

CAPCOM®

SNSP-RJ-NOE/SFRG-1

CAPCOM®



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

NINTENDO OF EUROPE GMBH
BABENHÄUSER STRASSE 50 - 63760 GROSSOSTHEIM

PRINTED IN JAPAN

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

Disney's Aladdin

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

INHALT

WICHTIGE HINWEISE.....	4
BEVOR DAS ABENTEUER BEGINNT.....	5
DAS GEHEIMNIS DER LAMPE.....	6
ALADDIN IN AKTION.....	7
IMMER AUF DER HUT SEIN!.....	8
DER FLIEGENDE TEPPICH.....	9
VERZAUBERTER ORIENT.....	10
ALADDINS WELT.....	12
HÖRE AUF DEN DSCHINNI!.....	14
DER OPTIONS-BILDSCHIRM.....	15
DIE PAßWORT-FUNKTION.....	16
NOTIZEN.....	17
GEWÄHRLEISTUNG.....	19

Wir freuen uns, daß Du Dich für die "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 auf.

LICENSED BY
Nintendo

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



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.



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 und schalte das Gerät ein.
2. Zunächst erfährst Du wichtige Hintergrundinformationen über das Geheimnis der Lampe und Aladdins bevorstehendes Abenteuer. Kennst Du die Geschichte bereits, drücke **Start** um sofort zum Titelschirm zu gelangen.
3. Auf dem Titelschirm erscheinen folgende Wahlmöglichkeiten: ON DEMARRE (Drücke Start), MOT DE PASSE (Paßwort) und OPTIONS (Optionen). Bewege mit dem Steuerkreuz die Hand des Dschinnis auf ON DEMARRE und drücke den **Start-Knopf**.

(Näheres zu MOT DE PASSE [Paßwort] später in dieser Spielanleitung)

(Näheres zu OPTIONS [Optionen] später in dieser Spielanleitung)

4. Jetzt findest Du Dich in der orientalischen Metropole Agrabah wieder, eine Stadt der Geheimnisse und der Verzauberung. Du lernst den jungen Aladdin und seinen zahmen Affen Abu kennen. Sie rennen gerade über den Marktplatz, auf der Flucht vor den Wachen des Sultans.
5. Du kannst jederzeit aus dem Abenteuer mit Aladdin aussteigen, indem Du Dein Super Nintendo 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 zerfiel und im ewigen Sand der Wüste verschwand. Das war es, nach dem ich gesucht hatte.

Plötzlich bewegte sich der Sand unter uns und ein riesiger Tigerkopf tauchte aus dem 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...

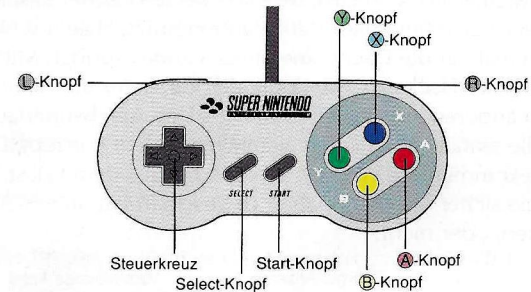
Die Höhle selbst schien lebendig zu werden und begrub Gazzim unter ihrem steinigen Leibe. Eine unheilvolle Stimme verkündete: "So höre meine Worte: Nur derjenige kann diese Höhle betreten, der reinen Herzens ist, auch wenn der äußere Schein es nicht zeigt!"

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



ALADDIN IN AKTION

Hinweis: Auf dem OPTIONEN-Bildschirm kann die Belegung der Controller-Knöpfe individuell verändert werden.



Aladdin geht nach rechts oder links: Drücke das Steuerkreuz nach **rechts** oder **links**.

Aladdin duckt sich: Drücke das Steuerkreuz nach **unten**.

Aladdin springt: Drücke den **B-Knopf**.

Aladdin rennt schneller: Drücke den **Y-Knopf**.

Aladdin wirft mit Äpfeln: Drücke den **A-Knopf**.

Aladdin gleitet mit dem Tuch durch die Lüfte: Halte den **R-Knopf** gedrückt. (Funktioniert nur, wenn Aladdin ein Tuch gefunden hat.)

Aladdin macht vom Kopf eines Gegners oder von einem Gegenstand aus einen Flick-Flack: Springe auf den Gegner oder den Gegenstand und halte den **B-Knopf** gedrückt.

Aladdin hält sich an einer Mauer oder ähnlichem fest: Springe gegen den Mauervorsprung oder ähnliches und Aladdin hält sich automatisch fest, wenn er nah genug ist, um Halt zu finden.

Aladdin klettert hinauf: Hängt Aladdin an einer Wand oder ähnliches, drücke das Steuerkreuz nach **oben**.

Spielpause einlegen: Drücke den **Start-Knopf**.

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 heraus auf. Sobald er auf ihn aufgesprungen ist, muß Aladdin sich aber 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 drumherum findet Aladdin jede Menge wunderliche Gegenstände, die ihm helfen, sein Abenteuer heil zu überstehen.



Tuch

Mit Hilfe eines Tuches kann Aladdin durch die Lüfte gleiten.



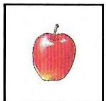
Vasen

Darin haben die Bewohner Agrabahs ihre Vorräte verstaut.



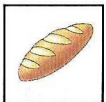
Schatztruhen

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



Äpfel

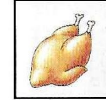
Aladdin sammelt alle Äpfel, die er findet und benutzt sie, um Gegner außer Gefecht zu setzen.



Brote

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

VERZAUBERTER ORIENT FORTSETZUNG



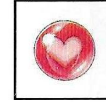
Hähnchen

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.



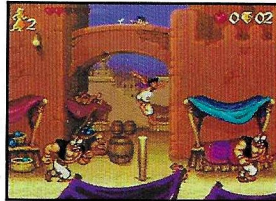
Magische Lampe

Findet Aladdin diese magische Lampe, erhält er ein Extraleben — eine weitere Chance, dieses Abenteuer 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.



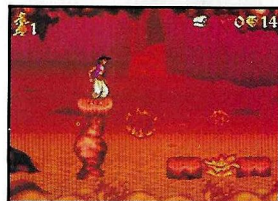
Die Höhle der Wunder

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 Abenteuerer unter sich zu begraben.



ALADDINS WELT FORTSETZUNG

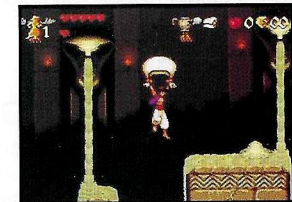
Im Inneren der Lampe

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 ihm, um Abu herauszuholen, bevor ihn Grabräuber entdecken.



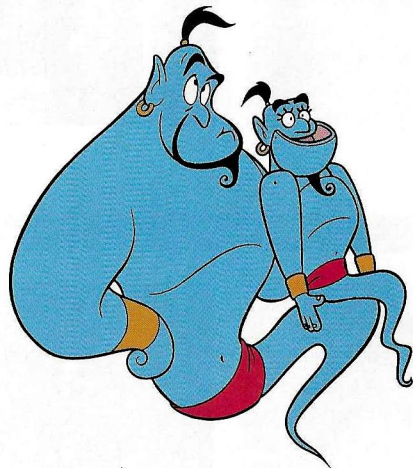
Dschafars Palast

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.



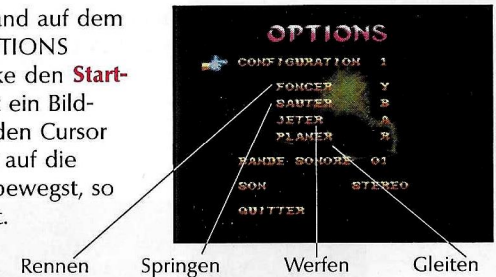
HÖRE AUF DEN DSCHINNI!

1. Wenn Du an einem Mast oder ähnlichem hin- und herschwingst, kannst Du mit den Füßen Gegner aus dem Weg räumen.
2. Mit Anlauf kannst Du weiter springen als ohne.
3. Manche Gegner kannst Du nur bezwingen, wenn Du mehrmals einen Flick-Flack auf ihren Kopf vollführst.
4. Wirst Du von einem Gegner oder einem Gegenstand getroffen, bist Du für ein paar Sekunden unverwundbar. Nutze diese kurze Zeit, um gefährliche Hindernisse zu überwinden.
5. Wenn Du mit dem fliegenden Teppich unterwegs bist, fliege nicht zu schnell vorwärts, sonst kannst Du nicht sehen, welches Hindernis Dich als nächstes erwartet.



DER OPTIONS-BILDSCHIRM

Bewege Dschinnis Hand auf dem Titelbildschirm zu **OPTIONS** (Optionen) und drücke den **Start-Knopf**. Nun erscheint ein Bildschirm, auf dem Du den Cursor mit dem Steuerkreuz auf die gewünschte Option bewegst, so daß diese aufleuchtet.



CONFIGURATION (Steuerung)

- ☞ Entscheide, wie Du die Tastenbelegung auf dem Controller für die verschiedenen Aktionen haben möchtest.
- ☞ Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, bis Du die gewünschte Controller-Belegung gefunden hast.

BANDE SONORE (Musik)

- ☞ Höre Dir die verschiedenen Hintergrund-Melodien an, die Aladdin in seinem Abenteuer begleiten.
- ☞ Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die verschiedenen Melodien anzuwählen und drücke den **B-Knopf**, um sie anzuhören.

SON (Klang)

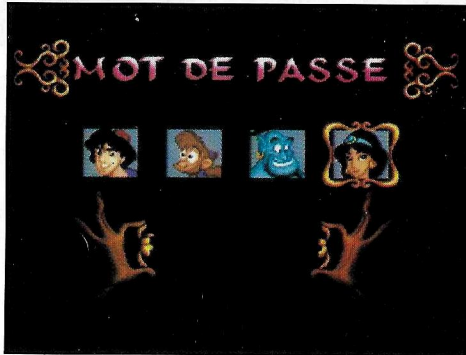
- ☞ Entscheide selbst, ob Du das Spiel lieber in STEREO oder in MONO hören willst.
- ☞ Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um das Gewünschte anzuwählen.

QUITTER (Hauptmenü)

- ☞ Bewege den Cursor auf QUITTER und drücke den **Start-Knopf**, um das Optionsmenü zu verlassen.

DIE PAßWORT-FUNKTION

Hat Aladdin einen Level heil überstanden, erscheint der Dschinni und belohnt ihn mit einem Paßwort (MOT DE PASSE). Merke Dir genau, welcher Charakter aus welchem Fenster herauschaut, wenn Du später einmal ab dieser Spielstelle das Abenteuer fortsetzen möchtest.



Willst Du nach einer Spielunterbrechung das Abenteuer dort fortsetzen, wo Du vorher das Paßwort bekommen hast, dann wähle auf dem Titelschirm MOT DE PASSE (Paßwort) an. Der Paßwort-Bildschirm erscheint. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten und wähle den gewünschten Charakter für das erste Fenster aus. Drücke das Steuerkreuz nach rechts, um den richtigen Charakter für die nächste Box eingeben zu können. Nachdem aus allen Fenstern die richtigen Charakter herauschauen, drücke den **Start-Knopf**. Ist das Paßwort korrekt eingegeben, fügen sich die Teile des goldenen Skarabäus zusammen und bringen Dich mit magischer Kraft zu jenem Abschnitt Deines Abenteuers, an der Du das Paßwort erhalten hast.

NOTIZEN

WZ Dschinni / Affe / Aladdin / König

3) Zauberer / Affe / Prinzessin / Dschinni

4) Dschinni / Zauberer / Aladdin / Affe

5) Affe / Aladdin / Dschinni / Prinzessin

6) Prinzessin / Zauberer / König / Prinzessin

7) Zauberer / Prinzessin / Aladdin / Zauberer

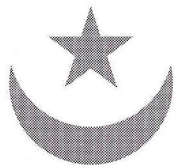
8) Dschinni / Prinzessin / Affe / König

Level Select:

Auf Pad 2 schnell LR Start select X/Y AB drücken

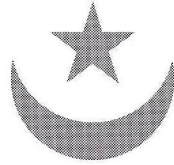
Dann auf Pad 1 L+R gleichzeitig

und mit Steuerkreuz beliebig einstellen



Aladdin

SUPER NINTENDO
DEUTSCHER
BILDSCHIRMTEXT



Das Geheimnis der Lampe

Eröffnungssequenz

Händler:

Willkommen in Agrabah,
der Stadt der tausend
Wunder! Auf diesem Markt

findest du die besten
Waren, diesseits des
Jordans. Du suchst ganz
sicher etwas Besonderes!
Etwas, wie diese Lampe
hier... - Was ist an ihr

so Besonderes, fragst du?
Nun, du kannst es nicht
sehen! Wie so oft im

Leben, liegt das Beson-
dere tief verborgen un-
ter der Oberfläche, nur

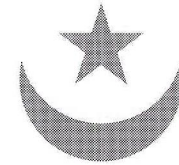
sichtbar für denjenigen,
der für Wunder empfäng-
lich ist.

Einst veränderte die
Lampe das Leben eines
jungen Mannes!

Dschaffar:
Nach all den Jahren der
Suche, habe ich sie end-
lich gefunden, die Höhle
der Wunder. Und vergiß
nicht: Du kannst den
ganzen Schatz haben,
aber die Lampe gehört
mir...

Höhle:
Wer wagt es, meinen
Schlaf zu unterbrechen?

Gazeen:
Verzeih mir, oh Herr!
Ich bin Gazeen, der
Dieb!



Der Basar

Stage 1 - Bild 1:

Gemeinsam fliehen
Aladdin und Jasmin aus
dem Palast des Sultans

und suchen Schutz in
Aladdins Haus hoch über
den Dächern Agrabahs.

Sie reden über ihre
Liebe und einer gemein-
samen Zukunft. Doch die

Wachen des Sultans
reißen die beiden aus
ihren Träumen. Aladdin

wird eingesperrt und
Jasmin zu ihrem Vater,
dem Sultan gebracht.

Stage 1 - Bild 2:

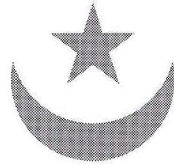
Aladdin wird in das
dunkelste Verlies des
Palastes gesperrt. Doch

Höhle
so höre meine Worte: Nur
derjenige kann diese
Höhle betreten, der
reinen Herzens ist! Nur
ein ungeschliffener
Diamant!

Und nun Dieb, wirst du
für dein Eindringen
bezahlen...

Gazeen:
Nein! Neeeeiiiiinnn!

Dschaffar:
Die Höhle hat ihn unter
sich begraben! Ich muß
denjenigen finden, der
reinen Herzens ist. Ich
muß diesen Diamanten
finden!



sein Herz und seine Gedanken sind nur bei der lieblichen Jasmin.

Ein kauziger alter Mann taucht plötzlich auf und verspricht Aladdin die

Freiheit, wenn er ihn in die Höhle der Wunder begleitet. Froh, dem

Kerker zu entkommen, weiß Aladdin nicht, wer der alte Mann wirklich

ist. Hinter der Verkleidung steckt der böse Magier Dschaffar!

Die Höhle der Wunder

Stage 2 - Bild 1:

Kaum hat Abu das Kleinod berührt, fällt die Höhle in sich zusammen. Abu

und Aladdin müssen so schnell wie möglich von hier verschwinden!

Die Flucht aus der Höhle

Stage 3 - Bild 1:

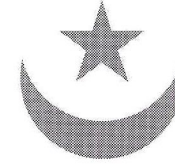
Aladdin und Abu können sich retten und bringen Dschaffar die Lampe. Dschaffar

übertölpelt die beiden und sperrt sie in eine Höhle ein. Zum Glück

kann der gewitzte Abu noch schnell die Lampe stehlen. Um die Schrift-

zeichen auf der Lampe besser entziffern zu können, reibt Aladdin

den Schmutz mit seinem Ärmel fort und - puff! Ein Dschinni entsteigt der



Lampe, und er sieht in Aladdin seinen Gebieter! Zunächst jedoch möchte

der Dschinni Aladdin das Innere der Lampe zeigen!

Im Inneren der Lampe

Stage 4 - Bild 1:

Mit Hilfe des Dschinnis und des fliegenden Teppichs kann Aladdin der Höhle

der Wunder entfliehen und fliegt zurück nach Agrabah. Doch Abu kann

einfach nicht stillsitzen und hüpfert auf dem Teppich herum, bis er

runterfällt. Mittenhinein in den Sand der Wüste. Aladdin will Abu

retten, doch der ist bereits in die Ruinen einer Pyramide gestürzt.

Nun bleibt Aladdin nichts anderes übrig, als seinem Freund in die unheimliche Pyramide zu folgen.

Die Pyramide

Stage 5 - Bild 1:

Aladdin wünscht sich vom Dschinni, in einen Prinzen verwandelt zu werden.

Mit prächtiger Karawane zieht er als Prinz Ali Abawah in Agrabah ein.

Nur als Prinz kann er um die Hand seiner Jasmin anhalten.



Dschaffars Palast

Endsequenz

Dschaffar:

Du kannst mich nicht besiegen, denn ich habe die größte Macht hier!

Aladdin:

Oh nein, Dschaffar! Du irrst dich gewaltig! Der Dschinni hat viel mehr Macht als

du. Er ist die stärkste Kreatur auf dieser Erde!

Dschaffar:

Nicht mehr lange... Hier ist mein dritter und letzter Wunsch, Dschinni:

Mache mich zu einem mächtigen Dschinni!

Dschinni:

Wie du willst! Dein Wunsch ist mir Befehl...

Dschaffar:

Ja! Jaaaa! Ich kann die Macht spüren!

Ich habe die Kontrolle über das ganze Universum!

Nanu? Was geschieht mit mir? Die Flasche saugt mich auf! Neeeeiiiiinnnn!

Aladdin:

Es tut mir leid, daß ich dir erzählt habe, ich sei ein Prinz...

Jasmin:

Ich nehme es dir nicht übel, Aladdin. An allem ist nur dieses Gesetz

von meinem Vater schuld!

Aber ich liebe dich trotzdem...

Dschinni:

Das ist doch alles kein Problem! Benutze einfach deinen dritten Wunsch -

und du bist wieder ein Prinz!

Aladdin:

Ich liebe dich, Jasmin, aber ich bin kein Prinz! Ich bin was ich bin!

Jasmin:

Das verstehe ich gut!

Aladdin:

Dschinni! Mein dritter und letzter Wunsch ist deine Freiheit!

Dschinni:

Ich bin frei! Ich bin frei! Danke Aladdin! Ich danke dir vielmals...

Endlich kann ich mich frei bewegen und die Welt kennenlernen!

Aladdin:

Gehe jetzt, Dschinni! Ich werde dich vermissen...

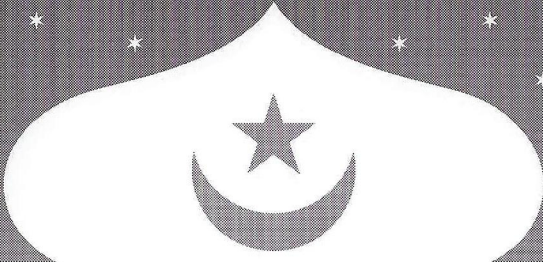
Dschinni:

Ich dich auch, Aladdin! Und ganz egal, was die anderen denken... Für

mich wirst du immer ein Prinz sein!

Sultan:

Es sieht so aus, als bräuchten wir ein neues Gesetz! So sei es denn!



Von heute an, kann
die Prinzessin jeden,
heiraten, den sie will!

Jasmin:
Ich danke dir, Vater!
Ich wähle ihn - Aladdin!

Aladdin:
Oh, Jasmin!

Dschinni:
Das ist wundervoll!
Endlich habt ihr wieder
zusammengefunden!

Ich muß nun weiter-
ziehen, neue Abenteuer
warten auf mich!

Bonus Stage - Bild 1:

Es scheint sich alles
zum Guten zu wenden, bis
die Lampe gestohlen wird
und Dschaffar der neue Herr
über den Dschinni ist. Er
benutzt dessen Macht, um
Aladdin an das Ende der
Welt zu verbannen.

Bonus Stage - Bild 2:

Mit Hilfe des fliegenden
Teppichs und Abu kann
Aladdin wieder nach Ag-
rabah zurückkehren. Er
ist bereit, sich einem
Duell mit Dschaffar zu
stellen, um Jasmin aus
den Händen des Magiers
zu befreien.