energiapalkki. Hän menettää hieman energiaa, jos Bush-puskarotat lyövät hänet taistelussa tai jos hän vahingoittuu jollain muulla tavalla. Hän menettää yhden elämän, jos hänen energiansa loppuu täysin.

Jotkut vaarat ovat erittäin vaarallisia, esim. irronneet möhkäleet ja kaivosnuolisäteet. Jos TAZ törmää tällaisiin, hän menettää yhden elämän välittömästi.

TAZ voi liikkua niin kauan kuin hänellä on elämiä jäljellä. Jos löydät **sydämen**, syö se painamalla **D-laippaa** alaspäin ja täten saat yhden lisä-elämän. (Paina **aloituspainiketta**, jos haluat nähdä kuinka monta elämää sinulla on jäljellä. Paina sitä uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.) Jos TAZ menettää kaikki hänen elämänsä, hän menehtyy täysin ja peli loppuu.

Snacks

TAZ lives to eat! So he's gotta eat to live. He regains energy whenever he munches **Roast Chicken**, **Frozen Fish** and loaves of **Bread** or gulps **Water Jugs**. Plenty of this delicious food is scattered around Tasmania. Move TAZ behind a snack and press the **D-Pad** down to make him grab it and gobble!

Snacks

TAZ lebt, um zu essen! Also muß er essen, um zu leben. Er bekommt Energie, wannimmer er **gebratenes Hühnchen (Roast Chicken)**, **gefrorenen Fisch (Frozen Fish)** und **Brotlaibe (loaves of Bread)** mampft oder **Wasserkrüge (Water Jugs)** leertrinkt. Jede Menge von diesen schmackhaften Delikatessen sind über Tasmanien verteilt. Bewege TAZ hinter einen Snack, und drücke das **D-Pad** herunter, damit er das Essen aufheben und verschlingen kann!

Snacks

TAZ vit pour manger! Il doit donc manger pour vivre. Il regagne de l'énergie chaque fois qu'il avale des **poulets rôtis**, des **poissons congelés** et des miches de **pain** ou qu'il boit des **jarres d'eau**. Toute cette nourriture est dispersée dans Tasmania. Déplacez TAZ derrière la nourriture et appuyez sur le **Pad-D** vers le bas pour qu'il la prenne et l'engloutisse!

Bocadillos

¡TAZ vive para comer! Esto significa que tiene que comer para poder vivir. TAZ obtendrá energía cada vez que coma **pollo asado**, **pescado congelado** u hogazas de **pan**, y cuando beba **agua**. Toda esta deliciosa comida está esparcida por Tasmania. Coloca a TAZ detrás de la comida y presiona la parte inferior del **botón D** para hacer que la recoja y se la coma.

Cibo

TAZ vive per mangiare! Così deve mangiare per vivere. Guadagna energia ogniqualvolta che mangia il **pollo arrosto**, il **pesce congelato** e le **pagnotte** oppure quando manda giù **l'acqua**. C'è tanto cibo in tutta la Tasmania. Posiziona TAZ dietro qualcosa da mangiare e premi il tasto giù della **tastiera D** affinché lo prenda per mangiarla!

Godsaker

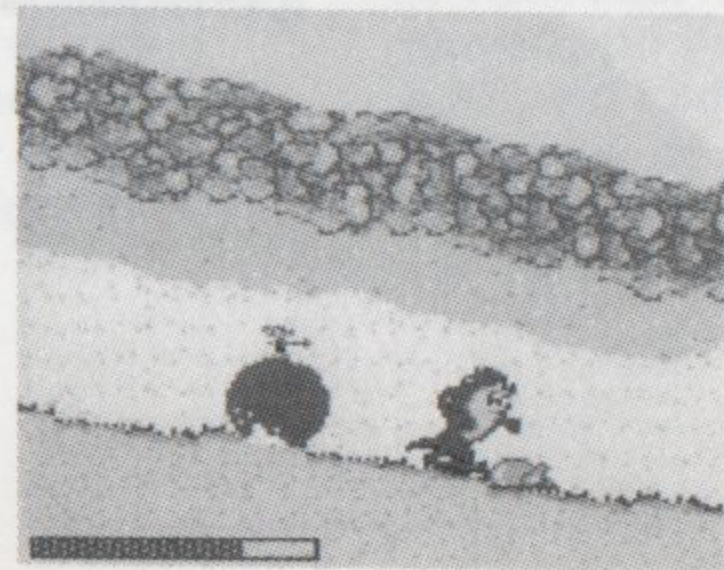
TAZ lever för att äta! Alltså måste han äta för att leva. Han fyller på energi genom att mumsa på **grillad kyckling**, **frost fisk** och **limpor**, eller sväljer ett krus med **vatten**. Såna här läckerheter finns det gott om på Tasmanien. TAZ plockar upp godbitarna och sväljer dem när du ställer honom bakom dem och trycker nedåt på **D-tangenten**!

Snacks

TAZ leeft om te eten! Hij moet dus ook eten om te leven. Hij krijgt meer energie als hij **Geroosterde Kip**, **Bevroren Vis** en **Broden** eet en als hij een **Kruik Water** drinkt. In heel Tasmania liggen deze heerlijke dingen. Zet TAZ achter een snack en druk op omlaag op de **R-toets** om het op te pakken en te verorberen!

Välipalat

TAZ elää syödäkseen! Tämän vuoksi hänen on syötävä elääkseen. Hän saa energiaa aina, kun hän syö **paahdettua kananpoikaa**, **jäädtytettyä kalaa** ja **leipää** tai juo **vettä kannusta**. Tällaista herkullista ruokaa löytyy paljon joka puolelta Tasmaniaa. Siirrä TAZ jonkin välipalan taakse ja paina **D-laippaa** alaspäin, jotta hän ottaa sen ja hotkaisee sen suuhunsa!



TAZ Territory

The Badlands

Whomp! TAZ spins into this rocky desert. The Bush Rats spy him and launch a huge boulder. Now it's a race! Keep ahead of the barrelling boulder with the whirling TAZ Tornado.

The Bush Rats kick down loose rocks. Stay out of the rockfall and leap over the boiling geysers if you can. Don't pass up snacks or you'll run out of energy. Jump over the ravine, escape into the cave, and you're safe!

TAZ Territorium

Das Ödland

Whomp! TAZ dreht sich in diese steinige Wüste hinein. Die Buschratten erblicken ihn und schleudern ihm riesige Geröllblöcke entgegen. Nun gibt es ein Rennen! Bleibe mit Hilfe des wirbelnden TAZ Tornados vor den zerwanzenden Geröllblöcken.

Die Buschratten treten lockere Steine herunter. Halte Dich von diesen Steinfällen fern, und springe über die kochenden Geysire, wenn Du kannst. Laufe nicht an Snacks vorbei, sonst wird Deine Energie zu Ende gehen. Springe über die Schluchten, flüchte in eine Höhle, und Du bist sicher!

Le territoire de TAZ

Les mauvaises terres

Whomp! TAZ tournoie dans ce désert rocailleux. Les rats des buissons l'épient et lancent un énorme rocher. Maintenant, c'est la course! Restez devant le rocher roulant avec la tornade tournoyante TAZ.

Les rats des buissons envoient des rochers. Ne restez pas en dessous et sautez sur les geysers bouillants si vous pouvez. Ne manquez pas de nourriture sinon vous manquerez d'énergie. Sautez par dessus les ravins, sauvez-vous par une caverne, et vous êtes sauvé!

El territorio que TAZ debe atravesar

Las tierras malas

¡Zas! TAZ se desplaza girando a través del desierto rocoso. Las ratas salvajes lo espían y le lanzan una inmensa roca. ¡Ahora se trata de una carrera! Mantente delante de la roca rodante con el veloz tornado TAZ.

Las ratas salvajes empujan rocas sueltas cuesta abajo. Mantente fuera del alcance de las rocas y salta sobre los burbujeantes géiseres si puedes. No dejes pasar la oportunidad de comer algún bocadillo, o de lo contrario te quedarás sin energía. ¡Salta sobre el barranco y escapa hacia la cueva para ponerte a salvo!

Territorio TAZ

Le Terre Pericolose

Whomp! TAZ entra nel deserto roccioso. I topi di bosco lo seguono per buttargli addosso un grosso pezzo di montagna. Ora comincia la corsa! Scappa dal pezzo di montagna con il TAZ tornado.

I Topi di Bosco buttano giù quei pezzi di montagna. Cerca di schivare i pezzi di montagna e salta oltre i geysers bollenti, se puoi. Non perdere il cibo che c'è, altrimenti perderai tutta la tua energia. Salta oltre il burrone, rifugiati dentro la grotta e sarai al sicuro!

TAZ territorium

Öken

Smack! TAZ virvlar in i en stenöken. Buskråttorna upptäcker honom och avfyrar ett jätteblock. Nu gäller det att springa! Håll dig ur vägen för det rullande blocket med en virvlande TAZ-tornado.

Buskråttorna sparkar ner lösa stenar. Håll dig ur vägen för stenskurarna och hoppa över de bubblande gejsrarna om du kan. Missar du godsakerna tappar du snabbt energi. Hoppa över ravinen, fly in i grottan och du är säker!

TAZ Territorium

De Woeste Streek

Wham! TAZ spint door de ruige woestijn. De Bos Ratten houden hem in de gaten en gooien een rotsblok naar hem. Nu is het een race geworden! Probeer de rots voor te blijven met de spinnende TAZ Tornado.

De Bos Ratten gooien ook met losse rotsen. Blijf weg uit de rotsregens en ontwijk de spuitende geisers. Laat geen snacks liggen, want anders verlies je te veel energie. Spring over het ravijn, ontsnap in de grot en je bent veilig!

TAZ-alue

Autiomaa

Hupsista! TAZ pyörähtää tähän kallioita täynnä olevaan autiomaahan. Bush-puskarotat vaanivat häntä ja laukaisevat valtavan möhkäleen. Nyt tuli kiire! Pidä pyörivä TAZ-tornado kovalla vauhdilla liikkuvan möhkäleen edessä.

Bush-puskarotat potkivat alas irtonaisia kivilohkareita. Pysyttele poissa putoavien kivien läheisyydestä ja hyppää kiehuvien kuumien lähteiden yli, jos se on mahdollista. Syö kaikki löytämäsi välipalat tai muuten energiasi kuluu loppuun. Hyppää kuilun yli, piiloudu luolaan ja olet turvassa!

The Mine

Whoosh! TAZ rockets away in a runaway mine cart. The rails are blocked with fences and crowded with overhead beams. Don't crash! Press **Button 2** to raise the cart and release the button to lower it. Press **Button 1** to slow the cart down.

Press the **D-Pad** up to switch tracks and take a different route through the mountain mazes. All of a sudden, the ride's over and TAZ dumps out, dizzy but alive!

Die Mine

Whoosh! TAZ schießt mit einem Bergwerksförderkarren in die Höhe und ist weg. Die Schienen sind durch Zäune versperrt und mit Überkopf-Beams überfüllt. Stürze nicht ab! Drücke **Taste 2**, um die Förderkarre nach oben zu heben, und lasse die Taste wieder los, um die Karre herunterzulassen. Drücke **Taste 1**, um die Karre zu verlangsamen.

Drücke das **D-Pad** nach oben, um Fahrten zu wechseln und eine andere Route durch das Labyrinth in den Bergen zu nehmen. Ganz plötzlich ist die Fahrt vorüber, und TAZ fällt aus dem Wagen, schwindelig, aber lebendig!

La Mine

Woosh! TAZ se lance dans un chariot de mine à toute allure. Les rails sont bloqués par des crevasses et encombrés de poutres. Ne vous écrasez pas! Appuyez sur le **bouton 2** pour lever le chariot et relâchez le bouton pour le baisser. Appuyez sur le **bouton 1** pour ralentir le chariot.

Appuyez sur le **Pad-D** vers le haut pour changer les voies et prendre une route différente dans les labyrinthes de la montagne. Tout à coup, la chevauchée se termine et TAZ est éjecté, un peu secoué mais en vie!

La Mina

TAZ se desplaza a toda velocidad en un carro de mina sin frenos. Los rieles están bloqueados por vallas, y encima tuyo está lleno de peligrosas vigas. ¡Asegúrate de no chocar! Presiona el **botón 2** para levantar el carro, y libéralo para bajar el carro. Presiona el **botón 1** para disminuir la velocidad del carro cuando vayas cuesta abajo.

Usa el **botón D** para cambiar las vías y tomar una ruta diferente a través de los laberintos de las montañas. El paseo termina repentinamente y TAZ se baja del carro, un poco mareado pero vivo.

La Miniera

Whoosh! TAZ scappa via in un vagone della miniera. I binari sono bloccati da barriere di legno e travi. Evitate i collisioni! Premi il **tasto 2** per sollevare il vagone e rilascia il tasto per abbassare lo stesso. Premi il **tasto 1** affinché il vagone rallenti.

Premi il tasto **sù della tastiera D** per cambiare binario e continuare un tragitto differente attraverso il labirinto della montagna. Improvvisamente, il viaggio finisce e TAZ viene espulso, sconvolto ma vivo!

Gruvan

Svisch! TAZ blixtrar fram i en skenande malmvagn. Rälsen är blockerad av staket och det är tätt mellan bjälkarna i taket. Krascha inte! Du höjer vagnen genom att trycka på **tangent 2** och sänker den genom att släppa tangenten. Tryck på **tangent 1** för att bromsa.

Du byter spår och tar en annan väg genom berget om du trycker uppåt på **D-tangenten**. Plötsligt är färden över och TAZ ramlar av, snurrlig men vid liv!

De Mijn

Whoosh! TAZ schiet er vandoor in een op hol geslagen mijnkar. Er staan allemaal hekken op de rails en overal zijn laaghangende balken. Crash niet. Druk op **Toets 2** om de kar omhoog te halen en laat hem los om de kar te laten zakken. Druk op **Toets 1** om de kar langzamer te laten gaan.

Verander van de baan met de **R-toets** om langs verschillende wegen door de berg te gaan. Opeens is de rit afgelopen en valt TAZ eruit, duizelig maar wel levend!

Kaivos

Hopsis! TAZ ajeelee raketin vauhdilla irti päässeessä kaivosvaunussa. Kaivoskäytävien kiskoissa on esteinä aitoja ja ne ovat täynnä päävalosäteitä. Älä aja kolaria! Paina **painiketta 2**, jotta vaunu nousee ja vapauta se, jotta vaunu laskeutuu alas. Paina **painiketta 1**, kun haluat hidastaa vaunun vauhtia.

Paina **D-laippaa** ylöspäin, kun haluat vaihtaa raiteita ja ottaa eri reitin vuorilabyrinttien läpi. Ajomatka on yht'äkkiä ohi ja TAZ tupsahtaa sekapäisenä, mutta elävänä, ulos kaivoksesta!

The Snowy Slopes

Ski TAZ! Excitable TAZ trips on a tree limb and becomes a downhill devil. Keep your eyes forward, your knees bent, and jump!

The trail is cluttered with tree stumps, rocks and branches. A mob of snow-bunny Bush Rats chase you through the snow. Stomp on those critters! Take the high slope or the low slope, it doesn't matter. You'll always end up piling into the snowbank!

Iceland

Slick ice! And TAZ keeps slipping on it! Jump from one frozen chunk to another. Give the penguins a dunking or they'll push you into the chilly lake. It only takes a second for TAZ to freeze up into a TAZ cube when he falls into the ice water. Spin to break out!

Die Schneehänge

Lauf Ski, TAZ! Der reizbare TAZ stolpert über einen Ast und wird zu einem Downhill-Teufel. Richtete Deinen Blick nach vorn, beuge Deine Knie und springe!

Auf dem Weg liegen Baumstümpfe, Steine und Äste. Ein Pöbelhaufen von schnee-kaninchenartigen Buschratten jagen Dich durch den Schnee. Stampfe auf diese Critter! Nimm den hohen oder den niedrigen Hang, es spielt keine Rolle. Du wirst jedesmal in einem Schneewall landen!

Das Eisland

Glitschiges Eis! Und TAZ rutscht immer wieder darauf aus! Springe von einem gefrorenen Klotz zum anderen. Tauche die Pinguine unter, oder sie werden Dich in den eiskalten See schubsen. Es dauert nur eine Sekunde bis TAZ zu einem TAZ-Eiswürfel gefriert, wenn er in das Eiswasser fällt. Drehe Dich, um dort heraus zu kommen!

Les pentes enneigées

TAZ à ski! TAZ l'excité voyage sur une branche d'arbre et se transforme en diable skieur. Regardez bien devant, vos genoux fléchis, et sautez!

La piste est encombrée de souches d'arbres, de rochers et de branches. Une meute de rats des buissons enneigés vous poursuit dans la neige. Sautez sur ces vermines! Prenez la piste haute ou la piste basse, peu importe. Vous finirez toujours sur la banquise!

La banquise

Glace lisse! Et TAZ continue à glisser dessus! Sautez d'un tronçon gelé à l'autre. Donnez un coup aux pingouins sinon, ils vous pousseront dans le lac glacé. Cela prend seulement une seconde pour que TAZ se transforme en cube TAZ lorsqu'il tombe dans l'eau glacée. Tournez pour briser la glace!

Las cuestras nevadas

¡Esquí TAZ! El increíble TAZ se monta en una rama de árbol y se convierte en un diablo cuesta abajo. Mantén tu vista hacia adelante, las rodillas dobladas, ¡y salta!

La huella está obstruida por troncos de árboles, rocas y ramas. Una pandilla de ratas salvajes intenta darte caza en la nieve. ¡Encuentra la forma de deshacerse de estas criaturas! Toma la cuesta alta o la cuesta baja, ¡no importa cual! Siempre acabarás chocando contra un montón de nieve.

El país de hielo

¡Hielo flotante! ¡Y TAZ se desliza en él! Salta de un pedazo congelado a otro. Asegúrate de darle a los pingüinos un chapuzón, o de lo contrario ellos te empujarán al gélido lago. Cuando TAZ caiga a las heladas aguas, un solo segundo bastará para que se congele y se convierta en un cubo TAZ. ¡Gira para liberarte!

Le pareti della montagna innevate

Scia TAZ! TAZ cade su una radice e comincia a scivolare giù. Guarda sempre dritto, tieni le ginocchia piegate e salta!

Il tragitto è pieno di ceppi di alberi tagliati, pietre e rami. Una schiera di topi di bosco ti danno la caccia sulla neve. Attaccali! Sali sulla parete più ripida della montagna oppure su quella meno ripida, non importa quale. Finirai sempre in mezzo alla neve ugualmente!

Terra di Ghiaccio

Sfida il ghiaccio! TAZ scivola alla grande! Salta da un pezzo di ghiaccio all'altro. Colpisci i pinguini prima che ti danno una spinta affinché finisci dentro il lago. Ci vuole solo un secondo per far sì che TAZ diventi un cubo di ghiaccio se cade dentro l'acqua ghiacciata. Gira per uscire dal ghiaccio!

Snösluttningarna

TAZ åker skidor! Den hetsige TAZ råkar kliva på en trädgren och förvandlas till en pistdjävul. Håll ögonen riktade rakt fram, knäna böjda och hoppa!

Sluttningen är full av stubbar, stenor och grenar. Ett gäng buskråttor jagar dig genom snön. Trampa på krypen! Välj den branta eller den flacka sluttningen. Det spelar ingen roll. Du slutar i snöhögen i alla fall!

Island

Hal is! Och TAZ halkar på den! Hoppa från det ena isblocket till det andra. Ge pingvinerna en smäll innan de knuffar ner dig i den kalla sjön. TAZ fryser till en TAZ-kub på en sekund om han ramlar i det iskalla vattnet. Snurra runt och slå dig ut!

Het Sneeuwige Landschap

Ski TAZ! De opgewonden TAZ struikelt op een boonstam en verandert in een afdalende duiwel. Kijk goed vooruit, buig je knieën en spring!

Het pad ligt vol met boomstronken, rotsen en takken. Een bende sneeuwmonster Bos Ratten zit je achterna door de sneeuw. Stomp ze weg! Pak een steile helling of een klein heuveltje, het maakt niet uit. Je komt toch in een berg sneeuw terecht!

IJsland

Ijsglad! TAZ blijft maar uitglijden! Spring van de ene ijsschots naar de andere. Stuitert bovenop pinguins, want anders duwen ze jou in het koude water. Als hij in het ijskoude water valt is TAZ heel snel verandert in een TAZblokje. Spin om eruit te breken.

Lumiset rinteet

Hiihdä TAZ! TAZ liikkuu puun oksan avulla ja hänestä tulee alaspäin syöksyvä paholainen. Pidä katseesi eteenpäin, polvet taivutettuina ja hyppää!

Laskumäessä on esteinä puun kantoja, kiviä ja oksia. Luminen Bush-puskarottien joukko ajaa sinua takaa lumisessa maastossa. Tyrmää nämä elukat! Voit valita joko korkean tai matalan rinteeseen. Valinnalla ei ole mitään väliä, koska tulet loppujen lopuksi kuitenkin törmäämään lumikinokseen!

Jäätikkö

Nuole jäätä! TAZ luiskahtelee jatkuvasti sen päällä! Hyppää yhdestä jäätyneestä möykystä seuraavaan. Anna pingviineille selkään tai muuten ne työntävät sinut jääkylmään järveen. TAZ jäätyy yhdessä sekunnissa TAZkuutioksi, jos hän putoaa jäiseen veteen. Pyöri, jotta pääset vapaaksi!

The Iceman's Cavern

TAZ is trapped in an ice cave — with an Abominable Iceman. The ceiling of this dismal creature's cave is loaded with icicles. And the floor is pitted with steam vents!

Move close to the Iceman to get his attention. Then step backward to get him to follow you. Do spinning jumps near the icicles to trigger the steam vents from below. If you make the Iceman step into the spurting steam vents, you'll be free!

Die Eismann-Höhle

TAZ ist in einer Eishöhle gefangen — mit einem abscheulichen Eismenschen (Abominable Iceman). Die Decke der Höhle dieser schaurigen Kreatur ist mit Eiszapfen behängt. Und der Fußboden ist mit Lüftungslöchern, aus denen Dampf austritt, bedeckt.

Bewege Dich dicht an den Eismenschen heran, so daß Du seine Aufmerksamkeit auf Dich lenkst. Tritt dann zurück, damit er Dir folgt. Veranlasse in der Nähe von den Eiszapfen drehende Sprünge, um die Lüftungslöcher unter Dir auszulösen. Wenn Du den Eismenschen dazu bringen kannst, in die Lüftungslöcher zu treten, bist Du frei!

La caverne de l'homme des glaces

TAZ est coincé dans une caverne de glace — avec un abominable homme des glaces. Le plafond de la caverne de cette sinistre créature est truffé de chandelles de glace. Et le sol est jonché de jets de vapeur!

Approchez vous de l'homme des glaces pour attirer son attention. Puis reculez pour le pousser à vous suivre. Faites des sauts tournoyants près des chandelles de glace pour déclencher les jets de vapeur en dessous. Si vous parvenez à faire marcher l'homme des glaces sur les jets de vapeur, vous êtes libre!

La caverna del hombre de hielo

TAZ está atrapado en una caverna de hielo — con el abominable hombre de hielo. El techo de la caverna de esta tétrica criatura está cargado de estalactitas de hielo. ¡Y el suelo está lleno de respiraderos de vapor!

Acércate al hombre de hielo para llamar su atención. Luego, retrocede para hacer que te siga. Ejecuta saltos giratorios cerca de las estalactitas de hielo para hacer que los respiraderos comiencen a arrojar vapor. Si logras hacer que el hombre de hielo camine sobre los respiraderos de vapor, ¡quedarás libre!

La grotta dell'uomo di ghiaccio

TAZ è intrappolato in una caverna di ghiaccio, con l'Abominabile Uomo di Ghiaccio. Il soffitto della caverna di questa creatura orrenda è pieno di ghiaccioli e il pavimento è pieno di buchi da dove escono del vapore!

Avvicinati all'Uomo di Ghiaccio per attirare l'attenzione. Poi fai un passo indietro per far sì che ti segua. Fai dei salti rotanti nella vicinanza dei ghiaccioli per azionare le prese di vapore che si apriranno da sotto. Se riesci a far sì che l'Uomo di Ghiaccio metta piede dentro una delle prese di vapore, sarai libero!

Snömannens grotta

TAZ är fångad i en isgrotta — tillsammans med en Fruktansvärd Snöman. Taket i den fasansfulla varelsens grotta täcks av istappar. Och golvet är fullt av ångande gejsrar!

Gå närmare så att Snömannen får syn på sig. Backa för att få honom att följa efter. Gör virvelhopp under istapparna så att ångan sugs upp underifrån. Lyckas du få Snömannen att ramla i den sprutande ångan är du fri!

De Grot van de Ijsman

TAZ zit gevangen in een ijsgrot — met de verschrikkelijke ijsman. Het plafond van de grot van dit monster zit vol met ijspegels. En overal spuit er stoom uit de vloer!

Ga dichtbij de ijsman staan om op te vallen. Stap dan achteruit zodat hij jou zal volgen. Maak vlakbij de ijspegels spinsprongen om stoom uit de vloer te laten spuiten. Als de ijsman in een stoomspuit stapt, ben je bevrijd!

Jäämiehen luola

TAZ on joutunut ansaan jääluolaan — jossa on myös hirveä Jäämies. Tämän lohduttoman olion luolan katto on täynnä jääpuikkoja ja lattia on täynnä höyryisiä aukkoja!

Siirry lähelle Jäämiestä, jotta hän huomaa sinut. Siirry sen jälkeen taaksepäin, jotta hän alkaa seuraamaan sinua. Suorita pyöriviä hyppyjä jääpuikkojen läheisyydessä, jotta höyryaukkojen toiminta alkaa. Tulet vapaaksi, jos onnistut petkuttamaan Jäämiehen niin, että hän astuu suihkuviiin höyryaukkoihin!

The Sky-Cross

On the edge of a cliff is tasty bird snack. And between the cliffs is a beautiful ocean — with no dry land! TAZ tries to snatch the bird and plunges over the edge instead! But he grabs some feathers just in time. Press **Button 2** repeatedly to make TAZ pump his arms and fly!

A battalion of Bush Rats attacks in floating bubbles. Weave through them and keep flapping to make it to the other side. Fly into the yellow clouds during your voyage to recharge your energy. If you land on the lower ledge, find a way to break through the wall.

Der Sky-Cross

Auf dem Rand einer Klippe liegt leckeres Vogelfutter. Und zwischen den Klippen ist ein wunderschöner Ozean — ohne Trockenland! TAZ versucht, sich an den Vogel zu hängen und statt dessen fällt er die Klippe herunter! Aber er greift gerade noch rechtzeitig ein paar Federn. Drücke **Taste 2** wiederholt, um TAZ zu veranlassen, mit seinen Armen zu schlagen und zu fliegen!

Eine Battalion von Buschratten greift in schwimmenden Blasen an. Winde Dich durch diese hindurch, und setze Dein Geflatter fort, um es zur anderen Seite zu schaffen. Fliege während Deiner Luftreise durch die gelben Wolken, um Deine Energie wieder aufzuladen. Solltest Du auf dem unteren Rand landen, suche Dir einen Weg, um durch die Mauer zu kommen.

La traversée du ciel

Sur le rebord d'une falaise se trouve un délicieux oiseau. Et entre les falaises, un magnifique océan — sans aucune terre ferme! TAZ essaie d'attraper l'oiseau et au lieu de cela, il plonge dans le vide! Mais il attrape quelques plumes juste à temps. Appuyez répétitivement sur le **bouton 2** pour que TAZ agite ses bras et vole!

Un bataillon de rats des buissons attaque dans des bulles flottantes. Traversez-les et continuez à battre des ailes pour atteindre l'autre côté. Volez dans les nuages jaunes pendant votre voyage pour recharger votre énergie. Si vous atterrissez sur le rebord du bas, trouvez un moyen de franchir le mur.

La Cruz del Cielo

En el borde de un acantilado te espera un delicioso bocadillo de ave. Y entre los acantilados hay un hermoso océano — ¡sin tierra firme entre medio! Al intentar alcanzar el pájaro, TAZ cae al acantilado. Pero alcanza a agarrar algunas plumas justo a tiempo. Presiona repetidamente el **botón 2** para hacer que TAZ mueva sus brazos y vuele.

Un batallón de ratas salvajes ataca en burbujas flotantes. Evádelos y sigue aleteando hasta llegar al otro lado. Para obtener energía durante tu viaje, vuela hacia las nubes amarillas. Si aterrizas en el borde inferior, encuentra la manera de atravesar la pared.

Volare attraverso il cielo

Sul bordo dello scoglio c'è un buonissimo uccello da mangiare. E tra gli scogli c'è uno stupendo oceano — senza terra ferma! TAZ cerca di acchiappare l'uccello, ma casca dentro l'acqua! Comunque, riesce ad afferrare alcune penne in tempo. Premi il **tasto 2** ripetutamente affinché TAZ gonfi le braccia e scappi!

Un esercito di topi di bosco attaccano in una marea di bolle d'acqua. Vola dentro le nuvole gialle durante il tuo viaggio per riprendere energia. Se atterri in basso, devi trovare una strada attraverso il muro.

Flygturen

På kanten av ett stup ligger en läcker fågel. Och mellan klipporna syns ett inbjudande hav — utan fast mark emellan! När TAZ försöker hugga tag i fågeln ramlar han över kanten! Men i sista sekunder får han tag i ett par fjädrar. Om du trycker flera gånger på **tangent 2** flaxar TAZ med armarna och flyger!

En bataljon buskråttor i såpbubblor går till anfall. Flaxa igenom dem och fortsätt flaxa tills du är framme vid andra sidan. Du laddar upp din energi på vägen genom att flyga in i det gula molnet. Landar du på den undre stegen måste du hitta ett sätt att slå dig genom muren.

De Luchtbrug

Aan het eind van de klif is een lekkere vogelsnack. En tussen de kliffen ligt een mooie oceaan — met geen vast land in zicht! TAZ moet de vogel proberen te grijpen en over de rand springen. Zorg wel dat je op tijd wat veren te pakken hebt. Druk achter elkaar op **Toets 2** om TAZ met zijn armen te laten klapperen en zo te vliegen!

Een bende Bos Ratten valt aan in grote zwevende bellen. Ontwijk ze, maar blijf wel klapperen om naar de andere kant te vliegen. Vlieg tijdens je reis door de wolken om extra energie te krijgen. Als je op het lage gedeelte land, moet je door de muur zien te breken.

Taivaan risteytymä

Kallion reunalla on herkullinen lintuvälipala. Kallioiden välissä on kaunis meri — jossa ei ole ollenkaan kuivaa maata! TAZ yrittää siepata linnun, mutta putoaa sen sijaan reunalta alas! Hän onnistuu kuitenkin tarttumaan juuri viime hetkellä muutamaan höyheneen! Paina **painiketta 2** kerta toisensa perään, jotta TAZ heiluttaa käsiään ja kykenee täten lentämään!

Bush-puskarottien pataljoona hyökkää päällesi kelluvilla kuplilla. Pujottele niiden läpi ja jatka höyhenien lepattamista, jotta pääset toiselle puolelle. Lennä keltaisien pilvien sisään, jotta saat lisää energiaa matkasi aikana. Jos laskeudut alemmalle ulkonemalle, sinun täytyy löytää jokin keino, jolla pääset seinämän läpi.

The Jungle

Wet and wild! Weed Buds and spiders infest this drippy rain forest. Jump on the floating logs to ride them downstream. Leap back onto the rocky outcrops before the logs sink. Don't take a swim — the current's too fast for land-lubber TAZ. Jump ship — er, log — to shore before it sinks and takes TAZ with it. Dodge Francis X. Bushlad's arrows, and use TAZ's spin jump to escape!

Der Dschungel

Nass und wild! Unkrautknospen und Spinnen verseuchen diesen triefenden Regenwald. Springe auf die schwimmenden Holzstämme, um auf ihnen flußabwärts zu fahren. Springe zurück auf die steinigen Schichtenköpfe, bevor die Stämme sinken. Du solltest auf keinen Fall schwimmen — die Strömung ist für den Landtölpel TAZ viel zu schnell. Springe — und bringe Dich — am Ufer in Sicherheit, bevor der Stamm untergeht und TAZ mitreißt. Ducke Dich vor Francis X. Bushlads Pfeilen, und benutze TAZs drehenden Sprung, um zu entkommen!

La jungle

Humide et sauvage! Des bourgeons de mauvaises herbes et des araignées infestent cette forêt tropicale ruisselante. Sautez sur les troncs flottants pour descendre le courant. Sautez à nouveau sur les rochers qui dépassent avant que les troncs ne coulent. Ne tentez pas de nager — le courant est trop rapide pour notre lourdeau de TAZ. Sautez du tronc sur la berge avant qu'il coule et emporte TAZ avec lui. Evitez les flèches de Francis X. Bushlad, et utilisez le saut tournoyant de TAZ pour vous échapper.

La jungla

¡Mojado y salvaje! Este bosque tropical está lleno de maleza e infestado de arañas. Súbete a los troncos flotantes para ir corriente abajo. Salta a una roca antes de que el tronco se hunda. No nades — la corriente es demasiado fuerte para TAZ. Salta del tronco antes de que se hunda y se lleve a TAZ consigo. Elude las flechas de Francis X. Bushlad, y usa el salto giratorio de TAZ para escapar.

La giungla

Umida e selvaggia! Insetti e ragni sguazzano in questa umida foresta di pioggia. Salta sui tronchi di albero galleggianti per avanzare lungo il fiume. Fai un salto verso una roccia prima che il tronco affondi. Non nuotare — la corrente è troppo forte per TAZ. Salta sulla nave o sul tronco prima che affondi con TAZ e tutto. Schiva le frecce di Francis X Bushlad e usa il salto avvitato di TAZ per scappare!

Djungeln

Våt och vild! Den blöta regnskogen kryllar av ogräsknoppar och spindlar. Hoppa på timmerstockarna och följ med den nedströms. Hoppa tillbaka på klipputsprången innan stockarna sjunker. Försök inte simma — strömmen är för snabb för en landkrabba som TAZ. Hoppa iland innan båten — hm, stocken — sjunker och tar TAZ med sig. Ducka för Francis X. Bushlads pilar och använd virvelhoppet för att undkomma!

De Jungle

Nat en wild! In dit natte regenwoud leven Weed Buds en spinnen. Spring op de drijvende stammen in de rivier. Spring op tijd weer op de rotsen voordat de boomstam zinkt. Ga nooit zwemmen — de stroom is veel te sterk voor landrot TAZ. Spring aan boord — eh, boom — en er weer af voordat ze met TAZ zinken. Ontwijk Francis X. Bushlad's pijlen en gebruik de TAZ Spin Sprong om te ontsnappen.

Viidakko

Märkä ja villi! Ruohomönkiäiset ja hämähäkit ovat kiusanasi tässä tiukuavassa sademetsässä. Hyppää kelluvien tukkien päälle ja aja niiden avulla alaspäin virtaa pitkin. Hyppää takaisin kallioulkonemille, ennenkuin tukit uppoavat. Älä ui missään nimessä — virta on liian nopea TAZ-maakravulle. Hyppää laivasta — hm, tukilta — rannalle, ennenkuin se uppoaa ja vie TAZ'in mukanaan. Väistele Francis X. Bushladin nuolia ja pakene pyörivän hypyn avulla!

The Taztec Ruins

The ancient ruins are crumbling away, and loaded with lively Bush Rats, bats and spiders. The temple is so broken down, it's a maze of dead ends. Somewhere in the ruins, you find it — the long-lost giant seabird nest and its enormous egg. Now you've got to figure out how to get rid of Momma Bird. Good luck!

Die Taztec Ruinen

Die antiken Ruinen sind am Verfallen und werden von lebendigen Buschratten, Fledermäusen und Spinnen bewohnt. Der Tempel ist schon so zerfallen, es ist ein einziger Irrgarten von Sackgassen. Irgendwo in den Trümmern wirst Du es finden — das seit langem vermißte, riesige Vogelnest und das gigantische Ei. Nun mußt Du herausfinden, wie Du den Momma Vogel loswerden kannst. Viel Glück!

Les ruines Taztèques

Les anciennes ruines s'écroulent littéralement, et elles sont truffées de rats des buissons. Le temple est en si mauvais état qu'il est devenu un labyrinthe d'impasses. Quelque part dans les ruines, vous le trouverez — le nid de mouette géante perdu depuis des lustres et son oeuf énorme. Maintenant, vous devez trouver un moyen de vous débarrasser de Momma Bird. Bonne chance!

Las ruinas Taztecas

Estas antiguas y desmoronadas ruinas están llenas de ratas salvajes, murciélagos y arañas. El templo está tan desmoronado que se ha convertido en un laberinto de callejones sin salida. En algún lugar de las ruinas lo encontrarás — el nido perdido del ave marina gigante y su enorme huevo. Ahora tendrás que encontrar la manera de deshacerte de Mamá pájaro. ¡Buena suerte!

Gli scavi Taztec

I vecchi scavi si stanno rovinando e sono pieni di tanti topi di bosco, pipistrelli e ragni. Il tempio è così consumato, in fatti è un labirinto di sentieri senza uscita. Da qualche parte negli scavi, troverai il nido dell'estinto uccello marittimo gigante e il suo uovo enorme. Ora devi scoprire come ci si può liberare dall'uccello. Buona fortuna!

Taztec-ruinerna

De urgamla ruinerna faller i bitar och är fulla av ilskna buskrättor, fladdermöss och spindlar. Tempel är så förfallet att det har förvandlats till en layrint av återvändsgränder. Nånstans bland ruinerna ligger det — det sedan länge försvunna sjöfågelnästet med sitt jättelika ägg. Nu gäller det bara att räkna ut ett sätt att bli av med Fågelmamma. Lycka till!

De Taztec Ruïnes

Deze oude ruïnes vallen langzaam uit elkaar en zitten onder de Bos Ratten, vleermuizen en spinnen. De tempel is zo oud dat overal doodlopende gangen zijn. Ergens in deze ruïne kun je het verborgen gigantische vogelnest vinden, met daarin het enorme ei. Nu moet je nog alleen de moedervogel uitschakelen. Veel geluk!

Taztec-rauniot

Muinaiset rauniot, jotka katoavat vähitellen rappeutumalla, ovat täynnä vilkkaita Bush-puskarotia, lepakoita ja hämähäkkejä. Tempelli on lähes täysin murtunut ja siitä on tullut umpikujien labyrintti. Tulet löytämään jostain raunioiden sisältä sen — kauan aikaa kadoksissa olleen jättiläismäisen merilinnun pesän ja sen valtavan munan. Nyt sinun täytyy miettiä, miten onnistut pääsemään eroon lintuemosta. Onnea yritykselle!

The Score Screen

Press the **Start** button at any time to pause the game and see the Score screen. This shows your score so far in the game, how many lives you have left, your current scene and all the scenes you've cleared.

Press **Start** again to resume the game. Or press the **D-Pad** down to move the marker, and then press **Start** to quit.

You'll also see the Score screen at the end of a game. Press **Start** to begin the game over from the Title screen.

Das Punktestand-Bild

Drücke die **Start**-Taste zu beliebiger Zeit, um das Spiel anzuhalten und das Punktestand-Bild zu sehen. Dieses zeigt Dir Deine bisherigen Punkte im Spiel, wieviele Leben Du noch übrig hast, Deine momentane Lage und alle Plätze, an denen Du schon warst.

Drücke **Start** noch einmal, um das Spiel wieder aufzunehmen. Oder drücke das **D-Pad** herunter, um den Anzeiger zu bewegen, und drücke dann **Start**, um es zu beenden.

Du wirst das Punktestand-Bild auch am Ende eines Spieles sehen. Drücke **Start**, um das Spiel noch einmal vom Titelbild zu beginnen.



L'écran de score

Appuyez sur la touche **Start** à n'importe quel moment pour mettre le jeu en pause et regarder l'écran de score. Il vous indique votre score jusqu'ici dans la partie, combien de vies il vous reste, votre tableau actuel et tous les tableaux que vous avez terminés.

Appuyez de nouveau sur la touche **Start** pour reprendre le jeu. Ou appuyez sur le **Pad-D** vers le bas pour déplacer le marqueur, puis appuyez sur la touche **Start** pour quitter.

Vous verrez également l'écran de score à la fin de la partie. Appuyez sur la touche **Start** pour commencer le jeu à partir de l'écran de titre (Title).

La pantalla de puntaje

Presiona el botón de **comienzo (Start)** en cualquier momento del juego para hacer una pausa y ver la pantalla de puntaje. Aquí podrás ver el puntaje que has logrado hasta ese punto del juego, cuántas vidas te quedan, la etapa en que actualmente te encuentras y todas las etapas que ya has salvado con éxito.

Vuelve a presionar el botón de **comienzo (Start)** para reanudar el juego. O presiona la parte inferior del **botón D** para mover el cursor, y presiona luego el botón de **comienzo (Start)** para salir.

También verás la pantalla de puntaje al final del juego. Presiona el botón de **comienzo** para iniciar el juego desde la pantalla de título (Title).

Lo schermo del punteggio

Premi il tasto di **avvio (Start)** in qualsiasi momento per arrestare il gioco temporaneamente e visualizzare lo schermo del punteggio. Questo schermo mostra il punteggio attuale nel gioco, le vite residue, lo scenario attuale e tutti gli scenari passati.

Premi il tasto di **avvio (Start)** nuovamente per continuare il gioco oppure premi il tasto giù della **tastiera D** per spostare il cursore, poi premi il tasto di **avvio (Start)** per finire il gioco.

Alla fine del gioco, lo schermo del punteggio apparirà. Premi il tasto di **avvio (Start)** per iniziare il gioco da capo partendo dallo schermo dei titoli.

Poängskärm

Du kan frysa spelet och titta på poängskärmen när som helst genom att trycka på **Start**. Du ser din poäng hittills under spelet, hur många liv du har kvar, vilken nivå du befinner dig på och alla nivåer du har klarat.

Tryck på **Start** igen när du vill fortsätta. Vill du sluta spela flyttar du markören genom att trycka nedåt på **D-tangenten** innan du trycker på **Start**.

Poängskärmen visas dessutom när spelet är slut. Tryck på **Start** för att börja en ny omgång från titelskärmen.

Het Score Scherm

Druk op **Start** om het spel te pauzeren en het score scherm te zien. Hierop zie je je huidige score, hoeveel levens je nog hebt, waar je bent en de levels die je al af hebt gemaakt.

Druk op **Start** om weer verder te spelen. Of druk omlaag op de **R-toets** om de cursor te verplaatsen en dan op **Start** om te stoppen.

Aan het eind van het spel zie je het score scherm ook. Druk op **Start** om het spel weer vanaf het Titelscherm te beginnen.

Pisteiden kuvaruutu

Paina **aloituspainiketta** milloin tahansa, kun haluat keskeyttää pelin väliaikaisesti ja nähdä pisteiden kuvaruudun. Tästä kuvaruudusta voit nähdä ajankohtaisen pistemääräsi pelissä, kuinka monta elämää sinulla on vielä jäljellä, ajankoh-taisen tapahtumakohtauksen sekä kaikki tapahtumakohtaukset, jotka olet onnistunut selvittämään.

Paina uudelleen **aloituspainiketta**, kun haluat jatkaa peliä. Tai paina **D-laippaa** alaspäin, jotta kursori siirtyy ja paina sen jälkeen **aloituspainiketta**, jos haluat lopettaa.

Näet pisteiden kuvaruudun myös pelin lopussa. Paina **aloituspainiketta**, jos haluat aloittaa uudelleen pelin otsikkokuvaruudusta lähtien.

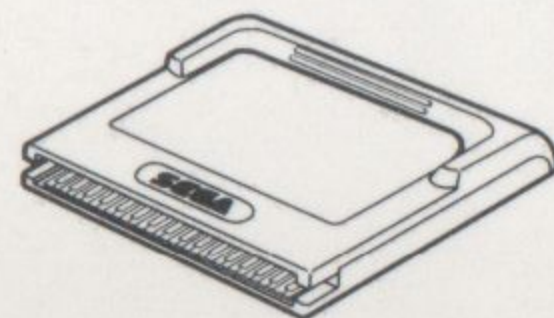
Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.



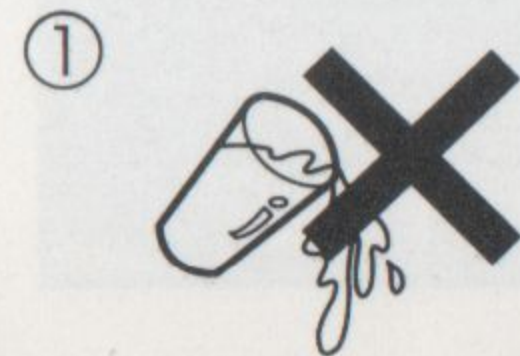
Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

- 1 Nicht ins Wasser legen!
- 2 Nicht biegen!
- 3 Vor starken Stößen schützen!
- 4 Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
- 6 Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
- 7 Zum Reinigen niemals Verdüner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear 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 précautions 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.



Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Sega Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- 1 ¡No lo meta en agua!
- 2 ¡No lo doble!
- 3 ¡No lo golpee con fuerza!
- 4 ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
- 5 ¡No lo estrope ni desfigure!
- 6 ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
- 7 ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



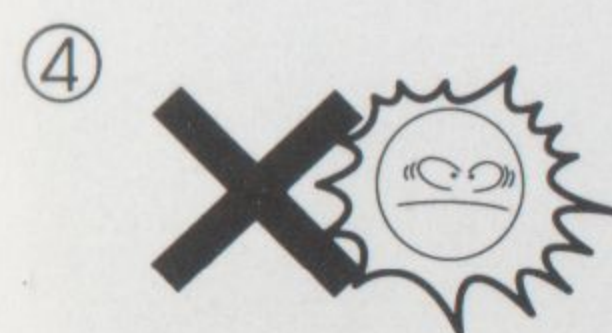
Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

- 1 Non immergerla nell'acqua!
- 2 Non piegarla!
- 3 Non sottoporla ad alcun impatto violento!
- 4 Non esporla alla luce solare diretta!
- 5 Non danneggiarla o manometterla!
- 6 Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
- 7 Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
- Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.



Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

- 1 Tappa inte kassetten i vatten!
- 2 Försök inte att böja spelkassetten!
- 3 Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
- 4 Utsätt inte kassetten för solsken!
- 5 Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
- 6 Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
- 7 Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.



Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

- 1 Houd hem uit de buurt van water!
- 2 Buig hem niet!
- 3 Stoot hem nergens tegenaan!
- 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- 5 Beschadig of verdraai hem niet!
- 6 Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
- 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.



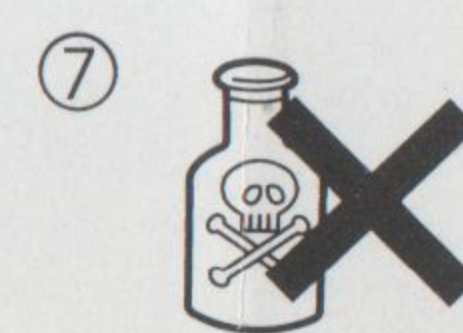
Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

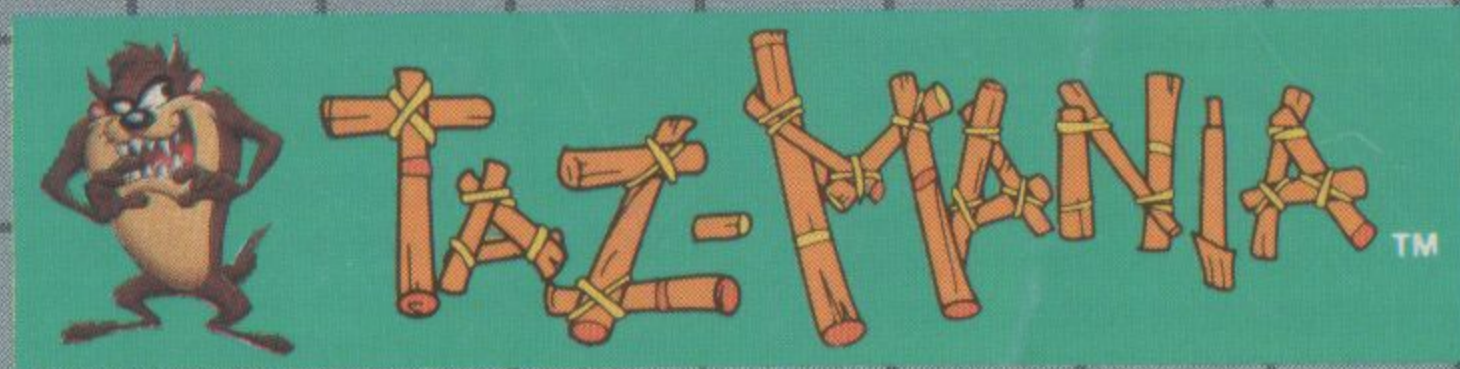
Oikea käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
- 2 Älä taivuta!
- 3 Älä kolhaise voimakkaasti!
- 4 Älä aseta alttiiksi suoralle aurinگون paisteelle!
- 5 Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
- 6 Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
- 7 Älä aseta alttiiksi tinnierille, bensinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.



SEGA
GAME GEAR



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)

© 1992 Warner Bros. Inc.
© 1992 Sega Enterprises, Ltd.

TAZ-MANIA, characters, names and all related indicia
are trademarks of Warner Bros., a TWE Co. © 1992

PRINTED IN JAPAN

672-0966-50