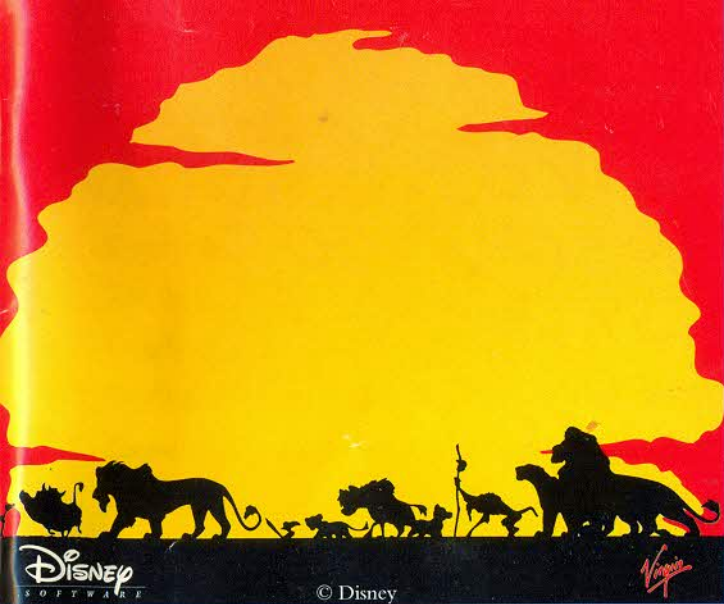




MEGA DRIVE

INSTRUCTION MANUAL

Disney's
THE
LION KING

Disney's
DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's
LE
ROI LION

Disney's
EL
REY LEON

SEGA

Disney's
THE
LION KING

Virgin

Contents	Page
English	2
Deutsch	12
Français	24
Español	35
Italiano	46
Svenska	56
Nederlands	66

MEGA DRIVE

Disney's
THE
LION KING

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.

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.

HANDLING THIS CARTRIDGE

Disney's The Lion King Cartridge is intended exclusively for European and Australasian Sega Mega Drives.

For Proper Usage

- Do not immerse in water!
- Do not bend!
- Do not subject to any violent impact!
- Do not expose to direct sunlight!
- Do not damage or disfigure!
- Do not place near any high temperature source!
- Do not expose to thinner, benzene, 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.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

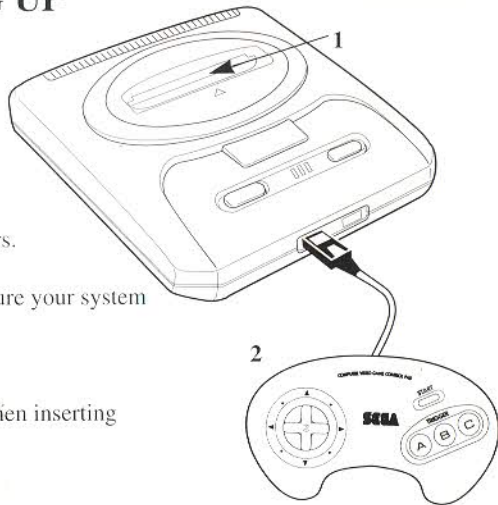
Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power on. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

Note: This game is for one player only.



1. Sega Cartridge 2. Control Pad 1

Introduction

Disney's *The Lion King* brings to life the majesty and mystery of Africa through the tale of Simba, a lion cub faced with the challenging transition to maturity. Believing himself to be responsible for his father's death, Simba enters the wilderness ... where he finds salvation with Pumbaa the warthog and Timon the meerkat, and his education begins.

Take control of Simba in his fight to claim his rightful place as the Lion King, from cub to lion prince, through interaction as detailed as the lush terrain. The unique feeling of controlling a four-legged hero is further heightened as Simba's strength and abilities grow.

The experience gained from avoiding the trampling hooves of stampeding wildebeest and tackling heinous hyenas in the elephant's graveyard is invaluable for when Simba eventually confronts his evil uncle Scar ... in a battle to prove which of them is worthy to rule the

Pridelands. As an added bonus, you also get to control Pumbaa and Timon in two different bonus stages.

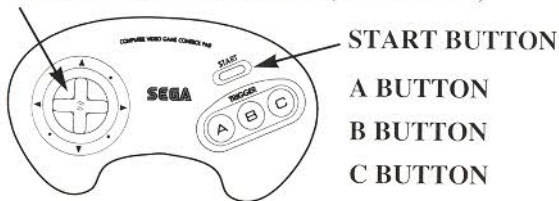
Playing *Disney's The Lion King*

Take Control!

Before you begin to play, take the time to familiarise yourself with the movements and functions of the Control Pad.

The Sega Mega Drive Control Pad

DIRECTIONAL BUTTON (D-BUTTON)



The Title Screen

When you see the Title Screen you are ready to play *Disney's The Lion King*. Two options are presented: **START** and **OPTIONS**.

- Press the D-Button up or down to choose between the options.
- Press any other Button to select the option.

START: Begin play.

OPTIONS: Call up the Options Screen.

The Options Screen

Six options are presented:

DIFFICULTY: The harder the setting, the less **Simba** characters and **Continues** you have to play with.

MUSIC IS ON or **OFF**, depending on whether or not you wish to hear the atmospheric music.

SOUND FX ARE ON or **OFF**, depending on whether or not you wish to hear them during play.

SOUND TEST: Listen to all the sound effects and music used in *Disney's The Lion King*. A list is presented - select a sound as you would an option.

- Press the Start Button to return to the Options Screen.

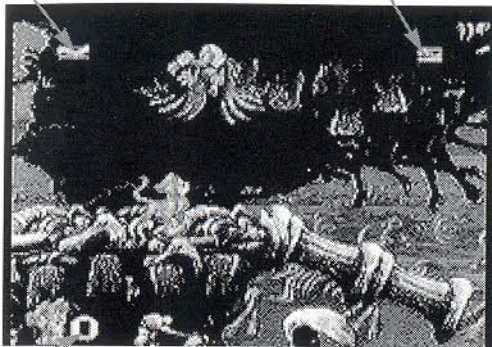
TRIGGERS: If the basic controls are not to your liking, change them - from the choice of six available variations.

EXIT: Return to the **Title Screen**.

What You Can Expect To See In Play

ROAR METER

HEALTH METER



SIMBA CHARACTERS REMAINING

ROAR METER: The might of Simba's roar increases with every Blue Beetle collected. Note that the Roar Meter is emptied when Simba begins a level or is hit by anything unpleasant.

HEALTH METER: Shows how strong Simba feels. A Simba character is lost when the Health Meter is empty.

SIMBA CHARACTERS REMAINING: You start with 3, 4 or 5, depending on the **DIFFICULTY** setting. When all **Simba** characters are lost, it's Game Over ... Unless you have a **Continue** (see **Special Items** on page 10).

Controlling Simba

Remember: you can redefine the Buttons for the roar, jump and slash functions on the **Options Screen**. The controls mentioned here are the default settings.

MOVEMENT: Along the ground or in the air.

- Press the D-Button left or right to move in those directions.

CROUCHING: Simba also looks down so you can see what lies in wait below.

- Press the D-Button down to crouch.

LOOK UP: To see what dangers are above.

- Press the D-Button up to look up.

JUMPING: Straight up or, with the D-Button pressed, to the right or left. Jumping is useful not only for getting around but also for pouncing on adversaries.

- Press the C Button to jump.

ROARING: Simba's roar momentarily stuns his adversaries - and reduces their stamina when it's fully charged.

- Press the A Button to roar.

ROLLING: When the young Simba's running he can curl up into a ball to bump adversaries in his path.

Note that some areas are only accessible when Simba's rolling. It may take time to get used to this move, but it's worth the effort.

- Press and hold the D-Button down and in the direction Simba's facing to roll.

SLASHING: Only when Simba's an adult can he use his razor-sharp claws to slash adversaries. Note that Simba can also slash when he's in the air.

- Press the B Button to slash in the direction Simba's facing.

MAULING: When Simba's an adult he can maul and even flip adversaries.

- Press the B and C Buttons in rapid succession to maul.
- Press the X, Y or Z Button on a Six-Button Control Pad.

GRABBING: If Simba leaps for a ledge but doesn't quite make it, he will grab it and hang on.

- Press the D-Button up to climb on to the ledge.
- Press the D-Button down to fall.

Note that if Simba's hanging from a crevice in a solid wall, he can spring off it. If there's a wall behind him, Simba will turn and grab on to any available crevice. A technique can be developed which will allow Simba to climb.

SWINGING: Simba can swing on any poles such as small rock protrusions, bones and the like. He swings until he jumps, either forwards or backwards.

Controlling Pumbaa

- Press the D-Button left or right to move Pumbaa in those directions.
- Press any Button except Start to make Pumbaa belch.

Controlling Timon

- Press the D-Button left or right to make Timon move in those directions.
- Press the Jump Button to make Timon jump straight up.

Hold It!

It's wise to take a break for 10 minutes in every hour of play. Rather than turn off your Mega Drive, why not put the action on hold? Note: do not leave the action frozen for too long or your television or monitor screen may be damaged.

- Press the Start Button to freeze the action.
- Press the Start Button when the action is frozen to resume play.

Simba's World

THE PRIDELANDS: Take it slow and get used to controlling Simba, especially his pounces, rolls and roars. Beware of the explosive **Bombardier Beetle**, watch out for **Special Items** and don't be afraid to explore (there's no time limit). Take advantage of the **Continue Markers** to save having to replay from the very beginning.

CAN'T WAIT TO BE KING: Use the rhinoceroses' heads to spring into the trees, and make the most of the birds' nests to reach the monkeys. Beware: some monkeys are confused by Simba's roar ... When Simba is riding the ostrich, duck or jump the birds' nests.

THE ELEPHANT GRAVEYARD: Be warned: two hyenas are ready to fight at the beginning of this level. Swing and climb through the bones, but don't linger too long on the crumbling ones ... The vultures attack with a swoop, so climb higher and turn the tables on them. Stretched elephant hide is springy, but there's a limit ...

THE STAMPEDE: The wildebeests have bolted, so run before Simba's trampled. Look out for warnings of boulders and jump out of harm's way.

SIMBA'S EXILE: Look before you leap - and drop! Scar's hyenas are on Simba's tail, throwing rocks all the way; the only way to escape the Pridelands is through its thorny border.

HAKUNA MATATA: Guide Simba across the different waterfalls, jumping as high as possible between the logs. Beware the gorilla's coconuts; try rolling to knock them back.

SIMBA'S DESTINY: At last Simba has become a full-grown lion, so take the time to get used to his new moves: mauling, slashing and heavy pouncing. And listen to that roar! The vines can be cut with a slash, but the falling rocks must be avoided. Pounce, maul and roar to defeat the cheetahs and pass through the Pridelands.

BE PREPARED: Avoid the dripping hot lava. Ride the rocks on the river and beware of the bats. Watch out for the geysers in the final room and ride to the exit.

SIMBA'S RETURN: Chase the hyenas off Pride Rock and show them who's the rightful king of the Pridelands. Simba must defeat all the hyenas in a room before he can move on ... and eventually confront Scar.

- Press the D-Button up to enter a cavern and emerge elsewhere in the level.

PRIDE ROCK: This is it: Simba's evil uncle and pretender to the throne, Scar, must be beaten ... in a fight between the two mightiest lions in the Pridelands. The fate of Pride Rock depends on you!

The Bonus Stages

There are two different ones - can you find them?

BUG TOSS: Use Pumbaa to collect the falling bugs dropped by Timon. Avoid the Bad Bugs (see **Bad Bugs** on page 11) but don't miss any of the others or this Bonus Stage will come to an end. Use Pumbaa's belch to clear the screen of all bugs that might be missed. Note that Pumbaa has only one belch per Bonus Stage.

BUG HUNT: Use Timon to hop between the ledges and collect bugs. Again, don't miss any - except the bad ones - or this Bonus Stage is over.

Special Items

When you see any of the following, get them!



PLAIN BEETLES: Restore half of Simba's health.



PATTERNED BEETLES: Restore all of Simba's health.



AFRICAN RED BUGS: Increase Simba's total health.



BLUE BEETLES: Increase Simba's roar power.



1 UP: An extra Chance - to a maximum of nine at once.



CIRCLE OF LIFE: An extra **Continue**. If you have a **Circle Of Life** when all Simba characters are lost, you are given a choice: quit or continue play from the last level completed.



CONTINUE MARKER: Play resumes from the last one touched before a **Simba** character was lost.

Bad Bugs

These four bugs are found in the main levels but present the biggest problem in the Bonus Stages.



FLY



SPIDER



DRAGONFLY



BOMBARDIER BEETLE

Limited Warranty

This product is guaranteed for a period determined by the law of your country. This does not affect your statutory rights. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. Virgin makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

KÖNIG DER LÖWEN

EPILEPSIE-WARNUNG

Achtung, unbedingt durchlesen, ehe Sie oder Ihre Kinder das Sega-Video-Game-System verwenden!

Bei manchen Menschen kann das Flimmern oder der Hintergrund von Bildschirmen epileptische Erscheinungen oder Bewußtseinsstörungen hervorrufen. Treffen Sie deshalb die folgenden vorbeugenden Maßnahmen, um ein eventuelles Risiko zu vermindern:

Vor dem Spielen

- Wenn Sie selbst betroffen sind, oder wenn es in Ihrer Familie Fälle von Epilepsie gibt, oder wenn Bildschirmflimmern Bewußtseinsstörungen hervorruft, müssen Sie vor dem Spielen unbedingt einen Arzt aufsuchen!
- Sitzen Sie beim Spielen mindestens 2,5 Meter vom Fernsehbildschirm bzw. Monitor entfernt.
- Wenn Sie übermüdet sind oder nicht genug geschlafen haben, dürfen Sie mit dem Spielen erst beginnen, wenn Sie völlig ausgeruht sind.
- Vergewissern Sie sich, daß Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen.
- Für das Spielen sollte ein möglichst kleiner Fernsehbildschirm gewählt werden (35 cm oder kleiner).

Während des Spielens

- Schalten Sie beim Spielen jede Stunde mindestens eine zehnminütige Pause ein.
- Eltern sollten ihre Kinder beim Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Videospiel Symptome wie Übelkeit, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtlosigkeit, Orientierungsverlust, unwillkürliche Bewegungen oder Krämpfe auftreten, muß SOFORT mit dem Spielen aufgehört und ein Arzt aufgesucht werden!

BEHANDLUNG DER KASSETTE

Die Dschungelbuch-Kassette ist nur für europäische und australisch-asiatische Sega Mega Drives bestimmt.

Benutzung der Kassette

- Nicht in Wasser tauchen!
- Nicht biegen!
- Keiner Gewaltanwendung aussetzen!
- Keiner direkten Sonneneinstrahlung aussetzen!
- Nicht beschädigen oder in der Form verändern!
- Nicht in die Nähe von Wärmequellen bringen!
- Nicht mit Verdünner, Benzin etc. in Berührung bringen!
- Wenn die Kassette naß geworden ist, vor Gebrauch vollständig trocknen.
- Wenn die Kassette schmutzig geworden ist, sollte sie vorsichtig mit einem in Seifenlauge getauchten Tuch gereinigt werden.
- Nach Gebrauch die Kassette wieder in die Hülle stecken.
- Bei längerer Spieldauer gelegentlich eine Pause einlegen.

WICHTIGER HINWEIS für Besitzer von Projektionsbildschirmen:

Standbilder können dauerhafte Schäden an der Bildröhre hervorrufen oder sich auf der Fluoreszenzschicht der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Wiederholter oder ausgedehnter Gebrauch von Videospielen auf Projektionsbildschirmen sollte vermieden werden.

VOR SPIELBEGINN

1. Stellen Sie Ihren Sega Mega Drive wie im Handbuch beschrieben ein. Schließen Sie Control Pad 1 an. *Disney's The Lion King* ist ein Spiel für nur einen Spieler.
2. Überprüfen Sie, daß der Netzschalter auf AUS steht. Stecken Sie dann das *Disney's The Lion King*-Modul mit dem Etikett nach vorn fest in den Mega Drive.
3. Schalten Sie den Netzschalter EIN. Nach einigen Sekunden erscheint der Sega-Bildschirm. Wenn der Titelschirm erscheint, können Sie mit dem Spielen von *Disney's The Lion King* beginnen.

Wichtig! Sollte der Sega-Bildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder AUS. Überprüfen Sie, daß Ihr Mega Drive richtig eingestellt ist und Sie das *Disney's The Lion King*-Modul ordnungsgemäß eingesteckt haben, ehe Sie Ihren Mega Drive erneut EINSCHALTEN. Schalten Sie das Gerät immer AUS, ehe Sie das *Disney's The Lion King*-Modul einstecken oder herausnehmen.



Sega Mega Drive mit Control Pad

Einleitung

Disney's The Lion King läßt Sie die Magie und Erhabenheit Afrikas in der Geschichte des jungen Löwen Simba erleben, der den schwierigen Übergang von der Kindheit zur Reife vollziehen muß. In dem Glauben, er sei für den Tod seines Vaters verantwortlich, geht Simba in die Wildnis ... wo er bei dem Warzenschwein Pumbaa und der Meerkatze Timon Hilfe findet und seine Erziehung beginnt.

Führen Sie Simba in seinem Kampf um den rechtmäßigen Anspruch auf den Thron des Dschungels durch ein Spiel, dessen Interaktion und wundervolle Grafiken so vielseitig wie der Dschungel selbst sind. Das einzigartige Gefühl, einen vierbeinigen Helden zu kontrollieren, wächst in demselben Maß wie Simbas Stärke und Fähigkeiten.

Die Erfahrungen, die Sie beim Vertreiben der hinterhältigen Hyänen vom Elefantenfriedhof und beim Ausweichen vor den trampelnden Hufen der flüchtenden Gnus machen, sind unschätzbar, wenn Simba schließlich seinem bösen Onkel Scar gegenübersteht. In diesem Kampf erweist sich, wer würdig ist, das geweihte Land zu regieren. Als Extrabonus können Sie in zwei verschiedenen Bonuslevels auch Pumbaa und Timon steuern.

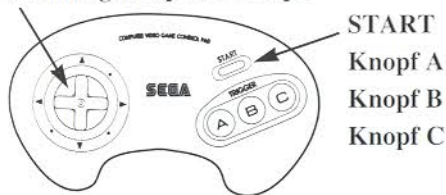
Das Spielen von *Disney's The Lion King*

Übernehmen Sie die Steuerung!

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, sollten Sie sich mit den Bewegungen und Funktionen Ihres Control Pad vertraut machen.

Das Sega Mega Drive Control Pad

Richtungsknopf (R-Knopf)



START
Knopf A
Knopf B
Knopf C

Der Titelschirm

Sobald der Titelschirm erscheint, können Sie das Spiel beginnen. Hier haben Sie die Wahl zwischen **START** und **OPTIONEN**.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben oder Unten, um eine Option zu markieren.
- Drücken Sie einen beliebigen anderen Knopf, um eine Option zu wählen.

START: Damit beginnen Sie ein Spiel.

OPTIONEN: Damit gelangen Sie zum Optionenbildschirm.

Der Optionenbildschirm

Hier stehen sechs Optionen zur Verfügung:

DIFFICULTY (Schwierigkeitsgrad): Je höher der Schwierigkeitsgrad, desto weniger Simba-Figuren und Fortsetzungsbonsuse (Continues) stehen Ihnen zur Verfügung.

MUSIC ist ON oder OFF. Sie wählen, ob Sie die stimmungsvolle Filmmusik hören möchten oder nicht.

SOUND FX ON/OFF (Soundeffekte Ein/Aus) Wählen Sie die gewünschte Einstellung.

SOUND TEST: Hier können Sie alle in *Disney's The Lion King* verwendeten Musikstücke und Soundeffekte

hören. Dazu erscheint eine Liste, aus der Sie den gewünschten Sound wählen.

- Drücken Sie START, um zurück zum Optionenbildschirm zu gehen.

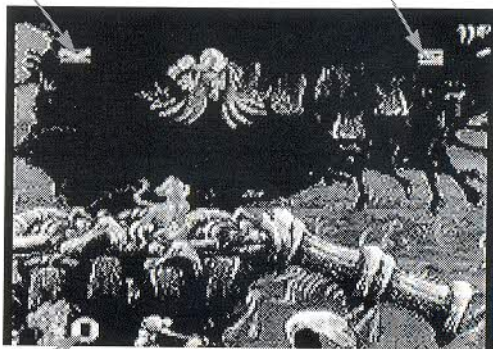
TRIGGERS (Steuerung) Wenn Ihnen die vorgegebene Steuerung nicht gefällt, können Sie stattdessen eine andere der sechs verfügbaren Varianten wählen.

EXIT (Verlassen) Damit gelangen Sie zurück zum Titelsbildschirm.

Was Sie während des Spiels sehen werden

Brüllanzeige

Gesundheitsanzeige



Verbleibende Simba-Figuren

Brüllanzeige: Wie gut der Löwe Simba brüllen wird, hängt davon ab, wieviele blaue Käfer Sie eingesammelt haben. Die Brüllanzeige ist leer, wenn Simba einen neuen Level beginnt oder von etwas Unangenehmen getroffen wird.

Gesundheitsanzeige: Hier sehen Sie, wie stark sich Simba fühlt. Wenn die Gesundheitsanzeige leer ist, verlieren Sie eine Simba-Figur.

Verbleibende Simba-Figuren: Entsprechend dem gewählten Schwierigkeitsgrad beginnen Sie mit 3, 4 oder 5 Simba-Figuren. Das Spiel endet, wenn Sie die letzte Simba-Figur verloren haben - es sei denn, Sie haben einen Fortsetzungsbonus (Continue). Lesen Sie dazu bitte den Abschnitt **Besondere Gegenstände** auf Seite 22.

Simba steuern

Auf dem Optionenbildschirm können Sie die Steuerknöpfe für die Brüll-, Sprung- und Reißfunktionen neu belegen. Die hier angeführten Steuerungen entsprechen der Standardbelegung.

Bewegen: Am Boden oder in der Luft.

- Drücken Sie den R-Knopf Rechts oder Links, um sich in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Kauern: Dabei sieht Simba nach unten, so daß Sie sehen können, was dort auf Sie wartet.

- Drücken Sie den R-Knopf Unten.

Aufblicken: Um zu sehen, welche Gefahren von oben drohen.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben.

Springen: Direkt nach oben oder, bei gedrücktem R-Knopf, nach rechts oder links. Springen dient nicht allein zur Fortbewegung, sondern ist auch hilfreich, wenn man sich auf seine Gegner stürzen will.

- Drücken Sie Knopf C.

Brüllen: Mit Brüllen kann Simba seine Gegner für kurze Zeit betäuben - und wenn er mit voller Kraft brüllt, entzieht er seinen Gegnern Stärke.

- Drücken Sie Knopf A.

Zusammenrollen: Der junge Simba kann sich beim Laufen zusammenrollen und wie eine Kanonenkugel Gegner in seinem Weg niederwalzen. Manche Gebiete sind überhaupt nur zu erreichen, wenn Simba sich zusammengerollt hat. An diese Bewegung werden Sie sich vielleicht erst einmal gewöhnen müssen, doch die Mühe lohnt sich.

- Drücken Sie gleichzeitig den R-Knopf Unten und in Simbas Blickrichtung, und halten Sie ihn gedrückt.

Reißen: Wenn Simba erwachsen ist, kann er seine scharfen Krallen im Kampf gegen seine Widersacher einsetzen, und zwar sowohl in der Luft als auch am Boden.

- Drücken Sie Knopf B, um ein Opfer in Simbas Blickrichtung zu reißen.

Beißen: Wenn Simba erwachsen ist, kann er seine Gegner beißen und sogar zwischen die Zähne nehmen und in die Luft schleudern.

- Drücken Sie Knopf B und C schnell hintereinander.
- Bei einem Control Pad mit sechs Knöpfen drücken Sie X, Y oder Z.

Anklammern: Wenn Simba es nicht ganz schafft, auf einen Felsvorsprung zu springen, wird er sich stattdessen mit den Pfoten daran festklammern.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben, um auf den Vorsprung zu klettern.
- Drücken Sie den R-Knopf Unten, um sich fallen zu lassen.

Hinweis: Wenn Simba an einem Felsvorsprung hängt, kann er sich abstoßen und springen. In einer engen Schlucht wird Simba sich umdrehen und an jedem verfügbaren Vorsprung festhalten. Vielleicht gelingt es Ihnen, eine Klettertechnik für Simba zu entwickeln!

Schwingen: Simba kann von kleinen Felsvorsprüngen, Knochen und ähnlichem schwingen. Er schwingt, bis er nach vorn oder hinten springt.

Pumbaa steuern

- Drücken Sie den R-Knopf Links oder Rechts, um Pumbaa in diese Richtungen zu bewegen.
- Drücken Sie jeden beliebigen Knopf außer START, wenn Pumbaa rülpsen soll.

Timon steuern

- Drücken Sie den R-Knopf Links oder Rechts, um Timon in diese Richtungen zu bewegen.
- Drücken Sie den Sprungknopf, damit Timon nach oben springt.

Spielpausen

Es ist sinnvoll, jede Stunde eine Spielpause von 10 Minuten einzulegen. Anstatt Ihren Mega Drive auszuschalten, können Sie das Spiel einfach anhalten. Sie sollten allerdings auf diese Weise keine allzu langen Pausen einlegen, um Ihren Fernseher oder Monitor mit den Standbildern nicht zu beschädigen.

- Drücken Sie START, um das Spiel anzuhalten.
- Drücken Sie erneut START, um das Spiel fortzusetzen.

Simbas Welt

Das geweihte Land: Immer mit der Ruhe, und gewöhnen Sie sich erst einmal an Simbas Steuerung, besonders das Springen, Zusammenrollen und Brüllen. Weichen Sie den explosiven Knallkäfern aus, achten Sie auf besondere Gegenstände, und erforschen Sie Ihre Umgebung in aller Ruhe (die Zeit ist unbegrenzt). Nutzen Sie Ihre Fortsetzungsmarkierungen, um das Spiel nicht von Anfang an wiederholen zu müssen.

Wenn man doch schon König wäre... Benutzen Sie die Köpfe der Nashörner, um in die Bäume zu springen, und die Vogelnester, um zu den Affen zu gelangen. Aber Vorsicht - manche Affen werden von Simbas Brüllen verwirrt... Wenn Simba auf dem Strauß reitet, muß er unter den Vogelnestern den Kopf einziehen oder über sie hinwegspringen.

Der Elefantenfriedhof: Zur Vorwarnung: Zu Beginn dieses Levels warten zwei kampflustige Hyänen auf Sie. Schwingen und klettern Sie über die Knochen, aber seien Sie vorsichtig - manch' altes Gebein ist schon recht mürbe... Die Geier stürzen zum Angriff herab, also drehen Sie den Spieß um, und klettern Sie höher. Gespannte Elefantenhaut ist fast so elastisch wie ein Trampolin, hält jedoch nicht lange...

Die wilde Flucht: Die Gnus sind ausgebrochen, und Simba rennt um sein Leben. Achten Sie auf Felsenwarnungen, und springen Sie in Sicherheit.

Simbas Exil: Erst gucken, dann springen - oder fallen lassen! Scars Hyänen sind Simba auf der Spur und werfen mit Steinen nach ihm. Der einzige Weg aus dem geweihten Land führt durch Dornengestrüpp.

Hakuna Matata: Führen Sie Simba über die verschiedenen Wasserfälle, und springen Sie zwischen den Stämmen so hoch wie möglich. Hüten Sie sich vor den Kokosnüssen des Gorillas; zusammenrollen ist die beste Lösung.

Simbas Schicksal: Endlich ist Simba ein erwachsener Löwe, und Sie sollten sich auf seine neuen Fähigkeiten einstellen: Beißen, Reißen und Anspringen. Und hören Sie sich dieses Brüllen an! Lianen kann er mit einem Tatzenschlag zerreißen, doch die fallenden Steine sollte er immer noch meiden. Nutzen Sie Ihre neuen Fähigkeiten, um die Geparden zu schlagen und das geweihte Land zu durchqueren.

Immer auf der Hut: Meiden Sie die tropfende heiße Lava. Halten Sie sich an die Felsen im Fluß, und hüten Sie sich vor den Fledermäusen. Besonders gefährlich sind die heißen Quellen am Ende - hinter ihnen liegt der Ausgang.

Simbas Rückkehr Vertreiben Sie die Hyänen aus dem geweihten Land, und zeigen Sie, wer der rechtmäßige König ist. Simba muß alle Hyänen besiegen, ehe er weiter gehen kann, um schließlich Scar gegenüberzutreten.

- Drücken Sie den R-Knopf Oben, um eine Höhle zu betreten und an einer anderen Stelle im Level wieder herauszukommen.

Das geweihte Land Nun wird es ernst: Simbas böser Onkel Scar, der unrechtmäßig Anspruch auf den Thron erhoben hat, muß geschlagen werden. Dies ist der Kampf zwischen den zwei stärksten Löwen im geweihten Land. Das Schicksal des Landes liegt in Ihren Händen!

Die Bonuslevels

Es gibt zwei verschiedene Bonuslevels - aber Sie müssen sie erst einmal finden...

Käferfest: Lassen Sie Pumbaa Käfer einsammeln, die Timon fallen läßt. Meiden Sie jedoch die bösen Käfer (lesen Sie bitte **Böse Käfer** auf Seite 23). Vergißt Pumbaa einen der guten Käfer, dann endet der Bonuslevel. Mit Pumbaas Rülpsen stellen Sie sicher, daß Ihnen keine Käfer entkommen. Bedenken Sie jedoch, daß Pumbaa nur einmal pro Bonusphase rülpsen kann.

Käferjagd: Benutzen Sie Timon, um zwischen den Felsvorsprüngen umherzuspringen und Käfer zu sammeln. Auch hier sollten Sie aufpassen, daß Ihnen keine - außer den bösen - entgehen, sonst endet die Bonusphase vorzeitig.

Besondere Gegenstände

Wenn Sie einen der folgenden Gegenstände entdecken, sollten Sie ihn sofort einsammeln!



Einfache Käfer: Geben Simba die Hälfte seiner Gesundheit zurück.



Gemusterte Käfer: Geben Simba seine ganze Gesundheit zurück.



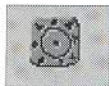
Afrikanische rote Käfer: Verbessern Simbas gesamten Gesundheitszustand.



Blaue Käfer:
Erhöhen Simbas Brüllkraft.



1 UP: Eine Extrachance - bis zu maximal neun auf einmal.



Lebenskreis: Ein zusätzlicher Fortsetzungsbonus. Wenn Sie alle Simba-Figuren verloren haben, aber einen Lebenskreis besitzen, können Sie wählen, ob Sie das Spiel abbrechen oder vom letzten abgeschlossenen Level an fortsetzen möchten.



Fortsetzungsmarkierung: Sie setzen das Spiel von der letzten Markierung fort, die vor Verlust einer Simba-Figur berührt wurde.

Böse Käfer

Die vier bösen Käfer gibt es auch in den Hauptlevels, die meisten Probleme bereiten sie jedoch in den Bonuslevels.



Fliege



Spinne



Libelle



Knallkäfer

Dieses Produkt unterliegt der landesüblichen gesetzlichen Garantiezeit. Ihre gesetzlichen Rechte bleiben unberührt. Virgin Interactive Entertainment (Europe) behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien für dieses Handbuch, seine Qualität, Handelsüblichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

ROI LION

A L'ATTENTION DES PARENTS

Avertissement relatif aux risques d'épilepsie A lire avant toute utilisation du système de jeux vidéo Sega

Il existe un très petit nombre de personnes sujettes aux crises d'épilepsie ou aux pertes de connaissance lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière, en particulier clignotantes, comme celles émises par les écrans de télévision, d'ordinateur ou les jeux vidéo. Pour minimiser les risques, il convient de prendre les précautions suivantes :

- En cas d'antécédents familiaux épileptiques (crise ou perte de connaissance) en présence de stimulations lumineuses, consulter un médecin avant toute utilisation.
- Respecter une distance minimale de 2,5 m de l'écran du téléviseur ou de l'ordinateur.
- Eviter de jouer dans un état de fatigue ou de manque de sommeil.
- Jouer dans une pièce convenablement éclairée.
- Utiliser de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille (14 pouces maximum).
- En cours de jeu, faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Au cas où l'un des symptômes suivants se manifeste : vertige, trouble de la vue, contraction des yeux ou des muscles, évanouissement, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

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.

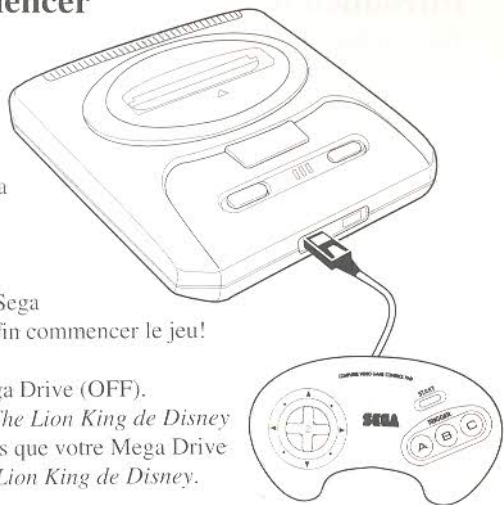
AVERTISSEMENT À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS COMME SUPPORT DE PROJECTION :

Les images fixes peuvent endommager le tube cathodique de façon irréversible ou marquer le phosphore du CRT (écran du téléviseur). Il est donc préférable d'éviter d'utiliser les jeux vidéo de façon continue ou répétée sur des téléviseurs grand écran.

Comment commencer

1. Installez votre Mega Drive 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 Mega Drive, 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 Mega Drive (OFF). Vérifiez que celle-ci est correctement installée et que la cartouche *The Lion King de Disney* est bien insérée, puis rallumez votre console. Assurez-vous toujours que votre Mega Drive est éteinte (OFF) avant d'y insérer ou d'en retirer la cartouche *The Lion King de Disney*.



La console Mega Drive et le Control Pad

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 interfaces 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.

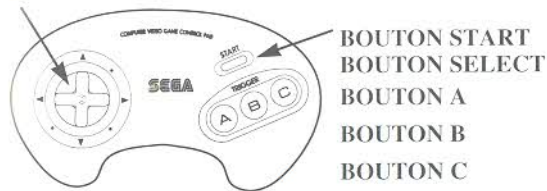
Jouer à *The Lion King de Disney*

Prenez le contrôle!

Avant de commencer le jeu, prenez le temps de vous familiariser avec les déplacements et les fonctions des boutons de contrôle du Control Pad.

Le Control Pad de la Mega Drive de Sega

BOUTON DIRECTIONNEL (BOUTON-D)



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 n'importe quel autre bouton pour sélectionner l'option choisie.

START: vous permet de commencer le jeu.

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

L'écran des Options

Six options vous sont présentées:

DIFFICULTY: (NIVEAU DE DIFFICULTÉ) Plus le niveau de difficulté est élevé, moins vous possédez de personnages Simba et de "Continues" pour jouer.

MUSIQUE: Vous pouvez écouter la musique (OFF) ou vous pouvez l'éteindre (OFF), selon que vous souhaitez ou non entendre le fond musical.

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

SOUND TEST: (TESTEZ LE SON) Écoutez tous les effets sonores et la musique de *The Lion King de Disney*. Sélectionnez un son parmi ceux proposés, de la même façon que pour une option.

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

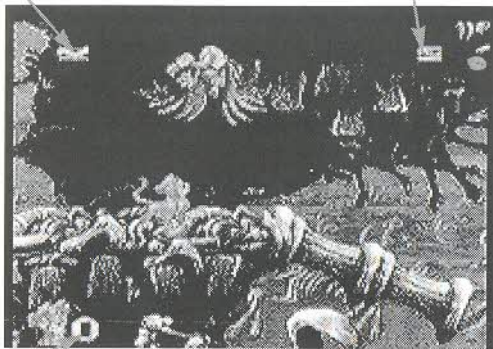
TRIGGERS: (Configuration des boutons) Si les boutons de contrôle de base ne vous satisfont pas, changez-les. Vous avez le choix entre six variations différentes.

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

Ce que vous allez trouver dans le jeu

**COMPTEUR DE
RUGISSEMENTS**

**COMPTEUR
DE SANTÉ**



PERSONNAGES SIMBA RESTANTS

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

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

PERSONNAGES SIMBA RESTANTS: Au début, vous en avez 3, 4 ou 5 en fonction du niveau de difficulté choisi. Quand vous avez perdu tous les personnages Simba, le jeu est fini ... À moins que vous ayez un "Continue" (voir Objets spéciaux, page 33).

Contrôler Simba

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

MOUVEMENTS: Au sol ou en l'air.

- Appuyez sur le 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 C 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 ??).

- Appuyez sur le bouton A pour rugir.

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

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

LACÉRER: Simba adulte peut lacérer et même déchiqueter ses ennemis.

- Appuyez très rapidement et successivement sur les boutons B et C pour lacérer un ennemi.
- Appuyez sur le bouton X, Y ou Z sur un Control Pad à six boutons.

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

- Appuyez sur le bouton D vers le haut pour monter sur la saillie.
- Appuyez sur le bouton D vers le bas pour tomber.

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

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

Contrôler Pumbaa

- Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Pumbaa dans la direction voulue.
- Appuyez sur n'importe quel bouton sauf sur Start pour que Pumbaa crache.

Contrôler Timon

- Appuyez sur le bouton D vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Timon dans la direction voulue.
- Appuyez sur le bouton Jump (sauter) pour que Timon saute verticalement.

Pouce!

Il est important de faire une petite pause de 10 minutes toutes les heures pendant le jeu. Plutôt que d'éteindre

vosre Mega Drive, pourquoi ne pas laisser l'action en suspend? Remarque: ne laissez pas l'action en suspend trop longtemps car votre télévision ou votre écran d'ordinateur pourrait être endommagé.

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

L'univers de Simba

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

L'IMPATIENCE DE DEVENIR ROI: Servez-vous des têtes de rhinocéros pour sauter dans les arbres et les nids d'oiseaux pour atteindre les singes. Mais attention:

certains singes sont gênés par le rugissement de Simba... Quand Simba monte en autruche, esquiviez les nids d'oiseaux ou sautez par-dessus.

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

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

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

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

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

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

LE RETOUR DE SIMBA: Chassez les hyènes du Rocher du lion et montrez-leur qui est le vrai roi du

Territoire des lions. Simba doit vaincre toutes les hyènes avant d'aller voir et affronter Scar.

- Appuyez sur le bouton D vers le haut pour entrer dans une caverne et ressortir ailleurs dans le niveau.

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

Les étapes Bonus

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

LA PLUIE D'INSECTES: Contrôlez Pumbaa afin de ramasser les insectes que fait tomber Timon. Évitez les insectes dangereux (voir **Insectes dangereux**, page 34), mais n'en ratez aucun autre sinon cette étape Bonus se terminera. Utilisez le crachat de Pumbaa pour nettoyer l'écran de tous les insectes manqués. Sachez que Pumbaa ne crache qu'une seule fois par étape Bonus.

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

Objets spéciaux

Si vous rencontrez les choses suivantes, ramassez-les!



SCARABÉES UNIS: Grâce à eux, Simba se rétablit à moitié.



SCARABÉES AVEC MOTIFS: Grâce à eux, Simba recouvre toute sa santé.



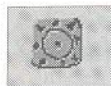
INSECTES ROUGES AFRICAINS: Améliorent l'état de santé de Simba dans sa totalité.



SCARABÉES BLEUS: Augmentent la puissance du rugissement de Simba.



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



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



MARQUE CONTINUE: Le jeu reprend à l'endroit où vous avez touché une marque "continue" pour la dernière fois avant de perdre un personnage Simba.

Les insectes dangereux

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



MOUCHE



ARAIGNÉE



LIBELLULE



**SCARABÉE
BOMB-
ARDEUR**

Ce produit est garanti pour une période déterminée par la loi de votre pays. Ceci n'affecte pas vos droits statutaires. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis. Virgin ne fait aucune garantie, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande et son adaptation à un usage particulier.

REY LEON

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA:

LEA ANTES DE USAR EL VIDEO GAME SYSTEM DE SEGA O PERMITIR A LOS NIÑOS USAR EL SISTEMA.

Un reducido número de personas sufre ataques epilépticos o alteración de Conciencia al exponerse a ciertos tipos de luz normal o destelleante, incluyendo la que aparece en pantallas de televisión y en juegos de ordenador. Tome las siguientes precauciones para minimizar el riesgo:

Antes de usar:

Si usted o alguien de su familia ha sufrido ataques epilépticos o alteración de consciencia cuando se les expone a luz destelleante, consulte a su médico antes de jugar.

Siéntese al menos a 2,5 metros de la pantalla de televisión.

Si está cansado o no ha dormido mucho, no utilice el ordenador hasta que se encuentre completamente descansado.

Asegúrese de que la habitación del ordenador esté iluminada adecuadamente.

Use el juego en una pantalla pequeña de televisión (preferiblemente de 14 pulgadas o inferior).

Durante su uso:

Descanse por lo menos 10 minutos cada hora de juego.

Los padres deberían supervisar a los niños mientras utilizan los videojuegos.

Si usted o su hijo sufre cualquiera de los siguientes síntomas mientras juega: mareo, visión alterada, dolores oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientos o convulsiones involuntarios, deje de jugar INMEDIATAMENTE y consulte a su médico.

MANEJO DEL CARTUCHO

El cartucho de El libro de la selva está diseñado para unidades Sega Mega de Europa y Australasia exclusivamente.

Empleo adecuado del cartucho

- No sumergir el cartucho en agua.
- No doblarlo.
- No someterlo a fuertes impactos.
- No exponerlo a la luz directa del sol.
- No causar desperfectos ni deformarlo.
- Proteger el cartucho de temperaturas extremas.
- No exponerlo a diluyentes, bencina, etc.
- En caso de que se mojara, secarlo cuidadosamente antes de usar.
- Para la limpieza del cartucho, pasar un paño suave humedecido en agua jabonosa.
- Después de usarlo, guardarlo en el estuche.
- Si juega durante mucho tiempo seguido, tómese unos breves minutos de descanso de vez en cuando.

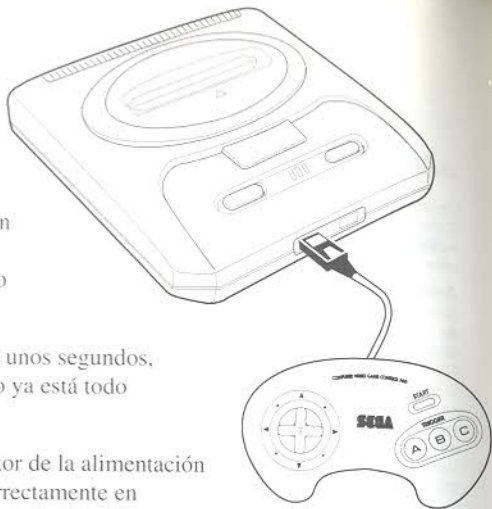
AVISO A PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN.

Las imágenes fijas o animadas pueden ocasionar desperfectos permanentes en el tubo de imagen o marcar el fósforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de videojuegos en televisores de proyección de pantalla grande.

Inicio

1. Pon en funcionamiento tu Mega Drive de Sega como se describe en el manual de instrucciones. Enchufa el controlador 1. Ten en cuenta que El rey león es para un solo jugador.
2. Asegúrate de que el interruptor de la alimentación está en posición OFF. Inserta el cartucho de El rey león de Disney, con su etiqueta mirando hacia ti, dentro de tu Mega Drive y presiónalo hacia abajo con firmeza.
3. Pon el interruptor de la alimentación en posición ON. Después de unos segundos, aparecerá la pantalla de Sega. Cuando aparece la pantalla del título ya está todo dispuesto para que juegues a El rey león de Disney.

¡IMPORTANTE! Si no aparece la pantalla de Sega, pon el interruptor de la alimentación en posición OFF. Asegúrate de que tu Mega Drive ha sido puesta correctamente en funcionamiento y que el cartucho de El rey león de Disney ha sido insertado propiamente. Pon el interruptor de la alimentación otra vez en posición ON. Asegúrate siempre de que el interruptor de la alimentación está en posición OFF antes de insertar o retirar el cartucho de El rey león de Disney.



La Mega Drive de Sega y el controlador

Introducción

El rey león de Disney revive la magia y el misterio de África a través de la historia de Simba, un cachorro de león que se enfrenta a la transición hacia la madurez. Creyéndose a sí mismo responsable de la muerte de su padre, Simba entra en el desierto... en donde encuentra su salvación con Pumba el jabalí y Timón el suricato y en donde empieza su educación.

Toma el control de Simba en una lucha por reclamar su derecho a ser el Rey León, desde que es un cachorro hasta que es príncipe león, a través de una interacción tan llena de detalles como una tierra exhuberante. La sensación única de poder controlar a un heroe de cuatro patas se intensifica a medida que la fuerza y habilidades de Simba se desarrollan.

La experiencia que se gana al evitar las aplastadoras pezuñas de bestias salvajes en estampida y al hacer frente a las nefastas hienas en el cementerio de los elefantes no tiene valor porque Simba tiene finalmente que enfrentarse a su demoníaco tío Skar...en una batalla para probar cuál de ellos es digno de gobernar las Tierras del Reino. Como gratificación extra, también puedes tomar control de Pumba y Timón en dos niveles extra.

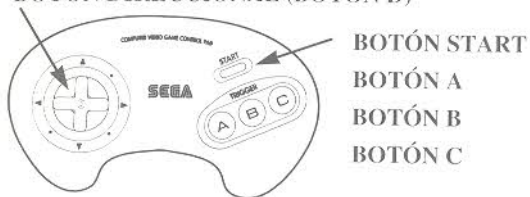
Cómo jugar a El rey león de Disney

¡Toma control!

Antes de comenzar a jugar, tómate tiempo para familiarizarte con los movimientos y funciones del controlador.

El controlador de la Mega Drive de Sega

BOTÓN DIRECCIONAL (BOTÓN D)



BOTÓN START

BOTÓN A

BOTÓN B

BOTÓN C

La pantalla del título

Cuando vea la pantalla del título ya estás listo para comenzar el juego de El rey león de Disney. Se presentan dos opciones: **START (COMENZAR)** y **OPTIONS (OPCIONES)**.

- Pulsa el botón direccional hacia arriba y hacia abajo para elegir en el menú de opciones.
- Pulsa cualquier otro botón para seleccionar la opción.

START: Comienza el juego.

OPCIONES: Te presenta la pantalla de opciones.

La pantalla de opciones

Se presentan seis opciones diferentes:

DIFICULTAD (DIFFICULTY): Cuanto más difícil es el escenario, menos personajes de Simba y menos continuaciones tienes para jugar.

MÚSICA ACTIVADA O DESACTIVADA (MUSIC IS ON or OFF), dependiendo de si quieres o no escuchar la música.

EFFECTOS DE SONIDO ACTIVADOS O DESACTIVADOS (SOUND FX ARE ON or OFF), dependiendo si deseas o no escucharlos durante el juego.

PRUEBA DE SONIDO (SOUND TEST): Escucha todos los efectos de sonido y música que se usan en El rey león de Disney . Se presenta una lista - selecciona un sonido igual que lo haces para una opción.

•Pulsa el botón START para regresar a la pantalla de opciones.

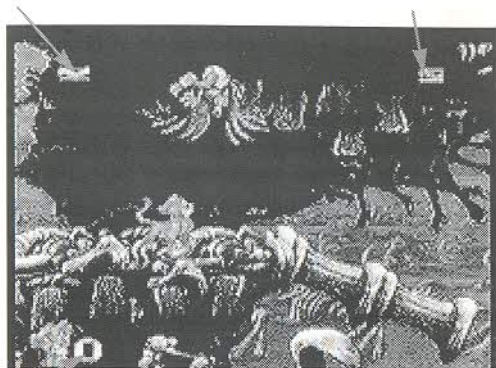
DISPARADORES (TRIGGERS): Si los controles básicos no son de tu gusto, cámbialos, tienes seis variaciones disponibles.

SALIDA (EXIT): Te lleva de regreso a la pantalla del título

Esto es lo que vas a ver durante el juego

INDICADOR DE RUGIDOS

INDICADOR DE SALUD



LOS PERSONAJES SIMBA QUE QUEDAN

INDICADOR DE RUGIDOS: La fuerza del rugido de Simba aumenta con cada escarabajo azul que recojas. Date cuenta que de el indicador de rugidos se vacía cuando Simba comienza un nivel o es golpeado por algo desagradable.

INDICADOR DE SALUD: Muestra como se siente de fuerte Simba. Cuando se vacía el indicador de salud, se pierde un personaje Simba

LOS PERSONAJES SIMBA QUE QUEDAN:

Comienzas con 3, 4 ó 5, dependiendo del nivel de dificultad que hayas elegido. Cuando pierdas todos los personajes de Simba, el juego ha terminado, a no ser que tengas una continuación (mira Unidades Especiales en la página 44).

Cómo controlar a Simba

Recuerda: puedes alterar los botones para el rugido, el salto y el arañazo en la pantalla de opciones. Los controles aquí mencionados son los ajustes por defecto.

MOVIMIENTO: Por el suelo o por el aire.

- Pulsa el botón direccional hacia la izquierda o la derecha para moverte en estas direcciones.

AGACHARSE: Simba también mira hacia abajo y así puedes ver lo que allí te espera.

- Pulsa el botón direccional hacia abajo para agacharte.

MIRAR HACIA ARRIBA: Para ver los peligros que hay arriba.

- Pulsa el botón direccional.

SALTAR: Hacia arriba, o con el botón direccional pulsado, hacia la derecha o la izquierda. Saltar no es solamente útil para ir de un sitio a otro sino que también vale para abalanzarse hacia los adversarios.

- Pulsa el botón C.

RUGIDOS: El rugido de Simba deja a sus adversarios momentáneamente atontados y reduce su resistencia cuando el indicador de rugidos está totalmente cargado.

- Pulsa el botón A.

VOLTERETAS: Cuando el joven Simba corre, se puede acurrucar formando una bola para chocar contra sus adversarios mientras va rodando. Puedes observar que algunas zonas son accesibles sólo cuando Simba está rodando. Puede que te lleve tiempo familiarizarte con este movimiento pero el esfuerzo vale la pena.

- Mantén pulsado el botón direccional en la dirección que quieres que Simba ruede.

ARAÑAR: Cuando Simba se convierte en un adulto, puede usar sus garras afiladas para arañar a sus adversarios. Advierte que Simba también puede arañar cuando está en el aire.

- Pulsa el botón B para arañar en la dirección en que Simba está mirando.

ATIZAR: Cuando Simba es un adulto puede herir e incluso quitarse de en medio a sus adversarios de un capirotazo.

- Pulsa el botón B y C sucesivamente para atizar.

- Pulsa los botones X, Y o Z en un controlador de seis botones.

AGARRAR: Si Simba salta hacia una cornisa pero no es capaz de alcanzarla, se agarrará y quedará colgado de ella.

- Pulsa el botón direccional para subir a la cornisa.
- Pulsa el botón direccional hacia abajo para soltarte y caer.

Ten en cuenta que si Simba esta colgado de una hendidura en un muro, puede saltar de él. Si hay una pared detrás de Simba, éste se dará la vuelta y se agarrará a cualquier hendidura. Se puede desarrollar una técnica para que Simba pueda escalar.

BALANCEARSE: Simba se puede balancear sobre muchos sitios como por ejemplo salientes de rocas, huesos y cosa parecidas. El se balancea hasta que salta hacia delante o hacia atrás.

Cómo controlar a Pumba

- Pulsa el botón direccional hacia la izquierda o hacia la derecha para que Pumba se mueva en esas direcciones.
- Pulsa cualquier botón excepto el botón START para hacer que Pumba eructe.

Cómo controlar a Timón

- Pulsa el botón direccional hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer que Timón se mueva en esas direcciones.
- Pulsa el botón de salto para hacer que Timón salte hacia arriba.

¡Congela la acción!

Es conveniente tomar un descanso de 10 minutos por cada hora de juego, mejor que apagar tu Mega Drive ¿porqué no dejar la acción congelada? Ten en cuenta que no debes dejar la acción congelada por un período muy largo pues la pantalla de tu televisor o monitor podría estropearse.

- Pulsa el botón START para congelar la acción.
- Pulsa el botón START cuando la acción esté congelada y desees reanudar el juego.

El mundo de Simba

LAS TIERRAS DEL REINO: Tómalo con calma y acostúmbrate a controlar a Simba, especialmente cuando rebota rueda y ruge. Ten cuidado con el escarabajo bombardeador y mantén los ojos abiertos para ver los artículos especiales y no tengas miedo de explorar (no existe un límite de tiempo). Aprovecha los marcadores de continuaciones para evitar tener que volver a jugar desde el principio.

¡ESTOY IMPACIENTE POR SER EL REY! Usa las cabezas de los rinocerontes para saltar a la copa de los árboles, y aprovecha los nidos de los pájaros para acercarte a los monos. Ten cuidado porque algunos monos se sienten confundidos con el rugir de Simba... Cuando Simba esté cabalgando en el avestruz, agáchate o salta por encima de los nidos de pájaro.

EL CEMENTERIO DE ELEFANTES: ¡Peligro! al comienzo de este nivel hay dos hienas que están a punto de atacar. Balancéate y escala a lo largo de los huesos, pero no te entretengas mucho en los que se están desmoronando... Los buitres atacan en redada así que sube más alto y cambiales su plan. La piel de elefante estirada es elástica y se puede saltar sobre ella, pero existe un límite...

LA ESTAMPIDA: Las bestias salvajes han hecho una escapada repentina así que corre y rescata a Simba. Mira por todas partes para ver señales de peligro de cantos rodados y corre fuera de peligro.

EL EXILIO DE SIMBA: Mira antes de saltar y suelta. Las hienas Skar están siguiendo a Simba, tirando pedruscos por todo el camino; La única forma de escaparse de las Tierras del Reino es a través de la frontera espinosa.

HAKUNA MATATA: Guía a Simba a través de las diferentes cataratas, saltando lo más alto posible en

medio de los troncos. Ten cuidado con los cocos del gorila; trata de acurrucarte para golpearlos.

EL DESTINO DE SIMBA: Simba se ha hecho un león maduro, tómate tiempo para acostumbrarte a sus nuevos movimientos: atizar, arañar y ataques fuertes. ¡Escucha el rugido! Puede cortar las viñas de un zarpazo, debes evitar las rocas que caen. Ataca, atiza y ruge para combatir a los guepardos y pasar a través de las Tierras del Reino.

¡PREPÁRATE! Evita la lava caliente que cae. Salta por las rocas del río y ten cuidado con los murciélagos. Ten cuidado con los géiseres en la parte final y cabalga hacia la puerta de salida.

LA VUELTA DE SIMBA: Persigue a las hienas hasta expulsarlas de Pride Rock y enseñales quién es el rey de las Tierras del Reino. Simba debe derrotar a todas las hienas, si quiere continuar... y finalmente enfrentarse a Skar.

- Pulsa el botón direccional para entrar a la caverna y salir en cualquier otra parte del nivel.

PRIDE ROCK: ¡Aquí estamos! el demoníaco tío de Simba que aspira a ocupar el trono, Skar, debe ser vencido... en una pelea entre los dos leones más fuertes de las Tierras del Reino. ¡El destino de Pride Rock depende de ti!

Los niveles extra

Existen dos diferentes ¿puedes encontrarlos?

CAIDA DE BICHOS: Usa a Pumba para recoger los bichos que deja caer Timón. Evita a los bichos malos (mira el apartado Bichos Malos en la página 45) y no pierdas ninguno de los otros o este nivel extra llegará a su final. Usa el eructo de Pumba para limpiar la pantalla de todos los bichos que se te hayan escapado. Ten en cuenta que Pumba sólo tiene un eructo por cada nivel extra.

CAZA DE BICHOS: Usa a Timón para saltar entre las cornisas y recoger bichos. ¡Que no se te escape ni uno! solamente los que son malos, o se terminará este nivel extra.

Artículos especiales

Cuando encuentres cualquiera de los siguientes artículos ¡agárralos!



ESCARABAJOS: Sirven para que Simba recupere la mitad de su salud.



ESCARABAJOS CON DIBUJO: Sirven para que Simba recupere totalmente su salud.



BICHOS AFRICANOS ROJOS: Aumentan la salud total de Simba



ESCARABAJOS AZULES: Aumentan la fuerza del rugido de Simba.



REFORZADOR DE ENERGÍA: Una oportunidad extra- hasta un máximo de nueve a la misma vez.



CÍRCULO DE LA VIDA: Una continuación extra. Si tienes un círculo de la vida cuando hayas perdido todos los personajes Simba, se te dará una elección: abandonar o continuar desde el último nivel que hayas completado.



MARCADOR DE CONTINUACIONES: Reanuda el juego desde el último que hayas tocado antes de haber perdido un personaje Simba.

Bichos Malos

Estos cuatro bichos se encuentran en los niveles principales pero representan el mayor problema en los niveles extra.



MOSCA



ARAÑA



LIBÉLULA



ESCARABAJO BOMB-ARDEADOR

Este producto está garantizado por un período determinado marcado por la ley de su país. Esto no afecta los derechos establecidos por la ley de su país. Virgin Interactive Entertainment (Europa) Ltd se reserva el derecho a mejorar el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. Virgin no otorga ningún tipo de garantía, explícita o implícita, con respecto a este manual, su calidad, comerciabilidad, o adecuación para cualquier fin específico.

RE LEONE

AVVERTENZA RELATIVA ALL'EPILESSIA

Avvertenza: si prega di leggere quanto segue prima di usare il sistema di videogiochi Sega o prima di fare usare il sistema a bambini

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di conoscenza quando sono esposte allo sfarfallio della luce o a certi modelli di luce, inclusi quelli che appaiono sullo schermo televisivo o sul monitor e durante l'esecuzione di videogiochi. Si prega di prendere le precauzioni per minimizzare qualsiasi rischio:

Prima dell'uso

- Se voi stessi o un membro della vostra famiglia ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) in presenza di stimoli luminosi, consultare il medico prima di passare all'uso del videogioco.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo televisivo o dal monitor.
- Evitate di giocare qualora siate stanchi o non abbiate dormito a sufficienza.
- Assicuratevi di giocare in un posto ben illuminato.
- Usate il videogioco sullo schermo televisivo o sul monitor più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o più piccolo).

Durante l'uso

- Durante il gioco, fate ogni ora delle pause di almeno 10 minuti.
- Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con il videogioco. Qualora voi stessi o un vostro bambino presentino uno dei seguenti sintomi durante il gioco: vertigini, alterazioni alla vista, contrazioni

degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettete immediatamente di giocare e consultate un medico.

GESTIONE DELLA CARTUCCIA

La cartuccia del *Libro della giungla* è ideata esclusivamente per Sega Mega Drive in Europa, Australia e Asia.

Per un uso corretto

- Non immergere in acqua
- Non piegare
- Non sottoporre ad urti violenti
- Non esporre alla luce diretta del sole
- Non danneggiare o rovinare
- Non mettere vicino a fonti di calore di temperature elevate
- Non esporre a diluenti, benzene, ecc.
- Quando bagnata, asciugare completamente prima dell'uso.
- Quando sporca, pulire delicatamente con un panno morbido bagnato in acqua saponata.
- Riporre nell'apposita confezione dopo l'uso.
- Assicurarsi di fare occasionalmente delle pause durante lunghi periodi di gioco.

Avvertenza – Per i proprietari di televisioni a proiezione. I fermo fotogrammi possono danneggiare permanentemente il cinescopio o segnare il fosforo del tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di videogiochi su televisioni a proiezione con schermi di grandi dimensioni.

Avvio

1. Allestisci il Sega Mega Drive come descritto nel manuale di istruzioni. Ricorda che *The Lion King della Disney* è soltanto per un giocatore.
2. Accertati che l'interruttore di corrente sia su OFF (SPENTO). Quindi inserisci la cartuccia di *The Lion King della Disney* con l'etichetta rivolta verso di te nel Mega Drive e premila ben dentro.
3. Accendi l'interruttore (ON). Dopo pochi secondi apparirà la videata Sega. Quando apparirà la videata di testa sarai pronto a giocare *The Lion King della Disney*!

IMPORTANTE! Se non apparirà la videata Sega spegni l'interruttore. Accertati che il Mega Drive sia allestito correttamente e che la cartuccia *The Lion King della Disney* sia inserita ben dentro. Quindi accendi di nuovo l'interruttore. Accertati sempre che l'interruttore sia spento prima di inserire o rimuovere la cartuccia di *The Lion King della Disney*.



Il Sega Mega Drive e la Pulsantiera

Introduzione

The Lion King della Disney ti fa vivere tutta la maestosità e i misteri dell'Africa attraverso la storia di Simba, un cucciolo di leone che si trova a dover affrontare le difficili fasi della crescita. Convinto di essere responsabile della morte di suo padre, Simba abbandona il branco...e trova la salvezza in Pumbaa il facocero e Timon il lemure e comincia la sua avventura.

Guida Simba nella sua lotta per rivendicare il trono, da cucciolo a principe, con un'interazione tanto dettagliata quanto gli scenari lussureggianti. Controllare questo eroe a quattro zampe diventerà sempre più entusiasmante a mano a mano che diventerà più forte e abile.

L'esperienza che Simba acquisirà scappando dagli gnu e combattendo le terribili iene nel cimitero degli elefanti gli risulterà utilissima quando dovrà affrontare il suo malvagio zio Scar...in una battaglia che stabilirà chi dei due è degno di governare la Terra del Branco. C'è anche

un bonus che ti permette di controllare Pumbaa e Timon in due stadi bonus diversi.

Giocare The Lion King dalla Disney

Prendi il controllo!

Prima di iniziare a giocare, impara i movimenti e le funzioni della pulsantiera.

La pulsantiera del Sega Mega Drive

PULSANTE DIREZIONALE



**PULSANTE START
(AVVIO)**

PULSANTE A

PULSANTE B

PULSANTE C

La videata di testa

Quando apparirà la videata di testa sarai pronto a giocare The Lion King della Disney. Appariranno due opzioni: **START** e **OPZIONI (OPTIONS)**.

- Premi il Pulsante direzionale in su o in giù per scorrere le opzioni.
- Premi un Pulsante qualsiasi per selezionare l'opzione.

START: Inizia il gioco.

OPTIONS: (OPZIONI) Fa apparire la videata delle opzioni.

La videata delle Opzioni

Appariranno sei opzioni:

LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (DIFFICULTY): Più difficile sarà il livello di difficoltà, minore sarà il numero di Simba e di Continua a disposizione.

MUSICA È ACCESA o SPENTA (MUSIC IS ON o OFF), a seconda se vuoi ascoltare o meno la musica d'atmosfera.

EFFETTI SONORI ACCESI o SPENTI (SOUND FX ARE ON o OFF) a seconda che tu voglia ascoltarli o meno nel corso del gioco.

PROVA DEL SONORO (SOUND TEST): Ascolta tutti gli effetti sonori e la musica di The Lion King della Disney. Apparirà una lista: seleziona un sonoro come faresti per un'opzione.

* Premi il Pulsante Start per ritornare sulla videata delle Opzioni.

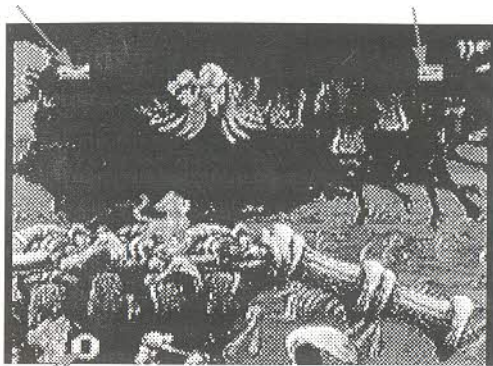
COMANDI (TRIGGERS): Se non vuoi giocare con i comandi predefiniti, puoi cambiarli e scegliere tra le sei variazioni disponibili.

USCITA (EXIT): Ti porta sulla videata di testa.

Che cosa vedrai nel corso del gioco

CONTARUGGITO

CONTASALUTE



SIMBA RESIDUI

CONTARUGGITO: La potenza del ruggito di Simba aumenterà ogni volta che raccoglierai uno Scarafaggio Blu. Ricorda che il Contaruggito verrà azzerato all'inizio di un livello o quando Simba verrà colpito da qualcosa di pericoloso.

CONTASALUTE: Mostra la forza di Simba. Perderai un Simba quando il contasalute sarà vuoto.

SIMBA RESIDUI: Cominci con 3, 4 o 5 vite a seconda del LIVELLO DI DIFFICOLTÀ. Quando avrai perduto tutti i Simba, il gioco terminerà...a meno che tu non abbia un Continua (vedi **Oggetti speciali** a pag 54).

Controllare Simba

Ricorda: puoi cambiare i pulsanti del ruggito, del salto e della zampata sulla videata delle opzioni. I seguenti comandi sono le regolazioni predefinite.

MUOVERSI: A terra o in aria.

- Premi il Pulsante direzionale a sinistra o destra per muoverti in quelle direzioni.

ABBASSARSI: Inoltre Simba guarda in giù per poter vedere i pericoli che si annidano sotto di lui.

- Per abbassarti premi il Pulsante direzionale in giù.

GUARDARE IN ALTO: Per vedere i pericoli che si trovano in alto.

- Per guardare in alto premi il Pulsante direzionale in su.

SALTARE: Saltare in alto o, tenendo premuto il Pulsante direzionale, a destra e a sinistra. Saltare è utile per spostarsi e per attaccare gli avversari.

- Per saltare premi il Pulsante C.

RUGGIRE: Il ruggito di Simba stordisce momentaneamente i suoi avversari e riduce la loro resistenza quando è completamente carico.

- Per ruggire premi il Pulsante A.

ROTOLARE: Quando il giovane Simba sta correndo può raggomitolarsi per colpire gli avversari. Ricorda che Simba potrà raggiungere alcune aree soltanto rotolando. Ci vorrà un po' di tempo per imparare questa mossa ma ne varrà la pena.

- Premi e tieni premuto in giù sul Pulsante direzionale e nella direzione in cui vuoi far rotolare Simba.

GRAFFIARE: Simba potrà utilizzare i suoi artigli per graffiare gli avversari soltanto quando sarà adulto. Ricorda che Simba può graffiare i suoi nemici anche quando sarà in aria.

- Premi il Pulsante B per graffiare un nemico che sta di fronte a Simba.

PICCHIARE: Quando Simba sarà diventato adulto potrà picchiare e colpire gli avversari.

- Per colpire i nemici premi i Pulsanti B e C alternandoli velocemente.
- Premi il Pulsante X, Y o Z su una pulsantiera a Sei pulsanti.

AFFERRARE: Se Simba salta su una sponda e non ce la fa a saltarla, potrà afferrarla e rimanervi aggrappato.

- Per salire sulla sponda premi in su sul Pulsante direzionale.
- Per cadere premi in giù sul Pulsante direzionale.

Ricorda che se Simba è aggrappato a una fessura di un muro, potrà saltare via da lì. Se dietro di lui c'è un muro, Simba si girerà e si aggrapperà alla fessura che troverà. Imparando la tecnica giusta potrai far arrampicare Simba.

OSCILLARE: Simba può oscillare da ogni sporgenza come una piccola roccia, ossa e simili. Oscilla e poi salta in avanti o indietro.

Controllare Pumbaa

- Premi il Pulsante direzionale a sinistra o a destra per muovere Pumbaa in quelle direzioni.
- Premi un Pulsante qualsiasi, eccetto Start, per fare ruttare Pumbaa.

Controllare Timon

- Premi il Pulsante direzionale a sinistra o destra per muovere Timon in quelle direzioni.
- Premi il Pulsante del salto per far saltare Timon.

Fermi tutti!

Si consiglia di fare una pausa di 10 minuti ogni ora. Invece di spegnere il Mega Drive, perché non fermi l'azione? Ricordati di non lasciare il gioco in pausa troppo a lungo, altrimenti potresti danneggiare la televisione o monitor.

- Per bloccare l'azione premi il Pulsante Start.
- Premi il Pulsante Start quando l'azione è bloccata per riprendere a giocare.

Il mondo di Simba

LA TERRA DEL BRANCO: Prenditela con calma e impara a controllare Simba e specialmente a colpire, rotolare e ruggire. Stai attento agli esplosivi scarafaggi bombardieri, cerca gli oggetti speciali ed esplora il più

possibile (hai tutto il tempo che vuoi). Utilizza i Segnali
Continua così non dovrai ricominciare tutto dall'inizio.

NON VEDO L'ORA DI DIVENTARE RE: Utilizza le teste di rinoceronte per saltare sugli alberi e utilizza i nidi di uccelli per raggiungere le scimmie. Stai attento: il ruggito di Simba confonde alcune scimmie... Quando cavalcherai uno struzzo evita i nidi di uccelli abbassandoti o saltando.

IL CIMITERO DEGLI ELEFANTI: Stai attento: all'inizio di questo livello ci sono due pericolose iene. Scala e dondolati dalle ossa, ma non rimanere troppo a lungo su quelle friabili... Gli avvoltoi ti attaccheranno in picchiata, quindi sali più in alto e buttagli addosso le tavole. La pelle dell'elefante è elastica, ma fino a un certo punto...

IL FUGGI-FUGGI: Gli gnu stanno correndo all'impazzata, quindi Simba farà meglio darsela a gambe se non vuole essere calpestato. Stai attento agli avvertimenti di caduta massi e ad altri pericoli.

L'ESILIO DI SIMBA: Guarda prima di saltare...e scendere! Le iene di Scar inseguono Simba e gli lanciano pietre. L'unico modo per riuscire a scappare dalla Terra del Branco è attraverso i suoi confini spinosi.

HAKUNA MATATA: Guida Simba tra le diverse cascate, saltando il più alto possibile tra i tronchi. Stai attento alle noci di cocco lanciate dai gorilla; prova a rimandargliele indietro rotolandoti.

IL DESTINO DI SIMBA: Finalmente Simba è diventato un leone a tutti gli effetti, quindi prenditi un po' di tempo per imparare le sue nuove mosse: picchiare, graffiare, attaccare. E che ruggito! Potrai tagliare le piante rampicanti con una graffiata, ma dovrai evitare le rocce che cadono. Attacca, colpisci e ruggisci per sconfiggere i ghepardi e attraversare la Terra del Branco.

SII CAUTO: Evita la lava bollente. Attraversa il fiume sulle rocce e stai attento ai pipistrelli. Stai attento ai soffioni nell'ultima stanza e dirigiti verso l'uscita.

IL RITORNO DI SIMBA: Inseguì le iene oltre la Rupe dei Re e fagli vedere chi è degno di essere il re della Terra del branco. Simba deve sconfiggere tutte le iene in una stanza, prima di poter proseguire...e affrontare Scar.

- Premi su sul Pulsante direzionale per entrare in una caverna e uscire da un'altra parte del livello.

LA RUPE DEI RE: Ci siamo: Scar, il malvagio zio di Simba e pretendente al trono, deve essere sconfitto...nel combattimento tra i due leoni più potenti della Terra del Branco. Il destino della Rupe dei Re dipende da te!

Stadi bonus

Ce ne sono due: riuscirai a trovarli?

CADUTA CIMICI: Utilizza Pumbaa per raccogliere le cimici lanciate da Timon. Evita le Cimici nocive (vedi **Cimici nocive** a pagina 55) e non perderne nessuna delle altre o questo stadio bonus finirà. Utilizza il rutto di Pumbaa per togliere tutti gli insetti dalla videata che potresti non aver visto. Ricorda che Pumbaa ha soltanto un rutto per ogni stadio Bonus.

CACCIA ALLE CIMICI: Utilizza Timon per saltare da una sponda all'altra e raccogli le cimici. Anche qui, cerca di raccoglierle tutte, tranne quelle nocive, o questo stadio Bonus finirà.

Oggetti speciali

Quando vedrai uno di questi oggetti...raccoglili!



SCARAFAGGI: Ripristina metà della salute di Simba.



SCARAFAGGI VARIOPINTI: Ripristina tutta la salute di Simba.



CIMICI ROSSE AFRICANE: Aumenta la salute totale di Simba.



SCARAFAGGI BLU: Aumenta la potenza del ruggito di Simba.



1 UP: Una vita in più, fino a un massimo di nove alla volta.



CERCHIO DELLA VITA: Un Continua extra. Se quando perderai tutte le vite avrai a disposizione un Cerchio della vita, potrai scegliere se abbandonare o continuare il gioco dall'ultimo livello completato.



SEGNALE CONTINUA: Il gioco riprenderà dall'ultimo segnale toccato prima che perdessi Simba.

Cimici nocive

Troverai queste quattro cimici nei livelli principali, ma saranno i maggiori ostacoli negli stadi Bonus.



MOSCA



RAGNO



LIBELLULA



SCARAFAGGIO BOMBARDIERE

Questo prodotto è garantito per un periodo stabilito dalla legge del tuo paese. Questo non limita i tuoi diritti legali. La Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento e senza alcun preavviso. Nessuna garanzia, esplicita o implicita, viene data dalla Virgin rispetto al presente manuale, alla sua qualità, commerciabilità o idoneità per qualsivoglia scopo particolare.

Disney's
THE
LION KING

EPILEPSIVARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU ANVÄNDER DITT SEGA VIDEO GAME-SYSTEM, ELLER LÅTER DINA BARN ANVÄNDA DET.

Ett fåtal människor drabbas av epileptiska anfall, eller ändrad medvetenhetsnivå, när de utsätts för vissa ljusmönster eller blinkande ljus, däribland sådant som förekommer på TV-skärmar och dataskärmar, exempelvis vid spel av videospel. Vidtag följande åtgärder för att minimera risken för detta:

Före spelet

- Om du, eller någon i din familj, haft eller visat tendenser till epilepsi, eller upplevt en förändrad medvetenhetsgrad, vid exponering för blinkande ljus, skall du tala med din läkare innan du spelar.
- Sitt minst 2,5 meter från TV- eller dataskärmen.
- Om du är trött, eller inte har sovit så mycket, skall du vila dig och inte börja spela förrän du är utvilad.
- Se till att det rum du spelar i är väl upplyst.
- Spela videospel på en så liten TV- eller dataskärm som möjligt (helst 14 tum eller mindre).

Under spelet

- Vila dig i minst tio minuter per timme när du spelar videospel.
- Föräldrar skall hålla koll på hur mycket videospel deras barn spelar. Om du eller ditt barn upplever något av följande symptom under spelet - yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, avsvimning, virrighet, ofrivilliga rörelser eller kramper - skall spelet OMEDELBART avbrytas och läkare kontaktas.

HANTERING AV DENNA KASSETT

Djungelbokskassetten är enbart avsedd för användning med europeiska och australasiatiska Sega Mega Drives.

Hur kassetten skall hanteras

- Sänk inte ner den i vatten!
- Böj den inte!
- Utsätt den inte för hårda slag eller stötar!
- Utsätt den inte för direkt solbelysning!
- Se till att den inte skadas eller förvrängs!
- Placera den inte nära någonting som avger hög värme!
- Utsätt den inte för thinner eller bensen!
- Om kassetten har blivit våt måste den torka helt och hållet innan den används.
- Om kassetten blir smutsig skall den torkas av omsorgsfullt med en mjuk trasa, som doppats i en vatten/tvållösning.
- Efter användningen skall kassetten placeras i sitt fodral.
- Glöm inte att ta en paus då och då om du spelar mycket.

VARNING TILL INNEHAVARE AV

PROJEKTIONSTELEVISIONSAPPARATER:

Stillbilder kan skada bildröret permanent eller ge upphov till fosformärken på röret. Undvik upprepad eller utsträckt användning av videospel på projektionsapparater med stora skärmar.

Starta spelet

1. Installera din Sega Mega Drive på det sätt som anges i instruktionsboken till denna. Anslut styrplatta 1. Observera att *Disneys Lejonkungen* är ämnad för en spelare.
2. Försäkra dig om att strömbrytaren är i läge "OFF" (AV). Stick sedan in kassetten *Disneys Lejonkungen* — med etiketten vänd mot dig — i Mega Drive-enheten och tryck fast den ordentligt.
3. För strömbrytaren till läge "ON" (PÅ). Efter ett par sekunder visas skärmbilden med logotypen för Sega. När titelskrämbilden visas kan du börja spela *Disneys Lejonkungen*.

VIKTIG INFORMATION! Om skärmbilden med logotypen för Sega inte visas slår du omedelbart av strömmen (strömbrytaren till läge "OFF") och kontrollerar att Mega Drive-enheten är korrekt installerad och att kassetten med *Disneys Lejonkungen* sitter ordentligt på plats. Slå sedan på strömmen igen. Försäkra dig alltid om att strömmen är bortkopplad när du stoppar in eller plockar ut kassetten *Disneys Lejonkungen*.



Sega Mega Drive-enhet och styrplatta

Introduktion

Disneys Lejonkungen skänker liv till Afrikas väldiga mystik genom berättelsen om Simba, en lejonunge som befinner sig på tröskeln till vuxenlivet. I tron att han är ansvarig för faderns död beger sig Simba ut i vildmarkerna, där han räddas av vårtsvinet Pumbaa och djungelkatten Timon, som därefter tar ansvaret för hans utbildning.

Styr Simba från lejonunge till lejonprins i kampen om den rättmätiga platsen som lejonkung med hjälp av en interaktion lika detaljerad som den häpnadsväckande terrängen. Den unika känslan att styra en fyrbent hjälte förstärks i takt med att Simbas styrka och förmåga växer.

De erfarenheter som Simba skaffar sig genom att fly undan panikslagna vildkor samt tampas med vedervärdiga hyenor i Elefantkyrkogården kommer att visa sig ovärderliga när han möter den ondsinte

farbrodern Scar i en avgörande strid om vem som ska bli Lejonrikets härskare. Som en extra bonus kommer du även att styra Pumbaa och Timon i två olika bonusnivåer.

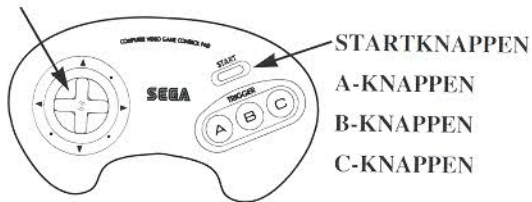
Att spela *Disneys Lejonkungen*

Ta kontroll!

Innan du börjar spela bör du ta dig tid att bekanta dig med rörelserna och funktionerna på styrplattan.

Sega Mega Drive-enhet och styrplatta

D-KONTROLLEN



Titelskärm-bilden

Du kan börja spela *Disneys Lejonkungen* så snart du ser titelskärm-bilden. Du får två alternativ på denna: **START** och **OPTIONS** (Alternativ).

- Välj mellan alternativen genom att trycka på D-KONTROLL UPP/NED.
- Välj ett markerat alternativ genom att trycka på valfri knapp, annan än D-KONTROLLEN.

START: Börja spela.

OPTIONS: (Alternativ) Gå till skärmbilden Alternativ (Options Screen).

Alternativ

Det finns 6 funktioner med olika alternativ:

DIFFICULTY: (Svårighetsgrad) Ju svårare inställning desto färre Simba-figurer och Continues får du i spelet.

MUSIC IS ON/OFF: (Musik av eller på) Här väljer du om du vill höra den atmosfäriska bakgrundsmusiken eller inte.

SOUND FX ARE ON/OFF: (Ljudeffekter av eller på) Välj "ON" om du vill ha ljudeffekterna påslagna. Om inte, väljer du "OFF".

SOUND TEST: (Ljudtest) Du kan lyssna på samtliga ljudeffekter och den musik som används i *Disneys Lejonkungen*. En lista visas där du kan markera och välja ett ljud precis som vilket annat alternativ som helst.

- Tryck på STARTKNAPPEN när du vill gå tillbaka till skärmbilden Alternativ.

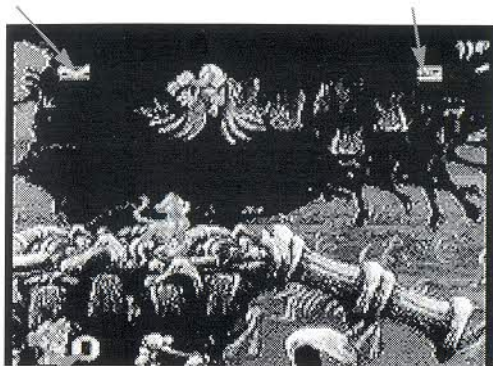
TRIGGERS: (Avtryckare) Om du inte tycker att standardfunktionerna för de olika knapparna passar dig kan du här välja mellan 6 andra konfigurationer.

EXIT: (Avsluta) Gå tillbaka till titelskärm-bilden.

Vad du kan förvänta dig under spel

VRÅLMÄTARE

HÄLSOMÄTARE



KVARVARANDE SIMBA-FIGURER

ROAR METER: (Vrålmetare) Kraften i Simbas vrål ökar med varje insamlad blå skalbagge. Lägg märke till att vrålmetaren töms när Simba börjar på en ny nivå eller när han träffas av någonting otrevligt.

HEALTH METER: (Hälsometare) Denna visar hur stark Simba är. Du förlorar en Simba-figur när denna mätare töms.

SIMBA CHARACTERS REMAINING:

(Kvarvarande Simba-figurer) Du inleder ett spel med 3, 4 eller 5 Simba-figurer beroende på vald svårighetsgrad. När du förlorat samtliga figurer är spelet slut — såvida du inte har en Continue. Se **Speciella föremål och funktioner** på sidan 64.

Styrning av Simba

Kom ihåg att du kan ändra på följande funktioner för styrknapparna i skärmbilden Alternativ (Options): Vråla, hoppa, klös. Kontrollfunktionerna nedan är standardinställningar.

FÖRFLYTTNING: Längs marken eller i luften.

- Flytta till vänster eller höger genom att trycka på D-KONTROLL VÄNSTER/HÖGER.

HUKA: Simba kan även titta nedåt så att du kan se vad som ligger på lur längre ned.

- Huka genom att trycka på D-KONTROLL NED.

TITTA UPP: Se vilka faror som lurar från ovan.

- Titta upp genom att trycka på D-KONTROLL UPP.

HOPPA: Rakt upp eller, med hjälp av D-KONTROLLEN, åt sidorna. Att hoppa är användbart, inte bara för att komma runt i terrängen utan också för att attackera motståndare.

- Hoppa genom att trycka på C-KNAPPEN

VRÅLA: Simbas vrål bedövar tillfälligtvis hans motståndare. Om vrålet är fulladdat minskar det även motståndarnas uthållighet.

- Vråla genom att trycka på A-KNAPPEN.

RULLA: När den unga Simba springer kan han rulla ihop sig till en boll i avsikt att knuffa bort motståndare i hans väg. Lägg märke till att vissa områden bara är tillgängliga när Simba rullar. Det kan ta lite tid att vänja sig vid denna rörelse men det är värt besväret.

- Rulla genom att hålla D-KONTROLL NED + VÄNSTER/HÖGER (beroende på i vilken riktning Simba tittar) nedtryckt.

KLÖS: Det är endast när Simba är fullvuxen som han kan klösa till med de rakbladsvassa klorna. Lägg märke till att han kan klösa när han befinner sig i luften.

- Klös i den riktning Simba tittar genom att trycka på B-KNAPPEN.

SLÅ: När Simba är vuxen kan han slå och även fälla motståndare.

- Slå genom att i snabb följd först trycka på B-KNAPPEN och sedan på C-KNAPPEN.
- Om du har en 6-knappars styrplatta trycker du på X-, Y- eller Z-KNAPPEN.

GREPPA: Om Simba hoppar till en avsats men inte riktigt når fram kommer han att greppa tag i den och hänga kvar.

- Klättra upp på avsatsen genom att trycka på D-KONTROLL UPP
- Hoppa ner från avsatsen genom att trycka på D-KONTROLL NED.

Lägg märke till att om Simba hänger från en spricka i en massiv klippvägg kan han hoppa från den. Om det finns en klippvägg bakom honom kommer han att vända sig om och greppa tag i varje tillgänglig spricka. Det går att öva in en teknik som gör att Simba klättrar.

SVINGA: Simba kan svinga sig i stänger och andra utskjutande delar som klipputsprång och benbitar. Han svingar till dess att han hoppar framåt eller bakåt.

Att styra Pumbaa

- Förflytta Pumbaa till höger eller vänster genom att trycka på D-KONTROLL HÖGER/VÄNSTER.

- Låt Pumbaa rapa genom att trycka på valfri annan knapp — utom STARTKNAPPEN.

Att styra Timon

- Förflytta Timon till höger eller vänster genom att trycka på D-KONTROLL HÖGER/VÄNSTER.
- Låt Timon hoppa rakt upp genom att trycka på "hoppknappen".

Ta en paus!

Det är klokt att ta 10 minuters paus varje speltimme. Men istället för att slå av Mega Drive-enheten, varför inte frysa handlingen? Obs: Lämna inte handlingen frusen för länge eftersom detta kan skada din bildskärm eller TV-apparat.

- Frys handlingen genom att trycka på STARTKNAPPEN.
- Återuppta spelet när handlingen är frusen genom att trycka på STARTKNAPPEN.

SIMBAS VÄRLD

LEJONRIKET: Ge dig tid att lära dig styra Simba ordentligt, speciellt hopp, rullning och vrål. Se upp för den explosiva bombar-skalbaggen, håll utkik efter de speciella föremålen och funktionerna och var inte rädd för att utforska terrängen — det finns ingen tidsgräns. Dra nytta av Continue-markörerna så att du slipper börja om från början.

KAN INTE BLI KUNG SNABBT NOG: Hoppa upp i träden genom att dra nytta av noshörningshuvudena, och nå aporna med hjälp av fågelbona. Var försiktig: vissa apor blir förvirrade av Simbas vrål. När Simba rider på strutsen bör han ducka eller hoppa för att undvika fågelbona.

ELEFANTKYRKOGRÄSEN: Varning utfärdas! Två hyenor är redo för strid tidigt på denna nivå. Gunga och klättra bland benen men stanna inte för länge på de som faller sönder... Gamarna anfaller med nedslag så klättra

högre upp för att vända på steken. Spänd elefanthud ger bra studs men det finns gränser...

PANIKRUSNINGEN: Vildkorna springer i panik och Simba måste undvika att bli nedtrampad. Se upp för varningar för klippblock och hoppa undan farorna.

SIMBAS EXIL: Titta innan du hoppar — och duckar! Scars hyenor jagar Simba och kastar hela tiden stenar. Det enda flyktvägen från Lejonriket är genom de taggiga buskar som utgör gränsen.

HAKUNA MATATA: Led Simba över de olika vattenfallen, och hoppa så högt du kan mellan stockarna. Se upp för gorillornas kokosnötter. Försök att knuffa tillbaka dem genom att rulla.

SIMBAS ÖDE: Tills slut har Simba vuxit upp till ett fullvuxet lejon så ge dig tid att lära dig hans nya rörelser: slag, klösningar och tunga nedslag. Och du, lyssna på vrålet! Lianerna kan kapas genom att man klöser till, men undvik till varje pris de fallande

stenarna. Hoppa på, slå och vråla mot geparderna till dess att de ger upp, och passera därefter genom Lejonriket.

VAR REDO: Undvik den droppande, glödheta lavan. Rid på flodens stenar och se upp för fladdermössen. Håll utkik efter gejsrarna i det sista rummet och rid till utgången.

SIMBAS HEMKOMST: Jaga undan hyenorna från Lejonklippan och visa dem vem som är Lejonrikets rättmätige kung. Simba måste besegra samtliga hyenor i ett rum innan han kan gå vidare... och i slutänden möta Scar.

- Gå in i en grotta och gå till en annan del av nivån genom att trycka på D-KONTROLL UPP

LEJONKLIPPAN: Nu gäller det. Scar, Simbas onda farbror och medtävlare om tronen måste besegras — i en kamp mellan Lejonklippans två mäktigaste. Lejonklippans öde hänger på dig!

Bonusnivåerna

Det finns två olika bonusnivåer — om du kan hitta dem.

INSEKTSREGNET: Låt Pumbaa samla ihop de insekter som Timon tappar. Undvik skadeinsekterna (Se Skadeinsekter på sid 65) men missa inte några andra, för då avslutas denna nivå. Pumbaas rapande rensar skärmbilden från samtliga missade insekter. Observera att Pumbaa bara har en rapning per bonusnivå.

INSEKTSJAKTEN: Låt Timon hoppa mellan avsatserna och samla insekter. Än en gång gäller att du inte kan missa några — utom skadeinsekterna.

Speciella föremål och funktioner

När du ser något av följande ska du skaffa dem!



VANLIGA SKALBAGGAR: Återställer Simbas styrka till hälften.



MÖNSTRADE SKALBAGGAR: Återställer Simbas styrka till fullt.



AFRIKANSKA RÖDLOPPOR: Ökar Simbas totala hälsa.



BLÅ SKALBAGGAR: Ökar styrkan i Simbas vrål.



IUP: En extra chans — maximalt 9 på en gång.



LIVSCIRKEL: En extra Continue. Om du har en av dessa när samtliga Simba-figurer förlorats kan du välja mellan att avsluta eller fortsätta från den senast fullbordade nivån.



CONTINUE-MARKERING: Spelet fortsätter från den som senast berördes innan en Simba-figur gick förlorad.

Skadeinsekter

Dessa fyra finns i huvudnivåerna men orsakar de största problemen i bonusnivåerna.



FLUGA



SPINDEL



TROLLS-LÄNDA



BOMBAR-SKALBAGGE

Denna produkt garanteras för den tid som är lagstadgad i ditt land, vilket inte påverkar dina övriga rättigheter. Företaget Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. förbehåller sig rätten att när som helst och utan förvarning förbättra den produkt som beskrivs i denna handbok. Virgin ställer inga som helst garantier, vare sig uttryckliga eller underförstådda, vad gäller denna handbok, handbokens kvalitet, säljbarhet eller lämplighet för något ändamål.

Disney's
THE
LION KING

WAARSCHUWING MET BETREKKING TOT EPILEPSIE

WAARSCHUWING: LEES DE HIERVOLGENDE TEKST GOED DOOR ALVORENS VAN START TE GAAN MET HET SEGA VIDEO spel OF VOORDAT KINDEREN TOESTEMMING GEGEVEN WORDT OM HET spel TE SPELEN.

Een zeer klein percentage mensen lijdt aan een aandoening waardoor ze het slachtoffer kunnen worden van een epileptische aanval of van een verandering van bewustzijn bij blootstelling aan bepaalde lichtpatronen of flikkerende lichten, zoals de patronen en lichten die verschijnen op een televisiescherm of monitor en tijdens het spelen van een videospel. Neem a.u.b. de hiervolgende voorzorgsmaatregelen in acht zodat de risico's tot een minimum beperkt blijven.

Alvorens gebruik:

- Als u of iemand in uw familie ooit aan epilepsie geleden heeft of een verandering van bewustzijn ondergaan heeft ten gevolge van blootstelling aan flikkerende lichten, raadpleeg dan uw dokter alvorens het spel te spelen.
- Zit tenminste 2.5 meter van het televisiescherm of de monitor vandaan.
- Als u moe bent of niet veel geslapen heeft, neem dan de tijd om te rusten, en begin pas met spelen als u goed uitgerust bent.
- Zorg dat de kamer waarin gespeeld wordt goed verlicht is.
- Speel het videospel op een zo klein mogelijk televisie- of monitorscherm (liefst met een breedte van 35 cm of minder).

Gedurende het spelen:

- Neem tijdens het spelen van een videospel elk uur een rustpauze van tenminste 10 minuten.
- Het gebruik van videospelletjes door kinderen moet door ouders goed in de gaten gehouden worden. Als u of uw kind één van de volgende symptomen

begint te vertonen tijdens het spelen van een videospel: duizeligheid, verandering van gezichtsvermogen, oog- of spierkrampen, verlies van bewustzijn, disoriëntatie, ongecontroleerde bewegingen, of stuiptrekkingen, staak dan onmiddellijk het spelen en raadpleeg uw dokter.

GEBRUIK VAN DE CASSETTE

De Jungle Book cassette is uitsluitend bestemd voor Europese en Australische en Aziatische Sega Mega Drives.

Regels voor correct gebruik

- Niet onderdompelen in water!
- Niet buigen!
- Voorkom botsingen en stoten!
- Niet blootstellen aan direct zonlicht!
- Niet beschadigen of misvormen!
- Niet in de buurt van sterke hittebronnen bewaren!
- Niet blootstellen aan verfverdunder, benzeen, enz.!
- Mocht de cassette nat worden, maak hem dan volkomen droog alvorens opnieuw te gebruiken.
- Mocht de cassette vuil worden, veeg hem dan zorgvuldig af met een zacht doekje, vochtig gemaakt in zeepwater.
- Na gebruik terugdoen in de hoes.
- Las van tijd tot tijd een pauze in als er langdurig gespeeld wordt.

WAARSCHUWING AAN DE EIGENAARS VAN PROJECTIETELEVISIES:

Stilstaande beelden kunnen blijvende schade toebrengen aan de beeldbuis of inbranden in de fosfor-laag van de televisie. Het herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op groot-formaat projectietelevisies wordt afgeraden.

OPSTARTEN

1. Maak de Mega Drive klaar voor gebruik, volg hierbij de aanwijzingen in de bijgeleverde handleiding. Sluit controller aan. Disney's *The Lion King* is een spel voor één speler.
2. Controleer of de stroomschakelaar op OFF (UIT) staat. Zet de cartridge van Disney's *The Lion King* met het label naar je toe in de Mega Drive en druk hem er stevig in.
3. Schakel de stroom in, door de schakelaar op ON (AAN) te zetten. Na een paar seconden verschijnt het Sega scherm. Wanneer het titelscherm verschijnt, ben je klaar om Disney's *The Lion King* te gaan spelen!

BELANGRIJK! Als het Sega scherm niet verschijnt, schakel dan de stroom onmiddellijk uit, door de schakelaar op OFF te zetten. Controleer of je Mega Drive goed is geïnstalleerd en of de cartridge van Disney's *The Lion King* er wel goed inzit. Zet dan de schakelaar weer op ON. Zorg er bij het inzetten of het verwijderen van de cartridge van Disney's *The Lion King* altijd voor dat de stroomschakelaar op OFF staat.



De Sega Mega Drive en de controller

Inleiding

In Disney's *The Lion King* wordt door het verhaal van Simba, de grootsheid en het mysterie van Afrika tot leven gebracht. Simba is een leeuwjong dat de laatste hinderpalen op zijn weg naar volwassenheid nog te boven moet komen. Hij denkt dat hij verantwoordelijk is voor de dood van zijn vader en gaat de wildernis in ... waar hij met behulp van Pumbaa het rattenzwijn en Timon het stokstaartje zichzelf leert te redden en waar zijn vorming tot Leeuwekoning begint.

Neem de leiding over Simba, en breng hem door de strijd die hij moet voeren om zijn rechtmatige plaats als Leeuwekoning te kunnen innemen. Met het gedetailleerd interactief systeem, leid je het leeuwjong door het rijkelijk begroeid terrein, dat al even gedetailleerd is, totdat hij een vorstelijke leeuw geworden is. Het speciale gevoel dat je een viervoetige held begeleidt, wordt nog verhevigd, als Simba steeds sterker en bekwarmer wordt.

Simba doet ervaring op als hij moet zien te ontkomen aan de stampende hoeven van de gnoes en als hij de afschuwelijke hyena's in het Olifanten Kerkhof moet aanpakken. Wanneer hij tenslotte oog in oog met zijn boze oom Scar komt te staan, en er in een tweegevecht beslist moet worden, wie er waardig is om over het Koninkrijk te heersen, is die ervaring van onschatbare waarde. Als extraatje, krijg je in de twee verschillende spelgedeelten waar je bonuspunten behalen kunt, ook nog de kans om de leiding over Pumbaa en Timon te nemen.

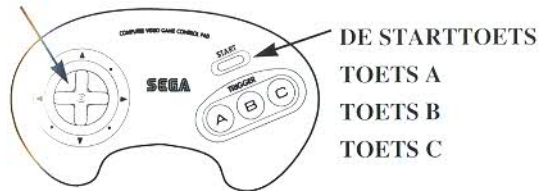
Disney's The Lion King - het spel

Neem de leiding in handen!

Neem voordat je begint te spelen even de tijd om vertrouwd te raken met de bewegingen en de functies van de controller.

De controller van de Sega Mega Drive

DE RICHTINGTOETS (D-TOETS)



DE STARTTOETS

TOETS A

TOETS B

TOETS C

Het titelscherm

Wanneer het titelscherm verschijnt, ben je klaar om *Disney's The Lion King* te gaan spelen. Hier worden twee keuzeopties geboden: **START** en **OPTIONS**.

- Druk boven of onder op de richtingtoets om een keuzeoptie uit te zoeken.
- Druk op een willekeurige toets om een keuzeoptie te selecteren.

START: Begin het spel.

OPTIONS: Vraag het optiescherm op.

Het optiescherm

Hier worden zes keuzeopties geboden:

DIFFICULTY: (MOEILIJKHEIDSGRAAD) Hoe moeilijker het spel ingesteld is, hoe minder Simba characters en continukansen je voor het spel krijgt.

MUSIC IS ON or OFF (DE MUZIEK STAAT AAN of UIT), het ligt eraan, of je wel of niet naar de sfeermuziek wil luisteren.

SOUND FX ARE ON or OFF (DE GELUIDSEFFECTEN STAAN AAN of UIT), het ligt eraan, of je wel of niet naar de geluidseffecten wil luisteren.

SOUND TEST: (DE GELUIDSTEST) Luister naar alle muziek en geluidseffecten in *Disney's The Lion King*. Er wordt een lijst getoond - selecteer een geluid op dezelfde manier als een keuzeoptie geselecteerd wordt.

- Druk op de starttoets om naar het optiescherf terug te keren.

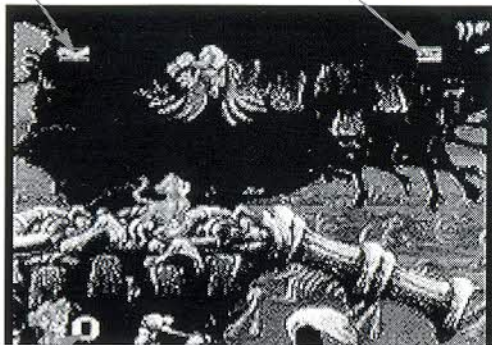
TRIGGERS: (STARTERS) Als de basisbesturing niet naar je zin is, kun je de functies van de toetsen wijzigen, je hebt de keuze uit zes variaties.

EXIT: Keer terug naar het titelscherf.

Tijdens het spel krijg je het volgende te zien.

DE GEBRUL METER

DE GEZONDHEID
METER



HET AANTAL SIMBA CHARACTERS DAT ER
NOG OVER IS

DE GEBRUL METER: Telkens als Simba een Blauwe Kever oproept, neemt de kracht van zijn brullen toe. Denk eraan dat de gebrul meter wordt geleid, als Simba aan een level begint, of wanneer hij door iets akeligs geraakt wordt.

DE GEZONDHEID METER: Deze toont aan hoe Simba zich voelt. Er raakt een Simba character verloren, wanneer de gezondheid meter leeg is.

HET AANTAL SIMBA CHARACTERS DAT ER NOG OVER IS: Je begint met 3, 4, of 5 characters, dit hangt af van de moeilijkheidsgraad die je gekozen hebt. Wanneer alle Simba characters verloren geraakt zijn, is het Game Over, het spel is afgelopen ... Behalve als je nog een continuïteit hebt (Zie **Speciale Voorwerpen** op pagina 76).

De besturing van Simba

Denk eraan: Op het optiescherm kun je de toetsen voor het brullen, het springen en het houvast wijzigen. De functies van de hier genoemde toetsen zijn door het systeem gekozen.

VOORTBEWEGEN: Over de grond en door de lucht.

- Druk links of rechts op de richtingtoets om in die richtingen voort te bewegen.

GAAN ZITTEN: Simba kan ook gaan zitten en naar beneden kijken, om te zien wat er onder hem op de loer ligt.

- Druk onder op de richtingtoets om te gaan zitten.

NAAR BOVEN KIJKEN: Simba kijkt naar boven om te zien waar het gevaar boven hem is.

- Druk boven op de richtingtoets om naar boven te kijken.

SPRINGEN: Recht naar boven, of met de richtingtoets ingedrukt, naar links of rechts. Springen kan erg nuttig zijn, niet alleen om je voort te bewegen maar ook een tegenstander met een sprong aan te vallen.

- Druk op toets C om te springen.

BRULLEN: Door te brullen kan Simba zijn tegenstanders een poosje bedwelmen - als zijn gebrul op het maximum staat kan hij met zijn gebrul hun uithoudingsvermogen doen afnemen.

- Druk op toets A om te brullen.

ROLLEN: Wanneer de jonge Simba rent, kan hij zich in een bal rollen om tegenstanders uit de weg te stoten. Denk er ook aan, dat Simba bepaalde gebieden alleen maar kan bereiken wanneer hij rolt. Het duurt misschien even voordat je aan deze beweging gewend bent, maar het is de moeite waard om hem te leren gebruiken.

- Druk onder op de richtingtoets en hou hem ingedrukt, druk dan op de richting waarheen Simba gekeerd staat om te rollen.

HOUWEN: Alleen wanneer Simba volwassen is, kan hij zijn vlijmscherpe klauwen gebruiken om z'n tegenstanders een houw te geven. Denk eraan dat Simba ook kan houwen wanneer hij in de lucht is.

- Druk op toets B om Simba te laten houwen in de richting waarheen hij gekeerd is.

VERSCHEUREN: Wanneer Simba volwassen is kan hij zijn tegenstanders verscheuren, hij kan ze zelfs laten omvallen.

- Druk snel achter elkaar op de toetsen B en C, om een tegenstander te verscheuren.
- Druk op een controller met 6 toetsen, op de toetsen X, Y of Z.

VASTKLAMPEN: Als Simba naar een uitspringende rand van een rots toe springt, maar het net niet haalt, klampt hij zich vast en blijft hij eraan hangen.

- Druk boven op de richtingtoets om op de rand te klimmen.
- Druk onder op de richtingtoets om je te laten vallen.

Denk eraan: Als Simba zich aan een spleet in een muur van vast gesteente vastklampt, kan hij er zich eraan afzetten. Als er achter hem een muur is, draait hij zich om en grijpt zich aan de eerste de beste spleet vast. Er kan een techniek ontwikkeld worden die Simba in staat stelt om te klimmen.

SLINGEREN: Simba kan aan allerlei steunpunten, zoals uitstekende rotspunten, beenderen en dergelijke slingeren. Hij slingert eraan, totdat hij naar voren of naar achteren springt.

De besturing van Pumbaa

- Druk links of rechts op de richtingtoets om Pumbaa in die richtingen te laten gaan.
- Druk op een willekeurige toets, behalve op de starttoets om Pumbaa te laten boeren.

De besturing van Timon

- Druk links of rechts op de richtingtoets om Timon in die richtingen te laten gaan.
- Druk op de springtoets om Timon recht naar boven te laten springen.

Even wachten!

Het is verstandig om elk uur het spel 10 minuten te onderbreken. Als je de Mega Drive liever niet uit wil zetten, zet je het spel gewoon even stil. Denk eraan: Zet het spel niet te lang stil, anders kan het scherm van de televisie of van de monitor beschadigd worden.

- Druk op de starttoets om het spel stil te zetten.
- Wanneer het spel stilgezet is, druk je weer op de starttoets om verder te spelen.

Simba's wereld

HET KONINKRIJK: Doe het rustig aan en neem even de tijd om te wennen aan de besturing van Simba. Leer vooral het aanvallend springen, het rollen en het brullen. Pas op voor de explosieve Bombardeerkever, kijk uit naar Speciale Voorwerpen en wees niet bang om op onderzoek te gaan. (Er is geen tijdlimiet). Doe je voordeel met de continuummarkeringen, zodat je niet steeds weer helemaal opnieuw hoeft te beginnen.

JE KUNT DE TIJD HAAST NIET AFWACHTEN TOTDAT JE KONING WORDT: Gebruik de koppen van de rinocerossen om de bomen in te springen en maak goed gebruik van de vogelnesten om bij de apen te komen. Wees voorzichtig, sommige apen raken in de war door het brullen van Simba. Wanneer Simba op de struisvogel rijdt, moet je bukken om onder de vogelnesten door te gaan, of je moet er overheen springen.

HET OLIFANTEN KERKHOF: Je bent gewaarschuwd: aan het begin van dit level staan twee hyena's klaar om de strijd met je aan te binden. Slinger aan de beenderen en klim erdoor, maar treuzel niet te lang bij afbrokkelende beenderen ... De gieren schieten op je neer, dus klim hogerop, dan worden de rollen omgedraaid! Strak gespannen olifanten huid veert terug, maar daar is een grens aan...

DE WILDE VLUCHT: De gnoes zijn op de vlucht geslagen, dus zet het op een lopen, voordat Simba onder de voet gelopen wordt. Kijk uit naar tekens die je waarschuwen dat er grote keien aankomen en spring het gevaar uit de weg.

SIMBA'S VERBANNING: Kijk uit voordat je springt - en neerkomt! De hyena's van Scar zitten Simba op de hielen en ze gooien de hele weg met rotsblokken; er is maar een manier om uit het Koninkrijk te ontsnappen: je moet door de begrenzing van doornstruiken gaan.

HAKUNA MATATA: Maak je geen zorgen, leid Simba over de diverse watervallen, spring zo hoog mogelijk van boomstam naar boomstam. Kijk uit voor de gorilla's die met kokosnoten gooien, probeer ze weg te stoten, door je op te rollen.

SIMBA'S BESTEMMING: Eindelijk is Simba een volwassen leeuw geworden, dus moet je nu even de tijd nemen om zijn nieuwe bewegingen te leren: het verscheuren, het houwen en het extra krachtig aanvallend springen. En hoor Simba eens brullen! De ranken van de wilde planten kunnen met één houw doorgenhakt worden, maar blijf de vallende rotsblokken uit de weg. Val aan, verscheur en brul om de jachtluipaarden te verslaan en veilig door het Koninkrijk te komen.

WEES VOORBEREID: Vermijd de druipende hete lava. Laat je meevoeren door de rotsen in de rivier en pas op voor vleermuizen. Kijk uit voor de geysers in de laatste ruimte en laat je naar de uitgang voeren.

SIMBA'S TERUGKEER: Jaag de hyena's van de Koningsrots en laat ze maar eens zien wie de rechtmatige koning van het Koninkrijk is. Simba moet alle hyena's in een ruimte verslaan, voordat hij verder kan gaan... en tegenover Scar komt te staan.

- Druk boven op de richtingtoets om een grot binnen te gaan en ergens anders in het level weer tevoorschijn te komen.

DE KONINGSROTS: Nu is het dan zover: Scar, Simba's boze oom die tevens troonpretendent is, moet verslagen worden... dit wordt een gevecht tussen de twee machtigste leeuwen in het Koninkrijk. Jij hebt het lot van de Koningsrots in handen!

De bonusgedeelten

Er zijn er twee - kun je ze vinden?

INSEKTEN VANGEN: Gebruik Pumbaa om de naar beneden komende insecten die Timon heeft laten vallen

op te pikken. Negeer de Schadelijke Insekten (Zie **Schadelijke Insekten** op pagina 77) maar laat geen van de andere insekten ontsnappen, want dan wordt dit bonusgedeelte beëindigd. Gebruik Pumbaa's boer om alle insekten die je misschien hebt laten ontsnappen van het scherm te wissen. Denk eraan: Pumbaa kan maar één keer per bonusgedeelte boeren.

DE INSEKTENJACHT: Gebruik Timon om langs de richels te huppen en insekten te verzamelen. Hier geldt ook: Sla er niet één over - behalve de schadelijke - want dan is dit bonusgedeelte afgelopen.

Speciale Voorwerpen

Wanneer je de volgende voorwerpen ziet, pak ze dan gauw op!



KEVERS ZONDER TEKENING:
Herstellen de helft van Simba's gezondheid.



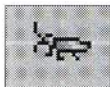
KEVERS MET TEKENING: Herstellen Simba's gezondheid weer helemaal.



AFRIKAANSE RODE MIEREN: Laten Simba's totale gezondheid toenemen.



BLAUWE KEVERS: Laten de kracht van Simba's brullen toenemen.



1 UP Een extra kans - je mag ten hoogste negen Simba characters per keer hebben.



DE KRINGLOOP VAN HET LEVEN:

Een extra continuïteit. Wanneer alle Simba characters verloren zijn geraakt en je hebt een Kringloop van het leven, mag je kiezen of je op wil houden of verder wil spelen vanaf het laatste level dat je afgemaakt hebt.



DE CONTINUMARKERING: Je mag verder spelen vanaf de laatste markering die je aangeraakt hebt, voordat je een Simba character kwijtgeraakt bent.

Schadelijke Insekten

Deze vier insecten worden in alle levels aangetroffen, maar in de bonusgedeelten vormen ze het grootste probleem.



VLIEGEN



SPINNEN



LIBELLEN



BOMBAARD-
EERKEVERS

Dit produkt wordt gegarandeerd voor de periode die in uw land wettelijk verplicht is gesteld. Uw wettelijke rechten worden hierdoor niet aangetast. Virgin Interactive Entertainment (Europa) behoudt het recht voor te allen tijde en zonder hiervan vooraf kennis te geven, verbeteringen aan te brengen in het produkt, dat in deze handleiding beschreven wordt. Virgin Interactive Entertainment geeft geen garanties, uitdrukkelijk of impliciet, met betrekking tot deze handleiding, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor een bepaald doel.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©DISNEY

©1994 Virgin Interactive Entertainment, Inc.
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.
672-2124-50

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.