SEGA GAME GEAR

Disney
SOFTWARE

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

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.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

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.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

① Sega-Spielkassette einschieben

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

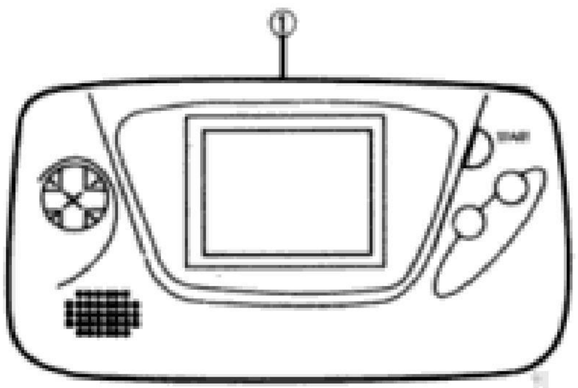
Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

① Stop de Sega cassette erin



Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään

One Arabian Night...

Jafar, the Sultan's chief deceiver — er, advisor — has business tonight with a thief. The thief offers a brilliant object: the key to the legendary Cave of Wonders, a place filled with treasure beyond the wildest dreams of the average man. Jafar, however, has come for only one thing: a magic lamp with which he can carry out his evil and ambitious designs on the Sultan.

But he will not have the lamp this night. No one may enter the Cave of Wonders except for the "one whose worth lies deep within. The diamond in the rough".

EIN MÄRCHEN AUS TAUSENDUNDEINER NACHT...

Jafar, des Sultans persönlicher Verräter... pardon — Berater, hat heute abend eine wichtige Verabredung. Sein Gesprächspartner ist ein Dieb, der ihm ein geradezu glänzendes Geschäft anzubieten hat: nämlich den Schlüssel zur legendären Höhle der Wunder, einer Schatzkammer voller Juwelen und Edelsteine, die noch kein gewöhnlicher Sterblicher betreten hat. Jafar hat aber nur eines im Sinn: er will die Wunderlampe in seinen Besitz bringen, mit deren Hilfe er seine hinterlistigen Pläne zur Entmachtung des Sultans verwirklichen kann.

Doch die Lampe bleibt für Jafar unerreichbar, denn nur einer kann die Höhle der Wunder betreten — "ein ehrlicher, ehrenhafter Mensch mit inneren Werten. Sozusagen ein ungeschliffener Diamant".

Une des Mille et une Nuits...

Jafar, lignoble — pardon, le grand — conseiller du sultan, a rendez-vous cette nuit avec un infâme brigand. Celui-ci lui propose un objet brillant: la clé de la légendaire caverne des merveilles, qui regorge de fabuleux trésors somptueux. Mais Jafar n'est intéressé que par un seul: la lampe magique qui lui permettrait d'accomplir ses desseins diaboliques contre le Sultan.

Cependant, ce n'est pas encore ce soir qu'il se procurera la lampe. Seul peut entrer dans la caverne des merveilles "celui qui est animé par les sentiments les plus valeureux. Le diamant à l'état brut".

Una noche en Arabia...

Jafar, el embustero jefe del Sultán -bueno, queremos decir el asesor- tiene negocios que tratar con un ladrón esta noche. El ladrón le ofrece un plan brillante: la llave de la legendaria Cueva de las Maravillas, un lugar lleno de tesoros tan maravillosos que ningún hombre normal podría llegar a imaginar. Jafar, no obstante, ha venido sólo por una cosa: para hacerse con una lámpara mágica con que poder llevar a cabo sus designios malvados y ambiciosos sobre el Sultán.

Pero esta noche no conseguirá la lámpara. Nadie puede entrar en la Cueva de las Maravillas a excepción de "aquel cuyo valor reside en su interior. El diamante en bruto".

Una notte in Arabia

Jafar, il consigliere privato del Sultano, stanotta incontra un ladro, che gli offre un oggetto prezioso: la chiave della leggendaria Caverna delle Meraviglie, un luogo pieno di tesori di valore incalcolabile. A Jafar, però, interessa solo una cosa: una lampada magica, grazie alla quale potrà realizzare i suoi infami progetti contro il suo Sultano.

Ma non riuscirà a entrare nella caverna, né questa né altre notti, perché nessuno può entrarvi, se non "colui il cui valore è nascosto. Il diamante grezzo".

En arabisk afton...

Jafar, sultanens huvudavlivare — öh, jag menar huvudrådgivare — har stämt möte med en tjuv ikväll. Denne tjuv har nämligen ett alldeles fantastiskt erbjudande: nyckeln till den legendariska Undergrottan, en plats fylld av så många skatter att det inte går att föreställa sig. Jafar, å andra sidan, har kommit för att hämta en enda sak: en magisk lampa vars hjälp han behöver för att utföra sin illistiga och beräknade kupp mot sultanen.

Han kommer dock inte att hitta lampan inatt. Ingen får nämligen passera in genom Undergrottans portar förutom "han som är värdig innerst inne — diamanten i smutsen".

Een Arabische Nacht...

Jafar, de misleider-eh, adviseur-van de Sultan heeft het vannacht aan de stok met een dief. De dief heeft een grote schat: de sleutel van de legendarische wondergrot, een plaats gevuld met grotere schatten waarvan een gewone man alleen maar kan dromen. Jafar is echter maar voor één ding gekomen: een wonderlamp waarmee hij zijn kwade en ambitieuze plannen op de Sultan los kan laten.

Maar deze nacht zal hij de lamp niet in zijn handen krijgen. Niemand mag de Wondergrot in , behalve "degene met oprechte goedheid. Degene met het gouden hart".

Eräänä yönä Arabiassa...

Jafarilla, sulttaanin pääpetturilla — ei vaan neuvonantajalla — on tänään asiaa varkaalle. Varas tarjoaa loistavaa esinettä: avainta legendaariseen Ihmeitten Luolaan; palatsiin, joka on täynnä sellaisia aarteita, joista tavallinen ihminen ei villeimmissä unelmissaankaan osaa uneksia. Jafar on kuitenkin tullut vain yhden asian vuoksi: hän haluaa taikalampun, jonka avulla hän pystyy suorittamaan pahat ja kunnianhimoiset suunnitelmansa sulttaanin suhteen.

Mutta hän ei saa lamppua tänä yönä. Kukaan muu ei saa astua Ihmeitten Luolaan kuin se, "joka on arvoisa sydämessään. Hiomaton timantti".

It is with this "diamond in the rough" — a young orphan named Aladdin — that your adventure begins. Evade the city guard in the streets of Agrabah. Use your quick wits and agility to get past the traps in the Cave of Wonders and the Sultan's castle. Court the beautiful Princess Jasmine, but beware of the palace guards! And when things seem darkest, grab a scimitar and challenge the treasonous Jafar in his secret sanctum!

It is an adventure that only the quickest will survive. Are you up to the challenge?

Und mit diesem "Rohdiamanten" — einem jungen Waisenknaben namens Aladdin — beginnt Ihr Abenteuer. Entwischen Sie den Schergen des Sultans in den Straßen von Agrabah. Vertrauen Sie Ihrem Einfallsreichtum und Ihrer Behendigkeit, um die Fallen in der Höhle der Wunder und dem Schloß des Sultans zu umgehen. Flirten Sie ruhig mit der bildhübschen Prinzessin Jasmine, aber behalten Sie die Palastwachen im Auge! Und wenn Sie den verräterischen Jafar an seinem geheimen Zufluchtsort gestellt haben, ergreifen Sie die Gelegenheit und Ihr Krummschwert, um die allerletzte Rechnung zu begleichen!

Ein Abenteuer, das nur die Besten überleben werden. Nehmen Sie diese Herausforderung an?

Et c'est avec "ce diamant à l'état brut" — un jeune voleur à la tire sàppelant Aladdin — que votre aventure commence. Echappez aux gardes dans les rues d'Agrabah. Utilisez toute votre ingéniosité et toute votre agilité pour surmonter les piéges de la caverne des merveilles et du palais du Sultan. Courtisez la ravissante Princesse Jasmine, mais méfiez-vous des gardes du palais! Et lorsque la situation vous semble désespérée, saisissez-vous d'un sabre et défiez l'infâme Jafar dans son repère secret!

C'est une aventure où seuls les plus rapides survivront. Etes-vous prêt à répondre au défi ?

Esta aventura comenzará con este "diamante en bruto", un joven huérfano llamado Aladdin. Escape del guardián de la ciudad por las calles de Agrabah. Utilice su aguzado ingenio y su agilidad para librarse de las trampas que encontrará en la Cueva de las Maravillas y en el castillo del Sultán. Corteje a la hermosa Princesa Jasmine pero tenga cuidado con los guardias de palacio. Y cuando las cosas se vuelvan oscuras, agarre una cimitarra y desafie al traicionero Jafar en su santurario secreto.

Esta es una aventura en la que sólo sobrevivirá el más rápido. ¿Está usted preparado para el desafio?

E con questo "diamante grezzo", un giovane orfano chiamato Aladdin, la vostra avventura ha inizio. Dovete sfuggire alle guardie per i vicoli di Agrabah, usare astuzia ed agilità per sfuggire alle trappole della Caverna delle Meraviglie e del castello del Sultano. Fate pure la corte alla Principessa Jasmine, ma fate attenzione alle guardie del palazzo! E, quando le cose sembrano mettersi al peggio, afferrate una scimitarra e sfidate a duello l'infido Jafar!

E' un'avventura cui solo i più furbi e forti possono sopravvivere. Sarete pari al compito?

Det är med denna "diamant i smutsen" — en föräldralös grabb som heter Aladdin — som dina äventyr tar sin början. Skaka av dig poliserna på gatorna i Agrabah. Utnyttja din kvicktänkthet och akrobatik för att slinka förbi fällorna i Undergrottan och sultanens palats. Flirta med den sköna prinsessan Jasmine, men se upp för palatsvakterna! Och när allt ser som mörkast ut, dra din kroksabel och ge den stygge Jafar på näsan i hans eget krypin!

Detta är en utmaning som bara de snabbaste kommer att överleva. Är du en av dem?

Dit avontuur begint met deze persoon met "het gouden hart", de jonge wees Aladdin. Ontsnapt aan de bewakers van de stad in de straten van Agrabah. Gebruik jouw snelle trucjes en lenigheid om langs de vallen in de Wondergrot en in het kasteel van de Sultan te komen. Probeer het hart van Prinses Jasmine te winnen, maar pas op voor de paleiswachters. En als alles hulpeloos lijkt, grijp dan je kromzwaard en daag de gemene Jafar uit in zijn eigen heiligdom!

Alleen de snellen zullen dit avontuur overleven. Kun jij die uitdaging aan?

Aloitat seikkailusi juuri tämän "hiomattoman timantin" — Aladdin nimisen nuoren orvon kanssa. Harhauta kaupungin vartija Agrabahin kaduilla. Käytä nopeaa älyäsi ja ketteryyttäsi hyväksesi päästäksesi Ihmeitten Luolan ja sulttaanin linnan ansojen ohi. Liehittele kaunista prinsessa Jasminia, mutta varo palatsin vartijoita! Ja juuri on asiat alkavat olla synkimmillään, sieppaa sapeli ja haasta petollinen Jafar taisteluun hänen salaisessa pyhätössään!

Tämä on seikkailu, josta selviävät vain kaikkein nopeimmat. Oletko valmis haasteeseen?

Take Control!

To do this:	Press this:
Start the game	START
Highlight choices in menu screens	D-Button
Choose items in menu screens	START, Button 2
Advance through story screens	Button 1 or 2
Skip past story screens	START
Move left/right	D-Button Left/ Right
Jump straight up	Button 2
Jump over obstacles	D-Button Left/ Right and Button 2
Crouch	D-Button DOWN

Übernehmen Sie das Steuer!

Aktion:	Taste:
Spiel starten	START-Taste
Menüpunkte anwählen	Richtungstaste
Einstellungen bestätigen	START-Taste, Taste 2
Story-Bildschirme weiterschalten	Taste 1 oder 2
Story überspringen	START-Taste
Nach rechts/links bewegen	Richtungstaste nach rechts/links
Hochspringen	Taste 2
Überspringen von Hindernissen	Richtungstaste nach rechts/ links plus Taste 2
Ducken	Richtungstaste nach unten

Prenez les commandes en main!

Pour:	Appuyez sur :
commencer la partie	START
éclairer vos choix sur les écrans de menus	Bouton D
choisir vos articles sur les écrans de menus	START, Bouton 2
passer à l'écran suivant de votre aventure	Bouton 1 ou 2
revenir aux écrans précédents de votre aventure	START
vous déplacer vers la gauche ou la droite	Bouton D vers la gauche ou la droite
sauter en l'air	Bouton 2
sauter un obstacle	Bouton D vers la gauche ou la droite et Bouton 2
vous accroupir	Bouton D vers le bas

Toma de control

Para:	Presione:
iniciar el juego	START
resaltar elecciones en pantallas del menú	Botón D
elegir objetos en las pantallas del menú	START, botón 2
avanzar por las pantallas de cuentos	Botón 1 o 2
saltarse pantallas de cuentos	START
desplazarse a izquierda/ derecha	Botón D a izquierda/ derecha
saltar en línea recta hacia arriba	Botón 2
saltar obstáculos	Botón D a izquierda o derecha y el botón 2
agacharse	Botón D hacia abajo

Ai comandi!

Per:	Premete:
• Iniziare il gioco	Premete il pulsante START.
• Illuminare elementi degli schermi dei menù	Il pulsante D.
• Scegliere elementi degli schermi dei menù	Il pulsante START e pulsante 2
• Passare da uno schermo della storia all'altro	Il pulsante 1 o 2.
• Evitare uno schermo della storia	Il pulsante START.
• Spostarvi a destra o sinistra	Il pulsante D a destra o sinistra.
• Saltare in alto	Il pulsante 2.
• Saltare ostacoli	Il pulsante D a sinistra o destra e il pulsante 2.
• Abbassarvi	Il pulsante D in basso.

Ta kontroll!

För att...	Tryck på/ vicka...
• Sätta igång spelet	START-knappen
• Flytta bland alternativen på menyerna	D-knappen
• Välja bland alternativen på menyerna	START-knappen samt knapp 2
• Bläddra fram genom bakgrundsinformationen	antingen knapp 1 eller 2
• Skippa läsning av bakgrundsinformation	START-knappen
• Flytta åt antingen höger eller vänster	D-knappen åt antingen höger eller vänster
• Hoppa rakt upp	knapp 2
• Hoppa över föremål	D-knappen åt antingen höger eller vänster samt knapp 2
• Huka dig	D-knappen neråt

De Besturing

Om dit te doen:	Druk je op:
• Starten van het spel	START
• Keuzes verlichten in de menu schermen	R-toets
• Voorwerpen kiezen in de menu schermen	START, Toets 2
• De verhaalschermen/ versnellen	Toets 1 of 2
• De verhaalschermen overslaan	START
• Naar links/ rechts	R-toets Links/ Rechts
• Recht omhoog springen	Toets 2
• Over obstakels springen	R-toets Links/ Rechts en Toets 2
• Bukken	R-toets OMLAAG

Ota ohjakset käsiisi!

Kun haluat:	Paina tätä:
• Aloittaa pelin	START
• Valaista vaihtoehdot valikkoruuduista	D-painike
• Valita kohdat valikkoruuduista	START, painike 2
• Edetä kertomusruutujen läpi	Painike 1 tai 2
• Ohittaa kertomusruudut	START
• Liikkua vasemmalle/ oikealle	D-painike vasemmalle/ oikealle
• Hypätä suoraan ylös	Painike 2
• Hypätä esteiden yli	D-painike vasemmalle/ oikealle ja painike 2
• Kyyristyä	D-painike alas

- Dash (non-chase scenes) ..... D-Button Twice Left or Twice Right, then hold
- Throw rock/slash with scimitar ..... Button 1

① D-button
② Start
③ Button1
④ Button2

- Sprint (in Szenen ohne Verfolgungsjagd) ..... Richtungstaste zweimal nach links bzw. rechts, dann gedrückt halten
- Steine werfen/ Hiebe mit dem Krummschwert .. Taste 1

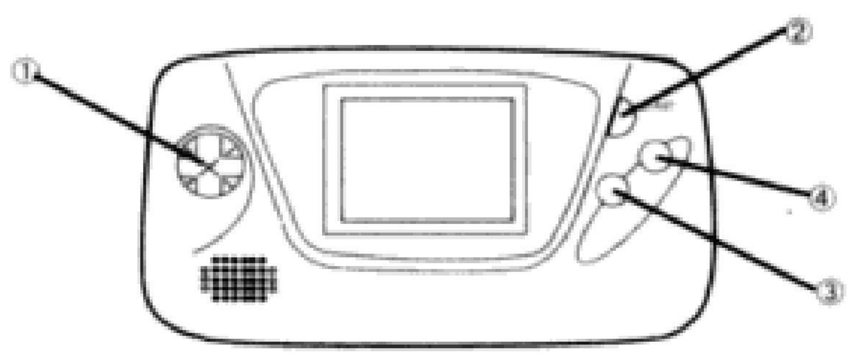
① Richtungstaste
② START-Taste
③ Taste 1
④ Taste 2

- vous élancer (dans les scènes sans poursuite) .. Bouton D deux fois vers la gauche ou deux fois vers la droite, puis maintenir enfonce
- lancer des pierres/ frapper avec le sabre ..... Bouton 1

① Bouton D
② START
③ Bouton 1
④ Bouton 2

- chocar (en las escenas que no son de persecución) ..... Botón D dos veces a la izquierda o dos veces a la derecha y después manteniéndolo presionado.
- arrojar rocas/ azotar con la cimitarra ..... Botón 1

① Botón D
② Start (inicio)
③ Botón 1
④ Botón 2



- Prendere la rin corsa (se non siete inseguiti) .... Il pulsante D due volte a sinistra o due volte a destra, mantenendolo quindi premuto.
- Lanciare una roccia o agitare la scimitarra ..... Il pulsante 1.

① Pulsante D
② Pulsante Start
③ Pulsante 2
④ Pulsante 1

- Rusa (utom i flyktscenerna) .... D-knappen två gånger åt antingen höger eller vänster, håll sedan nedtryckt
- Kasta stenar/snitta folk med din kroksabel ..... knapp 1

① D-knappen
② START-knappen
③ Knapp 1
④ Knapp 2

- Rennen (niet-achtervolgings scènes) ..... R-toets Twee Keer Links of Twee Keer Rechts, dan ingedrukt houden.
- Steen gooien/ met kromzwaard slaan ..... Toets 1

① R-toets
② Start
③ Toets 1
④ Toets 2

- Syöksyä (muut kuin taaka-ajoruudut) ..... D-painike kaksi kertaa vasemmalle tai kaksi kertaa oikealle, sitten pito painettuna
- Heittää kiven/viiltää sapelilla ..... Painike 1

① D-painike
② Aloituspainike (START)
③ Painike 1
④ Painike 2

Aladdin's Special Moves

① **Climb and descend stairs:** Press the D-Button diagonally UP/LEFT or UP/RIGHT to climb stairs. Press DOWN/LEFT or DOWN/RIGHT to descend.

② **Pick up rocks:** Move directly over a rock and press the D-Button down. To throw, press Button 1.

Aladdins Tricks

① **Treppen hinauf- und hinuntersteigen:** Die Richtungstaste diagonal nach oben links bzw. oben rechts drücken, um Treppen hochzusteigen. Zum Hinuntersteigen die Taste nach unten links bzw. unten rechts drücken.

② **Steine aufheben:** Bewegen Sie sich unmittelbar über den Stein und drücken Sie dann die Richtungstaste nach unten. Zum Werfen drücken Sie Taste 1.

Les actions spécifiques à Aladdin

① **Monter et descendre les escaliers:** Appuyez sur le Bouton D en diagonale (vers le haut/gauche ou le haut/droite) pour monter les escaliers. Pressez vers le bas/gauche ou vers le bas/droite pour les descendre.

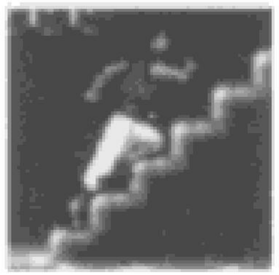
② **Ramasser des pierres:** Allez directement sur une pierre et pressez le Bouton D vers le bas. Pour la lancer, appuyez sur le Bouton 1.

Los movimientos especiales de Aladdin

① **Ascenso y descenso de escaleras:** presione el botón D en diagonal hacia arriba/a la izquierda o hacia arriba/a la derecha para subir las escaleras. Presione hacia abajo/a la izquierda o hacia abajo/a la derecha para bajarlas.

② **Apresamiento de rocas:** desplácese directamente por encima de una roca y presione el botón D hacia abajo. Para proceder al lanzamiento, presione el botón 1.

①



②

Le mosse speciali di Aladdin

① **Salire o scendere le scale:** Per salire o scendere le scale, premete il pulsante D diagonalmente in alto e a sinistra o in alto e a destra. Per scenderle, premetelo diagonalmente in basso e a sinistra o in basso e a destra.

② **Raccogliere pietre:** Portatevi in corrispondenza della roccia e premete il pulsante D in basso. Per lanciarle, premete il pulsante 1.

Aladdins olika tricks

① **För att gå upp- och nerför trappor,** vicka D-knappen diagonalt uppåt och åt antingen höger eller vänster för att gå uppför trappor. Vicka D-knappen diagonalt neråt och åt antingen höger eller vänster för att gå nerför trappor.

② **För att plocka upp stenar,** ställ dig över en sten och vicka D-knappen neråt. För att hiva iväg densamma, tryck på knapp 1.

Aladdin's Speciale Bewegingen

① **Trappen op en af klimmen:** Druk schuin OMHOOG/LINKS of OMHOOG/RECHTS op de R-toets om de trap op te klimmen. Druk op OMLAAG/LINKS of OMLAAG/RECHTS om af te dalen.

② **Stenen oppakken:** Ga boven een steen staan en druk op omlaag op de R-toets. Druk op Toets 1 om te gooien.

Aladdinin erikoisliikkeet

① **Kiipeä ylös ja laskeudu alas portaita:** Kiipeä portaita ylös painamalla D-painiketta vistosti ylös/vasemmalle tai ylös/oikealle. Laskeudu alas painamalla alas/vasemmalle tai alas/oikealle.

② **Poimi kiviä:** Siirry kiven yläpuolelle ja paina D-painike alas. Heitä painamalla painiketta 1.

③ **Dash:** Quickly press the D-Button twice LEFT or twice RIGHT, then hold. You will keep running as long as the D-Button is pressed. Use this move to get a running start for making long jumps or slides.

Long jump: Quickly press the D-Button twice LEFT or twice RIGHT to dash, then press Button 2 for a long leap.

④ **Slide:** Get a good running start, then press Button 1 to slide through tight spots.

③ **Sprint:** Tippen Sie die Richtungstaste zweimal kurz nach links bzw. rechts an, und halten Sie dann die Taste gedrückt. Sie sprinten nun solange, wie die Taste gedrückt gehalten wird. Verwenden Sie diese Funktion, um sich für Weitsprünge und zum Rutschen einen Anlauf zu verschaffen.

Weitsprung: Tippen Sie die Richtungstaste zweimal kurz nach links bzw. rechts an und drücken Sie dann die Taste 2, um einen Weitsprung auszuführen.

④ **Rutschen:** Nehmen Sie einen Anlauf; drücken Sie dann Taste 1, um durch Engpässe durchzurutschen.

③ **Prendre de l'élan:** Appuyez rapidement sur le Bouton D deux fois vers la gauche ou deux fois vers la droite, puis maintenez enfoncé. Vous continuerez à courir aussi longtemps que le Bouton D restera enfoncé. A utiliser pour prendre votre élan lorsque vous voulez faire des sauts en longueur ou pour les longues glissades.

Sauter en longueur: Appuyez rapidement sur le Bouton D deux fois vers la gauche ou deux fois vers la droite pour prendre de l'élan, puis pressez le Bouton 2 pour sauter loin.

④ **Faire des glissades:** Prenez un grand élan en courant, puis appuyez sur le Bouton 1 pour glisser dans les passages étroits.

③ **Choque:** presione dos veces con rapidez el botón D hacia la izquierda o dos veces a la derecha y luego manténgalo presionado. Usted seguirá corriendo mientras esté presionado el botón D. Utilice este movimiento para agarrar carrerilla y realizar saltos largos o deslizamientos.

Salto de longitud: presione dos veces con rapidez el botón D hacia la izquierda o dos veces a la derecha para chocar, y después presione el botón 2 para conseguir un salto largo.

④ **Deslizamiento:** Consiga suficiente carrerilla y luego presione el botón 1 para deslizarse por lugares difíciles.

③

④

③ **Prendere la rincorsa:** Premete rapidamente due volte il pulsante D a SINISTRA o a DESTRA, mantenendolo quindi premuto. Servitevi di questa mossa per prendere la rincorsa e fare lunghi salti o scivolate.

Lunghi salti: Per fare un lungo salto, premete rapidamente il pulsante D a sinistra o due volte a destra, quindi il pulsante 2.

④ **Scivolate:** Prendete la ricorsa, quindi premete il pulsante 1 per scivolare oltre punti difficili.

③ **För att rusa,** vicka D-knappen två gånger i snabb följd åt antingen höger eller vänster, och håll den sedan nedtryckt. Du kommer att brassa på i vald riktning så länge du håller D-knappen nedtryckt. Använd denna teknik för att få den kanonstart du så väl behöver för att hoppa långt eller glida längs med marken.

För att hoppa långt, vicka D-knappen två gånger i snabb följd åt antingen höger eller vänster för att accelerera, och tryck därefter på knapp 2 för att susa iväg som en projektil.

④ **För att glida,** rusa på i åt antingen höger eller vänster, och tryck därefter på knapp 1 för att glida igenom trånga passager.

③ **Rennen:** Druk snel twee keer achter elkaar op LINKS of RECHTS op de R-toets en houd die richting dan ingedrukt. Je blijft rennen zolang je de R-toets ingedrukt houdt. Gebruik dit om een aanloopje te nemen voor een lange sprong of om te glijden.

Lange Sprong: Druk snel twee keer op LINKS of RECHTS op de R-toets om te gaan rennen en druk dan op Toets 2 voor een lange sprong.

④ **Glijden:** Neem een aanloop en druk dan op Toets 1 om door nauwe doorgangen te glijden.

③ **Syöksy:** Paina D-painiketta nopeasti kaksi kertaa vasemmalle tai kaksi kertaa oikealle, ja pidä sitten painettuna. Juokset niin kauan kuin D-painike on painettuna alas. Käytä tätä liikettä ottaaksesi vauhtia pitkään hyppyyn tai liukuun.

Pitkä hyppy: Paina D-painiketta nopeasti kaksi kertaa vasemmalle tai kaksi kertaa oikealle syöksyä varten, ja paina sitten painiketta 2 pitkää loikkaa varten.

④ **Liuku:** Ota hyvä vauhti, jonka jälkeen voit painiketta 1 painamalla liukua tiukan paikan ohi.

⑤ **Fancy footwork:** While holding the D-Button down, press Button 2 to step carefully past spikes.

⑥ **Climb onto high ledges:** Stand just beneath the ledge you want to climb onto, and press Button 2 to jump. When you grab the ledge, press the D-Button UP to pull yourself up. Or if you change your mind about climbing, press the D-Button DOWN to let go of the ledge.

⑤ **Brilliante Beinarbeit:** Während Sie die Richtungstaste nach unten gedrückt halten, drücken Sie Taste 2, um vorsichtig an den Stacheln vorbeizutänzeln.

⑥ **Hochklettern auf Vorsprünge:** Stellen Sie sich unmittelbar unter den Vorsprung und drücken Sie dann Taste 2, um hochzuspringen. Nachdem Sie die Kante erreicht haben, drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um sich hochzuziehen. Wenn Sie die Kante wieder loslassen wollen, drücken Sie die Richtungstaste nach unten, um herunterzuspringen.

⑤ **Marcher avec précaution:** Tout en maintenant le Bouton D enfoncé vers le bas, appuyez sur le Bouton 2 pour marcher sans vous blesser sur les objets pointus.

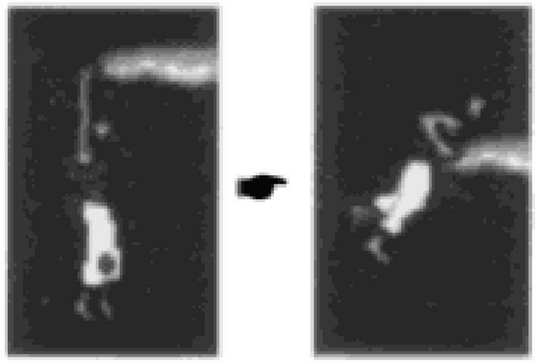
⑥ **Pour sauter sur les corniches élevées:** Placez-vous juste sous la corniche sur laquelle vous voulez grimper et appuyez sur le Bouton 2 pour sauter. Au moment où vous vous agrippez à la corniche, appuyez sur le Bouton D vers le haut pour vous hisser dessus. Si vous changez d'avis, appuyez sur le Bouton D vers le bas afin de lâcher prise.

⑤ **Juego de piernas de fantasía:** mientras mantiene presionado el botón D en dirección descendente, presione el botón 2 para pasar con cuidado por los pinchos.

⑥ **Ascensión a altos salientes:** quédese justo debajo del saliente que desee escalar y presione el botón 2 para saltar. Una vez que alcance el saliente, presione el botón D hacia arriba para autopropulsarse. O si cambia de opinión a la hora de ascender, presione el botón D hacia abajo para dejarse caer del saliente.

⑤

⑥



⑤ **Camminare con cautela:** Per superare punte acuminate, tenete abbassato il pulsante D e premete il pulsante 2.

⑥ **Salire su cenge:** State immediatamente al di sotto della cengia su cui volete salire e premete il pulsante 2 per saltare e salirvi. Afferrato il bordo della cengia, premete il pulsante D in alto per tirarvi su. Potete anche cambiare idea, premere il pulsante D in basso e lasciarla andare.

⑤ **För att gå på tå,** håll D-knappen nedtryckt neråt, och tryck därefter på knapp 2 för att smyga fram genom ansamlingar av sylvassa spikar som sticker upp ur marken.

⑥ **För att häva dig uppför avsatser,** ställ dig strax nedanför den avsats du stå på, och tryck på knapp 2 för att hoppa. När du tagit tag i avsatsen vickar du D-knappen uppåt för att häva dig upp. Om du ändrar dig mitt i alltihop är det bara att vicka D-knappen neråt för att släppa taget om avsatsen.

⑤ **Snel Voetenwerk:** Druk, terwijl je de R-toets omlaag ingedrukt houdt, op Toets 2 om voorzichtig langs de speren te lopen.

⑥ **Op Hoge Randen Klimmen:** Ga onder de rand staan waar je op wilt klimmen en druk dan op Toets 2 om te springen. Als je de rand vastpakt, moet je op OMLAAG op de R-toets drukken om jezelf omhoog te hijsen. Als je van gedachten veranderd, kun je op OMLAAG op de R-toets drukken om weer naar beneden te springen.

⑤ **Varovainen jalkatyöskentely:** Samalla, kun painat D-painiketta alas, paina painiketta 2 astuaksesi varovasti nastojen ohi.

⑥ **Kiipeä korkeille reunuksille:** Seiso suoraan sen reunuksen alla, jolle haluat kiivetä, ja hyppää painamalla painiketta 2. Kun saat kiinni reunuksesta, vedä itsesi ylös painamalla D-painiketta ylös. Tai jos muutat mieltäsi kiipeämisen suhteen, päästä irti reunuksesta painamalla D-painiketta alas.

Getting Started

Following the Sega logo and game credits, the Genie gives you an introduction to the story, after which the Title screen appears. Wait a moment, and a game demonstration follows. Press START at any time during the introduction or demo to bring up the Title screen, and press again to see the starting menu.

Spielbeginn

Nach dem SEGA-Logo und dem Vorspann macht Sie der Flaschengeist mit der Story bekannt; danach erscheint der Titel-Bildschirm. Nach kurzer Zeit läuft eine Vorführung des Spiels ab. Während der Einführung oder Spielvorführung können Sie jederzeit die START-Taste drücken, um den Titel-Bildschirm aufzurufen; durch nochmaliges Drücken der Taste erscheint das Anfangsmenü.

Pour commencer

Après le logo Sega et le générique, le génie vous présente l'aventure, ensuite l'écran titre apparaîtra. Attendez un peu et vous verrez une démonstration du jeu sur l'écran. Pendant l'introduction ou la démonstration, appuyez à tout moment sur START pour appeler l'écran titre et appuyez encore une fois pour voir le début de jeu.

Comienzo

Después del logotipo de Sega y de los créditos del juego, el Genio le mostrará una introducción del cuento, después de la cual aparecerá la pantalla del título. Espere un momento y presenciará una demostración del juego. Presione START en cualquier momento durante la introducción o la demostración para invocar la pantalla del título, y vuelva a presionarlo para pasar al menú inicial.

Inizio del gioco

Dopo il logo della Sega ed i vari titoli, il Genio della Lampada vi presenta la storia, quindi appare lo schermo del titolo. Attendete qualche istante e una dimostrazione del gioco apparirà. Premete START in qualsiasi momento durante l'introduzione o la dimostrazione e farete apparire lo schermo del titolo. Premetelo di nuovo per fare apparire il menù di partenza.

Spelstart

Efter SEGAs logo och förtexterna får du en liten introduktion av anden i flaskan, varefter rubrikskärmen visas. Om du väntar ett par ögonblick visas även en demo. Tryck på START-knappen när som helst under introduktionen eller demonstrationen för att gå till rubrikskärmen, och tryck en gång till för att se spelmenyn.

Het Spel Starten

Na het Sega logo en de credits, krijg je een korte uitleg van de Geest uit de lamp en daarna verschijnt het Titelscherm. Als je even wacht zie je een demonstratie, Druk op elk moment tijdens de introductie of de demo op START om terug te gaan naar het Titelscherm en druk dan nog een keer om naar het Start menu te gaan.

Aloittaminen

Sega-logomerkin ja alkutekstien jälkeen Genie esittelee kertomuksen, jonka jälkeen näkyviin tulee nimiruutu. Kun odotat hetken, näet pelin esittelyn. Voit siirtyä START-painiketta painamalla milloin tahansa nimiruutuun ja painamalla sitä vielä kerran alkuvalikkoon.

Here you can either start the game at the beginning or go to a higher level by using a password. (For more on passwords, see page 48.) Use the D-Button to make your choice, and press START.

The game consists of two types of sequences: chase or flight scenes where you grab items and avoid obstacles; and platform sequences where you explore mazes, open gates by pressing buttons and finding Keys, and avoiding various traps.

Von diesem Bildschirm ausgehend können Sie entweder das Spiel neu beginnen oder es durch Eingabe eines Kennworts in einem höheren Level fortsetzen (für weitere Informationen zum Kennwort siehe Seite 48). Bestätigen Sie mit der Richtungstaste Ihre Wahl und drücken Sie dann die START-Taste.

Das Spiel besteht aus zwei verschiedenen Arten von Sequenzen: Verfolgungsjagd- oder Fluchtszenen, in denen Sie Gegenstände einsammeln und Gegner bzw. Hindernisse vermeiden müssen, sowie Plattform-Szenen. In diesen Abschnitten müssen Sie Ihren Weg durch verwirrende Labyrinthe finden, verborgene Türen auf Knopfdruck öffnen sowie Fallen und Fußangeln verschiedenster Art umgehen.

C'est là que vous devrez choisir entre commencer une partie au premier niveau ou, en utilisant un mot de passe, à un niveau plus avancé. (Reportez-vous à la page 48 pour tous les détails sur les mots de passe). Utilisez le Bouton D pour faire votre sélection et appuyez sur START.

Le jeu se décompose en deux types de séquences: les scènes de chasse ou de fuite où vous saisirez des articles et éviterez des obstacles; et les séquences où vous explorerez les labyrinthes, ouvrirez des portes en appuyant sur les boutons et en trouvant les clés, tout en évitant divers pièges.

Aquí usted podrá elegir entre iniciar el juego desde el principio o bien pasar a un nivel superior utilizando una contraseña. (Para obtener mayor información sobre las contraseñas, consulte la página 48.) Utilice el botón D para realizar su elección y presione START.

El juego se compone de dos tipos de secuencias: escenas de persecución o de vuelo en las que agarrará objetos y evitará obstáculos, y secuencias de plataforma en las que tendrá que explorar laberintos, abrir verjas presionando botones y encontrando llaves y evitar diversas trampas.

Potete così iniziare il gioco dall'inizio o da una fase successiva servendovi di una parola d'ordine. Per dettagli in proposito, consultate pag. 49. Servitevi del pulsante D per fare la vostra scelta, quindi premete Start.

Il gioco consiste di due tipi di sequenza, uno in cui inseguite o siete inseguiti e raccogliete oggetti o evitate ostacoli ed uno in cui esplorate labirinti, aprite cancelli premendo pulsanti e trovando chiavi o infine evitate trappole.

På spelmenyn kan du välja mellan sätta igång spelet från början eller att gå till en högre nivå genom att använda ett lösenord som du sparat från en tidigare spelomgång. (Du hittar mer information om lösenord på sidan 49.) Använd D-knappen för att välja, och START-knappen för att mata in ditt val.

Spelet består av två olika delar: jakt- eller flyktscener där du roffar åt dig föremål och tar dig förbi hinder, samt labyrintscener där du utforskar labyrinter, öppnar portar med hjälp av dolda knappar och upphittade nycklar, och undviker diverse fällor.

Hier kun je het spel starten aan het begin van het verhaal of verder spelen met een paswoord. (Kijk op pagina 49 voor meer over Paswoorden.) Maak je keuze met de R-toets en druk op START.

Het spel heeft twee soorten scènes: achtervolgings-of Vliegscènes waar je voorwerpen kunt pakken en obstakels moet ontwijken; en platform scènes, waar je doolhoven moet verkennen, poorten moet openen door op knoppen te drukken en door sleutels te vinden en ook nog een aantal vallen moet ontwijken.

Tästä voit joko aloittaa pelin alusta tai siirtyä ylemmälle tasolle tunnussanaa käyttämällä. (Katso tarkemmat tiedot tunnussanoista sivulta 49.) Tee valintasi D-painikkeella ja paina sitten painiketta START.

Peli koostuu kahdentyyppisestä sarjasta: takaa-ajoruudut tai lentoruudut, joissa yrität saada kiinni esineitä ja välttää esteitä; ja tasanneruudut, joissa seikkailet labyrinteissä, avaat portteja painikkeita painamalla ja etsit avaimia ja samalla vältät erilaisia ansoja.

The Game Screen

Each time you take damage, half a jewel disappears from the Life Gauge at the top of the screen. When the gauge runs out, the game ends. Replenish the Life Gauge by picking up Apples and Bread.

① Life Gauge

Der Spiel-Bildschirm

Am oberen Bildschirmrand befindet sich die Energieanzeige; wenn Sie von einem Gegenstand oder Gegner getroffen werden, reduziert sie sich um einen halben Edelstein. Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Juwelen mehr angezeigt werden. Sie können Ihre Energieanzeige durch Einsammeln von Äpfeln oder Brot wieder ergänzen.

① Energieanzeige

L'écran de jeu

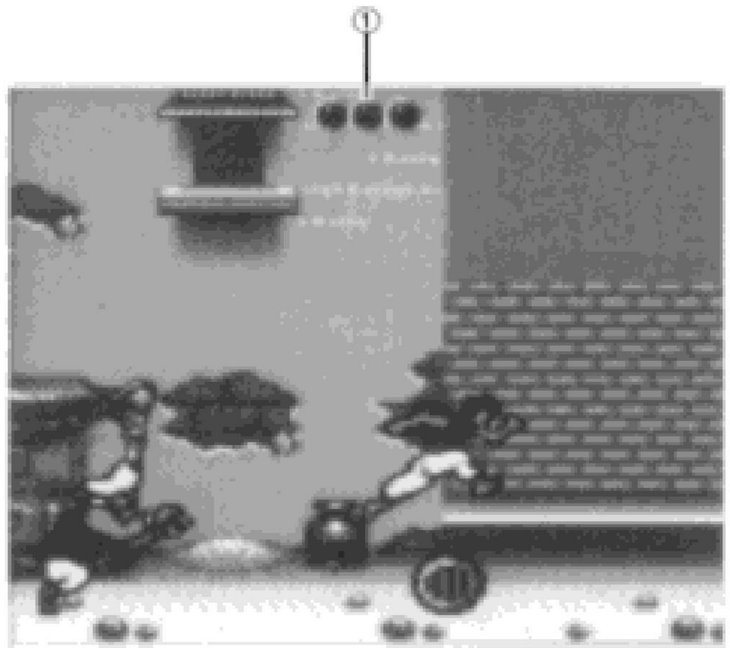
Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez la moitié d'une vie sur l'affichage en haut de l'écran. Le jeu se termine lorsque vous avez perdu toutes vos vies. Restaurez vos vies en ramassant des pommes et du pain.

① La réserve de vies

La pantalla del juego

Cada vez que sea herido, desaparecerá una mitad de joya de su indicador de vida que se encuentra en la parte superior de la pantalla. Cuando el indicador se agote, terminará el juego. Para rellenar el indicador de vida, agarre manzanas y pan.

① Indicador de vida



Lo schermo del gioco

Ogni volta che venite feriti, mezzo gioiello scompare dal misuratore della vita che appare in alto sullo schermo. Quando il misuratore raggiunge lo zero, siete morti ed il gioco ha fine. Potete rifornirvi di vita raccogliendo mele e pane.

① Misuratore di vita

Skärmen under spelets gång

Varje gång du åker på en fet smäll försvinner en halv juvel från din energimåtare i skärmens övre kant. När din energimåtare når botten är spelet slut. Öka på ditt förråd av juveler genom att snappa åt dig äpplen och bröd.

① Energimåtare

Wat staat er op het Scherm

Elke keer als jij geraakt wordt, verdwijnt er een halve juweel van je levensmeter aan de bovenkant van het scherm. Als de meter leeg is, is het spel afgelopen. Vul de levensmeter weer door appels en brood op te pakken .

① Levensmeter

Peliruutu

Joka kerta, kun vahingoitut, jalokiven puolikas katoaa ruudun ylareunassa olevasta elämänmittarista. Kun mittari on tyhjä, peli on lopussa. Voit täyttää elämänmittaria poimimalla omenia ja leipiä.

① Elämänmittari

Special Items

You'll find special items on every level. Pick up an item by touching it.

① An **Apple** restores half a point on your Life Gauge.

② A loaf of **Bread** completely replenishes your Life Gauge.

③ If you come across a gate you can't open, search the area for a **Key**. Each Key unlocks only one gate.

④ The **Scarab** acts as a milestone marker. If the game ends, you can restart play at the last point that you picked up a Scarab.

Spezialgegenstände

Spezialgegenstände können Sie in jedem Level finden. Heben Sie den betreffenden Gegenstand auf, indem Sie ihn berühren.

① Ein **Apfel** gibt Ihnen einen halben Edelstein in Ihrer Energieanzeige.

② Ein **Brot** füllt Ihre Energieanzige wieder komplett auf.

③ Sollten Sie mit einer verschlossenen Tür konfrontiert werden, suchen Sie den in der Nähe befindlichen **Schlüssel.** Ein Schlüssel paßt nur auf jeweils eine Tür.

④ Ein **Skarabäus** dient sozusagen als Kilometerstein. Nach Spielende können Sie das Spiel an dem Punkt wieder aufnehmen, an dem Sie den letzten Skarabäus eingesammelt haben.

Articles spéciaux

A chaque niveau vous trouverez des articles spéciaux. Ramassez-les un par un en les touchant.

① Une **pomme** vous restitue la moitié d'une vie.

② Un **pain** vous redonne toutes vos vies.

③ Si vous voulez franchir une porte que vous ne parvenez pas à ouvrir, cherchez la **clé** qui se trouve à proximité. Une clé n'ouvre qu'une seule porte.

④ Le **scarabée** sert de point de contrôle dans le jeu. Si la partie se termine, vous pourrez la reprendre à l'endroit où vous avez ramassé votre dernier scarabée.

Objetos especiales

Encontrará objetos especiales en cada nivel. Para agarrar un objeto no tiene más que tocarlo.

① Una **manzana** le proporcionará medio punto a su indicador de vida.

② Una rebanada de **pan** rellenará por completo su indicador de vida.

③ Si se encuentra con una verja que no puede abrir, busque en la zona por si hubiera una **llave**. Cada llave abre una sola verja.

④ El **Escarabajo** hace las veces de mojón. Si termina el juego, usted podrá reiniciarlo en el último punto que haya agarrado un escarabajo.

①

②

③

④

Oggetti speciali

Ogni livello di gioco contiene oggetti speciali che non vorrete perdere. Toccando un oggetto lo raccoglierete.

① Una **mela** vale mezzo punto del misuratore della vita.

② Il **pane** porta al massimo il misuratore della vita stesso.

③ Se incontrate un cancello che non riuscite ad aprire, cercate attorno a voi la sua **chiave**. Ciascuna chiave apre un solo cancello.

④ Lo **scarabeo** funge da pietra miliare. Se il gioco finisce, lo potrete riprendere dall'ultimo punto da cui avete raccolto uno scarabeo.

Specialföremål

Du kommer att hitta specialföremål på varje nivå. Plocka på dig dem genom att helt enkelt vidröra dem.

① Ett **äpple** återställer en juvel på din energimätare.

② En **limpa bröd** fyller på din energimätare helt.

③ Om du springer in i en dörr som du inte kan öppna, så leta igenom området efter en **nyckel**. Varje nyckel öppnar endast en port.

④ En **skarabé** fungerar som ett slags milstolpe. Om spelet tar slut kan du fortsätta från det sista stället du plockade upp en skarabé.

Speciale Voorwerpen

In elk level kun je speciale voorwerpen vinden. Pak een voorwerp op door het aan te raken.

① Een **Appel** herstelt een halve punt op je levensmeter

② Een **Brood** vult je levensmeter weer helemaal.

③ Als je bij een poort komt die je niet kunt openen, moet je in de omgeving zoeken naar een **Sleutel**. Elke sleutel opent maar één poort

④ Een **Kever** is een tussenpunt. Als het spel afgelopen is kun je verder spelen vanaf het punt waar je de laatste Kever op hebt gepakt.

Erikoisesineet

Erikoisesineitä löytyy jokaiselta tasolta. Saat esineen kiinni koskettamalla sitä.

① **Omena** palauttaa puoli pistettä elämänmittariisi.

② **Leipä** täyttää elämänmittarisi jälleen täyteen.

③ Jos saavut portille, jota et saa auki, etsi lähistöltä **avainta**. Kukin avain avaa vain yhden portin.

④ **Skarabee** toimii virstanpylvääna. Jos peli loppuu, voit aloittaa sen uudelleen kohdasta, jossa viimeksi poimit skarabeen.

⑤ A **Rock** can be used to open certain locks or to help you defend yourself against palace guards. Unlike other items, you must pick up a rock by moving over it and pressing the D-Button down.

⑤ **Steine** können Sie dazu verwenden, gewisse Schlösser aufzubrechen oder sich gegen die Palastwache zu verteidigen. Um einen Stein aufzuheben, müssen Sie sich aber zum Unterschied von anderen Gegenständen über den Stein bewegen, dann die Richtungstaste nach unten drücken.

⑤ Une **pierre** permet d'ouvrir certains cadenas ou vous aide à vous défendre contre les gardes du palais. Contrairement aux autres articles, vous devez venir dessus et appuyer sur le Bouton D vers le bas pour en ramasser une.

⑤ Usted podrá utilizar una **roca** para abrir determinadas cerraduras o para ayudarle a autodefenderse contra los guardias de palacio. A diferencia de otros objetos, deberá agarrar una roca desplazándose sobre ella y presionando el botón D hacia abajo.

⑤

⑤ Una **pietra** può essere usata per aprire certe serrature o per difendervi dalle guardie di palazzo. A differenza degli altri oggetti, le pietre vanno raccolte arrivandovi sopra e premendo il pulsante D.

⑤ En **sten** kan vara bra att ha när du vill öppna speciella lås eller ge någon vakt en buckla i skallen. Till skillnad från andra föremål måste du ställa dig ovanför en sten och böja dig ner (genom att vicka D-knappen neråt) för att plocka upp den.

⑤ Een **Steen** kun je gebruiken om bepaalde sloten te openen of om jezelf te verdedigen tegen de paleiswachten. Je moet een steen op een andere manier oppakken dan de andere voorwerpen, namelijk door erop te gaan staan en dan op omlaag op de R-toets te drukken.

⑤ **Kivellä** voidaan avata tiettyjä lukkoja tai sen avulla voidaan puolustautua palatsin vartijoilta. Toisin kuin muut esineet, sinun on poimittava kivi siirtymällä sen päälle ja painamalla D-painiketta alas.

Aladdin's Adventure

Thieves in Agrabah

Morning in Agrabah, and already you're in trouble! Dodge falling melons, runaway barrels, and leap over some of Agrabah's deeper potholes to stay one jump ahead of the city guard. Then take to the rooftops, but even there you'll find plenty of dangers to dodge!

Aladdins Abenteuer

Die Diebe von Agrabah

Die Sonne ist kaum über Agrabah aufgegangen, und Sie befinden sich schon in Schwierigkeiten! Vom Himmel fallende Melonen und amoklaufende Fässer haben es auf Sie abgesehen; zudem sind die Palastwächter hinter Ihnen her, denen Sie nur durch kühne Sprünge über Agrabahs abgrundtiefe Schlaglöcher entkommen können. Und wenn Sie Zuflucht auf den Dächern suchen, müssen Sie dort ebenfalls mit einigen Gefahrenmomenten rechnen!

L'aventure d'Aladdin

Voleur à la tire dans les rues d'Agrabah

Agrabah s'éveille et vous avez déjà des problèmes! Esquivez les melons qui tombent, les tonneaux qui roulent et sautez par dessus les nids-de-poule profonds d'Agrabah pour garder une longueur d'avance sur les gardes de la ville. Puis, réfugiez-vous sur les toits, mais même là, de nombreux dangers vous guettent, que vous devrez éviter!

La aventura de Aladdin

Ladrones en Agrabah

Es de día en Agrabah y usted ya está metido en problemas. Evite los melones que caen, los barriles incontrolados, y salte por encima de los baches más profundos de Agrabah para que no le pille el guardia de la ciudad. Después diríjase a los tejados aunque incluso allí se enfrentará a cantidad de peligros que deberá evitar.

Le avventure di Aladdin

I ladri di Agrabah

I guai ad Agrabah iniziano già al mattino! Evitate i meloni ed i barili che vi cadono addosso e saltate d'un balzo oltre alcune delle più profonde pozzanghere di Agrabah: dovete assolutamente seminare le guardie di palazzo! Salite sui tetti, ma persino lì troverete insidie a volontà.

Aladdins äventyr

Tjuvarna i Agrabah

Det är morgon i Agrabah, och du har redan hamnat i klistret! Ducka undan fallande meloner och hoppa över rullande tunnor och Agrabahs öppna gatubrunnar för att hålla dig ett steg före polisen. Därefter svingar du dig upp på hustaken, men även där kommer du hitta en massa farligheter som inte är att leka med!

Aladdins Avontuur

Dieven in Agrabah

's Morgens in Agrabah en je bent nu al in de problemen! Ontwijk vallende meloenen, rollende vaten en spring over de diepere gaten in Agrabah om de bewakers van de stad voor te blijven. Ga dan de daken op, maar blijf wel op je hoede, want daar moet je ook nog veel gevaren ontwijken!

Aladdinin seikkailu

Agrabahin varkaat

On vasta aamu Agrabahissa, ja olet jo pulassa! Väistä putoavia meloneita, pyöriviä tynnyreitä ja loikkaa Agrabahin syvimpien kuoppien yli pysyäksesi hypyn edellä kaupungin vartijoista. Etene sitten katoille, mutta sielläkin on paljon väistettäviä vaaroja!

The Cave of Wonders

Wander through the outer maze of the cave, picking up treasures and avoiding falling rocks, flapping bats, bottomless pits and spikes. The Magic Carpet will lead you to the lamp you seek, but be careful not to touch any of the other treasures you see!

Die Höhle der Wunder

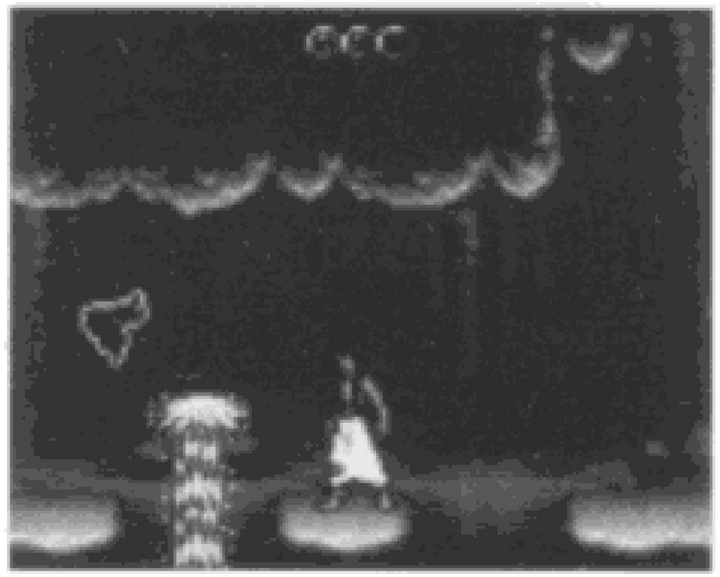
Finden Sie Ihren Weg durch das äußere Labyrinth der Höhle. Sammeln Sie dabei nützliche Gegenstände auf und vermeiden Sie herabfallende Steine, herumflatternde Fledermäuse, Stacheln und bodenlose Gruben. Der Fliegende Teppich bringt Sie zur Wunderlampe, dem Objekt Ihrer Suche, doch achten Sie darauf, daß Sie keinen der anderen Schätze berühren!

La caverne des merveilles

Explorez le labyrinthe de la caverne des merveilles, évitez les chutes de pierres, le vol des chauves-souris, les puits sans fond et les objets pointus. Le tapis volant vous conduira à la lampe que vous recherchez, mais ne touchez surtout pas aux autres trésors que vous verrez!

La Cueva de las Maravillas

Diríjase a través del laberinto exterior de la cueva agarrando tesoros y evitando las rocas que caen, los aleteos de los murciélagos, los pozos sin fondo y los pinchos. La Alfombra Mágica le conducirá hasta la lámpara que busca, pero tenga cuidado con no tocar los demás tesoros que vea.



La Caverna delle Meraviglie

Girate la caverna e raccogliete oggetti, evitando le rocce che vi cadono addosso, i pipistrelli, le voragini e le punte acuminate. Il tappeto magico vi guiderà alla lampada, ma fate attenzione a non toccare alcun altro dei tesori che vedete!

Undergrottan

Traska igenom den yttre grottlabyrinten, där du samlar ihop föremål, undviker rasande bumlingar, flaxande fladdermöss, bottenlösa avgrunder och spikar. Den flygande mattan kommer att leda dig till lampan du söker, men se noga till att du inte blir för girig efter allt annat guld som ligger och skräpar!

De Wondergrot

Loop eerst door het doolhof om de grot, pak de schatten op en ontwijk vallende rotsen, vliegende vleermuizen, bodemloze kuilen en speren. Op het vliegende tapijt vind je de lamp die je zoekt, maar raak de andere schatten die je ziet niet aan!

Ihmeitten Luola

Vaella luolan ulkopuolella olevan labyrintin läpi poimien samalla aarteita ja välttäen putoavia kiviä, siipiään räpyttäviä lepakkoja, pohjattomia onkaloita ja piikkejä. Taikamato johtaa sinut etsimäsi lampun luo, mutta varo koskettamasta muita näkemiäsi aarteita!

Flight from the Cave

Grab your friend Abu and ride the Magic Carpet through tight, twisting passageways, past spouting flames, falling rocks and slamming gates. Can the action get any hotter than this?

Die Flucht aus der Höhle

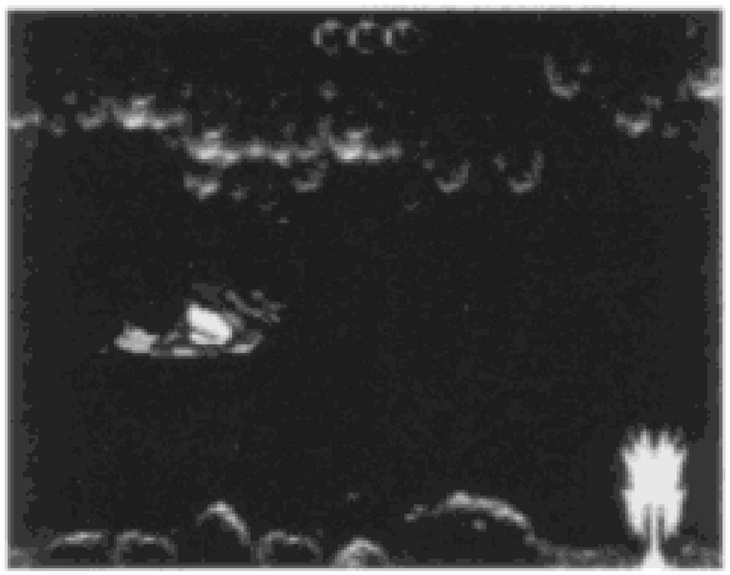
Gleiten Sie mit Ihrem Freund Abu auf dem Fliegenden Teppich durch enge, gewundene Passagen, vorbei an hervorschießenden Flammenbündeln, herabfallenden Steinen und plötzlich zuschnappenden Türen. Aufregender kann es wohl kaum noch werden!

Pour sortir de la caverne

Prenez votre ami Abu et filez sur le tapis volant dans les passages étroits et tortueux, tout en évitant les flammes jaillissantes, les chutes de pierres et les portes qui claquent. Comment l'action pourrait-elle être plus mouvementée qu'ici ?

Vuelo desde la Cueva

Agarre a su amigo Abu y súbase a la Alfombra Mágica a través de pasadizos peligrosos y retorcidos, esquive las llamas que salen a chorro, las rocas que caen y las verjas que se cierran de golpe. ¿Acaso puede pedirse más emoción?



Fuga dalla caverna

Voi ed il vostro fedele amico Abu dovete salire sul tappeto magico e guidarlo attraverso passaggi angusti e tortuosi, fiamme altissime, rocce che cadono e cancelli lì lì per chiudersi. Azione in quantità: fate attenzione a dove mettete i piedi!

Flykten från grottan

Ta med dig din bästis Abu och styr mattan genom trånga, vindlande passager och förbi sprutande eld, fallande stenblock och portar som slår igen. Vem behöver fez när det är så här hett om öronen?

Vliegend uit de Grot

Houd je vriendje Abu vast en vlieg op het vliegende tapijt door nauwe, gedraaide gangen, langs omhoog schietende vlammen, vallende rotsen en grote gaten. Meer actie dan dit bestaat niet.

Lento luolasta

Tartu kiinni ystävästäsi Abusta ja lennätä taikamatto ahtaiden, kiemurtelevien käytävien läpi, ohi liekkipatsaiden, putoavien kivien ja kiinnipaiskautuvien porttien. Voiko toiminta olla enää tätä jännittävämpää?

The Sultan's Palace

As Prince Ali, you search the palace to find the Sultan and his daughter. Numerous booby-traps and unfriendly palace guards make your journey a perilous one. Proceed with care!

Im Palast des Sultans

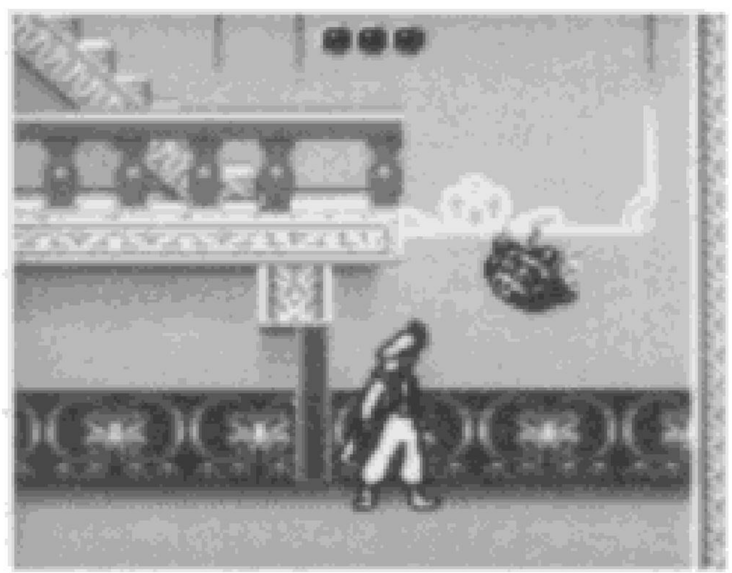
Als neuernannter Prinz Ali müssen Sie nun den Palast durchsuchen, um den Sultan und seine Tochter zu retten. Zahlreiche getarnte Fallen und Hinterhalte warten auf Sie, und die nicht gerade liebenswürdigen Palastwächter erschweren Ihre Aufgabe zusätzlich. Bewegen Sie sich mit äußerster Vorsicht!

Le palais du Sultan

Vous êtes maintenant le Prince Ali, qui cherchez le palais pour trouver le Sultan et sa fille. Un grand nombre de piéges et de gardes hostiles du palais rendront votre quête périlleuse. Avancez avec précaution!

El Palacio del Sultán

En calidad de Príncipe Ali, usted registrará el palacio para encontrar al Sultán y a su hija. Las numerosas trampas explosivas y los guardias inhóspitos de palacio harán que su jornada resulte peligrosa. Tenga mucho cuidado.



Il palazzo del Sultano

Nei panni del Principe Ali, girate il palazzo alla ricerca del Sultano e di sua figlia. Le numerose botole e le guardie ostili vi renderanno la vita difficile. Fate attenzione!

Sultanens palats

Som prins Ali söker du igenom palatset i ditt sökande efter sultanen och hans dotter. Otaliga fällor och tykna palatsvakter bidrar glatt till att sakta ner din framfart. Se till att vara lätt på foten!

Het Paleis van de Sultan

Als Prins Ali zoek je door het paleis om daar de Sultan en zijn dochter te vinden. Jouw reis wordt extra gevaarlijk door de vele vallen en onvriendelijke paleiswachten. Ga voorzichtig verder!

Sulttaanin palatsi

Olet prinssi Ali ja etsit palatsista sulttaania ja hänen tytärtään. Lukuisat ansat ja vihollismieliset palatsin vartijat tekevät matkastasi vaarallisen. Etene varoen!

Magic Carpet Ride

It's a wonderful night for a ride through the clouds. There's romance and magic in the air... as well as flapping cranes, falling fruit, thunderbolts, whirlwinds and high-jumping wild horses. Who would've imagined the open sky would be so crowded?

Rundflug auf dem Fliegenden Teppich

Über den Wolken... herrscht heute ausgezeichnetes Flugwetter. Ein idealer Abend, um den Zauber und die Romantik des Fliegens zu genießen. Leider wird das Vergnügen durch einige leicht vom Kurs abgekommene Kraniche, herabfallende Früchte, Gewitterstürme und sogar ein paar sprungstarke Wildpferde getrübt. Wer hätte gedacht, daß die grenzenlose Freiheit da oben so beschränkt ist?

La promenade en tapis volant

C'est une nuit magnifique pour vous promener au milieu des nuages. La romance et la magie flottent dans le ciel... tout comme les cigognes, les fruits qui tombent, les éclairs, les trombes de vent et les chevaux sauvages qui s'élèvent très haut dans l'air. Qui donc aurait pu imaginer un ciel si encombré ?

Un paseo en la Alfombra Mágica

Es una noche maravillosa para pasear a través de las nubes. En el aire hay romance y magia... así como grullas aleteando, fruta que cae, rayos, remolinos y caballos salvajes que son capaces de saltar muy alto. ¡Quién hubiera pensado que el cielo estuviera tan poblado!

Sul tappeto magico

E' una notte magnifica per volare fra le nubi .... nell'aria ci sono amore e magia, è vero, ma anche cicogne e frutti in volo, fulmini, vortici e cavalli imbizzarriti. Chi avrebbe immaginato che anche il cielo fosse così intasato di traffico?

Den maffigt magiska mattan

Det är en underbar kväll för att ta en svång genom molnen. Luften är fylld av romantik och magi...samt fladdrande flygfän, fallfrukt, åskbollar, virvelvindar och hoppsugna hästar. Kunde inte de stannat hemma en tjusig kväll som denna istället?

Vliegen op het Vliegende Tapijt

Het is een mooie nacht voor een vlucht door de wolken. Er hangt romantiek en magie in de lucht... maar ook vliegende kraanvogels, vallend fruit, bliksemflitsen, windhozen en wilde springende paarden. Had jij ooit gedacht dat de vrije lucht zo vol was?

Lento taikamatolla

On ihana ilta lennellä pilvien läpi! Ilmassa on romanssia ja taikaa... sekä siipiään räpyttäviä kurkia, putoavia hedelmiä, salaman iskuja, pyörremyrskyjä ja korkealle hyppääviä villihevosia. Kuka olisi osannut arvata, että taivaalla on moinen tungos?

In Pursuit of the Royal Deceiver

The Sultan´s royal advisor has finally been exposed for the greedy, manipulative liar that he is. Now he´s on the run, dropping chandeliers and throwing fireballs and thunderbolts to put you off his trail. Catching him won´t be easy!

Die Jagd auf den Königlichen Verräter

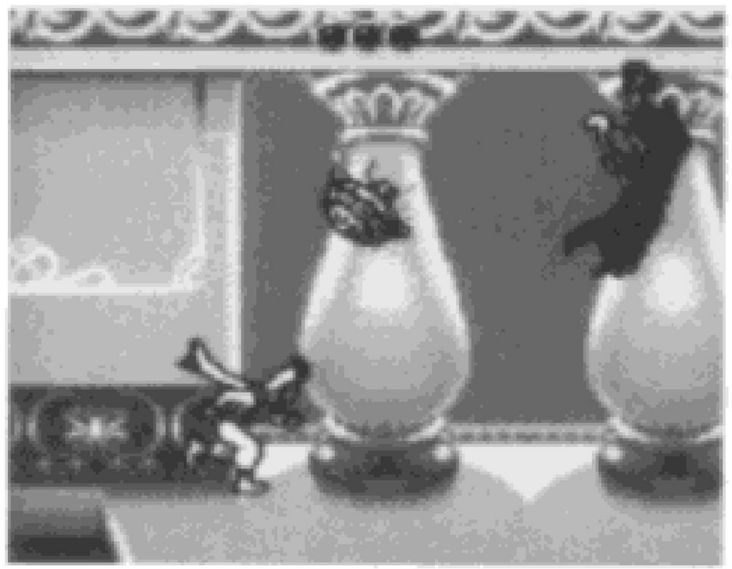
Der bisherige Vertraute des Sultans wurde endlich als geiziger, verleumderischer Ränkeschmied entlarvt. Nun sucht er sein Heil in der Flucht; um einen Vorsprung zu gewinnen, schleudert er Kronleuchter, Feuerkugeln und Blitze in Richtung seiner Verfolger. Es wird nicht so einfach sein, ihn dingfest zu machen!

A la poursuite de l'ignoble Jafar

Le conseiller royal du Sultan s´est finalement démasqué: menteur, manipulateur et cupide. Maintenant, il tente de s´échapper, en jetant des chandeliers, des boules de foudre et des éclairs pour protéger sa fuite. L´attraper ne sera pas facile!

La persecución del embustero real

El asesor real del Sultán por fin se ha revelado como el mentiroso avaro y manipulador que es. Ahora se ha dado a la fuga, dejando caer lámparas colgantes y lanzando bolas de fuego y rayos para que usted no pueda seguirle la pista. No le resultará fácil atraparle.



Alla ricerca di Jafar

Il consigliere privato del Sultano, il viscido Jafar, è stato finalmente smascherato ed ora è in fuga. Fa cadere candelabri, lancia palle di fuoco e fulmini, tutto per dissuadervi dal seguirlo. Acciuffarlo non sarà facile!

Jakten på den försvunne förrädaren

Sultanens kunglige rådgivare har slutligen avslöjats som den girige och maktgalne fuskis han egentligen är. Nu är han på rymmen; slänger ljuskronor, eldklot och åskviggar och har sig bara för att du ska tappa lusten. Att få tag på honom kommer inte att bli lätt!

Op Jacht naar de Koninklijke Misleider

Eindelijk is bekend geworden dat de Sultan's koninklijke adviseur een hebberige, manipulerende leugenaar is. Nu is hij op de vlucht en bekogelt jou met kandelaars, vuurballen en bliksemflitsen om je af te leiden. Het zal niet makkelijk zijn om hem te pakken te krijgen!

Kuninkaallisen petturin taaka-ajo

Sulttaanin kuninkaallinen neuvonantaja on viimein paljastunut ahnaaksi ja juonittelevaksi valehtelijaksi. Hän on pakomatkalla ja pudottelee kattokruunuja, heittelee tulipalloja ja salamia saadakseen takaa-ajajat pois pelistä. Hänen kiinniottamisensa ei tule olemaan helppoa!

Battle with Jafar

Jafar has stolen the lamp, and commanded the Genie to make him the most powerful sorcerer in the world. Armed with only your wits and a shining scimitar, it's up to you to make it past Jafar's evil magic and restore the kingdom!

Die Schlacht mit Jafar

Jafar ist es gelungen, die Wunderlampe zu stehlen; zudem hat er den Flaschengeist gezwungen, ihn zum mächtigsten Zauberer des Universums zu machen. Sie dagegen müssen sich auf Ihren Einfallsreichtum und Ihr blitzendes Krummschwert verlassen, um Jafars Hexenkünste zu neutralisieren und die Freiheit im Königreich wiederherzustellen!

L'affrontement avec Jafar

Jafar a volé la lampe et a commandé au génie de le transformer en sorcier le plus puissant du monde. Armé seulement de votre astuce et de votre Sabre, vous êtes le seul à pouvoir neutraliser les pouvoirs diaboliques de Jafar et rendre au royaume sa douceur de vivre!

La lucha con Jafar

Jafar ha robado la lámpara y ha ordenado al Genio que le convierta en el hechicero más poderoso del mundo. Con la ayuda de su ingenio y de su cimitarra, usted tendrá que superar la magia maldita de Jafar y restablecer el reino.

Duello con Jafar

Jafar vi ha rubato la lampada ed ha ordinato al Genio che vi abita di trasformarlo nel più potente stregone del mondo. Armato solo della vostra intelligenza e di una scimitarra, dovrete sconfiggere Jafar e riportare il sultanato alla normalità.

Den sista striden mot Jafar

Jafar, den elakingen, har stulit lampan och lyckats övertala anden att göra honom till den mäktigaste svartkonstnären i världen. Du, din stackare, har bara din kroksabel att vifta med, och ändå är det upp till dig att krossa Jafars hemska trollkonster och återställa lugnet!

Strijd met Jafar

Jafar heeft de lamp gestolen en de Geest bevolen om hem de machtigste tovenaar in de wereld te maken. Alleen jij, gewapend met je slimme trucjes en glimmend kromzwaard, kunt een einde maken aan de kwade magie van Jafar en weer vrede brengen in het koninkrijk!

Taistelu Jafarin kanssa

Jafar on varastanut lampun ja käskebyt Genien tehdä itsestään maailman mahtavimman noidan. Aseinasi vain älysi ja kiiltävä käyrä sapeli tehtävänäsi on voittaa Jafarin paha taika ja pelastaa kuningaskunta!

Try Again?

Your game ends when your Life Gauge runs out, or when you get grabbed by a guard, fall into a pit, touch a jewel in the Cave of Wonders or crash with the Magic Carpet. You'll then be asked if you want to try again. If you select YES, you start at the beginning of the level you left off — or at the point where you last picked up a Scarab. If you select NO, you receive a password for the level you left off. Write it down so you can continue your game at another time. Move the pointer to your choice with the D-Button, and press START. There is no limit to the number of times you can continue your game.

Noch ein Versuch gefällig?

Ihr Spiel ist zu Ende, wenn Ihre Energiereserve aufgebraucht ist. Das gleiche geschieht, wenn Sie einem der Wächter in die Hände oder gar in einen der Schächte fallen; sollten Sie die Schätze in der Höhle der Wunder berühren oder mit dem Fliegenden Teppich eine Bruchlandung bauen, haben Sie sich ebenfalls eine rote Karte verdient. Es wird Ihnen allerdings eine zweite Chance gegeben — Sie können es noch einmal versuchen. Wenn Sie YES (JA) wählen, beginnen Sie wieder in dem Level, in dem das Spiel zu Ende ging — oder an der Stelle, an der Sie den letzten Skarabäus aufgehoben haben. Wählen Sie NO (NEIN), erhalten Sie ein Kennwort für den Level, den Sie verlassen haben. Notieren Sie dieses Kennwort, um das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt an der gleichen Stelle fortsetzen zu können. Wählen Sie die gewünschte Option mit der Richtungstaste an und drücken Sie dann die START-Taste. Sie können ein einmal unterbrochenes Spiel beliebig oft wiederaufnehmen.

Une autre tentative ?

Votre partie se termine lorsque vous n'avez plus de vies ou qu'un garde vous attrape, ou encore lorsque vous tombez dans un puits, que vous touchez un bijou dans la caverne des merveilles ou que vous avez un accident en tapis volant. L'écran vous demandera alors si vous désirez faire une nouvelle tentative. Si vous sélectionnez YES (oui), vous commencerez au début du niveau que vous venez de quitter — ou au point où vous avez ramassé votre dernier scarabée. Si vous optez pour NO (non), vous recevrez un mot de passe, valable uniquement pour le niveau que vous venez de quitter. Ecrivez-le sur un morceau de papier pour pouvoir reprendre votre partie ultérieurement. Avec le Bouton D, déplacez le curseur sur votre choix (Yes ou No) et appuyez sur START. Vous pouvez continuer à jouer autant de fois que vous le désirez car il n'y a pas de limite imposée.

Nuevo intento

El juego terminará cuando se agote su indicador de vida o cuando sea atrapado por un guardia, caiga en un pozo, toque una joya en la Cueva de las Maravillas o cuando colisione con la Alfombra Mágica. Entonces tendrá que responder si quiere intentarlo de nuevo. Si elige YES (sí), empezará al principio del nivel que haya dejado -o en el punto en el que haya agarrado por última vez un escarabajo. Si elige NO, recibirá una contraseña para el nivel que haya dejado. Escríbala para continuar el juego en otro momento. Desplace el indicador hasta su elección con el botón D y presione START. No hay límite en cuanto al número de veces que puede continuar el juego.

Nuovo gioco?

Il gioco termina quando il misuratore di vita raggiunge lo zero o quando venite preso da una guardia, toccate un gioiello nella Caverna delle Meraviglie o vi abbattete col tappeto volante. In tali casi, vi verrà chiesto se volete riprovare a giocare. Scegliendo YES, ripartite dall'inizio del livello dal quale eravate partiti o dall'ultimo scarabeo raccolto. Se scegliete NO, riceverete una parola d'ordine per il livello raggiunto. Trascrivetela così da poter continuare il gioco più tardi.
Portate il cursore in corrispondenza della vostra scelta e premete il pulsante D, quindi START. Potete continuare il gioco un numero illimitato di volte.

Ett nytt försök?

Spelet är slut när botten går ur på din energimätare, när du blir tillfångatagen av någon vakt, ramlar ner i en djup grop, suktar efter juveler i Undergrottan eller störtar med den flygande mattan. Då blir du tillfrågad om du vill försöka igen. Om du väljer YES (ja), så börjar du om från början av den nuvarande nivån — eller från det ställe där du plockade upp din senaste skarabé. Väljer du NO (nej), så får du ett lösenord för den nuvarande nivån. Skriv ner detta lösenord så att du kan fortsätta spela en annan gång. Flytta markören till ditt val med hjälp av D-knappen, och tryck därefter på START-knappen. Det finns ingen gräns för hur många gånger du kan fortsätta spela.

Nog een Keer Proberen?

Het spel is afgelopen als jouw levensmeter leeg is, als je gepakt wordt door een wachter, in een kuil valt, een juweel aanraakt in de Wondergrot of te pletter vliegt met het vliegende tapijt. Dan word je gevraagd of je het nog een keer wilt proberen (TRY AGAIN?). Als je voor YES kiest, ga je verder aan het begin van het level waar je was, of op de plaats waar je de laatste Kever op hebt gepakt. Als je NO kiest, krijg je een Paswoord voor het level waarin je was. Schrijf dit op zodat je een volgende keer verder kunt spelen met het spel. Zet met de R-toets de pijl bij je keuze en druk op START. Je kunt een onbeperkt aantal keren doorgaan met het spel.

Yritätkö uudelleen?

Peli loppuu, kun elämänmittarisi tyhjenee tai jos vartija saa sinut kiinni, putoat kuoppaan, kosketat jalokiveä Ihmeitten Luolassa tai törmäät taikamatolla. Sinulta kysytään silloin haluatko yrittää uudestaan. Jos valitset kohdan YES, aloitat sen tason alusta, jolla lopetit — tai kohdasta, jossa viimeksi poimit skarabeen. Jos valitset kohdan NO, saat tunnussanan tasolle, jolla lopetit. Kirjoita tämä tunnussana muistiin, jotta voit jatkaa peliä joskus myöhemmin. Siirrä kohdistin valitsemallesi vaihtoehdolle D-painikkella ja paina painiketta START. Voit jatkaa peliä niin monta kertaa kuin haluat.

What's the Password?

At the game menu, select PASSWORD and press START to see the Password screen. Use the D-Button to highlight the letter you want to enter, and press Button 1 or 2 to confirm your selection and go on to the next space. If you make a mistake, press Button 1 to move back a space, then select the correct letter.

Ihr Kennwort bitte?

Wählen Sie PASSWORD (Kennwort) im Spielmenü; drücken Sie dann die START-Taste, um den Kennwort-Bildschirm aufzurufen. Stellen Sie nun Ihr Kennwort zusammen, indem Sie mit Hilfe der Richtungstaste den einzugebenden Buchstaben anwählen. Drücken Sie nun Taste 1 oder 2, um den Buchstaben einzugeben und zur nächsten Leerstelle vorzurücken. Wenn Ihnen ein Fehler unterläuft, drücken Sie Taste 1, um sich um eine Stelle zurückzubewegen. Wählen Sie danach den korrekten Buchstaben.

Qu'est-ce qu'un mot de passe?

A partir du menu principal, sélectionnez PASSWORD (mot de passe) et appuyez sur START pour afficher l'écran Password. Utilisez le Bouton D pour éclairer la lettre que vous voulez saisir et appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour confirmer votre choix et passer à l'espace suivant. Si vous faites une erreur, appuyez sur le Bouton 1 pour revenir en arrière, puis entrez la lettre correcte selon la procédure habituelle.

¿Qué es la contraseña?

En el menú del juego, seleccione PASSWORD (contraseña) y presione START para ver la pantalla de la contraseña. Utilice el botón D para resaltar la letra que quiere introducir, y presione el botón 1 o el 2 para confirmar su selección y pasar al siguiente espacio. Si comete un error, presione el botón 1 para retroceder un espacio y después seleccione la letra correcta.

La parola d'ordine

Nel menù del gioco scegliete PASSWORD (parola d'ordine) e quindi premete START per fare apparire lo schermo della parola d'ordine. Servitevi del pulsante D per illuminare la lettera che volete scegliere, quindi del pulsante 1 o 2 per sceglierla e passare allo spazio successivo. Se commettete un errore, premete il pulsante 1 per portarvi indietro di uno spazio, quindi scegliete la lettera corretta.

Vad är lösenordet?

På spelmenyn väljer du PASSWORD (lösenord) och trycker på START-knappen för att komma till lösenordsskärmen. Använd D-knappen för att välja bokstav, och tryck på antingen knapp 1 eller 2 för att bekräfta ditt val och gå vidare till nästa ruta. Om du tabbar dig och matar in fel bokstav kan du trycka på knapp 1 för att gå tillbaka en ruta och välja rätt bokstav.

Wat is een Paswoord?

Op het Start menu moet je voor "PASSWORD" kiezen en op START drukken om het Paswoord scherm te zien. Kies met de R-toets de letter die je neer wilt zetten en druk dan op Toets 1 of 2 om je keuze te bevestigen en naar de volgende letter te gaan. Als je een fout maakt, moet je op Toets 1 drukken om een plaats terug te gaan en daar dan de fout te verbeteren.

Mikä on tunnussana?

Valitse pelivalikosta PASSWORD ja ota esille tunnussanaruutu painamalla painiketta START. Valaise D-painikkeella haluamasi kirjain, varmista valintasi painamalla painiketta 1 tai 2 ja siirry seuraavalle paikalle. Jos teet virheen, siirry askel takaisin painamalla painiketta 1 ja valitse sitten oikea kirjain.

To enter your password, press START. If the password is incorrect, you'll hear a little tune, but nothing else happens. Try again! If the password is correct, the beginning of the selected stage appears.

Um Ihr Kennwort zu bestätigen, drücken Sie die START-Taste. Ist das Kennwort falsch, hören Sie eine kurze Melodie — weiter passiert nichts. Versuchen Sie es in diesem Fall noch einmal! Nachdem Sie das korrekte Kennwort eingegeben haben, erscheint der Anfangsbildschirm des gewählten Levels.

Pour saisir votre mot de passe, appuyez sur START. Si le mot de passe n'est pas correct, vous entendrez un son qui annoncera votre erreur et rien d'autre ne se produira. Essayez à nouveau! Si le mot de passe est correct, le début du niveau sélectionné apparaîtra.

Para introducir la contraseña, presione START. Si la contraseña es incorrecta, oirá una canción corta, pero no pasará nada más. Inténtelo de nuevo. Si la contraseña es correcta, aparecerá el principio de la etapa seleccionada.

Per introdurre la parola d'ordine, premete START. Se la parola d'ordine è scorretta, sentirete una melodia, senza che però succeda nient'altro. Se la parola d'ordine è corretta, appare sullo schermo l'inizio della fase del gioco scelta.

Tryck på START-knappen för att mata in ditt lösenord. Om du matat in fel lösenord får du höra en liten låt, men mer än så blir det inte. Försök igen! När du matat in rätt lösenord hamnar du i början av den nivå du valt.

Om een Paswoord in te voeren, moet je op START drukken. Als het paswoord fout is, hoor je een kort melodietje, maar er gebeurd dan verder niets. Nog een keer proberen! Als het Paswoord goed is, ga je naar het begin van het gekozen level.

Näppäile tunnussanasi painamalla painiketta START. Jos tunnussana on väärä, kuulet äänimerkin eikä muuta tapahdu. Yritä uudelleen! Jos tunnussana on oikea, valitun tason alku tulee näkyviin.

Helpful Hints

- If you have trouble grabbing onto a ledge, move around beneath the ledge and keep jumping until you grab on. You'll usually have the best luck standing just to the left or right of the surface you want to grab onto.
- Listen for advance warning of falling objects.
- When you first arrive in the Sultan's Palace, collect lots of rocks — you'll need them. You can also avoid confronting the guards by running away or climbing quickly onto an overhead ledge.
- Certain gateways can be opened by pressing buttons set in the floor — or by making someone else press those buttons for you!
- Crouch down in order to check the area below you for traps.

Hilfreiche Tips

- Wenn Sie Schwierigkeiten haben, sich an einem Vorsprung festzuhalten, verändern Sie Ihren Standort unterhalb der Kante; springen Sie dann wiederholt hoch, bis Sie einen festen Halt finden. Dies gelingt meist am besten, wenn Sie sich etwas links oder rechts von der gewählten Angriffsfläche befinden.
- Achten Sie auf Warnungszeichen, die auf herabstürzende Objekte hinweisen.
- Nach Ihrer Ankunft im Sultanspalast sammeln Sie so viele Steine wie möglich ein — Sie werden Sie gut gebrauchen können. Den Palastwachen können Sie ausweichen, indem Sie einfach davonlaufen oder flink auf einen über Ihnen befindlichen Vorsprung klettern.
- Manche Passagen lassen sich öffnen, indem Sie einen im Boden eingelassener Kontakt drücken — oder Sie bringen jemand anderen dazu, den Knopf für Sie zu betätigen!
- Kauern Sie sich hin, um den Bereich unter Ihnen auf harmlos aussehende Fallen zu untersuchen.

Conseils utiles

- Si vous avez des difficultés pour attraper une corniche, déplacez-vous autour de cette corniche en sautant jusqu'à ce que vous ayez une prise. Vous aurez normalement de meilleures chances d'y parvenir en vous tenant juste à sa gauche ou à sa droite.
- Ecoutez les avertissements contre les objets qui tombent.
- Lorsque vous arrivez pour la première fois dans le palais du Sultan, ramassez un maximum de pierres, vous en aurez besoin. Vous pouvez aussi éviter de vous confronter aux gardes en fuyant ou en grimpant rapidement sur une corniche qui surplombe.
- Vous pouvez ouvrir certains passages en appuyant sur les boutons qui sont disposés sur le sol, ou en faisant de telle sorte qu'une autre personne presse ces boutons pour vous!
- Accroupissez-vous pour détecter les pièges de la zone qui se trouve sous vos pieds.

Pistas útiles

- Si usted tuviera problemas a la hora de agarrar un saliente, desplácese por debajo del saliente y siga saltando hasta que lo consiga. Normalmente tendrá mejor suerte cuando se encuentre de pie justo a la izquierda o a la derecha de la superficie sobre la cual desee saltar.
- Escuche los avisos previos de objetos que caen.
- Cuando llegue al Palacio del Sultán por primera vez, acumule muchas rocas -las necesitará. También podrá evitar el enfrentamiento con los guardias si sale corriendo o si escala rápidamente hasta un saliente alto.
- Determinadas puertas podrán abrirse presionando botones que hay en el suelo -o haciendo que otro los presione por usted.
- Agáchase para vigilar que no haya trampas en la zona inferior.

Suggerimenti

- Se aveste difficoltà ad afferrare una cengia, spostatevi in un altro punto sotto di essa e riprovate. Di solito conviene provare subito alla sinistra o alla destra della superficie su cui volete far presa.
- Prestate attenzione agli avvertimenti riguardanti rocce in caduta.
- Quando arrivate al palazzo del Sultano, raccogliete molte rocce: vi serviranno. Evitate le guardie scappando o salendo rapidamente su cenge sopra di voi.
- Certi cancelli possono venire aperti premendo pulsanti nascosti nel pavimento o facendoli premere da qualcun altro.
- Per controllare che l'area sotto di voi non contenga trappole, abbassatevi.

Vinkar för vinnare

- Om du inte kan greppa tag riktigt om en avsats, flytta omkring under den och fortsätt hoppa tills du får tag på den. Det är ofta enklast om du står antingen strax till vänster eller höger om den yta du försöker lägga vantarna på.
- Om du lyssnar ordentligt så kan du höra när fallande föremål kommer susande.
- När du anländer till sultanens palats är det vettigt att du samlar på dig ett stort gång stenar, för det kommer att behövas. Du kan också undvika vakterna genom att lägga benen på ryggen och sticka eller genom att klättra upp på närliggande avsatser.
- Du kan öppna vissa portar genom att trycka på omkopplare i golvet — eller få någon annan att göra det!
- Huka dig ner för att kolla om terrängen nedanför erbjuder fällor.

Handige Tips

- Als je niet bij een rand kunt komen, moet je onder die rand heen en weer blijven lopen en blijven springen totdat je de rand vastpakt. Het lukt meestal het beste als je net links of rechts naast de rand gaat staan die je wilt pakken.
- Luister goed naar de waarschuwing als iets gaat vallen.
- Als je in het Paleis van de Sultan komt, moet je veel stenen verzamelen, je zult ze nodig hebben. Je kunt de wachters ook ontwijken door snel weg te rennen of door ergens omhoog te klimmen.
- Sommige poorten kun je openen met verborgen schakelaars in de vloer, of door iemand anders die knop voor jou in te laten drukken!
- Buk af en toe om te zien of er nog ergens vallen zijn verborgen.

Hyödyllisiä vihjeitä

- Jos reunuksesta kiinni saanti on vaikeaa, siirry reunuksen alle ja hyppele niin kauan kunnes saat otteen. Yleensä on paras seisoa hieman vasemmalla tai oikealla kohdasta, josta haluat saada otteen.
- Kuuntele ennakkovaroituksia putoavista esineistä.
- Kun saavut ensimmäistä kertaa sulttaanin palatsiin, kerää paljon kiviä — tarvitset niitä. Vältät yhteenoton vartijoiden kanssa myös juoksemalla pois tai kiipeämällä nopeasti yläpuolella olevalle reunukselle.
- Tietyt portit avautuvat lattialla olevia painikkeita painamalla — tai antamalla jonkun muun painaa niitä puolestasi!
- Kyyristy alas ja tutki onko allasi ansoja.

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

Handhabung der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

① Nicht ins Wasser legen!
② Nicht biegen!
③ Vor starken Stößen schützen!
④ Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
⑦ Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear System.

Pour une utilisation appropriée

① Ne pas mouiller!
② Ne pas plier!
③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
④ Ne pas exposer au soleil!
⑤ Ne pas abîmer!
⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

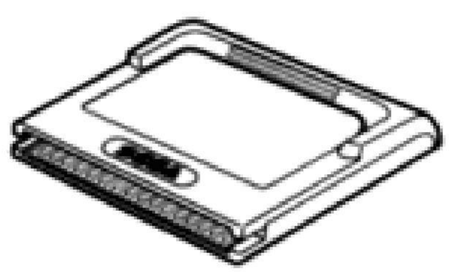
Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, limpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



①

②

③

Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

① Non immergerla nell'acqua!
② Non piegarla!
③ Non sottoporla ad alcun impatto violento!
④ Non esporla alla luce solare diretta!
⑤ Non danneggiarla o manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.
- Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten i vatten!
② Försök inte att böja spelkassetten!
③ Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
④ Utsätt inte kassetten för solsken!
⑤ Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
⑥ Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
⑦ Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

① Houd hem uit de buurt van water!
② Buig hem niet!
③ Stoot hem nergens tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verdraai hem niet!
⑥ Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

① Älä kastuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④

⑤

⑥

⑦

SEGA
GAME GEAR

Disney's Aladdin

Disney characters, artwork and music © The Walt Disney Company. Academy Award is a registered service mark and trademark of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending).

©1994 Sega Enterprises, Ltd. 672-1386-50

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.