

NES-AJ-FRA

# Disney's Aladdin



© DISNEY

Disney  
SOFTWARE

Virgin

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

### LISEZ CECI AVANT DE JOUER AVEC LE JEU ALADDIN!

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez les personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant à un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

**ATTENTION :** Ne jouez pas trop longtemps avec votre Nintendo Entertainment System. Faites des pauses d'au moins dix minutes par heure afin de reposer vos yeux et votre NES.

### PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE ALADDIN!

Quand vous avez terminé de jouer avec le jeu Aladdin, n'oubliez pas de mettre la cartouche dans son étui.

- N'exposez pas la cartouche à l'eau, à la saleté, à la chaleur excessive ou au froid intense. Si votre cartouche est mouillée, n'oubliez pas de la sécher complètement avant de l'utiliser.
- N'essayez pas de démonter votre cartouche.

- Ne la pliez pas et ne la soumettez pas à des chocs violents.
- Pour nettoyer la cartouche, essuyez-la soigneusement avec un chiffon imbibé d'eau savonneuse. N'utilisez pas de paraffine, diluants, alcool ou solvants.

### ALLONS-Y!

- Branchez votre NES en suivant les instructions de votre manuel. Remarquez qu'Aladdin ne peut être joué que par une seule personne à la fois.
- Vérifiez que votre interrupteur est en position OFF (Éteint), introduisez la cartouche Aladdin dans la NES (le côté portant étiquette vous faisant face) et appuyez dessus fermement.
- Mettez l'interrupteur sur la position ON (Allumé). Au bout d'une ou deux secondes, l'écran Nintendo apparaîtra. Une fois l'écran titre Aladdin affiché, vous êtes prêt à jouer!
- Si l'écran Nintendo ou l'écran titre n'apparaît pas, éteignez votre machine (OFF). Vérifiez que votre NES est correctement branchée et que la cartouche Aladdin est à sa place avant de rallumer votre machine.

**ET SOUVENEZ-VOUS!** N'oubliez jamais d'éteindre votre machine (position OFF) avant d'introduire ou de retirer votre cartouche.

## OBJECTIF DU JEU

Le méchant Jafar prépare un mauvais coup... Il a enfermé la princesse Jasmine dans le palais du Sultan et seul Aladdin peut empêcher une catastrophe certaine! Poussez Aladdin à utiliser au maximum ses qualités athlétiques, son talent et son superbe maniement du cimeterre, à faire face aux épreuves les plus dures, à travers neuf étapes d'action frénétique

basées sur les scènes principales du film de Disney. Êtes-vous à la hauteur?

## L'ÉCRAN TITRE ALADDIN

L'écran titre Aladdin apparaît après les crédits. Vous y verrez deux options: 'START' (Commencer) et 'OPTIONS', ainsi qu'un pointeur en forme d'épée vous permettant de sélectionner une option. Pour choisir une option, utilisez votre Contrôleur NES comme suit:

- Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou le bas pour faire passer le pointeur-épée d'une option à l'autre.
- Appuyez sur le bouton A, B ou Start pour sélectionner une option.

**START** : à sélectionner pour commencer à jouer.

**OPTIONS** : à sélectionner pour faire afficher l'écran Options.

## L'ÉCRAN OPTIONS

On vous offre quatre nouvelles options. C'est uniquement sur cet écran que l'option à sélectionner clignotera.

- Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou vers le bas pour passer d'une option à l'autre.
- Appuyez sur le bouton A pour changer ou sélectionner l'option qui clignote.

**DIFFICULTY : NORMAL** (Difficulté: Normale). Vous pouvez aussi choisir 'PRACTICE' (Entraînement) ou 'DIFFICULT' (Difficile). Cette option détermine le nombre de personnages Aladdin et de pommes

dont vous disposez au début du jeu. Sélectionnez 'PRACTICE' pour commencer avec 6 personnages Aladdin et 15 pommes, 'NORMAL' pour commencer avec 4 personnages Aladdin et 10 pommes, ou 'DIFFICULT' pour commencer avec seulement 3 personnages Aladdin et 5 pommes (pour les joueurs expérimentés).

**MUSIC IS : ON** (Musique Activée). Vous pouvez aussi sélectionner **OFF** (Désactivée) si vous ne voulez pas écouter la musique adaptée du célèbre film primé par l'Academy Award®.

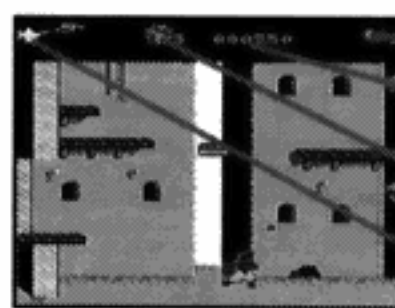
**SOUND FX ARE : ON** (Effets Sonores Activés). Vous pouvez également choisir de les désactiver (**OFF**).

**EXIT** (Sortie). Sélectionnez cette option pour retourner à l'écran titre.

Remarque: Un court résumé de la scène sera affiché entre chaque étape de l'histoire.

- Appuyez sur le bouton Start pour sauter les descriptions.

## CE QUE VOUS VERREZ DURANT LA PARTIE



POMMES RAMASSÉES

VOTRE SCORE

PERSONNAGES ALADDIN RESTANTS

SANTÉ D'ALADDIN

**ALADDIN'S HEALTH (SANTÉ D'ALADDIN)** : La fumée provenant de la lampe représente le statut d'énergie d'Aladdin. Celui-ci perd de l'énergie quand il est atteint par un adversaire ou s'il touche à quelque chose de désagréable. Un personnage Aladdin disparaîtra lorsqu'il aura épuisé toute son énergie. Remarquez que vous pouvez gagner de la santé supplémentaire durant la partie.

**ALADDIN CHARACTERS REMAINING (PERSONNAGES ALADDIN RESTANTS)** : Vous entamez une partie avec 3, 4 ou 6 personnages, selon le niveau de difficulté que vous avez choisi sur l'écran Options. Vous perdez un personnage Aladdin s'il se retrouve à court de santé. Si vous perdez tous vos personnages Aladdin, la partie se termine, à moins que vous n'ayez un "souhait" (voir **COMMENT UTILISER LES SOUHAITS**, page ??). Vous pouvez ramasser des personnages Aladdin supplémentaires au cours de la partie.

**YOUR SCORE (VOTRE SCORE)** : Vous gagnez des points lorsqu'Aladdin exécute certaines tâches, par exemple, lorsqu'il élimine un adversaire du jeu, lorsqu'il ramasse un article spécial, etc. Les bonus existent, à vous de les trouver!

**APPLES HELD (POMMES RAMASSÉES)** : Indique le nombre de pommes que possède Aladdin.

## **COMMENT EXPLOITER LES MOUVEMENTS D'ALADDIN AU MAXIMUM**

Durant la première étape, prenez le temps de vous habituer à la manière

de contrôler Aladdin.

### **COURSE**

· Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pour faire courir Aladdin dans ces directions.

### **SAUT**

- Appuyez sur le bouton A quand Aladdin ne se déplace ni à gauche ni à droite pour lui faire faire un saut vertical. Plus vous maintenez le bouton A enfoncé, plus Aladdin sautera haut.
- Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pendant qu'Aladdin est en l'air pour le déplacer dans ces directions.
- Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite et maintenez-le enfoncé, puis appuyez sur le bouton A pour faire sauter Aladdin dans ces directions.

### **ACCROUISSEMENT**

· Appuyez sur le Control Pad vers le bas quand Aladdin se tient immobile et il s'accroupira.

## **L'ART DE MANIER L'ÉPÉE...ET DE LANCER LES POMMES**

Remarque: Aladdin n'utilisera son cimeterre que s'il ne lui reste plus de pommes à lancer.

· Lorsque vous appuyez sur le bouton B, Aladdin utilisera son épée ou lancera des pommes dans la direction à laquelle il fait face. Remarquez

qu'Aladdin peut se servir de son épée ou lancer des pommes quand il est accroupi, mais pas quand il est en l'air. Appuyez sur le bouton SELECT pour permuter entre pommes et épées.

## UTILISATION DES CORDES

Aladdin peut monter à n'importe quelle corde. Pour cela, il vous suffit de sauter sur la corde et d'appuyer sur le Control Pad vers le haut pour l'attraper. Remarquez qu'Aladdin peut utiliser son épée ou lancer des pommes lorsqu'il est accroché à une corde. Pour lâcher une corde, sautez à gauche ou à droite, mais faites attention où vous mettez les pieds!

· Appuyez sur le Control Pad vers le haut ou vers le bas quand Aladdin est accroché à une corde pour le faire monter ou descendre.

## UN INSTANT!

Il est conseillé de faire une pause après chaque heure de jeu. Si vous êtes en pleine action et que vous ne voulez pas éteindre votre NES, pourquoi ne pas geler le jeu?

- Appuyez sur le bouton Start pendant la partie pour geler l'action. Le mot 'PAUSED!' (En Pause) apparaîtra.
- Appuyez sur le bouton Start quand l'action est gelée pour reprendre la partie.

## LE MONDE MAGIQUE D'ALADDIN

Ceci est un résumé de ce que vous trouverez dans chacune des neuf étapes passionnantes.

**LA RUE D'AGRABAH :** Les gardes armés du Sultan sont nombreux dans cette région. Évitez de marcher sur les charbons ardents et méfiez-vous des paniers qui tombent et des méchants lanceurs de couteaux.

**LE DÉSERT :** Aïe! Le sable est brûlant! Allez-y doucement et soyez prêt à affronter d'autres gardes du Sultan.

**LES TOITS D'AGRABAH :** Le seul moyen de terminer cette étape est de trouver les flûtes flottantes et d'en utiliser la magie. Faites attention aux gardes du Sultan et à Razoul, le capitaine des gardes, que vous devez vaincre pour vous échapper. Servez-vous des mâts et des cordes!

**LE CACHOT DU SULTAN :** L'endroit favori de Jafar, là où il "reçoit" ses "invités". Attention aux chauves-souris, aux pointes et aux boules, et ne désespérez pas si les plates-formes glissantes vous posent des problèmes: c'est une question de précision!

**LA CAVE DES MERVEILLES :** Une merveille, en effet! Il y a des trésors partout, mais aussi des problèmes! Les statues de Shiva sont rusées. Pour vous en sortir, vous devez trouver la lampe du génie.

**L'ÉVASION :** La caverne s'effondre et le lac de lave brûlante est en éruption. Arriveriez-vous à échapper aux boules de feu?

**BALLADE EN TAPIS :** Le tapis volant est juste ce qu'il vous faut pour échapper aux vagues de lave brûlante. Le génie vous montrera du doigt le meilleur chemin à prendre pour éviter les gros rochers qui vous barrent la route.

**LE PALAIS DU SULTAN :** Faites en sorte que les flamants ne s'arrêtent pas de glousser pour traverser les feuilles de nénuphars, et évitez de tomber car Aladdin ne sait pas nager! Les gardes du palais sont partout, faites donc attention. Utilisez les cordes à bon escient et ne perdez pas de vue votre objectif principal: la trappe qui mène à Jafar.

**LE PALAIS DE JAFAR :** Vous êtes presque au bout du tunnel, mais il vous reste encore à traverser les planchers piégés et à vaincre les gardes du palais. Êtes-vous à la hauteur? Bien sûr que oui. Allez-y!

## LA MACHINE A BONUS DU GÉNIE

Cette machine est un simple jeu de hasard qui peut vous faire gagner des prix, mais vous n'avez droit qu'à un tour par Jeton de Génie que vous ramassez durant le jeu. Les prix sont montrés (très rapidement) dans la bouche du génie. Vous pouvez gagner une gemme, 5 pommes ou un personnage Aladdin supplémentaire, mais si vous tombez sur la tête de Jafar, vous perdez tous les Jetons de Génie qu'il vous reste.

· Appuyez sur le bouton A ou B pour sélectionner un prix.

## COMMENT UTILISER LES SOUHAITS

Avant d'utiliser les souhaits, vous devez les acheter chez le camelot. Ces souhaits vous permettent de reprendre la partie au début de l'étape durant laquelle vous aviez perdu votre dernier personnage Aladdin, au lieu d'avoir à refaire toute la partie.



## LE CAMELOT

Il vend des articles spéciaux dans son magasin qu'il ouvre exclusivement pour Aladdin. Pour les acheter, vous devez avoir des gemmes car le camelot n'accepte rien d'autre en échange. Un personnage Aladdin supplémentaire coûte 5 gemmes, et un souhait, 10 gemmes. Une bonne affaire, vous ne trouvez pas?

· Déplacez le Control Pad vers le haut pour acheter l'article spécial se trouvant en face d'Aladdin.

## LES ARTICLES SPÉCIAUX

Pour aider Aladdin dans ses aventures, ramassez les articles suivants quand vous les voyez:

**POMMES :** Il y en a beaucoup, éparpillées un peu partout. Aladdin ne devrait donc pas en manquer.

**FLÛTES :** Les instruments des charmeurs de serpents servent à activer les cordes magiques. Suivez les notes de musique qui mènent aux flûtes.

**CŒURS :** Ils renforcent la santé d'Aladdin.

**TÊTE D'ALADDIN :** Elle vous fait gagner un personnage Aladdin supplémentaire.

**GEMMES :** Ces pierres scintillantes servent à acheter d'autres personnages Aladdin et des souhaits chez le camelot.

**JETONS DU GÉNIE :** Ils vous permettent d'utiliser la machine à bonus

du génie à la fin d'une étape. Plus vous ramassez de jetons, plus vous aurez de chances d'utiliser la machine que vous avez.

**LAMPE NOIRE** : Elle explose et élimine du jeu tous les adversaires présents à l'écran.

**VASE** : Un marqueur spécial. Si Aladdin touche à un vase, ce dernier se mettra à tourner et la position de votre personnage dans l'étape sera notée. Si vous perdez un personnage Aladdin, mais qu'il vous en reste d'autres, la partie reprendra, non pas du début de l'étape, mais du dernier vase touché!

**MORCEAUX DE SCARABÉE** : Trouvez deux de ces morceaux et faites-en un scarabée entier pour avoir accès à la caverne des merveilles.

**LA LAMPE** : Elle se trouve dans la caverne des merveilles et a des pouvoirs magiques. Ne laissez donc pas le méchant Jafar mettre la main dessus.

## PAYSAGE SPÉCIAL

Certaines parties du paysage ont une fonction spéciale qui devient évidente quand Aladdin y évolue.

**MÂTS** : Certains d'entre eux brillent. Sautez sur l'un des ces mâts et vous verrez Aladdin s'envoler dans les airs!

**CORDES MAGIQUES** : Elles flottent et volent haut dans le ciel quand Aladdin s'accroche à elles, mais elles ne sont activées que si

Aladdin ramasse une flûte. Pour vous saisir d'une corde magique, il vous suffit de sauter sur elle normalement. Pour l'abandonner, dégagez-vous en sautant normalement.

**CORDES A LINGE** : Déplacez Aladdin dans la direction appropriée pour le faire glisser le long d'une corde. Pour la lâcher, il vous suffit de sauter normalement. Remarquez qu'il y a d'autres objets du décor qui peuvent être utilisés de la même manière que les cordes à linge.

## CONSEILS POUR LE JEU

- Dans la rue d'Agrabah, essayez d'attirer les gardes du Sultan vers les charbons ardents.
- La précision est très importante lorsque vous lancez vos pommes sur le lanceur de couteaux.
- Parfois, vous trouverez autre chose que des noix de coco au sommet des palmiers.
- Sur les toits d'Agrabah, Gazeem le voleur détient quelque chose qui peut vous être utile; encore faut-il que vous le dénchiez!
- Il est parfois plus facile de sauter par-dessus les adversaires que de les affronter.
- Votre performance n'est pas chronométrée. Prenez donc votre temps pour terminer chaque étape. Qui sait? Il se peut que vous trouviez des choses intéressantes dans les endroits les plus inattendus!

*Ce produit est garanti pendant une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Virgin Interactive Entertainment n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son utilisation à des fins particulières.*



Virgin Interactive Entertainment Sarl  
233 rue de la Croix Nivert, 75015, Paris, France

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON