

HE'S BACK...



...and this time he's got company

Instruction Manual




PRESENTS
ZOOL 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

In a secret antechamber deep in the heart of the ninjitsu academy on planet Loox, Zool stands before Grand Master Rool, evil news has arrived on a scale not heard of since the breaking of the eternal thought chain.



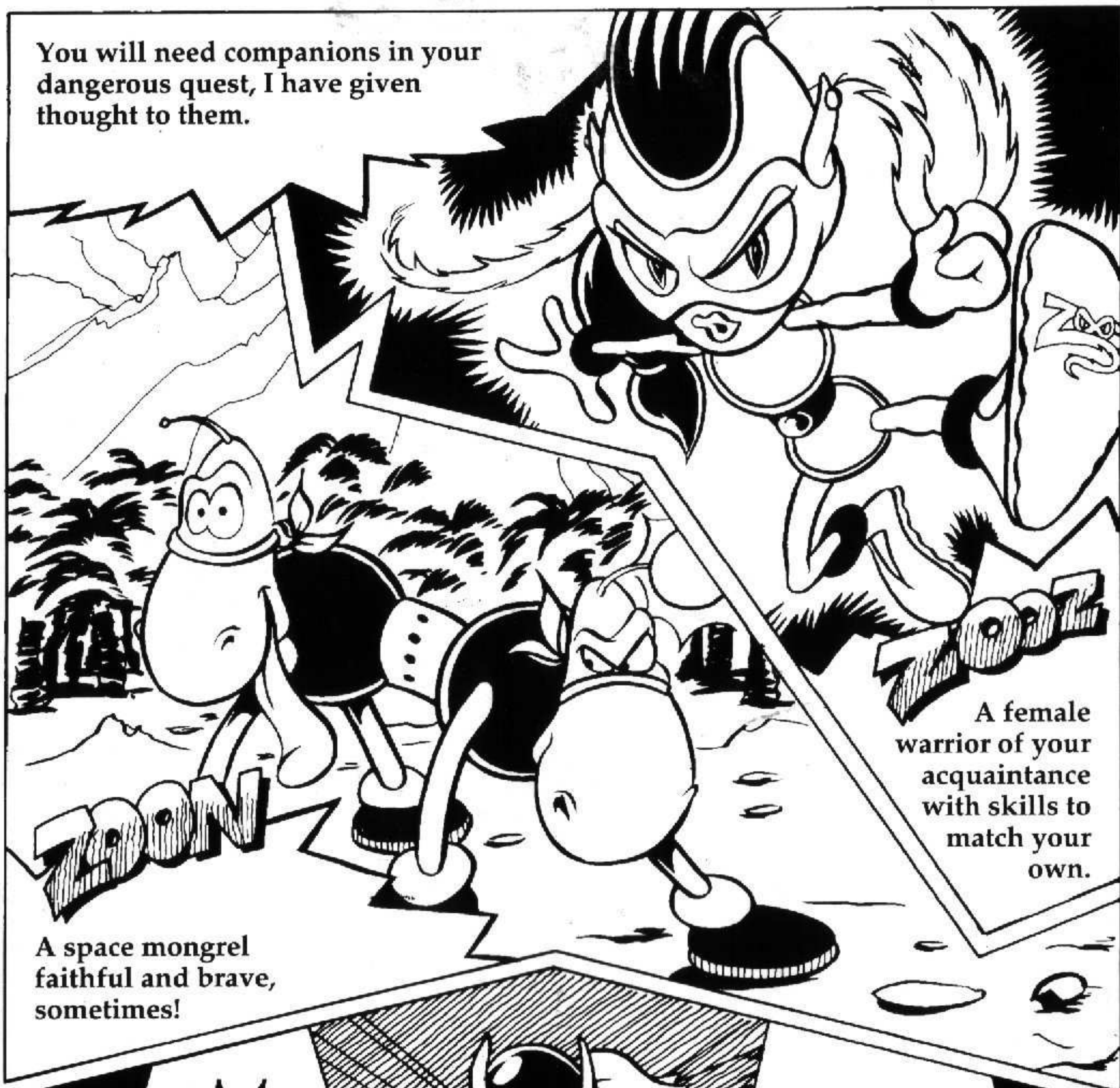
Zool, the mind lines of imagination are under attack from Krool legions, six worlds we know are corrupted, maybe more.

MENTAL BLOCK

The vilest of all Krools Lieutenants is over seeing the final submissions to total boredom.



You will need companions in your dangerous quest, I have given thought to them.



A female warrior of your acquaintance with skills to match your own.

A space mongrel faithful and brave, sometimes!



Your mission is the very salvation of imagination it's self.

Mental block is a dangerous enemy he has the ability to change his shape to suit his needs, he now stands dominant over a vast area of the Nth dimension.



We stand at the brink to falter is to fall, begin your quest now and do not fail.



LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE AMIGA/AMIGA 1200

1. Insert your Zool 2 game disk 1 into the default disk drive
2. Plug your joystick into port number 2.
3. Turn on your computer and monitor.
4. Follow any on-screen instructions.

THE STORY SO FAR

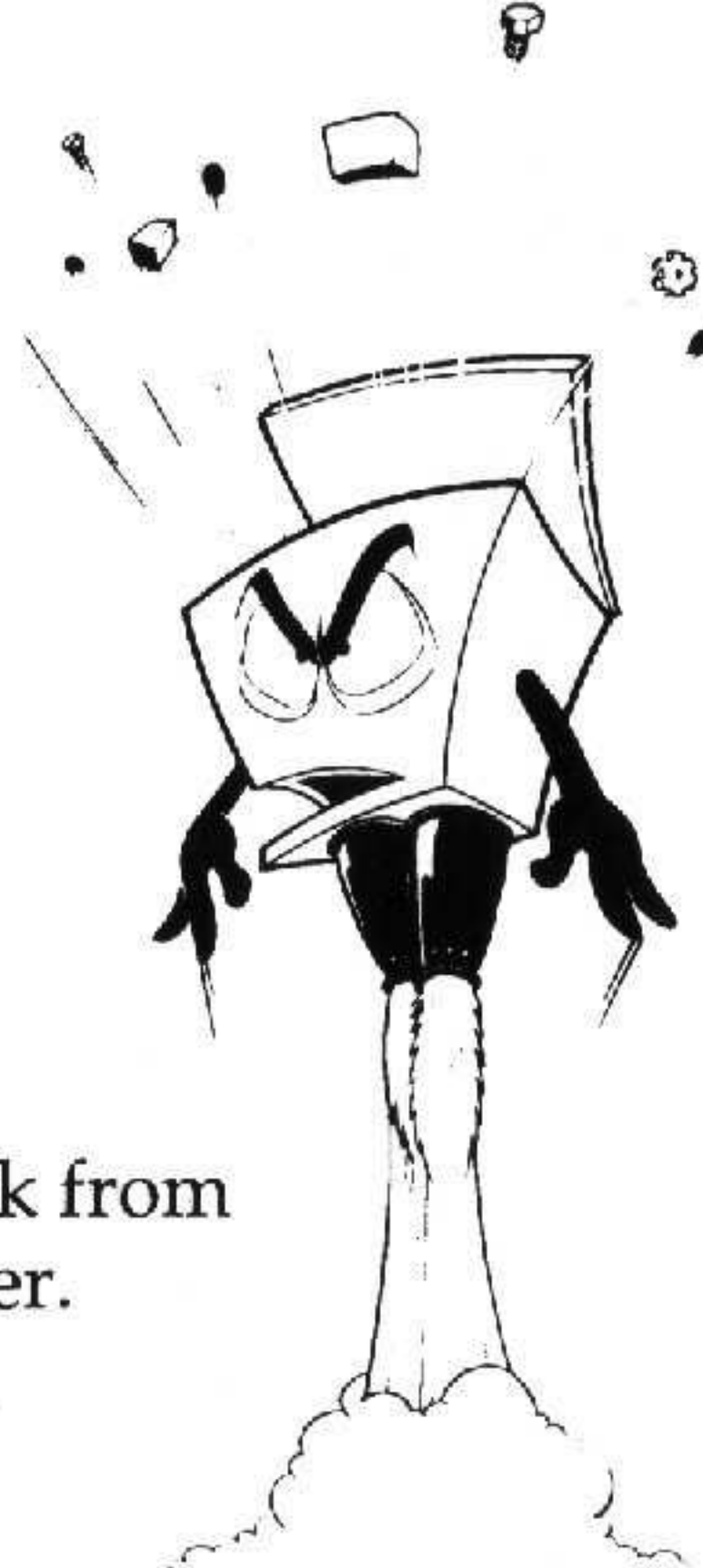
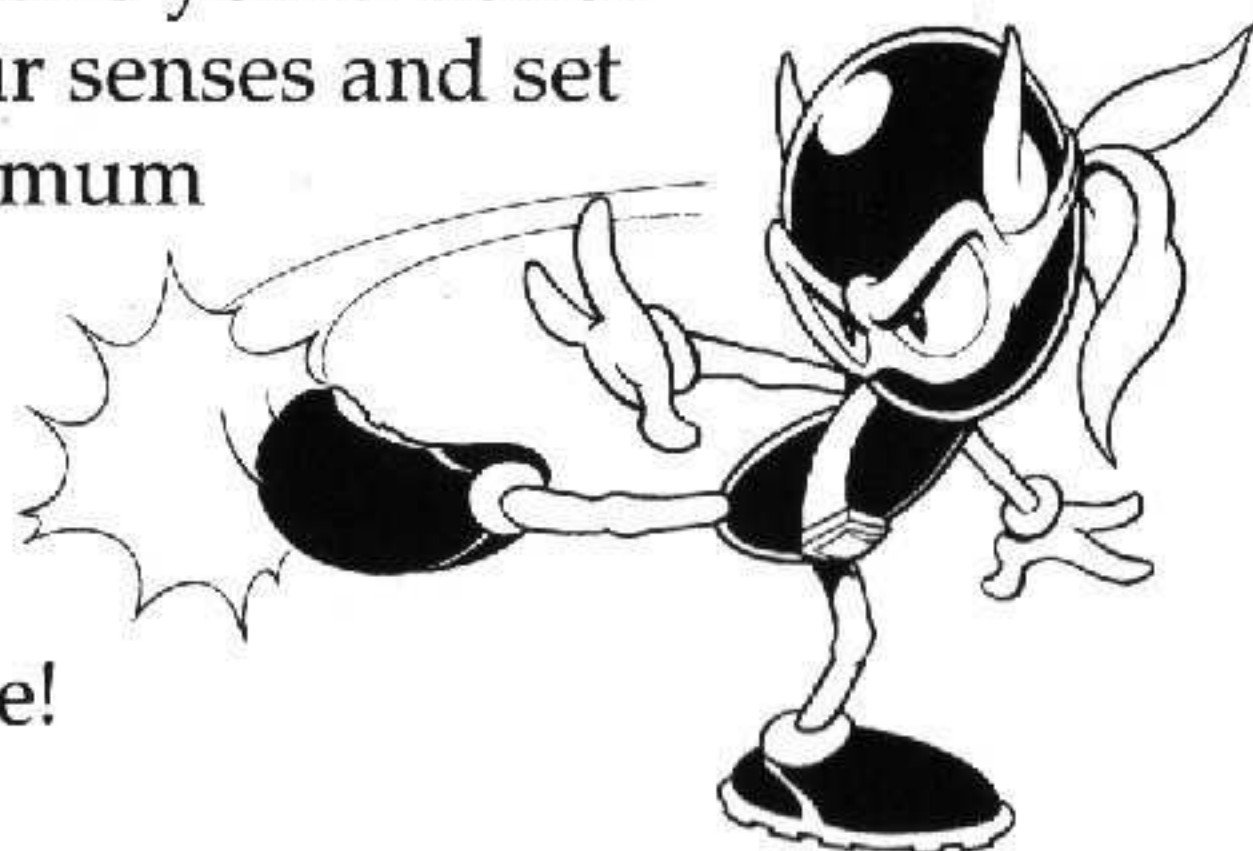
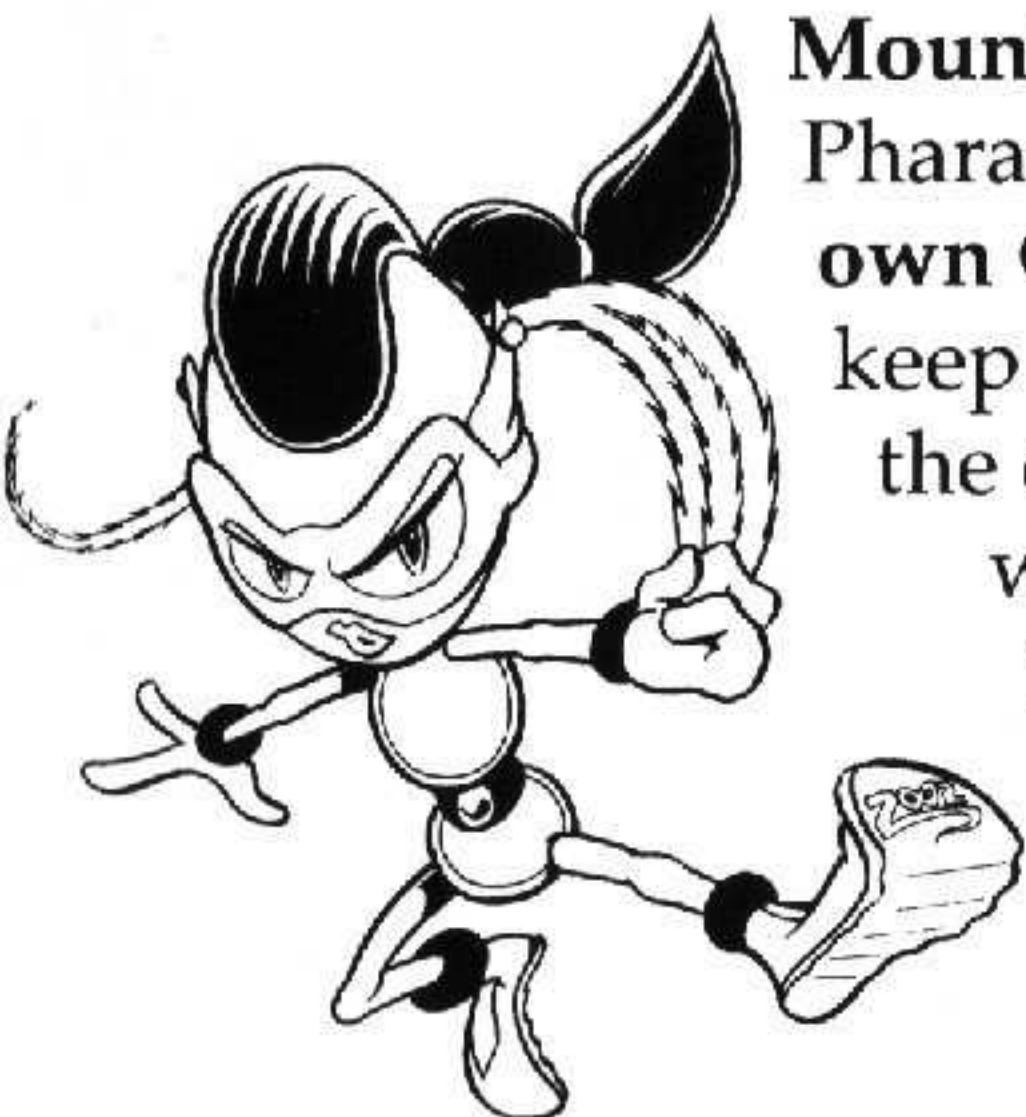
Once again we find the Nth dimension under attack from the forces of Krool. But this time it's worse than ever.

Unhappy with Zool's wreaking mission on his last escapade, the evil Krool has sent Mental Block, his morphing henchman, in person(?) and he's going to morph himself stupid to make sure this adventure is one the ninjas are never going to forget.

In Zool 2, you can choose to play the part of either Zool or his female companion Zooz, who have been entrusted with the restoration of the equilibrium and expulsion of Mental Block and his cronies. Zoon the intergalactic wonderdog is on hand to assist you. You're going to need him too! Mental Block's got quite a head start on you and there's been some real double dealing going on around here.

There's some fowl play going down at **Swan Lake**, some forked tongue double-dealing at **Snaking Pass** and what he's been up to on **Bulberry Hill** is just shocking! All this along with **Mount Ices** frozen food horrors, the Curse of the Pharaoh at **Tooting Common**, plus **Mental Block's own Crazy House**, means you'd better keep tight hold of your senses and set the controls for maximum weirdness.

Things round here definitely ain't what they used to be!



OPTIONS SCREEN

To highlight a particular option, use up and down on the joystick and press Fire to alter its value when it is highlighted. To quit the Options Screen, move down to **Start**, at the bottom and press the Fire button.

The options will affect the game in the following way:

Difficulty: Easy, Medium or Hard.

This will affect the amount of time you have to complete each world and the number of lives you have.

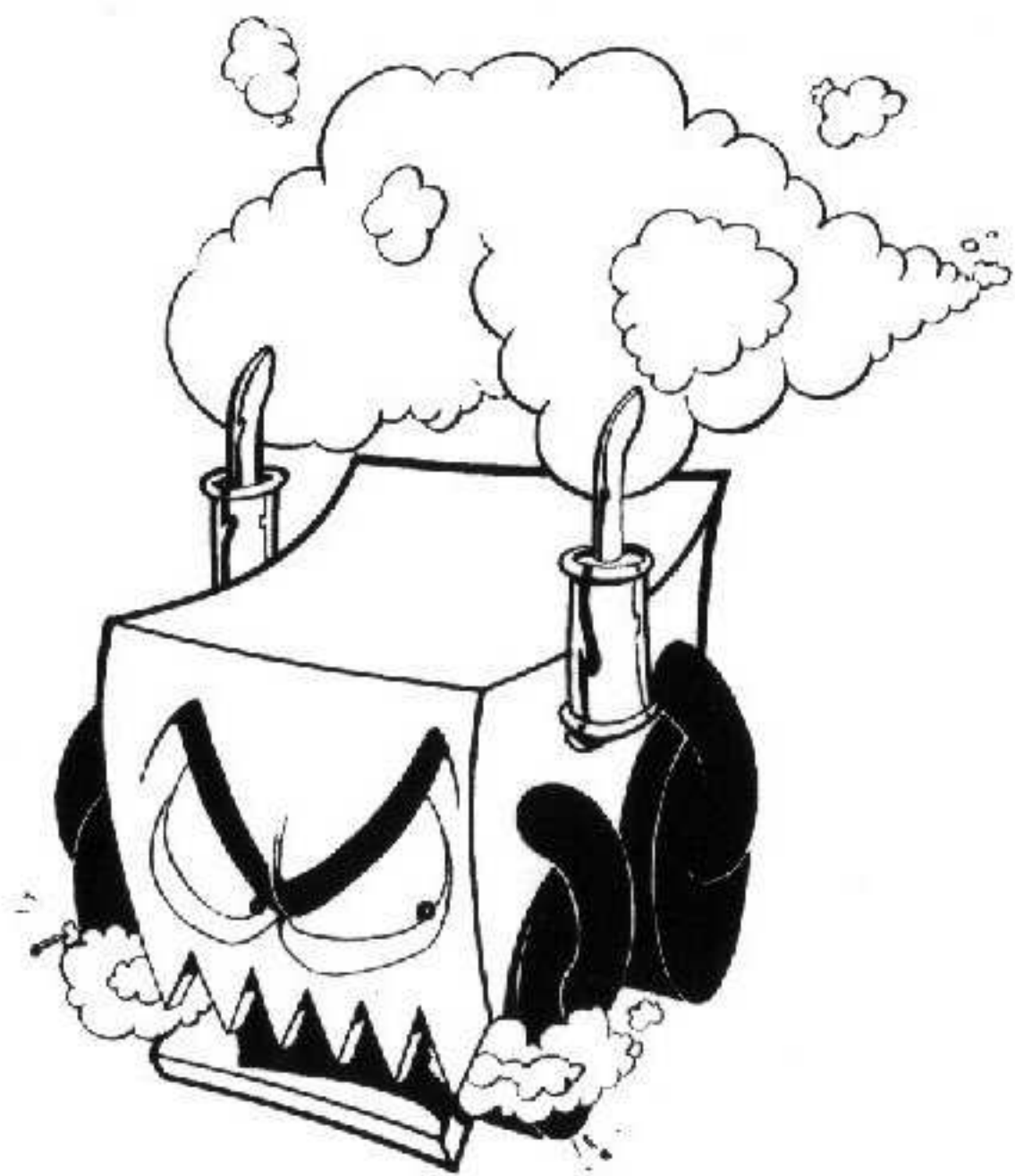
Sound: Allows you to select music or sound FX.

One/Two Player: Alone or with a friend? Play alternately: one Zool, the other Zooz, or both Zool or both Zooz. The choice is yours.



ZOOL/ZOOZ CHOOSE SCREEN

Just before the game begins, you will see a screen asking you which character you want to play. To pick either Zool or Zooz, move the joystick left or right and press the fire button to start the game.





PLAYING THE GAME

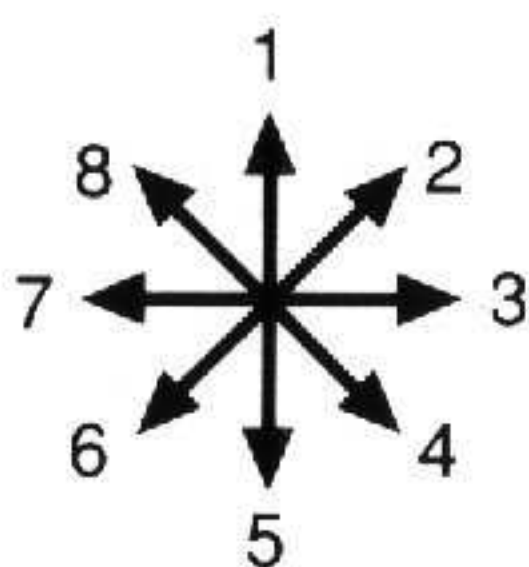
Once you have set up the options the way you want them, go to **Exit** at the bottom of the screen and press the Fire button and you will go back to the Main Screen.

From here you press Fire button once more to commence the game.

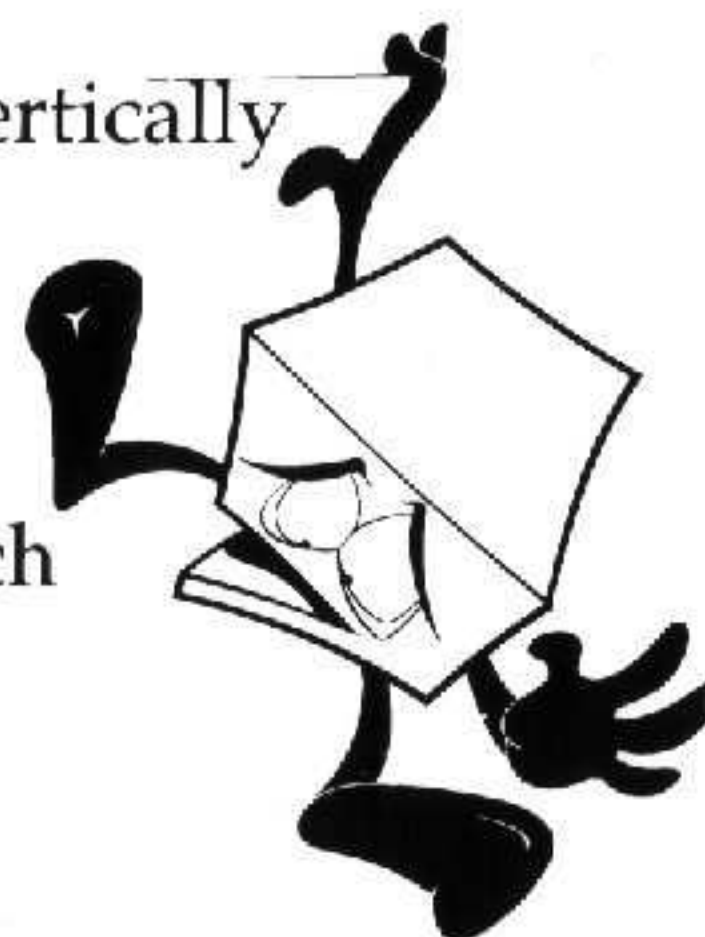
All of your ninja's actions are controlled by using the joystick. As well as all of the old Zool favourites there's a couple of new moves he's learned whilst he's been away. Zooz has some moves of her own too, so she can get round in a different manner to her ninja companion.

CONTROLS

Controls For Zool/Zooz



1. Climb up walls/ Jump Vertically
2. Jump Diagonally Right
3. Run Right
4. Slide Right
5. Climb down walls/ Crouch
6. Slide Left
7. Run left
8. Jump Diagonally Left



Fire Button

Press this to allow Zool or Zooz to fire bullets.

Back Flip

Hold down the Fire button and run into a wall, for a back flip that will let you scale those heights when a simple jump just isn't enough.

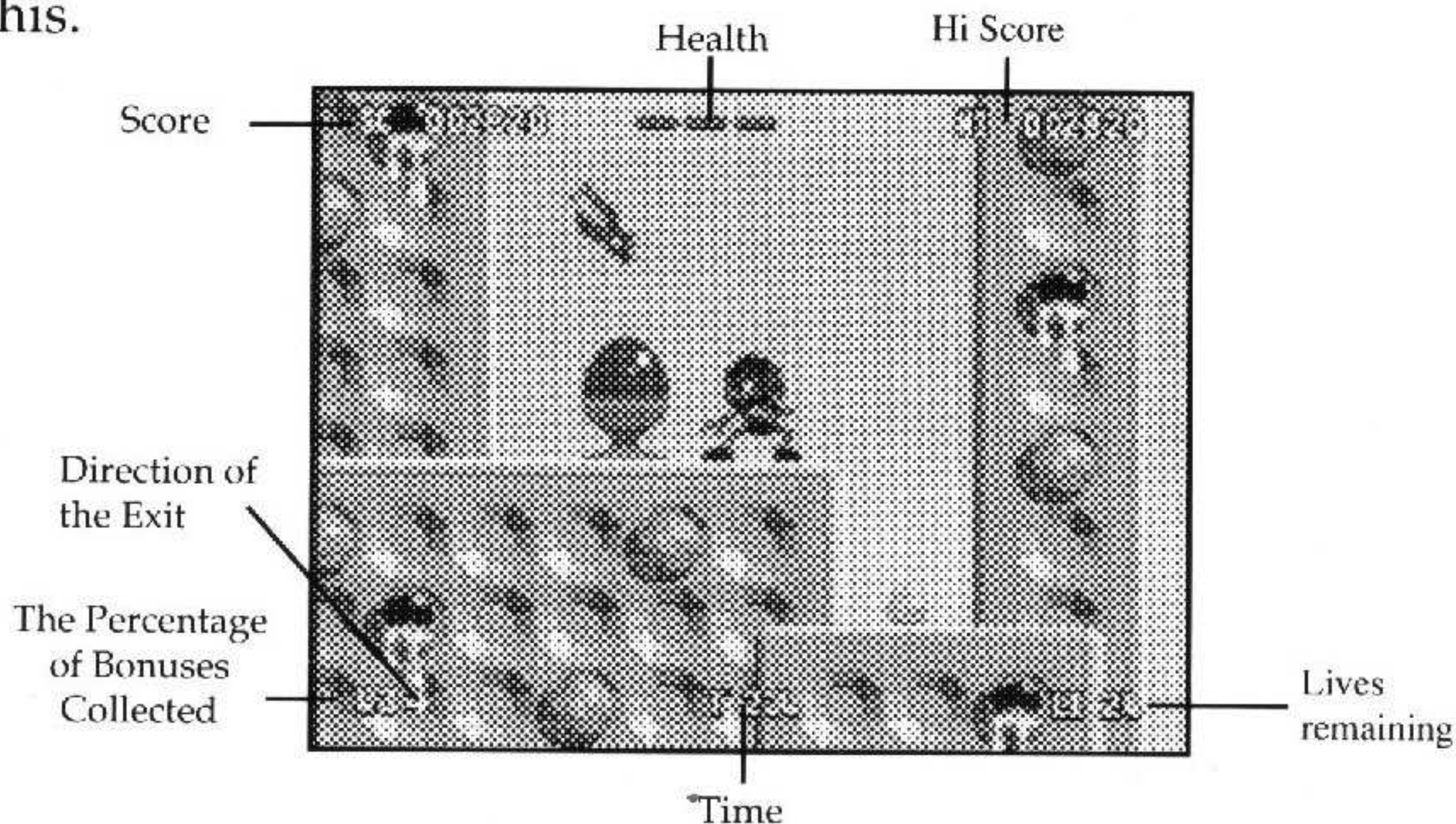
Direction & Fire

When hanging on a column, holding down the fire button and then moving left or right will allow you to crawl across it. Makes getting around so much easier!

Press **Fire** whilst your ninja is in the air for a devastating spinning power jump. This will also allow you to break through the false ceilings and floors that abound in this world. Zool can only go through ceilings; Zooz can only go through floors.

MAIN PLAYING SCREEN

This is the main playing screen will look something like this.

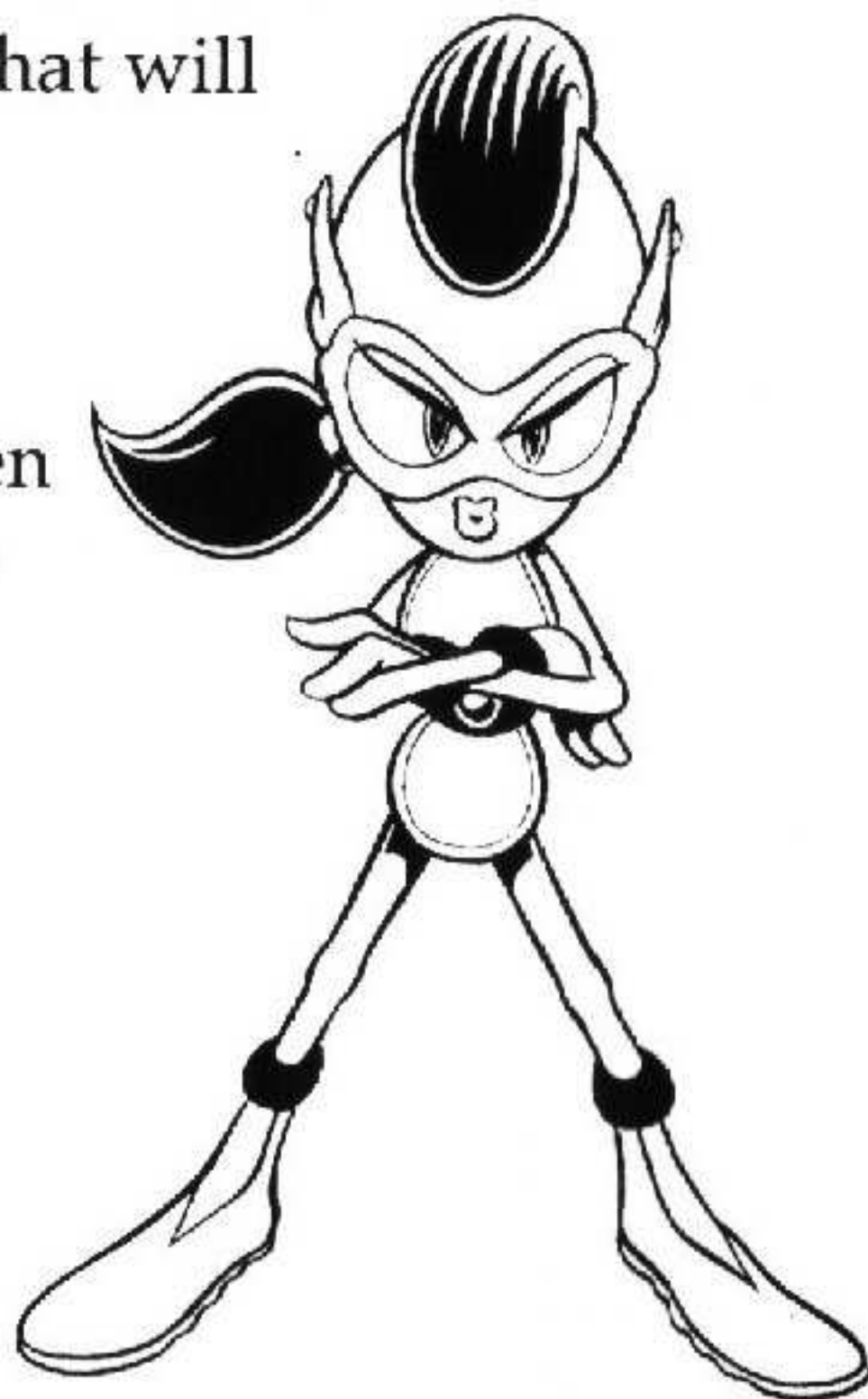


RESTART POINTS

In each location there are a number of restart points to find. Run past these and the next time you lose a life you'll restart from this point. So keep a look out for a red beacon that will wake up when you pass it and flash green.

BONUS HEARTS

Floating upwards, after some enemies have been despatched, are little hearts with wings. If your ninja can grab one before it floats out of reach, his health will be restored by one point.





ZOOL BONUSES

Of course Zool and Zooz are going to need a little help if they're to overcome the forces of non-imagination. Luckily some caches of smart weapons have been hidden throughout these occupied worlds by Nth

Dimension agents. These are just the ticket when ninjaring alone is not enough. These are concealed in strong boxes marked with a Chuppa Chups symbol, except the Zoon bonus, which looks like Zoon. Break them open, with a ninja head-butt, to reveal one of the following inside.



Bomb: Collect this and a smart bomb will follow you around until you decide to use it. Press the Space Bar and you can wave bye-bye to all the nasties on the screen as the bomb explodes. You can store three of these and activate them one at time.

Twozool: Ying and Yang are back again, splitting your ninja into two for double the action. It may be easier to get around as well.

Shield: Makes our heroes invincible for a short period of time.

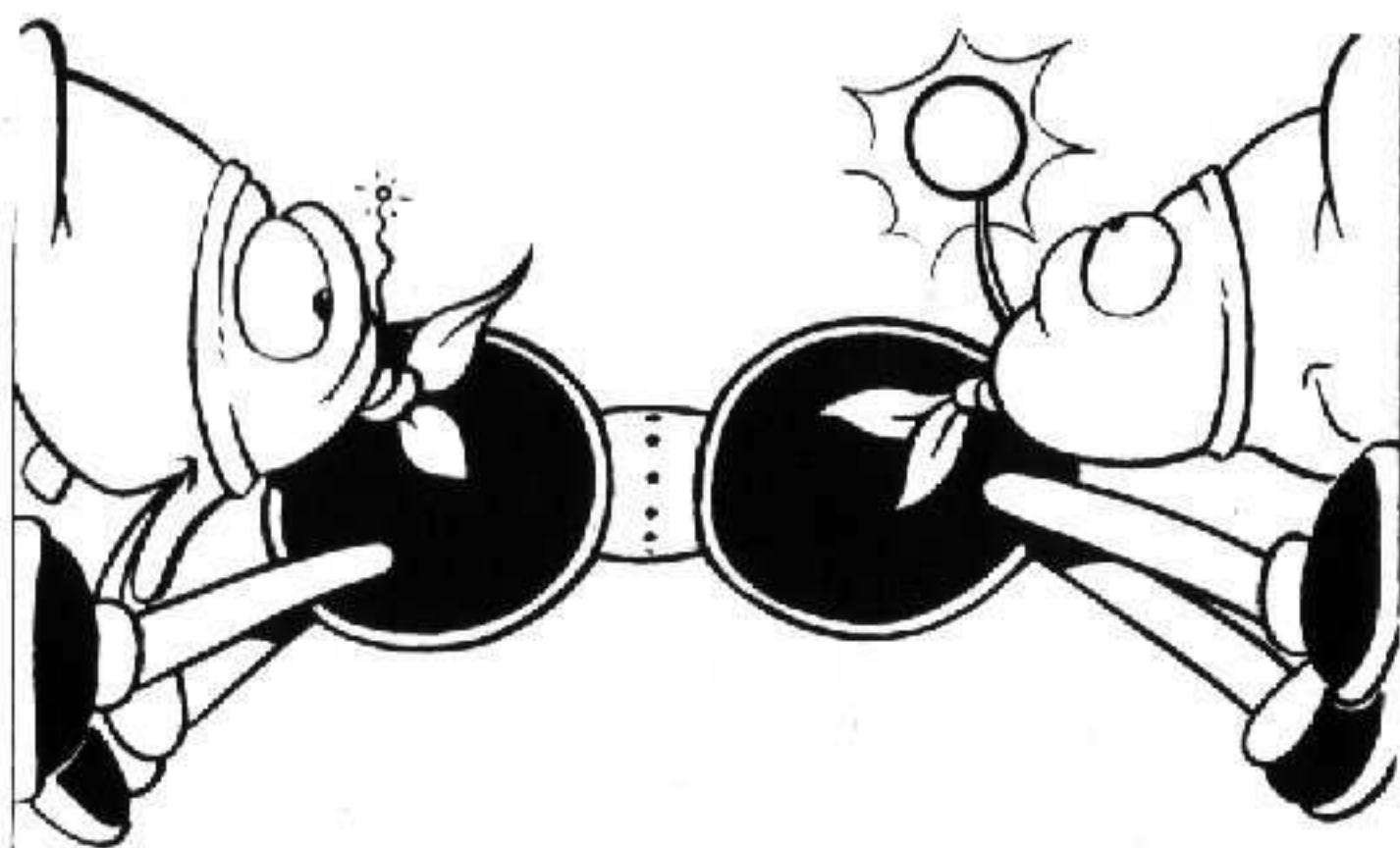
Time Bonus: Adds valuable seconds to your total. Could make a difference in that race to the finish.

1UP: An extra life.

Super Shot: Hold down the fire button after picking up this beauty and you'll shoot a swirling super spinning missile which will take care of even the most ferocious opponent.

ChuppaChups: This life saver will restore your ninja to full health.

Zoon: Pick up three of these and at the end of the level, you'll find a special bonus level which Zoon will help you play. If you don't manage to get three, don't worry any you have collected will be carried over to the next level.



FINAL DEBRIEFING



It's time to start your next mission. Mental Block is expecting you. Intelligence sources have supplied us with some limited information about the worlds you are about enter, that will help you complete your mission.

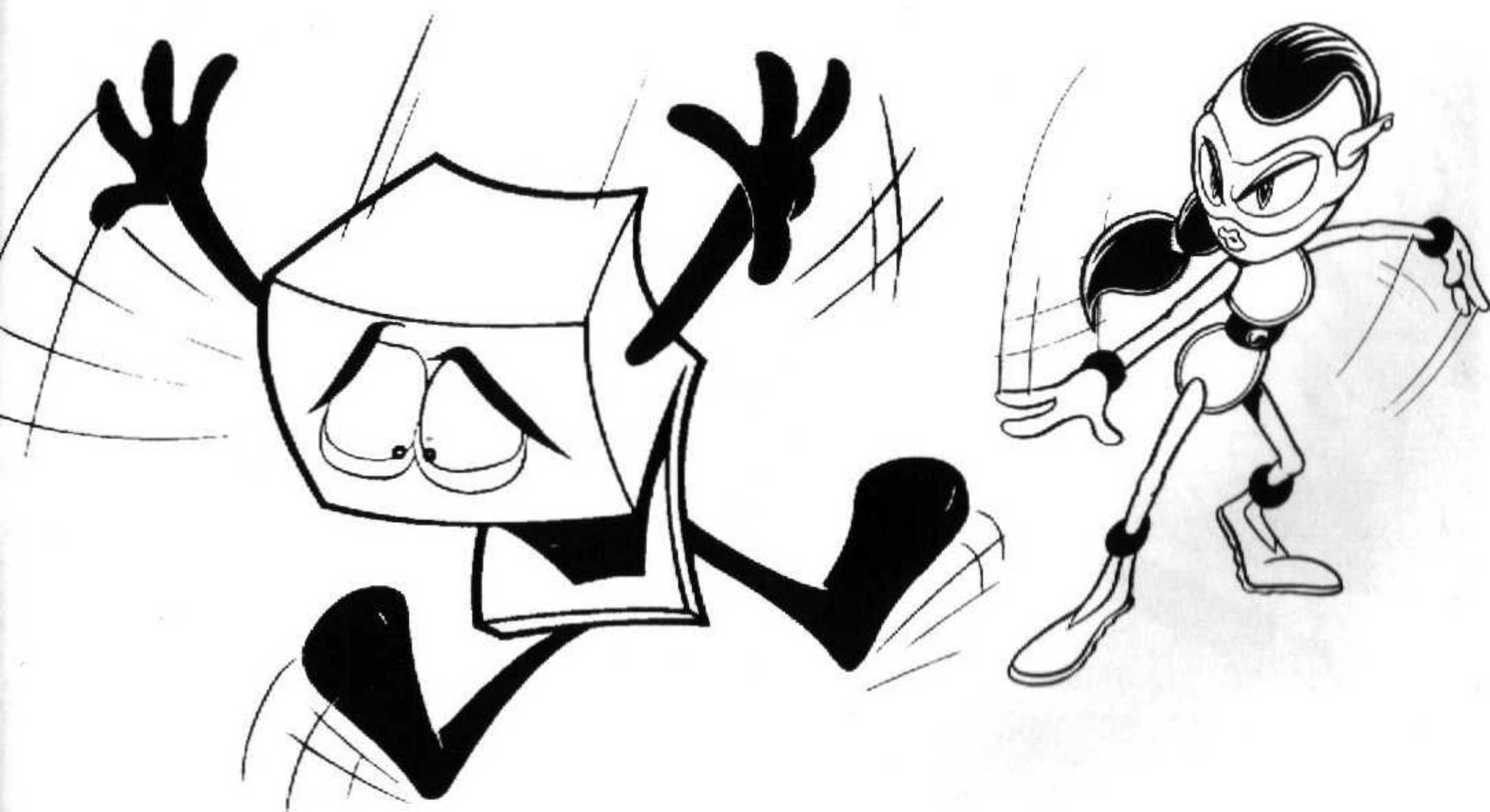
You need to collect 99% of the tokens found on each level before you will be allowed to leave it (You'll still have to overcome Mental Block, though)!

There are false walls to break down, objects to jump on that will give you extra spring in your step and light tubes to whizz through.

When you're seemingly on a path to nowhere flashes may provide you with inspiration, or at least a target to shoot at (Mental Block may be able to make some objects invisible, but he is not 100% perfect at it).

Finally snowflakes that spin may make an icy pathway. But remember, ice melts!

Good luck Ninja, the Nth Dimension is counting on you!



MENTAL BLOCK

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

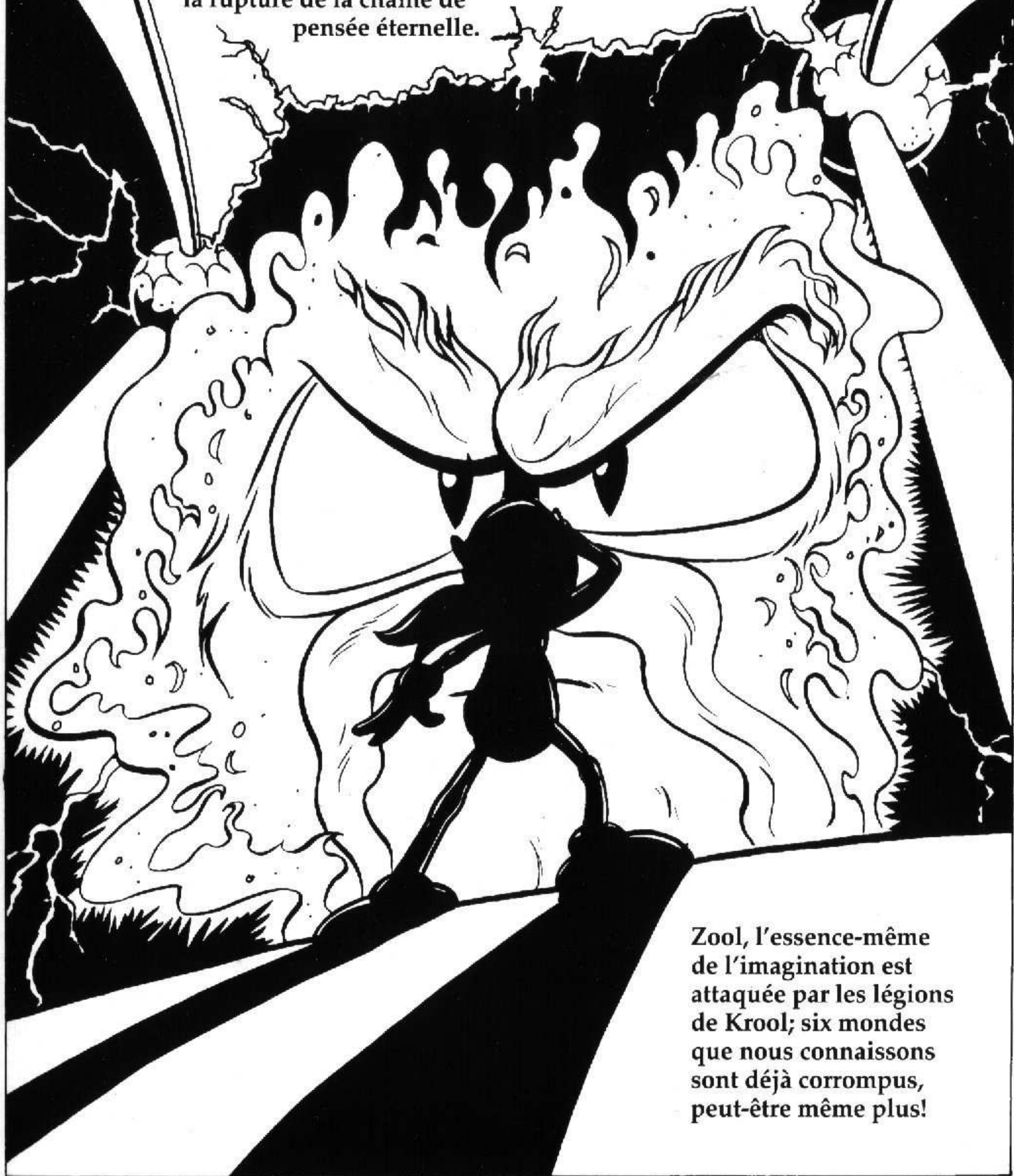


Ta dernière mission n'était qu'un simple test, mais cette fois-ci l'enjeu est de taille!

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!

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



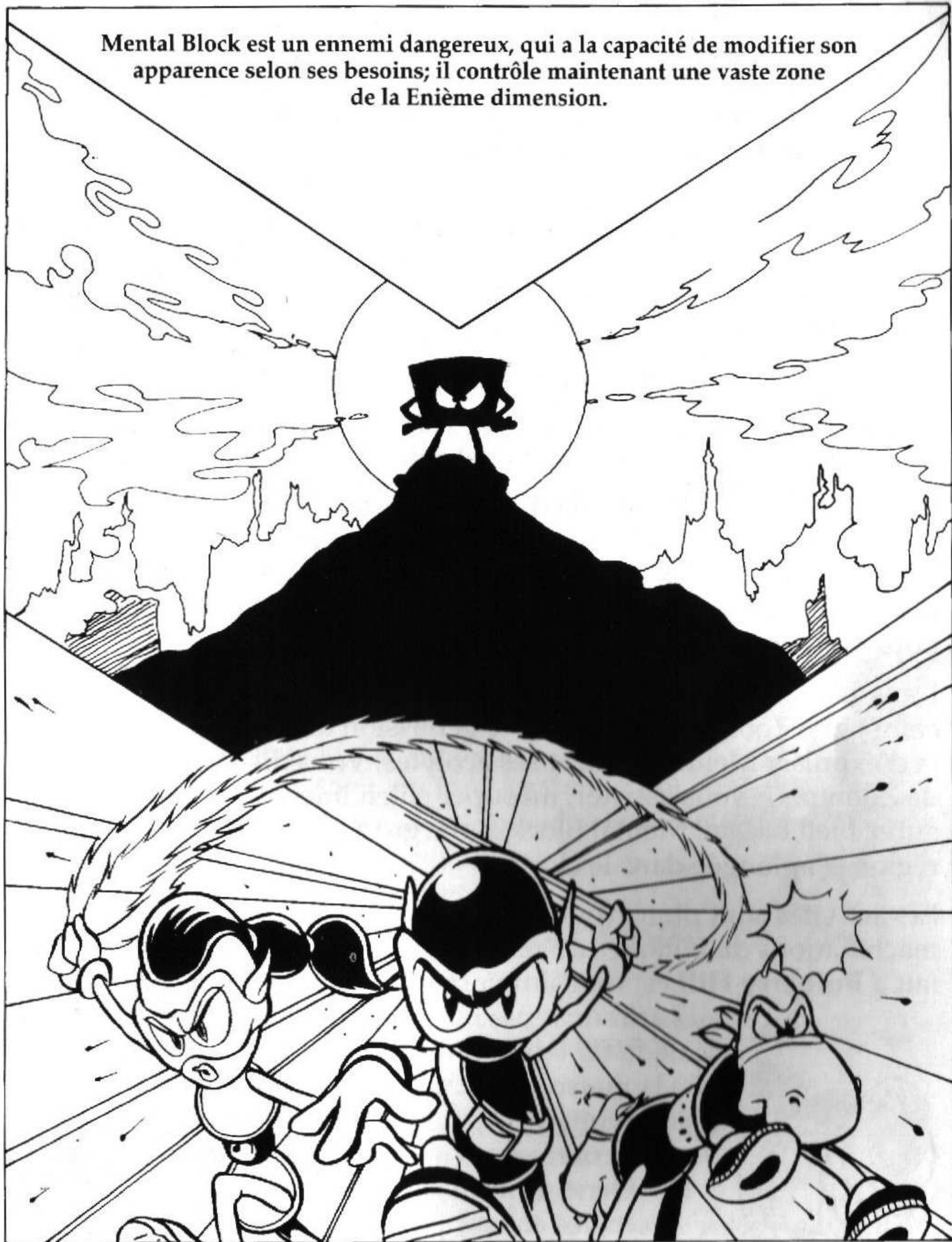
Une
guerrière
que tu connais,
et dont les
capacités sont
identiques
aux tiennes.

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:

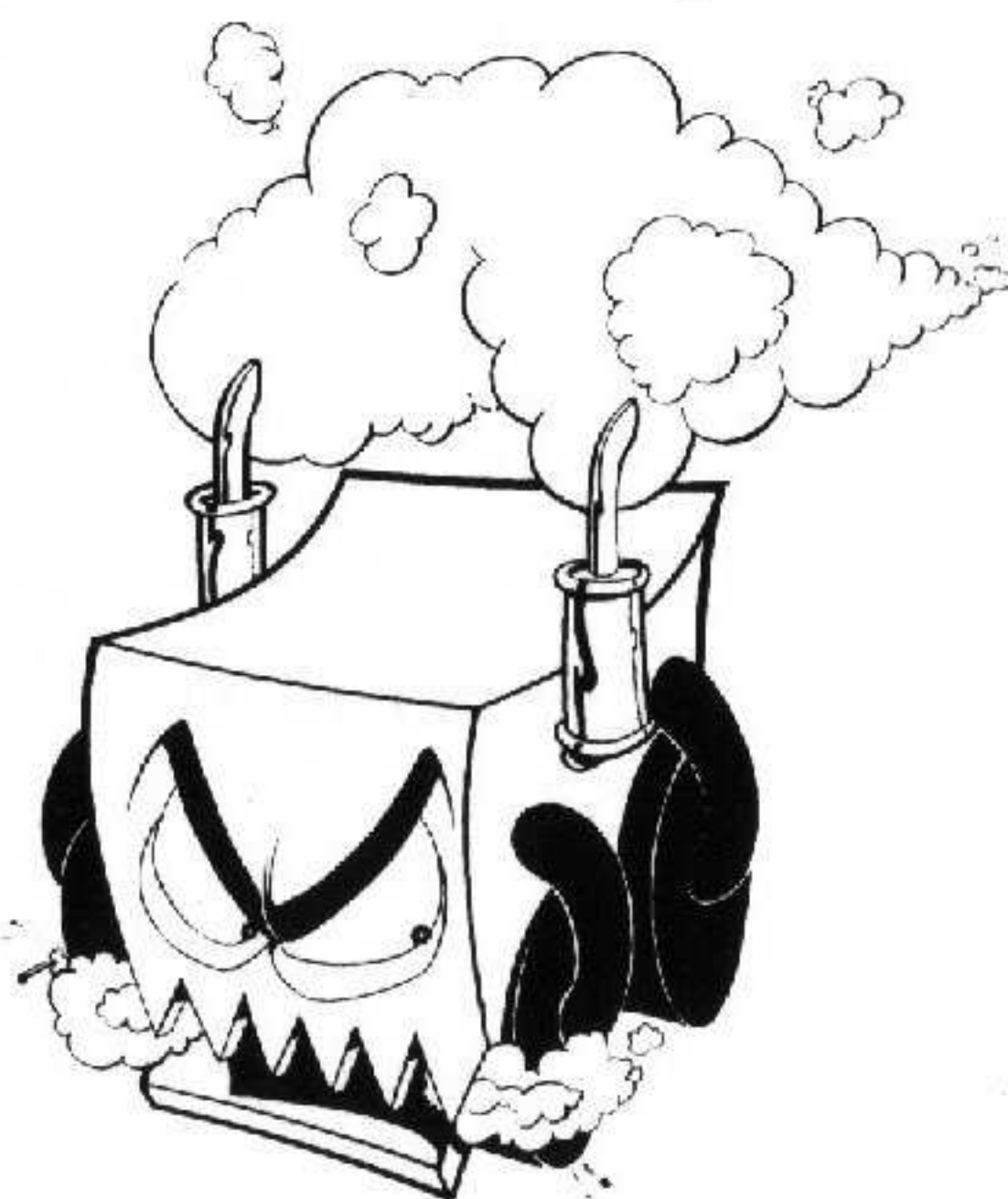
Difficulty (Difficulté): Easy (Facile), Medium (Moyen) ou Hard (Difficile). Le niveau de difficulté détermine le temps dont vous disposez pour terminer chaque monde et le nombre de vies que vous avez.

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.





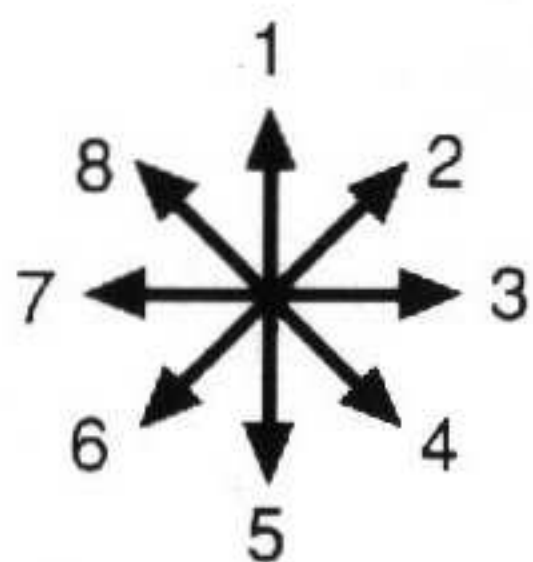
LE JEU

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'Ecran Principal. Appuyez à nouveau sur le bouton Feu pour commencer à jouer.

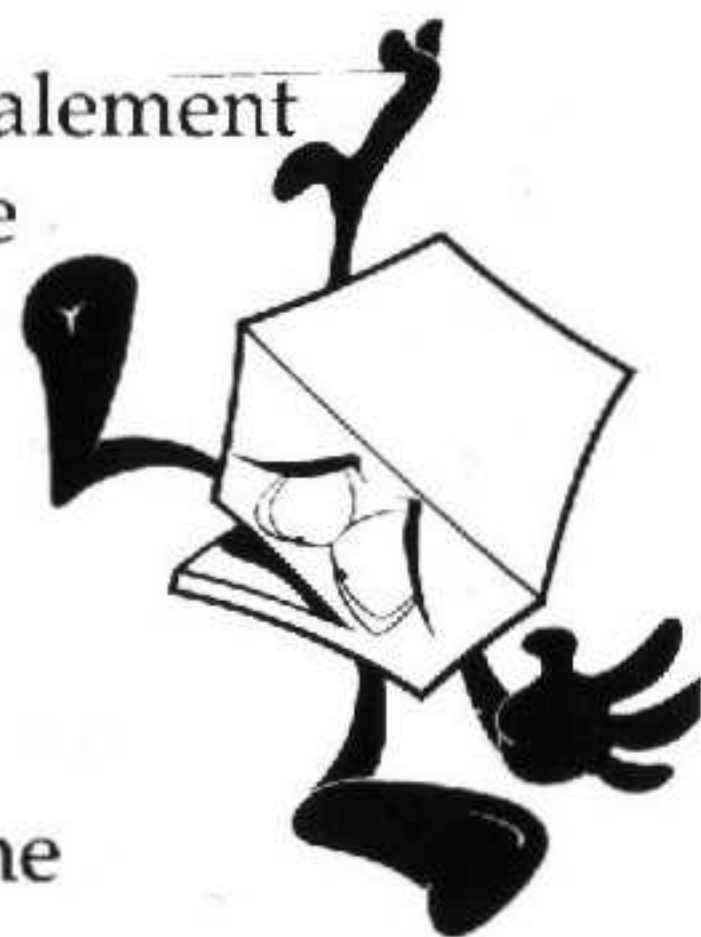
Vous contrôlez toutes vos actions ninjas avec le joystick. En plus de tous les coups favoris de Zool, vous en découvrirez quelques nouveaux, qu'il a appris pendant son absence. Zooz aussi a des coups bien à elle, ce qui lui permet de progresser d'une façon différente de son compagnon ninja.

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.

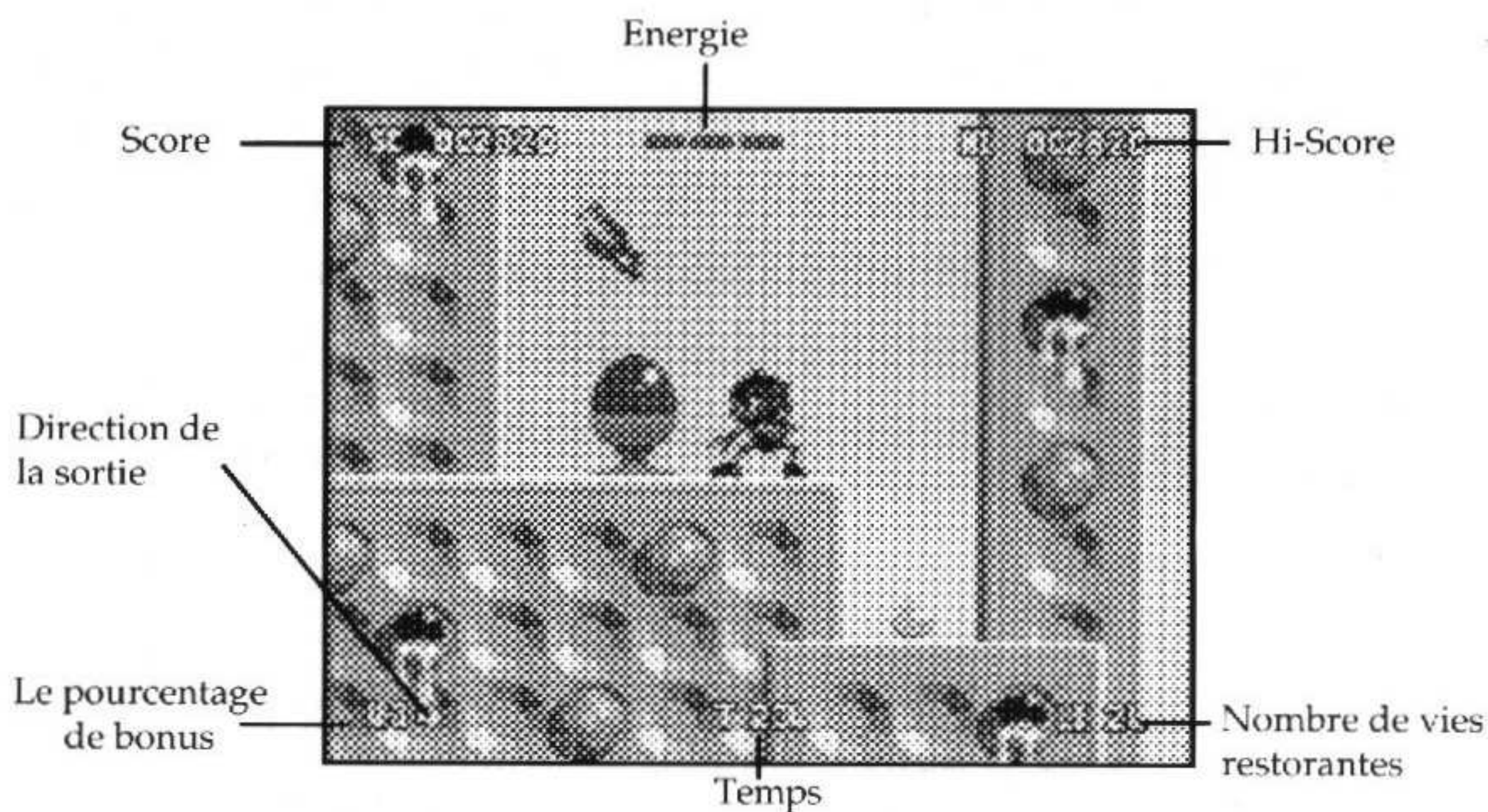
Saut Périlleux Appuyez sur le bouton Feu et foncez dans un mur. Vous effectuerez un saut périlleux qui vous permettra d'atteindre des hauteurs que vous n'aurez pas pu atteindre avec un saut normal.

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.

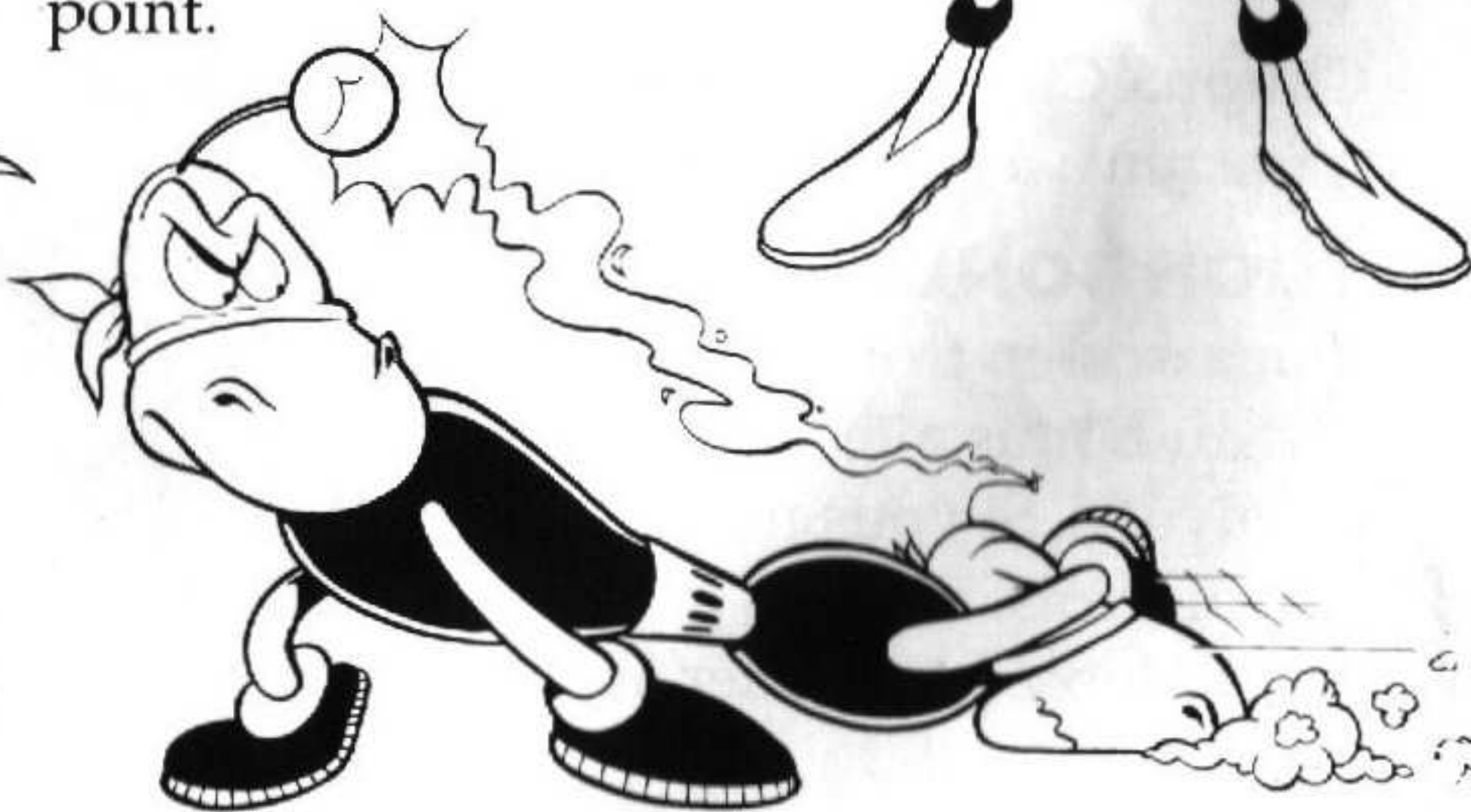


POINTS DE REPRISE

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!

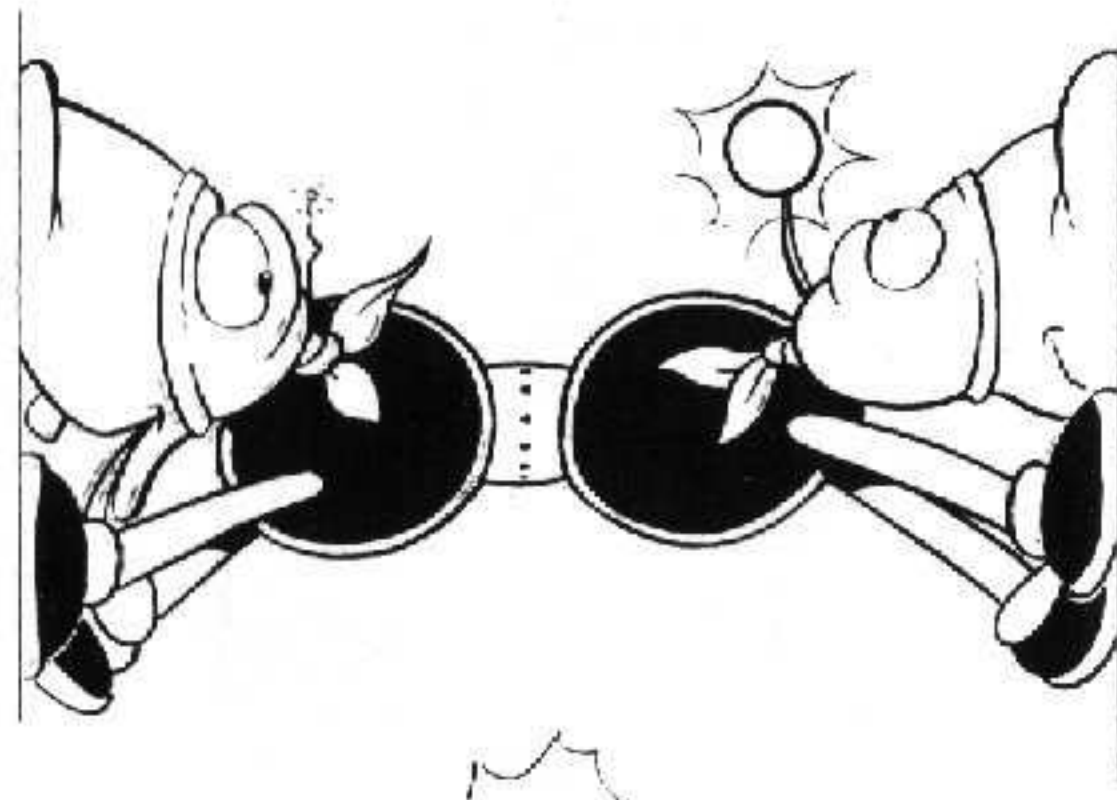
1UP: une vie supplémentaire.

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.

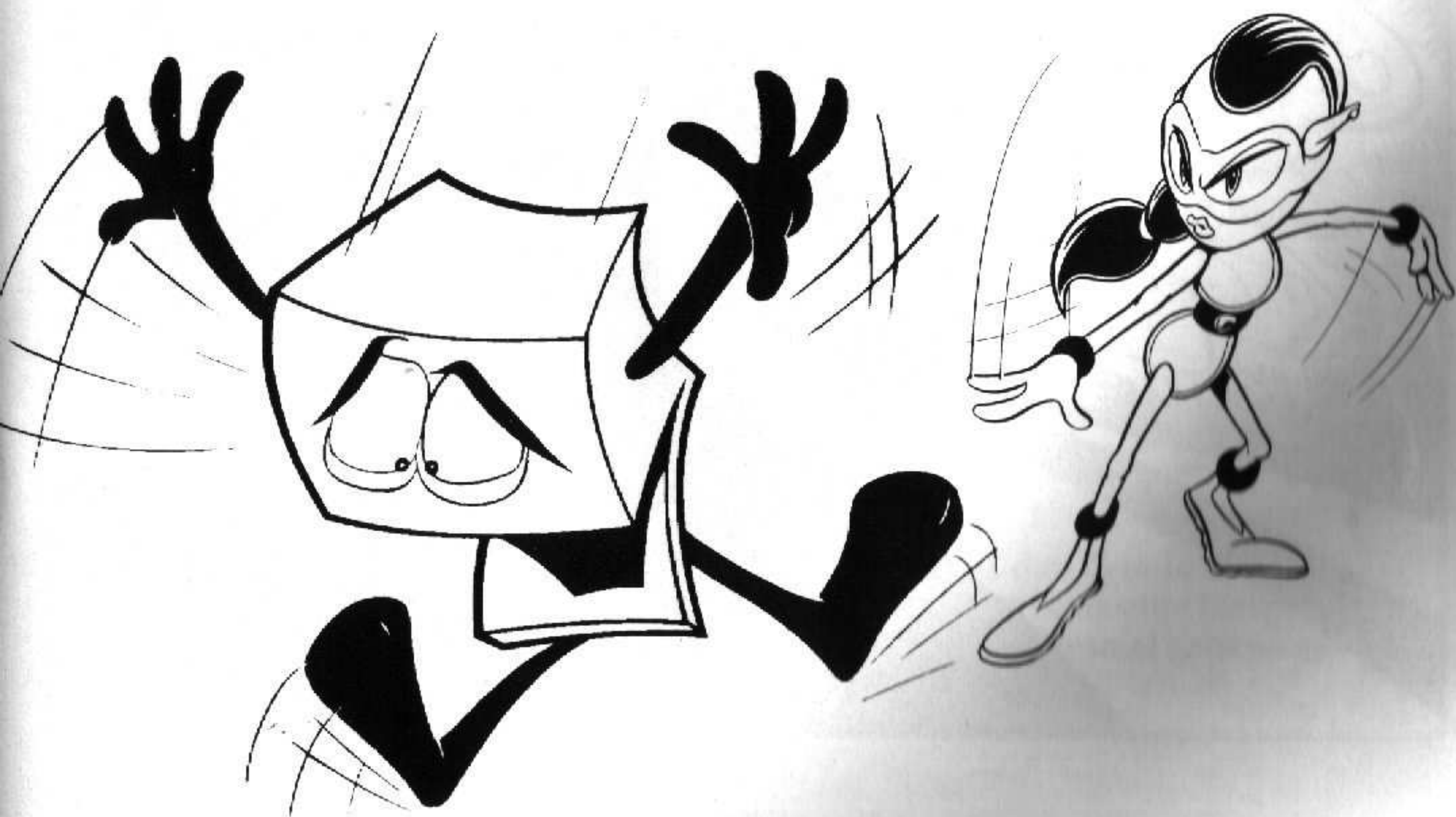
Vous devez ramasser 99% des bonus de chaque niveau pour pouvoir en sortir (vous devrez aussi affronter Mental Block)!

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!





ZOOLO® 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