

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



LAS CONTINUAS AVENTURAS DE JAZZ JACKRABBIT 2 "THE CHRISTMAS CHRONICLES™"

INSTALACIÓN

1. Sale de todas las otras aplicaciones y coloca el CD de Jazz Jackrabbit 2 "The Christmas Chronicles" (Jazz Xmas) en la unidad de tu CD ROM.
2. Si se ha configurado Windows® 95/98 para usar la función AutoJugar CD, Jazz Xmas 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:

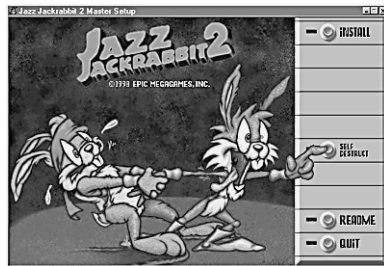
- **Instalar:** Instala Jazz Xmas en tu ordenador.
- **Leer:** Hace aparecer el fichero readme.txt que contiene notas de último minuto, información para resolver problemas y cualquier otra información que por pasarnos de atolondrados se nos olvidó incluir en este manual.
- **AutoDestrucción:** ¡No toques este botón!
- **Salir:** Cierra el **Menú de Configuración Maestro**.

Nota: En cualquier momento, tras haber instalado Jazz Xmas en tu unidad del disco duro, puedes volver a lanzar el **Menú de Configuración Maestro**, con las nuevas opciones de **Jugar**, **Reinstalar** y **Desmontar**, haciendo clic dos veces en su icono de **CD**



ROM una vez que el CD de *Jazz Xmas* 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 *Jazz Xmas* en la unidad de tu disco duro.
4. El programa de instalación de *Jazz Xmas* verificará automáticamente para ver si DirectX 5, o superior, está presente en tu ordenador.



DirectX 5 es necesario para ejecutar Jazz Xmas. Si no tienes ya instalado DirectX 5 en tu ordenador, el programa de instalación de *Jazz Xmas* 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 Jazz Xmas. No podemos ofrecer asistencia técnica a personas que utilicen controladores no actualizados.

5. ¡Ahora, ya está todo listo para jugar *Jazz Xmas*!

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 *Jazz Xmas*. 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 *Jazz Xmas* 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 tesoritos que te ayudarán en tu misión. Sólo recuerda que debes explorar por todas partes e investigar, bombardear, machacar, 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 caza 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 Jazz Xmas destaca cinco juegos desenfrenados de múltiples jugadores: *Cooperativa*, *En busca del tesoro*, *Batalla*, *Captura de la bandera (CTF)* y *Carrera*. Para detalles sobre cómo Jazzificar tu vida social con estos juegos, salta al apartado de **Modo de grupo** de este manual.

CÓMO EJECUTAR EL JUEGO

Para ejecutar *Jazz Xmas*, haz clic dos veces en el icono **Jazz Xmas** 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 Jazz Xmas 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)**.
- **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 programática 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**). 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 sobreentusiasta, no pueda hacerle frente.

Medio: Un desafío para las superliebres 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 comiences 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

Jazz Xmas 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. *Jazz Xmas* es capaz de frecuencias de cuadro de más de 70 cuadros por segundo (fps), aunque los ojos humanos apenas



JAZZ TIP

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



distinguen frecuencias de cuadro superiores a los 30 fps. Esto significa que Jazz Xmas puede producir una animación y acción de juego ultra-uniformes con equipos informáticos de ciertas características.

Jazz Xmas cuenta con 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. Aquí tienes unos consejos:



- Cerciórate 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 Jazz Xmas. 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. Los controles predeterminados son:

Teclado 1 (Un jugador)



Mueve a la izquierda



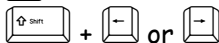
Mueve a la derecha



Hace ver hacia arriba



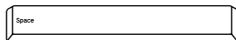
Hace agacharse y ver hacia abajo



Hace correr



Hace saltar



Hace disparar



Hace desplazarte por tu arsenal. El tipo y la cantidad de uniones que estás usando en este momento aparece en el ángulo inferior derecho de tu pantalla.



Hace cambiar inmediatamente a un arma específica. Para más información ve **Armas**.

Teclado 2 (juegos de Modalidad abajo)



Mueve a la izquierda



Mueve a la derecha



Hace ver hacia arriba



Hace agacharse y ver hacia abajo



Hace correr



Hace saltar



Hace disparar



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 desplazarte 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 esté 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 deseas 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.

Special movements Lori

Lori also has specific characteristics, enabling her to get to special locations and to destroy enemies in the blink of an eye.

Helicopter ears: Just like Jazz, Lori can also use her ears as rapidly turning propellers, enabling her to remain hanging in the air for longer after a jump. A handy family characteristic! To use Lori's helicopter ears, you have to jump and then press the jump key again while she is still in the air. You can hold the key down as long as you like.

Spin Attack: Lori has a destructive attack combination, in which she turns around very fast and strikes out hard to the side. This enables you to crush breakable blocks or enemies easily. To get Lori to perform this deadly attack, press the arrow down key and then the jump key.

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 deseas 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 deseas continuar, dirige a tu personaje hacia la izquierda para seleccionar **No**.

Comienzas Jazz Xmas 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.

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. Pulsa 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 predeterminadas para cada arma.

Pistola de ráfagas



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!

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 dirigir las 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!

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.



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.

Lanzamisiles RR



Los Misiles Realmente Rápidos se disparan en forma de V desde tu arma y pueden hacer un daño inmenso incluso al secuaz 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.

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.

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.

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.

Electropistola de ráfagas



Esta electropistola está hecha de energía. Cuando se utiliza, dispara una ráfaga brillante de electricidad que electrocuta incluso al más malo 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 Jazz Xmas. 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 *Jazz Xmas* 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.



Rojo



Verdor



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.



Silver



Gold



COMIDA Y GOLOSINAS



Todo este asunto de aventureros intergalácticos consume un montón de calorías. Asegúrate de apoderarte de tanta comida y golosinas como puedas 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 período 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 una de las 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.

JAZZ TIP

Remember, hold down the shift key to run fast!

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

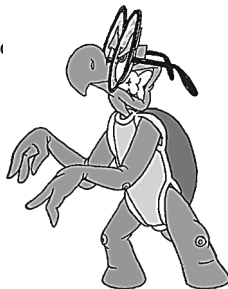
Efecto del escudo: Un anillo de llamas te rodea, chamuscando todo que intente hacerte daño.

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



Hace aparecer el **Menú de opciones del juego**



Ayuda



Reduce el tamaño de la pantalla



Aumenta el tamaño de la pantalla



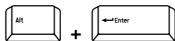
Carga el juego



Salvaguarda el juego



Pausa



Conmuta entre modo encuadrado y pantalla total



Aplicaciones de cambios

MODALIDAD GRUPO

La **Modalidad grupo** de Jazz Xmas 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 Jazz Xmas 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** para ver más información sobre cómo configurar tu juego.



Juego Internet

La modalidad **Juego Internet (Internet Play)** te permite jugar *Jazz Xmas* 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**, *Jazz Xmas* 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 escoja. 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 tu 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**). Luego, podrás personalizar tus personajes (ve el **Menú de cambio de jugadores**). 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 95/98 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, Jazz Xmas 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 Jazz Xmas 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 "esfumará 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** que comienzan (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: Compite 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 trayéndotela 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 concluir 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 concluir 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. Pula

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: Teclea 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. Cuerpo
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

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.

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 chapoteo 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.

Retorno al pasado Con la viva 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: ¡Diamondus, Tubelectric y Medivo! Pero esta vez Devan ha organizado las cosas de tal forma que estos planetas no sean tan agradables para Jazz.

Diabluras 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 Jackrabbitt 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.

'Secret Files' - Pascua

Christmas Time! - Navidad

LOS JEFES

Mientras intentas alcanzar a Devan, te encontrarás con algunos superenemigos que te bloquearán el paso al siguiente mundo. Estos 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 tén 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 volverte a perseguir. La sincronización y la velocidad son cruciales si quieres derrotarlo.



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 Jackrabbitt 2 'The Christmas Chronicles' and the Jazz Jackrabbitt 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.

