

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



HET KERST AVONTUUR VAN JAZZ JACKRABBIT 2 "THE CHRISTMAS CHRONICLES"™

In de vele nieuwe levels van *Jazz Xmas* "The Christmas Chronicles" (Jazz Xmas) zorgen Jazz, Spaz en Lori voor extra veel kerstplezier!

INSTALLATIE

1. Sluit alle programma's af en stop de *Jazz Xmas* CD in je CD-ROM drive.
2. Als je de Windows 95/98 set-up zo hebt ingesteld dat CD Autoblad wordt gebruikt, zal *Jazz Xmas* automatisch verschijnen in het **Master Setup Menu** op je scherm. Als AutoPlay niet aan staat zal je de installatie **Handmatig** moeten uitvoeren. Om dit te doen moet je dubbelklikken op het **My Computer** icoon, dan dubbelklikken op **CD-ROM**. Daarna dubbelklikken op **Autorun.exe** om te **activeren**.

Het **Master Setup Menu** heeft de volgende opties:

- **Install:** Installeert Jazz Xmas op je computer
- **Readme:** toont het readme.txt bestand dat last-minute informatie bevat, hulp informatie en andere informatie die we vergeten zijn in de handleiding op te nemen.
- **Self Destruct:** blijf van deze toets af!
- **Quit:** sluit het Master Setup Menu af.

N.B.: elke keer als je *Jazz Xmas* hebt geïnstalleerd op je hard drive, kun je het **Master Setup Menu** herstarten met de toegevoegde opties: **Play**, **Reinstall** en **Unstall** door dubbelklikken op het CD-ROM icoon als *Jazz Xmas* in de CD-tray zit.



3. Klik op de **Install** knop om het installatie proces te starten. Volg de on-screen instructies om Jazz Xmas te installeren op je hard drive.

4. Het Jazz Xmas installatie programma zal automatisch kijken of DirectX5 of hoger aanwezig is op je computer.

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

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

5. Je bent nu klaar om Jazz Xmas te spelen.



MENU NAVIGATIE

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

HET DOEL VAN HET SPEL

Ook bij Jazz Xmas moet je een aantal slechteriken, obstakels en puzzels overwinnen die je op je weg in ieder level tegenkomt.

Gelukkig vind je in ieder level wapens, munitie, juwelen, power-ups en andere hulpmiddelen om je op je weg te helpen. Denk eraan dat je alles overal onderzoekt, blaas alles op, stomp, duw, schop alles (hé, je mag dan bezig zijn met een race tegen de klok om je planeet te redden, maar dat betekent toch niet dat je niet een beetje lol mag hebben onderweg?).

Kijk altijd uit naar geheimen - ze zijn overal! Geheime puzzels bevatten meestal extra juwelen, munten of speciale wapens. In sommige geheime gebieden moet je puzzels oplossen. Er zijn altijd manieren om in ieder gebied te komen en power-ups die je kunt zien (en sommige die je niet kunt zien). De kortste afstand tussen twee punten mag dan een rechte lijn zijn, maar het is meestal niet de leukste weg of de weg die de meeste voldoening geeft.



Om een level af te ronden en naar het volgende te gaan moet je de level uitgang bereiken (aangegeven door een uitgangsbord). In sommige levels moet je een eindbaas verslaan (dat is een erg slechte slechterik) die het pad naar de uitgang blokkeert.



Party Mode (Multiplayer)

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

HET SPELEN VAN HET SPEL

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

Hoofdmenu

Vanuit het **Hoofdmenu** kan je de volgende opties kiezen:

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



Start een Nieuw Spel

1. Klik op **Nieuw Spel** in het **Hoofdmenu**.
2. Kies **één Speler** (kijk voor details over multiplayer in het hoofdstuk **Party Mode**)
3. Kies een hoofdstuk. Je kunt kiezen uit elk van de vier standaard levels, je eigen 'voorgekookte' level, of de shareware demo levels. Je kunt behave het eerste level ('Formerly a Prince') geen van de standaard levels spelen, voordat je de levels hebt gespeeld die daarvoor zittten. Als je een level hebt uitgespeeld kun je het opnieuw spelen door een **Nieuw Spel** op te starten.



4. Kies een karakter. Je kunt kiezen om te spelen als **Jazz** of **Spaz**. Elk karakter heeft zijn eigen unieke talenten en voordelen (zie het **Speciale bewegingen** hoofdstuk voor details). Als je een karakter hebt gekozen en bent begonnen met spelen is het alleen mogelijk om van karakter te wisselen als je een **Quick Change Monitor** vind of een nieuw spel start.
5. Kies een moeilijkheidsgraad (hoe moeilijker, hoe meer slechteriken je tegenkomt):

Eenvoudig: Niets dat een onbezonnen beginnende redder van dames in nood niet aankan.

Middel: Een uitdaging voor de meest stoutmoedige superhazen.

Moeilijk: Het moeilijkheidsniveau voor doorgewinterde schildpadstompers.
6. Get ready to get Jazzy!



JAZZ TIP

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

Bewaar en Laad

Bewaar: Vanuit het spel druk op **Esc** om in het **In-Game Menu** te komen. Selecteer **Bewaar Spel** om dit spel op te slaan tot het punt waarop je bent gestopt. Bij opslaan krijg je een Bewaar Game lijst waar je verschillende spellen kunt opslaan en er een naam aan kunt geven. Als je karakter wordt getoast kun je verder gaan met je spel vanaf het punt waar je het laatst was toen je hebt opgeslagen.

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



Instellen Scherm

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

Instellingen Tips

Jazz Xmas is ontworpen om de laatste hardware technologie te benutten, om de beste kwaliteit en hoogst mogelijke framerate te bereiken. De term *framerate* maakt duidelijk hoe snel het scherm is als het helemaal ge-update is met nieuwe graphics. Bij Jazz Xmas is het mogelijk om framerates van meer dan 70 frames per seconde (fps) te krijgen, ook al kunnen mensen nauwelijks meer dan 30 fps



waarnemen. Dit betekent dat *Jazz Xmas* waanzinnig animaties en gameplay aan kan onder bepaalde hardware condities.

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

snelheid zoekt voor jouw computer. Hier volgen een paar tips:

- Zorg ervoor dat je de laatste drivers hebt voor je grafische en geluidkaart. Neem contact op met de leverancier op het internet of bel ze om ervoor te zorgen dat je de laatste drivers hebt.

- Speel in **Volledig Scherm mode**. In window modus komt meer processor kracht om alle graphics in het spel te tekenen + de graphics op je Windows desktop.

- Probeer de **resolutie** te veranderen in een 8-bit video mode. Dit zorgt ervoor dat het aantal kleuren dat gebruikt wordt in het spel vermindert, maar het helpt zeker om het beeld te verbeteren.

- Als je grafische kaart een 2D acceleratie heeft ingebouwd, probeer dan de **Hardware Mode** aan te zetten. Je zult realtime lighting en transparency effects in het spel verliezen, maar behalve als je een snel systeem hebt, zal **Ambient Lighting** je framerate behoorlijk verlagen.
- Als laatste redmiddel, zet de **Textured 3D Background** uit. Tenzij je een erg trage computer hebt zal je deze optie niet hoeven gebruiken, omdat het resultaat weinig effect sorteert is.

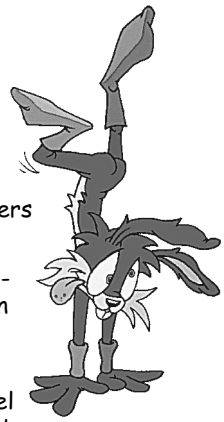
Video

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

1. Selecteer **Video** uit het **Setup Scherm** om je huidige video instellingen te bekijken of aan het passen.



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



Geluid

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

1. Selecteer **Geluid** uit het **Instellingen Scherm** om je huidige instellingen te bekijken.
 - **Effect Volume:** Bepaalt het volume van de geluidseffecten in het spel.
 - **Muziek Volume:** Bepaalt het volume van de achtergrond muziek in het spel.
 - **Advanced:** Geeft geavanceerde gebruikers de mogelijkheid om hun sound instellingen goed af te stellen om volledig gebruik te maken van de mogelijkheden van hun computer. De meeste gebruikers zullen deze instellingen niet hoeven aan te passen.
2. Gebruik de **linker- en rechter pijltoetsen** om het volume aan te passen.
3. Selecteer **Klaar** om je instellingen op te slaan.



Taal

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



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

Besturing

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

Toetsenbord 1 (één Speler)



Naar links



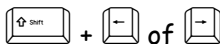
Naar rechts



Kijk omhoog



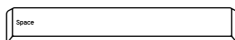
Ineenduiken en omlaag kijken



Rennen



Springen



Schieten



Loop door je arsenaal. Het type en de hoeveelheid munitie die je nu gebruikt zie je in de rechter beneden hoek van je scherm.



Wijzig meteen in een specifiek wapen. Kijk bij **Wapens** voor meer informatie.

Toetsenbord 2 (Party Mode games)



Naar links



Naar rechts



Kijk omhoog



Ineenduiken en naar beneden kijken



Rennen



Springen



Schieten



Loop door je arsenaal



Wijzig meteen in een specifiek wapen..



Joystick(s)

Boven	Kijk omhoog	Knop 1	Vuren
Beneden	Ineenduiken en naar beneden kijken	Knop 2	Selecteren
Links	Naar links	Knop 3	Springen
Rechts	Naar rechts	Knop 4	Rennen

Besturing aanpassen

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

SPECIALE BEWEGINGEN

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

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

Jazz's speciale bewegingen

Helicopter oren: Jazz zijn oren snel bewegende propellers die het hem mogelijk maken om langer in de lucht te blijven hangen na een sprong.

Om Jazz zijn helikopter oren te gebruiken moet je springen en dan de toets voor springen nog een keer indrukken als hij nog in de lucht is. Je kunt deze toets zo lang indrukken als je wilt om Jazz zijn helikopter oren te gebruiken.

Super Sprong: Jazz kan meer dan 60 procent hoger springen dan zijn gewone sprongen en kan zo breekbare blokken boven hem kapot maken.

Om dit te doen druk je je de naar beneden pijltoets in en die hou je vast. Als hij in de juiste houding zit druk je op springen en Jazz zal de lucht in springen.

Spaz's speciale bewegingen

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





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

Speciale bewegingen Lori

Net zoals Jazz en Spaz heeft ook Lori heeft specifieke eigenschappen, waarmee ze op speciale plaatsen kan komen of vijanden in een oogwenk kan vernietigen.

Helicopter oren: Net als Jazz kan ook Lori haar oren als snel bewegende propellers laten bewegen, waardoor ze langer in de lucht kan blijven hangen na een sprong. Een handig familietrekje! Om Lori's helicopter oren te gebruiken moet je springen en dan de toets voor springen nogmaals indrukken als ze nog in de lucht zweeft. Je kunt de toets zo lang mogelijk ingedrukt houden als je wilt.

Spin Attack: Lori beschikt ook over een destructieve aanvalscombinatie, waarbij ze heel hard ronddraait en een flinke slag naar de zijkant geeft. Hiermee kun je gemakkelijk breekbare blokken of vijanden verpulveren. Om Lori deze echt flitsende aanval te laten uitvoeren moet je pijltje naar beneden drukken en vervolgens op springen drukken.

GEZONDHEID



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

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



Als je karakter alle levens heeft verloren is het spel over. Je komt nu in een scherm waarin je kunt kiezen of je doorgaat of niet. Als je **Ja** kiest moet je met je karakter naar rechts. Je start nu aan het begin van het level waar je bent begonnen, maar al je punten, juwelen, powerups en wapens zijn je afgenomen. Je kunt slechts 3 keer opnieuw beginnen. Als je niet wilt doorgaan ga je met je karakter naar links en kies je **Nee**.

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

WAPENS

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



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



Selecteren van een wapen

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

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

Blaster



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

Blue Bullet Bounder



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

Frostbiter



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

Missile Launcher



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

RF Missile Launcher



Deze vuurt erg snel raketten af in een V-vorm en brengt enorm veel schade toe aan zelfs de sterkste schilden. Dit wapen is echter niet erg bruikbaar of van dichtbij te gebruiken, omdat het je in de richting van de slechteriken kan laten



stuiten (door de terugslag). Je kunt dit wapen opwaarderen tot rode raketten, die dan per 3 kunnen worden afgeschoten. Je zult maar weinig wapens vinden die zoveel vernietigen als deze.

Toaster



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

TNT



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

Peper Spray



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

Electro-Blaster



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

SCOREN

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

VIJANDEN

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



JUWELEN

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



Rood



Groen



Blauw

MUNTEN

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



Silver



Gold



VOEDSEL EN SNOEPGOED



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

Sugar Rush

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

BLOCKS

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

Blash'em Blocks



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

Countdown Blocks



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



Weapon Block



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

Switch Blocks



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

Speed Blocks



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

JAZZ TIP

Remember, hold down the shift key to run fast!

Butt-Stomp Blocks



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

POWERUPS

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

Snelvuur



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

1up



Gebruik deze powerups en je krijgt een extra leven.





Wortel

Elke wortel geeft een verloren leven terug.



Super Wortel

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

SCHILDEN



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

Bubble Schild

Schild Effect: Je lichaam is bedekt door een lichtgevende gel-achtige spray.

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

Fire Schild

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

Whammo Ammo: Je kogels worden vlammende raketten.

Plasma Schild

Schild Effect: Een supergeladen energieveld omringt je.

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

AFSLUITEN VAN EEN EPISODE

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



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!



SPECIAL KEYBOARD COMMANDS



Geeft het **Game Opties Menu**



Help



Scherf grootte verkleinen



Scherf Grootte vergroten



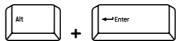
Spel laden



Spel opslaan



Pauze



Wisselen tussen de window mode en volledig scherm



Wisselen van applicaties

Party Mode

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

Start a Party Mode game

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



Lokaal Spel Splitscherm

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

Internet Play

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



Doe mee met een spel <client>

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

- De namen van de spelers die bezig zijn.
- Type spel (Zoek de diamanten, Verover de vlag, Gevecht)
- Ping times: dit geeft aan hoe snel je computer kan communiceren met de gast server van het spel. Hoge ping tijden betekenen dat het spel langzamer zal spelen als je inlogt op die server. Lage ping tijden betekenen dat het spel en gladjes gespeeld kan worden. Als een algemene regel moet je proberen een server te vinden met ping tijden lager dan 300 milliseconden (msec), hoewel ping tijden van 500+ msec nog speelbaar zijn.

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

Start a Nieuw spel <server>

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

Party Game Mode

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



Aantal overwinningen

Dit is anders voor ieder game type:

Gevecht mode: Licht eraan hoeveel je nodig hebt om te winnen.

Race mode: Het aantal rondes dat je moet racen om het uit te spelen.

Zoek de diamanten: Het aantal juwelen dat je moet verzamelen om te winnen.

Verover de vlag: Het aantal keer dat je nodig hebt om je vlag van je tegenstander te veroveren.





Server Type:

- **Open:** Iedereen kan meedoen met je spel.
- **Gesloten:** Spel beveiligd met een wachtwoord. Met deze optie moet je een wachtwoord geven voor je spel. Iedereen die mee wil doen moet het wachtwoord geven om mee te kunnen doen. Je moet het wachtwoord van tevoren doorgeven aan andere spelers.

Nadat je gebruik hebt gemaakt van je Internet game, word je gevraagd of je het aantal spelers voor locale computer wilt selecteren (zie **Aantal spelers Menu**). Dan is het mogelijk om gebruik te maken van je karakters (zie **Verander Speler Menu**). Als je klaar bent selecteer dan **Start Spel** om verder te gaan.

Als je een inbel Internet account hebt en nog niet aangesloten bent op Internet zal Windows 95/98 **Connect To** in beeld brengen. Klik op **Connect To** om op internet te komen.

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

Network Play

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

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

Party Mode Opties

Standaard **Party Mode** Opties te gebruiken voor alle multiplayer games:

Mode Menu

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

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

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



Zoek de diamanten: Vind het geselecteerde aantal juwelen en race naar het eind van het level.

Verover de vlag: Sluip naar de basis van je tegenstander en verover de vlag door hem aan te raken. Maak het af door de vlag mee te nemen naar je eigen basis.

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

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

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

Aantal spelers Menu

Loop door het menu door de boven en beneden pijltoetsen te gebruiken. Druk op **Enter** om het aantal spelers aan te geven die spelen op de locale computer.

N.B.: Voor locale Splitscherm games zullen alle spelers de locale computer gebruiken. Druk op **Esc** om af te breken en terug te gaan naar het **Mode Menu** scherm.



Verander speler Menu

Kies hier je karakter

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

Figuur: Kies Jazz of Spaz.

Kleuren: Je kunt kiezen uit vier verschillende kleurvlakken voor jouw figuur.

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



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

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



DE WERELDEN

Formerly a Prince

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

Back in Time

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

Flashback

Het is helemaal een déjà vu als Jazz en Spaz teruggaan naar de planeten waar Jazz Devan en zijn vriendjes heeft verslagen: Diamondus, Tubelectric en Medivo! Maar deze keer heeft Devan het zo geregeld dat deze planeten niet echt Jazz-vriendelijk zijn!

Monkey Business

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

'Secret Files' - Pasen

Christmas Time! - Kerst



DE EINDBAZEN

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

The Queen

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

Schwartzengaurd

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



CREDITS

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.

