

SNSP-ALKP-FRA

© Disney

Disney's
LE
ROI LION



MODE D'EMPLOI



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

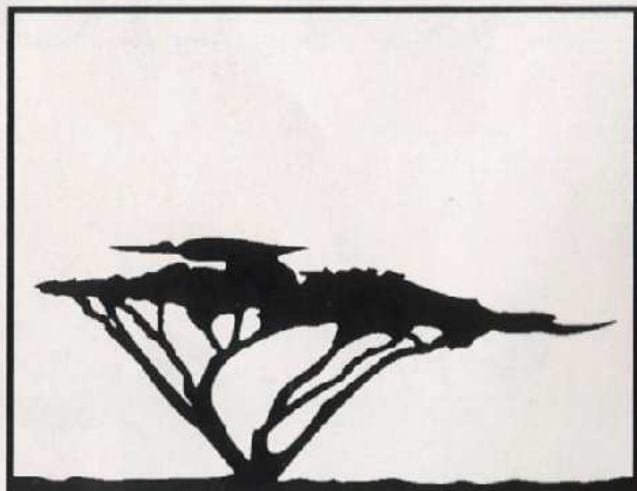
Virgin

Virgin Interactive Entertainment Sarl
233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France

FABRIQUE AU JAPON

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO ®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

CODE: ~~BARRRY~~
BARRRY



Disney's Le Roi Lion™ © Disney
© Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.
All rights Reserved.
Virgin is a registered trademark of
Virgin Enterprises, Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
(EUROPE) LTD.
338A Ladbroke Grove, London W10 5AH
Design House - Mick Lowe Design.



LICENSED BY
Nintendo

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

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO
A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME
AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FAB-
RICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE.
RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ
DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER
UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Disney's LE ROI LION™

COMMENT COMMENCER	3
INTRODUCTION	3
PRENEZ LE CONTRÔLE!	4
L'ÉCRAN TITRE	4
L'ÉCRAN DES OPTIONS	4
CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER DANS LE JE	5
CONTRÔLER SIMBA	6
CONTRÔLER PUMBAA	7
CONTRÔLER TIMON	7
POUCE!	7
L'UNIVERS DE SIMBA	7
LES ÉTAPES BONUS	9
OBJETS SPÉCIAUX	9



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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.

Disney's LE ROI LION™

COMMENT COMMENCER

1. Installez votre Super Nintendo de Sega en suivant les indications du manuel d'instructions. Sachez que The Lion King de Disney ne se joue qu'à un seul joueur.
 2. Assurez-vous que votre console est bien éteinte (OFF). Insérez la cartouche de The Lion King de Disney dans l'unité Super Nintendo, l'étiquette face à vous, et appuyez fermement.
 3. Allumez votre console (ON). Après quelques secondes, l'écran Sega apparaîtra. L'écran titre se présentera ensuite et vous pourrez enfin commencer le jeu!
- Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre Super Nintendo (OFF). Vérifiez que celle-ci est correctement installée et que la cartouche The Lion King de Disney est bien insérée, puis rallumez votre console.

ET N'OUBLIEZ PAS: Assurez-vous toujours que votre Super Nintendo est éteinte (OFF) avant d'y insérer ou de retirer la cartouche The Lion King de Disney.

La console Super Nintendo
et le contrôleur



INTRODUCTION

The Lion King (Le Roi Lion) donne vie à l'Afrique majestueuse et mystérieuse à travers l'histoire de Simba, un lionceau devant faire face au difficile passage de la jeunesse à la maturité. Croyant être responsable de la mort de son père, Simba pénètre dans la nature sauvage... où il trouve refuge auprès de Pumbaa le phacochère flatulent et Timon la langouste; alors son éducation commence.

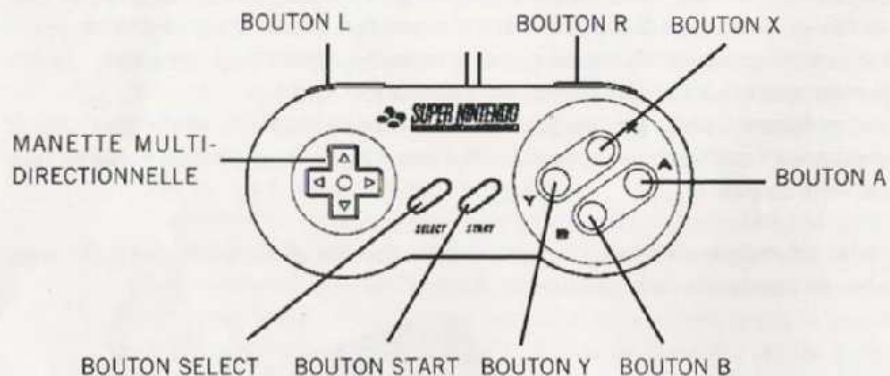
Prenez le contrôle de Simba dans sa lutte pour devenir The Lion King de Disney, la place qui lui revient de droit, depuis son enfance jusqu'à ce qu'il devienne le lion prince. Avec une interface interactive, le jeu recrée les paysages luxuriants de façon détaillée. Les sensations que vous éprouverez en manipulant ce héros à quatre pattes s'intensifieront à mesure que Simba devient plus fort et plus habile.

L'expérience que Simba a acquise en évitant d'être piétiné par les sabots des bêtes sauvages et en affrontant les abominables hyènes dans le cimetière des éléphants est incomparable, car il doit finalement affronter Scar, son oncle terrible... dans un combat qui déterminera lequel des deux est digne de régner sur le Territoire des lions. En Bonus, vous pouvez aussi contrôler Pumbaa au cours de l'étape Bonus.

JOUER À THE LION KING DE DISNEY

PRENEZ LE CONTRÔLE!

Avant de commencer le jeu, prenez le temps de vous familiariser avec les déplacements et les fonctions des boutons de contrôle de la Super Nintendo.



Les commandes de contrôle de la Super Nintendo

L'ÉCRAN TITRE

Lorsque l'écran titre se présente, vous pouvez enfin commencer à jouer à The Lion King de Disney. Vous pouvez choisir entre deux options: **START (COMMENCER)** et **OPTIONS**.

- Appuyez sur le bouton-D vers le bas ou vers le haut pour choisir une option.
- Appuyez sur le bouton A, B ou Y pour sélectionner l'option choisie.

START vous permet de commencer le jeu.
OPTIONS vous donne accès à l'écran des Options.

L'ÉCRAN DES OPTIONS

Six options vous sont présentées:

NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Plus le niveau de difficulté est élevé, moins vous possédez de personnages Simba et de "Continues" pour jouer.

MUSIQUE

Vous pouvez écouter la musique en **STÉRÉO**, **MONO** ou vous pouvez l'éteindre (**OFF**), selon que vous souhaitez ou non entendre le fond musical.

EFFETS SONORES

Vous pouvez les activer (**ON**), si vous désirez les entendre pendant le jeu, ou les désactiver (**OFF**) dans le cas contraire.

TESTEZ LE SON

Écoutez tous les effets sonores et la musique de The Lion King de Disney. Sélectionnez un son parmi ceux proposés, de la même façon que pour une option.

- Appuyez sur le bouton Start pour retourner à l'écran des Options.

TRIGGERS

(Configuration des boutons) Si les boutons de contrôle de base ne vous satisfont pas, changez-les. Vous avez le choix entre 6 combinaisons.

QUITTER

Cette option vous permet de retourner à l'écran titre.

CE QUE VOUS ALLEZ TROUVER DANS LE JEU



COMPTEUR DE RUGISSEMENTS

La puissance du rugissement de Simba augmente à chaque scarabée ramassé. Sachez que le Compteur de rugissements se vide lorsque Simba commence un niveau ou à chaque fois qu'il heurte quelque chose de déplaisant.

COMPTEUR DE SANTÉ

Indique la force de Simba. Vous perdez un personnage Simba quand le Compteur de santé est vide.

PERSONNAGES SIMBA RESTANTS

Au début, vous en avez 3, 4 ou 5 en fonction du niveau de difficulté choisi. Quand vous avez perdu tous les personnages Simba, le jeu est fini... À moins que vous ayez un "Continue" 5 (voir Objets spéciaux, page 9).

CONTRÔLER SIMBA

Sachez que vous pouvez redéfinir les boutons pour le rugissement, les sauts et les coups de pattes sur l'écran des Options. Les contrôles donnés ci-dessous sont les réglages par défaut.

MOUVEMENTS

Au sol ou en l'air.

- Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pour vous déplacer dans la direction voulue.

S'ACCROUPIR

Simba peut aussi regarder vers le bas de manière à voir ce qui l'y attend.

- Appuyez sur le Control Pad vers le bas pour vous accroupir.

REGARDER EN HAUT

Cette option vous permet de connaître les dangers qui se trouvent au-dessus de vous.

- Appuyez sur le Control Pad vers le haut pour regarder en haut.

SAUTER

vers le haut, ou, en appuyant sur le Control Pad, vers la droite ou vers la gauche. Il est utile de sauter, non seulement pour éviter des obstacles, mais aussi pour bondir sur des adversaires.

- Appuyez sur le bouton B pour sauter.

RUGIR

Le rugissement de Simba étourdit momentanément ses adversaires et réduit leur résistance lorsqu'il a ramassé le maximum de GRILLONS (voir Insectes).

- Appuyez sur le bouton A pour rugir.

ROULER

Quand le jeune Simba est en train de courir, il peut se mettre en boule pour heurter les ennemis qui se trouvent sur son chemin. Sachez que certaines zones ne sont accessibles que si Simba se déplace en roulant. Il vous faudra peut-être du temps pour vous habituer à ce mouvement, mais cela vaut la peine d'essayer.

- Maintenez le Control Pad enfoncé dans la direction vers laquelle Simba se dirige pour rouler.

DONNER UN COUP DE PATTE

Simba peut utiliser ses griffes acérées pour donner un coup de patte à ses adversaires seulement lorsqu'il est adulte. Simba peut aussi le faire lorsqu'il est en l'air.

- Appuyez sur le bouton Y pour donner un coup de patte dans la direction vers laquelle Simba se dirige.

LACÉRER

Simba adulte peut lacérer et même déchiqueter ses ennemis.

- Appuyez sur le bouton X pour lacérer un ennemi.

S'ACCROCHER

Lorsque Simba veut sauter sur une saillie mais manque son coup, il s'accroche et reste suspendu à celle-ci.

- Appuyez sur le Control Pad vers le haut pour monter la saillie la saillie.
- Appuyez sur le Control Pad vers le bas pour tomber.

Remarquez que si Simba reste suspendu à une fissure dans un mur solide, il peut sauter. S'il y a un mur derrière lui, Simba se retournera et s'accrochera à la première fissure qu'il trouvera. Il peut développer une technique lui permettant d'escalader.

SE BALANCER

Simba peut se suspendre à toutes sortes de choses, telles que des rochers saillants, des os, etc. Il peut se balancer jusqu'à ce qu'il saute, vers l'avant ou vers l'arrière.

CONTRÔLER PUMBAA

- Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Pumbaa dans la direction voulue.
- Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour que Pumbaa crache.

CONTRÔLER TIMON

- Appuyez sur le Control Pad vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Timon dans la direction voulue.
- Appuyez sur le bouton B pour que Timon saute vers le haut.

POUCE!

Il est important de faire une petite pause de 10 minutes toutes les heures pendant le jeu. Plutôt que d'éteindre votre Super Nintendo, pourquoi ne pas laisser l'action en suspend? Remarque: ne laissez pas l'action en suspend trop longtemps car votre télévision ou votre écran d'ordinateur pourrait être endommagé.

- Appuyez sur le bouton Start pour geler l'action.
- Appuyez sur le bouton Start lorsque l'action est gelée pour reprendre le jeu.

L'UNIVERS DE SIMBA

LE TERRITOIRE DES LIONS

Prenez le temps de vous habituer à contrôler Simba, et insistez sur les sauts, les roulades et les rugissements. Méfiez-vous de l'explosif scarabée bombardeur, soyez à l'affût des Objets spéciaux et n'hésitez pas à explorer (il n'y a pas de limite de temps). Profitez des Marques "Continues" pour ne pas avoir à rejouer depuis le tout début.

L'IMPATIENCE DE DEVENIR ROI

Servez-vous des têtes de rhinocéros pour sauter dans les arbres et les nids d'oiseaux pour atteindre les singes. Mais attention: certains singes sont gênés par le rugissement de Simba... Quand Simba monte en autruche, esquivez les nids d'oiseaux ou sautez par-dessus.

LE CIMETIÈRE DES ÉLÉPHANTS

Vous êtes averti: deux hyènes sont prêtes à se battre au début de ce niveau. Balancez-vous et escaladez les os, mais ne vous attardez pas trop sur ceux qui s'écroulent... Les vautours font des attaques en piqué, alors montez de plus en plus haut et retournez les tables sur eux. L'éléphant qui s'étire est bien moelleux mais il y a des limites...

SAUVE-QUI-PEUT

Les bêtes sauvages s'emballent, alors courez avant qu'elles ne piétinent Simba. Repérez les avertissements de rochers et sautez pour éviter le danger.

L'EXIL DE SIMBA

Regardez bien avant de bondir... et de retomber! Les hyènes de Scar suivent Simba de près et jettent des pierres partout; le seul moyen de s'échapper du Territoire des lions c'est en passant par sa bordure épineuse.

HAKUNA MATATA

Guidez Simba à travers les différentes chutes d'eau, et faites-le sauter le plus haut possible entre les rondins de bois. Faites attention aux noix de coco lancées par les gorilles; essayez de rouler pour les amortir en les heurtant.

LA DESTINÉE DE SIMBA

Simba est enfin arrivé à l'âge adulte, alors prenez le temps de vous habituer à ses nouveaux mouvements: lacérages, coups de patte et sauts d'attaque. Et écoutez un peu son rugissement! Vous pouvez couper les plantes grimpantes d'un coup de griffe, mais vous devez éviter les pierres qui tombent. Attaquez, lacérez et rugissez pour vaincre les guépards et traverser le Territoire des lions.

SOYEZ PRÊT!

Évitez la lave brûlante qui coule. Chevauchez des pierres pour avancer dans la rivière et prenez garde aux chauves-souris. Repérez les geysers dans la dernière salle et filez vers la sortie.

LE RETOUR DE SIMBA

Chassez les hyènes du Rocher du lion et montrez-leur qui est le vrai roi du Territoire des lions. Simba doit vaincre toutes les hyènes avant d'aller voir et affronter Scar.

• Appuyez sur le Control Pad vers le haut pour entrer dans une caverne et ressortir ailleurs dans le niveau.

LE ROCHER DU LION

Vous y êtes: Scar, l'oncle malveillant de Simba qui aspire au trône, doit être battu... dans un combat entre les deux plus puissants lions du Territoire des lions. Le sort du Territoire des lions ne dépend que de vous!

LES ÉTAPES BONUS

Il y en a deux. Pouvez-vous les trouver?

LA PLUIE D'INSECTES

Contrôlez Pumbaa afin de ramasser les insectes que fait tomber Timon. Évitez les insectes dangereux (voir Insectes dangereux, page 10), mais n'en ratez aucun autre sinon cette étape Bonus se terminera. Utilisez le crachat de Pumbaa pour nettoyer l'écran de tous les insectes manqués. Sachez que Pumbaa ne crache qu'une seule fois par étape Bonus.

LA CHASSE AUX INSECTES

Utilisez Timon pour sauter entre les saillies et ramasser des insectes. N'en ratez aucun - sauf ceux qui sont dangereux - sinon cette étape Bonus se terminera.

OBJETS SPÉCIAUX

Si vous rencontrez les choses suivantes, ramassez-les!



SCARABÉES UNIS

Grâce à eux, Simba se rétablit à moitié.



SCARABÉES AVEC MOTIFS

Grâce à eux, Simba recouvre toute sa santé.



INSECTES ROUGES AFRICAINS

Améliorent l'état de santé de Simba dans sa totalité.



SCARABÉES BLEUS

Augmentent la puissance du rugissement de Simba.



1 UP

Une chance supplémentaire. Vous pouvez en avoir 9 maximum à la fois.



CERCLE DE VIE

Un "Continue" supplémentaire. Si vous perdez tous vos personnages Simba et que vous possédez un cercle de vie, vous avez le choix entre quitter ou reprendre le jeu à partir du dernier niveau terminé.



MARQUE CONTINUE

Le jeu reprend à l'endroit où vous en avez touché une pour la dernière fois avant de perdre un personnage Simba.

LES INSECTES DANGEREUX

Vous trouverez ces quatre insectes dans les niveaux principaux, mais ils constituent une difficulté majeure dans les étapes Bonus.



MOUCHE



ARAIGNÉE



LIBELLULE



SCARABÉE BOMBARDEUR

Ce produit est garanti pour une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte pas 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 ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande et son adaptation à un usage particulier.