GAME BOY ADVANCE™

AGB-AJJP-EUR

JAZZ JACKRABBIT



jaleco™ ENTERTAINMENT

INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
NINTENDO ®, GAME BOY ADVANCE™ ET ® SONT DES MARQUES DE NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT.ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

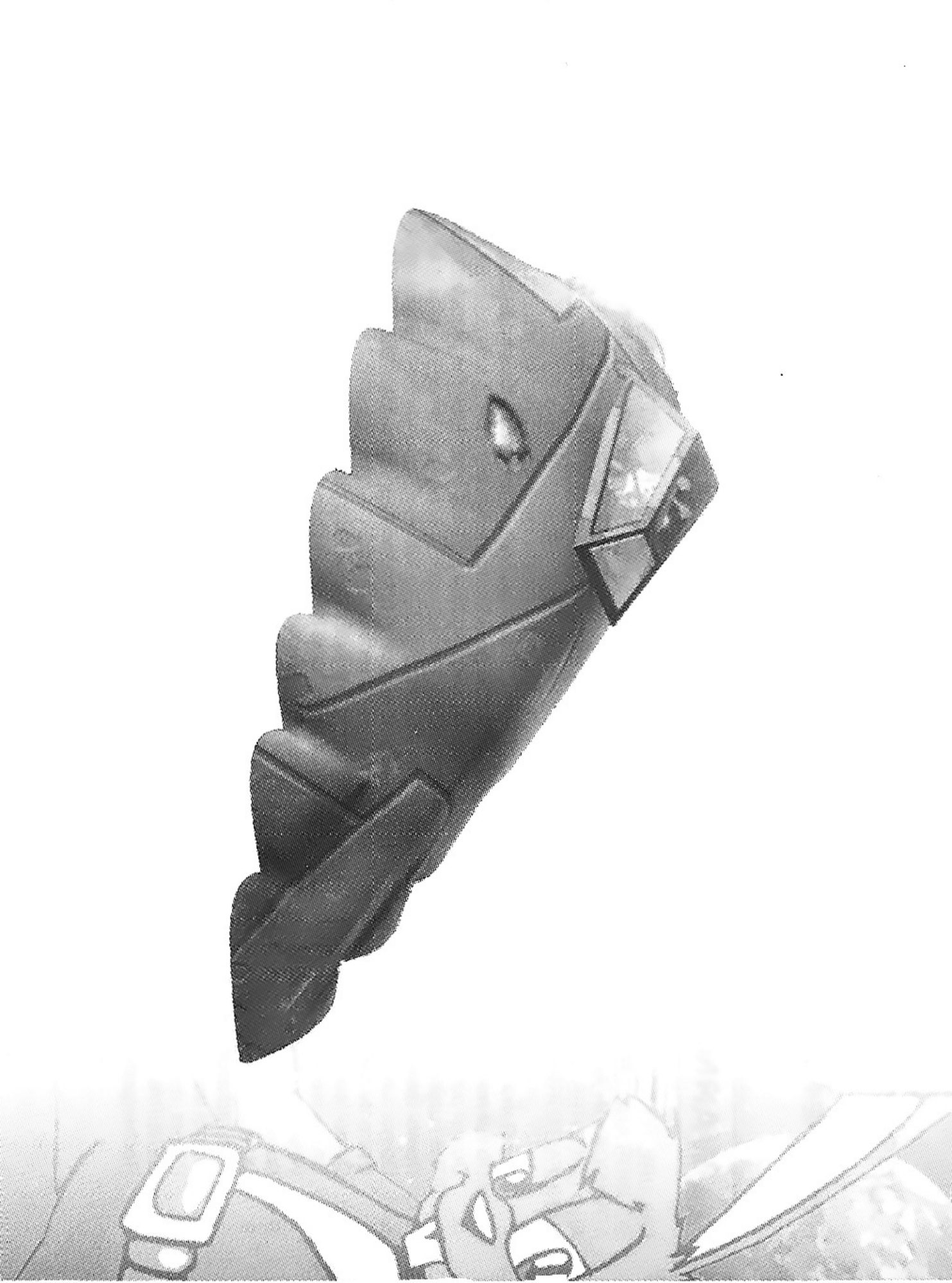
ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



Consumer Information and Precaution

READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES

⚠ WARNING – BATTERY PRECAUTIONS

FAILURE TO FOLLOW THE FOLLOWING INSTRUCTIONS MAY CAUSE THE BATTERIES TO MAKE "POPPING" SOUNDS AND LEAK BATTERY ACID RESULTING IN PERSONAL INJURY AND DAMAGE TO YOUR GAME BOY ADVANCE OR ACCESSORY. IF BATTERY LEAKAGE OCCURS, THOROUGHLY WASH THE AFFECTED SKIN AND CLOTHES. KEEP BATTERY ACID AWAY FROM YOUR EYES AND MOUTH. CONTACT THE BATTERY MANUFACTURER FOR FURTHER INFORMATION.

1. For Game Boy Advance use only alkaline batteries. Do not use carbon zinc or any other non-alkaline batteries.
2. Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
3. Do not put the batteries in backwards (positive [+] and negative [–] ends must face the proper direction). The supply terminals are not to be short-circuited.
4. Do not leave used batteries in the Game Boy Advance.
5. Do not mix battery types (do not mix alkaline and carbon zinc batteries or mix different brands of batteries). Use only batteries of the same or equivalent type as recommended.
6. Do not leave batteries in the Game Boy Advance or accessory for long periods of non-use.
7. Do not leave the power switch on after the batteries have lost their charge. When you finish using the Game Boy Advance, always slide the power switch OFF.
8. Do not dispose of batteries in a fire.
9. Do not use rechargeable type batteries such as nickel cadmium. Non rechargeable batteries are not to be recharged.
10. Do not use a battery if the plastic cover has been torn or compromised in anyway.
11. Do not insert or remove batteries while the power is ON.
12. GENERAL NOTE: Rechargeable batteries are to be removed before charging. Rechargeable batteries are only to be recharged under adult supervision.

⚠ WARNING – REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as Tendonitis, Carpal Tunnel Syndrome or skin irritation:

- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists or arms during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING – SEIZURE

Some people (about 1 in 4000) may have seizures or black outs triggered by light flashes, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
Parents should watch when their children play video games. STOP PLAYING IMMEDIATELY and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms: Convulsions, Eye or muscle twitching, Loss of awareness, Altered vision, Involuntary movements, Disorientation.

TO REDUCE THE LIKELIHOOD OF A SEIZURE WHEN PLAYING VIDEO GAMES:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Play video games on the smallest available television screen.
3. Do not play if you are tired or need sleep.
4. Play in a well-lit room.
5. Take a 10 to 15 minute break every hour.



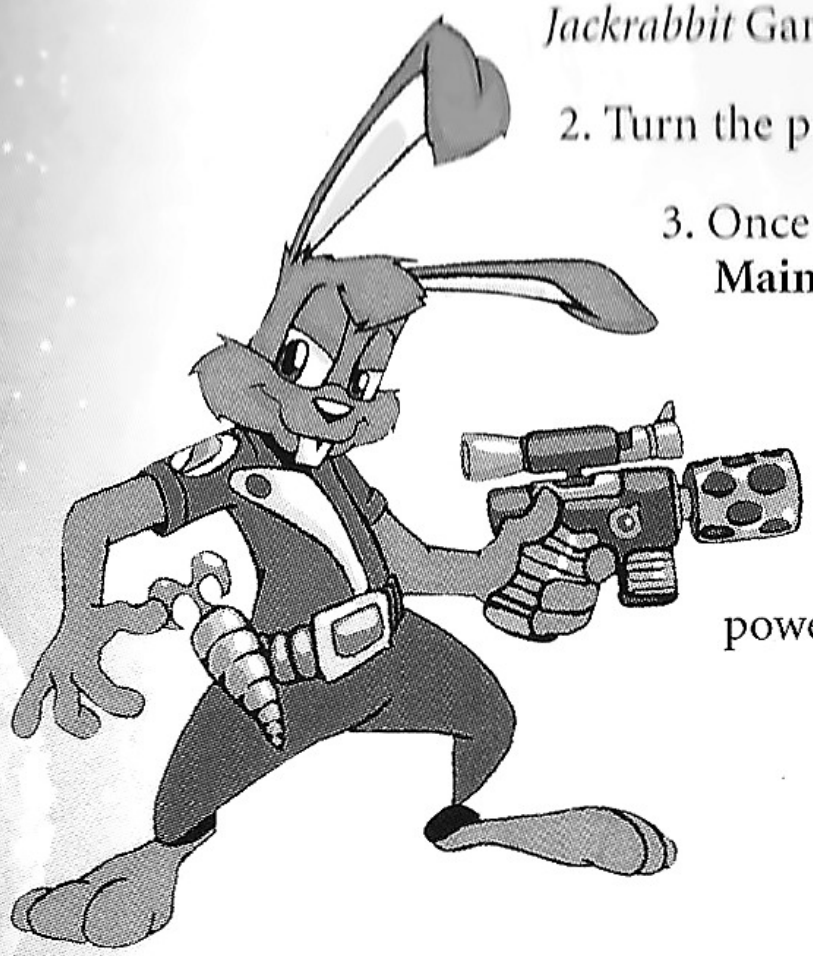


TABLE OF CONTENTS

Get Started 1
Get Control 2
Get in the Game 4
Get the Big Picture 5
Get Connected 8
Warranty 13
Credits 14

GET STARTED

To get started with *Jazz Jackrabbit*, please begin with the following:



1. Make sure the power is turned **OFF**, then insert the *Jazz Jackrabbit* Game Pak into your Game Boy Advance™.

2. Turn the power **ON**.

3. Once the title screen appears, press **Start** to get to the **Main Menu**.

NOTE: If nothing appears on the screen, turn the power **OFF** and check to make sure the Game Pak is inserted correctly. Then try again. (Never insert or remove the Game Pak when the power is **ON**).

GET CONTROL

Navigating the Menus

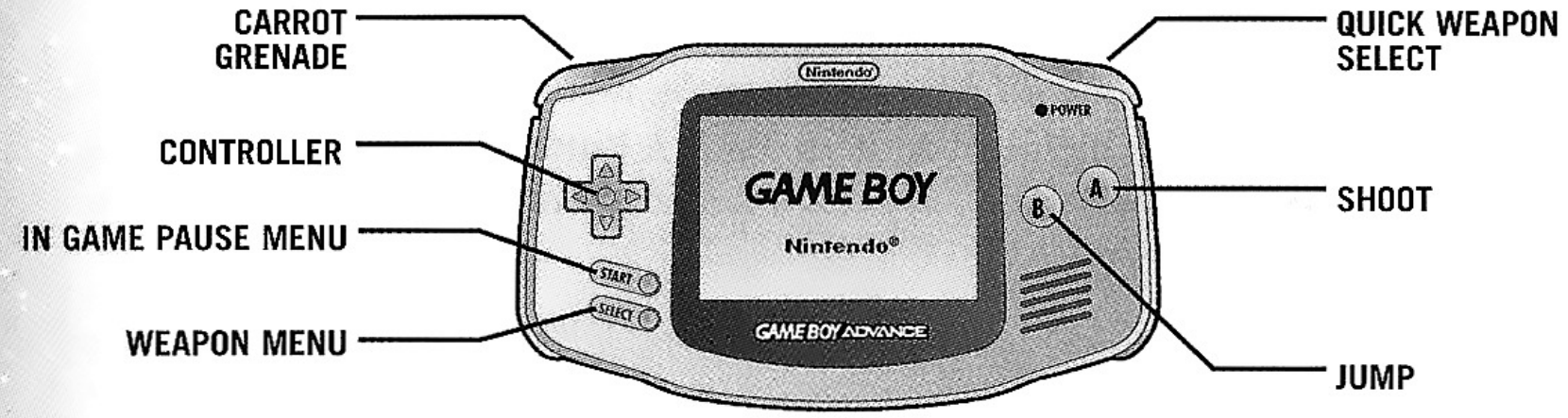
Use +**Control Pad ▲ or ▼** to highlight an item. Press **A Button** to select an item. Press **B Button** to return to the previous menu. Press +**Control ◀ or ▶** to change an option (when available).

Main Menu

From this menu you will access **NEW GAME, CONTINUE, TOURNAMENT, and OPTIONS (SETTINGS)**. If a game has been won, then a ★ will appear at the top. The ★ lets you know that certain game codes and multi-player levels have been unlocked.

/!\ To clear a Game Pak of all saved game data and unlocked codes and return it to the factory default settings, use CLEAR ALL DATA from the Settings Menu.

Controls



New Game

Select NEW GAME from the Main Menu. If this is your first time playing *Jazz Jackrabbit,* select an EMPTY file.

After finishing each level, you can save your game. You may save in an empty slot or save over a previous game. Be warned — once you save over a game you cannot go back to that game.

Continue

Select a PREVIOUSLY SAVED GAME and select CONTINUE. Choose your level of difficulty and get going.

GET IN THE GAME

There are four levels of difficulty in *Jazz Jackrabbit*: **Cakewalk, Normal, Pretty Hard and Way Too Hard**. Way Too Hard is locked until you complete a Pretty Hard game.

Cakewalk

As in carrot cake. It's like taking your snowboard down the bunny run. Cool, but only if you do it once. And you're a little kid.

Normal

Maybe your little sister could play this level. Maybe she could kick your furry little rabbit's tail. And she still believes in the Easter Bunny.

Pretty Hard

Things start hopping at this level. One of them had better be you, or you'll be toasted over a Flame Thrower.

Way Too Hard

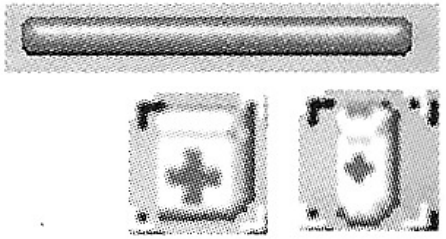
This ain't Peter the Easter Bunny. It's more like the Killer Rabbit, and it's a long way to the end of the bunny trail. So you'd better start jumping, Jack.

GET THE BIG PICTURE

Jazz Head – Shows how many Jazz Heads you have left to complete the game. Run out of Jazz Heads and your game is over. To add more Jazz Heads, look for the green rabbits throughout the levels and stores.



Health Bar – Keeps you bright-eyed and bushy-tailed, but watch out– you can lose a Jazz Head if it gets too low. When the Health Bar has about 25% left, your Jazz will start to flop instead of hop, so you'd better find more Health fast to breathe new life into *Jazz Jackrabbit.*



Weapons – There are 6 different weapons throughout the game.

Carrot Grenade – Tasty snack or tool of destruction? Grab every Carrot Grenade you can and let your enemies find out the hard way. PROS: Can be tossed at enemies that are out of reach of your Blaster. CONS: Some R.A.B.T. agents just can't resist nibbling them.



Blaster - The Blaster is standard issue for all R.A.B.T. agents. What did you expect– Elmer Fudd's shotgun? PROS: Lightweight and never needs ammo. CONS: Not the fastest or most damaging shooter.



Machine Gun - The Machine Gun is the weapon of choice for most go-getter R.A.B.T. agents. You'll see why. PROS: Shoots very fast, lightweight and easy to carry. CONS: Watch your ammo. You can empty this weapon faster than you can say "cotton tail."



Ricochet Gun – The invention that put Professor Lapin on the map, the Ricochet Gun can wipe your enemies off the map, even if they're around the corner. PROS: The ultimate problem solver for hide 'n' seek. CONS: Follow the bouncing projectile carefully, or you'll blow your own cover.



Flame Thrower – A recent invention by Professor Lapin, the Flame Thrower is a great way to warm up enemies who give you the cold shoulder. PROS: It sticks and sizzles, causing lots of extra-crispy damage. CONS: What's not to like about a portable barbecue?



Rocket Launcher – If you had a Rocket Launcher, you'd be one scary rabbit, Jack. So grab every one you find. PROS: Lots of damage. Really cool flames. CONS: Holds hardly any ammo. Weighs, like, a ton.



The Big Gun – The Big Gun is extremely rare, and extremely dangerous. So don't waste it on some insignificant target like your little sister. PROS: It's the biggest gun in the galaxy. CONS: You'll need dark glasses to avoid being blinded by the blast.



Stores – Throughout the game, Jazz will visit the stores to meet old pals, get clues to solve the case, and purchase items and weapons. To purchase something, make sure Jazz has enough Space Credit, then simply go and pick up the item. The money will automatically be deducted from your Space Credit. You can find more money as you play the game.



Boss Monsters – Loathsome, ugly and terrifying. The tough bad guys of the universe. Just like bosses everywhere. They can take more punishment than the average enemy, and many will have a special weakness you'll need to exploit. Some even have puzzles that need to be solved before you can bring them down.



Puzzles – You'll have to solve a variety of puzzles throughout the game, often in a combination of ways. Some puzzles require a series of levers to be pulled. Others require a certain weapon to be fired at a specific target. Keys can also be found to unlock doors and gain entry otherwise blocked. Some you'll just have to figure out for yourself, dude.

Save Points – At Save Points, you can save the game in its current state, including any modified settings.



In Game Pause Menu – Use the In Game Pause Menu to change your settings while playing the game. It will write these changes to your save file the next time you save the game at a Save Point.

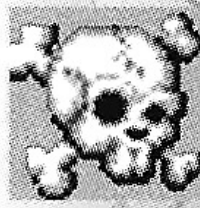


THIS GAME PAK INCLUDES A MULTI-PLAYER MODE WHICH REQUIRES A GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ CABLE.

GET CONNECTED

Tournament Play lets you pit your skills against other R.A.B.T. agents.

Choose from Single-Pak Game Mode or Multi-Pak Game Mode. In Multi-Pak Game Mode, up to four players can connect their Game Boy Advance™ systems using the Game Boy Advance™ Game Link™ Cables and one Game Pak per person. In Single-Pak Link, up to four players can link up using just one Game Pak.



/!\ You must connect all participating Game Boy Advance™ systems with Game Boy Advance™ Game Link™ Cables. See the Linking section for details on how to set up Game Boy Advance™ Single-Pak and Multi-Pak games.

Single-Pak Mode

Single-Pak Mode is a smaller version of the Multi-Pak Mode. There are three weapons you can use, including Carrot Grenades.

Linking the Game Boy Advance™ systems:



If you're missing a player, make sure the Game Boy Advance™ Game Link™ Cables are attached and review the Linking section.

When Player 1 presses **START,** that player's Game Boy Advance™ system will switch to the TRANSFER DATA screen. It should take about a minute to transfer the entire game and data to the other Game Boy Advance™ systems.

When the TRANSFER DATA is finished, Player 1 can select the LEVEL and MAX NUMBER OF FRAGS. Frags are points each player acquires during the game. The first player to reach the Max Number Of Frags wins.

When Player 1 presses the **A Button** on START SESSION, the game will start.

Pressing **START** in game will show how many Frags each player has accumulated.

The rest of the controls follow the standard play of the Single Player Game.

Multi-Pak Mode

While all Game Boy Advance™ systems are linked, each player will select TOURNAMENT, then MULTI-PAK GAME MODE. The player with the purple connector will be Player 1.

When Player 1's Game Boy Advance™ finds the other linked Game Boy Advance™ systems, the number of Players connected will appear. If the numbers are incorrect check the cables.

Player 1 will press **START** to select the details of the game.

Like Single-Pak Game Mode, Player 1 will select the LEVEL and MAX NUMBER OF FRAGS.

You can choose from two types of play in Multi-Pak Game Mode.

Battle

It's every rabbit for himself! Each player must hunt down the others to determine who is the elite R.A.B.T. agent. First player to reach the Max Number Of Frags wins.

Capture The Flag

R.A.B.T. agents get points in two ways: by engaging other agents in combat, and by capturing the flags that appear during the game and returning them to their flag. Each flag capture counts as a Frag. First player to reach the Max Number Of Frags wins.

Players can also select a RADAR feature that allows them to find the other players in the game.

WEAPON/ITEM SET-UP allows Player 1 to select which items are available in the game.

When Player 1 presses the **A Button** on START SESSION, the game will start. Pressing **START** in game will show how many Frags each player has accumulated. The rest of the controls follow the standard play of the Single Player Game.

Options (Settings)

From the Settings Menu you can choose from a variety of options to customise the game. If you START A NEW GAME, the customised game settings will be saved in the game file. If you CONTINUE, the previous game settings will be loaded. They can be changed using the In Game Pause menu, then saved at the next Save Point in the game.

Brightness – Use this setting to brighten the display. Turn it all the way up to make flames look way cool.

Music Volume – Controls the music volume. Crank it up to annoy enemies, parents, and your little sister.

SFX Volume – Controls the volume for sounds effects, such as blasts, screams and the crackle of flames.

Control Configuration – Choose the controls that suit the way you play. It's your game, dude.

Default all – Returns all settings to their factory default.



Limited Warranty For Your Copy of Game Boy Advance™ Software ("Game") Acquired in the United Kingdom or Continental Europe.

Warranty

Jaleco Entertainment warrants to you, the original purchaser of the Game, that this Game will perform substantially as described in the accompanying manual for a period of 90 days from the date of first purchase. If you discover a problem with the Game covered by this warranty within the 90 day period, your retailer will repair or replace the Game at its option, free of charge, according to the process identified below. This limited warranty: (a) does not apply if the Game is used in a business or for a commercial purpose; and (b) is void if any difficulties with the Game are related to accident, abuse, virus or misapplication.

Returns within 90 day period

Warranty claims should be made to your retailer. Return the Game to your retailer along with a copy of the original sales receipt and an explanation of the difficulty you are experiencing with the Game. At its option, the retailer will either repair or replace the Game. Any replacement Game will be warranted for the remainder of the original warranty period or 30 days from receipt, whichever is longer. If for any reason the Game cannot be repaired or replaced, you will be entitled to receive your direct (but no other) damages incurred in reasonable reliance but only up to the amount of the price you paid for the Game. The foregoing (repair, replacement, or limited damages)is your exclusive remedy.

Limitations

This limited warranty is in place of all other express or statutory warranties, conditions or duties and no others of any nature are made or shall be binding on Jaleco Entertainment, its retailers or suppliers. Any implied warranties applicable to this Game or the media in which it is contained are limited to the 90 day period described above. TO THE FULL EXTENT ALLOWED BY LAW, NEITHER JALECO ENTERTAINMENT, ITS RETAILERS OR SUPPLIERS ARE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING FROM THE POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS GAME. THE FOREGOING APPLIES EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some states/jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and /or exclusions of liability may not apply to you. This limited warranty gives you specific rights, and you may also have other rights that vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

For questions regarding this warranty contact your retailer or Jaleco Entertainment at:

Jaleco Entertainment
119 West Tupper St.
Buffalo, NY 14202, USA

CREDITS

Jaleco Entertainment:

President – Dick Wnuk
Studio Director – Paul Meegan
Producer – Jeff Litchford
Quality Assurance Manager – Robb Flynn
Quality Assurance Lead – Jason Roberts
Quality Assurance Testers – Sam Jacir; Larry Eggleston

Developed by Game Titan, LLC:

Project Manager / Art Direction – Eric Kinkead
Lead Programmer – Aaron Pendley
Lead Animator – Same Gage
Programmer – Chip Etgeton
Programmer – Mikael Andersson
Tool Development – Gary Linscott
Quality Assurance –
Helen Minor
Elizabeth Minor
Justin Pendley
Ian Pendley
Music/SFX – Manfred Linzer/ SHIN'EN

Verbraucherinformationen und andere wichtige Hinweise

HINWEIS AN ALLE ELTERN: BITTE DIESE WARNHINWEISE SORGFÄLTIG LESEN, BEVOR SIE ODER IHR KIND ZU SPIELEN BEGINNEN!

⚠ WARNUNG – Batteriehinweis

HALTE DICH BITTE AN DIESE ANWEISUNGEN, DA DIE BATTERIEN SONST ZERSTÖRT WERDEN KÖNNTEN, WAS DEN AUSTRITT VON BATTERIESÄURE ZUR FOLGE HAT. BATTERIESÄURE KANN VERÄTZUNGEN AN HAUT UND KLEIDUNG VERURSACHEN SOWIE DEN GAME BOY ADVANCE BESCHÄDIGEN UND UNBRAUCHBAR MACHEN.
SOLLTE BATTERIESÄURE AUSTRETEN, WASCHE DIE DAMIT IN KONTAKT GEKOMMENEN HAUTPARTIEN UND KLEIDUNGSSTÜCKE GRÜNDLICH MIT KLAREM WASSER. BRINGE BATTERIESÄURE NIEMALS MIT AUGEN ODER MUND IN KONTAKT. (WEGEN WEITERER INFORMATIONEN WENDE DICH BITTE AN DEN BATTERIEHERSTELLER!)

1. Verwende für den Game Boy Advance ausschließlich Alkali-Batterien. Setze keine Zink-Kohle oder sonstige, nicht-alkalische Batterien ein.
2. Verwende niemals verbrauchte und frische Batterien zur gleichen Zeit. Tausche immer den kompletten Satz aus.
3. Lege die Batterien nie entgegengesetzt der Anweisung ein (der Plus- und der Minus-Pol müssen in die korrekte Richtung zeigen!). Du darfst Batterien nicht kurzschließen.
4. Entferne gebrauchte Batterien aus deinem Game Boy Advance.
5. Setze niemals verschiedenartige Batterietypen ein, sondern immer nur solche mit gleicher Zusammensetzung bzw. aus gleicher Herstellung.
6. Wenn du deinen Game Boy Advance über einen längeren Zeitraum nicht benutzt, solltest du die Batterien entfernen.
7. Sollten die Batterien leer sein, vergiss nicht, den Game Boy Advance auszuschalten. Schalte den Game Boy Advance außerdem stets aus, wenn du nicht mehr spielst.
8. Wirf die leeren Batterien niemals ins Feuer oder in den Hausmüll, sondern gib die Batterien bei einer Sammelstelle ab. (Auskünfte über entsprechende Sammelstellen erteilt deine Stadt bzw. Gemeinde.)
9. Verwende keine aufladbaren Batterien, wie beispielsweise Nickel-Cadmium-Batterien. Versuche nicht, herkömmliche Batterien wieder aufzuladen.
10. Batterien, deren äußere Hülle in irgendeiner Weise beschädigt ist, darfst du unter keinen Umständen benutzen!
11. Lege keine Batterien ein bzw. entferne keine Batterien, während der Game Boy Advance eingeschaltet ist.
12. ALLGEMEINE INFORMATION: Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Game Boy Advance entfernt werden. Das Aufladen von Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen erfolgen.

⚠WARNUNG – Überanstrengungshinweis

Bei einigen Personen kann es nach längerer Spieldauer zu Ermüdungserscheinungen oder Unbehagen kommen. Beachte folgende Hinweise, um solche Erscheinungen zu vermeiden.

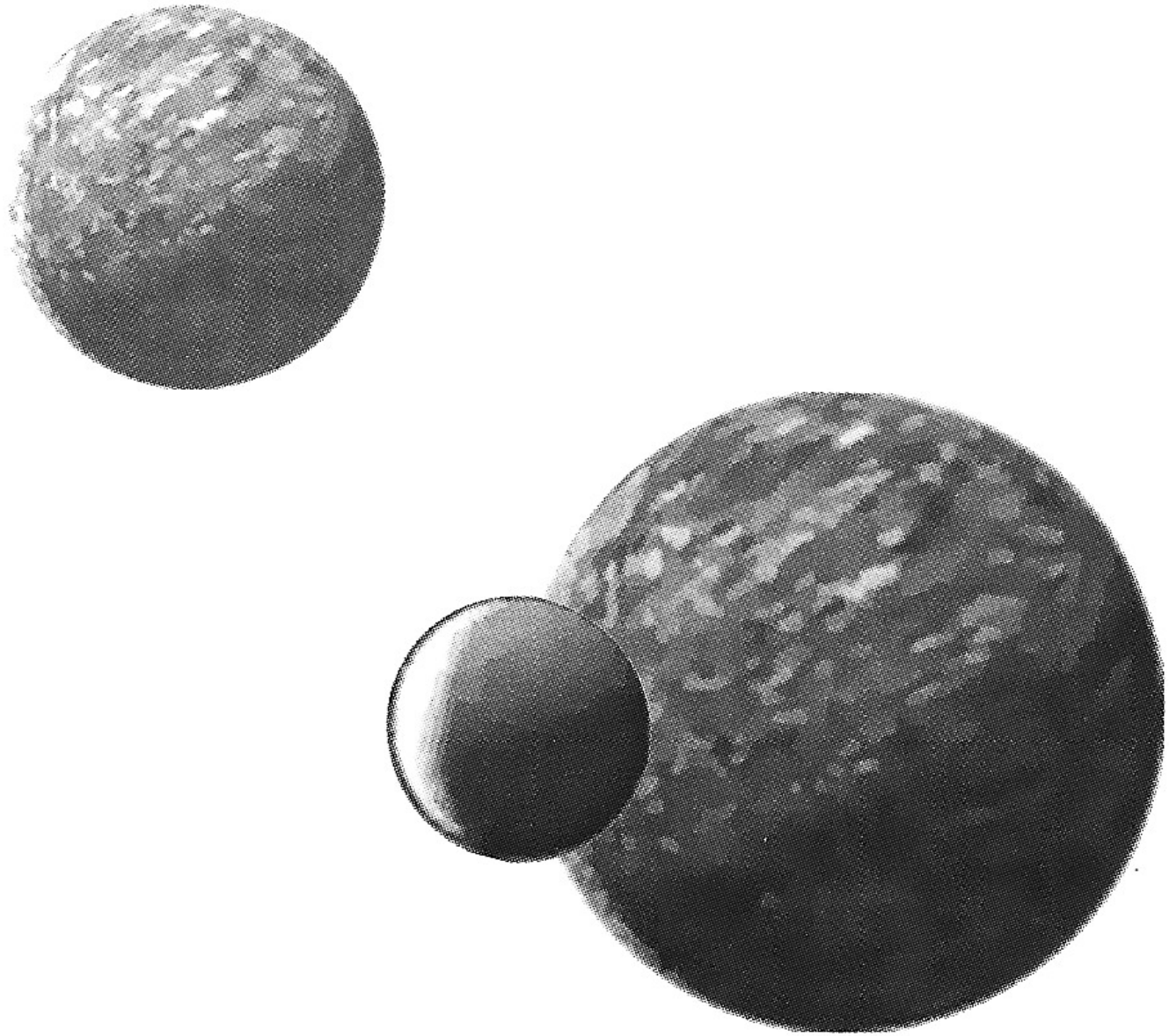
- Unabhängig davon, wie du dich fühlst, solltest du in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten einlegen.
- Sollten deine Hände bzw. deine Arme ermüden oder fühlst du dich unwohl, lege eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor du weiterspielst.
- Sollten die Beschwerden auch dann nicht abklingen, achte auf die Signale deines Körpers und suche einen Arzt auf. Ansonsten könnten dauerhafte Schädigungen auftreten.

⚠WARNUNG – Epilepsiehinweis

Bei einem kleinen Prozentsatz (ca. 1 Person von 4000) der Bevölkerung können während des Betrachtens blinkender Lichter oder Muster, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungen auftreten. Solche Reaktionen können auch auftreten, wenn diese Personen bestimmte Fernsehbilder anschauen oder bestimmte Videospiele spielen. Auch bei Spielern, die bislang nicht mit epileptischen Symptomen auf Lichtreize reagiert haben, ist eine bisher unentdeckte epileptische Veranlagung nicht ausgeschlossen.
Befrage einen Arzt, bevor du ein Videospiel benutzt, wenn bei dir oder einem Mitglied deiner Familie Epilepsie vorliegt. Wir empfehlen allen Eltern, ihre Kinder während des Spielens von Videospielen zu beobachten.
Sollten bei ihrem Kind folgende Symptome auftreten, UNTERBRECHEN SIE AUGENBLICKLICH das Spiel: verändertes Sehvermögen, Augen- und Muskelzuckungen, unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle und/oder Krämpfe.
Befragen Sie Ihren Arzt!

BEACHTE BEIM SPIELEN STETS FOLGENDE HINWEISE:

1. Halte den größtmöglichen Abstand zum Bildschirm!
2. Videospiele immer auf einem TV-Gerät mit möglichst kleinem Bildschirm spielen.
3. Verzichte auf das Spielen, wenn du erschöpft bist oder Schlaf benötigst.
4. Spiele stets in einem gut beleuchteten Raum.
5. Achte darauf, pro Stunde etwa 10 bis 15 Minuten Pause zu machen.



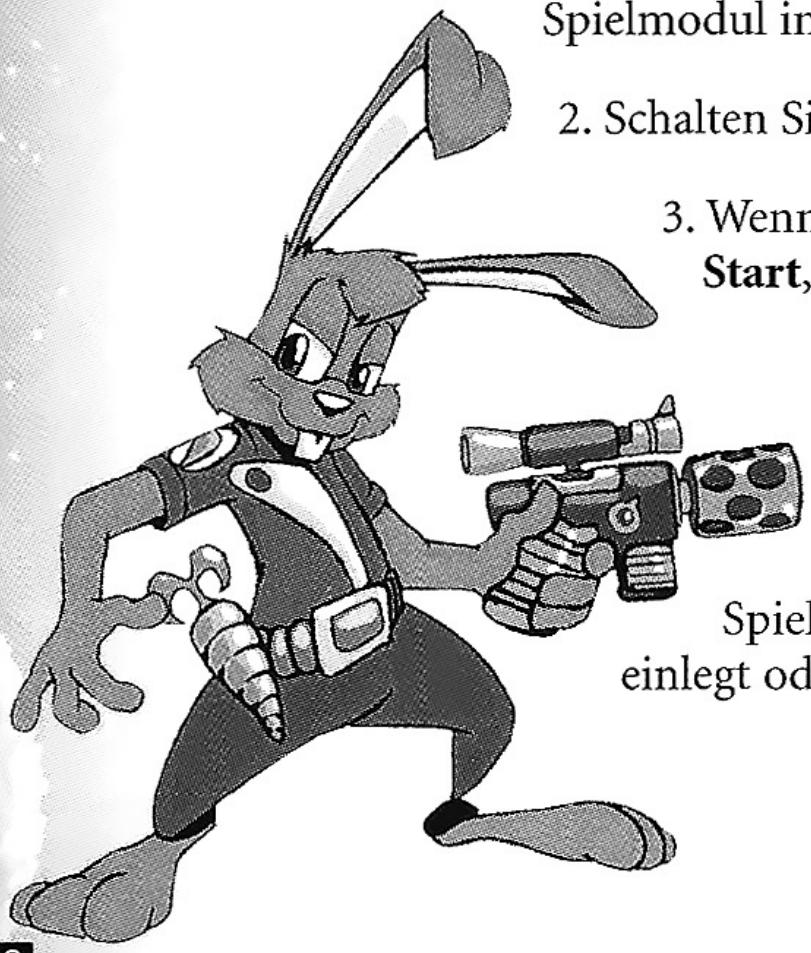


INHALT

Vor Spielbeginn 19
Steuerungen 20
Das Spiel 22
Überblick 23
Verbinden 26
Mitwirkende 31
Garantie 32

VOR SPIELBEGINN

Zum Starten von *Jazz Jackrabbit* gehen Sie folgendermaßen vor:



1. Schalten Sie das Gerät **AUS**, und legen Sie das *Jazz Jackrabbit*-Spielmodul in ihren Game Boy Advance™ ein.

2. Schalten Sie das Gerät **EIN**.

3. Wenn der Titelbildschirm angezeigt wird, drücken Sie **Start**, um zum **Main Menu** (Hauptmenü) zu gelangen.

HINWEIS: Zeigt der Bildschirm nichts an, schalten Sie das Gerät **AUS**, und überprüfen Sie, ob das Spielmodul korrekt eingelegt wurde. Versuchen Sie es anschließend erneut. (Das Spielmodul darf niemals bei eingeschaltetem Gerät einlegt oder entfernt werden.)

STEUERUNGEN

Bedienung der Menüs

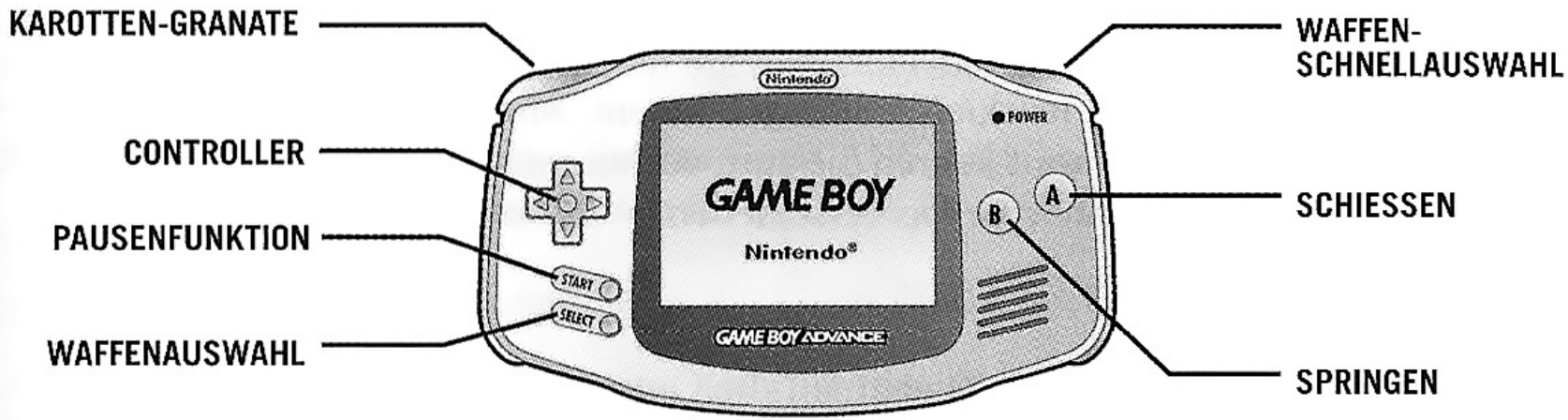
Mit **Steuerkreuz ▲ oder ▼** markieren Sie ein Element. Mit dem **A-Knopf** wählen Sie ein Element aus. Mit dem **B-Knopf** kehren Sie zum vorherigen Menü zurück. Mit **Steuerkreuz ◀ oder ▶** wählen Sie aus verschiedenen Optionen aus (falls verfügbar).

Hauptmenü

Von diesem Menü aus haben sie Zugriff auf die Optionen **NEW GAME** (Neues Spiel), **CONTINUE** (Fortsetzen), **TOURNAMENT** (Wettkampf) und **OPTIONS** (SETTINGS) (Optionen Einstellungen). Wenn Sie ein Spiel gewonnen haben, erscheint oben am Bildschirm ein ★. Der ★ zeigt an, dass ein bestimmter Spielcode bzw. Mehrspieler-Level freigegeben wurde.

/!\ Um alle Spieldaten und freigegebenen Codes auf einem Spielmodul zu löschen und es auf die Standardeinstellung zurückzusetzen, wählen Sie „CLEAR ALL DATA“ (Alle Daten Löschen) aus dem Menü SETTINGS (Einstellungen).

Controls (Steuerungen)



Neues Spiel

Wählen Sie NEW GAME (Neues Spiel) aus dem Main Menu (Hauptmenü). Wenn Sie zum ersten Mal *Jazz Jackrabbit* spielen, wählen Sie EMPTY (Leere Datei).

Nach dem Abschluss eines Levels können Sie Ihr Spiel speichern. Sie können dafür einen freien Speicherplatz wählen oder ein bereits gespeichertes Spiel überschreiben. Achtung: Wenn Sie ein Spiel überschreiben, kann es nicht wiederhergestellt werden!

Fortsetzen

Wählen Sie mit SELECT ein bereits gespeichertes Spiel und wählen Sie anschließend CONTINUE (Fortsetzen). Wählen Sie den Schwierigkeitsgrad und legen Sie los.

DAS SPIEL

Jazz Jackrabbit bietet vier Schwierigkeitsgrade: „**Cakewalk**“ (Spaziergang), „**Normal**“, „**Pretty Hard**“ (Ziemlich schwer) und „**Way Too Hard**“ (Viel zu schwer). Der Level „Way Too Hard“ wird freigeschaltet, wenn Sie ein Spiel im Level „Pretty Hard“ absolviert haben.

Cakewalk (Spaziergang)

Wie der Name schon sagt: Es ist ein bisschen wie wenn man mit dem Snowboard den Anfängerhügel herunterfährt. Cool. Zumindest beim ersten Mal. Und wenn man fünf Jahre alt ist.

Normal

Etwas für kleine Geschwister. Vielleicht können die Ihnen auf diesem Level noch was hinter die Löffel geben. (Wahrscheinlich glauben die auch noch an den Osterhasen.)

Pretty Hard (Ziemlich schwer)

Hier wird's langsam ungemütlich. Machen Sie sich auf eine harten Kampf gefasst, oder man zieht Ihnen das Fell über die Ohren.

Way Too Hard (Viel zu schwer)

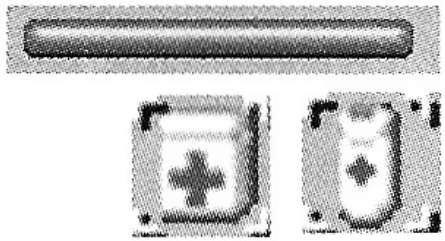
Das ist nichts für kleine Wuschelhäschen – eher was für einen echten Rambo unter den Hasen. Und selbst der hätte seine Schwierigkeiten. Also schlagen Sie ein paar Haken und zeigen Sie, was Sie drauf haben.

ÜBERBLICK

Jazz-Köpfe- Zeigt an, wie viele Hasenköpfe Ihnen noch bis zum Spielende zur Verfügung stehen. Wenn Sie keine Hasenköpfe mehr haben, ist das Spiel beendet. Wenn Sie Hasenköpfe dazugewinnen möchten, halten Sie in den Levels und Läden nach grünen Hasen Ausschau.



Health Bar (Gesundheitsanzeige)- Für glänzende Augen und damit der Schwanz schön buschig bleibt. Aufgepasst: Wenn die Anzeige sinkt, verlieren Sie einen Hasenkopf. Wenn die Anzeige auf 25% fällt, hüpft *Jazz Jackrabbit* nur noch müde umher, anstatt fröhlich zu hoppeln. Dann müssen Sie schnell nach einem Erste-Hilfe-Set suchen, um ihm neues Leben einzuhauchen.



Waffen – Es gibt sechs verschiedene Waffen im Spiel.

Carrot Grenade (Karottengranate)- Leckerer Snack oder gefährliche Waffe? Das werden Ihre Gegner schon noch rausfinden, wenn Sie jede Karottengranate mitnehmen, die Ihnen unterkommt. VORTEIL: Kann auf Gegner geworfen werden, die sich außerhalb der Reichweite des Blasters befinden. NACHTEIL: Einige R.A.B.T.-Agenten können der Versuchung daran zu knabbern einfach nicht widerstehen.



Blaster- Alle R.A.B.T.-Agenten sind standardmäßig mit einem Blaster ausgestattet. Dachten Sie etwa, die wären mit Jagdgewehren unterwegs? VORTEIL: Der Blaster ist leicht und benötigt keine Munition. NACHTEIL: Er schießt nicht besonders schnell und hat auch keine besonders hohe Zerstörungskraft.



Machine Gun (Maschinengewehr)- Das Maschinengewehr ist die Lieblingswaffe der meisten furchtlosen R.A.B.T.-Agenten. Sie werden schon sehen, warum. VORTEIL: Schießt sehr schnell, ist leicht und trägt sich gut. NACHTEIL: Die Munition ist rasch verbraucht. Diese Waffe ist schneller leer, als Sie „Häschen in der Grube" sagen können.



Ricochet Gun- Diese Erfindung wurde von Professor Lapin ins Spiel gebracht. Die Ricochet Gun kann sogar um die Ecke schießen und so Ihre Gegner erledigen. VORTEIL: Die Ideallösung für Versteckspielchen. NACHTEIL: Folgen Sie dem abprallenden Geschoss vorsichtig, oder Sie geraten selbst unter Beschuss.



Flame Thrower (Flammenwerfer)- Mit dieser neuen Erfindung von Professor Lapin können Sie Gegnern, die Ihnen die kalte Schulter zeigen, richtig einheizen. VORTEIL: Er brutzelt und zischt und richtet so jede Menge Zerstörung an. NACHTEIL: Was könnte man gegen einen tragbaren Grill einwenden?!



Rocket Launcher (Raketenwerfer)- Mit einem Raketenwerfer machen Sie Angsthasen aus Ihren Gegnern. Nehmen Sie jeden mit, den Sie finden können. VORTEIL: Hohe Zerstörungskraft. Echt coole Flammen. NACHTEIL: Kaum Munitionsreserven. Wiegt ungefähr eine Tonne.



Big Gun- Die Big Gun ist ziemlich selten und extrem gefährlich. Verschwenden Sie sie also nicht auf irgendein unwichtiges Ziel, so wie Ihre kleinen Geschwister es tun würden. VORTEIL: Sie ist die größte Kanone der Galaxis. NACHTEIL: Sie brauchen eine Sonnenbrille, damit der Blitz beim Abfeuern Sie nicht erblinden lässt.





Stores (Läden)- Während des Spiels schaut Jazz immer mal wieder in einem der Läden vorbei, um alte Freunde zu treffen, Hinweise zum Lösen der Fälle zu erhalten oder Gegenstände und Waffen zu erwerben. Wenn Sie etwas kaufen möchten, prüfen Sie, ob Jazz genug „Space Credit" hat, und nehmen Sie sich dann einfach den gewünschten Gegenstand. Der Betrag wird automatisch von Ihrem „Space Credit"-Guthaben abgezogen. Während des Spiels finden Sie wieder neues Geld.



Boss-Monster- Widerwärtig, hässlich und furchteinflößend. Die fiesen Bösewichter des Universums. So wie alle Bosse eben. Sie halten zwar mehr aus als die meisten Gegner, aber viele haben auch ihre Schwachstellen, die es herauszufinden gilt. Einige geben Ihnen sogar Rätsel auf, die Sie lösen müssen, bevor Sie sie erledigen können.

Rätsel- Während des Spiels müssen Sie eine Vielzahl von Rätseln lösen, wobei oft verschiedene Tätigkeiten miteinander kombiniert werden müssen. Bei manchen Rätseln müssen Sie eine Reihe von Hebeln betätigen. Bei anderen muss eine bestimmte Waffe auf ein bestimmtes Ziel abgefeuert werden. Darüber hinaus finden Sie Schlüssel, mit denen Sie Türen öffnen und sich Zutritt zu verschlossenen Bereichen verschaffen können. Einige davon müssen Sie ganz alleine finden.



Save Points (Speicherorte)- Dort können Sie den aktuellen Spielstand einschließlich Ihrer persönlichen Einstellungen speichern.

Pausenfunktion- Diese Funktion ermöglicht es Ihnen, die Einstellungen während des Spiels zu ändern. Wenn Sie das Spiel das nächste Mal an einem Speicherort speichern, werden die Änderungen in Ihrer Datei gesichert.



DIESES SPIELMODUL VERFÜGT ÜBER EINEN MEHRSPIELER-MODUS, FÜR DEN EIN GAME BOY ADVANCE™ GAME LINK™ KABEL BENÖTIGT WIRD.

VERBINDEN

Im Modus „Tournament" (Wettkampf) können Sie Ihr Geschick mit anderen R.A.B.T. Agenten messen.



Wählen Sie zwischen „Single-Pak Game Mode" für Ein-Modul-Spiele oder „Multi-Pak Game Mode" für Multi-Modul-Spiele. Im Multi-Modul-Modus können bis zu vier Spieler ihre Game Boy Advance™-Geräte mit Game Boy Advance™ Game Link™-Kabeln verbinden, sie müssen aber jeweils über ein Spielmodul verfügen. Im Ein-Modul-Modus können bis zu vier Spieler mit nur einem Spielmodul spielen.

/!\ Dazu müssen alle Game Boy Advance™-Geräte mit Game Boy Advance™ Game Link™-Kabeln verbunden werden. Auf der nächsten Seite finden Sie weitere Informationen zum Einrichten von Ein-Modul- bzw. Multi-Modul-Spielen für Game Boy Advance™.

Single-Pak Mode (Ein-Modul-Modus)

Im Ein-Modul-Modus sind die Spieloptionen etwas eingeschränkter als im Multi-Modul-Modus. Es stehen Ihnen drei Waffen zur Verfügung, darunter die Karottengranaten.

Verbinden der Game Boy Advance™-Geräte:



Wenn die Verbindung zu einem der Spieler nicht funktioniert, stellen Sie sicher, dass die Game Boy Advance™ Game Link™-Kabel eingesteckt sind, und lesen Sie sich Anleitung noch einmal durch.

Wenn Spieler Nr. 1 auf **START** drückt, wird der Bildschirm „TRANSFER DATA“ (Datenübertragung) auf seinem Game Boy Advance™ angezeigt. Die Übertragung der Daten auf die anderen Game Boy Advance™-Geräte dauert etwa eine Minute.

Nach der Datenübertragung kann Spieler Nr. 1 den LEVEL wählen und unter „MAX NUMBER OF FRAGS“ die höchste Anzahl an Frags einstellen. Frags bezeichnet die Anzahl von Punkten, die ein Spieler während des Spiels sammeln kann. Der erste Spieler, der die höchste Anzahl an Frags erreicht, hat gewonnen.

Wenn der Spieler Nr. 1 beim Bildschirm „START SESSION“ den **A-Knopf** drückt, beginnt das Spiel.

Wenn Sie **START** während des Spiels drücken, wird angezeigt, wie viele Frags jeder Spieler gesammelt hat.

Die übrigen Steuerungen sind die gleichen wie im normalen Einspieler-Modus.

Multi-Pak Mode (Multi-Modul-Modus)

Wenn alle Game Boy Advance™-Geräte miteinander verbunden sind, wählt jeder Spieler TOURNAMENT (Wettkampf) und anschließend „MULTI-PAK GAME MODE“ (Multi-Modul-Modus). Der Spieler mit dem lilafarbenen Stecker ist Spieler Nr. 1.

Wenn der Game Boy Advance™ des Spielers Nr. 1 die weiteren Game Boy Advance™-Geräte erkannt hat, wird die Anzahl der angeschlossenen Spieler angezeigt. Überprüfen Sie die Game Boy Advance™ Game Link™ Kabel, falls diese Zahl nicht stimmt.

Spieler Nr. 1 drückt dann auf **START**, um die Einstellungen für das Spiel auszuwählen.

Wie im Ein-Modul-Modus wählt er den LEVEL und die „MAX NUMBER OF FRAGS“ (Höchste Anzahl an Frags).

Sie können im Ein-Modul-Modus zwischen zwei Spielmodi wählen.

Battle (Kampf)

Dabei ist jeder Hase auf sich gestellt! Jeder Spieler muss die anderen jagen, um herauszufinden, wer der R.A.B.T.-Eliteagent ist. Der erste Spieler, der die höchste Anzahl an Frags erreicht, hat gewonnen.

Capture The Flag (Fahnen sammeln)

R.A.B.T.-Agenten können auf zwei verschiedene Arten Punkte sammeln: Entweder im Kampf mit anderen Agenten, oder indem sie die Fahnen sammeln, die während des Spiels erscheinen, und sie zu ihrer eigenen Fahne bringen. Jede Fahne zählt als ein Frag. Der erste Spieler, der die höchste Anzahl an Frags erreicht, hat gewonnen.

Mit der RADAR-Funktion können sich die Spieler im Spiel gegenseitig finden.

Unter „WEAPON/ITEM SETUP“ (Waffen-/Objekt-Einstellungen) kann Spieler Nr. 1 auswählen, welche Waffen oder Gegenstände während des Spiels verfügbar sind.

Wenn der Spieler Nr. 1 beim Bildschirm „START SESSION“ den **A-Knopf** drückt, beginnt das Spiel. Wenn Sie **START** während des Spiels drücken, wird angezeigt, wie viele Frags jeder Spieler gesammelt hat. Die übrigen Steuerungen sind die gleichen wie im normalen Einspieler-Modus.

Settings (Einstellungen)

Im Menü „Settings“ (Einstellungen) können Sie das Spiel über eine Reihe von Optionen anpassen. Wird ein neues Spiel gestartet, werden die Spieleinstellungen in der Spieledatei gespeichert. Mit „CONTINUE“ (Fortsetzen) werden die vorherigen Einstellungen geladen. Diese können Sie während des Spiels über die Pausenfunktion ändern und am nächsten „Save Point“ (Speicherort) sichern.

Brightness (Helligkeit)- Hiermit stellen Sie die Helligkeit der Bildschirmanzeige ein. Je heller die Einstellung, desto cooler sehen die Flammen aus!

Music Volume (Lautstärke Musik)- Hiermit passen Sie die Lautstärke der Musik an. Drehen Sie voll auf, um Gegner, Eltern oder Ihre kleinen Geschwister zu nerven.

SFX Volume (Lautstärke Soundeffekte)- Hiermit passen Sie die Lautstärke von Soundeffekten wie Explosionen, Schreien oder das Knistern von Flammen an.

Control Configuration (Steuerungseinstellung)- Passen Sie die Steuerung Ihren persönlichen Vorlieben an. Es ist Ihr Spiel!

Default all (Standardeinstellungen)- Setzt alle Optionen auf die Standardeinstellung zurück.

Beschränkte Garantie für Ihr persönliches in den USA, Kanada, Großbritannien oder Kontinentaleuropa erworbenes Exemplar der Game Boy Advance™-Spielesoftware („Spiel").

Garantie
Jaleco Entertainment garantiert Ihnen als Erstkäufer des Spiels, dass dieses für einen Zeitraum von 90 Tagen ab dem ursprünglichen Erwerbsdatum im Wesentlichen so betrieben werden kann, wie im beiliegenden Handbuch beschrieben. Sollte innerhalb des Zeitraumes von 90 Tagen ein von dieser Garantie abgedecktes Problem mit dem Spiel auftreten, hat Ihr Händler die Wahl, es gemäß des unten beschriebenen Vorgangs entweder kostenlos zu reparieren oder umzutauschen. Diese beschränkte Garantie (a) gilt nicht, wenn das Spiel in einem Unternehmen oder für einen kommerziellen Zweck verwendet wird; und (b) erlischt, falls das Problem mit dem Spiel aufgrund von Unfällen, Missbrauch, Viren oder falscher Anwendung auftritt.

Rückgabe innerhalb des Zeitraums von 90 Tagen
Garantieansprüche müssen beim Händler geltend gemacht werden. Geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie des ursprünglichen Kaufbelegs und einer kurzen Erläuterung des aufgetretenen Problems an den Händler zurück. Der Händler hat die Wahl zwischen der Reparatur oder dem Umtausch des Spiels. Bei einem umgetauschten Spiel gilt die Garantie für den Rest des ursprünglichen Garantiezeitraums beziehungsweise für den Zeitraum von 30 Tagen nach Erhalt des Austauschexemplars, je nachdem, welcher Zeitraum länger ist. Sollte das Spiel aus irgendeinem Grund weder repariert noch umgetauscht werden können, erhalten Sie einen angemessenen Ersatz für die Ihnen unmittelbar entstandenen Schäden (und nur für diese), der allerdings den von Ihnen gezahlten Kaufpreis für das Spiel in keinem Fall übersteigt. Ihnen stehen ausschließlich die oben genannten Rechtsmittel (Reparatur, Umtausch oder beschränkter Schadenersatz) zur Verfügung.

Einschränkungen
Diese beschränkte Garantie tritt an Stelle aller anderen ausdrücklichen oder gesetzlich vorgeschriebenen Garantien, Bedingungen oder Verpflichtungen; es werden keine anderen Garantien, Bedingungen oder Verpflichtungen gegenüber Jaleco Entertainment, seinen Wiederverkäufern oder Lieferanten geltend gemacht oder diesen auferlegt. Alle stillschweigenden Garantien, die für dieses Spiel oder die Medien, auf denen es gespeichert ist, gelten, sind auf den oben beschriebenen Zeitraum von 90 Tagen beschränkt. IM RAHMEN DER GELTENDEN GESETZE KÖNNEN WEDER JALECO ENTERTAINMENT NOCH SEINE EINZELHÄNDLER ODER LIEFERANTEN FÜR BESONDERE, ZUFÄLLIGE, STRAFE NACH SICH ZIEHENDE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN HAFTBAR GEMACHT WERDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER VERWENDUNG ODER DER FEHLFUNKTION DIESES SPIELS ENTSTEHEN. DAS VORGENANNTE GILT AUCH DANN, WENN ETWAIGE RECHTSMITTEL IHREN EIGENTLICHEN ZWECK NICHT ERFÜLLEN. Einige Staaten/Gerichtsbarkeiten erlauben keine Beschränkung gesetzlich vorgeschriebener Garantien und/oder den Ausschluss oder die Einschränkung zufälliger Schäden oder Folgeschäden. Es kann daher sein, dass die oben aufgeführten Beschränkungen und/oder Ausschlüsse für Sie nicht gelten. Diese beschränkte Garantie gewährt Ihnen bestimmte Rechte. Es ist möglich, dass Sie weitere Rechte haben, die sich je nach Staat/Gerichtsbarkeit unterscheiden.

Falls Sie Fragen zu dieser Garantie haben, wenden Sie sich an Ihren Händler oder unter der folgenden Adresse direkt an Jaleco Entertainment:

Jaleco Entertainment
119 West Tupper St.
Buffalo, NY 14202, USA

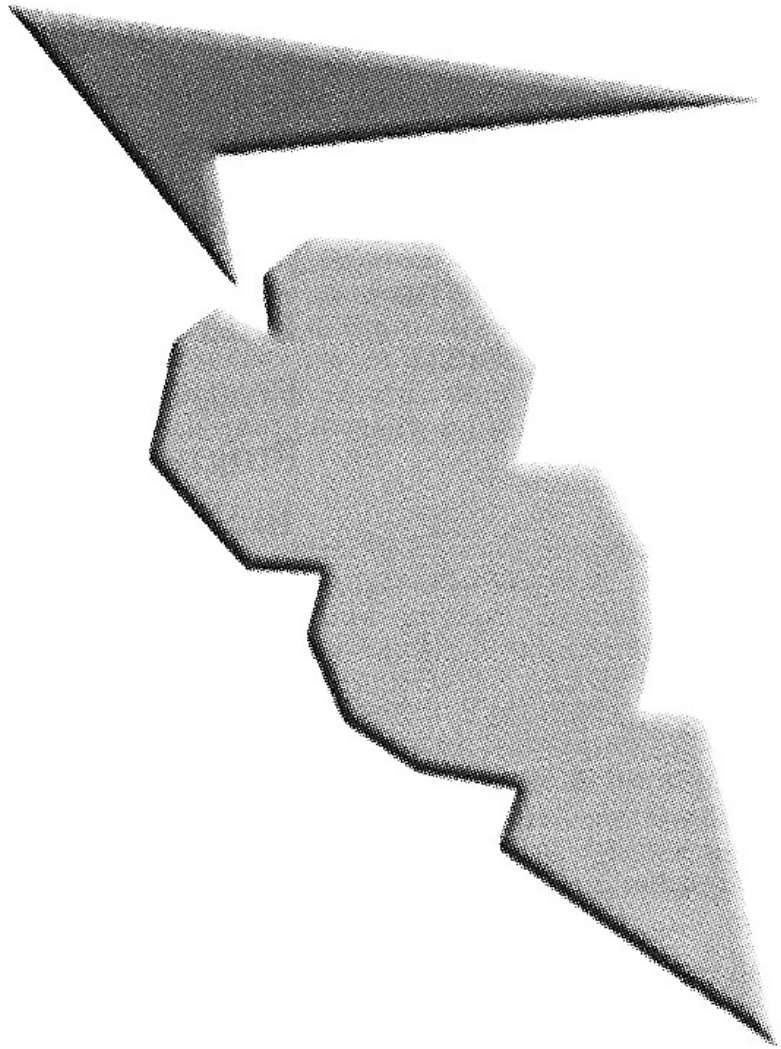
MITWIRKENDE

Jaleco Entertainment:

Vorsitz – Dick Wnuk
Studioleitung – Paul Meegan
Produktion – Jeff Litchford
Management Qualitätssicherung – Robb Flynn
Leitung Qualitätssicherung – Jason Roberts
Tests Qualitätssicherung – Sam Jacir; Larry Eggleston

Entwicklung: Game Titan, LLC:

Projektmanagement/Künstlerische Leitung – Eric Kinkead
Leitung Programmierung – Aaron Pendley
Leitung Animation – Same Gage
Programmierung – Chip Etgeton
Programmierung – Mikael Andersson
Tool-Entwicklung – Gary Linscott
Qualitätskontrolle –
Helen Minor
Elizabeth Minor
Justin Pendley
Ian Pendley
Musik/SFX – Manfred Linzer/SHIN'EN



Game Boy Advance Game Pak conforms to:
Game Boy Advance Game Pak geprüft nach:
Game Boy Advance Game Pak en accord avec:
Game Boy Advance Game Pak getest volgens:
Game Boy Advance Game Pak cumple:
Game Boy Advance Game Pak è conforme a:
Game Boy Advance Game Pak uppfyller kraven enligh:
Game Boy Advance Game Pak opfylder kravene til:
Game Boy Advance Game Pak täyttaa seuraavat vaatimukset:
Game Boy Advance Game Pak passer sammen med:

– TOY Directive (88/378/EEC) EN50088, EN71 Part 1, 2, 3

– EMC Directive (89/336/EEC)

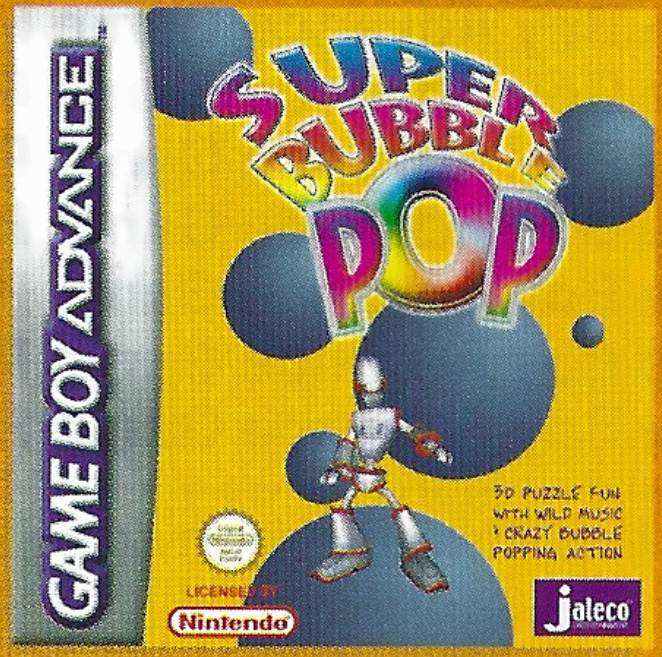
CE Nintendo® D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN.
CONSERVER L'EMBALLAGE. BEWAAR DEZE VERPAKKING.
POR FAVOR GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗΝ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
FAVOR GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN.
GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVA QUESTO INVOLUCRO.

030521

Check out these other stellar titles from Jaleco Entertainment





jaleco™ ENTERTAINMENT

www.jaleco.com

Jaleco Entertainment
119 W. Tupper Street
Buffalo, New York 14202
United States

©2003 Jaleco Entertainment. All rights reserved. Jaleco Entertainment and the Jaleco Entertainment logo are trademarks or registered trademarks of Jaleco Entertainment in the United States and other countries. Epic™, Epic Games™, Jazz Jackrabbit™ are registered trademarks of Epic Games, Inc. Copyright 1998-2001, Epic Games, Inc. All rights reserved.

EPIC GAMES

GAME TITAN