

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



SUITE DES AVENTURES DE JAZZ JACKRABBIT 2 "THE CHRISTMAS CHRONICLES"™

INSTALLATION

1. Quittez toutes les autres applications et mettez le CD *Jazz Jackrabbit 2 "The Christmas Chronicles"* (Jazz Xmas) dans votre lecteur de CD-ROM.
2. Si vous avez configuré Windows 95/98 pour utiliser la fonction CD AutoPlay, Jazz Xmas affiche automatiquement son **Master Setup Menu** sur l'écran. Si l'AutoPlay est désactivé, lancez manuellement le **Launcher** d'installation. Pour ceci, cliquez deux fois sur l'icône **My Computer** puis sur l'icône **CD-ROM** dans la fenêtre qui s'ouvre. Cliquez deux fois sur le fichier **Autorun.exe** pour activer le **Launcher**.

Le **Master Setup Menu** offre les options suivantes:

- **Install:** installe *Jazz Xmas* 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 nous 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 *Jazz Xmas* 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 *Jazz Xmas* 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 *Jazz Xmas* sur votre disque dur.

4. Le programme d'installation *Jazz Xmas* vérifie automatiquement si votre ordinateur contient DirectX 5, ou une version supérieure.

DirectX 5 est nécessaire pour pouvoir utiliser Jazz Xmas. Si vous n'avez pas encore installé

DirectX 5 dans votre ordinateur, le programme d'installation *Jazz Xmas* 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 Jazz Xmas. 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 *Jazz Xmas*!

NAVIGATION DANS LE MENU

Parcourez, sélectionnez et modifiez les options dans les différents menus sur écran de *Jazz Xmas* 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 *Jazz Xmas*, 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'enquêter, 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'

Jazz Xmas 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.

COMMENT LANCER LE JEU

Pour utiliser *Jazz Xmas*, cliquez deux fois sur l'icône **Jazz Xmas** sur votre desktop ou dans le menu de démarrage. Tapez sur la touche **Enter** lorsque 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 *Jazz Xmas*
- **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**).
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 pourrez 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 superlapins.

Difficile: le niveau de difficulté que choisissent les cogneurs de tortue endurcis!

6. Vous êtes maintenant prêts à y aller!



JAZZ TIP

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

Sauvegarde et Chargement des jeux

Sauvegarde: lorsque vous êtes dans le jeu, appuyez sur **Esc** pour accéder à **In-Game Menu**. Sélectionnez **Sauvegarder Partie** pour sauvegarder votre jeu en cours jusqu'au niveau où vous vous trouvez. La sauvegarde met en fonction la liste Sauvegarder Partie 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 **In 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 Partie** 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'Ecran de configuration, sélectionnez **Options** dans le **Menu Principal** ou dans le **In Game**. Dans cet écran, vous pouvez décider d'ajuster vos **Commandes** (clavier et joystick) et les réglages **Video** 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

Jazz Xmas 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. *Jazz Xmas* 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, Jazz Xmas est en mesure de produire une animation et un enchaînement des parties des plus homogènes avec certains matériels.

Jazz Xmas 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 desktop 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 la framerate de l'animation de votre jeu. D'une manière générale, le choix d'une résolution et d'une profondeur 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 Matériel:** détermine si votre jeu dépend de la carte vidéo de votre ordinateur ou du logiciel pour l'accélération graphique.
 - **Textured 3D Background:** 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.
 - **MMX™ Capabilities:** si votre ordinateur est muni de la technologie MMX Intel, activez cette option pour utiliser ces capacités. Sinon, laissez-la désactivée.
 - **Ambient Lighting:** activez cette option pour obtenir les effets d'éclairage en temps réel de Jazz Xmas. 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 **sound** vous permettent de régler le volume et la qualité des effets musicaux et sonores du jeu.

1. Sélectionnez **Sound** dans **Setup Screen** pour visualiser ou modifier vos réglages de son actuels.
 - **Effect Volume:** détermine le volume des effets sonores du jeu.
 - **Music Volume:** détermine le volume de la musique de fond du jeu.
 - **Advanced:** 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. Sélectionner **Done** (Terminé) pour sauvegarder vos réglages.

La langue

Les réglages **language** (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 **Setup Screen**, sélectionner **Language** 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 **Setup Screen**, sélectionnez **Controls** (commandes) pour visualiser vos réglages de commande actuelles. Pour les personnaliser (pour tout renseignement). Les commandes implicites sont les suivantes:

Clavier 1 (1 seul joueur)



Déplacement vers la gauche



Déplacement vers la droite



Regarder en haut



Esquiver un coup; regarder en bas



Courir



Sauter



Feu



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**.

Clavier 2 (Plusieurs joueurs)



Déplacement vers la gauche



Déplacement vers la droite



Regarder en haut



Esquiver un coup; regarder en bas



Courir



Sauter



Feu



Parcourez les options de votre arsenal.



Passez immédiatement à une arme spécifique.



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 **Setup Screen**, sélectionnez **Controls** (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 Spaz

Double 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.

Mouvements spéciaux Lori

Lori a également des caractéristiques spécifiques lui permettant d'aller dans des endroits particuliers ou de détruire ses adversaires en un clin d'oeil.

Oreilles hélicoptère: ainsi que Jazz Lori peut faire bouger ses oreilles comme des hélices à mouvements rapides ce qui lui permet de rester dans l'air plus longtemps après un saut. Une caractéristique familiale bien pratique ! Pour utiliser les oreilles hélicoptère de Lori il faut sauter puis appuyer encore une fois sur la touche pour sauter lorsqu'elle plane encore dans l'air. Vous pouvez maintenir la touche appuyée aussi longtemps que vous le désirez.

Spin Attack: Lori dispose également d'une combinaison d'attaque destructive. Elle tourne sur elle-même très rapidement et donne un grand coup sur le côté. Vous pouvez ainsi briser facilement des blocs cassables ou des adversaires. Pour faire exécuter à Lori une telle attaque éclair il faut appuyer les flèches vers le bas puis appuyer sur sauter.

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. 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 trouviez, 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 Jazz Xmas 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.

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.

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.

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!

Le pistolet "congélateur"



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

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.



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.

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.

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.

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.

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 *Jazz Xmas*. 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 *Jazz Xmas* 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.



Rouge



Vert



Blue

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".



Silver



Gold



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. Pulvérissez la Switch Crate appropriée pour enlever les Switch Block ou pour matérialiser des Switch Ghost

phantômes. 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.

JAZZ TIP

Remember, hold down the shift key to run fast!

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.

1up



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.

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 tous 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.



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!

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.



COMMANDES SPÉCIALES AU CLAVIER



Appelle le Menu **Options du Jeu**



Aide



Réduction de la taille de l'écran



Augmentation de la taille de l'écran



Charger le jeu



Sauvegarder le jeu



Pause



Alternner entre le mode à fenêtre et l'écran intégral



Changement d'applications

Mode en Jeu à Plusieurs

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

Comment lancer un Jeu à Plusieurs

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



Jeu local - Ecran divisé

Ce mode vous permet de jouer à *Jazz Xmas* avec un maximum de trois autre 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 *Jazz Xmas* 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**', Jazz Xmas 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 télécharge 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 (voir le menu **Nombre de Joueurs**). Vous serez ensuite en mesure de personnaliser vos personnages (voir le menu

Modification des personnages), puis, lorsque vous avez terminé la personnalisation de vos personnages, vous devez sélectionner **Commencez 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 95/98 vous aide à amener une boîte de dialogue implicite de composition **Connect To**. Pour vous brancher sur l'Internet, cliquez sur **Connect**.

Lorsque vous êtes branché sur l'Internet, Jazz Xmas 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 Jazz Xmas 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 suivantes:

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: luttiez 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 courez 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

Outrefois 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.

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: Diamondus, Tubelectric et Medivo! Mais cette fois, Devan a tout arrangé pour que ces planètes ne soient pas aussi conviviales pour Jazz!

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 Belzébut - en l'occurrence Bilsy et Bubba - pour exterminer une fois pour toutes les lapins de Carrotus. Les confrères 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!!

'Secret Files' - Pâques

Christmas Time! - Noël



LES BOSS

A la poursuite de Devan Shell, vous allez rencontrer quelques super-ennemis 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 sonique 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 son fléau lui revienne entre les mains. Vitesse et synchronisation: voilà les armes secrètes pour le battre.



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.

