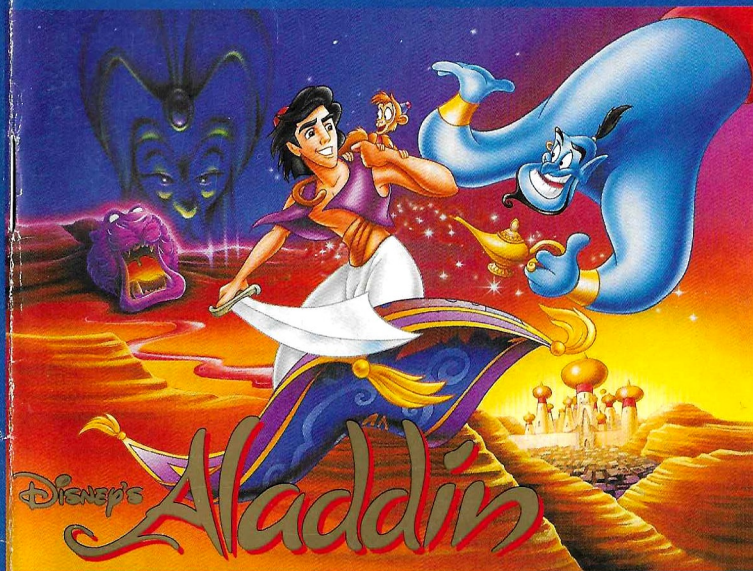


Nintendo®

CAPCOM®



Nintendo®

© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED.
 DISTRIBUTED BY NINTENDO IN FRANCE AND HOLLAND
 DISTRIBUÉ PAR NINTENDO EN FRANCE ET EN HOLLANDE
 DISTRIBUTED BY CONTACT DATA BELGIUM IN BELGIUM AND LUXEMBOURG
 DISTRIBUÉ PAR CONTACT DATA BELGIUM EN BELGIQUE ET AU LUXEMBOURG
 GEDISTRIBUEERD IN NEDERLAND DOOR NINTENDO
 DEVELOPED BY CAPCOM CO., LTD.

PRINTED IN GERMANY
IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.



This seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.

Thank you for selecting the Super Nintendo Entertainment System™ DISNEY'S ALADDIN game pak.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure proper handling of your new games. Then save this booklet for future reference.

TABLE OF CONTENTS



SAFETY PRECAUTIONS4

GETTING STARTED.....5

THE SECRET OF THE LAMP!.....6

CONTROLLING ALADDIN7

ONE JUMP AHEAD OF TROUBLE!.....8

CONTROLLING THE MAGIC CARPET9

ENCHANTED ITEMS!10

THE WORLDS OF ALADDIN12

ADVICE STRAIGHT FROM THE GENIE'S LAMP14

USING THE OPTIONS SCREEN15

USING YOUR PASSWORD.....16

LIMITED WARRANTY17



SAFETY PRECAUTIONS

Follow these suggestions to keep your Disney's **Aladdin** Game Pak in perfect operating condition.

1. DO NOT subject your Game Pak to extreme temperatures, either hot or cold. Always store it at room temperature.
2. DO NOT touch the terminal connectors on your Game Pak. Keep it clean and dust-free by always storing it in its protective plastic sleeve.
3. DO NOT try to disassemble your Game Pak.
4. DO NOT let your Game Pak come in contact with thinners, solvents, benzene, alcohol, or any other strong cleaning agents that can damage it.

GETTING STARTED

1. Insert your Disney's **Aladdin** Game Pak into your Super Nintendo Entertainment System and turn the power ON.
2. When the story screens appear, watch closely as the tale of the lamp begins to unfold. If you do not wish to watch the story screens, press the **START button** to skip to the title screen.
3. When the title screen appears, you will see the following choices: GAME START, PASSWORD and OPTIONS. Use the control pad to move the Genie's hand next to GAME START and press the **START button** (For an explanation of the PASSWORD screen, please read the "Using your password" section of this manual).
4. When the next screen appears you will be transported to Agrabah, the fabled city of mystery and enchantment. There you will join Aladdin and his pet monkey Abu, as they race through the marketplace trying to stay one step ahead of the palace guards.
5. To end Aladdin's adventure at any time, simply turn your Super Game Nintendo Entertainment System OFF and remove your Game Pak.

THE SECRET OF THE LAMP!

"For years the secret of the lamp has eluded me, but tonight it was within my grasp. At long last, I had succeeded in uniting the halves of the ancient golden scarab, which led me along a magical trail across the dunes. Taking the worthless thief, Gazeem, with me, I ventured deep into the desert. We watched in anticipation as the two pieces of the scarab split apart and buried themselves deep in the sand. This was what I had searched for!

Suddenly, the ground began to quake under us and a huge tiger's head rose ominously from the moonlit sands. I had found it! After all the searching – The Cave of Wonders!

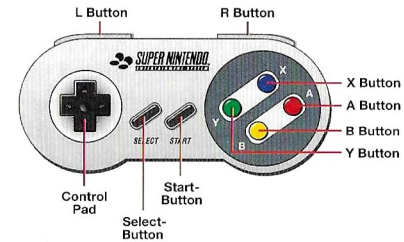
I sent Gazeem into the tiger's mouth with instructions to bring me the lamp. As I watched him draw closer to the cave, I could feel the power of the lamp. But I was unprepared for what happened next...

The Cave itself rose in anger and rejected Gazeem, silencing him forever with its massive stone jaws. "Only one who is worthy may enter!" it roared. "One whose rags hide a heart that is pure. A diamond in the rough..."

Somewhere I will find this diamond and then the power of the lamp will be mine!"



CONTROLLING ALADDIN



To move Aladdin left or right: Press the control pad **left** or **right**.

To make Aladdin duck: Press the control pad **down**.

To make Aladdin jump: Press the **B** button.

To make Aladdin run faster: Press the **Y** button.

To make Aladdin throw an apple: Press the **A** button.

To make Aladdin glide into the air: Press and hold the **R** button.
(This can only be done if Aladdin has collected the rug.)

To make Aladdin somersault off: Jump on top of an enemy or object and press and hold the **B** button.

To grab a ledge or beam: Jump toward the edge of the ledge or beam and Aladdin will automatically grab hold if he is close enough.

To make Aladdin climb up: When Aladdin is hanging, press the control pad **up**.

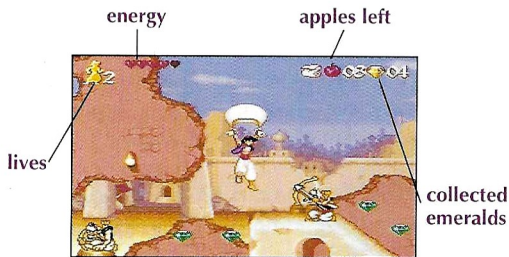
To pause the game: Press the **START** button.

NOTE: The buttons used for certain actions can be changed in the **OPTIONS** screen.

ONE JUMP AHEAD OF TROUBLE!

Staying one step ahead of trouble is a full-time job for Aladdin and his pal Abu! Racing through the marketplace with the guards hot on his heels, Aladdin must zigzag around, over and through the merchants who line the streets. Whether he's somersaulting off the heads of guards that block his way or just bombarding them with an armful of apples, Aladdin will do anything and everything to stay one step ahead.

But there's more in store for Aladdin than he could possibly know. Danger beyond belief and powers greater than he can imagine. Every mistake he makes will cost him valuable strength, but every move forward brings him closer to his destiny!



CONTROLLING THE MAGIC CARPET

When Aladdin is in a tight spot and needs a lift, the Magic Carpet will glide to his rescue. But once he's along for the ride, Aladdin must tug on a tassel to help guide the Magic Carpet through the sky.

- | | |
|----------------------|--------------------------------------|
| To fly higher | Press the control pad up . |
| To fly lower | Press the control pad down . |
| To fly faster | Press the control pad right . |
| To fly slower | Press the control pad left . |



ENCHANTED ITEMS!

Hidden throughout the lands of Agrabah, Aladdin may find many items that could come in handy to help him and his pal Abu complete their quest.



RUG

Pick up a rug and Aladdin will be able to use it to fly through the air.



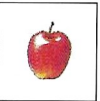
JARS

Help Aladdin tip them over to see what is hidden inside.



TREASURE CHEST

Aladdin can open a treasure chest by jumping on top of it.



APPLE

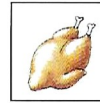
Aladdin can collect apples and throw them at his enemies.



BREAD

Collect a loaf of bread to refill one heart on Aladdin's health meter.

ENCHANTED ITEMS! (Cont.)



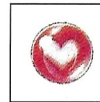
ROASTED CHICKEN

Find a roasted chicken to refill all the hearts on Aladdin's health meter.



EMERALDS

Pick up emeralds along the way, and if you collect 100, Aladdin will earn an extra chance to complete the adventure.



HEART

Find the heart and Aladdin will add an extra heart to his health meter.



MAGIC LAMP

Collect a magic lamp to grant Aladdin another chance to complete the adventure.

THE WORLDS OF ALADDIN

THE MARKETPLACE

Chased by the palace guards, Aladdin and Abu must steal their daily bread and escape from their enemies.



THE CAVE OF WONDERS

Freed from the palace dungeon, Aladdin and Abu search the Cave of Wonders for the magical lamp.



ESCAPE FROM THE CAVE OF WONDERS

Angered by Abu's attempt to steal the forbidden treasure, the Cave of Wonders attempts to destroy Aladdin and Abu as they flee with the lamp.



THE WORLDS OF ALADDIN (Cont.)

INSIDE THE GENIE'S LAMP

After Aladdin rubs the lamp, the Genie pops out and invites him into the wild and wacky world inside the lamp.



THE PYRAMID

Lost in the middle of the desert, Abu stumbles into an ancient pyramid and Aladdin must find him before the grave robbers do.



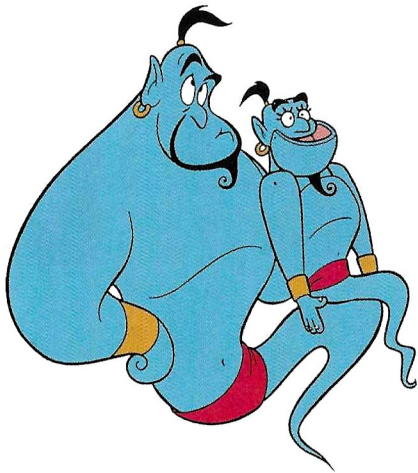
JAFAR'S PALACE

Racing back from the ends of the earth, Aladdin must fight his way through Jafar's palace to save Princess Jasmine.



ADVICE STRAIGHT FROM THE GENIE'S LAMP

1. When swinging from a beam, Aladdin can knock enemies over with his feet.
2. Aladdin can jump a bit further if he gets a running start.
3. To defeat some enemies, Aladdin needs to somersault off their head several times.
4. If Aladdin gets hit by an enemy or object, he will become invincible for a second. Use this time to get by any troublesome obstacles.
5. When riding the Magic Carpet, don't fly too far forward or Aladdin won't be able to see the twists and turns ahead.



USING THE OPTIONS SCREEN

When the title screen appears, push the control pad **up** or **down** to move the marker next to **OPTIONS** and press the **START button**. When the next screen appears, push the control pad **up** or **down** to highlight the option you wish to change.



dash jump throw hovering

CONTROL TYPE

- This option allows you to change the settings for the different buttons used in the game.
- Press the control pad **left** or **right** until you find the control pad settings you wish to use.

B.M.G.

- This option allows you to hear the various background music numbers and then press the **B button** to hear the song.

SOUND MODE

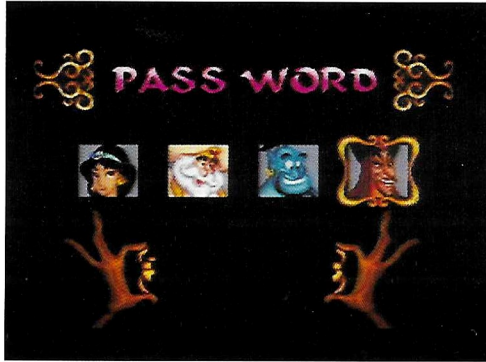
- This option allows you to select either **STEREO** or **MONO** sound.
- Push the control pad **left** or **right** to highlight the option you wish to use.

EXIT

- Highlight this option and press the **START button** to exit the **OPTIONS** mode.

USING YOUR PASSWORD

When Aladdin completes an entire level, the Genie will appear and reward you with a magical password. Look to see which character appears in each box and make sure you write them all down for future reference.



The next time you play Disney's **ALADDIN** you can enter your password by selecting the **PASS WORD** option on the title screen. When you do, the password screen will appear. Press the control pad up or down to select the correct character for the first box. Then press the control pad right to select the next box and put the next character in that box. After all the characters have been placed in the correct order, the two halves of the magical scarab will unite and magically transport you back to where you received the password.

LIMITED WARRANTY

Distributor warrants to the original consumer purchaser that the media on which the game or enclosed product software is recorded (the "Game Cartridge") shall be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the sales receipt or packing slip. Disney's and Distributor's entire liability and your exclusive remedy will be replacement of the defective Game Cartridge or refund of the purchase price (at Disney's or Distributor's election) upon return of the Game Cartridge to Distributor with a copy of your proof of purchase. Disney and Distributor will have no responsibility to replace a Game Cartridge damaged by accident, abuse or misapplication. Any implied warranties and/or conditions on the Game Cartridge, including the implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited in duration to ninety (90) days from the date of purchase or delivery. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction. You expressly acknowledge and agree that use of the Game is at your sole risk. The Game and related documentation are provided "as is" and without warranties and/or conditions of any kind either express or implied. Disney expressly disclaims all warranties and/or conditions either express or implied, with respect to the Game and related documentation, including, but not limited to, the implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose. Disney does not warrant that the functions contained in the Game will be uninterrupted or error free, or that defects in the Game will be corrected. Furthermore, Disney does not warrant or make any representations regarding the use or the results of the use of the Game and related documentation in terms of their correctness, accuracy, reliability, or otherwise. The limitations of liabilities described in the section also apply to the third party suppliers of materials used in the Game. No oral or written information or advice by Disney or a Disney Authorized Representative shall create warranties and/or conditions or in any way increase the scope of this Limited Warranty. You (and not Disney) assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction. Some jurisdictions do not allow the exclusion of implied warranties, so the above exclusion may not apply to you.

Limitation of liability

Under no circumstances, including negligence, shall Disney be liable for any special or consequential damages that result from the use of, or the inability to use, the Game or related documentation, even if Disney or a Disney authorized representative has been advised of the possibility of such damages. Some jurisdictions do not allow the limitation or exclusion of liability or incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. In no event shall Disney's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Game.

WARNING : COPYING OF THIS GAME IS ILLEGAL AND IS PROHIBITED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAWS. BACK-UP OR ARCHIVAL COPIES ARE NOT AUTHORIZED AND ARE NOT NECESSARY TO PROTECT YOUR SOFTWARE. THIS MANUAL AND OTHER PRINTED MATTER ACCOMPANYING THIS GAME ARE ALSO PROTECTED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAWS.

SOMMAIRE

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu ALADDIN de Disney pour votre Super Nintendo Entertainment System™.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

| | |
|---|----|
| PRÉCAUTIONS D'EMPLOI | 22 |
| PRÉPARATIFS..... | 23 |
| LE SECRET DE LA LAMPE ! | 24 |
| DIRIGER ALADDIN | 25 |
| UNE LONGUEUR D'AVANCE SUR LES ENNUIS | 26 |
| BALADE SUR LE TAPIS MAGIQUE | 27 |
| OBJETS ENCHANTÉS | 28 |
| LES MONDES D'ALADDIN | 30 |
| EN DIRECT EXCLUSIVITÉ DE LA LAMPE DU GÉNIE..... | 32 |
| ÉCRAN DES OPTIONS | 33 |
| VOTRE MOT DE PASSE..... | 34 |
| GARANTIE LIMITÉE..... | 36 |

PRÉCAUTIONS D'EMPLOI

Pour garder votre cartouche de jeu **Aladdin** de Disney 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. Évitez 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.

PRÉPARATIFS

1. Insérez la cartouche de jeu **Aladdin** de Disney 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 : "GAME START", "PASSWORD" et "OPTIONS" ("ON DEMARRE", "MOT DE PASSE" et "OPTIONS"). A l'aide de la manette multidirectionnelle, amenez la main du Génie sur "GAME START" (ON DEMARRE) et appuyez sur le bouton START.
(Pour plus de détails sur l'écran "PASSWORD" ("MOT DE PASSE"), veuillez consulter la section "PASSWORD" ("MOT DE PASSE").
4. Le prochain écran vous transporte à Agrabah, cité de légende mystérieuse et enchantée. 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 console Super Nintendo Entertainment System hors tension (OFF). Puis enlevez votre cartouche de jeu.

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 les dunes. Prenant pour compagnon Gazeem, un voleur de moindre acabit, je m'aventurais au fin fond 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 !

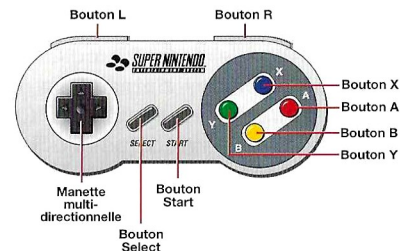
J'envoyai Gazeem dans la gueule du tigre, avec pour instructions de me ramener la lampe. Alors qu'il se rapprochait de la caverne, je pouvais presque palper le pouvoir de la lampe. Mais je n'étais pas préparé pour ce qui allait se passer...

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

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



DIRIGER ALADDIN



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

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

Aladdin s'accroupit : Appuyez sur le **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 ramassé 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.

Agrippez 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.

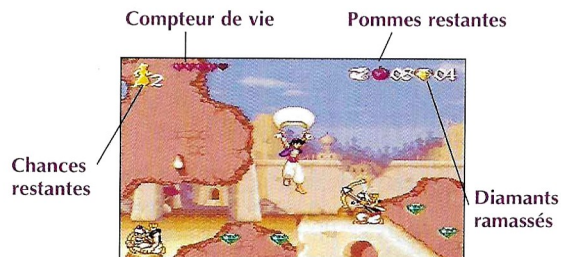
Aladdin grimpe : Quand Aladdin est suspendu, appuyez sur le **haut** de la manette multidirectionnelle.

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

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 !



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 le **haut** de la manette multidirectionnelle.

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

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

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



OBJETS ENCHANTÉS

Eparpillés sur le territoire d'Grabah, 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.



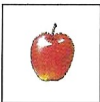
JARRES

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



COFFRE AU TRÉSOR

Aladdin peut l'ouvrir en sautant dessus.



POMMES

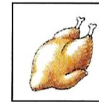
Aladdin doit les récupérer pour les lancer sur les ennemis.



PAIN

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

OBJETS ENCHANTÉS (suite)



POULET RÔTI

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



ÉMERAUDES

En chemin, ramassez-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.



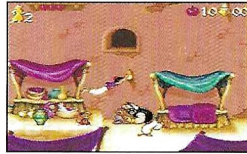
LAMPE MAGIQUE

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

LES MONDES D'ALADDIN

LE MARCHÉ

Poursuivis par les gardes du palais, Aladdin et Abu doivent voler pour 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.



ÉVASION 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.



LES MONDES D'ALADDIN (suite)

DANS LA LAMPE DU GÉNIE

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.



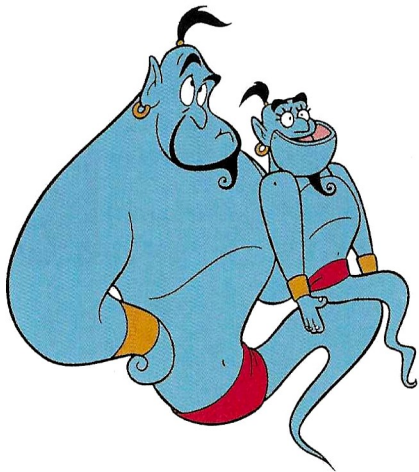
LE PALAIS DE JAFAR

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



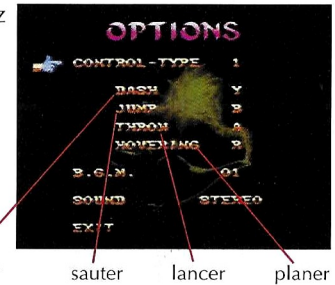
EN DIRECT EXCLUSIF DE LA LAMPE DU GÉNIE

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.



ÉCRAN DES OPTIONS

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



CONTROL TYPE (CONFIGURATION)

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

B.M.G. (BANDE SONORE)

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

SOUND MODE (SON)

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

EXIT (QUITTER)

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

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat. Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.
2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

STOCK EXPRESS
S.A.V. NINTENDO FRANCE
18 Bd Arago
ZI de Villemilan
91320 WISSOUS
Tel: 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

3. N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. 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.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

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

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08 36 68 77 55*
ou par Minitel au 3615 NINTENDO*

Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

GARANTIE LIMITÉE



Le Distributeur garantit au premier acheteur non-professionnel que le support sur lequel le Jeu ou le Logiciel ci-joint est enregistré (ci-après la "Cartouche de Jeu") est exempt, dans les conditions normales d'utilisation, de toutes défectuosités de matériel et de fabrication, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'acquisition, justifiée par une copie du ticket de caisse ou du bordereau de livraison. La responsabilité de Disney et du Distributeur, tout comme votre seul et unique recours, seront limités au remplacement de la Cartouche de Jeu défectueuse ou au remboursement du prix d'achat (au choix de Disney ou du Distributeur), après renvoi de la Cartouche de Jeu au Distributeur accompagnée d'une copie de la preuve d'achat. Disney et le Distributeur ne seront en aucun cas tenus de remplacer une Cartouche de Jeu endommagée accidentellement ou du fait d'un emploi abusif ou d'une utilisation incorrecte. Toute garantie implicite concernant la Cartouche de Jeu, y compris les garanties implicites de son adéquation à la commercialisation ou à un usage particulier, est limitée à quatre-vingt-dix (90) jours de la date d'achat ou de livraison. La présente garantie vous confère des droits spécifiques étant entendu que vous pourrez également bénéficier d'autres droits variant d'un pays à l'autre. Vous reconnaissez et acceptez expressément d'utiliser ce Jeu à vos risques et périls exclusifs. Le Jeu et la documentation correspondante vous sont fournis "en l'état" et sans la moindre garantie, qu'elle soit expresse ou implicite. Disney se refuse expressément à assumer la moindre garantie, expresse ou implicite, en relation avec le Jeu et la documentation correspondante, y compris, mais sans que cela soit limitatif, la garantie implicite de leur adéquation à la commercialisation ou à un usage particulier. En aucun cas, Disney ne garantit que les fonctions contenues dans le Jeu seront ininterrompues ou sans erreur, ou que les défectuosités du Jeu seront corrigées. De plus, Disney ne déclare ni ne garantit, en termes d'exactitude, de précision, de fiabilité ou autre, l'utilisation ou les résultats de l'utilisation du Jeu et de la documentation correspondante. Les limites de garantie décrites dans ce paragraphe s'appliquent également aux tiers fournisseurs des matériels utilisés dans le Jeu. Aucune information orale ou écrite ou conseil donné par Disney ou par un représentant autorisé de Disney ne saurait créer une quelconque garantie, et ne saurait en aucune manière modifier la portée de la présente limitation de garantie. Vous (et non Disney) devrez assumer, le cas échéant, tous les frais de service après-vente, de réparation ou de correction des défauts. Certains pays ne reconnaissant pas la validité des clauses d'exclusion de garanties implicites, l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas s'appliquer à votre cas.

LIMITE DE RESPONSABILITE

Quelles que soient les circonstances, y compris en cas de négligence, Disney ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage direct ou indirect résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le Jeu ou sa documentation correspondante, alors même que Disney ou un représentant autorisé de Disney aurait été avisé de l'éventualité d'un tel dommage. Certains pays ne reconnaissant pas la validité des clauses de limitation ou d'exclusion de responsabilité ou de dommages accessoires ou indirects, l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas s'appliquer à votre cas. En tout état de cause, la responsabilité encourue par Disney à votre égard pour tous dommages, pertes et réclamations (que leur fondement soit contractuel ou délictuel – y compris la négligence – ou autre) ne saurait excéder le montant que vous avez payé pour le Jeu.

AVERTISSEMENT : Le fait de copier ce Jeu est illicite et prohibé par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur. La copie pour des besoins de sauvegarde ou d'archivage n'est pas autorisée, ce type de copie n'étant d'ailleurs pas nécessaire à la protection de votre Logiciel. Ce manuel et autres documents imprimés accompagnant le Jeu sont également protégés par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur.

GARANTIE VALABLE EN BELGIQUE ET AU LUXEMBOURG

Contact Data
Coremannsstraat 34
2600 Berchem, Belgique
Tel.: 03/2 87 09 11

Nintendo[®] EXPERT

0900-00 900



WORLD

En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problèmes.

Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo?

Tu veux participer à des concours?

Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales?

1 seul numéro,
compose le 0900-00 900*

et
le Nintendo Expert World

le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps
qu'il ne faut.

WAARSCHUWING : LEES ALSTUBLIEFT EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET
CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR, DIE BIJ DIT PRODUCT IS
MEEVERPAKT, VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM OF DE SPELCASSETTE GEBRUIKT WORDT.



Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met DISNEY'S ALADDIN voor het Super Nintendo Entertainment System™.

Lees deze handleiding eerst goed door om dit spel grondig te leren kennen en bewaar hem ook om er later iets in te kunnen opzoeken.

INHOUD

| | |
|---|----|
| VOORZORGSMAATREGELEN | 42 |
| HET SPEL BEGINNEN | 43 |
| DE LEGENDE VAN DE LAMP | 44 |
| HET BESTUREN VAN ALADDIN | 45 |
| HET BEGIN | 46 |
| HET BESTUREN VAN HET VLIEGENDE TAPIJT | 47 |
| HANDIGE VOORWERPEN | 48 |
| AGRABAH EN OMGEVING | 50 |
| ADVIES AAN ALADDIN | 52 |
| HET OPTIESCHERM | 53 |
| HET PASWOORD | 54 |
| GARANTIE | 56 |

VOORZORGSMAATREGELEN



Volg onderstaande aanwijzingen om dit spel in optimale staat te bewaren.

1. Bescherm deze spelcassette tegen extreme hitte en koude.
Bewaar dit spel bij kamertemperatuur.
2. Raak de contacten aan de onderkant van de cassette niet aan met je vingers. Als er zich stof aan de contacten bevindt kun je deze schoonwrijven met een droge doek. Bewaar dit spel bij voorkeur in de originele doos.
3. Probeer de spelcassette niet te buigen of te openen.
4. Zorg dat deze cassette niet in aanraking komt met verdunnings-, oplos- en/of sterke schoonmaakmiddelen. Deze kunnen de cassette beschadigen.

HET SPEL BEGINNEN



1. Stop de spelcassette met Disney's **Aladdin** in je Super Nintendo Entertainment System en zet deze aan.
2. Als je even wacht kun je kijken naar een aantal schermen waarop de legende van de lamp wordt verteld. Druk op **START** om deze schermen over te slaan.
3. Op het titelscherm kun je kiezen voor de volgende opties: GAME START, PASSWORD en OPTIONS. Zorg dat het handje van de geest naar GAME START wijst door omhoog of omlaag te drukken op de vierpuntsdruktoets. Druk dan op **START** om het spel te beginnen. (Lees het hoofdstukje „Het paswoord“ voor uitleg over de PASSWORD-optie.)
4. Je begint dit spel op de markt van Agrabah, een legendarische stad vol oosterse mysteries en verleidingen. Wees op je hoede want de paleiswachters hebben het op jou en je aapje Abu voorzien!
5. Je kunt op ieder moment met spelen stoppen door simpelweg de Super Nintendo uit te zetten en de spelcassette eruit te halen.

DE LEGENDE VAN DE LAMP

„Jarenlang heb ik geprobeerd om het geheim van de lamp te ontrafelen en vannacht bevond het zich eindelijk binnen mijn bereik. Ik was erin geslaagd om de twee helften van de gouden scarabee samen te brengen. De scarabee leidde me langs een magisch pad door de woestijn. Samen met Gazeem, een waardeloze dief, zag ik hoe de scarabee zich weer splitste en hoe de twee delen zich in het zand begroeven. Dit was waar ik zolang op had gewacht!

Plotseling begon de grond onder onze voeten te trillen en rees er een enorm tijgerhoofd uit het woestijnzand omhoog. Ik had het gevonden! Na al die jaren – eindelijk! – de grot der wonderen!

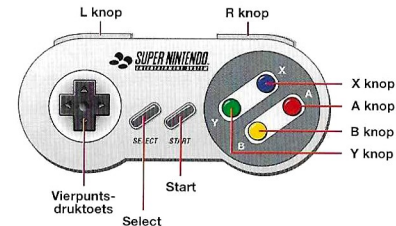
Ik beval Gazeem om de lamp te halen en stuurde hem de grot in. Ik wist dat het gevaarlijk was om de grot te betreden. Wat er gebeurde had ik echter niet kunnen voorzien...

De grot dulde een dief als Gazeem kennelijk niet. Luid donderend sloot de grot zich, met Gazeem tussen de enorme tijgerkaken. "Alleen hij die waardig is, mag binnentreden, brulde de grot. Hij wiens vodden een puur hart verbergen. Een ruwe diamant..."

Spoedig zal ik deze diamant vinden, en dan zal ik de macht van de magische lamp bezitten!"



HET BESTUREN VAN ALADDIN



Om naar links of rechts te bewegen: druk naar **links** of **rechts** op de vierpuntsdruktoets.

Om te bukken: druk **omlaag** op de vierpuntsdruktoets.

Om te springen: druk op **B**.

Om sneller te kunnen lopen: houd **Y** ingedrukt.

Om een appel te gooien: druk op **A**.

Om te zweven (kan alleen als Aladdin een doek heeft gevonden): houd in de lucht de **R-knop** ingedrukt.

Om een salto te maken: spring op een vijand of voorwerp en houd **B** ingedrukt.

Om een rand of stok vast te grijpen: spring tegen de rand of de stok en Aladdin zal zich automatisch vastgrijpen.

Om omhoog te klimmen: druk **omhoog** op de vierpuntsdruktoets als Aladdin aan een rand hangt.

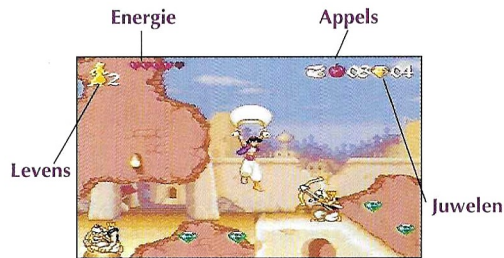
Om het spel te pauzeren: druk op **START**

LET OP: Je kunt aan sommige knoppen andere functies toekennen op het optie-scherm.

HET BEGIN

Aladdin en zijn maatje Abu hebben er een dagtaak aan om uit de klauwen van de wachters te blijven! Rennend, springend en zwaaiend baant Aladdin zich een weg door de overvolle markt. Hij schakelt de wachters uit door boven op ze te springen of door ze te bekogelen met appels.

De problemen op de markt stellen echter niets voor in vergelijking met wat Aladdin nog te wachten staat. Duistere machten, groter dan hij zich voor kan stellen, hebben het op de avontuurlijke zwerver voorzien. Iedere stap brengt hem dichterbij de vervulling van zijn lot...



HET BESTUREN VAN HET VLIEGENDE TAPIJT

Als het lijkt dat Aladdin geen kant meer op kan, schiet het vliegende tapijt hem te hulp. Door zijn gewicht te verplaatsen kan Aladdin het tapijt besturen om allerlei obstakels te ontwijken.

Om hoger te vliegen Druk **omhoog** op de vierpuntsdruktoets.

Om lager te vliegen Druk **omlaag** op de vierpuntsdruktoets.

Om sneller te vliegen Druk naar **rechts** op de vierpuntsdruktoets.

Om langzamer te vliegen Druk naar **links** op de vierpuntsdruktoets.



HANDIGE VOORWERPEN

In Agrabah liggen verschillende voorwerpen verborgen die een avonturier goed van pas kunnen komen!



DOEK

Pak een doek en gebruik hem als parachute om langzaam af te dalen.



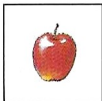
VAZEN

Spring erop en kijk wat erin zit.



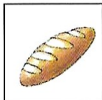
SCHATKIST

Aladdin opent een schatkist door erop te springen.



APPELS

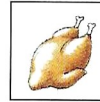
Aladdin kan appels vinden waarmee hij vijanden kan bekogelen.



BROOD

Eet een brood om een hartje van Aladdins energiemeter te vullen.

HANDIGE VOORWERPEN



GEROOSTERDE KIP

Eet een geroosterde kip om alle hartjes van Aladdins energiemeter te vullen.



JUWELEN

Verzamel 100 juwelen om een extra kans te verdienen.



HART

Vind een hart om een hartje aan Aladdins energiemeter toe te voegen.



MAGISCHE LAMP

Vind een magische lamp om een extra kans te verdienen.

AGRABAH EN OMGEVING

DE MARKT

Aladdin en Abu worden op de drukke markt achtervolgd door de paleiswachters.



DE GROT DER WONDEREN

Na hun ontsnapping uit de kerkers van het paleis gaan Aladdin en Abu in de grot der wonderen op zoek naar de magische lamp.



ONTSNAPPING UIT DE GROT DER WONDEREN

De grot is boos omdat Abu probeerde de verboden schat te stelen. Aladdin moet proberen de uitgang heelhuids te bereiken.



AGRABAH EN OMGEVING

BINNENIN DE LAMP

Als Aladdin over de lamp wrijft verschijnt de geest die hem uitnodigt een kijkje te nemen in zijn waanzinnige wereld.



DE PIRAMIDE

Dwalend door de woestijn belandt Abu in een mysterieuze piramide. Aladdin moet hem eerder vinden dan de schat-rovers.



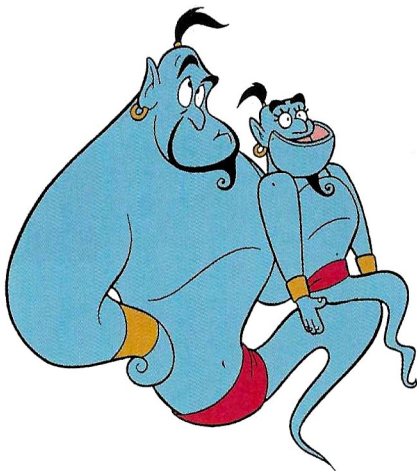
JAFARS PALEIS

Aladdin moet zich een weg banen door Jafars paleis om prinses Jasmine te redden.



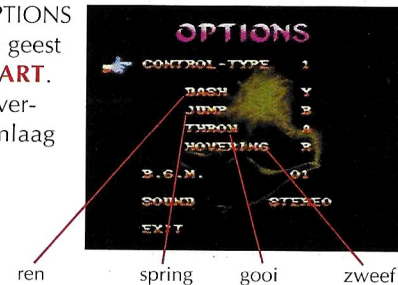
ADVIES AAN ALADDIN

1. Als je aan een stok heen en weer zwaait, kun je vijanden onderuit schoppen.
2. Aladdin kan iets verder springen als hij een aanloop neemt.
3. Soms moet Aladdin enkele malen op een vijand springen om hem uit te schakelen.
4. Als Aladdin geraakt wordt zal hij korte tijd knipperen. Zolang hij knippert is Aladdin onkwetsbaar. Hier kun je handig gebruik van maken.
5. Beweeg op het vliegende tapijt niet te snel naar voren, anders kun je niet zien wat er voor je ligt.



HET OPTIESCHERM

Kies op het titelscherm voor OPTIONS door er met het handje van de geest naar te wijzen en druk op **START**. Hierdoor zal het optiescherm verschijnen. Druk omhoog of omlaag om een optie te kiezen.



CONTROL TYPE (besturing)

- Hier kun je de instellingen van de verschillende knoppen veranderen.
- Druk naar links of rechts tot je favoriete besturing in beeld verschijnt.

B.M.G. (achtergrondmuziek)

- Kies een muziekje en druk op **B** om ernaar te luisteren.

SOUND MODE (geluid)

- Hier kun je kiezen voor STEREO of MONO door naar links of rechts te drukken.

EXIT (uitgang)

- Kies voor deze optie en druk op **START** om terug te gaan naar het titelscherm.

180 DAGEN GARANTIE Super Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. ("Nintendo") garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze spelcassette voor het Super Nintendo Entertainment System ("cassette") gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal - of constructiefouten zal vertonen. Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Bel in geval van storing eerst de Technische Dienst van Nintendo (telefoonnummer hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel deze, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 030-6097166

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Technische Dienst van Nintendo - tussen 11.00 en 17.00 uur - onder nummer 030-6097166.

Als na inspectie door de Technische Dienst blijkt, dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal deze naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Spelvragen? Bel de Nintendo Spellijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag
tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Telefoonnummer: 0909-0490444 (1 gpm).

Verder krijg je hier 24 uur per dag de laatste informatie over de nieuwste producten van Nintendo, hoor je de beste Tips & Tricks en kun je meedoen aan Nintendo Contests.

VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES? BEL DE NINTENDO SPELLIJN!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Spellijn!

In Nederland:
0909-0490444 (1 gpm)

De Nintendo speladviseurs zijn bereikbaar van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag van 11.00 tot 18.00 uur.

Ook kun je hier dag en nacht terecht voor informatie over de nieuwste producten, de laatste Tips & Tricks en je kennis beproeven in één van de Nintendo Contests!

Vragen stel je aan de specialisten van Nintendo!
De speladviseurs kunnen je alles over een videogame vertellen.

GARANTIE

BEPERKTE GARANTIE

DE DISTRIBUTEUR GARANDEERT DE OORSPRONKELIJKE CONSUMENT-KOPER GEDURENDE EEN PERIODE VAN NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE DATUM VAN VERKOOP ZOALS BLIJKT UIT DE KWITANTIE OF DE VERZENDINGSSTROOK, DAT DE DRAGER WAAROP HET VIDEO-SPEL OF DE DAARIN OPGENOMEN SOFTWARE IS VASTGELEGD (DE "GAME CARTRIDGE") BIJ NORMAAL GEBRUIK GEEN GEBREKEN VERTOONT WAT BETREFT HET MATERIAAL EN VAKKUNDIGHEID. DE VOLLEDIGE AANSPRAKELIJKHEID VAN DISNEY EN DE DISTRIBUTEUR EN UW AANSpraak OP SCHADEVERGOEDING IS BEPERKT TOT VERVANGING VAN DE GAME CARTRIDGE WELKE GEBREKEN VERTOONT DANWEL TERUGGAVE VAN DE VERKOOPPRIJS (NAAR KEUZE VAN DISNEY OF DE DISTRIBUTEUR) NA TERUGGAVE VAN DE GAME CARTRIDGE AAN DE DISTRIBUTEUR MET EEN KOPIE VAN UW AANKOOPBEWIJS. DISNEY EN DE DISTRIBUTEUR ZIJN NIET VERPLICHT OM EEN GAME CARTRIDGE TE VERVANGEN WELKE PER ONGELUK OF DOOR MISBRUIK OF VERKEERD GEBRUIK IS BESCHADIGD. ALLE STILZWIJGENDE GARANTIES EN MEDEDELINGEN OP DE GAME CARTRIDGE, MET INBEGRIJF VAN STILZWIJGENDE GARANTIES EN MEDEDELINGEN MET BETREKKING TOT DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL, ZIJN IN DUUR BEPERKT TOT NEGENTIG (90) DAGEN VANAF DE DATUM VAN VERKOOP OF AFLEVERING. DEZE GARANTIE GEEFT U BEPAALDE AANSPRAGEN. U HEEFT MOGELIJK OOK NOG ANDERE AANSPRAGEN, DIE PER RECHTSGBIED KUNNEN VERSCHILLEN. U ERKENT EN STEMT ER UITDRUKKELIJK MEE IN DAT HET GEBRUIK VAN HET VIDEO-SPEL VOOR UW EIGEN RISICO IS. HET VIDEO-SPEL EN DE BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE WORDEN GELEVERD 'ZOALS ZE ZIJN', ZONDER UITDRUKKELIJKE OF STILZWIJGENDE GARANTIES VAN WELKE AARD DAN OOK. DISNEY ONTKENT UITDRUKKELIJK HET BESTAAN VAN UITDRUKKELIJKE OF STILZWIJGENDE GARANTIES MET BETREKKING TOT HET VIDEO-SPEL EN DE BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE, MET INBEGRIJF VAN, MAAR NIET BEPERKT TOT, STILZWIJGENDE GARANTIES MET BETREKKING TOT DE VERKOOPBAARHEID EN GESCHIKTHEID VOOR EEN BEPAALD DOEL. DISNEY GARANDEERT NIET DAT DE FUNCTIONALITEITEN VAN HET VIDEO-SPEL ONONDERBROKEN OF ZONDER FOUTEN ZULLEN ZIJN, OF DAT FOUTEN IN HET VIDEO-SPEL ZULLEN WORDEN VERBETERD. DISNEY GEEFT VOORTS GEEN GARANTIES EN DOET GEEN TOEZEGGINGEN MET BETREKKING TOT HET GEBRUIK EN DE RESULTATEN VAN HET GEBRUIK VAN HET VIDEO-SPEL EN DE BIJBEHORENDE DOCUMENTATIE VOOR WAT BETREFT HUN JUUSTHEID, ACCURAATHEID, BETROUWBAARHEID OF ANDERSZINS. DE BEPERKINGEN OP DE AANSPRAKELIJKHEID OMSCHREVEN IN DEZE BEPALING ZIJN OOK VAN TOEPASSING OP DERDEN-TOEVELEVERANCIERS VAN MATERIALEN GEBRUIKT IN HET VIDEO-SPEL. MONDELINGE OF GESCHREVEN INFORMATIE OF ADVIES VERSTREKT DOOR DISNEY OF EEN BEVOEGDE VERTEGENWOORDIGER VAN DISNEY SCHEPT GEEN GARANTIES EN VERGROOT OP GEEN ENKELE WIJZE DE OMVANG VAN DEZE BEPERKTE GARANTIE. U (EN NIET DISNEY) BENT AANSPRAKELIJK VOOR DE KOSTEN VAN ONDERHOUD, REPARATIE EN CORRECTIE. IN BEPAALDE RECHTSGBIEDEN WORDT DE UITSLUITING VAN UITDRUKKELIJKE OF STILZWIJGENDE GARANTIES NIET TOEGESTAAN, ZODAT HET BOVENSTAANDE NIET OP U VAN TOEPASSING KAN ZIJN.

BEPERKING VAN DE AANSPRAKELIJKHEID

Onder geen enkele omstandigheid, met inbegrip van nalatigheid, zal Disney aansprakelijk zijn voor enige bijzondere schade of gevolgschade die voortvloeit uit het gebruik van of het niet kunnen gebruiken van het video-spel of bijbehorende documentatie, ook niet indien Disney of één van Disney's bevoegde vertegenwoordigers is geïnformeerd over de mogelijkheid van dergelijke schade. In bepaalde rechtsgebieden is een beperking of uitsluiting van aansprakelijkheid voor directe schade of gevolgschade niet toegestaan, zodat het bovenstaande niet op u van toepassing kan zijn. In geen geval zal de volledige aansprakelijkheid van Disney jegens u voor alle schade, verliezen en andere vorderingen (uit hoofde van overeenkomst, onrechtmatige daad (met inbegrip van nalatigheid) of anderszins) het bedrag overschrijden dat u voor het video-spel heeft betaald.

WAARSCHUWING: KOPIEREN VAN DIT VIDEO-SPEL IS ONWETTIG EN VERBODEN ONDER DE NATIONALE EN INTERNATIONALE AUTEURSRECHT WETGEVING. HET MAKEN VAN BACK-UP KOPIEEN OF KOPIEEN VOOR ARCHIEFDOELEN IS NIET TOEGESTAAN EN NIET NOODZAKELIJK OM UW SOFTWARE TE BESCHERMEN. DEZE HANDLEIDING EN ANDER BIJ DIT VIDEO-SPEL GEVOEGD DRUKWERK ZIJN EVENEENS BESCHERMD DOOR DE NATIONALE EN INTERNATIONALE AUTEURSRECHT WETGEVING.

Gedistribueerd in België en Luxemburg door:
Contact Data, Coremannsstraat 34, 2600 Berchem, België, Tel.: 03/2 87 09 11

Nintendo®

EXPERT

0900-00 900



WORLD

Als je er niet wijs uit geraakt bel je gewoon
Nintendo Expert World.

Onze speladviseurs helpen je al je problemen te
overwinnen.

Wil je op de hoogte blijven van de laatste
nieuwigheden?

Wil je aan onze wedstrijden deelnemen?

Wil je gebruik maken van onze Voice Mail?

Vorm dan enkel en
alleen dit nummer:
0900-00 900*

en
Nintendo Expert World
het brein van Nintendo in België, geeft
razendsnel alle antwoorden.