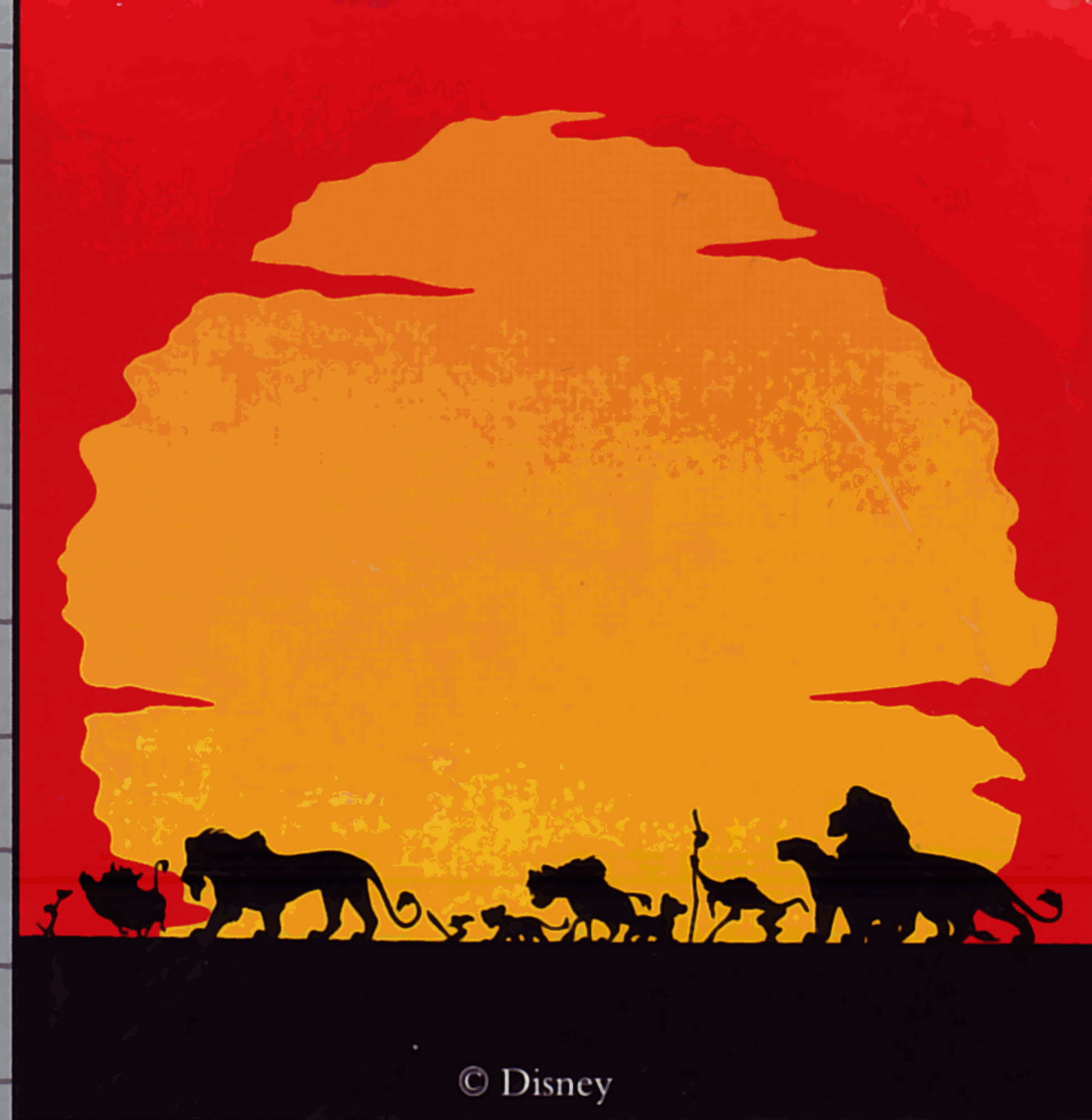


Disney's
THE
LION KING

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's
LE
ROI LION

Disney's
EL
REY LEON



© Disney

Disney
SOFTWARE

Virgin

SEGA
GAME GEAR

Disney's **LE** **ROI LION**

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

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

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

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

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

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

UTILISATION DE LA CARTOUCHE DE JEU

Cette cartouche Le Livre de la Jungle s'utilise exclusivement sur les systèmes la Sega Mega Drive vendus en Australie et Europe.

Précautions d'utilisation

- Ne pas immerger la cartouche dans l'eau.
- Ne pas la plier.
- Ne pas la soumettre à des chocs violents.
- Ne pas l'exposer à la lumière directe du soleil.
- Éviter de l'abîmer ou de la déformer.
- La garder à l'abri de toute source de chaleur.
- Ne pas l'exposer aux substances telles que les diluants, le benzène, etc.
- En cas d'éclaboussures, sécher la cartouche complètement avant de l'utiliser.
- Nettoyer la cartouche régulièrement en la frottant délicatement avec un chiffon propre légèrement imbibé d'eau savonneuse.
- Ranger la cartouche dans son boîtier après chaque utilisation.
- Respecter des pauses régulières pendant le jeu.

Comment commencer

1. Installez votre Game Gear de Sega en suivant les indications du manuel d'instructions. Sachez que *The Lion King de Disney* ne se joue qu'à un seul joueur.
2. Assurez-vous que votre console est bien éteinte (OFF). Insérez la cartouche de *The Lion King de Disney* dans l'unité Game Gear, l'étiquette face à vous, et appuyez fermement.
3. Allumez votre console (ON). Après quelques secondes, l'écran Sega apparaîtra. L'écran titre se présentera ensuite et vous pourrez enfin commencer le jeu!

IMPORTANT! Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre Game Gear (OFF). Vérifiez que celle-ci est correctement installée et que la cartouche *The Lion King de Disney* est bien insérée, puis rallumez votre Game Gear. Assurez-vous toujours que votre console est bien éteinte (OFF) avant d'y insérer la cartouche *The Lion King de Disney*.

Introduction

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

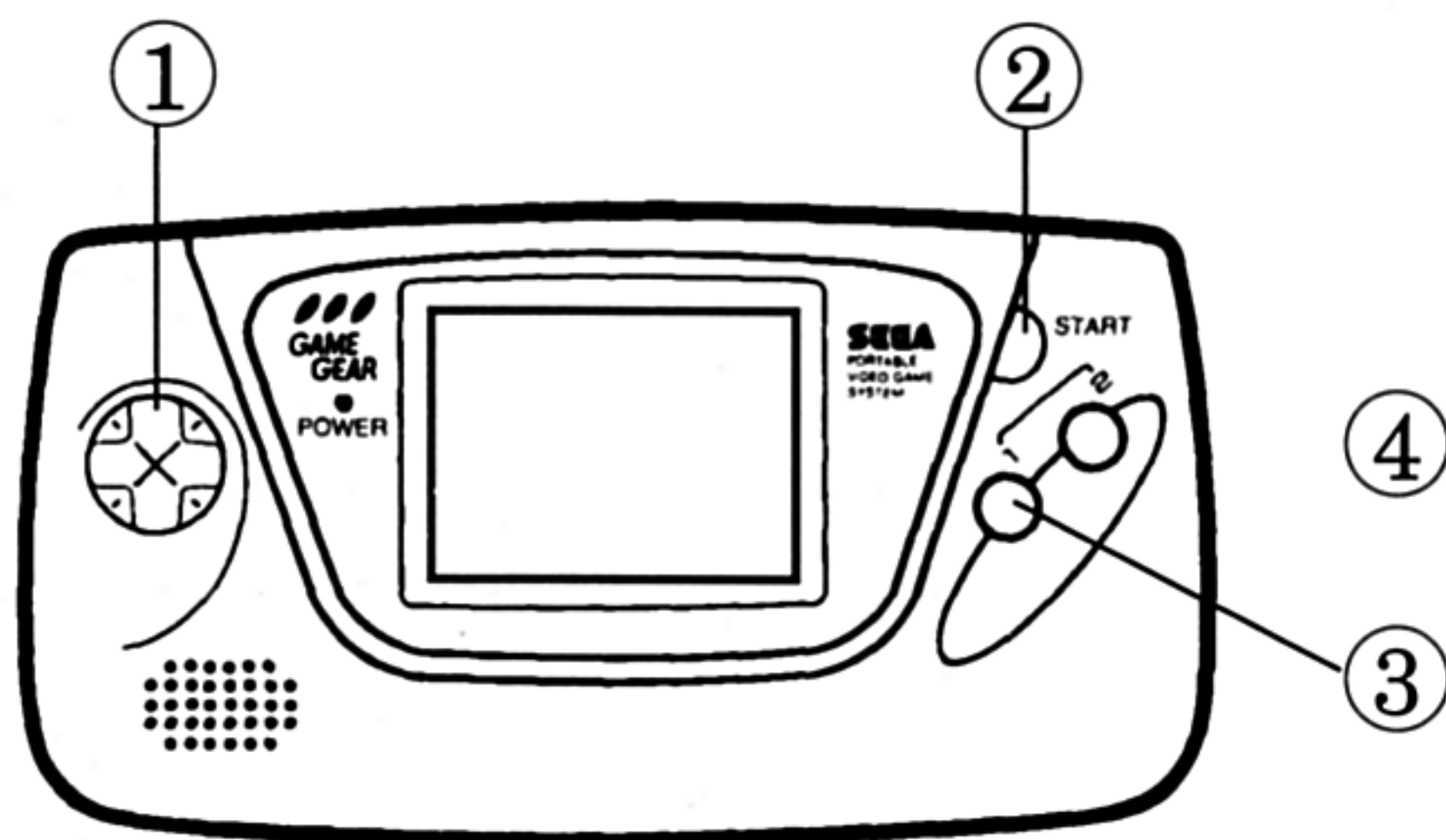
Prenez le contrôle de Simba dans sa lutte pour devenir The Lion King de Disney, la place qui lui revient de droit, depuis son enfance jusqu'à ce qu'il devienne le lion prince. Avec une interface interactive, le jeu recrée les paysages luxuriants de façon détaillée. Les sensations que vous éprouverez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

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

JOUER À THE LION KING DE DISNEY

Prenez le contrôle!

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



- 1 BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)
- 2 BOUTON START
- 3 BOUTON 1
- 4 BOUTON 2

L'écran titre

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

- Appuyez sur le bouton-D vers le bas ou vers le haut pour choisir une option.
- Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour sélectionner l'option choisie.

START: vous permet de commencer le jeu.

OPTIONS: vous donne accès à l'écran des Options.

L'ÉCRAN DES OPTIONS

Quatre options vous sont présentées:

DIFFICULTY: (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)

Choisissez **CUB** (LIONCEAU) (5 personnages Simba possédant chacun 3 Cercles de vie plus un total de 3 "Continues") pour vous exercer aux mouvements de Simba à travers 4 niveaux faciles truffés d'objets spéciaux. **LION PRINCE** (PRINCE LION) est l'option standard (3 personnages Simba possédant chacun 2 Cercles de vie; les "Continues" doivent être trouvés) et **LION KING** (ROI LION) est pour les joueurs endurcis (3 personnages Simba possédant chacun 1 Cercle de vie; là aussi, les Continues doivent être trouvés). Pour de plus amples détails, voyez les sections **Ce que vous allez trouver dans le jeu**, page 25 et **Objets spéciaux**,

SOUND TEST: (TESTEZ LE SON) Écoutez tous les effets sonores et la musique de *The Lion King de Disney* les uns à la suite des autres. Pour écouter le son proposé, sélectionnez-le de la même façon que pour une option. Le nom du son suivant s'affichera ensuite.

TRIGGERS: (Configuration des boutons) Si les boutons de contrôle ne vous satisfont pas, changez-les.

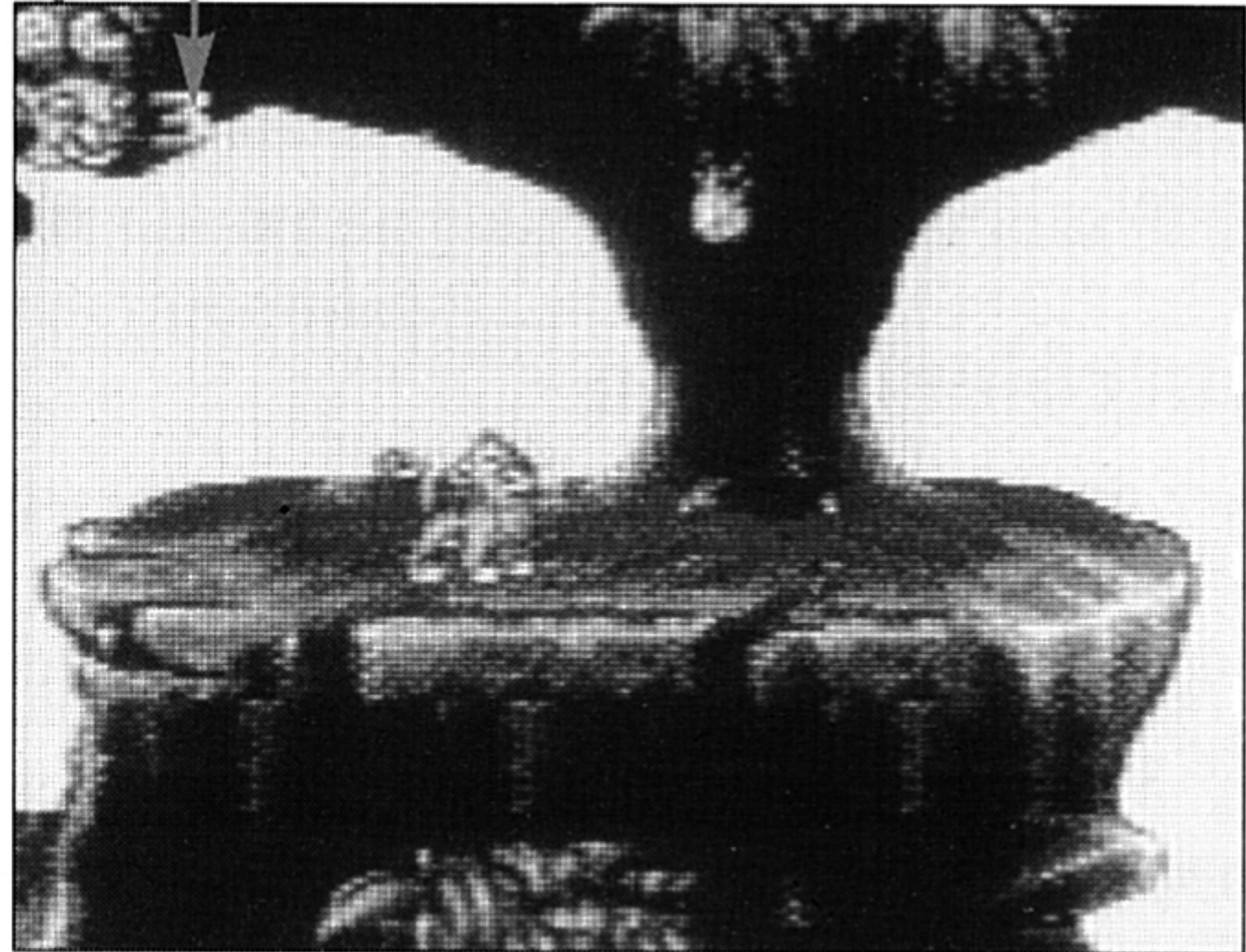
EXIT: (QUITTER) Cette option vous permet de retourner à l'écran titre.

Ce que vous allez trouver dans le jeu

Il y a 10 niveaux à conquérir.
En voici un exemple:

CERCLES DE VIE

PERSONNAGES SIMBA RESTANTS



CERCLES DE VIE: Indiquent le niveau de force de Simba. Lorsque Simba heurte une chose désagréable, il perd une partie d'un Cercle -cette perte varie entre un quart de cercle et un cercle entier, selon l'obstacle ou l'adversaire. Vous perdez un personnage Simba lorsqu'il ne vous reste plus aucun Cercle de vie.

PERSONNAGES SIMBA RESTANTS: Au début, vous en avez 3 ou 5 selon le niveau de difficulté choisi. Quand vous avez perdu tous les personnages Simba, le jeu est fini ... À moins que vous ayez un “Continue” (voir Objets spéciaux, page 30).

Contrôler Simba

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

MOUVEMENTS: Au sol ou en l'air.

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

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

- Appuyez sur le bouton D vers le bas pour vous accroupir.

REGARDER EN HAUT: Cette option vous permet de connaître les dangers qui se trouvent au-dessus de vous.

- Appuyez sur le bouton D vers le haut pour regarder en haut.

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

- Appuyez sur le bouton 1 pour sauter.

RUGIR: Le rugissement de Simba étourdit momentanément ses adversaires et réduit leur résistance lorsqu'il a ramassé le maximum de GRILLONS (voir Insectes, page 29).

- Appuyez sur le bouton 2 pour rugir.

ROULER: Quand le jeune Simba est en train de courir, il peut se mettre en boule pour heurter les ennemis qui se trouvent sur son chemin. Il vous

faudra peut-être du temps pour vous habituer à ce mouvement, mais cela vaut la peine d'essayer.

- Maintenez le bouton D enfoncé dans la direction vers laquelle Simba se dirige pour rouler.

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

- Maintenez le bouton 2 enfoncé tout en appuyant sur le bouton D vers le haut pour donner un coup de patte dans la direction vers laquelle Simba se dirige.

SE BALANCER: Simba peut se balancer sur toutes sortes de choses qui pendent. Il se balance jusqu'à ce qu'il saute, vers l'avant ou vers l'arrière.

Contrôler Pumbaa

Vous ne pourrez contrôler Pumbaa qu'à l'Étape Bonus (Bonus Stage)

- Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Pumbaa dans ces directions.

Pouce!

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

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

L'univers de Simba

LE TERRITOIRE DES LIONS: Prenez le temps de vous habituer à contrôler Simba, et insistez sur les sauts, les roulades et les rugissements. Méfiez-vous des porcs-épics et des lézards. Utilisez les racines des rochers pour vous balancer et voler très haut!

L'ÉPREUVE DES CRINIÈRES: Balancez-vous au bout de la queue du rhinocéros, utilisez la tête des girafes pour sauter entre les hautes branches. N'avez-vous jamais pensé monter à en autruche?

LE CIMETIÈRE DES ÉLÉPHANTS: Ces grottes sombres abritent les os des éléphants longtemps disparus... mais également d'horribles hyènes et vautours!

SAUVE-QUI-PEUT: Les bêtes sauvages s'emballent, alors courez, sautez et trouvez un abri avant qu'elles ne piétinent Simba.

L'EXIL: Faites encore attention aux porcs-épics et lézards dans la gorge... ainsi qu'aux hyènes de Scar qui lancent des pierres.

HAKUNA MATATA: Là où la jungle se mêle à l'eau, les pierres sont glissantes et les serpents, araignées et hippopotames feront tout pour que Simba prenne un bain. Alors sautez!

LA DESTINÉE DE SIMBA: Simba est maintenant un lion adulte, alors prenez le temps de vous habituer à ses nouveaux mouvements. Et écoutez un peu son rugissement!

SOYEZ PRÊT! Un dédale de cavernes pleines de chauves-souris, de rochers, de toiles d'araignées et de hyènes. Pouvez-vous aider Simba à se sortir de là, sans tomber dans le trou sans fond?

LES TANIÈRES DES HYÈNES: Chassez les hyènes du Rocher du lion et prenez garde aux vautours et chauves-souris. Scar, l'oncle terrible

de Simba, vous attend pour que vous l'affrontiez dans un combat qui décidera qui est digne d'être The Lion King de Disney. Soyez courageux!

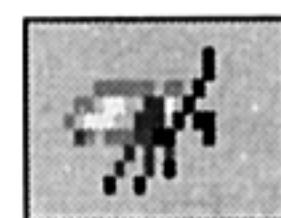
LE ROCHER DU LION: Vous y êtes: Scar, l'oncle malveillant de Simba qui aspire au trône, doit être battu... dans un combat entre les deux plus puissants lions du Territoire des lions. Le sort du Territoire des lions ne dépend que de vous!

L'étape Bonus

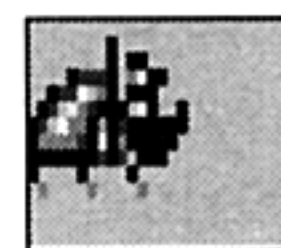
Si vous trouvez un diamant au cours d'un niveau, vous pouvez prendre le contrôle de Pumbaa dans l'étape Bonus, mais uniquement après avoir terminé ce niveau. Utilisez Pumbaa pour ramasser les pépins de melon qui tombent. Si vous réussissez à attrapez 10 pépins, vous obtiendrez un personnage Simba supplémentaire. Évitez les dangereux insectes sinon Pumbaa perdra des pépins.

Les insectes

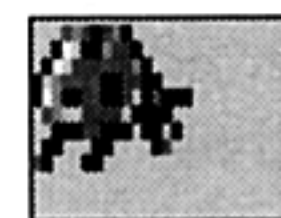
Vous devez ramasser les insectes suivants lorsque vous les rencontrez:



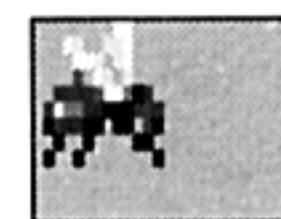
LES LUCIOLES: Elles rendent Simba invulnérable pendant un court moment.



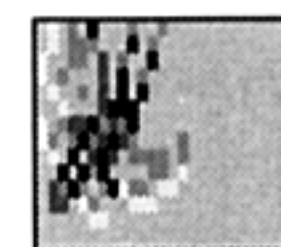
LES SCARABÉES: Ils augmentent la force de Simba car son coup de patte devient deux fois plus puissant pendant un court moment.



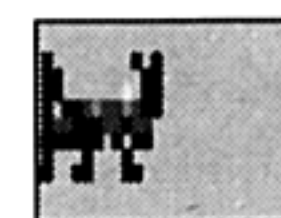
LES COCCINELLES: Grâce à elles, Simba se trouve en meilleure santé.



LES MOUCHES: Grâce à elles, Simba se trouve en meilleure santé.



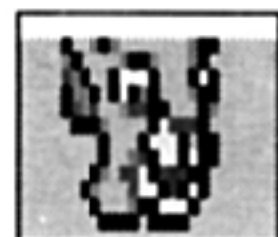
LES PAPILLONS: Grâce à eux, Simba retrouve sa santé maximum.



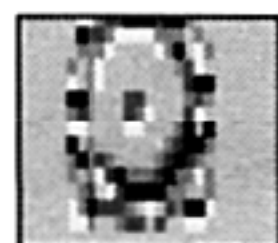
LES GRILLONS: Ils augmentent la puissance du rugissement de Simba.

Objets spéciaux

Dès que vous voyez un de ces objets, ramassez-le!

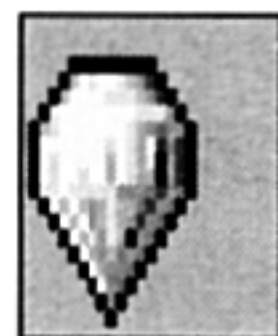


SIMBA: Vous obtenez un personnage Simba supplémentaire. Sachez que vous ne pouvez en avoir que 9 maximum à la fois.



CONTINUES: Si vous avez un Continue et que vous avez perdu tous les personnages Simba, vous avez le choix entre quitter ou reprendre le jeu au dernier niveau achevé.

- Appuyez sur le bouton Start pour continuer le jeu lorsqu'on vous le demande.



DIAMANT Vous avez besoin d'une de ces pierres précieuses pour faire l'étape Bonus, mais seulement une fois le niveau en question achevé.



MARQUE DE RETOUR Le jeu reprend à l'endroit où vous avez touché une marque de retour avant de perdre un personnage Simba. Pas besoin de recommencer le niveau au tout début!

GARANTIE

Ce jeu est garanti pendant une durée spécifiée par les lois propres à chaque pays. Ceci n'affecte en rien vos droits statutaires.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable.

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. n'accorde aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce manuel, sa qualité, ses possibilités de commercialisation ou son adéquation à un but particulier.

SEGA GAME GEAR

©Disney

©1994 Virgin Interactive Entertainment, Inc.

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).

Licensed by Sega Enterprises, Ltd.



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.