

TONIC TROUBLE





RAYMAN 2

THE GREAT ESCAPE

Retrouvez RAYMAN
dans un jeu d'action
plein d'humour et de magie !

D'impitoyables Robots-Pirates s'abattent sur la Croisade des Rêves pour réduire ses habitants en esclavage. Rayman est leur dernière chance ... Maintenant tout dépend de vous !



Prenez les commandes de ce héros sardonique.
Explorez des mondes infestés de pillages et
d'ennemis redoutables.
Et partez à la découverte de légendes oubliées...

- Des graphismes hallucinants qui vous plongent dans une atmosphère envoûtante.
- Un rythme d'effets intense, du fun à chaque seconde dans 20 univers en 3D.
- Des sensations de jeu inédites : vous ne pourrez plus le lâcher !



Rayman, 4,5 millions d'exemplaires
vendus : une légende des jeux vidéo.

Disponible sur PC et Nintendo 64 en Octobre 99

Table des Matières

• SPECIFICATIONS TECHNIQUES	2
• INSTALLATION DE TONIC TROUBLE	3
DÉSINSTALLATION	5
• INTRODUCTION	6
• LES MENUS	7
• LES CONTROLES	10
CONTROLES DE ED SUR CLAVIER	10
CONTROLES DE LA CAMÉRA	10
CONTROLES DE ED SUR JOYSTICK/JOYPAD	11
• LES POUVOIRS DE ED	12
• LES PRINCIPAUX PERSONNAGES	14
ED, NOTRE HÉROÏ	14
GROGH, L'AFFREUX HELLISH	14
LE DOC	15
SUZY	16
PHARMACIEN	16
AGENT XYZ	17
GARDES HELLING	17
LÉGUMES TUEURS	17
• LES UNIVERS DE TONIC TROUBLE	18
• OBJETS ET BONUS À RAMASSER	21
• LA TACTIQUE DE ED	22
LIBÉRER LE DOC	22
TROUVER DES OBJETS BIZARRES	22
POUR LE DOC	22
ENCHÂNER LES UNIVERS ET	23
CUMULER LES POUVOIRS	23
AFFRONTER GROGH ET SES GARDES	23
• CREDITS	24



Specifications techniques

..... Minimum

Système :	Windows® 95 et 98
Configuration :	Pentium® 166 MHz compatible ou mieux et non moins, Cyrix PR 233 MHz, AMD K5 - 233 MHz
Mémoire :	32 Mo de RAM
Vitesse de CD-ROM :	40 CD-ROM
Disque dur :	250 Mo d'espace libre sur le disque dur
Carte accélératrice 3D Obligatoire :	Toutes les cartes compatibles avec DirectX 6. cartes : Voodoo 1, Voodoo 2 et Voodoo 3 (3DFX), ATI rage pro, Power V92, Matrox G200 et G100, S3 Savage 3D, Intel 740, Nvidia TNT, Riva 128, Permedia 2
Carte son :	16-bit stereo/
Autres :	Clavier, VRAM 2 Mo

..... Recommandé

Système :	Windows® 95 et 98
Configuration :	Pentium® 233 MMX AGP, Cyrix PR 233 MHz, AMD K5 - 233 MHz
Mémoire :	64 Mo de RAM
Vitesse de CD-ROM :	CD-ROM x 2
Disque dur :	250 Mo d'espace libre
Carte accélératrice 3D Obligatoire :	Toutes les cartes compatibles avec DirectX 6. Cartes : Voodoo 1, Voodoo 2 et Voodoo 3 (3DFX), ATI rage pro, Power V92, Matrox G200 et G100, S3 Savage 3D, Intel 740, Nvidia TNT, Riva 128, Permedia 2
Carte son :	carte son accélératrice DirectSound3D
Autres :	Clavier et Joystick, VRAM 8 Mo

Installation de Tonic Trouble

1. Avant d'installer Tonic Trouble, il faut fermer toutes les applications en cours.
2. Insérer le CD Rom de Tonic Trouble dans votre lecteur et attendez que l'écran d'installation apparaisse.
3. L'écran d'installation apparaît automatiquement à l'écran. Si ce n'est pas le cas, double cliquez sur **install** dans votre CD Rom.
4. Cliquez sur le bouton **Installer** pour débiter l'installation et suivre les instructions qui s'affichent à l'écran.
5. Le programme d'installation propose automatiquement l'installation qui correspond à l'équipement de votre PC. Il vous suffit de choisir la configuration qui correspond à celle de votre PC et de cliquer sur **Installer** pour terminer l'installation. Les options que vous choisissez (installation maximale ou minimale) influencent directement la qualité de jeu. L'installation optimale prendra plus de place sur votre disque dur mais le jeu sera plus fluide et les chargements seront plus courts.
6. Tonic Trouble s'installe par défaut dans **C:\Microsoft**.
7. Une fois l'installation terminée, cliquez sur **Jeux**. Cliquez sur **Quitter** si vous voulez sortir du menu.
8. Vous pourrez également choisir de lancer Tonic Trouble en choisissant **Start/Programs/My Soft Games/Tonic Trouble/To Play Tonic Trouble** depuis le menu de départ de Windows. Vérifiez que le CD Rom est bien dans votre lecteur, ceci est nécessaire pour pouvoir jouer.
9. La première fois que vous allez lancer le jeu, le programme **setup TT** se lancera automatiquement.



Vous pourrez accéder à la plupart de ces réglages en entrant dans le menu option du jeu (voir la section option ci-dessous). Certains peuvent également être modifiés avec ce menu, il s'agit de :

- **Driver** : permet d'accéder à la carte 3D qui gère le jeu.
- **Mémoire occupée par les textures** : permet de choisir la place occupée par les textures dans la carte 3D. Par défaut, la mémoire totale de la carte 3D sera utilisée.

Si vous avez besoin d'accéder à ce programme, une fois votre partie terminée, lancer Setup TT. En dans C:\UbisoftEd.

Programme son 3D

Sonic3Setup est un programme destiné exclusivement aux joueurs en possession d'une carte son 3D.

Par défaut, ce programme est installé dans C:\UbisoftEd\3D.

Ce programme permet aux joueurs de :

- 1) choisir le driver qui sera utilisé dans le jeu.
- 2) régler le nombre maximum de bruitages joués à la fois.
- 3) spécifier le système d'écoute (Casque, 2 HP, 4HP, etc...).
- 4) tester son installation audio.

1) Choix du driver :

Il faut sélectionner le driver dans la liste ou cliquer sur "automatique choix et routine" pour que le jeu choisisse lui-même.

2) Choix du nombre de bruitages joués à la fois :

A l'aide des petits sliders choisir le nombre désiré ou cliquer sur "automatique choix et routine" pour que le jeu choisisse lui-même.

3) Choix du système d'écoute :

Cliquer sur la case correspondant à votre configuration sonore.

4) Test de l'installation Audio :

Cliquer sur le bouton "Test speakers".

Explication des différents boutons :

Sort du programme et applique les changements effectifs dans le programme.

Sort du programme sans appliquer les changements effectués dans le programme.

Background **Methods** **Results** **Conclusions**

Remettez la configuration qui était active au lancement du programme.

[illegible]

Abstract: The authors investigate the role of the family in the development of the child's self-concept. The study is based on a sample of 100 children, aged 10 to 12, who were interviewed about their family and their self-concept. The results show that the family is a significant factor in the development of the child's self-concept, and that the child's self-concept is influenced by the family's structure, the parents' attitudes, and the child's own experiences.

et de nous faire passer l'heure du programme à l'heure



100

Tout le Trouble utilise les drivers Microsoft Direct X 8 driver. Votre ordinateur les installe automatiquement si vous ne les avez pas déjà. Une fois l'installation faite, il vous faudra redémarrer votre PC pour que les nouveaux drivers fonctionnent.

Mathematical Modeling of the Tumor Response

Il y a deux manières de désinstaller Toxic Trouble :

1. À partir de Windows, choisissez l'option Désinstaller dans Start/Programs/Un-Soft Games/Tools Trouble? To uninstall Tools Trouble.
2. Insérez le CD Rom Tools Trouble et cliquez sur le bouton Désinstaller dans le menu. Ainsi toutes les données de lui seront effacées.

Introduction

Plongez dans l'univers fou de Tonic Trouble!

Splash!

En un éclair, un éclair, c'est le bordel sur la Terre!

Ed est un petit extra terrestre inoffensif qui ne ferait pas de mal à une mouche. Il laisse par pure mégarde tomber de son vaisseau spatial une cassette contenant une mystérieuse substance...

Mystérieuse substance s'il en est... Dès que la cassette touche la Terre, elle provoque à sa surface des mutations débridées et angossantes : les légumes se transforment en ours frénétiques (personne n'y était vraiment préparé), les objets s'animent (des toasters décapiteurs nous convoquent!), la géographie se crée tout seule : des pistes de ski plantées s'élevaient de nulle part, l'eau des rivières se transforme en sangria tout, tout, tout, pour les animaux et les êtres humains les mutations sont encore plus angossantes.

Bien sûr, Ed qui est à l'origine de la catastrophe ne peut pas s'en tirer comme cela, il est expédié rapidement sur la Terre pour récupérer au plus vite la cassette. Le comble c'est que cette cassette a été récupérée par Grigh l'Affreux Pellich qui, doté de nouveaux pouvoirs instantanés (surtout pour lui), se prend pour le maître du monde. Chez les Extra-Terrestres de la race de Ed, c'est celui qui a commis l'erreur qui doit le réparer même si il n'est pas forcément la personne la plus adaptée pour remplir la mission. C'est donc Ed qui est chargé de retrouver au plus vite la cassette.

Ed ne veut besoin de beaucoup d'aide pour venir à bout de sa mission. Son inconscience et les ressources dont il dispose en tant qu'alien ne seront pas de trop au milieu de ces univers totalement anormaux, pour accomplir une succession de missions stressantes et pour se sortir de tout ce Tonic Trouble !

Attention, Ed dans son minuscule vaisseau spatial spécial mission vient d'atterrir, rien ne se passe comme prévu (normal c'est Ed qui mène le jeu). Ed se rend compte des incroyables changements qui vont de subir la Terre, **COURAGE**



Les menus

Chaque des parties du menu est décrite plus bas. Après avoir installé le jeu, si vous décidez de commencer la partie, vous entrez directement dans le menu principal. Le menu principal vous offre 5 choix.

COMMENCER LA PARTIE
OPTIONS
TONIC ON-LINE
CREDITS
QUITTER

Vous sélectionnez votre choix avec les flèches de direction du clavier, celles du Joypad ou le Contrôle stick du Joystick. Pour valider la sélection appuyer sur la touche **ENTREE** (ou le bouton «**OK**» si vous utilisez un Joypad). Vous pouvez retourner au menu précédent en appuyant sur la touche «**ESCAP**» (ou le bouton «**cancel**» sur le Joypad).

Le menu principal

A. Commencer la partie

1° Nouvelle partie :

Entrez un nom pour la partie et appuyer sur **ENTREE** pour valider.

2° Partie sauvegardée :

Pour lancer une partie précédemment sauvegardée, sélectionnez le nom correspondant et appuyez sur **ENTREE**, vous commencerez la partie à votre dernière sauvegarde.

B. Options

1° Jeu :

- Caméra : permet de contrôler le point de vue.
- Dynamique : revient derrière Ed immédiatement dès qu'il cesse de bouger.



- Statique : reste dans sa dernière position dès qu'Ed cesse de bouger.
- Délai d'1 sec. : revient derrière Ed une seconde après son arrêt.

- Textes explicatifs : les sous-titres des dialogues apparaissent de façon optionnel.
- Scores : Choisissez quelles sont les scores qui apparaîtront pendant le jeu.
- Synchronisation : Si vous choisissez de jouer en mode synchronisé, la vitesse ne pourra pas dépasser 60 frames/seconde.

2° Vidéo : permet de fixer les options de la vidéo. Plus votre PC est puissant, plus les options vidéo sont importantes ainsi que leurs qualités :

- Résolution : fix la résolution graphique.

- Taille de l'écran : fix la taille de l'écran.
- Détail : fix le degré de détail graphique.
- Valider : si vous changez certaines options vidéo, il faut les valider avant de sortir du menu.

3° Son : règle le son de la musique et des voix des personnages.

4° Contrôles : permet de choisir la façon de contrôler Ed : clavier seul, clavier et Joypad ou clavier et Joystick. Une fois le mode de contrôle choisi, vous pouvez changer la configuration du clavier, joypad ou joystick. Pour contrôler une action à une touche du clavier ou du Joystick, presser **ENTREE** pour annuler la précédente sélection ou valider votre choix en sélectionnant la touche désirée (ou le bouton du Joypad). L'option "par défaut" redonne la configuration initialement prévue.

5° Rejouer l'introduction : si vous avez aimé l'introduction, vous pouvez la relancer grâce à cette option. Pour l'arrêter à nouveau, appuyer sur la barre d'espace, sur la touche **ENTREE** ou sur **ESCAP.**



G. TONIC On-Line

Cette option mène au site Internet Tonic Trouble.

D. Crédits

Cette option fait apparaître les crédits du jeu, vous pouvez annuler cette option en appuyant sur la barre d'espace, **ENTREE** ou **ÉCHAP**.

E. Quitter

Quittez Tonic Trouble.

..... Inventaire

Pour entrer dans l'inventaire, tapez "F1".
Pour passer d'une page à l'autre de l'inventaire, appuyez sur "F1" à nouveau.
Appuyez sur "ÉCHAP" pour reprendre la partie.

L'inventaire vous montre le nombre de vies, de munitions en dards d'abeilles et en mercure que possède Ed.
Cela montre aussi le nombre d'objets qu'il a récupérés pour le Doc. Vous pourrez également savoir combien de thermomètres et de bonus, vous avez trouvé dans l'univers.

..... Pause menu

Appuyez sur la touche **ÉCHAP** pour accéder au menu pause.
Le menu Pause propose 3 choix :

Résumé du jeu : pour retourner au jeu.

Options : ce sont les mêmes options que dans le Menu Principal.

Menu principal : pour revenir au menu principal et quitter la partie en cours. Le jeu sera sauvegardé à la dernière sauvegarde automatique.



Les contrôles

Les Contrôles de Ed sur clavier

Par défaut, les Contrôles sont :

Courir	Flèches ou boutons de direction, Joystick
Marcher	Shift gauche + Flèches ou boutons de direction, Joystick
Shoot	Left Alt gauche + Flèches ou boutons de direction, Joystick
Sauter	Z (sur clavier QWERTY) W (sur clavier AZERTY)

Frapper avec le bâton/Feu	Barre d'espace
Parler et lire les panneaux	Ctrl gauche, Barre d'espace ou Sauter

Nager	Flèches de direction pour nager en surface. Appuyez sur sauter pour sauter hors de l'eau. Appuyez sur Ctrl + flèches de direction pour nager en profondeur
-------	---

Action	Ctrl gauche
--------	-------------

La touche Action est une touche qui varie en fonction de ce que Ed doit faire, par défaut c'est la tabacane qui se met en marche, mais dès que Ed se trouve devant une action spécifique à faire (manger, faire pivoter des éléments, enfoncez son bâton dans des fentes et autres situations de jeu...), alors c'est bien cette touche qu'il faut utiliser.

Les Contrôles de la Camera

Utilisez les touches numériques du clavier pour changer la caméra :

Changer les vues d'angles sur 2 mouvements	2
Bouger la caméra sur la gauche	1
Bouger la caméra sur la droite	3
Placer la caméra derrière Ed	Alt gauche
Angle de vue large	0 + flèches de direction
Regarder en bas	0 + flèche haut
Regarder en haut	0 + flèche bas

Regarder à gauche	8 + flèche gauche
Regarder à droite	6 + flèche droite

Pour changer les contrôles par défaut :

Pour changer les options de contrôles, aller sur Options/Contrôle dans le menu.

Sélectionner l'action que vous souhaitez changer.

Appuyez sur la touche Entrée pour désactiver le contrôle.

Appuyez maintenant sur la touche que vous souhaitez choisir pour cette action.

Certaines touches ne peuvent être choisies pour contrôler Ed car elles sont nécessaires à l'interface. Il s'agit des touches suivantes : ENTREE, TAB, ECHAP, les touches F1..., les touches numériques du pad, ", [, Imprimer l'écran, scroll lock, pause, Caps lock.

"Control + Alt + Delete" n'est pas non plus valable lorsque vous jouez.



..... Les pouvoirs de Ed



Super Ed

En mangeant des tablettes de chocolat, Ed se transforme en une sorte de Géant fait de puissance et de muscles : Super Ed. Cela lui permet entre autre d'explorer d'un revers de main des portes blindées et de se vider de ses ennemis. Lorsque vous voyez un distributeur de chocolat, appuyez sur Action. Faites de même pour écarter des barreaux. Appuyez sur la touche Sauter ou sur la touche Feu pour frapper vos ennemis. Attention, vous n'êtes Super Ed que pour de très courts moments. ...



La sarbacane

Appuyez sur la touche Action pour dégainer la sarbacane. Ré-appuyez sur la même touche pour la ranger. Utilisez les flèches de direction

pour bouger avec la sarbacane. Utilisez la barre d'espace pour envoyer des étoiles sur vos ennemis grâce à la sarbacane.

Vous pouvez sauter avec la sarbacane en appuyant sur la touche Sauter. Si vous appuyez sur la touche O du clavier en mode sarbacane, vous changez de perspective, et passez en vue subjective. Appuyez à nouveau pour revenir à la vue extérieure. Dans cette perspective, la touche Sauter sera utilisée pour ralentir la vitesse de mouvement de la perspective.

Les flèches permettent de changer de cible.

Les touches Alt gauche + flèches de direction permettent de faire des sauts de côté.



Le vol

Sauter et ré-appuyez sur cette même touche une fois dans l'air, le nasal papillon de Ed se déploie et Ed sort automatiquement sa sarbacane. L'option de vol est toujours accompagnée de la sarbacane. Utilisez les flèches de direction pour vous diriger. Appuyez sur Sauter à nouveau

pour revenir au mode normal. Appuyez sur la barre d'espace pour tirer avec la sarbacane en volant. Appuyez sur Alt gauche pour ralentir la vitesse de vol.

Nagez en profondeur

Ce pouvoir fonctionne automatiquement une fois qu'il est acquis par Ed.

Ed mettra un bocal sur sa tête et cela lui permettra d'atteindre des profondeurs abyssales. (touche Ctrl gauche + flèches de direction). Maintenir cette même touche appuyée pour nager.

Le pogo Stick

Appuyez sur la touche Sauter et une fois dans les airs appuyez sur la touche Ctrl de gauche, Ed saute sur son bâton qui devient un pogo stick et se déplace ainsi avec les flèches de direction.

Appuyez sur la barre d'espace pour taper sur le sol.

Appuyez sur la touche Ctrl de gauche à nouveau pour revenir à un mode normal.

Les principaux personnages



Ed, Notre Héros

Ed est, en fait, un petit extra-terrestre, balayeur dans un vaisseau spatial. Il n'a donc rien de désormais classique Super Héros. Son problème est qu'il commet une énorme bêtise en faisant tomber une cannette contenant un liquide mystérieux sur la Terre. Le liquide se répand et provoque des mutations pour le moins inquiétantes... Il est envoyé sur terre pour récupérer la cannette, il est la personne à priori la moins préparée à cette périlleuse mission.

En effet, on peut facilement croire que Ed est un extra-terrestre, simple, inconscient, et totalement dépassé par les événements, c'est sans compter sur ses ressources délimitées.

La plus grosse surprise que nous réserve Ed est son hilarante capacité de transformation en... Super Ed. Super Ed est le pendant viril, sauvage, charnu épais de notre petit Ed. C'est un ingénieur en chocolat, que la fabuleuse transformation schizochrénique a fait... Plus viril. Les moments Super Ed sont de courte durée mais assez pour défoncer des portes, envoyer des énormes rochers sur la tête de nos ennemis, peser de tout son poids pour faire descendre des plates-formes. Donc ne riez pas les distributeurs de chocolat, ils vous aident à sauver le monde!



Grôgh, l'Affreux Hellsch

Grôgh est dominant, orgueilleux, autoritaire, alcoolique et courtot.

Grôgh entend bien conserver la cannette pour son usage exclusif, et préserver à tout prix ce qu'il a obtenu depuis son accession au pouvoir. À la tête des Hellsch et protégé par les gardes-baudruche, il compte bien demeurer le maître incontrôlé de la planète.



But dans la vie : rester le maître absolu.

Amis : il n'a pas d'amis, jamais.

Alliés : les Hellingo. Ces gardes sont de grosses autres pleines de vide. Ceci ne les empêche pas d'être redoutables et d'obéir scrupuleusement aux ordres de leur maître. Sans Grîgh et sa boisson, ils redeviennent baudruches (leur état initial).

Ensemble : bien sûr, ce vermineux de Ed, venu dont on sait où, et qui a déjà créé une fois de lui débiter la Cuquette. Il n'attend qu'une chose : lui mettre la main dessus et lui envoyer ses gardes à ses trousses. Quant aux légumes tueris, même s'ils sont gênants, ils ne sont pas une menace directe ou immédiate pour le maître des Hellingo.

Le Doc

A l'origine le doc est un inventeur génial et prolifique. Le Doc a été frappé par une paralysie incontrôlable, et, pour se protéger, s'est construit sa propre prison. Le gardien de cette prison est le Robot Valise qui est l'invention la plus absurde de notre ami le Doc. Même si maintenant le doc voudrait bien sortir

de sa prison, cela lui est rendu impossible à cause du zèle du Robot Valise.

Le doc est aussi l'inventeur d'un appareil très économique pour voler. Pour profiter de cette invention fondamentale pour lui, Ed doit le libérer de sa prison dorée.

But dans la vie : inventer davantage de machines complexes et brillantes pour divertir son cerveau génial.

Amis : Ed, quand il arrive enfin à le libérer de sa prison dorée.

Alliés : le Robot Valise (encore ça...).

Ensemble : aucun danger. Il n'a jamais vraiment sorti de sa cage.



Buzzy

Buzzy est la fille du Doc. C'est une poseuse, très coquette voire assez facile. Elle est très mécontente de tous les incidents qui ont cours sur Terre. En effet, les salons de coiffure et les boutiques ont fermé, et de plus, la mode n'est plus du tout d'actualité. Elle veut à tout prix que le monde reprenne son ordre initial. Elle attend son sauveur et fera tout pour l'aider.

But dans la vie : trouver la personne qui va mettre un peu d'ordre dans tout cela et permettre aux magasins de mode de rouvrir.

Amis : Ses copains avec qui elle partage la dernière crème anti-rides.

Alliés : Eh, même si elle le trouve un peu ridicule parfois, il reste en tout cas son seul espoir.

Ennemis : tout ceux qui l'empêchent d'utiliser sa carte de crédit.

Pharmacien

Traumatisé dès sa plus tendre enfance par les coups bouillants que ses parents l'obligeaient à avaler, le pharmacien a juré de se venger des hommes et des légumes. Ce vœu l'a poussé à s'associer à Grégo afin de bénéficier des pouvoirs de la canette. Grâce à elle, il concocte le Grégha, une atroce mixture capable de modifier le comportement des végétaux et de ceux qui ont le malheur d'y tremper leurs lèvres.

But dans la vie : Transformer les hommes et les légumes à son image. Le problème, c'est qu'il est vraiment immenside...

Amis : Il n'aime que lui et ne sourit jamais, à part peut-être aux rats de laboratoire qu'il s'amuse, à ses moments perdus, à livrer aux chats du quartier.

Alliés : Grégo, qu'il manipule et flatte hypocritement afin de conserver la canette.

Ennemis : La Terre entière...

Agent Xyz

Grand coordinateur de la Résistance, Xyz est un espion d'élite, qui a ses entrées dans les milieux les plus secrets. Bien que sa véritable identité soit un mystère, certains indices, comme son sens de l'autorité, sa connaissance des répertoires et son art du camouflage, laissent deviner

un militaire habitué aux situations d'urgence.

Bat dans la vie : Mettre fin au chaos qui s'est emparé de la Terre depuis la chute de la cannette.

Aide : En tant qu'espion, Xyz ne fait confiance à personne, ce qui limite sérieusement le cercle de ses amis.

Alliés : Tous les membres de la Résistance, en l'occurrence une seule et unique personne : Ed.

Ennemis : Grégh et, surtout, le pharmacien.

Gardes Helling

Ce sont les créatures de Grégh, il les a créés à partir de baudouches : ce sont des poches géantes remplies d'air. Ils n'existent que pour et par Grégh et font tout ce qu'il demande. Le truc qu'ils détestent le plus : la saleté et la négligence vestimentaire. Ils sont obsédés par leur corps et l'entretien de façon despotique. C'est un groupe très égocentrique et plein de vanité!

Les gardes Helling se divisent en trois groupes : Les bouchers, les patineurs, les gardes en armure, et les cuisiniers.

Bat dans la vie : Obéir à Grégh. Pérorer, chasser, terroriser les dissidents au régime de Grégh et s'assurer sans répit de l'ordre autour de la cour des Helling.

Aide : Grégh. Le Dico, le seul, l'universel. Celui sans qui ils ne sont rien (dûs qu'ils ne sont pas grand chose), qu'ils protègent à tout prix.

Alliés : les autres gardes.

Ennemis : tout ceux qui mettent en danger l'ordre établi, les Nigamis et autres dissidents.

Les légumes tueurs

Chez les Nigamis, c'est la folle alcool! Le liquide bleu de la cannette les a énormément changés. Ils sont devenus de dangereux ennemis pour Ed.

Carottes, navets, champignons, maïs, poireaux et haricots se transforment en tueurs frénétiques. Ils sont rivaux et prêts à tout pour venir à bout de quiconque croise leur chemin. Ils sont incontrôlables...



Les Univers de Tonic Trouble

Ed arrive sur Terre sur "la Plaine de Shi", qui l'amène en glisse directe sur la "Plaine Sud". Le tout premier objectif de Ed est de libérer le Doc dans sa cage. Le Doc est l'Allié indispensable de Ed. Il va lui permettre d'acquiesce progressivement de précieux pouvoirs mais aussi de construire une machine volante délinquante pour atteindre la Tour du Grêph où la faimée connaît son cachée.

Chacune des missions que le Doc confie à Ed consiste en la collecte d'objets étranges dans un univers précis. Après chaque mission, Ed doit restaurer voir le Doc dans la "Plaine Sud", lui remettre les objets et recueillir les instructions pour sa nouvelle mission. Tous les mondes sont accessibles à partir de la Plaine Sud.

Plaine de Shi

Il est temps de se plonger dans la poudreuse et de dérapage sur le verglas...! Vous allez pénétrer dans les tunnels obscurs, déjouer négociés des vagues serrés, déjouer des rames mortels et trouver des passages secrets ! C'est une course frénétique contre la montre ! Conseil d'ami, vérifiez que votre Franchise est bien chargée !



Plaine Sud

La plaine verdoyante dans laquelle vous atterrirez à la fin de la piste de ski est le carrefour d'où partent tous les autres univers de jeu, c'est là que Ed revient systématiquement pour faire un petit point avec le Doc son grand Allié. J.



Cave du Bee



Caché quelque part sur Terre, aux fonds des entrailles de la Terre, il existe un morceau de terre où coale une rivière de lave, où des plates-formes volantes se craquèlent avec des bruits de fin de monde et où se trouve un vieil homme étrange qu'il faut libérer... Écoutez bien ce que vous dit ce savant, recherchez les objets qu'il vous demande et surtout mangez des tablettes de chocolat.!

La QS des Lîgues



Ce monde est infesté de carottes hystériques, de haricots maléfiques, de poireaux embaumés et contagieux, de tomates géantes rebondissantes, et d'oignons puants... Voici tous les éléments qui provoqueront une sacrée indigestion à Ed.

La plaine Nord



L'ombre de Grégh se répand sur le château Nord, les gardes sont à l'affût du moindre litrus, l'ambiance est celle de la fin du Monde assaisonnée de chutes de météorites. Ne vous laissez pas gagner par l'angoisse...

Canyon



N'hésitez jamais à planer! Glisser dans les airs sur les courants de lave et engouffrez vous dans les tourbillons, en évitant les gardes teneurs! Reprenez votre souffle dès que vous pouvez, planez et shootez!



Glacier Cocktail

On Univers de glace et de feu où des gardes blanches font du patinage en touts de danseurs, où les rivières sont pleines de Sangria... c'est esthétique et calmant, ne vous laissez pas griser, brisez plutôt la glace et faites la tomber...!



Pyramides

Trouver le secret de la Pyramide ne mérite... l'action ne suffit pas, il faut aussi savoir dédaigner et construire! Ne vous découragez pas, les astères et les pires pièges ont toujours une solution...! Les apparences sont trompeuses, les mondes auront les portes mais l'habit ne fait pas le moine...



Gocotte mielle

Le grincement de métal, le croquement du bois et des gardes hystériques à vos trousses... voici une recette efficace concoctée pour faire chauffer les mélanges des jours les plus clivants!



Fief de Grégh

Dans ce château inaccessible et lointain, Ed devra affronter la garde rapprochée de Grégh et Grégh lui-même. Ed en aura-t-il l'opportunité?



Tour infernale

Les dieux sont jaloux, rien ne va plus! Ed est poursuivi par une tour géante et dévastatrice : ne pas perdre de temps, s'écrouler, et, mon Dieu, vaincre enfin...!



Objets et Bonus à Collecter

Bonus à ramasser :

Le grand thermomètre qui se situe à gauche de votre écran indique vos points de vie.

Il vous faut :



- 1- Augmenter sa capacité en ramassant des petits thermomètres dans l'ensemble du jeu. Un jeu de 10 thermomètres permet d'augmenter la jauge du grand thermomètre d'un cran. Il y a 10 thermomètres par monde.
- 2- Remplir le grand thermomètre de gouttes de mercure. Collecter une goutte permet d'augmenter le niveau de mercure d'un cran.
- 3- Ramasser des têtes dorées de Ed augmente le nombre de vies de Ed.

Lorsqu'il connaît un faux pas, Ed perd un cran de mercure. S'il n'a plus de mercure dans le thermomètre, il perd une vie. Si Ed n'a plus de vie et que sa jauge de mercure est vide, il meurt et c'est horrible.

Antidote :



Si vous voulez affronter Grégh (ce qui est tout de même le but du jeu), récupérez autant d'antidotes que possible, sans quoi l'accès à son domaine vous sera interdit, même si vous avez rempli toutes les missions du Doc...

Abeilles :



Ramassez les essaims d'abeilles pour augmenter le nombre de dards. Les dards sont des munitions que l'on utilise dans le subocane et cela fait mal, très mal...

Objets du Doc à collecter :

Voilà les objets que Ed doit ramasser pour le Doc.



La tactique de... Ed

Il y a 12 univers différents dans Tonic Trouble. L'objectif final de Ed est de retrouver la Tour de Grégh et de lui reprendre la cornette.
A ce respectable objectif s'ajoutent trois autres devoirs :

1 - Ed doit libérer le Doc.

2 - Ed doit partir à la recherche de certains objets que le Doc lui désigne. C'est grâce ces objets reconnus que le Doc sera en mesure de construire la machine à propulsion dont Ed a besoin.

3 - Ed doit défilier avec tout le courage qui le caractérise Grégh et ses gardes.

Libérer le Doc

Ed attend au début du jeu au dessus d'une splendide montagne qu'il va devoir à grande vitesse. A ce niveau Ed n'a ni pouvoirs, ni armes mais un véhicule. Seule option : faire de la tige!! Et en bas de piste s'étend la Plaine Doc. Il s'agit maintenant d'aider Ed à trouver la Cave du pauvre Doc qui frappe de sa prison. Il faut explorer la cave, combattre le robot valise montagne et récupérer la première arme de Ed : le bâton pour enfin libérer le savant.

Trouver des objets bizarres pour le Doc

Une fois qu'il a libéré le Doc, Ed a plus qu'un nouvel ami :

Il a aussi un précieux allié qui va l'aider à retourner dans la Tour de Grégh. Pour cela il faut que Ed parte à la recherche d'objets indiqués par le Doc dans des mondes bizarres. Il s'agit de 6 objets identiques par Univers. A chaque fois qu'Ed a ramassé ces objets, il revient voir le Doc qui lui offre un nouveau pouvoir pour aller plus loin...



En effet, avec ce nouveau pouvoir :

- Ed a accès à un nouvel Univers.
- Ed peut retourner dans des anciens mondes et explorer des endroits dont l'accès lui était jusqu'alors refusé.
- Et bien sûr, il cumule ce nouveau pouvoir avec ceux qu'il avait déjà...

L'enchaînement des Univers et le cumul des pouvoirs :

- 1- Le fait de vaincre le Robot Vallée dans la cave du Doc permet à Ed de récupérer un bâton, de libérer le Doc et d'avoir accès au QG des Légumes.
- 2- Il fait récupérer des ressorts dans le QG des Légumes et le Doc donne à Ed une sarbacane qui lui ouvre les portes de la plaine Nord.
- 3- Rassembler les hélices dans la plaine Nord et Ed pourra utiliser son beau vent de papillon jaune à poids rouges pour planer dans l'Univers Canyon.
- 4- Pour le Jeu de 8 pierres qui sautillent dans le Canyon, Ed héritera d'un bocal qui lui permettra de plonger dans des profondeurs abyssales jusqu'au Cocktail glacier.
- 5- C'est dans le Cocktail glacier qu'il fait rechercher des plumes violettes qui confèrent à Ed le pouvoir du caméléon ; il peut ainsi changer d'apparence et entrer dans la Pyramide.
- 6- Et avec les 8 dominos à récupérer dans la Pyramide, Ed pourra monter sur son bâton et faire du pogo stick. Ceci lui permettra de pénétrer dans la Cocotte Minute.
- 7- Les tireliras cochonets sont perdus dans la Cocotte Minute. Elles sont le dernier objet à ramener au Doc pour avoir accès au flief de Grégh (en effet la machine à propulsion qui envole Ed auprès de Grégh est enfin prête).
- 8- En trouvant au moins 30 % des bonus, Ed a accès à la map Bonus!

Affronter Grégh et ses gardes

Des fois dans le flief de Grégh, le but de Ed est très simple : il doit arriver dans la Tour superbement protégée par des gardes poêlés de rage et d'ailium et combattre Grégh. Point de précipitation, il faut d'abord affronter la Tour Géante animée... Une course irréaliste et violente s'engage entre Ed et la Tour. Il faut combattre la Tour pour venir à bout de Grégh et récupérer la fameuse carottes!



Credits

- **Producteur :**
Gregoire Galati
- **Design Managers :**
Gauthier Galati & Benoît Mayon
- **Project Manager :**
François Malin & Sandrine Palegato
- **Production Coordinator :**
Stephane Goffard
- **Original Concept :**
Michel Anet, Frédérique Poude
& Serge Masson
- **Scenarios et Dialogues :**
Stephane Bauminger & Olivier Rigaut
- **Script :**
Adam Nelson & David Peine
- **Game Design**
Responsable Designers :
Gauthier Galati & Benoît Mayon
Alexandre Agre
Serge Dore
Martin Duffour
Yusufi Dumele
Richard Dumas
Rafin Gullonnetto
Martin Humel
David Lemerque
Sylvain Marquet
Patrick Quastel
Benoît Rousseau
Jean-François Roy
Remy Ryskens
Mathieu Fourmestre
Thomas Simon
Eric Stehman
Eric Bérthoin
Nicolas Hénichés
Mylène Goussier
Jean-Philippe Petit
Laurent Gerard
Hervé Rigaut
- **Programmation**
Responsable Programmation :
François Malin
Felix Rabich
Frédéric Bourton
Olivier Couvreur
Sébastien David
Christophe Guarrigues
Olivier Jourdan
Michael Rysen
Patrick Grog
Christophe Rogier
Jean-Marc Soukagne
Stephane Loring
- **Graphisme**
Responsable Graphisme :
Stephane Deschênes
& Emmau Marquet
Samy Orie
Jack Barbotche
Mélodie Caron
Mathieu Caspelin
Gregory Chantreau
Marie Dupont
Sophie Marsalain
Hélène Morel
Catherine Nade
Cécile Schmidt
Ariane Truchier
Eric Turmel
- **Animation**
Responsable Animation :
Philippe Brasseur Savardes
François Gali
Jennifer Biele
David Holman
Sean Leblond
Frédéric Laperrière
Michael Lorington
Joseph Pazzanish
Valérie Poyanne
Man Trella
- **Site**
Directeur Production Site :
Boris Lord



Production et Localisation Manager :

Constance Martin

Post-Production Manager :

Sylvain Bruant

Ingénieur Son :

Olivier Morlier

Designer Son :

Christine Charrier & Ida Felicia

Ingénierie Musicale :

Olivier Morlier

Ingénierie Son :

Magali Charrier,

Lucie Philippot

Elisavetta

Orchestre Musicale :

Eric Chaudier

Creation Son :

Charles et Gloria Van Der Lust

✚ Programmation Son :

Olivier Jambou

Stéphane Kellinger

Fredéric Desvieux

Remy Laurent

Stéphane Rasse

✚ Testeurs

Responsable Testeurs :

Eric St-Jean

Coordinateur Test :

Vincent Paquet

Eric Martineau

Eric Tremblay

Nicole Miloudovic

Jessima Antona

Alexandre Martel

Benoit Hubert

Eric Vincent

Marc-André Boudier-Pelletier

Emmanuel Yves Gher

Patrick Pilon

Pascal Pilon

Stéphane Poirier

François Gendron

Eric Audette

Samuel Séguin

Marie Gossé

✚ Conception Graphique :

Julie Rauff Le Grand

Frédérique Baudin

✚ Data Son :

Jean-Pierre Vigasault

✚ Marketing International :

Laurence Rivest & Lucie Gelin

✚ Chef de produit :

Bonnie Boon

✚ Production :

Lutimelia - Gérard Gauthier

✚ Développement :

Uti Studios - Mikael Guillemot

✚ Edition :

Uti Arts - Ludemont

Uti - Guillemot

✚ Mixage :

Laurence Rivest

Dominique Durr

The Sound Team

Dominique Gendron

Christophe Bessière

Jean-Marc Giffroy

Eric Hayth

Olivier Jourdan

Mathieu Lafont

Gilles Montell

Gilles Vasmatazoglou

Olivier Niquet

Naphté Colson

**Et tous ceux qui ont participé au trouble de
Tania Tremblay**



Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel



Le Vieux Manuel



