

Disney
SOFTWARE

Virgin

Published 1994 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Disney characters, artwork and music © The Walt Disney Company.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD,
338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH, United Kingdom.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL,
233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH,
Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Deutschland.

Disney's **Aladdin**

Disney
SOFTWARE

© Disney

Virgin

**ENGLISH • FRANCAIS • DEUTSCH
ITALIANO • ESPAÑOL**

The image is a promotional graphic for a game based on Disney's Aladdin. It features a decorative border at the top and bottom with a repeating scroll pattern. The background is a grayscale illustration of Aladdin and Princess Jasmine riding a magic carpet. Aladdin is in the front, holding the carpet's edge, while Jasmine is behind him, holding a sword aloft. To the right, the large, menacing face of the Genie is visible. The title "Disney's Aladdin" is written in a stylized, cursive font at the top left.

Disney's Aladdin

The Story So Far ...

The evil Jafar is up to no good ... He has Princess Jasmine trapped in the Sultan's Palace, and only Aladdin can avert certain catastrophe! Make the most of Aladdin's repertoire of athletic moves, his dazzling scimitar skills and his ability to adapt to even the most demanding conditions to bring him safely through 10 action-packed stages based on key scenes from Disney's animated feature film.

Copyright Notice

Published 1994 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Disney characters, artwork and music © The Walt Disney Company.
The computer program and its associated documentation and materials are protected by National and International Copyright Laws. Storage of the computer program and its associated documentation and materials in a retrieval system, reproduction, translation, copying, hiring, lending, broadcasting and public performance are prohibited without the express written permission of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights of the author and owner are reserved world-wide. This program and its associated documentation and materials are sold according to Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd's terms of trade and conditions of sale, copies of which are available on request.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338A Ladbrooke Grove, London W10 5AH.
Customer Support Tel: (081) 964 8242.

Epilepsy Warning!

READ THIS BEFORE PLAYING DISNEY'S ALADDIN!

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns of backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms in persons who have no history of prior seizures of epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your doctor prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor before resuming play.

REMEMBER: Don't play with your Amiga for long periods. Take at least a 10-minute break in every hour to relax yourself and your Amiga.

Box Contents

Accompanying this manual inside this box you should find 3 *Disney's Aladdin* program diskettes. We advise that these disks are 'write-protected' at all times by ensuring the black plastic tab in the corner of each disk is moved 'up' so a 'hole' is created.

Take Care Of Your Disney's Aladdin Disks!

Disks are magnetic media, just like cassette tapes. Do not expose disks to x-rays or intense magnetic fields as the data they hold will be erased. Do not attempt to 'back up' this data as it may be destroyed in the process. When you are not playing *Disney's Aladdin*, be sure to keep the disks in their box to minimise damage.

- Do not expose the disks to water, dirt or excessive heat or cold.
- Do not attempt to take the disks apart.
- Do not bend the disks or subject them to any violent impact.

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

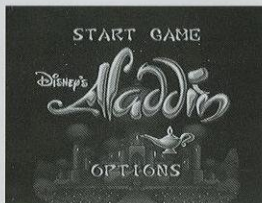
Contents

The Story So Far ...	1
Loading <i>Disney's Aladdin</i>	4
Trouble-Shooting	5
The <i>Disney's Aladdin</i> Title Screen	5
The Options Screen	5
What You Can Expect To See In Play	6
Making The Most Of Aladdin's Movements	7
Hold It!	8
The Magical World Of <i>Disney's Aladdin</i>	8
The Genie's Bonus Machine	9
Abu's Bonus Rounds	10
Using Wishes	10
The Peddler	10
Special Items	10
Special Scenery	11
Playing Advice	12

Loading Disney's Aladdin

Note that *Disney's Aladdin* is for one player only.

- Set up your computer as described in its instruction manual. Ensure that a joystick is plugged into the port marked '2 JOYSTICK'.
- If your computer is turned on, turn it off. Wait for at least 30 seconds before turning on your computer again. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your *Disney's Aladdin* disks.
- Insert *Disney's Aladdin* Disk 1 into the computer's internal disk drive. *Disney's Aladdin* will automatically load and run. When you are prompted to insert *Disney's Aladdin* Disk 2 or 3, do so (not forgetting to first remove the disk already inside the Amiga).
- You will know that *Disney's Aladdin* has loaded when you see the Title Screen.



The Title Screen

EXTERNAL FLOPPY DISK DRIVE OWNERS PLEASE NOTE

Disney's Aladdin supports extra external floppy disk drive.

HARD DISK OWNERS PLEASE NOTE

Disney's Aladdin cannot be installed on a hard disk drive.



Trouble Shooting

In the unlikely event that *Disney's Aladdin* fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure.

If *Disney's Aladdin* still refuses to load then pop the disks - not the packaging - into a suitably-sized jiffy bag or padded envelope along with your name and address. To aid our trouble-shooting department, please provide in as much detail as possible your equipment configuration (not forgetting any RAM expansion devices).

Send the package to: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd will endeavour to replace the faulty disks within 28 days of their receipt.

The Disney's Aladdin Title Screen

After the credits have been shown, the *Disney's Aladdin* Title Screen is presented. Two options are given: **START** and **OPTIONS**. An option is chosen as follows:

- Push the joystick up or down to move from option to option.
- Press the fire button to select the option.

START - Select this to begin play.

OPTIONS - Select this to call up the Options Screen.

The Options Screen

Five new options are presented.

NORMAL - Or you could choose 'PRACTICE' or 'DIFFICULT'. This option determines the number of Aladdin characters and apples available when play begins. Select 'PRACTICE' to start with 4 Aladdin characters and 15 apples, **NORMAL** for 3 Aladdin characters and 10 apples, or **DIFFICULT** for only 2 Aladdin characters and 5 apples (just the challenge for experienced players).

MUSIC ON - Or you can select OFF if you don't wish to hear the music adapted from the Academy Award-winning film soundtrack.

SOUND FX ON - Or choose OFF if you don't fancy listening to the effects during play.

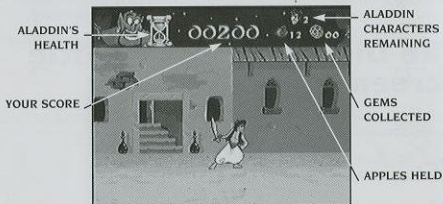


JOYSTICK - There are three settings to choose from, depending on whether you have a normal joystick, a dual fire button joystick or a joypad.

EXIT - Select this to return to the Title Screen.

What You Can Expect To See In Play

There are 11 levels to conquer, and this is an example of a scene from one of them.



ALADDIN'S HEALTH

The sand trickling through the hourglass represents Aladdin's energy status. Aladdin loses energy when he is hit by an adversary or touches something unpleasant. When all his energy is gone, an Aladdin character is lost. Note that extra health can be collected during play.

YOUR SCORE

You earn points when Aladdin performs certain tasks, for example, for every adversary he removes from play, every Special Item he collects and so on. Bonus points are available, but it's up to you to find them!

APPLES HELD

Shows how many apples Aladdin has to throw at his adversaries.

GEMS COLLECTED

Any gems found lying around should be collected and used to buy items from the Peddler (see **The Peddler** on page 10).

ALADDIN CHARACTERS REMAINING

You start with 3, 4 or 6 depending on the difficulty setting on the Options Screen. An Aladdin character is lost when his health runs out. When all Aladdin characters are lost it's Game Over - unless you have a Wish (see **Using Wishes** on page 10). Note that extra Aladdin characters can be collected during play.

Making the Most of Aladdin's Movements

Take your time on the first stage to get used to the way Aladdin is controlled.

RUNNING

- Push the joystick left or right to make Aladdin run in those directions.



JUMPING

- Push the joystick up or press C when Aladdin's not moving left or right to make him jump straight up. Note that the longer the joystick is held up, the higher Aladdin will jump.
- Push the joystick left or right while Aladdin is in the air to make him move in those directions.
- Push the joystick up or press C and left or right to make Aladdin jump in those directions.



CROUCHING

- Push the joystick down when Aladdin's standing still to make him crouch.



CHOOSE YOUR WEAPON!

Aladdin is armed with a sword and a limited supply of apples. In Joystick mode and Joypad jump mode the weapons are selected as follows:

- Press the keyboard's spacebar to switch between the sword or apples. Alternatively ...
- Push and hold the joystick down and press the fire button. When in joypad throw mode press C to throw an apple and B to use the sword.





THE ART OF SWORDPLAY ... AND THROWING APPLES!

Note that Aladdin can use his sword or throw apples when he's in the air.

- * Press the fire button to make Aladdin use his sword or throw apples in the direction he's facing.



USING ROPES

Aladdin can climb any ropes he finds. Simply jump on to a rope and push the joystick up to grab it. Note that Aladdin can use his sword or throw apples when he's holding on to a rope. To get off a rope, jump to the left or right - but look before you leap!

- * Push the joystick up or down when Aladdin is over a rope to make him climb in those directions.



Hold It!

It's wise to take a short break in every hour of play. If you find yourself part-way through a stage and would rather not turn off your computer, why not put the action on hold?

- * Press the 'P' key during play to freeze the action.
- * Press the 'P' key when the action is frozen to resume play.

The Magical World of Disney's Aladdin

A brief guide to what's found on each of the 11 exciting stages.

AGRABAH MARKET

The Sultan's armed Guards are in force in the area. Don't step on the hot coals, and watch out for falling baskets and spiteful Knife Jugglers.

THE DESERT

Ouch, that sand's hot! Take it slow and be prepared to take on more of the Sultan's Guards.

AGRABAH ROOFTOPS

The only way to finish this stage is to find the floating Flutes and make the most of the resultant magic. There are yet more of the Sultan's Guards to worry about, and Razoul, the Captain of the Guards, must be defeated if Aladdin is to escape. Take advantage of the flagpoles and ropes!



THE SULTAN'S DUNGEON

Jafar's favourite place to 'entertain' his 'guests'. Mind the Bats, spikes and swinging wrecking balls, and don't despair if you keep getting let down by the sliding platforms - careful timing is the key!

THE CAVE OF WONDERS

And isn't it just? Treasure is everywhere - and so is the trouble. The Shiva statues are cunning, but not as dangerous as the Shiva Monkey (just wait and see!). You must find the Genie's Lamp if Aladdin is to reach safety.

THE ESCAPE

The cavern is crumbling and the fiery lava lake is erupting. Can you outrun the fireballs?

RUG RIDE

A magic carpet's just the thing for speeding away from red hot lava waves. Don't ignore the Genie's hand pointing out the best route through the big boulders blocking the way.

INSIDE THE LAMP

Slide on the Genie's smoke curls, use the balloons to rise to the occasion, and, with a flick of the Genie's finger, shoot across the screen like a pinball.

THE SULTAN'S PALACE

Keep the flamingos squawking to cross the lily pads, and don't fall in because Aladdin can't swim! The Palace Guards are everywhere, so beware. Use the ropes to your advantage and look out for the trapdoor leading to Jafar's quarters. Stop Iago at all costs and free Abu!

JAFAR'S QUARTERS

Hit Iago, the bird, as he spins round on the giant cogwheel.

JAFAR'S PALACE

The end is almost in sight, but are you careful enough to cross the booby-trapped floors? And skilful enough to beat the Palace Guards? Come on - you can do it!

The Genie's Bonus Machine

Here's a simple game of chance through which prizes can be won - but you only get one turn for every Genie Token collected during play. The prizes are shown (very quickly) in the Genie's mouth. You can win a Gem, 5 apples or an extra Aladdin character, but if Jafar's head is chosen you lose any remaining Genie Tokens you hold.

- * Press the fire button to select a prize.



Abu's Bonus Rounds

That cheeky monkey, Abu, is always desperate to get in on the act - so we gave him his own bonus stage to keep him quiet! To take control of Abu (and attempt to collect gems, apples and extra Aladdin characters), pick up an Abu Token when you see one. Watch out for the pots or rocks - if one hits Abu, the Bonus Round is over. Oh, and beware of the guards, too! Note that if you collect any Genie Tokens, Abu's Bonus Round is presented after the Genie's Bonus Machine has been used.

- Push the joystick left or right to make Abu run in those directions.

Using Wishes

Before you can use Wishes, you have to buy them from the Peddler. These Wishes have one function: you can continue playing from the start of the stage your last Aladdin character was lost - instead of at the very beginning!

The Peddler

He sells Special Items from his stall, which he opens up specially for Aladdin. But the Peddler will only accept Gems in exchange for Special Items, so make sure you have enough! An extra Aladdin character is priced at 5 Gems, and a Wish costs 10 Gems. Excellent value, don't you think?

- Press up to buy the Special Item in front of Aladdin.

Special Items

To help Aladdin through his adventure, collect the following items when you see them.

APPLES

There are plenty of them dotted around so you can keep Aladdin well stocked.

APPLE SLICES

They are only found in the Rug Ride. Collect four slices for one apple.

FLUTES

The snake-charmers' instruments activate Magic Ropes. Watch out for musical notes leading to the Flutes.

HEARTS

They boost Aladdin's health.

ALADDIN HEAD

An extra Aladdin character is yours.



GEMS

These sparkling stones are used to buy extra Aladdin characters and Wishes from the Peddler.

ABU TOKEN

You only need one to play Abu's Bonus Round once the level in question is completed.

GENIE TOKEN

Your chance to use the Genie's Bonus Machine once a stage is completed. The more Tokens you collect, the more chances of using the Machine you have.

BLACK LAMP

It explodes and removes from play any adversaries it hits.

VASE

A special marker. When Aladdin touches one of these, it spins and his position in the stage is noted. Now, if an Aladdin character is lost and others remain, play will resume not from the beginning of the stage but the last Vase touched!

SCARAB PIECES

Find two of these to make up a whole Scarab Beetle and access the Cave Of Wonders.

THE LAMP

It's found in the Cave Of Wonders and has magical powers - so don't let Jafar get his miserable hands on it.

Special Scenery

Some sections of the scenery have a special purpose which becomes evident when Aladdin interacts with them.

FLAGPOLES

Some of them are gleaming, so jump on one and see Aladdin propelled to new heights!

MAGIC ROPES

They float and fly high when Aladdin is holding on - but are only activated when he picks up a Flute. To grab a Magic Rope, simply jump on to it as you would a normal rope; to get off a Magic Rope, jump off it as you would a normal rope!

CLOTHESLINES

Aladdin can swing hand-over-hand along them by simply moving in the appropriate direction. To let go of a Clothesline simply jump off it. Note that there are other pieces of scenery which behave in the same way as Clotheslines.



Playing Advice

- In the Agrabah Street, try to entice the Sultan's Guards to walk on the hot coals.
- Timing is of the essence when throwing apples at the Knife Juggler.
- Beware of basket thieves!
- Jump on the Camels' backs for a little extra height.
- Sometimes more than coconuts are found in the tops of the palm trees.
- It's sometimes easier to leap adversaries instead of confronting them.
- There's no clock to worry about, so don't be afraid to take your time completing the stages. Who knows? You may find items of interest where you'd least expect them!

Credits

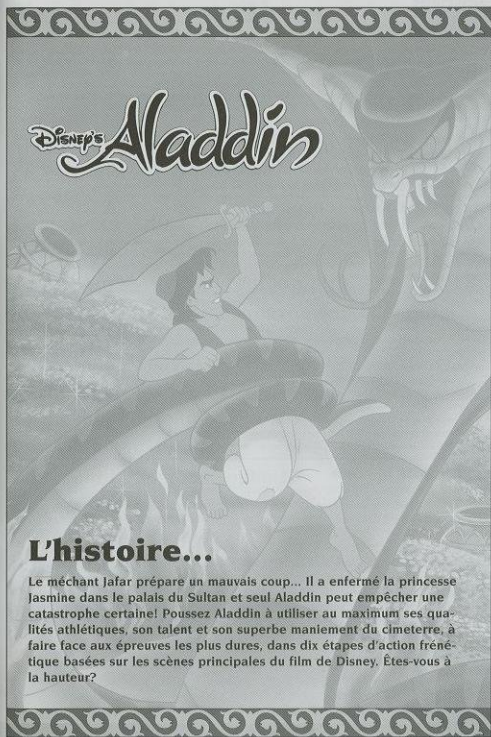
Jaguar Software:

Amiga Conversion: John Twiddy
PC Conversion: Spike
Additional Graphics: Hugh Riley and Teoman Irmak
Music and Sound FX: Andrew Barnabas of DENS design

Virgin Interactive Entertainment:

Producer: Sacha Tait
Tester: Tony Hinds

This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not affect your statutory rights. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.



L'histoire...

Le méchant Jafar prépare un mauvais coup... Il a enfermé la princesse Jasmine dans le palais du Sultan et seul Aladdin peut empêcher une catastrophe certaine! Poussez Aladdin à utiliser au maximum ses qualités athlétiques, son talent et son superbe maniement du cimeterre, à faire face aux épreuves les plus dures, dans dix étapes d'action frénétique basées sur les scènes principales du film de Disney. Êtes-vous à la hauteur?

(P) 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
 Personnages, maquettes et musique de Disney © The Walt Disney Company.
 Ce logiciel, les documents et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois de copyright nationales et internationales. Le stockage de ce logiciel, de la documentation et du matériel qui l'accompagnent, dans un système de récupération est interdit. Il est également interdit de reproduire, traduire, copier, louer, prêter, diffuser ce produit, sans la permission expresse écrite de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Tous droits d'auteur et de propriété réservés dans le monde entier. Ce logiciel, les documents et le matériel qui l'accompagnent sont vendus selon les conditions de vente et les accords commerciaux de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, dont les copies sont disponibles sur demande.

Virgin Interactive Entertainment SARL,
 233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France.
 Tel: 53 68 10 10 Hotline: 53 68 10 00

Nous conseillons au joueur de ce jeu Amiga de lire attentivement le paragraphe concernant l'épilepsie.



Avertissement sur L'Épilepsie

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Contenu de la boîte

En plus de ce manuel, cette boîte devrait contenir 3 disquettes *Disney's Aladdin*. Nous vous conseillons de protéger ces disquettes contre l'écriture; pour cela, poussez le petit carré de plastique noir se trouvant dans le coin de chaque disquette vers le haut de façon à ce qu'un trou apparaisse.

Prenez soin de vos disquettes Disney's Aladdin!

Les disquettes sont des supports magnétiques, comme les cassettes. Ne les exposez pas à des rayons-X ou des champs magnétiques importants car les données seraient effacées. N'essayez pas de faire des copies de sauvegarde car les données risqueraient d'être détruites. Lorsque vous ne jouez pas à *Disney's Aladdin*, rangez les disquettes dans leur boîte pour éviter qu'elles ne s'abiment.

- N'exposez pas les disquettes à l'eau, à la saleté, à la chaleur excessive ou au froid intense.
- N'essayez pas de démonter vos disquettes.
- Ne les pliez pas et ne les soumettez pas à des chocs violents.

Table des matières

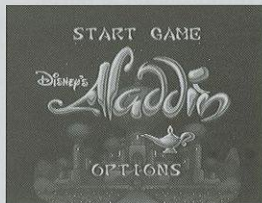
L'histoire...	13
Charger <i>Disney's Aladdin</i>	16
Dépannage	17
L'écran titre <i>Disney's Aladdin</i>	17
L'écran Options	17
Ce que vous verrez durant la partie	18
Comment exploiter les mouvements d'Aladdin au maximum	19
Un instant!	20
Le monde magique de <i>Disney's Aladdin</i>	20
La machine à bonus du génie	21
Étapes bonus d'Abu	22
Comment utiliser les souhaits	22
Le camelot	22
Les articles spéciaux	22
Paysage spécial	23
Conseils pour le jeu	24



Charger Disney's Aladdin

Remarque: *Disney's Aladdin* est pour un joueur seulement.

- Installez votre ordinateur en suivant les instructions de votre manuel. Vérifiez qu'un joystick est branché dans le port "2 JOYSTICK".
- Si votre ordinateur est allumé (ON), éteignez-le (OFF). Attendez au moins 30 secondes avant de le rallumer. Cela éliminera tout virus potentiel et donc le risque de contaminer et de détruire vos disquettes *Disney's Aladdin*.
- Insérez la disquette 1 de *Disney's Aladdin* dans le lecteur interne de votre ordinateur. *Disney's Aladdin* se chargera et se lancera automatiquement. Lorsqu'on vous demande d'insérer la disquette 2 ou 3 de *Disney's Aladdin*, faites-le (sans oublier d'enlever la disquette se trouvant déjà dans le lecteur!).
- Vous saurez que *Disney's Aladdin* s'est chargé lorsque l'écran titre apparaîtra.



L'écran titre

AUX POSSESSEURS DE LECTEUR DE DISQUETTES EXTERNE:

Disney's Aladdin supporte un lecteur de disquettes externe supplémentaire.

AUX POSSESSEURS DE DISQUE DUR:

Disney's Aladdin ne peut pas être installé sur le disque dur.

Dépannage

Si *Disney's Aladdin* ne se chargeait pas, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes superflus comme l'imprimante (mais ne débranchez pas la télévision ou le moniteur!), puis recommencez la procédure de chargement.

Si *Disney's Aladdin* ne se charge toujours pas, placez les disquettes (sans l'emballage) dans une enveloppe rembourrée, ainsi que vos noms et adresse. Pour aider notre département d'assistance technique, veuillez fournir le plus de détails possibles concernant la configuration de votre matériel (sans oublier tout système d'expansion de RAM).

Envoyez à: Virgin Interactive Entertainment SARL, 233 Rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France. Virgin Interactive Entertainment SARL essaiera de remplacer les disquettes défectueuses dans un délai de 28 jours.

L'écran titre Disney's Aladdin

L'écran titre *Disney's Aladdin* apparaît après les crédits. Vous y verrez deux options: 'START' (Commencer) et 'OPTIONS'. Pour choisir une option, suivez la procédure suivante:

- Poussez le joystick vers le haut ou le bas pour passer d'une option à l'autre,
- Appuyez sur le bouton Feu pour sélectionner une option.

START: à sélectionner pour commencer à jouer.

OPTIONS: à sélectionner pour faire afficher l'écran Options.

L'écran Options

On vous offre cinq nouvelles options.

NORMAL. Vous pouvez aussi choisir 'PRACTICE' (Entraînement) ou 'DIFFICULT' (Difficile). Cette option détermine le nombre de personnages Aladdin et de pommes dont vous disposez au début du jeu. Sélectionnez 'PRACTICE' pour commencer avec 4 personnages Aladdin et 15 pommes, 'NORMAL' pour commencer avec 3 personnages Aladdin et 10 pommes, ou 'DIFFICULT' pour commencer avec seulement 2 personnages Aladdin et 5 pommes (pour les joueurs expérimentés).

MUSIC ON (Musique Activée). Vous pouvez aussi sélectionner OFF (Désactivée) si vous ne voulez pas écouter la musique adaptée du célèbre film primé par l'Academy Award.

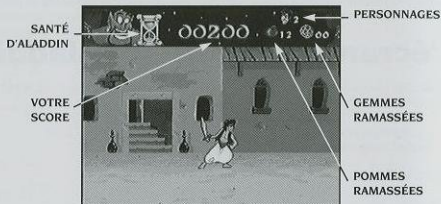
SOUND FX ON (Effets Sonores Activés). Vous pouvez également choisir de les désactiver (OFF) si vous ne désirez pas les écouter pendant le jeu.

JOYSTICK. Vous avez le choix entre trois réglages. Cela dépend du type de joystick que vous possédez: joystick normal, joystick à deux boutons Feu ou un joypad.

EXIT (Sortie). Sélectionnez cette option pour retourner à l'écran titre.

Ce que vous verrez durant la partie

Il y a 11 niveaux à conquérir. Voici une scène tirée de l'un d'eux.



SANTÉ D'ALADDIN. Le sable qui s'écoule dans le sablier représente le statut d'énergie d'Aladdin. Celui-ci perd de l'énergie quand il est atteint par un adversaire ou s'il touche quelque chose de désagréable. Un personnage Aladdin disparaîtra lorsqu'il aura épuisé toute son énergie. Remarquez que vous pouvez obtenir de la santé supplémentaire durant la partie.

VOTRE SCORE. Vous gagnez des points lorsqu'Aladdin exécute certaines tâches, par exemple, lorsqu'il élimine un adversaire du jeu, lorsqu'il ramasse un article spécial, etc. Les bonus existent, à vous de les trouver!

POMMES RAMASSÉES. Indique le nombre de pommes que possède Aladdin.

GEMMES RAMASSÉES. Ramassez toutes les gemmes que vous rencontrez. Elles vous serviront à acheter des objets au Camelot (Voir **Le Camelot**, page 22).

PERSONNAGES ALADDIN RESTANTS. Vous entamez une partie avec 3, 4 ou 6 personnages, selon le niveau de difficulté que vous avez choisi sur l'écran Options. Vous perdez un personnage Aladdin s'il se retrouve à court de santé. Si vous perdez tous vos personnages Aladdin, la partie se termine, à moins que vous n'ayez un "souhait" (voir **Comment utiliser les souhaits**, page 22). Vous pouvez ramasser des personnages Aladdin supplémentaires au cours de la partie.

Comment exploiter les mouvements D'Aladdin au maximum

Durant la première étape, prenez le temps de vous habituer à la manière de contrôler Aladdin.



COURSE

- Poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite pour faire courir Aladdin dans ces directions.



SAUT

- Poussez le joystick vers le haut ou appuyez sur le bouton C quand Aladdin ne se déplace ni à gauche ni à droite pour lui faire faire un saut vertical. Plus vous maintenez le joystick dans cette position, plus Aladdin sautera haut.
- Poussez le joystick vers la gauche ou vers la droite pendant qu'Aladdin est en l'air pour le déplacer dans ces directions.
- Poussez le joystick vers le haut ou appuyez sur le bouton C et vers la gauche ou la droite pour faire sauter Aladdin dans ces directions.



ACCROUISSEMENT

- Poussez le joystick vers le bas quand Aladdin se tient immobile et il s'accroîtra.



CHOISISSEZ VOTRE ARME!

Aladdin est armé d'une épée et d'un certain nombre de pommes. En mode joystick et mode joypad saut, vous pouvez sélectionner les armes comme suit:

- Appuyez sur la barre d'espacement du clavier pour passer de l'épée aux pommes. Ou...
- Poussez le joystick vers le bas et maintenez-le dans cette position, et appuyez sur le bouton Feu. Lorsque vous êtes en mode joypad Lancer, appuyez sur C pour lancer une pomme et sur B pour utiliser l'épée.





L'ART DE MANIER L'ÉPÉE...

ET DE LANCER LES POMMES!

Remarque: Aladdin peut utiliser son épée ou lancer des pommes lorsqu'il est en l'air...

- * Lorsque vous appuyez sur le bouton Feu, Aladdin utilisera son épée ou lancera des pommes dans la direction à laquelle il fait face.



UTILISATION DES CORDES

Aladdin peut monter à n'importe quelle corde. Pour cela, il vous suffit de sauter sur la corde et de pousser le joystick vers le haut pour l'attraper. Remarque qu'Aladdin peut utiliser son épée ou lancer des pommes lorsqu'il est accroché à une corde. Pour lâcher une corde, sautez à gauche ou à droite, mais faites attention où vous mettez les pieds!

- * Poussez le joystick vers le haut ou vers le bas quand Aladdin est accroché à une corde pour le faire monter ou descendre.



Un instant!

Il est conseillé de faire une pause après chaque heure de jeu. Si vous êtes en pleine action et que vous ne voulez pas éteindre votre ordinateur, pourquoi ne pas geler le jeu?

- * Appuyez sur la touche P pendant la partie pour geler l'action.
- * Appuyez sur la touche P quand l'action est gelée pour reprendre la partie.

Le monde magique de Disney's Aladdin

Ceci est un résumé de ce que vous trouverez dans chacune des onze étapes passionnantes.

LE MARCHÉ D'AGRABAH. Les gardes armés du Sultan sont nombreux dans cette région. Évitez de marcher sur les charbons ardents et méfiez-vous des paniers qui tombent et des méchants lanceurs de couteaux.

LE DÉSERT. Aïe! Le sable est brûlant! Allez-y doucement et soyez prêt à affronter d'autres gardes du Sultan.

LES TOITS D'AGRABAH. Le seul moyen de terminer cette étape est de trouver les flûtes flottantes et d'utiliser leur pouvoir magique. Faites attention aux gardes du Sultan et à Razoul, le capitaine des gardes, que vous devez vaincre pour vous échapper. Servez-vous des mâts et des cordes!



LE CACOT DU SULTAN. L'endroit favori de Jafar pour "recevoir" ses "invités". Attention aux chauves-souris, aux pointes et aux boules, et ne désespérez pas si les plates-formes glissantes vous posent des problèmes: c'est une question de précision!

LA CAVE DES MERVEILLES. Une merveille, en effet! Il y a des trésors partout, mais aussi des problèmes! Les statues de Shiva sont rusées, mais pas aussi dangereuses que le singe Shiva, vous verrez. Pour vous en sortir, vous devez trouver la lampe du génie.

L'ÉVASION. La caverne s'effondre et le lac de lave brûlante est en éruption. Arrivez-vous à échapper aux boules de feu?

BALADE EN TAPIS. Le tapis volant est juste ce qu'il vous faut pour échapper aux vagues de lave brûlante. Le génie vous montrera du doigt le meilleur chemin à prendre pour éviter les gros rochers qui vous barrent la route.

À L'INTÉRIEUR DE LA LAMPE. Glissez sur les volutes de fumée du génie, utilisez les ballons pour vous envoler; d'une seule pichenette, le génie vous enverra à l'autre bout de l'écran aussi vite qu'un boulet de canon.

LE PALAIS DU SULTAN. Pour traverser les feuilles de nénuphars, faites en sorte que les flammes ne s'arrêtent pas de glousser, et évitez de tomber car Aladdin ne sait pas nager! Les gardes du palais sont partout, faites donc attention. Utilisez les cordes à bon escient et ne perdez pas de vue votre objectif principal: la trappe qui mène au quartier général de Jafar. Arrêtez Iago à tout prix et libérez Abu!

LE QUARTIER GÉNÉRAL DE JAFAR. Visez Iago, l'oiseau, alors qu'il tourne sur la roue dentée géante.

LE PALAIS DE JAFAR. Vous êtes presque au bout du tunnel, mais il vous reste encore à traverser les planchers piégés et à vaincre les gardes du palais. Êtes-vous à la hauteur? Bien sûr que oui. Allez-y!

La machine à bonus du génie

Cette machine est un simple jeu de hasard qui peut vous faire gagner des prix, mais vous n'avez droit qu'à un tour par jeton de Génie que vous ramassez durant le jeu. Les prix sont montrés (très rapidement) dans la bouche du génie. Vous pouvez gagner une gemme, 5 pommes ou un personnage Aladdin supplémentaire, mais si vous tombez sur la tête de Jafar, vous perdez tous les jetons de Génie qu'il vous reste.

- * Appuyez sur le bouton Feu pour sélectionner un prix.



Étapes bonus d'Abu

Abu, ce singe culotté, veut mettre son grain de sel partout, alors nous lui avons donné son étape bonus personnelle pour qu'il se tienne tranquille! Pour contrôler Abu (et essayer de ramasser des gemmes, des pommes et des personnages Aladdin supplémentaires), ramassez un jeton Abu lorsque vous en rencontrez un. Attention aux pots et aux rochers - Si l'un d'eux touche Abu, l'étape bonus prend fin. Oh, et méfiez-vous aussi des gardes! Remarque: si vous ramassez des jetons Génie, l'étape bonus d'Abu est présentée une fois que vous avez utilisé la machine à bonus du génie.

- * Poussez le joystick vers la gauche ou la droite pour qu'Abu coure dans ces directions.

Comment utiliser les souhaits

Avant d'utiliser les souhaits, vous devez les acheter chez le camelot. Ces souhaits vous permettent de reprendre la partie au début de l'étape durant laquelle vous aviez perdu votre dernier personnage Aladdin, au lieu d'avoir à refaire toute la partie.

Le Camelot

Il vend des articles spéciaux dans sa boutique qu'il ouvre exclusivement pour Aladdin. Pour les acheter, vous devez avoir des gemmes car le camelot n'accepte rien d'autre en échange, alors faites bien attention d'en avoir assez. Un personnage Aladdin supplémentaire coûte 5 gemmes, et un souhait, 10 gemmes. Une bonne affaire, vous ne trouvez pas?

- * Appuyez vers le haut pour acheter l'article spécial se trouvant en face d'Aladdin.

Les articles spéciaux

Pour aider Aladdin dans ses aventures, ramassez les articles suivants quand vous les voyez.

POMMES. Il y en a beaucoup, éparpillées un peu partout. Aladdin ne devrait donc pas en manquer.

TRANCHES DE POMME. Vous ne les trouverez que dans la Balade en tapis volant. Ramassez quatre tranches pour former une pomme.

FLÛTES. Les instruments des charmeurs de serpents servent à activer les cordes magiques. Suivez les notes de musique qui mènent aux flûtes.

CŒURS. Ils renforcent la santé d'Aladdin.

TÊTE D'ALADDIN. Elle vous fait gagner un personnage Aladdin supplémentaire.



GEMMES. Ces pierres scintillantes servent à acheter d'autres personnages Aladdin et des souhaits chez le camelot.

JETONS D'ABU. Ramassez un jeton au cours d'une étape et, à la fin de cette dernière, vous aurez droit à une étape bonus d'Abu.

JETONS DU GÉNIE. Ils vous permettent d'utiliser la machine à bonus du génie à la fin d'une étape. Plus vous ramassez de jetons, plus vous aurez de chances d'utiliser la machine que vous avez.

LAMPE NOIRE. Elle explose et élimine du jeu tous les adversaires touchés par ses éclats.

VASE. Un marqueur spécial. Si Aladdin touche un vase, ce dernier se mettra à tourner et la position de votre personnage dans l'étape sera notée. Si vous perdez un personnage Aladdin, mais qu'il vous en reste d'autres, la partie reprendra, non pas du début de l'étape, mais du dernier vase touché!

MORCEAUX DE SCARABÉE. Trouvez deux de ces morceaux et faites-en un scarabée entier pour avoir accès à la caverne des merveilles.

LA LAMPE. Elle se trouve dans la caverne des merveilles et a des pouvoirs magiques. Ne laissez donc pas le méchant Jafar lui mettre la main dessus.

Paysage spécial

Certaines parties du paysage ont une fonction spéciale qui devient évidente quand Aladdin y évolue.

MÂTS. Certains d'entre eux brillent. Sautez sur l'un des ces mâts et vous verrez Aladdin s'élever dans les airs!

CORDES MAGIQUES. Elles flottent et volent haut dans le ciel quand Aladdin s'accroche à elles, mais elles ne sont activées que si Aladdin ramasse une flûte. Pour vous saisir d'une corde magique, ou pour l'abandonner, il vous suffit de sauter comme vous le feriez pour une corde normale.

CORDES À LINGE. Déplacez Aladdin dans la direction appropriée pour qu'il se balance le long d'une corde. Pour la lâcher, il vous suffit de sauter normalement. Remarquez qu'il y a d'autres objets du décor qui peuvent être utilisés de la même manière que les cordes à linge.



Conseils pour le jeu

- * Dans la rue d'Agrabah, essayez d'attirer les gardes du Sultan vers les charbons ardents.
- * La précision est très importante lorsque vous lancez vos pommes sur le lanceur de couteaux.
- * Attention aux voleurs de paniers!
- * Sautez sur le dos des chameaux pour gagner un peu de hauteur.
- * Parfois, vous trouverez autre chose que des noix de coco au sommet des palmiers.
- * Il est parfois plus facile de sauter par-dessus les adversaires que de les affronter.
- * Votre performance n'est pas chronométrée. Prenez donc votre temps pour terminer chaque étape. Qui sait? Il se peut que vous trouviez des choses intéressantes dans les endroits les plus inattendus!

Crédits

Jaguar Software:

Conversion pour Amiga:

John Twiddy

Conversion pour PC:

Spike

Graphismes supplémentaires:

Hugh Riley et

Teoman Irmak

Musique et effets sonores:

Andrew Barnabas

de DENS design

Virgin Interactive Entertainment:

Producteur:

Sacha Tait

Testeur:

Tony Hinds

Ce produit est garanti pendant une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son utilisation à des fins particulières.



The image shows the cover art for the video game 'Disney's Aladdin'. At the top, the title 'Disney's Aladdin' is written in a stylized, cursive font. Below the title, the main character Aladdin is depicted riding a magic carpet. He is holding a sword aloft in his right hand. The background features a large, menacing face of the Genie, with his hand near his mouth as if shouting or singing. The scene is set against a backdrop of a cityscape with domes and minarets, suggesting the setting of Agrabah. The entire cover is framed by a decorative border with a repeating scroll pattern.

Die Vorgeschichte...

Der böse Dschafar hat nichts Gutes im Sinn... Er hält Prinzessin Jasmin im Sultanspalast gefangen, und nur Aladdin kann die drohende Katastrophe abwenden! Nutze Aladdins ganzes Repertoire an athletischen Kunststücken, seinen geschickten Umgang mit dem Krummsäbel und seine Fähigkeit, sich selbst den schwierigsten Situationen anzupassen, um ihn sicher durch 10 actiongeladene Levels zu führen, die auf Schlüsselszenen aus dem Disney-Zeichentrickfilm basieren. Wirst Du damit fertig?

Copyright

(P) 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
Disney-Figuren, Grafiken und Musik © The Walt Disney Company.
Das Computerprogramm und sämtliches dazugehörige Begleitmaterial unterliegen nationalem und internationalem Urheberrecht. Jegliches Speichern des Programms und seiner Begleitmaterialien in zugänglichen Systemen, Reproduktion, Übersetzung, Vervielfältigung, Vermietung, Verleih, Übertragung und öffentliche Aufführung bedarf vorheriger schriftlicher Genehmigung durch Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Alle Urheber- und Eigentumsrechte sind weltweit vorbehalten. Der Verkauf des Programms und seiner Begleitmaterialien unterliegen den Handels- und Verkaufsbedingungen von Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Kopien der Bedingungen sind auf Anfrage erhältlich.

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

Epilepsie-Warnung

VOR SPIELBEGINN GUT DURCHLESEN! Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt sind. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder bestimmte Videosoftware spielen. Falls Du oder jemand anders in Deiner Familie an Epilepsie leidet, suche Deinen Arzt auf, bevor Du Videospiele betreibst. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Sollte bei Dir eines der folgenden Symptome, wie veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, jegliche Art von unkontrollierten Bewegungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe auftreten, brich das Spiel SOFORT ab, und suche Deinen Arzt auf.

ACHTUNG! Bitte während des Spiels pro Stunde unbedingt eine zehnminütige Pause einlegen, um Gerät und Spieler zu schonen.

Packungsinhalt

Diese Packung sollte drei *Disney's Aladdin*-Programmdisketten enthalten. Wir empfehlen, diese Disketten gegen Überschreiben zu schützen, indem der Plastikschieber an der Ecke jeder Diskette nach oben verschoben wird, bis ein "Loch" zu sehen ist.

Gib gut auf Deine Disney's Aladdin-Disketten acht!

Disketten sind Magnetmedien, genau wie Kassetten. Sie sollten daher vor Röntgenstrahlen oder starken magnetischen Feldern geschützt werden, weil sie sonst gelöscht werden könnten. Versuche nicht, Sicherungskopien dieser Disketten zu erstellen; der Kopierschutz bedeutet, daß die Daten dadurch vernichtet werden. Wenn das Spiel nicht betrieben wird, solltest Du die Disketten in der Originalverpackung aufbewahren.

- Schütze die Disketten vor Feuchtigkeit und extremen Temperaturen.
- Versuche nicht, die Diskette auseinanderzunehmen.
- Verbiege die Disketten nicht, und behandle sie sorgfältig.

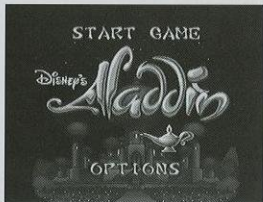
Inhaltsverzeichnis

Die Vorgeschichte	25
<i>Disney's Aladdin</i> laden	28
Problemlösung	29
Der <i>Disney's Aladdin</i> -Titelbildschirm	29
Der Optionsbildschirm	29
Was Du im Spiel sehen wirst	30
So setzt Du Aladdins Bewegungen ein	31
Moment mal!	32
<i>Disney's Aladdins</i> wunderbare Welt	32
Der Bonusautomat des Flaschengeists	33
Abus Bonusrunde	34
Wünsche einsetzen	34
Der Straßenhändler	34
Spezialgegenstände	34
Spezialkulissen	35
Spieltips	36

Disney's Aladdin laden

Disney's Aladdin ist ein Spiel für nur einen Spieler.

- Richte Deinen Computer wie im Handbuch beschrieben ein. Überprüfe, ob der Joystick an den Port "2 JOYSTICK" angeschlossen ist.
- Falls Dein Computer eingeschaltet ist, schalte ihn aus. Warte mindestens 30 Sekunden, ehe Du ihn wieder einschaltest. Damit entfernst Du unerkannte Viren und verringerst die Gefahr, daß Deine Disney's Aladdin-Disketten infiziert und möglicherweise sogar vernichtet werden.
- Lege die Disney's Aladdin-Diskette 1 in das interne Laufwerk ein. Disney's Aladdin wird nun automatisch geladen und betrieben. Lege die Disney's Aladdin-Disketten 2 und 3 ein, wenn Du dazu aufgefordert wirst (nachdem Du natürlich die vorhandene Diskette aus dem Laufwerk entfernt hast).
- Wenn Disney's Aladdin vollständig geladen wurde, erscheint der Titelschirm.



Der Titelschirm

HINWEIS FÜR BESITZER EINES EXTERNEN LAUFWERKS

Disney's Aladdin unterstützt zusätzliche, externe Laufwerke.

HINWEIS FÜR FESTPLATTENBESITZER

Disney's Aladdin kann nicht auf der Festplatte installiert werden.



Problemlösung

Für den unwahrscheinlichen Fall, daß Disney's Aladdin nicht geladen werden kann, schalte Deinen Computer aus, und entferne alle überflüssigen angeschlossenen Geräte wie Drucker (Monitor oder Fernseher sollten allerdings angeschlossen bleiben), bevor Du den Ladevorgang wiederholst.

Wenn sich Disney's Aladdin auch dann nicht laden läßt, schicke die Disketten, ohne die Spielpackung, sicher verpackt an uns. Vergiß nicht, Deinen Namen und Deine Adresse beizulegen. Es hilft uns bei der Problemlösung, wenn Du uns so viele Einzelheiten wie möglich über Deine Systemkonfiguration gibst (einschließlich jeglicher RAM-Erweiterungen).

Schicke die Disketten an Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Deutschland. Wir werden uns bemühen, fehlerhafte Disketten innerhalb von 28 Tagen zu ersetzen.

Der Disney's Aladdin-Titelschirm

Nach dem Mitarbeiterverzeichnis erscheint der Disney's Aladdin-Titelschirm. Dort siehst Du zwei Optionen, "START" und "OPTIONS" (OPTIONEN). Du wählst eine Option wie folgt:

- Bewege den Joystick nach oben oder unten, um eine Option zu markieren.
- Drücke Feuer, um eine Option zu wählen.

START Wähle diese Option, um das Spiel zu beginnen.

OPTIONS Damit rufst Du den Optionschirm auf.

Der Optionschirm

Hier siehst Du fünf neue Optionen.

NORMAL Statt dieser Vorgabe kannst Du auch "PRACTICE" (ÜBUNG) oder "DIFFICULT" (SCHWIERIG) wählen. Diese Option legt fest, wie viele Aladdin-Figuren und Äpfel zu Spielbeginn zur Verfügung stehen. Wähle "PRACTICE", um mit 4 Aladdin-Figuren und 15 Äpfeln zu beginnen, "NORMAL" für 3 Aladdin-Figuren und 10 Äpfel oder "DIFFICULT" für nur 2 Aladdin-Figuren und 5 Äpfel (genau die richtige Herausforderung für erfahrene Spieler).

MUSIC ON (MUSIK EIN) Du kannst auch "OFF" (AUS) wählen, wenn Du die Musik aus dem mit einem Oskar ausgezeichneten Filmsoundtrack nicht hören möchtest.

SOUND FX ON (SOUNDEFFEKTE EIN) Wähle "OFF" (AUS), wenn Du keine Lust auf die Geräuschertermalung während des Spiels hast.

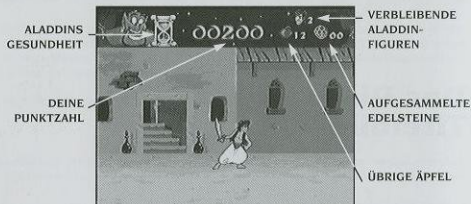


JOYSTICK Es gibt drei verschiedene Einstellungen, je nachdem, ob Du einen normalen oder zweiknöpfigen Joystick oder ein Joypad benutzt.

EXIT (BILDSCHIRM VERLASSEN) Damit kehrst Du zum Titelbildschirm zurück.

Was Du im Spiel sehen wirst

Insgesamt sind 11 Levels zu bewältigen, in denen unter anderem folgende Szene vorkommt.



ALADDINS GESUNDHEIT

Die Sanduhr steht für Aladdins Energiestatus. Aladdin verliert Energie, wenn er von einem Gegner getroffen wird oder etwas Unangenehmes berührt. Ist seine gesamte Energie verbraucht, verlierst Du eine Aladdin-Figur. Denk daran, daß Du während des Spiels zusätzliche Gesundheitspunkte sammeln kannst.

DEINE PUNKTZAHL

Du gewinnst Punkte, wenn Aladdin bestimmte Aufgaben löst, also zum Beispiel Gegner aus dem Weg räumt, Spezialgegenstände sammelt usw. Es gibt auch Bonuspunkte, aber die mußt Du erstmal finden!

ÜBRIGE ÄPFEL

Zeigt an, mit wie vielen Äpfeln Aladdin seine Gegner noch bombardieren kann.

AUFGESAMMELTE EDELSTEINE

Du solltest die Edelsteine immer einsammeln, weil Du mit ihnen Gegenstände vom Straßenhändler kaufen kannst (siehe **Der Straßenhändler** auf Seite 34).



VERBLEIBENDE ALADDIN-FIGUREN

Du beginnst mit 3, 4 oder 6 Figuren, je nach dem auf dem Optionsbildschirm gewählten Schwierigkeitsgrad (DIFFICULTY). Du verlierst eine Aladdin-Figur, wenn seine Gesundheit den Nullpunkt erreicht. Hast Du alle Aladdin-Figuren verloren, dann ist das Spiel für Dich zu Ende (Game Over), es sei denn, Du hast einen Wunsch frei (siehe **Wünsche einsetzen** auf Seite 34). Du kannst zusätzliche Aladdin-Figuren auch während des Spiels finden.

So setzt Du Aladdins Bewegungen ein

Nimm Dir in der ersten Etappe Zeit, um Dich mit der Steuerung von Aladdin vertraut zu machen.

LAUFEN

- Drücke den Joystick nach links oder rechts, um Aladdin in diese Richtung laufen zu lassen.



SPRINGEN

- Schiebe den Joystick nach oben, oder drücke C und schiebe den Joystick nach rechts oder links, wenn Aladdin gerade nicht nach links oder rechts läuft, damit er senkrecht nach oben springt. Je länger Du den Joystick nach oben drückst, desto höher springt Aladdin.
- Drücke den Joystick nach links oder rechts, während Aladdin in der Luft ist, um ihn in die entsprechende Richtung zu lenken.
- Schiebe den Joystick nach oben, oder drücke C, um Aladdin in diese Richtung springen zu lassen.



DÜCKEN

- Drücke den Joystick nach unten, wenn Aladdin stillsteht, damit er sich duckt.



WAHL DER WAFFEN

Aladdin hat ein Schwert und eine begrenzte Menge Äpfel. Im Joystick- oder Joypad-Sprunghold werden diese Waffen folgendermaßen gewählt:

- Mit der Leertaste der Tastatur schaltest Du zwischen Schwert und Äpfeln um. Du kannst auch...
- den Joystick nach unten gedrückt halten und Feuer drücken. Im Joypad-Wurfmodus drückst Du C, um einen Apfel zu werfen, und B, um das Schwert zu benutzen.





DU KUNST DES SÄBELKAMPFES... UND DES APFELWERFENS!

Beachte, daß Aladdin seinen Krummsäbel einsetzen oder Äpfel werfen kann, wenn er in der Luft ist.

- Drücke Feuer, damit Aladdin seinen Säbel benutzt oder Äpfel in Blickrichtung wirft.



AN SEILEN HOCHKLETTERN

Aladdin kann an jedem Seil hochklettern, das er findet. Spring einfach auf das Seil zu, und drücke den Joystick nach oben, um es zu greifen. Auch am Seil hängend kann Aladdin seinen Krummsäbel benutzen - oder mit Äpfeln werfen. Um vom Seil wieder herunterzukommen, spring nach links oder rechts - aber schau zuerst, wo Du landest!

- Drücke den Joystick nach oben oder unten, wenn Aladdin an einem Seil hängt, um ihn in die jeweilige Richtung klettern zu lassen.

Moment mal!

Es empfiehlt sich, für jede Stunde Spielzeit eine kurze Pause einzulegen. Wenn Du gerade mitten in einer Etappe steckst und Deinen Computer nicht ausschalten willst, dann halte doch einfach die Handlung an!

- Drücke die 'P'-Taste während des Spiels, um die Handlung zu stoppen.
- Drücke die 'P'-Taste, während das Spiel angehalten ist, um es wieder aufzunehmen.

Disney's Aladdins wunderbare Welt

Es folgt eine kurze Beschreibung der Dinge, die Dir in den 11 aufregenden Etappen begegnen.

DIE STRASSE IN AGRABAH Die bewaffneten Wachen des Sultans findest Du hier wie Sand am Meer. Tritt nicht auf die glühenden Kohlen, und nimm Dich vor fallenden Körben und hinterlistigen Messer-Jongleuren in acht.

DIE WÜSTE Aua, der Sand ist heiß! Arbeite Dich langsam vor, und rechne auch hier mit den Wachen des Sultans.

DIE DÄCHER VON AGRABAH Diese Etappe kannst Du nur abschließen, wenn Du die schwebenden Flöten findest und ihre Zauberkraft zu Deinem Nutzen einsetzt. Wieder machen Dir die Wachen des Sultans Ärger, und Razul, der Hauptmann der Wache, muß besiegt werden, wenn Aladdin entkommen will. Besonders hilfreich sind die Fahnenstangen und Seile!



DER KERKER DES SULTANS

Dschafars Lieblingsplatz zur "Unterhaltung" seiner "Gäste". Achte auf die Fledermäuse, Spieße und schwingenden Eisenkugeln, und verzweifle nicht gleich, wenn Dich die beweglichen Plattformen immer wieder "abblitzen" lassen - hier kommt es auf das richtige Timing an!

DIE HÖHLE DER WUNDER Wie gemein! Jede Menge Schätze - und jede Menge Ärger. Die Shiva-Statuen sind gerissen, aber nicht so gefährlich wie der Shiva-Affe (Du wirst es schon erleben!). Du mußt die Lampe mit dem Flaschengeist finden, wenn Aladdin sicher aus der Höhle kommen soll.

DIE FLUCHT Die Höhle steht kurz vor dem Einsturz, und überall bricht feurige Lava aus. Kannst Du Dich vor den Feuerbällen in Sicherheit bringen?

DER RITT AUF DEM FLIEGENDEN TEPPICH Ein fliegender Teppich ist genau das Richtige, um sich vor brodelnden Lavaströmen zu retten. Achte auf die Hand des Flaschengeistes, die Dir den besten Fluchtweg durch die großen Felsblöcke weist.

IN DER LAMPE Gleite auf die Rauchwolken des Geists, steige mit dem Ballon auf, und schieße mit einem Fingerschnipp des Geists über den Bildschirm wie ein Flipperball.

DER SULTANSPALAST Laß die Flamingos krächzen, um über die Seerosenblätter zu gehen, und fall ja nicht ins Wasser, denn Aladdin kann nicht schwimmen! Die Palastwachen sind überall, also Vorsicht! Nutze die Seile, und achte auf die Falltür, die in Dschafars Gemächer führt. Du mußt Jaqo unbedingt stoppen und Abu befreien!

DSCHAFARS GEMÄCHER Versuche, den Vogel Jaqo zu treffen, der sich auf dem riesigen Rad dreht.

DSCHAFARS PALAST Das Ende ist schon fast in Sicht, aber wird es Dir gelingen, den Fallen auf Deinem Weg auszuweichen? Und bist Du geschickt genug, die Palastwachen zu schlagen? Na los, Du wirst es schon packen!

Der Bonusautomat des Flaschengeistes

Der Bonusautomat des Flaschengeistes ist ein einfaches Glücksspiel, bei dem Du Preise gewinnen kannst - doch Du hast nur einen Versuch pro Flaschengeist-Chip, den Du im Spiel findest. Die Preise siehst Du (sehr kurz) im Mund des Flaschengeistes. Du kannst einen Edelstein, 5 Äpfel oder eine zusätzliche Aladdin-Figur gewinnen, aber wenn Dschafars Kopf erscheint, verlierst Du alle Flaschengeist-Chips, die Du noch hast.

- Drücke Feuer, um einen Preis zu wählen.



Abus Bonusrunde

Der freche Affe Abu will unbedingt mitspielen - also haben wir ihm seine eigene Bonusrunde gegeben. Um Abu zu steuern (und zusätzliche Edelsteine, Äpfel und Aladdin-Figuren einzusammeln), sammelst Du Abu-Chips ein, wenn Du sie siehst. Achte auf Töpfe und Steine - wenn Abu davon getroffen wird, ist die Bonusrunde vorbei. Und achte auch auf die Wächter! Wenn Du Flaschengeist-Chips einsammelst, gelangst Du erst nach dem Flaschengeist-Bonusautomaten zu Abu Bonusrunde.

- Schiebe den Joystick nach rechts oder links, um Abu in die gewünschte Richtung zu lenken.

Wünsche einsetzen

Bevor Du Wünsche einsetzen kannst, mußt Du sie beim Straßenhändler kaufen. Diese Wünsche haben folgende Funktion: Du kannst das Spiel zu Beginn der Etappe fortsetzen, in der Du Deine letzte Aladdin-Figur verloren hast, und mußt nicht wieder ganz zum Anfang zurück.

Der Straßenhändler

Er verkauft Spezialgegenstände an seinem Stand, den er speziell für Aladdin öffnet. Doch Du mußt den Straßenhändler mit Edelsteinen bezahlen, also Sorge dafür, daß Du genug besitzt! Eine zusätzliche Aladdin-Figur kostet 5 Edelsteine, ein Wunsch kostet 10. Das ist doch echt billig, oder?

- Drücke den Joystick/R-Knopf am Joypad nach oben, um den Spezialgegenstand zu kaufen, der vor Aladdin liegt.

Spezialgegenstände

Um Aladdin bei seinem Abenteuer zu helfen, mußt Du die folgenden Gegenstände aufheben, wenn Du sie findest.

ÄPFEL Davon liegen sehr viele herum, sie gehen Aladdin also nicht so schnell aus.

APFELSTÜCKE Du findest sie nur beim Ritt auf dem fliegenden Teppich. Vier Apfelstücke ergeben einen Apfel.

FLÖTEN Diese Schlangenbeschwörer-Instrumente aktivieren Zauberseile. Um die Flöten zu finden, mußt Du nur den Musiknoten folgen.

HERZEN Sie stärken Aladdins Gesundheit.



ALADDIN-KOPF Eine zusätzliche Aladdin-Figur gehört Dir.

EDELSTEINE Mit diesen glitzernden Steinchen kannst Du beim Straßenhändler zusätzliche Aladdin-Figuren und Wünsche kaufen.

ABU-CHIP Du brauchst nur einen, um Abu Bonusrunde nach dem laufenden Level zu spielen.

FLASCHENGEIST-CHIP Deine Chance, den Bonusautomaten des Flaschengeistes zu benutzen, wenn Du eine Etappe abgeschlossen hast. Je mehr Chips Du aufsammelst, desto mehr Chancen am Glücksautomaten stehen Dir offen.

SCHWARZE LAMPE Sie explodiert und beseitigt dabei alle Gegner, die auf dem Bildschirm zu sehen sind.

VASE Eine besondere Markierung. Wenn Aladdin eine davon berührt, dreht sie sich und registriert seine Position in dieser Etappe. Wenn Du nun eine Aladdin-Figur verlierst, aber noch andere hast, wird das Spiel nicht am Anfang der Etappe wieder aufgenommen, sondern bei der letzten berührten Vase!

SKARABÄUS-TEILE Wenn Du zwei Teile findest, aus denen Du einen ganzen Skarabäus-Käfer zusammensetzen kannst, erhältst Du Zugang zur Höhle der Wunder.

DIE LAMPE Sie steht in der Höhle der Wunder und besitzt magische Kräfte - sieh also zu, daß Dschafar sie nicht in seine gierigen Finger kriegt.

Spezialkulissen

Einige Bestandteile der Hintergrundkulissen erfüllen einen bestimmten Zweck, der offenbar wird, wenn Aladdin sie nutzt.

FAHNENSTANGEN Manche von ihnen glänzen, und wenn Aladdin auf eine davon springt, erreicht er ungeahnte Höhen!

ZAUBERSEILE Sie erheben sich hoch in die Luft, wenn Aladdin sich daran festhält, können aber nur aktiviert werden, wenn er eine magische Flöte aufhebt. Um Dir ein Zauberseil zu greifen, spring einfach darauf, wie auf ein normales Seil. Auch das Abspringen funktioniert wie bei jedem anderen Seil.

WÄSCHELEINEN Aladdin kann sich daran entlanghangeln, indem Du ihn einfach in die entsprechende Richtung bewegst. Um die Wäscheleine wieder zu verlassen, spring einfach davon ab. Es gibt auch andere Bestandteile der Kulissen, die die gleiche Funktion erfüllen wie die Wäscheleinen.



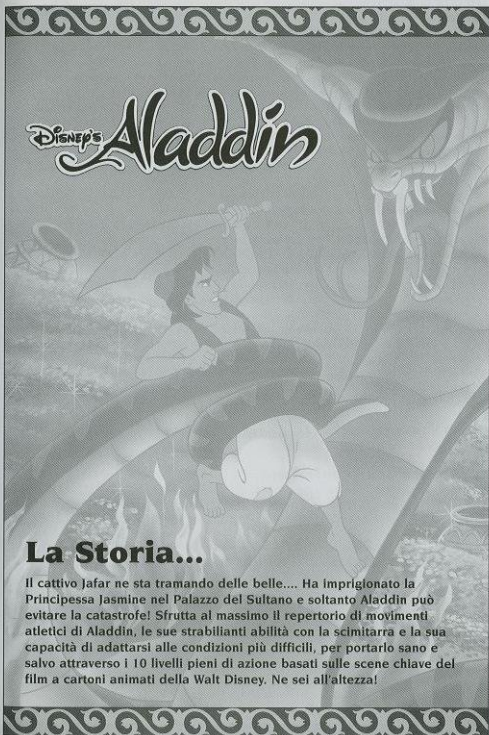
Spieltips

- Versuche in der Straße von Agrabah die Wachen des Sultans dazu zu bringen, über die glühenden Kohlen zu gehen.
- Timing ist alles, wenn Du den Messer-longleur mit Äpfeln bewirfst.
- Hüte Dich vor den Korbdieben!
- Etwas mehr Höhe erreichst Du, wenn Du auf den Rücken der Kamele springst.
- Manchmal findet man in den Wipfeln der Palmen nicht nur Kokosnüsse.
- Es ist manchmal einfacher, Gegner zu überspringen, als mit ihnen zu kämpfen.
- Dir sitzt keine Uhr im Nacken, also laß Dir Zeit beim Durchlaufen der Etappen. Wer weiß? Vielleicht findest Du etwas Interessantes, wo Du es am wenigsten vermutet hättest.

Mitarbeiter

Jaguar Software:	Amiga-Konvertierung: PC-Konvertierung: Zusätzliche Grafiken:	John Twiddy Spike Hugh Riley und Teoman Irmak Andrew Barnabas von DENS Design
Virgin Interactive Entertainment:	Produktion: Spieltests:	Sacha Tait Tony Hinds

Dieses Produkt ist mit einer Garantie für einen bestimmten Zeitraum entsprechend den gesetzlichen Bestimmungen Ihres Landes versehen. Ihre übrigen gesetzlichen Rechte werden hiervon nicht berührt. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd übernimmt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien bezüglich dieses Produkts, seiner individuellen oder handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck.



La Storia...

Il cattivo Jafar ne sta tramando delle belle.... Ha imprigionato la Principessa Jasmine nel Palazzo del Sultano e soltanto Aladdin può evitare la catastrofe! Sfrutta al massimo il repertorio di movimenti atletici di Aladdin, le sue strabilianti abilità con la scimitarra e la sua capacità di adattarsi alle condizioni più difficili, per portarlo sano e salvo attraverso i 10 livelli pieni di azione basati sulle scene chiave del film a cartoni animati della Walt Disney. Ne sei all'altezza!

Diritti D'Autore

(P) 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
I personaggi Disney, i disegni e la musica © The Walt Disney Company.

Questo programma, i relativi materiali e la documentazione sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto della Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, sono strettamente proibiti: la memorizzazione del programma e dei relativi materiali e documentazione in un sistema di recupero, la riproduzione, la traduzione, l'imitazione, il prestito, la diffusione e l'esibizione pubblica. Tutti i diritti dell'autore e del proprietario sono riservati in tutto il mondo. Questo programma e i relativi materiali e la documentazione sono venduti secondo i termini e le condizioni di vendita della Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, le cui copie sono disponibili su richiesta.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Regno Unito.

Avvertenza contro l'epilessia!

LEGGERE QUANTO SEGUE PRIMA DI GIOCARE DISNEY'S ALADDIN!

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a particolari configurazioni di luci chiare o intermittenti. Pertanto l'esposizione ad alcuni schemi di luci o sfondi sullo schermo televisivo o l'utilizzo di videogiochi, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono provocare sintomi dell'epilessia anche in persone che non hanno mai avuto attacchi epilettici in precedenza. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante l'utilizzo di un videogioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete subito di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

IMPORTANTE: Non giocare con l'Amiga per troppo tempo. Fai una pausa di almeno 10 minuti ogni ora per far riposare te e l'Amiga.

Contenuto della confezione

All'interno della confezione, assieme a questo manuale, dovresti trovare 3 dischetti di *Disney's Aladdin*. Ti consigliamo di mantenere questi dischetti "protetti contro la scrittura", posizionando la linguetta di plastica nera nell'angolo di ogni dischetto verso l'alto, in modo da creare un "buco".

Tratta con cura i dischetti di Disney's Aladdin!

I dischetti, come le cassette, sono oggetti magnetici. Non esporre i dischetti a raggi x o ad intensi campi magnetici, perché i dati che vi sono contenuti verranno cancellati. Non tentare di fare una copia di questi dati perché potrebbero venire distrutti nel corso di questo procedimento. Quando non li utilizzi, accertati di riporre i dischetti di *Disney's Aladdin* nella custodia per minimizzare ogni sorta di danno.

- Non bagnarli, esporli a polvere o a calore o freddo eccessivi.
- Non tentare di scomporli.
- Non piegarli o sottoporli a impatti violenti

Indice

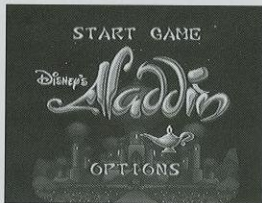
La Storia	37
Come caricare <i>Disney's Aladdin</i>	40
Problemi di caricamento	41
La videata di testa di <i>Disney's Aladdin</i>	41
La videata delle opzioni	41
Che cosa vedrai nel corso del gioco	42
Sfruttare al meglio le mosse di <i>Disney's Aladdin</i>	43
Fermi tutti!	44
Il mondo magico di <i>Disney's Aladdin</i>	44
La macchina bonus del Genio	45
I giri bonus di Abu	46
Usare i desideri	46
Il venditore ambulante	46
Oggetti speciali	46
Scenario speciale	47
Consigli per il gioco	48



Come caricare Disney's Aladdin

Ricorda che *Disney's Aladdin* è soltanto per un giocatore.

- Allestisci il computer come descritto nel manuale di istruzioni. Accertati che il joystick sia collegato alla porta "2 JOYSTICK".
- Se il computer è acceso spegnilo. Aspetta almeno 30 secondi prima di accenderlo di nuovo. Questo procedimento annullerà gli eventuali virus che potrebbero essere presenti e minimizzerà il rischio di infezione ed eventualmente distruzione dei dischetti di *Disney's Aladdin*.
- Inserisci il dischetto 1 di *Disney's Aladdin* nell'unità a disco interna del computer. *Disney's Aladdin* si caricherà e girerà automaticamente. Al sollecito inserisci i dischetti 2 e 3 (non dimenticarti di rimuovere prima il dischetto che si trova nell'unità dell'Amiga).
- *Disney's Aladdin* sarà caricato quando apparirà la videata di testa.



La videata di testa

AVVERTENZA AGLI UTENTI CON UNITÀ A DISCO ESTERNA:

Disney's Aladdin supporta unità a disco esterne.

AVVERTENZA AGLI UTENTI CON DISCO FISSO:

Disney's Aladdin non può essere installato su un'unità a disco rigido.

Problemi di caricamento

Se *Disney's Aladdin* non si carica, spegni il computer e prima di ripetere la procedura di caricamento, stacca tutte le periferiche estranee, come ad esempio la stampante (lascia invece il monitor o la televisione).

Se *Disney's Aladdin* non si carica, metti il disco difettoso (senza la confezione) in una busta imbottita con il tuo nome ed indirizzo.

Per aiutare il nostro dipartimento di ricerca e di riparazione guasti, ti preghiamo di fornirci il maggior numero di dettagli possibili riguardo alla configurazione delle tue apparecchiature (senza dimenticare gli apparecchi di espansione RAM).

Manda il pacco a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd cercherà di sostituire il dischetto difettoso entro 28 giorni dalla data di ricevimento.

La videata di testa di Disney's Aladdin

Dopo i Titoli di testa, apparirà la Videata di testa di *Disney's Aladdin*. Potrai scegliere tra due opzioni: "START" (Avvio) e "OPTIONS" (Opzioni). Per scegliere un'opzione segui il seguente procedimento:

- Premi il joystick in su o in giù per spostarti da un'opzione all'altra.
- Premi il Pulsante di fuoco per selezionare l'opzione.

START: Seleziona quest'opzione per iniziare a giocare.

OPTIONS (OPZIONI): Seleziona quest'opzione per avere la Videata delle Opzioni.

La videata delle Opzioni

Ti verranno offerte altre 5 opzioni.

NORMAL (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ: NORMALE): Puoi anche scegliere "PRACTICE" (FAR PRATICA) o "DIFFICULT" (DIFFICILE). Quest'opzione determina il numero di Aladdin e le mele disponibili all'inizio del gioco. Seleziona "PRACTICE" per iniziare con 4 Aladdin e 15 mele, "NORMAL" per avere 3 Aladdin e 10 mele e "DIFFICULT" per avere a disposizione soltanto 2 Aladdin e 5 mele (la sfida giusta per giocatori esperti).

MUSIC ON (MUSICA ACCESA): ma puoi selezionare OFF (Spenta) se non vuoi ascoltare l'adattamento musicale dalla colonna sonora del film che ha ricevuto l'Academy Award.

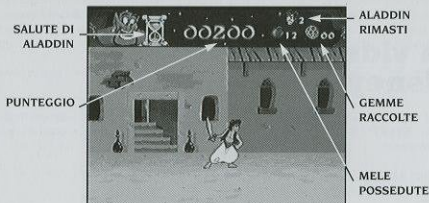
SOUND FX ON (EFFETTI SONORI ACCESI): o scegli OFF (Spenti) se non hai voglia di ascoltarli durante il gioco.

JOYSTICK: Ci sono tre regolazioni tra cui scegliere, a seconda che tu abbia un joystick normale, a due pulsanti di fuoco o una pulsantiera.

EXIT (USCITA): Seleziona quest'opzione per ritornare alla Videata di testa.

Che cosa incontrerai nel corso del gioco

Ci sono 11 livelli da conquistare e questo è un esempio di una scena tratta da uno di loro.



SALUTE DI ALADDIN: La sabbia che scende dalla clessidra rappresenta il livello di energia di Aladdin. Aladdin perde energia quando viene colpito da un avversario o tocca qualcosa di spiacevole. Esaurita l'energia, perderai un Aladdin. Ricorda che nel corso del gioco potrai raccogliere della salute extra.

PUNTEGGIO: Puoi guadagnare punti quando Aladdin esegue certi compiti. Per esempio, per ogni avversario che elimini dal gioco, per ogni Oggetto Speciale che raccoglie e così via. Ci sono anche dei bonus, ma sta a te trovarli!

MELE POSSEDUTE: Indica quante mele Aladdin ha a disposizione per colpire i suoi avversari.

GEMME RACCOLTE: Raccogli tutte le gemme che troverai e utilizzale per comprare oggetti dal venditore ambulante (**Venditore ambulante** a pag. 46).



ALADDIN RIMASTI: Parti con 3, 4 o 6, a seconda della "LIVELLO DI DIFFICOLTÀ" scelto sulla Videata delle Opzioni. Perderai un Aladdin quando questi finirà l'energia. Quando perderai tutti gli Aladdin il gioco terminerà (Game Over), a meno che tu non abbia un Wish (Desiderio) (Vedi Usare i Desideri a pagina 46). Ricorda che puoi ottenere Aladdin extra durante il gioco.

Sfruttare al meglio le mosse di Aladdin

Sul primo livello potrai prenderti un po' di tempo per abituarti al modo in cui Aladdin viene comandato.



CORRERE

- * Premi il joystick a destra o a sinistra per far correre Aladdin in tali direzioni.



SALTARE

- * Premi il joystick in su o premi C quando Aladdin non è in movimento per fargli fare un salto in alto. Nota che più tieni premuto il joystick, più alto sarà il salto.
- * Premi il joystick a sinistra od a destra mentre Aladdin è per aria per farlo muovere in tali direzioni.
- * Premi il joystick in su o premi C e sinistra o destra per fare saltare Aladdin in tali direzioni.



RANNICCHIARSI

- * Premi il joystick in giù quando Aladdin è fermo in piedi per farlo rannicchiare.



SCEGLI LA TUA ARMA!

Le armi di Aladdin sono una spada e una scorta limitata di mele. Joystick o pulsantiera: quando stai saltando le armi vengono seleziona-te nel modo seguente:

- * Premi la barra spaziatrice sulla tastiera per passare dalla spada alle mele o viceversa. Oppure...
- * Premi e tieni premuto in giù il joystick e premi il pulsante di fuoco. Con la Pulsantiera quando stai lanciando premi C per lanciare una mela e B per utilizzare la spada.





L'ARTE DELLA SCHERMA ... E DEL LANCIO DI MELE!

Nota che Aladdin userà la spada o lancerà mele quando sarà in aria.

- * Premi il Pulsante di fuoco per far sì che Aladdin usi la scimitarra o tiri le mele nella direzione verso cui è rivolto.



USARE LE CORDE

Aladdin può muoversi su ogni corda che trova. Basta saltare sulla corda e premere il Joystick in su per afferrarla. Nota che Aladdin può usare la spada o tirare mele mentre si tiene ad una corda. Per scendere da una corda, salta a sinistra od a destra - ma guarda prima di saltare!

- * Premi il joystick in su od in giù quando Aladdin è su una corda per farlo muovere in tali direzioni.



Fermi tutti!

È opportuno prendersi delle brevi pause per ogni ora di gioco. Se sei nel bel mezzo di un livello e non vuoi spegnere il Game Boy, perché non metti l'azione in pausa?

- * Premi il tasto 'P' durante il gioco per congelare l'azione.
- * Premi il tasto 'P' quando l'azione è congelata per riprendere il gioco.

Il magico mondo di Disney's Aladdin

Una breve guida di ciò che si trova in ciascuno dei 11 entusiasmanti livelli.

IL MERCATO DI AGRABAH

Le Guardie armate del Sultano sono numerose in quest'area. Non camminare sul carbone ardente e stai attento ai cestri che cadono ed ai malvagi Giocolieri di Coltelli.

IL DESERTO

Ah, la sabbia qui scotta! Prenditela con calma e sii pronto ad affrontare altre Guardie del Sultano.

I TETTI DI AGRABAH

Il solo modo per finire questo livello è trovare i Flauti fluttuanti e sfruttarne al massimo la magia. Tuttavia ci sono altre Guardie del Sultano di cui preoccuparsi e Razoul, il Capitano delle Guardie, deve essere battuto, per permettere ad Aladdin di scappare. Sfrutta le aste delle bandiere e le corde!



LA CELLA SOTTERRANEA DEL SULTANO

Il posto preferito da Jafar per "intrattenere" i suoi "ospiti". Attento ai Pipistrelli, ai puntali e alle micidiali palle battenti e non disperare se continui ad essere messo giù dalle piattaforme scorrevoli - la chiave sta nel calcolare bene i tempi!

LA CAVERNA DELLE MERAVIGLIE

E lo è davvero! Ci sono tesori dappertutto, ma lo stesso vale per i problemi. Le statue di Shiva sono astute. Devi trovare la lampada del Genio per salvare Aladdin.

LA FUGA

La caverna sta crollando ed il lago di lava infuocata sta eruttando. Ce la fai a superare le palle di fuoco?

UN GIRO SUL TAPPETO

Un tappeto magico è proprio ciò che ci vuole per volare via dalle ondate bollenti di lava rossa. Non ignorare la mano del Genio che indica la via migliore per evitare i grossi macigni che bloccano il percorso.

DENTRO LA LAMPADA

Scivola giù per le scie di fumo del Genio, utilizza i palloncini per salire e con un colpo del dito del Genio sfreccerai sulla videata come una pallina di un flipper.

IL PALAZZO DEL SULTANO

Fai starnazzare i fenicotteri per attraversare le foglie di ninfee e attento a non cadere in acqua perché Aladdin non sa nuotare! Le Guardie del Palazzo sono dappertutto, quindi stai attento. Sfrutta le corde e attenzione alla botola che conduce ai quartieri generali di Jafar.

IL QUARTIER GENERALE DI JAFAR

Colpisci l'uccello lago mentre gira nella ruota dentata gigante.

IL PALAZZO DI JAFAR

La fine è ormai a portata di mano, ma sarai abbastanza attento nell'attraversare i pavimenti pieni di scherzi a sorpresa? E abbastanza abile da battere le Guardie del Palazzo? Dai: puoi farcela!

La macchina bonus del genio

È semplicemente un gioco di fortuna con il quale si possono vincere dei premi - ma puoi giocarci una volta sola per ogni Gettone del Genio raccolto durante il gioco. I premi vengono mostrati (molto velocemente) nella bocca del Genio. Puoi vincere una Gemma, 5 mele o un Aladdin extra, ma se ti capita la testa di Jafar, perdi tutti i Gettoni del Genio che hai.

- * Premi il pulsante di fuoco per selezionare un premio.



I Giri Bonus di Abu

Quello sfacciato di Abu vuole sempre mettere il naso dappertutto, quindi gli abbiamo dato uno stadio Bonus per farlo contento! Controlla Abu (e cerca di raccogliere gemme, mele e altri Aladdin) e raccogli un Gettone Abu quando lo vedi. Stai attento alle pentole o alle rocce: se Abu verrà colpito il Giro Bonus finirà. Ah, stai attento anche alle guardie! Ricorda che se raccoglierai i gettoni Genio, il Giro Bonus di Abu verrà presentato dopo che la macchina bonus del genio sarà stata utilizzata.

* Premi il joystick a sinistra o a destra per muovere Abu in quelle direzioni.

Usare i desideri

Prima di poter usare i Desideri, devi comprarli dal Venditore ambulante. Questi desideri hanno una funzione: puoi continuare a giocare dall'inizio del livello in cui hai perso l'ultimo Aladdin, invece di partire daccapo!

Il venditore ambulante

Vende Oggetti Speciali dalla bancarella che apre proprio per Aladdin. Ma il Venditore ambulante accetterà solo Gemme in cambio, quindi accertati di averne abbastanza! Un Aladdin extra vale 5 Gemme ed un desiderio costa 10 Gemme. Un ottimo prezzo, non credi?

* Premi in su per comprare l'Oggetto Speciale di fronte ad Aladdin.

Oggetti speciali

Per aiutare Aladdin durante la sua avventura, raccogli i seguenti oggetti quando li vedi.

MELE

Ce sono in gran numero in giro, quindi puoi tenere Aladdin ben fornito.

FETTE DI MELA

Le troverai soltanto nel Giro con il tappeto. Raccogli quattro fette per una mela.

FLAUTI

Gli strumenti degli incantatori di serpenti attivano le Corde Magiche. Cerca le note musicali che ti conducono ai Flauti.

CUORI

Incrementano la longevità di Aladdin.

TESTA DI ALADDIN

Ti fa avere un altro Aladdin.



GEMME

Queste pietre luccicanti sono utilizzate per comprare Aladdin extra e Desideri dal Venditore ambulante.

GETTONI GENIO

Hai bisogno di un solo gettone per giocare nel Giro Bonus Abu quando il livello in questione sarà completato.

GETTONI DEL GENIO

Ottieni la possibilità di usare la Macchina bonus del Genio una volta terminato un livello. Più Gettoni raccogli, più possibilità hai di usare la macchina.

LAMPADA NERA

Esplode ed elimina dal gioco ogni avversario presente sullo schermo.

VASO

Un indicatore speciale. Quando Aladdin ne tocca uno, questo gira e viene indicata la posizione di Aladdin in quel livello. Ora, se perderai un Aladdin e ne avrai degli altri, il gioco ricomincerà non dall'inizio del livello ma dall'ultimo Vaso toccato!

PEZZI DI SCARABEO

Trovane due per formare uno Scarabeo intero ed avere accesso alla Caverna delle Meraviglie.

LA LAMPADA

Si trova nella Caverna delle Meraviglie ed ha poteri magici, quindi non permettere che Jafar ci metta su le mani!

Scenario speciale

Alcune sezioni dello scenario hanno uno scopo speciale che diviene chiaro quando Aladdin interagisce con esse.

ASTE DI BANDIERA

Alcune sono scintillanti, salta su una di loro e vedrai Aladdin lanciato verso nuove cime!

CORDE MAGICHE

Fluttuano e volano in alto quando Aladdin vi è aggrappato, ma vengono attivate soltanto quando raccoglie un Flauto. Per afferrare una Corda Magica, basta saltarci sopra come faresti con una normale corda; per scendere da una Corda Magica, salta giù come faresti con una normale corda!

FILI PER IL BUCATO

Aladdin può percorrere aggrappandovisi con le mani, muovendosi semplicemente nella posizione appropriata. Per lasciare un Filo per il bucato, basta saltare giù. Nota che ci sono altre parti dello scenario che si comportano come i Filo per il bucato.



Consigli per il gioco

- Nella via di Agrabah, cerca di indurre le Guardie del Sultano a camminare sui carboni roventi.
- Calcolare bene i tempi è essenziale quando tiri le mele al Giocoliere di Coltelli.
- Stai attento ai ladri di ceste!
- Talvolta sulle palme non ci sono solo noci di cocco.
- Talvolta è più facile saltare gli avversari piuttosto che affrontarli!
- Non devi preoccuparti del tempo, quindi non preoccuparti di affrettarti a completare i livelli. Chi lo sa? Potresti trovare cose interessanti dove meno te lo aspetti!

Titoli

Jaguar Software:

Conversione Amiga:

John Twiddy

Conversione PC:

Spike

Grafica supplementare:

Hugh Riley e

Teoman Irmak

Musica ed effetti sonori:

Andrew Barnabas della

DENS design

Virgin Interactive Entertainment:

Produttore:

Sacha Tait

Collaudo:

Tony Hinds

Questo prodotto è garantito per un periodo determinato dalla legge del tuo paese. Ciò non pregiudica i tuoi diritti. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd si riserva il diritto di migliorare il prodotto descritto in questo manuale in qualsiasi momento e senza preavviso. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd non dà alcun tipo di garanzia, espressa od implicita, per quanto riguarda il presente manuale, la sua qualità, la sua commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.



Disney's Aladdin

La historia...

El malvado Yafar anda tramando algo: ha encerrado a la princesa Yasmín en el palacio del Sultán, ¡y Aladdin es el único que puede evitar la catástrofe! Sácale partido al repertorio de movimientos atléticos de Aladdin, a su asombrosa destreza con la cimitarra y a su habilidad para adaptarse a las situaciones más difíciles: serán imprescindibles para que llegue sano y salvo al final de los 10 niveles repletos de acción, con escenarios inspirados en las escenas más relevantes de la película de Disney. ¿Podrás arreglártelas?

Aviso de copyright

(P) 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

The Walt Disney Company tiene los derechos de autor de los gráficos, música y personajes de Disney. El programa de ordenador, junto con sus materiales y documentación, están protegidos por la Legislación nacional e internacional sobre copyright. Se prohíbe el almacenamiento de dicho programa, así como de los materiales y la documentación con él relacionados, en un sistema de recuperación de datos, y su reproducción, traducción, copia, alquiler, préstamo, transmisión y exhibición pública sin la autorización expresa y por escrito de Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Los derechos de autor y propiedad están reservados a nivel internacional. Este programa, junto con sus materiales y documentación, se venden según las tarifas y condiciones de venta acordadas por Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, de las que se pueden solicitar copias.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd,
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, UK.

Aviso sobre epilepsia

LEA ESTO ANTES DE JUGAR A DISNEY'S ALADDIN.

Un porcentaje muy pequeño de individuos podría sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertas formas luminosas o luces destellantes. La exposición a ciertas formas o fondos en una pantalla de televisión, o al utilizar videojuegos, podría provocar ataques de epilepsia a estos individuos. Ciertas condiciones podrían inducir síntomas de epilepsia incluso en personas que no tengan un historial médico de epilepsia. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a su médico antes de jugar. Si al utilizar un videojuego usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

RECUERDE: no prolongue en exceso los períodos de juego. Descanse, como mínimo, cada hora; será bueno tanto para usted como para el Amiga

Contenido de la caja

Dentro de esta caja debe haber 3 diskettes correspondientes al programa de *Disney's Aladdin* y el manual del juego. Se recomienda mantener los discos protegidos contra escritura, para lo que debe dejarse la lengüeta de plástico, situada en la esquina de cada disco, hacia arriba, de manera que quede un agujero.

¡Cuida los discos de Disney's Aladdin!

Los discos están grabados en medios magnéticos, al igual que las cintas de cassette. No los expongas a rayos X o a campos magnéticos intensos porque se borará la información que contienen. No intentes hacer una copia de seguridad de los datos contenidos en los discos, porque podrían destruirse en el proceso. Para proteger los discos, mantenlos en sus cajas correspondientes cuando no estés jugando a *Disney's Aladdin*.

- No mojes, ensucies o espongas los discos a temperaturas extremas.
- No intentes desmontarlos.
- No los dobles, ni les des golpes violentos.



Índice

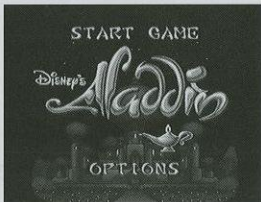
La historia	49
Cómo cargar <i>Disney's Aladdin</i>	52
En caso de avería	53
La pantalla del título de <i>Disney's Aladdin</i>	53
La pantalla de opciones	53
Lo que puedes ver en el juego	54
Cómo sacarle el mayor partido a los movimientos de Aladdin	55
Pausa	56
El mágico mundo de <i>Disney's Aladdin</i>	56
La máquina de bonos del Genio	57
La ronda especial de Abu	58
Cómo pedir un deseo	58
El buhonero	58
Artículos especiales	58
Escenarios especiales	59
Consejos para jugar	60



Cómo cargar Disney's Aladdin

Disney's Aladdin es para un solo jugador.

- Instala tu ordenador según se explica en el manual de instrucciones y asegúrate de que conectas un joystick en el puerto señalado con las palabras "2 JOYSTICK".
- Si el ordenador está encendido, apágalo. Espera unos 30 segundos y vuélvelo a encender. Así eliminarás cualquier virus que pudiera haber y disminuirán los riesgos de contagiar o destruir los discos del juego.
- Introduce el disco 1 en la unidad de discos del ordenador y el juego quedará cargado de forma automática y empezará a ejecutarse. Introduce los discos 2 y 3 cuando aparezca la señal que así te lo pida (no olvides retirar previamente el disco que está dentro del Amiga).
- Cuando veas la pantalla del título es que el juego está cargado.



La pantalla del título

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE UNIDADES DE FLOPPY DISK EXTERNAS:

Disney's Aladdin admite unidades de floppy disk externas.

AVISO A LOS PROPIETARIOS DE UNIDADES DE DISCO DURO:

Disney's Aladdin no puede ser instalado en una unidad de disco duro.



En caso de avería

En el caso improbable de que Disney's Aladdin no se cargue, apaga el ordenador y prescinde de los periféricos externos ajenos al juego (p.e. impresoras), pero deja el monitor o televisor conectado, antes de repetir el procedimiento de carga.

Si aún así el juego no se carga, introduce los discos sin la caja en una bolsa o sobre protector, y envíalos junto con tu nombre y dirección a nuestro departamento de reparaciones. Adjunta todos los detalles posibles sobre la configuración de tu equipo, sin olvidar los mecanismos de expansión de memoria RAM.

Envía los discos a: THE RETURNS DEPARTMENT, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se compromete a reemplazar los discos defectuosos en un plazo de 28 días a partir de la fecha de recibo.

La pantalla del título de Disney's Aladdin

Después de la ficha técnica, aparecerá la pantalla del título de Disney's Aladdin. Se te ofrecerán dos opciones: "START" (EMPEZAR) y "OPTIONS" (OPCIONES). Para elegir una de ellas, tienes que hacer lo siguiente:

- Empuja el joystick hacia arriba o hacia abajo para pasar de una opción a la otra.
- Pulsa el botón de disparo para seleccionar una opción.

START: selecciona esta opción para empezar a jugar.

OPTIONS: selecciónala para que aparezca la pantalla de opciones.

La pantalla de opciones

Presenta cinco opciones.

NORMAL: También puedes elegir "PRACTICE" (PRÁCTICA) o "DIFFICULT" (DIFÍCIL). Esta opción determina el número de personajes de Aladdin y el número de manzanas que tendrás a tu disposición al comienzo del juego. Selecciona "PRACTICE" para empezar con 4 Aladdins y 15 manzanas; "NORMAL", para empezar con 3 Aladdins y 10 manzanas; y "DIFFICULT" para empezar sólo con 2 Aladdins y 5 manzanas (es el desafío perfecto para los jugadores expertos).

MUSIC ON (MÚSICA ACTIVADA): También puedes seleccionar "OFF" (DESACTIVADA), si no quieres escuchar la adaptación de la banda sonora de la película galardonada con un Oscar o Academy Award®.

SOUND FX ON (EFECTOS DE SONIDO ACTIVADOS): También puedes escoger "OFF", si no quieres escucharlos mientras juegas.

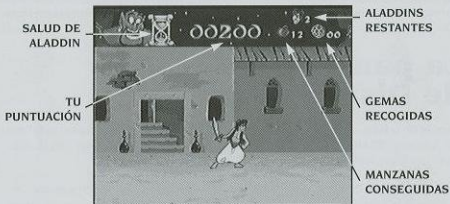


JOYSTICK: Puedes elegir entre tres ajustes de dificultad, dependiendo del tipo de joystick que tengas: normal, con dos botones de disparo o con joypad.

EXIT (SALIDA): Selecciona esta opción para volver a la pantalla del título.

Lo que puedes ver en el juego

El juego tiene 11 niveles para conquistar, y ésta es una escena correspondiente a uno de ellos.



SALUD DE ALADDIN

La arena que cae por el reloj de arena representa la salud de Aladdín. Éste pierde energía cuando le golpea un adversario o cuando toca algo desagradable. Cuando se haya quedado sin fuerzas, perderás un personaje Aladdín. Ten en cuenta que puedes conseguir más energía durante el juego.

TU PUNTUACIÓN

Cuando Aladdín realiza ciertas acciones - derrotar adversarios, recoger artículos, etc. -, ganas puntos. Se pueden conseguir puntos extra, ¡pero tendrás que encontrarlos tú solo!

MANZANAS CONSEGUIDAS

Se trata del número de manzanas que Aladdín tiene para tirar a sus enemigos.

GEMAS RECOGIDAS Debes recoger todas las gemas que encuentres por ahí, y utilizarlas para comprarle cosas al buhonero.



ALADDIN RESTANTES

Empiezas con 3, 4 ó 6 Aladdins, según el nivel de DIFICULTAD que hayas elegido en la pantalla de opciones. Pierdes un Aladdín cuando se le acaba la energía. Cuando hayas perdido todos los Aladdins, el juego se acaba; a no ser que puedas pedir un deseo (consulta el apartado "Cómo pedir un deseo" en la página ?). Ten en cuenta que puedes recoger personajes Aladdín extra durante el juego.

Cómo sacarle el mayor partido a los movimientos de Aladdín

Tómate el tiempo que necesites en el primer nivel para acostumbrarte a manejar a Aladdín.

CORRER

- Empuja el joystick a derecha o izquierda para que Aladdín corra en esas direcciones.



SALTAR

- Empuja el joystick hacia arriba o pulsa el botón C cuando Aladdín no se esté moviendo ni a derecha ni a izquierda, para que salte hacia arriba. Ten en cuenta que cuanto más tiempo mantengas pulsado el botón o el joystick, más alto será el salto.
- Empuja el joystick a izquierda o a derecha mientras Aladdín está suspendido en el aire para que se mueva en esas direcciones.
- Empuja el joystick hacia arriba, o pulsa el botón C a izquierda o derecha, para que Aladdín salte en esas direcciones.



AGACHARSE

- Empuja el joystick hacia abajo cuando Aladdín esté de pie, para que se agache.



¡ELIGE TU ARMA!

Aladdín va armado con una cimitarra y una reserva limitada de manzanas. En las modalidades de joystick y joypad, cuando se está saltando, las armas se seleccionan así:

- Pulsa la barra espaciadora del teclado para intercambiar entre la cimitarra y las manzanas.
- Empuja el joystick hacia abajo y manténlo ahí, luego pulsa el botón de disparo. Cuando quieras lanzar objetos usando el joypad, pulsa C para tirar una manzana y B para usar la cimitarra.





¡EL ARTE DE MANEJAR LA CIMITARRA Y DE LANZAR MANZANAS!

Aladdin puede utilizar la cimitarra o lanzar manzanas cuando está en el aire.

- Pulsa el botón de disparo para que Aladdin utilice la cimitarra o tire manzanas en la dirección en la que está mirando.



CÓMO UTILIZAR LAS CUERDAS

Aladdin puede trepar por cualquier cuerda que se encuentre. Sólo tiene que saltar hacia ella y utilizar el joystick para agarrarla. Aladdin puede utilizar su espada y lanzar manzanas aunque esté colgado de una cuerda. Para bajar de la cuerda, salta hacia la izquierda o hacia la derecha, ¡pero mira antes de saltar!

- Empuja el joystick hacia arriba o hacia abajo cuando Aladdin esté colgado de una cuerda para que suba o baje por ella.



¡Pausa!

Es muy conveniente tomar un descanso cada hora. Si estás a mitad de un nivel y prefieres no apagar el ordenador, ¿por qué no detienes la acción?

- Pulsa la tecla 'P' durante el juego para congelar la acción.
- Pulsa la tecla 'P' cuando la acción está detenida, para reanudar el juego.

El mágico mundo de Disney's Aladdin

He aquí una breve guía de lo que vas a encontrar en cada uno de los 11 emocionantes niveles.

EL MERCADO DE AGRABAH

Los guardias armados del Sultán están vigilando la zona. No pises las brasas y ten cuidado con las cestas que caen y con los peligrosos cuchillos de los malabaristas.

EL DESIERTO

¡Ay! ¡Cómo quema la arena! Tómatelo con calma y prepárate para enfrentarte a más guardias del Sultán.

LOS TEJADOS DE AGRABAH

La única forma de completar este nivel es encontrar las flautas flotantes y aprovechar lo mejor que se pueda su magia. Aún hay más guardias del Sultán que despachar, y Razoul, el Capitán de la Guardia, tiene que ser vencido para que Aladdin pueda escapar. ¡Utiliza las astas de las banderas y las cuerdas!



LA MAZMORRA DEL SULTÁN

Es el lugar favorito de Yafar para "entretener" a sus "invitados". Ten cuidado con los murciélagos, los pinchos y las bolas de demolición que se balancean amenazadoramente; y no te desesperes si las plataformas deslizantes no se te dan bien, ¡la clave está en la sincronización!

LA CUEVA DE LAS MARAVILLAS

¡Y que lo digas! Hay tesoros por todas partes, y por eso es tan peligrosa. Las estatuas de Shiva son muy astutas aunque no tan peligrosas como las del mono Shiva (¡espera y verás!). Para que Aladdin salga de ésta sano y salvo, tienes que encontrar la lámpara del Genio.

LA HUIDA

La caverna se está derrumbando y el lago de lava llameante está en erupción. ¿Podrás moverte más rápido que las bolas de fuego?

UN PASEO EN ALFOMBRA

Una alfombra mágica es justo lo que necesitas para alejarte rápidamente de las olas de lava candente. No hagas caso omiso de la mano del Genio, que te indica el mejor camino a través de las grandes rocas que bloquean el paso.

DENTRO DE LA LÁMPARA

Deslízate por los anillos de humo del genio, usando los globos para ponerte a la altura de las circunstancias; y el Genio, con un toquecillo de su dedo, te enviará disparado al otro lado de la pantalla.

EL PALACIO DEL SULTÁN

Haz graznar a los flamencos para poder cruzar por las hojas de nenúfar, y no te caigas porque ¡Aladdin no sabe nadar! Los guardias de palacio están por todas partes, así que anda con cuidado. Utiliza las cuerdas y busca la trampilla que te llevará a la residencia de Yafar. ¡Detén a lago cueste lo que cueste, y libera a Abu!

LA RESIDENCIA DE YAFAR

Dale a lago, el pajaraco, mientras gira en la enorme rueda dentada.

EL PALACIO DE YAFAR

Estás cerca del final, pero ¿tendrás el cuidado que se necesita para cruzar estos suelos llenos de trampas? ¿Serás capaz de derrotar a los guardias de palacio? ¡Venga! ¡Tú puedes!

La máquina de bonos del genio

Esta máquina es un sencillo juego de azar en el que se pueden ganar premios, pero sólo consigues un turno por cada vale de Genio recogido durante el juego. Los premios aparecen (por un instante) en la boca del Genio. Puedes ganar una gema, 5 manzanas o un personaje Aladdin extra; pero si aparece la cabeza de Yafar, pierdes todos los vales de Genio que te queden.

- Pulsa el botón de disparo para seleccionar un premio.



La ronda especial de Abu

¡Vaya cara que tiene este mono! Como siempre estaba deseando salir en pantalla, le dimos un escenario propio para que nos dejara tranquilos. Para controlar a Abu e intentar recoger las gemas, manzanas y Aladdins extra, recoge un vale de Abu en cuanto lo veas. Cuidado con las macetas y las rocas: si alcanzan al mono, se acabó la ronda especial. ¡Ah, y ojo con los guardias! Si recoges un vale de Genio, la ronda especial de Abu aparecerá tras usar la máquina de bonos del Genio.

- Empuja el joystick hacia la izquierda o la derecha para que Abu corra en estas direcciones.

Cómo pedir un deseo

Para poder pedir un deseo, tienes que comprárselo al buhonero. Estos deseos tienen una función: ¡puedes continuar jugando desde el principio del nivel en el que pierdas tu último personaje Aladdin, en vez de tener que volver al principio del juego!

El buhonero

Vende artículos especiales en un puesto que abre especialmente para Aladdin. Pero el buhonero sólo acepta gemas a cambio de sus mercancías, así que asegúrate de que tienes suficientes. Un personaje Aladdin extra cuesta 5 gemas; y un deseo, 10 gemas. Buenos precios, ¿no te parece?

- Pulsa la parte SUPERIOR del mando direccional para comprar el artículo especial que haya delante de Aladdin.

Artículos especiales

Para ayudar a Aladdin en su aventura, recoge los siguientes artículos cuando los veas.

MANZANAS

Hay muchas esparcidas por ahí, para que puedas mantener a Aladdin bien abastecido.

TROZOS DE MANZANA

Sólo se encuentran cuando se va de paseo en la alfombra. Hay que reunir cuatro para formar una manzana completa.

FLAUTAS

Estos instrumentos encantadores de serpientes sirven para activar las cuerdas mágicas. Busca las notas musicales que conducen a las flautas.

CORAZONES

Refuerzan la salud de Aladdin.



CABEZA DE ALADDIN

Un personaje Aladdin extra que te llevas.

GEMAS

Estas piedras relucientes sirven para comprar al buhonero personajes Aladdin y deseos.

VALE DE ABU

Una vez terminado un nivel, sólo necesitas un vale para poder jugar la ronda especial de Abu.

VALE DE GENIO

Te da la oportunidad de utilizar la máquina de bonos del Genio una vez que hayas finalizado el nivel en el que estés. Cuantos más vales recojas, más oportunidades tendrás de usar la máquina.

LÁMPARA NEGRA

Cuando explota, elimina del juego a todos los adversarios que haya en la pantalla.

FLORERO

Es un marcador especial. Cuando Aladdin toca uno, empieza a girar sobre sí mismo y la posición de Aladdin en ese nivel queda anotada. Así, si pierdes un personaje Aladdin y te quedan otros, ¡sigues jugando desde el lugar del nivel en el que Aladdin tocó el florero!

TROZOS DE ESCARABAJO

Encuentra dos trozos para formar un escarabajo entero y podrás acceder a la Cueva de las Maravillas.

LA LÁMPARA MÁGICA

Se encuentra en la Cueva de las Maravillas y tiene poderes mágicos, así que no dejes que Yafar le ponga sus miserables manos encima.

Escenario Especial

Algunos elementos del escenario tienen una función especial que se pone de manifiesto cuando Aladdin interactúa con ellos.

ASTAS DE BANDERA

Algunas relucen, así que salta sobre ellas ¡y verás como Aladdin sale despedido a nuevas alturas!

CUERDAS MÁGICAS

Flotan y vuelan muy alto cuando Aladdin las agarra, pero sólo se activan con una flauta. Para agarrar una cuerda mágica basta con que saltes hacia ella, igual que si fuese una cuerda normal. Para soltarte de una cuerda mágica, salta igual que lo harías si fuese una cuerda normal.



CUERDAS DE TENEDERO

Aladdin puede utilizarlas para avanzar balanceándose; para ello sólo tendrá que ir moviendo las manos en la dirección deseada. Para soltar una de estas cuerdas basta con saltar. Ten en cuenta que hay otros elementos del escenario que se comportan igual que estas cuerdas.

Consejos sobre el juego

- En las calles de Agrabah, intenta hacer que los guardias del Sultán pisen las brasas.
- La sincronización es muy importante cuando tires manzanas contra el malabarista de los cuchillos.
- ¡Cuidado con los ladrones de cestas!
- Salta sobre el lomo de los camellos para ganar un poco de altura.
- Las copas de las palmeras a veces tienen algo más que cocos.
- A veces es más fácil saltar por encima de los adversarios que enfrentarse a ellos.
- No hay ningún reloj, así que no te preocupes y tómate el tiempo que quieras para completar los niveles. ¿Quién sabe? ¡A lo mejor encuentras artículos interesantes en los sitios más insospechados!

Ficha técnica

Software Jaguar:

Conversión para Amiga: John Twiddy
Conversión para PC: Spike
Gráficos adicionales: Hugh Riley y Teoman Irmak
Música y efectos de sonido: Andrew Barnabas, de DENS design

Virgin Interactive Entertainment:

Productor: Sacha Tait
Probador del juego: Tony Hinds

Este producto está garantizado por el período que determina la ley de su país, lo cual no afecta sus derechos estatutarios. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se reserva el derecho de mejorar el producto descrito en este manual en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd no otorga ningún tipo de garantía, ya sea explícita o implícita, respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.

