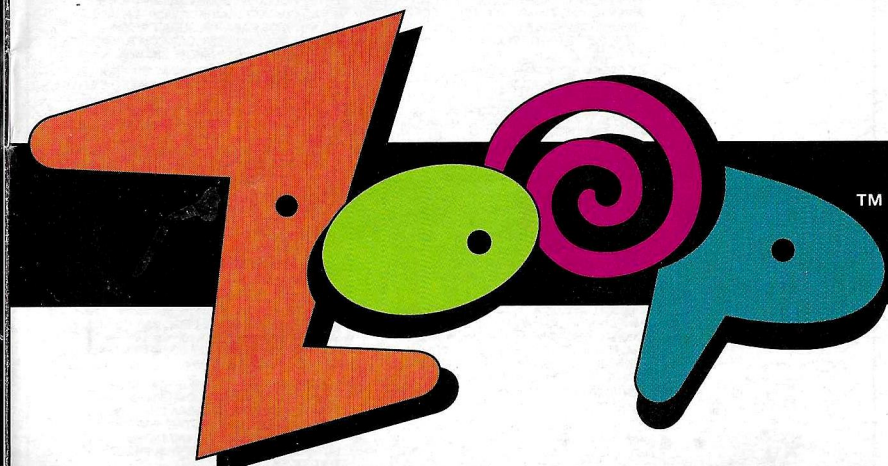


SNSP-AZPP-EUR



INSTRUCTION BOOKLET  
MANUEL D'UTILISATION  
BEDIENUNGSANLEITUNG  
ISTRUZIONI PER L'USO  
MANUAL DE INSTRUCCIONES

**VIACOM**  
newmedia™

Distributed by CIC, 45 Beadon Road,  
Hammersmith, London W6 0EG

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

**VIACOM**  
newmedia™



# credits

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

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

**Programmer**  
John Locke

**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

**Production Coordinator**  
Amanda P. Herman

**Technical Director**  
Jim Hanson

**Sound Producer**  
Steve Boyer

**Sound Coordinator**  
Cliff Falls

**Music & Sound Design**  
Brian Schmidt

**Super Nintendo Sound Driver Provided by**  
Visual Concepts Entertainment Inc.

**Music Composition**  
Bobby Scumaci

**Additional Music Composition**  
Mark Davis

**Graphic Design**  
Higashi Glaser Design

**Additional Art and Animation**  
Jarod Pranno

**Development Support**  
Baki Allen  
Chase Ayers  
Scott Lawrence  
Gus Peterson  
John Podlasek  
Sirena Rana  
Dave Casso  
Jim Raff  
Tom Hanson

**SPECIAL THANKS**  
Eugene Evans  
Stephen Gass  
Melinda Fishman

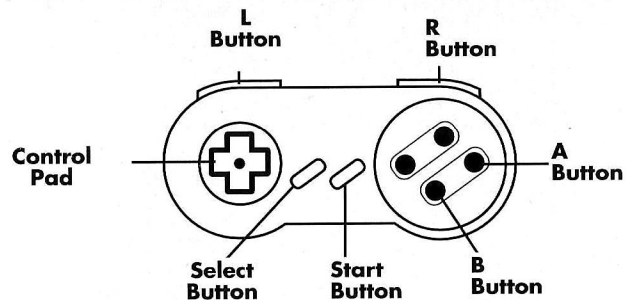
# getting started

Make sure your Super Nintendo Entertainment System is turned off before inserting the **Zoop** Game Pak.

Insert the **Zoop** Game Pak.

Move the power switch to the On position.

# controls



## Control Pad

Move around inside the Centre Square

## Start Button

Pause game—press again to resume

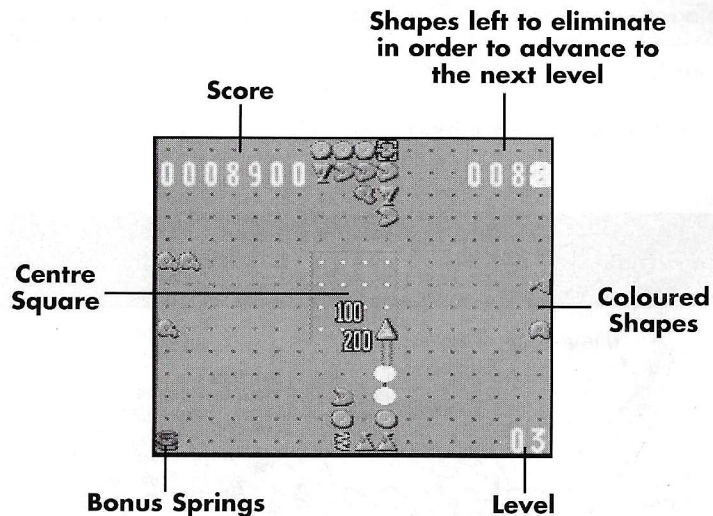
## A, B, X, Y Button

Fire to eliminate or exchange colours

## L, R, Select Buttons

Press to quit

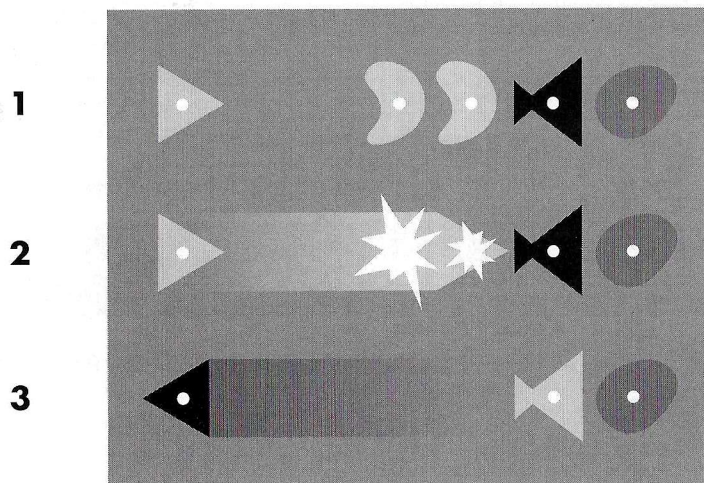
# screen display



4

# objective

Coloured shapes appear randomly along the grid, and move toward the centre. You must eliminate them (remove them from the grid) before they enter the Centre Square. Pressing the A, B, X or Y Button will fire (figure 1). If you strike a shape that is the same colour you are, that shape will be eliminated (figure 2). If you strike a shape of a different colour, you will exchange colours with that shape and the shape will remain on the grid (figure 3).



If you eliminate enough shapes, you will move to the next level and the play intensity will increase.

When the coloured shapes are about to enter the Centre Square, the dots in the Centre Square will flash and a warning will sound. If the coloured shapes enter the Centre Square, the game will end.

5

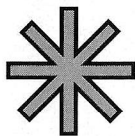
## power-ups

As you play **Zoop**, Power-Up Icons will randomly appear on the grid along with the coloured shapes. If you strike a Power-Up, it will assist you in eliminating other shapes.



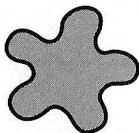
### Proximity Bomb:

Eliminates all the shapes touching the first shape you hit.



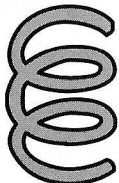
### Line Bomb:

Eliminates an entire row of shapes regardless of colour.



### Colour Bomb:

Eliminates all the shapes in a quadrant that are the same colour as the first shape you hit.



### Bonus Spring:

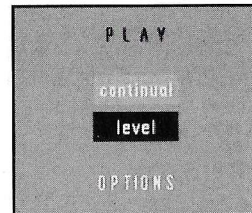
Collect five of these to clear all the shapes on the grid.

If a Power-Up or Bonus Spring reaches the centre square, it will disappear. Power-Ups and Bonus Springs will not end the game.

## menu screen

## continual or level

Each time you start a game, you have the option of playing a Continual Game or a Level Game. In a Continual Game, once you eliminate enough shapes to move to the next level, the background will change, and the speed at which shapes appear will increase, but current shapes remain on the grid. In a Level Game, once you eliminate enough shapes, you will move to the next level with no shapes on the grid. (Note: At higher difficulty levels, you will start with new shapes on the grid.)



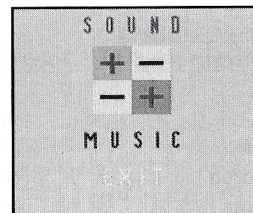
## options

Press Up & Down on the Control Pad to select CONTINUAL, LEVEL or OPTIONS then press any button to continue.

In this screen you can turn the game sound and music on or off.

Press Up & Down on the Control Pad to Select SOUND or MUSIC, then press Left or Right to turn that feature on (+) or off (-).

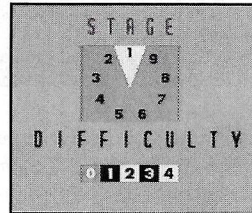
Press Up & Down on the Control Pad to select EXIT and press any button to continue.



# stage select

## STAGE

Using the Stage Select dial, you can select 1 of 9 stages on which to begin gameplay. The speed at which shapes appear on the grid increases as you advance from level 1 to level 9.



## LEVEL

Press Left or Right on the Control Pad to rotate the Level numbers so that your desired starting level is highlighted in white at the top of the square.

## DIFFICULTY

**Level Play:** If a difficulty of 1-4 is selected in Level Play, each new level will begin with coloured shapes already on the grid. The level of difficulty selected will determine the number of coloured shapes already on the grid at the start of each level.

**Continual Play:** The level of difficulty selected will determine the number of coloured shapes already on the grid at the start of the game.

Press Up & Down on the Control Pad to select **DIFFICULTY**, then press Left or Right to increase or decrease the Difficulty Level.

Press any button to continue.

The more coloured shapes eliminated in a single fire, the more points earned.

## # of Shapes

### eliminated

### Total Points

One	100
Two	300
Three	600
Four	1,000
Five	1,500 (5,000 full vertical column)
Six	2,100
Seven	2,800 (10,000 Full horizontal row)

# high score

If you eliminate enough shapes to earn a High Score, the High Score screen will appear. Enter your initials by pressing Up & Down on the Control Pad, then press Right on the Control Pad to move to the next letter.

LEVEL	SCORE	EXTRA	TIME	LIVES
1	002200	0112	03:26	3
2	001000	0100	01:00	5
3	KAT 000900	0069	02:39	2
4	000900	0080	00:50	4
5	000800	0060	03:40	3

Press any button to continue.

## technical support/warranty

For additional help, contact Technical Support Monday to Friday between the hours of 8am and 6pm Greenwich Mean Time at: CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Alternatively, phone us on one of the following freephone numbers:

United Kingdom	0800 371314
Germany	0130 82 01 15
France	05 90 83 18
Italy	1678 71975
Spain	900 99 4433

Viacom New Media warrants to the original purchaser only that the Game Cartridge provided with this manual and the software program coded on it will perform in accordance with the descriptions in this manual when used with the specified equipment, for a period of 90 days from the date of purchase. If the program is found defective within 90 days of purchase, it will be replaced. Simply return the Game Cartridge with the original packaging to CIC, Viacom New Media's authorised dealer along with a dated proof of purchase. Replacement of the Game Cartridge, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the Game Cartridge), is the full extent of our liability.

EXCEPT FOR THE LIMITED WARRANTY ABOVE, VIACOM NEW MEDIA EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

Viacom New Media shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to extent permitted by law, damages for personal injury, even if Viacom New Media has been advised of the possibility of such damages. To the extent that UK law does not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitations on how long an implied warranty lasts, the above limitations or exclusions may not apply to you.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provisions of this warranty is prohibited by any UK law which cannot be emptied. This warranty gives you specific legal rights.

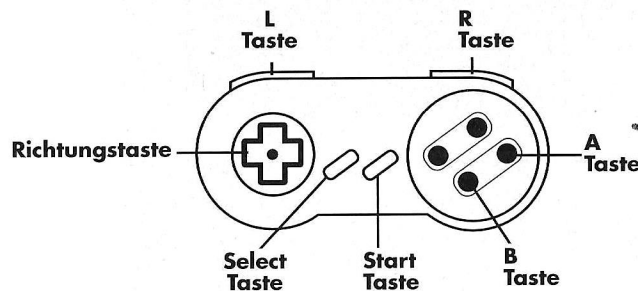
## Spielstart

Vergewissere Dich immer, daß Dein Super Nintendo Entertainment-System AUSGESCHALTET (OFF) ist, bevor Du das **Zoop**-Game Pak einlegst.

Leg das **Zoop**-Game Pak ein.

Schalte das Gerät EIN (ON).

## Steuerung



### Richtungstaste

Dient der Bewegung innerhalb des mittleren Gitterfeldes.

### Starttaste

Spiel unterbrechen - erneut drücken, um Spiel wiederaufzunehmen.

### A-, B-, X-, Y-Taste

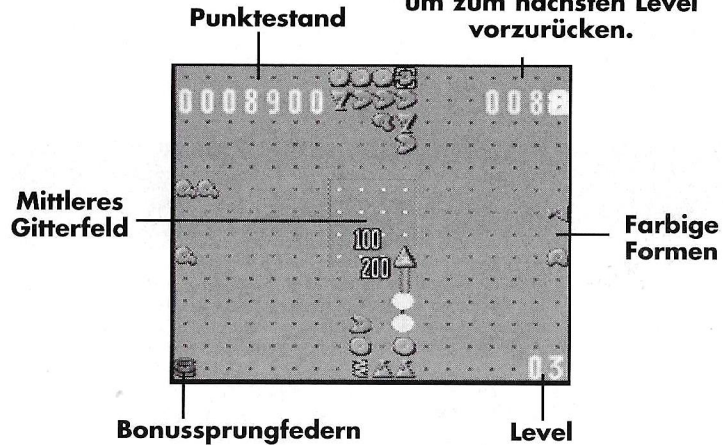
Feuern, um Formen zu eliminieren oder Farben zu wechseln.

### L-, R-, Select-Taste

Spiel abbrechen.

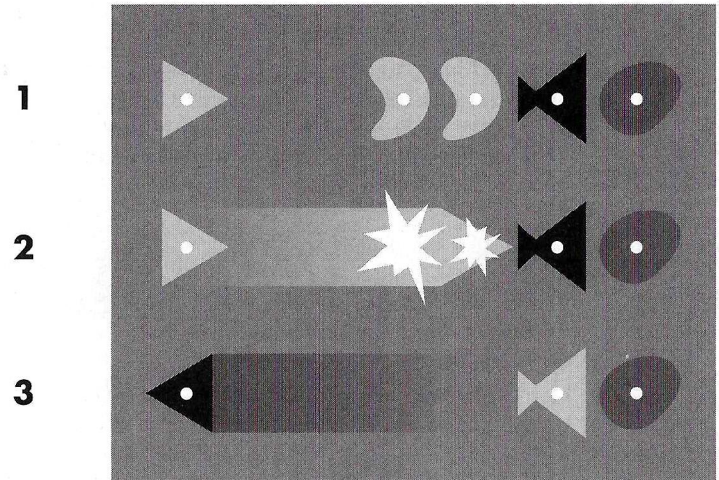
# Bildschirmdisplay

**Verbleibende Formen, die eliminiert werden müssen, um zum nächsten Level vorzurücken.**



# Ziel des Spiels

Entlang des Gitters erscheinen willkürlich gewählte farbige Formen, die sich nach und nach auf die Bildschirmmitte zubewegen. Deine Aufgabe ist es, diese Formen zu eliminieren (d.h. sie vom Gitter zu entfernen), bevor sie das mittlere Gitterfeld erreichen. Du kannst auf sie feuern, indem Du die A-, B-, X- oder Y-Taste drückst (Bild 1). Wenn Du eine gleichfarbige Form triffst, hast Du sie damit erfolgreich eliminiert (Bild 2). Hast Du eine andersfarbige Form getroffen, tauschst Du mit ihr die Farbe, und die Form verbleibt auf dem Gitter (Bild 3).



Sobald Du genügend Formen beseitigt hast, rückst Du zum nächsten Spiellevel vor, und der Schwierigkeitsgrad des Spiels steigert sich.

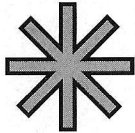
Besteht Gefahr, daß die farbigen Formen in das mittlere Gitterfeld eindringen, beginnen die Punkte im mittleren Gitterfeld zu blinken und ein Warnsignal ertönt. Kannst Du die Formen nicht daran hindern, in das mittlere Gitterfeld einzudringen, dann ist das Spiel zu Ende.

# Powerboni

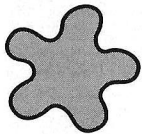
Während Du **Zoop** spielst, erscheinen auf dem Gitter außer den farbigen Formen auch nützliche Powerboni-Icons. Gelingt es Dir, einen Powerbonus zu treffen, kann er Dir bei der Beseitigung anderer Formen helfen.



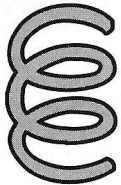
**Berührungsbombe:** Eliminiert sämtliche Formen, die Deine zuerst getroffene Form berührt.



**Linienbombe:** Eliminiert ungeachtet der Farben eine ganze Formenreihe.



**Farbbombe:** Eliminiert sämtliche Formen in einem Quadrant, die dieselbe Farbe haben, wie Deine zuerst getroffene Form.



**Bonussprungfeder:** Hast Du einmal fünf von diesen Federn aufgesammelt, kannst Du damit sämtliche Formen vom Gitter entfernen.

Powerboni und Bonussprungfedern verschwinden, sobald sie das mittlere Gitterfeld erreicht haben, beenden damit aber nicht das Spiel.

# Menübildschirm

## Spieloptionen "level" & "continual"

Zu Beginn jedes Spiels hast Du die Auswahl zwischen einem fortlaufenden (Continual) oder einem Levelspiel. Hast Du bei einem fortlaufenden Spiel einmal genügend Formen eliminiert, gehst Du automatisch zum nächsten Spiellevel weiter. Der Hintergrund verändert sich daraufhin, und die Geschwindigkeit, mit der die Formen erscheinen, nimmt zu, doch verbleiben die gegenwärtig gezeigten Formen auf dem Gitter. Beim Levelspiel ist das anders. Hast Du hierbei einmal genügend Formen eliminiert, gehst Du zwar auch zum nächsten Level weiter, doch beginnst Du den nächsten Level mit einem leeren Gitter. (Achtung: Bei höheren Schwierigkeitsgraden beginnst Du das Spiel jedoch mit neuen Formen auf dem Gitter.)



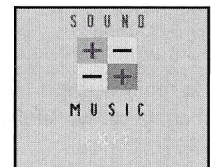
## Optionen

Zur Wahl der Funktionen **CONTINUAL**, **LEVEL** und **OPTIONS** brauchst Du nur die Richtungstaste **OBE**N & **UNTE**N zu drücken. Willst Du das Spiel fortsetzen, drück eine beliebige Taste.

Auf dem Optionenscreen kannst Du die Soundeffekte und Musik ein- oder ausschalten.

Drück die Richtungstaste **OBE**N & **UNTE**N, um entweder die Option **SOUND** oder **MUSIC** zu wählen, und drück dann **LINKS** oder **RECHTS**, um die Funktion ein- (+) bzw. auszuschalten (-).

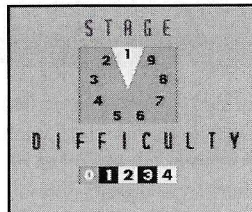
Drück die Richtungstaste **OBE**N & **UNTE**N, um **EXIT** (Abbrechen) zu wählen, und betätige dann eine beliebige Taste, um weiterzuspielen.



# Wahl des Spiellevels

## SPIELLEVEL

Mit der Levelauswahlscheibe kannst Du einen von neun verschiedenen Spiellevels wählen. Je höher der Level, desto schneller erscheinen die Formen auf dem Gitter.



## LEVELAUSWAHL

Drück die Richtungstaste LINKS oder RECHTS, um die Levelscheibe zu drehen und den gewünschten Startlevel im oben gezeigten Feld weiß zu markieren.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

**Levelspiel:** Wurde bei einem Levelspiel ein Schwierigkeitsgrad von 1-4 gewählt, befinden sich zu Beginn jedes Spiellevels schon farbige Formen auf dem Gitter. Der gewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt, wie viele farbige Formen zu Beginn jedes Levels auf dem Gitter gezeigt werden.

**Fortlaufendes Spiel (Continual):** Der gewählte Schwierigkeitsgrad bestimmt, wie viele farbige Formen sich zu Beginn des Spiels auf dem Gitter befinden.

Drück die Richtungstaste OBEN & UNTEN, um die Option **DIFFICULTY** zu wählen, und drück dann entweder LINKS oder RECHTS, um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen bzw. zu senken.

Um weiterzuspielen, betätige eine beliebige Taste.

Je mehr farbige Formen Du in einem Zug eliminiertest, desto mehr Punkte gewinnst Du.

## # eliminiertes

### Formen

### Gesamtpunktzahl

Eine	100
Zwei	300
Drei	600
Vier	1,000
Fünf	1,500 (5,000 für vollständige vertikale Spalte)
Sechs	2,100
Sieben	2,800 (10,000 für vollständige horizontale Reihe)

# High Score

Hast Du genügend Formen eliminiert und damit eine Höchstpunktzahl erreicht, dann erscheint der High Score-Bildschirm, und Du darfst Deine Anfangsbuchstaben eingeben. Drücke dazu die Richtungstaste OBEN & UNTEN. Um zum nächsten Buchstaben vorzurücken, drück die Richtungstaste RECHTS.

Betätige eine beliebige Taste, um weiterzuspielen.

# Unterstützung/Garantie

Wünschen Sie zusätzliche Hilfe, dann setzen Sie sich bitte Montag-Freitag zwischen 8 Uhr und 18 Uhr (Greenwicher Zeit) mit unserem technischen Kundendienst in Verbindung:

Sie können uns auch gebührenfrei unter den folgenden Nummern erreichen:

England	0800 371314
Deutschland	0130 82 01 15
Frankreich	05 90 83 18
Italien	1678 71975
Spanien	900 99 4433

Viacom New Media gewährt für die Dauer von 90 Tagen ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die einwandfreie Funktion dieser, mit dieser Bedienungsanleitung gekauften Spielkassette sowie dem darauf installierten Software-Programm, bei Einhaltung der in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Beschreibungen sowie Benutzung in Zusammenhang mit den dafür vorgesehenen Geräten. Sollte vor Ablauf der 90 Tage ab Kaufdatum ein Mangel auftreten, wird das Spielepaket ersetzt. Schicken Sie die Spielkassette einschließlich der Verpackung einfach an CIC zurück zuständiger fachhändler für Viacom New Media. Die Gewährleistung ist auf die für den Käufer kostenlose Ersatzlieferung beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

MIT AUSNAHME DER OBEN AUFGEFÜHRTEN BEGRENZTEN GARANTIE ERKLÄRT VIACOM NEW MEDIA HIERMIT AUSDRÜCKLICH ALLE ANDEREN GARANTIE FÜR NICHTIG, SEIEN ES MÜNDLICHE ODER SCHRIFTLICHE, VERTRAGLICH GEWÄHRLEISTETE ODER IMPLIZIERTE EINSCHLIESSLICH JEDLICHER GARANTIE, OHNE AUSNAHME, ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-VERLETZUNG DER RECHTE DRITTER.

Viacom New Media haftet nicht für mittelbare und/oder unmittelbare Schäden bei Verletzung jeglicher offenkundigen oder stillschweigenden Gewährleistung einschließlich Sachschäden sowie, im gesetzlich vorgegebenen Rahmen, bei Personenschäden, auch wenn Viacom New Media über die Möglichkeit solcher Schäden in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder gestatten nicht den Ausschluss oder die Beschränkung mittelbarer oder unmittelbarer Schäden oder Einschränkungen in Bezug auf die Dauer der stillschweigenden Gewährleistung, so daß die oben stehenden Einschränkungen oder Ausschlüsse auf Sie keine Anwendung finden.

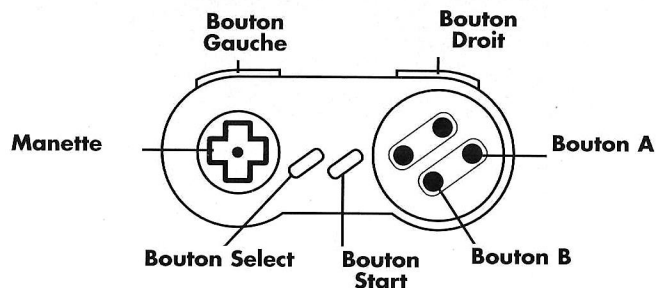
# commencer

Vérifie que ta console Super Nintendo Entertainment System est éteinte (OFF) avant d'insérer la cartouche de **Zoop**.

Insère la cartouche de **Zoop**.

Allume ta console (ON).

# commandes



## Manette

Pour te déplacer à l'intérieur du Cadre Central.

## Bouton Start

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

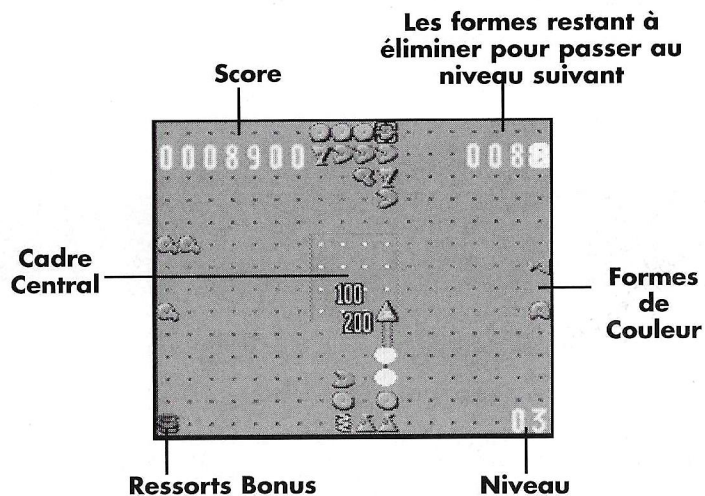
## Bouton A, B, X ou Y

Pour éliminer ou changer de couleur.

## Boutons Gauche, Droite et Select

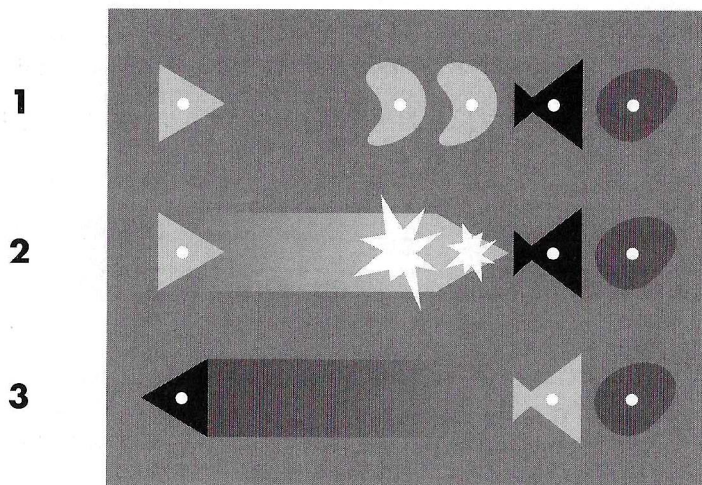
Pour quitter le jeu.

## affichage à l'écran



## 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, X ou Y 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 au niveau suivant et la difficulté du jeu augmentera.

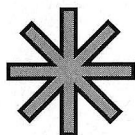
Lorsque les formes de couleur seront sur le point d'entrer dans le Cadre Central, les points à l'intérieur de celui-ci clignoteront et tu entendras une alarme. Si les formes entrent dans le Cadre Central, la partie est terminée.

## 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.



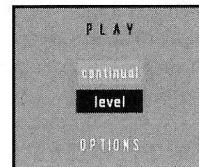
**Ressort Bonus:** tu dois en ramasser cinq pour retirer toutes les formes de la grille.

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 au niveau suivant, 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).

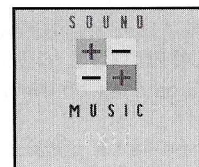


## options

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

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 **SOUND (SON)** ou **MUSIC (MUSIQUE)**, puis appuie à Gauche ou à Droite pour allumer cette fonction (+) ou l'éteindre (-).

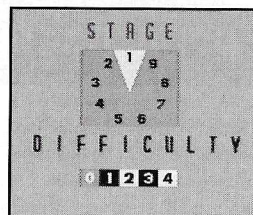


Appuie sur le Bouton D en Haut ou en Bas pour sélectionner EXIT (SORTIE), puis appuie sur n'importe quel bouton pour continuer.

## sélection d'étape

### ETAPE (STAGE)

A l'aide du cadran de Sélection d'Étape, 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 du niveau 1 au niveau 9.



### NIVEAU (LEVEL)

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

### DIFFICULTE (DIFFICULTY)

**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 un niveau. Le nombre de formes de couleur se trouvant déjà sur la grille au début du niveau 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 **DIFFICULTY (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
Cinq	1500 (5 000 colonne entière)
Six	2100
Sept	2800 (10 000 rangée entière)

## meilleurs scores

Si tu élimines suffisamment de formes et que tu obtiens un bon score, l'écran des Meilleurs Scores apparaît. Entre tes initiales en appuyant sur le Bouton D en Haut et en Bas, puis en appuyant à Droite pour passer à la lettre suivante.

LEVEL	SCORE	TIME	NAME
1	0022200	0112	03:26 3
2	0010000	0100	01:00 5
3	KAT 0007600	0049	02:39 2
4	0009000	0080	00:50 4
5	0008000	0040	00:40 3

Appuie sur n'importe quel bouton pour continuer.

## assistenza/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

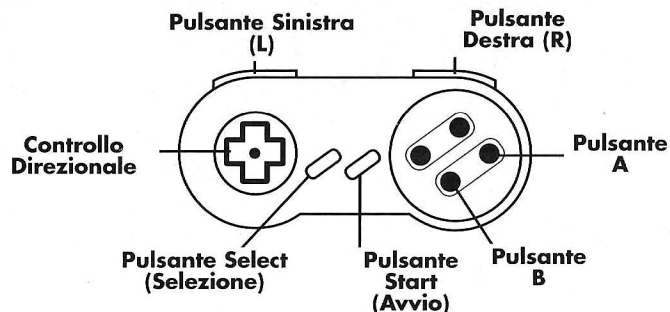
## avvio

Accertarsi che il Super Nintendo Entertainment System sia spento prima di inserire il Game Pak di **Zoop**.

Inserire il game Pak di **Zoop**.

Attivare l'interruttore di alimentazione.

## controlli



### Controllo Direzionale

Serve a spostarsi nel Riquadro Centrale

### Pulsante Start

Sospende il gioco - premere di nuovo per riprendere

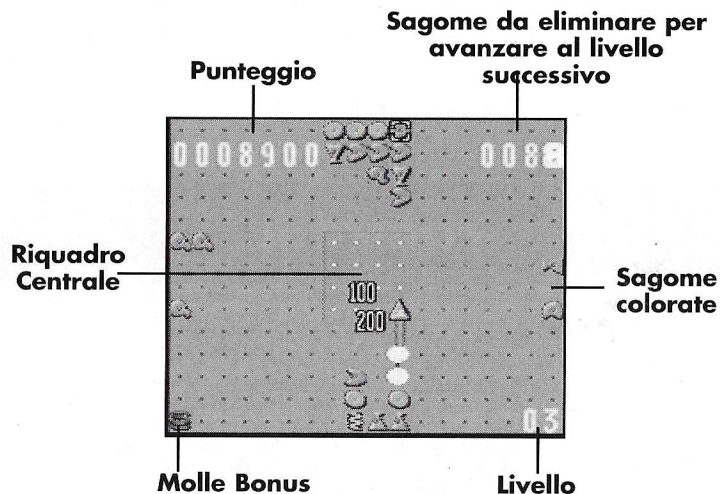
### Pulsanti A, B, X, Y

Servono ad eliminare o cambiare i colori

### Pulsanti L, R, Select

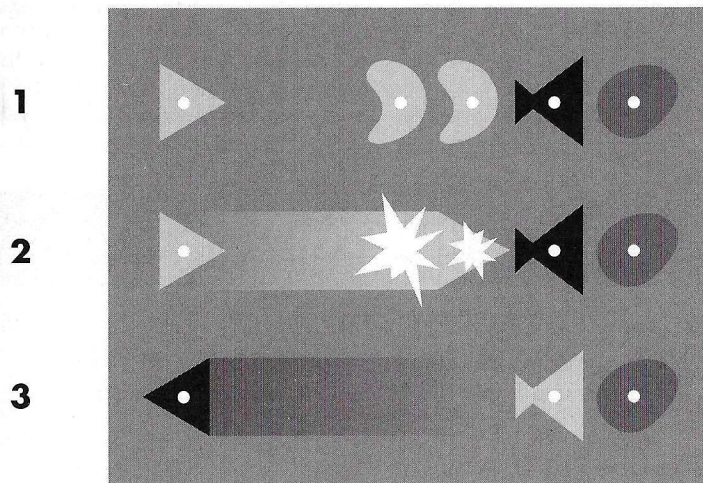
Servono per abbandonare

## schermo



## obbiettivo

Lungo la griglia appaiono casualmente sagome colorate che si spostano verso il centro. Tu devi eliminarle (farle sparire dalla griglia) prima che arrivino al Riquadro Centrale. Premendo i Pulsanti A, B, X o Y, spari (figura 1). Se colpisci una sagoma che ha lo stesso colore tuo, la sagoma viene eliminata (figura 2). Se colpisci una sagoma di colore diverso, scambi il colore con quello della sagoma, la quale rimane sulla griglia (figura 3).

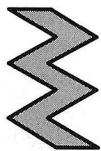


Quando elimini sagome a sufficienza, passi alla fase successiva e aumenta l'intensità del gioco.

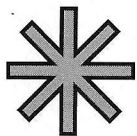
Quando le sagome colorate stanno per entrare nel Riquadro Centrale, i puntini nel Riquadro lampeggiano e si ode un segnale acustico. Se le sagome colorate entrano nel Riquadro Centrale, il gioco termina.

# potenziamenti

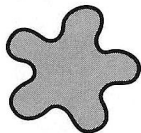
Mentre esegui **Zoop**, delle Icone Potenziatrici appaiono casualmente sulla griglia insieme alle sagome colorate. Se ne colpisci una, questa ti aiuta ad eliminare altre sagome.



**Bomba di Prossimità:** Elimina tutte le sagome che toccano la prima che colpisci.



**Bomba di Linea:** Elimina un'intera fila di sagome qualunque sia il colore..



**Bomba Colore:** Elimina tutte le sagome in un quadrante che abbiano lo stesso colore della prima sagoma che colpisci.



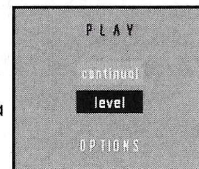
**Molla Bonus:** Raccogli cinque di queste per eliminare tutte le sagome sulla griglia.

Se un Potenziatore o una Molla Bonus raggiunge il quadrato centrale, scompare. Potenziatori e Molle Bonus non terminano il gioco.

# videata menu

## livello o continuo

Ogni volta che inizi a giocare, disponi dell'opzione di eseguire una Partita Continua (Continual) o una Partita di Livello (Level). In quella Continua, una volta eliminate sagome a sufficienza per proseguire alla fase successiva, lo sfondo cambia e la velocità con cui appaiono le sagome aumenta, ma le sagome presenti rimangono sulla griglia. In una Partita di Livello, quando elimini sagome a sufficienza, prosegui al livello successivo senza altre sagome presenti sulla griglia. (Nota: Nei livelli con più alta difficoltà, inizi con nuove sagome sulla griglia.)

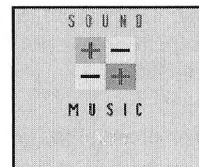


## opzioni

Per selezionare **CONTINUO**, **LIVELLO** o **OPZIONI**, Premi Su e Giù sul Direzionale e poi premi un pulsante qualunque per proseguire.

In questa videata, puoi accendere o spegnere il sonoro e la musica del gioco.

Per selezionare **SONORO (SOUND)** o **MUSICA**, premi Su e Giù sul Direzionale, poi premi Sinistra (Left) o Destra (Right) per accendere (+) o spegnere (-).

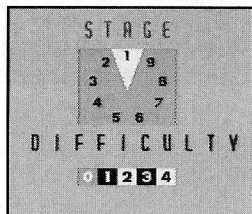


Per selezionare USCITA (EXIT), premi Su e Giù sul Direzionale e poi un pulsante qualunque per proseguire.

## selezione di fase

### FASE

Usando il quadrante Selezione di Fase (Stage Select), puoi selezionare 1 delle 9 fasi con cui iniziare il gioco. La velocità di comparsa delle sagome sulla griglia aumenta con l'avanzare dalla fase 1 a quella 9.



### LIVELLO

Premi Sinistra o Destra sul Direzionale per far ruotare i numeri delle fasi, in modo che il livello di inizio desiderato sia evidenziato in bianco in alto sul quadrato.

### DIFFICOLTA'

**Gioco di Livello:** Se selezioni una difficoltà di 1-4 sul Gioco di Livello, ogni nuova fase inizierà con sagome colorate già presenti sulla griglia. Il livello di difficoltà selezionato determinerà il numero delle sagome colorate già presenti sulla griglia all'inizio di ciascuna fase.

**Gioco Continuo:** Il livello di difficoltà selezionato determinerà il numero delle sagome colorate già presenti sulla griglia all'inizio della partita.

Per selezionare la **DIFFICOLTA' (DIFFICULTY)**, premi Su e Giù sul Direzionale e poi Sinistra o Destra per aumentare o diminuire il livello di Difficoltà.

Per proseguire, premi un pulsante qualunque.

Più sagome colorate elimini con un solo colpo, maggiori sono i punti che ottieni.

### # di Sagome

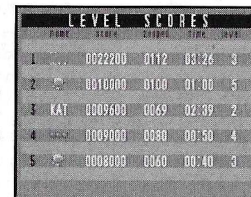
#### eliminate

#### Totale di Punti

Una	100
Due	300
Tre	600
Quattro	1000
Cinque	1500 (5 000 per colonna verticale completa)
Sei	2100
Sette	2800 (10 000 per fila orizzontale completa)

## punteggio elevato

Se hai eliminato sagome a sufficienza per ottenere un punteggio elevato, appare la videata di Punteggio Elevato (High Score). Inserisci le tue iniziali premendo Su e Giù sul Direzionale, poi premi Destra sul Direzionale per passare alla lettera successiva.



Per proseguire, premi un pulsante qualunque.

## assistenza/garanzia

Per ulteriore assistenza, contattare l'Assistenza Tecnica dal Lunedì al Venerdì dalle ore 8:00 alle 18:00, ora di Greenwich presso:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Alternativamente, chiamaci ad uno dei seguenti numeri verdi:

Inghilterra	0800 371314
Germania	0130 82 01 15
Francia	05 90 83 18
Italia	1678 71975
Spagna	900 99 4433

La garanzia Viacom New Media copre l'acquirente per un periodo di 90 giorni, e comunque per un periodo non inferiore a quello stabilito dalla legge Italiana per questo tipo di beni, dalla data di acquisto e limitatamente alla cartuccia del gioco fornita con questo manuale ed al programma di software in esso contenuta, solo a condizione che sia stata utilizzata in modo corretto, seguendo le istruzioni di questo manuale e con l'attrezzatura specifica. Basta inviare alla CIC rivenditore autorizzato della VIACOM NEW MEDIA la cartuccia del gioco unitamente alla confezione insieme allo scontrino di acquisto. Non vi sarà altro rimborso, a parte la sostituzione della cartuccia che sarà fatto gratuitamente con l'esclusione delle spese di spedizione. Fatta eccezione per la Garanzia Limitata suddetta, la VIACOM NEW MEDIA disconosce qualunque altra garanzia, verbale o scritta, esplicita o implicita, ivi comprese, senza alcuna limitazione, qualsivoglia garanzia sulla commerciabilità, sulla idoneità per scopi particolari e sulla non interferenza dei diritti verso terzi.

Viacom new media non è responsabile per i danni incidentali e/o conseguenti all'inadempimento di tutte le garanzie, esplicita o implicite, incluse i danni ai beni e, nei limiti di legge, per i danni a persone fisiche anche se VIACOM NEW MEDIA è stata informata di questa possibilità.

Per quanto riguarda la legge Italiana, ove non prevede l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o conseguenti o limitazioni su quanto possa durare una garanzia implicita, in alcuni casi le limitazioni o le esclusioni sopra indicate possono essere inapplicabili.

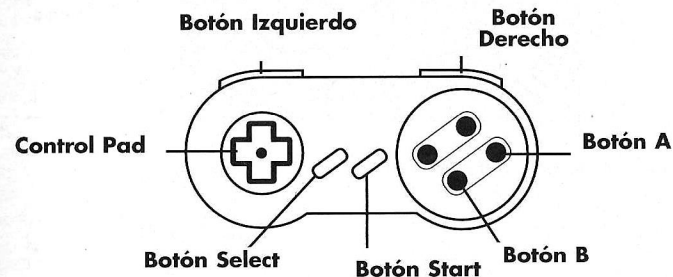
## puesta en marcha

Asegúrate de que el Super Nintendo Entertainment System está desactivado en el momento de insertar el Game Pak de **Zoop**.

Inserta el Game Pak de **Zoop**.

Coloca el interruptor en posición de encendido (ON).

## controles



### Control Pad

Para moverte por la Casilla Central

### Botón Start

Detiene el juego, que se reanuda pulsando de nuevo

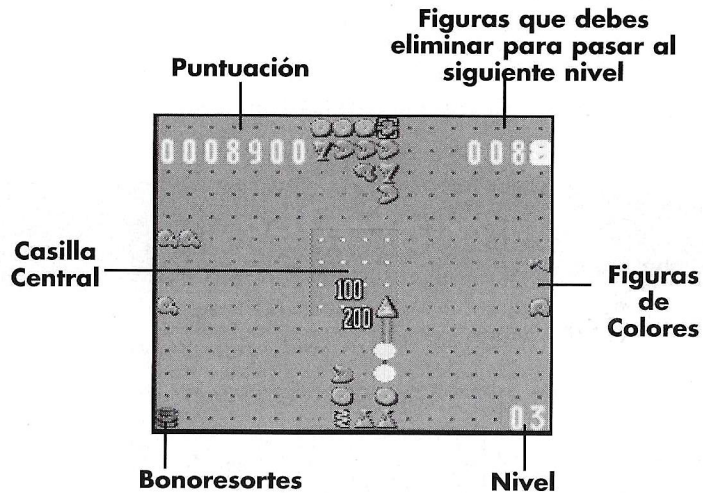
### Botones A, B, X, Y

Púlsalos para eliminar figuras o cambiar colores

### Botones Derecho, Izquierdo y Select

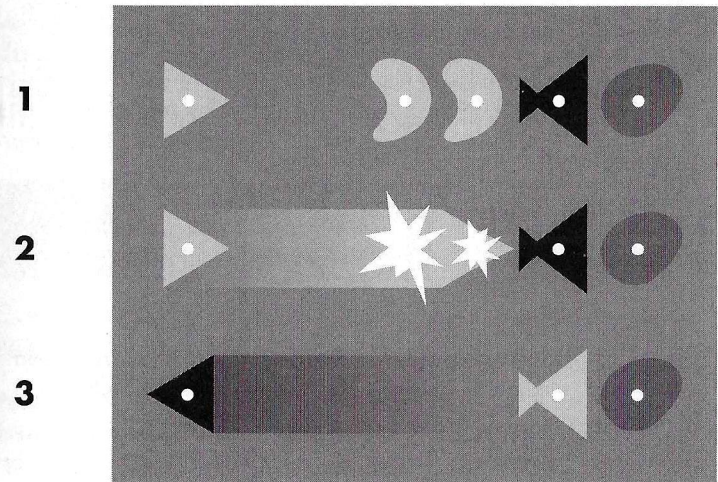
Para abandonar el juego

# en pantalla



# objetivo

En la cuadrícula van apareciendo figuras de colores avanzando hacia el centro. Debes eliminarlas (haciéndolas desaparecer de la cuadrícula) para impedir que se metan en la casilla central. Pulsa los botones A, B, X o Y para disparar (imagen 1). Si alcanzas una figura de tu propio color, queda eliminada (imagen 2). Si le das a una figura de otro color, se intercambian vuestros colores y la figura permanece en pantalla (imagen 3).



Si eliminas el número de figuras requeridas en cada caso, pasas a la fase siguiente y el juego se pone cada vez más difícil.

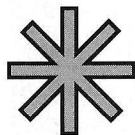
En la casilla central hay unos puntos que emiten destellos cuando las figuras de colores están a punto de entrar. Al mismo tiempo se oye una señal de alarma, porque si las figuras consiguen entrar en la casilla central, se acabó la partida.

# refuerzos

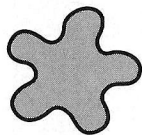
Durante el juego irán apareciendo Iconos de Refuerzo que pueden servirte para eliminar figuras, (pero para eso antes tienes que darles a los iconos).



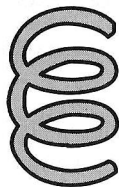
**Bomba de Contacto:** Elimina todas las figuras en contacto con la alcanzada por tu disparo.



**Bomba de Línea:** Elimina toda una fila de figuras, sean del color que sean.



**Bomba de Color:** Elimina todas las figuras de una sección del mismo color que tu primer impacto.



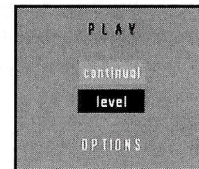
**Bonoresortes:** Con cinco de estos puedes deshacerte de todas las figuras de la cuadrícula.

Los Refuerzos y Bonoresortes desaparecen al llegar a la Casilla Central, pero eso no afecta la marcha del juego.

# pantalla de menú

## juego seguido o por niveles

Cada vez que comienzas una partida tienes la opción de elegir Juego Seguido o Juego por Niveles. En Juego Seguido, al eliminar las figuras indispensables para pasar al siguiente nivel, el fondo de la escena cambia y aumenta la velocidad de aparición de las figuras sin que desaparezcan las que estaban en la cuadrícula. En Juego por Niveles, al eliminar las figuras necesarias, pasas al siguiente nivel con la cuadrícula vacía (en los niveles de dificultad superior quedarán figuras en pantalla).

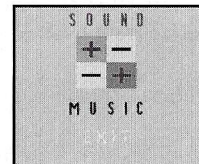


## opciones

En esta pantalla puedes activar o desactivar el sonido y la música del juego.

Pulsa Arriba o Abajo en el Control Pad para seleccionar **SOUND (sonido)** o **MUSIC (música)**. Luego pulsa Izquierda o Derecha para activar (+) o desactivar (-) la opción.

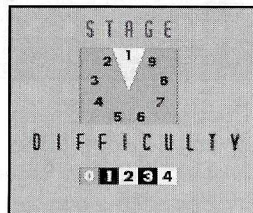
Pulsa Arriba o Abajo en el Control Pad para seleccionar EXIT (salida) y cualquier otro botón para continuar.



# selección de fase

## FASE

Con el Selector de Fase puedes seleccionar una de las 9 fases disponibles para iniciar el juego. La velocidad de aparición de las figuras en la cuadrícula aumenta en tu avance desde el nivel 1 al 9.



## NIVEL

Pulsa Izquierda o Derecha en el Control Pad para hacer rotar los números de nivel, hasta que el deseado como nivel inicial quede destacado en blanco en la parte superior del cuadro.

## DIFICULTAD

**Juego por Niveles:** seleccionando un grado de dificultad de 1 a 4 en Juego por Niveles, cada nivel se inicia con varias figuras de colores presentes en la cuadrícula; la cantidad depende del nivel de dificultad seleccionado.

**Juego Seguido:** el nivel de dificultad seleccionado determina el número de figuras de colores presentes en la cuadrícula al inicio del juego.

Pulsa Arriba o Abajo en el Control Pad para seleccionar **DIFFICULTY (DIFICULTAD)**, luego pulsa Izquierda o Derecha para aumentar o reducir el Nivel de Dificultad.

Pulsa un botón cualquiera para continuar.

Cuantas más figuras de colores elimines de un solo disparo, más puntos acumulas.

## Figuras Eliminadas

## Puntos

Una	100
Dos	300
Tres	600
Cuatro	1000
Cinco	1500 (5 000 por una columna)
Seis	2100
Siete	2800 (10 000 por fila horizontal completa)

# mejores puntuaciones

Si has conseguido eliminar el número suficiente de figuras, al final de la partida aparece la pantalla de Mejores Puntuaciones. Inscribe tus iniciales pulsando Arriba y Abajo en el Control Pad. Pulsa Derecha para pasar a la siguiente letra.

LEVEL	SCORE	TIME	LEVEL	SCORE
1	0022200	0112	03:26	3
2	0010000	0100	01:00	5
3	KAT 0007600	0049	02:39	2
4	0009000	0080	00:50	4
5	0008300	0060	00:40	3

Para continuar pulsa cualquier botón.

## asistencia técnica/garantía

Para recibir ayuda suplementaria, ponte en contacto con Technical Support (Asistencia Técnica), de lunes a viernes, entre las 8 de la mañana y las 6 de la tarde (hora media de Greenwich) en: CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP.

También puede ponerse en contacto con nosotros llamando de forma gratuita a uno de los siguientes números:

Inglaterra	0800 371314
Alemania	0130 82 01 15
Francia	05 90 83 18
Italia	1678 71975
España	900 99 4433

Viacom New Media garantiza al comprador que el cartucho de juego que acompaña a este manual y el programa de software codificado almacenado en su interior funcionarán de acuerdo con las instrucciones detalladas en este manual únicamente cuando se utilice con el equipo requerido. Esta garantía tendrá validez durante un período de 90 días a partir de la fecha de adquisición. Si el programa resulta ser defectuoso dentro de los 90 días transcurridos desde su compra, será reemplazado sin cargo alguno. Envíe el cartucho de juego, en su embalaje, a CIC, Viacom New Media distribuidor autorizado junto con una prueba de compra fechada. El cambio del cartucho del juego, sin cargo alguno para el comprador (excepto los gastos de devolución por correo) es la única responsabilidad que asumimos.

**EXCEPTUANDO ESTA GARANTÍA LIMITADA, VIACOM NEW MEDIA NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGUNA OTRA GARANTÍA, YA SEA VERBAL, ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO SIN EXCEPCIONES TODA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD, ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO Y OBSERVANCIA DE LOS DERECHOS DE TERCEROS.**

Viacom New Media no asume la responsabilidad de los posibles daños fortuitos y/o accidentales que se deriven del incumplimiento de cualquier garantía expresa o implícita, incluyendo daños a la propiedad y, hasta el extremo permitido por la ley, daños personales, incluso aunque se hubiera avisado a Viacom New Media de la posibilidad de que dichos daños se pudieran producir. Debido a que las leyes españolas no contemplan la exclusión o limitación de daños fortuitos o accidentales, o limitaciones acerca de la duración de una garantía implícita, las limitaciones o exclusiones anteriores pueden no aplicarse en su caso.

Esta garantía no será válida en el caso de que cualquiera de las disposiciones de esta garantía estén prohibidas por cualquier ley española cuyo cumplimiento no pueda omitirse. Esta garantía proporciona al consumidor unos derechos legales específicos.