

FUTTER-POWER-UPS



GROßEIER:

Machen TAZ wieder gesund.



KARIKATURHEFT:

1000 Punkte.



STEAKS:

Machen TAZ wieder gesund.



FLASCHENVERSCHLÜSSE:

Jeder, der gegessen wird, ergibt zusätzliche Punkte. Werden 100 gegessen, gibt es ein Extraleben.



TAZ-PORTRÄT:

1-Up.



19

Nintendo

GAME BOY

KURZEN

SO

Das Game
Nach ein paar



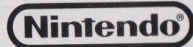
DMG-ZM-FRG

SPIELANLEITUNG



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 Nintendo GAME BOY System paßt.

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

TAZ-MANIA, CHARACTERS, NAMES AND RELATED INDICATORS ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 1993 T-HQ, INC.

INHALT

TAZ-MANIA.....	1-2
STATUSANZEIGE.....	3-4
STEUERUNG.....	5
SPIELANLEITUNG.....	6-10
SPIELTIPS.....	11
FIGUREN.....	12-14
FEINDE.....	15-17
HINDERNISSE.....	18
SAMMELOBJEKTE.....	18-19
BESCHR. NKTE GARANTIE.....	20



SO FÄNGT MAN AN

Das Game Pak von TAZ-MANIA einschieben und den GAME BOY anschalten. Nach ein paar Sekunden den START-knopf drücken; dann kann das Spiel losgehen.

“GRRR/&%\$!!! WO MAMI?”

Sein Papi, seine kleine Schwester Molly und sein kleiner Bruder Jake sind auch verschwunden! TAZ, das Partytier aller Partytiere und der wildeste und hungrigste Teenager im Outback hat seine liebe Familie verloren. Was macht er jetzt bloß? Sie sind alle gekidnappt worden - und es bleibt TAZ überlassen, sie zu retten!

Du steuerst TAZ, während er durch den Dschungel, die “Eigentumshöhlen”, Minen und Wüste wirbelt, um seine verlorengegangene Familie wiederzufinden. Das wird allerdings nicht so leicht sein - TAZ muß gegen ein paar ganz fiese Typen kämpfen, um seine Familie wieder zu vereinigen.

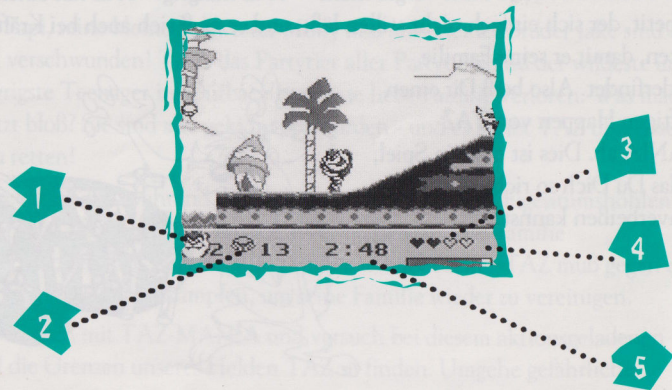
Also fang an mit TAZ-MANIA und versuch bei diesem aktionsgeladenen Spiel die Grenzen unseres Helden TAZ zu finden. Umgehe gefährliche



Hindernisse, listige Raubtiere und gut bewaffnete Boss-Feinde durch Springen oder Tornadowirbeln. Aber vergiß nicht - “TAZ hungrig!” TAZ hat einen Appetit, der sich einfach nicht stillen läßt, und er muß sich auch bei Kräften halten, damit er seine Familie wiederfindet. Also beiß Dir einen kräftigen Happen von TAZ-MANIA ab. Dies ist mal ein Spiel, in das Du Dich so richtig reinverbeißen kannst!



STATUSANZEIGE

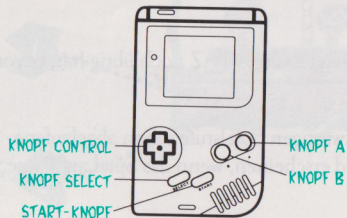


- 1 TAZ LEBT:** Verfolgt die Anzahl Leben, die TAZ noch verbleiben.
- 2 FUTTERMESSE:** Zählt die Stücke Futter, die TAZ gegessen hat.
- 3 HERZEN:** Zeigt die Energie, die TAZ pro Leben zugeteilt wird. TAZ fängt am Anfang jeder Spielstufe mit vier Herzen an. Wenn Du alle vier Herzen verlierst, dann verliert TAZ ein Leben, und Du mußt die Stufe nochmal machen.
- 4 ENERGIEMESSE:** Zeigt an, wieviel Energie TAZ noch übrig hat, bevor er ein Herz verliert.
- 5 ZEITUHR:** Zeigt die auf der gegenwärtigen Spielstufe schon abgelaufene Zeit an. Das Wort "PAUSED" wird erscheinen, wenn das Spiel auf Pause gestellt ist.

STEUERUNG

KNOPF A: Läßt TAZ springen.

KNOPF B: Läßt TAZ wild herumwirbeln. Wenn TAZ mit Francis X. Bushlad, Axl oder Bull Gator kämpft, kann TAZ Geschosse abschießen, wenn er einen Waffen-Power-Up mitgenommen hat.



START-KNOPF: Damit fängt man das Spiel auf der jeweiligen Stufe an, oder man kann damit auch jederzeit das Spiel pausieren.

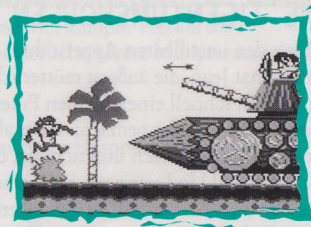


5

SPIELANLEITUNG

STUFE 1: DER DSCHUNGEL

Hugh, der Papi von TAZ, der so gern Golf spielt, war unterwegs und wollte alle 18 Löcher beim Golfklub spielen, sich auf seine Form konzentrieren und mal sehen, wie gut er schlagen kann. Plötzlich ist er in einem Netz gefangen! Er kam noch nicht mal dazu, den Ball nach rechts auszuschlagen!



Führe TAZ sicher durch den üppigen tropischen Regenwald und sammel Power-Ups, damit er Hugh retten kann. Aber Du mußt dabei tückische Dschungelkreaturen wie gigantische Skorpione, Tukanvögel, Buschratten, Känguruhs und spuckende Pflanzen umgehen oder besiegen.

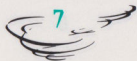
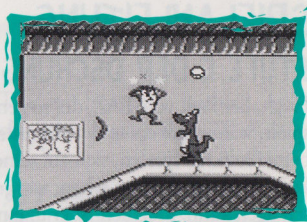
Leider ist das noch nicht alles: Francis X. Bushlads Geheimwaffe - der Baumstammpanzer - ist auch nicht gerade zu verachten. Paß bloß auf die Geschosse auf!

6

STUFE 2: DIE "EIGENTUMSHÖHLEN"

Da sie den unstillbaren Appetit ihres Jungen kennt, hat Jean, die äußerst mütterliche Mami von TAZ, schnell einen kleinen Puterimbiß für ihren Lieblingssohn gemacht. Aber als sie nach draußen ging um nach ihm zu rufen, da wurde sie gefangen! Und was noch schlimmer ist, der Snack von TAZ wurde auch gefangen! Jetzt ist TAZ nicht nur hungrig, er ist auch wütend.

Jean ist in die "Eigentumshöhlen", einen exklusiven Gebäudekomplex für "Tasmanian Devils" (Beutelteufel), die in der Welt was geworden sind, entführt worden. Es ist ein Komplex, der ihr sehr gut bekannt ist, da sie Hausmaklerin ist. Das einzige Problem ist nur: TAZ kennt das Gelände überhaupt nicht. Wie kann er seine Mami retten!

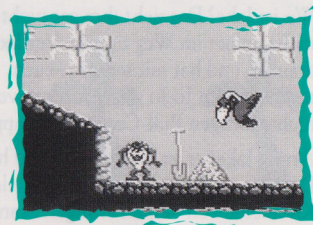


Führe TAZ durch die "Eigentumshöhlen", schnapp Dir Power-Ups, und such nach versteckten Gebieten, durch die man mit einem Tornadowirbel sausen kann. Es ist ein Kampf bis aufs Blut, während TAZ mit dem Pterosaurier kämpft. Paß auf die herunterfallenden Eier auf! Aus ihnen schlüpfen widerliche kleine Minipterosaurier aus!

STUFE 3: DIE MINEN

Molly, TAZ' freche kleine Schwester, haben sie auch geschnappt! Die brandneue Zeitschrift "Teen-Idol" - danach ist sie ganz verrückt - war der perfekte Köder. Obwohl Molly glaubt, daß TAZ eine totale Nervensäge ist (was er auch wirklich ist), liebt TAZ seine kleine Schwester trotzdem, und er hat Angst, daß es ihr schlimm ergehen könnte.

TAZ muß ein Minenschachtlabyrinth erforschen und Power-Ups und geheime Wege suchen, um den doofen Axl Gator auszusperrern und Molly zu retten.

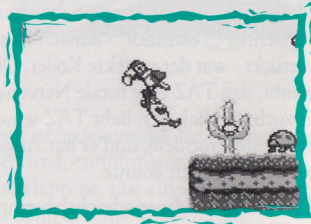


Mit einer tödlichen Bumerangbombe bewaffnet, erscheint Axl unbesiegbar. TAZ muß mit diesem Typ kämpfen während er auf einer Plattform steht, die immer rauf und runter geht wenn er sich bewegt, Axls Bumerang aus dem Weg gehen und dicht genug an Axl herankommen um ihn mit einem Wirbel anzugreifen oder ihn mit seinen Geschossen zu treffen. Aber Vorsicht - wenn Axl seinen Bumerang festhält, ist er unbesiegbar - warte lieber bis er ihn wirft!

STUFE 4: DIE WÜSTE

Wo ist Jake? Das sieht ihm gar nicht ähnlich, nicht immer im Weg zu sein. Verflixt! Er war draußen und hat mit seinem neuen tasmanischen Jo-Jo gespielt, als er von diesem nichtsnutzigen Bull-Gator geschnappt wurde.

Armer Jake! er ist im Outback und hat Durst! Draußen in dieser Wüste gibt es viele Kilometer weit keinen einzigen Stand mit Limonade. Er fängt an zu jammern.



Hugh und Jean sorgen sich ganz krank. Nur TAZ kann seinen kleinen Bruder finden. Um Jake zu retten, muß TAZ durch die Wüste und dabei Power-Ups schnappen und sich durch versteckte Gebiete bohren, um nach Bull Gator zu suchen. Paß auf die schreckliche, oben mit Dornen besetzte Mauer auf - TAZ kann nicht hindurchwirbeln, er muß springen!

Um Jake zurückzubekommen, muß TAZ erst Bull in die Pfanne hauen. Aber Bull ist in seinem super Doppeldeckerflugzeug und schmeißt Killerkokosnüsse auf TAZ' Kopf. Kann TAZ es schaffen? Wart's ab!



SPIELTIPS

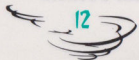
-  Friß soviel Futter wie irgend möglich - TAZ braucht massive Mengen an Energie, um die Kraft für seinen wilden Tornadowirbel zu haben.
-  Spring auf die Spring-Schildkröten, um die höchsten Berggipfel zu erreichen.
-  Paß auf die sich bewegenden Felsenplattformen auf.
-  Nähere Dich den mit Rampen versehenen Absprungpunkten mit sehr hoher Geschwindigkeit, damit Du die Wasserhindernisse überwinden kannst.
-  TAZ kann mit seinem Tornadowirbel durch Sandsteingebiete bohren (vorausgesetzt, daß er genug Energie gesammelt hat).



FIGUREN, FEINDE UND ANDERE HINDERNISSE

TAZ

Unser Held, TAZ, das Partytier aller Partytiere, der wildeste Teenager, den es je gegeben hat. Zufällig ist er auch ein wirbelnder, gefräßiger "Tasmanian Devil" (Beutelteufel). TAZ' Lieblingsbeschäftigung ist das Fressen, und seine eisernen Kiefer und knirschenden Zähne machen aus jedem Snack, der ihm vielleicht im Wege steht, Kleinholz. Obwohl er immer an seinen Magen denkt, ist TAZ ein richtiger Familienteufel und verehrt seine Mami, seinen Papi und seine frechen jüngeren Geschwister.



TAZ'S FAMILIE

HUGH

Der Papi von TAZ war früher, als er jung war, wie sein wilder und verrückter Sohn, aber mit zunehmendem Alter ist er abgeklärter geworden. Jetzt ist damit zufrieden, ein guter Familienvater zu sein und die gelegentliche Runde Golf in seinem Golfklub zu spielen.



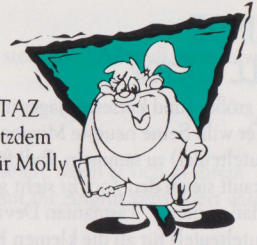
JEAN

Die Mami von TAZ ist wirklich eine Supermutter, und ihr ist es gelungen, beides zu vereinigen - eine Karriere und eine Familie. Sie ist eine Hausmaklerin, deren Spezialität die zu Eigentumshöhlen umgebauten Höhlen sind, aber sie ist immer noch eine Mami, die für ihren Lieblingssohn TAZ da ist, mit Keksen, Milch und einem sauberen Paar Socken.



MOLLY

Molly ist immer ein großes Ärgernis für ihren Bruder und ist eine lästige Zwölfjährige, die dauernd mit ihrem Haar, MTV und Filmstars beschäftigt ist. TAZ ist ihr peinlich (das beruht auf Gegenseitigkeit). Trotzdem sie ihn immer neckt und stichelt, würde TAZ alles für Molly tun - und er tut's auch.



JAKE

Jake ist ein typischer kleiner Bruder, neugierig, voller Energie und ein echter Schlingel! Natürlich meint TAZ, daß er ein guter großer Bruder sein und Jake zeigen sollte, wie man ein männlicher "Tasmanian Devil" (Beutelteufel) zu sein hat.



FEINDE

BULL GATOR

Der größte (und kürzeste) Jäger im Outback. Bull bekommt immer was er will. Seine neueste Mission ist es, "Tasmanian Devils" (Beutelteufel) zu sammeln. Bull fängt nämlich Tiere in Fallen und verkauft sie an den Zoo. Er sieht seine Arbeit so, daß er mutig "Tasmanian Devils" (Beutelteufel) für all die kleinen Kinder fängt.

AXL

Bull Gators Kamerad ist auch nicht schlauer, aber er führt Bulls Aufträge sehr gut aus. Leider ist er oft am falschen Platz zur falschen Zeit, und er ist meist derjenige, der den Schaden davonträgt, wenn jemand hinter Bull her ist.



15

GIGANTISCHE SKORPIONE

Wenn irgend möglich, werden sie versuchen, TAZ zu stechen. TAZ muß wirbeln wie ein Tornado, um sie zu besiegen.

TUKANVÖGEL

Diese Vögel werden herabstoßen und auf TAZ' Kopf zielen, wenn er sich in ihrem Gelände befindet. Tornadowirbel sind die Lösung, damit ihr Angriff verhindert wird.

BUSCHRATTEN

Diese blöden Tröpfe werden stechende Speere auf TAZ werfen und 1 Tick Schaden pro Treffer verursachen, TAZ muß also wirbeln wie ein Tornado, um sie zu stoppen.

KÄNGURUHS

Ihre Geheimwaffen sind die Bumerangbomben in ihren Beuteln, also paß auf! Jeder Treffer löscht eins von TAZ' Herzen aus. Du mußt wie ein Tornado wirbeln, damit Dich ihre Bumerangs nicht treffen.

16

SPUCKENDE PFLANZEN

Diese Widersacher schießen mit Samen auf TAZ und verursachen genug Schaden, um ein Herz per Treffer auszuschalten. Da sie nicht besiegt werden können, kann TAZ nur versuchen, sie zu umgehen.

FRANCIS X. BUSHLAD

Ein schneller und gerissener Ureinwohner, der noch viele Pfeile auf Lager hat.

PTEROSAURIER

Diese prähistorische Taube ist eine Kreuzung zwischen einer Eidechse und einem Huhn, mit einer ganz fürchterlichen Laune. Was der mit Jean anfangen will, ist ein großes Fragezeichen. Vielleicht glaubt er, daß sie einen leckeren Bissen abgibt.....



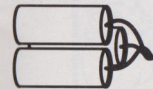
17

HINDERNISSE

WASSER: Paß auf! TAZ' Lebensmesser geht runter, wenn er darin landet.

MIT DORNEN VERSEHENE MAUER: Die einzige Barriere, durch die TAZ nicht hindurchwirbeln kann - er muß darüberspringen.

SAMMELOBJEKTE



DYNAMIT:
Davon wird TAZ schlecht - friß
es nicht!



WAFFE:
Waffen-Power-Up.



VOLLER TRICHTER:
Power-Up-Wirbel mit voller Kraft.



TEILTRICHTER:
Power-Up-Wirbel mit halber Kraft.

18