



INSTRUCTION MANUAL

Disney's
THE
LION KING

Disney's DER
KÖNIG DER LÖWEN

Disney's LE
ROI LION

Disney's EL
REY LEON

TEGA DRIVE

SEGA

Virgin

Disney's
THE

LION KING

MEGA DRIVE

Disney's

LE

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.

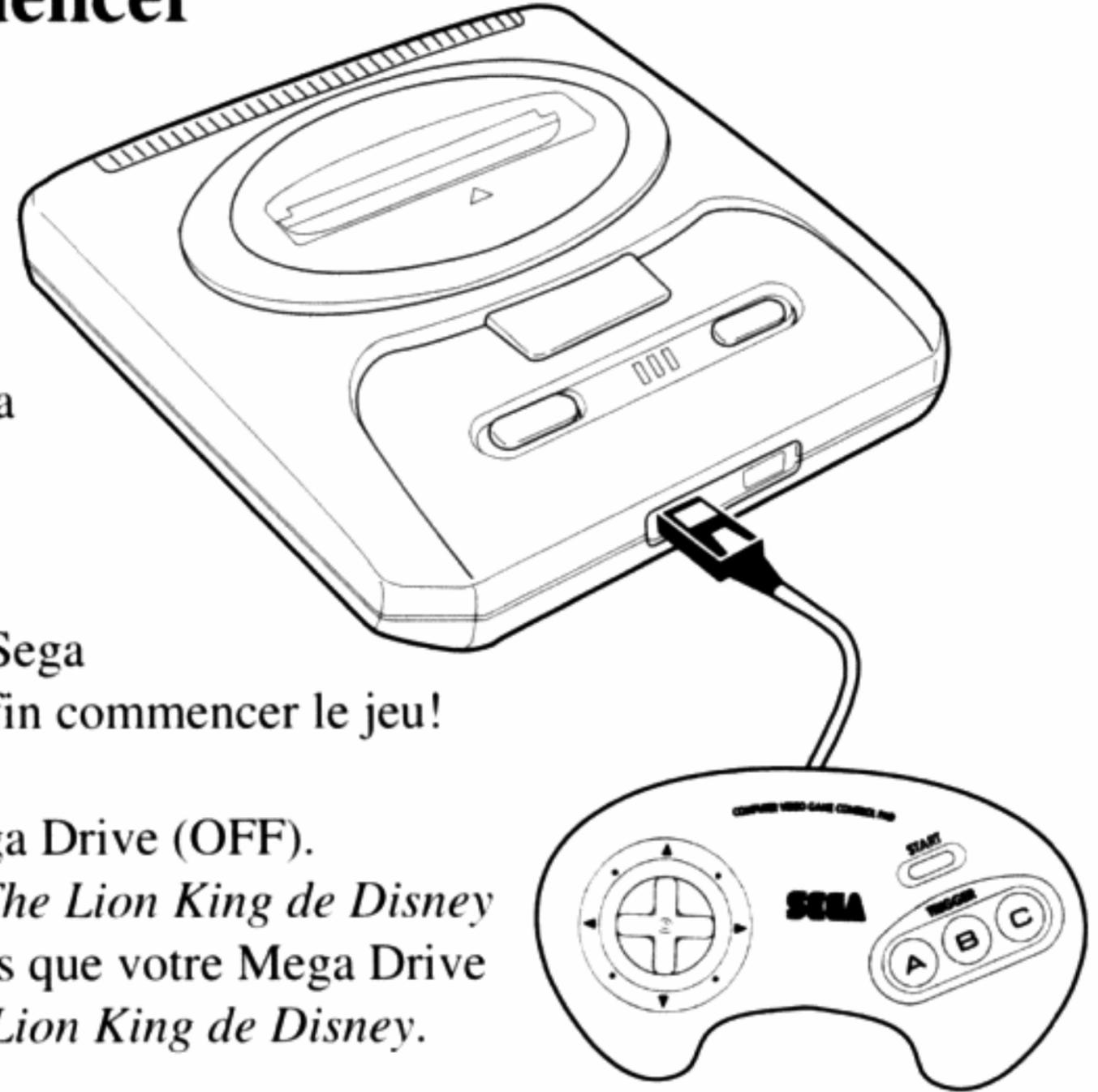
AVERTISSEMENT À L'ATTENTION DES UTILISATEURS DE TÉLÉVISEURS COMME SUPPORT DE PROJECTION :

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)



BOUTON START
BOUTON SELECT
BOUTON A
BOUTON B
BOUTON C

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.

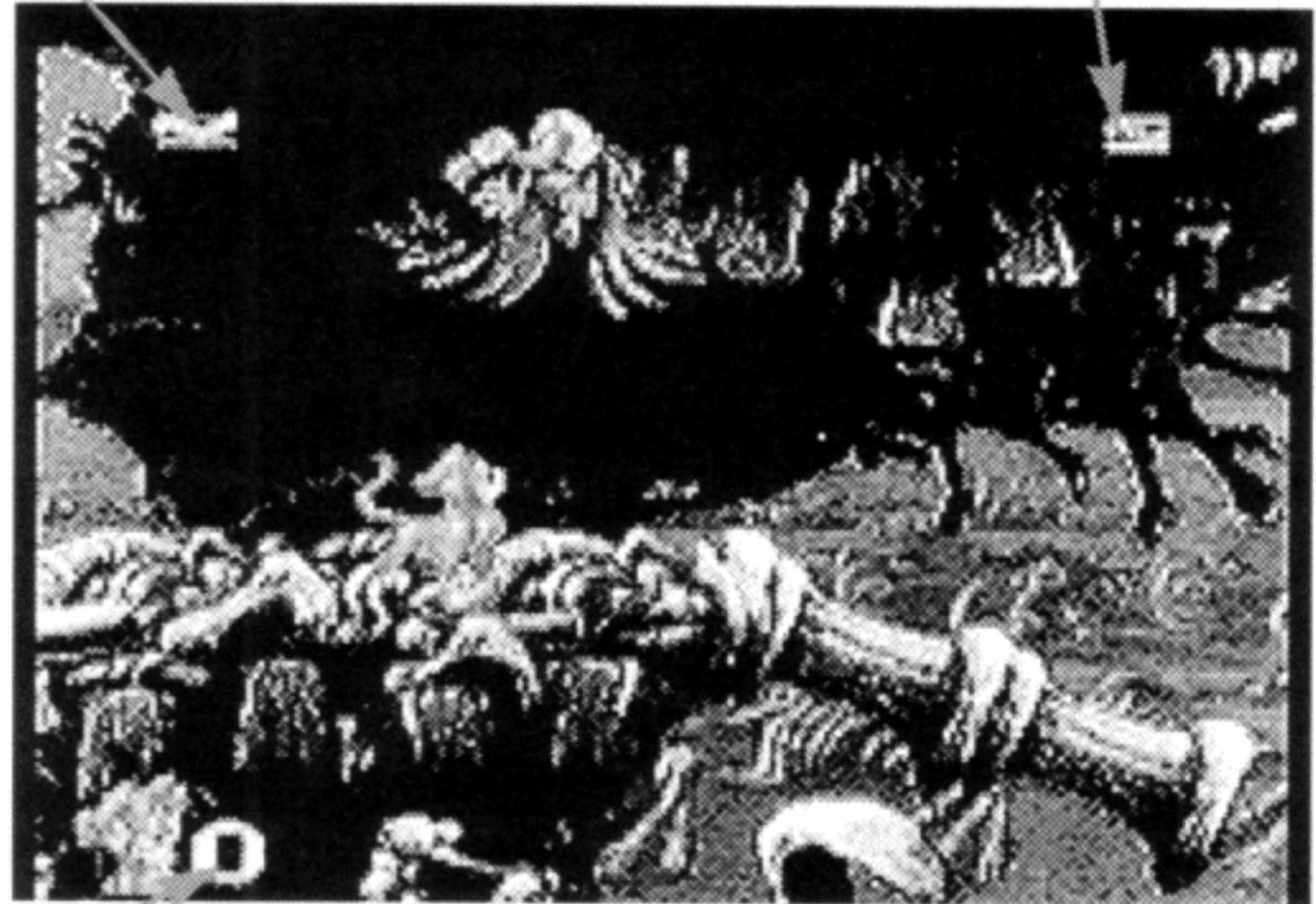
TRIGGERS: (Configuration des boutons) Si les boutons de contrôle de base ne vous satisfont pas, changez-les. Vous avez le choix entre six variations différentes.

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

votre 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 avoir à rejouer depuis le tout début.

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

certains singes sont gênés par le rugissement de Simba... Quand Simba monte en autruche, 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

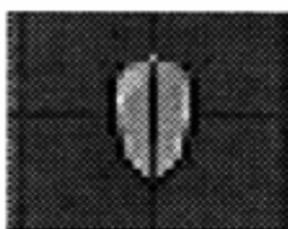
Il y en a deux. Pouvez-vous les trouver?

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.



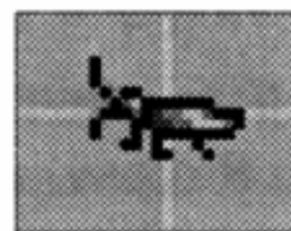
SCARABÉES AVEC MOTIFS: Grâce à eux, Simba recouvre toute sa santé.



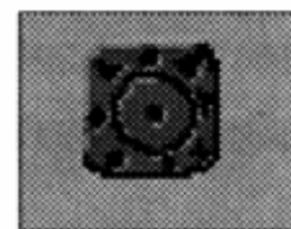
INSECTES ROUGES AFRICAINS: Améliorent l'état de santé de Simba dans sa totalité.



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.



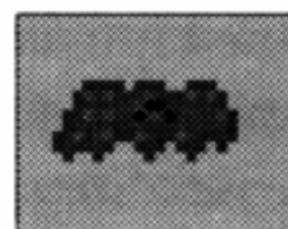
MARQUE CONTINUE: Le jeu reprend à l'endroit où vous avez touché une marque "continue" pour la dernière fois avant de perdre un personnage Simba.

Les insectes dangereux

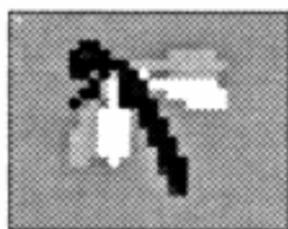
Vous trouverez ces quatre insectes dans les niveaux principaux, mais ils constituent une difficulté majeure dans les étapes Bonus.



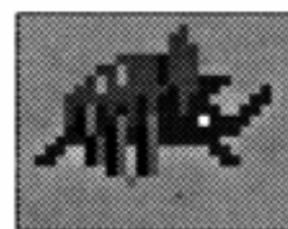
MOUCHE



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.

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.