



***SUPER NINTENDO***

***СОВЕРШЕННАЯ ИГРОВАЯ СИСТЕМА***

## СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧНЁТСЯ .....	3
ВАЖНЫЕ УКАЗАНИЯ .....	3
ТАЙНА ЛАМПЫ! .....	4
ДЕЙСТВИЯ АЛАДДИНА .....	5
БЫТЬ ВСЕГДА НАЧЕКУ! .....	6
КОВЁР-САМОЛЁТ .....	7
ВОЛШЕБНЫЙ ВОСТОК .....	8
ВОЛШЕБНЫЙ ВОСТОК (ПРОДОЛЖЕНИЕ) .....	9
МИР АЛАДДИНА .....	10
МИР АЛАДДИНА (ПРОДОЛЖЕНИЕ) .....	11
СЛУШАЙСЯ ДЖИНА! .....	12
ЭКРАН ВАРИАНТОВ .....	13
ФУНКЦИЯ ПАРОЛЯ .....	14
ГАРАНТИЯ .....	15

Мы рады, что Ты сделал свой выбор в пользу игровой кассеты «Аладдин» для своей системы Супер Нинтендо Энтертейнмент.

Мы предлагаем тебе основательно прочитать описание игры для того, чтобы ты получил от своей новой игры много радости. Сохрани эту брошюру для внесения в дальнейшем дополнений.

Disney's Aladdin

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



## ВАЖНЫЕ УКАЗАНИЯ

Ты должен обязательно соблюдать следующие правила, если не хочешь омрачить, то удовольствие, которое можешь получить от своей новой видеоигры «Аладдин» для «Супер Нинтендо»:

1. У тебя в руках – очень точно изготовленная игровая кассета. Она не должна подвергаться ни чрезмерному нагреву, ни большому охлаждению. По кассете не стучать, кассету не ронять и не разбирать.
2. Соединительные контакты не обрызгивать жидкостью, не пачкать и держать вдали от влаги, так как всё это может повредить игровую кассету и/или игровую приставку.
3. Не применять для очистки растворитель, бензин, алкоголь или похожие растворы.
4. После использования храни игровую кассету в предназначенной для этого упаковке.
5. Постоянно проверяй контакты игровой кассеты на предмет загрязнения, прежде чем ты вставишь её в игровой кронштейн (консоль).

## ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ НАЧНЁТСЯ

1. Аккуратно вставь игровую кассету «Аладдин» в твой «Супер Нинтендо» и включи приставку.
2. Прежде всего узнай всю важную информацию о тайне лампы Аладдина, а если тебе уже знакома эта история, то нажми **старт** (Start) для того, чтобы сразу же выйти к экрану оглавлений.
3. На экране оглавлений появятся следующие варианты для выбора: Game Start (Начать игру), Pass Word (Пароль) и Options (Варианты). С помощью управляющего креста перемести руку джинна на Game Start (Начать игру) и нажми кнопку **старта** (Start).  
(Более подробная информация о Пароле – далее)  
(Более подробная информация о Вариантах – далее)
4. Сейчас ты снова находишься в восточном метрополе Аграба, городе тайн и волшебства. Ты познакомишься с юным Аладдином и его ручной обезьянкой Абу. Они как раз несутся по рыночной площади, спасаясь бегством от стражи султана.
5. Ты можешь в любое время закончить своё путешествие с Аладдином. Для этого просто выключи свой «Супер Нинтендо» и вынь игровую кассету.



## ТАЙНА ЛАМПЫ!

Уже много лет я гоняюсь за таинственной лампой, и сегодня ночью я уже был близок к тому, чтобы заполучить её. Некоторое время тому назад мне удалось собрать воедино части овеянного легендами золотого жука-скарабея. Это случилось после того, как я выдержал путешествие по миру магии. Во время этих опасных поисков в тёмных глубинах пустыни я заполучил в сообщники подлого вора Хасима. Беспомощно взирали мы на то, как вор-скарабей снова распался на две половинки и пропал в вечных песках пустыни.

А вот что произошло со мной дальше!

Неожиданно у наших ног разверзлась песчаная бездна, и среди освещенных луной песчаных дюн появилась огромная голова тигра. Я нашел её! После долгих поисков – пещера чудес!

Снабдив Хасима точными указаниями, я отправил его в пасть тигра. Он должен был принести мне таинственную лампу, которая обладает волшебной силой. Даже за пределами пещеры я чувствовал её магическую силу. Однако то, что затем произошло, было неожиданностью для всех...

Казалось, что пещера ожила и погребла Хасима в своей каменной утробе. Зловещий голос провозгласил: «Итак, послушай мои слова – только тот может войти в пещеру, у кого в груди бьётся чистое сердце!»

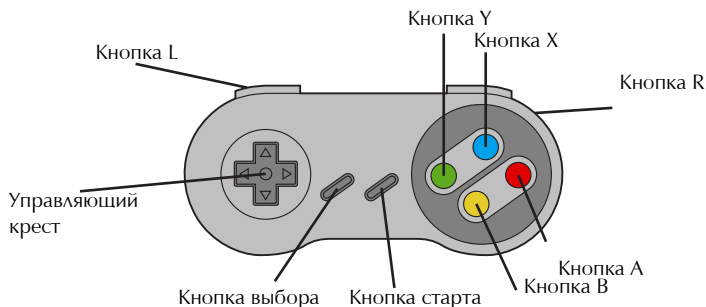
Теперь я ишу такого человека, так как только с его помощью я смогу добрать до лампы!





## ДЕЙСТВИЯ АЛАДДИНА

**Примечание:** На экране вариантов (Options) можно изменить загрузку контрольных кнопок каждой в отдельности.



**Аладдин идёт направо или налево:** Нажми крест управления справа или слева.

**Аладдин наклоняется:** Нажми крест управления вниз.

**Аладдин прыгает:** Нажми кнопку B.

**Аладдин бежит быстрее:** Нажми кнопку Y.

**Аладдин бросается яблоками:** Нажми кнопку A.

**Аладдин планирует в воздухе с платком:** Держите нажатой кнопку R (Функционирует, только если Аладдин нашёл платок).

**Аладдин делает быстрые перевороты (с головы противника или с предмета):** Прыгай на противника или на предмет и держи нажатой кнопку B.

**Аладдин цепляется за стену или что-либо подобное:** Прыгай на выступ стены (ограды) или нечто подобное, и Аладдин автоматически зацепится, если он достаточно близко, чтобы найти точку опоры.

**Аладдин карабкается вверх:** Если Аладдин висит на стене или на чём-либо подобном, то нажми крест управления вверх.

**Приостановить игру (пауза):** Нажми кнопку **старт** (Start).



## БЫТЬ ВСЕГДА НАЧЕКУ!

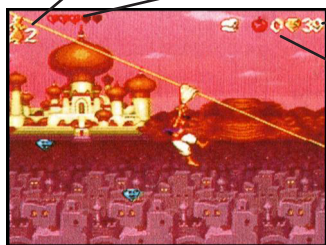
Для Аладдина и его друга Абу уже вошло в привычку всегда принимать в расчёт всё самое плохое. Спасаясь бегством от стражников султана, он пытается перехитрить своих преследователей, для чего он использует каждый промежуток между рыночными прилавками: петляет и даже запрыгивает на навес одного прилавка. Своими умелыми кувырки на головы стражников он отключает их одного за другим. Также целенаправленные атаки (бросанием яблок) выводят из строя глуповатых стражников. Однако стражники постоянно получают подкрепление из дворца, и поэтому Аладдин не может быть абсолютно уверенным в том, что ему удастся убежать.

Оставшиеся жизни

Показатель энергии

Собранные алмазы

Оставшиеся яблоки



Аладдин не знает, что его ждёт в предстоящем приключении. Он сталкивается с такими опасностями и преградами, о которых он раньше и представления не имел. Даже самая маленькая неосторожность могла стать последней в жизни Аладдина. Если же он будет всегда начеку, то приблизится к своему счастью и своей цели.



## КОВЁР-САМОЛЁТ

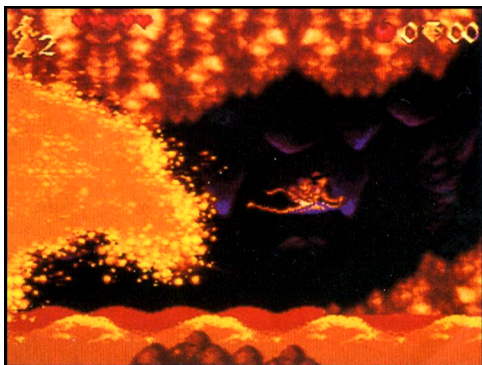
Когда Аладдина поджигает время и ему необходимо транспортное средство, то как бы из ниоткуда возникает ковёр-самолёт. После того как Аладдин запрыгивает на него, он должен за него крепко держаться и одновременно осторожно управлять им, так как ковёр-самолёт мчится с бешеной скоростью.

**Подниматься:** Нажми крест управления вверх.

**Опускаться:** Нажми крест управления вниз.

**Лететь быстрее:** Нажми крест управления справа.

**Лететь медленнее:** Нажми крест управления слева.



## ВОЛШЕБНЫЙ ВОСТОК

Вокруг, города Аграба и в самом городе Аладдин находит массу удивительных предметов, которые помогают ему преодолеть препятствие и при этом остаться живым и невредимым.



### Платок

С помощью этого платка Аладдин может парить в воздухе.



### Вазы

В них жители Аграба хранят свои запасы.



### Сундуки с сокровищами

Аладдин открывает их прыжком на крышку и радуется находящимся внутри сокровищам.



### Яблоки

Аладдин собирает все яблоки, которые он находит, и использует их для вывода противников из строя.



### Хлеб

После того, как Аладдин съедает буханку хлеба, он получает дополнительную энергию. Это отражается на показателе энергии.



### **Петушки**

После того, как Аладдин съедает зажаренного петушка, он полностью восстанавливает свой показатель энергии.



### **Изумруды**

Если Аладдин соберёт 100 изумрудов, то он получит право на дополнительную жизнь.



### **Сердца**

Если Аладдин найдёт одно из этих драгоценных сердец, то он получит дополнительное сердце, что также отражается на показателе энергии.



### **Магическая лампа**

Если Аладдин найдёт эту магическую лампу, он получит дополнительную жизнь – ещё один шанс выдержать в этом испытании.

# МИР АЛАДИНА

## БАЗАР

Шумный базар Аграба – арена, на которой разыгрывается дикая охота. Аладин и Абу спасаются бегством от стражи султана.



## ПЕШЕРА ЧУДЕС

Уйдя от преследования султана и тем самым избежав заключения в дворцовой темнице, Аладин и его маленькая обезьянка ищут в этой пещере магическую лампу.



## БЕГСТВО ИЗ ПЕШЕРЫ

Так как Абу пытается украсть один драгоценный камень, то пещера чудес пробуждается к жизни и пытается похоронить под собой обоих путешественников.



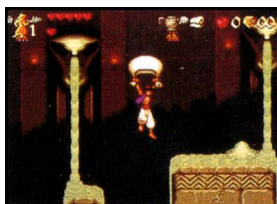
### ВНУТРИ ЛАМПЫ

Аладдин потёр лампу, и неожиданно из неё появляется могущественный Джинн – дух удивительной лампы. Он приглашает Аладдина осмотреть лампу изнутри.



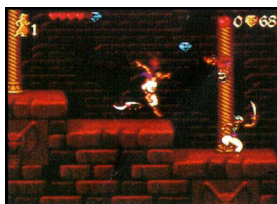
### ПИРАМИДА

После того, как Абу упала с ковра-самолёта и её начали затягивать песочные глубины пирамиды, Аладдин следует за Абу, чтобы её вытащить до того, как её обнаружат могильные грабители.



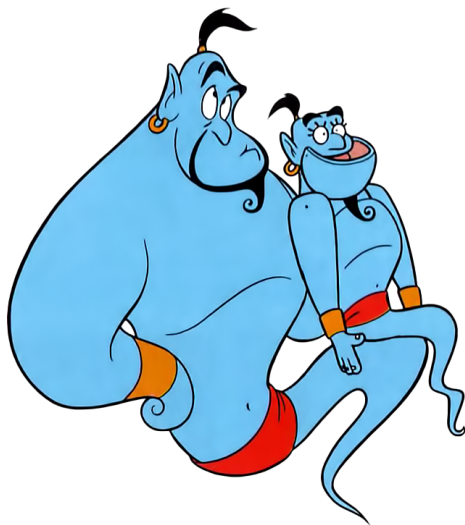
### ДВОРЕЦ ДЖАФАР

Хорошенькую принцессу Жасмин держит в плену злой Джафар. Аладдин, который был сослан на другой конец света, торопится на помощь, чтобы освободить свою возлюбленную.



## СЛУШАЙСЯ ДЖИНА!

1. Если ты раскачиваешься на столбе или чём-то похожем, то ты можешь ногами убрать противника с дороги.
2. С разбега ты можешь прыгнуть дальше, чем без разбега.
3. Какого-то противника ты можешь только тогда одолеть, когда много раз совершишь кувырок на его голову.
4. Если ты наталкиваешься на противника или предмет, то ещё пару секунд после этого ты остаёшься неуязвимым. Используй это короткое время, чтобы преодолеть опасное препятствие.
5. Если ты летишь на ковре-самолёте, не лети слишком быстро вперёд, иначе ты можешь не заметить следующего препятствия, подстерегающего тебя.





Перемести руку Джинна на экране оглавления к вариантам (Options) и нажми кнопку **старт** (Start). Теперь появится ещё экран, на котором ты можешь передвигать курсор с помощью управляющего креста, и выбранная тобой позиция высветится на экране.

Options (варианты)  
Control-Type (управление)  
Dash (мчаться)  
Jump (прыгать)  
Throw (бросать яблоки)  
Hovering (парить)  
B.G.M. (музыка)  
Sound (звучание) стерео  
Exit (выход)



### УПРАВЛЕНИЕ

Реши, какую загрузку кнопок для различных действий ты хотел бы иметь на своём контрольном экране.

Нажимай крест управления справа или слева до тех пор, пока ты не найдёшь желаемую загрузку на контрольном экране.

### МУЗЫКА

Прослушай разные фоновые мелодии, которые сопровождают Аладдина во время его путешествия.

Нажми крест управления справа или слева, чтобы выбрать разные мелодии и нажми кнопку B, чтобы их проверить.

### ЗВУЧАНИЕ

Реши сам, хочешь ли ты слушать музыку во время игры в стерео-режиме или моно-режиме.

Нажми крест управления слева или справа, чтобы выбрать желаемый режим.

### ВЫХОД

Передвинь курсор на Exit (Выход) и нажми кнопку **старт** (Start) для того, чтобы выйти из экрана вариантов.

## ФУНКЦИЯ ПАРОЛЯ

### PASS WORD

Если Аладдин выдержал один уровень и остался живым и невредимым, то появляется Джинн и поощряет его магическим паролем. Хорошо запомни, какой персонаж из какого окна выглядывает – для того, чтобы ты впоследствии мог продолжить приключение с этого места в игре.



Если после того, как ты прервал своё путешествие, ты хочешь продолжить своё путешествие с того же места, где ты уже получил пароль, то выбери на экране оглавления функцию Pass Word (Пароль). Появится экран пароля. Нажми крест управления справа, чтобы ввести правильный персонаж для правильного окна. После того, как из всех окон выглядывают правильные персонажи, нажми кнопку **старта** (Start). Если ты ввёл правильный пароль, то все части золотого жука-скарабея соберутся воедино и с помощью магической силы перенесут тебя на тот участок твоего путешествия, для которого ты ввёл пароль.

Nintendo of Europe GmbH предоставляет гарантию и качество на шесть месяцев с момента покупки на всю продукцию фирмы Nintendo of Europe GmbH, купленной в Германии.

Если Вы всё же выявили дефекты, то обратите внимание на следующие пункты:

1. Вначале позвоните в сервисную службу фирмы «Nintendo» в Германии по свободному от оплаты телефону 01 30 - 58 06 и опишите выявленные дефекты.
2. Если дефект не связан с эксплуатационными функциями, то вышлите изделие фирмы «Nintendo» в оригинальной упаковке вместе с чеком на покупку по адресу:

### **Nintendo of Europe GmbH**

**Babenhäuser Strasse 50**

**63760 Grossostheim**

**(в Германии)**

3. Гарантия ограничивается по выбору или устранением дефекта, или заменой бездефектным товаром; другие претензии исключаются.
4. Гарантия не распространяется на те случаи, если дефект возник в результате обращения с товаром ненадлежащим образом и/или в результате вмешательства не уполномоченных на это сервисных служб и/или других повреждений после покупки.
5. После окончания гарантийного срока обращайтесь, пожалуйста, по телефону со всеми вопросами по ремонту в сервисную службу «Nintendo» (свободный от оплаты телефон в Германии: 01 30 - 58 06).

Если товар куплен в Австрии или Швейцарии, то, пожалуйста, обращайтесь по следующим адресам:

**Stadlbauer Marketing+**  
**Vertriebs Ges. m. b. H.**  
**Ziegeleistrasse 31**  
**A-5027 Salzburg**  
**Tel.: A-0662-881476**

**Waldmeier AG**  
**Auf dem Wolf 30**  
**CH-4052 Basel**  
**Tel.: CH-061-3118818**



ФИРМА

# Dendy



MegaPro