

YAZZ JACKRABBIT 2[®]

THE CHRISTMAS CHRONICLES



TECHNICAL SUPPORT

In the event of any technical problems please contact our Customer Services department at the following address:

Customer Services
Project Two Interactive B.V.
PO Box 6190
2001 HD, Haarlem
The Netherlands
Tel: +31 (0) 23 - 5 341 559
Fax: +31 (0) 23 - 5 322 327
e-mail: helpdesk@project2.com
or check the helpdesk page at <http://www.project2.com>

Before calling technical support, please follow these steps:

1. Check your manual thoroughly
2. Gather all the information that applies to your problem
3. Write down all the steps you have taken to solve the problem
4. Be sure you know your hardware configuration, operation system version, memory, monitor type etc.



Jazz Jackrabbit 2 'The Christmas Chronicles' and the Jazz logo

© and © 1999 Epic MegaGames Inc. All rights reserved.

Published under exclusive license from Epic MegaGames Inc.
by Project Two Interactive BV. A PMR Group Company. Windows
95/98 and Windows logo are registered trademarks of Microsoft
and they have been used for information purposes only.

This manual is copyright protected. Nothing in this manual may
be copied without permission of the publisher Project Two
Interactive BV.



ENGLISH



DEUTSCH



FRANÇAIS



NEDERLANDS



ITALIANO



ESPAÑOL

CREDITS



DIE ABENTEUERLICHE FORTSETZUNG VON JAZZ JACKRABBIT 2 "THE CHRISTMAS CHRONICLES"™

INSTALLATION

1. Alle anderen Anwendungen beenden und die *Jazz Jackrabbit 2 "The Christmas Chronicles"* (Jazz Xmas) CD in das CD-ROM Laufwerk einlegen.
2. Wenn für Windows® 95/98 dessen CD AutoPlay-Funktion eingerichtet ist, wird Jazz Xmas 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 **My Computer** 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 *Jazz Xmas* auf Ihrem Computer.
- **Readme:** Zeigt die Datei readme.txt an. Diese Datei enthält aktuelle Hinweise, Informationen zur Fehler-suche und andere Informationen, die wir aus lauter Vergeßlichkeit in diesem Handbuch ausgelassen haben.
- **Selbsterstörung:** Diese Schaltfläche auf keinen Fall berühren!
- **Abbrechen:** Damit verlassen Sie das **Master Setup-Menü**.

Hinweis: Nach dem Installieren von *Jazz Xmas* 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 *Jazz Xmas* 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



Jazz Xmas auf Ihrer Festplatte.

4. Das Jazz Xmas Installationsprogramm wird automatisch überprüfen, ob auf Ihrem Computer DirectX 5 oder höher vorhanden ist.

DirectX 5 ist für die Ausführung von Jazz Xmas unbedingt erforderlich. Wenn Sie DirectX 5 noch nicht auf Ihrem Computer installiert haben, wird das Jazz Xmas 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 Jazz Xmas spielen möchten. Wir können Personen, die mit veralteten Treibern spielen, keine technische Hilfe bieten.

5. Sie können nun Jazz Xmas spielen!



MENÜ-NAVIGATION

Mit Ihrer Tastatur können Sie sich durch die Optionen auf den verschiedenen Bildschirm-Menüs von Jazz Xmas 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 Jazz Xmas 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 Wettlauf 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 Auftank-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 überzugehen, müssen Sie die Ausgangszone der Ebene erreichen (gekenn-



zeichnet durch eine Ausgangsschild). 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 **Jazz Xmas Party-Spielmodus** bietet fünf wilde Modi für mehrere Spieler, darunter *Zusammenspiel*, *Schatzsuche*, *Kampf*, *Erobern der Fahne* und *Wettrennen*. Weitere Einzelheiten darüber, wie Sie Ihrer Freizeit mit diesen Spielen so richtig Kick verleihen können, finden Sie im Abschnitt **Party-Spielermodus** in diesem Handbuch.



AUSFÜHREN DES SPIELS

Zum Ausführen von **Jazz Xmas** das Symbol **Jazz Xmas** 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:** Startet ein völlig neues Spiel für Einzelspieler oder im **Party-Spielmodus**.
- **Spiel laden:** Lädt ein zuvor gespeichertes Spiel.
- **Hohe Punkte:** Zeigt die besten, bisher erreichten Punkte für *Jazz Xmas*.
- **Optionen:** Zum Konfigurieren Ihrer Steuerung, des Tons und des Bildes, und zum Auswählen einer Sprache. Siehe Abschnitt **Setup-Bildschirm** für weitere Einzelheiten.
- **Beenden:** 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 Standardepisoden, 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!



JAZZ TIP

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

Spiele speichern und laden

Speichern: Vom Spiel aus die **Esc-Taste** drücken, um das **Spiel-Menü** aufzurufen. Die Option **Spiel speichern** 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

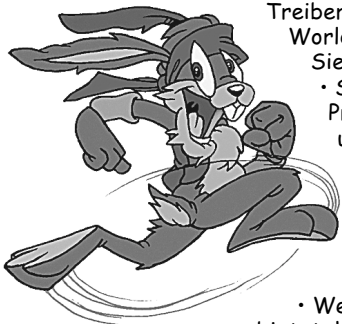
Jazz Xmas wurde speziell für die modernste Hardware-Technologie entwickelt, um die beste Qualität und die höchstmögliche Bildwiederholrate zu bieten. Der Begriff **Bildwiederholrate** gibt an, wie oft der Bildschirm mit komplett neuen Grafiken erneuert wird. Jazz Xmas kann Bildwiederholraten von bis 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 Jazz Xmas bei bestimmten Hardware-Voraussetzungen extrem flüssige Animation und Spielleistungen bieten kann.



Jazz Xmas 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 Spieleistung 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.



- Wählen Sie die Option **Fortgeschritten**, um die Bildqualität und die Leistung des Spiels auf Ihrem Computer noch verfeinerter 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 Jazz Xmas 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-Hintergrundschichten entfernt, um so auf langsameren Systemen die Geschwindigkeit zu steigern.
- 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.

- 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.



- Die Lautstärke wird mit Hilfe der **Pfeiltasten Links und Rechts** eingestellt.
- Wählen Sie **Fertig**, um Ihre Einstellungen zu speichern.

Sprache

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

- 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)



Bewegung nach links



Bewegung nach rechts



Nach oben sehen



Sich ducken und nach unten sehen



Rennen



Springen



Schießen



Abrollen Ihres Arsenal's. Typ und Menge Ihrer gegenwärtig verwendeten Munition werden unten rechts auf Ihrem Bildschirm angezeigt.



Sofortiges Umschalten auf eine spezifische Waffe. Siehe **Waffen** für weitere Informationen.

Tastatur 2 (Spiele in Party Mode)



Bewegen nach links



Bewegen nach rechts



Nach oben sehen



Sich ducken und nach unten sehen



Rennen



Springen



Schießen



Abrollen Ihres Arsenal's.



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

Einstellen 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.

Loris Spezialtricks

Auch Lori hat spezielle Eigenschaften, mit denen sie zu besonderen Verstecken gelangt oder blitzschnell ihre Gegner vernichten kann.

Hubschrauber-Ohren: Genau wie Jazz kann Lori ihre Löffel wie Propeller kreisen lassen, so daß sie nach einem Sprung länger schwebt. Eine wirklich praktische Eigenheit der Familie! Zum Aktivieren von Loris Hubschrauber-Ohren mußt Du springen und dann die Sprungtaste nochmal drücken, solange sie noch in der Luft schwebt. Dabei kannst Du die Sprungtaste so lange festhalten, wie Du willst.

Spin Attack: Lori verfügt außerdem über eine gefährliche Angriffskombination, bei der sie sich rasend schnell dreht und einen kräftigen Seitenhieb austeilte. Damit kannst Du ganz leicht Mauersteine oder Feinde zermahlen. Wenn Lori diese blitzschnelle Angriffssattacke ausführen soll, mußt Du den Pfeil nach unten drücken und anschließend die Sprungtaste betätigen.

GESUNDHEIT



Die Herzen ganz oben rechts auf dem Bildschirm geben 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. 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 Jazz Xmas 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.



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.

Blaste



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!

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!

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.

Raketenstarter



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



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.

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.

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.

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.

Elektro-Blaster



Diese Waffe besteht aus purer Energie. Sie feuert einen grellen Strahl aufgeladener Elektrizität ab, der selbst dem abgebrühtesten Bösewicht einen gewaltigen Schock versetzt. Durch Auftanken des Elektro-Blasters wird seine Wirkungskraft und sein Wirkungskreis gesteigert.

PUNKTEWERTUNG

Es gibt viele verschiedene Möglichkeiten, in *Jazz Xmas* 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 *Jazz Xmas* 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 Bonusse und weitere Leben zu erhalten.



Rod



Grün



Blau

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.



Silver



Gold



ESSEN UND SÜSSIGKEITEN



Alle diese intergalaktischen Glücksritter-Abenteuer 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 Zerschießen



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 Zerschießen, nur hartnäckiger. 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 den 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.

JAZZ TIP

Remember, hold down the shift key to run fast!

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.

SNELLFEUER



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.

SCHILDE



Im gesamten Spielverlauf werden Sie Monitore finden, die eine Auswahl von Spezialschilden 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 Gesamtzeit wird jedesmal, wenn Sie von einem Feind getroffen werden oder etwas Gefährliches berühren, um fünf Sekunden reduziert.



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!

Blasenschild

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

Whammo Ammo: Aus Ihrer Waffe werden unberechenbare Blasenschüsse abgegeben.

Feuerschild

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

Whammo Ammo: Ihre Munition wird zu Flammengeschossen.

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.



SPECIAL KEYBOARD COMMANDS



Zum Aufrufen des **Spieloptionen-Menü**



Hilfe



Verkleinern des Bildschirms



Vergrößern des Bildschirms



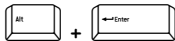
Spiel laden



Spiel speichern



Pause



Umschalten zwischen Fenstermodus und Vollbildschirm



Wechseln von Anwendungen

PARTY-SPIELMODES

Mit dem **Party-Spielmodus** von Jazz Xmas 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 Jazz Xmas 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 Jazz Xmas 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 *Jazz Xmas* nach gegenwärtig laufenden Spielen suchen. Wenn das Programm die Spielaliste 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 95/98 Ihr Wähl-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 Jazz Xmas Ihr Spiel beim Spielelisten-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 Jazz Xmas 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 finden 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 Farbflächen, 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. 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

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 Carrotus durcheinanderbringt! Gemeinsam müssen Jazz und Spaz die Gefahren des Kerkers durchstehen, die exotischen Königsgärten durchqueren und Devans geheimes Labor finden.

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 Krebsse eindeutig Hochsaison haben.

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!

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 Carrotus 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 Carrotus zurückzukehren? Das Schicksal aller Kaninchen liegt in ihrer Hand - also viel Glück!

'Secret Files' - Ostern

Christmas Time! - Weihnachten

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 herumschmeißt, 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.



CREDITS

Anjan Brussee	Lead Programmer
Michiel Ouwehand	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

Bianca Wiebenga	Product Manager
Erik Schreuder	Marketing Manager
Nancy Gatehouse	PR 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.

Epic MegaGames, Inc.

LIMITED USE SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

See English Manual





Project Two Interactive
Tel.: +31 23 5 341 559
Fax: +31 23 5 322 327
P.O. Box 6190, 2001 HD Haarlem,
The Netherlands
E-mail: project2@project2.com
Homepage: www.project2.com

Jazz Jackrabbit 2 'The Christmas Chronicles' and the Jazz Jackrabbit logo © and © 1999 Epic MegaGames, Inc. All rights reserved.
Published under license from Epic MegaGames, Inc. by Project Two Interactive B.V. A PMR Group Company.

