

Super Famicom®



SUPER FAMICOM  
LICENSED BY NINTENDO

# Disney's Aladdin



**ИНСТРУКЦИЯ  
ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ**

© The Walt Disney Company Разработано CAPCOM CO., LTD. 1993

SHVC-RJ **CAPCOM®**

# Disney's Aladdin

## В ЗНАК ПРИВЕТСТВИЯ

Мы благодарим вас за приобретение программного обеспечения Aladdin (SHVC-RJ) для Super Nintendo Entertainment System. Для того чтобы правильно его использовать прочтите эту Инструкцию по эксплуатации прежде чем начать игру. Следует отметить, что это Руководство, поэтому храните его в надёжном месте.

## МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

Во время продолжительной игровой сессии вы можете почувствовать усталость, что не очень хорошо сказывается на вашем здоровье, поэтому делайте перерывы. Кроме того, иногда от яркого света или мигания на экране телевизора могут возникнуть судороги, у некоторых пользователей может возникнуть потеря сознания. Люди, испытывающие данные симптомы перед игрой должны проконсультироваться у врача. Если во время игры вы заметили одни из перечисленных симптомов, немедленно прекрати и обратитесь к врачу.





## СОДЕРЖАНИЕ

История (Любовь и приключения).....	2
Знакомство с персонажами.....	4
Метод управления.....	6
Меню Пароль и Опции.....	8
Изображение на экране.....	10
Движения Аладдина.....	11
Знакомство с уровнями.....	16
Знакомство с призами.....	17
Время перерыва.....	18
Друзья Аладдина.....	20
Методы использования акробатики.....	22





## ЛЮБОВЬ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

В городе Аграба живёт одинокий юноша, которому приходится воровать хлеб. Его зовут Аладдин. Он беден, но в его сердце горит надежда и большие мечты.

С другой стороны, дочь султана Жасмин, которая живёт в прекрасном дворце.

Однажды ночью, чтобы избежать брака по расчёту, она сбегает из дворца мечтая попасть в дивный свободный мир...



Следующим утром, на рынке Аграбы, воришка Аладдин и мечтательная Жасмин встретились. И так уж случилось что они полюбили друг друга.

Тем временем, придворный визирь Джафар, ведомый алчностью, мечтает заполучить Волшебную лампу из Пещеры чудес. Но войти в пещеру может только человек с чистой душой, этаким не огранённый алмаз. Коим является Аладдин.

И теперь судьба юноши в руках Джафара, сможет ли пережить любовь Аладдина и Жасмин такое испытание?!





## ЗНАКОМСТВО С ПЕРСОНАЖАМИ



### Аладдин

Главный герой игры. Отважный 17-летний юноша полный надежд. Смело бросается в бой с любым злом. Его сердце как не огранённый алмаз.

### Жасмин

Принцесса Аграбы. Она хочет сама выбрать себе жениха. Красивая девушка, которая любит свободу.



### Джин

Исполнит три желания владельца волшебной лампы. Он спал в лампе 10 000 лет. Верный друг Аладдина, который любит пошутить.

## Абу

Настойчивая и озорная обезьянка. Друг Аладдина. Разделяет с Аладдином любые невзгоды.



## Волшебный ковёр



Встретил Аладдина в пещере чудес. Он немного робкий, но надёжный. Помогает Аладдину летать.

## Джафар и Яго

Придворный визирь Джафар, мечтает найти Волшебную лампу чтобы осуществить коварный план. Используя магию он хочет стать султаном Аграбы. В этом ему помогает хитрый попугай Яго.

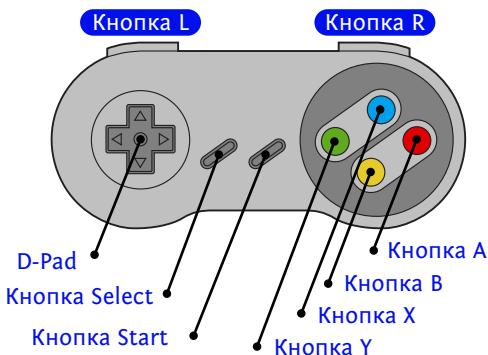




## МЕТОД УПРАВЛЕНИЯ

※ В этой игре используется только первый контроллер.

### НАЗНАЧЕНИЕ КНОПОК



## Кнопка Start

- Начало игры:** Начать игру на Титульном экране или перейти к экрану опций или пароля.
- Пауза:** Нажми во время игры чтобы вызвать паузу. Её можно отменить повторным нажатием.
- Пропустить:** Вы можете пропустить демонстрацию игры или сюжетные вставки.

## D-Pad

**Выбор в меню:** Используйте на Титульном экране чтобы выбрать пункт Опции или Пароль.

**Движение героя:** Движение героя влево и вправо, или отцепится во время свисания с края платформы.

## Кнопки X•Y•A•B•L•R

**X:** Не используется в игре.

**Y:** Кнопка бега. Зажмите во время движения чтобы перейти на бег.

**A:** Используете для метания Яблок, после того как вы их подберёте.

**B:** Используется для прыжка.

**L:** Не используется в игре.

**R:** Замедляет падение. Используйте в прыжке, после того как подберёте Платок.

※ Описанные выше значения кнопок установлены по умолчанию. Мы можете изменить их на экране Опций.

※ Кнопка **Select** не используется в этой игре.



## МЕНЮ ПАРОЛЬ И ОПЦИИ

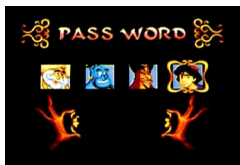


Чтобы завершить игру вам нужно пройти 6 уровней, в каждом из которых несколько стадий. Чтобы перейти к экрану Опции или Пароля, используйте **D-Pad** для выбора и затем нажми **Start**.





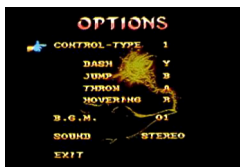
## PASSWORD



В начале каждого уровня, на экране появляется пароль. Если его ввести то игра продолжится с этого уровня.

Пароль состоит из портретов Аладдина, Жасмин, Джина, Абу, Джафара и Султана. Используйте стрелки на **D-Pad** чтобы выбрать необходимый портрет. После того как пароль введён, нажмите кнопку **X, Y, A, B** или **Start** чтобы начать прохождение уровня.

## OPTION



Здесь вы можете изменить значение кнопок, прослушать мелодии, и выбрать звуковой режим.

**Тип управления:** Всего 4 типа. Используя **D-Pad** выберите кнопку, и с помощью ← и → назначьте действие.

**Тест музыки:** Выберите мелодию используя ← и → на **D-Pad**, затем нажмите **B** чтобы она заиграла.

**Режим звука:** Вы можете выбрать **Стерео** или **Монофонический** звук.



## ИЗОБРАЖЕНИЕ НА ЭКРАНЕ



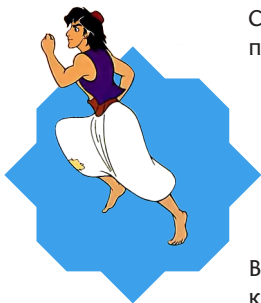
- 1. Жизни:** Если их станет 0, игра окончена.
- 2. Здоровье:** Если сердечки иссякнут вы потеряете Жизнь. Всего сердечек может быть 10.
- 3. Платок:** Платок появиться вверху экрана когда вы его подберёте. Он поможет замедлить падение.
- 4. Яблоки:** Аладдин умеет кидать яблоки. Всего он может носить 99 штук.
- 5. Алмазы:** Собрав 100 алмазов вы получите дополнительную жизнь.



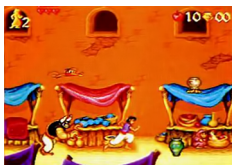
## ДВИЖЕНИЯ АЛАДДИНА

### БЕГ

Когда вы передвигаетесь по уровню используя **D-Pad**, нажмите **Y** чтобы перейти на бег.



С помощью бега можно прыгать выше и дальше.

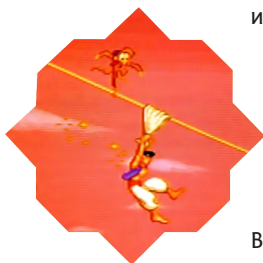


В игре существуют места которые невозможно пройти не используя бег.

### ВИСЕТЬ НА КРАЮ

Висеть можно на стенах и оконных проёмах.

Когда вы висите, нажмите **↑** чтобы залезть или **↓** чтобы спрыгнуть.



Висеть можно на разных вещах и предметах!



## ДВИЖЕНИЯ АЛАДДИНА

### ПРЫЖКИ

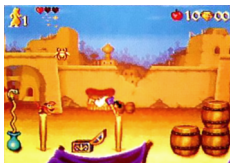
Вы можете прыгать, и отталкиваться от врагов падая на них сверху.

В этот момент вы можете подпрыгнуть выше, если зажмёте кнопку прыжка.

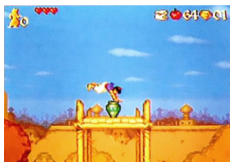


✖ На некоторых врагов прыгать нельзя!

### НА ЧТО ЕЩЁ МОЖНО ПРЫГАТЬ?



Вы можете оттолкнуться от этого шеста, вскочив на него как на лошадь, но прокатиться на нём, не получится.

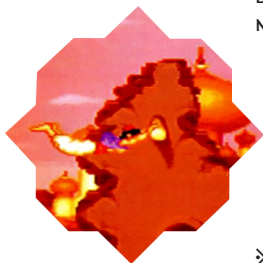


✖ Отталкиваться можно от абсолютно разных предметов. Пробуйте.

## РАСКАЧИВАНИЕ

Зацепившись за палку, торчащую из стены, вы можете раскачиваться.

Нажав кнопку прыжка в нужный момент, вы можете взлететь выше.

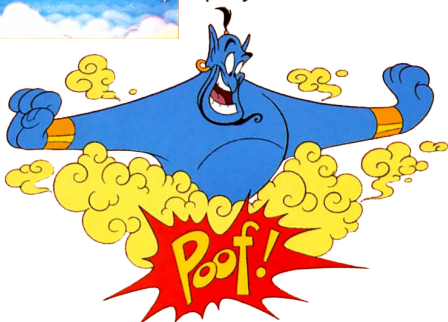


✂ Раскачиваясь, вы можете сбивать врагов.

## НА ЧЁМ ЕЩЁ МОЖНО РАСКАЧИВАТЬСЯ?



Существует множество предметов, на которых можно раскачиваться. Пробуйте зацепиться...





## ДВИЖЕНИЯ АЛАДДИНА

### ПОЛЁТ НА ПЛАТКЕ

Вы можете замедлить падение используя платок.

Так вы можете увеличить длину прыжка, или отсрочить приземления.



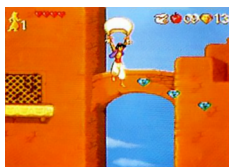
Платок обычно лежит в сундуке или спрятан на уровне.

※ При этом нельзя зависнуть в воздухе.

Как летать на платке

Начать полёт

Во время прыжка нажмите R чтобы лететь. В полёте вы можете прижаться к стене или ухватиться за уступ.



Остановить полёт

Отпустите кнопку R чтобы прекратить полёт.

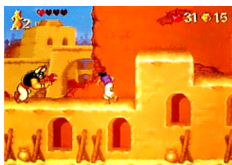
※ Вы теряете платок после окончания игры.

## КИДАНИЕ ЯБЛОК

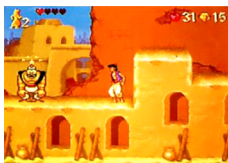
Яблоки можно метать во врагов.



Кидайте яблоки, нажимая кнопку А. Приседая, вы кидаете яблоки по диагонали.



Число собранных вами яблок отображается на экране. Соберите их как можно больше.



Попадание яблоком оглушает стражника. Теперь его можно атаковать с прыжка.



Попадание яблоком убивает мелких врагов.

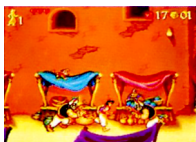
✳ После окончания игры количество яблок возвращается к исходному.



## ЗНАКОМСТВО С УРОВНЯМИ

Игра состоит из 6 уровней. Уровни 4, 5 и 6 наполнены весёлыми приключениями.

### УРОВЕНЬ 1



Торговые лавки выстроились вдоль оживлённых улиц Аграбы, где люди движутся в бесконечном потоке.

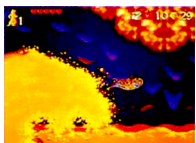
Здесь встретятся Аладдина и Жасмин. Но где, же принцесса?

### УРОВЕНЬ 2



Следуя указаниям старого узника, Аладдин и Абу проникли в Пещеру Чудес. Найдут ли они волшебную лампу?

### УРОВЕНЬ 3



Абу прикоснулся к драгоценному камню, разозлив духа пещеры. Землетрясение сотрясло всё вокруг, камни

посыпались сверху... Теперь Аладдин должен найти волшебный ковёр, чтобы спастись.





## ЗНАКОМСТВО С ПРИЗАМИ

Сундук ►



◄ Кувшин

Призы можно найти, открыв с прыжка сундук или перевернув кувшин.



Мясо

Полностью восполняет здоровье.



Хлеб

Частично восполняет здоровье.



Платок

Позволяет замедлить падение.



Яблоко

Их можно бросать.



Лампа

Прибавляет одну жизнь.



Алмаз  
Красный  
+3 штуки  
Зелёный  
+1 штука

За 100 алмазов, даётся дополнительная жизнь.



Кристальное сердце

Увеличивает графу здоровья.



## ВРЕМЯ ПЕРЕРЫВА

Если вы поймаете золотого скарабея, то по завершению уровня вас ждёт перерыв на бонус.



Не упусти летящего скарабея!



Скарабей прячется в определённых местах. Он обязательно попытается от вас скрыться, постарайтесь опередить его и поймать.

Поймав скарабея, пройдите уровень!



Если вы пройдёте уровень, поймав скарабея, вас ждёт бонусная игра.

✳ После окончания игры вы потеряете скарабея.

## Крути колесо фортуны!



Крутите колесо, нажав кнопку В. Остановите его повторным нажатием кнопки В.



Остановить колесо на лице Джина — очень большая удача. Получится ли у вас?

## Что здесь происходит?

Лицо Джина	Никто не знает, что даёт этот приз.
2UP и 1UP	Оба сектора увеличивают количество жизней.
Сердечки	Восполняют здоровье.





## Волшебный ковёр

На некоторых уровнях вы сможете летать на волшебном ковре.



Во время полёта на ковре, используйте D-Pad чтобы им управлять.



# Абу



Абу следует за своим другом Аладдином на протяжении всего приключения.

(Вы не можете управлять Абу)



Абу счастлив быть с Аладдином, и это не удивительно. Он всегда готов протянуть лапу помощи.



**Прыгай с разбегу  
выше и дальше!**

Если вы не можете запрыгнуть куда-то обычным прыжком, попробуйте прыгнуть с разбега. Если расстояние слишком велико прыгайте с разбега!



**Помни  
о двойном прыжке!**

Когда вы прыгаете на врагов, шесты и т.д., вы можете оттолкнуться и подпрыгнуть выше, если зажмите кнопку прыжка. Существуют места, которые вы не сможете пройти, не освоив эту технику.



**Стань мастером прыжков с раскачивания!**

Прыжок с раскачивания может быть очень высоким, если совершить его в нужный момент. Если вам нужно прыгнуть повыше, нажмите кнопку прыжка в момент, когда Аладдин будет в самой высокой точке раскачивания.



**В трудную минуту используй платок!**

Найдите платок для полётов. Используя платок в сочетании с прыжком с разбега, вы сможете увеличить дальность прыжка. Платок так же эффективен чтобы отсрочить приземление. В опасной ситуации полёт на платке может спасти жизнь.

**Твори свою историю  
о любви и приключениях.**



**Тебя ждёт удивительный  
и волшебный мир!**



## МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- После игровой сессии не забудьте обесточить блок питания.
- Старайтесь максимально далеко находить от ТВ экрана.
- Проводя за игрой от 1 до 2 часов, делайте перерывы по 10-15 минут, чтобы сохранить здоровье.
- Не загрязняйте контакты картриджа, например, прикасаясь к ним или смачивая водой. Это может вызвать неисправности.
- Не протирайте контакты едкими веществами, например маслами, бензином или спиртом.
- При подключении Super Nintendo к проекционным телевизорам, будьте осторожны, статичное изображение может повредить экран.

### ГАРАНТИЯ

Несмотря на то, что мы тщательно следим за качеством и производством товаров, неисправности в них всё же могут происходить. Пожалуйста, не стесняйтесь обращаться к нам, если столкнётесь с проблемой. Обратите внимание, что мы не даём консультаций по прохождению игр.

## Capcom Co., Ltd.

**Внутренний отдел продаж:** 2-2-8 Tsuriganecho, Osaka 540.

**Токийский филиал:** 2-6-1 Nishishinjuku, Tokyo 163-02.

**Сервисный центр:** 1-4-35 Uriwariminami, Osaka 547.

**Свяжитесь с нами:** Токио ☎ 03 (3340) 0719, Осака ☎ 06 (946) 3099.

**Часы работы:** 9:00-12:00 13:00-17:30, за исключением субботы, воскресенья и праздничных дней.

### ※ Информация о продукции Capcom

Осака ☎ (06) 946-6659

Токио ☎ (03) 3340-0718

Саппоро ☎ (011) 28-8834

Сендай ☎ (022) 14-6040

Нагоя ☎ (052) 571-0493

Хиросима ☎ (082) 243-6264

Мацуяма ☎ (0899) 34-8786

Фукуока ☎ (092) 441-1991

ДЛЯ ПРОДАЖИ И ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ЯПОНИИ  
ЭКСПОРТ И АРЕНДА ЭТОГО ПРОДУКТА ЗАПРЕЩЕНЫ

СДЕЛАНО В ЯПОНИИ

Super Famicom является товарным знаком Nintendo.



**CAPCOM®**

**© The Walt Disney Company**  
Разработано CAPCOM CO., LTD. 1993

Этот продукт был изготовлен Capcom Co., Ltd., используя авторские права Disney по контракту с Walt Disney Enterprises Co., Ltd.