



PlayStation

PAL

Disney
Aladdin
La Revanche
de Nasira



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation®

Précautions

- Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager.
- Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®.
- Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser.
- Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut.
- Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords.
- Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité.
- N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

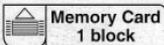
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.**

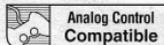
FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or other telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Game © 2000 Disney. All Rights Reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Library programmes © 1993-1999 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. "DUALSHOCK" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



1
Player



Memory Card
1 block



Analog Control
Compatible



Vibration Function
Compatible

DUAL SHOCK

Disney

Aladdin

La Revanche
de Nasira

FRANÇAIS



NASIRA VEUT SE VENGER !



Perdu dans l'immense désert d'Arabie se trouve le repère de Nasira, un endroit lugubre caché sous terre et entouré de lave en fusion. Gardé par des créatures maléfiques, le repère de Nasira n'est pas très accueillant et c'est là que la méchante sorcière met au point son projet diabolique.

Jafar, le diabolique Conseiller Royal, est mort. Nasira, bannie à tout jamais par Aladdin et le Génie, jure de se venger en ressuscitant Jafar afin qu'il l'aide à se débarrasser d'Aladdin une bonne fois pour toutes. Grâce à ses pouvoirs maléfiques, elle invoque l'esprit de Jafar et décide de tuer Aladdin et de s'emparer d'Agrabah.

Tu es à la recherche d'action et d'aventure ! Eh bien, ne cherche pas plus loin. Aladdin est toujours au cœur de l'action : il saute d'un toit à l'autre et court dans les ruelles animées ; Agrabah fourmille de cracheurs de feu, de charmeurs de serpents et de gardes bien décidés à emprisonner Aladdin ou pire encore !

Heureusement, Aladdin est très débrouillard et son épée lui permet de rendre coup pour coup. Mais méfie-toi, Aladdin, car le danger rôde !





INSTALLATION

Installe ta console en suivant les instructions de son mode d'emploi. Insère le disque Disney Aladdin La revanche de Nasira Jeu d'Action et referme le couvercle du compartiment à disque. Allume la console (ON) en appuyant sur le bouton POWER (d'alimentation). Nous te conseillons de ne pas insérer ou retirer d'accessoires ou de Memory Cards (Cartes Mémoire) lorsque la console est sous tension. Assure-toi que tu disposes de suffisamment de blocs libres sur ta Memory Card (Carte Mémoire) avant de commencer à jouer.

MEMORY CARDS (CARTES MEMOIRE)

Pour sauvegarder les réglages du jeu ou continuer des parties préalablement sauvegardées, insère une Memory Card (Carte Mémoire) dans la fente pour MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) N°1 avant de commencer à jouer. Si tu n'as pas de Memory Card (Carte Mémoire), tu joueras sans sauvegarder les réglages et les résultats.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient correctes au moment de l'impression mais il est possible que quelques modifications aient été apportées au jeu à un stade ultérieur de son développement. Toutes les photos d'écran de ce manuel sont issues de la version anglaise du jeu. Certaines captures peuvent provenir de versions antérieures et différer légèrement de ce que tu verras à l'écran.



RESUME DES COMMANDES



Touche **L2**
faire pivoter
la caméra

Touche **L1**
vue subjective

courir

Touche **R2**
faire pivoter
la caméra

R1 s'accroupir

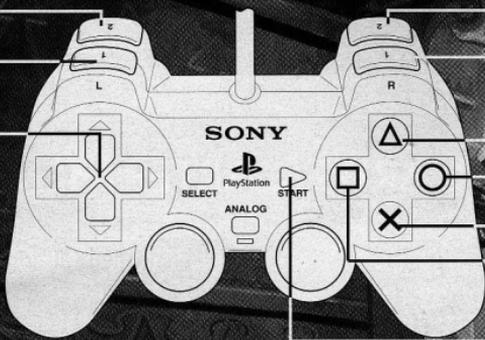
prendre l'épée

se défendre (à
l'aide de l'épée)

sauter

attaquer (à l'aide
de l'épée).

Touche **START**
(de mise en
marche) mettre le
jeu en pause



REMARQUE : tu trouveras une description détaillée des commandes dans la section « Commandes détaillées » du manuel.

REMARQUE : si tu utilises une Manette Analogique (DUALSHOCK®), tu peux jouer à DISNEY ALADDIN LA REVANCHE DE NASIRA JEU D'ACTION en utilisant soit les touches directionnelles, soit le joystick gauche. Si tu utilises le joystick gauche, assure-toi que l'interrupteur de mode Analog (analogique) est activé (Affichage LED (DEL) : rouge). Tu peux activer ou désactiver la fonction de vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK®) dans le menu de réglage de la vibration décrit dans la section « Réglage des options », plus loin dans ce manuel.



TOUCHES DIRECTIONNELLES – DEPLACEMENTS

Dans ce manuel, les symboles , , ,  etc. sont utilisés pour indiquer la direction des touches directionnelles et du joystick gauche.



UTILISATION DES ECRANS DE MENU

Utilise , , ,  pour mettre une option en surbrillance puis appuie sur la touche  pour confirmer ton choix. Pour retourner au menu précédent sans accepter les modifications apportées aux options, appuie sur la touche .



POUR COMMENCER

Après une courte séquence d'introduction, le Menu principal apparaît. Appuie sur la touche  (de mise en marche) pour accéder directement au Menu principal sans voir la séquence cinématique et.



MENU PRINCIPAL

COMMENCER A JOUER

Sélectionne l'option COMMENCER LA PARTIE pour commencer une nouvelle partie ou charger une partie sauvegardée.

Sélectionne OPTIONS pour configurer les réglages du jeu.



COMMENCER UNE NOUVELLE PARTIE

Pour commencer une nouvelle partie, sélectionne COMMENCER LA PARTIE dans le Menu principal puis sélectionne NOUVELLE PARTIE dans le menu suivant.

Si tu as inséré une Memory Card (Carte Mémoire), tu devras choisir un emplacement où tes données seront sauvegardées (tu disposes de 3 emplacements de sauvegarde). Pour sélectionner l'emplacement, appuie sur la touche ← ou → et sur la touche ⊗ pour confirmer. Tu devras donner un nom à ta sauvegarde. Appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour changer de lettre et sur ← ou → pour te déplacer dans le nom. Enfin, appuie sur la touche ⊗ pour sauvegarder ta partie.

Si tu choisis un emplacement de sauvegarde contenant déjà une sauvegarde de Disney Aladdin La revanche de Nasira Jeu d'Action, il te sera demandé si tu souhaites vraiment l'écraser.

Si tu n'as pas inséré de Memory Card (Carte Mémoire) ou que tu n'as plus d'espace disponible, tu peux tout de même continuer à jouer mais tu ne pourras pas sauvegarder de données.



CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDEE

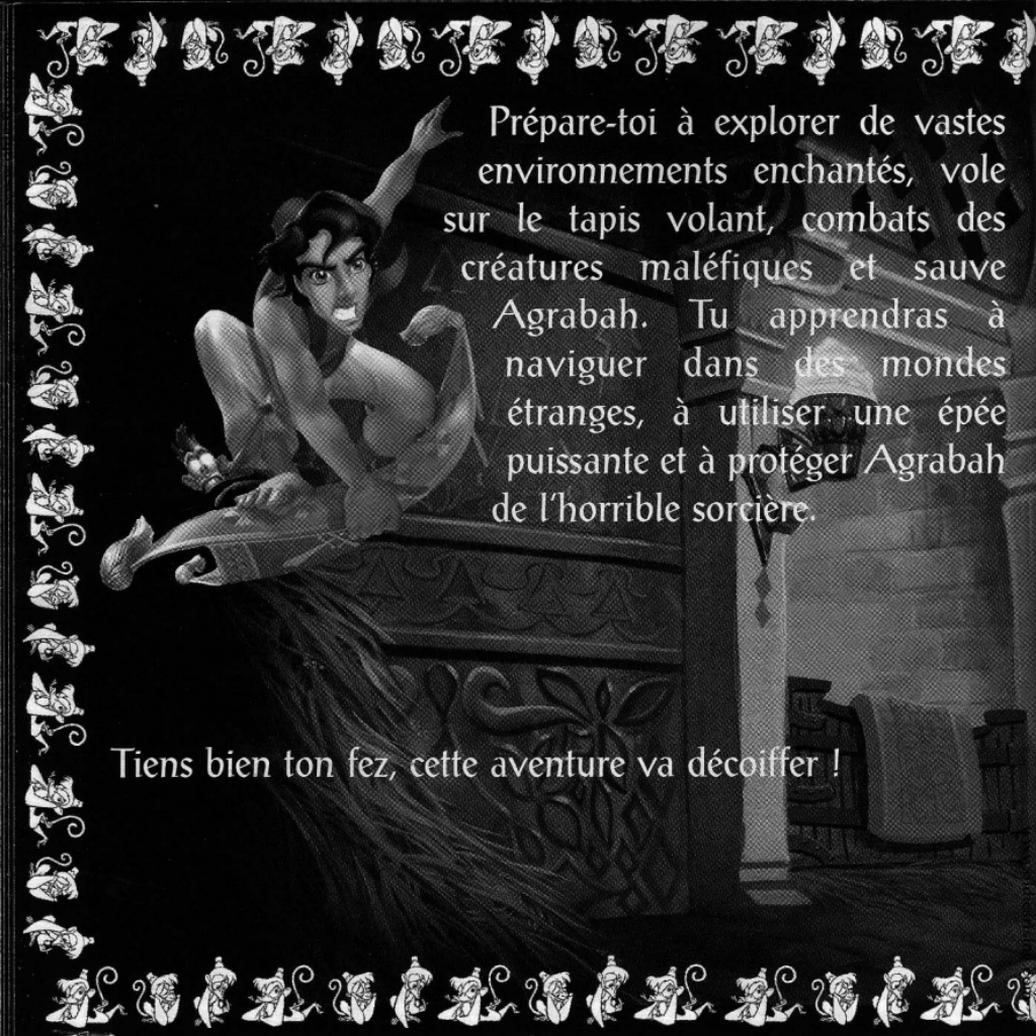
Pour continuer une partie sauvegardée, sélectionne COMMENCER LA PARTIE dans le Menu principal puis sélectionne CHARGER LA PARTIE dans le menu suivant. Appuie sur la touche ◀ ou ▶ pour choisir l'emplacement de sauvegarde à partir duquel tu souhaites charger la partie puis appuie sur la touche ⊗ pour confirmer ton choix.

REGLAGE DES OPTIONS

Dans le Menu principal, appuie sur ↑ ou ↓ pour mettre OPTIONS en surbrillance et appuie sur la touche ⊗ pour confirmer. Tu pourras alors centrer ton écran, modifier les options de son et activer/désactiver la fonction de vibration de ta Manette Analogique.

Appuie sur la touche ↑ ou ↓ pour mettre en surbrillance l'option que tu souhaites modifier. Pour centrer l'écran, mets CENTRER ECRAN en surbrillance puis appuie sur la touche ⊗ et enfin sur les touches ↑, ↓, ◀ ou ▶ pour déplacer l'écran. Appuie de nouveau sur la touche ⊗ pour confirmer ton choix et retourner au menu OPTIONS. Pour modifier les options de son, mets OPTIONS SON (Options son) en surbrillance et appuie sur la touche ⊗. Appuie ensuite sur ↑ ou ↓ pour mettre en surbrillance l'option de son que tu souhaites modifier et appuie sur ◀ ou ▶ pour effectuer la modification. Enfin, appuie sur la touche ⊗ pour confirmer. Pour activer/désactiver la fonction de vibration de ta Manette Analogique (DUALSHOCK®), appuie sur la touche ◀ ou ▶ pour choisir entre ON (Activée) et OFF (Désactivée).





Prépare-toi à explorer de vastes environnements enchantés, vole sur le tapis volant, combats des créatures maléfiques et sauve Agrabah. Tu apprendras à naviguer dans des mondes étranges, à utiliser une épée puissante et à protéger Agrabah de l'horrible sorcière.

Tiens bien ton fez, cette aventure va décoiffer !



LE JEU

ICÔNES DE STATUT

Les informations essentielles concernant Aladdin sont affichées dans le coin inférieur droit de l'écran. C'est là que tu trouveras la jauge de santé de notre héros ainsi que le nombre de tentatives et la quantité d'objets à lancer.

Aladdin est un dur à cuire et peut encaisser de nombreux coups avant que sa jauge de santé ne soit épuisée, mettant fin à sa tentative actuelle. Garde l'œil sur la jauge bleue, lorsqu'elle est vide, s'en est fini d'Aladdin ! Mais ne t'inquiète pas, tu peux remplir la jauge de santé avec des jus de Génie que tu pourras récupérer un peu partout.

Le nombre de vies dont dispose actuellement Aladdin est affiché sous son image. Lorsque tu obtiens des vies supplémentaires, ce nombre augmente. Lorsque la jauge de santé d'Aladdin est épuisée, il perd une vie et le nombre diminue.

Lorsque Aladdin récupère des objets dans des endroits spéciaux du niveau (comme les pommes ou les couteaux), des icônes apparaissent au-dessus de son image sur la barre de statut. Chaque fois qu'Aladdin lance un de ces objets, le compteur baisse d'un point.

MENU PAUSE

Appuie sur la touche  (de mise en marche) en cours de partie pour mettre le jeu en pause et afficher le menu de pause. A partir de ce menu, tu peux reconfigurer les réglages du menu des options ou quitter la partie actuelle. Appuie sur la touche  (de mise en marche) pour quitter l'écran de pause et retourner au jeu.



FIN DE NIVEAU

Tu termines un niveau lorsque Aladdin, Abu ou Jasmine trouve les sorties ou sont vainqueurs dans une zone. A la fin d'un niveau, tu peux sauvegarder ta progression (voir la section « Sauvegarder une partie » pour de plus amples renseignements).

SAUVEGARDER UNE PARTIE

Lorsque tu as réussi à terminer un niveau, et si tu as inséré une Memory Card (Carte Mémoire), le jeu te demandera si tu souhaites sauvegarder ta progression. Sélectionne OUI pour sauvegarder tes données ou NON pour continuer à jouer sans sauvegarder. Disney Aladdin La revanche de Nasira Jeu d'Action nécessite un bloc de Memory Card (Carte Mémoire) disponible pour sauvegarder les fichiers.

PARTIES BONUS

De nombreuses zones bonus attendent Aladdin s'il explore à fond tous les mondes qu'il visite. Aladdin aura la possibilité d'obtenir des objets spéciaux, des vies supplémentaires et de la santé s'il découvre les secrets d'accès à ces zones !





OBJETS A COLLECTER

PIÈCES

La vie à Agrabah n'est pas toujours très facile. Heureusement pour Aladdin, il y a des pièces un peu partout dans la ville. Tu peux les utiliser pour acheter des objets à des vendeurs mais aussi pour te sortir de situations périlleuses.

BOISSON DU GÉNIE

Bois-le ! Cette boisson magique te donne de l'énergie et fait remonter ton niveau de santé.

JETONS GÉNIE

Voici venue l'heure des bonus ! Récupère l'un des jetons Génie et tu auras le privilège de jouer sur la machine à bonus du Génie lorsque tu auras terminé le niveau. Récupère le plus de jetons possibles de façon à pouvoir refaire ta chance.

PIERRES PRÉCIEUSES

Trouves-en trois dans un niveau pour pouvoir entrer dans la lampe du Génie et accéder à la partie bonus lorsque tu auras terminé un niveau. Ce sont les objets les plus rares d'Agrabah !

LAMPES

La lampe magique est très puissante et donne des informations utiles. Si tu trouves une lampe magique, cours vers elle. Le Génie en sortira comme par magie et te donnera des conseils indispensables à la réussite du niveau.





POINTS DE CONTRÔLE

Agrabah recèle des dangers mais ne t'inquiète pas, Iago a placé des points de contrôle afin de t'aider. A chaque fois que tu trouves un point de contrôle, saute dedans de façon à enregistrer ta progression. Lorsque tu perds une vie et que tu dois recommencer, tu recommenceras le niveau au dernier point de contrôle que tu aura franchi.

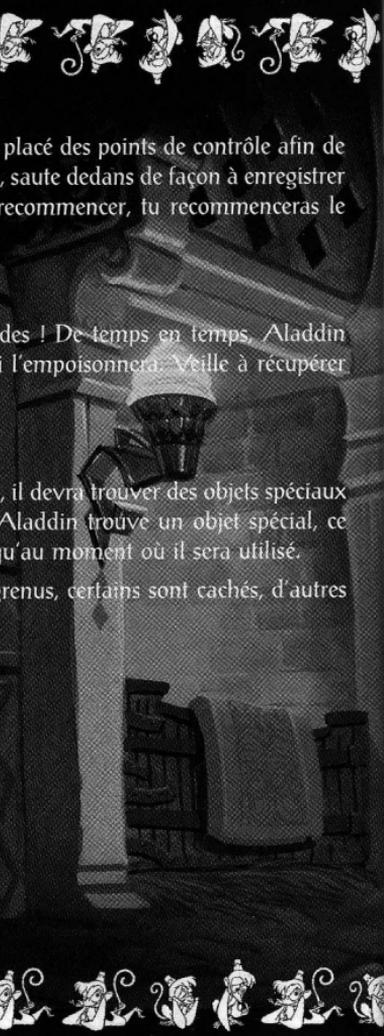
POTIONS

De dangereuses créatures rôdent dans les différents mondes ! De temps en temps, Aladdin rencontrera un serpent vénéneux ou un autre ennemi qui l'empoisonnera. Veille à récupérer une potion qui annulera les effets du poison !

AUTRES OBJETS À COLLECTER

Le voyage d'Aladdin est riche en rebondissements. Parfois, il devra trouver des objets spéciaux pour l'aider à se tirer d'une situation épineuse. Lorsque Aladdin trouve un objet spécial, ce dernier sera automatiquement placé dans l'inventaire jusqu'au moment où il sera utilisé.

Certains objets se trouvent dans les endroits les plus saugrenus, certains sont cachés, d'autres pas. Cherche bien partout!





COMMANDES DES PERSONNAGES

ALADDIN

COURIR

Appuie sur , ,  et  pour qu'Aladdin se déplace dans les niveaux.

SAUTER

Appuie sur la touche  pour faire sauter Aladdin.

ATTAQUER (avec l'épée)

L'épée est l'arme principale d'Aladdin. Appuie brièvement sur la touche  pour donner un seul coup d'épée. Appuie brièvement une seconde fois pour donner deux coups d'épée et une troisième fois pour effectuer une combo (un enchaînement). Tu peux ranger l'épée en appuyant sur la touche .

SUPER ATTAQUE AVEC L'EEPE

Appuie sur la touche  pour faire SAUTER Aladdin puis appuie sur la touche  pour qu'il effectue une super attaque en sautant armé de l'épée sur ses ennemis. Utilise cette attaque pour causer de gros dégâts à tes ennemis.





SE DEPLACER FURTIVEMENT

Appuie sur la touche **○** pour activer le mode furtif puis appuie sur **↑**, **↓**, **←** et **→** pour qu'Aladdin se déplace sans faire de bruit. Ce mode peut être utilisé pour s'approcher d'un vendeur en train de somnoler et s'enfuir avec sa marchandise... sans payer ! N'oublie pas de ranger ton épée avant d'utiliser ce mode.

LANCER

Appuie sur la touche **□** lorsque l'épée d'Aladdin est rangée et tu lanceras un objet. Cherche bien dans tous les niveaux afin de ramasser des objets qu'Aladdin peut lancer sur ses ennemis ! Tu trouveras des pommes, des noix de coco et même des poignards enflammés.

SE DEFENDRE (avec l'épée)

Aladdin peut utiliser son épée pour bloquer des attaques et se défendre contre ses ennemis en appuyant sur la touche **○** lorsqu'il a dégainé son épée.

GLISSER

Appuie sur la touche **○** lorsque tu cours pour qu'Aladdin effectue une superbe glissade. Utilise ce mouvement spécial pour casser des pots ou faire tomber des ennemis !

MODE SUBJECTIF

Aladdin peut passer au mode subjectif pour viser ses ennemis ou pour lancer des objets avec plus de précision. Appuie sur la touche **L1** pour activer le mode subjectif et relâche la touche pour le désactiver.





S'ACCROUPIR

Appuie sur la touche **R1** et maintiens-la enfoncée pour l'accroupir. Tu pourras ainsi effectuer des attaques basses ou éviter des objets. N'oublie pas de dégainer ton épée avant de t'accroupir de façon à pouvoir l'utiliser dans cette position.

FAIRE PIVOTER LA CAMERA

Appuie sur la touche **L2** et maintiens-la enfoncée pour que la caméra pivote vers la gauche.
Appuie sur la touche **R2** et maintiens-la enfoncée pour que la caméra pivote vers la droite.

VOLER SUR LE TAPIS VOLANT

COMMANDES DU TAPIS

Appuie sur , ,  et  pour diriger le tapis et éviter les dangereux obstacles sur ton chemin.

ATTAQUER (avec l'épée)

Appuie sur la touche  et Aladdin utilisera la puissance de son épée magique : il en sortira des flammes ! Utilise-la pour te débarrasser des obstacles sur ton chemin.





ABU

COURIR

Appuie sur **↑**, **↓**, **←** et **→** pour diriger Abu dans ses niveaux.

SAUTER

Appuie sur la touche **⊗** pour faire sauter Abu.

DOUBLE SAUT

Appuie sur la touche **⊗** pour sauter puis appuie de nouveau sur la touche **⊗** lorsque Abu est près d'un mur pour qu'il effectue un double saut. Abu peut utiliser ce mouvement pour atteindre des zones élevées !

ROULADE

Appuie sur la touche **⊙** pour effectuer une roulade. Utilise ce mouvement spécial pour casser des pots ou faire tomber des ennemis !

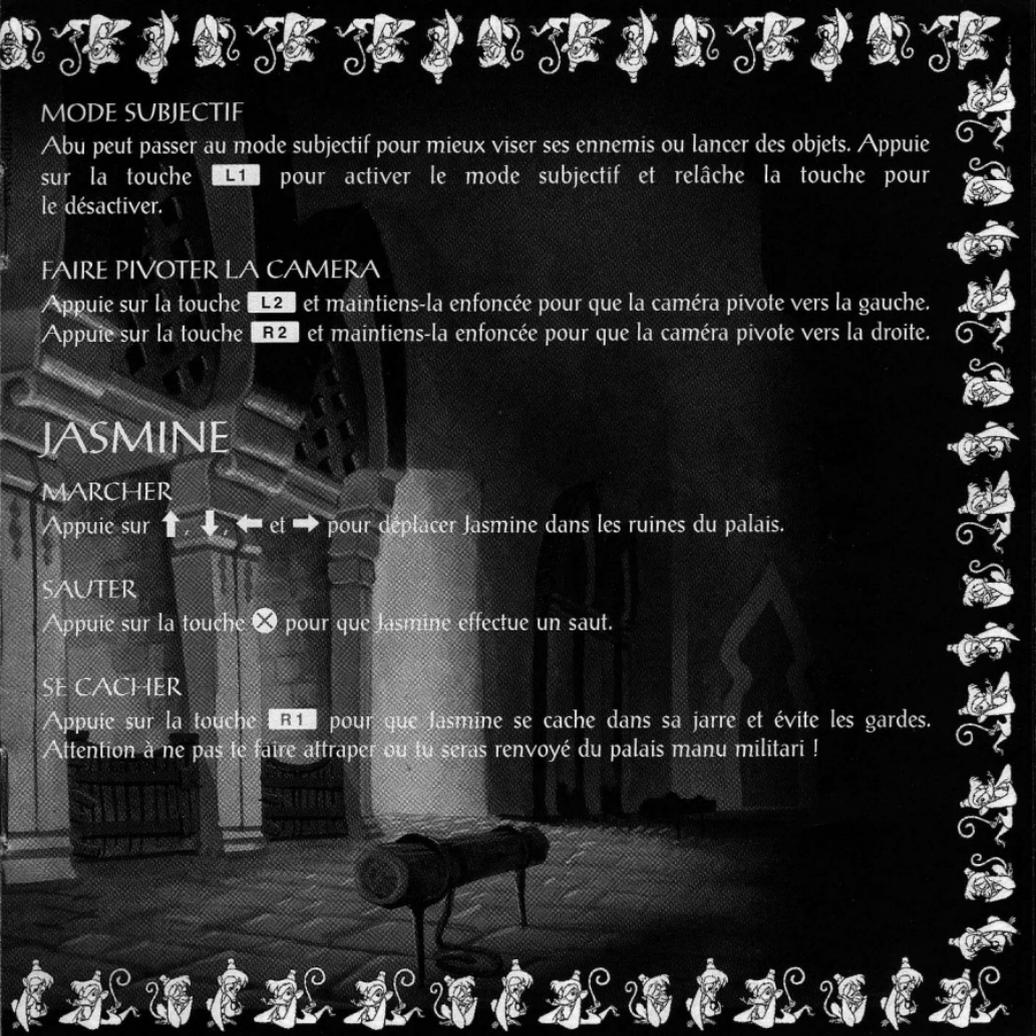
LANCER

Appuie sur la touche **■** pour lancer un objet. Cherche bien dans tout le niveau afin de trouver des objets qui serviront de projectiles à Abu !

SE BAISSER

Appuie sur la touche **R1** pour qu'Abu se baisse. Il évitera ainsi les attaques de ses ennemis et pourra se défendre.





MODE SUBJECTIF

Abu peut passer au mode subjectif pour mieux viser ses ennemis ou lancer des objets. Appuie sur la touche **L1** pour activer le mode subjectif et relâche la touche pour le désactiver.

FAIRE PIVOTER LA CAMERA

Appuie sur la touche **L2** et maintiens-la enfoncée pour que la caméra pivote vers la gauche.
Appuie sur la touche **R2** et maintiens-la enfoncée pour que la caméra pivote vers la droite.

JASMINE

MARCHER

Appuie sur **↑**, **↓**, **←** et **→** pour déplacer Jasmine dans les ruines du palais.

SAUTER

Appuie sur la touche **X** pour que Jasmine effectue un saut.

SE CACHER

Appuie sur la touche **R1** pour que Jasmine se cache dans sa jarre et évite les gardes. Attention à ne pas te faire attraper ou tu seras renvoyé du palais manu militari !



LES HEROS, LES MECHANTS ET LES AUTRES

ALADDIN

C'est un beau jeune homme de dix-sept ans qui doit se servir de sa jugeote pour rester en vie. Heureusement qu'Aladdin est intrépide, courageux et très ingénieux car il n'est pas facile de survivre à Agrabah. En dépit de ses conditions de vie difficiles, Aladdin est un optimiste qui rêve d'une vie meilleure, il est d'ailleurs bien décidé à faire de son rêve une réalité. Mais, il doit tout d'abord apprendre ce que sont que la loyauté et l'intégrité... ce faisant, il découvrira que la vraie richesse est intérieure.

ABU

C'est le singe malicieux d'Aladdin, il est surtout doué pour les bêtises !

GÉNIE

La vieille lampe d'Aladdin ne paie pas de mine mais à l'intérieur se cache un Génie qui change de forme, fait des plaisanteries à n'en plus finir et exauce les souhaits ! Ce grand Génie bleu, véritable moulin à paroles, a de nombreux pouvoirs. C'est aussi un excellent ami qui aide Aladdin et lui donne de bons conseils... gratuitement !





JASMINE

Jasmine est une jeune fille au tempérament fougueux et d'une beauté hors du commun. Elle exige peu de la vie : faire un mariage d'amour et connaître la vie en dehors du palais. Comme elle est d'une nature forte et indépendante, elle est tout à fait capable d'éconduire les prétendants qui ne lui plaisent pas et de s'échapper du palais pour visiter seule la place du marché. Pour conquérir Jasmine, Aladdin devra prouver qu'il est aussi courageux et intelligent qu'elle.

JAFAR

Jafar est assoiffé de puissance. Ce calculateur sans scrupule est au service du Sultan mais il le manipule en l'hypnotisant avec un bâton à tête de serpent. Ce sinistre sorcier utilise la magie pour essayer de s'approprier la lampe dont il souhaite utiliser les pouvoirs. S'il l'obtient, le monde basculera dans le chaos.

NASIRA

La sœur de Jafar est tout aussi sinistre et méchante que lui. Elle utilise ses pouvoirs de sorcière pour ressusciter Jafar et le ramener des enfers. Elle peut invoquer des créatures maléfiques pour exécuter ses ordres. Aladdin devra rassembler tout son courage pour vaincre la perfide Nasira.

IAGO

Il fut un temps le sous-fifre de Jafar mais ce perroquet facétieux est maintenant l'ami d'Aladdin et de ses compagnons. Iago les aide en leur fournissant des informations qu'il a recueillies en faisant un peu d'espionnage.





LE TAPIS VOLANT

Impossible de trouver plus beau tapis persan dans tout Agrabah ! Aladdin l'a délivré de la Caverne aux Merveilles et pour l'en remercier, ce tapis l'emmène partout et joue un rôle important dans le succès de notre héros. Le tapis volant ne parle pas mais il a de la personnalité.

LES ENNEMIS

Les dangers et les ennemis mortels abondent dans les rues d'Agrabah et au cours du long voyage vers le repère de Nasira. Aladdin devra affronter des gardes féroces afin de protéger son pays des attaques du mal. Il lui faudra maîtriser toutes les techniques de combat à sa disposition et faire preuve de rapidité pour utiliser les tous mouvements qui lui permettront de remporter la victoire.

LE MONDE D'ALADDIN

Aladdin se lance dans une aventure épique pour sauver ses amis et restaurer la paix dans la ville d'Agrabah. Il devra voyager aux confins du pays pour affronter Nasira et ses serviteurs des ténèbres.

AGRABAH

Un événement terrible vient de se produire au palais du Sultan et Aladdin doit s'y rendre immédiatement ! Malheureusement, il est recherché par les gardes et ils sont à sa poursuite. Avec l'aide du Génie et d'Abu, Aladdin va se frayer un passage dans les rues dangereuses d'Agrabah et trouver le bon chemin pour se rendre au palais.





LE PALAIS DU SULTAN

Nasira et ses gardes enchantés se sont emparés du palais du Sultan. Aladdin doit s'y rendre pour affronter Nasira et découvrir ce qui est arrivé au Sultan et à la Princesse Jasmine.

LE DONJON

Aladdin est emprisonné dans le donjon et Abu doit le faire sortir. Afin de délivrer Aladdin, Abu devra faire preuve d'agilité et d'ingéniosité pour éviter les gardes, les chauve-souris et les pièges.

L'OASIS

Aladdin suit les indications d'une devineresse pour trouver la Caverne aux Merveilles. Tout d'abord, notre héros doit dénicher la clé permettant d'entrer dans la Caverne : le scarabée perdu. Une oasis animée avec palmiers, sable fin et point d'eau attendent Aladdin.

LA CAVERNE AUX MERVEILLES

Dans un vaste désert se cache la mythique Caverne aux Merveilles. Aladdin et Abu doivent suivre les chemins d'or et de pierres précieuses afin de retrouver le pauvre Génie qui est retenu captif. Dévale des pentes de glace, traverse des gouffres effrayants et échappe-toi sur le tapis volant avant que la Caverne ne s'effondre !





LES PYRAMIDES

Pour sauver ses amis, Aladdin doit se rendre aux vieilles pyramides. Trouve la Chronique des Morts pour pouvoir y entrer ! A l'intérieur de ces tombeaux obscurs, Aladdin doit se battre contre des momies, des serpents et des gardes sphinx tout en essayant de découvrir les mécanismes d'un dédale de couloirs. Aladdin affronte tous les dangers pour secourir Jasmine.

LE PALAIS EN RUINES

Jasmine regagne son cher palais et le retrouve en ruines après le passage de la tyrannique Nasira ! Elle ne dispose que d'une jarre pour se cacher des acolytes maléfiques de Nasira et elle profite de l'obscurité pour se déplacer dans le palais à la recherche d'une carte qui permettra à Aladdin de se rendre à la légendaire Cité antique.

LA CITÉ ANTIQUE

A la recherche du repère de Nasira, Aladdin court le plus vite possible dans la montagne vers une cité ancienne oubliée. Il pénètre de nuit dans une ville en ruines, peuplée de voleurs et de squelettes qui l'empêchent de passer.

LE REPÈRE DE NASIRA

Quels dangers attendent Aladdin au fond de la fosse aux serpents où habite la méchante sorcière Nasira ? Courage, Aladdin, c'est la lutte finale !





QUELQUES PETITS CONSEILS...



De grosses récompenses attendent ceux qui savent bien chercher ! Ne rate pas les récompenses spéciales apportées par les jetons Génie et les rubis qu'Aladdin peut récupérer.



Apprends à bien manier ton épée. Tous les méchants que rencontre Aladdin sont vulnérables à un moment ou à un autre. Pour protéger Aladdin des blessures lors des combats rapprochés, repère le point faible de l'ennemi et frappe-le !



Garde toujours quelques projectiles sur toi. Récupères-en le plus possible parce que tu ne sais jamais quand tu risques d'en avoir besoin !



Ne rate aucune lampe du Génie ! Ecoute bien tout ce qu'il a à te dire lorsque tu trouves une lampe. Ses conseils sont très utiles et il te révélera des secrets sur la marche à suivre pour sauver les amis d'Aladdin et vaincre Nasira.





CREDITS



Avec les voix de

Jodi Benson, Val Bettin, Corey Burton,
Dan Castellaneta, Jim Cummings, Pat Fraley,
Jonathan Freeman, Gilbert Gottfried, Linda Larkin,
Scott Weinger, Frank Welker, Michael Welch

DISNEY INTERACTIVE

Directeur de la production

Dan Winters

Producteur associé

Jared Brinkley

Testeur en chef

Douglas Jacobs

Testeur principal

Roger Bray

Testeurs

Amir Firozkar, Lester Zapata, John Schaefer,
Derek Hess, Justin De Crow, Azad Khachatryan,
Daniel Alvarado, Sean Aguirre

Remerciements

Thom Ang, Tom Barlow, Jeff Berting,
Andreas Deja, Beth Glenday, Joel Goodsell,
Walt Disney Feature Animation, Walt Disney
Feature Animation Library et Daniel Suarez



ARGONAUT SOFTWARE, LTD

Programmeurs

Thomas Daniel, Aaron Fothergill, Nik Hemmings,
Paul Hope, Tom Kermode, David McEwen,
Jonathan Wolff, Wolf

Graphiste principal

Matt Startin

Graphistes

Jason Cunningham, Peter Dobbin, Neil Gregory,
Mike Kitson, Franck Morel, Emma Page,
Lisa Springett, Bryan Verboon

Responsable des animations

Ken Doyle

Animations

Eoin Coughlan, Simon Grell, Tom O'Flaherty

Conception

Will Carter, Alex Cullum, Jake Fearnside,
Alex Rutter, Iain Wright, Bryan Verboon,
Lydney Bradshaw (concept original)

Musique

Rob Lord (Higher Sound)

Effets sonores

Adam Fothergill, Karin Griffin

Programmeur audio

Richard Griffiths

Responsable AQ

Richard Pareja

Testeur principal

Ian Ball

Testeurs

Zoe Baughan, Neall Campbell, Seb Caniff,
Dan McNeill, Germaine Mendes

Producteurs

Ben Tuszynski, Craig Howard

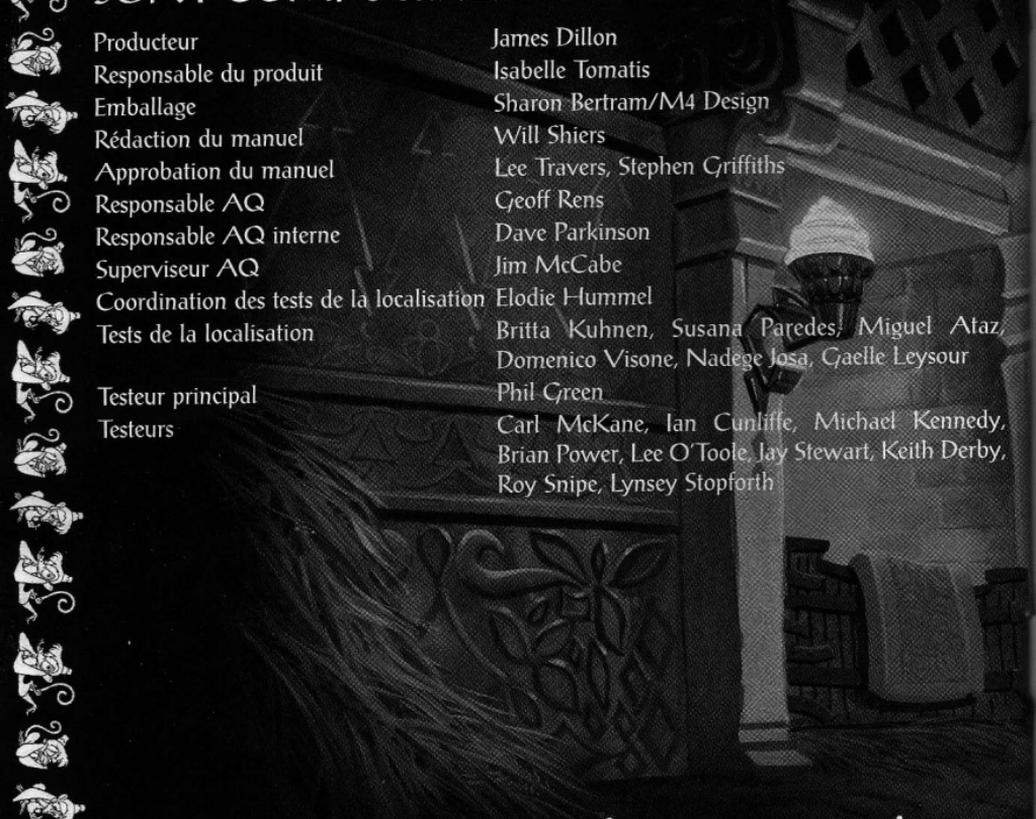
Remerciements

Rob Lever, Sean Rhodes, Ashley Tarver,
Mark Stephenson, Nick Rodriguez, Tout le monde
chez Disney, Sony Computer Entertainment, A4
Team, Lewis Gordon, Wayne Billingham,
Ben Wyatt.





SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE



Producteur	James Dillon
Responsable du produit	Isabelle Tomatis
Emballage	Sharon Bertram/M4 Design
Rédaction du manuel	Will Shiers
Approbation du manuel	Lee Travers, Stephen Griffiths
Responsable AQ	Geoff Rens
Responsable AQ interne	Dave Parkinson
Superviseur AQ	Jim McCabe
Coordination des tests de la localisation	Elodie Hummel
Tests de la localisation	Britta Kuhnen, Susana Paredes, Miguel Ataz, Domenico Visone, Nadege Josa, Gaëlle Leysour
Testeur principal	Phil Green
Testeurs	Carl McKane, Ian Cunliffe, Michael Kennedy, Brian Power, Lee O'Toole, Jay Stewart, Keith Derby, Roy Snipe, Lynsey Stopforth



Chansons originales de Disney Aladdin : "A Whole New World"
Musique de Alan Menken
Paroles de Tim Rice

© 1992 Wonderland Music Company, Inc. (BMI)/ The Walt Disney Music Company (ASCAP) Tous droits réservés

Musique du jeu arrangée par Rob Lord

Disney Aladdin La revanche de Nasira © 2000 Disney.



Customer Service Numbers

POWERLINE**FOR GAME HELP**

• Australia	1902 262 662*	1 902 262 662* <i>*(Calls charged at \$1.65 per min., Including GST. Get parents' OK to call.)</i>
• Österreich	0820 500 535** <i>** (Der Anruf unter dieser Nummer kostet 2 ATS/Min.)</i>	0900 970 111* <i>*(Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.)</i>
• Belgique/België	011 516 406	0900 000 00* <i>*(6.05Bfr. 20 sec/40 sec)</i>
• Danmark	33 26 68 20	33 26 68 20 <i>Åben Man-Fre 16.30-19.30</i>
• Suomi	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + pvm avoinna ark. 17-21</i>	0600 411 911 <i>4,70 fim/min + pvm avoinna ark. 17-21</i>
• France	0803.843.843	08 36 68 22 02* <i>*(2,23 F la minute)</i>
• Deutschland	01805/766 977** <i>** (0,48DM/min.)</i>	0190 578 578* <i>*(1,21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Powerline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>
• Greece	(00301) 6777701 <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>	090 2322 00* <i>* Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>
• Ireland	(0818) 365065 <i>All calls charged at national rate</i>	1550 13 14 15 (R.O.I. only)* <i>*(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc. VAT)</i>
• Israel	1 - 800 - 390 - 900	1- 800 - 390 - 900 ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערביו חג קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.

For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE**FOR GAME HELP**

• Italia	848 82 83 84* <i>*(Al costa di una chiamata urbana da tutta Italia).</i>	166 814 814** <i>** (Se minorenni chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - Gestore CM Contact).</i>
• Malta	344700	344700
• Nederland	0495 574 817	09 09 9000 000* <i>*(0.99 Hfl./min).</i>
• New Zealand	(09) 415 2447	0900 97669* <i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute).</i>
• Norge	820 75 050*	820 75 050* <i>Åpen: Man - Fre: 18.00 - 21.00 *(Kr. 12, - pr. min).</i>
• Portugal	707 23 23 10** <i>Número único nacional - 22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone.</i> <i>** Serviço de Atendimento ao Consumidor/Serviço Técnico.</i>	707 23 23 10* <i>Número único nacional - 22\$00 por minuto única e exclusivamente. Antes de ligar peça autorização a quem paga a conta de telefone.</i> <i>*Serviço de Ajuda para Jogos.</i>
• España	902 102 102	902 102 102
• Sverige	08-587 822 25 <i>Öppet: Man - Fre: 17.00 - 21.00</i>	08-587 822 25 <i>Öppet: Man - Fre: 17.00 - 21.00</i>
• Schweiz/Suisse	0848 84 00 85* <i>*(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen.</i> <i>*(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.</i>	0900 55 20 55* <i>*(SFr. 1. -/min.) Kinder und Jugendliche sollten vorher die Eltern oder Erziehungsberechtigte um Erlaubnis fragen.</i> <i>*(SFr. 1. -/min.) Les enfants et les adolescents doivent se procurer l'accord de leurs parents ou de la personne chargée de leur éducation.</i>
• UK	08705 99 88 77 <i>Calls may be recorded for training purposes</i>	09064 765 765 (incl. NI)* <i>Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at October 2000). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - Telecom Potential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.</i>

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
 Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers.
 For Game Help, please call your local PowerLine number.



Walt Disney Le Livre De La Jungle Groove Party



Sortie Noël 2000

www.scee.com

SCES-03004

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a trademark of Sony Corporation.
Game © 2000 Disney. All rights reserved. Published by Sony Computer Entertainment Europe.

711719237822