

Nintendo

CGB-B4TP-EUR

GAME BOY™ COLOR

SABAN'S
POWER RANGERS
TIME FORCE



THQ

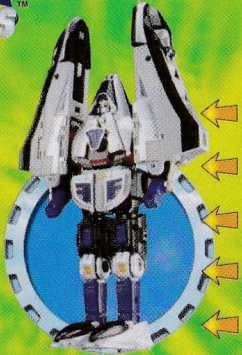
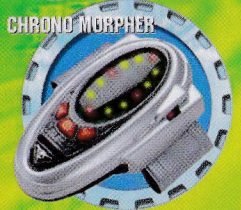
INSTRUCTION BOOKLET

ONLY FOR
GAME BOY™
COLOR

POWER RANGERS LA FORCE DU TEMPS

DX TIME FORCE
MEGAZORD MODE BLEU

DX TIME FORCE
MEGAZORD MODE ROUGE



DÉCOUVRE TOUS LES JOUETS POWER RANGERS SUR
WWW.BANDAI.FR



TM & © 2001 Saban Entertainment, Inc. and Saban International N.V. All Rights Reserved. Jouets vendus séparément.

SOMMAIRE

POWER RANGERS TIME FORCE

La Force du Temps !	26
Démarrage	27
Commandes	28
Comment jouer	30
Menu principal	30
Sélectionner un niveau/un Ranger	31
Mode Ranger	33
Bazooka Vortex	36
Mode Megazord	37
Objets spéciaux	39
Les niveaux	40
Mots de passe	44
Garantie limitée à 90 jours	46
Credits	120

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LA FORCE DU TEMPS !

Nous sommes en l'an 3000

Sous la surveillance du Ranger Rose, Ransik est transféré dans une prison de haute sécurité aux abords de la ville. Mais tout d'un coup, il se passe quelque chose de terrible ! La prison et tout ce qu'il y a avait dedans (y compris Ransik), disparaît comme par magie ! Il semblerait que le détenu ait remonté le temps et les Rangers vont devoir se lancer à sa poursuite pour le remettre aux autorités.

Sois prudent ! Ransik a constitué une véritable armée pour l'accompagner dans sa quête et son but est de détruire l'humanité ! Arrête-le avant qu'il n'ait le temps de changer le passé. Ramène-le vite en l'an 3000 pour qu'il regarde passer le temps derrière les barreaux.

DEMARRAGE

1. Eteindre la console Nintendo® Game Boy™ Color (interrupteur sur OFF). Ne jamais introduire ou retirer une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.
2. Introduire la cartouche de jeu Power Rangers Time Force™ dans l'emplacement approprié de la console Game Boy™ Color. Appuyer fermement sur la cartouche de jeu pour qu'elle soit bien en place.
3. Allumer la console (interrupteur sur ON). L'écran des crédits s'affiche (dans le cas contraire, revenir à l'étape 1).
4. Lorsque l'écran de titre s'affiche, appuyer sur le bouton START pour accéder au Menu principal.

MANETTE +
(↑/↓/←/→)



BOUTON A
BOUTON B

START

SELECT

COMMANDES

28

COMMANDE

ACTION

Menus

Manette + Bouton A	Sélectionner les options
Bouton A	Valider la sélection d'une option
Bouton B	Retourner à l'écran précédent

Mode Ranger

Manette + GAUCHE/DROITE	Marcher vers la GAUCHE/DROITE
Manette + BAS	Se baisser
Bouton A	Sauter
Bouton B	Attaquer
HAUT + bouton A	Attaque spéciale 1
BAS + bouton A	Attaque spéciale 2
GAUCHE ou DROITE + bouton B	Attaque spéciale 3
SELECT	Accélérateur
START	Changer d'arme

Remarque: Lorsque ta barre d'énergie est pleine, appuie sur SELECT pour utiliser l'accélérateur. Ton Ranger se déplacera très vite pendant quelques secondes.

29

COMMANDE

ACTION

Vortex Bazooka

Bouton A	Tirer avec le Vortex Bazooka
Bouton B	Tirer avec le Vortex Bazooka

Mode Megazord

Manette + GAUCHE/DROITE	Se déplacer vers la GAUCHE/DROITE
Manette + HAUT/BAS	Bloquer (Megazord Rouge)
Manette + BAS	Se baisser (Megazord Bleu)
Bouton A	Sauter
Bouton B	Attaquer
SELECT	Attaque spéciale

COMMENT JOUER

30

Menu principal

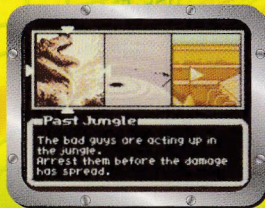
A partir du Menu principal, tu peux commencer une nouvelle partie, changer les paramètres du jeu ou reprendre une partie là où tu l'avais laissée.

- **Start Game (Commencer partie)** – Message reçu : en avant pour une nouvelle partie, Ranger !
- **Options (Options)** – Ce menu te permet de modifier les paramètres du jeu.
- **Music (Music)** – Permet d'activer ou de désactiver la musique du jeu.
- **SFX (Effets sonores)** – Permet d'activer ou de désactiver les effets sonores du jeu.
- **Difficulty (Difficulté)** – Permet de choisir le niveau de difficulté: **EASY (FACILE)**, **NORMAL** ou **HARD (DIFFICILE)**.
- **Password (Mot de passe)** – Seul le Ranger qui détient le mot de passe peut reprendre sa partie. Voir page 44 pour plus de détails.



Sélectionner un niveau/ un Ranger

Tu as commencé ta partie dans les "Silver Hills" (Collines d'argent) mais tu auras la possibilité de choisir différents niveaux au cours du jeu, en utilisant les touches GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle, puis en appuyant sur le bouton A.



31

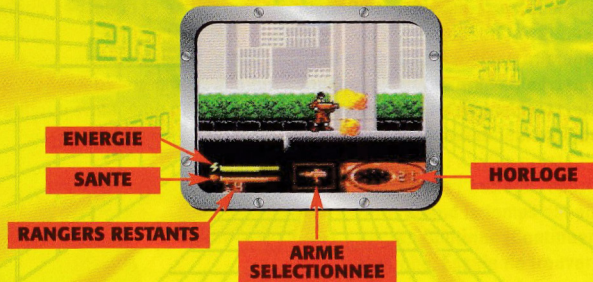
Après avoir sélectionné ton niveau, tu pourras choisir le Ranger avec lequel tu souhaites jouer. Regarde bien les statistiques de chacun d'entre eux pour être sûr de faire le bon choix !

- **Vitality (Vitalité)** – Plus la vitalité d'un Ranger est élevée, plus sa barre de santé sera remplie.
- **Skill (Habilité)** – Plus un Ranger est habile, plus ses attaques sont efficaces.
- **Power (Puissance)** – Plus un Ranger est puissant, plus les dommages qu'il inflige à l'ennemi sont importants.
- **Speed (Rapidité)** – Si le niveau de rapidité d'un Ranger est élevé, cela signifie qu'il est plus rapide que ses compagnons.



Mode Ranger

Après avoir sélectionné ton Ranger, tu commenceras le niveau en Mode Ranger. Regarde bien en bas de l'écran pour ne manquer aucune information importante !



- **Energie** – Le niveau d'énergie de ton Ranger est indiqué par une barre jaune accompagnée d'un éclair. A chaque fois que tu utilises une arme, une attaque spéciale ou l'accélérateur, ton niveau d'énergie baisse. La barre se remplit lentement pendant les moments où tu ne consommes pas d'énergie.
- **Santé** – La barre de santé est accompagnée d'un cœur et t'indique le niveau de santé de ton Ranger. A chaque fois qu'il subit des dommages, sa santé baisse. Lorsque la barre est vide, ton Ranger est immobilisé et tu dois en choisir un autre.
- **Rangers restants** – A côté de la barre de santé, tu peux voir une photo de ton Ranger. Le nombre qui l'accompagne t'indique le nombre de Rangers qu'il te reste. Lorsque tu n'en as plus, le jeu est terminé. Tu peux alors continuer ou recommencer une autre partie.

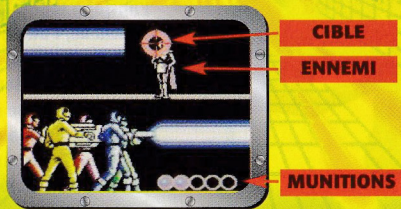


- **Arme sélectionnée** – L'arme que tu utilises est affichée à droite de la barre de santé. Pour changer d'arme, appuie sur le bouton START, puis utilise les touches GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle pour en choisir une autre. Ensuite, appuie sur le bouton A pour confirmer ton choix.
- **Horloge** – Pendant que tu joues, l'horloge tourne. Lorsqu'elle atteint 60, l'un des points s'allume et l'horloge repart à zéro. Quand le temps est écoulé, l'écran Continue (Continuer) s'affiche. Essaie de trouver le chronomètre pour faire revenir l'horloge en arrière !

Bazooka Vortex

Après avoir vaincu un mini-boss ou un monstre, les Rangers doivent l'envoyer dans le Vortex ! Suis bien la cible qui se déplace de gauche à droite sur l'écran. Quand la cible est sur l'ennemi, appuie sur le bouton A pour tirer avec le Bazooka Vortex. Ton adversaire sera envoyé au fin fond du Vortex !

- Cible – Lorsque la cible est juste sur ton ennemi, c'est le moment de tirer !
- Ennemi – Ne rate pas ton coup avec le Bazooka Vortex ! A chaque seconde, ton ennemi se rapproche de toi !
- Munitions – Tu n'auras pas beaucoup d'occasions de tirer avec le Bazooka Vortex, alors vise bien !



Mode Megazord

A la fin de chaque niveau, ton Ranger devra affronter le Monstre démoniaque qui a fait tant de ravages dans la région. Ton Ranger demandera de l'aide et ton propre Megazord apparaîtra pour que tu puisses venir à bout du Monstre démoniaque.









Avant d'entamer le combat, choisis le Megazord que les Rangers utiliseront pour vaincre le Monstre démoniaque. Pour sélectionner un Megazord, utilise la manette multidirectionnelle, puis appuie sur le bouton A pour commencer à te battre.

- **Megazord du Ranger** – Il s'agit du Megazord que tu contrôles.
- **Monstre démoniaque** – Bats ce monstre, puis voyage dans le temps jusqu'à un autre niveau !
- **Barre de santé** – Au début du combat, ta barre de santé est pleine. Elle diminue à chaque fois que ton Megazord est touché. Si elle se vide complètement, tu perds le combat.
- **Barre d'énergie** – A chaque fois que tu touches le Monstre démoniaque, ta barre d'énergie augmente. Lorsqu'elle est au moins à moitié remplie, tu as la possibilité d'utiliser ton attaque spéciale, en appuyant sur le bouton SELECT.



OBJETS SPECIAUX

Lorsque le niveau de santé ou d'énergie de ton Ranger est faible, essaie de trouver des objets spéciaux. Si un objet te semble difficile à atteindre, essaie de te donner de l'élan en sautant contre un mur !

-  **Chronomètre** – Trouve le chronomètre pour faire revenir l'horloge en arrière.
-  **Santé** – Ramasse le cœur pour faire augmenter ton niveau de santé.
-  **Energie** – Trouve l'éclair pour pouvoir accumuler l'énergie qui te permettra de lancer tes attaques.
-  **Santé et énergie** – Essaie de trouver un cœur avec un éclair pour faire augmenter à la fois ton niveau de santé et ton niveau d'énergie.
-  **SOS Ranger** – Trouve le SOS Ranger pour appeler un autre Ranger à la rescousse. Utilise les touches GAUCHE/DROITE de la manette multidirectionnelle pour voir les Rangers disponibles, puis appuie sur le bouton A pour jouer avec ton nouveau Ranger.
-  **Mécanisme** – Si tu n'arrives pas à enfoncer une porte, essaie de trouver un mécanisme. Chaque mécanisme ouvre une seule porte.

Remarque : Si ton Ranger n'a pas besoin d'objets spéciaux parce que sa barre de santé ou d'énergie est déjà pleine, il ne ramassera pas les objets.

LES NIVEAUX

SILVER HILLS (COLLINES D'ARGENT)

Localisation temporelle : le Présent

Tu commences la partie dans les rues de la ville, au milieu de grands immeubles. Avance vers l'intérieur mais fais attention aux Cyclobots ennemis !

UNDERWATER BASE (BASE SOUS-MARINE)

Localisation temporelle : le Futur.

Au fur et à mesure de sa progression dans cette infrastructure sous-marine, le Ranger découvrira des passages en ruine, des recoins secrets, des échelles ainsi que de nombreux Cyclobots.

Plus tu avanceras, plus il y aura d'eau.

Fais bien attention à éviter l'eau, elle pourrait t'être fatale !



JUNGLE (JUNGLE)

Localisation temporelle : le Passé

Cette forêt luxuriante est envahie de lianes, de dinosaures endormis et de plantes diverses et variées. Ton Ranger devra sauter de branche en branche, utiliser les lianes pour grimper sur des plates-formes situées au sommet d'arbres très anciens. Lorsque tu es sous terre, essaie d'éviter les plantes coupantes, les stalactites acérées et la lave en fusion.

FABLED CITY (LA CITE DE LEGENDE)

Localisation temporelle : le Présent

Avant d'affronter les boss de fin de niveau, tu devras explorer les ruines d'un vieux palais dans lequel tu verras d'anciennes peintures murales, des sols écroulés et des rochers pointus. Nadira et Gluto se trouvent dans une grande chambre dotée de nombreuses corniches et échelles suspendues.

Astuce : Essaie de battre Gluto en premier !

FABLED CITY (LA CITE DE LEGENDE)

Localisation temporelle : le Futur

Ton Ranger va maintenant découvrir le palais après des années de délabrement. Les piliers sont tombés et le bâtiment s'écroule. Tu auras de nombreux pièges et obstacles pointus à éviter, avant d'affronter Gluto une nouvelle fois !

FABLED CITY (LA CITE DE LEGENDE)

Localisation temporelle : le Passé

Les murs scintillent tandis que ton Ranger avance sous les immenses arcades de pierre soutenues par de gros piliers, ceux-là même que tu avais vus en ruines auparavant. Sur ton chemin, tu verras des passages qui s'écroulent, des obstacles pointus ainsi que des leviers secrets et des trappes cachées.

JUNGLE (JUNGLE)

Localisation temporelle : le Passé

Ton Ranger retourne dans la jungle. Tu devras sauter sur des plates-formes et utiliser les lianes pour monter dans les arbres avant l'affrontement final avec le boss du niveau.

ENERGY PLANT (LA CENTRALE)

Localisation temporelle : le Futur

Ton Ranger se retrouve dans une usine très moderne, où il devra se frayer un chemin entre les échelles d'acier, les tapis roulants, les passages instables, les fosses d'huile bouillante et les pièces dangereuses. Dans ce labyrinthe industriel, il devra aussi affronter les Cyclobots, avant de se mesurer au boss de fin de niveau : le puissant Frax.



CASTLE (LE CHATEAU)

Localisation temporelle : le Passé

Ce château médiéval va sembler bien sinistre à ton Ranger, alors qu'il progressera dans les couloirs obscurs pour trouver le démon qui s'y cache.

UNKNOWN AREA (ZONE INCONNUE)

Localisation temporelle : ???

Cette zone est impossible à localiser, que ce soit dans le temps ou dans l'espace. S'agit-il du repaire de Ransik ? Est-ce ici que la poursuite s'achève avant le grand retour ? Tu ne pourras le savoir qu'en terminant ce niveau !

MOTS DE PASSE

Power Rangers La Force du Temps™ utilise un système de mots de passe pour te permettre de reprendre une partie là où tu l'avais laissée. Tu ne peux obtenir un mot de passe qu'après avoir terminé un niveau.

Sauvegarder une partie

Après avoir terminé un niveau, tu verras ton Ranger apparaître sur l'écran STAGE CLEAR (de fin de niveau). A côté de lui se trouvera un mot de passe de 4 lettres. Pense à noter ce mot de passe quelque part pour pouvoir reprendre ta partie quand tu le souhaiteras.

Charger une partie

Pour charger une partie sauvegardée, sélectionne PASSWORD (Mot de passe) dans le Menu principal. Ensuite, utilise la manette multidirectionnelle pour choisir la première lettre du mot de passe. Appuie sur le bouton A pour confirmer. Procède de la même manière pour les trois autres lettres. Une fois que tu auras entré le bon mot de passe, sélectionne ENTER (ENTREE), en bas de l'écran.

Si le mot de passe est correct, tu reprendras immédiatement la partie sauvegardée. En revanche, s'il est incorrect, tu verras le mot "ERROR" s'afficher à l'écran. Appuie sur le bouton B pour effacer des lettres. Puis utilise la manette multidirectionnelle pour modifier le mot de passe ou sélectionne EXIT (Quitter) pour revenir au Menu principal.



GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Système de jeu vidéo Game Boy Color

THQ International Ltd. garantit le jeu électronique sur le système de jeu Video Game Boy Color contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, THQ International Ltd. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

THQ France
32 Rue de Paradis
75010 Paris, France

N'oubliez-pas de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de THQ International Ltd., soit réparées, soit remplacées aux frais du client après acceptation préalable d'un devis.

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

**INFOS, TRUCS
& ASTUCES**

08 36 68 24 27*

3615 THQ* 2,21F/min.

CREDITS

120

THQ

Producer

Petro Piaseckyj

Assistant Producer

Angel Sisson

Senior Producer

Carolina Beroza

VP of Product Development

Michael Rubinelli

QA Manager

Jeremy Barnes

Senior Tester

Morgan Clark

Jason Goddard

Testers

Amin Razi

Jack Flatley

Product Manager

Kevin Hooper

Associate Product Manager

Paul Naftalis

Group Product Manager

John Ardell

Associate Creative

Services Manager

Melissa Roth

Director, Creative Services

Howard Liebeskind

Manual Writer

Keith M. Kolmos

Packaging Design

Nidaul Uk, Michael Jacobs,

Beeline Group

Special thanks to:

Brian Farrell

Jeffrey Lapin

Alison Locke

Germaine Gioia

Leslie Brown

Tiffany Ternan

Peter Dille

Ryan Camu

Cindy Davis

Jonathan Tzachor

Chip Lynn

Jackie Marchand Saban

Sr. V.P. Licensing and

Merchandising

Sharon Markowitz-Bennett

Manager, Product

Development

Dana Newbold

Character Art Director

Robin Anderson

Creative Director

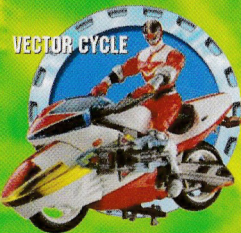
Donny Soeder

SEABAN'S POWER RANGERS TIME FORCE™

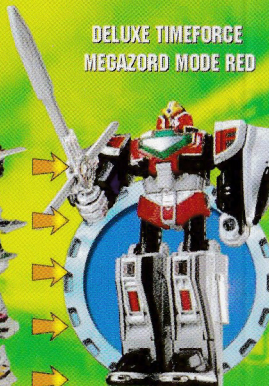
DELUXE TIMEFORCE
MEGAZORD MODE BLUE

DELUXE TIMEFORCE
MEGAZORD MODE RED

VECTOR CYCLE



CHRONO MORPHER



WWW.BANDAIEUROPE.COM

