



**Neues 3D-Action-Adventure von Ubi Soft Entertainment setzt  
Maßstäbe  
*TONIC TROUBLE*  
4 Mio. \$ für den Anti-Helden Ed**

*TONIC TROUBLE* ist ein humorvolles Action-Adventure von Ubi Soft Entertainment und wurde mit einem wegweisenden, patentrechtlich geschützten, neuen 3D-Integrationstool entwickelt, das auch für *Rayman 2* zum Einsatz kommt. Die über 40 Charaktere ändern ihr Verhalten und sogar ihren Gesichtsausdruck. Der Begriff Spiele-KI wird in *TONIC TROUBLE* neu definiert. *TONIC TROUBLE* ist ein 3D-Action-Adventure-Game mit Dolby Surround-Sound für PC und Nintendo 64, das da anfängt, wo andere aufhören...

Die neuen Integrationstools und die modulare, skalierbare Engine wurden in 18 Monaten von 50 Ubi Soft-Entwicklern im eigenen Haus entworfen und kosteten 4 Millionen Dollar. Die Tools und die Engine ermöglichen die Darstellung zehn verschiedener 3D-Welten, die alles bisher Gesehene in den Schatten stellen. Das Spiel bietet völlige Bewegungsfreiheit innerhalb der Umgebungen und Charaktere, die den Handlungsablauf aktiv beeinflussen können.

Hauptfigur Ed ist ein lilafarbener Anti-Held von einem anderen Stern. Während einer Weltraumexpedition läßt er - von Liebeskummer geschüttelt - versehentlich eine mysteriöse Getränkedose auf die Erde fallen. Der Inhalt verursacht eine Reihe von Mutationen, die die ganze Welt verändern. Ed wird dazu verurteilt, die Dose den Fängen des bösen Grogh zu entreißen, um ein Gegenmittel entwickeln zu können. Ed befreit einen verrückter Professor namens Doc, der ihm eine Maschine baut, mit deren Hilfe er zu Grogh gelangen kann. Dazu muß Ed aber in jeder Welt 6 gleiche Bauteile finden... Auf seinem beschwerlichen Weg begegnet er Killerkarotten, kopfstehenden Pyramiden, weißbrotschießenden Toastern, und vielen anderen Kreaturen. Als „Waffen“ stehen Ed ein Stock, den er auch als Blasrohr und „Pogostick“ (Sprungstock) verwenden kann, und ein Chamäleon-Gürtel, mit dem er sich in sein Gegenüber verwandeln kann, zur Verfügung.

Die selbständig agierenden, multidimensionalen Charaktere erscheinen im Verlauf des Spieles immer wieder, abhängig von den Aktionen des Spielers. Jeder Charakter scheint bereits zu leben und zu atmen, wenn Ed ins Bild kommt. Viele halten Hinweise bereit, die Ed für seine verwenden muß. Jeder Charakter kann individuell laufen, schlagen, springen, heiße Toastscheiben werfen oder Ed verfolgen.

**Plattform, Verfügbarkeit**

*Tonic Trouble* erscheint im März 1999 sowohl für PC (min. Pentium 166MHz, 32 MB RAM, 8-fach CD-ROM, 3D-Grafikkarte 4MB VRAM 16-bit Soundkarte), Nintendo 64 und als DVD-CD-ROM-Version.