

HE'S BACK...

ZOO



...and this time he's got company

Instruction Manual



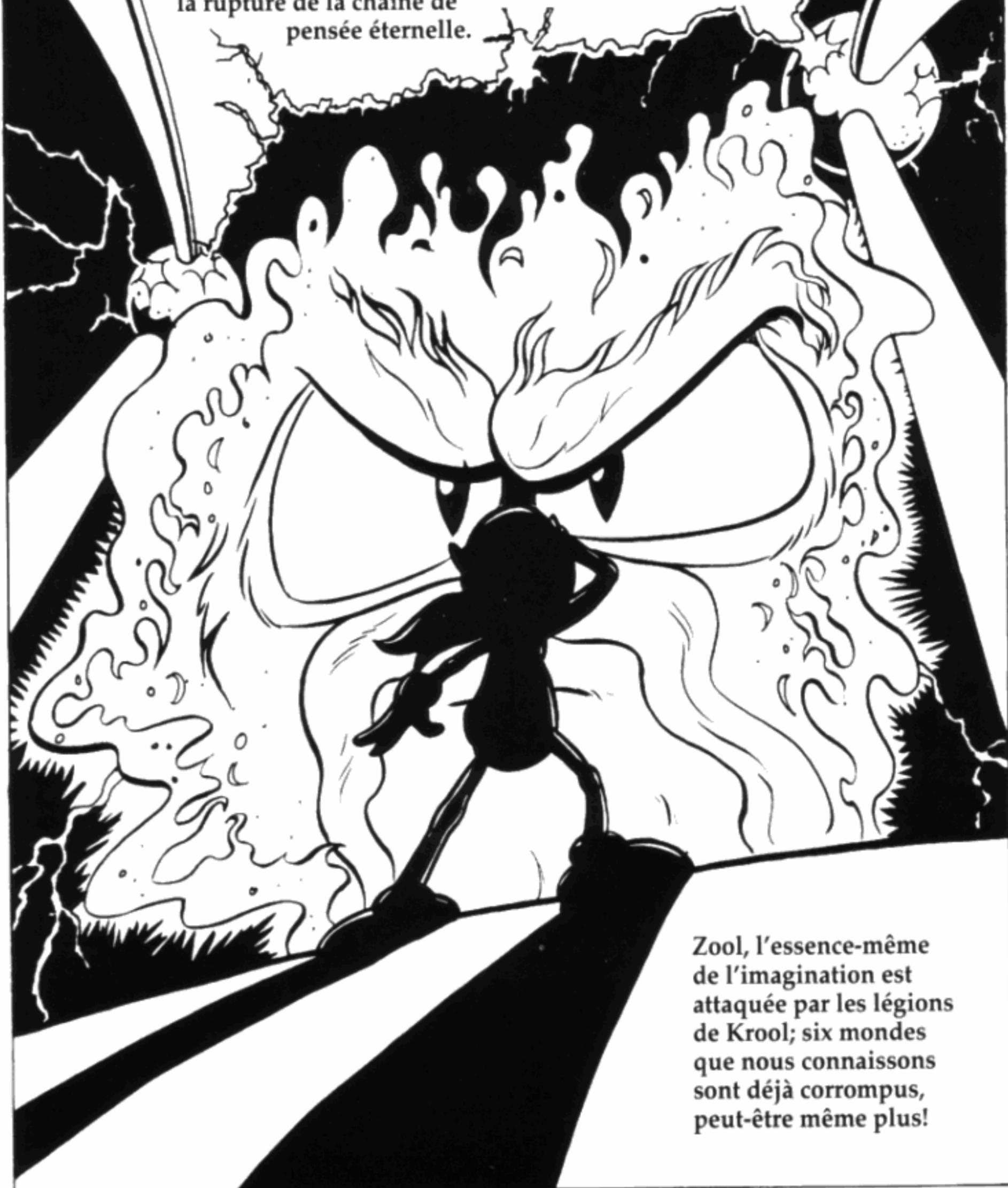
PRESENTS
ZOO L 2

Programmed by **Andy Finlay**
Graphics by **Ed Campbell**
Map design by **Ed Campbell**
Music by **Neil Biggin & Patrick Phelan**
Sound FX by **Patrick Phelan**
Producer **Pete Cook**
Manual Producer **Steve McKevitt**
Creative Consultant and
manual artwork by **Alan Batson**
Tested by **Lee Campbell, Tony Howe,**
Rob Millington and Simon Short.

ZOOL

Dans une pièce secrète
située au cœur de
l'Académie de Ninjitsu

sur la planète Loox, Zool est en compagnie du Grand
Maître Rool. Ce dernier lui communique une nouvelle
accablante, annonçant l'une des pires choses depuis
la rupture de la chaîne de
pensée éternelle.



Zool, l'essence-même
de l'imagination est
attaquée par les légions
de Krool; six mondes
que nous connaissons
sont déjà corrompus,
peut-être même plus!

MENTAL BLOCK

Le plus abominable de tous les lieutenants de Krool, a pour mission de faire régner l'ennui le plus complet.



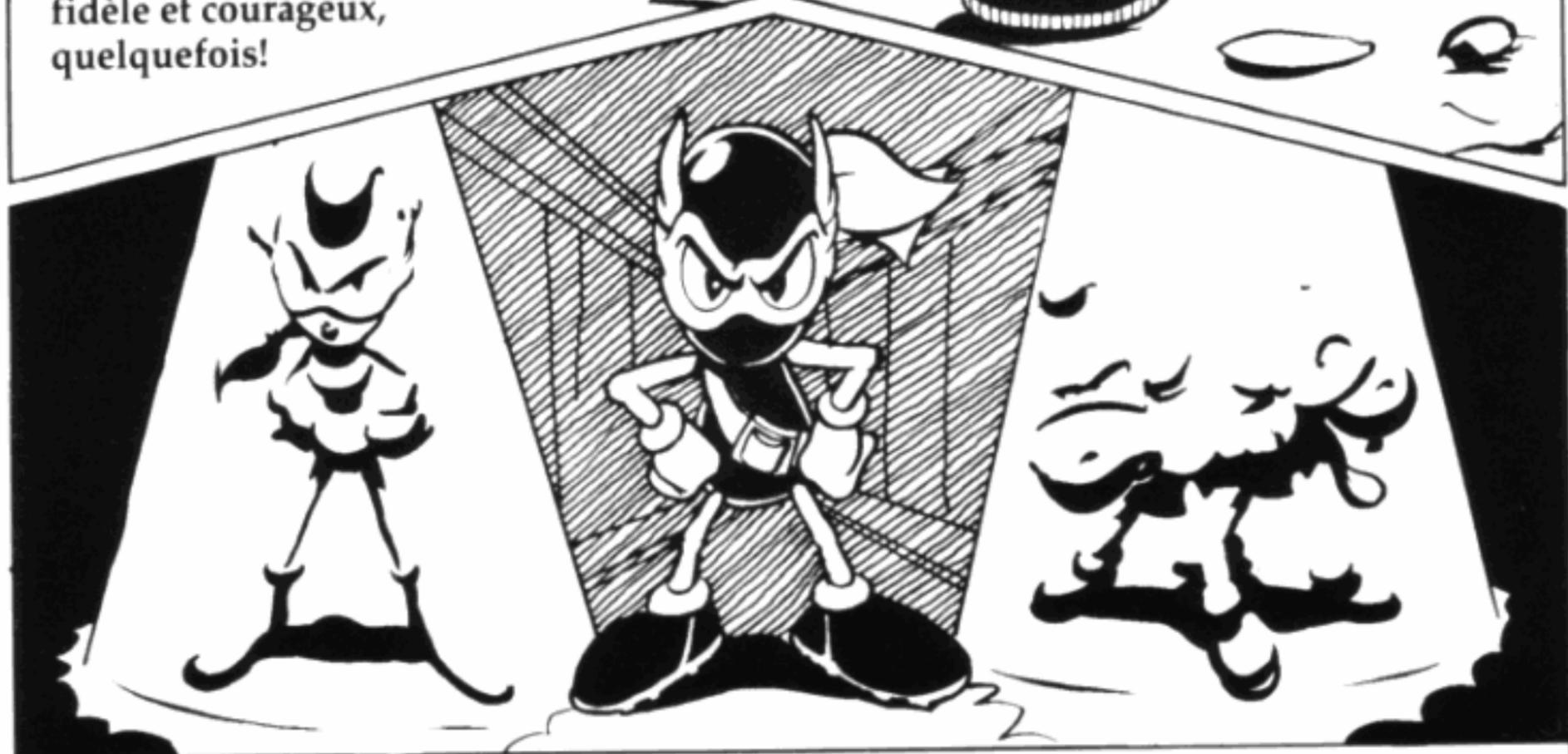
Ta dernière mission n'était qu'un simple test, mais cette fois-ci l'enjeu est de taille!

Tu auras besoin de compagnons
pour ta dangereuse mission, et j'en
ai sélectionné quelques uns...



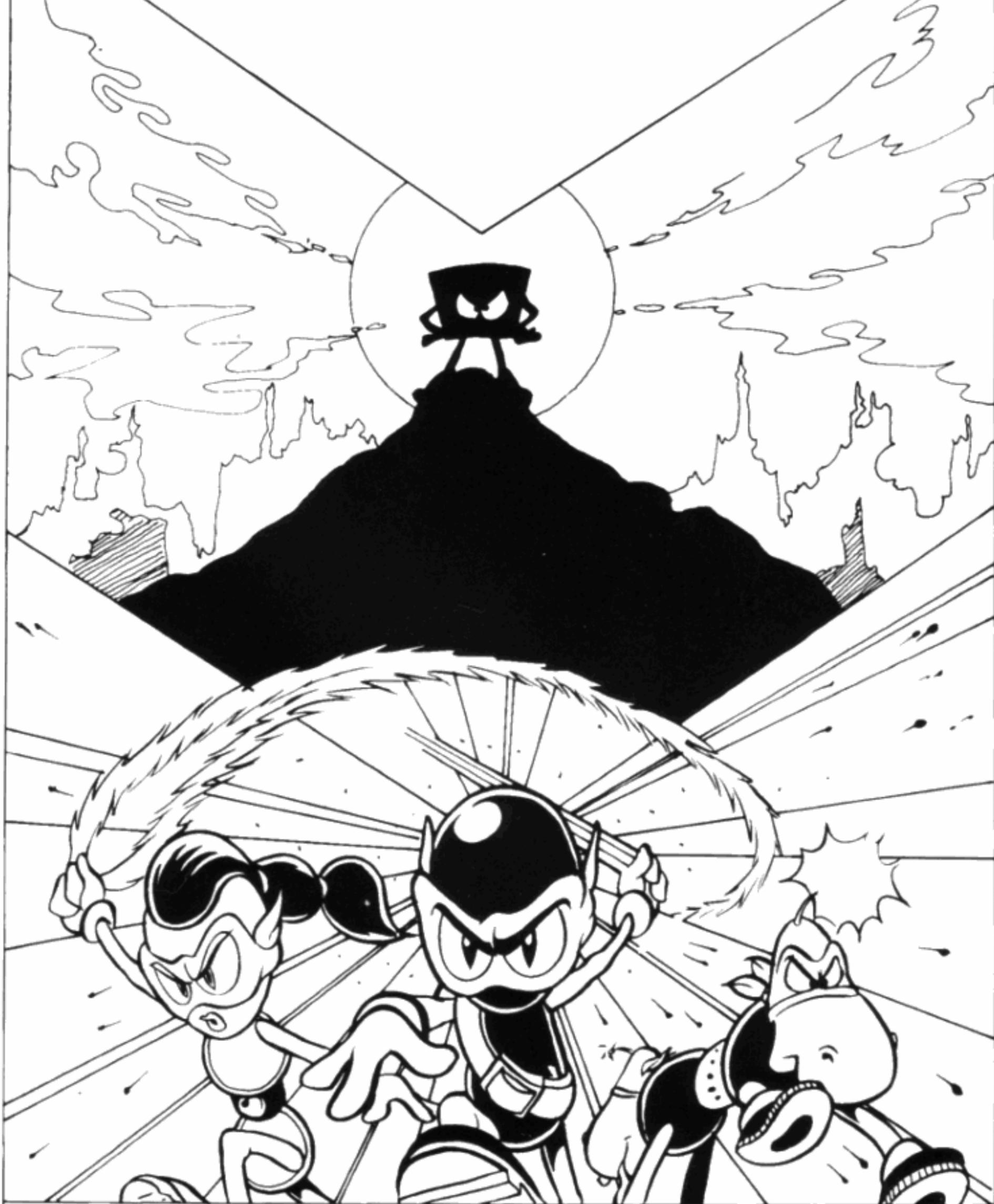
Une
guerrière
que tu connais,
et dont les
capacités sont
identiques
aux tiennes.

Un chien de l'espace,
fidèle et courageux,
quelquefois!



Ta mission consistera à sauver l'imagination.

Mental Block est un ennemi dangereux, qui a la capacité de modifier son apparence selon ses besoins; il contrôle maintenant une vaste zone de la Enième dimension.



Nous sommes au bord du gouffre où la moindre erreur mènerait à l'échec; commence ta mission maintenant et réussis-la.



COMMENCER

COMMODORE AMIGA/ AMIGA 1200

1. Insérez la disquette 1 de Zool II dans le lecteur de disquettes par défaut.

2. Branchez votre souris dans le port 1.

3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement. Suivez les instructions de chargement qui apparaissent à l'écran.

ZOOL 2

Une fois encore, la Enième dimension subit l'attaque des forces de Krool et cette fois-ci, il a décidé d'en finir.

Poussé à bout par la mission destructrice de Zool au cours de sa dernière aventure, le diabolique Krool a envoyé Mental Block en personne (?), son complice aux aspects multiples, prêt à se métamorphoser jusqu'aux limites de la bêtise, pour donner aux ninjas une leçon inoubliable.

Dans Zool 2, vous pouvez choisir de jouer le rôle de Zool ou de sa compagne Zooz, à qui on a confié la mission de restaurer l'équilibre et d'expulser Mental Block et ses acolytes. Vous disposez également de Zoon pour vous assister, un super chien intergalactique. Vous en aurez bien besoin! Mental Block a une grosse avance sur vous et la région est plongée dans le chaos.

Les activités sont plutôt louches à **Swan Lake**, il y a des machinations diaboliques à **Snaking Pass**, et ce que votre ennemi a fait à **Bulberry Hill** est tout simplement choquant! Tout ceci ajouté aux affreux repas congelés de **Mount Ices**, la Malédiction du Pharaon à **Tooting Common**, ainsi que la **maison de fou de Mental Block**, mettra votre résistance à rude épreuve et vous confrontera à un maximum de bizarrerie. Dans le coin, les choses sont loin d'être ce qu'elles étaient!



ECRAN D'OPTIONS

Pour mettre une option particulière en surbrillance, utilisez Haut et Bas sur le joystick et appuyez sur Feu pour changer la valeur de l'option en question. Pour quitter l'Ecran d'Options, mettez Start en surbrillance et appuyez sur le bouton Feu.

Les options affecteront le jeu de la façon suivante:

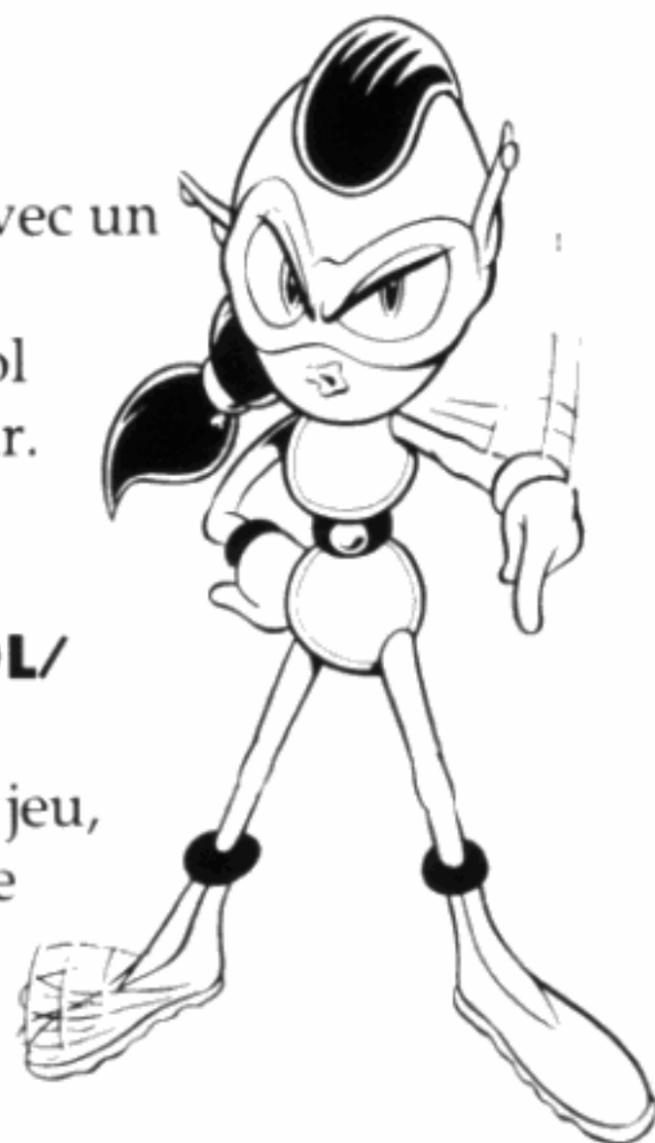
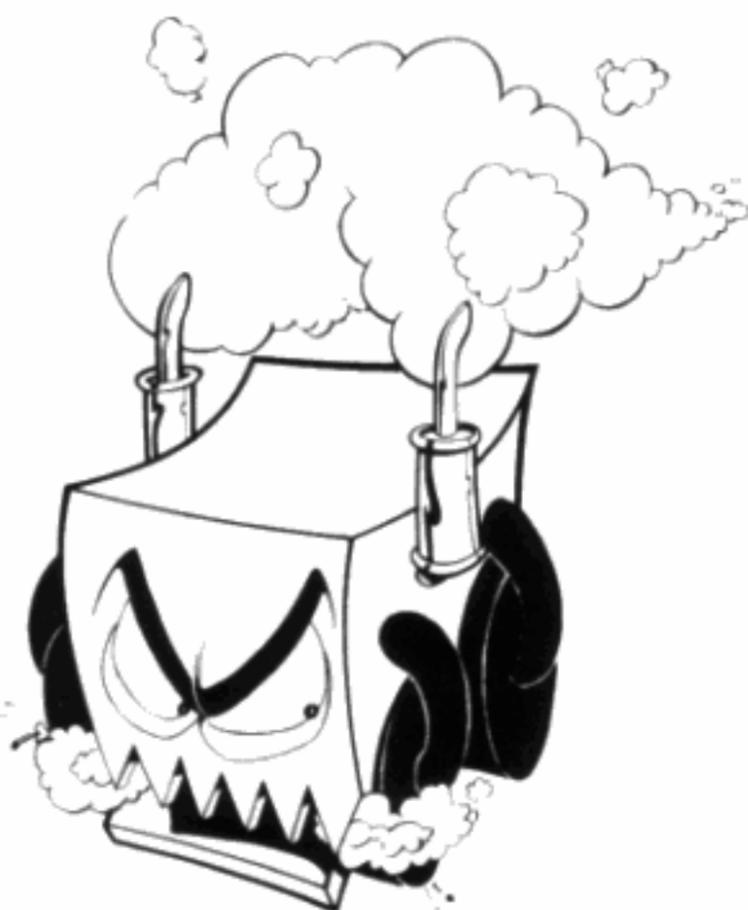
Difficulty (Difficulté): Easy (Facile), Medium (Moyen) ou Hard (Difficile). Le niveau de difficulté détermine le temps dont vous disposez pour terminer chaque monde et le nombre de vies que vous avez.

Sound (Son): Cela vous permet de sélectionner la musique ou les effets sonores.

One/Two Player (Un/Deux Joueurs): Seul ou avec un ami? Le premier joue le rôle de Zool, le second Zooz, ou tous les deux Zool ou Zooz? A vous de choisir.

ECRAN DE SELECTION DE ZOOL/ ZOOZ

Juste avant le début du jeu, un écran vous demande de choisir le personnage que vous voulez jouer. Pour sélectionner Zool ou Zooz, poussez le joystick vers la gauche ou la droite, et appuyez sur le bouton Feu pour commencer le jeu.





LE JEU

Une fois que vous avez réglé les options selon vos préférences, mettez l'option Exit, au bas de l'écran, en surbrillance, et appuyez sur le bouton Feu. Vous retournerez à l'Écran Principal. Appuyez à nouveau sur le bouton Feu pour commencer à jouer.

Vous contrôlez toutes vos actions ninjas avec le joystick. En plus de tous les coups favoris de Zool, vous en découvrirez quelques nouveaux, qu'il a appris pendant son absence. Zooz aussi a des coups bien à elle, ce qui lui permet de progresser d'une façon différente de son compagnon ninja.

LES COMMANDES

Les commandes de Zool/Zooz



1. Escalader les murs/Sauter verticalement
2. Sauter en diagonale vers la droite
3. Courir vers la droite
4. Glisser vers la droite
5. Descendre les murs/Se baisser
6. Glisser vers la gauche
7. Courir vers la gauche
8. Sauter en diagonale vers la gauche



Bouton Feu Zool ou Zooz fait feu.

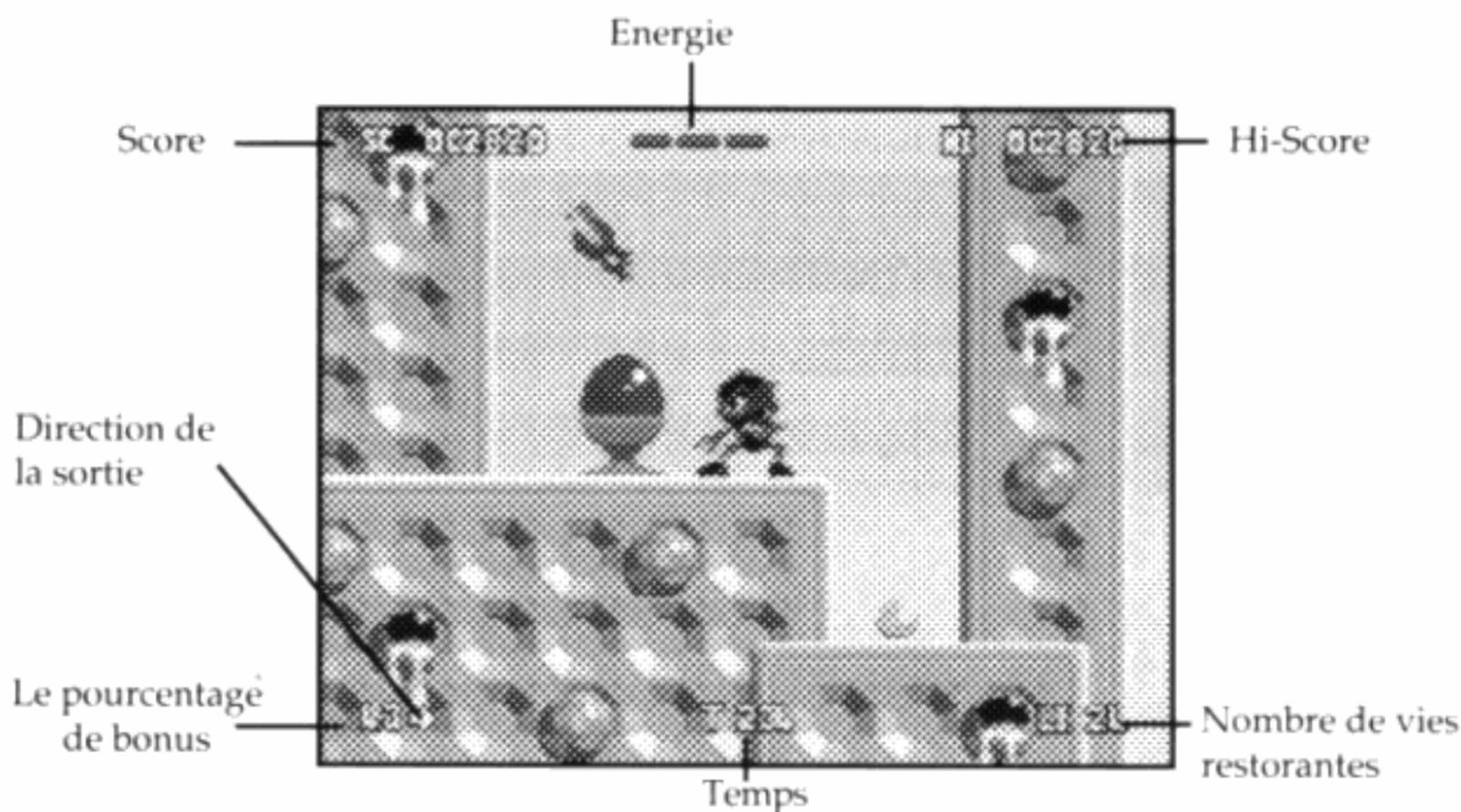
Saut Périlleux Appuyez sur le bouton Feu et foncez dans un mur. Vous effectuerez un saut périlleux qui vous permettra d'atteindre des hauteurs que vous n'aurez pas pu atteindre avec un saut normal.

Direction et Feu Lorsque vous êtes pendu à une colonne, maintenez le bouton Feu enfoncé et poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour glisser le long de celle-ci. Cela facilite énormément les déplacements!

Appuyez sur **Feu** lorsque votre ninja est dans les airs et vous obtiendrez un formidable saut tournant très puissant. Cela vous permettra également de traverser les faux plafonds et sols dont regorge ce monde. Zool ne peut traverser que les plafonds; Zooz ne peut traverser que les sols.

L'ÉCRAN DE JEU PRINCIPAL

L'écran de jeu principal ressemblera à ce qui suit.



POINTS DE REPRISE

A chaque niveau, vous trouverez un certain nombre de points de reprise. Si vous courez à côté de l'un d'eux, vous commencerez votre vie suivante à partir de ce point. Alors, cherchez ces balises rouges, qui s'activent sur votre passage et clignotent en vert.

BONUS-CŒURS

Lorsque vous détruisez certains ennemis, des petits cœurs avec des ailes apparaissent et commencent à monter vers le ciel. Si votre ninja réussit à en attraper un avant qu'il ne soit hors de portée, son énergie augmente d'un point.





BONUS DE ZOOL

Il ne fait pas de doute que Zool et Zooz auront besoin d'aide pour affronter les forces de la non-imagination. Heureusement, des armes intelligentes ont été cachées un peu partout dans les mondes occupés, par des agents de la Enième Dimension. Elles seront la solution idéale lorsque les exploits ninjas ne seront pas suffisants. Ces armes sont dissimulées dans des boîtes solides marquées d'un Chuppa Chups. Ouvrez-les d'un coup de tête ninja, afin de découvrir l'une des armes suivantes à l'intérieur:

Bombe: ramassez-la pour qu'une bombe intelligente vous suive jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser. Appuyez sur la Barre d'Espacement et vous pourrez dire au revoir à tous les méchants de l'écran après l'explosion de la bombe. Vous pouvez en conserver trois et les activer une par une.

Doublezool: le Yin et le Yang sont de retour. Cette arme divise votre ninja en deux, pour deux fois plus d'action. Cela facilitera peut-être aussi vos déplacements.

Bouclier: cela rendra nos deux héros invulnérables, pendant un temps limité.

Bonus-Temps: cela ajoute quelques secondes utiles au temps dont vous disposez. Cela pourrait vous permettre de gagner!

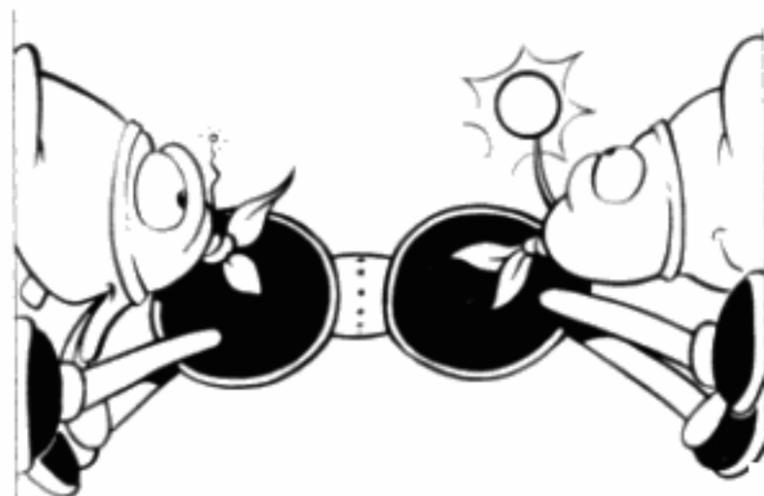
1UP: une vie supplémentaire.

Super Tir: ramassez ce trésor et maintenez le bouton Feu enfoncé pour envoyer un super missile tournant, véritable tourbillon qui vous débarrassera du plus coriace de vos ennemis.

Chuppa Chups: cela vous sauvera la vie en remettant la santé de votre ninja à son maximum.

ZOON BONUS

Ramassez-en trois pour jouer dans un niveau-bonus avec l'aide de Zoon, à la fin du niveau. Si vous ne réussissez pas à en obtenir trois, ne vous inquiétez pas, vous les garderez pour jouer au niveau suivant.



LE MOT DE LA FIN

Il est temps de commencer votre nouvelle mission. Mental Block vous attend. Certaines sources nous ont fourni quelques renseignements sur les mondes que vous allez traverser, qui vous aideront à effectuer votre mission.

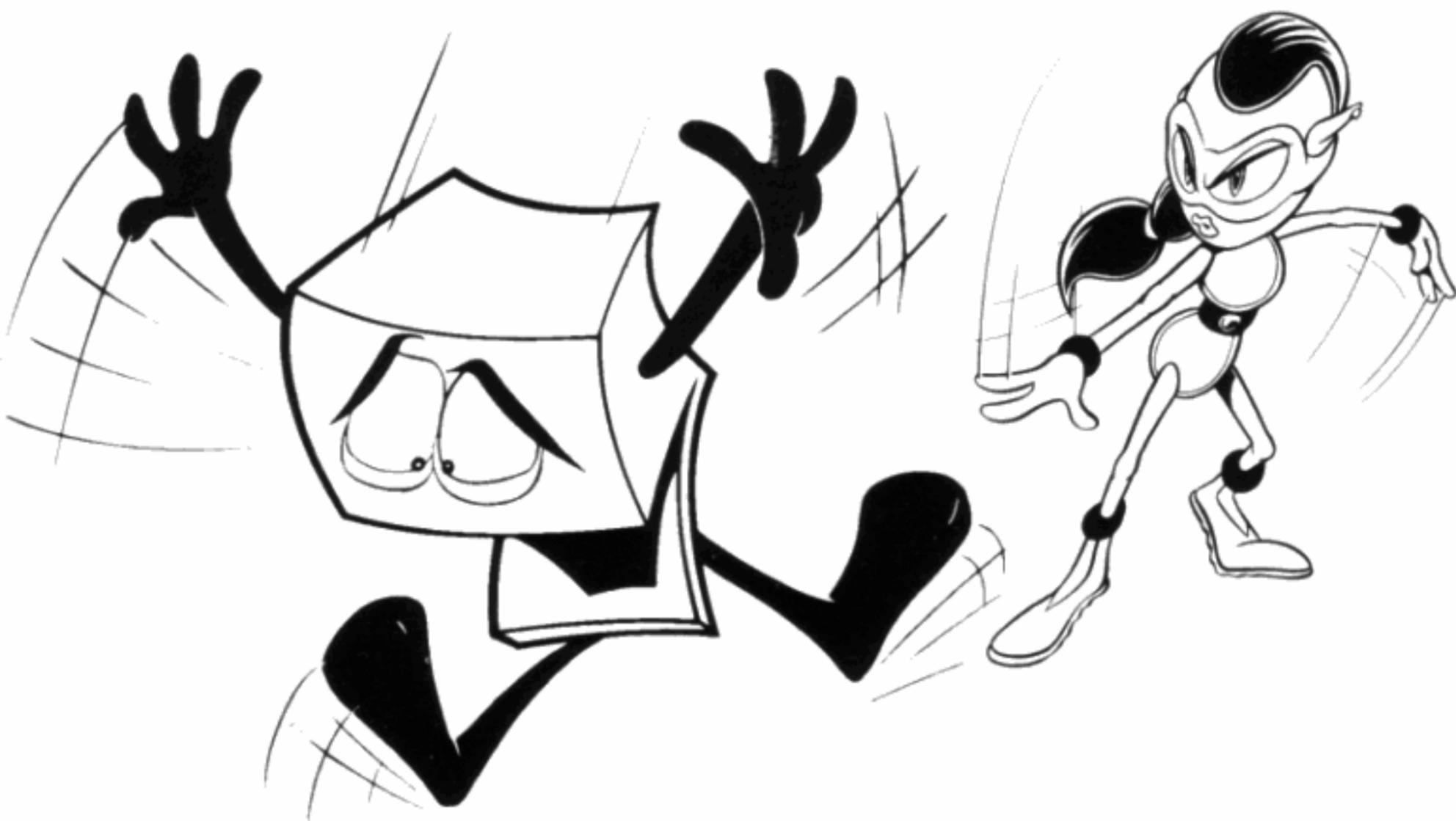
Vous devez ramasser 99% des bonus de chaque niveau pour pouvoir en sortir (vous devrez aussi affronter Mental Block)!

Vous devez détruire des murs, sauter sur des objets qui vous donneront un peu plus de ressort, et traverser des tubes à la vitesse de l'éclair.

Lorsque votre route ne semblera mener nulle part, des flashes vous donneront peut-être de l'inspiration, ou au moins une cible à détruire (Mental Block peut rendre des objets invisibles, mais sa technique n'est pas parfaite à 100%).

Enfin, des flocons de neige tourbillonnants risquent de rendre votre route glissante. N'oubliez pas que la glace fond!

Bonne chance ninja, la Enième Dimension compte sur vous!





ZOOL © GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LIMITED · ALL RIGHTS RESERVED · ©1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD
TRADEMARKS PENDING · ALL RIGHTS RESERVED
GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD
CARVER HOUSE · 2-4 CARVER STREET · SHEFFIELD S1 4FS · ENGLAND · TEL (0742) 753423