

JAZZ JACKRABBIT 2



MANUAL

INHALT

D	Die neuen Abenteuer von Jazz Jackrabbit™	S. 3
UK	The Continuing Adventures of Jazz Jackrabbit™	S. 11
F	Suite des aventures de Jazz Jackrabbit™	S. 19
E	Las continuas aventuras de Jazz Jackrabbit™	S. 27
I	Seguito delle avventure di Jazz Jackrabbit™	S. 35
NL	Het vervolg avontuur van Jazz Jackrabbit™	S. 43

Die neuen Abenteuer von Jazz Jackrabbit™

Als wir unseren Helden zuletzt sahen, hatte Jazz gerade Prinzessin Eva Earlong aus den Klauen des fiesen Devan Shell gerettet und den Plan dieser größtenwahnsinnigen Schildkröte, Herrscher des Planeten Carroutus zu werden, vereitelt. Aus Dankbarkeit erklärten der Kaninchenkönig und seine Königin Jazz zum Prinzen und gaben ihm Eva zur Braut. Wie wir aber alle wissen, ist es leider verdammt schwer, eine durchgedrehte Schildkröte lange in Schach zu halten - besonders eine Schildkröte, die immer einen diabolischen Reserveplan bereit hat, falls der diabolische Hauptplan von einem furchtlosen Superhelden durchkreuzt wird. Devan und seine Handlanger zeigten nicht den geringsten Respekt für Hochzeitsfeierlichkeiten - sie stürmten Jazz und Evas königlichen Hochzeitsempfang, klauten Evas Trauring mit einem 12-Karott-Diamanten und machten sich davon. Die Kaninchenkönigin war so verärgert darüber, daß ihr Schwiegersohn Devan nicht endgültig besiegen konnte, und schämte sich derart über den skandalösen Zwischenfall während der Hochzeit, daß sie Jazz in den Kerker werfen ließ. Mit Hilfe des Diamanten von Evas Trauring konnte Devan seine heimlich konstruierte Zeitschleife fertigstellen, und jetzt rast er zurück in die Vergangenheit, um eine neue, diesmal schildkrötenkorrekte Version der Geschichte zu gestalten - das heißt eine Geschichte ohne Kaninchen! Nun liegt es an Jazz, zusammen mit seinem geistesabwesenden kleinen Bruder Spaz, aus dem Kerker zu entkommen, Devan einzuholen und ihn zu stoppen, bevor er die Vergangenheit über den Haufen wirft.

INSTALLATION

1. Alle anderen Anwendungen beenden und die *Jazz Jackrabbit 2 (JJ2)* CD in das CD-ROM Laufwerk einlegen.
2. Wenn für Windows® 95 dessen CD AutoPlay-Funktion eingerichtet ist, wird *JJ2* automatisch sein Master Setup-Menü auf dem Bildschirm anzeigen. Wenn AutoPlay deaktiviert ist, muß der Launcher für die Installation manuell gestartet werden. Dafür das Symbol Arbeitsplatz doppelt anklicken und dann im angezeigten Fenster das Symbol CD-ROM doppelt anklicken. Die Datei «Autorun.exe» doppelt anklicken, um den Launcher zu aktivieren.

DAS MASTER SETUP-MENÜ BIETET FOLGENDE OPTIONEN:

- **Installieren:** Installiert *JJ2* auf Ihrem Computer.
 - **Readme:** Zeigt die Datei readme.txt an. Diese Datei enthält aktuelle Hinweise, Informationen zur Fehlersuche und andere Informationen, die wir aus lauter Vergesslichkeit in diesem Handbuch ausgelassen haben.
 - **Selbstzerstörung:** Diese Schaltfläche auf keinen Fall berühren!
 - **Abbrechen:** Damit verlassen Sie das Master Setup-Menü.
- HINWEIS:** Nach dem Installieren von *JJ2* auf Ihrer Festplatte kann das Master Setup-Menü mit den zusätzlichen Optionen Spielen, Neu installieren und Entfernen jederzeit wieder aufgerufen werden, und zwar durch Doppelklicken auf das Symbol CD-ROM, wenn die *JJ2* CD sich in Ihrem CD-Laufwerk befindet.



3. Schaltfläche Installieren anklicken, um das Installationsverfahren zu starten. Befolgen Sie die Anleitungen auf dem Bildschirm zur Installation von *JJ2* auf Ihrer Festplatte.
4. Das *JJ2* Installationsprogramm wird automatisch überprüfen, ob auf Ihrem Computer DirectX 5 oder höher vorhanden ist. DirectX 5 ist für die Ausführung von *JJ2* unbedingt erforderlich. Wenn Sie DirectX 5 noch nicht auf Ihrem Computer installiert haben, wird das *JJ2* Installationsprogramm anbieten, es für Sie zu installieren und Sie durch das Installationsverfahren zu führen. Wenn eine ältere Version von DirectX installiert ist, werden Sie aufgefordert, es auf DirectX 5 zu erweitern.
HINWEIS: Es wird nachdrücklich empfohlen, DirectX 5 auf dem Computer zu installieren, wenn Sie *JJ2* spielen möchten. Wir können Personen, die mit veralteten Treibern spielen, keine technische Hilfe bieten.
5. Sie können nun *JJ2* spielen!

MENÜ-NAVIGATION

Mit Ihrer Tastatur können Sie sich durch die Optionen auf den verschiedenen Bildschirm-Menüs von *JJ2* bewegen, diese auswählen und ändern. Verwenden Sie die Pfeiltasten «Auf» und «Ab», um von Option zu Option zu wechseln, und die «Enter»-Taste, um eine Option auszuwählen. Wenn eine Option mehrere Auswahlmöglichkeiten bietet, blättern Sie nach Auswahl der Option mit den Pfeiltasten «Rechts» und «Links» durch die Auswahlmöglichkeiten. Sie können jederzeit die «Esc»-Taste drücken, um eine Option oder ein Menü wieder zu verlassen.

Spielziele EINZELSPIELER

Ihr Hauptziel in *JJ2* besteht darin, Devan Shell zu finden und seinen Plan, die Geschichte umzuschreiben, zu durchkreuzen. Dafür müssen Sie eine Bande Bösewichte besiegen, Hindernisse überwinden und Rätsel lösen, die Ihnen auf jeder Spielebene im Weg stehen. Glücklicherweise gibt es aber auf jeder Ebene eine Menge Waffen, Munition, Edelsteine, Gelegenheiten zum Auftanken und andere nützliche Dinge, die Ihnen bei Ihrem Abenteuer helfen können. Also: Sehen Sie sich gut um und untersuchen, bombardieren, trampeln, stoßen oder treten Sie alles, was Ihnen in den Weg kommt (hey - Sie befinden sich zwar in einem Wetlauf gegen die Zeit, um Ihren Planeten zu retten, aber das ist noch lange kein Grund, unterwegs nicht ein bißchen Spaß zu haben!). Halten Sie Ihre Augen offen - es sind überall Geheimnisse versteckt! Geheimbereiche enthalten normalerweise zusätzliche Edelsteine, Münzen oder Spezialwaffen. In einigen Geheimbereichen müssen Sie Rätsel lösen. Alle sichtbaren (und unsichtbaren) Bereiche und Aufstank-Stellen sind in irgendeiner Form erreichbar. Die kürzeste Entfernung zwischen zwei Punkten ist zwar eine gerade Linie, aber dies ist nur selten der spannendste und lohnenswerteste Weg. Um eine Ebene zu beenden und zur nächsten zu gelangen, müssen Sie die Ausgangszone der Ebene erreichen (gekennzeichnet durch eine Ausgangschild). Auf einigen Ebenen müssen Sie einen Boss besiegen (dies ist ein besonders böser Bösewicht), der Ihnen den Weg zum Ausgang versperrt.

PARTY-SPIELMODUS (MEHRERE SPIELER)

Der *JJ2* Party-Spielmodus bietet fünf wilde Modi für mehrere Spieler, darunter Zusammenspiel, Schatzsuche, Kampf, Erobern der Fahne und Wettrennen. Weitere Einzelheiten darüber, wie Sie Ihre Freizeit mit diesen Spielen so richtig Kick verleihen können, finden Sie im Abschnitt Party-Spielermodus in diesem Handbuch.





JAZZ TIPP

Schießen Sie auf einen Schnellwechsel-Monitor, um die Spielfigur von Jazz zu Spaz oder zurück zu wechseln

Ausführen des Spiels

Zum Ausführen von *JJ2* das Symbol *JJ2* auf Ihrem Desktop oder in Ihrem Start-Menü doppelt anklicken. Die «Enter»-Taste drücken, wenn der Intro-Bildschirm erscheint, um das Hauptmenü aufzurufen.

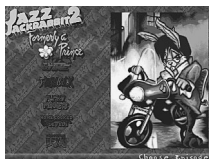
HAUPTMENÜ

Vom Hauptmenü aus können Sie folgendes wählen:



- Neues Spiel (New Game): Startet ein völlig neues Spiel für Einzelspieler oder im Party-Spielmodus.
- Spiel laden (Load Game): Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel.
- Bestenliste (High Scores): Zeigt die besten, bisher erreichten Punkte für *JJ2*.
- Optionen (Options): Zum Konfigurieren Ihrer Steuerung, des Tons und des Bildes, und zum Auswählen einer Sprache. Siehe Abschnitt Setup-Bildschirm für weitere Einzelheiten.
- Beenden (Quit): Sagen Sie bloß, Sie haben keine Lust mehr?

EIN NEUES SPIEL STARTEN



1. Die Option Neues Spiel auf dem Hauptmenü anklicken.
2. Die Option Einzelspieler auswählen (siehe Abschnitt Party-Spielmodus für Einzelheiten über das Spielen mit mehreren Teilnehmern).
3. Eine Episode auswählen. Sie können zwischen den vier Standard-episoden, Ihren «selbstgebastelten» Episoden oder den Shareware Demo-Episoden wählen. Bei den Standardepisoden können Sie nur die erste ("Es war einmal ein Prinz") spielen und die anderen erst dann anfangen, wenn die jeweils vorangehende Episode beendet wurde. Nach Beendigung einer Episode können Sie diese jederzeit erneut durchspielen, wenn Sie ein Neues Spiel beginnen.
4. Eine Figur wählen. Sie können entweder als Jazz oder als Spaz spielen. Jede Figur hat ihre speziellen Fähigkeiten und Vorteile (siehe Abschnitt Spezielle Fähigkeiten für weitere Einzelheiten). Sobald Sie eine Figur ausgewählt und mit dem Spielen begonnen haben, können Sie Ihre Figur nur ändern, wenn Sie einen Schnellwechsel-Monitor finden oder ein neues Spiel beginnen.
5. Schwierigkeitsgrad wählen (je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Bösewichte müssen Sie bekämpfen):
Leicht: Kein Problem für einen Draufgänger und Retter von Prinzessinnen in Not.
Mittel: Eine Herausforderung für die meisten unerschrockenen

Superkarnickel.

Schwer: Der bevorzugte Schwierigkeitsgrad für gestandene Schildkröten-Jäger.

6. Auf in den Kampf!

SPIELE SPEICHERN UND LADEN

Speichern: Vom Spiel aus die «Esc»-Taste drücken, um das Spiel-Menü aufzurufen. Die Option «Spiel speichern» (Save Game) wählen, um das aktuelle Spiel bis zum erreichten Spielstand zu speichern. Beim Speichern erscheint eine Liste «Spiel speichern», in der Sie verschiedene Spiele mit Namen versehen und abspeichern können. Wenn Ihre Figur zu Toast gemacht wird, können Sie das Spiel ab dem Punkt wieder aufnehmen, an dem Sie es zuletzt gespeichert haben.

Laden: Sie können ein gespeichertes Spiel entweder vom Hauptmenü aus aufrufen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen, oder aber vom Spiel-Menü aus (das durch Drücken der «Esc»-Taste aufgerufen wird), wenn Sie ein laufendes Spiel abbrechen möchten. In beiden Fällen die Option Spiel laden wählen und ein beliebiges Spiel aus der Liste der gespeicherten und benannten Spiele auswählen.



SETUP-BILDSCHIRM

Optionen auf dem Hauptmenü oder dem Spiel-Menü auswählen, um den Setup-Bildschirm aufzurufen. Von diesem Bildschirm aus können Sie Ihre Steuerungen (Tastatur und Joystick), Bild und Ton nach Wunsch einstellen. Außerdem können Sie eine neue Sprache für die Bildschirmtexte des Spiels wählen.

SETUP-TIPS

JJ2 wurde speziell für die modernste Hardware-Technologie entwickelt, um die beste Qualität und die höchstmögliche Bildwiederholrate zu bieten. Der Begriff Bildwiederholrate gibt an, wie oft der Bildschirm mit komplett neuen Grafiken erneuert wird. *JJ2* kann Bildwiederholraten von bis zu 70 Bildern pro Sekunde (frames per second = fps) leisten, obwohl das menschliche Auge kaum in der Lage ist, Bildwiederholraten über 30 fps zu unterscheiden. Dies bedeutet, daß *JJ2* bei bestimmten Hardware-Voraussetzungen extrem flüssige Animation und Spielleistungen bieten kann.



JJ2 bietet unterschiedliche Qualitätseinstellungen, so daß Sie von Ihrem Computer die jeweils besten Leistungen erhalten. Prozessor, Graphikkarte und Soundkarte des Computers haben alle Einfluß auf die Bildwiederholrate. Wir empfehlen, mit der höchsten Qualitätseinstellung zu beginnen und diese nach Bedarf zu senken, bis die für den Computer beste Kombination von Qualität und Geschwindigkeit erreicht ist.

HIER EINIGE TIPS:

- Stellen Sie sicher, daß Sie für Ihre Grafikkarte und Soundkarte die neuesten Treiber verwenden. Kontaktieren Sie den Hersteller über das World Wide Web oder rufen Sie ihn an, um sicherzustellen, daß



Sie die neuesten Treiber verwenden.

- Spielen Sie im Ganzseiten-Modus.
Im Fenstermodus ist mehr Prozessorleistung erforderlich, um alle Grafiken des Spiels und darüber hinaus die Grafiken Ihres Windows Desktop zu erstellen.
- Versuchen Sie, die Auflösung auf den 8-Bit-Grafikmodus umzustellen. Dies reduziert die Anzahl der im Spiel verwendeten Farben, steigert aber garantiert die Leistung.
- Wenn Ihre Grafikkarte gute integrierte 2D-Beschleunigung bietet, können Sie versuchen, den Hardware-Modus einzuschalten. Sie verlieren zwar im Spiel Echtzeit-Licht- und Transparenz-Effekte, aber wenn Sie kein sehr schnelles System haben, kann Umgebungslicht Ihre Bildwiederholrate drastisch reduzieren.
- Als letzte Möglichkeit können Sie die Option Texturierter 3D-Hintergrund deaktivieren. Dies sollte außer bei sehr langsamen Computern nicht erforderlich sein, da der dadurch erreichte Leistungszuwachs recht gering ist.

VIDEO

Mit der Option Video können Sie die Auflösung und Farbtiefe für das Spiel bestimmen. Diese Einstellungen beeinflussen die Bildwiederholrate der Spiel-Animation. Im allgemeinen gilt: Höhere Auflösung und Farbtiefe ergeben bessere Grafiken, können aber zu reduzierter Spielleistung führen. Experimentieren Sie also mit verschiedenen Einstellungen, bis Sie die für Ihren Computer beste Einstellung gefunden haben.

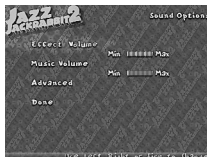


1. Wählen Sie die Option Video vom Setup-Bildschirm aus, um Ihre gegenwärtigen Bildschirmereinstellungen einzusehen oder zu ändern.
2. Wählen Sie die Auflösung (und Farbtiefe) aus, die Ihr System am besten bewältigen kann.
3. Wählen Sie die Option Fortgeschritten (Advanced), um die Bildqualität und die Leistung des Spiels auf Ihrem Computer noch verfeinerner einzustellen.
 - Hardware-Modus: Bestimmt, ob das Spiel mit der Grafikkarte Ihres Computers oder mit Software für Grafik-Beschleunigung arbeitet.
 - Texturierter 3D-Hintergrund: Wenn diese Option aktiviert ist, erhalten Sie Hintergrundbilder des Spiels einen texturierten 3D-Effekt. Dies ist eine rein visuelle Verbesserung und beeinflusst das Spielen nicht im geringsten.
 - MMX™ Leistung: Wenn Ihr Computer über Intels MMX-Technologie verfügt, sollten Sie diese Option aktivieren, um die Leistungen auszunutzen. Andernfalls lassen Sie diese Option deaktiviert.
 - Umgebungslicht: Wählen Sie diese Option, um die speziellen Echtzeit-Lichteffekte von *JJ2* zu aktivieren. Diese Option ist deaktiviert, wenn Sie Hardware-Beschleunigung verwenden (Hardware-Modus aktiviert).
 - Detail: Diese Option steuert die sichtbaren Parallaxe-Schichten. Wenn Sie diese Option auf niedrig stellen, werden einige der Parallaxe-Hintergrundsichten entfernt, um so auf langsameren Systemen die Geschwindigkeit zu steigern.
4. Wählen Sie Fertig, um Ihre Einstellungen zu speichern.

SOUND

Mit der Option Sound können Sie Lautstärke und Qualität für die Musik und die Soundeffekte im Spiel einstellen.

1. Wählen Sie die Option Sound auf dem Setup-Bildschirm, um Ihre gegenwärtigen Sound-Einstellungen einzusehen oder zu ändern.



- Effekt-Lautstärke: Regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel.
 - Musik-Lautstärke: Regelt die Lautstärke der Hintergrundmusik im Spiel.
 - Fortgeschritten: Ermöglicht fortgeschrittenen Benutzern die Feinabstimmung ihrer Toneinstellungen, um die Leistungen ihres Systems voll auszuschöpfen. Die meisten Benutzer werden diese Einstellungen nicht ändern.
2. Die Lautstärke wird mit Hilfe der Pfeiltasten Links und Rechts eingestellt.
 3. Wählen Sie Fertig, um Ihre Einstellungen zu speichern.

SPRACHE (Select Language)

Mit der Option Sprache (Language) können Sie aus bis zu sechs installierten Sprachen die gewünschte Sprache für den Bildschirmtext des Spiels auswählen.

1. Wählen Sie die Option Sprache auf dem Setup-Bildschirm aus, um Ihre gegenwärtige gewählte Sprache einzusehen oder zu ändern.
2. Wählen Sie die installierte Sprache, in der Ihr Bildschirmtext erscheinen soll.
3. Wählen Sie Fertig, um Ihre Einstellungen zu speichern.

STEUERUNGEN

Wählen Sie Steuerungen auf dem Setup-Bildschirm aus, um Ihre gegenwärtigen Steuerungseinstellungen einzusehen oder nach Wunsch zu verändern. Die Standard-einstellungen sind folgende:

TASTATUR 1 (EINZELSPIELER)

- «Pfeil links»-Taste Bewegung nach links
- «Pfeil rechts»-Taste Bewegung nach rechts
- «Pfeil hoch»-Taste Nach oben sehen
- «Pfeil ab»-Taste Sich ducken und nach unten sehen
- «Shift»-Taste Rennen
- «Strg»-Taste Springen
- «Leer»-Taste Schießen
- «Enter»-Taste Abrollen Ihres Arsenal. Typ und Menge Ihrer gegenwärtig verwendeten Munition werden unten rechts auf Ihrem Bildschirm angezeigt.

1-8

TASTATUR 2 (SPIELE IN PARTY MODE)

- a Bewegen nach links
- d Bewegen nach rechts
- w Nach oben sehen
- s Sich ducken und nach unten sehen



j + a oder d	Rennen
g	Springen
h	Schießen
f	Abrollen Ihres Arsenal.
! - (Sofortiges Umschalten auf eine spezifische Waffe.

JOYSTICK (S)

Oben	Nach oben sehen
Unten	Sich ducken und nach unten sehen
Links	Bewegen nach links
Rechts	Bewegen nach rechts
Taste 1	Schießen
Taste 2	Auswählen
Taste 3	Springen
Taste 4	Rennen

EINSTELN IHRER STEUERUNGEN

1. Wählen Sie die Option Steuerungen auf dem Setup-Bildschirm, um eine Liste aller Tasten für Tastatur 1 sowie deren Funktionen aufzurufen. Sie können die verfügbaren Tastatur- und Joystick-Steuerungen mit dem Pfeiltasten links und Rechts abrollen.
2. Verwenden Sie die Pfeiltasten Auf und Ab, um den Namen der Steuerung zu markieren, die Sie ändern möchten, und drücken Sie die Enter-Taste.
3. Drücken Sie eine neue Taste (oder Joystick-Taste), die die gegenwärtig der markierten Aktion zugeordnete Taste ersetzen soll.
4. Wiederholen Sie Schritte 2 und 3 für jede Steuerung, die geändert werden soll.
5. Wenn alle Steuerungen nach Wunsch eingerichtet sind, markieren Sie mit Hilfe der Pfeiltasten das Wort Fertig unten auf dem Bildschirm und drücken Sie Enter, um die Änderungen zu speichern.

SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Jazz und Spaz haben beide besondere, individuelle Fähigkeiten, mit denen sie Barrieren durchbrechen und schwer zugängliche Orte erreichen können.

BUTTSTOMP: Jazz und Spaz beherrschen beide dieses wirkungsvolle und zerstörerische Manöver, das sehr nützlich ist, um Gegenstände zu zerschmettern, auf denen man gerade steht. Dazu hochspringen und am höchsten Punkt des Sprungs nach unten drücken.

JAZZ'S SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

Hubschrauber-Ohren: Jazz's Ohren werden zu einem rotierenden Propeller, wodurch er noch lange nach einem Sprung in der Luft schweben kann.

Zum Einsatz von Jazz's Hubschrauber-Ohren hochspringen, und dann erneut die Springen-Taste drücken, während Jazz noch in der Luft ist. Sie können Jazz beim Schweben nach rechts oder links lenken. Einfach immer wieder die Springen-Taste drücken, solange Jazz seine Hubschrauber-Ohren verwenden soll.

SUPERSPRUNG: Jazz kann über 60% höher springen als seine normale Sprunghöhe und dabei zerstörbare Blöcke über ihm zerschmettern. Dafür zuerst die Ducken-Taste drücken und gedrückt halten. Sobald Jazz in geduckter Position bereit steht, die Springen-Taste drücken. Jazz springt daraufhin hoch in die Luft.

SPAZ'S SPEZIELLE FÄHIGKEITEN

DOPPELSPRUNG: Spaz kann mit diesem speziellen Manöver höherliegende Orte erreichen. Dafür springen und dann - während Spaz in der Luft ist - erneut springen, so daß Spaz noch höher springt.

SEITENKICK: Zuerst Spaz in die Richtung drehen, in die er sich bewegen

soll. Danach die Ducken-Taste drücken, so daß Spaz sich duckt. Sobald Spaz in geduckter Position bereit steht, die Springen-Taste drücken, so daß Spaz mit explosiver Kraft in die gewählte Richtung springt. Dieses Manöver ist sehr praktisch zum Zerschmettern bestimmter Arten von zerstörbaren Blöcken oder zum Töten von Bösewichten.

GESUNDHEIT



Die Herzen geben rechts auf dem Bildschirm gegen Ihren Gesundheitszustand an. Immer wenn Sie verletzt werden, verlieren Sie ein Herz. Wenn Sie alle Herzen verloren haben, verliert Ihre Figur ein Leben.

Die Leben-Anzeige unten links auf dem Bildschirm zeigt Ihnen, wie viele Leben Ihre Figur noch hat. Wenn Ihre Figur ein Leben verliert, erscheint sie wieder am zuletzt erreichten Checkpoint. Wenn Sie keine Checkpoints erreicht haben, erscheint Ihre Figur wieder am Anfang der jeweiligen Ebene. Wenn Sie alle Leben Ihrer Figur verbraucht haben, ist das Spiel vorbei (und Devan ist immer noch unterwegs!).

Es erscheint ein Bildschirm 'Fortfahren', auf dem Sie gefragt werden, ob Sie weiterspielen möchten. Wählen Sie Ja, indem Sie Ihre Figur nach rechts bewegen. Sie werden wieder an den Anfang der zuletzt erreichten Ebene versetzt, aber alle Punkte, Edelsteine, Auftank-Punkte und Waffen werden Ihnen weggenommen. Sie können nur dreimal fortfahren. Wenn Sie nicht weiterspielen möchten, bewegen Sie Ihre Figur nach links und wählen Sie Nein. Sie beginnen *JJ2* mit drei Leben, können aber an verschiedenen Orten 'Zusatzleben'-Auftank-Stellen finden, die Ihnen ein weiteres Leben geben.



WAFFEN

Sie haben eine Riesenauswahl an Waffen zur Verfügung, mit denen Sie die Bösewichte, die Ihnen im Laufe des Spiels in den Weg geraten, hochjagen, bombardieren, einfrieren und braten können. Wenn Sie ein neues Spiel beginnen, haben Sie nur Ihren zuverlässigen Blaster mit sich. Sie können jedoch auf Ihrem Weg durch jede Ebene verschiedenste nützliche und wirkungsvollere Waffen finden und Ihrem Arsenal hinzufügen. Jede Ebene ist außerdem voller Munitions-Auftankstellen, die die Kraft Ihrer Waffen enorm steigern, und Schnellfeuer-Stellen, mit deren Hilfe die meisten Ihrer Waffen schneller schießen werden. Die von Ihrer Figur gegenwärtig getragene Waffe sowie die darin verbleibende Menge an Munition erscheinen unten rechts auf Ihrem Bildschirm. Wenn Ihnen die Munition für eine bestimmte Waffe ausgeht, wird automatisch die nächste geladene Waffe in Ihrem Arsenal bereitgemacht.



JAZZ TIPP
Checkpoint-Boxen sind über alle Level verteilt. Berühre sie um den Fortschritt deines Spiels zu sichern, damit du den Level nicht von Anfang an neuspielen mußt, falls du ein Leben verlierst.

JAZZ TIPP
Schnellfeuer-Pickups erscheinen zuwendend, wenn Du Böse killst.



WAHL EINER WAFFE

Es gibt folgende Möglichkeiten, um eine bestimmte Waffe auszuwählen:

1. Verwenden Sie die Enter-Taste, um die in Ihrem Arsenal verfügbaren Waffen abzurollen. Jedesmal, wenn Sie die Enter-Taste drücken, schalten Sie auf die nächste Waffe in Ihrem Besitz um.
2. Drücken Sie eine Zifferntaste auf Ihrer Tastatur, um die damit verbundene Waffe zu aktivieren. Die vorgegebene Zuordnung von Ziffern und Waffen ist in der folgenden Waffenbeschreibung aufgeführt.



1. BLASTER



Jazz und Spaz beginnen das Spiel beide mit diesem zuverlässigen Gewehr. Der Blaster feuert eine schnelle und präzise - aber leider nicht sehr kraftvolle - Kugel. Durch Auftanken wird diese Waffe weiß und richtet mehr Zerstörung an. Der Blaster kann besonders gefährlich sein, wenn Sie genügend Schnellfeuer-Gewehre gesammelt haben!

2. BLUE BULLET BOUNCER



Dieses Gewehr verschießt Gummigeschosse aus einem speziellen Kunststoff, der sie ganz besonders elastisch macht, so daß sie fast lebendig wirken. Sie sind nicht besonders zielsicher und praktisch unberechenbar, aber Feinde, die in ihre irre Bahn geraten, werden ihr blaues Wunder erleben. Durch Auftanken dieser Waffe werden die Geschosse lila und springen weiter, schneller und länger!

3. FROSTBITER



Zeigen Sie Ihren Feinden die kalte Schulter - diese Waffe mit ihrem eisigen Strahl friert sie auf der Stelle ein. Die Einfrierwirkung hält ganz besonders lange an, wenn diese Waffe aufgetankt wurde.

4. RAKETENSTARTER



Diese Waffe startet eine Wärmepeilrakete, die sich auf den Standort des beabsichtigten Ziels einstellt und die Flugbahn dementsprechend ändert, um das Ziel ganz sicher zu treffen. Eine aufgetankte Rakete hat eine noch zerstörerischere Explosionswirkung.

5. ES-RAKETENSTARTER



Extraschnelle Raketen werden in V-Form aus Ihrer Waffe abgeschossen und fügen selbst dem stärksten Schildkröten-Handlanger enormen Schaden zu. Diese Waffe ist jedoch auf kurze Entfernung nicht besonders nützlich, da sie Sie zu den Bösewichten schleudern kann. Beim Auftanken dieser Waffe erhalten Sie rote Raketen, bei denen drei auf einmal abgeschossen werden. Es gibt kaum Waffen, die mehr Zerstörung anrichten als diese.

6. TOASTER



Mit diesem Flammenwerfer können Sie Ihre Feinde in wenigen Sekunden zu Toast machen. Je mehr Schnellfeuer-Leistung Sie auftanken, desto länger wird der Feuerstrahl. Beim Auftanken wird die Flamme blau und kann die Umgebung in Brand setzen.

7. TNT



TNT ist die ideale Waffe für Fallen. Verstecken Sie etwas TNT in der Umgebung und sehen Sie zu, wie Ihre Feinde bei der leisesten Berührung des Sprengstoffs in die Luft gehen. Dieser wirkungsvolle Sprengstoff kann auch ausgelöst werden, wenn man darauf schießt. Versuchen Sie doch einmal, bombige Kettenreaktionen damit auszulösen. TNT kann nicht aufgetankt werden.

8. PFEFFERSPRAY



Die mit dieser Waffe verschossenen Projektile sind sehr wirksam für Angriffe auf kurze Entfernungen. Die Geschosse explodieren jedoch sehr schnell, also sollte man für lange Entfernungen lieber andere Waffen wählen. Durch Auftanken wird Pfefferspray doppelt so fies wie normal.

9. ELEKTRO-BLASTER



Diese Waffe besteht aus purer Energie. Sie feuert einen gelben Strahl aufgeladener Elektrizität ab, der selbst dem abgebürstetsten Bösewicht einen gewaltigen Schock versetzt. Durch

Auftanken des Elektro-Blasters wird seine Wirkungskraft und sein Wirkungskreis gesteigert.

PUNKTEWERTUNG

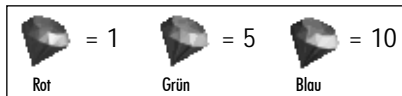
Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, in JJ2 Punkte zu sammeln. Sie können Feinde töten, Steinblöcke zerschmettern, Fundstücke sammeln, Geheimbereiche aufstöbern... Im Allgemeinen gilt: Je mehr Sie tun, desto mehr Punkte erhalten Sie. Schießen, zerschmettern, untersuchen und sammeln Sie am besten alles. Punktwerte schweben jedesmal nach oben, wenn Sie einen Gegenstand einsammeln, einen Bösewicht oder einen Gegenstand mit Punktwert zerschießen oder zerschmettern.

FEINDE

Alle Feinde, denen Sie in JJ2 begegnen, haben einen Punktwert. Die Anzahl der Punkte, die Sie erhalten, wenn Sie einen Feind töten, hängt davon ab, wie schwer dieser Feind zu besiegen ist. Für Bosse erhalten Sie eine Menge Punkte, weil diese besonders hartnäckig und schwer zu überwinden sind.

EDELSTEINE

Edelsteine regieren die Welt. Sammeln Sie Edelsteine, um am Ende einer Ebene Boni und weitere Leben zu erhalten.



MÜNZEN

Auch Superhelden brauchen ein bißchen Geld in der Tasche. Sammeln Sie genug Münzen, um einen Münzen-Warp zu aktivieren und zu Geheimbereichen zu warpen, wo Sie Kostbarkeiten einsammeln können.



ESSEN UND SÜSSIGKEITEN

All diese intergalaktischen Glücksritter-Abenteurer verbrauchen enorm viel Kalorien. Denken Sie also daran, unterwegs beim Bekämpfen von Bösewichten so viel Essen und Süßigkeiten wie möglich zu knabbern. Wenn Sie 100 Happen essen, erleben Sie die Euphorie eines Zucker-Highs.

ZUCKER-HIGH

In dieser 20-Sekunden-Phase sind Sie für Feinde unbesiegbar und können sie einfach durch Berühren mit Ihrer zuckergeladenen Hand eliminieren.

BLÖCKE

Zwischen Ihnen und einer reichen Auswahl von Kostbarkeiten und Geheimnissen stehen oft Blöcke im Weg. Glücklicherweise warten die nur darauf, zerschmettert zu werden. Das Symbol auf der Vorderseite des Blocks (manchmal ist auch keines vorhanden) zeigt an, was Sie tun müssen, um ihn zu zerstören und weiterzugehen.

BLÖCKE ZUM ZERSCHIEBEN

Diese Blöcke können Sie mit Ihren Waffen zu Staub machen. Je nach Standort sind dazu unterschiedliche Waffen am besten geeignet - wenn Sie also einen Block mit einer Waffe nicht zerstören können, sollten Sie eine andere Waffe aus



Ihren Arsenal ausprobieren.

COUNTDOWN-BLÖCKE



Countdown-Blöcke sind wie Blöcke zum Zerschneiden, nur hartmücker. Sie geben nicht leicht klein bei. Sie müssen mehrmals draufschießen (die Nummer auf jedem Block gibt an, wie oft), um sie in ihre Einzelteile zu zerlegen.

WAFFEN-BLÖCKE



Diese Blöcke können nur mit der bestimmten Waffe zerstört werden, die auf der Seite abgebildet ist. Aus diesem Grund wäre es eine gute Idee, zumindest einige Runden Munition in jeder Ihrer Waffen aufzusparen, falls Sie sie brauchen, um einen Waffen-Block aus dem Weg zu räumen.

SWITCH-BLÖCKE



Switch-Blöcke können nur aktiviert werden, indem Sie die dazugehörigen Switch-Kisten finden und zerbrechen.

Zerschlagen Sie die richtigen Switch-Kisten, um massive Switch-Blöcke zu entfernen oder Geister-Switch-Blöcke erscheinen zu lassen. Die Switch-Kisten, die bestimmte Switch-Blöcke aktivieren, können in ziemlicher Entfernung von dem Blöcken selbst liegen.

SCHNELLIGKEITS-BLÖCKE



Diese Blöcke ohne Aufschrift können nur zerstört werden, indem Sie mit Volldampf dagegenrennen oder wenn Spaz sein spezielles Seitenkick-Manöver ausführt.

BUTTSTOMP-BLÖCKE



Hier funktioniert wirklich nichts anderes als der gute alte Buttstomp, um diese Blöcke in Grund und Boden zu stampfen. Also nicht vergessen - hochspringen und dann am höchsten Punkt die Taste 'Nach Unten' drücken, um dieses Manöver auszuführen.

AUFTANKEN

Wie schon ein weiser alter Kaninchenphilosoph einst sagte, "Ein Leben ohne Auftanken ist nicht lebenswert." Anders ausgedrückt: Ohne Auftanken werden Sie nicht sehr lange in der Gegend herumhüpfen. Durch Auftanken steigern Sie Ihre Fähigkeiten und Ihre Lebenskraft, um die enormen Hindernisse auf Ihrem Weg überwinden zu können. Auftankstellen sind auf jeder Spielebene verteilt. Einige sind klar sichtbar, aber schwer erreichbar, andere wiederum sind versteckt oder erscheinen erst, wenn Sie Bösewichte ausgeschaltet oder bestimmte Aktionen ausgeführt haben.

SCHNELLFEUER



Diese Auftankversion steigert die Feuergeschwindigkeit Ihrer Waffen. Die Wirkung jedes Schnellfeuer-Auftankens ist kumulativ - je mehr Sie also finden, desto schneller feuern Ihre Waffen.

ZUSATZLEBEN



Bei jeder dieser Auftankstellen, die Sie erreichen, erhalten Sie ein weiteres Leben.

KAROTTE



Jede Karotte gibt Ihnen eines Ihrer verlorenen Gesundheitsherzen zurück.

SUPERKAROTTE



Wenn Sie eine Superkarotte essen, wird Ihre Gesundheit komplett wiederhergestellt.



SCHILDER



Im gesamten Spielverlauf werden Sie Monitore finden, die eine Auswahl von Spezialschildern enthalten, mit denen Sie sich schützen können. Jeder Schild erzeugt ein Schutzfeld um Sie herum und verleiht Ihrem Blaster zusätzliche Kraft mit der ultra-zerstörerischen Munition Whammo Ammo™. Die Schildwirkung hält nur eine begrenzte Zeit an, und die Gesamtheit wird jedesmal, wenn Sie von einem Feind getroffen werden oder etwas Gefährliches berühren, um fünf Sekunden reduziert.

BLASENSCHILD

Schildwirkung: Ihr Körper ist von einer leuchtenden gelartigen Blase umgeben.

Whammo Ammo: Aus Ihrer Waffe werden unberechenbare Blaseschüsse abgegeben.

FEUERSCHILD

Schildwirkung: Ein Flammenring umgibt Sie und verbrennt alles, was Ihnen Schaden zufügen will.

Whammo Ammo: Ihre Munition wird zu Flammgeschossen.

PLASMA-SCHILD

Schildwirkung: Sie sind von einem supergeladenen Energiefeld umgeben.

Whammo Ammo: Aus Ihrer Waffe werden extrem wirkungsvolle Plasma-Schüsse abgegeben.

EINE EPISODE BEENDEN

Um eine Episode zu beenden, müssen Sie den Ausgang jeder einzelnen Ebene dieser Episode erreichen und den Boss der Episode (den bösesten aller Bösewichte) besiegen. Wenn Sie eine Episode beendet haben, können Sie sie jederzeit erneut spielen.

DAS SPIEL GEWINNEN

Um das Spiel zu gewinnen - und nebenbei das Überleben der gesamten Galaxie zu garantieren - müssen Sie am Ende der letzten Episode des Spiels im endgültigen Duell mit Devan Shell den Sieg erringen.

SPECIAL KEYBOARD COMMANDS

«ESC»	Zum Aufrufen des Spieloptionen-Menü
«F1»	Hilfe
«F3»	Verkleinern des Bildschirms
«F4»	Vergrößern des Bildschirms
«F5»	Spiel laden
«F6»	Spiel speichern
«Unbr»	Pause
«Alt» + «Enter»	Umschalten zwischen Fenstermodus und Vollbildschirm
«Alt» + «Tab»	Wechseln von Anwendungen

PARTY-SPIELMODUS

Mit dem Party-Spielmodus von JJ2 ist es kinderleicht, in fünf wilden Spielen für mehrere Teilnehmer mit oder gegen Freunde (oder Feinde) zu spielen. Es ist natürlich sehr lobenswert, das Universum vor Devan Shells intergalaktischer Herrschaft zu retten, aber die gnadenlose Demütigung Ihres besten Freundes im Party-Spielmodus ist ein wahrlich beglückendes Erlebnis.



EIN SPIEL IM PARTY-SPIELMODUS STARTEN

1. Wählen Sie die Option Neues Spiel im Hauptmenü.
2. Wählen Sie die Option Party-Spielmodus.
3. Wählen Sie einen Anschlußtyp:



LOKALES SPIEL - GETEILTER BILDSCHIRM

In diesem Modus können Sie mit bis zu drei Freunden *JJ2* auf dem gleichen Computer spielen. Ihr Bildschirm wird automatisch in so viele Bereiche unterteilt, wie Spieler vorhanden sind. Siehe Abschnitt Party-Spielmodus Optionen für weitere Informationen zum Einrichten Ihres Spiels.

INTERNET-SPIEL

Im Internet-Spielmodus können Sie *JJ2* mit bis zu 32 anderen Spielern über das Internet spielen. Wenn Sie Internet-Spiel wählen, werden Sie gefragt: In anderes Spiel einsteigen <Client> oder Neues Spiel starten <Server>.

IN ANDERES SPIEL EINSTEIGEN <CLIENT>

Nachdem Sie sich im Internet angemeldet und die Option In anderes Spiel einsteigen gewählt haben, wird *JJ2* nach gegenwärtig laufenden Spielen suchen. Wenn das Programm die Spielereiste finden kann, wird folgendes angezeigt:

- Die Namen der gegenwärtig laufenden Spiele.
- Spieltyp (Schatzsuche, Erobern der Fahne, Kampf).
- Ping-Zeiten: Dies teilt Ihnen mit, wie schnell Ihr Computer mit dem Server-Computer, auf dem das Spiel läuft, kommunizieren kann. Höhere Ping-Zeiten bedeuten, daß das Spiel langsamer abläuft, wenn Sie sich mit diesem Server verbinden. Niedrigere Ping-Zeiten bedeuten, daß das Spiel schneller und glatter verläuft. Im allgemeinen sollten Sie Server mit Ping-Zeiten unter 300 Millisekunden (msec) wählen, obwohl Ping-Zeiten von über 500 msec auch noch spielbar sein können.

Als Client werden Sie auf der Ebene spielen, die der Besitzer des Servers für Sie bestimmt. Wenn das Spiel eine 'selbstgebastelte', mit der Jazz Creation Station (JCS) erstellte Ebene verwendet, wird diese automatisch auf Ihren Computer heruntergeladen. Dies sollte nicht länger als eine Minute dauern, wenn Sie über ein Modem von mindestens 28.8Kbps mit dem Internet verbunden sind. Besonders umfangreiche Ebenen nehmen jedoch u.U. mehr Zeit in Anspruch. Sie können jederzeit die Esc-Taste drücken, um das Herunterladen zu unterbrechen, aber Sie werden nicht am Spiel teilnehmen können, wenn Sie die vom Server-Besitzer vorgegebene Spielebene nicht besitzen.

NEUES SPIEL STARTEN <SERVER>

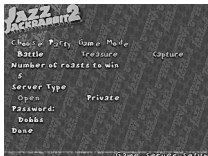
Wenn Sie die Option Neues Spiel starten wählen, sind Sie der Host-Besitzer des Spiels. Dies bedeutet, daß Sie selbst die Spieloptionen und Parameter bestimmen können. Jeder andere, der am Spiel teilnehmen will, muß dies entweder akzeptieren oder sich verkrümmeln.

PARTY-SPIELMODUS

Wählen Sie den gewünschten Party-Spielmodus für das Spiel. Siehe Modus-Menü für Beschreibungen der einzelnen Spieltypen.

ANZAHL DER SIEGE

Dies ist für jeden Spieltyp unterschiedlich:



Kampf-Modus: Legt fest, wie viele Braten Sie sammeln müssen, um das Spiel zu gewinnen.

Wettrennen-Modus: Die Anzahl der Runden, die Sie zurücklegen müssen. **Schatzsuche:** Die Anzahl der Edelsteine, die Sie sammeln müssen, um das Spiel zu gewinnen.

Erobern der Fahne: Legt fest, wie oft Sie die Fahne Ihres Gegners erobern müssen.

SERVER-TYP:

- **Offen:** Jeder kann in Ihr Spiel einsteigen.
- **Geschlossen:** Das Spiel ist durch ein Paßwort geschützt. Bei dieser Option müssen Sie für Ihr Spiel ein Paßwort festlegen. Wer am Spiel teilnehmen möchte, muß zuerst das Paßwort eingeben. Sie sollten anderen Spielern zuvor das Paßwort mitteilen.

Nachdem Sie nun Ihr Internet-Spiel nach Ihren Wünschen eingerichtet haben, werden Sie aufgefordert, die Anzahl der Spieler für den lokalen Computer festzulegen (siehe Menü 'Anzahl der Spieler'). Danach können Sie Ihre Figuren nach Wunsch festlegen (siehe Menü 'Spieler ändern'). Wählen Sie anschließend die Option Spiel starten, um fortzufahren.

Wenn Sie ein Internet-Wählnetzkonto besitzen und noch nicht mit dem Internet verbunden sind, ruft Windows 95 Ihr Wahl-Dialogfeld Verbinden mit auf den Bildschirm. Klicken Sie auf Verbinden, um Ihren Computer mit dem Internet zu verbinden.

Sobald Sie mit dem Internet verbunden sind, registriert *JJ2* Ihr Spiel beim Spielereisten-Server als laufendes Spiel. Andere Personen werden dann Ihr Spiel sehen können, wenn sie die Option In anderes Spiel einsteigen wählen. Wenn Sie Ihr Spiel als Offen eingerichtet haben, können andere daran teilnehmen.

NETZ-SPIEL

Sie können *JJ2* entweder mit dem Protokoll TCP oder IPX über ein LAN (Ortsnetz) spielen. Wählen Sie vom Hauptmenü aus die Option Neues Spiel und dann Party-Spielmodus. Wählen Sie nun das jeweilige Protokoll, das Ihr Computer für die Kommunikation mit dem Netz verwendet. Das Programm wird Protokolle, die es auf Ihrem System nicht finden kann, hellgrau ausblenden. Wenn beide Protokolle verfügbar sind, können Sie ein beliebiges davon wählen.

Nach der Wahl eines Protokolls befolgen Sie die Anweisungen für das Internet-Spiel (ignorieren Sie die Informationen zum Internet und zu Internet-Verbindungen).

PARTY-SPIELMODUS - OPTIONEN

Standardmäßige Optionsmenüs für den Party-Spielmodus, für alle Spiele mit mehreren Teilnehmern:

MODUS-MENÜ

ZUSAMMENSPIEL:

Sie und Ihre Freunde helfen sich gegenseitig beim Kampf durch die Ebenen. Sie können andere Spieler nicht verletzen. Die Ebene ist beendet, wenn einer der Spieler das Ende dieser Ebene erreicht hat.

KAMPF: Sie kämpfen gegen die anderen Spieler darum, als erster die vor dem Spiel festgelegte Anzahl von Braten zu ergattern.

RENNEN: Sprinten Sie durch das Labyrinth, um das Rennen in der kürzesten Zeit zu beenden.

SCHATZSUCHE: Sie müssen die festgelegte Anzahl von Edelsteinen fin-



den und so schnell wie möglich das Ende der Ebene erreichen.

EROBERN DER FAHNE: Schleichen Sie sich an den Stützpunkt Ihres Gegners heran und erobern Sie seine Fahne, indem Sie sie berühren. Die Eroberung ist abgeschlossen, wenn Sie mit der Fahne zu Ihrem eigenen Stützpunkt zurückgekehrt sind.

Falls Sie verletzt werden, während Sie sich im Besitz der gegnerischen Fahne befindet, wird diese automatisch an ihren Stützpunkt zurückversetzt.

Sie können die Eroberung nicht abschließen, wenn Ihr Gegner im Besitz Ihrer Fahne ist. Das heißt also, daß Ihre eigene Fahne an Ihrem Stützpunkt sein muß, damit Sie eine Eroberung vervollständigen können. Sobald Sie eine Fahne erobern, erscheint am Stützpunkt Ihres Gegners eine neue. Also immer drauflos!

Das Spiel ist beendet, wenn Sie die Flagge Ihres Gegners so oft erobert haben, wie es der Besitzer des Spiels vorgegeben hat. Die Standardeinstellung ist fünf.

MENÜ 'ANZAHL DER SPIELER'

Sie bewegen sich durch das Menü, indem Sie die Tasten Auf und Ab drücken. Drücken Sie die Enter-Taste, um die Anzahl der Spieler zu wählen, die am lokalen Computer spielen werden.

HINWEIS: Bei lokalen Spielen mit geteiltem Bildschirm verwenden alle Spieler den lokalen Computer. Drücken Sie die Esc-Taste, um abzubrechen und zum Bildschirm Modus-Menü zurückzukehren.

MENÜ 'SPIELER ÄNDERN'

Hier können Sie Ihre Figuren nach Wunsch einrichten.

Name: Tippen Sie einen beliebigen Namen für Ihre Figur ein.

Figur: Wählen Sie entweder Jazz oder Spaz.

Farben: Es gibt auf Ihrer Figur vier verschiedene Farbfelder, die Sie verändern können.

1. Körper
2. Rucksackriemen und Stirnband
3. Gewehr und Rucksack
4. Armband

STEUERUNG: Wählen Sie die Steuerungseinrichtung, die Sie im Spiel für Ihre Figur verwenden möchten.

HINWEIS: Wählen Sie Tastatur (1 oder 2) oder Joystick (1-4).
HINWEIS: Wenn Sie die Tastatur- oder Joystick-Einstellung ändern möchten, wählen Sie die Option Steuerungen im Feld Optionen des Hauptmenüs oder das Spiel-Menü (zum Aufrufen dieses Menüs während des Spiels die Esc-Taste drücken).



DIE WELTEN

EPISODE EINS: Es war einmal ein Prinz Königin Earlong hat Jazz seine Prinzenkrone abgenommen und ihn in den Kerker ihres Schlosses werfen lassen. Jazz muß entkommen und Devan stoppen, bevor dieser mit seiner Zeitmaschine die Geschichte des Planeten Carrotos durcheinanderbringt! Gemeinsam müssen Jazz und Spaz die Gefahren des Kerkers durchstehen, die exotischen Königsgärten durchqueren und Devans geheimes Labor finden.

EPISODE ZWEI: Zurück in die Vergangenheit Auf ihrer Jagd nach Devan springen Jazz und Spaz in die Zeitmaschine. Sie stecken nun in einem Zeit-Warp und werden durch Worm Holes in verschiedene Zeiten und Welten geschleudert. Ist dies vielleicht eine gute Gelegenheit, einen Ausflug in die Kolonien zu unternehmen, einen Trip in den Sommer der Liebe zu erleben und sich an einem einsamen Strand zu entspannen? Wohl kaum! Zu erwarten sind eher ein mutiger Marsch durch die Abwasserkanäle, miese Tricks im Wunderland und eine Reise in die nassen Tiefen, wo Krebse eindeutig Hochsaison haben.

EPISODE DREI: Flashback Es ist nun Zeit für einige 'Deja vu'-Erlebnisse - Jazz und Spaz werden auf die Planeten versetzt, auf denen Jazz schon einmal Devan und seine Handlanger besiegt hat: Diamondus, Tubelectric und Medivo! Aber diesmal hat Devan Dinge so gedreht, daß diese Planeten weitaus weniger Jazz-freundlich sind als zuvor!

EPISODE VIER: Affentheater Devan ist nun auf der Flucht! Tief im Dschungel läuft er davon, und seine Pläne gehen buchstäblich in Flammen auf! Er öffnet das Tor zum Inferno und läßt Dämonen, Teufelshunde etc. los! Typisch Shell, einen Pakt mit Beelzebub - nun ja ... Bilsy und Bubba - abzuschließen, um die Kaninchen von Carrotos ein für allemal zu vernichten. Können die Jackrabbit-Brüder es schaffen, ihre bisher fiesesten Feinde zu zerschmettern, Devan Shell endgültig zu besiegen und vor dem Abendessen nach Carrotos zurückzukehren? Das Schicksal aller Kaninchen liegt in ihrer Hand - also viel Glück!

DIE BOSSE

Auf der Jagd nach Devan werden Sie einigen Superfeinden begegnen, die Ihren Weg in die nächste Welt versperren. Hier also einige dieser Super-Bosse, die Ihnen begegnen werden.

DIE KÖNIGIN Die wutentbrannte Königin (Evas Mutter) hat Sie in den Kerker werfen lassen, nachdem Devan in die Hochzeitsfeier eingedrungen ist und Evas Ring gestohlen hat. Um an ihr vorbeizukommen, müssen Sie sie einfach aus dem Weg stoßen. Aber Vorsicht: Beim SCHREIEN setzt die Königin genug Schallenergie frei, um damit ein rasendes Rhinoceros zu stoppen. Sie müssen also eine andere Möglichkeit finden, um sie aus dem Weg zu stoßen. Und hüten Sie sich vor fallenden Ziegelsteinen!

SCHWARTZENGAURD Dieser Boss, der mit seinem Flegelbumerang herumerschmeißt, ist der fieseste und mieseste aller Schildkrötenwachen unter Devans Befehl. Sie müssen sich bei diesem Typen sehr vorsehen! Sein schwacher Punkt ist, daß er warten muß, bis sein Flegelbumerang in seine Hand zurückkehrt, bevor er Sie angreifen kann. Timing und Schnelligkeit sind entscheidend, wenn Sie ihn besiegen wollen.



The Continuing Adventures of Jazz Jackrabbit™

When we last left our hero, Jazz had rescued Princess Eva Earlong from the dutches of the dastardly Devan Shell, foiling the maniacal turtle's plan to take control of the planet Carrotus. In gratitude, the rabbit king and queen made Jazz a prince and granted him Eva's hand in marriage. Unfortunately, as the cliché goes, it's darn hard to keep a criminally insane turtle down for long. Especially one who makes sure to always have a backup diabolical plot in the wings in case his primary diabolical plot is thwarted by some do-gooder superhero. With an appalling disregard for wedding etiquette, Devan and his goons crashed Jazz and Eva's royal wedding reception, swiped Eva's 12-carrot diamond wedding ring, and fled. Enraged at her new son-in-law's failure to defeat Devan once and for all, and socially humiliated by the trashing of her daughter's wedding, the rabbit queen had Jazz thrown into the palace dungeon. Now, having used the diamond from Eva's ring to complete his top-secret time machine, Devan is racing back in time to rewrite a more turtletically correct version of history - one without rabbits! It's up to Jazz, along with his spaced-out little brother, Spaz, to escape from the palace dungeon, catch up to Devan and stop him before he turns history on its ear.

INSTALLATION

- Quit all other applications and insert the *Jazz Jackrabbit 2 (JJ2)* CD into your CD-ROM drive.
- If you have set up Windows® 95 to use its CD AutoPlay feature, *JJ2* will automatically display its Master Setup Menu on your screen. If AutoPlay is disabled, you will need to start the installation Launcher manually. To do this: double-click the My Computer icon, then double-click the CD-ROM icon in the window that opens. Double-click the «Autorun.exe» file to activate the Launcher.

THE MASTER SETUP MENU HAS THESE OPTIONS:

- Install: Installs *JJ2* on your computer.
- Readme: Displays the readme.txt file that contains last-minute notes, troubleshooting information, and any other information we were too scatterbrained to include in this manual.
- Self Destruct: Don't touch this button!
- Quit: Closes the Master Setup Menu.

NOTE: At any time, after you have installed *JJ2* to your hard drive, you can re-launch the Master Setup Menu, with the added options of Play, Reinstall and Uninstall, by double-clicking on your CD-ROM icon when the *JJ2* CD is in your CD tray.



- Click the Install button to start the installation process. Follow the on-screen instructions to install *JJ2* to your hard drive.
- The *JJ2* installation program will automatically check to see if DirectX 5, or higher, is present on your computer. DirectX 5 is necessary to run *JJ2*. If you have not already installed DirectX 5 on your computer, the *JJ2* installation program will offer to install it for you and guide you through the installation process.

If you have an older version of DirectX installed, you will be prompted to upgrade to DirectX 5.

NOTE: It is strongly recommended that you install DirectX 5 on your computer to play *JJ2*. We cannot offer technical support to people who are using outdated drivers.

- You are now ready to play *JJ2*!

MENU NAVIGATION

Use your keyboard to move through, select and change the options in the various on-screen menus in *JJ2*. Use the «up» and «down» arrow keys to move from option to option and use the «Enter» key to select an option. If an option has multiple choices, after selecting the option, use the «right» and «left» arrow keys to cycle through the choices. Hit the «Esc» key at any time to back out of an option or menu.

Game Objectives

SINGLE PLAYER

Your primary goal in *JJ2* is to find Devan Shell and thwart his plan to rewrite history. To do this, you will need to overcome a gaggle of baddies, obstacles and puzzles that stand in your way throughout each level of the game.

Fortunately, each level is also chock full of weapons, ammo, gems, power-ups and other goodies to help you in your quest. Just remember to explore everywhere and investigate, blast, stomp, push or kick everything (hey, you may be in a race against time to save your planet, but that doesn't mean you can't have a little fun along the way does it?).

Always be on the lookout for secrets - they are everywhere! Secret areas usually contain extra gems, coins or special weapons. Some secret areas involve solving puzzles. There are ways to get to every area and power-up you can see (and some you can't). The shortest distance between two points may be a straight line, but it is rarely the most fun or rewarding way to go.

To complete a level and move on to the next, you have to reach the level's exit zone (marked by an exit sign). On some levels you will have to defeat a Boss (that's a particularly bad baddie) who blocks your path to the exit.

PARTY MODE (MULTIPLAYER)

The *JJ2* Party Mode features five wild modes of multiplayer gaming, including Cooperative, Treasure Hunt, Battle, Capture the Flag and Race. For details on Jazzing up your social life with these games, hop on over to the Party Mode section of this manual.

Running the Game

To run *JJ2*, double click on the *JJ2* icon on your desktop or in your start menu. Hit the Enter key when you see the Intro Screen to bring up the Main Menu.

MAIN MENU

From the Main Menu, you can choose:



- **New Game:** Start a single-player or Party Mode game from scratch.
- **Load Game:** Load a previously saved game.
- **High Scores:** Take a look at the best *JJ2* scores achieved so far.
- **Options:** Configure your controls, sound and video, and choose a language option. See the Setup Screen section for details.
- **Quit:** Why would you ever want to do something like that?

START A NEW GAME



1. Click New Game on the Main Menu.
2. Choose Single Player (see the Party Mode section for details on multiplayer gaming).
3. Choose an episode. You can choose from any of the four standard episodes, your own "home cooked" episodes, or the shareware demo episodes. You will not be allowed to play any standard episode, other than the first ("Formerly a Prince"), until you have completed the episode that precedes it. Once you have finished an episode, you can play it again any time you start a New Game.
4. Choose a character. You can choose to play as either Jazz or Spaz. Each character has his own unique abilities and advantages (see the Special Moves section for details). Once you have chosen a character and begun playing, you will only be able to switch characters if you find a Quick Change Monitor or start a new game.
5. Choose a difficulty level (the higher the difficulty, the more baddies you'll face):
 - Easy: Nothing a gung-ho rookie damsel-in-distress rescuer can't handle.
 - Medium: A challenge for most stout-hearted superheroes.
 - Hard: The difficulty level of choice for seasoned turtle thumpers.
6. Get ready to get Jazzy!



JAZZ TIP
Shoot a Quick Change Monitor to instantly transform from Jazz to Spaz or vice versa.

SAVE AND LOAD GAMES

Save: From within the game, press the Esc key to access the In-Game Menu. Select Save Game to save your current game up to the point you've played. Saving brings up a Save Game list where you can name and save multiple games. If your character gets toasted, you can resume your game from the spot you were at when you last saved.

Load: You can load a saved game from either the Main Menu before you start playing, or from the In-Game Menu (accessed by pressing the Esc key) if you want to abandon a game in progress. In either scenario, select Load Game and choose any game from the list of games you have saved and named.



SETUP SCREEN

Select Options in the Main Menu or in the In-Game Menu to bring up the Setup Screen. From this screen, you can choose to adjust your Controls (keyboard and joystick), Video, and Sound settings. You can also choose to select a new Language for the game's on-screen text.

SETUP TIPS

JJ2 was designed to utilize the latest hardware technology to achieve the best quality and highest possible framerate. The term framerate refers to how fast the screen is completely updated with new graphics. *JJ2* is capable of framerates over 70 frames per second (fps), although human eyes can barely distinguish framerates above 30 fps. This means *JJ2* can produce ultra-smooth animation and gameplay under certain hardware conditions.



JJ2 has different quality settings you can adjust to get the best performance from your computer. Your computer's processor, video card and sound card all affect your framerate. We suggest starting out at the highest quality settings, then lowering them as needed until you achieve the best mix of quality and speed for your computer.

HERE ARE SOME TIPS:

- Make sure you have the latest drivers for your graphics card and sound card. Contact the manufacturers on the World Wide Web or call them to make sure you have the latest drivers.
- Play in Full-screen mode. In windowed mode, it takes more processor power to draw all the graphics in the game as well as the graphics on your Windows desktop.
- Try changing the Resolution to an 8-bit video mode. This will lower the number of colors used in the game, but will definitely help increase performance.
- If your graphics card has good 2D acceleration built in, try turning Hardware Mode on. You will lose realtime lighting and transparency effects in the game, but, unless you have a fast system, Ambient Lighting can lower your framerate dramatically.
- As a last resort, turn off Textured 3D Background. Unless you have a very slow computer, you shouldn't have to turn this option off because the performance gain is fairly small.

VIDEO

The Video setting lets you set the resolution and color depth you want the game to use. These settings affect the frame rate of the game's animation. In general, setting a higher resolution and color depth will produce better graphics, but can result in slower game performance. Experiment with the different settings to determine which works best with your computer.



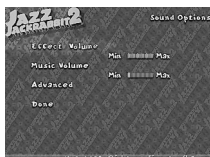


1. Select Video from the Setup Screen to view or change your current video settings.
2. Select the Resolution (and color depth) that your system is best equipped to handle.
3. Select Advanced to fine tune the appearance and performance of the game for your computer.
 - **Hardware Mode:** Determines whether the game relies on your computer's video board or on software for graphic acceleration.
 - **Textured 3D Background:** With this option turned on, the game's background visuals will have a textured 3D look. This is strictly a visual enhancement and will not affect the way the game is played.
 - **MMX™ Capabilities:** If your computer features Intel's MMX technology, turn this option on to take advantage of its capabilities. If not, leave it off.
 - **Ambient Lighting:** Turn this option on to activate *JJZ's* special real-time lighting effects. This option is disabled if you are using hardware acceleration (Hardware Mode on).
 - **Detail:** This option controls the visible parallaxing layers. Changing this setting to low removes a few of the parallaxing backgrounds to help increase speed on slower systems.
4. Select Done to save your settings.

SOUND

The Sound setting lets you set the volume and quality of the game's music and sound effects.

1. Select Sound from the Setup Screen to view or change your current sound settings.



- **Effect Volume:** Determines the volume of the game's sound effects.
 - **Music Volume:** Determines the volume of the game's background music.
 - **Advanced:** Enables advanced users to fine tune their sound settings to take full advantage of their system's capabilities. Most users will not need to adjust these settings.
2. Use the left and right arrow keys to adjust the volume meters.
 3. Select Done to save your settings.

LANGUAGE

The Language setting lets you choose from up to six installed languages to use for the game's on-screen text.

1. Select Language from the Setup Screen to view or change your current language choice.
2. Select the installed language that you prefer for your on-screen text.
3. Select Done to save your settings.

CONTROLS

Select Controls from the Setup Screen to view your current control settings, or to customize them. The default controls are:

KEYBOARD 1 (SINGLE PLAYER)

- «arrow left» Move Left
- «arrow right» Move Right
- «arrow up» Look Up
- «arrow down» Duck and Look Down
- «shift» Run
- «ctrl» Jump
- «space» Shoot
- «enter» Cycle through your arsenal. The type and quantity of ammo you are currently using is displayed in the bottom right corner of your screen.

1-8

- Switch immediately to a specific weapon. See Weapons for more information.

KEYBOARD 2 (PARTY MODE GAMES)

- a Move Left
- d Move Right
- w Look Up
- s Duck and Look Down
- j + a or d Run
- g Jump
- h Shoot
- f Cycle through your arsenal.
- ! - (Switch immediately to a specific weapon.

JOYSTICK (S)

- Up Look up
- Down Duck and Look Down
- Left Move Left
- Right Move Right
- Button 1 Fire
- Button 2 Select
- Button 3 Jump
- Button 4 Run

CUSTOMIZING YOUR CONTROLS

1. Select Controls from the Setup Screen. This will bring up a list of all the keys for Keyboard 1 and what they do. You can cycle through the available keyboard and joystick controllers with the left and right arrow keys.
2. Use the up and down arrow keys to highlight the name of the control you wish to change and press Enter.
3. Press a new key (or joystick button) to replace the one currently assigned to the highlighted action.
4. Repeat steps 2 and 3 for each control you wish to change.
5. When all the controls are set up the way you want them, use the arrow keys to highlight the word Done at the bottom of the screen and push Enter to save your changes.



SPECIAL MOVES

Both Jazz and Spaz have their own unique set of special moves that they can use to break through barriers and get to hard to reach places.

BUTTSTOMP: Jazz and Spaz can both execute the handy and destructive buttstomp maneuver, which is very useful for smashing objects beneath them. To perform the buttstomp, jump, then push down at the peak of your leap.

JAZZ'S SPECIAL MOVES

Helicopter Ears: Jazz's ears act as a rapidly spinning propeller, enabling him to float in the air much longer after jumping.

To use Jazz's helicopter ears, jump, then press the jump key again while Jazz is in the air. You can guide Jazz to the right or left while he is hovering. Repeatedly press the jump key for as long as you want Jazz to use his helicopter ears.

SUPER JUMP: Jazz can leap more than 60 percent higher than his normal jump height and can smash breakable blocks above him.

First, press and hold the duck button. Once Jazz is coiled up in the duck position, press the jump button and Jazz will spring into the air.

SPAZ'S SPECIAL MOVES

DOUBLE JUMP: Spaz can reach higher ground with this special move. Jump, then jump again while Spaz is in the air and Spaz will jump up even higher.

SIDEKICK: First, face Spaz in the direction you want him to move. Then, make Spaz duck by pressing the duck button. After Spaz is coiled up in the duck position, press the Jump button and Spaz will leap in the direction he's facing with explosive power. This move is useful for smashing certain types of breakable blocks, and for killing baddies.

HEALTH

The hearts in the upper right corner of the screen represent your health status. Every time you get hurt, you lose a heart. Once you have lost all of your hearts, your character loses a life.

The Lives Indicator at the bottom left of the screen shows how many lives your character has left. When your character loses a life, he will rematerialize at the last checkpoint you have reached. If you haven't reached any checkpoints, your character will rematerialize at the beginning of the level.

If you use up all of your character's lives, the game is over (and Devan will still be on the loose!). A continue screen will appear and ask you if you want to continue. Select Yes by guiding your character to the right. You will start at the beginning of the level you left off in, but all your points, gems, powerups and weapons will be taken away. You can only continue three times. If you don't want to continue, guide your character to the left to select No.

You start *JJ2* with three lives, but you can find 1up powerups in various places that give you an extra life.



WEAPONS

You have a slew of weapons at your disposal to help you blast, bomb, freeze and fry the baddies that get in your way throughout the game. When you begin a new game, you will carry only your trusty Blaster. But you will find a wide variety of useful and more powerful weaponry to add to your arsenal as you make your way through each level. Each level is also chock full of ammo powerups that will vastly enhance the power of your weapons, and Fastfire pickups that will make most of your weapons shoot faster.

The weapon your character is currently holding, and the amount of ammo remaining in that weapon is shown in the lower right corner of your screen. When you run out of ammo for a particular weapon, the next loaded weapon in your arsenal will automatically be readied.

SELECTING A WEAPON

You can arm yourself with a particular weapon in one of the following ways:

1. Use the Enter key to cycle through the different weapons available in your arsenal. Each time you hit Enter, you will switch to the next weapon you possess.
2. Hit a number key on your keyboard to activate the weapon assigned to it. The default number key assignments for each weapon are listed in the weapon descriptions below.

1. BLASTER



Both Jazz and Spaz begin the game with this trusty gun. The Blaster fires a quick and precise, albeit not particularly powerful, bullet. Power this gun up and it turns white and does more damage. The Blaster can be especially lethal if you collect enough FastFire guns!

2. BLUE BULLET BOUNCER



This gun shoots rubbery bullets made from a special plastic that gives them so much elasticity they almost appear to be alive. They are tough to aim and even harder to predict, but enemies that get in the way of their frenzied flight are in for a thrashing. Power this gun up, and your bullets turn purple and bounce further, faster, longer!

3. FROSTBITER



Give baddies the cold shoulder with this weapon that immobilizes targets with its icy blast. The freeze effect lasts an extra long time when this gun is powered up.

4. MISSILE LAUNCHER



Launches a heat-seeking missile that locks in the location of its target and adjusts its flight path to make sure it connects. A powered-up missile delivers an especially devastating payload.



JAZZ TIP

Checkpoint boxes are scattered throughout each level. Touch them to save your progress so you won't have to start the level over if you lose a life.

JAZZ TIP

Fastfire pickups appear randomly when you kill baddies



5. RF MISSILE LAUNCHER



Really Fast Missiles fire in a V shape from your gun and can do immense damage to even the strongest Shell minion. However, this weapon is not very useful at close range, as it can bounce you into baddies. Power this gun up for red missiles that shoot three at a time. You will find few weapons more devastating than this.

6. TOASTER



Turn your enemies to toast in seconds flat with this flame-thrower. The more Fastfire powerups you collect, the longer the stream of fire will be. Power this gun up, and the flame will turn blue and stick to scenery.

7. TNT



TNT is the ultimate trap weapon. Place some behind some scenery and watch your foe go KABLOOEY when he comes into contact with it. This powerful explosive can also be triggered by shooting it. Try setting up amazing chain reactions with TNT. TNT cannot be powered-up.

8. PEPPER SPRAY



The BB-like projectiles this weapon shoots make it highly effective for close range attacks. However, the pellets explode very quickly, so long-range attacks are best left to other weapons. Powered-up Pepper Spray is twice as mean.

9. ELECTRO-BLASTER



This weapon is made of pure energy. When used, it fires a brilliant blast of charged electricity that shocks even the baddest of the bad. Power up the Electro-Blaster to increase its strength and damage radius.

SCORING

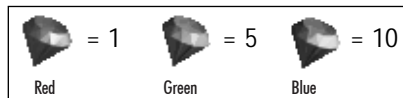
There are all kinds of ways to rack up points in *JJ2*. Killing enemies, smashing blocks, collecting goodies, finding secret areas... In general, the more you do, the more points you'll get. Shoot, smash, investigate and collect everything. Point values will fly from each item you pick up and each baddie or point-yielding object you shoot or smash.

ENEMIES

All the enemies you will face in *JJ2* have a point value. The number of points you get for killing an enemy is based on how tough the enemy is to defeat. Defeating Boss enemies will add big points to your score, because they are especially tough to beat.

GEMS

Gems are what make the world go round. Collect gems to earn end of level bonuses and extra lives.



COINS

Even superheroes need a little pocket change. Collect enough coins to activate a Coin Warp and you will warp to secret areas where you can rake in the goodies.



FOOD AND CANDY



All this intergalactic soldier of fortune stuff burns a lot of calories. Make sure to grab as much food and candy as you can while you are racing around blasting baddies. Wolf down 100 food items and you'll experience the euphoria of a Sugar Rush.

SUGAR RUSH

During this 20 second time period, you'll be invincible to baddies and you'll be able to eliminate them with a mere touch of your sugar-charged hand.

BLOCKS

Blocks frequently stand between you and a bountiful harvest of goodies and secrets. Fortunately, blocks are made to be smashed. The symbol (or lack thereof) on the face of each block indicates what you need to do to destroy it, and proceed to the riches beyond.

BLAST'EM BLOCKS

Use your weapons to blast these blocks to smithereens. Different weapons are better suited to destroying blocks in certain locations, so if you can't seem to blast a block away with one weapon, try using another in your arsenal.

COUNTDOWN BLOCKS

Countdown Blocks are Blast'em Blocks with an attitude. These toughies don't crack easily. You will need to blast them several times (just how many times is indicated by the numeral on each block) to make them fall to pieces.

WEAPON BLOCK

These blocks can only be destroyed with the particular weapon pictured on their sides. For this reason, it is a good idea to try to save at least a few rounds of ammo in each of the weapons you possess in case you need them to blast through a Weapon Block.

SWITCH BLOCKS

Switch Blocks can only be activated by finding and breaking the Switch Crates that influence them. Smash the right Switch Crates to remove solid Switch Blocks or to materialize ghost Switch Blocks. The Switch Crates that activate particular Switch Blocks may be a considerable distance from the blocks themselves.

SPEED BLOCKS

These plain-faced blocks can only be smashed by running through them at full speed, or by using Spaz's special sidekick move.



BUTT-STOMP BLOCKS



There's nothing (literally) like a good old fashioned butt-stomping to smash these blocks to oblivion. Remember, jump, then push the down button at the peak of your leap to execute the butt-stomp move.

POWERUPS

As a wise rabbit philosopher once said, "The unpowered-up life is not worth living." In other words, without the aid of powerups, you aren't going to be hopping around very long. Powerups give you boosts in ability and health to help you overcome the overwhelming obstacles that you face throughout your quest.

You will find powerups scattered throughout each level of the game. Some are clearly visible, but difficult to reach, others are hidden or appear only after you kill baddies or perform certain actions.

FASTFIRE



These powerups increase the firing speed of your weapons. The effect of each Fastfire powerup is cumulative, so the more you find, the faster your weapon will fire.

TIP



Each one of these powerups you collect gives you an extra life.

CARROT



Each carrot restores one of your lost health hearts.

SUPER CARROT



Eating a Super Carrot instantly restores you to maximum health.

SHIELDS



Throughout the game, you will find monitors that contain a variety of special shields that will protect you from harm. Each shield creates a protective field around you and enhances your Blaster with ultra-destructive Whammo Ammo™. Shield effects only last for a limited time, and the total time decreases by five seconds each time you are hit by an enemy or touch something damaging.

BUBBLE SHIELD

Shield Effect: Your body is covered by a luminous gel-like sphere. Whammo Ammo: Unpredictable bubble shots spurt from your gun.

FIRE SHIELD

Shield Effect: A ring of flame surrounds you, scorching anything that attempts to harm you.

Whammo Ammo: Your bullets become flaming missiles.

PLASMA SHIELD

Shield Effect: A supercharged energy field encircles you.

Whammo Ammo: Extremely powerful plasma shots spray forth from your gun.

JAZZ TIP

Don't eat carrots if you're already at full health! Pass them by and come back to gobble them up when you're low on health hearts.

JAZZ TIP

Find a clock to extend the time shield effects last!

COMPLETING AN EPISODE

To complete an episode, you need to make it to the exit of each of the episode's levels, and defeat the episode's Boss (the baddest of the baddies). Once you have completed an episode, you can replay it at any time.

WINNING THE GAME

To win the game, not to mention preserve the well being of the entire galaxy, you will have to triumph in your final showdown with Devan Shell at the end of the game's last episode.

SPECIAL KEYBOARD COMMANDS

«ESC»	Brings up the Game Options Menu
«F1»	Help
«F3»	Reduce Screen Size
«F4»	Expand Screen Size
«F5»	Load Game
«F6»	Save Game
«Break»	Pause
«Alt» + «Enter»	Toggle between windowed mode and full screen
«Alt» + «Tab»	Switch applications

PARTY MODE

JJ2's Party Mode makes it a snap to play with, or against, your friends (or enemies) in five wild multiplayer games. After all, saving the universe from the intergalactic domination of Devan Shell is okay, but mercilessly humiliating your best friend in a Party Mode game is a truly rewarding experience.

START A PARTY MODE GAME

1. Select New Game on the Main Menu.
2. Select Party Mode.
3. Choose a connection type:

LOCAL PLAY SPLITSCREEN

This mode lets you and up to three of your friends play JJ2 on the same computer. Your screen will automatically be divided into as many sections as there are players. Skip to the Party Mode Options section for more information on setting up your game.



INTERNET PLAY

The Internet Play mode lets you play JJ2 with as many as 32 other players over the Internet. When you choose Internet Play you will be asked if you want to Join Another Game <client> or Start a New Game <server>.

JOIN A NEW GAME <CLIENT>

After you have logged on to the Internet and selected Join Another Game, JJ2 will search for games currently in progress. When it is able to find the game list, it will display:

- The names of the games in progress.
- Game Type (Treasure Hunt, CTF, Battle).
- Ping times: This tells you how fast your computer can communicate with the server computer that is hosting the game. Higher ping times mean the game will play slower if you connect to that server. Lower ping times mean the game will play faster and more smoothly. As a general rule of thumb, try to choose servers with ping times lower than 300 milliseconds (msec), although ping times of 500+ msec may still be playable.



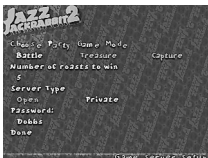
As a client, you will be playing on the level that the owner of the server chooses. If the game uses a custom, Home Cooked, level created with the Jazz Creation Station (JCS), the level will automatically download to your computer. This process should not take longer than a minute if you are connected to the Internet with a 28.8Kbps modem or better. Particularly large levels, however, may take longer to download. You can press Esc to cancel the download at any time, but you will not be able to play if you don't have the level selected by the server owner.

START A NEW GAME <SERVER>

When you Start a New Game, you are the host-owner of the game. This means it's up to you to determine the gameplay options and parameters. Anyone joining your game will have to like 'em or lump 'em.

PARTY GAME MODE

Choose the type of Party Mode game you want to play. See Mode Menu for a description of the different game types.



NUMBER OF WINS

This means something different for each game type:

- Battle mode:** Determines how many roasts you need to accumulate to win.
- Race mode:** The number of laps you need to complete.
- Treasure Hunt:** The number of gems you need to collect to win.
- CTF:** The number of times you need to capture your opponent's flag.

SERVER TYPE:

- Open:** Anyone can join your game.
- Closed:** Password protected game. With this option, you must select a password for your game. Anyone who wants to play will have to enter the password before they can join the game. You should communicate the password to the other players beforehand.

After you have customized your Internet game, you will be asked to select the number of players for the local computer (see Number of Players Menu). Then, you will be able to customize your characters (see Change Players Menu). Once you are finished customizing your characters, select Start Game to continue.

If you have a dialup Internet account and you are not already connected to the Internet, Windows 95 will bring up your default dialup Connect To dialog box. Click on Connect to connect to the Internet.

When you are connected to the Internet, JJ2 will register your game with the game list server as a game in progress. Other people will be able to see your game when they select Join a Game. If you have setup your game as an Open game, they will be able to join.

NETWORK PLAY

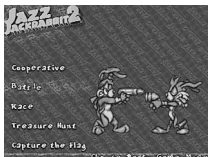
You can play JJ2 over a Local Area Network (LAN) using either of two protocols: TCP or IPX. From the Main Menu, select New Game, then Party Mode, and choose whichever protocol your computer uses to communicate with the network. The program will "gray-out" any protocol it can't find on your system. If both protocols are available, you can choose either one. After you have chosen a protocol, follow the Internet Play instructions starting (disregard the references to the Internet and Internet connections).

PARTY MODE OPTIONS

Standard Party Mode option menus used for all multiplayer games:

MODE MENU COOPERATIVE:

You and your friends help each other battle through the levels. You cannot hurt other players in the game. The level ends when any one of the players reaches the end of the level.



BATTLE:

Compete against other players by being the first to get the number of roasts you selected before starting the game.

RACE:

Sprint through the maze to finish the race with the best time.

TREASURE HUNT:

Find the selected number of gems and race to the end of the level.

CAPTURE THE FLAG:

Sneak up to your opponent's base and capture their flag by touching it. Complete the capture by returning the flag to your base.

If you are injured while holding your opponent's flag, it will automatically be returned to their base. You cannot complete the capture if your opponent is in possession of your flag. In other words, your team's flag must be at your team's base to complete a capture.

Once you capture a flag, a new one will appear at your opponent's base. Go get it!

The game is over when you have captured your opponent's flag as many times as the game owner chooses. The default setting is five.

NUMBER OF PLAYERS MENU

Navigate the menu by pressing up or down. Press Enter to select the number of players that will be playing on the local computer.

NOTE: For Local Splitscreen games, all players will be using the local computer. Press Esc to cancel and go back to the Mode Menu screen.



CHANGE PLAYERS MENU

Customize your character here.

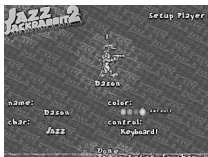
Name: Type in the any name you want for your character.

Character: Choose Jazz or Spaz.

Colors: There are four different color fields you can change on your character.

- Body
- Backpack Straps and Headband
- Gun and Backpack
- Wristband

CONTROL: Choose the controller you wish to use to control your character during play. Choose Keyboard (1 or 2) or Joystick (1-4).



NOTE: To change the keyboard or joystick setup, choose Controls from the Options field of the Main Menu or the In-Game Menu (press Esc during play to access).

THE WORLDS

EPISODE ONE: Formerly a Prince

Jazz must escape from the castle dungeon and stop Devan before he rewrites Carrotus' history with his time machine! It's up to Jazz and Spaz, to survive the hazards of the dungeon, cross the exotic kingdom gardens, and find Devan's secret lab.

EPISODE TWO: Back In Time

Jazz and Spaz are caught in a time warp, hurtling through worm holes to different times and places in pursuit of Devan. Expect a spirited slosh through the sewers, some mind altering malice in wonderland, and a trek into a watery abyss where the crabs are definitely "in season."

EPISODE THREE: Flashback

It's deja vu all over again when Jazz and Spaz warp to the planets where Jazz defeated Devan and his minions in the past: Diamondus, Tubelectric, and Medivo! But this time Devan has fixed things so these planets won't be quite so Jazz-friendly!

EPISODE FOUR: Monkey Business

Devan races deep into the jungle, as his plans go to blazes... literally! He opens the gates of the inferno, unleashing demons, devil dogs and more to exterminate the rabbits of Carrotus for good! Do the Jackrabbit brothers have what it takes to overcome their nastiest foes yet, defeat Devan Shell once and for all, and get back to Carrotus before tea time? For the sake of rabbitkind, let's hope so!

THE BOSSES

Here are a couple of the super baddies that block your passage to the worlds.

THE QUEEN

Eva's royal mother threw you into her dungeon after Devan crashed your wedding and stole Eva's ring. To get past her, you have to push her out of the way. Be careful though, her SCREAM can emit enough sonic energy to stop a charging rhino. And watch out for falling bricks!

SCHWARTZENGUARD

This flailerang throwing Boss is the roughest and toughest of Devan's turtle guards. You'll have to keep on your toes with this one! His Achilles' heel is having to wait for his flailerang to return to him before he can come after you. Timing and speed is critical if you are to defeat him.



Suite des aventures de Jazz Jackrabbitt™

Dans la dernière aventure de notre héros, Jazz avait sauvé la princesse Eva Earlong des griffes du sinistre Devan Shell, en déjouant le plan de mettre la planète Carrotus sous sa botte. Pour le remercier, le roi et la reine des lapins firent de Jazz un prince et lui donnèrent la main d'Eva. Malheureusement, comme disait l'autre, la mauvaise herbe a la vie dure et une tortue criminellement folle de l'envergure de Devan Shell, ça reprend plus vite du poil de la bête qu'il ne le faut pour le dire. Surtout quelqu'un comme lui qui a toujours un plan diabolique en réserve, au cas où son plan principal aurait été déjoué par quelque héros de passage.

En faisant preuve du mépris le plus total pour la tradition du mariage, Devan et son gang s'invitent à la réception royale de Jazz et d'Eva, s'emparent de l'alliance de cette dernière, un diamant à 12 carottes, et s'enfuit. Folle de rage en se rendant compte que son nouveau beau fils n'est pas parvenu à battre Devan une fois pour toutes et que les noces de sa fille ont été ainsi gâchées, la reine des lapins jette Jazz dans un cachot du palais.

De son côté, Devan s'est servi du diamant d'Eva pour achever sa machine infernale et il revient maintenant à toute allure en arrière dans le temps pour réécrire une version de l'histoire plus tortueusement correcte - c'est à dire une version spéciale sans lapins! Jazz, et son petit frère Loufoque Spaz, doivent maintenant s'échapper de leur cachot, trouver Devan et l'arrêter avant qu'il ne parvienne à chambouler l'histoire telle que nous la connaissons.

INSTALLATION

1. Quittez toutes les autres applications et mettez le CD *Jazz Jackrabbitt 2 (JJ2)* dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Si vous avez configuré Windows® 95 pour utiliser la fonction CD AutoPlay, *JJ2* affiche automatiquement son Master Setup Menu sur l'écran. Si l'AutoPlay est désactivé, lancez manuellement le lanceur d'installation. Pour ceci, cliquez deux fois sur l'icône «Poste de travail» puis sur l'icône CD-ROM dans la fenêtre qui s'ouvre. Cliquez deux fois sur le fichier «Autorun.exe» pour activer le lanceur.

LE MASTER SETUP MENU OFFRE LES OPTIONS SUIVANTES:

- Install: installe *JJ2* dans votre ordinateur.
- Readme: affiche le fichier readme.txt qui contient des remarques de dernière minute, des informations sur le dépistage des défauts et toute autre information que nos avons été trop distraits pour incorporer dans la présente notice.
- SelfDestruct: ne touchez pas à ce bouton!
- Quit: ferme le Master Setup Menu.

REMARQUE: après avoir installé *JJ2* sur votre disque dur, vous pouvez, à tout moment, relancer le Master Setup Menu en ajoutant les options supplémentaires suivantes: Play, Reinstall et Uninstall, en cliquant deux fois sur votre icône CD-ROM lorsque le CD *JJ2* se trouve dans votre plateau de CD.



3. Cliquez sur le bouton Install pour lancer l'installation. Suivez les instructions sur l'écran pour installer *JJ2* sur votre disque dur.
4. Le programme d'installation *JJ2* vérifie automatiquement si votre ordinateur contient DirectX 5, ou une version supérieure. DirectX 5 est nécessaire pour pouvoir utiliser *JJ2*. Si vous n'avez pas encore installé DirectX 5 dans votre ordinateur, le programme d'installation *JJ2* vous offre de l'installer et de vous guider tout au long du processus d'installation. Si votre système contient une version plus ancienne de DirectX, un message vous demande de passer à DirectX 5. REMARQUE: nous vous conseillons vivement d'installer DirectX 5 sur votre ordinateur pour utiliser *JJ2*. Nous ne pouvons pas offrir une assistance technique à des utilisateurs qui se servent de logiciels de pilotage dépassés.
5. Vous êtes maintenant prêt à jouer à *JJ2*!

NAVIGATION DANS LE MENU

Parcourez, sélectionnez et modifiez les options dans les différents menus sur écran de *JJ2* avec votre clavier. Pour passer d'une option à une autre, utilisez les touches fléchées en haut et en bas et la touche «Enter» pour sélectionner une option. Lorsqu'une option offre des choix multiples, utiliser les touches fléchées à droite et à gauche pour parcourir tous les choix. Vous pouvez quitter une option ou le menu en tapant sur la touche «Esc» à tout moment.

OBJECTIFS DU JEU

JOUEUR UNIQUE

Dans *JJ2*, votre principal objectif est de trouver Devan Shell et de déjouer son plan, qui est de réécrire l'histoire. Pour y parvenir, vous devez affronter toute une série de méchants, surmonter des obstacles innombrables et résoudre toute une série de problèmes que vous trouverez sur votre chemin à tous les niveaux du jeu.

Heureusement, vous trouverez également, à tous les niveaux, des arsenaux bourrés d'armes, de munitions, de diamants, de vies supplémentaires et autres «goodies» pour vous aider dans votre mission. N'oubliez pas de chercher partout, d'enquêteur, de faire sauter, d'écraser, de pousser et de tout balayer sur votre chemin (après tout, même si c'est une course contre la montre pour sauver la planète, rien ne vous empêche de vous amuser un peu chemin faisant!!)

Soyez toujours sur vos gardes pour les secrets: il y en a partout! Les zones secrètes contiennent généralement des diamants supplémentaires, des pièces de monnaie ou des armes spéciales. Dans certaines zones, vous devez résoudre un problème. Il y a des façons que vous pouvez voir, de vous rendre dans tous les endroits et de recueillir des vies supplémentaires (il y en a également d'autres que vous ne pouvez pas voir). La distance la plus courte entre deux points est peut-être la ligne droite, mais c'est certainement la moins marrante et la moins intéressante.

Pour boucler un niveau et passer au suivant, vous devez atteindre la zone de sortie du niveau (marquée par un signe de sortie). A certains niveaux, vous devez battre un boss (un méchant particulièrement odieux) qui bloque votre sortie.

LE 'JEU À PLUSIEURS'

JJ2 comprend les 5 modes de jeu à plusieurs, y compris les suivants: Coopérative, Chasse au trésor, Bataille, Capture du drapeau et Course. Pour tout renseignement pour enrichir votre vie sociale avec ces jeux, passez à la section sur le Jeu à Plusieurs de la présente notice.





Astuce :

Tirez sur un écran à permutation rapide pour passer de Jazz à Spaz et inversement.

Comment lancer le jeu

Pour utiliser *JJ2*, cliquez deux fois sur l'icône *JJ2* sur votre Bureau ou dans le menu de démarrage. Tapez sur la touche Enter lorsqu'le menu principal est affiché sur l'écran Intro screen.

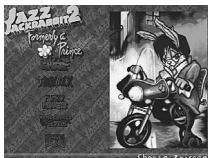
MENU PRINCIPAL

Dans le Menu Principal, vous pouvez choisir :



- Nouvelle partie: commencez une partie pour un seul joueur ou en jeu à plusieurs.
- Charger partie: charge une partie sauvegardée précédemment.
- Palmarès des scores: regardez les meilleurs scores obtenus jusqu'à présent avec *JJ2*
- Options: configurez vos commandes, le son et le vidéo; choisissez votre langue.
- Quitter: vous êtes sûr? Incroyable!

COMMENCEZ UNE NOUVELLE PARTIE



1. Cliquez sur Nouvelle partie dans le menu Principal.
2. Choisissez Un seul joueur (pour tout renseignement sur le mode de jeu à plusieurs, voir la section Jeu à plusieurs page 34).
3. Choisissez un épisode. Vous pouvez choisir un des quatre épisodes standard, vos propres épisodes "maison" ou bien des épisodes de démonstration du Shareware. Vous ne pouvez pas jouer un épisode standard quelconque avant d'avoir terminé l'épisode qui le précède, sauf le premier ("Autrefois un Prince"). Lorsque vous avez choisi un personnage et que vous avez commencé à jouer, vous pouvez le rejouer de nouveau, à tout moment, en commençant une Nouvelle Partie.
4. Choisissez un personnage. Vous pouvez choisir Jazz ou Spaz. Chaque personnage possède ses propres capacités et ses avantages (pour tout renseignement, voir la section Manœuvres spéciales). Lorsque vous avez choisi un personnage et que vous avez commencé la partie, vous ne pouvez changer de personnage qu'en trouvant un Moniteur de Changement Rapide ou commencer une nouvelle partie.
5. Choisissez un niveau de difficulté (plus il est élevé, plus vous devrez affronter d'ennemis):
Facile: pour un bleu naïf comme vous qui ne pense qu'à sauver une 'demoiselle en détresse', ce niveau ne pose aucune difficulté.
Intermédiaire: difficile même pour les plus coriaces des superlaptops.
Difficile: le niveau de difficulté que choisissent les coigneurs de tortue endurcis!

6. Vous êtes maintenant prêts à y aller!

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES JEUX

Sauvegarde: lorsque vous êtes dans le jeu, appuyez sur Esc pour accéder à In-Game Menu. Sélectionnez Sauver pour sauvegarder votre jeu en cours jusqu'au niveau où vous vous trouvez. La sauvegarde met en fonction la liste Sauver dans laquelle vous pouvez désigner et sauvegarder plusieurs parties. Si votre personnage mord la poussière, vous pouvez repartir au point où vous vous trouviez à la dernière sauvegarde.

Charger: vous pouvez charger une partie sauvegardée dans le Menu Principal avant de commencer à jouer ou bien dans Options (Game Menu) (auquel vous accédez avec la touche Esc) si vous désirez abandonner une partie en cours. Dans un scénario ou dans l'autre, sélectionnez Charger et choisissez une partie quelconque dans la liste des parties que vous avez sauvegardées et nommées.



CONFIGURATION DE L'ÉCRAN

Pour mettre en fonction l'Écran de configuration, sélectionnez Options dans le Menu Principal ou dans les Options (Game Menu). Dans cet écran, vous pouvez décider d'ajuster vos Commandes (clavier et joystick) et les réglages Vidéo et Son. Vous pouvez également décider de choisir une nouvelle langue pour le texte sur l'écran de la partie.

QUELQUES CONSEILS POUR LA CONFIGURATION

JJ2 a été conçu pour être utilisé avec des matériels à la pointe de la technologie afin d'obtenir une qualité optimale et le framerate le plus élevé possible. Le terme framerate indique la vitesse à laquelle l'écran peut être entièrement actualisé avec de nouveaux graphiques (fréquence d'images). *JJ2* est en mesure d'assurer des framerates de plus de 70 cadres par seconde (fps), bien que l'œil humain ne puisse guère distinguer des framerates de plus de 30 fps. Autrement, *JJ2* est en mesure de produire une animation et un enchaînement des parties des plus homogènes avec certains matériels.



JJ2 possède différents réglages de qualité que vous pouvez ajuster pour optimiser les performances de votre ordinateur. Le processeur, la carte vidéo et la carte de son affectent tous votre framerate. Nous vous conseillons de commencer par les réglages de qualité les plus élevés, quitte à les réduire ensuite jusqu'à ce que vous obteniez une combinaison optimale de qualité et de vitesse pour votre ordinateur.

VOICI QUELQUES CONSEILS:

- Assurez-vous que vous disposez des logiciels de pilotage les plus récents pour vos cartes de graphique et de son. Contactez le fabricant sur le World Wide Web ou appelez-le pour vérifier que vos logiciels de pilotage sont bien les plus récents.



- Jouez en mode écran intégral. En mode à fenêtre, vous puisez davantage dans la puissance de votre ordinateur pour tracer tous les graphiques du jeu ainsi que ceux de votre Bureau Windows
- Essayez de changer de Résolution en passant en mode vidéo 8 bits. Vous réduisez ainsi le nombre de couleurs utilisées dans la partie mais vous contribuez sans le moindre doute à l'augmentation du rendement.
- Si votre carte graphique possède une bonne accélération bidimensionnelle, essayez de mettre le Mode Matériel en circuit. Vous y perdrez en effets d'éclairage et de transparence en temps réel mais, à moins que vous n'utilisiez un système rapide, Ambient Lighting peut diminuer considérablement votre framerate.
- En dernier recours, éteignez Textures 3D Background. A moins que votre ordinateur ne soit extrêmement lent, il ne devait pas être nécessaire de supprimer cette option parce que le gain en performance est relativement limité.

VIDÉO

Le réglage Vidéo vous permet de régler la résolution et la profondeur de couleur que vous désirez pour votre partie. Ces réglages affectent le framerate de l'animation de votre jeu. D'une manière générale, le choix d'une résolution et d'une intensité de couleur supérieure permet d'obtenir de meilleurs graphiques mais entraîne parfois des performances inférieures dans l'exécution de la partie. En essayant différents réglages, vous parviendrez à déterminer ceux qui conviennent le mieux pour votre ordinateur.

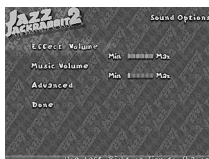


1. Sélectionnez Vidéo dans Ecran de Configuration pour visualiser ou modifier vos réglages vidéo actuels.
2. Sélectionnez Détail (et la profondeur de couleur) pour laquelle votre système est le mieux équipé.
3. Sélectionnez Avancé pour effectuer un réglage de précision de l'aspect et des performances du jeu pour votre ordinateur.
 - Mode Hardware: détermine si votre jeu dépend de la carte vidéo de votre ordinateur ou du logiciel pour l'accélération graphique.
 - Arrière-plan 3D texturé: lorsque cette option est en circuit, les aspects visuels de l'arrière-plan ont un aspect texturé tridimensionnel. Il s'agit strictement d'une optimisation visuelle qui n'affecte aucunement le déroulement du jeu.
 - Capacités MMX™: si votre ordinateur est muni de la technologie MMX Intel, activez cette option pour utiliser ces capacités. Sinon, laissez-la désactivée.
 - Eclairage ambiant: activez cette option pour obtenir les effets d'éclairage en temps réel de *JJ2*. Cette option est désactivée si vous utilisez l'accélération du matériel (Hardware Mode en fonction).
 - Detail: cette option contrôle les couches de parallaxe. En modifiant ce réglage pour le placer sur 'bas', vous enlevez quelques arrière-plans en parallèle afin de vous permettre d'accélérer les systèmes plus lents.
4. Pour sauvegarder vos réglages, sélectionnez Done.

LE SON

Les réglages de son vous permettent de régler le volume et la qualité des effets musicaux et sonores du jeu.

1. Sélectionnez Son dans Options pour visualiser ou modifier vos réglages de son actuels.



- Volume effets spéciaux: détermine le volume des effets sonores du jeu.
 - Volume musique: détermine le volume de la musique de fond du jeu.
 - Avancé: permet aux joueurs chevronnés de perfectionner leurs réglages pour mieux profiter des capacités du système. La plupart des utilisateurs n'ont pas besoin d'ajuster ces réglages.
2. Utiliser les touches fléchées à gauche et à droite pour ajuster le volume.
 3. Sélectionnez Terminé pour sauvegarder vos réglages.

LA LANGUE

Les réglages langue vous permettent de choisir une langue parmi les six langues installées pour l'utilisation pour le texte sur l'écran du jeu.

1. Dans Options, sélectionnez Choisir langue pour visualiser ou modifier la langue utilisée actuellement.
2. Sélectionner la langue installée de votre choix pour votre texte sur l'écran.
3. Sélectionnez Terminé pour sauvegarder vos sélections.

LES COMMANDES

Dans Options, sélectionnez Commandes pour visualiser vos réglages de commande actuels. Pour les personnaliser. Les commandes implicites sont les suivantes:

CLAVIER 1 (1 SEUL JOUEUR)

- «flèche gauche» Déplacement vers la gauche
- «flèche droite» Déplacement vers la droite
- «flèche haut» Regarder en haut
- «flèche bas» Esquiver un coup; regarder en bas
- «Maj. + flèche» Courir
- «Control» Sauter
- «Barre espace» Feu
- «Entrée» Parcourez les options de votre arsenal. Le type de munitions que vous utilisez actuellement et la quantité sont affichés dans le coin inférieur droit de votre écran. Passez immédiatement à une arme spécifique. Pour tout autre renseignement, voir Armes.

1 - 8

CLAVIER 2 (PLUSIEURS JOUEURS)

- a Déplacement vers la gauche
- d Déplacement vers la droite
- w Regarder en haut
- s Esquiver un coup; regarder en bas
- j + a ou d Courir
- g Sauter



h Feu
f Parcourez les options de votre arsenal.

JOYSTICK(S)

En haut Regarder en haut
En bas Esquiver un coup et regarder en bas
A gauche Déplacement à gauche
A Droite Déplacement à droite
Bouton 1 Feu
Bouton 2 Sélectionner
Bouton 3 Sauter
Bouton 4 Courir

PERSONNALISATION DE VOS COMMANDES

1. Dans Options, sélectionnez Commandes. Cette sélection vous présente une liste de toutes les touches pour le clavier 1 et ce qu'elles font. Vous pouvez parcourir les commandes de votre clavier et de votre joystick avec les touches fléchées à gauche et à droite.
2. Utiliser les touches fléchées en haut/bas pour mettre en surbrillance le nom de la commande que vous désirez modifier et appuyer sur Enter.
3. Appuyer sur une nouvelle touche (ou un bouton du joystick) pour remplacer celui qui est affecté à présent à l'action mise en surbrillance.
4. Répéter les points 2 et 3 de chaque commande que vous désirez modifier.
5. Lorsque toutes les commandes ont été établies comme vous les désirez, utilisez les touches à flèche pour mettre en surbrillance le mot Terminé au bas de l'écran et appuyez sur Entrée pour sauvegarder vos modifications.

LES COUPS SPÉCIAUX

Jazz et Spaz ont tous les deux leur propre gamme de coups spéciaux qu'ils peuvent utiliser pour traverser des barrières et parvenir à des endroits difficiles à atteindre.

LE BUTT-STOMP™ OU ÉCRASEMENT: aussi bien Jazz que Spaz sont passés maîtres dans l'art du Butt-Stomp, très utile pour écraser des objets situés sous eux. Pour l'écrasement, sautez puis, lorsque vous vous trouvez à l'apogée de votre saut, tapez sur la touche en bas.

LES COUPS SPÉCIAUX DE JAZZ

Les oreilles 'en hélices': les oreilles de Jazz se transforment en hélices d'hélicoptère, ce qui lui permet de planer beaucoup plus longtemps après un saut. Pour ceci, sautez, puis tapez de nouveau sur la touche de saut pendant que Jazz est en l'air. Vous pouvez le guider à droite ou à gauche pendant qu'il plane. Pour utiliser ses oreilles 'en hélices', appuyez à plusieurs reprises sur la touche de saut aussi longtemps que vous le désirez.

LE 'SUPER SAUT': avec le 'super saut', Jazz peut sauter 60 pour cent plus haut que sa hauteur de saut normale et briser des blocs situés au-dessus de lui. Pour ceci, appuyez d'abord, et maintenez appuyé, le bouton d'accroupissement puis, lorsque Jazz est accroupi, appuyez sur le bouton de saut et Jazz est projeté en l'air.

LES COUPS SPÉCIAUX DE SPAZDOUBLE SAUT: avec ce saut spécial, Spaz peut atteindre des endroits élevés. En sautant de nouveau alors qu'il est en l'air, Spaz saute encore plus haut.

COUP DE PIED LATÉRAL: d'abord, tournez Spaz dans le sens dans lequel vous désirez qu'il se déplace. Ensuite, baissez-le d'un coup, en appuyant sur le bouton correspondant. Lorsque Spaz est accroupi, appuyez sur le bouton de saut et Spaz bondit dans la direction vers

laquelle il est tourné avec une puissance fulgurante. Coup très utile pour enfoncer des blocs brisables et pour tuer vos ennemis.

LA SANTÉ



Les cœurs dans le coin supérieur droit de l'écran représentent votre santé. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez un cœur. Lorsque vous avez épuisé tous vos cœurs, votre personnage perd une de ses vies.

L'indicateur de vies, au bas à gauche de l'écran, indique le nombre de vies qu'il reste à votre personnage. Lorsqu'il perd une vie, il se rematérialise au dernier point de contrôle que vous avez atteint. Si vous n'avez atteint aucun point de contrôle, il se rematérialise au point de départ du niveau. Si vous épuisez toutes les vies de votre personnage, le jeu est terminé (et Devan est alors toujours en liberté!). Un écran apparaît alors pour vous demander si vous désirez continuer. Pour continuer, sélectionnez Oui en guidant votre personnage vers la droite. Vous partez alors du début du dernier niveau où vous vous trouvez, mais tous vos points, vos diamants, vos 'powerup' et vos armes ont été confisqués. Vous pouvez continuer un maximum de trois fois. Si vous ne désirez pas continuer, guidez votre personnage à gauche pour sélectionner Non. Vous commencez JJ2 avec trois vies, mais vous pouvez trouver, à différents endroits, des '1up powerup' qui vous donnent une vie supplémentaire.



LES ARMES

Vous avez à votre disposition un véritable arsenal pour faire sauter, bombarder, congeler et anéantir les méchants qui se trouvent sur votre chemin. Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous ne disposez que de votre fidèle pistolet mitrailleur. Mais vous trouverez toutes une série d'armes plus utiles et plus puissantes pour compléter votre arsenal, au fur et à mesure que vous avancez dans votre niveau. En outre, chaque niveau est bourré de powerup qui augmentent considérablement la puissance de vos armes et de points de Fastfire qui permettent à la plupart de vos armes de tirer encore plus vite. Les armes dont dispose actuellement votre personnage et les munitions qu'il lui reste dans cette arme sont indiquées dans le coin inférieur droit de votre écran. Lorsque vous épuisez vos munitions pour une certaine arme, l'arme chargée suivante dans votre arsenal est automatiquement chargée.



Astuce :
Des boîtes checkpoint sont réparties dans tous les niveaux. Touchez les pour enregistrer vos progrès dans le jeu pour ne pas redémarrer le niveau au tout début lorsque vous perdez vos vies.

Astuce :



Des pistolets mitrailleurs apparaissent de temps en temps si vous tuez des méchants.

SÉLECTION D'UNE ARME

Vous pouvez vous armer d'une arme de votre choix d'une des façons suivantes:

1. Avec la touche Entrée, faites l'inventaire des armes dont vous disposez dans votre arsenal. Chaque fois que vous tapez sur Entrée, vous passez à l'arme suivante que vous possédez.
2. Tapez une touche numérique sur votre clavier pour activer l'arme correspondante. Les affectations implicites des touches numériques sont listées dans les descriptions d'armes ci-dessous.



1. LE PISTOLET MITRAILLEUR



Jazz et Spaz ont commencé tous les deux avec cette arme, leur préférée. Le pistolet mitrailleur tire des balles rapides et précises, même si elles ne sont pas particulièrement puissantes. Augmentez-en la puissance: il devient blanc et il est alors encore plus destructeur. Il est particulièrement meurtrier si vous recueillez suffisamment d'armes FastFire.

2. L'ARME AUX BALLES BLEUES



Avec cette arme, vous tirez des balles caoutchoutées, fabriquées avec une matière plastique spéciale qui leur donne une telle élasticité qu'elles semblent presque vivantes! Il est difficile de viser avec cette arme, encore plus de prédire la trajectoire des balles, mais les ennemis qui se trouvent sur le chemin de leur trajectoire la sentent passer !! Augmentez-en la puissance: elles deviennent violettes et rebondissent encore plus loin, plus vite et pendant plus longtemps!

3. LE PISTOLET "CONGÉLATEUR"



Congelez vos ennemis avec cette arme qui immobilise les cibles avec son état glaciaire. Augmentez-en la puissance et la cible reste figée encore plus longtemps.

4. LE LANCE-MISSILE



Il lance un missile guidé par infrarouge qui se bloque sur l'emplacement de sa cible et ajuste sa trajectoire pour être certain de l'atteindre. Augmentez-en la puissance et il explose avec une force encore supérieure.

5. LE LANCE-MISSILES "UR"



Le lance missiles UR - ou Ultra Rapide - tire en éventail et peut faire des dégâts considérables même aux ennemis les plus forts. Toutefois, il n'est pas très utile à courte portée car il vous fait rebondir dans vos ennemis. Si vous en augmentez la puissance, il tire des missiles rouges qu'il lance trois à la fois. Vous ne trouverez pas beaucoup d'armes aussi meurtrières que celle-ci.

6. LE "TOASTER"



Il "rôtit" véritablement vos ennemis en quelques secondes avec sa flamme meurtrière. Et plus vous recueillez des 'powerup' Fastfire, plus la bande de feu est longue. Augmentez-en la puissance et la flamme devient bleue et colle au paysage.

7. LE TNT



Le TNT est la puissance des armes. Cachez-en un peu derrière un élément quelconque du paysage et vos ennemis sautent en l'air au moindre contact. On peut également déclencher ce puissant explosif en tirant dessus. Essayez d'entraîner des réactions en chaîne avec du TNT. On ne peut pas en augmenter la puissance.

8. LE "PEPPER SPRAY"



Avec le type de projectiles qu'elle tire, cette arme est particulièrement efficace en tir rapproché. Mais ces mêmes projectiles explosent très rapidement par conséquent, pour les attaques de longue portée, il est préférable d'utiliser d'autres armes. Augmentez-en la puissance, et il deux fois plus meurtrier.

9. LE PISTOLET À DÉCHARGES ÉLECTRIQUES



Cette arme est faite d'énergie pure. Elle lance une décharge électrique qui immobilise les plus résistants de vos ennemis. Si vous en majorez la puissance, vous augmentez son intensité et son rayon d'action.

LE SCORE

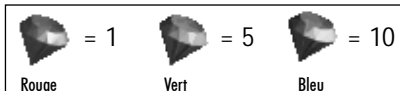
Il existe de nombreuses façon de compter les points dans JJ2. En tuant des ennemis, en défonçant des blocs, en recueillant des points supplémentaires, en trouvant des lieux secrets ... d'une manière générale, plus vous faites et plus vous recueillez de points. Tirez, détruisez, cherchez et recueillez tout sur votre passage. Les points s'envolent de chaque pièce que vous recueillez et de chaque ennemi ou chaque objet à points que vous touchez ou que vous détruisez.

VOS ENNEMIS

Tous les ennemis que vous affrontez dans JJ2 représentent des points. Le nombre de points que vous obtenez lorsque vous tuez un ennemi est basé sur le niveau de difficulté de cet ennemi. Par exemple, si vous parvenez à battre des Boss, vous ajoutez un grand nombre de points à votre score parce qu'ils sont particulièrement difficiles à battre.

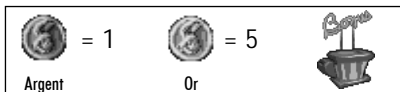
LES DIAMANTS

Les diamants sont... le "nerf de la guerre". Recueillez-en des diamants pour obtenir des points supplémentaires de fin de niveau et des vies supplémentaires.



LES PIÈCES DE MONNAIE

Mêmes les 'super-héros' ont besoin d'un peu de monnaie dans leur poche. Recueillez suffisamment de pièces de monnaie pour activer un lieu secret à monnaie: vous serez en mesure de vous faufiler dans des lieux secrets où vous pourrez remplir vos poches de bonnes choses ou "goodies".



ALIMENTS ET SUCRERIES

Dans cette vie de soldat intergalactique, vous consommez une quantité industrielle de calories. Alors, vous devez accumuler autant d'aliments et de sucreries que vous le pouvez tout en allant à droite et à gauche pour tuer vos ennemis. Avez 100 articles alimentaires à la fois et vous ressentirez l'euphorie du Coup de Sucre.

LE COUP DE SUCRE

Pendant cette période de 20 secondes, vous êtes invincible et vous pouvez éliminer vos ennemis au moindre toucher de votre main sous l'effet du Coup de Sucre.

LES BLOCS

Vous trouvez souvent des blocs qui vous empêchent de mettre la main sur de bonnes choses ou des lieux secrets. Heureusement, ils sont là pour être pulvérisés, Le symbole (ou l'absence de symbole) sur la face de chaque bloc indique ce que vous devez faire pour le détruire et parvenir aux riches butins qui vous attendent derrière.

LES BLOCS 'BLAST'EM'

Utilisez les armes à votre disposition pour pulvériser ces blocs. Certaines armes sont mieux appropriées que d'autres pour détruire des blocs dans certains endroits:



par conséquent, si vous n'arrivez pas à pulvériser un blocs avec une arme, essayez-en une autre dans votre arsenal.

LES BLOCS 'COUNTDOWN'



Les blocs 'Countdown' sont des blocs Blast'em beaucoup plus coriaces. Vous aurez du mal à vous en débarrasser. Vous serez obligés de tirer dessus plusieurs fois (le nombre de fois est indiqué par le numéro sur chaque bloc) pour les désintégrer.

LE 'WEAPON BLOCK'



Ce bloc ne peut être détruit que par l'arme qui est représentée à côté. C'est pour cela qu'il est utile d'essayer de conserver quelques munitions dans chacune de vos armes, au cas où il vous sera nécessaire de détruire un Weapon Block.

LES SWITCH BLOCKS



Ces blocs ne peuvent être activés qu'en trouvant et en détruisant les Switch Crates qui influent sur ceux-ci.

Pulvériser la Switch Crate appropriée pour enlever les Switch Block ou pour matérialiser des Switch Ghost fantômes. Les Switch Crates qui activent certains Switch Blocks se trouvent parfois à une distance considérable des blocs.

LES SPEED BLOCKS



On ne peut pulvériser ces blocs d'aspect ordinaire qu'en les défonçant à toute vitesse ou encore en utilisant le coup de pied latéral de Spaz.

LES BLOCS BUTT-STOMP



Rien de mieux qu'un bon Butt stomping pour pulvériser ces blocs. Alors, nous vous répétons comment faire: sautez puis tapez sur la touche vers le bas.

LES 'POWERUPS'

Sans les 'powerups', disait un célèbre lapin philosophe, la vie n'est plus possible. Autrement dit, sans l'aide des powerups, vous n'irez pas très loin. Ils renforcent votre habileté et votre santé et vous aident à surmonter des obstacles que vous devez affronter au cours de votre mission. Vous en trouverez à chaque niveau du jeu. Certains sont clairement visibles, mais difficiles à atteindre, d'autres sont cachés ou n'apparaissent que lorsque vous tuez des ennemis ou effectuez certaines actions.

LE 'FASTFIRE'



Ces 'powerups' augmentent la vitesse de tir de vos armes. Leur effet est cumulatif, autrement dit plus vous en trouvez plus votre arme tire vite.

TUP



Chacun de ces powerup vous donne une vie de plus.

CAROTTE



Chaque carotte vous rend un cœur que vous auriez perdu.

SUPER-CAROTTE



Mangez une super-carotte pour atteindre le maximum de votre santé.

Astuce:
Ne mangez pas de carottes si vous avez déjà le maximum de santé. Passez devant et revenez plus tard.

LES ÉCRANS



Tout au long un jeu, vous trouverez des moniteurs qui contiennent un certain nombre d'écrans spéciaux qui vous protègent. Chaque écran crée un champ de protection autour de vous et renforce le rendement de votre arme avec des Whammo Ammo™ ultradestructrices. L'écran ne dure pas longtemps et le temps total diminue de cinq secondes chaque fois que vous êtes touché par un ennemi ou que vous touchez quelque chose de dangereux.

L'ÉCRAN BUBBLE SHIELD

Shield Effect: votre corps est recouvert d'une sphère qui ressemble à un gel lumineux.

Whammo Ammo: votre arme commence à tirer des bulles

LE FIRE SHIELD

Shield Effect: vous êtes entouré d'un cercle enflammé qui brûle tout ceux qui essaient de vous faire du mal.

Whammo Ammo: vos munitions deviennent des missiles enflammés.

LE PLASMA SHIELD

Shield Effect: vous êtes entouré d'un écran d'énergie superpuissant.

Whammo Ammo: vos munitions deviennent des missiles au plasma.

COMMENT BOUCLER UN ÉPISODE

Pour boucler un épisode, vous devez parvenir à la sortie de chacun des niveaux de l'épisode et battre le 'Boss' de cet épisode (autrement dit le pire de tous les ennemis). Lorsque vous avez bouclé un épisode, vous pouvez recommencer de jouer lorsque vous le désirez.

POUR GAGNER LA PARTIE

Pour gagner la partie, et, par la même occasion, sauver la galaxie entière, vous devez battre Devan Shell à la fin du dernier épisode du jeu.

COMMANDES SPÉCIALES AU CLAVIER

«ESC»	Appelle le Menu Options du Jeu
«F1»	Aide
«F3»	Réduction de la taille de l'écran
«F4»	Augmentation de la taille de l'écran
«F5»	Charger le jeu
«F6»	Sauvegarder le jeu
«Pause»	Pause
«Alt» + «Enter»	Alterner entre le mode à fenêtre et l'écran intégral
«Alt» + «Tab»	Changer d'applications

MODE EN JEU À PLUSIEURS

Avec le mode de jeu à plusieurs de JJ2, rien de plus facile que de faire cinq parties éfrénées avec (ou contre) vos amis (ou ennemis). Après tout, sauver l'univers de la domination intergalactique de Devan Shell, c'est bien, mais humilier sans pitié vos meilleurs copains avec le Jeu à plusieurs, c'est l'expérience suprême!

JAZZ TIPP
Trouvez des horloges pour prolonger l'efficacité des boucliers.



COMMENT LANCER UN JEU À PLUSIEURS

1. Sélectionner Nouvelle Partie dans le Menu Principal
2. Sélectionner Jeu à plusieurs
3. Sélectionner un type de connexion



JEU LOCAL - ECRAN DIVISÉ

Ce mode de jeu permet de jouer à *JJ2* avec un maximum de trois autres personnes sur le même ordinateur. Votre écran se divise en autant de sections qu'il y a de joueurs. Pour tout autre renseignement sur la configuration de votre jeu, passez à la section Options du mode de jeu.

JEU INTERNET

Le mode Jeu Internet vous permet de jouer à *JJ2* avec un maximum de 32 autres joueurs sur l'Internet. Lorsque vous choisissez l'option Jeu Internet, le système vous demande si vous désirez participer à une autre partie <client> ou commencer une nouvelle partie <serveur>.

PARTICIPATION À UNE NOUVELLE PARTIE <CLIENT>

Lorsque vous vous êtes placé sur l'Internet et que vous avez choisi 'participer à une autre partie', *JJ2* recherche les jeux en cours. Lorsqu'il est en mesure de trouver la liste de jeux, il affiche

- les noms des jeux en cours
- Le type de jeu (chasse au trésor, CTF (capture du drapeau), bataille)
- Temps 'Ping': ceci vous indique la vitesse à laquelle votre ordinateur est en mesure de communiquer avec le serveur qui joue le rôle d'unité centrale du jeu. Des temps de 'ping' élevés indiquent que le jeu se déroulera plus lentement si vous vous branchez sur ce serveur. Des temps de 'ping' élevés indiquent que le jeu se déroulera plus rapidement et sans problèmes. D'une manière générale, essayez de choisir des serveurs ayant des temps 'ping' inférieurs à 300 millisecondes (msec), bien qu'il soit possible de jouer avec des temps de 'ping' de 500 msec et davantage.

En temps que client, vous jouerez au niveau que choisit le propriétaire du serveur. Si le jeu utilise un niveau personnalisé ('maison') créé avec la Jazz Creation Station (JCS), le niveau téléchargé automatiquement dans votre ordinateur. Si vous êtes relié à l'Internet avec un modem de 28,8 kbps ou davantage, cette opération ne devrait pas durer plus d'une minute, alors qu'il faut sans doute plus longtemps pour télécharger des niveaux importants. Vous pouvez, à tout moment, annuler le téléchargement en appuyant sur Esc, mais si le niveau n'est pas sélectionné par le propriétaire du serveur, vous ne serez pas en mesure de jouer.

'COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE' <SERVEUR>

Lorsque vous 'commencez une nouvelle partie', vous êtes le serveur-unité centrale du jeu. Ceci signifie que c'est vous qui décidez les options et les paramètres du jeu. Tous ceux qui désirent participer à votre jeu doivent les accepter ou y renoncer.



MODE DE JEU À PLUSIEURS

Choisissez le jeu à plusieurs auquel vous désirez jouer. Pour obtenir une description des différents types de jeu, voir menu de modes.

NOMBRE DE VICTOIRES

Ceci a un sens différent selon les types de jeu:
 Bataille: décide le nombre de 'roasts' que vous devez accumuler pour gagner.
 Course: le nombre de manches nécessaires pour gagner.
 Chasse au trésor: le nombre de diamants dont vous avez besoin pour gagner.
 CTF (capture du drapeau): combien de fois il vous est nécessaire de capturer le drapeau de votre adversaire.

TYPE DE SERVEUR:

- Ouvert: n'importe qui peut participer à la partie.
- Fermé: partie protégée par mot de passe. Avec cette option, vous devez sélectionner un mot de passe pour votre partie. Tous ceux qui désirent y jouer doivent indiquer leur mot de passe avant d'être admis à la partie. Vous devez préalablement communiquer le mot de passe aux autres joueurs.

Lorsque vous avez personnalisé votre jeu Internet, le système vous demande de sélectionner le nombre de joueurs pour l'ordinateur local. Vous serez ensuite en mesure de personnaliser vos personnages, puis, lorsque vous avez terminé la personnalisation de vos personnages, vous devez sélectionner la partie pour continuer.

Si vous utilisez un compte Internet à composition mais que vous ne vous êtes pas encore branchés sur l'Internet, Windows 95 vous aide à amener une boîte de dialogue implicite de composition Connect Io. Pour vous brancher sur l'Internet, cliquez sur Connect.

Lorsque vous êtes branché sur l'Internet, *JJ2* inscrit votre partie dans le serveur de liste des parties en tant que partie en cours. D'autres personnes seront en mesure de voir votre partie lorsqu'elles sélectionnent Join a Game. Si vous avez configuré votre partie comme partie ouverte, ils sont en mesure de participer.

JEU EN RÉSEAU

Vous pouvez jouer à *JJ2* sur un réseau local avec un des deux protocoles suivants: TCP ou IPX. Dans le Menu Principal, sélectionnez Nouvelle partie puis jeu à plusieurs; ensuite sélectionnez le protocole qu'utilise votre ordinateur pour communiquer avec le réseau. Le programme 'estompe' les protocoles qu'il ne trouve pas dans votre système. Si les deux protocoles sont disponibles, choisissez-en un des deux. Lorsque vous avez choisi un protocole, suivez les instructions du Jeu Internet (ne tenez pas compte des références à l'Internet et des connexions sur ce dernier).

OPTIONS DU JEU À PLUSIEURS

Les menus des options standard en jeu à plusieurs pour tous les jeux à plusieurs sont les suivants:

MENU DES

MODES COOPÉRATIVE: vos amis et vous-même pouvez vous entraider pour parcourir les différents niveaux. Vous ne pouvez pas faire de mal aux autres joueurs de la partie. Le niveau est terminé lorsqu'un des joueurs atteint la fin de son niveau.



BATAILLE: lutez contre vos adversaires en essayant d'être le premier à recueillir le nombre de 'roasts' que vous avez sélectionnés avant le début de la partie.

COURSE: parcourez le dédale à toute vitesse pur terminer la course dans le meilleurs temps.

CHASSE AU TRÉSOR: trouvez le nombre de diamants sélectionné et capturez jusqu'au bout du niveau.

CAPTUREZ LE DRAPEAU: approchez-vous sans être vu de la base de votre adversaire et capturez son drapeau en le touchant. Achevez la capture en rapportant le drapeau à votre base. Si vous êtes blessé alors que vous tenez le drapeau de votre adversaire, il est ramené automatiquement à sa base. Vous ne pouvez pas terminer la capture si votre adversaire est en possession de votre drapeau. Autrement dit, le drapeau de votre équipe doit se trouver à la base de votre équipe pour que vous puissiez effectuer une capture. Lorsque vous capturez un drapeau, un nouveau drapeau apparaît à la base de votre adversaire. Allez le capturer!

La partie est terminée lorsque vous avez capturé le drapeau de votre adversaire autant de fois que décidera le propriétaire du jeu. Le réglage implicite est cinq.

MENU DU NOMBRE DE JOUEURS

Naviguez dans le menu en appuyant sur la touche à flèche en haut ou en bas. Appuyez sur Entrée pour sélectionner le nombre de joueurs qui joueront dans l'ordinateur local. **REMARQUE:** pour les jeux locaux à écran divisé, tous les joueurs utilisent l'ordinateur local. Appuyez sur Esc pour annuler et retournez à l'écran Mode Menu.



MODIFIER LE MENU DES JOUEURS

Personnalisez votre personnage

Nom: tapez le nom que vous désirez donner à votre personnage.

Personnage: choisir Jazz ou Spaz

Couleurs: vous pouvez affecter quatre champs de couleur différents à votre personnage

1. Le corps
2. Sangles de sac à dos et bandeau
3. Pistolet mitrailleur et sac à dos
4. Bracelet



COMMANDE: choisissez la commande que vous désirez: clavier (1 ou 2) ou Joystick (1-4)

REMARQUE: pour modifier la configuration de votre clavier ou joystick, choisissez Commandes dans le champ Options du Menu Principal ou de l'In-Game Menu (appuyez sur Esc au cours de la partie pour y accéder).



LES MONDES

PREMIER ÉPISODE: autrefois un prince

Déchu de son rang de prince et jeté dans un cachot du château par la reine Earlong, Jazz doit s'échapper et arrêter Devan avant que celui-ci ne réécrive l'histoire de Carrotus avec sa machine à remonter le temps! Il incombe maintenant à Jazz et à Spaz de survivre les dangers des cachots, traverser les jardins du royaume et trouver le laboratoire secret de Devan.

DEUXIÈME ÉPISODE: retour en arrière

Jazz et Spaz, à la poursuite de Devan dans la machine à remonter le temps, se trouvent pris dans des distorsions du temps où ils sont balancés d'une époque à une autre et de lieu en lieu. Vont-ils en profiter pour prendre un peu de temps libre, goûter aux délices des plages désertes, voire faire un peu de tourisme? Sûrement pas!! Ce ne sont que poursuites à travers les égouts, des problèmes de toutes sortes au pays des merveilles plus un séjour dans un abîme aquatique où grouillent les crabes.

TROISIÈME ÉPISODE: retour en arrière

C'est du déjà vu: jazz et Spaz vont vers les planètes où Jazz a battu autrefois Devan et ses larbins: Diamond, Tubelectric et Medivo! Mais cette fois, Devan a tout arrangé pour que ces planètes ne soient pas aussi conviviales pour Jazz!

QUATRIÈME ÉPISODE: dans le fratras et dans la jungle

Devan est en pleine déroute! En plein cœurs de la jungle, il s'enfuit, tous ses projets anéantis. Il ouvre les portes d'un véritable enfer, d'où sortent des démons, des chiens endiablés et j'en passe! Evidemment, Shell se met d'accord avec Belzébuth - en l'occurrence Bilsy et Bubba - pour exterminer une fois pour toutes les lapins de Carrotus. Les frères lapins ont-ils le courage et le cran nécessaires pour anéantir cette pègre, battre une fois pour toutes Devan Shell et revenir à Carrotus sans rater l'heure de la soupe? Par les moustaches de Jeannot Lapin, nous l'espérons!!

LES BOSS

À la poursuite de Devan Shell, vous allez rencontrer quelques super-enemis qui bloqueront votre route vers l'autre monde. En voici quelques-uns:

LA REINE

Folle de rage, la reine (la mère d'Eva) vous a jeté dans un cachot parce que Devan s'est invité au mariage d'Eva et lui a volé sa bague. Pour aller au-delà de la reine, il vous suffit de la pousser hors de votre passage. Mais faites attention: son HURLEMENT émet une énergie sonore suffisante pour arrêter un rhinocéros au grand galop!! Pour la pousser hors de votre chemin, vous devez trouver un autre moyen. Et attention aux briques qui volent!!

SCHWARTZENGAURD

Le plus dur et le plus cruel des membres de la garde impériale de Devan. Lorsqu'il brandit et lance son fléau-boomerang, il est à prendre avec des pincettes! Son talon d'Achille c'est le moment où il attend que le fléau lui revienne entre les mains. Vitesse et synchronisation: voilà les armes secrètes pour le battre.



Las continuas aventuras de Jazz Jackrabbit™

Cuando dejamos por última vez a nuestro héroe, Jazz había rescatado a la princesa Eva Earlong de las garras del miserable Devan Shell, frustrando el maniaco plan de la tortuga de apoderarse del planeta Carrotus. Como agradecimiento, el rey y la reina de los conejos hicieron príncipe a Jazz y le concedieron la mano de Eva en matrimonio. Desgraciadamente, como suele suceder, es muy difícil mantener a raya durante mucho tiempo a una tortuga peligrosamente perturbada. Especialmente a una que se asegura de tener siempre entre bastidores un plan diabólico de reserva, en caso de que algún superhéroe de buenas intenciones desbarate su plan diabólico principal. Con una terrible falta de consideración hacia la etiqueta nupcial, Devan y sus esbirros se colaron en la recepción real de la boda de Jazz y Eva, arrebataron el anillo de boda de un diamante de 12 quilateznanahorias y huyeron. Enfurecida porque su yerno no había conseguido derrotar a Devan de una vez por todas, y humillada socialmente por el fracaso de la boda de su hija, la reina de los conejos hizo que Jazz fuera arrojado a la mazmorra del palacio. Ahora, habiendo utilizado el diamante del anillo de Eva para completar su máquina del tiempo ultrasecreta, Devan está retrocediendo a toda velocidad en el tiempo para volver a escribir una versión de la historia más tortugueramente correcta: ¡una en que no haya conejos! Ahora le toca a Jazz, junto con su despistado hermano pequeño, Spaz, escapar de la mazmorra del palacio, alcanzar a Devan y detenerlo antes de que cambie el rumbo de la historia según su conveniencia.

INSTALACIÓN

1. Sale de todas las otras aplicaciones y coloca el CD de *Jazz Jackrabbit 2 (JJ2)* en la unidad de tu CD ROM.
2. Si se ha configurado Windows® 95 para usar la función AutoJugar CD, *JJ2* desplegará automáticamente su Menú de Configuración Maestro (Master Setup Menu) en tu pantalla. Si AutoJugar está desactivado, necesitarás comenzar el programa de instalación Lanzador (Launcher) manualmente. Para hacer esto: haz clic dos veces en el icono de Mi ordenador (My Computer), luego vuelve a hacer clic dos veces en el icono del CD-ROM en la ventana que se abre. Haz clic dos veces en el fichero AutoEjecutar Autorun.exe para activar el Lanzador.

EL MENÚ DE CONFIGURACIÓN MAESTRO CONSTA DE LAS OPCIONES SIGUIENTES:

- **Instalar:** Instala *JJ2* en tu ordenador.
 - **Leer:** Hace aparecer el fichero readme.txt que contiene notas de último minuto, información para resolver problemas y cualquier otra información que por pasarnos de atolondrados se nos olvidó incluir en este manual.
 - **AutoDestrucción:** ¡No toques este botón!
 - **Salir:** Cierra el Menú de Configuración Maestro.
- NOTA: En cualquier momento, tras haber instalado *JJ2* en tu unidad del disco duro, puedes volver a lanzar el Menú de Configuración Maestro, con las nuevas opciones de Jugar, Reininstalar y Desmontar, haciendo clic dos veces en su icono de CD ROM una vez que el CD de *JJ2* esté en tu unidad de CD ROM.



3. Haz clic en el botón Instalar para comenzar el proceso de instalación. Sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla para instalar *JJ2* en la unidad de tu disco duro.
 4. El programa de instalación de *JJ2* verificará automáticamente para ver si DirectX 5, o superior, está presente en tu ordenador. DirectX 5 es necesario para ejecutar *JJ2*. Si no tienes ya instalado DirectX 5 en tu ordenador, el programa de instalación de *JJ2* te ofrecerá instalarlo para ti y guiarte a través del proceso de instalación. Si tienes instalada una versión antepasada de DirectX, se te indicará que la actualices a DirectX 5.
- Nota: Se recomienda encarecidamente que instales DirectX 5 en tu ordenador para jugar *JJ2*. No podemos ofrecer asistencia técnica a personas que utilicen controladores no actualizados.
5. ¡Ahora, ya está todo listo para jugar *JJ2*!

NAVEGACIÓN EN EL MENÚ


Utiliza tu teclado para desplazarte de un lado a otro, seleccionar y cambiar las opciones de los varios menús en pantalla de *JJ2*. Utiliza las teclas de las flechas arriba y abajo para desplazarte de una opción a otra y utiliza la tecla Intro para seleccionar una opción. Si una opción tiene elecciones múltiples, después de elegir la opción, utiliza las teclas de las flechas derecha e izquierda para desplazarte por las elecciones. Pulsa la tecla Esc en cualquier momento para retroceder y salir de una opción o menú.

Objetivos del juego

UN SOLO JUGADOR

Tu objetivo principal en *JJ2* es encontrar a Devan Shell y desbaratar su plan para reescribir la historia. Para hacer esto, tendrás que vencer a una pandilla de malos, y superar obstáculos y acertijos que te aguardan en tu camino a lo largo de cada nivel del juego. Afortunadamente, cada nivel está repleto de armas, munición, piedras preciosas, aumentos de potencia y otros tesoros que te ayudarán en tu misión. Sólo recuerda que debes explorar por todas partes e investigar, bombardear, machucar, empujar o patear cualquier cosa (¡eh! quizás estés en una carrera contra el tiempo para salvar a tu planeta, pero eso no significa que no puedas divertirte un poco por el camino, ¿verdad?). Siempre debes andar a la zaza de secretos: ¡están por todas partes! Las zonas secretas generalmente contienen piedras preciosas, monedas o armas especiales. Algunas zonas secretas conllevan solucionar acertijos. Existen formas de llegar a cada zona y activar lo que puedes ver (y algo que no puedes ver). La distancia más corta entre dos puntos puede ser una línea recta, pero rara vez es la forma más divertida o gratificante de recorrer el camino. Para completar un nivel y pasar al siguiente, tienes que alcanzar la zona de salida del nivel (indicada con un signo de salida). En algunos niveles tendrás que derrotar a un Jefe (que es un malo especialmente malo) que se interpone en tu camino hacia la salida.

MODALIDAD GRUPO (MÚLTIPLES JUGADORES)

 La Modalidad grupo de *JJ2* destaca cinco juegos desenfrenados de múltiples jugadores: Cooperativa, En busca del tesoro, Batalla, Captura de la bandera (CTF) y Carrera. Para detalles sobre como

Jazzificar tu vida social con estos juegos, salta al apartado de Modo de grupo de este manual.

Cómo ejecutar el juego

Para ejecutar *JJ2*, haz clic dos veces en el icono *JJ2* de tu escritorio o en tu menú de comienzo. Pulsa la tecla Intro (Enter) cuando veas la Pantalla de Introducción (Intro Screen) para hacer aparecer el Menú principal (Main Menu).

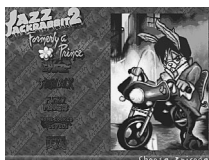
MENÚ PRINCIPAL

En el Menú principal, puedes elegir:



- Nuevo juego: Comienza un juego de un solo jugador o de Modalidad grupo desde cero.
- Cargar juego: Carga un juego previamente salvaguardado.
- Altas puntuaciones: Da una mirada a las mejores puntuaciones de *JJ2* conseguidas hasta el momento.
- Opciones: Configura tus controles, sonido y video, y elige una opción de idioma. Para detalles ve el apartado de Pantalla de Configuración (Setup Screen) en la página 10.
- Salir: ¿A quién puede ocurrírsele hacer algo como esto?

CÓMO COMENZAR UN NUEVO JUEGO



1. Haz clic en Nuevo juego en el Menú principal.
2. Elige un jugador (para detalles sobre juegos de múltiples jugadores ve el apartado Modalidad grupo).
3. Elige un episodio. Puedes elegir de entre cualquiera de los cuatro episodios clásicos, los episodios de tu "propia cosecha" o los episodios de demostración de programación compartida. No se te permitirá jugar en cualquiera de los episodios clásicos, a menos que sea el primero, ("Antiguamente un príncipe"), hasta que hayas completado el episodio que le precede. Una vez que hayas acabado un episodio, puedes volverlo a jugar siempre que quieras cuando comiences un Nuevo juego.
4. Elige un personaje. Puedes hacer la elección de ser Jazz, o bien Spaz. Cada personaje posee sus propias dotes y ventajas (para detalles ve el apartado de Movimientos especiales en la página 19). Una vez que has elegido un personaje y comenzado a jugar, solamente podrás cambiar de personaje si encuentras un Monitor de cambio veloz o comienzas otra vez un juego.
5. Elige un nivel de dificultad (cuanto mayor sea la dificultad, mayor será el número de malos con los que te enfrentarás):

Fácil: Nada a lo que un salvador de doncellas en apuros, novato y sobrenaturalista, no pueda hacerle frente.

Medio: Un desafío para las superliabres más tenaces.

Difícil: El nivel de dificultad de elección para los aporreadores de tortugas experimentados.

6. ¡Ponte listo para volverte Jazzy!

CÓMO SALVAGUARDAR Y CARGAR LOS JUEGOS

Salvaguardar: Desde dentro del juego, pulsa la tecla Esc para obtener acceso al Menú interno del juego (In-Game Menu). Selecciona Salvaguardar juego (Save Game) para salvar el juego en curso hasta el punto donde dejaste de jugar. Salvaguardar hace aparecer una lista de Salvaguardar Juego donde puedes nombrar y salvaguardar múltiples juegos. Si achicharran a tu personaje, puedes volver a reanudar el juego a partir del punto donde estabas cuando lo salvaguardaste la última vez.

Cargar: Puedes cargar un juego salvaguardado desde, ya sea, el Menú principal antes de que comienzas a jugar, o el Menú interno del juego (al que obtienes acceso pulsando la tecla Esc) si quieres abandonar el juego en curso. En cualquiera de estas dos pantallas, selecciona Cargar juego y elige cualquier juego de entre los de la lista de juegos que has salvaguardado y nombrado.



PANTALLA DE CONFIGURACIÓN

Selecciona Opciones en el Menú principal o en el Menú interno del juego para hacer aparecer la Pantalla de configuración. En esta pantalla, si quieres puedes ajustar las posiciones de tus Controles (teclado y palanca de mando), Video y Sonido. También si quieres puedes elegir otro Idioma para los subtítulos del juego.

CONSEJOS PRÁCTICOS DE CONFIGURACIÓN

JJ2 se diseñó para hacer uso de la tecnología de equipo informático más moderna a fin de conseguir la mejor calidad y la frecuencia de cuadro más alta posible. El término de frecuencia de cuadro se refiere a qué tan velozmente se actualiza completamente la pantalla con una nueva imagen. *JJ2* es capaz de frecuencias de cuadro de más de 70 cuadros por segundo (fps), aunque los ojos humanos apenas distinguen frecuencias de cuadro superiores a los 30 fps. Esto significa que *JJ2* puede producir una animación y acción de juego ultra-uniformes con equipos informáticos de ciertas características.



JJ2 ofrece diferentes ajustes de calidad, los cuales puedes cambiar para conseguir el mejor rendimiento de tu ordenador. La frecuencia de cuadro se ve afectada no sólo por el procesador, sino también por la tarjeta de video y la tarjeta de sonido. Te recomendamos que comiences con los ajustes que ofrecen el rendimiento más alto, y los vayas rebajando según sea necesario hasta que consigas la mejor mezcla de rendimiento y velocidad para tu propio ordenador.



JAZZ CONSEJO

Dispara a un monitor de cambio rápido para cambiar de Jazz a Spaz y vice versa.



AQUÍ TIENES UNOS CONSEJOS:

- Asegúrate de que cuentas con los más recientes controladores para tu tarjeta de gráficos y de sonido. Ponte en contacto con los fabricantes en la World Wide Web o llámalos para asegurarte que cuentas con los controladores más modernos.
- Juega en modo de Pantalla completa (Full-screen mode). En modo encuadrado, se necesita de más potencia del procesador para presentar todos los gráficos del juego al mismo tiempo que las imágenes de tu escritorio Windows.
- Intenta cambiar la Resolución a un modo de video de 8 bits. Esto disminuirá la cantidad de colores que se utilizan en el juego, pero definitivamente ayudará a aumentar el rendimiento.
- Si tu tarjeta de gráficos cuenta con una buena aceleración en 2D integrada, intenta activar el Modo de soporte físico (Hardware Mode). Perderás efectos de iluminación y transparencia en tiempo real del juego, pero, a menos que tengas un sistema rápido, la Iluminación Ambiental puede disminuir radicalmente la frecuencia de cuadro.
- Como último recurso, desactiva el Fondo en 3D texturizado (Textured 3D Background). A menos que tengas un ordenador muy lento, no deberías tener que desactivar esta opción, porque en términos de rendimiento se gana relativamente poco.

VIDEO

El ajuste de Video te permite ajustar la resolución y la intensidad de color que quieras que se utilice en el juego. Estos ajustes afectan a la frecuencia de los cuadros de animación del juego. En general, con el ajuste de la mayor resolución e intensidad del color se producirán mejores gráficos, pero esto puede hacer que el juego se ejecute más lentamente. Experimenta con los diferentes ajustes para determinar cuáles de ellos dan mejores resultados en tu ordenador.



1. Selecciona Video en la Pantalla de configuración para ver o cambiar los ajustes de video presentes.
2. Selecciona la Resolución (y la intensidad del color) con la que tu sistema funciona mejor.
3. Selecciona Avanzado para obtener de tu ordenador la mejor sintonización del aspecto y rendimiento del juego.
 - Modo de soporte físico (Hardware Mode): Determina si el juego depende de la tarjeta de video de tu ordenador o del soporte lógico para la aceleración de los gráficos.
 - Fondo en 3D texturizado (Textured 3D Background): Con esta opción activada, las imágenes visuales de fondo tendrán un aspecto tridimensional texturizado. Esto es estrictamente un realce visual y no afectará a la manera como se ejecuta el juego.
 - Funcionalidad MMX™ (MMX™ Capabilities): Si tu ordenador está dotado con la tecnología MMX de Intel, activa esta opción para sacar provecho de sus funciones. Si no, déjala desactivada.
 - Iluminación ambiental (Ambient Lighting): Activa esta opción para hacer aparecer los efectos especiales de iluminación en tiempo real de

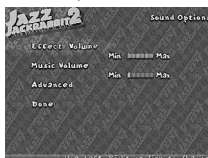
JJ2. Esta opción está desactivada si estás usando aceleración por soporte físico (Modo de soporte físico activado).

- Detalle (Detail): Esta opción controla las capas visibles de paralaje. Al cambiar este ajuste a un valor bajo se eliminan algunos de los fondos de paralaje y de este modo se ayuda a aumentar la velocidad en los sistemas más lentos.
4. Selecciona Hecho (Done) para salvaguardar tus ajustes.

SONIDO

El ajuste de Sonido te permite fijar el volumen y la calidad de la música y de los efectos de sonido del juego.

1. Selecciona Sonido en la Pantalla de configuración para ver o cambiar los ajustes de sonido presentes.



- Volumen de efectos (Effect Volume): Determina el volumen de los efectos de sonido del juego.
 - Volumen de la música (Music Volume): Determina el volumen de la música de fondo del juego.
 - Avanzado: Posibilita a los usuarios experimentados hacer una sintonización fina de los ajustes de sonido para aprovechar al máximo la funcionalidad de su sistema. La mayoría de los usuarios no tienen que cambiar estos ajustes.
2. Utiliza las teclas de las flechas izquierda y derecha para ajustar los medidores de volumen.
 3. Selecciona Hecho (Done) para salvaguardar los ajustes hechos.

IDIOMA

El ajuste de Idioma te permite elegir el idioma, de entre seis idiomas instalados, en el que aparecerán los subtítulos del juego.

1. Selecciona Idioma en la Pantalla de configuración para ver o cambiar la elección de idioma presente.
2. Selecciona el idioma instalado en el que prefieras que aparezca el texto en la pantalla.
3. Selecciona Hecho (Done) para salvaguardar los ajustes hechos.

CONTROLES

Selecciona Controles en la Pantalla de configuración para ver los ajustes de control presentes, o para personalizarlos (para detalles ve la página 18). Los controles predeterminados son:

TECLADO 1 (UN JUGADOR)

«flecha izquierda»	Mueve a la izquierda
«flecha derecha»	Mueve a la derecha
«flecha arriba»	Hace ver hacia arriba
«flecha abajo»	Hace agacharse y ver hacia abajo
«shift»	Hace correr
«control»	Hace saltar
«espacio»	Hace disparar
«entrada»	Hace desplazarte por tu arsenal. El tipo y la cantidad de municiones

que estás usando en este momento aparece en el ángulo inferior derecho de tu pantalla.

1-8 Hace cambiar inmediatamente a un arma específica. Para más información ve Armas.

TECLADO 2 (JUEGOS DE MODALIDAD ABAJO)

a	Mueve a la izquierda
d	Mueve a la derecha
w	Hace ver hacia arriba
s	Hace agacharse y ver hacia abajo
j + a o d	Hace correr
g	Hace saltar
h	Hace disparar
f	Hace desplazarte por tu arsenal.
! - (Hace cambiar inmediatamente a un arma específica.

PALANCA(S) DE MANDO

Arriba	Hace ver hacia arriba
Abajo	Hace agacharse y ver hacia abajo
Izquierda	Mueve a la izquierda
Derecha	Mueve a la derecha
Botón 1	Hace disparar
Botón 2	Para seleccionar
Botón 3	Hace saltar
Botón 4	Hace correr

CÓMO PERSONALIZAR LOS CONTROLES

1. Selecciona Controles en la Pantalla de configuración. Esto hará aparecer una lista de todas las teclas del Teclado 1 y qué es lo que hacen. Con las teclas de flecha izquierda y derecha puedes desplazar por los controladores del teclado y de la palanca de mando, disponibles.
2. Utiliza las teclas de flecha arriba y abajo para resaltar el nombre del control que quieres cambiar y pulsa Intro (Enter).
3. Pulsa una nueva tecla (o botón de la palanca de mando) para cambiar la que tienes presentemente asignada a la acción resaltada.
4. Repite las operaciones 2 y 3 para cada control que quieras cambiar.
5. Una vez que tienes todos los controles configurados del modo que quieres, utiliza las teclas de flecha para resaltar la palabra Hecho (Done) en la parte inferior de la pantalla y pulsa Intro (Enter) para salvaguardar tus cambios.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Tanto Jazz como Spaz poseen su propio y exclusivo conjunto de movimientos especiales que pueden utilizar para atravesar las barreras y llegar a sitios de difícil acceso.

MACHAQUEO CON EL CULO: Jazz y Spaz pueden ejecutar la práctica y destructiva maniobra de machaqueo con el culo, que es muy útil para machacar objetos situados debajo de ellos. Para llevar a cabo el machaqueo con el culo, salta y después baja en el punto más alto de tu salto.

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE JAZZ

Orejas de helicóptero: Las orejas de Jazz actúan como una hélice que gira rápidamente, permitiéndole flotar en el aire mucho más tiempo después de saltar. Para utilizar las orejas de helicóptero de Jazz, salta y después pulsa la tecla de salto mientras Jazz está en el aire. Puedes dirigir a Jazz a la derecha o a la izquierda mientras se mantiene inmóvil en el aire. Pulsa repetidas veces la tecla de salto durante el tiempo que quieras que Jazz utilice sus orejas de helicóptero.

SUPERSALTO: Jazz puede saltar más de un 60 por ciento más arriba que su altura de salto normal y puede romper bloques frágiles situados sobre él. En primer lugar, pulsa y mantén pulsado el botón de agachado. Cuando Jazz está enroscado en su posición de agachado, pulsa el botón de salto y Jazz saltará como un resorte hacia arriba.

MOVIMIENTOS ESPECIALES DE SPAZ

Doble salto: Spaz puede alcanzar terrenos más altos con este movimiento especial. Salta, después salta otra vez mientras Spaz está en el aire y Spaz saltará todavía más.

PATADA LATERAL: Primero, haz que Spaz mire en la dirección en que desees que se mueva. A continuación, haz que Spaz se agache pulsando el botón de agachado. Después de que Spaz esté enroscado en la posición de agachado, pulsa el botón de Salto y Spaz saltará con explosiva potencia en la dirección en que está mirando. Este movimiento es útil para romper ciertos tipos de bloques frágiles y para matar a los malos.

SALUD

Los corazones de la esquina superior derecha de la pantalla representan tu estado de salud. Cada vez que resultas herido, pierdes un corazón. Cuando has perdido todos tus corazones, tu personaje pierde una vida. El Indicador de vidas de la parte inferior izquierda de la pantalla muestra cuántas vidas le quedan a tu personaje. Cuando tu personaje pierda una vida, se volverá a materializar en el último punto de control al que hayas llegado. Si no has alcanzado ningún punto de control, tu personaje volverá a materializarse al principio del nivel. Si agotas todas las vidas de tu personaje, el juego ha terminado (y Devan todavía estará en libertad!). Aparecerá una pantalla de continuación, en la que se te preguntará si desees continuar. Selecciona Sí dirigiendo a tu personaje hacia la derecha. Comenzarás al principio del nivel en que lo dejaste, pero se te quitarán tus puntos, piedras preciosas, aumentos de potencia y armas. Sólo puedes continuar tres veces. Si no desees continuar, dirige a tu personaje hacia la izquierda para seleccionar No. Comienzas **JJ2** con tres vidas, pero puedes encontrar aumentos de potencia de 1 vida en diversos lugares que te dan una vida extra.



ARMAS

Tienes un montón de armas a tu disposición, que te ayudarán a acribillar, bombardear, congelar y freír a los malos que se cruzan en tu camino a lo largo del juego. Cuando empieces un nuevo juego, sólo llevarás contigo tu fiel Pistola de Ráfagas. Pero encontrarás una amplia variedad de armas útiles y más potentes que añadir a tu arsenal a medida que avanzas por cada nivel. Cada nivel también está totalmente repleto de aumentos de potencia de munición, que incrementarán muchísimo la potencia de tus armas cuando las recoges, como las cápsulas de Fuego Rápido, que harán que muchas de tus armas disparen más rápido. El arma que lleva tu personaje en un momento determinado y la cantidad de munición que queda en ella se muestran en la esquina inferior derecha de tu pantalla. Cuando te quedes sin munición en un arma en particular, se preparará automáticamente la siguiente arma cargada de tu arsenal.



JAZZ TIPP

Cajas Checkpoint están repartidas por todos los niveles. Tócalas para asegurar tu avance del juego. Así no tienes que comenzar el nivel de nuevo, por si pierdes una vida.

JAZZ TIPP

Las pistolas metraladoras aparecen entre medias si matas a los malos.





CÓMO SELECCIONAR UN ARMA

Puedes proveerte de un arma en particular de una de las siguientes formas:

1. Utiliza la tecla Intro para desplazarte por las diferentes armas disponibles en tu arsenal. Cada vez que pulses Intro, cambiarás a la siguiente arma que posees.
2. Pula una tecla numérica de tu teclado para activar el arma asignada a esa tecla. En las descripciones de armas que vienen a continuación se enumeran las asignaciones de teclas numéricas pre-determinadas para cada arma.

1. PISTOLA METRALLADORA



Tanto Jazz como Spaz comienzan el juego con esta leal arma. La Pistola de Ráfagas dispara una bala rápida y segura, aunque no particularmente potente. Aumenta la potencia de esta pistola y se volverá de color blanco, haciendo más daño aún. ¡Si reúnes suficientes cápsulas de Fuego Rápido, la Pistola de Ráfagas puede ser especialmente mortal!

2. PISTOLA DE REBOTE DE BALAS AZULES



Esta pistola dispara balas como de goma, fabricadas en un plástico especial que les proporciona tanta elasticidad que casi parece que están vivas. Es difícil dirigirlos y todavía más difícil pronosticar adónde llegarán, pero los enemigos que se cruzan en su frenética trayectoria son candidatos a recibir una gran paliza. ¡Aumenta la potencia de esta pistola y tus balas se volverán de color púrpura y rebotarán aún más, más rápido y más lejos!

3. CONGELADOR



Dales la espalda a los malos con este arma que inmoviliza a los blancos con su chorro helado. El efecto de congelación dura un tiempo prolongado adicional cuando se aumenta la potencia de esta pistola.

4. LANZAMISILES



Este dispositivo lanza un misil termodirigido que se enclava en la posición de su objetivo y ajusta su trayectoria de vuelo para asegurarse de que da en el blanco. Un misil cuya potencia se ha incrementado ofrece una carga explosiva especialmente devastadora.

5. LANZAMISILES RR



Los Misiles Realmente Rápidos se disparan en forma de V desde tu arma y pueden hacer un daño inmenso incluso al secuz más fuerte de Shell. Sin embargo, este lanzamisiles no es muy útil a corto alcance, ya que puede hacer que rebotes hacia los malos. Aumenta la potencia de este artefacto para conseguir misiles rojos, de los que se disparan tres a la vez. Encontrarás pocas armas más devastadoras que ésta.

6. LANZALLA



Con este lanzallamas puedes achicharrar a tus enemigos en cuestión de segundos literalmente. Cuantos más aumentos de potencia de Fuego Rápido recojas, más largo será el chorro de fuego. Aumenta la potencia de tu lanzallamas y la llama se volverá azul y permanecerá en la escenografía.

7. TNT



El TNT es lo último en trampas mortales. Coloca un poco detrás de algún decorado y observa a tu enemigo SALTAR EN PEDAZOS al entrar en contacto con él. Este potente

explosivo también puede hacerse estallar disparándolo. Prueba a configurar una asombrosa serie de reacciones en cadena con TNT. No se puede aumentar la potencia del TNT.

8. PULVERIZADOR DE PIMIENTA



Los proyectiles que dispara este pulverizador, similares a los de las carabinas, lo hace muy efectivo para ataques de corto alcance. Sin embargo, como los perdigones explotan muy rápidamente, es mejor dejar los ataques de largo alcance para otras armas. Un Pulverizador de Pimienta cuya potencia se ha incrementado posee una doble capacidad destructiva.

9. ELECTROPISTOLA DE RÁFAGAS



Esta electropistola está hecha de pura energía. Cuando se utiliza, dispara una ráfaga brillante de electricidad que electrocuta incluso al mal más de los malos. Aumenta la potencia de la Electropistola de Ráfagas para intensificar su poder y radio de acción dañina.

PUNTUACIÓN

Hay todo tipo de formas de conseguir puntos en *JJ2*. Destruyendo enemigos, rompiendo bloques, recogiendo objetos, encontrando zonas secretas... En general, cuanto más hagas, más puntos obtendrás. Dispara, rompe, investiga y recoge todo lo que puedas. Los valores de los puntos volarán desde cada artículo que recojas y desde cada malo o cada objeto, generador de puntos, al que dispares o rompas.

ENEMIGOS

Todos los enemigos a los que te enfrentas en *JJ2* tienen un valor de puntos. El número de puntos que obtienes por matar a un enemigo está en función de que tan difícil sea derrotarlo. Vencer a los enemigos Jefes añadirá muchos puntos a tu marcador, puesto que es especialmente difícil acabar con ellos.




PIEDRAS PRECIOSAS

Las piedras preciosas son lo que hace al mundo girar. Reúne piedras preciosas para conseguir bonificaciones de fin de nivel y vidas extras.

	= 1		= 5		= 10
Kojo		Verde		Azul	

MONEDAS

Incluso los superhéroes necesitan un poco de calderilla. Acumula suficientes monedas para activar un Salto de Monedas y saltarás en el tiempo a zonas secretas donde puedes recoger objetos valiosos.

	= 1		= 5	
Plata		Oro		

COMIDA Y GOLOSINAS

Todo este asunto de aventureros intergalácticos consume un montón de calorías. Asegúrate de apoderarte de tanta comida y golosinas como puedes mientras avanzas a toda velocidad destruyendo a los malos. Devora 100 artículos de comida y experimenta la euforia de un Ataque con Azúcar.

ATAQUE CON AZÚCAR

Durante este periodo de tiempo de 20 segundos serás invencible ante los malos y podrás eliminarlos con un simple toque de tu mano cargada de azúcar.



BLOQUES

Con frecuencia, los bloques están situados entre tu personaje y una abundante recolección de objetos valiosos y secretos. Afortunadamente, los bloques están hechos para que los rompas. El símbolo (o la ausencia del mismo) sobre la cara de cada bloque indica lo que necesitas hacer para destruirlo y así continuar a las riquezas que hay más allá.

BLOQUES DE EXPLOSIÓN



Utiliza tus armas para hacer estallar estos bloques y hacerlos añicos. Cada uno de los diferentes armas está mejor adaptada para destruir bloques en ciertas ubicaciones, así que si crees que no puedes hacer estallar un bloque con un arma, prueba a utilizar otra de tu arsenal.

BLOQUES DE CUENTA ATRÁS



Los Bloques de Cuenta Atrás son Bloques de Explosión con una determinada disposición. Estos bloques más duros no se rompen fácilmente. Necesitarás disparar a ellos varias veces (la misma cantidad de veces que se indica mediante el número de cada bloque) para conseguir destruirlos en pedazos.

BLOQUE DE ARMAS



Estos bloques sólo se pueden destruir con el arma determinada que aparece representada al lado de ellos. Por esta razón, es una buena idea intentar guardar algunas balas de cada una de las armas que posees por si las necesitas para hacer estallar un Bloque de Armas.

BLOQUES DE CONMUTADOR



Los Bloques de Conmutador sólo se pueden activar encontrando y rompiendo los Cajones de Conmutador que ejercen influencia sobre ellos. Rompe los Cajones de Conmutador apropiados para deshacerte de los Bloques de Conmutador sólidos o para materializar los Bloques de Conmutador fantasmas. Los Cajones de Conmutador que activan Bloques de Conmutador particulares pueden estar a una considerable distancia de los propios bloques.

BLOQUES DE VELOCIDAD



Estos bloques de caras lisas sólo se pueden romper corriendo hacia ellos y atravesándolos a toda velocidad o utilizando el movimiento especial de patada lateral de Spaz.

BLOQUES DE MACHAQUEO CON EL CULO



No hay nada (literalmente) como un buen machaqueo con el culo, tradicional, para romper estos bloques y relegarlos al olvido. Recuerda: salta y después, pulsa el botón de dirección hacia abajo en el punto más alto de tu salto para ejecutar el movimiento de machaqueo con el culo.

AUMENTOS DE POTENCIA

Como un sabio conejo filósofo dijo una vez, "No merece la pena vivir la vida sin cargas de adrenalina". En otras palabras, sin la ayuda de los aumentos de potencia no vas a andar saltando por ahí durante mucho tiempo. Los aumentos de potencia te proporcionan refuerzos de capacidad y salud, que te ayudarán a superar los abrumadores obstáculos a los que te enfrentas a lo largo de tu búsqueda. Encontrarás aumentos de potencia diseminados a lo largo de cada nivel del juego. Algunos son claramente visibles, pero difíciles de alcanzar, otros están ocultos o aparecen sólo después de que destruyes a los malos o realizas ciertas acciones.

FUEGO RÁPIDO



Estos aumentos de potencia incrementan la velocidad de disparo de tus armas. El efecto de cada aumento de potencia de Fuego Rápido es acumulativo, así que cuantos más encuentres, con más rapidez disparará tu arma.

DE 1 VIDA



Cada uno de estos aumentos de potencia que recoges te proporciona una vida extra.

ZANAHORIA



Cada zanahoria te devuelve uno de tus corazones de salud perdidos.

SUPERZANAHORIA



Si comes una Superzanahoria, recuperarás instantáneamente la máxima salud.

ESCUDOS



A lo largo del juego, encontrarás monitores que contienen una variedad de escudos especiales que te protegerán ante el peligro. Cada escudo crea un campo protector a tu alrededor y mejora tu Pistola de Ráfagas con municiones Whammo Ammo™ ultradestructoras. Los efectos de los escudos sólo duran un tiempo limitado y el tiempo total disminuye en cinco segundos cada vez que eres alcanzado por un enemigo o tocas algo perjudicial.

ESCUDO DE BURBUJAS

Efecto del escudo: Tu cuerpo está blindado por una esfera luminosa similar a un gel.

Whammo Ammo (municiones): Imprevisibles disparos de burbujas que salen a chorros de tu pistola.

ESCUDO DE FUEGO

Efecto del escudo: Un anillo de llamas te rodea, chamuscando todo lo que intente hacerte daño.

Whammo Ammo (municiones): Tus balas se convierten en misiles llameantes.

ESCUDO DE PLASMA

Efecto del escudo: Un campo sobrecargado de energía te rodea.

Whammo Ammo (municiones): Disparos de plasma sumamente potentes que salen atomizados de tu pistola.

CÓMO SE COMPLETA UN EPISODIO

Para completar un episodio, necesitas llegar a la salida de cada uno de los niveles del episodio y derrotar al Jefe (el más malo de todos los malos) del episodio. Una vez que has concluido un episodio, puedes volver a repetirlo en cualquier momento.

CÓMO SE GANA EL JUEGO

Para ganar el juego, y además preservar el bienestar de toda la galaxia, tendrás que salir triunfante en tu enfrentamiento final con Devan Shell al concluir el último episodio del juego.

MANDOS ESPECIALES DEL TECLADO

CONSEJO JAZZ
No comas zanahorias si te tienes ya tu salud completa. Pasa de largo y vuelve más tarde.

CONSEJO JAZZ
Encuentra relojes para prolongar el efecto de los escudos



- G Hace aparecer el Menú de opciones del juego
- i Ayuda
- £ Reduce el tamaño de la pantalla
- ¢ Aumenta el tamaño de la pantalla
- × Carga el juego
- § Salvaguarda el juego
- p Pausa
- A + E Conmuta entre modo encuadrado y pantalla total
- A + T Aplicaciones de cambios

MODALIDAD GRUPO

La Modalidad grupo de *JJ2* hace que sea muy sencillo jugar con, o contra tus amigos (o enemigos) en cinco desenfrenados juegos de múltiples jugadores. Después de todo, salvar al universo de la dominación intergaláctica de Devan Shell está muy bien, pero humillar despiadadamente a tu mejor amigo en un juego de Modalidad grupo es una experiencia realmente gratificante.

COMO COMENZAR UN JUEGO DE MODALIDAD GRUPO

1. Selecciona Nuevo juego (New Game) en el Menú principal.
2. Selecciona Modalidad grupo (Party Mode).
3. Escoge un tipo de conexión:



PANTALLA DIVIDIDA PARA JUEGO LOCAL

Esta modalidad te permite a ti y hasta a tres de tus amigos jugar *JJ2* en el mismo ordenador. Tu pantalla se dividirá, automáticamente, en tantas secciones como jugadores hayan. Salta a la sección de Opciones de la Modalidad grupo en la página 39 para ver más información sobre cómo configurar tu juego.

JUEGO INTERNET

La modalidad Juego Internet (Internet Play) te permite jugar *JJ2* con tantos hasta 32 jugadores más en la Internet. Cuando escoges Juego Internet se te preguntará si quieres Participar en otro juego <cliente> o Comenzar un nuevo juego <servidor>.

PARTICIPAR EN UN NUEVO JUEGO <CLIENTE>

Después de que has entrado a la Internet y escogido Participar en otro juego, *JJ2* buscará los juegos que están tomando lugar en ese momento. Una vez que ha podido encontrar la lista de juegos, desplegará:

- Los nombres de los juegos en curso.
- Tipo de juego (En busca del tesoro, Captura de la bandera (CTF), Batalla).
- Tiempos de alternación: Estos te indican que tan rápido puede comunicarse tu ordenador con el ordenador servidor. Los tiempos de alternación altos significan que el juego se ejecutará más lentamente si haces conexión con ese servidor. Los tiempos de alternación bajos significan que el juego se ejecutará más rápido y más uniforme. Por regla general, trata de escoger servidores con tiempos de alternación inferiores a los 300 milisegundos (msec), aunque los tiempos de alternación de 500+ msec pueden ser todavía ejecutables.

En calidad de cliente, jugarás en el nivel que el propietario del servidor escoga. Si el juego usa un nivel personalizado, de 'propia cosecha', creado con la Estación de creación Jazz (JCS), el nivel automáticamente bajará a tu ordenador. Este proceso no debe durar más de un

minuto si estás conectado a la Internet con un módem de 28,8 Kbps o superior. Sin embargo, es posible que los niveles especialmente largos duren más tiempo para bajar. En cualquier momento puedes pulsar Esc para cancelar la bajada, pero no podrás jugar si no tienes el nivel escogido por el propietario del servidor.

COMENZAR UN NUEVO JUEGO <SERVIDOR>

Cuando tu escoges Comenzar un nuevo juego, tu eres el propietario y anfitrión del juego. Esto significa que depende de ti determinar las opciones y parámetros de ejecución del juego. Cualquiera que se una a tu juego tendrá que gustarle o aguantarse.

MODALIDAD GRUPO

Escoge el tipo de juego de Modalidad grupo que quieres jugar. Para una descripción de los diferentes tipos de juego ve el Menú de modalidades.



NÚMERO DE VICTORIAS

Esto significa algo diferente para cada tipo de juego:

Modalidad Batalla: Determina cuántos asados necesitas acumular para ganar.

Modalidad Carrera: El número de vueltas que necesitas hacer.

En busca del tesoro: El número de piedras preciosas que necesitas reunir para ganar.

Captura de la bandera (CTF): El número de veces que necesitas capturar la bandera de tu contrincante.

TIPO DE SERVIDOR:

- Abierto: Cualquiera puede participar en un juego.
- Cerrado: Juego protegido por contraseña. Con esta opción, debes escoger una contraseña para tu juego. Cualquiera que quiera jugar tendrá que dar la contraseña para poder entrar al juego. Deberás comunicar la contraseña a los otros jugadores de antemano.

Después de que has personalizado tu juego Internet, se te pedirá que escojas el número de jugadores en el ordenador local (ve el Menú de número de jugadores en la página 40). Luego, podrás personalizar tus personajes (ve el Menú de cambio de jugadores en la página 41). Una vez que has acabado de personalizar a tus personajes, selecciona Comenzar juego para seguir. Si tienes una cuenta Internet de marcado y, no estás ya conectado a la Internet, Windows 95 hará aparecer tu recuadro de diálogo Conectar a de marcado, por defecto. Haz clic en Conectar para establecer conexión con la Internet. Una vez que has establecido conexión con la Internet, *JJ2* registrará tu juego con el servidor de lista de juegos como un juego en curso. Otras personas podrán ver tu juego al escoger ellas Participar en un juego. Si has configurado tu juego como un juego Abierto, cualquiera podrá participar.

JUEGO EN RED

Puedes jugar *JJ2* en la Red de Área Local (LAN) utilizando uno de dos protocolos: TCP o IPX. En el Menú Principal, escoge Nuevo juego, luego Modalidad grupo y escoge cualquiera que sea el protocolo que tu ordenador utiliza para comunicarse con la red. El programa "estimarás los grises" de cualquier protocolo que no pueda encontrar en tu sistema. Si ambos protocolos están disponibles, puedes escoger cualquiera de los dos. Después de que has escogido un protocolo, sigue las instrucciones de Juego Internet (no prestes atención a las referencias a la Internet ni las conexiones a la misma).



OPCIONES DE LA MODALIDAD GRUPO

Menús estándares de opciones de la Modalidad grupo que se utilizan para todos los juegos de múltiples jugadores:

MENÚ DE MODALIDAD COOPERATIVA:

Tú y tus amigos se ayudan unos a otros en las batallas a lo largo de los niveles. No puedes lastimar a los otros jugadores en el juego. El nivel acaba cuando uno de los jugadores llega al final del nivel.

BATALLA: Compete contra otros jugadores para ver quien es el primero que consigue el número de asados que escogiste al comenzar el juego.

CARRERA: Corre tan rápido como puedas de un extremo al otro del laberinto para acabar la carrera antes que todos.

EN BUSCA DEL TESORO: Encuentra la cantidad escogida de piedras preciosas y echa una carrera al final del nivel.

CAPTURA DE LA BANDERA: Entra a escondidas en la base de tu enemigo y captura su bandera al tocarla. Acaba la captura trayéndola de regreso a tu base. Si quedas herido mientras que tienes en tu poder la bandera de tu enemigo, se le regresará automáticamente a su base. No puedes conducir la captura si tu enemigo tiene en su poder tu bandera. En otras palabras, la bandera de tu equipo tiene que estar en tu propia base para poder conducir la captura. Una vez que capturas una bandera, otra nueva aparecerá en la base de tu enemigo. ¡Qué esperas para ir a capturarla! Ganas el juego cuando has capturado la bandera de tu enemigo tantas veces como el propietario del juego escoja. El ajuste predeterminado es de 5.

MENÚ DE NÚMERO DE JUGADORES

Navega en el menú pulsando arriba o abajo. Pulsa Intro para escoger el número de jugadores que jugarán en el ordenador local.

NOTA: para los juegos de Pantalla dividida local, todos los jugadores utilizarán el ordenador local. Pulsa Esc para cancelar y volver a la pantalla del Menú de modalidad.



MENÚ DE CAMBIO DE JUGADORES

Personaliza aquí a tu personaje.

Nombre: Teclée cualquier nombre que quieras para tu personaje.

Personaje: Escoge Jazz o Spaz.

Colores: Hay cuatro diferentes campos de colores que puedes cambiar en tu personaje.

1. Cuelpo
2. Tirantes de la mochila y cinta del pelo
3. Pistola y mochila
4. Muñequera

CONTROL: Escoge el controlador que quieres usar para controlar tu personaje durante el juego. Escoge el Teclado (1 ó 2) o la Palanca de mando (1-4).



NOTA: Para cambiar la configuración de teclado o de palanca de mando, escoge Controles en el campo de Opciones del Menú principal o el Menú interno del juego (pulsa Esc durante el juego para obtener acceso a éste).

LOS MUNDOS

EPISODIO UNO: Antiguamente un príncipe

Despojado de su corona de príncipe y arrojado a la mazmorra del castillo por la reina Earlong, Jazz debe escapar y detener a Devan antes de que éste escriba de nuevo la historia de Carrotus con su máquina del tiempo. Les corresponde a Jazz y Spaz sobrevivir a los peligros de la mazmorra, cruzar los exóticos jardines reales y encontrar el laboratorio secreto de Devan.

EPISODIO DOS: Atrás en el tiempo

Abalanzándose hacia la máquina del tiempo en persecución de Devan, ahora Jazz y Spaz se ven atrapados en un túnel del tiempo, precipitándose a toda velocidad a través de agujeros sin fin hacia diferentes épocas y lugares. ¿Podría ser ésta una oportunidad para realizar un recorrido turístico colonial, un viaje de ensueño a través del verano del amor y una relajante escapada a una playa desierta? ¡Ni lo sueñes! Cuenta con un enérgico chapatoteo a través de las alcantarillas, una dosis de malicia perturbadora en el país de las maravillas y un descenso hacia un abismo acuático donde no cabe ni la más mínima duda de que es "temporada" de cangrejos.

EPISODIO TRES: Retorno al pasado

Con la vida de impresión de ya haberlo experimentado antes, Jazz y Spaz saltan en el tiempo a los planetas donde Jazz derrotó a Devan y sus secuaces en el pasado: ¡Diamondo, Tubelétrico y Medivo! Pero esta vez Devan ha organizado las cosas de tal forma que estos planetas no sean tan agradables para Jazz.

EPISODIO CUATRO: Diablorus

Devan está huyendo, ¡ahora! Se interna en lo más profundo de la selva cuando sus planes se van al diablo... ¡literalmente! Abre las puertas del infierno, desatando demonios, cancerberos y otras criaturas. Ahora le toca a Shell hacer un pacto con Belcebú - es decir, Bilsy y Buu - para exterminar definitivamente a los conejos de Carrotus. ¿Tienen los hermanos Jackrabbit lo que se necesita para vencer ya a sus más repugnantes enemigos, derrotar a Devan Shell de una vez por todas y regresar a Carrotus antes de la hora del té? Por el bien del género de los conejos, esperamos que así sea.

LOS JEFES

Mientras intentas alcanzar a Devan, te encontrarás con algunos superenemigos que te bloquearán el paso al siguiente mundo. Éstos son algunos de los super Jefes con los que te tropezarás.

LA REINA

La enfurecida Reina (la madre de Eva) te arrojó a su mazmorra después de que Devan se colara en tu boda y robara el anillo de Eva. Para superarla, todo lo que tienes que hacer es apartarla de tu camino. No obstante, ten cuidado, ya que su GRITO puede emitir suficiente energía sónica como para detener la embestida de un rinoceronte. Tendrás que encontrar una forma diferente de hacerla retroceder. ¡Y téñ cuidado con los ladrillos que caen!

SCHWARTZENGAURD

Este Jefe lanzador de azoterang es el más duro y peligroso de los guardianes tortuga de Devan. ¡Tendrás que mantenerte alerta con este enemigo! Su talón de Aquiles tiene que esperar a que su azoterang vuelva a su mano antes de que él pueda volver a perseguir. La sincronización y la velocidad son cruciales si quieres derrotarlo.



Seguito delle avventure di Jazz Jackrabbit™

Quando abbiamo lasciato il nostro eroe, Jazz aveva salvato la principessa Eva Earlong dalle grinfie del demoniaco Devan Shell, e aveva sventato il piano della pazza tartaruga di impadronirsi del pianeta Carrotus. Per dimostrare la loro gratitudine, il re e la regina dei conigli hanno proclamato Jazz un principe e gli hanno concesso la mano della principessa Eva. Sfortunatamente però, come sanno tutti, è molto difficile controllare a lungo una tartaruga matta e criminale, in particolare una che ha sempre un piano diabolico di riserva nel caso che il suo primo complotto sia annullato da un super eroe valoroso. Senza tenere affatto in considerazione l'etichetta dei matrimoni, Devan e i suoi confederati hanno rovinato il banchetto di matrimonio di Jazz e Eva, rubato la fede matrimoniale di Eva che aveva un diamante di dodici carote e poi sono fuggiti. Furiosa che il nuovo genere non era riuscito a sconfiggere Devan una volta per tutte e socialmente umiliato dal fatto che il matrimonio della figlia era stato rovinato, la regina dei conigli ha ordinato che Jazz venga gettato nella prigione del palazzo. Ora, grazie al diamante dall'anello di Eva, Devan è riuscito a completare la sua macchina del tempo assolutamente segreta ed a ritornare indietro nel tempo per riscrivere una nuova versione della storia più favorevole alle tartarughe - senza conigli! Sta ora a Jazz, insieme al suo fratello minore un po' strano Spaz, a fuggire dalla prigione del palazzo, trovare Devan e fermarlo prima che cambi completamente la storia.

INSTALLAZIONE

1. Esci da tutte le altre applicazioni e inserisci il CD *Jazz Jackrabbit 2 (JJ2)* nel drive CD-ROM.
2. Se hai inserito Windows 95® per usare il caratteristico CD Autoplay, Jackrabbit automaticamente mostra sullo schermo il Master Setup Menu. Se invece l'Autoplay è disattivato, devi far partire l'installazione Launcher manualmente. Per farlo: clicca due volte sull'icona My Computer, poi di nuovo sull'icona CD-ROM nella finestra aperta. Per attivare Launcher clicca due volte sul file «Autorun.exe».

NEL MASTER SETUP MENU POI USARE QUESTE OPZIONI:

- Install: Installa *JJ2* sul computer.
- Readme: Mostra il file readme.txt che contiene le note, informazioni aggiornate sulla ricerca guasti e d'altro tipo che non abbiamo potuto includere in questo manuale.
- Self Destruct: Non toccare questo pulsante!
- Quit: Chiude il Master Setup Menu.

NOTA : Dopo aver installato *JJ2* sull'hard drive, puoi sempre rilanciare il Master Setup Menu con le opzioni aggiunte di Play, Reinstall e Uninstall cliccando due volte sull'icona CD-ROM quando il CD *JJ2* si trova sull'apposito ripiano.



3. Clicca il pulsante Install per far partire il processo di installazione. Segui le istruzioni sullo schermo per installare *JJ2* sull'hard drive.
4. Il programma d'installazione automaticamente controlla che sia presente sul computer DirectX 5 o una versione più aggiornata. DirectX 5 è necessario per mandare *JJ2*. Se non l'hai già installato, il programma d'installazione *JJ2* ti offre di installarlo e ti guida attraverso il processo necessario. Se hai installato una versione vecchia, ti chiede di aggiornarla a DirectX 5.
NOTA: Per usare *JJ2* è necessario installare DirectX 5; non possiamo offrire il supporto tecnico a coloro che usano dei driver non aggiornati.
5. Ora potete cominciare ad usare *JJ2*!

NAVIGAZIONE DEL MENU

Usa la tastiera per scegliere, cambiare e muoverti tra le opzioni dei vari menu sullo schermo di *JJ2*. Usa le frecce verso l'alto e verso il basso per andare da un'opzione all'altra e il tasto «Enter» per scegliere una. Se un'opzione possiede diverse possibilità, dopo averla scelta, usare le frecce verso destra e verso sinistra per andare da una scelta all'altra. Per uscire da una opzione o menu premere il tasto «Escape».

Obiettivi del gioco UN SOLO GIOCATORE

In *JJ2* l'obiettivo principale è di trovare Devan Shell e distruggere i suoi piani per riscrivere la storia. Per farlo devi poter sconfiggere molti caratteri spiacevoli, superare ostacoli e risolvere puzzle che ti oppongono in tutti i livelli della partita. Fortunatamente, in ciascun livello esistono anche molte armi, munizioni, gemme, colpi vari ed altre possibilità che ti aiutano a svolgere il compito. Devi ricordare però di esplorare e investigare ogni possibilità, far saltare, entrare o uscire, spingere o calciare tutto quanto (dico, sei in una gara contro il tempo per salvare il pianeta, ma ciò non significa che non ti puoi divertire un po', non è vero?) Stai sempre attento ai segreti - sono dappertutto! Le zone segrete in genere contengono altre gemme, monete o armi speciali. In alcuni luoghi segreti è necessario risolvere dei puzzle; esistono modi chiari per entrare in ciascuna zona e cominciare a sparare (ma altri che non puoi vedere). La distanza più breve tra due punti è una linea dritta, ma raramente è a quello seguente, è necessario raggiungere la zona di uscita di quel livello (contrassegnata da un segnale di uscita). In alcuni livelli dovrai sconfiggere un capo (cioè una persona particolarmente cattiva) che blocca il sentiero all'uscita.



PARTY MODE (A PIÙ GIOCATORI)

Party Mode di *JJ2* vanta cinque modi esilaranti per ottenere una partita a più giocatori, compreso cooperativa, caccia al tesoro, battaglia, cattura la bandiera e gara.

Per dettagli su come rendere la tua vita sociale più interessante con queste partite, vai alla sezione "Party Mode" di questo manuale.

Funzionamento del gioco

Per mandare *JJ2* clicca due volte sull'icona *JJ2* della tua unità o nel menu di avvio. Per ottenere il Main Menu premi il tasto Enter quando vedi la videata d'introduzione.



MAIN MENU

Dal Main Menu puoi scegliere:



- **New Game:** Comincia una partita a giocatore unico o Party Mode dall'inizio.
- **Load Game:** Carica una partita già salvata.
- **High Scores:** Prende in considerazione il miglior punteggio di JJ2 ottenuto fino a quel momento.
- **Options:** Configura i comandi, il suono ed il video e sceglie un'opzione di lingua. Per ulteriori dettagli vedere la sezione Setup Screen a pagina 10.
- **Quit:** Perché mai vorresti uscire da una partita così?

AVVIAMENTO DI UNA NUOVA PARTITA



1. Clicca New Game sul Main Menu.
2. Scegli Single Player (per dettagli su partite con più giocatori leggi la sezione Party Mode).
3. Scegli un episodio. Puoi scegliere da uno qualsiasi di quattro episodi standard, quelli che hai inventato te stesso o quelli della dimostrazione Shareware. Non ti è possibile giocare un episodio standard eccetto il primo ("Nel passato era un principe") fino a che non hai finito l'episodio precedente. Dopo aver finito un episodio, puoi giocarlo di nuovo in qualsiasi momento in cui cominci una nuova partita.
4. Scegli un carattere. Puoi scegliere di essere Jazz o Spaz; ciascun carattere vanta le proprie abilità e vantaggi unici (per ulteriori dettagli leggi la sezione Movimenti speciali a pagina 19). Dopo aver scelto un carattere e cominciato a giocare potrai cambiare carattere solo se trovi un Monitor di cambio veloce o cominci una nuova partita.
5. Scegli un livello difficile (più il livello di difficoltà è alto, più dovrai Facile: Non c'è niente troppo difficile per un eroe che ha già salvato una damigella in pericolo.
Medio: Una sfida per la maggior parte dei super eroi coraggiosi.
Difficile: Il livello più difficile scelto da coloro che distruggano le tartarughe esperte.
6. Preparati a diventare Jazzy!

SALVATAGGIO E CARICAMENTO DELLE PARTITE

Salvataggio: da dentro la partita, premi il tasto Esc per accedere a In-Game Menu. Scegli Save Game per salvare la partita corrente fino al punto in cui sei arrivato. Quando la salvi vedi una lista di partite per dare il nome e salvare diverse partite. Se il tuo carattere viene annullato, puoi ricominciare a giocare dal punto in cui ti trovavi quando hai salvato la partita l'ultima volta.

Caricamento: Puoi caricare una partita salvata dal Main Menu prima di cominciare a giocare oppure da In-Game Menu (a cui si accede premendo il tasto Esc) se desideri abbandonare una partita in progresso. In entrambe le circostanze, scegli Load Game e scegli una partita dalla lista che hai salvato e a cui hai dato un nome.



VIDEATA DI SETUP

Scegli Options dal Main Menu o da In-Game Menu per ottenere la Videata di setup. Da questa videata puoi scegliere di regolare i Comandi (per la tastiera e joystick) e settare il video e il suono. Puoi decidere di scegliere una lingua per il testo della partita sullo schermo.

CONSIGLI PER L'APPUNTAMENTO

JJ2 è stato studiato per usare la più moderna tecnologia di hardware in modo da ottenere immagini di ottima qualità e le più veloci possibili. Per velocità dell'immagine si intende il tempo necessario per cambiare completamente lo schermo con nuovi grafici. JJ2 ha una velocità massima di oltre 70 immagini al secondo (fps) benché l'occhio umano non possa distinguere più di 30 immagini. Ciò significa che, in alcune condizioni di hardware, JJ2 garantisce un'animazione e partita ultra uniformi.



JJ2 possiede diversi appuntamenti per la qualità dell'immagine e quindi puoi regolare il computer per la miglior performance possibile. Il processore, la scheda per il video e quella per il suono hanno tutti un effetto sulla velocità dell'immagine. Sugeriamo di cominciare dagli appuntamenti migliori per la qualità, poi abbassarli fino ad ottenere la miglior combinazione di qualità e velocità per la tua unità.

ECCO ALCUNI CONSIGLI:

- Assicurati di avere i driver più aggiornati per la scheda grafica e suono. Per esserne sicuro, contatta i produttori su World Wide Web oppure telefona.
- Gioca nel modo a schermo completo, dato che nel modo a finestra il processore deve usare più potenza per tutti i grafici della partita, oltre a quelli sul desktop Windows.
- Prova a cambiare la risoluzione ad un modo video di 8-bit; ciò abbassa il numero di colori usati nella partita, ma certamente aiuta ad aumentare la performance.
- Se la scheda dei grafici possiede una buona accelerazione a 2D prova ad accendere il modo hardware. Perderai gli effetti a tempo reale di illuminazione e trasparenza, ma, a meno che tu non



abbia un sistema veloce, l'illuminazione ambiente può abbassare considerevolmente la velocità delle immagini.

- Per ultimo, spegni lo sfondo testurizzato a 3D; a meno che non hai un computer molto lento, non dovrebbe essere necessario spegnere questa opzione dato che il guadagno nella performance è relativamente piccolo.

VIDEO

L'approntamento video ti permette di regolare la risoluzione e la profondità del colore della partita. Questi approntamenti hanno un effetto sulla velocità delle immagini nell'animazione. In generale, scegliendo una maggior risoluzione e profondità di colore si ottengono grafici migliori, ma possibilmente una performance della partita più lenta. Sperimenta con i settaggi diversi per decidere qual'è il migliore per la tua unità.

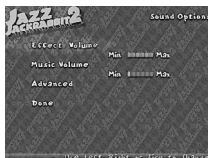


1. Scegli Video dalla videata di setup per vedere o cambiare gli approntamenti correnti.
2. Scegli la risoluzione (e profondità del colore) migliore per il tuo sistema.
3. Scegli Advanced per regolare nel modo migliore l'aspetto e la performance della partita.
 - Hardware Mode: Determina se la partita si basa sul quadro video del tuo computer o sul software per l'accelerazione grafica.
 - Textured 3D Background: Quando questa opzione è accesa, le parti visive dello sfondo avranno un aspetto ruvido a 3D. Ciò rappresenta soltanto un miglioramento visuale e non avrà alcun effetto sul modo in cui viene giocata la partita.
 - MMX™ Capabilities: Se la tua unità usa la tecnologia MMX di Intel, accendi questa opzione per trarre vantaggio dalle caratteristiche offerte; altrimenti spegnila.
 - Ambient Lighting: Scegli questa opzione per attivare gli effetti speciali di illuminazione in tempo reale di *JJ2*. Questa opzione viene disattivata se usi una accelerazione dell'hardware (cioè hai accesso il modo hardware).
 - Detail: Questa opzione controlla gli strati visibili di parallasse; mettendo questo settaggio a "basso" si eliminano alcuni degli sfondi di parallasse per aumentare la velocità sui sistemi più lenti.
4. Per salvare gli approntamenti scegli Done.

SUONO

Gli approntamenti del suono ti permettono di decidere il volume e la qualità della musica e degli effetti sonori della partita.

1. Scegli Sound dalla videata di setup per vedere o cambiare gli approntamenti correnti sonori.



- Effect Volume: Determina il volume degli effetti sonori della partita.
 - Music Volume: Determina il volume della musica di sfondo della partita.
 - Advanced: Permette agli utenti più pratici di regolare al massimo i settaggi sonori per ottenere il miglior vantaggio dalla capacità della propria unità. La maggior parte degli utenti non avrà bisogno di regolare questi approntamenti.
2. Usare le frecce a destra ed a sinistra per regolare il volume.
 3. Per salvare i settaggi scegliere Done.

LINGUA

Il settaggio Language ti permette di scegliere una di sei lingue già installate da usare sul testo della partita sullo schermo.

1. Scegli Language dalla videata di setup per vedere o cambiare la lingua usata in quel momento.
2. Scegli la lingua installata che preferisci per il testo sullo schermo.
3. Scegli Done per salvare gli approntamenti.

COMANDI

Scegli Controls dalla videata di setup per vedere i settaggi del momento o per cambiarli. I comandi di default sono i seguenti:

TASTIERA 1 (GIOCATORE SINGOLO)

«arrow left»	Si muove a sinistra
«arrow right»	Si muove a destra
«arrow up»	Guarda verso l'alto
«arrow down»	Si abbassa e guarda verso il basso
«shift»	Corre
«ctrl»	Salta
«space»	Spara
«enter»	Va attraverso l'arsenale; il tipo e la quantità di munizioni usate al momento vengono mostrati sull'angolo destro inferiore dello schermo.

1-8 Va immediatamente ad un'arma specifica.
Per ulteriori informazioni vedere armi.

TASTIERA 2 (PARTITE PARTY MODE)

a	Si muove a sinistra
d	Si muove a destra
w	Guarda verso l'alto
s	Si abbassa e guarda verso il basso
j + a o d	Corre
g	Salta
h	Spara
f	Va attraverso l'arsenale.
! - (Va immediatamente ad un'arma specifica..

JOYSTICK

Su	Guarda verso l'alto
Giù	Si abbassa e guarda verso il basso
Sinistra	Si muove a sinistra
Destra	Si muove a destra
Pulsante 1	Spara
Pulsante 2	Sceglie
Pulsante 3	Salta
Pulsante 4	Corre

PERSONALIZZAZIONE DEI COMANDI

1. Scegli Controls dalla videata di setup; Vedrai una lista di tutti i tasti per la tastiera 1 e la loro funzione. Puoi andare attraverso i comandi della tastiera e joystick con le frecce verso sinistra e verso destra.
2. Usa le frecce verso l'alto e verso il basso per evidenziare il nome del comando che desideri cambiare e poi premi Enter.
3. Premi un nuovo tasto (o pulsante del joystick) per sostituire quello che al momento è assegnato all'azione evidenziata.
4. Ripeti i punti 2 e 3 per ciascun comando che desideri cambiare.
5. Quando tutti i comandi sono stati approntati nel modo voluto, usa le frecce per evidenziare la parola Done in fondo allo schermo e poi premi Enter per memorizzare i cambiamenti.

MOVIMENTI SPECIALI

Jazz e Spaz hanno entrambi i propri movimenti speciali che possono usare per passare attraverso le barriere e raggiungere posti praticamente irraggiungibili.

SALTA E SPINGI: Jazz e Spaz possono entrambi eseguire la manovra così utile e distruttiva per frantumare gli oggetti sotto di loro. Per eseguirlo, salta e poi spingi mentre ti trovi in cima al salto.

MOSSA SPECIALE DI JAZZ

Orecchie ad elicottero: Le orecchie di Jazz sono come un'elica in movimento veloce; gli permettono di restare in aria molto tempo dopo aver saltato. Per usare le orecchie ad elicottero di Jazz, salta e premi di nuovo il tasto "Jump" mentre Jazz si trova nell'aria. Puoi guidarlo a destra o a sinistra finché vola. Premi il tasto "Jump" ripetutamente per tutto il tempo in cui desideri che Jazz usa le orecchie ad elicottero.

Super Jump: Jazz può saltare oltre 60% più in alto dell'altezza normale del salto e distruggere blocchi sopra di lui.

Prima di tutto premi e tieni premuto il pulsante per fare una schivata. Quando Jazz è tutto arrotolato per accucciarsi, premi il pulsante "Jump" e Jazz salta in aria.

MOSSA SPECIALE DI SPAZ

SALTO DOPPIO: Con questa mossa speciale Spaz può raggiungere luoghi più lontani. Salta, poi salta di nuovo mentre Spaz si trova nell'aria e vedrai che va anche più lontano.

CALCIO LATERALE: Prima di tutto, metti Spaz nella direzione in cui lo vuoi far muovere. Poi fallo accucciare premendo il pulsante per accucciarsi. Dopo che Spaz si è messo nella posizione per fare una schivata, premi il pulsante "Jump" e Spaz salterà nella direzione in cui si trova con una potenza esplosiva. Questa mossa è utile per distruggere alcuni tipi di blocchi fragili e per uccidere i cattivi.

SALUTE

I cuori nell'angolo destro superiore dello schermo rappresentano lo stato della tua salute. Ogni volta che ti fai male, perdi un cuore. Quando hai perduto tutti i cuori, il tuo carattere perde una vita.

L'indicatore delle vite in fondo a sinistra dello schermo ti mostra quante vite possiede ancora il tuo personaggio. Quando perde una vita, ritornerà all'ultimo punto di controllo raggiunto. Se non hai raggiunto nessun punto di controllo il tuo personaggio si materializza di nuovo all'inizio del livello. Se usi tutte le vite di quel personaggio, la partita è finita (e Devan è ancora libero!). Vedrai una videata di continuazione in cui ti si chiede se desideri continuare. Scegli si guidando il tuo carattere a destra. Comincerai all'inizio del livello lasciato ma perderai tutti i punti, le gemme, le armi e i powerup. Puoi continuare soltanto tre volte; se non desideri continuare guida il tuo personaggio a sinistra per scegliere no.

Cominci JJ2 con tre vite ma per ottenere un'altra vita puoi trovare in diversi luoghi 1up powerups.



ARMI

Possiedi un arsenale di armi a tua disposizione che ti aiuteranno a distruggere, bombardare, congelare ed arrostitire i cattivi che trovi sulla tua strada durante la partita. Quando ne cominciamo una nuova, hai con te solo la fidata mitragliatrice ma troverai una gran varietà di armi utili e più potenti da aggiungere all'arsenale mano a mano che progredisci attraverso ciascun livello. Ogni livello inoltre è pieno di powerup per munizioni che miglioreranno considerevolmente la potenza delle armi e possibilità Fastfire per far sì che la maggior parte delle tue armi sparino più velocemente.

Sull'angolo inferiore destro dello schermo vedrai l'arma del tuo personaggio in quel momento e la quantità di munizioni che restano dentro. Quando hai finito le munizioni per quella particolare arma, avrai automaticamente a tua disposizione l'arma seguente caricata dell'arsenale.

SCELTA DI UN'ARMA

Se desideri usare un'arma particolare, puoi scegliere uno dei seguenti modi:

1. Premi il tasto Enter per andare attraverso le diverse armi dell'arsenale. Ogni volta che premi Enter, passi all'arma seguente.
2. Premi diversi tasti sulla tastiera per attivare l'arma collegata. Troverai il tasto assegnato a ciascun'arma elencato nella sezione seguente.

1. MITRAGLIATRICE



Jazz e Spaz cominciano entrambi la partita con quest'arma affidabile. Con il Blaster puoi sparare dei colpi precisi e veloci, anche se non particolarmente potenti. Con una potenza speciale diventa bianco e fa anche più danni. Questo tipo di mitragliatrice può essere particolarmente letale se raccogli abbastanza fucili FastFire!

2. RIMBALZATRICE DI PROIETTILI BLU



Quest'arma spara proiettili di gomma costruiti con una plastica speciale che li rende così elastici da sembrare quasi vivi. È difficile prendere la mira e anche più difficile anticiparli, ma il nemico che si trova nel raggio di questi proiettili frenetici avrà una bella batosta. Quando gli dai la potenza i proiettili diventano color porpora e rimbalzano più lontano, più veloci e più a lungo!



3. CONGELATRICE



Tratta i nemici con estrema freddezza con quest'arma che immobilizza l'obiettivo con un soffio gelato. Quando dai ulteriore potenza l'effetto di congelamento dura anche più a lungo.

4. LANCIATRICE DI MISSILI



Spara un missile termoguidato che si blocca nella posizione dell'obiettivo e regola la rotta per assicurare il successo. Un missile potenziato garantisce un colpo particolarmente devastante.

5. LANCIATRICE DI MISSILI RF



Un fuoco di missili veramente veloci a forma di V per la mitragliatrice; daneggerà immensamente anche i nemici più forti. Quest'arma però non è molto utile a distanza ravvicinata dato che può farti rimbalzare contro il nemico. Usa i powerup per ottenere i missili rossi che sparano tre proiettili per volta; troverai che è una delle armi più micidiali.

6. TOSTATRICE



Puoi arrostitire i nemici in pochi secondi con questo lanciamma. Più FastFire raccogli, più a lungo durerà il fuoco. Con ulteriore potenza la fiamma diventa blu e si attacca allo sfondo.

7. TNT



TNT rappresenta l'arma più potente di immobilizzazione. Mettila dietro uno scenario qualsiasi e guarda il nemico DISINTEGRARSI quando ci viene a contatto. Puoi far esplodere anche sparando; cerca di approntare delle reazioni a catena con TNT, che però non può ricevere altra potenza.

8. SPARATRICE DI PALLINI



I proiettili sparati da quest'arma sono particolarmente effettivi per attacchi ravvicinati; però i pallini esplodono molto velocemente, quindi è meglio lasciare gli attacchi a lunga distanza ad altre armi. La "pepper spray" potenziata è due volte più letale.

9. MITRAGLIATRICE ELETTRICA



Quest'arma è costituita da energia pura. Quando viene usata, spara una carica terribile di elettricità che dà uno shock anche al nemico più incallito. Una elettro blaster potenziata è più potente ed ha un raggio più dannoso.

PUNTEGGIO

Con JZ2 esistono diversi modi per ottenere punti. Si possono uccidere i nemici, frantumare i blocchi, raccogliere la merce, trovare zone segrete... In generale, più fai più raccogli punti. Spara, frantuma, ricerca e raccogli tutto. Il valore dei punti proviene da ciascun articolo raccolto, nemico conquistato o oggetto con punti a cui spari o che fracassi.

NEMICI

Tutti i nemici che ti trovi davanti hanno un valore per il punteggio. Il numero dei punti ottenuto per uccidere un nemico si base su come è difficile conquistarlo. Quando sconfiggi il capo otterrai un punteggio più alto perchè è particolarmente arduo conquistarlo.

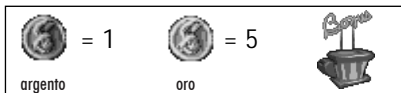
GEMME

Le gemme rappresentano la ragione del tuo mondo. Raccogli le gemme per ottenere alla fine del livello grafiche e vite in più.



MONETE

Ogni super eroe ha bisogno di un po' di spiccioli. Raccogli abbastanza monete per attivare un Abisso di monete che ti farà entrare in zone segrete dove puoi veramente intascare la merce.



CIBO E DOLCIUMI



Tutto questa campagna intergalattica ti fa bruciare molte calorie. Assicurati di afferrare abbastanza cibo e dolciumi tutte le volte che puoi farlo mentre ti stai precipitando per combattere i cattivi. Ingoia 100 articoli di cibo e potrai sperimentare l'euforia di una Corsa allo zucchero.

CORSA ALLO ZUCCHERO

Durante questo periodo di 20 secondi, sarai invincibile e potrai eliminare i nemici con il semplice tocco della tua mano zuccherata.

BLOCCHI

I blocchi spesso si trovano tra te e un buon raccolto di merce e segrete. Fortunatamente sono lì per essere frantumati. Il simbolo (o la mancanza del simbolo) sulla superficie di ciascun blocco indica cosa devi fare per distruggerlo e procedere alle ricchezze nascoste.

BLOCCHI DA FRANTUMARE



Usa la tua arma per frantumare completamente questi blocchi. È preferibile usare diversi tipi di arma per distruggere i blocchi in alcuni luoghi, quindi se non puoi distruggerli con un tipo d'arma, prova ad usarne un altro.

BLOCCHI DA CONTARE



I blocchi da contare sono come quelli da frantumare ma più sofisticati. Questi "duri" non si rompono facilmente; dovrai sparare diverse volte (il numero su ciascun blocco ti indica quante) per farli cadere a pezzi.

BLOCCHI ARMA



Questi blocchi possono essere distrutti con l'arma particolare mostrata sul lato. Per questa ragione, è una buona idea cercare di salvare un po' di munizioni per ciascuna arma che possiedi, nel caso che devi aprirti un passo attraverso un blocco arma.

BLOCCHI AD INTERRUITTORE



I blocchi ad interruttore possono essere attivati trovando e rompendo le casse ad interruttore che li

influenzano. Per muovere un blocco solido o materializzarne una fantasma basta frantumare la cassa giusta. Le casse ad interruttore per attivare blocchi particolari possono trovarsi ad una distanza considerevole dal blocco stesso.

BLOCCHI VELOCITÀ



Questi blocchi a superficie neutra possono essere frantumati passandoci attraverso a piena velocità oppure usando il movimento speciale con calcio laterale di Spaz.

BLOCCHI A CALCI PER ARIA



Niente ha più successo (letteralmente) di un buon calcio per aria per mandare questi blocchi in oblio perpetuo. Ricordati che per eseguire un buon calcio devi saltare, poi spingere il pulsante verso il basso mentre ti trovi all'apice del salto.

POWERUP

C'era una volta un saggio coniglio che ha detto "Non conviene vivere una vita senza potenza". In altre parole, senza l'aiuto di un powerup non potrai muoverti per molto tempo. Il powerup aumenta la tua capacità e salute e ti aiuta a superare gli ostacoli continui che trovi nel tuo sentiero. Troverai dei powerup in tutti i livelli del gioco; alcuni sono visibili chiaramente ma difficili da raggiungere mentre altri sono nascosti o appaiono soltanto dopo che hai ucciso i nemici o eseguito alcune azioni.

FASTFIRE



Questo powerup aumenta la velocità della tua arma. L'effetto di ciascun powerup FastFire è cumulativo, quindi più ne trovi più spari velocemente.

TUP



Ciascun powerup di questo tipo ti permette una vita in più.

CAROTA



Ciascuna carota ti ridà uno dei cuori di salute perduti.

SUPER CAROTA



Quando mangi una super carota ritorni istantaneamente alla massima salute.

PROTEZIONI



In tutta la partita troverai dei monitor con diverse protezioni speciali per proteggerti contro i vari pericoli. Ciascuna protezione crea un campo protettivo tutto attorno a te e aumenta la potenza del tuo blaster con un Whammo Ammo™ particolarmente efficace. Gli effetti delle varie protezioni durano soltanto per un certo periodo di tempo che diminuisce di cinque secondi ogni volta che sei colpito da un nemico o tocchi una cosa dannosa.

PROTEZIONE A BOLLE

Effetto sfera: Il tuo corpo è coperto da una sfera luminosa tipo gelatina. Whammo Ammo: La tua mitragliatrice spara dei colpi a bolla completamente imprevedibili.

PROTEZIONE DELLA FIAMMA

Effetto fuoco: Sei circondato da un cerchio di fiamme che brucia tutto quanto cerca di farti del male. Whammo Ammo: I tuoi proiettili diventano dei missili fiammeggianti.

PROTEZIONE PLASMA

Effetto plasma: Sei circondato da un campo d'energia super caricato. Whammo Ammo: La tua mitragliatrice spara dei colpi di plasma particolarmente potenti.

FINE DI UN EPISODIO

Per completare un episodio devi raggiungere l'uscita di ciascun livello dell'episodio e scongiurare il capo di quel particolare episodio (cioè il peggiore dei cattivi). Dopo aver finito un episodio puoi giocarti di nuovo in qualsiasi momento.

VINCITA DI UNA PARTITA

Per vincere una partita e garantire la sopravvivenza dell'intera galassia devi trionfare nello showdown finale con Devan Shell alla fine dell'ultimo episodio della partita.

COMANDI SPECIALI DELLA TASTIERA

«ESC»	Fa apparire il menu delle opzioni del gioco
«F1»	Aiuto
«F3»	Riduce la dimensione dello schermo
«F4»	Ingrandisce la dimensione dello schermo
«F5»	Carica la partita
«F6»	Salva la partita
«Pause»	Pause
«Alt» + «Enter»	Va tra il modo a finestra e quello a schermo completo
«Alt» + «Tab»	Va da un'applicazione all'altra

PARTY MODE

Il Party Mode di JJ2 ti dà la possibilità di giocare contro, o con, i tuoi amici (o nemici) in cinque partite super a più giocatori. Dopo tutto, la possibilità di salvare l'universo dalla dominazione intergalattica di Devan Shell è interessante, ma quella di umiliare completamente il tuo miglior amico in una partita Party Mode rappresenta un'esperienza veramente soddisfacente.

AVVIO DI UNA PARTITA PARTY MODE

1. Scegli New Game.
2. Scegli Party Mode.
3. Scegli un collegamento tipo:



LOCAL PLAY SPLITSCREEN

Con questo modo puoi giocare sullo stesso computer con un massimo di tre amici. Lo schermo automaticamente viene diviso in tante sezioni quanti sono i giocatori. Per ulteriori informazioni su come approntare la partita vai a Opzioni Party Mode.

INTERNET PLAY

Il modo Internet Play ti permette di giocare JJ2 con un massimo di 32 altri giocatori sull'Internet. Quando scegli Internet Play ti si chiederà se desideri unirti ad un'altra partita o cominciarne una nuova (Join Another Game <cliente> oppure Start a New Game <servitore>).

JOIN A NEW GAME <CLIENTE>

Dopo essere entrato nell'Internet e aver scelto Join Another Game, JJ2 cerca le partite in progresso in quel momento. Dopo aver trovato la lista delle partite mostra:



- I nomi delle partite in progresso.
- Il tipo di partita (caccia al tesoro, CTF, battaglia).
- Tempi ping: Ti dice la velocità a cui il tuo computer può comunicare con il server che ospita la partita. Il tempo ping più alti significano che la partita sarà più lenta se ti colleghi a quel server, mentre quelli più bassi significano che la partita sarà più veloce e più uniforme. Come regola generale, cerca di scegliere dei server con tempi più bassi di 300 millisecondi (msec), benché quelli di 500+ msec possono essere ugualmente accettabili.

Come diente, giocherai al livello scelto dal proprietario del server. Se la partita usa un livello "Home Cooked" appositamente creato con la Jazz Creation Station (JCS), il livello verrà automaticamente scaricato al tuo computer. Questo processo non dovrebbe essere più lungo di un minuto se sei collegato all'Internet con un modem di 28.8 Kbps o più veloce. Livelli particolarmente alti però possono impiegare più tempo per scaricare. Per cancellare lo scaricamento in qualsiasi momento premi ESC ma non sarai in grado di giocare se non possiedi il livello del proprietario del server.

START NEW GAME <SERVITORE>

Quando cominci una nuova partita sei il padrone della partita. Ciò significa che spetta a te decidere le opzioni ed i parametri della stessa. Qualsiasi persona che poi si unisce a questa partita dovrà accettare quello che hai deciso oppure uscirne.

PARTY GAME MODE

Scegli il tipo di partita Party Mode che vuoi giocare. Per la descrizione dei diversi tipi di partita leggi Mode Menu.



NUMERO DI VINCITE

Ciò ha un significato diverso per ciascun tipo di partita:

- Battle Mode:** Determina quante tostature devi accumulare per vincere.
- Race Mode:** Il numero di giri che devi completare.
- Treasure Hunt:** Il numero di gemme che devi raccogliere per vincere.
- CTF:** Il numero di volte che devi catturare la bandiera del nemico.

TIPO DI SERVITORE

- Aperto: Qualsiasi persona può unirsi alla partita.
- Chiuso: La partita è protetta dalla parola d'ordine. Con questa opzione, devi scegliere una parola d'ordine per la partita che poi dovrà essere data da chiunque desidera entrare nella partita. È necessario comunicarla agli altri giocatori prima di cominciare.

Dopo aver personalizzato la tua partita su Internet, dovrai scegliere il numero di giocatori per il computer locale (leggi Menu numero di giocatori a pagina 40). Poi devi personalizzare i caratteri (leggi Menu cambio giocatori a pagina 41). Quando hai finito di personalizzare i caratteri, per continuare scegli Start Game.

Se hai un conto Internet dialup e non sei già collegato all'Internet, Windows 95 mostrerà la casella dialogo di default dialup Connect To. Per collegarti all'Internet clicca su Connect To.

Dopo esserti collegato all'Internet, JZ2 registra la tua partita con il server lista partite, mano a mano che progredisce. Altre persone potranno vedere la tua partita quando scelgono Join A Game. Potranno unirsi solo se hai approntato la tua partita come una Aperta.

NETWORK PLAY

Puoi giocare JZ2 su una rete locale (LAN) usando uno di due protocolli: TCP o ITX. Dal menu principale, scegli New Game, poi Party Mode e in seguito il protocollo usato dal computer per comunicare con la rete. Fa "diventare grigio" qualsiasi protocollo che non trova sul tuo sistema. Se hai a disposizione entrambi i protocolli, puoi scegliere quello preferito. Dopo aver scelto un protocollo, segui le istruzioni Internet Play che cominciano (senza prendere in considerazione i riferimenti all'Internet ed ai collegamenti con Internet).

OPZIONI PARTY MODE

Menu standard per l'opzione Party Mode usato per tutti le partite a più giocatori:

MODE MENU

COOPERATIVE: Tu e i tuoi amici potete aiutarvi a vicenda attraverso i livelli. Non puoi far del male a altri giocatori della partita; il livello finisce quando uno dei giocatori raggiunge la fine del livello.

Battle: Sei in competizione con altri giocatori; cerca di essere il primo ad ottenere il numero di "arrosti" stolti prima di cominciare la partita.

Race: Corri velocemente nel labirinto per finire la gara con il miglior tempo possibile.

Treasure Hunt: Trova il numero scelto di gemme e raggiungi velocemente la fine del livello.

Capture The Flag: Avvicinati silenziosamente alla base del tuo nemico e cattura la bandiera toccandola. Completa la cattura ritornando alla bandiera alla base.

Se rimani ferito mentre hai in mano la bandiera del nemico, automaticamente verrà riportata alla base.

Non puoi completare la cattura se l'opponente ha in mano la tua bandiera, cioè, in altre parole, per completare la cattura la bandiera della tua squadra deve trovarsi alla base.

Dopo aver catturato la bandiera, ne vedrai una nuova alla base del tuo nemico.

Devi impossessartene!

La partita finisce quando hai catturato la bandiera del nemico tutte le volte decise dal proprietario del gioco. Il settaggio di default è cinque.a.ult è cinque.

NUMBER OF PLAYERS MENU

Naviga nel menu premendo i tasti verso l'alto o verso il basso. Premi Enter per scegliere il numero di giocatori che giocheranno sul computer locale.

Nota: Per partite Local Split-screen tutti i giocatori useranno il computer locale. Premi Esc per cancellare e ritornare alla videata Mode Menu.



CHANGE PLAYERS MENU

Devi personalizzare il tuo carattere.

Nome: Batti qualsiasi nome che vuoi dare al tuo carattere.

Carattere: Scegli Jazz o Spaz.

Colori: Esistono quattro campi di colori diversi che puoi cambiare sul carattere scelto.

1. Il corpo
2. La cinghie per lo zainetto e la fascia per i capelli
3. La mitragliatrice e lo zainetto
4. La fascia per il polso



COMANDO: Scegli il controllore che desideri usare per controllare il carattere durante la partita. Scegli la tastiera (1 o 2) oppure il joystick (1-4).

NOTA: Per cambiare l'appuntamento della tastiera o del joystick, scegli Controls dal campo Options del Main Menu o In-Game Menu (per entrare durante la partita premi Esc).

I MONDI

PRIMO EPISODIO: Nel passato era un principe

Privato della corona da principe e scaraventato nella prigione del castello dalla regina Earlong, Jazz deve fuggire e fermare Devan prima che cambia la storia di Carotus con la sua macchina del tempo! Spetta a Jazz e Spaz sopravvivere i pericoli della prigione, attraversare i giardini esotici del regno e trovare il laboratorio segreto di Devan.

SECONDO EPISODIO: Ritorno al passato

Dentro la macchina del tempo per seguire Devan, Jazz e Spaz sono imprigionati in una deformazione del tempo e scaraventati attraverso buchi infiniti in diversi tempi e luoghi. Forse si potrebbe fare un giro coloniale per turisti, una gita attraverso l'estate dell'amore e una fuga rilassante su una spiaggia deserta? Non contarci! Anticipa invece un viaggio spiacevole attraverso le fogne, una malizia incredibile nel mondo delle fiabe e una sfianata in un abisso acquoso dove i granchi sono definitivamente "sul menu".

TERZO EPISODIO: Flashback

Si ritorna su luoghi già visitati prima quando Jazz e Spaz vanno sui pianeti dove Jazz ha già sconfitto Devan e i suoi servitori: Diamondus, Tubeletric e Medivo! Ma questa volta Devan ha organizzato le cose in modo che i pianeti non sono tanto amichevoli per Jazz!

QUARTO EPISODIO: Scherzi vari

Finalmente Devan è in fuga! Fugge sempre di più nel folto della giungla mano a mano che i suoi piani stanno diventando cenere. Letteralmente! Apri i cancelli dell'inferno, slegando i demoni, i cani infernali e altro! Lascia pure che Shell faccia un patto con Belzebù - cioè ... Bilsy e Bubba - per sterminare i conigli di Carotus una volta per sempre. I fratelli Jackrabbitt hanno le doti per vincere questi nemici così crudeli, sconfiggere Devan Shell una volta per tutti e ritornare a Carotus prima del pranzo? Per il bene di tutti i conigli speriamo di sì!

I CAPI

Mentre cerchi di raggiungere Devan troverai sul tuo cammino diversi super nemici che ti bloccano il passaggio all'altro mondo. Eccone alcuni.

LA REGINA

La regina (madre di Eva) è molto arrabbiata e ti ha gettato in prigione dopo che Devan ha rovinato la cerimonia del matrimonio e rubato l'anello di Eva. Per passarla, basta semplicemente spingerla fuori dai piedi. Però devi fare attenzione dato che il suo URLLO può emettere abbastanza energia sonora da fermare un rinoceronte in carica. Devi trovare un modo diverso per respingerla. E stai attento ai mattoni che cadono!

SCHWARTZENGAURD

Questo capo è il più duro e cattivo di tutte le tartarughe che fanno la guardia a Devan. Con questo devi decisamente fare attenzione! Il suo calcagno d'Achille è di dover aspettare che il "flailerang" gli ritorna in mano prima di poterti dare la caccia. Il tempo e la velocità sono essenziali per sconfiggerlo.



Het vervolg avontuur van Jazz Jackrabbit™

Toen we onze held de laatste keer verlieften, had Jazz Prinses Eva Earlong gered uit de klauwen van de slechte Devan Shell en het plan van deze gestoorde schildpad, om de planeet Carrotus over te nemen, verijdeld. Als dank hiervoor maakten de konijnen koning en koningin, Jazz tot prins en gaven hem Eva's hand. Jammer genoeg, zoals het cliché zegt, is het verdomd moeilijk om een crimineel gestoorde schildpad in de hand te houden. Vooral bij één die altijd een duivels plan achter de hand heeft voor het geval zijn eerste duivelse plan in de war wordt geschopt door een superheld. Met een ontzettende minachting voor de huwelijks etiquette, verstoorde Devan en zijn handlangers de koninklijke huwelijks receptie, stalen Eva's 12-carrot diamanten trouwring en vluchtte. Razend over het falen om Devan voor eens en voor altijd te verslaan en sociaal vernederd door het stelen van haar dochters' trouwring liet de konijnen koningin Jazz opsluiten in de gevangenis van het paleis. Nu, met het gebruik van Eva's diamanten trouwring om zijn super-geheime tijdmachine af te maken, snelt Devan terug in de tijd om een meer schildpaddenlijk correcte versie van de geschiedenis te herschrijven – een beetje zonder konijnen! Het is aan Jazz, samen met zijn gefreakte broertje Spaz, om te ontsnappen uit de gevangenis, Devan te vinden en tegen te houden om de geschiedenis te veranderen.

INSTALLATIE

1. Sluit alle programma's af en stop de *Jazz Jackrabbit 2 (JJ2)* CD in je CD-ROM drive.
2. Als je de Windows 95® set-up zo hebt ingesteld dat CD Autoblad wordt gebruikt, zal *JJ2* automatisch verschijnen in het Master Setup Menu op je scherm. Als AutoPlay niet aan staat zal je de installatie handmatig moeten uitvoeren. Om dit te doen moet je dubbelklikken op het 'My Computer' icoon, dan dubbelklikken op CD-ROM. Daarna dubbelklikken op «Autorun.exe» om te activeren.

HET MASTER SETUP MENU HEEFT DE VOLGENDE OPTIES:

- Install: Installeert *JJ2* op je computer
 - Readme: toont het readme.txt bestand dat last-minute informatie bevat, hulp informatie en andere informatie die we vergeten zijn in de handleiding op te nemen.
 - Self Destruct: blijf van deze toets af!
 - Quit: sluit het Master Setup Menu af.
- N.B.: elke keer als je *JJ2* hebt geïnstalleerd op je hard drive, kun je het Master Setup Menu herstarten met de toegevoegde opties: Play, Reinstall en Uninstall door dubbelklikken op het CD-ROM icoon als *JJ2* in de CD-tray zit.



3. Klik op de Install knop om het installatie proces te starten. Volg de on-scherm instructies om *JJ2* te installeren op je hard drive.
4. Het *JJ2* installatie programma zal automatisch kijken of DirectX5 of hoger aanwezig is op je computer.

DirectX 5 is nodig om *JJ2* te kunnen spelen. Als je DirectX nog niet geïnstalleerd hebt op je computer geeft het *JJ2* installatie programma je de mogelijkheid dit te doen en zal het je door de hele installatie procedure te leiden. Als je een oudere versie van DirectX geïnstalleerd hebt doet de mogelijkheid zich voor deze op te waarden tot DirectX 5.

N.B.: We raden aan om DirectX5 te installeren op je computer om *JJ2* te spelen. We geven geen technische ondersteuning aan mensen die een oudere versie gebruiken.

5. Je bent nu klaar om *JJ2* te spelen.

MENU NAVIGATIE

Gebruik je toetsenbord om rond te bewegen, te selecteren en de opties in de verschillende on-scherm menu's in *JJ2* te veranderen. Gebruik de pijltjes toetsen om van optie naar optie te gaan en gebruik de «Enter» toets om een optie te selecteren. Als een optie meerdere keuzes heeft na het selecteren van een optie gebruik dan de pijltjes voor links en rechts om te kiezen uit de keuzes. Druk op de «Esc» toets om de optie of het menu te verlaten.

Het doel van het spel

1 SPELER

Het belangrijkste doel in *JJ2* is om Devan Shell te vinden en zijn plan om de geschiedenis te herschrijven te verijdelen. Om dit te doen moet je een aantal slechteriken, obstakels en puzzels overwinnen die je op je weg in ieder level tegenkomt. Gelukkig vind je in ieder level wapens, munitie, juwelen, power-ups en andere hulpmiddelen om je op je weg te helpen. Denk eraan dat je alles overal onderzoekt, blaas alles op, stomp, duw, schop alles (hé, je mag dan bezig zijn met een race tegen de klok om je planeet te redden, maar dat betekent toch niet dat je niet een beetje lol mag hebben onderweg?).

Kijk altijd uit naar geheimen – ze zijn overal! Geheime puzzels bevatten meestal extra juwelen, munten of speciale wapens. In sommige geheime gebieden moet je puzzels oplossen. Er zijn altijd wegen om in ieder gebied te komen en power-ups die je kunt zien (en sommige die je niet kunt zien). De kortste afstand tussen twee punten mag dan een rechte lijn zijn, maar het is meestal niet de leukste weg of de weg die de meeste voldoening geeft. Om een level af te ronden en naar het volgende te gaan moet je de level uitgang bereiken (aangegeven door een uitgangsbord). In sommige levels moet je een eindbaas verslaan (dat is een erg slechte slechterik die het pad naar de uitgang blokkeert.

PARTY MODE (MULTIPLAYER)

De *JJ2* party mode geeft 5 verschillende opties, Samenwerken, Zoek de diamanten, Gevecht, Verover de vlag en Race. Voor details hoe je je sociale leven kunt verbeteren met het spelen van *JJ2*, ga naar het Party Mode hoofdstuk in deze handleiding.

Het spelen van het spel

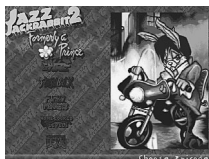
Om *JJ2* te kunnen spelen dubbelklik je op het *JJ2* icoon in je desktop of in het start menu. Druk op de Enter toets als je het Intro Scherm ziet om in het Hoofdmenu te komen.

HOOFDMENU

Om in het Hoofdmenu te komen kies je:



- Nieuw spel: Start één Speler of Party Mode
- Load Game: laad een vantevoren opgeslagen spel
- Hoogste scores: kijk naar de beste score resultaten die tot nu toe bereikt zijn
- Opties: configureer de bedieningsknoppen, geluid en beeld en kies een taal optie. Kijk in het Instellingen Scherm voor details.
- Einde: Waarom zou je zoiets willen doen?



START EEN NIEUW SPEL

1. Klik op Nieuw spel in het Hoofdmenu.
2. Kies één Speler (kijk voor details over multiplayer in het hoofdstuk Party Mode)
3. Kies een hoofdstuk. Je kunt kiezen uit elk van de vier standaard levels, je eigen 'voorgekookte' level, of de shareware demo levels. Je kunt behave het eerste level ('Formerly a Prince') geen van de standaard levels spelen, voordat je de levels hebt gespeeld die daarvoor zitten. Als je een level hebt uitgespeeld kun je het opnieuw spelen door een Nieuw spel op te starten.
4. Kies een karakter. Je kunt kiezen om te spelen als Jazz of Spaz. Elk karakter heeft zijn eigen unieke talenten en voordelen (zie het Speciale bewegingen hoofdstuk voor details). Als je een karakter hebt gekozen en bent begonnen met spelen is het alleen mogelijk om van karakter te wisselen als je een Quick Change Monitor vind of een nieuw spel start.
5. Kies een moeilijkheidsgraad (hoe moeilijker, hoe meer slechteriken je tegenkomt):
Eenvoudig: Niets dat een onbezonnen beginnende redder van dames in nood niet aankan.
Middel: Een uitdaging voor de meest stoutmoedige superhazen.
Moeilijk: Het moeilijkheidsniveau voor doorgewinterde schildpad-stompers.
6. Get ready to get Jazzy!

BEWAAR EN LAAD

Bewaar: Vanuit het spel druk op Esc om in het In-Game Menu te komen. Selecteer Bewaar Spel om dit spel op te slaan tot het punt waarop je bent gestopt. Bij opslaan krijg je een Bewaar Game lijst waar je verschillende spellen kunt opslaan en er een naam aan kunt

geven. Als je karakter wordt getoast kun je verder gaan met je spel vanaf het punt waar je het laatst was toen je hebt opgeslagen.

Laad: Je kunt een spel laden uit het Hoofdmenu voordat je begint met spelen of vanuit het In-Game Menu (door de Esc toets in te drukken) als je een spel afbreekt. In beide gevallen moet je Laad Spel selecteren en een spel kiezen uit de lijst van spellen en namen die je hebt opgeslagen.



INSTELLEN SCHERM

Selecteer Opties in het Hoofdmenu of in het In-Game Menu om in het Instelling Scherm te komen. Vanuit dit scherm kun je de besturingsknoppen van toetsenbord, joystick, beeld en geluid aanpassen. Je kunt ook een nieuwe taal selecteren uit de on-scherm tekst.

INSTELLINGEN TIPS

JJ2 is ontworpen om de laatste hardware technologie te benutten, om de beste kwaliteit en hoogst mogelijke framerate te bereiken. De term framerate maakt duidelijk hoe snel het scherm is als het helemaal ge-update is met nieuwe graphics. Bij JJ2 is het mogelijk om framerates van meer dan 70 frames per seconde (fps) te krijgen, ook al kunnen mensen nauwelijks meer dan 30 fps waarnemen. Dit betekent dat JJ2 waanzinnig animaties en gameplay aan kan onder bepaalde hardware condities.



JJ2 heeft verschillende kwaliteiten in instellingen die je kunt aanpassen om het beste beeld te krijgen. De computer processor, video kaart en geluidsopties kunnen allemaal invloed hebben op je framerate. We bevelen aan dat je eerst de hoogst mogelijke kwaliteit instelt, ze verlaagt dan tot waar nodig en dan de beste combinatie van kwaliteit en snelheid zoekt voor jouw computer.

HIER VOLGEN EEN PAAR TIPS:

- Zorg ervoor dat je de laatste drivers hebt voor je grafische en geluidkaart. Neem contact op met de leverancier op het internet of bel ze om ervoor te zorgen dat je de laatste drivers hebt.
- Speel in Volledig Scherm mode. In window modus komt meer processor kracht om alle graphics in het spel te tekenen + de graphics op je Windows desktop.
- Probeer de resolutie te veranderen in een 8-bit video mode. Dit zorgt ervoor dat het aantal kleuren dat gebruikt wordt in het spel vermindert, maar het helpt zeker om het beeld te verbeteren.
- Als je grafische kaart een 2D acceleratie heeft ingebouwd, probeer dan de Hardware Mode aan te zetten. Je zult realtime lighting en transparency effects in het spel verliezen, maar behalve als je een snel systeem hebt, zal Ambient Lighting je framerate behoorlijk verlagen.
- Als een laatste poging, zet de Textured 3D Background uit. Tenzij je een erg trage computer hebt zal je deze optie niet hoeven gebruiken, omdat het resultaat heel klein is.



VIDEO

De Video instelling maakt het mogelijk om de resolutie en het aantal kleuren in te stellen die je wilt gebruiken. Deze aanpassing heeft effect op de framerate van de animaties in het spel. In het algemeen zal een hogere resolutie en meer kleuren betere graphics opbrengen, maar het kan resulteren in een tragere uitvoering. Experimenteer met de verschillende instellingen om uit te vinden welke het beste werkt voor je computer.



1. Selecteer Video uit het Setup Scherm om je huidige video instellingen te bekijken of aan het passen.
2. Selecteer de Resolution (enz.) die je systeem hebt beste aankant.
3. Selecteer Advanced om het uiterlijk en de uitvoering van het spel goed af te stellen.
 - **Hardware Mode:** Bepaalt of het spel gebruikt maakt van je computer's video kaart of van de software voor de grafische acceleratie.
 - **Textured 3D Background:** Als deze optie aanstaat zullen de achtergronden van het spel een textured 3D uiterlijk krijgen. Dit is alleen een visuele verbetering en zal de manier waarop het spel wordt gespeeld niet aanpassen.
 - **MMX™ Capabilities:** Als je computer gebruikt maakt van MMX Intel technologie zet dan deze optie aan om gebruik te maken van de mogelijkheden. Zo niet, laat het dan uit.
 - **Ambient Lighting:** Zet deze optie aan om *JJ2*'s speciale real-time lighting effecten te activeren. Deze optie werkt niet als je gebruikt maakt van hardware acceleratie (Hardware Mode on).
 - **Detail:** Deze optie controleert de visuele parallaxe layers. Als je deze instelling verandert in laag dan worden er een paar parallaxe achtergronden verwijderd waardoor de snelheid wordt verhoogd op tragere systemen.
4. Selecteer Klaar om je instellingen op te slaan.

GELUID

De Geluidsinstellingen zorgen ervoor dat je het volume en de kwaliteit van de muziek in het spel en van de sound effect kunt aanpassen.

1. Selecteer Geluid uit het Instellingen Scherm om je huidige instellingen te bekijken.



- **Effect Volume:** Bepaalt het volume van de geluidseffecten in het spel.
- **Muziek Volume:** Bepaalt het volume van de achtergrond muziek in het spel.
- **Advanced:** Geeft geavanceerde gebruikers de mogelijkheid om

hun sound instellingen goed af te stellen om volledig gebruik te maken van de mogelijkheden van hun computer. De meeste gebruikers zullen deze instellingen niet hoeven aan te passen.

2. Gebruik de linker- en rechter pijltoetsen om het volume aan te passen.
3. Selecteer Klaar om je instellingen op te slaan.

TAAL

De Taal instelling maakt het mogelijk te kiezen uit zes geïnstalleerd talen om te gebruiken voor de on-scherm tekst van het spel.

1. Selecteer Taal uit het Instellingen Scherm om taalkeuze te bekijken of te wijzigen.
2. Selecteer de geïnstalleerde taal die je wilt voor de on-scherm text.
3. Selecteer Klaar om je instellingen op te slaan.

BESTURING

Selecteer Besturing uit het Setup Scherm om je huidige instellingen te bekijken of aan te passen. De toetsen zijn:

TOETSENBORD 1 (ÉÉN SPELER)

- «arrow left» naar links
- «arrow right» naar rechts
- «arrow up» kijk omhoog
- «arrow down» ineenduiken en omlaag kijken
- «shift» rennen
- «ctrl» springen
- «space» schieten
- «enter» loop door je arsenaal. Het type en de hoeveelheid munie die je nu gebruikt ziek je in de rechter beneden hoek van je scherm. Wijzig meteen in een specifiek wapen. Kijk bij Weapons voor meer informatie.

1 - 8

TOETSENBORD 2 (PARTY MODE GAMES)

- a naar links
- d naar rechts
- w kijk omhoog
- s ineenduiken en naar beneden kijken
- j + a or d rennen
- g springen
- h schieten
- f loop door je arsenaal
- ! - (Wijzig meteen in een specifiek wapen..

JOYSTICK(S)

- Boven kijk omhoog
- Beneden ineenduiken en naar beneden kijken
- Links naar links
- Rechts naar rechts
- Knop 1 vuren
- Knop 2 selecteren
- Knop 3 springen
- Knop 4 rennen



BESTURING AANPASSEN

1. Selecteer Besturing uit het Instellingen Scherm. Je krijgt een lijst met alle toetsen voor toetsenbord 1 en wat ze doen. Met de linker- en rechter pijltoets kun je door de beschikbare besturing lopen.
2. Gebruik de boven- en beneden pijltoets om aan te geven welke besturing je wilt wijzigen en druk op Enter.
3. Druk op een nieuwe toets (of joystick knop) om de aangegeven besturing te vervangen.
4. Herhaal stap 2 en 3 voor ieder besturing dat je wilt wijzigen.
5. Als alle besturing zo is aangepast als jij wilt, gebruik dan de pijltoetsen om op het woord Klaar onderin het scherm te komen en druk op Enter om je wijzigingen op te slaan.

SPECIALE BEWEGINGEN

Jazz en Spaz hebben allebei hun specifieke talenten en speciale bewegingen die ze kunnen gebruiken om door barrières heen te gaan en op moeilijk te bereiken plekken te komen.

BUTTSTOMP: Jazz en Spaz kunnen allebei gebruik maken van hun handige en destructieve buttstomp manoeuvre, deze is erg handig om dingen onder hen stuk te maken. Om deze buttstomp uit te voeren moet je springen, dan naar beneden drukken op het hoogste punt van je sprong.

JAZZ'S SPECIALE BEWEGINGEN

Helicopter oren: Jazz zijn oren snel bewegende propellers die het hem mogelijk maken om langer in de lucht te blijven hangen na een sprong. Om Jazz zijn helikopter oren te gebruiken moet je springen en dan de toets voor springen nog een keer indrukken als hij nog in de lucht is. Je kunt deze toets zo lang indrukken als je wilt om Jazz zijn helikopter oren te gebruiken.

SUPER SPRONG: Jazz kan meer dan 60 procent hoger springen dan zijn gewone sprongen en kan zo breekbare blokken boven hem kapot maken. Om dit te doen druk je je de naar beneden pijltoets in en die hou je vast. Als hij in de juiste houding zit druk je op springen en Jazz zal de lucht in springen.

SPAZ'S SPECIALE BEWEGINGEN

DUBBELE SPRONG: Spaz kan hoger komen met zijn special move. Spring, druk opnieuw op springen als Spaz in de lucht is en hij zal nog hoger komen.

KARATETRAP: Als eerste plaats je Spaz in de richting waarheen je hem wilt laten gaan. Druk dan op de naar beneden pijltoets. Als hij in de juiste houding zit druk je op springen en Spaz zal de aangegeven richting ingaan met explosieve kracht. Deze move is erg handig om bepaalde breekbare blokken te breken of om slechteriken te doden.

GEZONDHEID

De harten in de rechter bovenhoek geven aan wat de status van je gezondheid is. Iedere keer dat je wordt geraakt verlies je een hart. Als je al je harten hebt verloren verliest je karakter een leven.

De Leven Indicator in de linker benedenhoek van je scherm geeft aan hoeveel levens je karakter nog heeft. Als je karakter een leven verliest zal hij opnieuw verschijnen van het laatste checkpoint dat je hebt gehaald. Als je geen checkpoint hebt gehaald gaat je karakter terug naar het begin van het level.

Als je karakter alle levens heeft verloren is het spel over (en Devan is er nog steeds!). Je komt nu in een scherm waarin je kunt kiezen of je

doorgaat of niet. Als je Ja kiest moet je met je karakter naar rechts. Je start nu aan het begin van het level waar je bent begonnen, maar al je punten, juwelen, powerups en wapens zijn je afgenomen. Je kunt slechts 3 keer opnieuw beginnen. Als je niet wilt doorgaan ga je met je karakter naar links en kies je Nee.

Je begint *JJ2* met drie levens, maar je kunt 1up powerups vinden op verschillende plaatsen die je extra levens geven.



WEAPONS

Je hebt een heel arsenaal aan wapens tot je beschikking om je te helpen de slechteriken opteblazen, te bombarderen en te bevriezen die je op je weg tegenkomt. Als je een nieuw spel start heb je alleen je vertrouwde Blaster. Maar je zult een gevarieerd aantal wapens vinden om toe te voegen aan je wapenarsenaal dat je verzamelt in ieder level. Elk level is ook vol met munitie powerups die de kracht van je wapens vergroten en snelvuur powerups die ervoor zorgen dat je wapens sneller schieten.

Het wapen dat je karakter gebruikt, de munitie en de resterende munitie staat aangegeven in de rechter benedenhoek van je scherm. Als je geen munitie meer hebt voor een bepaald wapen dan wordt het volgende wapen in de reeks klaargemaakt.

SELECTEREN VAN EEN WAPEN

Je kunt jezelf van een speciaal wapen voorzien op de volgende manieren:

1. Gebruik de Enter toets om door je wapen arsenaal te lopen. Elke keer dat je op Enter drukt ga je naar het volgende wapen dat je bezit.
2. Druk op een nummer toets op je toetsenbord om het wapen te activeren dat erbij hoort. De nummers die bij de verschillende wapens horen en de beschrijvingen van je wapens vind je hieronder.

1. BLASTER



Jazz en Spaz beginnen het spel met dit vertrouwde wapen. De Blaster vuurt een directe en preciese, maar niet echt krachtige kogel. Waardeer dit wapen op dan wordt het wit en veroorzaakt het meer schade. De Blaster is extra gevaarlijk als je genoeg snelvuur wapens hebt verzameld.

2. BLUE BULLET BOUNDER



Dit wapen schiet met rubber kogels van een speciaal soort plastic dat ze zoveel elasticiteit geeft dat het wel lijkt of ze leven. Richten is lastig, want je kunt de baan van de kogel moeilijk voorspellen, maar slechteriken die in de baan staan worden vernietigd. Waardeer dit wapen op dan worden je kogels paars en ze stuiten er verder, sneller en langer!

3. FROSTBITER



Geef de slechteriken een koud gevoel met dit wapen dat zijn doel befrist. Het bevestigings effect duurt extra lang als dit wapen ge-powered up is.

4. MISSILE LAUNCHER



Vuurt een hitte zoekende raket af dat zijn doel vastlegt en zijn vliegplan aanpast om zeker te zijn dat hij raakt. Een power-up raket zorgt voor een vernietigende springlading.



5. RF MISSILE LAUNCHER



Deze vuurt erg snel raketten af in een V-vorm en brengt enorm veel schade toe aan zelfs de sterkste schilden. Dit wapen is echter niet erg bruikbaar of van dichtbij te gebruiken, omdat het je in de richting van de slechteriken kan laten stuiteren (door de terugslag). Je kunt dit wapen opwaarderen tot rode raketten, die dan per 3 kunnen worden afgeschoten. Je zult maar weinig wapens vinden die zoveel vernietigen als deze.

6. TOASTER



Je verandert je vijanden in toast met deze vlammerwerper. Hoe meer Fastfire powerups je verzamelt, hoe langer de vlam wordt. Als je dit wapen opwaardert wordt de vlam blauw en blijft hangen.

7. TNT



TNT is de ultieme valkuil. Plaats wat achter een decor en kijk hoe je vijand explodeert als hij ermee in contact komt. Dit krachtige explosief kan worden ontstoken door erop te schieten. Probeer een aantal fantastische kettingreacties op te zetten met TNT. TNT kan niet worden opgewaardeerd.

8. PEPPER SPRAY



De BB-like projectielen die uit dit wapen komen zorgen ervoor dat het heel effectief is om van dichtbij te schieten. De hagel explodeert erg snel, dus lange afstanden aanvallen kun je beter aan andere wapens overlaten. Opgewaardeerde Peper Spray is twee keer to krachtig.

9. ELECTRO-BLASTER



Dit wapen is gemaakt uit pure energie. Als je het gebruikt vuurt het een heldere stroom electriciteit dat zelfs de slechtste slechterik aan het schokken brengt. Als je dit wapen opwaardert, verhoogt het zijn kracht en vernietigingsbereik.

SCOREN

Er zijn allerlei manieren om punten te verzamelen in JJ2. Dood vijanden, sla blokken kapot, verzamel snoep, vind geheime plaatsen. In het algemeen, hoe meer je doet, hoe meer punten je verzamelt. Schiet, sloop, onderzoek en verzamel alles. De punten lopen op bij ieder ding dat je oppakt en iedere slechterik of object dat je kapot schiet of slaat.

VIJANDEN

Alle vijanden die je in JJ2 tegenkomt hebben hun eigen waarde. Het aantal punten dat je krijgt is afhankelijk van hoe moeilijk het is om iemand te verslaan. Als je de eindbazen verslaat krijgt je veel punten, omdat ze extra moeilijk te verslaan zijn.

JUWELEN

Juwelen zijn belangrijk in deze wereld. Verzamel juwelen om extra levels en levels te krijgen.



MUNTEN

Zelfs superhelden hebben kleingeld nodig. Verzamel genoeg munten om een Coin Warp te activeren en je komt in geheime gebieden waar je snoep kunt opstrijken.



VOEDSEL EN SNOEPCOED



Al dit gereen en gevlieg verbrandt een hoop calorieën. Zorg ervoor dat je zoveel mogelijk eten en snoep pakt als je kunt terwijl je achter de slechteriken aanraacet. Verslind 100 verschillende etenswaren en je zult de euforie van de Sugar Rush meemaken.

SUGAR RUSH

Tijdens deze 20 seconden durende periode ben je onzichtbaar voor de slechteriken en is het mogelijk hen uit te schakelen door ze aan te raken met de sugar-charged hand.

BLOCKS

Er staan regelmatig blokken tussen jou en een vrijgevege oogst vol snoep en geheimen. Gelukkig kan je de blokken kapot slaan. Aan de blokken kan je zien hoe je ze moet vernietigen. Achter de blokken vind je vaak een rijkdom aan geheimen.

BLASH'EM BLOCKS



Gebruik je wapens om deze blokken te pletter te laten vallen. Sommige wapens zijn beter te gebruiken op bepaalde locaties om deze blokken te slopen, dus als het je niet lukt met een bepaald wapen probeer het dan rustig met een ander wapen uit je arsenaal.

COUNTDOWN BLOCKS



Countdowns Blocks zijn Blast'em Blocks met een eigen willetje. Deze taaie breken niet makkelijk. Je zult ze meerdere keren moeten opblazen (hoeveel keer wordt aangegeven door het nummer op ieder blok) zodat ze in stukken vallen.

WEAPON BLOCK



Deze blokken kunnen alleen worden vernietigd door de wapens die op hun zijkant staan aangegeven. Hiervoor is het een goed idee om in ieder van de wapens een beetje munitie over te laten voor het geval je het nodig hebt om een Weapon Block op te blazen.

SWITCH BLOCKS



Met een Butt-Stomp op een bepaalde krat, zullen deze blokken verdwijnen of tevoorschijn komen.

SPEED BLOCKS



Deze blokken zonder opdruk kunnen alleen worden vernietigd door met volle snelheid dwars door ze heen te rennen, of door gebruik te maken van Spaz zijn speciale sidekick move.

BUTT-STOMP BLOCKS



Er is niks zo leuk als een ouderwetse butt-stomp om deze blokken naar de vergetelheid te helpen. Denk eraan, spring, druk dan op de pijltek naar beneden toets op het hoogste van de sprong om deze Butt-Stomp move uit te voeren.

POWERUPS

Zoals een wijs filosofisch konijn ooit zei, "Het unpowered-up level is niet waard te leven." Met andere woorden, zonder de hulp van powerups zul je hier niet lang rondlopen. Powerups versterken je gezondheid en helpen je met het overwinnen van obstakels die je onderweg in je zoektocht tegenkomt. Je vind de powerups verspreid door ieder level van het spel. Sommige zijn duidelijk waarneembaar maar moeilijk te bereiken, andere zijn verborgen of verschijnen pas als je een vijand hebt verslagen of een speciale actie hebt uitgevoerd.

SNELVUUR



Deze powerups vergroten het vermogen van je wapens. Het effect van iedere powerup is verhogend, dus hoe meer je er vind, hoe sneller je wapen vuurt.

TUP



Gebruik deze powerups en je krijgt een extra leven.

WORTEL



Elke wortel geeft een verloren health hart terug.

SUPER WORTEL



Als je een Super Wortel eet wordt je health tot het maximum aangevuld.

SCHILDEN



Door het spel heen vind je schermen die een variatie van verschillende schilden bevatten die je zullen beschermen. Ieder schild heeft een beschermend veld en verbetert je Blaster met ultra destructive Whammo Ammo™. Schild effecten duren maar een bepaalde tijd en de totale tijd vermindert met 5 seconden als je geraakt wordt door een vijand of iets anders.

BUBBLE SCHILD

Schild Effect: Je lichaam is bedekt door een lichtgevende gelachtige spray.

Whammo Ammo: een onverklaarbaar bubble shot komt uit je wapen.

FIRE SCHILD

Schild Effect: een ring van vlammen omringt je. Alles wat je aanraakt, verbrandt.

Whammo Ammo: je kogels worden vlammen raketten.

PLASMA SCHILD

Schild Effect: een supergeladen energieveld omringt je.

Whammo Ammo: extreem krachtige plasma shots komen uit je wapen.

AFSLUITEN VAN EEN EPISODE

Om een hoofdstuk af te sluiten moet je gebruik maken van de uitgang van ieder level van dat hoofdstuk en de eindbaas verslaan (de slechtste van de slechteriken). Als je een hoofdstuk hebt uitgeleefd kun je het op ieder moment herspelen.

WINNEN VAN HET SPEL

Om het spel te winnen, om maar niet te noemen het instand houden van al het goede in het hele universum, moet je triomferen in de laatste krachtmeting met Devan Shell aan het einde van het spel's laatste hoofdstuk.

SPECIAL KEYBOARD COMMANDS

«ESC»	geeft het Game Opties Menu
«F1»	Help
«F3»	Scherms grootte verkleinen
«F4»	Scherms Grootte vergroten
«F5»	Spel laden
«F6»	Spel opslaan
«Pause»	Pauze
«Alt» + «Enter»	Wisselen tussen de window mode en volledig scherm
«Alt» + «Tab»	Wisselen van applicaties

PARTY MODE

JJ2's Party Mode maakt het leuk te spelen met of tegen vrienden (of vijanden) in 3 wilde multiplayer games. Uiteindelijk, het redden van het omniversum van Devan Shell is oké, maar het meedogenloos vernederen van je beste vriend in een Party Mode spel is de ware beloning.

START A PARTY MODE GAME

1. Selecteer Nieuw spel in het Hoofdmenu
2. Selecteer Party Mode.
3. Kies een van de verbinding opties:



LOKAAL SPEL SPLITSCHERM

Deze mogelijk laat jou en maximaal 3 vrienden JJ2 spelen op dezelfde computer. Je scherm zal automatisch worden verdeeld in zoveel schermen als er spelers zijn. Kijk bij de Party Mode Opties voor meer informatie.

INTERNET PLAY

Het Internet Play laat je JJ2 spelen met maximaal 32 andere spelers via Internet. Als je Internet Play kiest word je gevraagd of je wilt meedoen met een ander spel <client> of een nieuw spel wilt starten <server>.

DOE MEE MET EEN SPEL <CLIENT>

Als je hebt ingelogd op Internet en Doe mee met een spel hebt geselecteerd zal JJ2 gaan zoeken naar games die worden gespeeld. Als het mogelijk is een lijst te geven met spelen zal het aangeven:

- De namen van de spelers die bezig zijn.
- Type spel (Zoek de diamanten, verover de vlag, Gevecht)
- Ping times: dit geeft aan hoe snel je computer kan communiceren met de gast server van het spel. Hoge ping tijden betekenen dat het spel langzamer zal spelen als je inlogt op die server. Lage ping



tijden betekenen dat het spel en gladjes gespeeld kan worden. Als een algemene regel moet je proberen een server te vinden met ping tijden lager dan 300 milliseconden (msec), hoewel ping tijden van 500+ msec nog speelbaar zijn.

Als een client zul je spelen of het niveau dat de eigenaar van de server kiest. Als het spel een Home Cooked level gebruikt, gemaakt door het Jazz Creation Station (JCS) zal het level automatisch gedownload worden naar je computer. Dit zou niet langer dan een minuut moeten duren als je bent aangesloten op het internet met een 28.8 Kbps modem of hoger. Speciaal grote levels zullen meer tijd nodig hebben om te downloaden. Als je op Esc drukt wordt het downloaden meteen gestopt, maar het is niet mogelijk het level te spelen dat is geselecteerd door de server eigenaar als je dat level niet hebt.

START A NIEUW SPEL <SERVER>

Als je een nieuw spel start ben je gast-eigenaar van het spel. Dit betekent dat het aan jou is om de gameplay opties en parameters te bepalen. Iedereen die meedoet met jouw spel zal het ermee moeten doen of stoppen.

PARTY GAME MODE

Kies het type Party Mode game dat je wilt spelen. Kijk bij het Mode Menu voor een omschrijving van de verschillende type spelen.



AANTAL OVERWINNINGEN

Dit is anders voor ieder game type:

Gevecht mode: ligt eraan hoeveel je nodig hebt om te winnen.
 Race mode: het aantal rondes dat je moet racen om het uit te spelen.
 Zoek de diamanten: het aantal juwelen dat je moet verzamelen om te winnen.
 Verover de vlag: het aantal keer dat je nodig hebt om je vlag van je tegenstander te veroveren.

SERVER TYPE:

- Open: Iedereen kan meedoen met je spel.
- Gesloten: Spel beveiligd met een wachtwoord. Met deze optie moet je een wachtwoord geven voor je spel. Iedereen die mee wilt doen moet het wachtwoord van tevoren doorgeven aan andere spelers. Nadat je gebruik hebt gemaakt van je Internet game, word je gevraagd of je het aantal spelers voor lokale computer wilt selecteren (zie Aantal spelers Menu). Dan is het mogelijk om gebruik te maken van je karakters (zie Verander Speler Menu). Als je klaar bent selecteer dan Start Spel om verder te gaan.

Als je een inbel Internet account hebt en nog niet aangesloten bent op Internet zal Windows 95 Connect To in beeld brengen. Klik op Connect To om op internet te komen.

Als je al aangesloten bent op Internet zal JJ2 je spel registreren bij de lijst met spellen die bezig zijn. Andere mensen zullen je spel zijn staan als ze "Doe mee met een spel" selecteren. Als je het spel hebt ingesteld als een Open Game kunnen ze ook nog meedoen.

NETWORK PLAY

Je kunt JJ2 spelen via een Local Area Network (LAN) gebruik makend van 2 protocols: TCP of IPX. Kies uit het Hoofdmenu Nieuw spel, dan Party Mode en dan het protocol dat je computer gebruikt om te communiceren met het netwerk. Het programma zal ieder protocol dat hij niet kent eruit gooien. Als bij protocols aanwezig zijn kies je een van beide kiezen.

Als je een protocol hebt gekozen, volg dan de Internet Play instructies.

PARTY MODE OPTIES

Standaard Party Mode Opties te gebruiken voor alle multiplayer games:

MODE MENU

SAMENWERKEN: Jij en je vrienden helpen elkaar met vechten door de levels. Je kunt de andere spelers in het level niet raken. Het level eindigt als een van de spelers het eind van het level haalt.



GEVECHT: Spelen tegen andere spelers, door de eerste te zijn die het aantal toasts haalt die voor de start geselecteerd zijn.

RACE: Sprint door het doolhof om de race met de beste tijd te winnen.

ZOEK DE DIAMANTEN: vind het geselecteerd aantal juwelen en race naar het eind van het level.

VEROVER DE VLAG: sluip naar de basis van je tegenstander en verover de vlag door hem aan te raken. Maak het af door de vlag mee te nemen naar je eigen basis.

Als je gewond bent terwijl de vlag van je tegenstander vasthoudt wordt de vlag automatisch teruggegeven aan hun basis.

Als je een vlag hebt veroverd zal er een nieuwe verschijnen in het kamp van je tegenstander. Ga hem pakken!

Het spel is over als je de vlag van je tegenstander zo vaak hebt veroverd als is aangegeven. Als niets is aangegeven, dan wordt het automatisch vijf keer.

AANTAL SPELERS MENU

Look door het menu door de boven — en beneden pijltoetsen te gebruiken. Druk op Enter om het aantal spelers aan te geven die spelen op de lokale computer. N.B.: Voor lokale Splitscherm games zullen alle spelers de lokale computer gebruiken. Druk op Esc om af te breken en terug te gaan naar het Mode Menu scherm.



VERANDER SPELER MENU

Kies hier je karakter

Naam: Type hier een naam je aan je karakter wilt geven.

Figuur: Kies Jazz of Spazz.

Kleuren: Je kunt kiezen uit vier verschillende kleurvlakken voor je karakter.

1. Body
2. Rugzak, schouderbandjes en hoofdband
3. Wapen en rugzak
4. Polsbank



BESTURING: Kies de besturing die je wilt gebruiken om je karakter te besturen tijdens het spel. Kies toetsenbord (1-2) of Joystick (1-4).

N.B.: Om de setup van je toetsenbord of joystick te veranderen kies je Besturing uit het Opties veld uit het Hoofdmenu of het In-Game Menu (druk op Esc tijdens het spelen om hierin te komen).

DE WERELDEN

EPISODE 1: Formerly a Prince

Beroofd van zijn prinselijke kroon en door Koningin Earlong in de gevangenis van het kasteel gegooid moet Jazz ontsnappen om Devan tegen te houden voordat hij de geschiedenis van Carrotus herschrijft met zijn tijdmachine! Het is aan Jazz en Spaz om de gevaren van de gevangenis te overwinnen, de exotische koninklijke tuinen te door kruizen en het geheime laboratorium van Devan te vinden.

EPISODE 2: Back in Time

Tijdens de achtervolging van Devan door in de tijdmachine te springen zitten Jazz en Spaz in een tijdwarp, snellend door wormgaten naar andere tijden en plaatsen. Zou dit een kans zijn om op een koloniale sight-seeing tour te gaan, een tripje door de zomer vol liefde en een relaxte ontsnapping op een verlaten strand? Reken daar maar niet op! Verwacht een vurig geklots door de riolen, een geestverruimende malice in wonderland en een trektocht door waterrijk gebied waar de krabben echt loops zijn.

EPISODE 3: Flashback

Het is helemaal een déj't vu als Jazz en Spaz teruggaan naar de planeten waar Jazz Devan en zijn vriendjes heeft verslagen: Diamondus, Tubelectric en Medivo! Maar deze keer heeft Devan het zo geregeld dat deze planeten niet echt Jazz-vriendelijk zijn!

EPISODE 4: Monkey Business

Devan is nu op de vlucht! Hij racet door de diepe jungle en zijn plannen gaan letterlijk de lucht in! Hij opent de deur van de hel en laat demonen, helhonden etc. vrij. Laat het maar aan Shell over om een pact te sluiten met Beelzebub, Bilsy and Bubba, om de konijnen van Carrotus te vernietigen. Hebben de Jackrabbit broers het in huis om de gemeenste vijand van allemaal, Devan Shell voor eens en voor altijd te verslaan en op tijd thuis te zijn voor theetijd? Laten we het hopen voor het welzijn van de konijnen!

DE EINDBAZEN

Terwijl je probeert om Devan in te halen kom je onderweg een paar super vijanden tegen die de uitgang naar de volgende wereld blokkeren. Hier zijn een paar super eindbazen die je zult ontmoeten.

THE QUEEN

De woedende Koningin (Eva's moeder) heeft de in de gevangenis gegooid nadat Devan de bruiloft kwam verpesten en Eva's ring heeft gestolen. Het enige dat je hoeft te doen om voorbij haar te komen is haar uit de weg duwen. Maar wees voorzichtig, haar SCHREEUW bevat genoeg geluidsenergie om een aanstormende neushoorn tegen te houden. Je zult een andere manier moeten bedenken om haar weg te duwen en kijk uit voor vallende stenen.

SCHWARTZENGAURD

Deze boemerang gooierende baas is de hardste en stoerste van Devans schildpad wachten. Je zult op je tenen moeten lopen bij deze! Zij zwakke punt is dat hij moet wachten tot zijn boemerang terugkomt in zijn hand voordat hij weer achter je aankomt. Timing en snelheid zijn kritiek als je hem wilt verslaan.



CREDITS

Arjan Brussee	Lead Programmer
Michiel Ouweland	Programmer
Nick Stadler	Art, Animation, Design
Cliff Bleszinski	Design, Co-producer
Alexander Brandon	Music
Dean Dodrill	Cinematic Animation
Nando Eweg	Sound Effects
Jon MacLellan	Additional Level Design
Robert A. Allen	Producer
Carlo Vogelsang	Sound Engine Programming
Robert A. Allen	Additional Music
Sean Hiler	Additional Music
Cultural Fluency	Translations
Craig Lafferty	Public Relations Manager
Jon MacLellan	Webmaster
Chris Hargett	Server Meister
Mike Forge	Manual
Mark Rein	Marketing
Jay Wilbur	Marketing
Nigel Kent	Administration

PROJECT TWO INTERACTIVE

Martin Jansen	Product Manager/Webmaster
Hester Leeftang	Marketing Manager
Martin de Ronde	PR Manager
Marieke Jansen	Sales Manager
John Williams	International Sales Director

SPECIAL THANKS

Tom Pearson, Paul Chandler, Aaron Levinson, Shelly Fuko, Diana Gowen, Scotty Cone, Will Sweat, The Epic beta testers.

