

NINJA OF THE "DARK" DIMENSION



INSTRUCTION MANUAL

ZOOL

Pendant une mission de reconnaissance de routine dans la Enième dimension...

... les scanners du navire captèrent une étrange formation nuageuse émettant des vibrations. Bien sûr, mes sens ninja hyper-développés me poussèrent à explorer de plus près ce phénomène.

Soudain, je me suis retrouvé entraîné dans un puissant tourbillon. Mon vaisseau a commencé à tourner à toute allure, aspiré vers le centre, et j'ai perdu le contrôle. J'ai demandé une analyse à mon ordinateur.

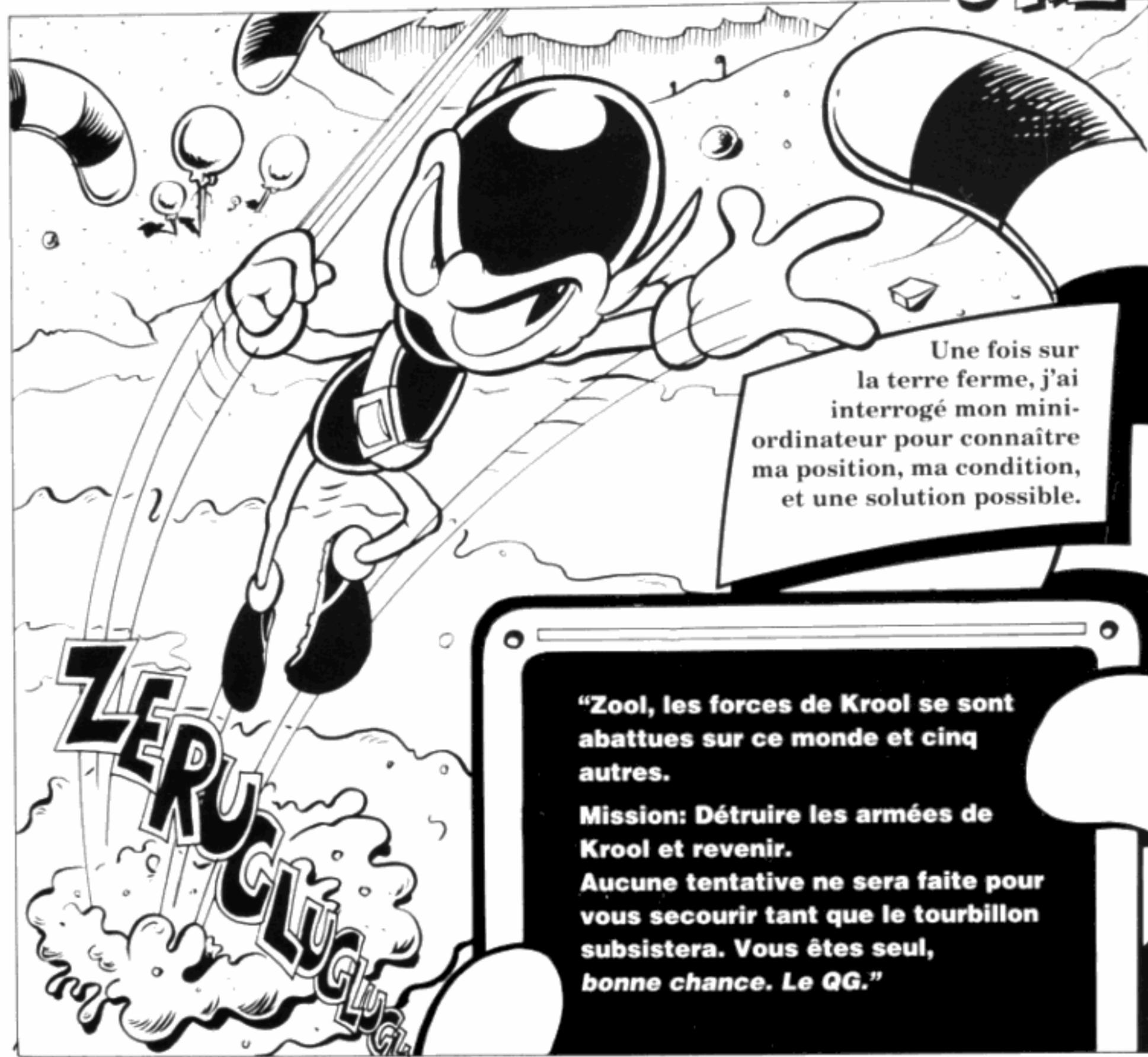
Merci pour le
renseignement, stupide
machine!

"Zool, le vaisseau est sur
le point de s'écraser.
Bonne journée."

"Attention! Le vaisseau
est en train de s'enfoncer
dans un gâteau à la crème!"

Vous avez cinq secondes pour quitter le vaisseau...

Cinq... quatre... trois...



Une fois sur la terre ferme, j'ai interrogé mon mini-ordinateur pour connaître ma position, ma condition, et une solution possible.

"Zool, les forces de Krool se sont abattues sur ce monde et cinq autres.

Mission: Détruire les armées de Krool et revenir.

Aucune tentative ne sera faite pour vous secourir tant que le tourbillon subsistera. Vous êtes seul, bonne chance. Le QG."

J'étais dans un monde qui semblait entièrement fait de sucreries. Je suis alors monté sur un rocher proche pour mieux voir...

... Je me trouvais à un million d'années lumière de chez moi, sans navire, et sans espoir de sauvetage. Je devais délivrer ces mondes de l'influence maléfique de Krool, sinon je ne reviendrais jamais. C'est là que mon histoire commence vraiment.



A suivre...

BATS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Commodore Amiga

1. Insérez votre disquette de jeu Zool dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez votre joystick sur le port numéro 2.
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement.

Atari ST

1. Insérez votre disquette de jeu Zool dans le lecteur de disquettes par défaut.
2. Branchez votre joystick sur le port numéro 1.
3. Allumez votre ordinateur et votre moniteur. Le jeu se chargera automatiquement.

PC

Jouer à partir d'une disquette

1. Insérez votre disquette de jeu dans n'importe quel lecteur, puis vérifiez que ce lecteur est le lecteur actuel.
2. Tapez "ZOOOL". Le jeu se chargera automatiquement. Pour des instructions plus complètes, veuillez suivre les prompts à l'écran.

Installer sur un disque dur

1. Insérez votre disquette de jeu dans n'importe quel lecteur, après vous être assuré que ce lecteur est le lecteur actuel.
2. Tapez "INSTALL C:". Cela installera Zool sur le disque dur C: et créera également un répertoire appelé "Zool". Si vous souhaitez l'installer sur un autre disque dur, vous devez donc entrer la lettre correspondant au disque.
3. Pour lancer Zool, vérifiez que le disque dur sur lequel se trouve le répertoire Zool est le lecteur actuel. Tapez "CD ZOOOL" pour entrer dans le répertoire Zool, puis "ZOOOL" pour charger le jeu.

Archimedes

1. Insérez la disquette Zool 1 (Zool Disk One) dans le lecteur.
2. Cliquez sur l'icône "disquette" sur la barre des icônes du RISC OS.
3. Quand la fenêtre du répertoire Zool apparaît, cliquez deux fois sur l'icône "Zool".

Installation de Zool sur une seule disquette haute densité

Si votre Archimedes a un lecteur de disquettes haute densité, vous pouvez installer Zool sur une seule disquette. Cela veut dire que vous n'aurez plus à changer de disquettes pendant le jeu. Pour ce, suivez les instructions suivantes:

1. Formatez une disquette haute densité vierge, en utilisant le format ADFS 1.6 Mo. Vous trouverez des instructions complètes dans le Guide de l'utilisateur RISC OS.
2. Ouvrez la fenêtre répertoire pour votre nouvelle disquette en cliquant sur l'icône "disquette" sur la barre des icônes.
3. Insérez la disquette Zool 1 (Zool Disk One) dans le lecteur et ouvrez sa fenêtre répertoire de la même façon.
4. Amenez l'icône d'application Zool de la fenêtre répertoire Zool à la fenêtre répertoire de votre nouvelle disquette. Les fichiers seront alors copiés. Si vous avez besoin de plus amples informations sur la façon de copier des fichiers, reportez-vous au Guide de l'utilisateur RISC OS.
5. De la même façon, copiez l'application ZoolData de la disquette Zool 2 (Zool Disk Two) sur votre nouvelle disquette.
6. Avant de lancer Zool à partir de votre nouvelle disquette pour la première fois, cliquez deux fois sur l'icône "ZoolData". Cela indique à l'ordinateur où il peut trouver les données nécessaires pour lancer le jeu.

Installation de Zool sur disque dur

Si votre Archimedes a un disque dur, vous pouvez y installer Zool de la façon suivante:

1. Ouvrez la fenêtre répertoire du répertoire où vous voulez installer Zool.

2. Insérez la disquette Zool 1 (Zool Disk One) dans le lecteur de disquettes et ouvrez sa fenêtre répertoire.
3. Amenez l'icône d'application "Zool" de la fenêtre répertoire de Zool Disk One à la fenêtre répertoire de votre disque dur. Les fichiers seront alors copiés. Si vous avez besoin de plus amples informations sur la façon de copier des fichiers, reportez-vous au Guide de l'utilisateur RISC OS.
4. De la même façon, copiez l'application ZoolData de Zool Disk Two sur votre disque dur. Il est important de placer Zool et ZoolData dans le même répertoire sur votre disque dur.
5. Avant de lancer Zool depuis votre disque dur pour la première fois, cliquez deux fois sur l'icône "ZoolData". Cela indique à l'ordinateur où il pourra trouver les données nécessaires pour lancer le jeu.

ZOOL: NINJA DE LA ENIEME DIMENSION

Dans Zool, vous jouez le rôle d'un habitant du cosmos interstellaire de la enième dimension. Vous devez guider Zool à travers des milliers d'écrans étranges et surréalistes afin de ramener le Ninja intergalactique chez lui dans la enième dimension. Zool devra aller jusqu'aux limites de l'univers. Avant de pouvoir rentrer chez lui, il lui faudra venir à bout de toutes sortes de situations, mondes et ennemis bizarres. La seule façon d'y arriver est d'explorer chaque monde jusqu'à ce que vous trouviez la sortie, puis de passer au monde suivant. Cela semble plutôt simple, mais si vous ajoutez tous les ennemis, les trucs bizarres, et les événements carrément surréalistes, c'est un voyage qui sera... disons... étrange.

PROTECTION

Lorsque vous chargez Zool, vous verrez apparaître un prompt à l'écran vous demandant d'entrer soit un nombre, soit une lettre se trouvant sur la roue codée, que vous trouverez dans l'emballage du jeu. Une image apparaîtra sur l'écran, et vous devrez la 'recréer' en utilisant la roue codée, et en entrant le nombre indiqué dans la fenêtre se trouvant à l'écran. Lorsque vous aurez donné la bonne réponse, l'Ecran Zool apparaîtra. Appuyez sur feu pour commencer le jeu ou sur la barre d'espacement pour aller à l'Ecran d'Options.

L'ECRAN D'OPTIONS

L'Ecran d'Options se présentera à peu près comme ça:



Pour mettre en évidence une option donnée, il suffit de déplacer le joystick vers le haut ou vers le bas. Pour changer une option, déplacez le joystick vers la gauche ou vers la droite. Pour quitter l'Ecran d'Options, appuyez sur le bouton feu.

Les options affecteront le jeu de la façon suivante:

Level (Niveau): Le niveau de difficulté sélectionné déterminera le nombre de bonus que vous devez ramasser pour pouvoir passer au niveau suivant. Si vous choisissez Easy (facile), vous aurez besoin de 25%; Medium (moyen), de 50%; et Difficult (difficile), de 75%. Le niveau de difficulté détermine également le temps dont vous disposez pour terminer un niveau.

Music (Musique): Cette option vous permet de sélectionner la musique qui accompagnera le jeu. Vous avez un choix étendu allant du funk au rock.

Inertia (Inertie): Est-ce que Zool s'arrête brutalement ou est-ce qu'il ralentit progressivement avant de s'immobiliser? A vous de choisir.

Confs (Continuer): Cela détermine le nombre d'options permettant de continuer le jeu lorsque vous perdez votre dernière vie. Le maximum est cinq.

Speed (Vitesse): Vous avez le choix entre normale ou rapide (fast). Nous vous conseillons de ne passer à la vitesse rapide que lorsque vous aurez terminé le jeu à la vitesse normale. Croyez-moi, c'est déjà assez rapide!

PC

Le PC dispose de deux options supplémentaires par rapport aux autres formats.

Sound (Effets Sonores): cela vous permet de sélectionner la carte sonore supportée par votre ordinateur.

Control (Contrôle): cela vous permet de changer le contrôle, de souris à joystick, et vice-versa. Si vous souhaitez changer les touches utilisées dans le jeu, sélectionnez NEW KEY, ce qui vous permettra de modifier la configuration. Les commandes clavier par défaut sont les suivantes:

Curseur Haut:	Sauter en l'air
Curseur Bas:	S'accroupir
Curseur Gauche:	Aller à gauche
Curseur Droit:	Aller à droite
Enter:	Tirer
P:	Pause
Q:	Aller à l'écran titre, seulement si le jeu est en pause.
F10:	Retourner au DOS à tout moment. Lorsque vous retournerez au DOS, le jeu sauvegardera les réglages actuels, pour vous éviter d'avoir à les sélectionner à nouveau lors de votre prochain chargement.

Sélectionnez NEW JOY pour réinitialiser et recalibrer le joystick, puis suivez les instructions à l'écran. Le joystick a été programmé pour imiter aussi fidèlement que possible le contrôle joystick d'origine de l'Amiga.

Archimedes

L'écran principal des options

Identique à ce qui se trouve dans le manuel, sauf pour ce qui suit:

Sound (Son): cela vous permet de sélectionner la musique ou les effets sonores quand vous jouez à Zool, ou de les désactiver complètement.

Music (Musique): cette option vous permet de sélectionner la mélodie que vous entendrez quand vous "zoolerez".

LE JEU

Une fois satisfait de vos options, appuyez sur le bouton feu pour sortir de l'Ecran d'Options et passer à l'Ecran Principal. Appuyez une nouvelle fois sur feu pour commencer le jeu.

Toutes les actions de Zool sont contrôlées par le joystick. Zool est un personnage très versatile mais après un peu d'entraînement, le contrôler sera un jeu d'enfant.

Commandes Joystick

Zool tourbillonne dans les airs si vous appuyez à nouveau sur feu lorsqu'il est en l'air. Cela lui permet de tuer ses ennemis aériens



Sauter à la verticale

Sauter en diagonale vers la gauche

Sauter en diagonale vers la droite

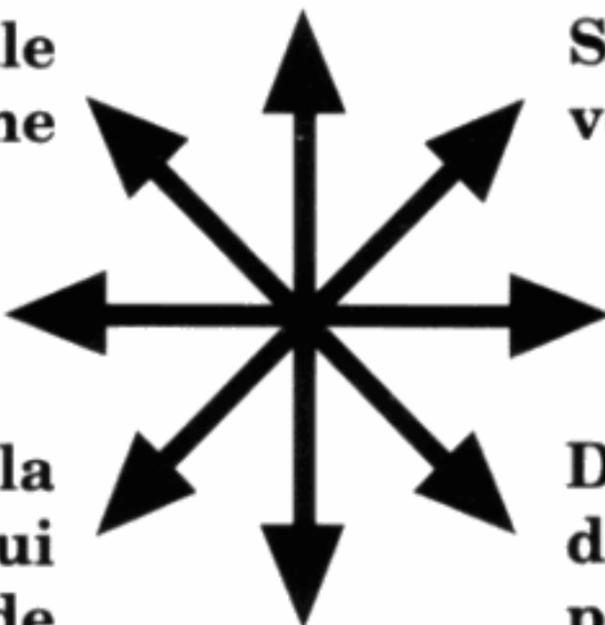
Courir vers la gauche

Courir vers la droite

Déraper vers la gauche, ce qui permet à Zool de percuter certains ennemis et de les tuer

Déraper vers la droite, ce qui permet à Zool de percuter certains ennemis et de les tuer.

S'accroupir



Archimedes

Jouer

Toutes les actions de Zool sont contrôlées avec un joystick ou le clavier. Vous pouvez utiliser un joystick pour contrôler Zool si vous avez une interface joystick A3010, ou compatible, ou une interface joystick RTFM. Si vous n'avez pas de joystick, vous pouvez utiliser les touches suivantes:

Z	Gauche
X	Droite
'	Haut
/	Bas
Return	Feu

Vous pouvez aussi vous servir de:

F1	Baisse le volume de la musique et des effets sonores.
F2	Augmente le volume.
F3	Allume ou éteint le haut-parleur interne de l'ordinateur.
F4	Sélectionne musique, effets sonores, ou ni l'un, ni l'autre.
P	Met le jeu en pause.
Q	Quitte le jeu quand il est en pause.

Quitter Zool

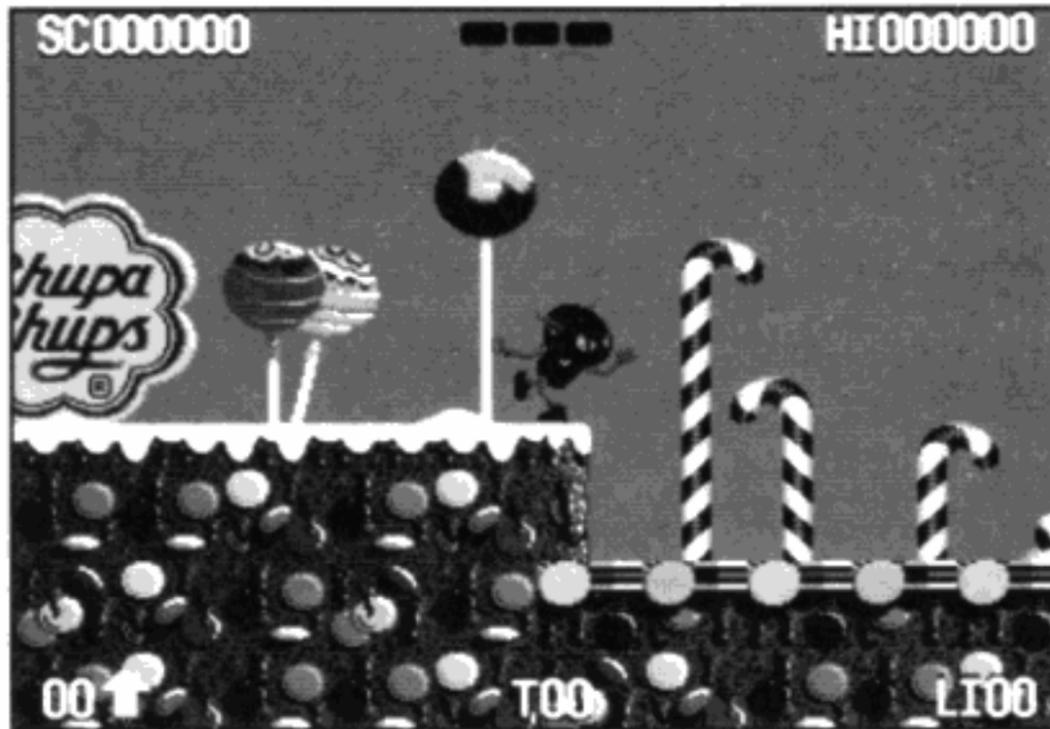
Vous pouvez quitter Zool et retourner au desktop à tout moment en appuyant sur la touche F12.

L'ECRAN DE JEU PRINCIPAL

Une fois le jeu commencé, l'Ecran de Jeu Principal se présente de la façon suivante:

Santé: Si elle est épuisée,
Zool perd une vie

Score



Le meilleur
score actuel

Le pourcentage de
bonus ramassés

Le nombre de
vies restantes

La direction de
la sortie

A moins que vous ne possédiez un Amiga 1200

Santé: Si elle est épuisée,
Zool perd une vie

Pourcentage de
bonus ramassés

Direction de
la sortie

Score



Nombre de
vies restantes

Temps restant

POINTS DE REPRISE:

A chaque niveau, il y a un certain nombre de points de reprise. Si vous les activez, vous commencerez votre vie suivante à partir du point de reprise. Ils ne sont pas faciles à repérer au départ, mais vous les utiliserez bientôt automatiquement. Vous devez activer le point de reprise en le percutant. A chaque niveau, ces points de reprise sont:

Monde des sucreries: Un panneau. Percutez-le et le "jelly-bean" (bonbon) changera de couleur.

Monde des fruits: Une banane à moitié enterrée. Le haut de la banane changera lorsqu'on la percute.

Monde de la musique: Une télécommande à moitié enterrée. Percutez-la et l'un des boutons changera de couleur.

Monde des jouets: Un panneau similaire à celui du Monde des Sucreries.

Monde de la fête foraine: Là encore, un panneau.

Monde des outils: Un petit morceau de bois avec un clou qui dépasse. Si vous le percutez, le clou changera de position.

Bonus-Cœurs

De temps en temps, lorsque vous détruisez un ennemi, un petit cœur apparaîtra et commencera à monter vers le ciel. Si Zool réussit à l'attraper, sa santé s'en trouvera renforcée.

Armes à la disposition de Zool

A chaque niveau, Zool trouvera des armes qui l'aideront provisoirement dans sa mission. Elles se présentent sous la forme de:

Bombe. Cette bombe détruit tous les ennemis se trouvant sur l'écran quand Zool la ramasse.

Doublezool. Cette arme bizarre divise Zool en deux, créant un double de Zool qui suivra les actions du vrai Zool. Cela permet à Zool de tirer deux

fois plus que d'ordinaire, et de se déplacer avec beaucoup plus d'agilité. L'effet se dissipera assez rapidement.

Zool Sauteur: C'est exactement ce dont Zool a besoin pour franchir de grandes altitudes lorsqu'il n'y pas d'autre méthode pratique. L'effet se dissipera au bout d'un certain temps.

Bouclier: Cela rendra Zool invulnérable pendant un temps limité. Utilisez bien les boucliers, car ils se trouvent généralement près d'un endroit où ils s'avéreront très utiles.

Bonus Temps: Juste quand il semble que Zool va manquer de temps, l'un d'eux peut sauver la situation.

1UP: Donne à Zool une vie supplémentaire. Très utile.

C'EST TOUT POUR L'INSTANT!

C'est à peu près tout ce que vous avez besoin de savoir pour jouer à Zool, mais ce n'est pas tout ce que vous allez trouver. Il y a beaucoup de choses à découvrir, y compris quatre niveaux bonus cachés avec... vous verrez bien. C'est un voyage d'exploration, et souvent vous vous apercevrez que les choses ne sont pas comme elles en ont l'air. Des murs qui ne sont pas des murs et des hauts-parleurs qui ne sont pas des hauts-parleurs, juste pour donner un exemple. Alors, ne perdez pas de temps, le compte-à-rebours a déjà commencé. C'est parti, préparez-vous à rejoindre la enième dimension. Bonne chance!

LES MECHANTS

Ça ne va pas être un voyage facile pour Zool avec tous les obstacles qu'il va rencontrer. Sans parler des étranges ennemis qu'il devra affronter. Evidemment, nous ne voulons pas vous donner trop de renseignements sur les étranges créatures auxquelles vous allez être confronté. Mais pour vous mettre en appétit, voilà quelques spécimens des créatures redoutables qui vous attendent.

MONDE DES SUCRERIES

Bourdons: Ces gros insectes volent vers Zool. Éliminez-les car ils se reproduisent tout le temps et Zool risque d'en avoir cinq ou six après lui avant d'avoir le temps de dire ouf.

Gelées: Elles sont partout. Heureusement, elles ne sont pas trop difficiles à détruire. Vous en viendrez à bout en leur donnant un coup de pied ou de poing, en leur sautant dessus, ou en tirant dessus.

Gelées traîtres: Comme les gelées normales, la seule différence est que celles-ci se dirigent vers vous.

Bestioles en sucre: Ces créatures sont plutôt rares, ce qui tombe bien car ce sont les plus redoutables du Monde des Sucreries. Non seulement elles se mettent sur votre chemin, mais en plus elles vous lancent une charge de projectiles à la première occasion.

Monstre de fin de niveau: Le bonbon à la menthe.

LE MONDE DE LA MUSIQUE

Tambours qui marchent: Ce ne sont pas des ennemis très simples. Non seulement ils ne peuvent pas être touchés par les balles, mais en plus ils les font rebondir dans une certaine direction, ce qui accroît le danger pour Zool!

Violons: Armés d'une réserve infinie d'archets, les violons vous suivront et vous lanceront des archets. Ils sont difficiles à détruire parce qu'il est impossible de les approcher.

Cymbales: Elles tourbillonnent sur l'écran. Si Zool rentre dans l'une d'entre elles, ce ne sont pas seulement ses oreilles qui en prendront un coup.

Monstre de fin de niveau: La guitare meurtrière de Jimmie.

MONDE DES FRUITS

Grenades volcans: Elles ont peut-être l'air inoffensives mais lorsqu'elles

commencent à tirer des pépins dans toutes les directions et à toutes les vitesses, il est temps pour Zool de changer de direction.

Carottes: L'une des spécialités de ces mutants est de cracher des éclats de carotte à la tête de Zool.

Cosses de pois volantes: Fendant le ciel à des vitesses incroyables, ces bombardiers pas très discrets pourraient réserver une mauvaise surprise à Zool.

Monstre de fin de niveau: Banane et Réveil.

MONDE DES OUTILS

Perceuses: Elles sortent des murs et y rentrent de façon aussi rapide qu'inattendue. Zool peut en tirer avantage. Comment? A vous de le découvrir.

Scies: Elles coupent en tranches ou en rondelles! Elles sortent de terre au moment où vous vous y attendez le moins, et pourraient bien prendre Zool par surprise.

Scies mécaniques: Elles fendent l'air sur leur passage et Zool n'a pas intérêt à se trouver sur leur chemin.

Monstre de fin de niveau: Perceuse géante.

MONDE DES JOUETS

Tanks: Ces tueurs blindés lancent d'énormes projectiles à Zool. Mais ils ne sont pas aussi indestructibles qu'ils en ont l'air.

Balles rebondissantes: De toutes les couleurs et de toutes les tailles, elles seront redoutables pour Zool.

Avions en papier: Créés dans les salles de classe, ces bombardiers perfectionnés peuvent donner lieu à des situations délicates.

Monstre de fin de niveau: Maxie le Robot.

MONDE DE LA FETE FORAINE

Pommes caramélisées: Ces pommes caramélisées mutantes ne sont que trop heureuses de partager leur caramel avec Zool. Mais attention, elles sont encore brûlantes et pas vraiment digestes. A éviter.

Paquets de pop-corn: D'autres friandises pour Zool, mais il vaut mieux s'en passer, ce n'est pas du pop-corn ordinaire.

Marteaux: Tout le monde sait qu'un coup de marteau est mauvais pour la santé. Essayez de ne pas les détruire car ils s'avéreront utiles. Il vous faudra réfléchir un peu pour savoir comment.

Monstre de fin de niveau: L'indescriptible Monstre à Deux Yeux. Aucune personne l'ayant vu n'est jamais revenue. Zool survivra-t-il?

EN CAS DE PROBLÈME

Si vous avez des difficultés pour charger Zool, renvoyez-le à votre revendeur ou à Gremlin Graphics à l'adresse donnée sur le paquet. Si vous avez des questions à propos du jeu, la ligne spéciale d'assistance Gremlin Graphics est ouverte de 14.00 à 16.00 heure du Royaume-Uni du Lundi au Vendredi, au 0742 753 423.

DROITS D'AUTEUR

Copyright 1992, 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Tous droits réservés. Ce manuel et l'information contenue sur les disques souples sont sous droits d'auteur au compte de Gremlin Graphics Limited. Le propriétaire de ce produit est habilité à utiliser le produit pour son utilisation personnelle seulement. Personne ne peut transférer, donner ou vendre une partie du manuel ou de l'information sur disques sans l'autorisation préalable de Gremlin Graphics Software Limited. Toute personne ou personnes qui reproduit quelque partie que ce soit du programme sous quelque forme que ce soit, à n'importe quelle fin, sera coupable de violation de droits d'auteur et sera l'objet de poursuites civiles à la discrétion du détenteur des droits d'auteur.



GREMLIN®

**ZOOL © Gremlin Graphics 1993. All rights reserved.
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. England.**