

Scanné par JP88
<http://www.emulation64.fr>

NUS-NTP-EUR

TONIC TROUBLE



Instruction
Booklet

NINTENDO⁶⁴



Emulation64.fr

Ubi Soft

Sommaire

◆ INTRODUCTION	23
◆ LES PERSONNAGES PRINCIPAUX	24
ED, NOTRE HEROS !	24
GRÖGH L'AFFREUX HELLISH	24
LE DOC	25
SUZY	26
PHARMACIEN	26
AGENT XYZ	27
GARDES HELLING	27
LES LEGUMES TUEURS	28
◆ L'UNIVERS DE TONIC TROUBLE	29
◆ BONUS ET OBJETS À COLLECTER	32
◆ LA TACTIQUE DE ... ED	33
LIBÉRER LE DOC	33
TROUVER DES OBJETS BIZARRES POUR LE DOC	33
ENCHÂNER LES UNIVERS ET CUMULER LES POUVOIRS	34
AFFRONTER GRÖGH ET SES GARDES	34
◆ LES MENUS	35
◆ CONTRÔLE DE ED ET DE LA CAMÉRA	37
◆ CREDITS	116

Introduction

Plongez dans l'univers de Tonic Trouble !

Splash !

En un éclat, un éclair, c'est l'hystérie sur la Terre !

Ed est un petit extra-terrestre violet, malin et assez inoffensif. Il est employé dans un vaisseau spatial, en voyage d'exploration dans la galaxie.

Pris d'une crise de curiosité aiguë, il boit un des liquides de la salle des objets interdits du vaisseau. Le liquide le met dans tous ses états et il se débarrasse de la catastrophique cannette qui atterrit sur... la Terre.

Dès que la fameuse cannette touche la Terre, elle provoque des mutations délirantes

et angoissantes : les

légumes se transforment en tueurs frénétiques, les

objets prennent vie (des

toasters décapiteurs vous

connaissez ?), la géographie se

croit tout permis : des pistes de ski

géantes s'élèvent de nulle part, l'eau des

rivières se transforme en sangria, pour les ani-

maux et les êtres humains les mutations sont encore plus délirantes...

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 cannette. Le comble, c'est que cette can-

nette est tombée dans les mains de Grögh l'Affreux

Hellish qui, doté de nouveaux pouvoirs inattendus (surtout pour lui), se prend pour le maître du monde.

Ed va avoir besoin de beaucoup d'aide pour venir à

bout de sa mission. Un sens de l'humour assez par-

ticulier et sa nature même d'extra-terrestre ne

seront pas de trop pour accomplir une succession de

missions des plus stressantes et pour se sortir de tout ce

Tonic Trouble !

Attention, Ed dans son minuscule vaisseau spatial vient d'atterrir, rien ne se passe comme prévu. **COURAGE ED !**

Les personnages principaux

Ed, Notre Héros !

Ed n'a rien du désormais classique Super Héros. En fait, au départ, Ed est un simple employé dans un vaisseau spatial en mission dans la galaxie.

On peut facilement croire que Ed est un extra-terrestre timide, totalement dépassé par les événements, mais c'est sans compter sur ses ressources délirantes que nous aurions, à première vue, du mal à envisager...

Sans trop de pouvoirs et avec une connaissance très limitée de son environnement, Ed va essayer de s'en sortir. En fait, vous allez vous rendre compte que Ed est très débrouillard et chanceux, sa manière très particulière de réagir lui offre la possibilité de se sortir des pires situations, son côté futé lui permet de résoudre les astuces et les énigmes les plus difficiles...

Il gagne en expérience, se fait des alliés, récupère progressivement les pouvoirs indispensables pour venir à bout de sa mission, il nous surprend...

La plus grosse surprise que nous réserve Ed est son hilarante capacité de transformation en... Super Ed. Super Ed est le pendant viril, sauvage, " brute épaisse " de notre petit Ed. C'est en ingurgitant du chocolat, que la fabuleuse transformation " schizo-phrénique " a lieu... Bien sûr, les moments

Super Ed sont de courte durée mais assez pour défoncer des portes, envoyer des énormes rochers sur la tête de ses ennemis, peser de tout son poids pour faire descendre des plates-formes. Donc ne ratez pas les distributeurs de chocolat, ils vous aident à sauver le monde !

Grögh l'Affreux Hellish

Grögh est dominateur, orgueilleux, autoritaire et sournois. Sans avoir vraiment mauvais fond, Grögh entend bien conserver la cannette pour son usage exclusif, et préserver à tout prix ce qu'il a obtenu depuis son ascension au pouvoir. A la tête des Hellings et protégé par les gardes baudruches, il

entend bien demeurer le maître incontesté de la planète.

But dans la vie : Rester le maître absolu !

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

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

Les ennemis : Bien sur, ce vermisseau de Ed, venu dont ne sait où. Il n'attend qu'une chose, lui mettre la main dessus et envoyer ses gardes à ses

trousses... Quant aux légumes tueurs, même s'ils sont gênants, ils ne sont pas une menace directe ou immédiate pour le maître des Hellings.



Le Doc

A l'origine inventeur génial et prolifique, le Doc a conçu des machines dont il a perdu le contrôle.

Afin de le protéger, le Robot Valise - l'invention la plus aboutie de notre ami le Doc - le tient prisonnier dans sa cave.

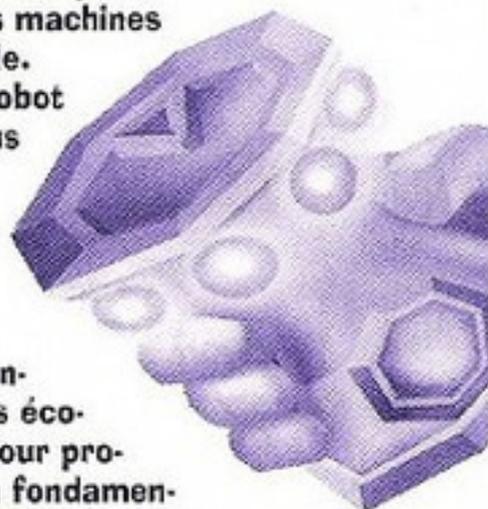
Le Doc est aussi l'inventeur d'un appareil très économique pour voler. Pour profiter de cette invention fondamentale, Ed doit libérer le Doc de sa prison dorée. En échange le Doc lui fournira les moyens de récupérer la cannette des mains de Grögh.

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.

Enemies : Aucun puisqu'il n'est jamais vraiment sorti de sa cave.



Suzy

Suzy est la fille du Doc. C'est une poseuse, très coquette voire assez futile. 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 réouvrir.

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

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

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

Pharmacien

Personnalité : Traumatisé dès sa plus tendre enfance par les soupes bouillantes que ses parents l'obligeaient à avaler, le pharmacien a juré de se venger des hommes et des légumes. Ce rêve l'a poussé à s'associer à Grögh afin de bénéficier des pouvoirs de la cannette. Grâce à elle, il concocte le Grögha, 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 immonde...

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 : Grögh, qu'il manipule et flatte hypocritement afin de conserver la cannette.

Ennemis : La Terre entière...



Agent Xyz

Personnalité : 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 végétaux et son art du camouflage, laissent deviner un militaire habitué aux situations d'urgence.

But dans la vie : Mettre fin au chaos qui s'est emparé

de la Terre depuis la chute de la cannette.

Amis : 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 : Grögh et, surtout, le pharmacien.



Doc's Cave

Caché quelque part au fond des entrailles de la Terre, il existe un endroit où coule une rivière de lave, où des plates-formes volantes se craquent avec des bruits de fin du monde et où se trouve un vieil homme étrange qu'il faut libérer...

Ecoutez bien ce que vous dit ce savant, recherchez les objets qu'il vous demande et surtout, surtout, mangez des boulettes de chocolat..!

**Vegetable Headquarters**

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

**North Plain**

L'ombre de Grögh se répand sur le château, les gardes sont à l'affût du moindre intrus, 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 ! Glissez dans les airs sur les courants de lave et engouffrez-vous dans les tourbillons, en évitant les gardes tueurs ! Reprenez votre souffle dès que vous pouvez, planez et shootez !





Glacier Cocktail

Un univers de glace et de feu où des gardes bizarres font du patinage en tutu de danseuse... C'est esthétique et enivrant, ne vous laissez pas griser.



Pyramid

Trouver le secret de la Pyramide se mérite... L'action ne suffit pas, il faut aussi savoir déduire et construire ! Ne vous découragez pas, les astuces et les pires pièges ont toujours une solution...! Les apparences sont trompeuses, les momies ouvrent les portes, mais l'habit ne fait pas la momie...



Pressure Cooker

Le grincement du métal, le craquement du bois et des gardes hystériques à vos trousses... Voici une recette efficace concoctée pour faire chauffer les méninges des joueurs les plus chevronnés!



Grögh's Kingdom

Dans ce château inaccessible et lointain, Ed devra affronter la garde rapprochée de Grögh.



Crazy Tower

Les dés sont jetés, rien ne va plus ! Ed est poursuivi par une tour géante et écrasante, ne pas perdre de temps, s'économiser et mon Dieu vaincre enfin...!



Bonus et Objets à collecter

Bonus à ramasser :

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

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

Antidote :



Si vous voulez pouvoir affronter Grögh (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 la sarbacane et cela fait mal, très mal...

Objets du Doc à collecter : Voici les objets que Ed doit ramasser pour le Doc.



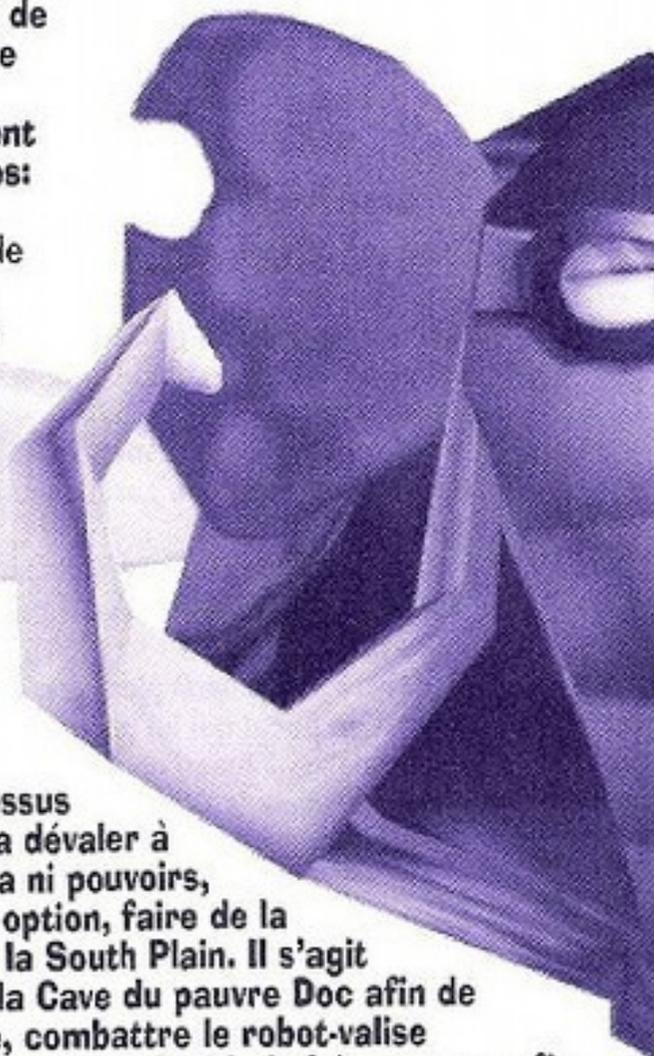
Emulation64.fr

La tactique de... Ed

Il y a 12 univers différents dans Tonic Trouble. L'objectif final de Ed est de retrouver la Tour de Grögh afin de récupérer la cannette.

A ce respectable objectif s'ajoutent trois autres devoirs intermédiaires:

- 1 - Ed doit libérer le Doc
- 2 - Ed doit partir à la recherche de certains objets que le Doc lui désigne. C'est avec ces objets incongrus que le Doc sera en mesure de construire la machine à propulsion dont Ed a besoin.
- 3 - Ed doit défier Grögh et ses gardes avec tout le courage qui le caractérise.



Libérer le Doc

Ed atterrit au début du jeu au dessus d'une splendide montagne qu'il va dévaler à grande vitesse. A ce niveau Ed n'a ni pouvoirs, ni armes mais un Frisbee : seule option, faire de la luge!!! En bas de la piste s'étend la South Plain. Il s'agit maintenant d'aider Ed à trouver la Cave du pauvre Doc afin de le libérer. Il faut explorer la cave, combattre le robot-valise maniaque et récupérer la première arme de Ed : le bâton pour enfin libérer le savant.

Trouver des objets bizarres pour le Doc

Une fois que le joueur 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 Grögh. Pour cela, il faut que Ed parte, dans des mondes précis, à la recherche des objets indiqués par le Doc. Il s'agit de 6 objets identiques par Univers. A chaque fois que Ed a ramassé ces objets, il revient voir le Doc qui lui offre un nouveau pouvoir pour aller plus loin...



Avec les nouveaux pouvoirs ou les nouvelles armes :

- Ed a accès à un nouvel Univers.
 - Ed peut retourner dans des anciens mondes et explorer des endroits dont l'accès lui était jusque là refusé.
 - Et bien sûr, il cumule ce nouveau pouvoir avec ceux qu'il avait déjà...
Tous les pouvoirs sont utiles pour aller plus loin dans le jeu.
- Le Doc n'est pas seul à donner un coup de main à Ed : il y a Suzy qui, l'air de rien, est très utile et le très discret agent Xyz. N'hésitez pas à les consulter, ils sont bien renseignés...

L'enchaînement des Univers et le cumul des pouvoirs

- 1- Le fait de vaincre le Robot Valise dans la Doc's Cave permet à Ed de récupérer un bâton, de libérer le Doc et d'avoir accès au Vegetable Headquarters.
- 2- Il faut récupérer 6 ressorts dans le Vegetable Headquarters, et le Doc donnera à Ed une sarbacane qui lui ouvrira les portes de la North Plain.
- 3- Rassemblez les hélices dans la North Plain et Ed pourra utiliser son beau nœud papillon jaune à pois rouges pour planer dans le niveau Canyon.
- 4- Contre le jeu de 6 pierres qui sautillent dans le Canyon, Ed héritera d'un bocal qui lui permettra de plonger dans des profondeurs abyssales... Jusqu'au Glacier Cocktail.
- 5- C'est dans le Glacier Cocktail qu'il faut rechercher des plumes violettes qui offrent à Ed le pouvoir du caméléon, il peut ainsi changer d'apparence et... entrer dans la Pyramide.
- 6- Et avec les 6 dominos à récupérer dans la Pyramide, Ed pourra monter sur son bâton et faire du pogo-stick, ce qui lui permettra de pénétrer dans la Pressure Cooker.
- 7- Les tirelires cochonnets sont perdues dans la Pressure Cooker, elles sont le dernier jeu d'objets à ramener au Doc pour avoir accès au Grögh's Kingdom. Il faut également avoir récupéré suffisamment d'antidotes (au minimum 160) pour pouvoir enfin s'approcher de Grögh (en effet la machine à propulsion qui envoie Ed auprès de Grögh est enfin prête).

Affronter Grögh et ses gardes

Une fois dans le Grögh's Kingdom, le but de Ed est très simple : il doit arriver dans la Tour superbement protégée par des gardes gonflés de rage et d'hélium et combattre Grögh.

Point de précipitation, il faut d'abord affronter la Tour Géante.

Une course irréaliste et violente s'engage entre Ed et la Tour. Il faut combattre la Tour pour venir à bout de Grögh et récupérer la fameuse cannette !



Les menus



Menu

Bougez le Stick de contrôle vers le haut ou vers le bas pour arriver sur votre sélection. Appuyez au choix sur les boutons A, Z ou Start pour confirmer votre choix.

Appuyez sur B pour revenir à la page précédente.

Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, choisissez **NOUVELLE PARTIE**. Entrez le nom de la partie. Pour cela choisissez les lettres à l'aide du Stick de contrôle et confirmez la lettre avec A. Confirmez la partie en appuyant sur le bouton **START**. La partie commence.

Charger une partie

Choisissez l'option « **Charger une partie** » et ensuite le nom de la partie que vous souhaitez rappeler de votre Cartouche de sauvegarde. Choisissez « **Charger** ».

Le jeu commencera automatiquement à partir de votre dernière sauvegarde.

Si aucune des parties n'a été sauvegardée sur la Cartouche de sauvegarde, vous ne pourrez pas les rappeler.

Une partie peut être dupliquée sur votre cartouche de sauvegarde. Choisissez la partie à copier et ensuite sélectionnez « **Copier** ». Cela est possible, s'il vous reste de la place sur votre cartouche de sauvegarde. La partie sera sauvegardée et vous devrez nommer cette nouvelle copie.

Si vous manquez de place, vous pouvez effacer des parties sauvegardées pour pouvoir sauver votre nouvelle partie (vous avez besoin d'un minimum de 38 pages libres).

Options

Dans ce menu vous pourrez ajuster le volume de la musique et des sons et choisir entre un mode Mono ou Stereo.

L'option " caméra " permet de choisir entre 3 types de caméra :

- Statique : lorsque Ed s'arrête la caméra ne se repositionne pas automatiquement derrière lui.
- Dynamique : lorsque Ed s'arrête, la caméra se repositionne immédiatement derrière lui.
- 1 sec (option par défaut) : lorsque Ed s'arrête, la caméra se repositionne derrière lui au bout d'une seconde.

Inventaire

Appuyez sur le bouton **START** lorsque vous êtes en train de jouer et l'inventaire apparaît.

Le premier écran donne un aperçu du nombre d'objets collectés pour le Doc ainsi que l'état de vos munitions et de votre jauge de vie.

Sélectionnez l'option **DETAILS** pour voir le nombre de bonus et de thermomètres collectés à chaque niveau. Lorsque vous êtes dans la **South Plain**, vous serez en mesure de sélectionner l'option **Carte** pour avoir une vue globale de ce niveau et de la situation géographique des autres univers. Dans la piste de **Ski** et dans le **Canyon**, vous pourrez sélectionner l'option **REJOUER** pour recommencer le niveau depuis votre dernière sauvegarde et tenter d'améliorer votre temps.

Pour reprendre le jeu, appuyer sur le bouton **START**.

Pour quitter le jeu, éteignez votre console. Si vous utilisez une cartouche de Sauvegarde, votre partie sera sauvegardée au niveau de la dernière arche franchie. Dans le cas contraire votre partie ne sera pas sauvegardée.



Contrôle de ED et de la caméra

Le stick de contrôle permet de diriger Ed. Plus vous appuyez sur le Stick plus Ed va vite.

Mode Normal



Marche



Si vous voulez faire marcher Ed sur le côté, pressez le bouton Z et bougez le stick à gauche ou à droite.



Courir



Sauter
Appuyez sur **(A)**

Frapper
avec le
bâton



Appuyez
sur **(B)**

Parler/lire les panneaux

Arrêtez-vous devant le personnage ou le panneau, et appuyez sur A, B ou R.

Nager

Le stick de contrôle permet de nager en surface.
Appuyez sur la touche A pour sauter hors de l'eau.

Actions

Utilisez le bouton R.

L'action que doit faire Ed dépend de la situation de jeu dans laquelle il se trouve. Par défaut, cette touche sera utilisée pour sortir la sarbacane.

En fonction des situations Ed pourra :

- Appuyer sur des boutons.
- Soulever des objets.
- Glisser son bâton dans des fentes pour actionner des mécanismes.



Au cours du jeu Ed acquiert de nombreux pouvoirs, voici comment s'en servir :

La sarbacane

Appuyez sur R pour dégainer la sarbacane.

Ré-appuyez sur la même touche pour revenir à l'état normal.

Utilisez le stick de contrôle pour bouger avec la sarbacane.

Utilisez B pour envoyer des abeilles avec la sarbacane.

Appuyez sur A pour sauter avec la sarbacane et Z pour faire des pas de côté.

Appuyez sur C↑ lorsque vous avez la sarbacane, et vous allez ainsi basculer en mode subjectif.

Cela permet des tirs d'une plus grande précision.

Re-appuyez sur C↑ pour revenir à la vue 3ème personne.

Avec le Contrôle Stick, vous pouvez bouger le viseur.



En appuyant sur le bouton A, vous pouvez également bouger le viseur plus lentement.

En appuyant sur la touche L, vous pouvez activer ou désactiver le rayon de la sarbacane.



Le vol

Pour déclencher le vol lorsque vous avez ce pouvoir, appuyez sur A pour sauter et de nouveau sur A rapidement :

Le nœud papillon s'ouvre.

Le stick de contrôle permet de se diriger. Appuyez sur la touche Z pour ralentir le vol.

Appuyez sur B pour tirer avec la sarbacane.

Appuyez sur A pour revenir à l'état normal.

Nager sous l'eau

Ed peut nager dès le départ. Pour nager sous l'eau quand il aura ce pouvoir, Ed mettra le bocal que lui a offert le Doc sur la tête et ce, grâce à la touche R.



Le Pogo Stick

Appuyez sur la touche A et ensuite rapidement sur la touche R pour faire du Pogo-stick. Le stick de contrôle permet de se déplacer en pogo.

Appuyez sur B pour frapper le sol en Pogo-stick.

Appuyez sur R pour revenir à l'état normal.

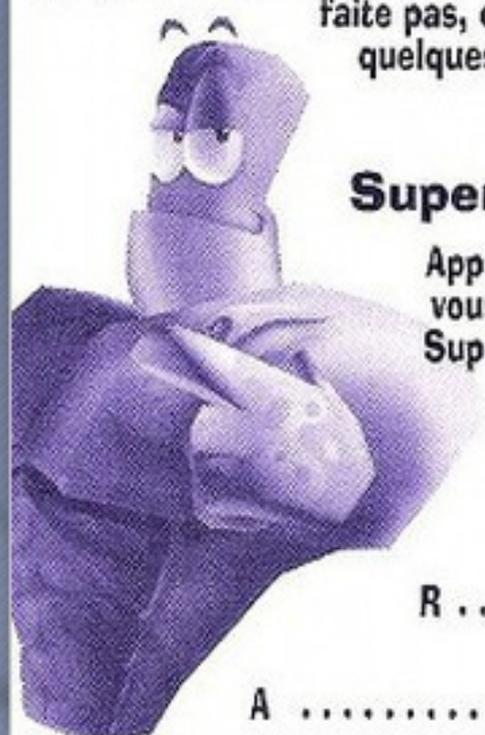


Le mode caméléon

Le pouvoir de caméléon donné au cours du jeu par le Doc permet de se transformer en multiples objets et personnages : Tomates, momie, piston... Dès que vous voyez une plaque de transformation, mettez-vous dessus, appuyez sur la touche R, et Ed se transforme.



Appuyez sur R à nouveau pour revenir dans la peau de Ed (si vous ne le faites pas, cela se fera automatiquement au bout de quelques secondes)



Super Ed

Appuyez sur R devant les machines de chocolat, vous ingurgitez du chocolat et vous devenez Super Ed.

stick de contrôle Contrôle des mouvements de Super Ed

R Action

A Super Ed donne un coup de pied

B Super Ed frappe avec son poing

Z Super Ed fait des pas de côté

Le mode caméra

La touche Z permet de repositionner à tout moment la caméra derrière Ed.

Appuyer sur la flèche C ↑ et servez-vous du stick de contrôle pour bouger la caméra, vous voyez ainsi avec les yeux de Ed.

Les touches C ← et C → permettent de faire bouger la caméra à gauche et à droite.

Appuyez sur C ↓ pour bouger entre deux positions de caméra : Plus ou moins éloignées de Ed.