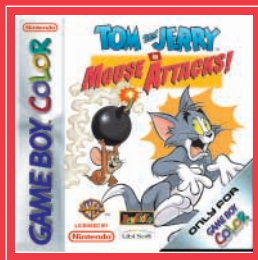


TOM and JERRY™ IN FISTS OF FURRY

ALSO AVAILABLE IN THE T&J RANGE



newkidco.com



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



INSTRUCTION BOOKLET

TOM and JERRY™ IN FISTS OF FURRY



Manuale di Tom & Jerry	1
Sommario	1
Come iniziare	2
Installare il gioco	2
Rimozione	3
Risoluzione dei problemi	3
Per giocare	3
Menu comandi	4
Tasti direzionali	4
Tasto Invio	4
Tasto Esc	4
Comandi del gioco	4
Spostarsi a sinistra/destra/su/giù	4
Saltare	4
Attacco	5
Raccogliere/Afferrare	5
Abbassarsi	6
Obiettivo del gioco (...overo benvenuti nel mondo di T&J)	6
Modalità di gioco	6
Opzioni di gioco	7
Il cast di celebrità	8
Armi e oggetti	8
Interfaccia di gioco	9
Oggetti curativi	9
Potenziatori	10
Livelli di gioco	11
Supporto tecnico	12
Riconoscimenti	13

Assicurati che questo gioco sia compatibile con il tuo sistema: devi possedere il sistema operativo Windows 95, Windows 98, Windows 2000, Windows XP o Windows ME e un processore Pentium II a 233 MHz, un lettore CD-ROM 2X, 64 MB di RAM, almeno 160 MB di spazio libero su disco, una scheda video 3D compatibile DirectX 8 con almeno 4 MB di memoria.

*Attenzione: i requisiti minimi di RAM sono 24 MB per il gioco più quella necessaria per il sistema operativo; per esempio, 4 MB per Windows 95, 16 MB per Windows 98, 64 MB per Windows 2000 e 32 MB per Windows ME.

Installare il gioco

Chiudi tutte le applicazioni in esecuzione prima di installare Tom & Jerry in per un pugno di pelo.

Inserisci il CD di installazione di Tom & Jerry in per un pugno di pelo nel lettore CD-ROM. Se la funzione di Autoplay è attiva il menu di installazione di Tom & Jerry in per un pugno di pelo apparirà automaticamente.

Se la funzione di Autoplay è invece stata disabilitata, clicca due volte prima sull'icona "Risorse del computer", poi sull'icona che rappresenta il lettore CD-ROM e infine su "Setup.exe"; segui poi le istruzioni riportate di seguito.

Seleziona "Installa" Tom & Jerry in per un pugno di pelo" per avviare il processo di installazione e poi segui le istruzioni su schermo.

Il programma di installazione propone automaticamente l'installazione più adatta per il tuo sistema. Le opzioni che puoi scegliere (installazione minima o massima) possono influenzare la qualità e la velocità di esecuzione del gioco. L'installazione massima richiede più spazio su disco, ma assicura un funzionamento più regolare e riduce i tempi di caricamento.

Tom & Jerry in per un pugno di pelo viene installato normalmente nella cartella C:\Programmi\Ubi Soft\VIS Entertainment\Tom and Jerry in Fists of Furry. Quando il processo di installazione viene completato, verrà aggiunto un collegamento a Tom & Jerry in per un pugno di pelo al menu Start.

Una volta completata l'installazione, clicca su "Gioca" per avviare il gioco o clicca su "Esci" per uscire dal menu.

Per avviare il gioco, clicca due volte sull'icona Tom & Jerry in per un pugno di pelo sul tuo desktop o utilizza il collegamento a Tom & Jerry in per un pugno di pelo nel menu Start seguendo il percorso C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Furry.

Rimozione

Sotto Windows, seleziona l'opzione "Rimuovi" dal menu Start/Programmi/Ubi Soft Games/Tom & Jerry in per un pugno di pelo ...

Inserisci il CD di installazione di Tom & Jerry in per un pugno di pelo e clicca sul pulsante "Rimuovi" presente nel menu; in questo modo, tutti i dati del gioco verranno eliminati.

Installare DirectX

Assicurati che il CD di installazione di Tom & Jerry in per un pugno di pelo sia presente nel lettore CD-ROM.

Dopo aver avviato l'installazione, il programma controllerà automaticamente se è necessario installare o aggiornare DirectX. Se necessario, il processo verrà eseguito automaticamente. Se dovessi riscontrare problemi con Tom & Jerry in per un pugno di pelo, consulta la sezione Risoluzione dei problemi, di seguito riportata, prima di chiamare il supporto tecnico.

Una volta che l'installazione è stata portata a termine, sarà necessario riavviare il sistema per poter usufruire delle nuove librerie.

Risoluzione dei problemi

Devi possedere una scheda 3D con almeno 4 MB di memoria video. DirectX 8 deve essere installato sul tuo sistema. DirectX 8 è presente sul CD di Tom & Jerry in per un pugno di pelo e può essere installato direttamente selezionando "Installa DirectX8" dalla lista delle opzioni di installazione.

La maggior parte dei problemi riscontrati in giochi che fanno uso di DirectX è correlata all'utilizzo di driver audio o video obsoleti. Se hai problemi con Tom & Jerry in per un pugno di pelo, leggi con attenzione il file readme.txt; al suo interno troverai gli indirizzi Internet dei siti web dei principali produttori di schede audio e video.

Contatta innanzitutto il produttore della tua scheda audio e video (connettendoti a Internet o contattandoli via telefono) in modo da ottenere i driver più recenti per la tua periferica.

Per giocare

Per giocare, clicca due volte sull'icona di Tom & Jerry in per un pugno di pelo presente sul tuo desktop o presente nel menu Start seguendo il percorso C:\WINDOWS\Start Menu\Programs\Ubi Soft\Tom and Jerry in Fists of Furry.

QUAL È LA STORIA, JERRY?

Tom & Jerry in per un pugno di pelo è il primo prodotto sviluppato con l'intento di ricreare i classici combattimenti tra gatto e topo che hanno reso famosi questi personaggi in tutto il mondo. Tom & Jerry in per un pugno di pelo rifacendosi ai classici episodi di Tom & Jerry, prodotti da MGM negli anni '30 e '40, ripropone molti degli ambienti, delle situazioni e delle gag assicurando un'azione mozzafiato con spassosi combattimenti adatti ai bambini di ogni età. L'intero cast del cartone animato viene riproposto per la prima volta nello splendore della grafica 3D: Tom, Jerry, Spike, Tyke, Duckling e molti altri sono pronti a combattersi facendo uso di una grande varietà di divertenti utensili. Troverai sedie, padelle bollenti, candelotti di dinamite, angurie e molto altro pronto a essere utilizzato contro il tuo avversario. Preparati a tuffarti in una folle lotta in stile cartoon!

MENU COMANDI

Tasti direzionali

I tasti direzionali (freccie) vengono utilizzati per navigare nel menu delle opzioni.

Tasto Invio

Il tasto Invio viene utilizzato per selezionare l'opzione evidenziata o per cambiarne l'impostazione.

Tasto Esc

Il tasto Esc ti riporterà alla schermata precedente del menu.

I controlli del gioco vengono impostati dal menu comandi; per cambiare un'azione, selezionala, premi il tasto Invio e successivamente il tasto che vuoi assegnare a essa.

COMANDI DEL GIOCO

Spostarsi a sinistra/destra/su/giù

In modo molto intuitivo, questi comandi (freccie) servono per spostare il personaggio all'interno dell'ambiente di gioco.

Saltare

Il tasto predefinito per **Saltare** è la **BARRA SPAZIATRICE** questa impostazione può essere modificata dal menu opzioni.

4 Premi questo tasto una sola volta per eseguire un balzo corto verso l'alto; premendolo nuovamente mentre sei già in aria, riuscirai a compiere un "salto doppio" che ti porterà ancora più in alto!

Attacco

Il tasto predefinito per l'**Attacco** è **CTRL** questa impostazione può essere modificata dal menu opzioni.

Questo è il tasto grazie al quale potrai attaccare i tuoi avversari. Se premuto quando il personaggio è a mani nude, tirerai un bel pugno; premilo tre volte di seguito per portare a termine un attacco speciale! Comunque, questo non è l'approccio più consono allo stile "Tom & Jerry", per cui pugni e calci infliggono danni ridotti rispetto alle armi e agli oggetti disponibili nel gioco.



Se stai impugnando un'arma o un oggetto, premi il tasto di **Attacco** per utilizzarlo. Se terrai premuto il tasto di **Attacco** potrai caricarlo per effetti più devastanti: dopo circa un secondo, vedrai comparire delle stelle gialle attorno all'arma e il gioco è fatto! Usala contro il tuo avversario con risultati nettamente più soddisfacenti.



Ma aspetta, non è finita! Se terrai premuto il tasto di **Attacco** ancora più a lungo, compariranno delle allegre stelle rosse a indicare che l'arma è stata super-caricata! In questo modo infliggerà il massimo danno immaginabile!

L'ultima mossa di **Attacco** che puoi eseguire è quella di spingere degli oggetti contro l'avversario. Avvicinati semplicemente all'elemento che vuoi lanciare (una cassa, un pacco regalo, ecc.) e premi il tasto di attacco non appena gli sei abbastanza vicino: se colpirai l'avversario, il risultato sarà devastante!

Raccogliere/Afferrare

Il tasto predefinito per **Raccogliere/Afferrare** è **Z**; questa impostazione può essere modificata dal menu opzioni.



Vedi quell'elegante sedia da quella parte? La vorresti, non è vero? Bene, allora avvicinarti fino a quando non comparirà un cerchio colorato sotto a essa. Adesso premi il tasto **Raccogliere/Afferrare** per raccoglierla. Ooh, è una bella sensazione, non è vero? Adesso andiamo alla ricerca di quel simpatico gattone.

Un altro trucchetto veramente divertente che puoi eseguire con questo tasto è afferrare qualsiasi cosa ti venga lanciata premendo il tasto **Raccogliere/Afferrare** un attimo prima che l'oggetto ti colpisca. Adesso rispeditiscilo al mittente per farlo arrabbiare davvero!

Abbassarsi

Il tasto predefinito per **Abbassarsi** è A; questa impostazione può essere modificata dal menu opzioni. A cosa può servire? Vedi quel bel bidone della spazzatura che si sta dirigendo verso la tua testa? Se premi il tasto **Abbassarsi** quando un oggetto contundente si sta avvicinando in volo verso di te, questo ti passerà sopra senza causare spiacevoli conseguenze.

OBIETTIVO DEL GIOCO (ovvero benvenuti nel mondo di T&J)

Beh, è presto detto: riempi di botte quel brutto @%&*#! Più che puoi! Puoi scegliere se giocare nei panni di Tom, Jerry o, più avanti nel gioco, di uno degli altri personaggi dell'universo di T&J. Non importa se sfiderai il computer o un amico, cerca di riempire di botte l'avversario nel minor tempo possibile!

Logicamente, visto che si tratta di "Tom & Jerry", il modo migliore per far ciò non è usare le mani, ma sfruttare le armi o gli oggetti sparsi in giro per la stanza che non aspettano altro che essere raccolti e utilizzati in modo non particolarmente ortodosso! Prendi a bastonate l'avversario con una scopa, tiragli una palata in testa o dagliene di santa ragione lanciandogli una lavastoviglie: il divertimento è più che assicurato!

MODALITÀ DI GIOCO



Giocatore singolo: in questa modalità potrai giocare contro il computer. Una soluzione ottimale quando ti trovi senza amici da battere.



Multigiocatore: questa modalità è consigliata quando hai a disposizione qualcuno in carne e ossa da sbeffeggiare.



Modalità squadra: questa modalità sarà disponibile solo dopo che avrai terminato il gioco con ognuno dei personaggi disponibili. In essa potrai mettere insieme una squadra composta da un massimo di quattro personaggi del mondo di Tom & Jerry e sfidare un avversario reale o virtuale in un combattimento prolungato.

I personaggi si sfideranno uno per volta nell'ordine in cui li hai selezionati; quando uno viene sconfitto, il successivo entra nell'arena. La partita ha termine quando tutti gli elementi della squadra di uno dei due giocatori vengono sconfitti.

Livello di potenza: in modalità multigiocatore e squadra, ogni giocatore può modificare il numero di stelle sotto ai propri personaggi per rendere più facile o difficile la vita al proprio avversario.

OPZIONI DI GIOCO

La schermata delle opzioni ti permette di modificare alcune caratteristiche del gioco per renderlo più consono al tuo particolare stile

Durata del round: imposta la durata massima di ogni round di combattimento scegliendo tra 120, 150, 180 secondi o tempo illimitato.

N. round: impostando questo valore su 1, 3 o 5, potrai scegliere quanti round compongono ogni partita.

Difficoltà: imposta il livello di difficoltà su "Facile", "Medio" o "Difficile" per determinare quanto sarà arduo da battere l'avversario gestito dal computer.

Audio: ti permette di modificare il volume della musica o degli effetti sonori.

IL CAST



Jerry



Tom



Spike



Tuffy

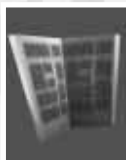
Inizierai la partita nei panni di Tom o Jerry. Altri personaggi verranno sbloccati procedendo nella modalità giocatore singolo. Diventa un maestro in questa modalità e potrai selezionare fino a un massimo di sette personaggi!

ARMI E OGGETTI

Armi corpo a corpo



Forchetta
(cucina)



Giornale



Pala
(giardino)

Armi da lancio



Anguria
(cucina)



Pomodoro
(cucina)



Bottiglia di latte
(giardino)



Vaso di fiori
(giardino)

Alcune di queste sono particolarmente pesanti, per cui non potrai correre o saltare mentre le stai trasportando!

INTERFACCIA DI GIOCO



Qui sopra è riportata l'interfaccia di gioco tipica di una partita a "Per un pugno di pelo". Nella parte superiore sono presenti le **Barre di energia** di ciascun personaggio. All'inizio di un round, ognuna di esse sarà al massimo per indicare che il personaggio è in perfetta salute; con il procedere del gioco, le barre scenderanno man mano che i partecipanti si scambieranno un bel po' di mazzate, fino a quando una di esse scenderà a zero. Come già puoi

immaginare, quando ciò succede il giocatore il cui personaggio si trova senza energia perde il round.

Tra le due barre si trova il **Timer** che normalmente parte da un valore di 120 secondi, benché sia possibile impostare un valore superiore o addirittura disabilitarlo dal menu opzioni. Quando il timer arriva a zero, il personaggio con più energia vince lo scontro.

Un **Fiocco** sotto la barra di energia di un personaggio indica che quest'ultimo ha vinto un round di combattimento.

I punti indicano le **Cartucce** di un'arma e quante volte è possibile utilizzarla prima che scompaia.

OGGETTI CURATIVI



Attacchi portati a termine con successo faranno letteralmente "sprizzare" energia all'avversario colpito. Quando un personaggio viene colpito con forza sufficiente, un certo numero di kit di pronto soccorso scaturiranno da lui e verranno sparsi in giro per l'arena. Questi resteranno su schermo per alcuni secondi e poi lentamente scompariranno; entrambi i giocatori possono raccogliergli per aumentare parzialmente la propria energia. Attacchi meno efficienti non rilasceranno energia (ma logicamente danneggeranno l'avversario).



Mentre giochi a "Per un pugno di pelo", misteriosi potenziatori compariranno casualmente sotto forma di punti di domanda rotanti. Se ne raccogli uno, il tuo personaggio otterrà un'abilità speciale per un certo periodo di tempo.

Le abilità disponibili sono:



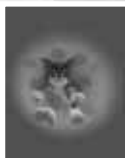
Invisibilità: diventare invisibile ti renderà più difficile da colpire poiché disabiliterà il sistema di "autopuntamento" delle armi da lancio. Colpire un avversario invisibile è più difficile ma non impossibile; dovrai girarti con maggior precisione verso il nemico prima di lanciargli contro un oggetto.



Danno doppio: l'alone rosso che circonda il tuo personaggio lo trasformerà in un micidiale distruttore, capace di causare il doppio dei danni a ogni attacco.



Invincibilità: questa super copertura proteggerà il tuo personaggio da qualsiasi forma di attacco fino quando non scomparirà.



Morbo: questa nociva nuvola verde risucchia costantemente l'energia del personaggio, ma può essere passata all'avversario semplicemente toccandolo. Il suo effetto svanisce automaticamente dopo un breve periodo di tempo.



Beccarsi in cucina



A guardia del giardino



Botte nel vicolo



Mazzate nella fattoria

All'inizio potrai giocare solo nella cucina e nel giardino ma, procedendo nel gioco in modalità giocatore singolo, potrai sbloccare altri livelli in cui giocare. Diventa un asso del gioco e potrai selezionare uno qualsiasi dei 10 livelli disponibili!

SUPPORTO ON-LINE

Ubi Soft offre diverse tipologie di supporto per i suoi prodotti software. Una di queste è il sito web:
<http://www.ubisoft.it>

Se riscontri un problema specifico, per il quale non trovi alcuna soluzione sul nostro sito, puoi sottoporci la questione inviandoci una mail all'indirizzo:
hotline@ubisoft.it

ALTRE TIPOLOGIE DI SUPPORTO

Puoi contattare il Supporto Clienti Ubi Soft anche via telefono, fax o posta:

Ubi Soft Entertainment S.p.A.

Viale Cassala 22

20143 Milano

Telefono: +39 (0)2 83 312 220

Fax: +39 (0)2 83 312 300

Orario: da lunedì a venerdì dalle 14.30 alle 18.30

Published by UbiSoft under license from NewKidCo

CEO: Yves Guillemot

Direttore Internazionale della Produzione

Christine Bourges-Quemard

Direttore Internazionale dello Sviluppo

Alexis Godard

Direttore Internazionale del Contenuto

Serge Hascoet

Manager Internazionale del Contenuto

Fabrice Pierre-Elie

Management dei Progetti sotto Licenz

Direttore Europeo dello Sviluppo: Anne Blondel

Produttore Esecutivo: Valérie Beaufils

Produttore Associato: Thomas Le Grand

Tests

Manager Internazionale dei Test: Eric Tremblay

Localizzazione

Manager Internazionale della Localizzazione:

Coralie Martin

Product Manager della Localizzazione: Vanessa

Hautefeuille

Traduzioni/Adattamenti:

per la Francia: Xavier Vibert

per la Germania: Dieter Pfeil

per la Spagna: DL Multimedia

per l'Italia: Project Synthetis

per l'Olanda: U-TRAX Multi Media Localisations B.V.

Marketing

Direttore Marketing Europeo: Laurence Buisson-Nollent

Responsabile europeo del gruppo :

Lidwine Vernet

Responsabile europeo marchio:

Gabrielle Zagoury

Responsabili del marchio: Amanda Butt,

Mariana Radicevski, Emilie Amchin,

Michiel Verheidjt, Valeria Lodeserto,

Johanne Grange, Kristina Mortensen, Vera Shah

Altri Collaboratori

Data Management: Guenele Mendroux,
David Picco

NewKidCo

Produttore Seth W. Rosenfeld

Produttori associati Marc Nesbitt, Rob Goltz

Direttore della licenza Nina Skalka

Marketing Brand Manager: Carissa Wedkos

Un ringraziamento speciale a: Eric "Mr. McGoo"

Samulski, Big Sam & Little Lily, Bradley Skalka

Warner Bros. Interactive Entertainment

Brett Skogen, **Produttore esecutivo**

Charles Carney, **Direttore creativo**

Allen Helbig, **Grafico**

Peter Tumminello, **Grafico**

Un ringraziamento speciale a:

Philippe Erwin, Rob Sebastian, Scott Johnson,

Heidi Behrendt, Zachary Monge, Sue Montague

and Jim Molinaro.

Hanna-Barbera Cartoons

Michael Diaz, Manager, Character Properties

Versione PC sviluppata da Vis Entertainment PLC.

presso lo Skunkworks Studio

Produttore Rob Hylands

Capo responsabile programmazione

Matt Edmunds

Capo responsabile grafico Shaun Smith

Programmatore capo Ian Moody

Grafica PC addizionale Shaun Smith, Paul Webb

Alan Rowe

Gioco originale sviluppato da Vis Entertainment PLC.

Produttore Craig Hunter

Diretto da Brian Gomez, Robbie Graham

Squadra software

Lead Programmer Jonny Dobson

Consulente programmatore Chris Mullender

William Docherty

Squadra grafici

Lead Artist Paul Munro, Dave Hill, Jim McLeish,

Neil Pollock

Consulente animazione Mike Jones,

Bruce Ballantine, Mark Estell, Robert Jeffrey,

Malcolm Shortt

Squadra grafica di gioco

Capo grafica di gioco Brian Roberts, Peter Shea

Giles Tuck, Chris Peck

Squadra audio

Responsabile audio Stew Clark, Lee Banyard,

Rebecca Parnell

Voce di Alan Marriot

Musica Heather McCabe, Hilary Michael

Jane Kendal, Jim O'Malley, Kenny Easson

Richard Michael

Musiche originali composte e arrangiate da

Richard Michael

Squadra CQ

Lead Tester Roland Smalley, Matthew Bett

Shannon Clouston, Martin Connor, Alistair Graham

Stephen Hardie, Philip Stephens

VIS Management

Responsabile esecutivo Chris van der Kuyl

Direttore esecutivo Peter Baillie

Responsabile operativo Tim Gatland

Responsabile finanziario Tony Robinson

Responsabile tecnologia Paddy Burns

VP creativo Kirk Ewing

VP sviluppo Scott Maxwell

Capo grafico Jamie Bryan

Capo audio Stew Clark

Responsabile uffici Roni Percy

Dipartimento gestione del sistema

Responsabile sistema Jonathan Crilly,

Michelle Sapsed, Brian Cotter

Un ringraziamento a Liz Simhi

Quarter Primary School: Pauline Boniface

Alasdair MacAulay, Lindsay Robertson