



**INSTRUCTION  
MANUAL**

Disney's *Aladdin*

Disney  
SOFTWARE

Virgin

SEGA

## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES  
RECOMMANDATIONS  
SUIVANTES AVANT TOUTE  
UTILISATION D'UN JEU  
VIDÉO SEGA PAR VOUS-  
MÊME OU VOTRE  
ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

### *Avant toute utilisation*

- 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, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.
- Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35cm ou plus petit).

### *Pendant l'utilisation*

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

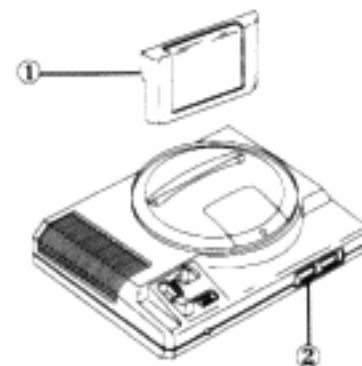
## Mise en route

1. Installez votre Sega Mega Drive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueurs uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



## Mystère... Magie... Action!

Si vous cherchez l'aventure, vous trouverez Aladdin. Il est toujours là où il y a de l'action, sautant sur les toits, se frayant un passage dans la bousculade d'Agrabah. Les rues sont remplies de jongleurs avec des couteaux, de charmeurs de serpents, de voleurs à la tire et, oh oui, de la terrible et énorme escouade des gardes du palais, à la solde du félon Jafar.



Problème en perspective au palais du Sultan, dont la Princesse Jasmine sera bien involontairement le pivot central. Le cupide Jafar est sur le point de sortir de bien méchants tours de son turban. Et Aladdin, sur le point d'être capturé dans une chasse éclair, pleine de magie, d'action et de dangers inconnus. Seuls les plus rapides sauront s'échapper.

Ce n'est pas à une fuite ordinaire qu'Aladdin va se trouver confronté. Il devra se battre dans Agrabah, s'échapper du donjon du Sultan, survivre dans la caverne des merveilles, s'approprier la lampe magique et battre Jafar dans son propre sanctuaire secret.

Aladdin a quelques idées personnelles très efficaces et un superbe cimenterre étincelant qui vont lui permettre de rendre coup pour coup. Et peut-être... mais seulement peut-être... il pourra avoir un souhait ou deux. Mais même pour le plus malin, le danger pointe à l'horizon.



## Pour commencer

Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour choisir START (démarrage du jeu) ou OPTIONS à partir du menu principal sur l'écran titre. Puis appuyez sur le Bouton START.

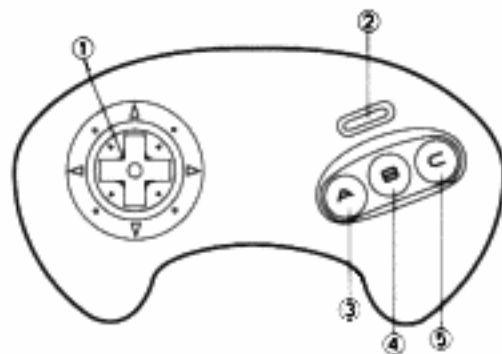
### Start

Cette sélection vous entraîne dans les rues d'Agrabah pour le début des aventures d'Aladdin.

### Options

Ce choix appelle l'affichage des Options afin que vous puissiez changer les réglages du jeu.

- ① Bouton (directionnel) D
- ② Bouton START
- ③ BOUTON A
- ④ BOUTON B
- ⑤ BOUTON C





## Choix des Options

Avant de démarrer la partie, faites votre choix dans le menu des Options:

- 1 Appuyez sur le Bouton D vers le haut ou vers le bas pour sélectionner une option.
- 2 Appuyez sur les BOUTONS A, B ou C pour changer le réglage.
- 3 Appuyez sur START à n'importe quel moment pour revenir au menu principal sur l'écran titre.

## Le niveau de Difficulty (difficulté)

Jusqu'à où pouvez-vous descendre dans votre nombre minimum d'essais? Choisissez votre niveau de Difficulty (difficulty) et essayez. Plus le niveau est difficile, plus le nombre d'essais et le nombre de Pommes avec lesquels vous commencez sont petits. (vous pouvez gagner des Essais et des Pommes supplémentaires pendant votre partie).

Practice ..... 6 Essais .... 15 Pommes  
(Exercice)  
Normal ..... 4 Essais .... 10 Pommes  
Difficulty ..... 3 Essais ..... 5 Pommes  
(difficulté)

## La Musique (Music) est

ON (activée) lorsque vous pouvez entendre pendant le jeu la musique primée par l'Academy Award (R) si distrayant. Ou vous pouvez couper la musique (OFF).

## Les Sound FX (effets sonores) sont

ON (activés) et OFF (désactivés) selon votre désir de les entendre ou non durant votre partie.

## Les Sound Test (test de sonorités)

Pour écouter tous les sons et toutes les musiques de jeu.

- 1 Appuyez sur les BOUTONS A, B ou C, puis utilisez le Bouton D pour faire défiler la liste des sons vers le haut ou le bas.
- 2 Appuyez sur le BOUTON A pour écouter la sélection indiquée.
- 3 Appuyez sur START ou sur les BOUTONS B ou C pour fermer la liste et revenir au menu des Options.

## Les Triggers servent à

Configurer les BOUTONS A, B ou C selon vos goûts personnels en fonction de six réglages différents. Si vous ne changez pas les boutons, les réglages seront:

JETE ..... BOUTON A  
SABRE ..... BOUTON B  
SAUT ..... BOUTON C

## Exit (Sortie)

Appuyez sur START à tout moment pour revenir au menu principal ou choisir EXIT (Sortie) et ensuite, appuyez sur les BOUTONS A, B ou C.



## Les commandes de boutons

### Pour:

- vous déplacer à droite ou à gauche.
- écraser/esquiver/ descendre.
- Monter; monter aux cordes qui pendent.
- Se battre au cimeterre.
- Jeter des Pommes.
- Sauter vers le haut; attraper des cordes, des cordes à linge, des poteaux des poteaux en l'air et des poignées pour prise.
- Sauter à droite/ gauche.
- Pause/reprise du jeu.

### Appuyez sur:

- Bouton D vers la droite vers la gauche.
- PAVE D vers la bas.
- PAVE D vers la haut.
- Bouton de SABRE.
- Bouton de JETE.
- Bouton de SAUT.
- Bouton de SAUT + PAVE D vers la droite ou vers la gauche.
- START.

N'oubliez pas: Vous pouvez respécifier les boutons de JETE, SABRE et SAUT dans le menu des Options.

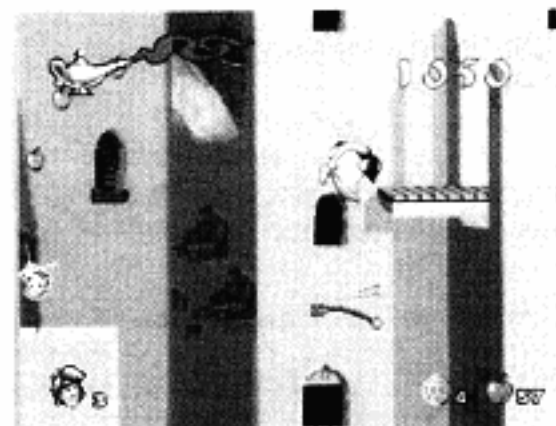
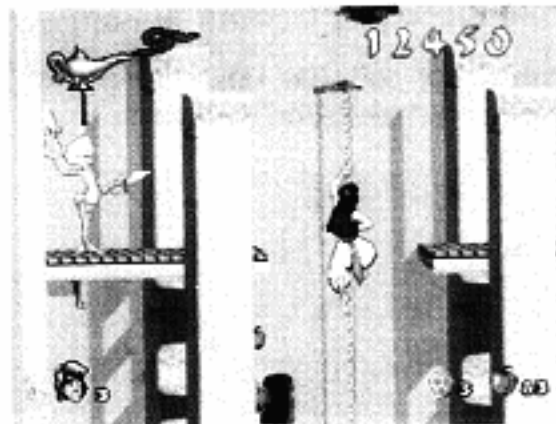
## Les prouesses mouvementées d'Aladdin

### MONTER À LA CORDE

- ① Saute en l'air, à gauche ou à droite pour attraper les corde qui pendent.
- ② Appuyez sur le Bouton D du haut pour grimper; Appuyez sur celui du bas pour revenir en bas.
- ③ Pour vous battre, relâchez le PAVE D et appuyez sur les boutons de SABRE ou JETE.
- ④ Sauter à gauche ou à droite pour vous recevoir correctement ou pour passer d'une corde à l'autre.

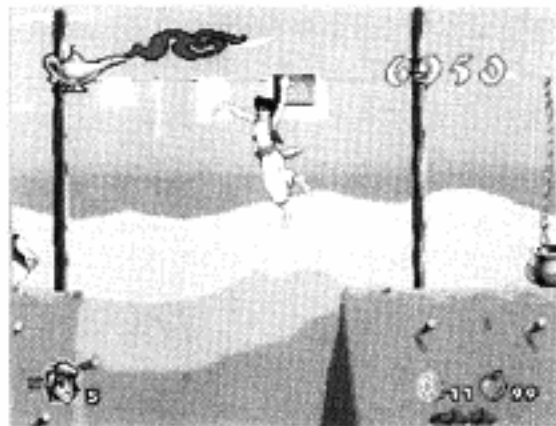
### GRAND SAUT PÉRILLEUX

- ① Sauter sur un poteau lumineux pour faire un grand saut la tête en bas.



## CONDUIRE LA CORDE MAGIQUE

- 1 Trouvez une flûte dans Agrabah pour obtenir une corde magique.
- 2 Sautez en l'air, à gauche ou à droite pour attraper la corde.
- 3 Tenez-vous lorsque la corde vous emmène dans un nouvel endroit.
- 4 Sautez à nouveau pour la laisser partir.



## Les cimenterres!

Comme Aladdin, vous avez vos manières d'agir. Faites tourner votre cimenterre et frappez avec, bombardez vos ennemis de Pommes. Et pour vous échapper, faites attention aux hommes de Jafar.

## INDICATEURS D'ÉCRAN

### 1 Santé

La fumée de la lampe dans le coin supérieur gauche de l'écran représente votre santé. Ne la laissez pas s'évanouir! Chaque fois que vous êtes blessé, un peu de fumée disparaît. La lampe clignote lorsque vous arrivez presque à la fin de la fumée. Vous pouvez récupérer de la fumée avec les Coeurs de Génie.

### 2 Score

Regardez vos points s'accruser!

### 3 Essais

Vous commencez avec trois, quatre ou six Essais, selon votre niveau de difficulté. Vous perdez un Essai lorsque vous n'avez plus de santé. Abu et le Génie sont de votre côté pour vous aider à revivre, à la condition que vous ayez encore des Essais. Vous pouvez gagner de nouveaux essais en collectionnant les pouvoirs spéciaux d'Aladdin qui sont cachés dans le jeu.

### 4 Pierres

Ramassez de nombreuses pierres précieuses scintillantes pour augmenter votre capital de Pierres. Utilisez les Pierres pour acheter au Colporteur des Essais et souhaits (continuation) supplémentaires. (Voir page 38).

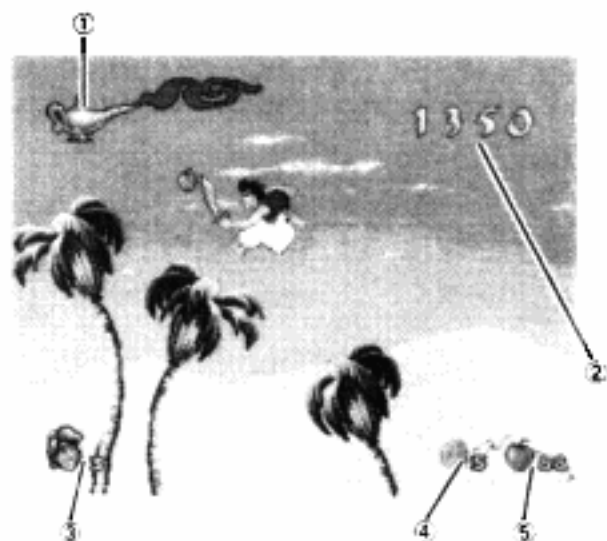
### 5 Pommes

Vous commencez avec 5, 10 ou 15 Pommes rouges bien brillantes, selon la difficulté de votre niveau. Utilisez-les pour bombarder vos opposants, des gardes du Palace aux serpents qui attaquent. Cela les éloignera rapidement avant qu'ils ne s'approchent de trop près. Vous pouvez trouver des Pommes pratiquement n'importe où. Essayez de ne jamais en manquer.

P.S.: Cherchez le voleur à la tire — son plaisir est de lancer des Pommes.

## BALANCEMENT

- 1 Bondissez pour saisir une corde à linge au-dessus de vous, un poteau ou autre prise.
- 2 Appuyez sur le Bouton D en le maintenant enfoncé vers la droite ou vers la gauche pour vous balancer.
- 3 Pour vous battre, relâchez le Bouton D et appuyez sur SABRE ou JETE.
- 4 Sautez à nouveau pour la laisser partir.



## Items et pouvoirs spéciaux

Vous obtiendrez un résultat positif chaque fois que vous rencontrerez l'un des articles mentionnés dans les pages qui suivent.

### ① Pommes

Essayez de garder votre capital de Pommes élevé afin d'avoir toujours suffisamment de munitions.

### ② Flûte du Charmeur de serpents

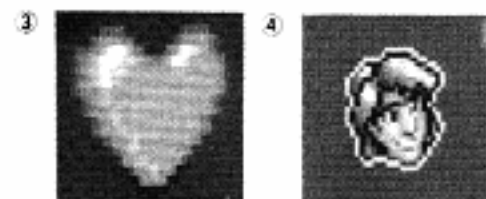
Appropriiez vous une flûte pour obtenir une corde magique qui vous aidera à vous échapper vers un point plus élevé. Cherchez les notes de musique qui vous conduiront aux flûtes.

### ③ Coeur de Génie

Il vous redonne de la santé.

### ④ Aladdin

Ce charme d'or vous donne un Essai supplémentaire.



### ① Pierres

Après les avoir accumulées, vous pouvez acheter au Colporteur des Essais et souhaits (continuation) supplémentaires. (Voir page 38).

### ② Symboles d'Abu

L'un d'eux vous permet de faire un voyage dans les Manches à Bonus d'Abu lorsque vous aurez terminé votre niveau. (Voir page 58).

### ③ Symboles du Génie

L'un d'eux vous emmènera à la Machine à Bonus du Génie lorsque vous aurez terminé votre niveau. Prenez-en un maximum et vous aurez ainsi des symboles supplémentaires pour actionner la machine. (Voir page 56).

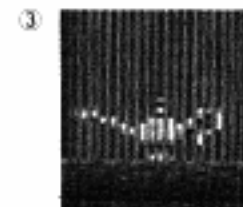
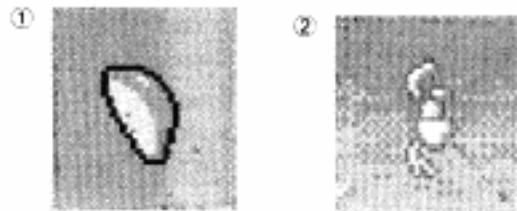
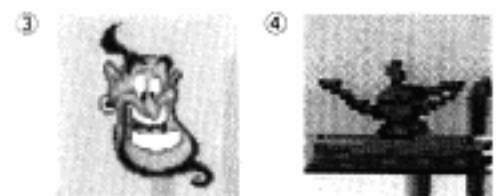
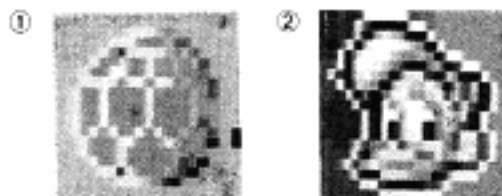
### ④ Bombe Diabolique de la Lampe Noire

Quand le piège en cuivre de Jafar explose, il élimine tous ses adversaires aux alentours.

### ⑤ Vase Bleu

C'est une borne importante. Chaque fois que vous perdez un Essai et que vous revivez, vous recommencez au niveau du dernier Vase Bleu que vous avez passé.





## L'étalage du colporteur

Les surprises et l'aventure poursuivent Aladdin partout où il se trouve. Par exemple, ce mystérieux Colporteur est toujours près de lui. Lorsqu'Aladdin trouve le Colporteur, celui-ci ouvre "boutique".

Pour acheter, tenez-vous devant l'étalage, soit sur la gauche ou soit sur la droite et appuyez sur le Bouton D vers le haut. Assurez-vous d'avoir suffisamment de Pierres d'avance afin de ne pas être repoussé.

Essai supplémentaire .... 5 Pierres  
Souhait ..... 10 Pierres



### ① Tranches de Pommes

Vous les trouverez lorsque vous serez sur votre tapis volant rapide comme l'éclair dans la Caverne des Merveilles. Quatre quartiers de Pommes vous donneront une Pomme supplémentaire.

### ② Les Moitiés de Scarabées

Trouvez-en deux pour pouvoir entrer dans la Caverne des Merveilles.

### ③ Lampe Magique

Cherchez la dans la Caverne des Merveilles. Ses pouvoirs magiques vous aideront à sauver la Princesse Jasmine — si Jafar ne prend pas cette lampe avant vous!



## Les souhaits

Si Aladdin pouvait souhaiter quoi que ce soit, ce serait certainement de battre Jafar, de sauver Jasmine et de vivre dans le bonheur les jours qui s'ensuivraient. Mais il n'accepterait pas de renoncer au plaisir de vivre dans la rue.

Lorsqu'Aladdin achète un souhait au Colporteur, il obtient tout ce qu'il souhaite à ce moment-là — d'une certaine manière!

Un souhait donne une chance de plus à Aladdin. Cela signifie que s'il perd son dernier Essai, il peut continuer le jeu au même niveau que celui où il se trouve, au lieu d'avoir à recommencer.

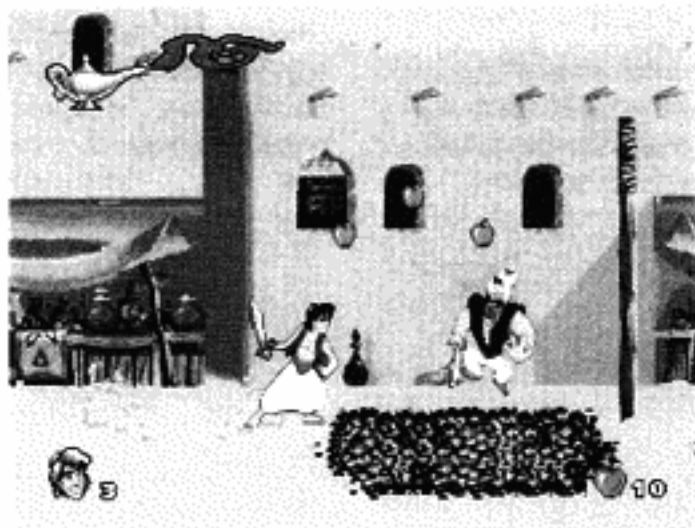
Chaque fois que vous continuez une partie, vous obtenez le même nombre de vies que lorsque vous en commencez une. Un souhait peut valoir jusqu'à six Essais supplémentaires!



## Le monde d'Aladdin

### LES RUES D'AGRABAH

- Donnez une grosse "bouffée de chaleur" aux Gardes des Sabres en les faisant courir sur les charbons ardents!
- Jeter des Pommes au Jongleur de couteaux ne produira que de la compote, à moins que vous ne le faisiez au bon moment.
- Ce jeu n'est pas chronométré, aussi prenez votre temps. Battez-vous contre tous les ennemis et essayez d'obtenir tous les pouvoirs spéciaux. Comme le plus connu des Voleurs d'Agrabah, plus vous en cherchez, plus vous en trouverez.



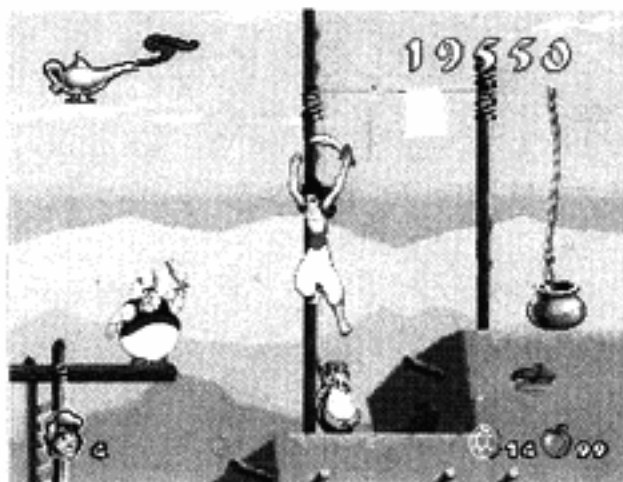
## LE DESERT

- Il fait trop chaud pour courir sur le sable brûlant. Allez-y donc doucement — et soyez toujours prêt à parer aux attaques.
- Les palmes supérieures des cocotiers servent aussi à autre chose qu'à abriter des noix de coco. Essayez de leur trouver une autre utilisation.
- Trouvez le Scarabée. Mais attention, il vole! Continuez à chercher!



## LES TOITS D'AGRABAH

- Prenez toutes les flûtes flottantes — et les items magiques qui les font apparaître.
- Faites tomber le caleçon du Garde du Palace. Il sera bien trop embarrassé pour penser à se battre.
- Utilisez les poteaux et les cordes pour courir sur les toits.
- Trouvez Gazeem le Voleur et essayez de le convaincre de renoncer à quelque chose que vous cherchez.
- Battez Razoul, le Capitaine des Gardes et échappez-vous par les toits.



## LE DONJON DU SULTAN

- Bienvenue dans l'horrible prison de Jafar pour les voleurs et autres brigands.
- Rossez les maudites chauves-souris à temps, avant qu'elles ne s'empêtrent dans vos cheveux.
- Attention! Synchronisez vos pas et vos sauts au rythme des clous et des pierres qui glissent et, ne vous déplacez pas trop vite!
- Attention autour des masses de démolition qui oscillent.



## LA CAVERNE DES MERVEILLES

- Vous vous demandez si vous arriverez jamais à vous échapper de cette incroyable caverne remplie des plus fabuleux trésors jamais vus — mais certainement aussi des plus menaçants!
- Attention aux embuscades des statues de Shiva "armées" et dangereuses! Détruisez-les pour pouvoir progresser dans d'autres endroits de la caverne.
- Il vous faudra une grande habileté au sabre et un jeu de jambes rapide pour venir à bout des quatre Singes armés de Shiva, sabre au poing.
- Vous devez trouver la Lampe Magique avant de quitter le faisceau bleu de cette immense grotte.

## LA FUITE

- Un tremblement agite le brûlant tunnel écroulé. Vous devez franchir le lac bouillonnant de lave. Maintenant, vous êtes dans la phase torride de l'épreuve!
- Le volcan en éruption projette des boules brûlantes de lave. Pouvez-vous aller plus vite qu'elles ?



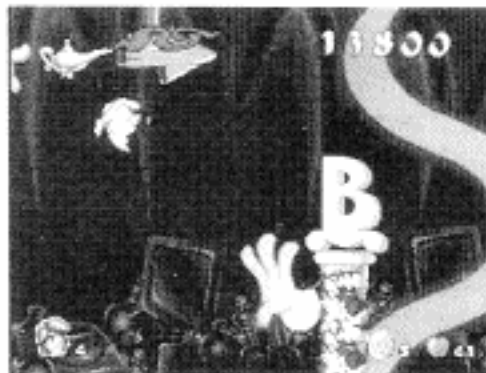
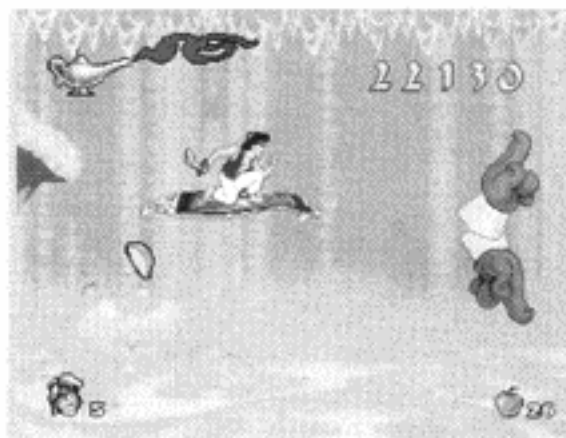


## LE TAPIS VOLANT

- Partez comme l'éclair sur votre tapis volant rapide comme l'éclair pour échapper à la coulée de lave brûlante. Suivez les doigts que pointe le Génie pour esquiver ou survoler les monstrueux éboulements qui bloquent votre chemin.
- Améliorez votre réserve de munitions. Quatre quartiers de Pommes vous donnent une Pomme supplémentaire. De plus, essayez de vous emparer des Symboles du Génie et des Aladdins.

## DANS LA LAMPE

- Vous demandez-vous ce qu'un Génie peut bien avoir dans sa lampe ? Maintenant, vous allez le savoir.
- Glissez sur les volutes de fumée du Génie, accrochez vous aux ballons et rebondissez comme une boule de billard électrique lorsque le Génie claque des doigts.



## LE PALACE DU SULTAN

- Utilisez les flamants roses pour ne pas tomber dans l'eau.
- Votre tapis magique vous sauvera et vous emmènera sur la terrasse. Comme c'est le palais du Sultan, l'endroit est rempli de Gardes du Palais. Restez en alerte!
- De lourdes cordes vous emmènent sur la terrasse du Palais et vers une horde de gardes redoutables.

- Iago a une terrible surprise qu'il est en train de vous mijoter — Une de celles qui vous fera vriller la tête!
- Trouvez la porte de la trappe qui mène aux quartiers de Jafar et empêchez Iago de faire marcher la machine à "tempêtes" de Jafar. Et, par la même occasion, n'oubliez pas de libérer Abu!

## LE PALAIS DE JAFAR

- Vous vous rapprochez de l'origine du problème — Jafar! Son palais est piégé de sols brûlants, de masses de démolition qui oscillent et de gardes sournois qui se battent comme des tigres sauvages.
- La stratégie est de la plus grande importance! Allez doucement et gardez la tête froide — c'est la seule manière de ne pas la perdre.



## La Machine à Bonus du Génie

Le Génie est plus qu'une "agréable figure". Le génie fait marcher une Machine à Bonus. Vous pouvez vous essayer à son jeu de hasard chaque fois que vous terminez un niveau et avez gagné un ou plusieurs Symboles de Génie.

Les Symboles de Génie que vous trouvez s'ajoutent au nombre de fois que vous jouez.

- Appuyez sur les BOUTONS A, B ou C ou sélectionnez un prix au hasard.
- La Machine à Bonus se termine lorsque vous n'avez plus de symboles.

### Images ..... Prix

Pierre .....	1 Pierre
Pomme .....	5 Pommes
Aladdin .....	1 Essai supplémentaire
Jafar .....	Perte de tous les Symboles de Génie



## Les Manches à Bonus d'Abu

La vie ne serait pas ce qu'elle est sans Abu! Il est plus curieux qu'un chat, plus têtu qu'un mulet et plus malin qu'un singe (normal c'est un singe). Il est si intelligent qu'il a ses propres Manches à Bonus où il peut acquérir des Pierres, des Pommes et des Essais supplémentaires.

Ramassez un symbole d'Abu dans l'un des trois niveaux d'Aladdin; et une fois que vous avez joué à la Manche à Bonus du Génie, vous pouvez passer aux Manches à Bonus d'Abu.

Faites courir Abu de gauche à droite et de droite à gauche pour ramasser les articles spéciaux qui tombent autour de lui. Mais faites attention aux pots et aux rochers qui tombent également en même temps. Avec les méchants armés de sabres et autres périls, la vie devient difficile pour cette pauvre petite chose. S'il est touché une fois, la manche est terminée.

Attention, Abu!



## Le score

La flûte .....	150 points
Le Coeur de Génie .....	150 points
Aladdin .....	150 points
La Pierre .....	150 points
La Tête d'Abu .....	150 points
Un Quartier de Pomme .....	150 points
Les Chauves-Souris .....	200 points
Le Symbole de Génie .....	250 points
La moitié d'un Scarabée .....	1000 points
La Lampe Magique .....	1000 points



## Scoreboard

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

## Scoreboard

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

## Scoreboard

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

## Scoreboard

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_

\*\*\*\*\*

Aladdin \_\_\_\_\_

Date \_\_\_\_\_ Score \_\_\_\_\_

Last Level \_\_\_\_\_

Genie's Bonus Machine? Yes \_\_\_\_\_ No \_\_\_\_\_

Abu's Bonus Round 1 \_\_\_\_\_ 2 \_\_\_\_\_ 3 \_\_\_\_\_



We use recycled paper.  
Wir verwenden Recyclingpapier.  
Nous utilisons du papier recyclé.  
Usamos papel reciclado.  
Utilizziamo carta riciclata.  
Wij gebruiken kringlooppapier.  
Vi använder returpapper.  
Käytämme palautettavaa paperia.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486 / 4,454,594 / 4,462,076; Europe No. 80244; Canada  
No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan  
No. 82-205605 (Pending)

Virgin Games is a trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Disney characters, artwork  
and music © The Walt Disney Company. Academy Award is a registered service  
mark and trademark of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

672-1419-50

© 1993 SEGA ENTERPRISES LTD.

Assembled in U.K. Printed in U.K.