

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS



T•HQ Deutschland GmbH
Irmgardstr. 15
8000 München 71

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

TAZ-MANIA, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS.
©1993 T•HQ DEUTSCHLAND GMBH
IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ, INC.
©1993 T•HQ, INC., SOFTWARE
©1993 SUNSOFT OF AMERICA.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT

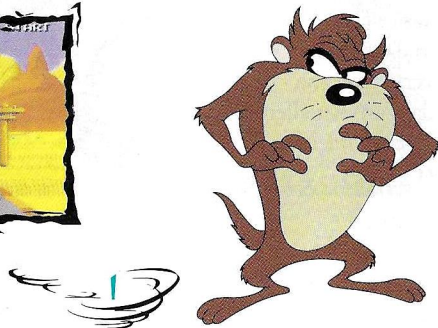
INHALTSVERZEICHNIS

TAZ-MANIA	2
STATUSANZEIGE.....	3
STEUERUNG	4
SPIELANLEITUNG..	6
FIGUREN UND ANDERE HINDERNISSE.....	7
SAMMELOBJEKTE.....	10
VERDIENSTPUNKTE	11
BONUSPUNKTE FÜR DIE ENDSTUFE	12
BESCHRÄNKTE GARANTIE.....	13



SO FÄNGT MAN AN

Das Game Pak von **TAZ-MANIA** einschieben und das Super-Nintendo-Unterhaltungssystem anschalten. Nach ein paar Sekunden den **START-KNOPF** drücken; dann kann man mit dem Spiel beginnen.



ENDLICH IST ES FRÜHLING. UND DIE JUNGEN MÄNNER DENKEN AN...KIWIS!

Jedenfalls wenn Du ein "Tazmanian Devil" bist, und besonders wenn Du TAZ bist, der wildeste und hungrigste Bewohner des Outbacks.

Du steuerst den berühmigten TAZ, während er herumwirbelt und aber auch alles, was in seinem Weg ist, verschlingt. Aber was er wirklich will, sind diese schwer zu findenden kleinen Kiwi-Vögel! Da gibt's nur ein kleines Problem: im Frühling sind sie am schwersten zu fangen - sie passen jetzt besonders auf Raubtiere auf, da sie nämlich auf der Suche nach einem Partner sind! Außerdem sind die Kiwis nicht nur die schlauesten Kreaturen im Outback, sondern auch die schnellsten. Armer TAZ - er sehnt sich ausgerechnet nach einem Schnellimbiss!

Um's noch schlimmer zu machen, sind die Kiwis nicht die einzigen, die nach Liebe suchen - ein weiblicher "Tazmanian Devil" lauert auch auf TAZ, und es gefällt ihr gar nicht, wenn er für sie nicht erreichbar ist. Er hat kein Interesse, aber sie will sich einfach nicht zurückweisen lassen!

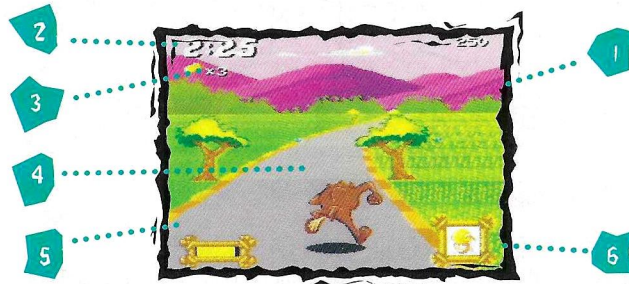
Also fang an mit TAZ-MANIA - führe TAZ an gefährlichen Fahrern und hinterlistigen Fallen vorbei, finde versteckte Gebiete und geheime Ebenen, und fange diese Kiwis - und das alles während Du den romantischen

Annäherungsversuchen des weiblichen "Tazmanian Devil" ausweichst. Dies ist mal ein Spiel, in das man sich so richtig vertiefen kann - oder wie TAZ, das Partytier aller Partytiere, sagen würde:

"GRRR&!*%\$!!!"



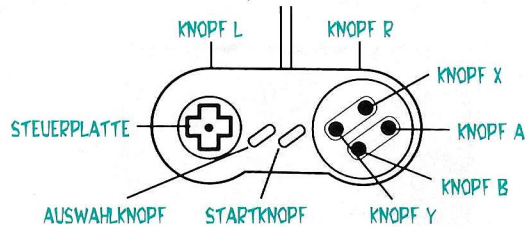
STATUSANZEIGE



- 1 PUNKTZAHL:** Zeigt die Gesamtpunkte, die Du gewonnen hast. Punkte werden laufend hinzugefügt, während TAZ beim Spiel Gegenstände frisst.
- 2 SPIEL-UHR:** Zeigt an, wieviel Zeit auf dieser Ebene noch übrig bleibt. Wenn Du mit dieser Ebene in der vorgegebenen Zeit nicht fertig wirst, so wird auf dem Bildschirm "TIME'S UP" ("ZEIT ABGELAUFEN") erscheinen.
- 3 KIWIS:** Zeigt, wieviele Kiwis TAZ noch sammeln muß, um die Ebene zu beenden.
- 4 TAZ:** Der beliebteste "Tazmanian Devil" von allen.
- 5 TAZ' GESUNDHEITSMESSER:** Zeigt an, wieviel Energie TAZ noch übrig hat. Um Energie zu gewinnen, muß TAZ fressen. Wenn TAZ keine Energie mehr hat, wird "TAZ TIRED" (TAZ MÜDE) auf dem Bildschirm erscheinen, und die Ebene wird beendet sein.
- 6 TAZ' RÜCKSPIEGEL:** Zeigt eine Figur oder einen Gegenstand, die oder der sich direkt hinter TAZ befindet. Der Spiegel erscheint automatisch, wenn irgendetwas unmittelbar hinter TAZ ist.



STEUERUNG



UM DAS SPIEL ZU BEGINNEN (STARTKNOFF)

Wenn der Titelschirm erscheint, den Knopf START drücken, um mit dem Spiel zu beginnen. Am Anfang von jedem Spielabschnitt den Knopf START drücken, um mit dem Spiel zu beginnen.

SPIELPAUSE EINLEGEN (STARTKNOFF)

Soll während des Spiels eine Pause gemacht werden, den Knopf START drücken. Um weiterzumachen, nochmals den Knopf START drücken.

DAS BEWEGEN VON TAZ (CONTROL PAD) (STEUERPLATTE)

Um Taz zu bewegen, die UP (AUFWÄRTS-), DOWN (ABWÄRTS-), LEFT (LINKS-), und RIGHT (RECHTS-) Steuerung auf der Steuerplatte drücken. UP (AUFWÄRTS) bewegt TAZ vorwärts und macht ihn schneller. LEFT (LINKS) und RIGHT (RECHTS) bewegen TAZ in die entsprechende Richtung. DOWN (ABWÄRTS) bewegt TAZ rückwärts und macht ihn langsamer.

GRAPSEN/FRESSEN/SCHUBSEN (KNOFF Y)

Knopf Y drücken, damit TAZ einen Gegenstand oder eine Figur grapst, frißt oder schiebt. Um einen Gegenstand oder eine Figur zu GRAPSEN, muß TAZ laufen, oder direkt daneben stehen. Wenn der Gegenstand gefressen werden kann, wird TAZ ihn sich automatisch ins Maul stopfen und ihn fressen, sobald er ihn sich grapst. Versucht TAZ eine Figur oder ein Objekt greifen, zu das zu groß oder nicht essbar ist, so wird TAZ sie bzw. es WEGSCHUBSEN.



TORNADO-WIRBEL (KNOFF X)

Eine Spezialität von TAZ ist der TORNADO-WIRBEL. Um in einen Tornado-Wirbel auszubrechen, muß der Knopf X gedrückt werden. Das wird TAZ' Geschwindigkeit um 20% vergrößern, verbraucht aber mehr Energie, als sein normaler Bewegungsmodus. TAZ wird in diesem Modus solange bleiben, wie der Knopf X hinuntergehalten wird, bis TAZ hinfällt oder mit etwas zusammenstößt, oder bis der Knopf A gedrückt wird (sofortiger Stopp). Wenn der Knopf X losgelassen wird, wird TAZ seine Geschwindigkeit verringern und seine normale Geschwindigkeit wieder aufnehmen.

SOFORTIGER STOPP (KNOFF A)

Knopf A drücken, wenn TAZ mit dem TORNADO-WIRBEL aufhören und sofort anhalten soll.

SPRINGEN (KNOFF B)

Knopf B drücken wenn TAZ springen soll, während er rennt. Je länger man den Knopf B hinunterhält, desto weiter wird TAZ springen. Je schneller TAZ läuft bevor er springt, desto weiter wird er kommen.

UM SICH SEHEN (KNOFF L)

Wird Knopf L gedrückt, wenn TAZ vollkommen stillsteht, wird er sich nach links und rechts umsehen.

IN EINEN WUTAUSBRUCH VERFALLEN (KNOFF R)

Wenn TAZ stillsteht den Knopf R drücken, damit er springt und herumwirbelt.

STEUER- UND TONÄNDERUNGEN (SELECT BUTTON) (AUSWAHLKNOFF)

Um eine andere Steuereinstellung zu wählen oder um zwischen Stereo- oder Monoklang zu wählen, ist der SELECT BUTTON (AUSWAHLKNOFF) vom Titelschirm aus zu drücken. Dann kann man mit der Steuerplatte seine Auswahl treffen.







SPIELANLEITUNG

Das Ziel des Spiels ist es, alle Kiwi-Vögel auf jeder Ebene innerhalb einer bestimmten Zeit zu sammeln, ohne den Gesundheitsmesser zu erschöpfen.

Wenn TAZ erfolgreich ist, kann er zur nächsten Ebene fortschreiten. Wenn er nicht alle Kiwis sammelt, oder wenn der Gesundheitsmesser erschöpft ist, wird das Spiel vorbei sein. Du wirst allerdings die Wahl haben, weiterzumachen.

Es wird nicht so leicht sein, wie es klingt - Kiwis sind schnelle und schlaue Kreaturen! Sie können plötzlich schneller werden, hochspringen, oder so gut wie alles unternehmen, um nicht gesammelt zu werden. Mit jeder fortgeschrittenen Ebene werden sie sogar noch schlauer und locken TAZ in Fallen hinein, die ihm allen möglichen Ärger bereiten!

SPIEL-TIPS

-  Paß auf die roten Power-Up-Vögel auf!
-  Weich nicht von der Straße ab und fall ins Wasser - das würde beides wertvolle Zeit kosten.
-  Wenn Deine Zeit bald abläuft, kümmere Dich nicht um andere Gegenstände - fang die Kiwis!
-  Paß auf Autos und Lastwagen auf, die von beiden Richtungen kommen.

FIGUREN UND ANDERE HINDERNISSE

Genauso wie TAZ gern Kiwis jagt, so haben andere ihren Spaß, TAZ zu jagen!

WENDAL T. WOLF™

Wendal T. Wolf ist neurotisch und nervös. Als letzter seiner Art erhofft er sich Schutz von TAZ - eine Rolle, auf die TAZ auch gut verzichten könnte! Er taucht im Spiel immer wieder auf, springt TAZ auf den Rücken und verursacht damit eine lustige aber störende Überraschung. Wendal hält TAZ die Augen zu und macht es für ihn praktisch unmöglich zu sehen, was vor ihm liegt. Um Wendal abzuschütteln und wieder den ganzen Bildschirm übersehen zu können, verwende den Tornado-Wirbel. Wenn Du ihn aber kommen siehst, kannst Du einfach über ihn hinwegspringen.



WEIBLICHER "TAZMANIAN DEVIL"

Diese teuflische Schönheit ist in TAZ verliebt. Paß auf! Wenn sie ihn einfängt, ist das Spiel vorbei!

PTEROSAURIER

Pterosaurier erscheinen zu verschiedenen Zeiten und unterbrechen TAZ'Suche nach Kiwis. Wenn sich zufällig einer von ihnen TAZ schnappt, dann wird dieser in einen früheren Teil der Ebene zurückbefördert, wo TAZ nochmal von vorn anfangen muß. TAZ kann sich jedoch von seinem Griff freizappeln, indem man die Steuerplatte ganz schnell links und rechts drückt.

BULL GATOR™ & AXL™

Bull Gator und Axl sind die Jäger von TAZ-MANIA. Zusammen verbringen sie ihre Zeit damit zu versuchen, Tieren Fallen zu stellen und sie an den Zoo zu verkaufen - TAZ ist da keine Ausnahme. Sie fahren mit einem Motorroller mit Beiwagen herum und werfen ein Sortiment von teuflischen Fallen um TAZ zu fangen, oder sie versuchen einfach, ihn zu überfahren. Sie werden Fallen stellen, wie zum Beispiel schwarze Löcher, in die TAZ hineinfällt, Öllachen, die das Laufen zu einer sehr schlüpfrigen Angelegenheit machen, oder bringen Fallen mit, die TAZ Laufen unterbinden. Sie werden auch Klebe auf die Straße schmieren, was TAZ veranlaßt, langsamer zu laufen, wenn er durch die Klebe läuft.



TAZ kann ihnen aus dem Weg gehen, wenn er springt, ihnen ausweicht, oder wenn er wirbelt wie ein Tornado, um ihr Fahrzeug in zwei Teile zu zerbrechen. Wenn sie TAZ in ihrem Netz fangen sollten, muß er sich freizappeln, oder das Spiel ist vorbei.

DIDGERI DINGO™

Didgeri Dingo ist der Mann vom ACME-Lieferdienst. Er fährt auf einem Motorroller über die Straßen und liefert Päckchen für TAZ. Manchmal kann in so einem Päckchen ein Power-Up-Gegenstand wie SPRUNGFEDERSCHUHE sein, mit denen TAZ sehr hoch springen kann, oder RAKETENSCHLITTSCHUHE, mit denen er sehr schnell laufen kann. Diese Gegenstände gehen allerdings verloren, wenn TAZ mit einer.



anderen Figur oder einem anderen Gegenstand zusammenstößt. Didgeri Dingo kann auch Dinge ausgeben, die Punkte, oder Gesundheitsmesserabschnitte wert sind. Das können Knochen, Fleisch oder Steaks sein. Er kann aber auch Sachen ausgeben, die vermieden werden sollten, wie z. B. TNT. TAZ wird jedoch nie wissen, was der Gegenstand ist, bis er ihn von Didgeri Dingo geschnappt hat.

ANDERE HINDERNISSE

Bush Rat™ und Buddy Boar™ werden hin und wieder im Spiel erscheinen und versuchen, TAZ von seinem Weg abzubringen. Bush Rat schießt seine Pfeile, während Buddy Boar einfach versucht, TAZ mit seinem Auto überzufahren. Wird er getroffen, so verlierst Du Abschnitte von Deinem Gesundheitsmesser.

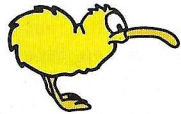
Andere Gegenstände, die vermieden werden sollten, sind die ACME-Urlaubsbusse, Straßenschilder, Bäume und alles was groß genug ist, den Weg nach hinten oder nach vorn zu blockieren. Sollte TAZ mit irgendwelchen dieser Objekte zusammenstoßen, so gehen Abschnitte des Gesundheitsmessers verloren.

Während er Kiwis sammelt, muß TAZ oft Fallen in der Straße umgehen, wie z.B. Matsch, Öllachen und schwarze Löcher. Gerät er hinein, so werden sie den Gesundheitsmesser erschöpfen und/oder sein Voranrennen verzögern.

Straßenlampen an den Kreuzungen werden entweder STOP (HALT) oder GO (GEHEN) anzeigen. STOP (HALT) bedeutet normalerweise, daß sich ein Fahrzeug nähert, und TAZ sollte sich beeilen, um die Straße zu überqueren oder warten, bis es vorbei ist.

SAMMELOBJEKTE

Außer Kiwis kann TAZ auch andere Figuren und Objekte, die Punkte und/oder Extrazeit wert sind, jagen und sammeln.



KIWI
1.000 punkte



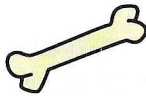
BLAUER VOGEL
250 punkte



ROTER VOGEL
250 punkte
+ min 10 sekunden zeit



BUSHRATTEN
500 punkte



KNOCHEN
100 punkte



FLEISCH
200 punkte



STEAK
300 punkte



UHR
Gibt dem Zeitm esser dreißig weit ere Sekunden



TROPHAE
Gibt Dir ein weiteres "Continue" ("Fortfahren")



VERDIENSTPUNKTE

Du wirst die folgenden Punkte erhalten, wenn TAZ die folgenden Dinge einfängt:

KNOCHEN 10 PUNKTE

BUSHRATTEN 20 PUNKTE

VÖGEL 25 PUNKTE

KIWIS 100 PUNKTE

ROAD RUNNER 1000 PUNKTE

Außerdem wirst Du jedesmal 100 Punkte erhalten, wenn TAZ Bull Gator und Axls Motorroller und Beiwagen auseinanderbringt.

PUNKTVERLUST

Wenn TAZ von einem laufenden Fahrzeug getroffen wird oder mit etwas zusammenstößt, wird er Energiepunkte verlieren. Wenn TAZ 15 Energiepunkte verliert, verlierst Du alle Buschratten und Vögel, die er bis zu diesem Zeitpunkt in der entsprechenden Ebene gefangen hat.



BONUSPUNKTE FÜR DIE ENDSTUFE

ZEITBONUS

Man kann sich einen ZEITBONUS verdienen, indem eine Ebene innerhalb der vorgegebenen Zeitgrenze erledigt wird. Für jede auf der Spiel-Uhr übriggebliebene Sekunde bekommst Du 10 Bonuspunkte. Für jede volle Minute, die Du noch übrig hast, wirst Du zusätzliche 1.000 Bonuspunkte erhalten. Der ZEITBONUS wird am Ende jeder Ebene Deiner Punktzahl gutgeschrieben.

Beispiel: Du hast 1 Minute und 20 Sekunden auf der Spiel-Uhr über. Dein ZEITBONUS wird 800 Punkte für die 80 übriggebliebenen Sekunden betragen, plus 1.000 Punkte dafür, daß Du eine Minute übrig hast.

FUTTERBONUS

Du kannst Dir auch einen FUTTERBONUS für all die Objekte verdienen, die TAZ auf dieser Ebene gefangen hat. Du wirst BONUS-PUNKTE für jeden Kiwi, jede Buschratte, Knochen und Vogel, den TAZ am Ende der Ebene nicht verloren hat, bekommen.

HINWEIS: Du wirst keine FUTTERBONUS-Punkte erhalten, wenn TAZ den roten Power-Up-Vogel fängt.



GARANTIE

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von T•HQ gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen.

1. Rufen Sie zuerst den T•HQ Kundendienst in Deutschland unter der Telefonnummer 0 89/7 49 15 00 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retourenenemigungs-Nummer. Schicken Sie dann das T•HQ Produkt im Originalkarton zusammen mit den Kaufbeleg an:

T•HQ
Irmgardstr. 15
8000 München 71
3. Die Gewährleistung ist nach der Wahl von T•HQ auf eine Mangelbeseitigung oder Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungspflicht wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den T•HQ Kundendienst.

(Telefonnummer in Deutschland 0 89/7 49 15 00)

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

ABC Import & Export
Vorbürg
CH-9473 Gams
Tel. CH-0 85/740 50

PCSL-Software GmbH
Arzlerstr. 43c
A-6020 Innsbruck
Tel. A-05 12-6 67 80 81

