




PAL VERSION

SPIELANLEITUNG




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

PRINTED IN GERMANY



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
 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 Super Nintendo Entertainment System™ Spielkassette zu Disneys DER KÖNIG DER LÖWEN 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.

TM and © are trademarks of Nintendo CO., LTD.

© Nintendo 1997

Disney's The Lion King. © Disney. All rights reserved.

© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.

Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Disney's

DER

# KÖNIG DER LÖWEN

## INHALT

<b>VOR SPIELBEGINN</b>	<b>3</b>
<b>EINLEITUNG</b>	<b>3</b>
<b>DAS SPIEL</b>	<b>4</b>
<b>ÜBERNEHME DIE STEUERUNG</b>	<b>4</b>
<b>DER TITELBILDSCHIRM</b>	<b>4</b>
<b>DER OPTIONSBILDSCHIRM</b>	<b>4</b>
<b>WÄHREND DES SPIELS</b>	<b>5</b>
<b>SIMBAS STEUERUNG</b>	<b>6</b>
<b>PUMBAAS STEUERUNG</b>	<b>7</b>
<b>TIMONS STEUERUNG</b>	<b>7</b>
<b>SPIELPAUSEN</b>	<b>7</b>
<b>SIMBAS WELT</b>	<b>7</b>
<b>DIE BONUSLEVEL</b>	<b>9</b>
<b>BESONDERE GEGENSTÄNDE</b>	<b>9</b>



Disney's

DER

# KÖNIG DER LÖWEN

## VOR SPIELBEGINN

- Richte Dein Super Nintendo wie im Handbuch beschrieben ein. Disney's Der König der Löwen ist ein Spiel für einen Spieler.
- Überprüfe, ob der Netzschalter auf AUS steht. Stecke dann das Modul von Disney's Der König der Löwen korrekt in das Super Nintendo.
- Schalte den Netzschalter auf EIN. Nach einigen Sekunden erscheint der Titelschirm. Dann kann das Spiel beginnen.
- Sollte der Titelschirm nicht erscheinen, schalte den Netzschalter wieder auf AUS. Überprüfe, ob das Super Nintendo korrekt angeschlossen ist und das Modul von Disney's Der König der Löwen ordnungsgemäß eingesteckt wurde. Schalte dann den Netzschalter erneut auf EIN.

Nicht vergessen! Schalte den Netzschalter immer auf AUS, bevor Du das Modul von Disney's Der König der Löwen einsteckst oder herausnimmst.

Dein Super Nintendo und Controller



## EINLEITUNG

Disney's Der König der Löwen läßt Dich die Magie und Erhabenheit Afrikas in der Geschichte des jungen Löwen Simba erleben, der den schwierigen Übergang von der Kindheit zur Reife vollziehen muß. In dem Glauben, er sei für den Tod seines Vaters verantwortlich, zieht Simba in die Wildnis... wo er bei dem Warzenschwein Pumbaa und der Meerkatze Timon Hilfe findet.

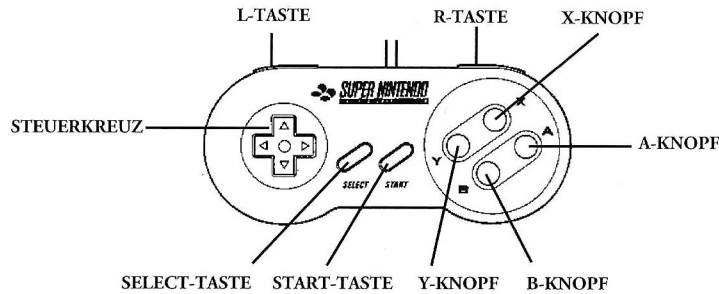
Führe Simba in seinem Kampf um den rechtmäßigen Anspruch auf den Thron des Dschungels durch ein Spiel, dessen Interaktionen und wundervolle Grafiken so vielseitig wie der Dschungel selbst sind. Das einzigartige Gefühl, einen vierbeinigen Helden zu kontrollieren, wächst in demselben Maße wie Simbas Stärke und Fähigkeiten.

Die Erfahrungen, die Du beim Vertreiben der hinterhältigen Hyänen vom Elefantenfriedhof und beim Ausweichen vor den trampelnden Hufen der flüchtenden Gnus machst, sind von unschätzbarem Wert, wenn Simba schließlich seinem bösen Onkel Scar gegenübersteht. In diesem Kampf erweist sich, wer würdig ist, das geweihte Land zu regieren. Als Extrapbonus kannst Du in zwei verschiedenen Bonusleveln auch Pumbaa und Timon steuern.

## DAS SPIEL

### ÜBERNEHME DIE STEUERUNG!

Bevor das Spiel beginnt, solltest Du Dich mit der Belegung der Knöpfe und Tasten des Super Nintendo-Controllers vertraut machen.



Der Super Nintendo-Controller

### DER TITELBILDSCHIRM

Sobald der Titelbildschirm erscheint, kann das Spiel beginnen. Hier kannst Du zwischen START und OPTIONS wählen.

- Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um eine Auswahl zu treffen.
- Drücke einen Knopf, um Deine Auswahl zu bestätigen.

START: Damit beginnst Du ein Spiel.

OPTIONS: Damit gelangst Du zum Optionsbildschirm.

### DER OPTIONSCHIRM

Hier stehen fünf Optionen zur Auswahl:

#### DIFFICULTY (Schwierigkeit)

Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Simba-Figuren und Continues stehen Dir zur Verfügung.

#### MUSIC (Musik)

STEREO, MONO oder OFF. Wähle die Einstellung der Musik in zwei Wiedergabequalitäten oder schalte sie ganz aus.

#### SOUND FX (Soundeffekte)

ON oder OFF. Wähle die gewünschte Einstellung der Soundeffekte.

#### SOUND TEST

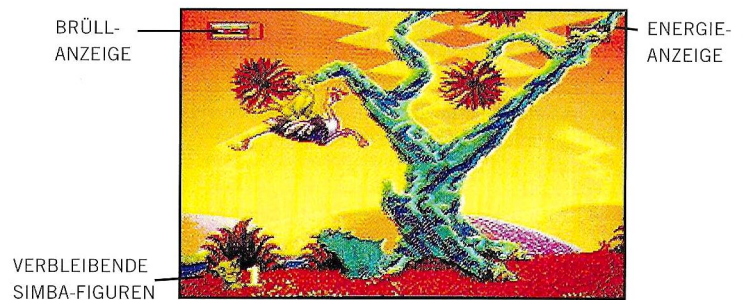
Hier kannst Du alle in Disneys Der König der Löwen verwendeten Musikstücke und Soundeffekte hören. Es erscheint eine Liste, aus der Du den gewünschten Sound auswählen kannst.

- Drücke START, um zurück zum Optionsbildschirm zu gelangen.

#### TRIGGERS (Tastenbelegung)

Hier kannst Du die Belegung der Tasten und Knöpfe Deines Super Nintendo-Controllers verändern. Es sind sechs Varianten verfügbar.

## WÄHREND DES SPIELS



#### BRÜLLANZEIGE

Wie gut der Löwe Simba brüllen wird, hängt davon ab, wieviele blaue Käfer Du eingesammelt hast. Die Brüllanzzeige ist leer, wenn Simba ein neues Level beginnt oder Treffer einstecken muß.

#### ENERGIEANZEIGE

Hier siehst Du, wie stark sich Simba fühlt.

#### VERBLEIBENDE SIMBA-FIGUREN

Entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad beginnst Du mit 1, 3 oder 9 Simba-Figuren. Das Spiel endet, wenn Du Deine letzte Simba-Figur verloren hast – es sei denn, Du hast ein Continue. Lies dazu bitte den Abschnitt „Besondere Gegenstände“ ab Seite 9.

## SIMBAS STEUERUNG

Im Optionsbildschirm kannst Du die Steuerknöpfe für die Brüll-, Sprung- und Schlagfunktion neu belegen. Die in der Anleitung angegebenen Steuerungen entsprechen der Standardbelegung.

### BEWEGEN:

- Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um Simba am Boden oder in der Luft in die entsprechende Richtung zu lenken.

### KAUERN:

- Halte das Steuerkreuz kurz nach unten gedrückt. Dabei schaut Simba nach unten und kann sehen, was dort auf ihn wartet.

### AUFBLICKEN:

- Halte das Steuerkreuz kurz nach oben gedrückt. Dabei kann Simba sehen, welche Gefahren von oben drohen.

### SPRINGEN:

- Drücke den B-Knopf, um Simba nach oben springen zu lassen. Wenn Du dabei das Steuerkreuz nach links oder rechts drückst, springt Simba in die entsprechende Richtung. Ein Sprung ist auch hilfreich, wenn sich Simba auf einen Gegner stürzen will.

### BRÜLLEN:

- Drücke den A-Knopf, um Simba brüllen zu lassen. Dabei betäubt er seine Gegner für kurze Zeit. Wenn er mit voller Kraft brüllt, entzieht er seinen Gegnern Stärke.

### ZUSAMMENROLLEN:

- Drücke das Steuerkreuz nach unten, während Simba läuft. Damit rollt sich der junge Simba beim Laufen zusammen und wälzt seine Gegner wie eine Kanonenkugel nieder. Manche Gebiete sind überhaupt nur zu erreichen, wenn sich Simba zusammengerollt hat. Bis zur perfekten Beherrschung dieser Bewegung wirst Du sicher ein wenig üben müssen. Doch die Mühe lohnt sich!

### SCHLAGEN:

Wenn Simba erwachsen ist, kann er seine scharfen Krallen im Kampf gegen seine Widersacher einsetzen, und zwar sowohl in der Luft als auch am Boden.

- Drücke den Y-Knopf, um Simba schlagen zu lassen.

### PACKEN:

Wenn Simba erwachsen ist, kann er Gegner packen und in die Luft schleudern.

- Drücke den X-Knopf, um Simba ein Opfer packen zu lassen.

### FESTKLAMMERN:

- Drücke das Steuerkreuz nach oben, um Simba auf einen Vorsprung klettern zu lassen.
- Drücke das Steuerkreuz nach unten, um Simba herabfallen zu lassen.

### HINWEIS:

Wenn Simba an einem Felsvorsprung hängt, kann er sich abstoßen und springen. In einer engen Schlucht wird Simba sich umdrehen und an jedem verfügbaren Vorsprung festhalten. Vielleicht gelingt es Dir, eine spezielle Klettertechnik für Simba zu entwickeln!

### SCHWINGEN:

Simba schwingt an kleinen Felsvorsprüngen, Knochen oder ähnlichen Dingen. Er schwingt solange, bis Du ihn nach vorne oder hinten springen läßt.

## PUMBAAS STEUERUNG

- Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um Pumbaa in die entsprechende Richtung zu lenken.
- Drücke einen Knopf, um Pumbaa einmal rülpsen zu lassen.

## TIMONS STEUERUNG

- Drücke das Steuerkreuz nach links oder rechts, um Timon in die entsprechende Richtung zu lenken.
- Drücke den B-Knopf, um Timon nach oben springen zu lassen.

## SPIELPAUSEN

Anstatt Dein Super Nintendo auszuschalten, kannst Du das Spiel auch unterbrechen.

- Drücke START, um das Spiel zu unterbrechen.
- Drücke erneut START, um das Spiel fortzusetzen.

## SIMBAS WELT

### DAS GEWEIHTE LAND

Immer mit der Ruhe! Gewöhne Dich erst einmal an Simbas Steuerung. Springen, Zusammenrollen und Brüllen wollen gelernt sein. Simba muß den explosiven Knallkäfern ausweichen, auf besondere Gegenstände achten und seine Umgebung in aller Ruhe erforschen (die Zeit ist unbegrenzt). Nutze die Fortsetzungsmarkierungen, um das Spiel nicht von Beginn an wiederholen zu müssen.

### WENN MAN DOCH SCHON KÖNIG WÄRE

Simba kann die Köpfe der Nashörner nutzen, um in die Bäume zu springen. Über die Vogelnester gelangt er zu den Affen. Aber Vorsicht – manche Affen lassen sich von seinem Brüllen verwirren... Wenn Simba auf dem Strauß reitet, muß er unter den Vogelnestern den Kopf einziehen oder über sie hinwegspringen.

## DER ELEFANTEN-FRIEDHOF

Zu Beginn dieses Levels warten zwei kampflustige Hyänen auf Simba. Er muß über die Knochen schwingen oder klettern und dabei vorsichtig agieren – die ausgebleichten Knochen sind teilweise schon recht morsch. Die Geier stürzen zum Angriff herab, also sollte Simba den Spieß umdrehen und nach oben klettern. Gespannte Elefantenhaut ist fast so elastisch wie ein Trampolin, aber nicht ganz so reißfest...

## DIE WILDE FLUCHT

Die Gnus sind ausgebrochen, und Simba rennt um sein Leben. Dabei sollte er auf die Felswarnungen achten und versuchen, in Sicherheit zu springen.

## SIMBAS EXIL

Erst gucken, dann springen – oder fallen lassen! Scars Hyänen sind Simba auf der Spur und werfen mit Steinen nach ihm. Der einzige Weg aus dem geweihten Land führt durch Dornen-gestrüpp.

## HAKUNA MATATA

Führe Simba über die verschiedenen Wasserfälle und lasse ihn zwischen den Stämmen so hoch wie möglich springen. Dabei sollte sich Simba vor den Kokosnüssen des Gorillas hüten; Zusammenrollen ist die beste Lösung.

## SIMBAS SCHICKSAL

Endlich ist Simba ein erwachsener Löwe, und Du solltest Dich auf seine neuen Fähigkeiten einstellen: Schlagen, Packen und Anspringen gehören jetzt zu seinem Repertoire. Und höre Dir nur dieses Brüllen an! Lianen kann er mit einem Tatzenschlag zerreißen, doch die fallenden Steine sollte er immer noch meiden. Nutze die neuen Fähigkeiten, um die Geparden zu schlagen und das geweihte Land zu durchqueren.

## SIEH DICH VOR

Simba sollte die heiße Lava meiden, den herabfallenden Felsen ausweichen und sich vor den Fledermäusen hüten. Besonders gefährlich sind die heißen Quellen am Ende – hinter ihnen liegt der Ausgang.

## SIMBAS RÜCKKEHR

Simba muß die Hyänen aus dem geweihten Land vertreiben und zeigen, wer der rechtmäßige König ist. Er muß alle Hyänen besiegen, um Scar gegenüberzutreten zu können.

- Drücke das Steuerkreuz nach oben, um Simba eine Höhle betreten zu lassen. Er kommt dann an einer anderen Stelle des Levels wieder heraus.

## DER GEWEIHTE FELSEN

Nun wird es ernst: Simbas böser Onkel Scar, der unrechtmäßig Anspruch auf den Thron erhoben hat, muß besiegt werden. Dies ist der Kampf zwischen den beiden stärksten Löwen im geweihten Land. Das Schicksal des Landes liegt in Deinen Händen!

## DIE BONUSLEVEL

Es gibt zwei verschiedene Bonuslevel – doch die mußt Du erst einmal finden...

### KÄFERFEST

Lasse Pumbaa Käfer einsammeln, die Timon fallen läßt. Meide jedoch die bösen Insekten (lies dazu den Abschnitt „Böse Insekten“ auf Seite 10).

### KÄFERJAGD

Timon kann hier zwischen den Felsvorsprüngen umherspringen und Käfer sammeln. Auch hier solltest Du darauf achten, daß Dir kein Käfer – außer den bösen Insekten – entgeht, sonst endet die Bonusphase vorzeitig.

## BESONDERE GEGENSTÄNDE

Wenn Du einen der folgenden Gegenstände entdeckst, solltest Du ihn sofort einsammeln!



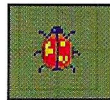
### EINFACHE KÄFER

Sie geben Simba die Hälfte seiner Energie zurück.



### GEMUSTERTE KÄFER

Sie geben Simba seine gesamte Energie zurück.



### AFRIKANISCHE KÄFER

Sie verlängern Simbas Energieleiste.



### BLAUE KÄFER

Sie erhöhen Simbas Brüllkraft.



### 1 UP

Du erhältst eine zusätzliche Simba-Figur. Maximal kannst Du neun Simba-Figuren erreichen.





# MEHR NEWS? MEHR INFOS? MEHR SPIELE? MEHR FUN? MEHR NINTENDO?

Kein Problem! CLUB NINTENDO, das Videospieldmagazin von den Nintendo-Profis, informiert alle zwei Monate über die neusten Spiele und Entwicklungen, verrät die heißesten Tips und Tricks zu Euren Lieblingsgames und bietet außerdem Comics, Rätsel und jede Menge Wettbewerbe, bei denen sich das Mitmachen lohnt. CLUB NINTENDO ist die Pflichtlektüre für jeden Nintendo-Fan!

CLUB NINTENDO gibt es kostenlos bei Eurem Nintendo-Händler oder als Abo direkt nach Hause.

Im Abo kostet das Heft DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr) und beschert Euch sechs Ausgaben des CLUB NINTENDO Magazins und die exklusive Power Prämie, die Ihr nur als Abonnent erhaltet! Abo-Karten erhaltet Ihr unter der Adresse CLUB NINTENDO, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim oder in jedem CLUB NINTENDO Magazin.

Begebt Euch mit **CLUB Nintendo** auf eine Achterbahnfahrt durch die bunte Welt der Videospiele!



CLUB NINTENDO, alle zwei Monate neu! Mit News, Reportagen, Tips & Tricks, Interviews, Comics, Rätseln und jeder Menge Infos zu Euren Lieblingsspielen!

## 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 Grobostheim • (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:

**Stadtbauer 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!