

JAGUAR™
64-BIT

GAME MANUAL
MANUAL DE JEU
SPIELANLEITUNG

JAG-WARE™ Don't miss out on our ultra-cool collection of official Atari Jaguar merchandise — featuring hats, T-shirts, tote bags and much more!
For your free catalog, call 414-241-3313.

Stuck? Frustrated? Need a Hint?

U.S.A. Customer Help Hint Line

1-900-737-ATARI (1-900-737-2827)

95¢ per minute. If you are under 18, be sure to get a parent's permission before calling.
A touch-tone telephone is required.

U.K. Jaguar Software Helpline

0839-994460

Jaguar Software Helpline, Cuckoo Wharf Units 1-4 Lichfield Rd., Aston, Birmingham. B6 7SS
Please obtain permission to call from the person who pays the bill.
Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute at all other times (maximum charge £3.20).
Prices and games featured on this service correct at time of going to press.
We reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice.

If you wish to join the Official Jaguar Club, please send your name and address details to:
Jaguar Club, Atari House, Slough. SL2 5BZ

ATARI INFO CONSOMMATEUR

36.68.00.16 (2, 19 LA MINUTE)

Read before using your Atari video entertainment system.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns. Exposure to these patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce previously undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game — dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions — IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

WARNING to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

This product has been rated by the Entertainment Software Rating Board. For information about the ESRB rating, or to register a complaint about the appropriateness of the rating, please contact the ESRB at 1-800-771-3772.



JAGUAR™ 64-Bit Interactive Multimedia System
Game Manual

Handling this Cartridge

The Atari Jaguar Interactive Multimedia Cartridge is intended for use exclusively with the Atari Jaguar System.

- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play to rest yourself.

Atari Corporation is unable to guarantee the accuracy of printed material after the date of publication and disclaims liability for changes, errors or omissions. Reproduction of this document or any portion of its contents is not allowed without the specific written consent of Atari Corporation.

Zool 2 is a trademark of Gremlin Interactive Ltd. © 1994 Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered TM of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

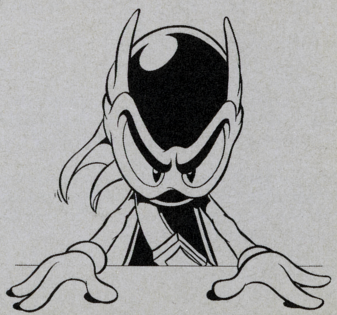
There's Trouble in the Nth Dimension

Krool's forces are invading and only Zool can save the Nth Dimension. The evil Krool has sent Mental Block, his morphing henchman, to seize power. Mental Block's going to morph himself stupid to make sure this adventure is one the ninjas are never going to forget.

Choose to be either Zool, or his lovely and daring sidekick Zooz. They've been entrusted with the restoration of order to the Nth Dimension and charged with the expulsion of Mental Block and his henchmen. Zoon, the amazing inter-galactic wonderdog, will assist you — and you're going to need him, too! Mental Block's got quite a head start on you. There's been some real double dealing going on around here.

Fowl play's going on down at Swan Lake, forked tongue double-dealing is taking place at Snaking Pass and what he's doing on Bulberry Hill is just shocking! Watch out for the Mount Ices frozen food horrors and the Curse of the Pharaoh at Tooting Common. In Mental Block's Crazy House you'd better hold on to your senses and set your controls on Maximum Weirdness.

Strange things are going on!



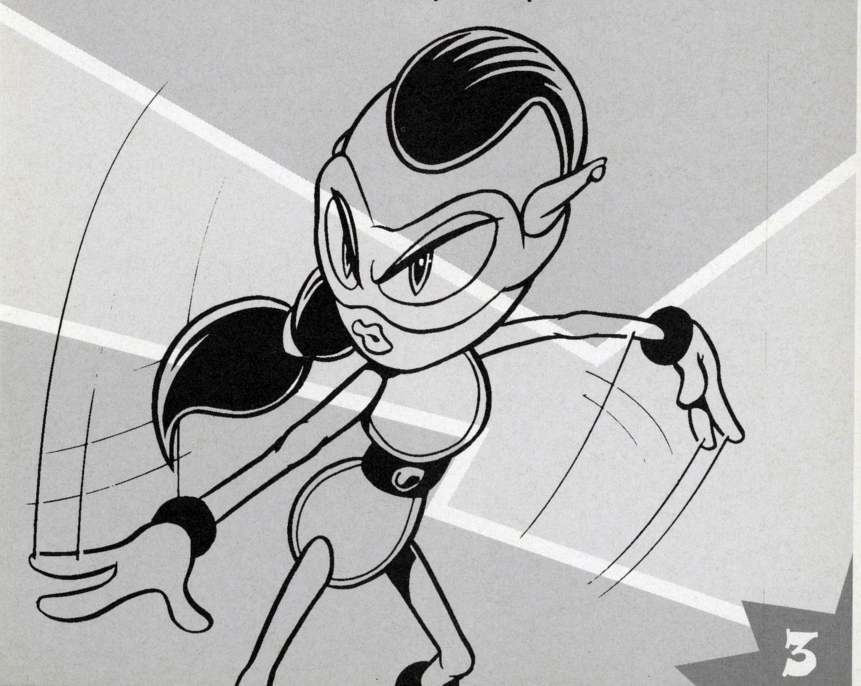
Getting Started

1. Insert your JAGUAR Zool 2 cartridge into the cartridge slot of your JAGUAR 64-bit Interactive Multimedia System.

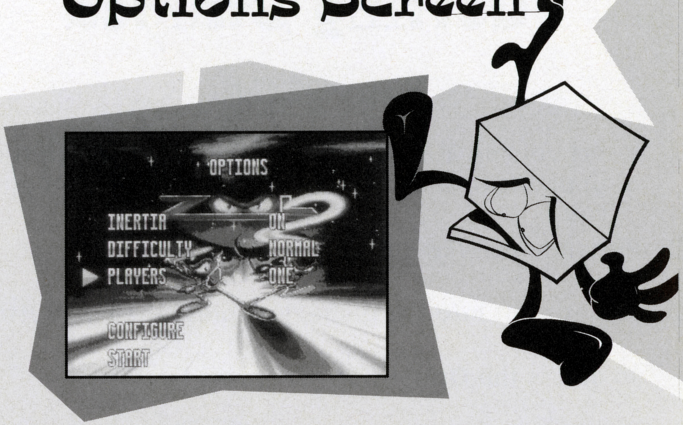
2. Press the POWER Button.

3. To get right into the game, just press the Fire Button.

   To access the Options Screen, press Option.



Options Screen



To highlight a particular option, press the Joypad up and down. Press the B Button to alter its value.

To quit the Options Screen, move down to START and press the A Button, B Button or C Button.

The options will affect the game in the following ways:

INERTIA:

Choose ON (default) or OFF.
Effects your character's forward momentum.

DIFFICULTY:

Easy — 8 lives, just collect most of those items that are on the map.

Normal (default) — 6 lives, collect all map items plus find some hidden ones — or break a few items on the map or kill a few baddies (either of which will give you enough extra).

Hard — 4 lives, collect all map items including hidden ones plus break several map items plus kill many baddies.

PLAYERS:

Choose from One (default), Two with one Joypad, or Two with two Joypads.

CONFIGURE:

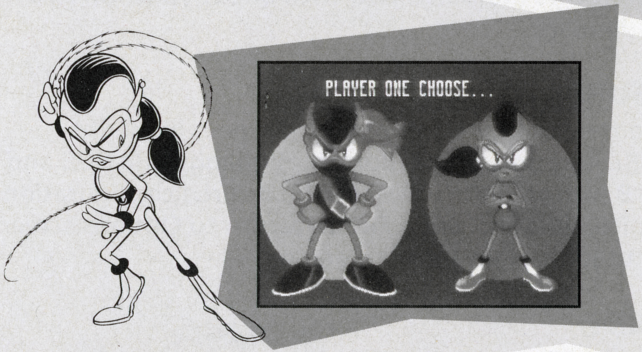
To change the configuration of your Joypad, highlight CONFIGURE and press the B Button. Highlight CHANGE and press the B Button until you have the desired configuration. Highlight RETURN and press Fire to return to Options screen or START to jump right into the game.

DEFAULT:

B Button	Fire
A Button	Jump
C Button	Smart Bomb

Zool/Zooz Choose Screen

Before the game begins, you will be asked which character you want. To pick, move the Joypad left or right, then press A Button to start. In a 2-Player game (with either one or two Joypads) Player One chooses first, then Player Two.



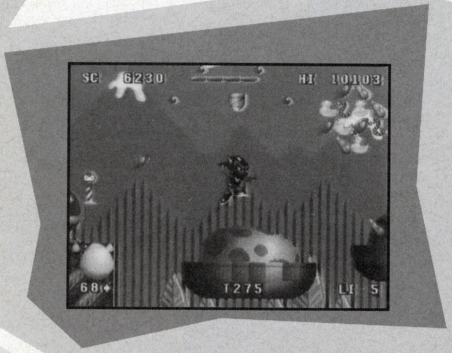
ZOOL

The dashing defender of the Nth Dimension maintains order with his lightning speed and super-sonic ninja moves. Check out his devastating power jump!

ZOOZ

Zool's brave and beautiful companion is a ninja superhero in her own right. The bad guys better watch out for her whip!

Playing the Game



When you've set up your Options, go to START and press A, B or C to begin.

All of your Ninja's actions are controlled by using the Joypad. Both Zool and Zooz have some unique Ninja moves to help them subdue Mental Block. Can you discover them?

Game Controls



The following controls may be used for either Zool or Zooz:

- **Climb up walls/Jump vertically**
- **Jump diagonally right**
- **Run right**
- **Slide right**
- **Climb down walls/Crouch**
- **Slide left**
- **Run left**
- **Jump diagonally left**

These are the default controls. They can be reconfigured at the Options Screen:

FIRE BUTTON (B Button)
Press the B Button to allow Zool or Zooz to fire bullets.

BACK FLIP
Hold down the Fire Button and run into a wall for a height-scaling back flip, perfect for when a simple jump isn't enough.

DIRECTION & FIRE
When hanging on a column, hold down the Fire Button and then move left or right to crawl across it.

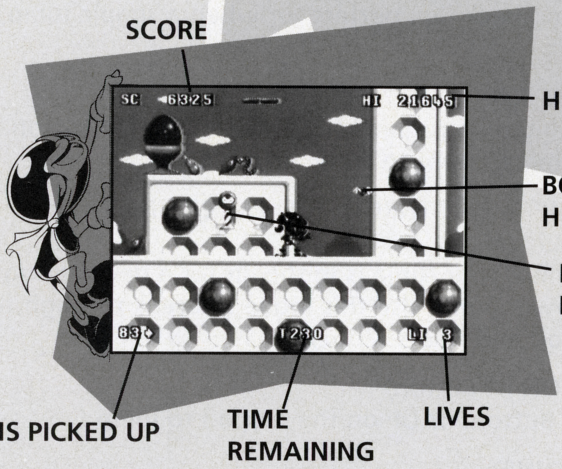
POWER JUMP/BREAK THROUGH FALSE CEILINGS AND FLOORS
Press Fire while your Ninja is in the air for a devastating spinning power jump. Use this move to break through false ceilings (Zool) and floors (Zooz).

JUMP BUTTON (A Button)
Press the A Button, or UP on the Joypad to jump.

VOLUME ADJUST
Press Pause during play and press the A Button to access the music volume, or the B Button to access the Sound FX menu. To adjust the volume, press the joypad RIGHT to increase volume, LEFT to decrease volume.

MEMORY SAVE
Music, SFX Settings and High Scores information are retained in the cartridge even if you have turned off your Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System. The cartridge will store up to 100,000 changes. After 100,000 changes have been recorded, no more changes will be retained. To clear the currently saved changes, press *, Option and # while on the Zool 2 Option Screen.

Main Playing Screen

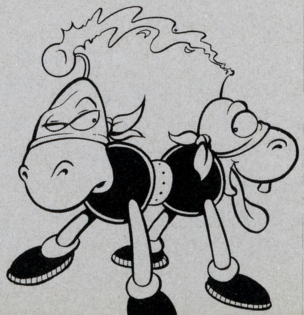


RESTART POINTS

Run past them and the next time you lose a life, you'll restart from that point. To find them, look for a red beacon that flashes green when you pass it.

BONUS HEARTS

Defeating some enemies, you'll see little hearts with wings floating up. If your Ninja can grab one, he'll restore his health by one point.



ZOOL BONUSES

Zool and Zooz need a little help to overcome the forces of non-imagination. Luckily, smart weapons have been hidden by Nth Dimension agents — they're perfect for when Ninja skills aren't enough. They're concealed in locked boxes marked with a Chupa Chups symbol (except the Zoon bonus, which looks like Zoon). Use a Ninja head-butt to break them open, and you'll find one of the following inside:



BOMB:
Will follow you until you decide to use it. Press the C Button to say goodbye to all the bad guys on the screen. Keep three and activate them one at time.

TWOZOOL:
Split up your Ninja for double the action.

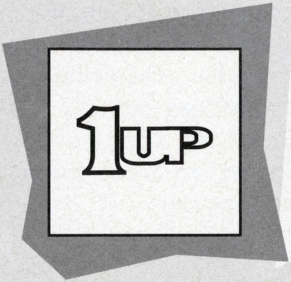




SHIELD:
Makes our heroes invincible for a short time.



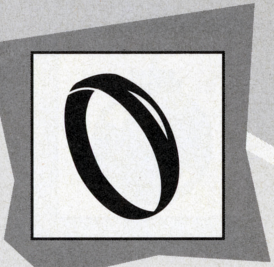
TIME BONUS:
Adds valuable seconds to your timer.

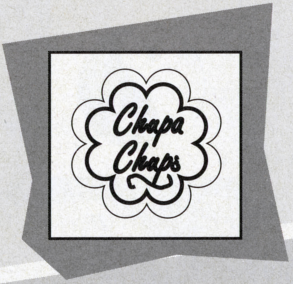


1UP:
An extra life.



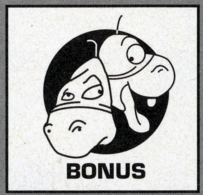
SUPER SHOT:
Press the C Button after picking this up and you'll shoot a swirling super spinning missile that takes care of the most ferocious opponents.





CHUPA CHUPS:
Restores your Ninja to full health.

ZOON:
Pick up three, and at the end of the level you'll find a special bonus level which Zoon will help you play. If you don't get three, those you have carry over to the next level.

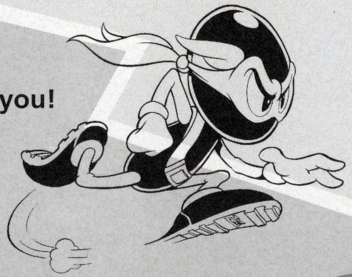


Final Briefing

It's time to start your next mission. Mental Block is expecting you. Intelligence sources have supplied us with some limited information to help you.

- You need to collect 99% of the tokens found on each level before you will be allowed to leave.
- There are false walls to break down, objects to jump on that will give you extra spring in your step and light tubes to whiz through.
- When you're seemingly on a path to nowhere, flashes may provide you with inspiration, or at least a target (Mental Block may be able to make some objects invisible, but he is not 100% accurate).
- Snowflakes that spin may make an icy pathway. But remember, ice melts!

Good luck, Ninja. The Nth Dimension is counting on you!



Credits

ORIGINAL GAME

PROGRAMMING:
Andy Findlay

GRAPHICS:
Ed Campbell

MUSIC AND FX:
Pat Phelan
Neil Biggin

JAGUAR VERSION

PROGRAMMING:
Trevor Raynsford

GRAPHICS:
James Hartshorn
Colin Jackson

LEAD TESTER:
Scott Hunter

TESTERS:
Sim Furniss
Mick Sheehan
Mark Hooley
Hank Cappa
Andrew Keim
Lance J. Lewis
Dan McNamee
Martin Mueller
Joe Sousa

PRODUCER:
John Skruch

Warranty

Atari warrants to the original purchaser this product to be free from defects in material and workmanship under normal authorized use for a Warranty Period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by your receipt. Atari will replace the defective software free of charge. After the expiration of the Warranty Period, you assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction.

The warranty is null and void if the cartridge has been opened and/or any parts were removed or if software or any accessories other than those authorized by Atari are used in connection with this product. Warranty does not cover accidental or intended damage or neglect. If the product displays a fault within the warranty period, the user should return it to his place of purchase, who will follow the required procedure to obtain a replacement.

In no event shall Atari be liable for consequential or incidental damages resulting from the breach of any express or implied warranties. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

GARANTIE

ATARI garantit que ce produit est libre de tout défaut matériel ou de fabrication dans des conditions normales d'utilisation. La garantie prend effet à compter de la date de la facture au premier utillisateur. Sa durée est de 1 an, pièce et main-d'oeuvre.

La garantie est déclarée nulle et non-avanue si le matériel a été ouvert et/ou si certains composants ont été retirés sans l'autorisation préalable d'Atari, ou si des logiciels ou accessories autres que ceux autorisés par Atari ont été utilisés en conjonction avec le produit. Les logiciels et accessories autorisés peuvent être identifiés par le cachet d'Atari sur l'emballage. Pendant la période de garantie définie ci-dessus, toute pièce d'origine reconnue défectueuse, sera remise en état ou échangée countre une pièce neube. Après expiration de la période de garantie, l'utilisateur assumera seul le coût entier de toute la maintenance, et les rèparations nécessaires.

En aucun cas Atari ne sera responsable envers l'utilisateur ou un tiers pour les demandes consécutives à des dommages découlant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser ce produit. Le Tribunal de Commerce du distributeur est seul compétent en cas de diffént et ceci malagré toute clause d'attribution de juridiction différente pouvant figurer sur les papiers de commerce des parties contractantes. Pour l'application de cette garantie, l'utilisateur, dans tous les cas, doit s'adresser à son revendeur qui lui indiquera la procédure à suivre.

AVERTISSEMENT: À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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 VIDEO

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.

TÉLÉVISEURS à PROJECTION

Les images immobiles peuvent causer des dommages permanents au tube image ou marquer le phosphore du CRT. Évitez l'utilisation répétée ou intensive des jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



JAGUAR™ Système Interactif Multimédia
Manuel de Jeu

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue pour n'être utilisée qu'avec la console Atari Jaguar.

- Ne la pliez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez pas dans un liquide
- Ne la laissez pas au soleil, ni près d'une source de chaleur
- Reposez-vous fréquemment pendant le jeu

Atari Corporation ne peut garantir l'exactitude de la documentation au-delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions. La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

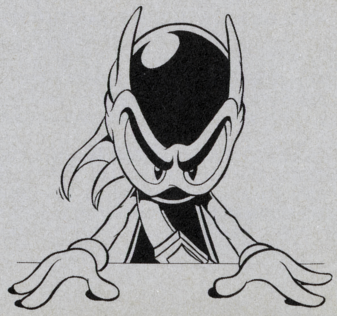
Zool 2 is a trademark of Gremlin Interactive Ltd. © 1994 Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered TM of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

Il y a du grabuge dans la Énième dimension!

Les forces du méchant Krool envahissent la Énième Dimension et seul Zool peut venir à la rescousse. Krool le Maléfique a envoyé Mental Block, son sbire morphant, pour se saisir du pouvoir. Mental Block va mettre tous ses talents de morphing en oeuvre pour une aventure que les Ninja n'oublieront pas de si tôt!

Vous pouvez choisir d'incarner Zool ou sa charmante et intrépide collègue Zooz. C'est à eux que la remise en ordre de la Énième Dimension a été confiée. Ils doivent ainsi expulser Mental Block et ses sous-fifres, avec l'aide de Zoon, le chien savant intergalactique. D'ailleurs, vous en aurez bien besoin ! Mental Block a déjà une sacrée avance sur vous. Vous avez intérêt à rester stoïque dans cette boutique des horreurs concoctée par l'esprit tordu de Mental Block.

Il se passe de drôles de choses!

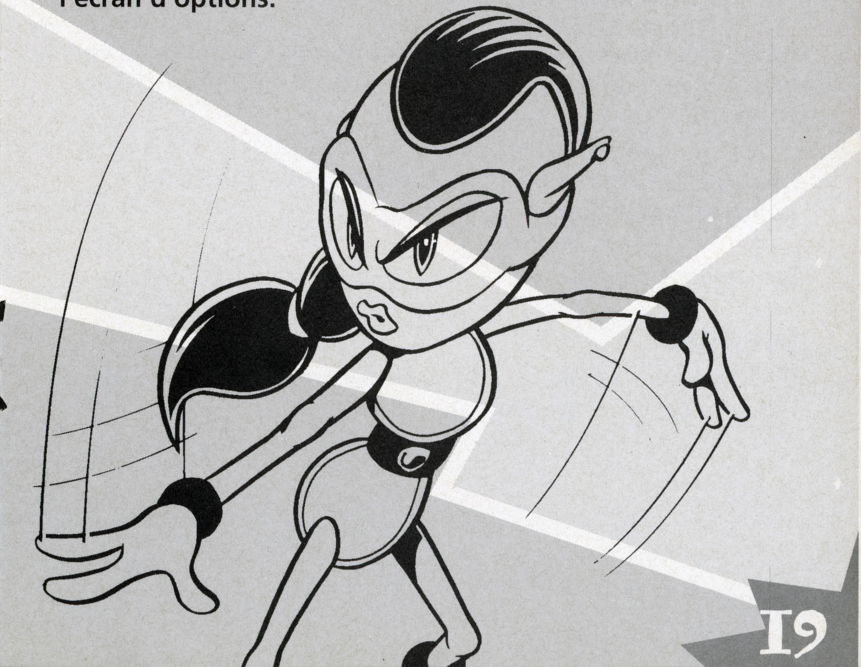


Commencer à Jouer

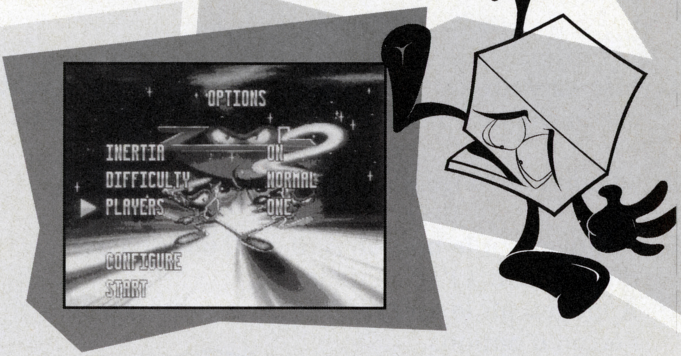
1. Insérez votre cartouche Zool 2 dans l'emplacement cartouche de votre console interactive 64 bits Jaguar.

2. Allumez la console.

3. Appuyez sur le bouton A, B ou C pour passer directement à l'écran de jeu.
   Appuyez sur le bouton Option pour passer à l'écran d'options.



Ecran d'Options



Pour sélectionner une option, appuyez sur la manette vers le haut ou vers le bas. Appuyez sur le bouton B pour changer l'option.

Pour quitter l'écran d'options, placez-vous sur START et appuyez sur le bouton A, B ou C.

Les options sont les suivantes:

INERTIE:

Choisissez entre ON ou OFF pour contrôler la vitesse de réponse de votre personnage.

DIFFICULTÉ:

Facile — 8 vies, contentez-vous de sélectionner la plupart des éléments sur la carte.

Normal — 6 vies, ramassez tous les objets sur la carte et trouvez quelques éléments cachés — ou, au choix, cassez quelques uns des objets de la carte ou tuez quelques méchants (ce qui vous rapportera aussi des points).

Difficile — 4 vies, ramassez tous les objets, y compris les objets cachés, cassez quelques objets de la carte et tuez autant de méchants que possible.

JOUEURS

Choisissez entre One (Un : le réglage par défaut), Two with one joypad (Deux avec une manette) ou encore Two with two joypads (Deux avec deux manettes).

CONFIGURE:

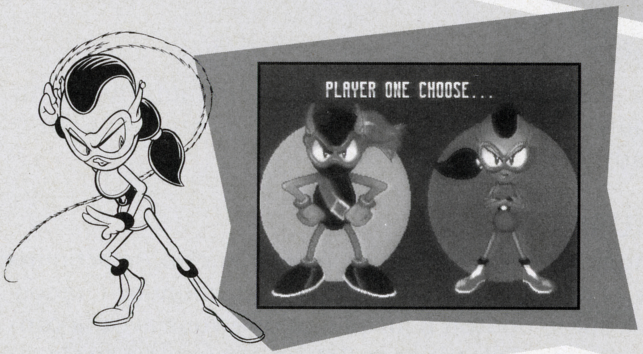
Pour changer la configuration de votre manette, sélectionnez Configure et appuyez sur le bouton B. Sélectionnez Change et appuyez sur le bouton B jusqu'à ce que vous ayez la configuration désirée. Sélectionnez Return et appuyez sur le bouton de tir pour revenir à l'écran d'options ou Start pour passer directement au jeu.

PAR DÉFAUT:

Bouton A	Sauter
Bouton B	Tirer
Bouton C	Bombe

Ecran de Choix Zool/Zooz

Avant de commencer à jouer, vous devez choisir le personnage que vous allez incarner. Pour choisir, appuyez sur la manette vers la gauche ou la droite, puis appuyez sur le bouton A pour commencer. Dans le mode à deux joueurs (avec une ou deux manettes), le Joueur Un doit choisir en premier.



Zool
Cet intrépide défenseur de la Énième Dimension maintient l'ordre grâce à sa vitesse éclair et à ses techniques de combat supersoniques. Il est notamment capable de puissants sauts dévastateurs!

Zooz
La belle et courageuse compagne de Zool est un super-héro Ninja à elle toute seule. Les méchants n'ont qu'à bien se tenir quand elle fait siffler son fouet!

Par Défaut



Quand vousavez choisi les Options qui vous conviennent, sélectionnez START et appuyez sur A, B ou C pour commencer. Toutes les actions de votre Ninja sont contrôlées par la manette. Nous vous signalons que Zool et Zooz ont tous deux des techniques Ninja particulières qui leur permettront de vaincre Mental Block.
Mais c'est à vous de les trouver...



Contrôles du Jeu



Les contrôles suivants sont utilisés à la fois pour Zool et pour Zooz :

- **Grimper un mur/saut vertical**
- **Saut diagonal vers la droite**
- **Courir à droite**
- **Glisser vers la droite**
- **Descendre un mur/Position accroupie**
- **Glisser vers la gauche**
- **Courir vers la gauche**
- **Saut diagonal vers la gauche**

Voici les contrôles par défaut que vous pouvez changer dans l'écran d'options.

BOUTON DE TIR
Appuyez sur le bouton B pour permettre à Zool ou Zooz de tirer.

SAUT PÉRILLEUX ARRIÈRE
Enfoncez le bouton de tir et lancez-vous contre un mur pour un saut arrière très puissant, quand un simple saut ne suffit pas.

DIRECTION ET TIR
Quand vous êtes suspendu à une colonne, enfoncez le bouton de tir puis déplacez-vous vers la gauche ou la droite pour traverser.

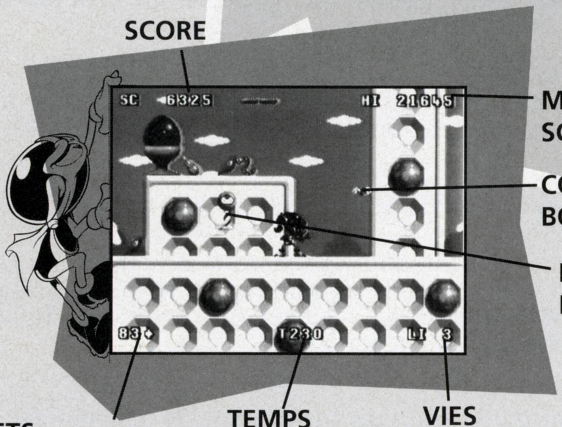
SAUT PUISSANT/TRAVERSER LES FAUX PLAFONDS ET LE PLANCHER
Appuyez sur le bouton de tir pendant que votre Ninja est en l'air pour lui faire exécuter un saut puissant et dévastateur. Utilisez cette technique pour passer au travers d'un faux plafond (Zool) ou d'un plancher (Zooz).

BOUTON DE SAUT
Appuyez sur le bouton A ou sur la manette vers le haut pour sauter.

VOLUME
Appuyez sur le bouton Pause pendant le jeu, puis appuyez sur le bouton A pour régler le volume de la musique, ou sur le bouton B pour régler le volume des effets sonores. Pour changer le volume, appuyez sur la manette vers la droite pour augmenter le volume, vers la gauche pour diminuer le volume.

ENREGISTREMENT
Le volume de la musique et des effets sonores, ainsi que les meilleurs scores sont autant de paramètres qui sont conservés même si vous éteignez votre console Jaguar. La cartouche peut ainsi enregistrer jusqu'à 100,000 changements. Une fois ce nombre atteint, aucun nouveau changement ne sera mémorisé. Pour effacer les changements actuellement enregistrés, appuyez sur *, # et Option pendant que vous êtes sur l'écran d'option de Zool 2.

Ecran Principal

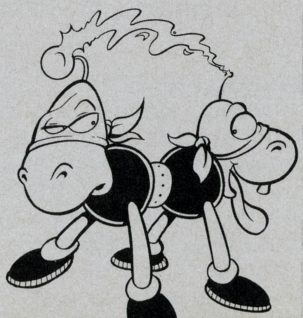


POINTS DE DÉPART

Vous pouvez les passer, mais la prochaine fois que vous perdez une vie, c'est là que vous recommencerez. Pour les trouver, cherchez une lumière rouge qui vire au vert quand vous passez devant.

COEURS BONUS

Quand vous réussissez à vaincre certains ennemis, vous verrez s'envoler des petits coeurs ailés. Si votre Ninja arrive à en attraper un, sa santé augmente d'un point.

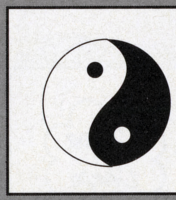


BONUS DE ZOOL

Zool et Zooz ont parfois besoin d'aide pour venir à bout des forces anti-imagination. Fort heureusement, des armes ont été dissimulées par les forces de la Énième Dimension. Elles sont cachées dans des boîtes verrouillées marquées d'un symbole Chupa Chups (sauf pour le bonus Zoon, qui ressemble tout simplement à Zoon). Utilisez un coup de tête Ninja pour les ouvrir et vous y trouverez l'un des éléments suivants



BOMBE:
Elle vous suivra jusqu'à ce que vous décidiez de vous en servir. Appuyez sur le bouton C pour dire au revoir à tous les méchants à l'écran. Vous pouvez en transporter jusqu'à trois, mais n'en déclenchez qu'une seule à la fois.



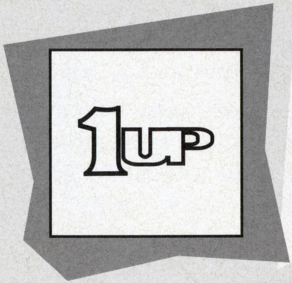
DOUBLE ZOOL:
Il divisera votre Ninja en deux pour deux fois plus d'efficacité.



BOUCLIER:
Il rend votre héro invincible pendant quelque temps.



BONUS DE TEMPS:
Ajoute quelques précieuses secondes à votre chronomètre.





Bonus 1up:
Une vie supplémentaire.

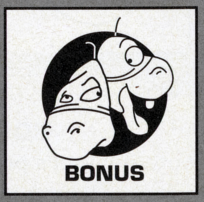
SUPER TIR:
Appuyez sur le bouton C après avoir récupéré ce bonus afin d'envoyer un missile puissant qui devrait venir à bout de vos plus féroces ennemis.





CHUPA CHUPS:
Met la santé de votre Ninja au maximum.

ZOON:
Ramassez-en trois et à la fin du niveau, vous découvrirez un niveau bonus dans lequel Zoon vous aide. Si vous n'arrivez pas à en trouver trois, ceux que vous avez restent avec vous au niveau suivant.



Derniers Conseils

Il est maintenant temps de commencer votre mission. Mental Block vous attend. Mais pour vous aider, voici quelques informations recueillies par nos espions:

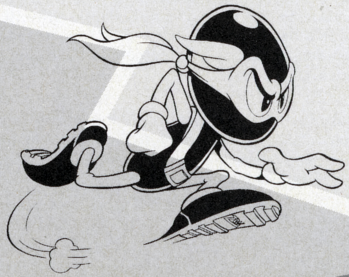
Vous devez trouver 99 % des objets de chaque niveau avant de passer au niveau suivant.

Il existe des faux murs que vous pouvez défoncer, des tremplins pour donner plus de force à vos sauts et des tubes lumineux que vous pouvez traverser.

Quand vous semblez être sur la route vers nulle part, des flashes peuvent vous donner de l'inspiration, ou tout du moins un but (Mental Block est capable de rendre les objets invisibles, mais il lui arrive de ne pas bien terminer son boulot).

Des flocons de neige tournoyants peuvent constituer une passerelle, mais n'oubliez pas que la neige fond.

Bonne chance, Ninja.
La Énième Dimension
compte sur vous.



GEWÄHRLEISTUNG

Atari garantiert dem Originalkäfer daß dieses Produkt frei von Material- und Verarbeitungs- fehlern ist und gewährt bei normalem sachgemäßem Gebrauch eine Garantie von 90 Tagen vom Zeitpunkt des Erwerbs, angegeben auf Ihrem Kaufbeleg. Nach Ablauf der Garantiezeit gehen sämtliche Reparaturkosten zu Lasten des Käufers.

Diese Garantie verfällt, wenn das Modul geöffnet und/oder Teile davon entfernt worden sind oder wenn es im Zusammenhang mit anderen als den von Atari autorisierten Programmen oder Zubehörteilen benutzt wurde. Sollte das Produkt während der Garantiezeit einen Fehler anzigen, bringen Sie es zu dem Händler bei dem es gekauft wurde, dieser wird die nötigen Schritte für Ersatz einleiten.

Atati übernimmt unter keinen Umständen die Gewähr für zufällig entstehende Schäden oder Folgeschäden aufgrund einer Nichteinhaltung der ausdrücklichen oder implizierten Garantiebedingungen. In eingen Staaten ist die zietliche Begrenzung von implizeirten Garantien oder der Ausschulß von zufällig entstehenden oder Folgeschäden nicht zuläßig. Aus diesem Grund ist es möglich, daß Teile der o.g. Garantiebedingungen nich auf Sie zutreffen.

Lesen Sie dies bitte bevor Sie Ihr Atari System benutzen.

Bei sehr wenigen Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern ausgesetzt sind. Sie können einen Anfall erleiden, wenn sie bestimmten Fernsehbildern augesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt.

WARNUNG an Besitzer von Großbild-Leinwand-Fernsehern:

Durch stillstehende Bilder können dauerhafte Schäden in der Bildröhre, sowie Veränderungen des CRT Phosphors entstehen. Vermeiden Sie wiederholten und längeren Gebrauch der Videospiele auf Großschirm Projektfernsehgeräten.



JAGUAR™ 64-Bit Interactive Multimedia System
Gebrauchsanleitung

HANDHABUNG DIESER CARTRIDGE

Die Atari Jaguar Interctive Multimedia Cartridge wurde ausschließlich für den Gebrauch mit dem Atari Jaguar System entwickelt.

- Sie sollten sie nicht biegen, zusammendrücken oder in Flüssigkeiten tauchen.
- Sie sollten Sie nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe eines Heizkörpers oder einer anderen Hitzequelle aufbe wahren.
- Achten Sie darauf, daß Sie das Spiel nicht zu lange ununter brochen spielen, sondern sich zwischen durch auch ausruhen.

Die Atari Corporation kann die Richtigkeit des Lesematerials nach dessen Veröffentlichung nicht garantieren und behält sich Änderungen vor. Vervielfältigung des Inhalts ist ohne schriftliche Genehmigung der Atari Corporation nicht erlaubt.

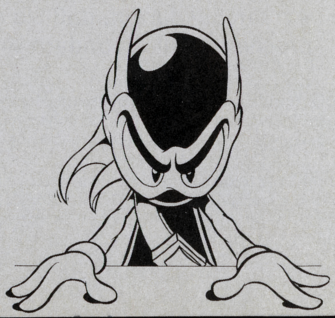
Zool 2 is a trademark of Gremlin Interactive Ltd. © 1994 Gremlin Interactive Ltd. All Rights Reserved. © 1994 Atari Corporation. Atari, the Atari logo and Jaguar are trademarks or registered TM of Atari Corporation. All Rights Reserved. This software is authorized by Atari for use with the Jaguar 64-Bit Interactive Multimedia System.

Es gibt Ärger in der Nten Dimension

Krools Kräfte sind dabei, die Nte Dimension zu erobern und nur Zool kann sie retten. Der Bösewicht Krool hat Mental Block, seinen gestaltwandelnden Volstrecker geschickt, um die Macht an sich zu reißen. Mental Block wird sich wie blöde verwandeln, um den beiden Ninjas ein Abenteuer zu bescheren, das sie niemals vergessen werden!

Wählen Sie aus, ob Sie entweder Zool oder seine liebreizende und mutige Begleiterin Zooz sein möchten. Den beiden wurde aufgetragen, die Ordnung in der Nten Dimension wiederherzustellen und Mental Block samt seiner Gefolgsleute zu beseitigen. Zoon, der verwunderliche intergalaktische Wunderhund wird Sie begleiten, und Sie werden ihn garantiert gebrauchen können! Mental Block wird Ihnen Ihr Leben recht schwer machen! Er hat schon damit begonnen, die Gegend hier zu verändern.

Fowls Spielplatz versinkt im Schwanensee und was er auf dem Bulberry Hügel anstellt, ist schlicht und ergreifend schockierend! Seien Sie gewarnt vor dem Grauen, welches das gefrorene Essen auf dem Mount Ices hervorruft, und der Fluch des Pharaos in Tooting Common ist auch nicht ohne! In Mental Blocks abgedrehten Haus sollten Sie Ihre sieben Sinne beieinander halten. Jetzt ist höchste Aufmerksamkeit geforderd!



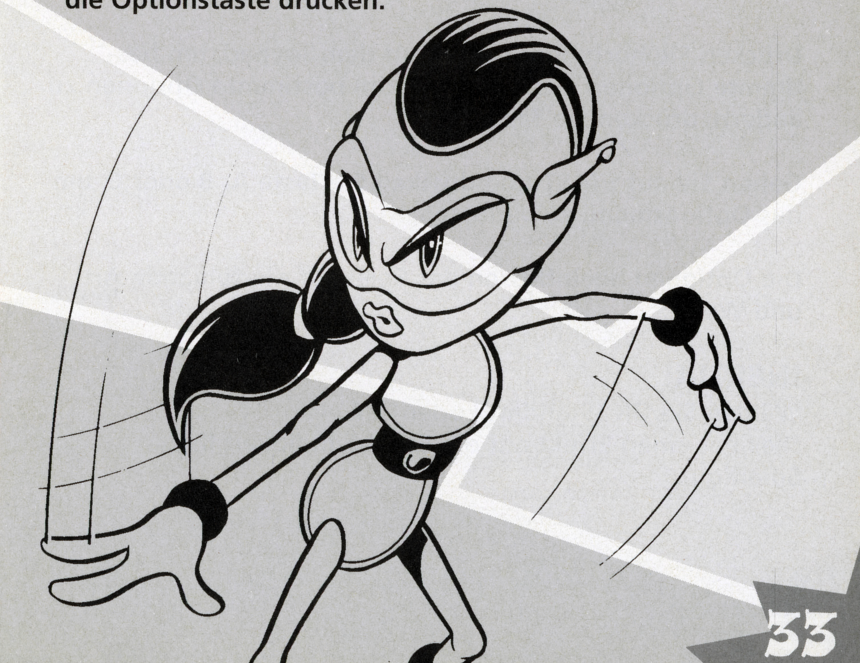
Seltsame Dinge passieren hier!

So Geht's Los

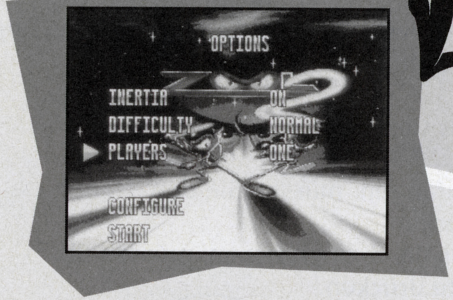
1. Schieben Sie Ihre Jaguar Zool 2 Cartridge in das Jaguar 64 Bit Interactive Multimedia System.

2. Schalten Sie das Gerät an.

3. Um gleich anzufangen, müssen Sie den Feuerknopf drücken.
Um das Optionsmenü zu erreichen, müssen Sie die Optionstaste drücken.



Das Optionsmenü



Drücken Sie hoch oder runter auf dem Joypad, um bestimmte Optionen auszuwählen. Um bestimmte Optionen zu ändern, drücken Sie Taste B.

Gehen Sie auf START und drücken Sie Taste A, B oder C, um das Optionsmenü zu verlassen.

Die Optionen beeinflussen das Spiel auf die folgende Art und Weise:

INERTIA:

Wählen Sie ON (Standard) oder OFF.
Dies hat einen Effekt auf die Geschwindigkeit Ihrer Spielfigur.

SCWIERIGKEIT:

Leicht: 8 Leben, Sie brauchen nur die meisten auf der Karte auftauchenden Gegenstände aufzusammeln.

Standard: 6 Leben, sammeln Sie alle Gegenstände auf der Karte ein und finden Sie die versteckten - oder zerstören Sie ein paar Gegenstände oder ein paar Bösewichte (beides wird Ihnen Extras verschaffen.)

Schwierig: 4 Leben, sammeln Sie alle Gegenstände - auch alle versteckten - außerdem müssen alle zerbrechlichen Gegenstände zerstört, sowie alle Bösewichte getötet werden.

SPIELER:

Wählen Sie zwischen One (ein Spieler, Standard), Two (zwei) mit einem Joypad, oder Two mit zwei Joypads.

JOYPADEINSTELLUNG:

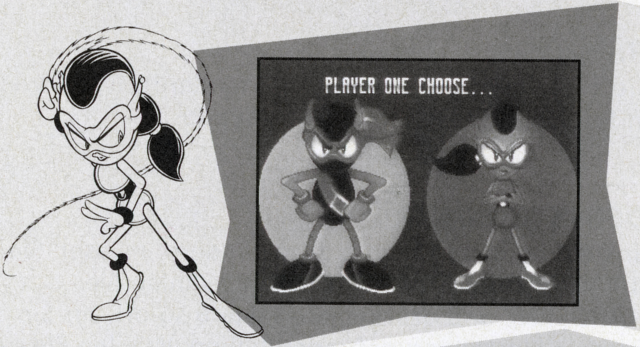
Um die Einstellung Ihres Joypads zu verändern, müssen Sie CONFIGURE wählen und Taste B drücken. Wählen Sie CHANGE (ÄNDERN), und drücken Sie Taste B so oft, bis Sie die gewünschte Einstellung gefunden haben. Wählen Sie nun RETURN (ZURÜCK), und drücken Sie den Feuerknopf, bis Sie zum Optionsmenü zurückkehren, b.z.w. START, um gleich ins Spiel zu springen.

STANDARDEINSTELLUNG:

B Taste	Feuer
A Taste	Springen
C Taste	Super Bombe

Zool/Zooz Auswahlbildschirm

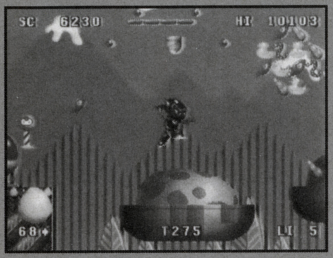
Bevor das Spiel beginnt, werden Sie gefragt, welche der beiden Spielfiguren Sie übernehmen möchten. Um eine der beiden auszuwählen, müssen Sie den Joypad nach links oder rechts bewegen und anschließend den Feuerknopf drücken, um zu starten. In einem Zwei Spieler Spiel (mit entweder einem oder zwei Joypads) wird Spieler Nummer eins zuerst die Wahl haben, danach dann Spieler zwei.



ZOOL
Der draufgängerische Verteidiger der Nten Dimension erhält den Befehl, mit seiner Lichtgeschwindigkeit und seinem superschnellen Ninja Angriffen. Probieren Sie einmal seinen zerfetzenden Power-Sprung aus!

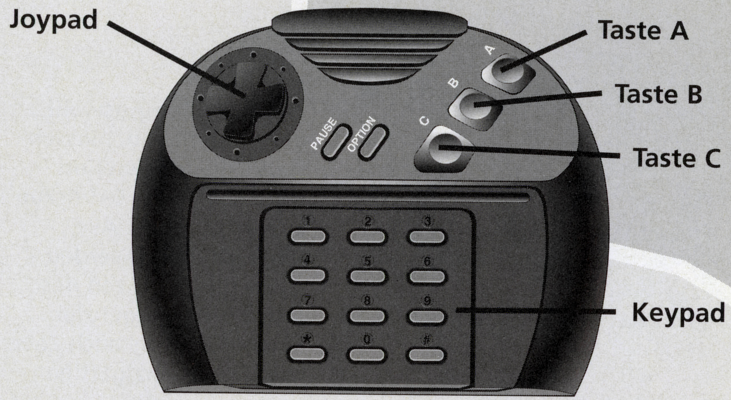
ZOOZ
Zools tapfere und schöne Begleiterin ist eine Ninja Superheldin mit ihren eigenen Gesetzen. Die bösen Jungs sollten sich lieber vor ihrer Peitsche in acht nehmen!

So Wird's Gespielt



Wenn Sie Ihre Auswahl getroffen haben, müssen Sie START wählen und Taste A, B, oder C drücken um anzufangen. Alle Ninja-Aktionen werden durch das Benutzen des Joypads hervorgerufen. Sowohl Zool als auch Zooz haben ihre einzigartigen Ninja-Spezialattacken, die ihnen helfen, Mental Block zu besiegen. Können Sie diese Attacken entdecken?

Steuerung des Spiels



Die folgenden Bewegungen können mit Zool oder Zooz ausgeführt werden:

- **Mauern hochklettern, hochspringen**
- **schräg nach rechts springen**
- **nach rechts laufen**
- **nach rechts rutschen**
- **Mauern runterklettern/hocken**
- **nach links rutschen**
- **nach links laufen**
- **schräg nach links springen**

Es folgen die Standardeinstellungen, diese können Sie im Optionsmenü ändern:

FEUERKNOPF (TASTE B):
Drücken Sie Taste B, um Zool oder Zooz schießen zu lassen.

BACK FLIP
Halten Sie den Feuerknopf gedrückt und laufen Sie in eine Wand, um einen superhohen Sprung auszuführen. Er ist perfekt, wenn ein normaler Sprung nicht ausreicht.

LAUFRICHTUNG UND FEUERKNOPF:
Wenn Sie an etwas hängen, müssen Sie den Feuerknopf gedrückt halten. Um sich weiterzuhangeln, müssen Sie den Joypad in die entsprechende Richtung drücken.

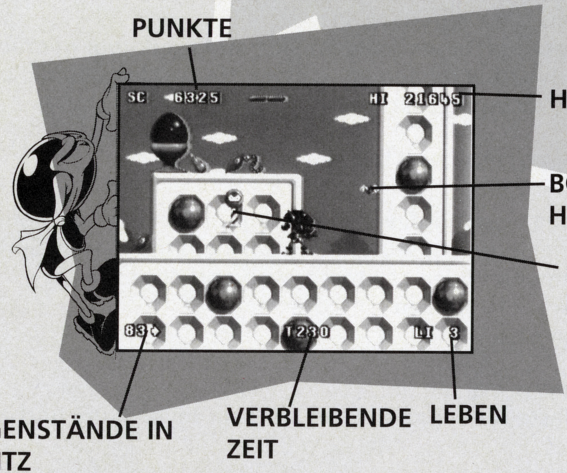
POWERSPRUNG/ZERSTÖREN VON FALSCHEN DECKEN UND BÖDEN:
Drücken Sie den Feuernopf, wenn Ihr Ninja sich in der Luft befindet, um einen Powersprung auszuführen. Zool kann mit diesem Sprung falsche Decken und Böden zerstören, während Zooz für das Zerstören falscher Fußböden
verantwortlich ist.

SPRUNGKNOPF/TASTE A
Drücken Sie Taste A oder nach oben auf dem Joypad, um hochzuspringen.

EINSTELLUNG DER LAUTSTÄRKE:
Drücken Sie während des Spiels auf PAUSE und anschließend Taste A, um zum Musiklautstärke-Menü - oder Taste B, um zum Sound FX-Menü zu gelangen. Um die Lautstärke zu verringern, müssen Sie den Joypad nach links, um sie zu erhöhen, nach rechts bewegen.

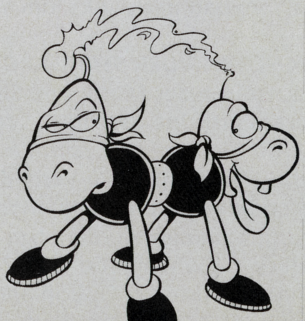
SICHERUNG DER STANDARDEINSTELLUNGEN
Lautstärke der Musik und Soundeffekte und Bestenlisten werden in Ihrer Cartridge gesichert, sogar wenn Sie Ihr Interaktives JAGUAR 64-Bit Multimedia System ausgeschaltet haben. Die Cartridge speichert bis zu 100 000 Veränderungen. Nachdem 100 000 Änderungen gespeichert wurden, können keine neuen Einstellungen mehr aufgenommen werden. Um die aktuellen Speicherungen zu löschen, drücken Sie während Zool 2 Optionsmenüs *, Option und #saved changes, press *, Option and # while on the Zool 2 Option Screen.

Spiel Bildschirm



NEUSTART-PUNKTE Laufen Sie an Ihnen vorbei, und Sie werden von hier aus neu starten, wenn Sie Ihr Leben verloren haben. Sie finden Sie , indem Sie nach einer roten Lampe Ausschau halten. Sie leuchtet grün, wenn Sie an ihr vorbeigelaufen sind.

BONUS HERZEN Nachdem Sie ein paar Feinde besiegt haben, werden Sie ein paar kleine Herzen sehen, denen Flügel gewachsen sind, und darum nach oben steigen. Wenn Ihr Ninja eine von ihnen erwischt, wird seine Gesundheit sich um einen Punkt auffrischen.





ATARI®
Copyright 1994, Atari Corporation
Sunnyvale, CA 94089-1302
All Rights Reserved

J9042E
500742-002
Printed in USA