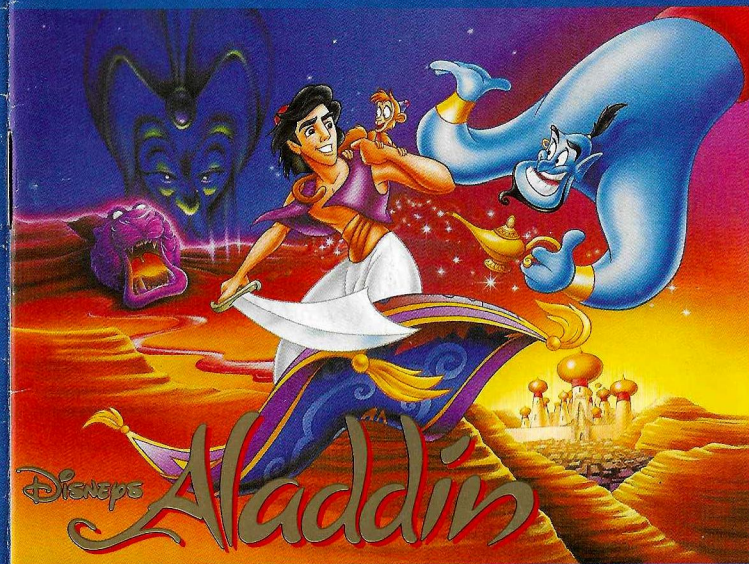


Nintendo®

CAPCOM®



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo®

© DISNEY. ALL RIGHTS RESERVED.
 Nintendo of Europe GmbH
 Nintendo Center, 63760 Großostheim, Deutschland
 Stadlbauer Marketing + Vertriebs Ges.m.b.H.
 Handelszentrum 6, A-5101 Bergheim
 Waldmeier AG, Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel
 DEVELOPED BY CAPCOM CO., LTD.

PRINTED IN GERMANY



SUPER NINTENDO
 ENTERTAINMENT SYSTEM™

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die DISNEYS ALADDIN Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

INHALT



- WICHTIGE HINWEISE.....4
- BEVOR DAS ABENTEUER BEGINNT.....5
- DAS GEHEIMNIS DER LAMPE6
- ALADDIN IN AKTION7
- IMMER AUF DER HUT SEIN!8
- DER FLIEGENDE TEPPICH9
- VERZAUBERTER ORIENT10
- ALADDINS WELT12
- HÖRE AUF DEN DSCHINNI!14
- DER OPTIONS-BILDSCHIRM15
- DIE PASSWORT-FUNKTION16
- GEWÄHRLEISTUNG23



WICHTIGE HINWEISE



Folgende Punkte solltest Du unbedingt beachten, wenn Du an Deinem neuen Videospiel **Aladdin** für das Super Nintendo ungetrübten Spaß haben möchtest.

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch größerer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.



BEVOR DAS ABENTEUER BEGINNT



1. Stecke Deine **Aladdin**-Spielkassette korrekt in Dein Super Nintendo Entertainment System und schalte es danach ein.
2. Nach dem Einschalten kannst Du Dir die Einführungssequenz über das Geheimnis der Lampe und Aladdins bevorstehendes Abenteuer anschauen. Möchtest Du diese Sequenz überspringen, drücke die Start-Taste, um sofort zum Titelschirm zu gelangen.
3. Auf dem Titelschirm erscheinen folgende Wahlmöglichkeiten: **SPIELBEGINN**, **PASS WORT** und **OPTIONEN**. Bewege mit Hilfe des Steuerkreuzes die Hand des Dschinnis auf **SPIELBEGINN** und drücke die Start-Taste, um Dich gleich ins Abenteuer zu stürzen. (Nähere Informationen zu **PASS WORT** und **OPTIONEN** kannst Du einer anderen Stelle dieser Spielanleitung entnehmen.)
4. Beginnst Du das Spiel, findest Du Dich in der orientalischen Metropole Agrabah wieder. Agrabah - eine Stadt der Geheimnisse und Verzauberung. Du lernst den jungen Aladdin und seinen zahmen Affen Abu kennen. Die Reise nimmt ihren Anfang auf dem Marktplatz, auf dem die beiden Freunde vor den Wachen des Sultans flüchten.
5. Du kannst jederzeit aus dem Abenteuer aussteigen, indem Du Dein Super Nintendo Entertainment System einfach ausschaltest und die Spielkassette herausnimmst.



DAS GEHEIMNIS DER LAMPE!

Schon seit vielen Jahren bin ich hinter der geheimnisvollen Lampe her, und heute Nacht war sie greifbar nahe. Bereits vor einiger Zeit war es mir gelungen, die Einzelteile des sagenumwitterten goldenen Skarabäus zusammenzusetzen, nachdem ich eine abenteuerliche Reise durch die Welt der Magie überstanden hatte. Bei dieser gefährlichen Suche in den dunklen Tiefen der Wüste stand mir der gemeine Dieb Gazzim zur Seite. Hilflos hatten wir beide zusehen müssen, wie der Skarabäus wieder in seine zwei Hälften zerbrach und im ewigen Sand der Wüste verschwand. Das war es, wonach ich gesucht hatte.

Plötzlich bewegte sich der Sand unter uns und ein riesiger Tigerkopf tauchte aus den mondbeschienenen Dünen auf. Ich hatte sie gefunden! Nach der langen Suche – die Höhle der Wunder!

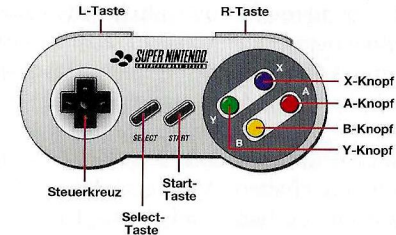
Ich schickte Gazzim mit genauen Anweisungen hinein in das Maul des Tigers. Er sollte mir die geheimnisvolle Lampe bringen, die wundersame Kräfte besitzt. Schon außerhalb der Höhle konnte man diese geheimnisvolle Kraft spüren. Aber mit dem, was dann geschah, hatte niemand gerechnet...

Die Höhle selbst schien lebendig zu werden und begrub Gazzim unter ihrem steinigen Leibe. Eine unheilvolle Stimme verkündete: „So höre meine Worte: Nur derjenige kann diese Höhle betreten, der reinen Herzens ist, auch wenn der äußere Schein es nicht zeigt!“

Nun bin ich auf der Suche nach eben diesem Menschen, denn nur mit seiner Hilfe kann ich die Kraft der Lampe erlangen!



ALADDIN IN AKTION



Steuerkreuz nach links/rechts: Aladdin bewegt sich nach links/rechts.

Steuerkreuz nach unten: Aladdin duckt sich.

B-Knopf: Aladdin springt.

Y-Knopf + Steuerkreuz nach links/rechts: Aladdin rennt nach links/rechts.

A-Knopf: Aladdin wirft mit Äpfeln.

R-Taste während eines Sprungs: Aladdin gleitet mit dem Tuch durch die Lüfte. (Dies funktioniert nur, nachdem Du das Tuch gefunden hast.)

B-Knopf gedrückt halten, während Du auf einen Gegner oder einen Gegenstand springst: Aladdin vollführt einen Flick-Flack.

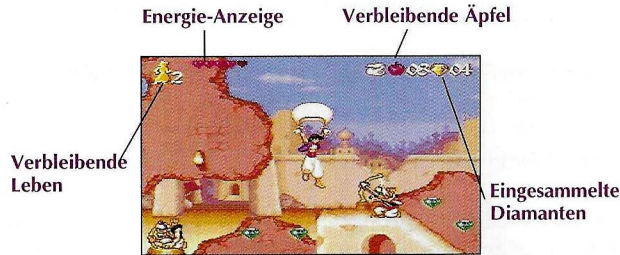
Steuerkreuz nach oben: Aladdin zieht sich an einer Mauer hoch. Springe lediglich gegen den Mauervorsprung und Aladdin wird sich automatisch festhalten.

Start-Taste: Pausenfunktion

HINWEIS: Im Options-Menü kann die Tastenbelegung individuell verändert werden.

IMMER AUF DER HUT SEIN!

Für Aladdin und seinen Freund Abu ist es bereits zur zweiten Natur geworden, immer mit dem Schlimmsten zu rechnen. Auf der Flucht vor den Wächtern des Sultans trickst er seine Häscher aus, indem er jede Lücke zwischen den Marktständen nutzt, Haken schlägt oder auch mal auf die Dachplane eines Standes springt. Mit seinen gekonnten Flick-Flacks auf die Köpfe der Wachen kann er einen nach dem anderen ausschalten. Auch gezielte Apfelwurfattacken bringen die einfältigen Wachen ziemlich aus dem Konzept. Doch ständig bekommen die Wachen Verstärkung aus dem Palast, so daß Aladdin nie sicher sein kann, ob er es geschafft hat, ihnen zu entkommen oder nicht.



Noch kann Aladdin sich gar nicht vorstellen, was ihn in dem bevorstehenden Abenteuer alles erwarten wird. Er wird mit Gefahren und Kräften konfrontiert, von denen man nicht einmal zu träumen wagt. Auch die kleinste Unachtsamkeit kann das Ende für Aladdin bedeuten. Ist er jedoch immer auf der Hut, wird er seinem Glück und seiner Bestimmung näher kommen!



DER FLIEGENDE TEPPICH

Sobald es eng wird und Aladdin ein Transportmittel braucht, taucht der fliegende Teppich wie aus dem Nichts auf. Sobald er aufgesprungen ist, muß Aladdin sich sehr gut festhalten und gleichzeitig umsichtig steuern, denn es wird ein rasanter Flug auf dem Teppich!

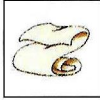
- Höher fliegen:** Drücke das Steuerkreuz nach **oben**.
- Tiefer fliegen:** Drücke das Steuerkreuz nach **unten**.
- Schneller fliegen:** Drücke das Steuerkreuz nach **rechts**.
- Langsamer fliegen:** Drücke das Steuerkreuz nach **links**.



VERZAUBERTER ORIENT



In und um die Stadt Agrabah findet Aladdin jede Menge wunderlicher Gegenstände, die ihm helfen, sein Abenteuer heil zu überstehen.



Tuch

Mit Hilfe eines Tuches kann Aladdin durch die Lüfte gleiten.



Vasen

Darin haben die Bewohner Agrabahs ihre Vorräte verstaut.



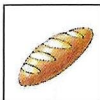
Schatztruhen

Aladdin öffnet sie mit einem Sprung auf den Deckel und freut sich über die Schätze darin.



Äpfel

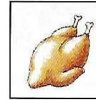
Aladdin sammelt alle Äpfel, die er findet, und benutzt sie, um Gegner außer Gefecht zu setzen.



Brote

Nach dem Verzehr eines Brotlaibes kann Aladdin ein Herz seiner Energie-Anzeige auffüllen.

VERZAUBERTER ORIENT FORTSETZUNG



Hähnchen

Nachdem Aladdin ein gegrilltes Hähnchen gegessen hat, sind alle Herzen seiner Energie-Anzeige aufgefüllt.



Smaragde

Kann Aladdin 100 Smaragde einsammeln, bekommt er ein Extraleben gutgeschrieben.



Herzen

Findet Aladdin eines dieser wertvollen Herzen, erhält er ein zusätzliches Herz für seine Energie-Anzeige.



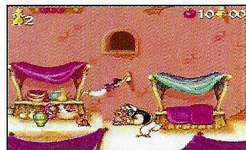
Magische Lampe

Findet Aladdin diese magische Lampe, erhält er ein Extraleben – eine weitere Chance, dieses Abenteuer erfolgreich zu bestehen.

ALADDINS WELT

Der Basar

Der belebte Basar von Agrabah ist Schauplatz einer wilden Jagd. Aladdin und Abu sind auf der Flucht vor den Wachen des Sultans.



Die Höhle der Wunder

Sind sie dem Palastverlies und somit dem Sultan entkommen, suchen Aladdin und sein kleiner Affe in dieser Höhle nach der magischen Lampe.



Die Flucht aus der Höhle

Weil Abu versucht, einen wertvollen Edelstein zu stehlen, erwacht die Höhle der Wunder zum Leben und versucht, die beiden Abenteurer unter sich zu begraben.



ALADDINS WELT FORTSETZUNG

Im Inneren der Lampe

Aladdin hat an der Lampe gerieben und plötzlich entweicht ein mächtiger Dschinni der wundersamen Leuchte. Er lädt Aladdin ein, sich das Innere der Lampe anzusehen.



Die Pyramide

Nachdem Abu vom fliegenden Teppich heruntergefallen ist, wird er in die sandigen Tiefen einer Pyramide herabgezogen. Aladdin folgt Abu, um ihn herauszuholen, bevor ihn Grabräuber entdecken.



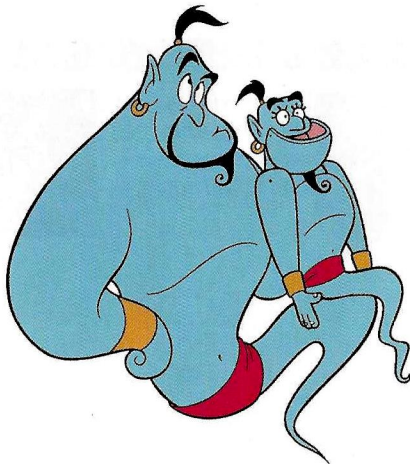
Dschafars Palast

Die liebeliche Prinzessin Jasmin wird von Dschafar gefangen gehalten. Aladdin, der ans Ende der Welt verbannt war, eilt zur Hilfe, um seine Geliebte zu befreien.



HÖRE AUF DEN DSCHINNI!

1. Schwingst Du hängend an einem Mast oder ähnlichem, kannst Du mit den Füßen Gegner aus dem Weg räumen.
2. Wenn Aladdin rennt, kann er weiter springen als aus dem Laufen oder dem Stand heraus.
3. Der Flick-Flack ist eine prima Attacke, um auch größere Gegner zu eliminieren. Versuche Dein Glück!
4. Wirst Du von einem Gegner oder einem Gegenstand getroffen, bist Du für einige Sekunden unverwundbar. Nutze diese Zeit, um gefährliche Hindernisse zu überwinden.
5. Schwebst Du mit dem fliegenden Teppich durch gefährliche Szenarien, dann halte Dich nicht am äußersten rechten Bildschirmrand auf. Du könntest so manches Hindernis zu spät erkennen.



DER OPTIONS-BILDSCHIRM

Bewege mit Hilfe des Steuerkreuzes Dschinnis Hand auf OPTIONEN und bestätige Deine Wahl mit der **START-Taste**. Im folgenden Options-Bildschirm kannst Du nun verschiedene Einstellungen vornehmen.



STEUERUNG

- Entscheide, welche Tastenbelegung Du auf dem Controller haben möchtest.
- Vier verschiedene Einstellungen stehen zur Auswahl.

MUSIK

- Hier hast Du die Möglichkeit, Dir die verschiedenen Hintergrund-Melodien des Spiels anzuhören.
- Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um eine Melodie anzuwählen. Betätigst Du den **B-Knopf**, ertönt das gewählte Musikstück.

KLANG

- Bestimme, ob Du die Musik und Soundeffekte des Spiels in STEREO oder MONO hören möchtest.

HAUPTMENÜ

- Wähle diese Option und drücke die **Start-Taste**, um das Optionsmenü zu verlassen und ins Hauptmenü zurückzukehren.

Nintendo^{CLUB}

Das ultimative Videospiel-Magazin von Nintendo für Euch! Hier erfahrt Ihr alle zwei Monate, was es ründ um Nintendo Neues gibt. Jedes Eurer Lieblingssysteme ist mit einer eigenen Rubrik vertreten. Die aktuellsten Spiele werden mit ausführlichen Levelkarten und großen Screenshots vorgestellt. Darüber hinaus ist Club Nintendo das Forum für alle Fans, die sich untereinander austauschen wollen, Leserbriefe, Comics, Wettbewerbe, Tips, Hotline-Fragen und vieles mehr: Ihr erhaltet das Magazin alle zwei Monate kostenlos bei Eurem Nintendo Händler bzw. Club Center oder im Abonnement für DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) direkt zu Euch nach Hause.



POWER ABO

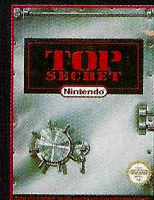
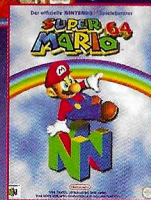
Wenn der Postmann zweimal klingelt, dann kann das nur Euer Club Nintendo Power Abo sein. Sechsmal im Jahr beglückt Euch der Briefträger und bringt Euch die neueste Ausgabe des Club Nintendo Magazins direkt nach Hause. Zusammen mit der ersten Lieferung erhaltet Ihr die Power Prämie, einen Nintendo-Artikel, den es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Bestellkarten findet Ihr in jedem Club Nintendo Magazin oder Ihr erhaltet sie von der Nintendo Konsumentenberatung.



Leseratten aufgepaßt! Wer Nintendo nicht nur spielen, sondern auch lesen will, kann jetzt eintauchen in die einzigartige Welt der Buchstaben



und Bilder. Den Anfang macht SUPER MARIO 64. Das Buch zum „besten Videospiel aller Zeiten“ bietet tonnenweise Tips, Tricks, Levelkarten und Lösungsvorschläge. Kein Buch mit sieben Siegeln, aber ein Muß für alle, die immer noch den 120. Stern suchen.



Nintendo^{CLUB}



Eure Suche im World Wide Web hat ein Ende! Hier ist die Webseite für alle, die von Nintendo nicht genug bekommen können. Täglich wird der „News Flash“-Nachrichtenbereich aktualisiert, um Euch auf dem

Laufenden zu halten und Euch über die heißesten Facts direkt aus den Entwickler-Labors zu informieren. Werft einen „First Look“ auf Spiele, die demnächst erscheinen werden, oder durchsucht unsere Tips & Tricks-Datenbank nach lebenswichtigen Hints und Cheats.



Der Hot-Link zum Glück:
<http://www.nintendo.de>



Der heiße Draht zu Nintendo ist immer für Euch da! Für technische Fragen steht Euch die Nintendo-Konsumentenberatung wochentags von 11:00 Uhr bis

19:00 Uhr unter der gebührenfreien Rufnummer 0130-58 06 zur Verfügung. Spielfragen werden von 13:00 Uhr bis 19:00 Uhr

Bei technischen Fragen:
0130-58 06

Bei Spielefragen:
060 26-94 09 40

unter der Rufnummer 060 26-94 09 40 beantwortet. Ruft einfach an und sagt hallo!

ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130-5806

WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo strafrechtlich verfolgt.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.

2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-06 62-45 92 03-0**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836**

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!