



# INSTRUCTION MANUAL

**VIACOM**  
newmedia™

**MEGA DRIVE**

**SEGA**

This game is licensed by  
Sega Enterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.



# credits

**Designed in the UK by Hookstone Ltd.**

**Programmed in the UK by PanelComp Ltd.**

**Programmer**

John Rocke

**Graphic Artists**

Peter Tattersall  
Malcolm Cooper  
Ian Bowden

**Hookstone Worldwide  
Representation**

John Cook, Bad Management

**Executive Producer**

I. Kenneth Miller

**Managing Producer**

N. Matthew Welton

**Technical Director**

Jim Hanson

**Production Coordinator**

Amanda P. Herman

**Sound Producer**

Steve Boyer

**Sound Coordinator**

Cliff Falls

**Sound Support Software**

Brian Schmidt

**Music  
Composition**

Bobby Scumaci

**Additional Music  
Composition**

Mark Davis

**Graphic Design**

Higashi Glaser Design

**Additional Art and  
Animation**

Jarod Pranno

**Development Support**

Baki Allen  
Greg Colton  
Tom Hanson  
Scott Lawrence  
Gus Peterson  
John Podlasek

**Packaging Design**

Doublespace

**Manual Design**

Beeline Group

**SPECIAL THANKS**

Eugene Evans  
Stephen Gass

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

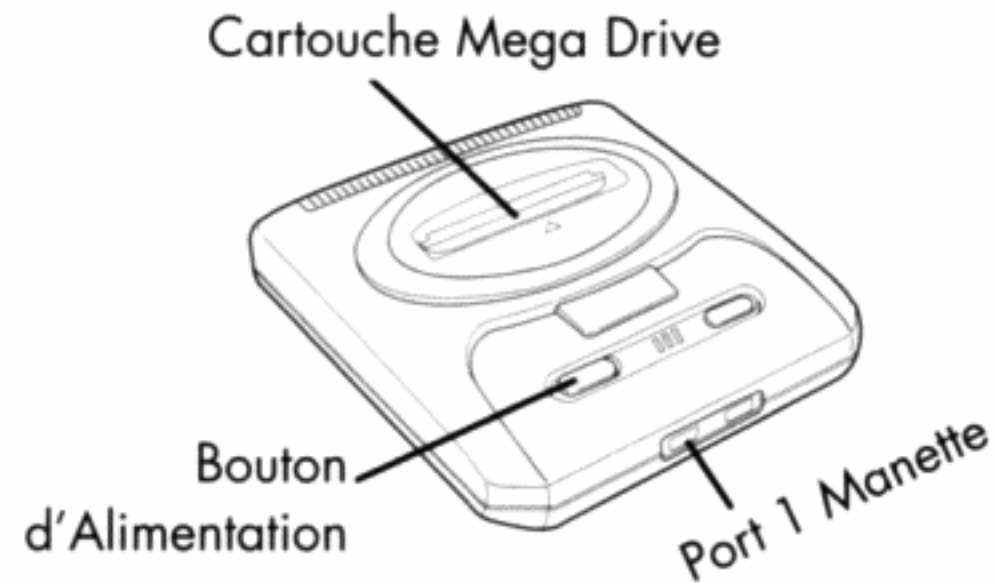
### **PRÉCAUTIONS à PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

# commencer

## Manipulation de la Cartouche

- Cette cartouche Sega Mega Drive est conçue exclusivement pour le Système Sega™ Mega Drive™.
  - Ne pas plier, infliger de choc violent ou mouiller.
  - Ne pas placer directement au soleil, près d'un radiateur ou d'une source de température élevée.
  - Veille à faire des pauses en cas d'utilisation prolongée, pour te reposer, ainsi que la cartouche Sega Mega Drive.
  - Suis les instructions du manuel pour l'installation de ton Système Sega Mega Drive.
  - Branche la Manette 1. **Zoop** est un jeu à un joueur.
- IMPORTANT:** vérifie toujours que ton Système Sega Mega Drive est éteint (OFF) avant d'insérer ou de retirer ta cartouche de jeu.



- Insère la cartouche de **Zoop** dans ton Système Sega Mega Drive.
- Allume ta console (ON).

**AVERTISSEMENT** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux video sur les téléviseurs à projection à grand écran.

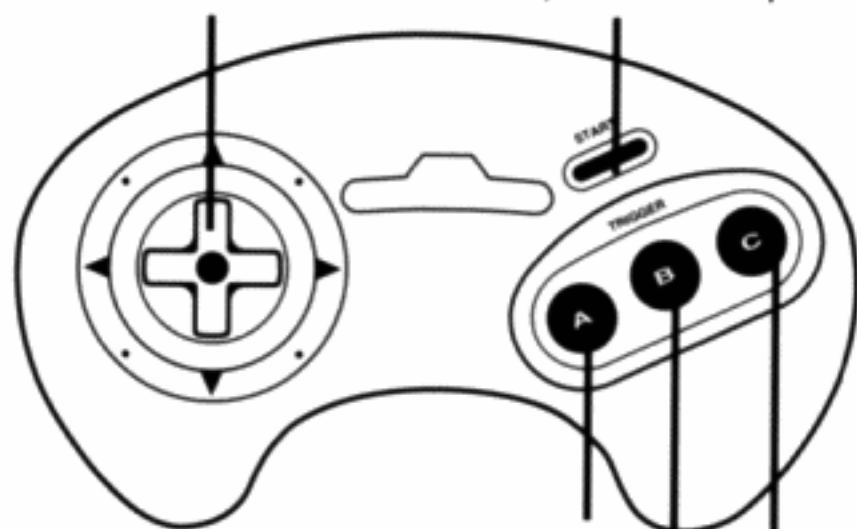
# commandes

## Bloc Directionnel (Bouton D)

Pour te déplacer à l'intérieur  
du Cadre Central.

## Bouton Start

Pour mettre le jeu en pause;  
appuie à nouveau pour  
reprendre la partie.

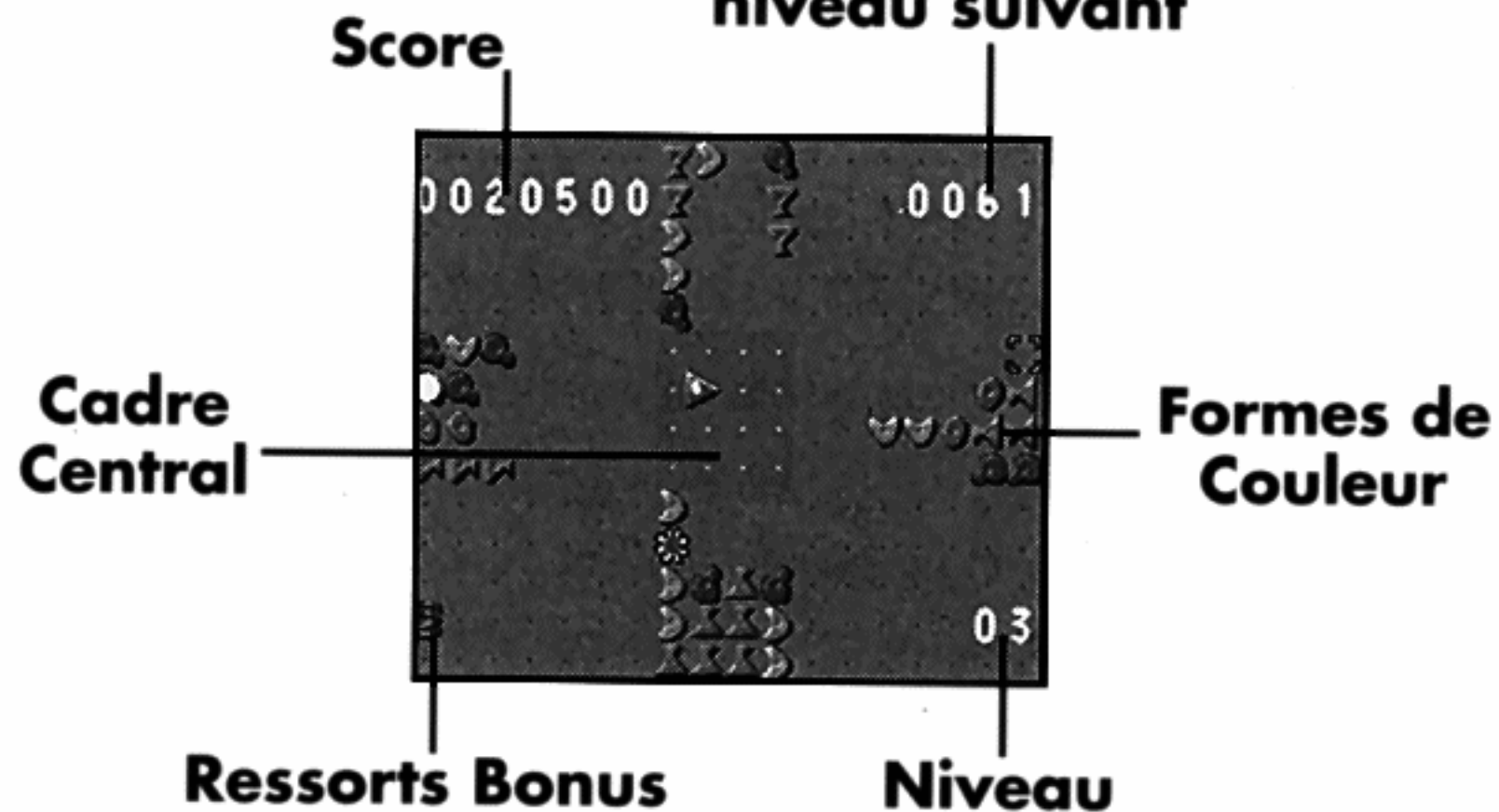


## Bouton A, B ou C

Pour éliminer ou changer  
de couleur.

# affichage à l'écran

**Les formes restant à  
éliminer pour passer au  
niveau suivant**



# objectif

Des formes de couleur apparaissent au hasard sur la grille et se déplacent vers le centre. Tu dois les éliminer (les retirer de la grille) avant qu'elles n'entrent dans le Cadre Central. Appuie sur le Bouton A, B ou C pour tirer (figure 1). Si tu vises une forme qui est de la même couleur que toi, elle sera éliminée (figure 2). Si tu vises une forme d'une autre couleur, vous échangerez votre couleur et la forme restera sur la grille (figure 3).

Si tu réussis à éliminer suffisamment de formes, tu passeras à l'étape suivante et la difficulté du jeu augmentera.

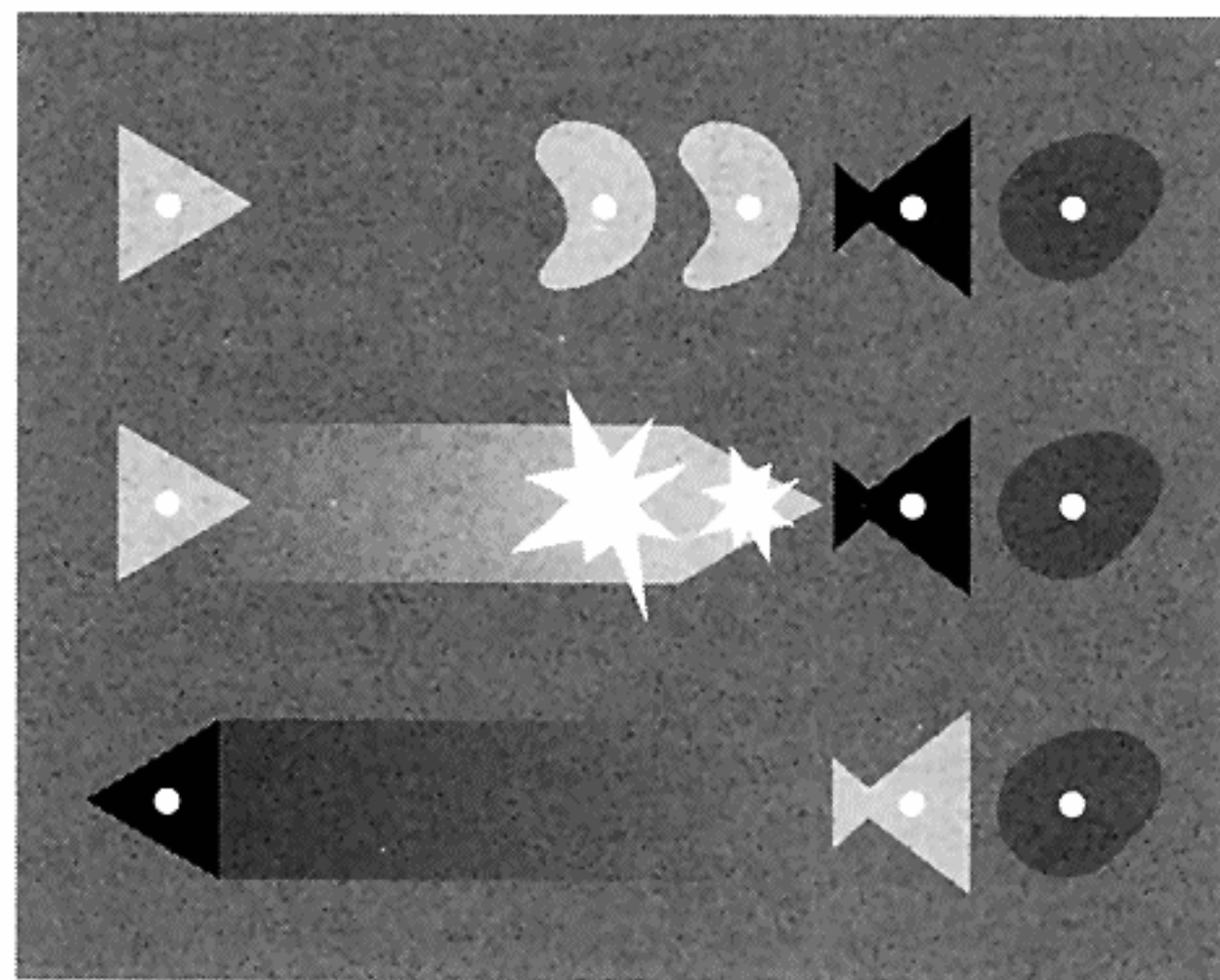
Lorsque les formes de couleur seront sur le point d'entrer dans le Cadre Central, les points à l'intérieur de celui-ci clignoteront et tu entendras une alarme. Si les formes entrent dans le Cadre Central, la partie est terminée.

**Conseil:** pour obtenir un score plus élevé et retirer les formes plus vite, élimine plusieurs formes en même temps. Change la première forme d'une rangée/colonne pour qu'elle soit comme celles qui sont derrière elle, puis élimine-les toutes en même temps.

1

2

3







# bonus

Au fur et à mesure de ta partie de **Zoop**, des Icônes Bonus apparaîtront au hasard sur la grille, à côté des formes de couleur. Si tu vises un Bonus, il te servira à éliminer d'autres formes.



**Bombe de Proximité:** elle te sert à éliminer toutes les formes qui sont en contact avec la première forme que tu vises.



**Bombe de Ligne:** elle te sert à éliminer une rangée entière de formes quelle que soit leur couleur.



**Bombe de Couleur:** elle te sert à éliminer toutes les formes d'un quadrant qui sont de la même couleur que la première forme que tu vises.



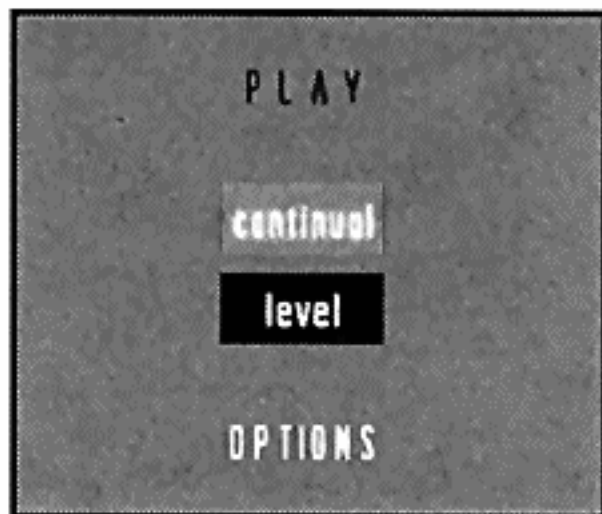
**Ressort Bonus:** tu dois en ramasser cinq pour retirer toutes les formes de la grille.

Si un Bonus ou Ressort atteint le cadre central, il disparaîtra. Les Bonus et Ressorts ne mettront pas fin à la partie.

# écran du menu

## partie par niveaux ou partie continue

A chaque fois que tu commences une partie, tu as la possibilité de jouer une Partie Continue ou une Partie par Niveaux. Dans la Partie Continue, une fois que tu auras éliminé suffisamment de formes pour passer à l'étape suivante, l'arrière-fond changera et les formes apparaîtront plus rapidement; les formes déjà existantes resteront sur la grille. Dans une Partie par Niveaux, une fois que tu auras éliminé suffisamment de formes, tu passeras au niveau suivant et la grille sera vide.



(**Remarque:** dans les niveaux de difficulté plus élevée, il y aura des formes sur la grille).

Appuie sur le Bouton D en Haut ou en Bas pour sélectionner **CONTINUE (CONTINUAL)**, **PAR LEVEL (NIVEAUX)** ou **OPTIONS (OPTIONS)**, puis appuie sur n'importe quel bouton pour continuer.

## options

Cet écran te permet d'allumer ou d'éteindre la musique et les effets sonores du jeu.

Appuie sur le Bouton D en Haut ou en Bas pour sélectionner **SON** ou **MUSIQUE**, puis appuie à Gauche ou à Droite pour allumer cette fonction (+) ou l'éteindre (-).



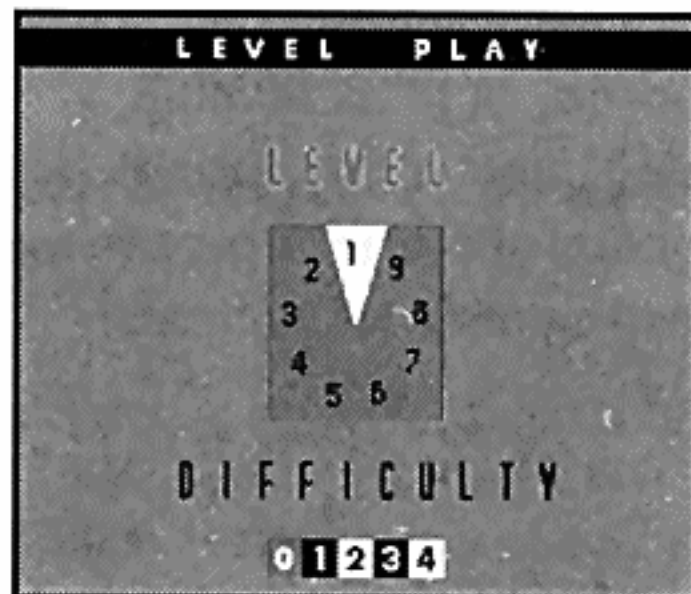
Appuie sur le Bouton D en Haut ou en Bas pour sélectionner **SORTIE**, puis appuie sur n'importe quel bouton pour continuer.



# sélection d'étape

## ETAPE

A l'aide du cadran de Sélection d'Etape, tu peux choisir l'une des 9 étapes à laquelle tu veux commencer à jouer. Les formes apparaissent de plus en plus vite sur la grille à mesure que tu progresses de l'étape 1 à l'étape 9.



Appuie sur le Bouton D à Gauche ou à Droite pour faire pivoter le cadran portant les numéros d'étape, de façon à ce que celui de ton choix soit mis en évidence, en blanc, en haut du cadre.

## DIFFICULTE

**Partie par Niveaux:** si tu choisis un niveau de difficulté entre 1 et 4 dans une Partie par Niveaux, il y aura déjà des formes de couleur sur la grille, à chaque fois que tu commenceras une nouvelle étape. Le nombre de formes de couleur se trouvant déjà sur la grille, au début de l'étape, dépendra du niveau de difficulté sélectionné.

**Partie Continue:** le nombre de formes de couleur se trouvant déjà sur la grille au début de la partie dépendra du niveau de difficulté sélectionné.

Appuie sur le Bouton D en Haut ou en Bas pour sélectionner **DIFFICULTE**, puis appuie à Gauche ou à Droite pour augmenter ou diminuer le Niveau de Difficulté.

Appuie sur n'importe quel bouton pour continuer.

## score

Plus tu élimines de formes de couleur d'un seul coup, plus tu remportes de points.

### **Nbre de Formes éliminées** **Total de Points**

Une	100	
Deux	300	
Trois	600	
Quatre	1000	(5 000 colonne entière)
Cinq	1500	
Six	2100	
Sept	10000	(rangée entière)

## meilleurs scores

L'écran des Meilleurs Scores apparaît à la fin de chaque partie. Si tu as éliminé suffisamment de formes pour obtenir un bon score, tu peux entrer tes initiales. Appuie sur le Bouton D en Haut ou en Bas, puis appuie à Droite pour passer à la lettre suivante.

LEVEL SCORES					
LINE	SCORE	ZORPE	TIME	LEVEL	
1	0022200	0112	03:26	3	
2	0010000	0100	01:00	5	
3	KAT	0009600	0069	02:39	2
4	0009000	0080	00:50	4	
5	0008000	0060	00:40	3	

Appuie sur n'importe quel bouton pour continuer.

# assistance/garantie

En cas de problèmes, contactez l'Assistance Technique, du lundi au vendredi, entre 8h00 et 18h00 (heure britannique) au:  
CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP.

Vous pouvez également nous contacter à l'un des numéros suivants (appel gratuit):

L'Angleterre	0800 371314
Allemagne	0130 82 01 15
France	05 90 83 18 (numéro vert)
Italie	1678 71975
Espagne	900 99 4433

Viacom New Media garantit à l'acheteur d'origine - exclusivement - le bon fonctionnement de la cassette fournie avec ce manuel, suivant la description qui en est donnée, ainsi que le logiciel qu'il contient, s'ils sont utilisés avec l'équipement spécifié, et ce pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux au cours des 90 jours suivant son achat, il sera remplacé. Renvoyer simplement la cartouche dans son emballage à CIC ou à Viacom New Media ou à l'un de ses revendeurs agréés, accompagnée d'une preuve de la date d'achat. Notre garantie couvre le remplacement

gratuit de la cassette (hors frais de réexpédition de la cassette).

**A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS, VIACOM NEW MEDIA DECLINE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE, QU'ELLE SOIT ECRITE OU ORALE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE MARCHANDE, D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-INFRACTION AUX DROITS DES TIERS ET CE, SANS LIMITATION.**

Nonobstant ce qui précède, lorsque la cassette a été achetée en France, l'acheteur bénéficie en outre de la garantie pour vices cachés, conformément aux articles 1641 et suivants du Code Civil.

Viacom New Media ne sera en aucun cas tenu responsable de dommages directs ou indirects, particuliers, annexes ou corollaires concernant des biens personnels ou, dans les limites légales, de dommages corporels, même si Viacom a été informé de leur éventualité. Dans la mesure où la législation française ne permet pas l'exclusion ou la limitation dans le temps de dommages directs ou indirects, la garantie implicite ne s'appliquera que si la cassette a été achetée en France. Cette garantie ne s'applique que dans les limites autorisées par la législation française et elle vous donne certains droits juridiques particuliers.



**ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS**

Part Number: 672-2732-50

SEGA and MEGADRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Original Game Concept © 1995 Hookstone Ltd. Patent Pending.

Distributed by CIC, 45 Beadon Road, Hammersmith, London W6 OEG

Patents: U.S. #'s 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe # 80244;

Canada #'s 1,183,276/1,082,351; Hong Kong # 88-4302;

Germany # 2,609,826; Singapore # 88-155; U.K. # 1,535,999;

France #1,607,029; Japan # 1,632,396.