

SNSP-ALKP-NOE

© Disney

Disney's  
DER  
KÖNIG DER LÖWEN



SPIELANLEITUNG



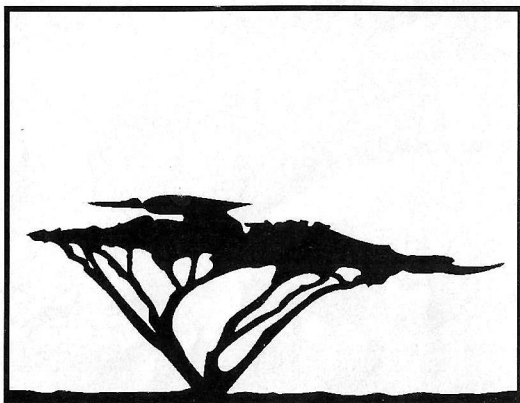
**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

Virgin

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH  
Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Germany

PRINTED IN JAPAN

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



Disney's Der König Der Löwen™ © Disney  
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.  
All rights Reserved.

Virgin is a registered trademark of  
Virgin Enterprises, Ltd.  
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT  
(EUROPE) LTD.  
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH  
Design House - Mick Lowe Design.



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.

LICENSED BY



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

Disney's

DER

# KÖNIG DER LÖWEN™

VOR SPIELBEGINN	3
EINLEITUNG	3
DAS SPIELEN VON DISNEY'S THE LION KING 4	4
ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG!	4
DER TITELBILDSCHIRM	4
DER OPTIONENBILDSCHIRM	4
WAS SIE WÄHREND DES SPIELS SEHEN WERDEN	5
SIMBA STEuern	6
PUMBAA STEuern	7
TIMON STEuern	7
SPIELPAUSEN	7
SIMBAS WELT	7
DIE BONUSLEVELS	9
BESONDERE GEGENSTÄNDE	9



## EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

### VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Disney's

DER

# KÖNIG DER LÖWEN™

## VOR SPIELBEGINN

- Stellen Sie Ihr Super Nintendo wie im Handbuch beschrieben ein. Disney's The Lion King ist ein Spiel für nur einen Spieler.
- Überprüfen Sie, daß der Netzschalter auf AUS steht. Stecken Sie dann das Disney's The Lion King-Modul mit dem Etikett nach oben fest in das Super Nintendo.
- Schalten Sie den Netzschalter EIN. Nach einigen Sekunden erscheint der Nintendo-Bildschirm. Wenn der Titelschirm erscheint, können Sie mit dem Spielen von Disney's The Lion King beginnen.
- Sollte der Nintendo-Bildschirm nicht erscheinen, schalten Sie den Netzschalter wieder AUS. Überprüfen Sie, daß Ihr Super Nintendo richtig eingestellt ist und Sie das Disney's The Lion King-Modul ordnungsgemäß eingesteckt haben, ehe Sie den Netzschalter erneut EINSCHALTEN.

Nicht vergessen! Schalten Sie den Netzschalter immer AUS, ehe Sie das Disney's The Lion King-Modul einstecken oder herausnehmen.

Ihr Super Nintendo  
und Controller



## EINLEITUNG

Disney's The Lion King läßt Sie 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, geht Simba in die Wildnis ... wo er bei dem Warzenschwein Pumbaa und der Meerkatze Timon Hilfe findet und seine Erziehung beginnt.

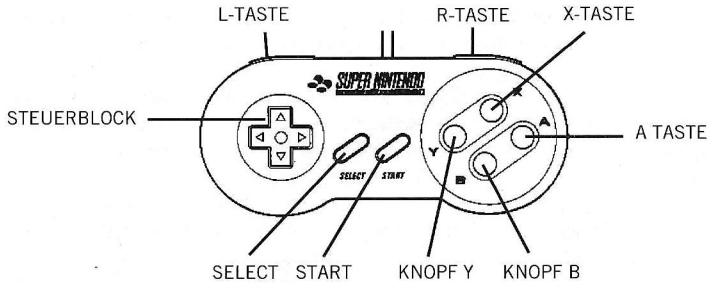
Führen Sie Simba in seinem Kampf um den rechtmäßigen Anspruch auf den Thron des Dschungels durch ein Spiel, dessen Interaktion und wundervolle Grafiken so vielseitig wie der Dschungel selbst sind. Das einzigartige Gefühl, einen vierbeinigen Helden zu kontrollieren, wächst in demselben Maß wie Simbas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

Die Erfahrungen, die Sie beim Vertreiben der hinterhältigen Hyänen vom Elefantenfriedhof und beim Ausweichen vor den trampelnden Hufen der flüchtenden Gnus machen, sind unschätzbar, wenn Simba schließlich seinem bösen Onkel Scar gegenübersteht. In diesem Kampf erweist sich, wer würdig ist, das geweihte Land zu regieren. Als Extrabonus können Sie in zwei verschiedenen Bonuslevels auch Pumbaa und Timon steuern.

## DAS SPIELEN VON DISNEY'S THE LION KING

### ÜBERNEHMEN SIE DIE STEUERUNG!

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Bewegungen und Funktionen der Steuerknöpfe an Ihrem Super Nintendo Controller vertraut machen.



Die Super Nintendo-Steuerknöpfe

### DER TITELBILDSCHIRM

Sobald der Titelbildschirm erscheint, können Sie das Spiel beginnen. Hier haben Sie die Wahl zwischen START und OPTIONEN.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben oder Unten, um eine Option zu markieren.
- Drücken Sie Knopf A, B oder Y, um eine Option zu wählen.

START Damit beginnen Sie ein Spiel.

OPTIONEN Damit gelangen Sie zum Optionenbildschirm.

### DER OPTIONENBILDSCHIRM

Hier stehen sechs Optionen zur Verfügung:

#### DIFFICULTY

Je höher der Schwierigkeitsgrad, um so weniger Simba-Figuren und Fortsetzungsbonusse (Continues) stehen Ihnen zur Verfügung.

### MUSIC

is STEREO, MONO oder OFF. Sie wählen die Einstellung der Musik in zwei Wiedergabequalitäten oder schalten Sie ganz aus.

### SOUNDEFFEKTE EIN/AUS

Wählen Sie die gewünschte Einstellung.

### SOUND TEST

Hier können Sie alle in Disney's The Lion King verwendeten Musikstücke und Soundeffekte hören. Dazu erscheint eine Liste, aus der Sie den gewünschten Sound wählen.

- Drücken Sie START, um zurück zum Optionenbildschirm zu gehen.

### STEUERUNG

Wenn Ihnen die vorgegebene Steuerung nicht gefällt, können Sie stattdessen eine andere der sechs verfügbaren Varianten wählen.

### VERLASSEN

Damit gelangen Sie zurück zum Titelbildschirm.

### WAS SIE WÄHREND DES SPIELS SEHEN WERDEN



#### BRÜLLANZEIGE

Wie gut der Löwe Simba brüllen wird, hängt davon ab, wieviele blaue Käfer Sie eingesammelt haben. Die Brüllanzzeige ist leer, wenn Simba einen neuen Level beginnt oder von etwas Unangenehmen getroffen wird.

#### GESUNDHEITSANZEIGE

Hier sehen Sie, wie stark sich Simba fühlt. Wenn die Gesundheitsanzzeige leer ist, verlieren Sie eine Simba-Figur.

#### VERBLEIBENDE SIMBA-FIGUREN

Entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad beginnen Sie mit 3, 4 oder 5 Simba-Figuren. Das Spiel endet, wenn Sie die letzte Simba-Figur verloren haben - es sei denn, Sie haben einen Fortsetzungsbonus (Continue). Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt Besondere Gegenstände auf Seite 9.

## SIMBA STEUERN

Auf dem Optionenbildschirm können Sie die Steuerknöpfe für die Brüll-, Sprung- und Reißfunktionen neu belegen. Die hier angeführten Steuerungen entsprechen der Standardbelegung.

**Bewegen Am Boden oder in der Luft.**

- Drücken Sie den R-Knopf Rechts oder Links, um sich in die entsprechende Richtung zu bewegen.

**Kauern** Dabei sieht Simba nach unten, so daß Sie sehen können, was dort auf Sie wartet.

- Drücken Sie den R-Knopf Unten.

**Aufblicken** Um zu sehen, welche Gefahren von oben drohen.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben.

**Springen** direkt nach oben oder, bei gedrücktem R-Knopf, nach rechts oder links. Springen dient nicht allein zur Fortbewegung, sondern ist auch hilfreich, wenn man sich auf seine Gegner stürzen will.

- Drücken Sie Knopf B.

**Brüllen** Mit Brüllen kann Simba seine Gegner für kurze Zeit betäuben - und wenn er mit voller Kraft brüllt, entzieht er seinen Gegnern Stärke.

- Drücken Sie Knopf A.

**Zusammenrollen** Der junge Simba kann sich beim Laufen zusammenrollen und wie eine Kanonenkugel Gegner in seinem Weg niederwalzen. Manche Gebiete sind überhaupt nur zu erreichen, wenn Simba sich zusammengerollt hat. An diese Bewegung werden Sie sich vielleicht erst einmal gewöhnen müssen, doch die Mühe lohnt sich.

- Drücken Sie gleichzeitig den R-Knopf Unten und in Simbas Blickrichtung, und halten Sie ihn gedrückt.

**Reißen** 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.

- Drücken Sie Knopf Y, um ein Opfer in Simbas Blickrichtung zu reißen.

**Beißen** Wenn Simba erwachsen ist, kann er seine Gegner beißen und sogar zwischen die Zähne nehmen und in die Luft schleudern.

- Drücken Sie Knopf X.

**Anklammern** Wenn Simba es nicht ganz schafft, auf einen Felsvorsprung zu springen, wird er sich stattdessen mit den Pfoten daran festklammern.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben, um auf den Vorsprung zu klettern.
- Drücken Sie den R-Knopf Unten, um sich fallen 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 Ihnen, eine Klettertechnik für Simba zu entwickeln!

**Schwingen** Simba kann von kleinen Felsvorsprüngen, Knochen und ähnlichem schwingen. Er schwingt, bis er nach vorn oder hinten springt.

## PUMBAA STEUERN

• Drücken Sie den R-Knopf Oben, Unten, Links oder Rechts, um Pumbaa in diese Richtungen zu bewegen.

- Drücken Sie Knopf A, B, X oder Y, wenn Pumbaa rülpfen soll.

## TIMON STEUERN

- Drücken Sie den R-Knopf Links oder Rechts, um Timon in diese Richtungen zu bewegen.
- Drücken Sie Knopf B, damit Timon nach oben springt.

## SPIELPAUSEN

Es ist sinnvoll, jede Stunde eine Spielpause von 10 Minuten einzulegen. Anstatt Ihr Super Nintendo auszuschalten, können Sie das Spiel einfach anhalten. Sie sollten allerdings auf diese Weise keine allzu langen Pausen einlegen, um Ihren Fernseher oder Monitor mit den Standbildern nicht zu beschädigen.

- Drücken Sie START, um das Spiel anzuhalten.
- Drücken Sie erneut START, um das Spiel fortzusetzen.

## SIMBAS WELT

Das geweihte Land Immer mit der Ruhe, und gewöhnen Sie sich erst einmal an Simbas Steuerung, besonders das Springen, Zusammenrollen und Brüllen. Weichen Sie den explosiven Knallkäfern aus, achten Sie auf besondere Gegenstände, und erforschen Sie Ihre Umgebung in aller Ruhe (die Zeit ist unbegrenzt). Nutzen Sie Ihre Fortsetzungsmarkierungen, um das Spiel nicht von Anfang an wiederholen zu müssen.

## WENN MAN DOCH SCHON KÖNIG WÄRE

Benutzen Sie die Köpfe der Nashörner, um in die Bäume zu springen, und die Vogelnester, um zu den Affen zu gelangen. Aber Vorsicht - manche Affen werden von Simbas Brüllen verwirrt... Wenn Simba auf dem Strauß reitet, muß er unter den Vogelnesten den Kopf einziehen oder über sie hinwegspringen.

## DER ELEFANTENFRIEDHOF ZUR VORWARNUNG

Zu Beginn dieses Levels warten zwei kampflustige Hyänen auf Sie. Schwingen und klettern Sie über die Knochen, aber seien Sie vorsichtig - manch' altes Gebein ist schon recht mürbe... Die Geier stürzen zum Angriff herab, also drehen Sie den Spieß um, und klettern Sie höher. Gespannte Elefantenhaut ist fast so elastisch wie ein Trampolin, hält jedoch nicht lange...

## DIE WILDE FLUCHT

Die Gnus sind ausgebrochen, und Simba rennt um sein Leben. Achten Sie auf Felsenwarnungen, und springen Sie in Sicherheit.

## 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 Dornengestrüpp.

## HAKUNA MATATA

Führen Sie Simba über die verschiedenen Wasserfälle, und springen Sie zwischen den Stämmen so hoch wie möglich. Hüten Sie sich vor den Kokosnüssen des Gorillas; zusammenrollen ist die beste Lösung.

## SIMBAS SCHICKSAL

Endlich ist Simba ein erwachsener Löwe, und Sie sollten sich auf seine neuen Fähigkeiten einstellen: Beißen, Reißen und Anspringen. Und hören Sie sich dieses Brüllen an! Lianen kann er mit einem Tatzenschlag zerreißen, doch die fallenden Steine sollte er immer noch meiden. Nutzen Sie Ihre neuen Fähigkeiten, um die Geparden zu schlagen und das geweihte Land zu durchqueren.

Immer auf der Hut Meiden Sie die tropfende heiße Lava. Halten Sie sich an die Felsen im Fluß, und hüten Sie sich vor den Fledermäusen. Besonders gefährlich sind die heißen Quellen am Ende - hinter ihnen liegt der Ausgang.

## SIMBAS RÜCKKEHR

Vertreiben Sie die Hyänen aus dem geweihten Land, und zeigen Sie, wer der rechtmäßige König ist. Simba muß alle Hyänen besiegen, ehe er weiter gehen kann, um schließlich Scar gegenüberzutreten.

• Drücken Sie den R-Knopf Oben, um eine Höhle zu betreten und an einer anderen Stelle im Level wieder herauszukommen.

## DAS GEWEIHTE LAND

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

## DIE BONUSLEVELS

Es gibt zwei verschiedene Bonuslevels - aber Sie müssen sie erst einmal finden...

### KÄFERFEST

Lassen Sie Pumbaa Käfer einsammeln, die Timon fallen läßt. Meiden Sie jedoch die bösen Käfer (lesen Sie bitte Böse Käfer auf Seite 10). Vergißt Pumbaa einen der guten Käfer, dann endet der Bonuslevel. Mit Pumbaas Rülpsen stellen Sie sicher, daß Ihnen keine Käfer entkommen. Bedenken Sie jedoch, daß Pumbaa nur einmal pro Bonusphase rülpsen kann.

### KÄFERJAGD

Benutzen Sie Timon, um zwischen den Felsvorsprüngen umherzuspringen und Käfer zu sammeln. Auch hier sollten Sie aufpassen, daß Ihnen keine - außer den bösen - entgehen, sonst endet die Bonusphase vorzeitig.

## BESONDERE GEGENSTÄNDE

Wenn Sie einen der folgenden Gegenstände entdecken, sollten Sie ihn sofort einsammeln!



### EINFACHE KÄFER

Geben Simba die Hälfte seiner Gesundheit zurück.



### GEMUSTERTE KÄFER

Geben Simba seine ganze Gesundheit zurück.



### AFRIKANISCHE ROTE KÄFER

Verbessern Simbas gesamten Gesundheitszustand.



### BLAUE KÄFER

Erhöhen Simbas Brüllkraft.



### 1UP

Eine Extrachance - bis zu maximal neun auf einmal.



## LEBENSKREIS EIN ZUSÄTZLICHER FORTSETZUNGSBONUS

Wenn Sie alle Simba-Figuren verloren haben, aber einen Lebenskreis besitzen, können Sie wählen, ob Sie das Spiel abbrechen oder vom letzten abgeschlossenen Level an fortsetzen möchten.



## FORTSETZUNGSMARKIERUNG

Sie setzen das Spiel von der letzten Markierung fort, die vor Verlust einer Simba-Figur berührt wurde.

## BÖSE KÄFER

Die vier bösen Käfer gibt es auch in den Hauptlevels, die meisten Probleme bereiten sie jedoch in den Bonuslevels.



FLIEGE



SPINNE



LIBELLE



KNALLKÄFER

Dieses Produkt unterliegt der landesüblichen gesetzlichen Garantiezeit. Ihre gesetzlichen Rechte bleiben unberührt. Virgin Interactive Entertainment (Europe) behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien für dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.