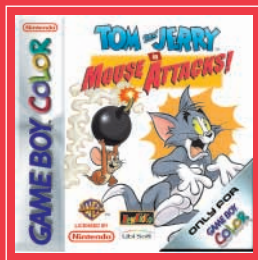


TOM and JERRY™ IN FISTS OF FURRY

ALSO AVAILABLE IN THE T&J RANGE



newkidco.com



<http://www.ubisoft.co.uk/tandj>



INSTRUCTION BOOKLET

TOM and JERRY™ IN FISTS OF FURRY



DEUTSCH	2
NEDERLANDS	16
ESPAÑOL	30

Tom & Jerry Handbuch	3
Inhaltsverzeichnis	3
Vor dem Start	4
Installation des Spiels	4
Deinstallation	4
DirectX installieren	5
Problembehebung:	5
Das Spiel	5
Menüsteuerung	6
Die Pfeiltasten	6
Die Enter-Taste	6
Die Escape-Taste	6
Spielsteuerung	6
Bewegung	6
Springen	6
Angriff	7
Aufheben / Fangen	7
Ducken	7
Ziel des Spiels (oder wie wäre es mit einer Partie T&J?)	8
Spielmodi	8
Optionen	9
Die Spielfiguren	10
Waffen und Gegenstände	10
Spieloberfläche	11
Energieboni	11
Besondere Power-Ups	12
Spielstufen	13
Technischer Kundendienst	14
Mitwirkende	15

Bitte vergewissere dich, dass dieses Spiel zu deinem System kompatibel ist. Dieses Spiel ist kompatibel zu Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows XP und Windows ME und benötigt mindestens einen Pentium II – Prozessor mit 233 MHz, ein 2-fach CD ROM-Laufwerk, 64 MB RAM, mindestens 160 MB freien Festplattenspeicher und eine DirectX 8-kompatible 3D-Grafikkarte mit mindestens 4 MB Speicher.

*Achtung: "Die Mindestvoraussetzungen des Spiels betragen 24 MB RAM plus die Mindestvoraussetzungen des Betriebssystems. (z.B.: 4 MB für Windows 95; 16 MB für Windows 98; 64 MB für Windows 2000 und 32 MB für Windows ME)

Installation des Spiels

Bitte beende alle anderen Programme, bevor du Tom & Jerry: Fists of Furry installierst.

Lege die Installations-CD von Tom & Jerry: Fists of Furry in das CD ROM-Laufwerk ein. Wenn die Autostart-Funktion aktiviert ist, erscheint das Installationsmenü von Tom & Jerry: Fists of Furry automatisch.

Sollte die Autostart-Funktion deines Systems deaktiviert sein, doppelklicke bitte auf das Symbol "Arbeitsplatz", dann auf das Symbol, das dein CD ROM-Laufwerk repräsentiert, und schließlich auf die Datei "Setup.exe".

Wähle "Tom & Jerry: Fists of Furry installieren", um den Installationsvorgang zu starten und befolge dann die Anweisungen auf dem Bildschirm.

Das Installationsprogramm schlägt automatisch eine deinem PC angemessene Installation des Programms vor. Die Optionen "minimale" und "maximale Installation" haben direkten Einfluss auf die Qualität des Spiels. Die maximale Installation belegt mehr Platz auf der Festplatte, aber das Spiel läuft damit flüssiger und die Ladezeiten sind kürzer.

Tom & Jerry: Fists of Furry wird per Voreinstellung in das Verzeichnis C:\Program Files\Ubi Soft\Vis Entertainment\Tom and Jerry in Fists of Furry. Wenn die Installation beendet ist, wird im Startmenü automatisch eine Verknüpfung zu Tom and Jerry: Fists of Furry hinzugefügt.

Wenn die Installation beendet ist, kannst du auf "Spielen" klicken, um das Spiel zu starten, oder auf „Beenden“, wenn du das Menü verlassen möchtest.

Um das Spiel zu starten, doppelklicke einfach auf das Tom & Jerry: Fists of Furry-Symbol auf dem Desktop oder benutze die Verknüpfung im Startmenü unter: C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Furry.

Deinstallation

Wähle die Deinstallations-Option im Windows-Startmenü unter: Start/Programme/Ubi Soft Games/Tom & Jerry: Fists of Furry ...

Oder lege die Installations-CD von Tom & Jerry: Fists of Furry ein und klicke auf die Option "Deinstallieren" im Installationsmenü. Du löschst damit sämtliche Spieldaten von deiner Festplatte.

DirectX installieren

Vergewissere dich, dass die Installations-CD von Tom & Jerry: Fists of Furry in das CD ROM-Laufwerk eingelegt ist.

Sowie die Installation beginnt, prüft das Installationsprogramm automatisch, ob DirectX auf deinem System installiert oder aktualisiert werden muss. Falls ja, bietet dir das Installationsprogramm diese Option automatisch an. Wenn du Probleme mit Tom & Jerry: Fists of Furry hast, dann lies bitte den Abschnitt "Problembehebung" weiter unten, bevor du den Kundendienst anrufst.

Wenn die Installation beendet ist, musst du deinen PC neu starten, damit alle Änderungen in Kraft treten.

Problembehebung:

Du musst eine 3D-Grafikkarte mit mindestens 4 MB Videospeicher besitzen. DirectX 8 muss auf deinem System installiert sein. DirectX 8 wird auf der Installations-CD von Tom & Jerry: Fists of Furry mitgeliefert und kann separat installiert werden, indem du die Option "DirectX8 installieren" aus dem Installationsmenü wählst.

Die meisten Probleme in Zusammenhang mit DirectX-Spielen entstehen durch veraltete Treiber für Sound- und/oder Grafikkarten. Wenn du Probleme mit Tom & Jerry: Fists of Furry hast, dann nimm dir bitte die Zeit, die Datei "Readme.txt" zu lesen. Darin findest du die Internetadressen der Hersteller der am häufigsten benutzten Sound- und Grafikkarten.

Kontaktiere bitte zuerst den Hersteller deiner Sound- und/oder Grafikkarte (über deren Internetseite oder telefonisch), um die jeweils neuesten Versionen der entsprechenden Gerätetreiber zu erhalten.

Das Spiel

Um das Spiel zu starten, doppelklicke einfach auf das Tom & Jerry: Fists of Furry-Symbol auf deinem Desktop, oder öffne das Windows-Startmenü und wähle C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Furry

WORUM GEHT'S, JERRY?

Tom & Jerry: Fists of Fury ist das erste Spiel, in dem dieses weltberühmte Duo aus Katz und Maus antritt, um sich völlig verrückte Verfolgungsjagden zu liefern. Fists of Fury basiert auf der klassischen Tom & Jerry Zeichentrickserie von MGM aus den 30'er und 40'er Jahren und lässt mit viel Liebe zum Detail die Kulissen, Situationen und Gags aus den Originalfilmen wieder zum Leben erwachen. An diesem actiongeladenen, unkomplizierten Spiel werden Kinder jeder Altersklasse ihre helle Freude haben. Alle Figuren aus der klassischen Zeichentrickserie - Tom, Jerry, Spike, Tyke, Duckling - sind zum ersten Mal komplett in 3D mit von der Partie und tun alles, um sich gegenseitig mit allen möglichen Gerätschaften das Leben schwer zu machen. Stühle, Pfannen, Dynamitstangen, Wassermelonen und viele andere Dinge, die in der Gegend herumliegen, können benutzt werden, um dem Gegner eins überzubraten. Also Krallen gewetzt und auf in eine Zeichentrickwelt voller Spaß und Chaos!

MENÜSTEUERUNG

Die Pfeiltasten

Mit den Pfeiltasten navigierst du durch die Menüs.

Die Enter-Taste

Mit der Enter-Taste wählst du die jeweils hervorgehobene Option aus oder schaltest zwischen den verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten hin und her.

Die Escape-Taste

Mit der Escape-Taste kehrst du jeweils zur vorherigen Menüseite zurück.

Die Spielsteuerung kann im Steuerungsmenü verändert werden. Um die jeweils ausgewählte Option zu ändern, drücke auf die Eingabe-Taste und dann auf die Taste, die du für diese Aktion benutzen möchtest.

SPIELSTEUERUNG

Bewegung

Ganz einfach: Wenn du die Pfeiltasten benutzt, bewegt sich die Spielfigur über den Bildschirm.

Springen

Die voreingestellte Taste für das **Springen** ist die **LEERTASTE**, du kannst das aber im Optionsmenü ändern und an deine Spielgewohnheiten anpassen. Drücke einmal auf diese Taste und deine Spielfigur macht einen kleinen Sprung. Wenn es dir gelingt auf halber Sprunghöhe noch einmal auf diesen Knopf zu drücken, macht deine Figur einen Doppelsprung und erreicht eine wesentlich größere Sprunghöhe!

Angriff

Die voreingestellte Taste für den **Angriff** ist die **STRG**-Taste, das kannst du ebenfalls im Optionsmenü ändern. Diese Taste löst deine Hauptangriffswaffe aus, deine Pfote. Wenn du gerade keine Waffe in greifbarer Nähe hast, kannst du deinem Gegner damit eine von den guten alten Kopfnüssen verpassen. Drücke diese Taste ganz schnell dreimal hintereinander, wenn du ein ganz besonderes Kunststück sehen möchtest. Na ja, eigentlich ist es ja nicht Toms & Jerrys Art sich mit bloßen Pfoten zu bekriegen, da Schläge und Tritte im Vergleich zu Waffen und anderen Requisiten nur einen geringen Schaden anrichten.



Wenn du eine Waffe oder einen anderen Gegenstand besitzt, kannst du sie mit der **Angriffs**-Taste benutzen. Halte die Taste gedrückt, um sie aufzuladen und, Voilà! Wenn du den Knopf etwa eine Sekunde gedrückt gehalten hast, ist die Waffe geladen und versprüht gelbe Sterne. Damit kannst du deinem Gegner noch mehr Schaden zuzufügen



Aber warte, das war noch nicht alles! Wenn du die **Angriffs**-Taste noch länger gedrückt hältst, siehst du wieder Sterne, aber diesmal sind sie rot. Dann besitzt die Waffe die maximale Ladung und kann Menschen und Tieren den größtmöglichen Schaden zufügen!

Es gibt noch eine letzte **Angriffs**-Bewegung, mit der du Gegenstände auf deinen Gegner schleudern kannst. Geh dazu einfach auf den Gegenstand (Kiste, Weihnachtsgeschenk, usw.) und drücke die **Angriffs**-Taste. Wenn du deinen Gegner triffst, wird es ihm höllisch weh tun.

Aufheben / Fangen



Die voreingestellte Taste für das **Aufheben und Fangen** ist die **Y**-Taste, du kannst das aber im Optionsmenü ändern und an deine Spielgewohnheiten anpassen. Siehst du diesen hübschen Stuhl dort? Den möchtest du gerne haben, was? Na gut, dann stell dich daneben und warte, bis ihn ein bunter Schein umgibt. Jetzt kannst du ihn aufnehmen, indem du auf die **Aufheben-/Fangen**-Taste drückst. Oh, fühlt er sich nicht gut an? ... Na, wo ist denn jetzt diese Miezekatze?

Ein anderer ultra-cooler Trick besteht darin, mit der **Aufheben-/Fangen**-Taste Dinge, die auf dich geworfen werden, aus der Luft abzufangen. Wenn du sie zurückwirfst, kannst du deinen Gegner sicherlich ziemlich ärgern!

Ducken

Die voreingestellte Taste für das **Ducken** ist die **A**-Taste, aber auch das kannst du natürlich im Optionsmenü ändern. Ducken: Nein, nicht wie im Namen der kleinen Ente "Duckling", sondern mehr so etwas in der Art wie: "Pass auf das ganze Zeugs auf, dass deine Gegner dir an den Kopf werfen wollen!" Wenn du diese Taste drückst, duckst du dich und der geworfene Gegenstand saust über deinen Kopf hinweg. Dadurch ersparst du dir einige schmerzhaft Beulen.

ZIEL DES SPIELS (ODER WIE WÄRE ES MIT EINER PARTIE T&J?)

Und darum geht's: Es ist wirklich ganz einfach! Hau deinem Gegner einfach die @%&*# Grütze aus der Rübe! Du kannst wählen, ob du Tom, Jerry oder später eine der anderen Figuren aus der Welt von Tom & Jerry spielen möchtest. Du kannst gegen den Computer oder einen anderen Menschen antreten ... egal, Hauptsache du brätst ihm so schnell wie möglich eins über.

Es ist nicht unbedingt der beste Weg, das mit bloßen Händen zu erledigen, schließlich sind wir bei "Tom & Jerry". Du findest überall Gegenstände, die du auf sammeln und als Waffe einsetzen kannst. Du wirst staunen, was sich alles als Waffe eignet. Zieh deinem Gegner kräftig eins mit dem Besen über, versetze ihm mit der Schaufel einen Schlag, der sich gewaschen hat oder bewirf ihn mit der Klobürste ... alle Schläge sind erlaubt!

SPIELMODI



Einzelspieler: In diesem Modus kannst du gegen den Computer spielen. Das ist praktisch, wenn du alleine bist.



Zweisspieler-Modus: Dieser Modus ist sehr nützlich, wenn du gerade ein menschliches Wesen in Reichweite hast.



Power Level: Im Zweisspieler- und Team-Modus kann jeder Spieler die Anzahl an Sternen über seinen Figuren verändern, um die Sache für den Gegner einfacher oder schwieriger zu machen.

OPTIONEN

Auf dem Optionsbildschirm kannst du einige kleinere Spieleinstellungen verändern, um das Spiel deinen Wünschen anzupassen.

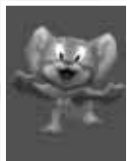
Rundenlänge: Hier kannst du einstellen, ob eine Runde 120, 150, 180 Sekunden oder eine unbegrenzte Zeit dauern soll.

Runden: Hier stellst du ein, aus wie vielen Runden ein Spiel bestehen soll: 1, 3 oder 5.

Schwierigkeit: Mit "Einfach", "Mittel" oder "Schwierig" legst du fest, wie stark oder schwach die Computergegner sein sollen.

Audio: Hier kannst du die Lautstärke der Musik und Geräusche einstellen.

DIE SPIELFIGUREN



Jerry



Tom



Spike



Tuffy

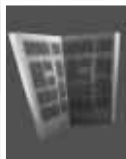
Zu Beginn des Spiels kannst du die Rolle von Tom oder Jerry übernehmen. Im Verlauf des Spiels kommen weitere Figuren hinzu, die du auswählen kannst. Wenn du das Einzelspieler-Match erfolgreich meisterst, kannst du aus bis zu sieben Figuren auswählen!

WAFFEN UND GEGENSTÄNDE

Handwaffen



Gabel (Küche)



Zeitung



Schaufel (Garten)

Wurfaffen



Wassermelone (Küche)



Tomate (Küche)



Milchflasche (Garten)



Blumentopf (Garten)

Manche dieser Waffen sind sehr schwer, so dass du nicht laufen oder springen kannst, wenn du sie bei dir trägst!

SPIELOBERFLÄCHE



Oben siehst du einen Ausschnitt aus einer typischen "Fists of Furry" Szene. Am oberen Bildschirmrand befinden sich die **Energiebalken** für die jeweiligen Spielfiguren. Je weiter das Spiel fortschreitet und je mehr Schläge eine Figur einsteckt, desto kürzer werden die Balken, bis eine der Figuren überhaupt keine Energie mehr besitzt. Wie du dir sicherlich schon gedacht hast, verliert die Figur mit der geringsten Energie die Runde.

Die **Stoppuhr** befindet sich zwischen den Energiebalken und ist auf 120 Sekunden eingestellt. Im Optionsmenü kannst du die Zeit verlängern oder die Stoppuhr ausschalten. Wenn die Stoppuhr Null erreicht, hat die Figur mit der meisten verbleibenden Energie gewonnen.

Ein **Streifen** unter dem Energiebalken einer Figur zeigt, dass diese Figur bereits eine Runde gewonnen hat.

Die **Ladungs-Punkte** zeigen an, wie oft man eine Waffe benutzen kann, bevor sie verschwindet.

ENERGIEBONI



Durch einen erfolgreichen Angriff auf einen Gegner verliert dieser Energie. Wenn eine Spielfigur bei einem Schlag einen bestimmten Schaden erleidet, verliert sie eine bestimmte Anzahl von Erste Hilfe-Päckchen, die dann auf den Boden fallen und aufgesammelt werden können. Sie bleiben jedoch nur einen kurzen Moment liegen und verschwinden anschließend. In dieser Zeit kannst du sie dir schnappen, um die Energie deiner Spielfigur wieder aufzuladen. Ist der Angriff zu schwach, verliert der Gegner nur ein wenig von seiner Energie, aber kein Erste Hilfe-Päckchen.



Während du "Fists of Furry" spielst, tauchen von Zeit zu Zeit zufällig geheimnisvolle Power-Ups auf, die aussehen wie ein sich drehendes Fragezeichen. Wenn du eines davon aufsammelst, erhält deine Spielfigur für eine kurze Zeit besondere Fähigkeiten:



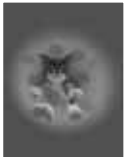
Unsichtbarkeit: Wenn eine Spielfigur unsichtbar ist, ist es schwieriger sie zu treffen, da die automatische Zielerfassung für Wurfaffen und Gegenstände ausgeschaltet wird. Es ist zwar schwierig, einen unsichtbaren Gegner zu treffen, aber unmöglich ist es nicht – du musst deine Spielfigur nur in die Richtung drehen, in der der unsichtbare Gegner steht und deinen Kram auf ihn schleudern.



Doppelter Schaden: Der rote Schimmer verwandelt deine Spielfigur in ein furchterregendes Monster. Jeder deiner Schläge fügt dem Gegner den doppelten Schaden zu..



Unbesiegbareit: Dieses gelbe Superding schützt deine Spielfigur vor allen Angriffen, so lange, bis es wieder verschwindet..



Masern: Diese giftige grüne Wolke nimmt deiner Figur fortwährend Energie weg. Du kannst sie aber an deinen Gegner weitergeben, indem du ihn berührst. Nach einer Weile verschwindet die Wolke von selbst.



Jagdscenen in der Küche!



Action in der Diele!



Wachen im Garten!



Alle meine Entchen!

Zu Beginn des Spiels kannst du in der Küche oder im Garten spielen. Je weiter du im Spiel fortschreitest, desto mehr Orte werden für deine Spielfigur zugänglich. Wenn du das Einzelspieler-Match gewinnst, kannst du aus 10 verschiedenen Spielstufen auswählen!

Du kommst an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter?
Unsere

Tipps- und Tricks-Spiele-Hotline
steht dir täglich von 8:00 – 24:00

Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

0190 – 88241210 (1,86 Euro/ Minute).

Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) hilft dir gerne
unser technisches Support-Team.

Es steht dir von Mo-Fr von 9:00 – 19:00

Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung:

01805 – 554938 (0,12 Euro/ Minute)

Für eine schnelle Antwort halte bitte folgende
Informationen bereit:

- 1.) Kategorie und Wortlaut der Fehlermeldung
- 2.) Technische Konfiguration Ihrer Hardware: Hersteller,
Typ und Taktfrequenz des Prozessors, Grafikkartentyp,
RAM, Festplattenspeicher, Geschwindigkeit des CD-ROMs,
Soundkartentyp,
Art des Netzwerkes, Modemtyp.

Natürlich solltest du dich bei deinem Anruf möglichst in der
Nähe deines Computers aufhalten.

Herausgegeben von UbiSoft unter Lizenz von NewKidCo

CEO: Yves Guillemot

Internationaler Produktions-Manager

Christine Bourges-Quemard

Internationaler Direktor Entwicklung

Alexis Godard

Internationaler Direktor Inhalt: Serge Hascoet

Internationaler Manager Inhalt

Fabrice Pierre-Elien

3rd Party Project Management

Entwicklungsdirektor Europa: Anne Blondel

Ausführender Produzent: Valérie Beaufils

Stellvertretender Produzent: Thomas Le Grand

Tests

Manager Tests weltweit: Eric Tremblay

Localization

Localization Manager weltweit: Coralie Martin

Localization Project Manager: Vanessa

Hautefeuille

Translation/Adaptation:

Frankreich: Xavier Vibert

for German: Dieter Pfeil

Spanien: DL Multimedia

Italien: Giulia Pasquariello

Niederlande: U-TRAX Multi Media Localisations B.V.

Marketing

European Marketing Director: Laurence Buisson-Nollent

Europäischer Group-Manager Lidwine Vernet

Europäisches Brand-Management:

Gabrielle Zagoury

Brand-Manager: Amanda Butt, Mariana Radicevski

Emilie Amchin, Michiel Verheidjt, Valeria

Lodeserto, Johanne Grange, Kristina Mortensen

Vera Shah

Other contributors

Data Management: Guenele Mendroux,

David Picco

NewKidCo

Produzent Seth W. Rosenfeld

Co-Produzent Marc Nesbitt, Rob Goltz

Direktor Produkt-Lizenzierung Nina Skalka

Marketing Brand Manager: Carissa Wedkos

Besonderer Dank an Eric "Mr. McGoo" Samulski,

Big Sam & Little Lily, Bradley Skalka

Warner Bros. Interactive Entertainment

Brett Skogen, Ausf. Produzent

Charles Carney, Kreative Leitung

Allen Helbig, Künstler

Peter Tumminello, Künstler

Besonderer Dank an:

Philippe Erwin, Rob Sebastian, Scott Johnson,

Heidi Behrendt, Zachary Monge, Sue Montague

und Jim Molinaro.

Hanna-Barbera Cartoons

Michael Diaz, Manager, Character Properties

PC Version Entwickelt von Vis Entertainment PLC.

Im Skunkworks Studio

Produzent Rob Hylands

Programmierteam-Management Matt Edmunds

Art-Team-Management Shaun Smith

Leitender Programmierer Ian Moody

Zusätzliche PC-Artwork Shaun Smith, Paul Webb
Alan Rowe

Ursprüngliche Spielidee von: Vis Entertainment PLC.

Produzent Craig Hunter

Direktor Brian Gomez, Robbie Graham

Software-Team

Lead Programmierer Jonny Dobson

Beratender Programmierer Chris Mullender

William Docherty

Art-Team

Leitender Künstler Paul Munro, Dave Hill,

Jim McLeish, Neil Pollock

Beratung Animation Mike Jones, Bruce Ballantine

Mark Estell, Robert Jeffrey, Malcolm Shortt

Spiel-Design Team

Leitender Spieldesigner Brian Roberts, Peter Shea

Giles Tuck, Chris Peck

Audio-Team

Leitung Audio-Team Stew Clark, Lee Banyard,

Rebecca Parnell

Sprecher Alan Marriot

Musiker Heather McCabe, Hilary Michael

Jane Kendal, Jim O'Malley, Kenny Easson

Richard Michael

Originalmusik komponiert und arrangiert von

Richard Michael

QS-Team

Leitender Tester Roland Smalley, Matthew Bett

Shannon Clouston, Martin Connor, Alistair Graham

Stephen Hardie, Philip Stephens

VIS Management

Geschäftsleitung Chris van der Kuyl

Zuständiger Direktor Peter Baillie

Produktionsleitung Tim Gatland

Finanzleiter Tony Robison

Technologieleitung Paddy Burns

VP Kreativabteilung Kirk Ewing

VP Entwicklung Scott Maxwell

Künstlerische Leitung Jamie Bryan

Leitung Audioabteilung Stew Clark

Office Manager Roni Percy

Systemabteilung

System-Manager Jonathan Crilly, Michelle Sapsed,

Brian Cotter

Dank an Liz Simhi

Quarter Primary School: Pauline Boniface

Alasdair MacAulay, Lindsay Robertson

Inhoudsopgave	17
Het spel beginnen	18
Het spel installeren	18
Deïnstalleren	18
DirectX installeren	19
Problemen oplossen:	19
Spelen	19
Besturing in de menu's	20
Pijltoetsen	20
De Enter-toets	20
De Escape-toets	20
Spelbesturing	20
Naar links/rechts/omhoog/omlaag	20
Springen	20
Aanvallen	21
Oppakken/Vangen	21
Bukken	21
Doel van het spel	22
Speltypen	22
Spelopties	23
Rolverdeling	24
Wapens en voorwerpen	24
Spelinterface	25
Gezondheidsbonussen	25
Speciale Krachtbonussen	26
Levels	27
Technische ondersteuning	28
Credits	29

HET SPEL BEGINNEN

Controleer of dit spel compatibel is met je computer. Dit spel draait onder Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows XP en Windows ME. Het spel vereist minimaal een Pentium II 233 MHz processor, 2x-speed cd-romspeler, 64 MB RAM, tenminste 160 MB vrije harde-schijfruimte en een 3D grafische acceleratiekaart die compatibel is met DirectX 8 en tenminste 4 MB geheugen bevat.

*Let op: "De minimale systeemeis voor dit spel is 24 MB geheugen. Daarnaast is een en ander afhankelijk van de minimale eisen van het besturingssysteem. (bijvoorbeeld: 4 MB voor Windows 95; 16 MB voor Windows 98; 64 MB voor Windows 2000 en 32 MB voor Windows ME).

Het spel installeren

Sluit alle programma's voordat je Tom & Jerry: Fists of Furry installeert.

Plaats de installatie-cd van Tom & Jerry: Fists of Furry in de cd-romspeler. Als de automatische opstartfunctie actief is, verschijnt het installatiemenu voor Tom & Jerry: Fists of Furry helemaal vanzelf.

Als de automatisch opstartfunctie niet is ingeschakeld, dubbelklik je op het icoontje "Deze computer". Dubbelklik daarna op het icoontje van je cd-romspeler en tenslotte op het icoontje "Setup". Volg nu de instructies die hieronder worden beschreven. Selecteer "Tom & Jerry: Fists of Furry installeren" om de installatie te starten en volg dan de instructies op het scherm.

Het installatieprogramma stelt automatisch een installatie voor, afgestemd op je computer. De optie die je kiest (minimale of maximale installatie) heeft direct effect op de kwaliteit van het spel. De maximale installatie neemt meer ruimte in op je harde schijf, maar het voordeel is dat het spel dan vloeiender draait en dat de laadtijden kort zijn.

Tom & Jerry: Fists of Furry wordt standaard geïnstalleerd in C:\Program Files\Ubi Soft\VIS Entertainment\Tom and Jerry in Fists of Furry. Als de installatie is voltooid, wordt er een snelkoppeling naar Tom & Jerry: Fists of Furry toegevoegd aan het startmenu van Windows.

Als het spel geïnstalleerd is, klik je op "Spel spelen" om het spel te gaan spelen. Klik op "Stoppen" (quit) als je het menu wilt sluiten.

Om het spel te starten, dubbelklik je op het icoontje van Tom & Jerry: Fists of Furry op je bureaublad of gebruik je de snelkoppeling naar Tom & Jerry: Fists of Furry in het startmenu van Windows. Ga naar C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Furry.

Deïnstalleren

Kies in Windows de optie "Deïnstalleren" (uninstall) via Start/Programma's/Ubi Soft Games/Tom & Jerry: Fists of Furry ...

Je kunt ook de installatie-cd van Tom & Jerry: Fists of Furry plaatsen en klikken op de knop "Deïnstalleren" (uninstall) in het menu. Op deze manier verwijder je alle spelbestanden en spelgegevens.

DirectX installeren

Controleer of de installatie-cd van Tom & Jerry: Fists of Furry zich in de cd-romspeler bevindt.

Zodra je de installatie start, controleert het programma automatisch of DirectX geïnstalleerd of bijgewerkt moet worden. Als dat zo is, biedt het installatieprogramma aan dat meteen te doen. Als je problemen ondervindt met Tom & Jerry: Fists of Furry, kun je het best eerst de paragraaf Problemen oplossen hieronder lezen voordat je contact opneemt met de technische ondersteuning.

Als de installatie is voltooid, moet je je computer opnieuw opstarten om ervoor te zorgen dat de nieuwe stuurprogramma's (drivers) geactiveerd worden.

Problemen oplossen:

Je moet een 3D grafische acceleratiekaart hebben met tenminste 4 MB videogeheugen. DirectX 8 moet geïnstalleerd zijn op je computer. DirectX 8 staat op de installatie-cd van Tom & Jerry: Fists of Furry. Je kunt deze versie direct installeren door de optie "DirectX 8 installeren" te kiezen uit de lijst met installatie-opties.

De meeste problemen in DirectX-spellen worden veroorzaakt door verouderde versies van de stuurprogramma's (drivers) voor de geluidskaart en/of grafische kaart. Als je problemen ondervindt met Tom & Jerry: Fists of Furry, raden we je aan om de tijd te nemen om het leesmij-bestand door te nemen. In dit bestand vind je de adressen van websites van fabrikanten van de meest gangbare geluidskaarten en grafische kaarten.

Neem contact op met de fabrikant van je grafische kaart of geluidskaart (via zijn website of telefoonnummer) om de nieuwste stuurprogramma's (drivers) te verkrijgen.

Spelen

Om het spel te starten, dubbelklik je op het icoontje van Tom & Jerry: Fists of Furry op je bureaublad of gebruik je de snelkoppeling naar Tom & Jerry: Fists of Furry in het startmenu van Windows. Ga naar C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Furry.

WAT IS ER AAN DE HAND, JERRY?

Tom & Jerry: Fists of Furry is het eerste spel waarin het klassieke kat-en-muis duo in een doldwaas gevecht elkaar een kopje kleiner maakt. Fists of Furry is gebaseerd op de klassieke Tom & Jerry-tekenfilms van MGM zoals die van 1930 tot 1940 verschenen. Het spel zit vol omgevingen, situaties, rekvisieten en grappen uit de tekenfilms, waardoor een vrolijk gevecht ontstaat waaraan kinderen van alle leeftijden plezier kunnen beleven. De gehele oorspronkelijke bezetting is voor het eerst volledig in 3D aanwezig. Tom, Jerry, Spike, Tyke, Duckling en vele anderen staan klaar om elkaar een kopje kleiner te maken met behulp van een groot aantal huishoudelijke artikelen. Stoelen, koekenpannen, staven dynamiet, watermeloenen en andere voorwerpen liggen klaar om gebruikt te worden tegen je tegenstander. Scherp je klauwen en bereid je voor op heftige tekenfilm-chaos!

BESTURING IN DE MENU'S

Pijltoetsen

Met de pijltoetsen kun je door de menu-opties bladeren.

De Enter-toets

De Enter-toets gebruik je om een optie echt te selecteren of om te schakelen tussen verschillende instellingen.

De Escape-toets

De Escape-toets gebruik je om terug te keren naar het vorige menuscherm.

Je kunt de spelbesturing aanpassen in het besturingsmenu. Om een bepaald toetsenbordcommando te veranderen, druk je op de Enter-toets en druk je daarna op de toets die je wilt gebruiken voor die actie.

SPELBESTURING

Naar links/rechts/omhoog/omlaag

Vrij eenvoudig, met deze toetsenbordcommando's kun je je spelfiguur verplaatsen in de omgeving.

Springen

De standaardtoets om te **Springen** is de **SPATIEBALK**. Je kunt deze toets aanpassen in het optiemenu. Druk eenmaal op deze toets om omhoog te springen. Om nog hoger te springen, kunnen gevorderde spelers tijdens de sprong nogmaals op deze toets drukken!

Aanvallen

De standaardtoets om **Aan te vallen** is de **Ctrl**-toets. Je kunt deze toets aanpassen in het optiemenu. Dit is je voornaamste aanvalstoets. Je kunt de toets gebruiken om je tegenstander een flinke opstopper te verkopen. Door driemaal snel op deze toets te drukken krijg je iets bijzonders te zien! Aangezien slaan en schoppen niet de manier is waarop Tom & Jerry hun zaakjes regelen, veroorzaken ze slechts minimale schade vergeleken met het gebruik van wapens en gebruiksartikelen.



Als je een wapen of voorwerp hebt, kun je dat gebruiken door op de **Aanvallen**-toets te drukken. Door de **Aanvallen**-toets ingedrukt te houden kun je het wapen opladen. Na ongeveer een seconde zie je gele sterretjes uit het wapen komen. Dit betekent dat het geladen is en dat je nog meer schade kunt toebrengen aan je vijand.



Maar wacht! Er is meer! Houd de **Aanvallen**-toets nog langer ingedrukt tot je de rode sterretjes ziet verschijnen. Dit betekent dat je wapen maximaal opgeladen is en de grootst mogelijke schade veroorzaakt als je je slachtoffer ermee raakt!

Er is nog een manier om je tegenstander **Aan te vallen**: schuif voorwerpen die op de grond staan tegen je tegenstander aan. Ga tegen het voorwerp (krat, cadeautje en dergelijke) aan staan, druk op de Aanvallen-toets en duw het voorwerp tegen het slachtoffer aan. Hiermee bezorg je je tegenstander heel wat pijn.

Oppakken/Vangen



De standaardtoets om dingen **Op te pakken/Vangen** is de **Z**-toets. Je kunt deze toets aanpassen in het optiemenu. Zie je die hippe stoel daar? Die zou je wel willen gebruiken, hè? Ga er dan maar vlakbij staan. Zie je hoe de stoel oplicht? Druk nu op de Oppakken/Vangen-toets om de stoel op te pakken. Hmm, dat is een goed gevoel. Nou, waar is die kat gebleven?

Een andere ultra-coole truc: je kunt de spullen die naar je kop gegooid worden vangen. Dat doe je door op de **Oppakken/Aanvallen**-toets te drukken net voordat je geraakt wordt. Om je tegenstander echt kwaad te maken, smijt je de voorwerpen gewoon terug!

Bukken

De standaardtoets om te **Bukken** is de **A**-toets. Je kunt deze toets aanpassen in het optiemenu. Pas op, ze bekogelen je met oude rotzooi!!! Als je op de **Bukken**-toets drukt kun je onder vliegende projectielen door duiken en een blauwe plek of twee vermijden.

DOEL VAN HET SPEL

Het gaat om het volgende. Heel erg simpel. Sla de ander helemaal tot @%&*#!-moes! Je kunt aan het begin van het spel als Tom of als Jerry spelen. Later kun je ook als een van de andere spelfiguren het strijdtoneel betreden. Het maakt niet uit of je tegen de computer speelt of tegen een menselijke tegenstander, je moet die ander zo snel mogelijk een flink kopje kleiner maken!

Aangezien dit "Tom & Jerry" is, is het natuurlijk het beste om niet met je blote handen te vechten, maar met de vele wapens en voorwerpen die in de kamer liggen. Pak ze op en gebruik ze op een manier waarvoor ze niet zijn uitgevonden. Veroorzaak een flinke hoofdpijn met een bezem, plet je tegenstander met een schep of was het varkentje in de wasmachine. Het is allemaal even leuk!

SPELTYPEN



Single Player (1 speler): In dit speltype speel je tegen de computer. Erg handig als je niemand kunt vinden om tegen te spelen.



Versus mode (Tegen elkaar spelen): Dit speltype komt goed van pas als je iemand hebt gevonden die tegen je wil spelen.



Team Mode (In teamverband spelen): Dit speltype is pas beschikbaar als je het spel met alle spelfiguren hebt uitgespeeld. In het speltype Team kunnen jij en je tegenstander (computergestuurd of menselijk) een wedstrijd in een arena spelen met een team dat uit maximaal 4 Tom & Jerry-personages bestaat. De spelfiguren vechten om de beurt in een door de speler aangegeven volgorde. Zodra het eerste spelfiguur is uitgeschakeld neemt het volgende zijn plaats in. Je wint de wedstrijd door alle spelfiguren van je tegenstander uit te schakelen.

Power Level (Sterkte): In de speltypen Versus en Team kan iedere speler het aantal sterren onder zijn/haar spelfiguur veranderen. Daardoor wordt het makkelijker of moeilijker voor je tegenstander.

SPELOPTIES

In het optiescherm kun je kleine veranderingen in de wedstrijd aanbrengen.

Bout Length (Duur van de ronde): Stel de duur van iedere ronde in op 120, 150 of 180 seconden, of op oneindig.

Bouts (Ronden): Bepaal uit hoeveel ronden de wedstrijd bestaat (1, 3 of 5).

Difficulty (Moeilijkheidsgraad): Maak de computergestuurde tegenstander makkelijker of moeilijker te verslaan door de moeilijkheidsgraad op "Easy" (Makkelijk), "Medium" (Normaal) of "Hard" (Moeilijk) te zetten.

Audio (Geluid): Pas het volume van de muziek en geluidseffecten aan.

ROLVERDELING



Jerry



Tom



Spike



Tuffy

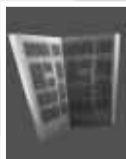
Aan het begin van het spel kun je met Tom of met Jerry spelen. De andere spelfiguren komen beschikbaar naarmate je verder komt in het spel. Speel je het spel in het speltype Single Player (1 speler) helemaal uit, dan kun je met alle zeven spelfiguren spelen!

WAPENS EN VOORWERPEN

Voorwerpen om mee te steken en te slaan:



Vork



Krant



Schep

Voorwerpen om mee te gooien:



**Watermeloen
(keuken)**



**Tomaat
(keuken)**



**Melkfles
(tuin)**



**Bloempot
(tuin)**

Sommige wapens zijn te zwaar om ermee te kunnen rennen en springen!

SPELINTERFACE



Het hierboven afgebeelde plaatje is een typische scène uit het "Fists of Furry"-spel. Boven in het scherm vind je de **Gezondheidsmeters** van ieder spelfiguur. Alle gezondheidsmeters zijn in het begin helemaal geel. Dit geeft aan dat je spelfiguur in topconditie is. Zodra het spelfiguur schade oploopt, loopt de gezondheidsmeter terug. Staat de gezondheidsmeter op nul, dan heeft het spelfiguur de ronde verloren.

De **Tijdklok** vind je tussen de gezondheidsmeters en staat standaard op 120 seconden. In het optiemenu kun je een langere tijd instellen of de tijdklok helemaal uitschakelen. Als de tijdklok op nul staat, wint het spelfiguur met de meeste gezondheid.

Aan het **Lint** onder de gezondheidsmeter kun je zien of het spelfiguur een ronde heeft gewonnen.

De **Oplaad-stip** geeft aan hoe vaak je een wapen kunt gebruiken voordat het verdwijnt.

GEZONDHEIDSBONUSSEN



Een succesvolle aanval slaat gezondheid uit de tegenstander. Als een speler met een bepaalde hoeveelheid kracht wordt geraakt, verliest hij/zij een aantal verbanddozen. Die verbanddozen blijven een paar seconden liggen voordat ze verdwijnen. Beide spelers kunnen de dozen oppakken om hun gezondheid op peil te houden. Kleine aanvallen zullen geen verbanddozen uit de tegenstander slaan, maar brengen het slachtoffer wel een beetje schade toe.



Tijdens het spelen van "Fists of Fury" verschijnen er willekeurig geheimzinnige krachtbonussen die eruit zien als draaiende vraagtekens. Door de vraagtekens op te pakken, krijgt je personage korte tijd een speciale vaardigheid.

Deze vaardigheden zijn:



Onzichtbaarheid: Als je onzichtbaar bent is het moeilijker voor je tegenstander om je te raken. In dat geval wordt namelijk "auto-targeting" (automatisch richten) voor het gooien van wapens en voorwerpen uitgezet. Het is moeilijker, maar niet onmogelijk een onzichtbare tegenstander te raken. Je moet je spelfiguur nauwkeuriger in de richting van de tegenstander laten kijken als je spullen naar hem toegooit.



Dubbele schade: Deze rode stralenkrans verandert je spelfiguur in een angstwekkend wezen dat bij iedere slag dubbele schade toebrengt aan zijn tegenstander.



Onschendbaarheid: Deze supersterke gel zal je personage beschermen tegen alle aanvallen.



Mazelen: Deze smerige groene wolk zal je gezondheidmeter laten leeglopen totdat je je tegenstander besmet door hem aan te raken. Na verloop van tijd verdwijnt de groene wolk vanzelf.



Catchin' In The Kitchen
(Beuken in de Keuken)



Alley Alley Action Free!
(Vrij Vechten in de Steeg)



Guard in the Garden
(Bewaken in de Tuin)



Duck Duck Loose
(Kip, ik heb je)

Aan het begin van het spel kun je in de Kitchen (Keuken) en de Garden (Tuin) spelen. Er komen meer levels beschikbaar naarmate je vooruitgang boekt in het speltype Single Player (1 speler). Als je het spel in de stand Single Player uitspeelt, kun je kiezen uit alle 10 levels!

On-line Support Options

Ubi Soft heeft een aantal manieren om je te voorzien van informatie over onze nieuwste spellen, tips, hulp en technische ondersteuning. Eén van die manieren is onze website: <http://www.ubisoft.com>.

Je kunt ook contact opnemen met de Ubi Soft klantenservice via telefoon. Als je contact met ons opneemt, wees dan zo specifiek mogelijk over het probleem waar je mee zit.

Als je belt, zorg dan dat je alle volgende informatie bij de hand hebt: de naam van de fabrikant van je computersysteem, het merk en de snelheid van de processor, hoeveel RAM je hebt, het versienummer van Windows (als je dat niet zeker weet, klik je met rechts op de icon My Computer/Deze Computer op je bureaublad en kies je Eigenschappen) en de fabrikant en het model en/of de soort grafische kaart, modem en geluidskaart.

Telefoonnummer: 0900 - 202 6766 (70 ecpm.)

Tijden: maandag tot en met vrijdag van 09:30 tot 18:00 uur

Uitgegeven door UbiSoft onder licentie van NewKidCo

CEO: Yves Guillemot
International Production Director
 Christine Bourges-Quemard
International Director of Development
 Alexis Godard
International Content Director: Serge Hascoet
International Content Manager
 Fabrice Pierre-Elie
3rd Party Project Management
European Director of development: Anne Blondel
Executive Producer: Valérie Beaufils
Associate Producer: Thomas Le Grand
 Tests
Worldwide Tests Manager: Eric Tremblay
Lead Tester: XXXXXXXXX
Testers: -XXX, -XXX
Lead Tester Compatibility: XXXX
 Localization
Worldwide Localization Manager: Coralie Martin
Localization Project Manager: Vanessa Hautefeuille
 Translation/Adaptation:
for French: Xavier Vibert
for German: Dieter Pfeil
for Spanish: DL Multimedia
for Italian: Project Synthetis
for Dutch: U-TRAX Multi Media Localisations B.V.
 Marketing
European Marketing Director: Laurence Buisson-Nollent
Groepsmanager Europa: Lidwine Vernet
Labelmanager Europa: Gabrielle Zagoury
Labelmanagers: Amanda Butt, Mariana Radicevski
 Emilie Amchin, Michiel Verheidjt, Giulia Pasquariello, Johanne Grange, Kristina Mortensen
 Vera Shah
 Other contributors
Data Management: Guenele Mendroux, David Picco

NewKidCo

Productent Seth W. Rosenfeld
Coproductenten Marc Nesbitt, Rob Goltz
Directeur productlicenties Nina Skalka
Marketing Brand Manager: Carissa Wedkos
Met bijzondere dank aan Eric "Mr. McGoo"
 Samulski, Big Sam & Little Lily, Bradley Skalka

Warner Bros. Interactive Entertainment

Brett Skogen, uitvoerend producent
Charles Carney, creatieve leiding
Allen Helbig, Vormgever
Peter Tumminello, Vormgever
Met speciale dank aan:
 Philippe Erwin, Rob Sebastian, Scott Johnson, Heidi Behrendt, Zachary Monge, Sue Montague and Jim Molinaro.
 Hanna-Barbera Cartoons
 Michael Diaz, Manager, Character Properties

PC-versie ontwikkeld door Vis Interactive PLC.

in hun Skunkworks Studio
Producent Rob Hylands
Teammanager programmering Matt Edmunds
Teammanager vormgeving Shaun Smith
Hoofdprogrammeur Ian Moody
Extra vormgeving PC Shaun Smith, Paul Webb
 Alan Rowe

Orspronkelijk spel ontwikkeld door Vis Interactive PLC.

Producent Craig Hunter
Regie Brian Gomez, Robbie Graham
Softwareteam
Lead Programmer Jonny Dobson
Consulerend programmeur Chris Mullender
 William Docherty
Vormgevingsteam
Hoofd vormgeving Paul Munro, Dave Hill, Jim McLeish, Neil Pollock
Consulerend animator Mike Jones, Bruce Ballantine, Mark Estell, Robert Jeffrey, Malcolm Shortt
Spelontwerpteam
Hoofd spelontwerp Brian Roberts, Peter Shea
 Giles Tuck, Chris Peck
Geluidsteam
Hoofd geluid Stew Clark, Lee Banyard, Rebecca Parnell
Met de stem van Alan Marriott
Muzikanten Heather McCabe, Hilary Michael
 Jane Kendal, Jim O'Malley, Kenny Easson
 Richard Michael
De originele muziek werd gecomponeerd en gearrangeerd door
 Richard Michael
QA-team
Hoofdtester Roland Smalley, Matthew Bett
 Shannon Clouston, Martin Connor, Alistair Graham
 Stephen Hardie, Philip Stephens
VIS-management
President-directeur Chris van der Kuyl
Uitvoerend directeur Peter Baillie
Uitvoerend manager Tim Gatland
Financieel manager Tony Robison
Manager technologie Paddy Burns
Vice-president vormgeving Kirk Ewing
Vice-president ontwikkeling Scott Maxwell
Hoofd vormgeving Jamie Bryan
Hoofd geluid Stew Clark
Kantoomanager Roni Percy
Afdeling systemen
Systeemmanager Jonathan Crilly, Michelle Sapsed, Brian Cotter
Met dank aan Liz Simhi
 Quarter Primary School: Pauline Boniface
 Alasdair MacAulay, Lindsay Robertson

Manual de Tom & Jerry	31
Índice	31
Empezar	32
Instalar el juego	32
Desinstalar el juego	32
Instalar DirectX	33
Solución de problemas:	33
Cómo jugar	33
Controles del menú	34
Teclas cursor	34
La tecla Intro	34
La tecla Escape	34
Controles del juego	34
Moverse a la izquierda / derecha / arriba / abajo	34
Saltar	35
Atacar	36
Recoger / Atrapar	36
Agacharse	37
Objetos del juego (o ¿Cómo hacer algo con Tom y Jerry?)	38
Modos de juego	38
Opciones de juego	39
El Reparto	39
Armas y objetos	40
Interfaz del juego	41
Recoger vidas	42
Objetos para recoger especiales	42
Niveles de juego	42
Servicio Técnico	42
Créditos	45

Por favor, asegúrate de que este juego es compatible con tu sistema.

Este juego es compatible con Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows XP y Windows ME y los requisitos mínimos que necesita para funcionar correctamente son: un procesador P2 233, unidad de CD-ROM de doble velocidad, 64 Mb de RAM, al menos 160 Mb de espacio libre en el disco duro, tarjeta de vídeo aceleradora 3D compatible con DirectX 8 con al menos 4 Mb de memoria.

*Aviso: este juego requiere al menos 24MB además de los requisitos mínimos del sistema operativo: 4MB para Windows 95; 16MB para Windows 98; 64MB para Windows 2000 y 32MB para Windows ME.

Instalar el juego

Cierra todas las aplicaciones antes de instalar Tom and Jerry: Fists of Fury.

Introduce el CD de instalación de Tom and Jerry: Fists of Fury en la unidad de CD-ROM. Si la opción de reproducción automática está activada aparecerá automáticamente el menú de instalación de Tom and Jerry: Fists of Fury.

Si la opción de reproducción automática no está activada, haz doble clic en el icono de "Mi PC", haz doble clic en el icono de la unidad de CD-ROM, haz doble clic en el icono "Instalar" y sigue las instrucciones siguientes.

Selecciona "Instalar Tom and Jerry: Fists of Fury" para iniciar el proceso de instalación y a continuación, sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla.

El programa de instalación dará como opción predeterminada la instalación que corresponda a tu PC. Las opciones que selecciones (instalación mínima o instalación máxima) están directamente relacionadas con la calidad del juego. La instalación máxima ocupa más espacio en tu disco duro, pero el juego tendrá menos interrupciones y los tiempos de carga serán menores.

Tom and Jerry: Fists of Fury se instala de manera predeterminada en C:\Archivos de programa\Ubi Soft\VIS Entertainment\Tom and Jerry in Fists of Fury. Cuando se complete la instalación, se añadirá un acceso directo a Tom and Jerry: Fists of Fury en el menú Inicio.

Cuando se complete la instalación, haz clic en "Jugar" para empezar a jugar. Haz clic en "Salir" para salir del menú.

Para empezar a jugar, haz doble clic en el icono de Tom and Jerry: Fists of Fury que aparece en tu Escritorio o utiliza el acceso directo a Tom and Jerry: Fists of Fury que se encuentra en el menú Inicio, debajo de C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Fury.

Desinstalar el juego

En Windows, selecciona la opción "Desinstalar" en Inicio/Programas/Ubi Soft Games/Tom and Jerry: Fists of Fury...

Introduce el CD-ROM de instalación de Tom and Jerry: Fists of Fury y haz clic en el botón "Desinstalar" del menú. Así eliminarás todos los archivos y datos generados por el juego.

Instalar DirectX

Asegúrate de que el CD-ROM de Tom and Jerry: Fists of Fury se encuentra en la unidad de CD-ROM.

En cuanto se inicie la instalación, el programa comprobará automáticamente si DirectX está instalado en tu sistema o si necesita ser actualizado. Si es así, el sistema te ofrecerá la posibilidad de instalarlo o actualizarlo. Si tienes problemas con Tom and Jerry: Fists of Fury, consulta la sección de Solución de problemas que viene a continuación antes de llamar a nuestro servicio de asistencia técnica.

Cuando se complete la instalación tendrás que reiniciar tu ordenador para que los nuevos controladores entren en funcionamiento.

Solución de problemas:

Debes tener una tarjeta de vídeo aceleradora 3D con al menos 4 Mb de RAM. Tienes que tener instalado DirectX 8 en tu ordenador. DirectX 8 viene incluido en el CD de instalación de Tom and Jerry: Fists of Fury y lo puedes instalar directamente seleccionando "Instalar DirectX8" de la lista de opciones de instalación.

La mayoría de los problemas de los juegos que utilizan DirectX se pueden achacar a versiones obsoletas de los controladores de la tarjeta de sonido o de la tarjeta gráfica. Si el juego Tom and Jerry: Fists of Fury te causa problemas, consulta el archivo readme.txt. (léeme). En este archivo se indican las direcciones web de los fabricantes de las principales tarjetas de sonido y tarjetas gráficas.

Contacta en primer lugar con el fabricante de tu tarjeta de sonido y tu tarjeta gráfica (a través de Internet o por teléfono) para obtener las versiones actualizadas de los controladores.

CÓMO JUGAR

Para empezar a jugar, haz doble clic en el icono de Tom and Jerry: Fists of Fury que aparece en tu Escritorio o utiliza el acceso directo a Tom and Jerry: Fists of Fury que se encuentra en el menú Inicio, debajo de C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Fury.

¿ME CUENTAS LA HISTORIA, JERRY?

Tom & Jerry: Fists of Furry es el primer juego diseñado específicamente para enfrentar a ese clásico dúo de gato y ratón en un loco combate (¿o debería ser "maldito combate"?). Tom & Jerry: Fists of Furry se basa en la serie clásica de dibujos animados de MGM Tom y Jerry, que fue emitida originariamente en los años 30 y 40. Se recrean muchas de las situaciones, entornos, decorados y escenas repletas de acción, una lucha ligera a la que pueden jugar niños de todas las edades, al tiempo que disfrutan. El reparto clásico, al completo, se recrea aquí por primera vez en 3D; Tom, Jerry, Spike, Tyke, Duckling y muchos más están listos para aniquilarse los unos a los otros con una enorme variedad de utensilios. Sillas, sartenes, cartuchos de dinamita, sandías y muchas más cosas están por aquí esperando a que las uses contra tu adversario. ¡Levanta tus patas y prepárate para un desmayo masivo por un caos de dibujos animados!

CONTROLES DEL MENÚ

Teclas cursor

Las teclas cursor se utilizan para navegar por las opciones del menú.

La tecla Intro

La tecla intro se utiliza para activar las opciones seleccionadas o para cambiar entre varias opciones.

La tecla Escape

La tecla escape se utiliza para volver a la pantalla de menú anterior.

Los controles del juego se cambian en el menú de controles. Para modificar el control seleccionado, pulsa la tecla Intro y después, pulsa la tecla a la que desees asignar esa acción.

CONTROLES DEL JUEGO

Moverse a la izquierda / derecha / arriba / abajo

Básicamente, con estos controles moverás a tu personaje por la pantalla.

Saltar

El botón predeterminado para **Saltar** es la **Barra Espaciadora**. Puedes cambiarlo en el menú Opciones. Pulsa este botón una vez y saltarás hacia arriba una distancia corta. Los más expertos pueden conseguir pulsar el botón de nuevo en el aire, hacer un doble salto y ¡hacerlo más alto!

Atacar

El botón predeterminado para **Atacar** es la tecla **CTRL**. Puedes cambiarlo en el menú Opciones.

Ésta es tu mayor ofensiva: con las manos vacías puedes darle a tu adversario un buen puñetazo. ¡Pulsa este botón tres veces rápidamente y verás algo especial! Ya sé que ésta no es la manera de hacer las cosas de Tom y Jerry, así que los puñetazos y patadas sólo harán un poco de daño comparado con lo que hacen las armas.



Si tienes un arma o un accesorio, puedes pulsar el botón de **Ataque** para usarlo. Manteniendo pulsado el botón de **Ataque** podrás cargar el arma. Después de más o menos un segundo verás salir del arma unas estrellitas amarillas y... ¡Voilà! Ya está cargada... quiero decir que haces más daño a tu adversario si le pegas fuerte con ella.

Pero espera, ¡hay más! Mantén pulsado el botón de **Ataque** durante más tiempo y verás que aparecen otra vez estrellas, ésta vez son rojas, el arma está supercargada e infligirá el mayor daño posible.



Un último movimiento de **Ataque** es que puedes empujar objetos por el suelo, hacia tu adversario. Sólo tienes que dirigirte hacia el objeto que quieras empujar (una caja, un regalo empaquetado de Navidad, etc.) y pulsar el botón de **Ataque** mientras tocas y empujas la cosa, ¡hace mucho daño si le das a tu adversario!

Recoger / Atrapar



El botón predeterminado para **Recoger / Atrapar** es la tecla Z. Puedes cambiarlo en el menú Opciones.

¿Ves esa silla tan bonita de ahí? ¿La quieres, verdad? Bueno, colócate cerca de ella y un reflejo de color aparecerá alrededor de la misma. En ese momento puedes pulsar el botón de **Recoger / Atrapar** para recogerla. ¿Te encuentras bien?, ¿verdad? Y ¿dónde está el gato?

Agacharse

El botón predeterminado para **Agacharse** es la tecla A. Puedes cambiarlo en el menú Opciones.

¡Mira ese cubo de basura que te va a dar en toda la cabeza! Si pulsas el botón de **Agacharse** bajo fuego de proyectiles que se acercan a ti, éstos sobrevolarán tu cabeza y te ahorrarás una gran jaqueca.

OBJETOS DEL JUEGO (o ¿Cómo hacer algo con Tom y Jerry)

Éste es el trato. Es fácil. ¡Golpea a tu adversario! ¡o él te aplastará! Puedes elegir si quieres jugar como Tom, como Jerry o más adelante, como uno de los otros personajes del universo de Tom y Jerry. Lo de jugar contra el ordenador o contra otro jugador humano no importa, ¡sólo tienes que aplastar al otro lo antes posible!

Por supuesto, como éste juego es "Tom y Jerry", la mejor manera de hacerlo es con las manos llenas, con el mayor número de armas y objetos que hay por allí esperando a que los recojas y los uses de las formas más insospechadas. Parte la cara de tu adversario con una escoba, aplástale con una pala o déjale para el arrastre con una lavadora / secadora... ¡es muy divertido!

MODOS DE JUEGO



Juego Individual: este modo te permitirá jugar contra el ordenador. Bastante práctico cuando estás solo.



Modo Competitivo: este modo de juego es bastante práctico cuando tienes a alguien contra quien jugar.



Modo de Equipo: este modo sólo se podrá obtener después de ganar el juego con cada personaje. El modo de equipo os deja a ti y a tu adversario (tanto humano como virtual) jugar con un equipo de hasta cuatro personajes de Tom y Jerry que llegan al ring por turnos. Los personajes luchan en el orden que tú quieras. Una vez que el primer personaje es aplastado, el segundo le sustituye, etc. hasta que un jugador pierda todos sus personajes.

Nivel poder: en los modos Competitivo y Equipo, cada jugador puede cambiar el número de estrellas que hay debajo de su personaje para hacer que sea más fácil o más difícil para su adversario.

OPCIONES DE JUEGO

La pantalla de Opciones te permite cambiar pequeñas características de la partida para adaptarla a tu modo personal de jugar.

Duración del ataque: fija la duración de cada juego en 120, 150, 180 segundos o dale una cantidad de tiempo ilimitada para cada lucha.

Luchas: fíjalo en 1, 3 o 5 para determinar cuántos asaltos constituirán un juego.

Dificultad: fíjala en "Fácil", "Media" o "Difícil" para hacer que el adversario del ordenador sea más fácil o más difícil.

Sonido: te permite cambiar la música o los efectos de volumen.

EL REPARTO



Jerry



Tom



Spike



Tuffy

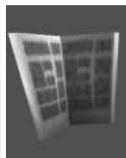
Empiezas a jugar como Tom o Jerry. Los demás personajes se desbloquearán cuando el juego individual se pase con éxito. Lidera el juego individual y ¡podrás elegir entre siete jugadores!

ARMAS Y OBJETOS

Armas Mano a Mano



Tenedor (cocina)



Periódico



Pala (jardín)

Armas arrojadas



**Sandía
(cocina)**



**Tomate
(cocina)**



**Botella de leche
(jardín)**



**Maceta
(jardín)**

Algunas de éstas son pesadas, así que no podrás correr o saltar mientras las llevas.

INTERFAZ DEL JUEGO



Arriba hay una pantalla de la escena del juego de Fists of Furry. En la parte superior de la pantalla están las **Barras de salud** de cada jugador. Cada barra de salud, al principio, es amarilla e indica un personaje sano. Al avanzar la etapa, la barra de salud bajará mientras se le pegue al personaje y hasta que el primer personaje alcance salud cero. Como puedes suponer, ese chaval pierde la etapa.

El **Temporizador** está al lado de la barra de salud y está fijado en 120 segundos, aunque lo puedes fijar en cantidades de tiempo más grandes o apagarlo en el menú de opciones. Cuando el temporizador llegue a cero, el personaje que tenga más salud, gana el juego.

Una **Cinta** debajo de la barra de salud de cada personaje indica que el personaje ha ganado una lucha.

El nivel de **Cargas** indica cuántos usos tiene un arma antes de que desaparezca.

RECOGER VIDAS



Los ataques con éxito dejarán sin vida a tus adversarios. Cuando a un jugador le dan con cierta fuerza, un número de paquetes de primeros auxilios volarán a su alrededor y se quedarán a su lado en el ring. Éstos se quedarán ahí unos segundos y posteriormente desaparecerán. Cada jugador puede atraparlos para impulsar sus niveles de vida un poco. Los ataques pequeños no liberarán vidas (pero dañarán al adversario un poco).



Mientras juegas a Fists of Furry, de vez en cuando aparecerán objetos misteriosos, con la apariencia de signos de interrogación giratorios. Si recoges estos signos de interrogación, le darás a tu personaje una habilidad especial durante un corto espacio de tiempo.

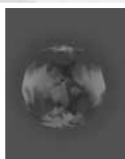
Estas habilidades son:



Invisibilidad: si te vuelves invisible será más difícil pegarte, ya que se anula el "auto-objetivo" del juego para lanzar las armas y objetos. Pegar a un adversario invisible es difícil, pero no imposible. Tienes que dirigirte en la dirección del adversario invisible con más precisión cuando le tires los objetos.



Daño Doble: este halo rojo convertirá a tu personaje en una criatura temible, permitiéndole hacer un daño doble con cada tiro.



Invencibilidad: este molde de gelatina superduro protegerá a tu personaje de todos los ataques hasta que se marche.



Sarampión: esta nube nociva verde te quitará la energía de tu barra continuamente, pero se lo puedes pasar a tu adversario tocándolo. Se desvanecerá por sí solo después de un tiempo.



Atrapando en la cocina



¡Alley Alley acción libre!



De guardia en el jardín



Pato pato pierde

Empiezas pudiendo jugar en la Cocina y en el Jardín. Se desbloquearán más niveles al ganar en las partidas de juego Individual. Lidera la partida de juego Individual y ¡podrás elegir entre 10 niveles!

SERVICIO TÉCNICO

Opciones de soporte técnico.

Ubi Soft ofrece diversas opciones de ayuda y consulta para sus productos de software.

Uno de ellos es nuestra página web en: **www.ubisoft.es**

Otras opciones de ayuda y consulta:

También puedes contactar por teléfono, correo y mail con nuestro departamento de soporte técnico.

Teléfono: 902 11 78 03

Horario: de lunes a jueves, de 16:30 a 18:30

Dirección de correo:

Ubi Soft España, S.A.

C/ Playa de Liencres N°2 (Edificio Londres)

Planta 1ª

Ctra. N-VI Km.24

28230 Las Rozas

Madrid

Mail: **servicio-tecnico@ubisoft.es**

¡AVISO PARA LA SALUD!

Algunas personas son propensas a ataques epilépticos o pérdida de consciencia al exponerse a ciertas luces parpadeantes o dibujos luminosos en la vida diaria. Esas personas pueden tener un ataque mientras ven imágenes o juegan con ciertos videojuegos. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha tenido ataques epilépticos. Si usted o alguien de su familia ha tenido antes síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de consciencia) al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar. Si usted o sus hijos experimentan algunos de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, tics nerviosos en los ojos o en los músculos, pérdida de consciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsión mientras juega con un videojuego, interrumpa INMEDIATAMENTE su uso y consulte a su médico.

Precauciones:

- Juegue siempre en una habitación bien iluminada y siéntese lo más lejos posible del monitor.
- Evite jugar si está cansado o no ha dormido mucho.
- Descanse al menos de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADESE

La **Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento** le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA:**

- 1 La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- 2 La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- 3 La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola e infección por virus y pérdida irreversible de información en su ordenador.
- 4 La **Federación Anti Piratería (FAP)**, organización con estructura en toda España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- 5 Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la **FAP** en el teléfono **91 522 46 45** ó a través de correo electrónico en la siguiente dirección **abog0042@tesai.es**

FAP
cine.video.tv

Publicado por UbiSoft bajo licencia de NewKidCo**CEO** Yves Guillemot**Director Internacional de Producción**

Christine Bourges-Quemard

Director Internacional de Desarrollo

Alexis Godard

Director Internacional de Contenido

Serge Hascoet

Supervisor Internacional de Contenido

Fabrice Pierre-Elie

Dirección del proyecto**Director Europeo de Desarrollo** Anne Blondel**Productor Ejecutivo** Valérie Beauflis**Productor asociado** Thomas Le Grand**Pruebas****Director Mundial de Pruebas** Eric Tremblay**Localización****Director Mundial de Localización** Coralie Martin**Director de Localización del proyecto** Vanessa

Hautefeuille

Traducción / Adaptación**Francia** Xavier Vibert**Alemania** Dieter Pfeil**España** DL Multimedia**Italia** Project Synthesis**Holanda** U-TRAX Multi Media Localisations B.V.**Marketing****Director Europeo de Marketing**

Laurence Buisson-Nollent

Jefe del grupo europeo Lidwine Vernet**Jefe de producto europeo** Gabrielle Zagoury**Jefes de producto** Amanda Butt

Mariana Radicevski, Emilie Amchin

Michiel Verheidjt, Valeria Lodeserto

Johanne Grange, Kristina Mortensen

Vera Shah

Otros Colaboradores**Dirección de datos** Guenaele Mendroux,

David Picco

NewKidco**Productor** Seth W. Rosenfeld**Productores asociados** Marc Nesbitt, Rob Goltz**Director de licencia de producto:** Nina Skalka**Director de producto** Carissa Wedkos**Agradecimientos especiales:**

Eric "Mr. McGoo" Samulski,

Big Sam & Little Lily, Bradley Skalka

Warner Bros. Interactive**Brett Skogen, productor ejecutivo****Charles Carney, director creativo****Allen Helbig, diseñador****Peter Tumminello, diseñador****Agradecimientos especiales**

Philippe Erwin, Rob Sebastian, Scott Johnson,

Heidi Behrendt, Zachary Monge, Sue Montague

and Jim Molinaro.

Hanna-Barbera Cartoons

Michael Diaz, Director, propiedad de los

personajes

Versión para PC desarrollada por Vis Entertainment PLC en Skunkworks Studio**Productor** Rob Hylands**Jefe del equipo de programación** Matt Edmunds**Director del equipo de gráficos** Shaun Smith**Programador jefe** Ian Moody**Diseño para PC adicional** Shaun Smith

Paul Webb, Alan Rowe

Juego original desarrollado por Vis Entertainment PLC.**Productor** Craig Hunter**Dirigido por** Brian Gomez, Robbie Graham**Equipo de software****Programador jefe** Jonny Dobson**Asesor de programación** Chris Mullender

William Docherty

Equipo de diseño**Diseñador jefe** Paul Munro, Dave Hill, Jim McLeish

Neil Pollock

Asesor de animación Mike Jones, Bruce Ballantine

Mark Estell, Robert Jeffrey, Malcolm Shortt

Equipo de diseño del juego**Diseñador principal del juego** Brian Roberts

Peter Shea, Giles Tuck, Chris Peck

Equipo de sonido**Jefe de Audio** Stew Clark, Lee Banyard,

Rebecca Parnell

Voz Alan Marriot**Música** Heather McCabe, Hilary Michael

Jane Kendal, Jim O'Malley, Kenny Easson

Richard Michael

Música original compuesta y arreglada por

Richard Michael

Equipo de control de calidad**Testeador jefe** Roland Smalley, Matthew Bett

Shannon Clouston, Martin Connor, Alistair Graham

Stephen Hardie, Philip Stephens

Equipo de dirección de VIS**Presidente** Chris van der Kuyl**Director ejecutivo** Peter Baillie**Jefe de operaciones** Tim Gatland**Director financiero** Tony Robison**Jefe tecnológico** Paddy Burns**Vicepresidente de diseño** Kirk Ewing**Vicepresidente de desarrollo** Scott Maxwell**Director de diseño** Jamie Bryan**Jefe de sonido:** Stew Clark**Responsable de personal:** Roni Percy**Departamento de sistemas****Jefe de sistemas** Jonathan Crilly, Michelle Sapsed

Brian Cotter

Agradecimientos Liz Simhi

Quarterm Primary School Pauline Boniface

Alasdair MacAulay, Lindsay Robertson