CAPCOM

SNSP-RJ-FRA/SFRA-1



MODE D'EMPLOI

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

Disney's Aladdin

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993

Le vieux Manuel

LICENSED BY Nintendo

NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality ™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

SOMMAIRE

PRECAUTIONS D'EMPLOI..... 4
PREPARATIFS..... 5
LE SECRET DE LA LAMPE !..... 6
DIRIGER ALADDIN..... 7
UNE LONGUEUR D'AVANCE SUR LES ENNUIS !..... 8
BALADE SUR LE TAPIS MAGIQUE..... 9
OBJETS ENCHANTES..... 10 – 11
LES MONDES D'ALADDIN..... 12 – 13
EN EXCLUSIF DE LA LAMPE DU GENIE..... 14
ECRAN DES OPTIONS..... 15
VOTRE MOT DE PASSE..... 16
GARANTIE..... 17 – 18

Le Vieux Manuel

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour garder votre cartouche de jeu **ALADDIN** en parfait état, nous vous suggérons de suivre les conseils suivants :

1. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes.

2. Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité ni à la poussière. Rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

3. Ne démontez pas votre cartouche de jeu.

4. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.

Le Vieux Manuel

PREPARATIFS

1. Insérez la cartouche de jeu **ALADDIN** dans votre console Super Nintendo Entertainment System.

2. Dès l'apparition de l'écran-narration, écoutez attentivement l'histoire de la lampe qui vous est révélée. Si vous ne désirez pas voir ces écrans, appuyez sur le bouton **START** pour passer à l'écran-titre.

3. A l'affichage de l'écran-titre, trois choix s'offrent à vous : ON DEMARRE, MOT DE PASSE et OPTIONS. A l'aide de la manette multidirectionnelle, amenez la main du Génie sur ON DEMARRE et appuyez sur le bouton **START**.

   (Pour plus de détails sur l'écran MOT DE PASSE, veuillez consulter la section MOT DE PASSE).

4. Le prochain écran vous transporte à Agrabah, cité de légende mystérieuse et enchanteresse. Là, vous vous joignez à Aladdin et à son compagnon le singe Abu, qui courent à travers le marché pour ne pas tomber entre les griffes des gardes du Sultan.

5. Pour mettre fin à n'importe quel moment à l'aventure d'Aladdin, mettez votre Super Nintendo Entertainment System hors tension (OFF). Puis enlevez votre cartouche de jeu.

Le vieux Manuel

LE SECRET DE LA LAMPE !

"Depuis des années, le secret de la lampe m'échappait, mais ce soir, il allait être mien. Enfin ! j'avais réussi à réunir les deux moitiés d'un scarabée doré antique, ce qui m'avait amené à entreprendre une quête magique à travers des dunes. Prenant pour compagnon Gazeem, un voleur de moindre acabit, je m'aventurai au fin fonds du désert. Avec anticipation, nous regardâmes les deux parties du scarabée se séparer, puis s'enfouir dans le sable. L'heure de la victoire allait sonner !"

"C'est alors que le sol se mit à trembler sous nos pieds et qu'une immense tête de tigre menaçante se dressa entre les dunes éclairées par la lune. Je l'avais trouvée après tant de recherches — la Caverne aux Merveilles !"

"J'envoyai Gazeem dans la gueule du tigre, avec pour instructions de me ramener la lampe. Alors qu'il se rapprochait de la caverne, je pouvais presque palper le pouvoir de la lampe. Mais je n'étais pas préparé pour ce qui allait se passer..."

"La caverne elle-même s'érigea agressivement, repoussa Gazeem et, par le biais de ses mâchoires en pierre gigantesques, le réduisit éternellement au silence. Seul celui qui est assez valeureux peut entrer. Celui dont les hardes dissimulent un coeur pur. Un diamant brut, en fait..."

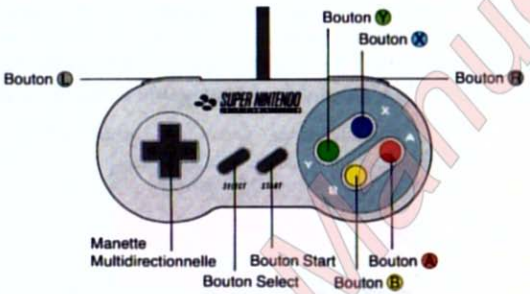
"Ce diamant, je le trouverai bien et alors, le pouvoir de la lampe sera mien !"



Le Vieux Manuel

DIRIGER ALADDIN

NB : Les boutons spécifiques à certaines actions peuvent être modifiés à l'écran OPTIONS.



Aladdin se déplace à gauche/droite : Appuyez sur **Gauche** / **Droite** de la manette multidirectionnelle.

Aladdin s'accroupit : Appuyez sur **Bas** de la manette multidirectionnelle.

Aladdin saute : Appuyez sur le bouton **B**.

Aladdin fonce : Appuyez sur le bouton **Y**.

Aladdin lance une pomme : Appuyez sur le bouton **A**.

Aladdin vole sur un tapis : Appuyez sur le bouton **R** et maintenez-le enfoncé (ne peut être réalisé que si Aladdin a collecté un tapis).

Aladdin fait un saut périlleux à partir d'un ennemi ou d'un objet : Sautez sur la partie supérieure de l'ennemi ou de l'objet, appuyez sur le bouton **B** et maintenez-le enfoncé.

Agripper une corniche ou une poutre : Sautez vers le rebord de la corniche ou vers la poutre et Aladdin s'y agrippera automatiquement s'il est assez près.

Aladdin grimpe : Quand Aladdin est suspendu, appuyez sur **Haut** de la manette multidirectionnelle.

Une pause s'impose : Appuyez sur le bouton **Start**.

Les vieux Manuel

UNE LONGUEUR D'AVANCE SUR LES ENNUIS !

Pour Aladdin et son copain Abu, éviter les ennuis est un travail à plein temps ! Lorsqu'il traverse le marché à toute allure avec les gardes qui le talonnent, Aladdin doit zigzaguer un peu partout, au-dessus et parfois même au travers des marchands. Qu'il fasse des sauts périlleux sur la tête des ennemis ou qu'il les bombarde de pommes, Aladdin doit à tout prix s'assurer une longueur d'avance.



Même l'imagination la plus fertile ne peut concevoir ce qui se prépare pour Aladdin : les dangers et les pouvoirs les plus incroyables sont encore à venir ! Chaque erreur diminuera sa précieuse énergie, mais toute action réussie le rapprochera de sa destinée !



Loisirs Mania

BALADE SUR LE TAPIS MAGIQUE

Quand Aladdin se trouve en fâcheuse posture, le Tapis Magique volera à sa rescousse. Mais une fois qu'il est en balade, Aladdin se doit de diriger le Tapis Magique parmi les cieux.

Voler plus haut : Appuyez sur **Haut** de la manette multidirectionnelle.

Voler plus bas : Appuyez sur **Bas** de la manette multidirectionnelle.

Voler plus vite : Appuyez sur **Droite** de la manette multidirectionnelle.

Voler plus doucement : Appuyez sur **Gauche** de la manette multidirectionnelle.



Le Vieux Manuel

OBJETS ENCHANTES

Eparpillés sur le territoire d'Agrabah, Aladdin peut trouver de nombreux objets qui s'avéreront utiles pour que ses amis et lui puissent terminer leur quête.



TAPIS

En le récupérant, Aladdin peut l'utiliser pour voler dans les airs.



JARRES

Aidez Aladdin à les renverser pour voir ce qu'elles dissimulent.



COFFRE AU TRESOR

Aladdin peut l'ouvrir en sautant dessus.



POMMES

Aladdin doit les récupérer pour les lancer sur les ennemis.



PAIN

Permet d'ajouter un coeur au compteur de vie d'Aladdin.

Le vieux Manuel

OBJETS ENCHANTES (SUITE)



POULET ROTI

Grâce à celui-ci, tous les coeurs du compteur de vie d'Aladdin sont restaurés.



EMERAUDES

En chemin, collectez-en le plus possible. 100 émeraudes donnent une chance supplémentaire à Aladdin.



COEUR

Trouvez-le pour qu'Aladdin l'ajoute à son compteur de vie.



LAMPE MAGIQUE

En collectant celle-ci, Aladdin obtient une chance supplémentaire pour achever sa quête.

Le Vieux Manuel

LES MONDES D'ALADDIN

LE MARCHE

Poursuivis par les gardes du palais, Aladdin et Abu doivent voler pour survivre et échapper à leurs ennemis.



LA CAVERNE AUX MERVEILLES

Ayant pu s'échapper du donjon du palais, Aladdin et Abu recherchent la lampe dans la Caverne aux Merveilles.



EVASION DE LA CAVERNE AUX MERVEILLES

Rendue furieuse par Abu qui tente de subtiliser le trésor défendu, la Caverne aux Merveilles essaie d'anéantir Aladdin et Abu alors qu'ils s'enfuient avec la lampe.



Le Vieux Manuel

DANS LA LAMPE DU GENIE

Aladdin frotte la lampe et... pouf ! le Génie en sort et invite Aladdin dans le monde fou et farfelu de sa lampe.



LA PYRAMIDE

Perdu dans le désert, Abu se retrouve brusquement face à une vieille pyramide. Aladdin doit absolument le retrouver avant les profanateurs de tombes.



LE PALAIS DE JAFAR

Revenant à toute allure des confins de la terre, Aladdin doit se frayer un chemin au travers du palais de Jafar afin de délivrer la Princesse Jasmine.



Le Vieux Manuel

EN EXCLUSIF DE LA LAMPE DU GENIE

1. Quand Aladdin se balance à une poutre, il peut renverser les ennemis avec ses pieds.

2. Aladdin peut étendre la longueur de ses sauts en prenant le départ en courant.

3. Pour venir à bout de certains ennemis, Aladdin doit les prendre plusieurs fois comme tremplin afin d'exécuter ses sauts périlleux.

4. Si un objet ou un ennemi blesse Aladdin, celui-ci est invincible pendant un bref instant. Mettez ce moment à profit pour négocier les obstacles délicats.

5. Lorsque vous êtes sur le Tapis Magique, ne volez pas trop en avant car Aladdin ne pourra pas voir les virages et les tournants.



Le Vieux Manuel

ECRAN DES OPTIONS

A l'affichage de l'écran-titre, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour amener le curseur sur OPTIONS. Appuyez sur le bouton **START**. Dès l'apparition du prochain écran, appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option que vous désirez modifier.



CONFIGURATION

- Cette option vous permet de modifier les fonctions des différents boutons utilisés dans le jeu.
- Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle jusqu'à ce que les paramètres que vous avez choisis soient déterminés.

BANDE SONORE

- Vous pouvez écouter les différents thèmes musicaux d'Aladdin.
- Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour changer la bande sonore puis appuyez sur le bouton **B** pour l'écouter.

SON

- Vous pouvez choisir entre MONO et STEREO.
- Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette multidirectionnelle pour mettre en surbrillance l'option que vous désirez utiliser.

QUITTER

- Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur le bouton **START** pour sortir du mode OPTIONS.

Le Mieux Marcel

VOTRE MOT DE PASSE

Lorsque Aladdin termine avec succès une étape entière, le Génie apparaît et vous récompense par un mot de passe magique. Prenez bien soin de noter le caractère apparaissant dans chaque case et ce, afin de vous y référer par la suite.



La prochaine fois que vous jouez à **ALADDIN**, introduisez votre mot de passe en choisissant l'option MOT DE PASSE sur l'écran-titre. L'écran mot de passe apparaît alors. Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour choisir le caractère inhérent à la première case. Puis, appuyez sur Droite de la manette multidirectionnelle pour sélectionner la prochaine case et y insérer le prochain caractère. Quand tous les caractères sont placés dans les cases adéquates, appuyez sur le bouton **START**. Si votre mot de passe est correct, les deux moitiés du scarabée magique vont s'unir. Vous allez aussi être transporté par magie là où le mot de passe vous a été donné.

Le Vieux Manuel

[0493SSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la Super Nintendo pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo,
appelez le S.O.S. NINTENDO au 16 (1) 34.64.77.55.
Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

Le Manuel

[0493SSB] BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK («Cartouche») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une périlode de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, NINTENDO 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 :

NINTENDO REPAIR SERVICE
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 NINTENDO 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 nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 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.

Le vieux Manuel

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 14H A 18H

[0493]

Le Vieux Manuel

CAPCOM®

Distributed by Nintendo
Distribué par Nintendo

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON