

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



SEGUITO DELLE AVVENTURE DI **JAZZ JACKRABBIT 2 "THE CHRISTMAS CHRONICLES"™**

ISTALLAZIONE

1. Esci da tutte le altre applicazioni e inserisce il Jazz Jackrabbit 2 "The Christmas Chronicles" (Jazz Xmas) CD nel drive CD-ROM.
2. Se hai inserito Windows 95/98 per usare il caratteristico CD Autoplay, Jazz Xmas automaticamente mostra sullo schermo il **Master Setup Menu**. Se invece l'Autoplay è disattivato, devi far partire l'installazione **Launcher** manualmente. Per farlo: clicca due volte sull'icona **My Computer**, poi di nuovo sull'icona **CD-ROM** nella finestra aperta. Per attivare **Launcher** clicca due volte sul file **Autorun.exe**.

Nel **Master Setup Menu** puoi usare queste opzioni:

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

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

3. Clicca il pulsante **Install** per far partire il processo di installazione. Segui le istruzioni sullo schermo per installare Jazz Xmas sull'hard drive.



4. Il programma d'installazione automaticamente controlla che sia presente sul computer DirectX 5 o una versione più aggiornata.

DirectX 5 è necessario per mandare Jazz Xmas. Se non l'hai già installato, il programma d'installazione *Jazz Xmas* ti offre di installarlo e ti guida attraverso il processo necessario. Se hai installato una versione vecchia, ti chiede di aggiornarla a DirectX 5.

Nota: Per usare *Jazz Xmas* è necessario installare DirectX 5; non possiamo offrire il supporto tecnico a coloro che usano dei driver non aggiornati.



5. Ora potete cominciare ad usare *Jazz Xmas*!

NAVIGAZIONE DEL MENU

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

OBIETTIVI DEL GIOCO

Un solo giocatore

In *Jazz Xmas* l'obiettivo principale è di trovare Devan Shell e distruggere i suoi piani per riscrivere la storia. Per farlo devi poter sconfiggere molti caratteri spiacevoli, superare ostacoli e risolvere puzzle che ti oppongono in tutti i livelli della partita.

Fortunatamente, in ciascun livello esistono anche molte armi, munizioni, gemme, colpi vari ed altre possibilità che ti aiutano a svolgere il compito. Devi ricordare però di esplorare e investigare ogni possibilità, far saltare, entrare o uscire, spingere o calciare tutto quanto (dico, sei in una gara contro il tempo per salvare il pianeta, ma ciò non significa che non ti puoi divertire un po', non è vero?)

Stai sempre attento ai segreti - sono dappertutto! Le zone segrete in genere contengono altre gemme, monete o armi speciali. In alcuni luoghi segreti è necessario risolvere dei puzzle; esistono modi chiari per entrare in ciascuna zona e cominciare a sparare (ma altri che non puoi vedere). La distanza più breve tra due punti è una linea dritta, ma raramente è la più divertente o promettente.

Per completare un livello ed andare a quello seguente, è necessario raggiungere la zona di uscita di quel livello

(contrassegnata da un segnale di uscita). In alcuni livelli dovrai sconfiggere un capo (cioè una persona particolarmente cattiva) che blocca il sentiero all'uscita.



Party Mode (a più giocatori)

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



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

FUNZIONAMENTO DEL GIOCO

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

Main Menu

Dal **Main Menu** puoi scegliere:

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



Avviamento di una nuova partita

1. Clicca **New Game** sul **Main Menu**.
2. Scegli **Single Player** (per dettagli su partite con più giocatori leggi la sezione **Party Mode**).
3. Scegli un episodio. Puoi scegliere da uno qualsiasi di quattro episodi standard, quelli che hai inventato te stesso o quelli della dimostrazione Shareware. Non ti è possibile giocare un episodio standard eccetto il primo ("Nel passato era un principe") fino a che non hai finito l'episodio precedente. Dopo aver finito un episodio, puoi giocarlo di nuovo in qualsiasi momento in cui cominci una **nuova partita**.
4. Scegli un carattere. Puoi scegliere di essere **Jazz** o **Spaz**; ciascun carattere vanta le proprie abilità e vantaggi unici (per ulteriori dettagli leggi la sezione **Movimenti speciali**). Dopo aver scelto un carattere e cominciato a giocare potrai cambiare carattere solo se trovi un **Monitor di cambio veloce** o cominci una nuova partita.
5. Scegli un livello difficile (più il livello di difficoltà è alto, più dovrai

Facile: Non c'è niente troppo difficile per un eroe che ha già salvato una damigella in pericolo.

Medio: Una sfida per la maggior parte dei super eroi coraggiosi.

Difficile: Il livello più difficile scelto da coloro che distruggano le tartarughe esperte.

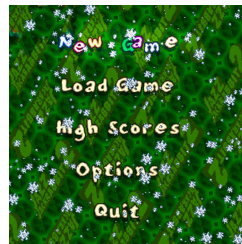
6. Preparati a diventare Jazzy!



Salvataggio e caricamento delle partite

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

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



Videata di setup

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

Consigli per l'approntamento

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

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



JAZZ TIP

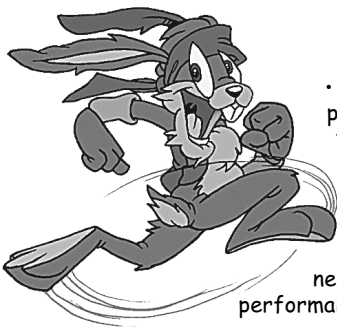
Shoot a Quick Change Monitor to instantly transform from Jazz to Spaz or vice versa.

- Assicurati di avere i driver più aggiornati per la scheda grafici e suono. Per esserne sicuro, contatta i produttori su World Wide Web oppure telefona.

- Gioca nel modo a **schermo completo**, dato che nel modo a finestra il processore deve usare più potenza per tutti i grafici della partita, oltre a quelli sul desktop Windows.

- Prova a cambiare la **risoluzione** ad un modo video di 8-bit; ciò abbassa il numero di colori usati nella partita, ma certamente aiuta ad aumentare la performance.





- Se la scheda dei grafici possiede una buona accelerazione a 2D prova ad accendere il modo **hardware**. Perderai gli effetti a tempo reale di illuminazione e trasparenza, ma, a meno che tu non abbia un sistema veloce, **l'illuminazione ambiente** può abbassare considerevolmente la velocità delle immagini.

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

Video

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



1. Scegli **Video** dallo **videata di setup** per vedere o cambiare gli approntamenti correnti.
2. Scegli la **risoluzione** (e profondità del colore) migliore per il tuo sistema.
3. Scegli **Advanced** per regolare nel modo migliore l'aspetto e la performance della partita.

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

4. Per salvare gli approntamenti scegli **Done**.



Suono

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

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

- **Effect Volume:** Determina il volume degli effetti sonori della partita.
- **Music Volume:** Determina il volume della musica di sfondo della partita.
- **Advanced:** Permette agli utenti più pratici di regolare al massimo i settaggi sonori per ottenere il miglior vantaggio dalla capacità della propria unità. La maggior parte degli utenti non avrà bisogno di regolare questi approntamenti.

2. Usare le **frecce a destra ed a sinistra** per regolare il volume.

3. Per salvare i settaggi scegliere **Done**.



Lingua

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

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

Comandi

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

Tastiera 1 (giocatore singolo)



Si muove a sinistra



Si muove a destra



Guarda verso l'alto



Si abbassa e guarda verso il basso



Corre



Salta



Spara



Va attraverso l'arsenale; il tipo e la quantità di munizioni usate al momento vengono mostrati sull'angolo destro inferiore dello schermo.



Va immediatamente ad un'arma specifica. Per ulteriori informazioni vedere **armi**.



Tastiera 2 (partite Party Mode)



Si muove a sinistra



Si muove a destra



Guarda verso l'alto



Si abbassa e guarda verso il basso



Corre



Salta



Spara



Va attraverso l'arsenale.



Va immediatamente ad un'arma specifica..



Joystick

Su

Guarda verso l'alto

Giù

Si abbassa e guarda verso il basso

Sinistra

Si muove a sinistra

Destra

Si muove a destra

Pulsante 1

Spara

Pulsante 2

Sceglie

Pulsante 3

Salta

Pulsante 4

Corre

Personalizzazione dei comandi

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



MOVIMENTI SPECIALI

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



Salta e spingi: Jazz e Spaz possono entrambi eseguire la manovra così utile e distruttiva per frantumare gli oggetti sotto. Per eseguirla, salta e poi spingi mentre ti trovi in cima al salto.

Mosse speciali di Jazz

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

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

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

Mosse speciali di Spaz

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

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

Movimenti speciali Lori

Anche Lori ha delle caratteristiche specifiche, che le permettono di arrivare in luoghi speciali o di distruggere nemici in un batter d'occhio.

Orecchi da elicottero: come Jazz anche Lori può far muovere i suoi orecchi velocissimamente come delle eliche, per cui dopo aver fatto un salto può restare in aria più a lungo. Una caratteristica familiare utile! Per usare gli orecchi da elicottero di Lori devi saltare e quindi, mentre è ancora sospesa nell'aria, premere di nuovo il tasto per saltare. Puoi tenere premuto il tasto fin che vuoi.

Spin Attack: la Lori dispone anche di una combinazione d'attacco distruttivo, girandosi molto velocemente e dando un forte colpo laterale. Con questa combinazione è facile polverizzare blocchi frangibili o nemici. Per far eseguire quest'attacco veramente fulmineo da Lori devi premere la tua freccia in basso e quindi premere il tasto per saltare.



SALUTE



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

L'indicatore delle vite in fondo a sinistra dello schermo ti mostra quante vite possiede ancora il tuo personaggio. Quando perde una vita, ritornerà all'ultimo punto di controllo raggiunto. Se non hai raggiunto nessun punto di controllo il tuo personaggio si materializza di nuovo all'inizio del livello.

Se usi tutte le vite di quel personaggio, la partita è finita (e Devan è ancora libero!). Vedrai una videata di continuazione in cui ti **si** chiede se desideri continuare. Scegli **si** guidando il tuo carattere a destra. Comincerai all'inizio del livello lasciato ma perderai tutti i punti, le gemme, le armi e i powerup. Puoi continuare soltanto tre volte; se non desideri continuare guida il tuo personaggio a sinistra per scegliere **no**.

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

ARM

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



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



Scelta di un'arma

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

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

JAZZ TIP



Fastfire pickups appear randomly when you kill baddies

Mitragliatrice



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

Rimbalzatrice di proiettili blu



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

Congelatrice



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

Lanciatrice di missil



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

Lanciatrice di missili RF



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

Tostatrice



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



TNT



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

Sparatrice di pallini



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

Mitragliatrice elettrica



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

PUNTEGGIO

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

NEMICI

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

GEMME

Le gemme raprese ntano la ragione del tuo mondo. Raccogli le gemme per ottenere alla fine del livello gratifiche e vite in più.



Rosso



Vert



Azzurro

MONETE

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



Silver



Gold



CIBO E DOLCIUMI



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



Corsa allo zucchero

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

BLOCCHI

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

Blocchi da frantumare



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

Blocchi da contare



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

Blocchi arma



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

Blocchi ad interruttore



I blocchi ad interruttore possono essere attivati trovando e rompendo le casse ad interruttore che li influenzano. Per muovere un blocco solido o materializzarne uno fantasma basta frantumare la cassa giusta. Le casse ad interruttore

per attivare blocchi particolari possono trovarsi ad una distanza considerevole dal blocco stesso.

Blocchi velocità



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

Blocchi a calci per aria



Niente ha più successo (letteralmente) di un buon calcio per aria per mandare questi blocchi in oblio perpetuo.

Ricordati che per eseguire un buon calcio devi saltare, poi spingere il pulsante verso il basso mentre ti trovi all'apice del salto.

JAZZ TIP

Remember, hold down the shift



POWERUP

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



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.

FastFire



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

1up



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



JAZZ TIP

Find a clock to extend the time shield effects last!

Carota



Ciascuna carota ti ridà uno dei cuori di salute perduti.

Super carota



Quando mangi una super carota ritorni istantaneamente alla massima salute.

PROTEZIONI



In tutta la partita troverai dei monitor con diverse protezioni speciali per proteggerti contro i vari pericoli. Ciascuna protezione crea un campo protettivo tutto attorno a te e aumenta la potenza del tuo blaster con un

Whammo Ammo™ particolarmente efficace. Gli effetti delle varie protezioni durano soltanto per un certo periodo di tempo che diminuisce di cinque secondi ogni volta che sei colpito da un nemico o tocchi una cosa dannosa.

Protezione a bolle

Effetto sfera: Il tuo corpo è coperto da una sfera luminosa tipo gelatina.

Whammo Ammo: La tua mitragliatrice spara dei colpi a bolla completamente imprevedibili.



Protezione della fiamma

Effetto fuoco: Sei circondato da un cerchio di fiamme che brucia tutto quanto cerca di farti del male.

Whammo Ammo: I tuoi proiettili diventano dei missili fiammeggianti.

Protezione Plasma

Effetto plasma: Sei circondato da un campo d'energia super caricato.

Whammo Ammo: La tua mitragliatrice spara dei colpi di plasma particolarmente potenti.

VINCITA DI UNA PARTITA.

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

COMANDI SPECIALI DELLA TASTIERA



Fa apparire il menu delle opzioni del gioco



Aiuto



Riduce la dimensione dello schermo



Ingrandisce la dimensione dello schermo



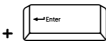
Carica la partita



Salva la partita



Pausa



Va tra il modo a finestra e quello a schermo completo



Va da un'applicazione all'altra



PARTY MODE

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

Avvio di una partita Party Mode

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



Local Play Splitscreen

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

Internet Play

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

Join a New Game <cliente>

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

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

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

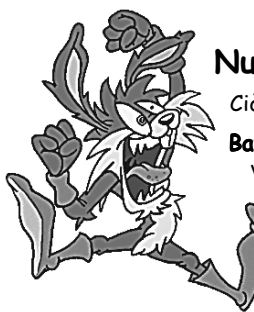
Start New Game <servitore>

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

Party Game Mode

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





Numero di vincite

Ciò ha un significato diverso per ciascun tipo di partita:

Battle Mode: Determina quante tostature devi accumulare per vincere.

Race Mode: Il numero di giri che devi completare.

Treasure Hunt: Il numero di gemme che devi raccogliere per vincere.

CTF: Il numero di volte che devi catturare la bandiera del nemico.

Tipo di servitore

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

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

Se hai un conto Internet dialup e non sei già collegato all'Internet, Windows 95/98 mostrerà la casella dialogo di default dialup **Connect To**. Per collegarti all'Internet clicca su **Connect To**.

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

Network Play

Puoi giocare *Jazz Xmas* su una rete locale (LAN) usando uno di due protocolli: TCP o ITX. Dal menu principale, scegli **New Game**, poi **Party Mode** e in seguito il protocollo usato dal computer per comunicare con la rete. Fa "diventare grigio" qualsiasi protocollo che non trova sul tuo sistema. Se hai a disposizione entrambi i protocolli, puoi scegliere quello preferito.

Dopo aver scelto un protocollo, segui le istruzioni **Internet Play** (senza prendere in considerazione i riferimenti all'Internet ed ai collegamenti con Internet).

Opzioni Party Mode

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

Mode Menu

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



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

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

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

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

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

Non puoi completare la cattura se l'opponente ha in mano la tua bandiera, cioè, in altre parole, per completare la cattura la bandiera della tua squadra deve trovarsi alla base. Dopo aver catturato la bandiera, ne vedrai una nuova alla base del tuo nemico.

Devi impossessartene!

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



Number of Players Menu

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

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

Change Players Menu

Devi personalizzare il tuo carattere.

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

Carattere: Scegli Jazz o Spaz.

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

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



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



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



I MONDI

Nel passato era un principe

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

Ritorno al passato

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

Flashback

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

Scherzi vari

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

'Secret Files' - Pasqua

Christmas Time! - Natale



I CAPI

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

La regina

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

Schwartzengaurd

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



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.

