



JUMPING FLASH!

PlayStation® Classic

DANS UN FUTUR LOINTAIN...

Le perfide Baron Aloha a mis au point un plan diabolique pour nous dérober notre planète, morceau par morceau!

Ce vilain astrophysicien a creusé des pans entiers de notre terre, a réduit les populations en esclavage et a envoyé le tout dans l'espace pour en faire ses propres continents, auto-propulsés par des moteurs.

Le cupide Baron Aloha a transformé notre monde tranquille en gruyère pour faire des centres de villégiature privés. Quelqu'un, ou quelque chose, pourra-t-il l'arrêter ?

Eh bien, la réponse est "Oui", bien sûr! C'est à un valeureux petit robot du nom de Robbit que reviendra cette tâche.

En tant que nettoyeur, Robbit a été spécialement conçu pour lutter contre le Baron Aloha et ses armées de monstres et de vermine.

Robbit peut récupérer des armes spéciales très puissantes dans chacun des mondes, et ses jambes mécaniques à ressort lui confèrent aussi la possibilité d'effectuer de grands sauts en appuyant simplement sur une touche. Et tout le monde sait qu'il n'existe personne d'autre dans toute la galaxie d'Ekpiteta Nebula que Robbit et ses pouvoirs pour affronter la situation.

Mais le Baron Aloha a débranché les propulseurs Jet Pods de chacun de ces mondes et les a envoyés aux quatre coins de l'univers. Il est le seul à connaître leur emplacement. Si Robbit parvient à récupérer les Jet Pods, il sera alors en mesure de sauver notre monde!

Robbit incarne une certaine attitude. Pourrez-vous supporter l'altitude ?

CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Se déplacer en avant ou en arrière	Touche directionnelle HAUT ou BAS
Tourner vers la gauche ou la droite	Touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Se tourner puis se déplacer en diagonale vers la gauche ou la droite	Touche directionnelle HAUT + touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Retourné rapide (saut en arrière et rotation)	Touche directionnelle BAS + touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Regarder vers le haut	Touche R1 ou R2 + touche directionnelle BAS
Regarder vers le bas	Touche R1 ou R2 + touche directionnelle HAUT
Regarder à gauche ou à droite	Touche R1 ou R2 + touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Sauter	Touche X
Tirer	Touche CARRÉ
Utiliser un article spécial	Touche CERCLE
Mettre en pause/reprendre le jeu	Touche START

MOUVEMENTS SPÉCIAUX DE ROBBIT

Les capacités de Robbit pour sauter sont vraiment incroyables! Il bondit très haut, reste en suspens dans les airs puis, tel un oiseau, il se laisse glisser jusqu'à son objectif.

SAUT :

Appuyez une fois sur la touche X pour sauter. Une fois en l'air, appuyez sur la touche directionnelle HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour glisser vers un point d'atterrissage, en vous aidant des pieds et de l'ombre de Robbit pour vous guider.

DOUBLE SAUT : Une fois parvenu à l'apogée d'un premier saut, appuyez de nouveau sur la touche X. Si vous êtes dans le bon tempo, le point haut de votre premier saut servira de point de départ pour un saut plus important.

SUSPENSION
GLISSADE : Une fois en l'air, appuyez et maintenez enfoncée la touche X. Robbit restera en suspens dans les airs pendant un instant avant de commencer à redescendre. Utilisez les touches directionnelles HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour glisser en direction de votre objectif. Relâchez les touches pour retomber à la verticale.

Entraînez-vous à maîtriser ces mouvements spéciaux. Découvrez comment réaliser des sauts plus grands et autres mouvements. Faites preuve d'imagination. Il vous faudra être capable de réaliser ces mouvements pour atteindre les Jet Pods, entrer dans les niveaux Bonus et lutter contre le Baron Aloha.

VOTRE MISSION

Trouvez les quatre Jet Pods répartis sur les deux premiers niveaux de chaque monde. Sautez ensuite sur le point de sortie pour envoyer Robbit au niveau suivant. Débarrassez-vous de machines magiques, monstrueuses ou vénéreuses pour secourir les habitants du monde et remettre les morceaux manquants de notre planète à leur place.

N'oubliez pas de prêter attention aux avertissements, conseils et blagues de Kumagoro, la vigie embarquée de Robbit.

L'ÉCRAN DE JEU

- TEMPS :** Il y a un temps imparti pour chaque niveau. Dès que vous commencez le niveau, le décompte commence. Si le temps imparti est atteint avant d'avoir terminé le niveau, vous perdez une vie et devez recommencer.
- SCORE :** Faites le plus gros score possible! Gagnez des points en écrémant les niveaux ou en récupérant des pièces. Soyez rapide pour obtenir des points supplémentaires pour bonus de temps. Vous recevrez une nouvelle vie à 300 000 points puis à 1 000 000 et à chaque million de points supplémentaire après cela.
- OBJETS SPÉCIAUX :** Robbit peut emporter jusqu'à trois objets spéciaux. Si vous récupérez une quatrième arme, elle remplace la première.
- Utilisez ces armes en appuyant sur la touche CERCLE.
Vous disposerez des armes spéciales dans l'ordre de séquence où vous les avez acquises.
- RADAR :** Repérez les ennemis avant qu'ils ne vous tombent dessus! Votre champ de vision est représenté sur le radar par un angle bleu-clair de 90 degrés. Faites simplement faire un tour complet à Robbit pour que votre position soit entièrement scannée. Ainsi, en consultant le radar, vous ne serez pas surpris par les vilains insectes!
- Points blancs** = Ennemis
Points jaunes = Propulseurs Jet Pods
Points rouges = Objets et bonus
- JAUGE DE VIE** Robbit peut être en pleine forme comme il peut être en danger.

(HP) : Cela dépendra des dommages causés à son armure par les ennemis. C'est son état de santé qui détermine la quantité de dommage qu'il peut encore recevoir. Il est préférable que votre jauge soit pleine et verte, mais surveillez-la bien car elle peut rapidement passer à l'orange avant de virer carrément au rouge! Si la jauge tombe à zéro, les systèmes de Robbit s'arrêtent et vous perdez une vie. Ramassez des carottes pour régénérer Robbit, et débarrassez-vous des ennemis avant qu'ils ne vous fassent mal.

VIES : Chaque partie commence avec trois vies. Si vous perdez les trois, la partie est terminée – au moins pour l'instant. Car il est possible de reprendre grâce à un nombre illimité de "Continuer?". Vous reprendrez alors la partie avec trois vies, au niveau 1 du monde où vous en étiez resté. Ne passez pas à côté des "1-Up" et faites des super scores pour gagner plus de vies.

**PROPULSEURS
JET PODS :** Ce compteur traque les propulseurs, ou "Jet Pods", que vous récupérez. Dans chaque monde, il vous faut récupérer quatre Jet Pods puis arriver sur le point de sortie (Exit) pour terminer les niveaux 1 et 2 de chaque monde.

KUMAGORO : Votre compagnon vous avertit en cas de danger et vous offre des suggestions pour atteindre la victoire.

ÉLÉMENTS À RÉCUPÉRER

Sautez sur ces icônes ou passez au travers pour les mettre dans votre arsenal.

OBJETS SPÉCIAUX

Les objets spéciaux sont des armes super-puissantes. Utilisez-les quand

de nombreux ennemis arrivent pour profiter au maximum de leur puissance. Vous trouverez des tas d'objets spéciaux dans chaque niveau, mais vous ne les conservez pas d'un niveau à l'autre.

- Les Cherry Bombs explosent quand elles heurtent quelque chose ou parcourent une certaine distance.
- Les rockets feront passer de bien mauvais moments à toute cette vermine.
- Les chandelles romaines lancent un feu très puissant. Faites brûler tout ce qui se trouve autour de vous en réalisant un tour à 360 degrés.
- Les tornades grésillent et virevoltent, avant d'éclater en tempête de feu.

BONUS

Ces objets deviennent disponibles instantanément.

- Une carotte vous redonne un peu de HP.
- Une botte de carottes remplit totalement votre HP.
- Le sablier retarde le compteur temps de 30 secondes.
- Les "1-Up" constituent des vies supplémentaires pour Robbit. Recherchez ces objets bonus dans les recoins cachés et hors du chemin principal. Après avoir complété le monde 1, vous ne les retrouverez plus qu'au niveau 2 de chaque monde.
- Les temps morts (Time Out) paralysent tous vos ennemis, bien que ce soit pour un bref moment. C'est donc le moment de foncer sans vous préoccuper de la vermine!
- Les pillules de puissance (Power Pills) rendent Robbit très fort. Il peut alors détruire tout ennemi en le touchant simplement, et rien de mauvais ne peut lui arriver pendant ce temps. Quel dommage que l'effet ne dure que quelques instants!
- Les méchants laissent s'échapper des pièces quand ils explosent. Les pièces d'argent valent 100 points. Les pièces d'or, assez rares, ajouteront 500 points à votre score.

LE MONDE DE ROBBIT

MONDE 1 : NATURE IN THE ROUGH

Le village montagnard d'Aloha est rempli de vermine en tout genre. Tandis que vous tentez de récupérer les propulseurs Jet Pods, tout ce petit monde ne manquera pas de vous attaquer, de face, par l'arrière et de tous les côtés. Pensez aux triples sauts pour éviter volcans et lave en fusion. Il ne fait pas bon tomber au bord du monde. Un clignotement rouge à l'écran indique que vous avez été touché.

Il vous faut affronter un dragon qui se trouve dans les collines pour terminer ce monde.

MONDE 2 : ALOHA'S EGYPT

Le Pharaon Aloha refait l'Histoire à sa façon tandis que vous recherchez les Jet Pods dissimulés dans un labyrinthe de pyramides. Prenez appui sur les plates-formes flottantes puis tentez de sauter en volant pour atteindre les points les plus élevés. Des salles secrètes pleines d'objets attendent Robbit... Si vous savez où viser!

Un méchant scorpion vous barre la sortie de ce monde.

MONDE 3 : PLAYLAND

Faites attention aux avalanches de livres flottants. Vous glisserez si vous attendez trop longtemps sur un ballon : utilisez-les seulement comme point d'appui pour sauter. N'arrêtez pas de sauter, et anticipez votre direction à l'avance. Les propulseurs vous aideront à prendre de la hauteur. Ne perdez pas l'équilibre sur les montagnes russes, et trouvez le bon tempo pour les sauts de trampoline. Le radar vous indiquera rapidement où se trouvent les Jet Pods.

Prendrez-vous le thé avec le clown fantasque ? Il risque d'y avoir de la vaisselle cassée...

MONDE 4 : WINTERLAND ON ICE

Vous allez adorer ce monde. Si vous n'y prenez pas garde, vous risquez de filer droit vers les ennuis. Essayez de vous retourner rapidement ou de sauter pour arrêter les glissades non contrôlées. Évitez aussi les cubes de glace géants : on ne les voit pas bien, mais ils vous stopperont bel et bien. Le plafond de la grotte sous-marine est trop bas pour pouvoir sauter. Il vous faudra trouver un moyen de transport pour vous téléporter dans les différentes salles, retrouver les Jet Pods et terminer le niveau.

Attention, une tortue d'un genre explosif vous attend pour saborder votre mission.

MONDE 5 : CITY SKIRMISH

Les travailleurs casqués sont armés et dangereux. Ils ont pour ordre de vous détruire. Parvenez en haut du bureau et lancez-vous sur les plates-formes flottantes pour atteindre les Jet Pods. De nuit, la ville prend un air dangereux, avec ses hauts buildings, ses rues traîtresses et ses immeubles flottants. Les torches de butane s'allument et s'éteignent régulièrement. Il vous faudra suivre leur rythme pour éviter les coups de chaud.

Le boss qui vous attend peut adopter plusieurs formes... À vous de sauver la ville.

MONDE 6 : SKY SPORTS PARK

Ne perdez pas l'équilibre sur toutes ces poutres, et évitez les champs de force pour atteindre les Jet Pods. L'étoile centrale est un lanceur. Vous devrez trouver l'endroit exact où sauter pour atteindre le point suivant.

Comment!? Qu'est-ce que c'est ? Un double malfaisant de Robbit ? Oui ! Il se trouve dans le Coliseum et, encore pire, il a la capacité de se rendre invulnérable. Désolé, vous devrez tirer sur les gentils lapins pour vaincre votre méchant double.

Finalement, c'est le Baron Aloha lui-même qui devra essayer de faire le travail. Espérons que vous aurez ce qu'il faut pour l'affronter, car il est vraiment redoutable.

JOUER LES NIVEAUX BONUS

Les niveaux bonus sont dissimulés dans chaque monde. Ils valent vraiment la peine de les rechercher. Ces niveaux sans ennemi vous proposent soit d'exploser tous les ballons dans le temps imparti, soit de récupérer plein d'objets bonus et d'argent, sans se soucier des ennemis.

Cherchez l'anneau Bonus et sautez dedans pour commencer le niveau Bonus.

Faites exploser les ballons en tirant ou sautant dessus. Si vous faites exploser tous les ballons avant le fatidique "Time Over", vous gagnez une vie supplémentaire.

En explosant, certains ballons rejettent des bonus et des pièces. Si vous les récupérez, vous pourrez les utiliser dans le niveau normal qui reprend après le niveau Bonus. Vous devez choisir entre faire exploser tous les ballons pour obtenir une vie supplémentaire ou récupérer les objets. Vous ne pouvez pas faire les deux.

Le niveau se termine quand le dernier ballon explose, si vous tombez du monde ou quand le temps imparti est écoulé.

METTRE EN PAUSE

Appuyez sur la touche START pour suspendre le jeu et le temps. Vous accéderez alors au menu Pause. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une option et appuyez sur la touche START pour continuer.

Continue (Reprendre) – reprenez là où en étiez.

Try Again (Réessayer) – recommencez le niveau actuel depuis le début.

Retire (Abandonner) – la partie se termine et vous retrouvez le menu principal du jeu. De là, vous pouvez commencer une nouvelle partie, sauvegarder la partie au point où vous en êtes resté, charger une partie précédemment sauvegardée.

SCORE

L'écran de Score vous montre les points gagnés à la fin de chaque niveau. Mieux vous jouez et plus vous recevrez de points de récompense. Par exemple, vous recevez des points pour le temps qui vous restait à la fin du niveau, alors complétez chaque niveau le plus vite possible!

GAME OVER

Le jeu se termine quand vous libérez les six mondes de l'emprise du Baron Aloha et de toute sa vermine. Mais... Attendez... Il y en a encore! Vous pouvez rejouer les mondes avec des défis différents. Sélectionnez "Game Start" depuis le Menu principal et appuyez sur la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE pour mettre un monde en surbrillance puis appuyez sur la touche START pour repartir directement dans ce monde.

CONTINUER

Vous avez perdu toutes vos vies ? Heureusement pour vous, et hélas pour le Baron Aloha, vous disposez d'un nombre illimité de "Continuer". Cela signifie que vous pouvez jouer, et rejouer, et rejouer, et rejouer... Bien sûr, n'oubliez pas de faire des pauses régulières.

Pour recommencer une partie depuis le début du dernier niveau atteint, vous n'avez qu'à sélectionner "Yes" sur l'écran "Continuer" et appuyer sur la touche START.

Allez, Robbit, vas-y, saute!

©1995 Sony Interactive Entertainment Inc. Jumping Flash! is a trademark or registered trademark of Sony Interactive Entertainment.

"PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.