

JUMPING JACKSON

ATARI - AMIGA



© INFOGRAMES 1990

L'HISTOIRE



Malheur et consternation, le ROCK N' ROLL est mort !! La Musique Classique a envahi la Terre où ne règnent plus que Tristesse et Mélancolie. Violons, Tambours, Contrebasses et Chefs d'Orchestre mènent les terriens à la Baguette !

Pour sauver la Terre, il faut retrouver le PREMIER disque de ROCK n' ROLL enregistré par le KING lui-même, ELVIS PRESLEY. Ce premier disque contient toute l'essence, toute l'âme et tout l'esprit du ROCK.

Jugez plutôt. Alors qu'il était camionneur, il réunit une partie de ses économies pour enregistrer, à l'occasion de l'anniversaire de sa mère, 2 chansons. Le disque fut créé dans un petit studio de MEMPHIS où furent directement pressés les 10 disques souples correspondant à l'enregistrement et au prix payé par ELVIS.

Il ne reste plus aujourd'hui, qu'un SEUL exemplaire de ces 10 disques. Le retrouver, c'est libérer le ROCK N' ROLL et sauver la Terre de la tristesse. Mais d'abord, il faut collecter tous les bons disques de ROCK N' ROLL parus sur Terre que les tenants de la Musique Classique veulent laisser moisir sur place.

Et qui d'autre que le digne descendant et héritier de JUMPING JACK (de la chanson JUMPING JACK FLASH, composée et écrite par Mick JAGGER et Keith RICHARDS) des ROLLING STONES, enregistrée en 1968 pourrait mener à bien cette quête ?

Cette chanson complètement délirante et mythique elle aussi, (où Mick JAGGER se déclare être né sous le feu croisé d'ouragans et de froncer les sourcils à la vue de miettes d'une croûte de pain), décrit un monde farfelu qui convient très bien à notre JUMPING JACK SON !

CHARGEMENT

ATARI ST

Eteignez votre unité centrale. Vérifiez les différentes connections entre les éléments. Insérez la disquette JUMPING JACK SON dans le lecteur. Rallumez votre unité centrale. Le jeu se charge automatiquement.

Sur la page de présentation, appuyez sur FEU ou sur n'importe quelle touche, vous arriverez alors sur la page de choix.

AMIGA

Eteignez votre ordinateur. Insérez la disquette JUMPING JACK SON dans le lecteur. Rallumez votre ordinateur. Le jeu se charge automatiquement.

AMIGA 1000 : Insérez d'abord le KICKSTART 1.3 puis lorsque le WORKBENCH est demandé à l'écran, insérez la disquette JUMPING JACK SON.

LA PAGE DE CHOIX

A l'aide de votre Joystick ou des touches curseurs, déplacez l'icône en forme de main sur l'option de votre choix et appuyez sur FIRE, pour valider vos choix (Bouton Feu ou l'une des touches SHIFT, CAPS, ALT).



Sur cette page vous pouvez choisir parmi :

- ♦ **START** : fait démarrer le type de jeu sélectionné (GAME A ou B, et avec 1 ou 2 joueurs).
- ♦ **GAME A** : Il y a 16 tableaux à traverser. Si vous cliquez sur cette option, vous obtenez l'icône "GAME B": il y a là aussi 16 tableaux à traverser, mais ils sont nettement plus durs que ceux du GAME A. A réserver aux professionnels du Rock. Si vous cliquez sur l'icône GAME B, vous repassez en mode GAME A.
- ♦ **1 PLAYER** : .. Lorsque vous cliquez sur l'icône, le mode 2 PLAYERS s'affiche. Si vous cliquez dessus à nouveau, vous repassez en mode 1 PLAYER (joueur).
- ♦ **DEMO** : Il s'agit d'une démonstration du jeu à travers un tableau.
- ♦ **PASSWORD** : Tous les 4 tableaux, en cas de succès, à la fin du tableau BONUS correspondant, le programme vous donne un nom de code. Pour vous en servir, au début du jeu, cliquez sur PASSWORD et tapez le mot qui vous a été donné.
- ♦ **TOP 1000** : Et oui ! Plus fort que tous les TOPS of the POPS et autres TOPS 50, voici le seul et l'unique TOP 1000 sur micro. Bien sûr, tous vos noms et scores sont sauvegardés sur la disquette.

Rappelez-vous que pour jouer en mode GAME A ou B, il vous faut cliquer sur START. Si vous ne sélectionnez aucune option, le jeu se mettra de lui-même en mode AUTO-DEMO.

REGLES DU JEU

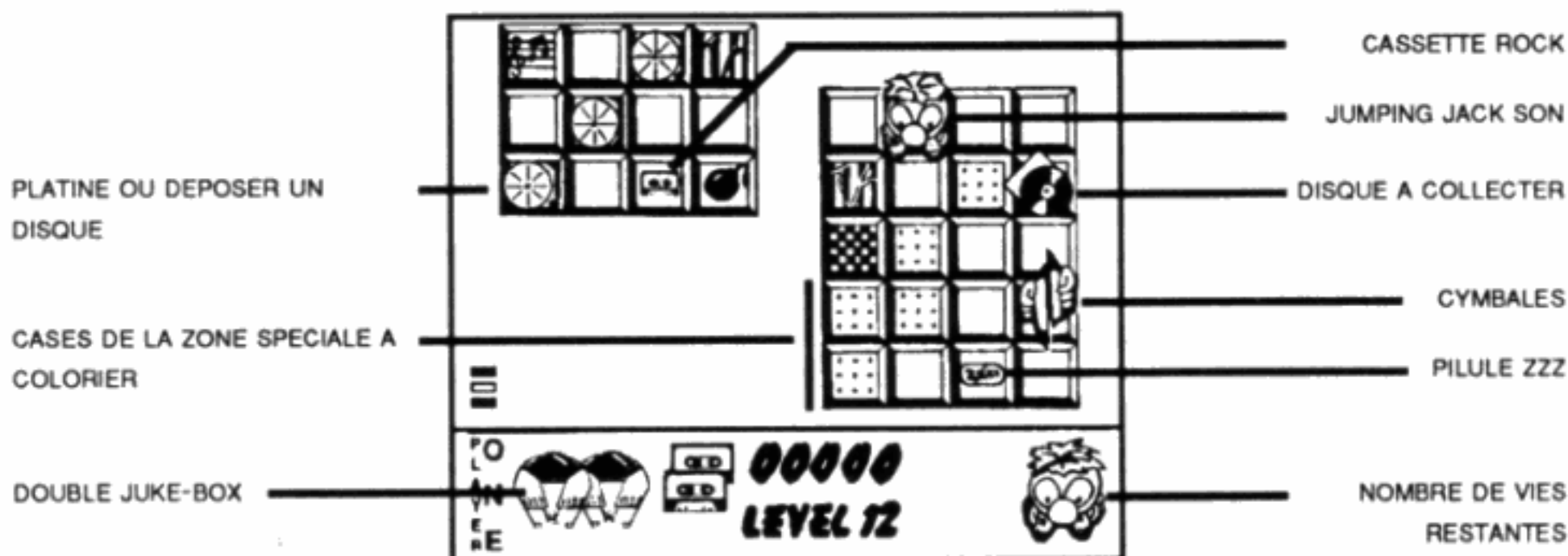
LA MISSION

Dans chaque TABLEAU, JJS doit COLLECTER tous les disques ROCK qui s'y trouvent et les sauver de la destruction par les instruments de musique classique. Lorsque JJS a récolté tous les disques se trouvant présents dans le tableau, il passe au tableau suivant.

Comment récolter les disques ROCK d'un tableau ?

Dans chaque tableau, il y a des zones spéciales avec des dalles de couleur. JJS doit colorier de la même couleur l'ensemble d'une zone spéciale.

Lorsqu'une zone spéciale ne comporte que des dalles de la même couleur, un bon vieux disque de Rock n' Roll apparaît à côté de la zone. JJS doit alors passer sur la dalle qui contient le disque. Aussitôt ce disque apparaît dans son JUKE-BOX. JJS devra poser ce disque sur une platine de la même couleur. A ce moment, la platine se mettra à tourner et un air de bon vieux Rock N' Roll se mettra à jouer. Ex: Si vous avez dans votre Juke-Box un disque JAUNE, vous ne pouvez le poser que sur une platine JAUNE.

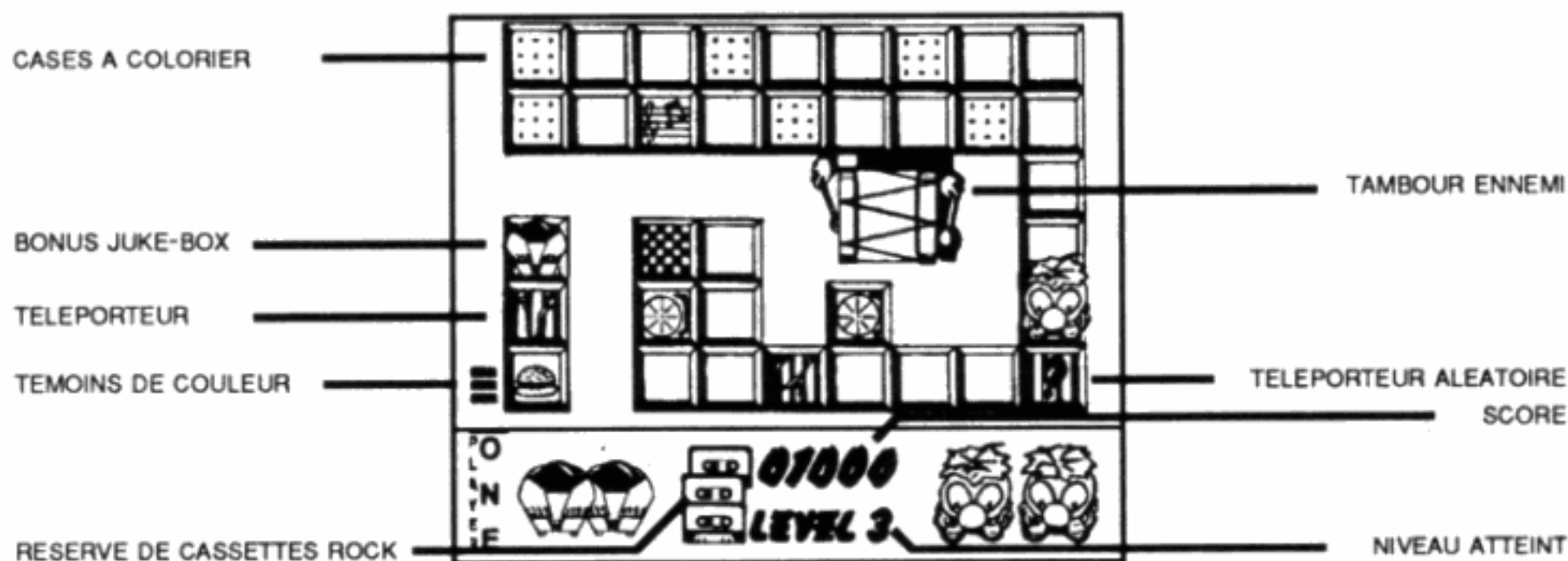


Comment colorier de la même couleur une zone spéciale ?

EN SAUTANT sur les dalles de couleurs. Celles-ci peuvent prendre 3 couleurs différentes comme par exemple Bleu, Jaune, Rose pour le premier tableau. A chaque rebond de JJS, la dalle change de COULEUR ! Si elle était Bleue au départ, elle devient Jaune. Si JJS rebondit toujours sur la même case, elle devient Rose. Un autre rebond la fait repasser au Bleu et ainsi de suite.

L'aide fournie par Jumping Jack

A chaque rebond sur une dalle de couleur, les cheveux FLUOS de JJS se teintent de la même couleur que la dalle sur laquelle il se trouve !



L'ordre des couleurs est rappelé par 3 petits témoins en bas à gauche de l'écran de jeu.

Stockage des disques

Dans le tableau de bord un juke-box indique la couleur du ou des disque(s) que JJS possède. En général on ne peut stocker, donc prendre, qu'un seul disque à la fois, sauf si l'on a déjà récolté sur l'écran de jeu un JUKE-BOX ou deux. Dans ce cas, la taille de votre JUKE-BOX situé en-dessous de l'écran de jeu s'élargit d'autant et vous pouvez alors récupérer un ou deux disque(s) supplémentaire(s).

Départ et fin d'un Tableau

Au départ de chaque tableau, JJS se trouve sur une dalle dite "damier". Cette dalle a plusieurs propriétés intéressantes :

- Tant que JJS reste sur cette dalle, les monstres ne peuvent pas bouger.
- D'autre part les monstres sont incapables de passer sur cette dalle.
- De plus, lorsque JJS est poursuivi, le simple fait de passer sur ce damier augmente l'avance que possède JJS par rapport aux monstres qui sont à ses trousses.
- Mais surtout cette dalle est aussi la LIGNE d'ARRIVEE d'un tableau. Car lorsque JJS a complété celui-ci, il doit revenir sur une case damier pour passer au tableau suivant.

L'UNIVERS DE JJS

Au cours des différents niveaux, JJS va rencontrer une multitude de dalles, de pièges, de bonus, de pouvoirs, etc.. Afin de vous guider au mieux dans son univers délirant, voici quelques descriptions d'objets et monstres charmants que vous allez sans doute rencontrer avec plaisir !!



- Deux types de TELEPORTEURS :
Ordinaires (toujours au même endroit)



- Aléatoires (marqués d'un point d'interrogation)



- La dalle EXIT : elle permet d'accéder directement au tableau suivant



- Les Bonus : lorsque JJS passe sur une bouteille de coca, un hamburger ou une pizza, il augmente son score.



- Les Lunettes Noires : quand JJS les prend, sa haine sommaire d'une certaine Musique Classique prend le dessus et les monstres se mettent à fuir ! Mais attention, JJS n'est pas invulnérable pour autant !



- Le Perfecto : JJS gagne une vie supplémentaire lorsqu'il passe dessus.



- La pillule "ZZZ" : endort les monstres pendant un court laps de temps.



- Les Walkmans : donnent à JJS l'un des pouvoirs temporaires suivants :
 . INVISIBILITE : remarquable !
 . INVINCIBILITE (les cheveux de JJS sont multicolores)
 . COLORIAGE AUTOMATIQUE de toute une zone dans une même couleur dès que JJS rebondit sur une des dalles de cette zone.
 Lorsque ce "pouvoir" est activé, les témoins de couleurs clignotent.



- Les notes de musique : Tiens, tiens, à quoi peuvent-elles servir ?!!

Les Tableaux "CHALLENGE" :

JJS en affronte un tous les 4 tableaux. Celui-ci est constitué de billes qui grossissent lorsque JJS passe dessus et l'empêchent de revenir sur son chemin. Le but est de passer sur toutes les billes du tableau. L'enjeu est un mot de passe permettant d'accéder directement à un tableau.

Les pouvoirs DIFFERES

Dans les challenges et les tableaux secrets, JJS va trouver des pouvoirs déposés sur des dalles dorées : ces pouvoirs ne seront efficaces que dans le tableau suivant. Il s'agit bien sûr des Lunettes, de l'invisibilité, de l'invicibilité, etc.

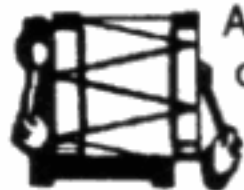
Les ENNEMIS DE JJS



Ce sont les instruments d'une certaine forme caricaturale de la Musique Classique. Ils vont tout faire pour contrecarrer les plans de JJS. Ils sont plus ou moins intelligents. A vous de trouver les tactiques pour les bloquer dans un coin ou les semer !

En tout cas, il y a une méthode qui marche toujours :

- Déposer une bonne vieille cassette de Rock n' Roll en appuyant sur FIRE ou une touche SHIFT, ALT, CAPS sur ATARI ou une des deux touches AMIGA A sur AMIGA. On dispose de 3 cassettes qui bloquent l'instrument pendant quelque secondes, puis disparaissent. On peut récupérer une cassette avant sa disparition en repassant dessus et en appuyant sur FIRE. On ne peut déposer une cassette que sur une dalle ordinaire, c'est-à-dire ni sur une dalle de couleur ni de BONUS.



Attention, il existe des super-ennemis, à vous de les découvrir!



MODE D'EMPLOI DU TOP 1000

↑ ou ↓ : (joystick ou clavier) défilement des scores

← ou → : (joystick ou clavier) arrêt du défilement

FIRE : Fait défiler de 10 en 10 les scores

Touches "F1" à "F10" font défiler les scores dans les centaines correspondantes.

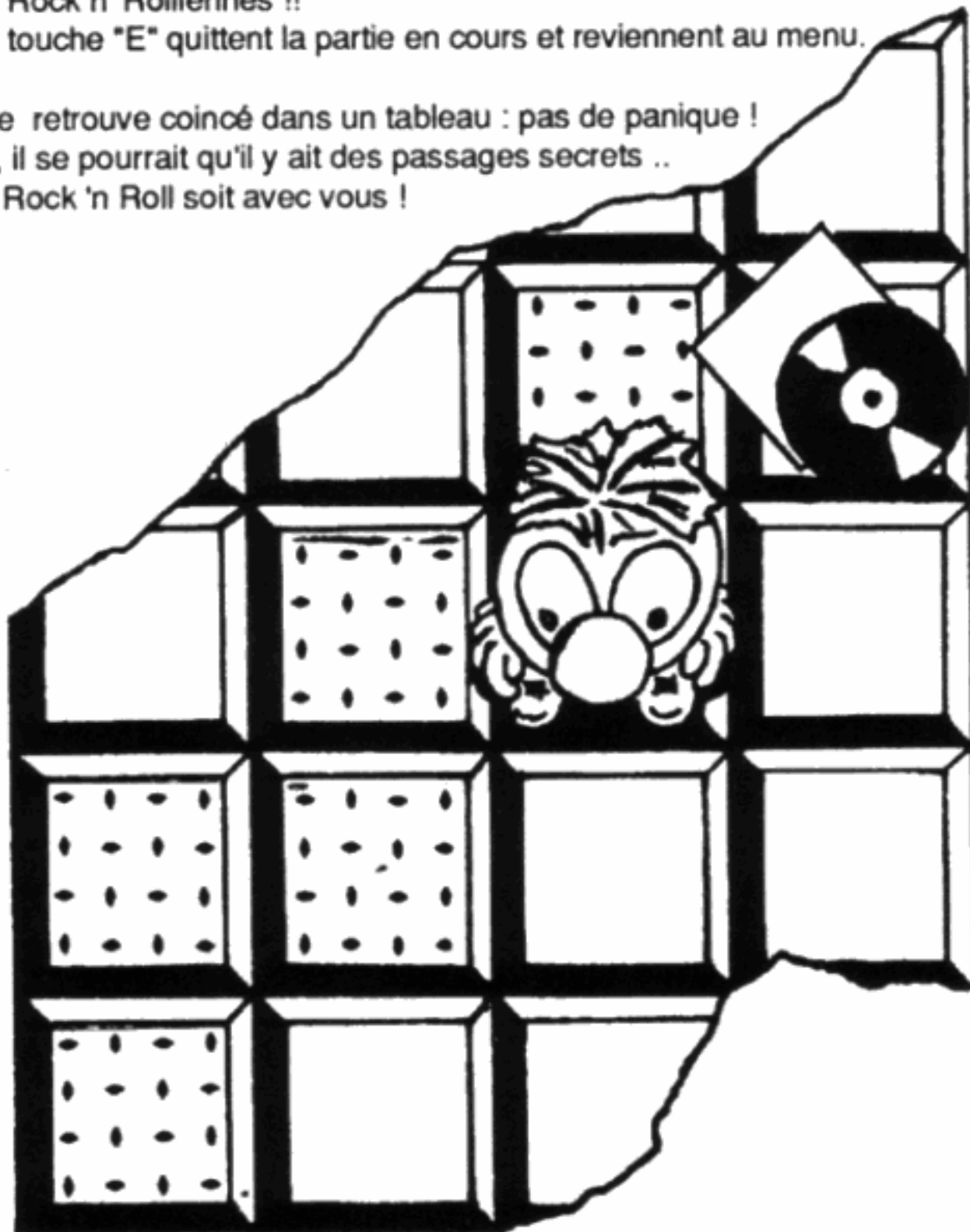
RETURN ou "E" permet de quitter le Top 1000

QUELQUES CONSEILS ET TECHNIQUES DE JEU

- ◆ Les témoins de couleur situés en bas à gauche de l'écran de jeu sont une aide précieuse. Ils indiquent d'une part, l'ordre de succession des couleurs lorsque JJS saute sur une dalle colorée; d'autre part, les témoins éteints indiquent qu'il n'est plus nécessaire de faire apparaître le disque de la couleur correspondante.
- ◆ N'oubliez pas non plus le Juke-Box (en bas de l'écran) qui indique la couleur du disque que JJS transporte éventuellement. Cherchez à récupérer des petits Juke-Box afin d'augmenter votre capacité de stockage.
- ◆ La meilleure solution pour réussir un tableau est d'essayer de coincer au plus vite les instruments les plus dangereux.

- ♦ Il est important d'accroître le plus rapidement possible votre score car à 5000, 10 000 et 20 000 points, si vous avez encore trois vies, le score entre dans un mode "X2" (les points futurs seront doublés jusqu'à la perte d'une vie) indiqué par le clignotement du score.
Si vous avez moins de 3 vies lorsque vous atteignez ces scores, vous en récupérez une.
- ♦ Certaines touches du clavier offrent des possibilités intéressantes :
 - "P" ou "BARRE D'ESPACE" mettent le jeu en pause. Pour reprendre le jeu, il suffit de réappuyer sur une de ces touches.
 - "HELP" : cette touche fait défiler complètement le tableau, ce qui permet d'en avoir une vue d'ensemble ou de regarder quelles sont les platines de disque qui n'ont pas encore été complétées. Les ennemis n'apparaissent pas pendant ce défilement.
 - "F1" : enlève ou remet tous les sons
 - "F2" : ne met que les bruitages ou les bruitages et la musique.
 - "F3" (sur Atari seulement) : change la fréquence de l'écran : on passe de 50 Hz au départ à 60 Hz et vice-versa. Pour ceux qui ont la chance de posséder un moniteur couleur, la fréquence 60 Hz augmente la taille de l'écran et accroît légèrement la vitesse du jeu, ce qui donne des parties encore plus Rock n' Rolliennes !!
 - "F10" et la touche "E" quittent la partie en cours et reviennent au menu.

Enfin, si JJS se retrouve coincé dans un tableau : pas de panique !
Cherchez bien, il se pourrait qu'il y ait des passages secrets ..
Que l'esprit du Rock 'n Roll soit avec vous !





Programming and Graphics: Christophe LABOUREAU

Additional Graphics: Didier CHANFRAY

Music, arrangement and sound effects on ATARI: Charles CALLET

Music, arrangement and sound effects on AMIGA: Stéphane PICQ

With the exceptional participation of "UK" Pascal BLANDIN

Cover Design: GEGE

Sketches: Stephen TREVALLION

Translation Management: Beate VIALLE

Marketing: Philippe AGRIPNIDIS