

NES-RU-FRA-1

Disney's  
**CHIP 'N' DALE**  
**RESCUE RANGERS** © DISNEY

**INSTRUCTION MANUAL**

**CAPCOM**



# TABLE DES MATIERES

Table des matières .....	17
Conseils de sécurité .....	18
Préparatifs .....	20
Comment déplacer Tic ou Tac .....	21 & 22
Objets spéciaux .....	23 & 24
Histoire des Rangers du Risque .....	25
Les amis de Tic et Tac .....	26
Les ennemis .....	27 & 28

## CONSEILS DE SECURITE

Lisez attentivement les instructions de ce manuel. Le fait de les observer très scrupuleusement et de tenir compte des précautions qui y sont définies vous garantit un maximum de satisfaction pendant une longue période de temps.

### PRECAUTIONS

- 1. Les cartouches de jeux sont des éléments de haute précision, ne les exposez pas aux températures extrêmes. Gardez-les à température ambiante.**
- 2. Evitez de toucher aux connecteurs. Protégez la cartouche de la poussière en la gardant dans son boîtier de protection en dehors des périodes d'utilisation.**
- 3. Ne tentez jamais de démonter votre cartouche.**
- 4. L'utilisation de diluants et solvants tels que l'alcool, le benzène, et autres produits de nettoyage abrasifs peut endommager la cartouche.**
- 5. Pour obtenir un meilleur résultat, installez-vous assez loin de votre poste de télévision.**
- 6. Pour augmenter la durée de vie de votre cartouche, prévoyez de faire des pauses de 10 à 20 minutes toutes les deux heures environ.**



© 1990 The Walt Disney Company

## PREPARATIFS

1. Introduisez la cartouche RESCUE RANGERS ("LES RANGERS DU RISQUE") dans votre Nintendo Entertainment System. Quand l'écran-titre apparaît, indiquez si vous jouez seul ou à deux. Si vous décidez de ne faire jouer qu'un personnage, choisissez entre Chip (Tic) ou Dale (Tac). Appuyez sur le Bouton **START**.

2. L'histoire commence. Au début, Tic, Tac, Gadget, Monterey Jack (Jack le Costaud) et Zipper (Rusor) sont en train de discuter de l'affaire qui les préoccupe. Pour poursuivre la conversation jusqu'à sa fin, appuyez sur le Bouton **A**. Pour l'interrompre et passer à l'action, appuyez sur le Bouton **START**.

3. La partie débute. Le ou les personnages commencent avec le premier niveau.



## COMMENT DEPLACER TIC OU TAC

Les commandes permettant de faire évoluer les RANGERS DU RISQUE sont très simples, mais, ne vous y trompez pas, une maîtrise complète exige de l'expérience et de l'adresse.

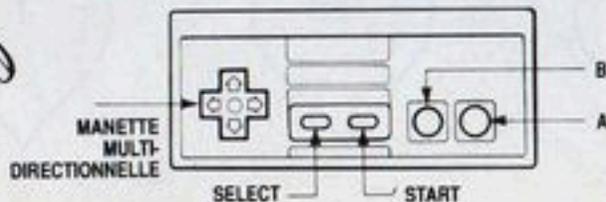
Pour aller vers la **DROITE** ou vers la **GAUCHE**, utilisez la manette multidirectionnelle. Cette règle s'applique même pendant les sauts et les chutes. Souvenez-vous en! C'est une fonction très importante.

Pour sauter, appuyez sur le Bouton **A**. Pour ramasser des objets, appuyez sur

le Bouton **B**. Pour les jeter (à droite ou à gauche), tenez-les tout en appuyant sur le Bouton **B**. Pour les lancer, dirigez la manette multidirectionnelle vers le **HAUT** tout en appuyant sur le Bouton **B**. Pour permettre à Tic ou Tac de s'accroupir, dirigez la manette multidirectionnelle vers le **BAS**.



**CHIP**  
(TIC)



**DALE**  
(TAC)

## COMMENT DEPLACER TIC OU TAC

Si vous dirigez la manette multidirectionnelle vers le **BAS** en tenant une boîte, vous pouvez vous "cacher" dedans jusqu'à ce qu'un ennemi la touche. Dans ce cas, vous gagnez la bataille et perdez la boîte. **ATTENTION** : cela ne marche pas contre tous les ennemis !

Pour sauter vers le bas, dirigez la manette multidirectionnelle vers le **BAS** tout en appuyant sur le Bouton **A**.

Appuyez sur le Bouton **SELECT** pour connaître : le ou les joueurs qui ont été choisis, le nombre de fleurs et d'étoiles qui ont été réunies et le nombre de personnages disponibles.

Appuyez sur le Bouton **START** pour interrompre la partie.

Chaque joueur commence la partie avec trois coeurs par personnage. Lorsqu'un joueur subit un coup (et perd un coeur) il reste invulnérable pendant un certain temps. Profitez-en pour rétablir une situation difficile.



## OBJETS SPECIAUX

Au cours de la partie, vous trouverez les objets suivants :



**Fleurs** - Ramassez autant de fleurs que vous pouvez ! Chaque fois que vous en aurez réuni 50, une étoile joker apparaît.



**Etoiles** - Une fois que vous avez réuni 10 étoiles, une étoile joker apparaît.

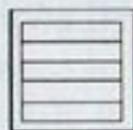
**Etoile joker** - Quand vous touchez une Etoile joker, vous gagnez un personnage supplémentaire.



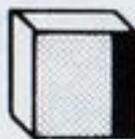
## OBJETS SPECIAUX



**Gland de chêne** - Donne un coeur supplémentaire.



**Cageots** - Servez-vous en comme cachette ou comme projectile contre l'ennemi. Pour venir à bout de certains ennemis, plusieurs d'entre eux vous seront nécessaires !



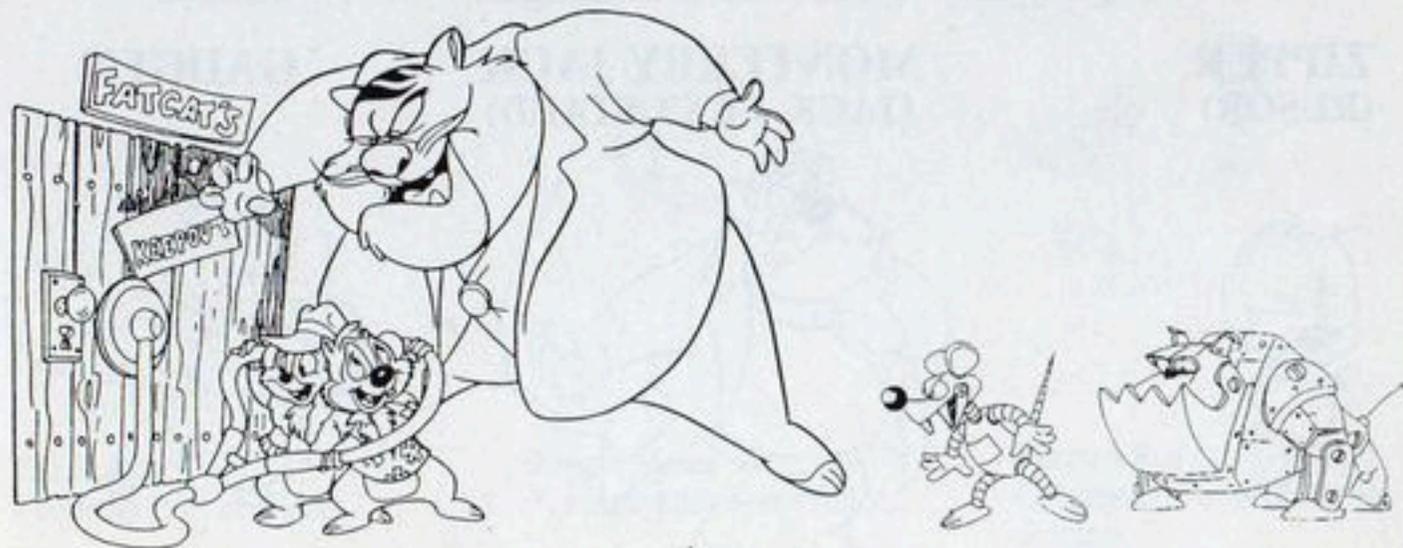
**Boîtes métalliques** - Très pratiques pour former des piles permettant de sauter plus haut que d'habitude.



**Boules noires** - Attention ! Jetez-les rapidement !!

## L'HISTOIRE DES RANGERS DU RISQUE

Les RANGERS DU RISQUE sont de nouveau réunis pour aider un ami en détresse. Leur voisine Mandy a perdu son chat et elle ne sait pas où commencer sa recherche. Une faune inhabituelle se promène dans la ville : d'affreux robots-chiens et de terribles robots-rats. Est-il possible que Fat Cat (Catox), le vieil ennemi des Rangers du Risque, soit à nouveau sur le sentier de la guerre ?



## LES AMIS DE TIC ET TAC

**Gadget** - Elle se charge de reconnaître le terrain et laisse derrière elle sur son passage divers trucs et astuces pour aider les RANGERS DU RISQUE.

**Monterey Jack** (Jack le Costaud) - Plus souvent appelé par son diminutif, "Jack", aide Tic et Tac à découvrir les portes et les passages secrets.

**Zipper** (Rusor) - Lorsque Rusor vole devant, les RANGERS DU RISQUE sont à l'abri de tout danger.

**ZIPPER  
(RUSOR)**



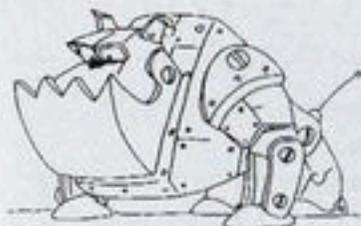
**MONTEREY JACK  
(JACK LE COSTAUD)**



**GADGET**



# LES ENNEMIS



**Robots-chiens et robots-rats**  
Ne vous aventurez pas trop  
près de ces ferrailles  
ambulantes !



**Buzzer**  
Attention au dard de cette  
méchante abeille.



**Buzzbomb**  
Cousin irascible de Buzzer.



**Popper Mouse**  
Faites attention à ses cotillons.

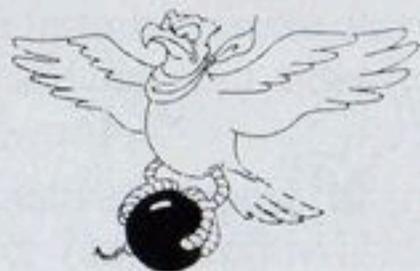


**Racquet Roo**  
Ce kangourou lance des balles  
de tennis.

# LES ENNEMIS



**Ditz**  
Personnages étranges pouvant  
se transformer en Tic ou Tac.



**Hawk Bomber**  
Oiseau de proie laissant tomber  
des bombes.



**Rhino Runner**  
Prenez garde à la charge de  
cette brute.



**Wart**  
Lézard répugnant qui jette son  
chapeau sur votre chemin.



**Fat Cat (Catox)**  
Le Grand Patron.

FRANCE SEULEMENT

## **GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:  
16 (1) 34.40.33.33 .

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT  
**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.  
Nintendo Service - Monteur  
Trade Mart. B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT  
**GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS**

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK («Cartouche») (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.  
Nintendo Service - Monteur  
Trade Mart. B.P. 271  
1020 Bruxelles  
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.



**A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU  
TELEPROJECTEUR**

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant or revendeur de TV pour plus de détails.

**CAPCOM**

PREMIER  
WORLD-WIDE  
ARCADE GAME  
DESIGNER

© 1990 The Walt Disney Company

Printed in Japan  
Imprime au Japon