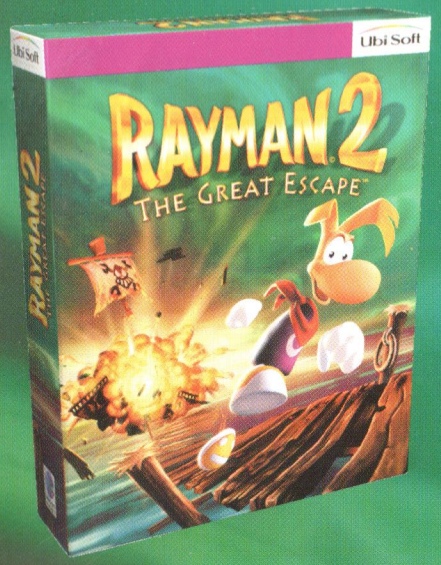
© 1999 Ubi Soft Entertainment. All rights reserved.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

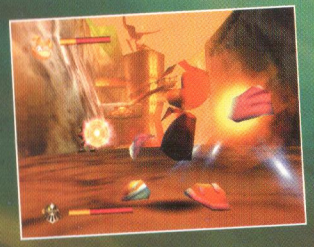
TONIC TROUBLE™



RAYMAN 2
THE GREAT ESCAPE™

Er ist zurück und besser denn je!

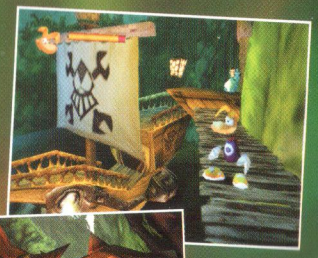
Rayman 2 ist das epische Abenteuer das jeden – absolut jeden - in seinen Bann zieht!

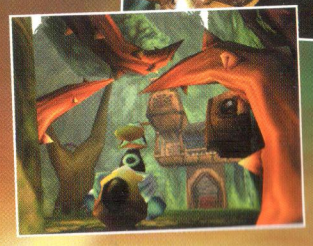


- Spannende Action in 20 riesigen Welten.
- Mehr als 40 Level geballter Spielspaß.
- Ein Gameplay, daß völlig neue Maßstäbe setzt.

Joachim Hesse PC Action 11/99:
"Von Anfang an gönnt Ihnen Ubi Softs Rayman 2 keine Verschnaufpause. Meine Erwartungen hat Rayman mehr als erfüllt. Vielen Dank Ubi Soft." **86% - Award**

Swen Harder Mega Fun 11/99:
"Das ausgefeilte Gameplay läßt kaum Wünsche offen, ebenso die technische Komponente. Grafisch habe ich selten ein Modul gesehen, das so knapp an der Perfektion ist." **90% - Award**





© 1999 Ubi Soft Entertainment. The logo and character of RAYMAN are trademarks of Ubi Soft Entertainment.

Inhaltsverzeichnis

- SYSTEMANFORDERUNGEN 2
- TONIC TROUBLE INSTALLIEREN 3
- TONIC TROUBLE DEINSTALLIEREN 5
- EINLEITUNG 6
- DIE MENÜS 7
  - HAUPTMENÜ 7
  - INVENTORY-MENÜ 9
  - PAUSENMENÜ 9
- DIE STEUERUNG 10
  - EDS TASTATURSTEUERUNG 10
  - KAMERA-STEUERUNG 10
  - EDS JOYSTICK- ODER JOYPAD-STEUERUNG 11
- EDS FÄHIGKEITEN 12
- HAUPTCHARAKTERE 14
  - ED, UNSER HELD! 14
  - GROGH DER HOLLISCHE 15
  - DER DOC 15
  - SUZY 16
  - APOTHEKER 17
  - AGENT XYZ 17
  - HELLING-WACHEN 18
  - KILLERGEMÜSE 18
- DIE WELTEN VON TONIC TROUBLE 19
- EINSAMMELBARE OBJEKTE UND BONI 22
- STRATEGIE 23
  - DEN DOC BEFREIEN 23
  - GEGENSTÄNDE FÜR DOC SAMMELN 23
  - DIE OBJEKTE UND DIE FÄHIGKEITEN 24
  - GROGH UND SEINE WACHEN BESIEGEN 24
- HOTLINE 25
- CREDITS 26

Systemanforderungen

..... Minimum .....

Betriebssystem:	Windows® 95 oder 98
CPU Typ und Geschwindigkeit:	166 MHz Pentium® Prozessor oder kompatibel (mit oder ohne MMX) Cyrix PR 233 MHz AMD K6-2 266 MHz
Speicher:	32 MB RAM
CD-ROM:	4x Speed CD-ROM
Festplatte:	250 MB freier Speicher
3D-Beschleuniger-Grafikkarte (zwingend erforderlich):	Alle Karten, die zu Dx6 kompatibel sind. Getestete Chipsätze: VOODOO 1, VOODOO 2 und VOODOO 3 (3DFX), ATI rage pro, Power VR2, Matrox G200 und G100, S3 savage 3D, Intel 740, Nvidia TNT, Riva 128, Permedia 2
Soundkarte:	16-Bit stereo
Andere Voraussetzungen:	Tastatur, 4 MB Videospeicher

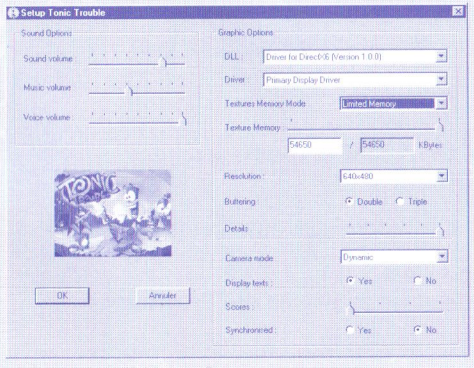
..... Empfohlen .....

Betriebssystem	Windows® 95 oder 98
CPU Typ und Geschwindigkeit:	233 MMX AGP, Cyrix PR 233 MHz, AMD K6-2 266 MHz
Speicher:	64 Mb RAM
CD-ROM:	8x Speed CD-ROM
Festplatte:	250 MB freier Speicher
3D-Beschleuniger-Grafik-Karte:	Alle Karten, die zu Dx6 kompatibel sind. Getestete Chipsätze: VOODOO 1, VOODOO 2 und VOODOO 3 (3DFX), ATI rage pro, Power VR2 , Matrox G200 und G100, S3 savage 3D, Intel 740, Nvidia TNT, Riva 128, Permedia 2
Soundkarte:	DirectSound3D Hardware-Beschleunigerkarte
Andere Voraussetzungen:	Tastatur und Joystick, 8 MB Videospeicher

Tonic Trouble installieren

1. Schließe alle anderen Anwendungen, bevor Du Tonic Trouble installierst.
2. Lege die Tonic Trouble CD in Dein CD-ROM Laufwerk und warte einen Moment, bis der Installationsbildschirm erscheint.
3. Der Installationsbildschirm sollte automatisch erscheinen. Wenn das nicht der Fall ist, doppelklicke auf das Icon InstalTT auf der CD-Rom.
4. Wähle Deine bevorzugte Sprache.
5. Klicke auf Installieren, um die Installation zu starten und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm.
6. Die Installationsroutine wählt automatisch die möglichen Installationsarten, abhängig von der Konfiguration Deines PC. Wähle die Konfiguration, die Deinem Rechner entspricht, und klicke auf Installieren, um die Installation abzuschließen. Die Installationsart, die Du auswählst, hat direkten Einfluß auf die Performance des Spiels. Die maximale Installation benötigt mehr Platz auf Deiner Festplatte, aber das Laden der verschiedenen Karten und Menüs dauert nicht so lange.
7. Standardmäßig wird Tonic Trouble im Verzeichnis C:\UbiSoft\Ed installiert.
8. Klicke auf Spielen, nachdem die Installation beendet ist. Klicke auf Beenden, wenn Du das Setup beenden willst.
9. Du kannst Tonic Trouble auch starten, indem Du aus dem Windows Startmenü Start/Programme/Ubi Soft Games/Tonic Trouble/1 Tonic Trouble spielen auswählst. Vergewissere Dich, daß die CD im Laufwerk liegt, denn sie wird benötigt, um Tonic Trouble zu spielen.

Die meisten dieser Einstellungen kannst Du im Spiel im Optionsmenü erreichen (siehe unten: Optionen).
Manche können allerdings nur in diesem Menü verändert werden. Diese sind:



- Treiber: hiermit wählst Du die 3D-Karte, über die das Spiel läuft.
- Texturspeicher-Modus: hier kannst Du den Texturen-Anzeigemodus im Spiel verändern.

Diese Option verwendet standardmäßig den gesamten Speicher (Gesamter Speicher). Du kannst die Größe des verwendeten Speichers verändern, indem Du „Beschränkter Speicher" wählst. Die Option „Kein AGP" verwendet nur den Speicher der Grafikkarte.

- Texturpuffergröße: hier kannst Du die Größe des Speichers einstellen, wenn Du in der vorangegangenen Option „Beschränkter Speicher" gewählt hast.
- Pufferung: Der voreingestellte Wert für diese Option ist: Double Buffering. Das Triple Buffering beschleunigt das Spiel. Allerdings wird diese Option nicht von allen Grafikkarten unterstützt.

Wenn Du dieses Programm brauchst, obwohl Du Tonic Trouble schon gespielt hast, starte SetupTT.exe in C:\UbiSoft\Ed:

3D Sound Programm

Snd3dSetup ist ein Programm, daß **ausschließlich** für den Gebrauch von Spielern bestimmt ist, die eine 3D-Soundkarte besitzen.

Normalerweise wird dieses Programm in C:\UbiSoft\Ed\Dll installiert.

Dieses Programm ermöglicht dem Spieler:

1) den Treiber zu wNhlen, der im Spiel benutzt wird.
2) die Hichstanzahl an Soundeffekten, die auf einmal abgespielt werden, anzupassen.
3) das Audio-Abspielsystem zu spezifizieren.
4) Die Audio-Installation zu testen.

1) Treiber wählen

Wähle den Treiber aus der Liste oder klicke auf "automatische Wahl bei Spielstart" und das Spiel wird den Treiber automatisch als Normaleinstellung wählen.

2) Anzahl der Soundeffekte wählen, die gleichzeitig abgespielt werden:

Benutze die Equalizer, um die gewünschte Zahl festzusetzen oder klicke auf "automatische Wahl bei Spielstart", dann gelten die voreingestellten Angaben.

3) Audiosystem wählen:

Klicke auf das System, das der Audio-Konfiguration Deines Computers entspricht.

4) Audio-Installation testen:

Klicke auf "Lautsprecher testen".

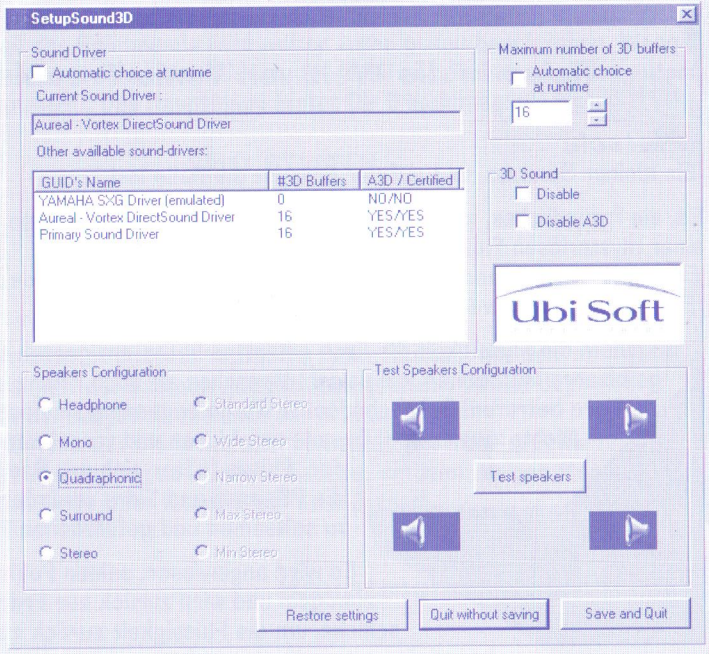
Erklärung der verschiedenen Schaltflächen

OK:
Die Änderungen anwenden und das Programm verlassen.

Abbrechen:
Das Programm verlassen, ohne die Änderungen anzuwenden.

Ursprüngliche Einstellungen wiederherstellen:
Die Konfiguration wiederherstellen, die zu Beginn des Programms aktiv war.

Standardeinstellungen:
Die Konfiguration wieder auf die voreingestellte Normalkonfiguration stellen



Wichtig !
Tonic Trouble benutzt die Treiber von Microsofts DirectX 6. Sie werden auf Deinem Computer installiert, wenn das nicht bereits geschehen ist. Wenn die Installation von Direct X abgeschlossen ist, mußt Du Deinen Computer neu starten, um die neuen Treiber zu aktivieren.

Tonic Trouble deinstallieren

Es gibt 2 Möglichkeiten, Tonic Trouble zu deinstallieren:

1. Wähle aus dem Windows-Startmenü die Option Start/Programme/Ubi Soft Games/Tonic Trouble/2 Tonic Trouble deinstallieren.

2. Lege die Tonic Trouble CD-Rom ein, und klicke auf den Schalter Deinstallieren auf dem Installationsbildschirm. Alle Spieldateien werden gelöscht.

Einleitung

Reise in die Welt von Tonic Trouble!

Platsch!

Ein kleiner Spritzer, und auf der Erde ist die Hölle los!

Ed, ein freundliches, sorgloses Alien, hat versehentlich eine Dose, die mit einer mysteriösen Flüssigkeit gefüllt war, auf die Erde fallen lassen, während er an einer wissenschaftlichen Expedition zur Erkundung des Universums teilnahm.

Nachdem die Flüssigkeit die Erde getroffen hatte, ereigneten sich einige bizarre Mutationen, die sowohl Menschen als auch Pflanzen und Tiere betrafen! Schneebedeckte Berge begannen, sich aus dem Nichts zu erheben, Ozeane erschienen und verschwanden wieder, Flüsse füllten sich mit Sangria und die Pflanzen und Tiere veränderten sich zu seltsamen und gefährlichen Wesen!

Ed wird angewiesen, seinen Fehler auszubügeln und wird zurück zur Erde geschickt, um die Flüssigkeit zurück zu holen, bevor sie weitere Katastrophen auslösen kann. Aber die Dose ist einem brutalen, einfältigen Schurken in die Hände gefallen und verleiht ihm große Kräfte. Dieser niedere Kretin wird Grogh der Höllische genannt und hat sich selbst zum Herren über die Erde erklärt!

Ed wird jede Hilfe brauchen, die er kriegen kann, um aus diesem Flüssigkeitsdesaster herauszukommen! Um diese ökologische Katastrophe wieder gut zu machen, muß Ed fremdartige Welten erkunden und gefährliche Missionen erfüllen. Ed wird auf einige verrückte Charaktere wie Killergemüse, paranoide Roboter und gefährliche Wachen treffen und auch gegen sie kämpfen.

Eds winziges Raumschiff ist soeben auf der Erde gelandet. Ed sieht die schrecklichen Mutationen, die er zu verantworten hat und muß feststellen, daß Grogh die Dose mit der Flüssigkeit bereits in seinen Besitz gebracht hat.

Oh, Ed! Diesmal hast Du wirklich den Vogel abgeschossen!

Die Menüs

Jeder Teil des Spielmenüs wird weiter unten genau beschrieben. Wenn Du Dich nach der Installation entscheidest, das Spiel zu spielen, erscheint automatisch das Hauptmenü. Das Hauptmenü bietet Dir 5 Wahlmöglichkeiten:

SPIEL STARTEN
OPTIONEN
TONIC ON-LINE
CREDITS
BEENDEN

Auf jeder Seite des Menüs triffst Du Deine Auswahl mit den Pfeiltasten auf der Tastatur, den Richtungstasten Deines Joypads, mit dem Joystick oder mit der Maus.
Drücke ENTER, um Deine Auswahl zu bestätigen (oder drücke Knopf 1 auf dem Joypad). Drücke Escape, um zum vorigen Menü zurückzukehren (oder Knopf 2 auf dem Joypad).

..... Hauptmenü .....

A. Spiel starten

1° Neues Spiel: Gib dem Spiel einen Namen und drücke ENTER, um das Spiel zu starten.

2° Spiel laden: Spiele eines Deiner vorher gespeicherten Spiele weiter, indem Du den entsprechenden Speicherplatz auswählst und ENTER drückst. Du startest automatisch an der Stelle, an der Du zuletzt gespeichert hast.

B. Optionen

1° Spiel:

- Kamera: konfiguriert die Kamerasteuerung.
*Dynamisch: die Kamera ist sofort wieder hinter Ed, sobald er aufhört, sich zu bewegen.

* Statisch: bleibt in ihrer letzten Position, wenn Ed aufhört, sich zu bewegen.
* 1 sec. Verzögerung: ist eine Sekunde, nachdem er aufgehört hat, sich zu bewegen, wieder hinter Ed.

- Text anzeigen: Option zur Anzeige der Dialog-Untertitel
- Punktzahl anzeigen: wähle, welche Punktzahlen während des Spieles angezeigt werden sollen
- Synchronisiert: Wenn Du Dich dazu entschließt, das Spiel zu synchronisieren, wird es nicht schneller als 60 Frames/Sekunde laufen.

2° Video: Erlaubt Dir, die Video-Optionen einzustellen. Je leistungsfähiger Dein PC ist, desto höher kannst Du diese Optionen bei akzeptablen Frame-Raten einstellen:

- Auflösung: legt die Auflösung der Grafik fest
- Bildschirmgröße: legt die Bildschirmgröße fest
- Details: legt die Stufe der grafischen Details fest
- Bestätigen: Wenn Du an den Video-Optionen etwas änderst, bestätige die Anderungen, bevor Du das Menü verläßt.

3° Sound: Legt die Lautstärke von Sound, Musik und Sprache fest.

4° Steuerung: Wähle, wie Du Ed steuern willist: nur mit der Tastatur, mit Tastatur und Gamepad, oder Tastatur und Joystick. Wenn Du die Art der Steuerung gewählt hast, kannst Du die Konfiguration von Tastatur, Gamepad oder Joystick verändern. Um eine Aktion einer Taste zuzuweisen, wähle die Aktion mit den Pfeiltasten auf der Tastatur aus, drücke ENTER, um die entsprechende Taste freizugeben und drücke dann auf die gewünschte Taste (oder den Joypad-Knopf). Die Option "Zurücksetzen" stellt die ursprüngliche Konfiguration wieder her.

5° Intro wiederholen: Wenn Dir das Intro gefallen hat, kannst Du es Dir noch einmal ansehen. Das Intro kann mit der Leertaste, Enter oder Escape abgebrochen werden.

C. Tonic On-Line

Diese Option stellt eine Verbindung zur Tonic Trouble Webseite her.

D. Credits Zeigt die Namen der am Spiel beteiligten Personen an. Die Credits können mit der Leertaste, Enter oder Escape abgebrochen werden.

E. Beenden Tonic Trouble beenden.

..... Inventory-Menü .....

Drücke "F1", um das Inventory aufzurufen.
Drücke erneut auf "F1", um zwischen den beiden Seiten des Inventory umzuschalten.
Drücke auf "Escape", um zum Spiel zurückzukehren.

Das Inventory zeigt, wie viele Leben, Bienen und wieviel Quecksilber Ed übrig hat. Es zeigt auch die Anzahl der aufgesammelten Objekte für Doc. Du kannst auch sehen, wie viele Thermometer und Boni Du auf der aktuellen Karte bereits gefunden hast.

..... In-Game-Menü .....

Drücke während des Spiels Escape, um das In-Game-Menü zu aktivieren. Es bietet Dir 3 mögliche Optionen:

Spiel fortsetzen: Um zum Spiel zurückzukehren.

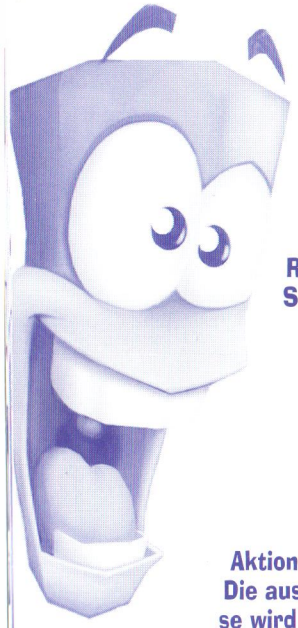
Optionen: Dies sind dieselben Optionen wie im Hauptmenü.

Hauptmenü: Um das aktuelle Spiel abzubrechen, zum Hauptmenü zurückzukehren und das aktuelle Spiel abzubrechen. Das Spiel wird bis zum letzten Speicherpunkt gespeichert.

Die Steuerung

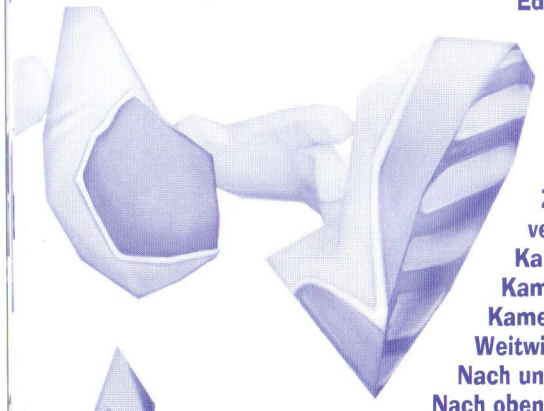
Eds Tastatursteuerung

Die voreingestellte Tastatursteuerung ist:



Rennen	Pfeiltasten oder Joystick
Gehen	Linke Umschalt + Pfeiltasten oder Joystick
Ausweichen	Linke Alt +Pfeiltasten oder Joystick
Springen	Y
Mit dem Stock schlagen/Feuern	Leertaste
Reden/Tafeln lesen	Aktion, Feuern oder Springen
Schwimmen	Benutze die Pfeiltasten oder Joystick um an der Wasseroberfläche zu schwimmen. Drücke auf Springen, um aus dem Wasser zu springen. Drücke Aktion, um unter Wasser zu tauchen, und benutze die Pfeiltasten zur Richtungssteuerung.
Aktion	Linke Strg

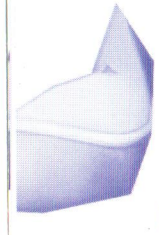
Die ausgeführte Aktion hängt von der jeweiligen Spielsituatuion ab. Normalerweise wird mit dieser Taste das Blasrohr aktiviert. Abhängig von der Situation wird Ed: Knöpfe drücken, Objekte hochheben oder seinen Stock als Ruder benutzen.



Kamerasteuerung

Mit den Pfeiltasten auf dem Ziffernblock kannst Du den Blickwinkel der Kamera auswählen:

Zwischen 2 verschiedenen Kamerawinkeln wählen	2
Kamera nach links drehen	1
Kamera nach rechts drehen	3
Kamera hinter Ed plazieren	Alt Links
Weitwinkel-Ansicht	0 + Richtungspfeile
Nach unten sehen	0 + Pfeil n. oben
Nach oben sehen	0 + Pfeil n. unten
Nach links sehen	0 + Pfeil n. links
Nach rechts sehen	0 + Pfeil n. rechts

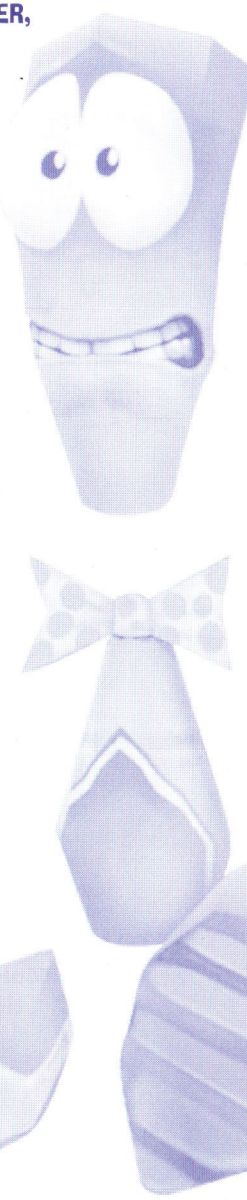


Um die voreingestellte Steuerung zu ändern:

Um die voreingestellte Konfiguration für Joypad-, Joystick- oder Tastatursteuerung zu ändern, rufe das Menü Optionen/Steuerung aus dem Hauptmenü auf.
Wähle die Aktion, deren Steuerung Du ändern möchtest und drücke ENTER, um die Steuerung zu deaktivieren.
Drücke auf die Taste oder den Knopf, den Du der ausgewählten Aktion zuweisen möchtest.

Einige Tasten können nicht für die Steuerung von Ed verwendet werden, da sie bereits durch das Spielinterface belegt sind. Diese Tasten sind: Tab, Escape, Eingabe, alle Funktionstasten (F1, F2, etc.), alle Tasten auf dem Ziffernblock, ^, Print Screen (Druck), Rollen, Pause, Caps, Lock, Enter.

Die Tastenkombination Strg + Alt + Entf ist deaktiviert, während Tonic Trouble ausgeführt wird.



Eds Fähigkeiten

Super Ed

Indem er Popcorn aus der Popcornmaschine zu sich nimmt, verwandelt sich Ed in ein starkes und mächtiges Alien. Auf diese Weise kann er Stahltüren öffnen und viel Spaß mit seinen Gegnern haben. Drücke auf Aktion, wenn Du vor einer Popcornmaschine stehst. Wenn Du ein Tor öffnen willst, drücke dieselbe Taste. Wenn Du Deine Gegner verprügeln willst, drücke auf die Tasten für Springen (um zu treten) oder Feuern (um zu schlagen).

Blasrohr-Modus

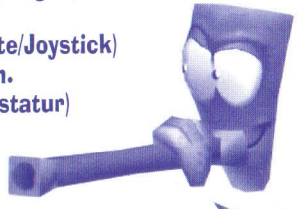
Drücke die Aktion-Taste (Linke Strg), um das Blasrohr zu ziehen. Drücke erneut die Aktion-Taste, um in den normalen Modus zurückzukehren.

Benutze die Pfeiltasten oder den joystick, um Dich mit dem Blasrohr zu bewegen.

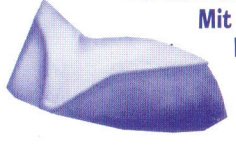
Drücke Fauern (Leertaste), um Bienen mit dem Blasrohr zu verschießen. Du kannst mit dem Blasrohr springen, wenn Du auf Springen drückst.

Mit der Ausweichtaste (Linke Alt + Pfeiltaste/Joystick) kannst Du auch in diesem Modus ausweichen.

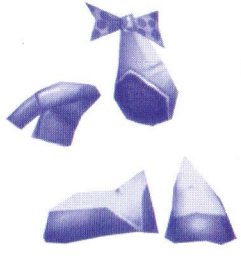
Wenn Du die Ansicht-Taste (0 auf der numerischen Tastatur) gedrückt hältst, während Du Dich im Blasrohr-Modus befindest, schaltet die Kamera um, und Du siehst alles mit Eds Augen. Drücke sie noch einmal, um zur normalen Ansicht zurück zu kehren.



Mit den Pfeiltasten oder dem Joystick kannst Du dabei Deine Perspektive ändern.



Wenn Du in der Perspektive von Ed bist, wird Springen benutzt, um die Bewegung beim Umsehen zu verlangsamen.

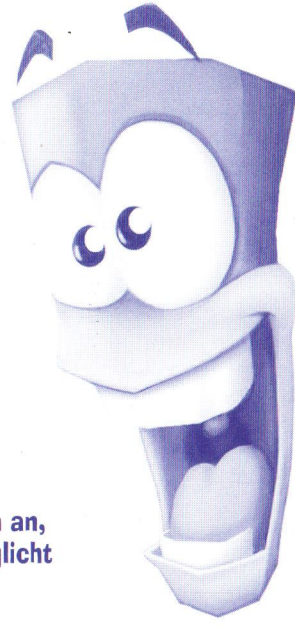


Drücke die L-Taste, um den Strahl des Blasrohrs zu aktivieren oder zu deaktivieren.

Flug-Modus

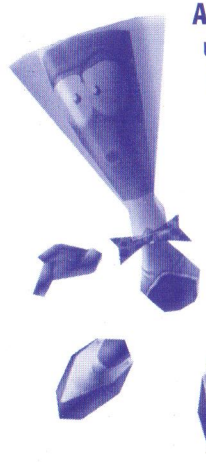
Drücke schnell ein zweites Mal auf Springen (Y), wenn Ed in der Luft ist: Ed öffnet seinen Gleiter (oder seine Fliege). Das Blasrohr wird dabei automatisch aktiviert.

Benutze die Pfeiltasten oder den Joystick, um hoch, runter, nach links oder nach rechts zu fliegen. Drücke erneut auf Springen (Y), um in den normalen Modus zurückzukehren. Drücke auf Feuern (Leertaste), um das Blasrohr abzufeuern. Drücke auf die Ausweichtaste (linke Alt-Taste), um den Flug abzubremsen.

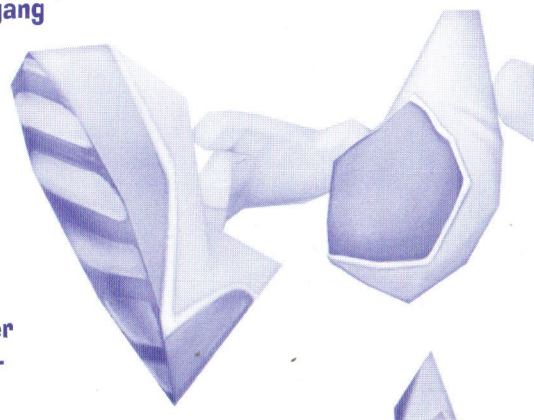


Tieftauchen

Diese Fähigkeit aktiviert sich selbständig. Ab einer gewissen Tiefe legt Ed einen Glashelm an, um noch tiefer tauchen zu können. Das ermöglicht ihm, neue Gebiete zu erkunden.



Um einen Tauchgang zu beginnen, drücke die Aktionstaste (linke Strg) und den Pfeil nach oben oder bewege Deinen Joystick nach oben. Halte die Aktionstaste gedrückt, um unter Wasser zu schwimmen.



Pogostab-Modus

Drücke auf Springen (Y), um zu springen. Wenn Du in der Luft bist, drücke auf die Aktions-Taste (linke Strg), um auf den Pogostab zu steigen und benutze die Pfeiltasten oder den joystick zur Richtungssteuerung.
Drücke auf Feuer (Leertaste), um abzuspringen.
Drücke erneut auf die Aktionstaste (linke Strg), um in den normalen Modus zurückzukehren.

Hauptcharaktere

Ed, unser Held!

Ed ist kein typischer Superheld. Tatsächlich ist Ed nur ein Raumschiff-Hausmeister, dem ein tragisches Mißgeschick unterlaufen ist - welches er jetzt wieder in Ordnung bringen muß! Nun, Ed mag kümmerlich aussehen. Dümmlich. Bemitleidenswert. Aber urteile nicht vorschnell. Obwohl er ein kleiner, tolpatschiger und abgedrehter Kerl ist, könnte er doch am Ende für die eine oder andere Uberraschung gut sein!

Wie Du Dir vorstellen kannst, landet Ed in einigen ziemlich verzwackten Situationen während seines Abenteuers. Du wirst feststellen, daß Ed unglaublich listig sein kann, auf seine ganz ureigene Weise zumindest, und das hilft ihm, kniffflige Puzzles zu lösen und Fallen zu entschärfen. Wenn er durch die psychedelischen Welten vorankommt, die er unabsichtlich geschaffen hat, sammelt er wichtige Informationen, trifft hilfsbereite Freunde und findet nützliche Werkzeuge, mit denen er Hindernisse aus dem Weg räumen und das Killergemüse und andere Psychopathen besiegen kann.

Es wird nicht lange dauern und Du wirst feststellen, daß es einer von Eds besten Tricks ist, sich in "Super Ed" zu verwandeln, indem er Popcorn ißt. Diese Verwandlung in sein mächtiges Alter-Ego hält nicht lange an, aber lange genug, um bestimmte Wege zu öffnen, ein paar Eisenstangen zu verbiegen oder einigen Feinden den Marsch zu blasen. Also, verpasse bloß keinen dieser Popcornautomaten auf Eds Weg zur Rettung der Welt!

Grogh der Höllische

Grogh ist ein tyrannischer, arroganter, autoritärer, anspruchsvoller und sehr gerissener Rohling. Grogh möchte natürlich behalten, was er zusammengerafft hat, seit er sich zum Herren der Erde ernannt hat. Da die Quelle seiner Macht die Dose mit der Flüssigkeit ist, wird er alles Nötige tun um sicherzustellen, daß sie an einem sicheren Ort aufbewahrt wird.
Lebensziel: Der unbestrittene Herrscher dieses Planeten zu bleiben.
Freunde: Keine Freunde, niemals.
Verbündete: Die Hellings gehorchen Grogh und handeln zu seinem Vorteil. Grogh zählt auf die Ballon-Wachen, um an der Macht zu bleiben.
Feinde: Dieser kleine Wurm Ed. Wenn er ihn jemals in die Finger bekommt, wird Grogh dafür sorgen, daß Ed es bereuen wird, sich mit dem Herrscher der Erde angelegt zu haben! Die Killergemüse sind Grogh lästig, aber sie stellen keine wirkliche Bedrohung für ihn dar.

Der Doc

Ist heute im Großen und Ganzen harmlos, aber vor ein paar Jahren war der Doc noch ziemlich irrsinnig. Als genialer und sehr produktiver Erfinder fiel der Doc seiner extremen Paranoia zum Opfer und verbarrikadierte sich in seinem geheimen Labor hinter Fallen und ausgeklügelten Sicherheitssystemen. Mit der Zeit hat sich sein geistiger Gesundheitszu-

stand normalisiert. Eine der besten Erfindungen zu seinem Schutz ist der Robot-Koffer, sein engster Begleiter und schärfster Verteidiger. Unglücklicherweise hat er den Robot-Koffer so gut programmiert, daß er jetzt allein für die Sicherheit des Docs zuständig ist, und den Doc in unfreiwilliger Gefangenschaft hält. Obwohl der Doc das Labor in der Höhle gerne verlassen würde, läßt der Robot-Koffer ihn nicht heraus.

Der Doc hat eine sehr ökonomische und effektive Art des Fliegens entwickelt – aber er kann sein Wissen nicht mit der Welt teilen! Ed muß den armen Doc aus seinem goldenen Käfig befreien, und erhält als Gegenleistung Docs unsterbliche Freundschaft. Diese Freundschaft wird sich in Eds verrücktem und verräterischem Abenteuer noch als sehr nützlich erweisen!

Lebensziel: Noch mehr und noch komplexere Maschinen zu erfinden, damit sein brillantes Gehirn nicht brachliegt.

Freunde: Ed, wenn er den armen Doc aus seinem goldenen Käfig befreit.

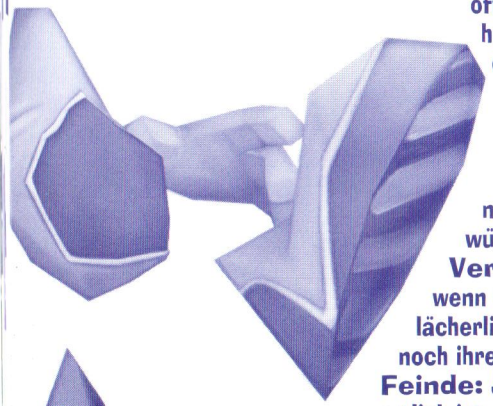
Verbündete: Der Robot-Koffer.

Feinde: Keine, da er seine Höhle nur selten verlassen hat.

Suzy

Suzy ist die Tochter von Doc. Sie ist oberflächlich, flirtet gerne, ist neckisch, spitzfindig und sie ist gelangweilt und verzweifelt, weil in ihrer modebewußten Welt alles drunter und drüber geht.

Lebensziel: Eine Person zu finden, die den Planeten wieder in Ordnung bringt, und den Friseuren und Modeboutiken ermöglicht, ihre Geschäfte wieder zu öffnen. Diesen Helden zu heiraten und auf Titelbildern von Modemagazinen zu erscheinen.

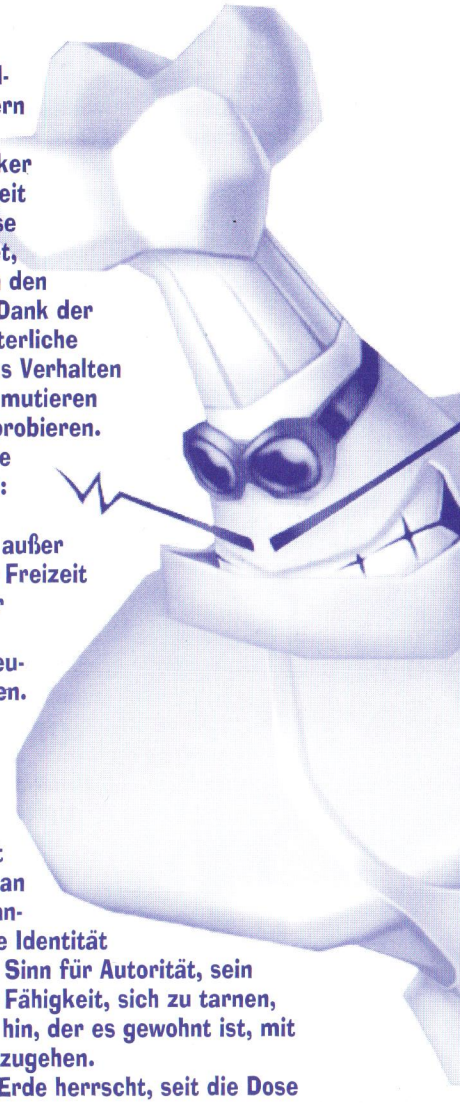


Freunde: Weibliche Begleiter, mit denen sie die letzte Flasche Bräunungscreme im Dorf teilen würde.

Verbündete: Ed, sogar wenn sie ihn manchmal etwas lächerlich findet – er ist immer noch ihre einzige Hoffnung.

Feinde: Jeder der dafür verantwortlich ist, daß ihre Kreditkarte nicht mehr akzeptiert wird.

Apotheker



Akte: Seit seiner frühesten Kindheit traumatisiert. Weil seine Eltern ihn gezwungen haben, kochende Suppe zu trinken, hat der Apotheker geschworen, sich an der Menschheit und den Gemüsen zu rächen. Diese Leidenschaft hat ihn dazu verleitet, sich Grogh anzuschließen, um von den Kräften der Dose zu profitieren. Dank der Dose hat er "Grogha", eine fürchterliche Mixtur, zusammengebraut, die das Verhalten von Gemüse verändert und jeden mutieren läßt, der dumm genug ist, es zu probieren.

Lebensziel: Menschen und Gemüse nach seinem Abbild zu formen. Das Problem dabei ist: Er ist mega-häßlich...

Freunde: Er liebt nur sich selbst und lächelt niemals, außer vielleicht wenn er die Ratten aus dem Labor in seiner Freizeit zu seinem persönlichem Vergnügen an die Katzen der Gegend verfüttert.

Verbündete: Grogh, den er manipuliert und dem er heuchlerisch schmeichelt, um die Dose behalten zu können.

Feinde: Die Erde und alles darauf...

Agent Xyz:

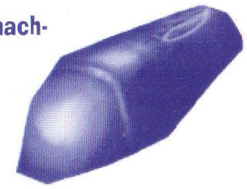
Akte: Als Anführer des Widerstands gegen Grogh, ist Xyz ein Top-Spion, der sogar an die allergeheimsten Orte gelangen kann. Obwohl seine wahre Identität ein Rätsel bleibt, deuten sein Sinn für Autorität, sein Wissen über Gemüse und die Fähigkeit, sich zu tarnen, auf einen militärischen Mann hin, der es gewohnt ist, mit verzweifelten Situationen umzugehen.

Lebensziel: Dem Chaos ein Ende setzen, das auf der Erde herrscht, seit die Dose auf sie gefallen ist.

Freunde: Als Spion vertraut Xyz niemandem, was seinen Freundeskreis nachhaltig einschränkt.

Verbündete: Alle Mitglieder des Widerstands, in diesem Fall nur eine Person: Ed.

Feinde: Grogh und, ganz besonders, der Apotheker.



Helling-Wachen

Die Helling-Wachen wurden von Grogh erschaffen und sind de Facto nichts als große Hüllen ohne Inhalt... nur heiße Luft! Das hält sie aber nicht davon ab, besonders scheußlich zu sein, wenn Grogh das von ihnen verlangt – sie tun immer, was Grogh von ihnen will. Sie hassen Schmutz und Nachlässigkeit und werden jeden bestrafen, der sie beschmutzt, und sei es auch nur unabsichtlich. Sie sind eine extrem egoistische Gruppe, bis zur Besessenheit von ihren starken und wohlgeformten Körpern überzeugt!

Lebensziel: Grogh zu dienen. Terroristen zu jagen, verhaften und auszuweisen, die Ungehorsamen zu vertreiben, die Abweichler zu atomisieren, die Ungläubigen zu bestrafen und Respekt für die Helling-Ordnung herzustellen.

Freunde: Grogh. Grogh ist toll. Grogh ist Gott. Grogh ist verehrungswürdig und muß unter allen Umständen beschützt werden.

Verbündete: Andere Wachen.

Feinde: Jedes Individuum, das sich nicht der Helling-Gesetzgebung unterwirft. Killergemüse und andere Wirbellose Bürger.

Killergemüse

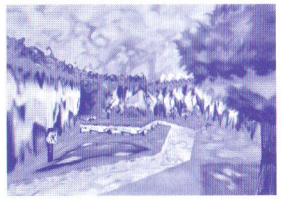
Dies ist ein klassischer Fall von Pflanzenschwachsinn! Die Opfer der durch die Flüssigkeit ausgelösten Mutationen, die Gemüse, werden zu Eds direktesten und tödlichsten Feinden. Möhren, Rüben, Mais, Pilze, Paprika und Bohnen... diese bösartigen Angreifer schrecken vor nichts zurück, um ihn zu vernichten und auszulöschen. Auch nicht vor grausamen Akten des Zerquetschens, des in Scheiben Schneidens, des Röstens, des Beißens und des Zerhackens! Vegetarier, aufgepaßt!

Die Welten von Tonic Trouble

Eds erster Kontakt mit der Erde findet auf einer Ski-Piste statt, die ihn herunter zur südlichen Ebene führt. Eds erste Aufgabe ist es, den Doc zu befreien. Nachdem Ed ihn befreit hat, schickt der Doc Ed auf verschiedene Missionen, um bestimmte Gegenstände für ihn zu beschaffen. Wenn der Doc alle diese Gegenstände in seinem Besitz hat, kann er eine verrückte Maschine bauen, mit der Ed in Groghs Turm gelangen kann, wo die Dose mit der Flüssigkeit aufbewahrt wird.
In jeder Mission muß Ed die sechs Gegenstände finden, die in jeder Welt versteckt sind. Nachdem er alle sechs Gegenstände gefunden hat, muß er zu Doc in der südlichen Ebene zurückkehren, um seine nächste Mission anzutreten. Jede der Welten kann im Verlaufe des Spiels von der südlichen Ebene aus erreicht
werden.

Ski-Piste

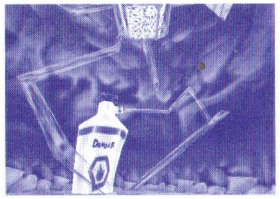
Zeit auf die Piste zu gehen, ob Du soweit bist oder nicht! Du wirst auf dunkle Tunnel, enge Kurven, Schluchten und geheime Passagen stoßen, wenn Du den majestätischen Berg hinuntergleitest. Es ist ein hektisches Rennen gegen die Uhr! Kannst Du den Rekord unterbieten? Kleiner Tip : Dein Frisbee ist hoffentlich gut gewachst!



Südliche Ebene

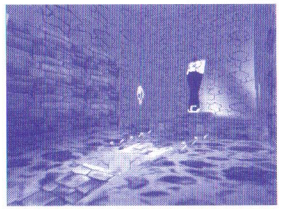
Diese wuchernden grünen Wiesen sind der zentrale Ort, wo alle Welten zusammen kommen. Es ist die südliche Ebene, wo Ed neue Kräfte erwirbt, Feinde bekämpft und wertvolle Informationen sammeln kann, die er für die Erfüllung seiner Aufgabe benötigt. Hoffentlich findest Du den Rückweg wieder!

Docs Höhle



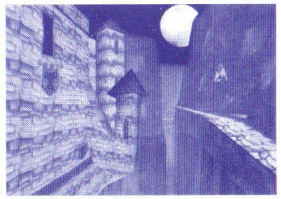
Irgendwo unter der Erde ist ein Land mit einem versteckten Lava-Fluß, tiefen Schluchten, gefährlichen Plattformen und einem seltsamen alten Mann, der gerettet werden muß. Höre auf diesen weisen alten Freund, suche nach den vielen Schlüsseln, und was am wichtigsten ist, iß viel Popcorn!

Gemüsehauptquartier



Wimmelt von rachsüchtigen Karotten, teuflischen Bohnensprößlingen, enormen feuerspeienden Pepperoni, radschlagenden Tomaten und verräterischen Rüben. Diese Welt hat alle Elemente, die nötig sind, um unserem Helden ernsthafte Magenbeschwerden zu verursachen.

Nördliche Ebene

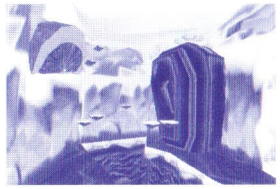


Groghs Schatten lugt hinter der nördlichen Burg hervor, die Planeten erwachen, Meteoriten fallen und die Wachen sind unruhig. Eine Mischung aus Action und Mystery erwartet Dich am Blasrohr-Tempel.

Canyon

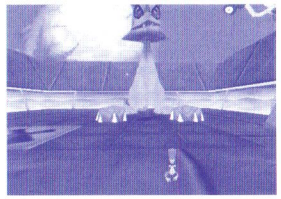
Hab keine Angst vor dem Fliegen! Gleite durch heiße Lava und Wirbelwinde, während Du versuchst, den schießenden Wachen auszuweichen! Und sobald Du eine Chance zum Atmen hast, solltest Du zurück in der südlichen Ebene sein. Breite Deine Flügel aus (oder Deine Fliege)!

Cocktail-Gletscher



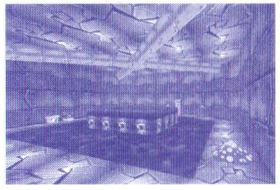
Ein Universum aus Wasser und Eis, wo seltsame Wachen an eiskalten, Sangria-gefüllten Flüssen umherstreifen. Etwas Geheimnisvolles liegt in der Luft... aber manchmal ist es am besten, das Eis zwischen Dir und Deinem Feind zu brechen!

Pyramide



Action ist nicht immer die offensichtliche Lösung! Die Mysterien der Pyramide erwarten den Abenteurer, der sich von den detaillierten Tricks und Fallen nicht hinters Licht führen läßt! Werden Ed die Transformationen gelingen, die ihn diese Aufgabe erfolgreich abschließen lassen? Ruf nicht nach deiner « Mammi » wenn Du es nicht wirklich ernst meinst!

Schnellkochtopf

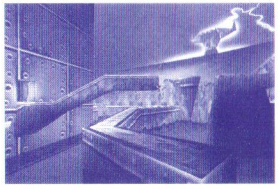


Das Quietschen von Metall, das Knarren von Holz und hysterische Wachen, die Dich verspotten... ein einfaches aber effektives Rezept, um den wagemutigsten Spieler zu verwirren... bereite Dich darauf vor, in eine echte Herausforderung einzutauchen!

Groghs Königreich

In diesem entfernten und unzugänglichen Versteck muß sich Ed Groghs Männern stellen, um sich den Weg zum den Sieg zu öffnen. Kann Ed die Wachen überlisten? Dein Schicksal erwartet Dich. Viel Glück Ed!

Verrückter Turm



Das Stundenglas wurde herumgedreht, alle Wetten sind abgeschlossen und nichts geht mehr! Vom Grogh-Turm verfolgt, muß Ed die vielen Hindernisse überwinden, ohne wertvolle Zeit zu verlieren ! Auf die Plätze, fertig....los !

Einsammelbare Objekte und Boni

Boni zum Einsammeln: Das große Thermometer auf der linken Seite Deines Bildschirms zeigt Deine Lebenspunkte an.

Dies solltest Du tun:

1. Erhöhe seinen Inhalt, indem Du kleine Thermometer einsammelst. Eine Sammlung von 10 Thermometern erhöht den Inhalt des großen Thermometers um eine Einheit. In jeder Welt gibt es 10 kleine Thermometer.

2. Fälle das große Thermometer mit Quecksilbertropfen. Wenn Du einen Satz Quecksilbertropfen gesammelt hast, erhöht dies die Quecksilbermarke um eine Einheit.

3. Wenn Du die goldenen Köpfe von Ed einsammelst, erhöht sich Eds Anzahl an Leben.

Wenn Ed mit einem Hindernis zusammenstößt, verliert er eine Einheit Quecksilber. Wenn im Thermometer kein Quecksilber mehr ist, verliert Ed ein Leben. Wenn Ed keine Leben und kein Quecksilber mehr hat, dann stirbt Ed! Wie schrecklich!!!

Gegenmittel:

Wenn Du Dich Grogh widersetzen willst, dann sammele so viele davon auf Deinem Weg, wie Du kannst, mindestens aber 160. Andernfalls wirst Du nicht in der Lage sein, seine Dömane zu betreten.

Bienen:

Sammle Bienenstöcke, un Deine Anzahl an Bienen zu erhöhen, über die Du verfügst. Bienen sind die Munition, dir Du für das Blasrohr brauchst, eine von Eds effektivsten Waffen.

Docs Objekte: Das sind die Objekte, die Ed für Doc finden muß:

Strategie

Es gibt 12 verschiedene Level in Tonic Trouble. Das ultimative Ziel für Ed ist es, Groghs Turm zu finden und die Dose mit der mystischen Flüssigkeit wieder zu beschaffen, die er versehentlich auf die Erde fallen ließ.

Das Spiel ist in drei kleinere Missionsziele unterteilt:

1 - Ed muß den Doc befreien.

2 - Ed muß bestimmte Gegenstände für Doc finden, damit der Doc eine Maschine bauen kann, mit der Ed zu Groghs Turm gelangt.

3 - Ed muß Grogh und seine Wachen besiegen.

Den Doc befreien

Am Anfang des Spiels findet sich Ed auf dem Gipfel eines Berges wieder. Zu diesem Zeitpunkt hat er weder eine Fähigkeit noch eine Waffe. Seine einzige Möglichkeit ist, die Ski-Piste herunter zu fahren. Wenn er am Fuß der Ski-Piste ankommt, befindet er sich in der südlichen Ebene.
Die Aufgabe des Spielers ist es, Ed zu helfen, die Höhle von Doc zu finden, sie zu betreten und ihn zu befreien. Ed muß die Höhle erkunden und den Robot-Koffer besiegen, um Doc zu befreien. Wenn er das tut, erhält er auch seine erste Waffe: den Stock.

Gegenstände für Doc sammeln

Nachdem der Spieler Doc befreit hat, bringt Doc Ed zur südlichen Ebene, wo sein Haus und seine Werkstatt sind. Er erklärt ihm, daß er ihm, wenn Ed bestimmte Objekte findet, helfen wird, Groghs Turm zu betreten. Der Doc bittet Ed, ihm sechs Sätze von jeweils sechs Gegenständen zu bringen, die er braucht, um die Maschine zu bauen. Jedesmal wenn Ed einen kompletten Satz zu Doc bringt, erhält er eine neue Erfindung von Doc: Eine neue Fähigkeit oder eine Waffe. Suzy und der Spion werden während Eds Abenteuer zusätzlich von großer Hilfe sein. Zögere nicht, mit ihnen zu reden.

Mit diesen neuen Fähigkeiten oder Waffen kann Ed:

- auf eine neue Karte zugreifen.
- bestimmte Gebiete auf älteren Karten betreten, zu denen er vorher keinen Zugang hatte (geheime Passagen, neue Boni andere Objekte).
- Feinde oder Hindernisse überwinden, indem er die neuen Fähigkeiten, Waffen oder Aktionen einsetzt.

Die Objekte und die Fähigkeiten, die Ed von Doc erhält

1- Sieg über den Robot-Koffer: Ed bekommt den Stock und Zugang zum Level 'Gemüsehauptquartier'.

2- Wenn Ed den kompletten Satz von sechs Sprung-Federn aus dem Level 'Gemüsehauptquartier' zu Doc bringt, erhält er das Blasrohr und Zugang zur nördlichen Ebene.

3- Wenn Ed den kompletten Satz von sechs Windrädern wieder beschafft, erhält Ed die Fähigkeit, seine Fliege als Gleiter zu benutzen und Zugang zum Level 'Canyon'.

4- Bringt Ed den kompletten Satz von sechs springenden Steinen zum Doc, so erhält er die Glaskolben für die verbesserte Schwimmfähigkeit und Zugang zum Level 'Cocktail- Gletscher'.

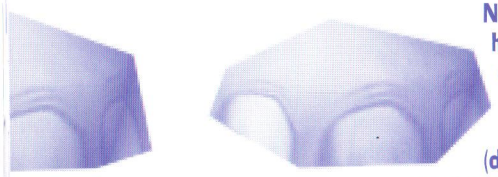
5- Beschafft Ed alle sechs Federn aus dem Level 'Cocktail-Gletscher', so erhält er den Chamäleon-Gürtel, der ihm ermöglicht die Gestalt von jemand oder etwas anderem anzunehmen, und den Zugang zum Level 'Pyramide'.

6- Wenn Ed den kompletten Satz von sechs Dominosteinen aus dem Level 'Pyramide' zu Doc bringt, erhält er den verbesserten Stock und Zugang zum Level 'Schnellkochtopf'.

7- Wenn er die sechs Sparschweine aus dem Level 'Schnellkochtopf' beschafft, und genügend Boni gesammelt hat, erhält Ed Zugang zu Groghs Turm (dank Docs Maschine, die jetzt fertiggestellt ist).

Grogh und seine Wachen besiegen

Nachdem Ed alle Gegenstände zum Doc gebracht hat, und genügend Boni gesammelt hat,ermöglicht der Doc mit seiner Maschine Ed den Zugang zu Groghs Hauptquartier. Hier muß Ed eine einfache Aufgabe bewältigen: Er muß den Turm betreten (der von einer Armee von Groghs Wachen beschützt wird) und Grogh besiegen.



Aber bevor er gegen Grogh kämpfen kann, muß Ed erst den großen Turm besiegen, in dem sich Groghs Hauptquartier befindet. Eine wilde Spurensuche und der finale Kampf gegen den Big-Boss-Turm ermöglichen Ed, die Macht von Grogh herauszufordern. Nachdem er ihn besiegt hat, kann Ed die Dose mit der Flüssigkeit wieder in seinen Besitz nehmen!

Hotline

Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tips und Tricks-Spiele-Hotliner stehen Ihnen täglich von 11:00 - 24:00 unter folgender Nummer zur VerfÅgung: 0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute).
Für alle technischen Fragen (Installation, etc.) öffnen Sie bitte die Datei Hotline_DEU.doc, die sich im Stammverzeichnis der CD-ROM befindet. Sie finden dort eine Beschreibung, wie Sie unsere Hotline erreichen und welche Angaben wir von Ihnen für eine schnelle Problembehebung benötigen.
Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM Laufwerk (falls daraufhin ein Autorun- Bildschirm erscheint, sollten Sie diese Funktion abbrechen/schließen). Klicken Sie auf die Schaltfläche _Start' (normalerweise unten links auf dem Bildschirm) und dann auf _Ausführen...'. Geben Sie an der Eingabeaufforderung D:\Hotline_DEU.doc ein, und klicken Sie auf OK (wobei D dem Kennbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks-entspricht).
Oder senden Sie uns das Online-Hilfeformular zu. Sie finden es auf unserer Homepage unter der Rubrik "Technischer Support".

Credits

◆ **Produzent:**
Grégoire Gobbi

◆ **Design-Manager:**
Gunther Galipot & Benoit Maçon

◆ **Project Manager:**
Sandrine Polegato & François Mahieu

◆ **Produktions-Koordinator:**
Stéphane Grefford

◆ **Original Konzept:**
Michel Ancel, Frédérique Houde
& Serge Hascoët

◆ **Szenario und Dialoge:**
Stéphane Beauverger & Olivier Rigaud

◆ **Änderungen am Script:**
Alexis Nolent & David Neiss

◆ **Spieldesign**
Leitende Designer:
Gunther Galipot & Benoit Maçon
Alexandre Agro
Serge Doré
Martin Dufour
Yannick Dumais
Richard Dumas
Kevin Guillemette
Martin Hamel
David Levesque
Sylvain Marsan
Patrick Ouellette
Benoit Rheaume
Jean-Francois Roy
Yann Sylvestre

◆ **Programmierung**
Leitender Programmierer :
François Mahieu
Yves Babitch
Frédéric Bourbon
Olivier Couvreur
Sébastien David
Christophe Guarrigues
Olivier Jourdan
Michael Ryssen
Pierrick Crépy
Christophe Roguet
Jea-Marc Soudagne

◆ **Grafik**
Leitender Grafiker:
Stéphane Desmeules
& Arman Akopian
Grafikänderungen:
Danny Oros
Team-Koordination und Grafik:
Annik Bernatchez
Mélanie Caron
Mathieu Casgrain
Grégory Chandèze
Mario Dipesa
Sophie Marsolais
Hélène Maurel
Catherine Nolin
Danny Oros
Cédric Schmitt
Ariane Trottier
Eric Turmel

◆ **Animation**
Leitender Animator:
Philippe Arseneau Bussières
Alexandre Baduel
François Côté
Jennifer Dickie
Jamie Helman
Sean Leblanc
Francois Laperriere
Michael Linington
Joseph Nasrallah
Valérie Pouyanne
Allan Treitz

◆ **Sound**
Sound-Produzent:
Didier Lord
Soundproduktionsmanager:
Sylvain Brunet
Sound-Designer:
Christine Chosson
Ida Yebra
Musik:
Eric Chevalier

Lokalisationsmanager:
Coralie Martin
Dialog Integration:
Emmanuel Gouvernaire
Sound:
Charles et Gloria Van Der Lest

◆ **Sound-Programmierung:**
Olivier Amiaud
Stéphane Bellanger
Frédéric Décreau
Rémy Laumont
Stéphane Ronse

◆ **3D Animation Software:**
Bernard Lefevre
Philippe Touillaud
Dan Dragan
Cristi Rizea
George baltatanu
Catalin Dumitrescu

◆ **Tests**
Leitender Tester:
Eric st-Jean
Test Koordinator (Frankreich):
Vincent Paquet
Jérôme Antona
Eric Martineau
Eric Tremblay
Nikola Milisavljevic
Alexandre Martel
Benoit Hubert
Eric Visconti
Marc-André Bouvier-Pelletier
Emmanuel-Yvan Ofoé
Patrick Pilote
Pascal Pilon
Raphael Parent
François Blondin
Eric Audette
Yanick Beaudet
Martin Coté
Nikola Milisavljeviv

◆ **Grafik Concept:**
Julie Rault Le Liard
Frédérique Gaudin

◆ **Datenbasis:**
Jean-Pierre Vigneault

◆ **Internationaler Marketing Manager:**
Laura Gelis

◆ **Produzent :**
Ludimedia - Gérard Guillemot

◆ **Entwicklung :**
Ubi Studios - Michel Guillemot

◆ **Herausgeber :**
Ubi Soft Entertainment
Yves Guillemot

◆ **Deutsche Version :**
Ubi Soft Entertainment
Produktmanager: Michael Thielmann
Lokalisation: Frank Haut & Oliver Jörg
Sprachaufnahmen: TRO Studios, Dormagen

◆ **Besonderer Dank an:**
Laurence Buisson
Domitille Doat
The Bundle Team
Dominique Bordenave
Christophe Derennes
Jean-Marc Geffroy
Eric Huynh
Olivier Jourdan
Mathieu Laforce
Gilles Monteil
Gilles Vanwalleghem
Sophie Colson

Und allen, die an der Verwirklichung von Tonic Trouble beteiligt waren!