

# BARTMAN™

## AVENGER OF EVIL

OWNER'S GUIDE • GUIA PARA EL USUARIO  
 GUIDE DE L'UTILISATEUR • BEDIENUNGSANLEITUNG  
 MANUALE D'USO • BRUKSANVISNING

OMISTAJAN OHJEET • HANDLEIDING • BRUGSANVISNING

Warning! Please keep copy of the CE markings. • ¡Advertencia! Sirvase guardar copia de las marcas CE. • Attention!  
Garder copie des marquages CE. • Achtung! Bitte bewahren Sie die CE - Kennzeichnung auf. • Attenzione!  
Ritenere una copia dei segni CE.



entertainment, inc.

Masters of the Game™

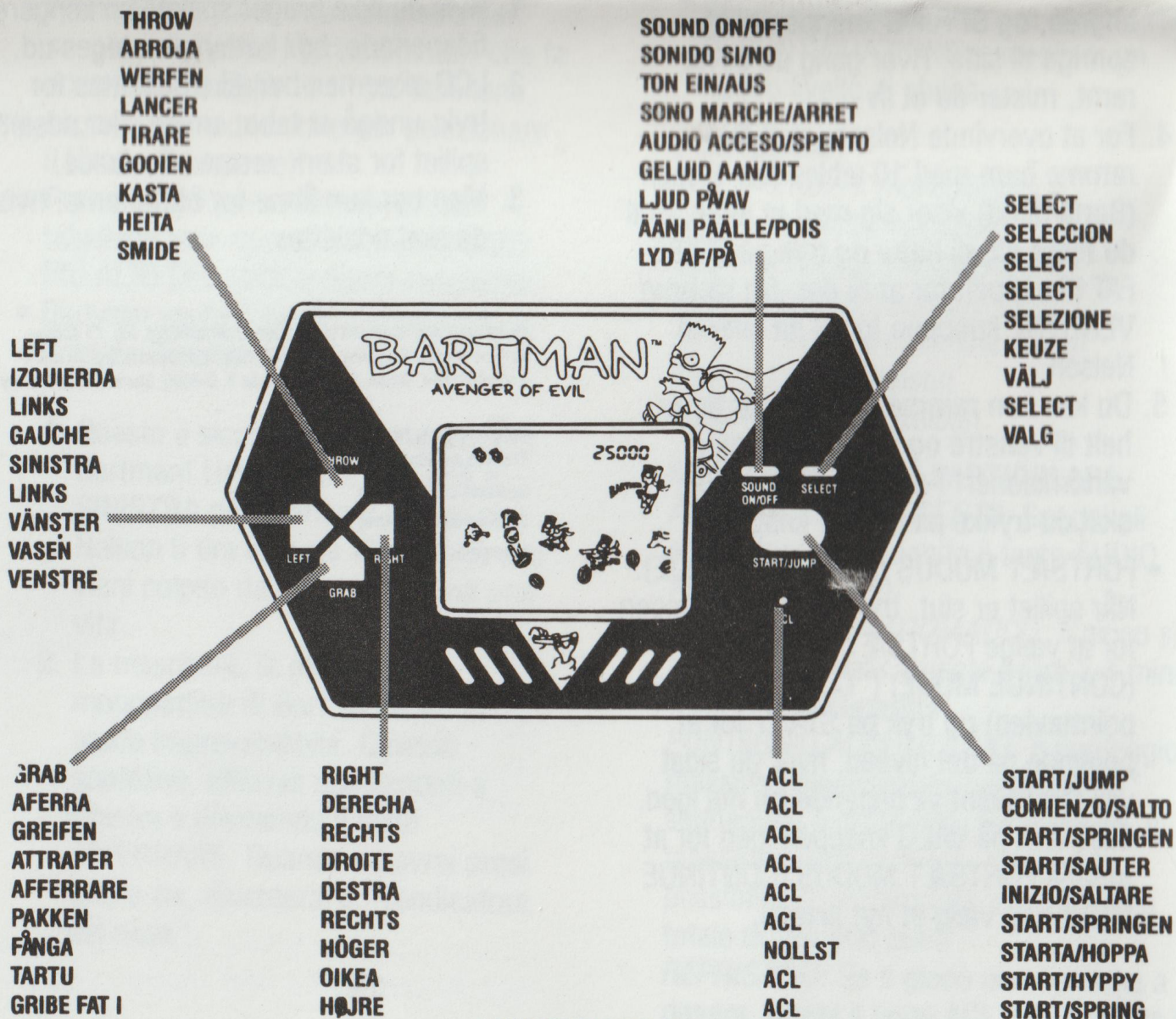
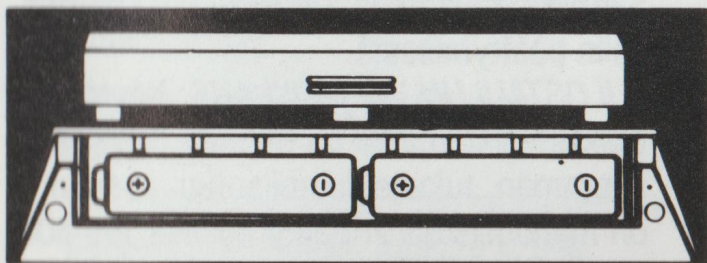


DIAGRAM B



**DIAGRAM A**

**INSERTING BATTERIES:**

Insert two (2) AA alkaline batteries as shown in diagram A.

**OBJECT:**

Maggie's been kidnapped by Nelson, the neighborhood bully, and he's armed with a walnut-shooting slingshot. Looks like a job for... Bartman! Equipped with your four-on-the-floor skateboard and a Granny Smith apple, take on Nelson and his nutty onslaught. Has Bartman met his match? Do walnuts hurt when they hit you on the head? It's time to show Springfield what you're *really* made of, man!

**CONTROLS & FEATURES:**  
(see diagram B)

**LEFT:** Moves Bart left

**RIGHT:** Moves Bart right

**GRAB:** Used to grab objects

**THROW:** Used to throw apples

**START/JUMP:** Starts the game, press to jump while on skateboard

**SELECT:** Used to choose skill levels or Demo Mode, and enter Continue Mode

**ACL:** Resets game; erases current high score

**GAME PLAY:**

- To power up the game, press ANY button.
- Press SELECT Once to choose Level 1 (beginner), which lights up "L-1" on the scoreboard, and twice to select Level 2 (advanced).
- Press START to begin. Scoreboard will show HIGHEST GAME SCORE to date.
- Bartman features 7 levels of Simpsons action.

1. This is definitely a job for Bartman! Use the LEFT and RIGHT buttons to dodge the walnuts Nelson is

shooting at you. Each time you're hit, you lose a life.

2. Bartman's mask, cape and skateboard will randomly appear. When they do, move left and press the GRAB button to get them. When you have all 3, you'll turn into "the Avenger of Evil."
  3. Then the action moves to the country road, where Nelson has Maggie trapped in a fruit truck. Use the LEFT and RIGHT buttons to dodge Nelson's fruit attack, and the JUMP button to jump out of the way. Each time you're hit, you lose a life.
  4. To defeat Nelson, you must hit him with 10 apples. When Santa's Little Helper (Bart's dog) appears with an apple, move to the right and press the GRAB button to get it. Then use the LEFT button to make your way over to Nelson.
  5. You can only hit Nelson when you are all the way to the left and he's tossing watermelons! To throw your apple, press the THROW button.
- **CONTINUE MODE:** When the game ends, press SELECT to enter CONTINUE MODE ("CON" appears on the scoreboard) and press START to begin at the last level you reached. Your score will start again from zero. Or, push SELECT again to exit the CONTINUE MODE and choose a new skill level.

**SCORING:**

- 100 - Grab skateboard
- 200 - Grab cape
- 300 - Grab mask
- 400 - Bartman bonus
- 100 - For each apple you grab
- 200 - Hit Nelson
- 1000 - Defeat Nelson

**SPECIAL FEATURES:**

**SOUND ON/OFF:** Shut off the sound effects by pressing the SOUND ON/OFF button.

**AUTOMATIC SHUT-OFF:** Automatically turns off within 3-4 minutes after game play stops.

**ROLLOVER SCORING:** The maximum score display is 99,900. Beat this and

**the scoreboard returns to zero giving you the chance to score a total of 199,800 points!**

**RESET CONTROL:** If game malfunctions, press ACL button with the tip of a ball point pen. If this does not solve the problem, insert new batteries.

#### **CARING FOR YOUR SUPERPLAY:**

- 1. If you are not going to play your game for an extended period of time, remove the batteries.**
- 2. Do not apply pressure to LCD screen, drop, throw or subject game to extreme heat or cold.**
- 3. Battery compartment should only be opened when replacing batteries.**

**Acclaim entertainment, Inc., U.S.A. Limited Warranty**  
Acclaim Entertainment, Inc. ("Acclaim") warrants to the original purchaser that the SuperPlay Hand-held Game ("SuperPlay") is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The SuperPlay is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Acclaim is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of the SuperPlay. Acclaim agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, the SuperPlay, postage paid, with proof of date of purchase at its Factory Service Center. Replacement of the SuperPlay, free of charge, to the original purchaser (except for the cost of returning the SuperPlay) is the full extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the SuperPlay has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ACCLAIM. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THE SUPERPLAY, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE HAND-HELD GAME.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any federal, state or municipal law which cannot be pre-empted.

The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc., Masters of the Game™ and SuperPlay™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Acclaim Entertainment Inc.

## **ESPAÑOL**

#### **COMO COLOCAR LAS PILAS:**

Coloque dos (2) pilas alcalinas AA, según el diagrama A.

#### **OBJETIVO:**

Maggie ha sido secuestrada por Nelson, el malvado del barrio, y él está armado de

una honda con municiones de nueces. Parece un trabajo para... ¡Bartman! Equipado con tus patines y una manzana Granny Smith, entréntate con Nelson y su honda. ¿Está Bartman a la altura del desafío? ¿Duelen las nueces cuando te dan en la cabeza? ¡Es hora de mostrarle a Springfield tu verdadera cara!

#### **CONTROLES Y CARACTERISTICAS:**

(Vea diagrama B)

**IZQUIERDA:** Mueve Bart a la izquierda

**DERECHA:** Mueve Bart a la derecha

**AFERRA:** Se usa para aferrar objetos

**ARROJA:** Se usa para arrojar manzanas

**COMIENZO/SALTO:** Empieza el juego, oprímelo para saltar en patines

**SELECCION/ENCENDIDO:** Se usa para los niveles de habilidad o la Modalidad Demo, y para ingresar en la Modalidad de Continuación

**ACL:** Vuelve a empezar el juego; borra el puntaje alto actual.

#### **PARA JUGAR UN PARTIDO:**

- Para energizar el juego, oprime CUALQUIER botón.
- Oprime SELECCION una vez para elegir el Nivel 1 (principiantes), que ilumina "L-1" en el marcador, y dos veces para seleccionar el Nivel 2 (avanzado).
- Oprime COMIENZO para empezar. El marcador mostrará el PUNTAJE MAS ALTO hasta la fecha.
- Bartman tiene 7 niveles de acción Simpsons.

1. Este es definitivamente trabajo para ¡Bartman! Usa los botones de IZQUIERDA y DERECHA para evitar las nueces de Nelson. Cada vez que hace blanco, pierdes una vida.
2. La máscara, la capa y los patines de Bartman aparecerán al azar. Cuando aparecen, mueve el botón AFERRA a la izquierda y a la derecha para agarrarlos. Cuando consigas los 3, serás "el vengador del mal".
3. Entonces la acción se transfiere a un sendero campestre, donde Nelson y Maggie están atrapados en un camión de frutas. Usa los botones de IZQUIERDA y DERECHA para evitar los ataques de fruta de Nelson, y el botón de SALTO para saltar. Cada vez que Nelson hace blanco, pierdes una vida.

4. Para derrotar a Nelson, debes pegarle con 10 manzanas. Cuando el pequeño ayudante de Santa (el perro de Bart) aparece con una manzana, córrrete a la derecha y oprime el botón AFERRA. Luego usa el botón de la IZQUIERDA para acercarte a Nelson.

5. Sólo puedes pegarle a Nelson cuando estás a la izquierda y él está ¡arrojando melones! Para arrojar tu manzana, oprime el botón ARROJA.

- **MODALIDAD DE CONTINUACION:** Cuando termina el juego, oprime SELECCION para entrar en la MODALIDAD DE CONTINUACION (aparecer á "CON" en el marcador) y oprime COMIENZO para empezar en el último nivel alcanzado. Tu puntaje empezará de nuevo desde cero. O bien, SELECCION nuevamente para salirte de la MODALIDAD DE CONTINUACION y seleccionar un nuevo nivel de habilidad.

#### **PUNTAJE:**

- 100 - Por los patines
- 200 - Por la capa
- 300 - Por la máscara
- 400 - Bono de Bartman
- 100 - Por cada manzana
- 200 - Por hacer blanco en Nelson
- 1000 - Por derrotar a Nelson

#### **CARACTERISTICAS ESPECIALES:**

**SONIDO SI/NO:** Elimina los efectos de sonido oprimiendo el boton de SONIDO SI/NO.

**APAGADO AUTOMATICO:** Se apaga automáticamente a los 3-4 minutos de interrumpir el juego.

**RETROCESO DE PUNTAJE:** El puntaje máximo es de 99,900. Llegua a este puntaje, y el marcador volverá al cero, ¡lo cual te dará la oportunidad de llegar a 199,800 puntos!

**CONTROL DE FUNCIONAMIENTO:** Si el juego tiene problemas de funcionamiento, oprime el botón ACL con la punta de un bolígrafo. Si el problema no desaparece, coloqua pilas nuevas.

#### **CUIDADO DE TU SUPERJUEGO:**

1. Si no vas a jugar por un período largo de tiempo, quítale las pilas.
2. No presiones la pantalla LCD, no dejes

caer ni arrojes el juego ni lo sometas a temperaturas extremas.

3. El compartimiento de las pilas no debe abrirse excepto para cambiar las pilas.

## **DEUTSCH**

#### **EINLEGEN DER BATTERIEN:**

Zwei (2) Alkalibatterien Typ AA wie in diagramm A dargestellt einlegen.

#### **ZIEL:**

Maggie wurde von Nelson, dem schlimmsten Jungen der Nachbarschaft, entführt, und er ist mit einer Walnußschleuder bewaffnet. Sieht aus wie ein Fall für... Bartman! Bekämpfen Sie Nelson und seine Nußschleuder mit Ihrem Skateboard und einem Granny Smith Apfel. Hat Bartman einen ebenbürtigen Gegner gefunden? Tut es weh, wenn man eine Walnuß an den Kopf bekommt? Es ist Zeit, Springfield zu zeigen, mit wem er es zu tun hat.

#### **BEDIENUNGSELEMENTE UND EIGENSCHAFTEN:**

(Siehe Diagramm B)

**LINKS:** Bewegt Bart nach links.

**RECHTS:** Bewegt Bart nach rechts.

**GREIFEN:** Um Objekte zu greifen.

**WERFEN:** Um Äpfel zu werfen.

**START/SPRINGEN:** Beginnt das Spiel; drücken, um mit dem Skateboard zu springen.

**SELECT:** Um den Schwierigkeitsgrad oder Demonstrationsmodus zu wählen und in den Fortsetzungsmodus zu gelangen.

**ACL:** Neueinstellung des Spiels; höchste Punktezah wird gelöscht.

#### **SPIELREGELN:**

- Um das Spiel zu beginnen, eine beliebige Taste drücken.
- SELECT einmal drücken, um Schwierigkeitsgrad 1 (Anfänger) zu wählen (auf der Anzeigentafel erscheint "L-1"). Durch zweimaliges Drücken wird Schwierigkeitsgrad 2 (Fortgeschrittene) gewählt.
- START drücken, um zu beginnen. Auf der Anzeigentafel erscheint die bis dahin erreichte HÖCHSTE PUNKTEZAHL (HIGHEST GAME SCORE).

- Bartman bietet 7 Simpson-Spielaktionen.

1. Dies ist definitiv ein Fall für Bartman! Weichen Sie mit Hilfe der Tasten RECHTS und LINKS den Walnüssen aus, mit denen Nelson Sie bombardiert. Jedesmal, wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie ein Leben.
  2. Hin und wieder erscheinen Bartmans Maske, Umhang und Skateboard. Drücken Sie dann GREIFEN, um sie festzuhalten. Wenn sich alle drei in Ihrem Besitz befinden, verwandeln Sie sich in den "Rächer des Bösen."
  3. Dann verlagert sich die Handlung auf eine Landstraße, wo Nelson Maggie in einem Obstlastwagen gefangenhält. Weichen Sie mit den Tasten RECHTS/LINKS und SPRINGEN dem Obst aus, mit dem Nelson Sie bombadiert: Jedesmal, wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie ein Leben.
  4. Um Nelson zu besiegen, müssen Sie ihn mit 10 Äpfeln treffen. Wenn Santas kleiner Helfer (Barts Hund) MIT EINEM Apfel erscheint, bewegen Sie sich nach rechts und drücken Sie GREIFEN, um ihn zu ergreifen. Bewegen Sie sich dann mit der LINKS-Taste hinüber zu Nelson.
  5. Sie können Nelson nur treffen, wenn Sie sich ganz links befinden und er Sie mit Wassermelonen bombardiert! Um den Apfel zu werfen, WERFEN drücken.
- FORTSETZUNGSMODUS: Am Ende eines Spiels SELECT drücken, um FORTSETZUNGSMODUS zu wählen (auf der Anzeigentafel erscheint "CON") und START drücken, um bei dem zuletzt beendeten Schwierigkeitsgrad zu beginnen. Ihre PunktezahI beginnt wieder bei Null. Oder wieder SELECT drücken, um den Fortsetzungsmodus abubrechen und einen neuen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

#### **PUNKTWERT:**

- 100 – Skateboard greifen
- 200 – Umhang greifen

- 300 – Maske greifen
- 400 – Bartman Bonus
- 100 – Für jeden ergriffenen Apfel
- 200 – Treffer auf Nelson
- 1000 – Sieg über Nelson

#### **SPEZIALFUNKTIONEN:**

**TON EIN/AUS:** Mit dieser Taste den Ton ein- oder ausschalten.

**AUTOMATISCHES ABSCHALTEN:** Das Spiel stellt sich 3-4 Minuten nach Spielende automatisch ab.

**PUNKTEZAHL-ÜBERTRAG:** Es können maximal 99.900 Punkte angezeigt werden. Wird diese PunktezahI überschritten, zeigt die Anzeigentafel wieder Null an, so daß Sie 199.800 Punkte erreichen können!

**RÜCKSETZSCHALTER:** Bei einer Funktionsstörung mit der Spitze eines Kugelschreibers die ACL-Taste drücken. Ist das Problem noch immer nicht behoben, neue Batterien einlegen.

#### **PFLEGE DES SUPERPLAY-SPIELS:**

1. Wenn Sie das Spiel längere Zeit nicht benutzen wollen, die Batterien herausnehmen.
2. Nicht auf die LCD-Anzeige drücken, fallenlassen, werfen oder extremer Hitze oder Kälte aussetzen.
3. Das Batteriefach nur zum Einlegen der Batterien öffnen.

## FRANÇAIS

#### **POUR INSERER LES PILES:**

Insérez 2 piles alcalines AA comme indiqué sur le schéma A.

#### **OBJECTIF:**

Maggie s'est fait kidnapper par Nelson, la brute du quartier, armé de sa terrible fronde à noix. Bartman à la rescousse ! Avec votre planche à roulettes (à changement de vitesses au plancher) et à coups de pommes, vous partez à l'attaque de Nelson. Non mais des fois... ! Euh... ça fait mal des noix sur la coloquinte ? Allez ! Il est temps de montrer de quel bois Bart se chauffe !

#### **COMMANDES ET OPTIONS:**

(Voir schéma B)

**GAUCHE:** Déplace Bart vers la gauche.

**DROITE:** Déplace Bart vers la droite.

**ATTRAPER:** Pour attraper des objets.

**LANCER:** Pour lancer des pommes.

**START/SAUTER:** Pour commencer à jouer et pour sauter en étant sur la planche à roulettes.

**SELECT:** Pour choisir les niveaux de difficulté ou le mode Démo, et entrer en mode continu.

**ACL:** Remet le jeu à zéro et efface le score record actuel.

### INSTRUCTIONS:

- Appuyez sur N'IMPORTE QUELLE TOUCHE pour mettre le jeu sous tension.
  - Appuyez une fois sur SELECT pour choisir le niveau 1 (débutant)—"L-1" apparaît à l'écran, et deux fois pour choisir le niveau 2 (avancé).
  - Appuyez sur START pour commencer. Le tableau de score affiche le SCORE RECORD.
  - Le jeu Bartman comporte 7 niveaux.
1. Pas de doute: c'est Bartman qu'il nous faut. Evitez les noix que Nelson lance avec les touches DROITE et GAUCHE. Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une vie.
  2. Le masque, la cape et la planche à roulettes de Bartman apparaissent l'un après l'autre. Déplacez-vous vers la gauche et appuyez sur ATTRAPER pour les prendre. Quand vous les avez tous les trois, vous devenez "le Justicier".
  3. Vous prenez alors la route, où Nelson a enfermé Maggie dans un camion de fruitier. Appuyez sur DROITE et GAUCHE pour éviter les noix lancées par Nelson et sur SAUT Pour vous garer. Chaque fois que vous êtes touché, vous perdez une vie.
  4. Pour battre Nelson, vous devez le toucher avec 10 pommes. Quand votre fidèle toutou vous apporte une pomme, déplacez-vous vers la droite et appuyez sur ATTRAPER pour la prendre. Puis appuyez sur GAUCHE pour vous diriger vers Nelson.
  5. Vous ne pouvez atteindre Nelson que quand vous êtes complètement à gauche et qu'il vous lance des pastèques! Pour lui lancer votre pomme, appuyez sur LANCER.

- **MODE CONTINU:** Quand la partie est terminée, appuyez sur SELECT pour passer au MODE CONTINU ("CON" affiché à l'écran) et appuyez sur START pour recommencer au niveau où vous étiez arrivé. Votre score est remis à zéro. Ou appuyez sur SELECT Pour sortir du MODE CONTINU et choisir un autre niveau de difficulté.

### SCORE:

- 100 - Attraper la planche à roulettes
- 200 - Attraper la cape
- 300 - Attraper le masque
- 400 - Bonus Bartman
- 100 - Pour chaque pomme que vous attrapez
- 200 - Nelson touché
- 1000 - Nelson battu

### FONCTIONS SPECIALES:

**SONO MARCHE/ARRET:** Désactivez les effets sonores en appuyant sur cette touche.

**ARRET AUTOMATIQUE:** Le jeu s'arrête automatiquement 3 à 4 minutes après que vous avez arrêté de jouer.

**SUPERSCORE:** L'affichage maximum est de 99 900. Si vous dépassez ce score, le compteur revient à 0 pour vous permettre de marquer un total de 199 800 points !

**RAZ DE CONTROLE:** Si le jeu ne marche pas bien, appuyez sur la touche ACL avec le bout d'un stylo à bille. Si cela ne résoud pas le problème, mettez de nouvelles piles.

### ENTRETIEN DE VOTRE JEU SUPERPLAY:

1. Si vous n'avez pas l'intention de jouer pendant un certain temps, retirez les piles.
2. N'appuyez pas sur l'écran; ne jetez pas votre jeu; ne le laissez pas tomber; ne l'exposez pas au chaud ou au froid extrêmes.
3. N'ouvrez le compartiment à piles que lorsque vous remplacez les piles.

## ITALIANO

### INSERIRE LE PILE:

Inserire due (2) pile alcaline AA, come mostrato dallo schema A.

### OBBIETTIVO:

Maggie è stata rapita da Nelson, il prepotente del quartiere, e lui è armato di una fionda che tira noci. Sembra proprio

un lavoro per... Bartman! Con il tuo monopattino a quattro rotelle ben piantate per terra e una mela Granny Smith, affronta Nelson e la sua grandinata di noci. Possibile che Bartman abbia trovato la sua nemesi? Le noci fanno male quando ti arrivano in testa? E' ora di far vedere al paese di Springfield di che pasta sei *veramente* fatto!

### **COMANDI E CARATTERISTICHE:**

(Vedete lo schema B)

**SINISTRA:** Sposta Bart a sinistra

**DESTRA:** Sposta Bart a destra

**AFFERRARE:** Per afferrare oggetti

**TIRARE:** Per tirare mele

**INIZIO/SALTARE:** Per cominciare a giocare; premi per saltare, stando sul monopattino.

**SELEZIONE:** Per selezionare i livelli di abilità o la modalità di dimostrazione, e per selezionare la modalità di continuazione.

**ACL:** Azzera il gioco; cancella il punteggio massimo.

### **SVOLGIMENTO DEL GIOCO:**

- Per avviare il gioco, premi QUALUNQUE tasto.
- Premi SELEZIONE una volta sola per scegliere il Livello 1 (principiante), che fa accendere la sigla "L-1" sul tabellone segnapunti, e due volte per selezionare il Livello 2 (esperto).
- Premi INIZIO per cominciare. Sul tabellone sarà riportato il PUNTEGGIO PIÙ ALTO DEL GIOCO finora raggiunto.
- Bartman vanta 7 livelli di azione con la famiglia Simpson!

1. Questo è sicuramente un lavoro per Bartman! Usare i tasti DESTRA e SINISTRA per scansare le noci che Nelson ti tira in testa. Ogni volta che vieni colpito da una noce, perdi una vita.

2. La maschera, la mantella e il monopattino di Bart spuntano in modo imprevedibile. Quando appaiono, afferrali spostandoti a sinistra e premendo il tasto AFFERRARE. Quando ne avrai presi tutti e tre, diventerai il "Vendicatore del male".

3. L'azione si trasferisce ora ad una strada di campagna, dove Nelson ha imprigionato Maggie in un camion di frutta. Usare i tasti DESTRA e SINISTRA per scansare l'attacco a colpi di frutta sferrato da Nelson, e il tasto SALTARE per saltare fuori tiro. Ogni volta che vieni colpito, perdi una vita.

4. Per sconfiggere Nelson, devi colpirlo con 10 mele. Quando il piccolo aiutante (il cane di Bart) appare con una mela, prendila spostandoti a destra e premendo il tasto AFFERRARE. Poi usare il tasto SINISTRA per avvicinarti a Nelson.
5. Puoi colpire Nelson soltanto quando sei tutto a sinistra e lui sta tirando cocomeri! Per tirare la tua mela, premi il tasto TIRARE.

- **MODALITÀ DI CONTINUAZIONE:** A partita terminata, premi SELEZIONE per invocare la MODALITÀ DI CONTINUAZIONE (sul tabellone appare l'abbreviazione "CON") e premi INIZIO per ricominciare dall'ultimo livello raggiunto. Il punteggio si rimetterà a zero. Oppure, premi di nuovo SELEZIONE per lasciare la MODALITÀ DI CONTINUAZIONE e scegliere un nuovo livello di abilità.

### **PUNTEGGIO:**

- 100 - Preso il monopattino
- 200 - Presa la mantella
- 300 - Presa la maschera
- 400 - Premio Bartman
- 100 - Per ogni mela che afferri
- 200 - Colpito Nelson
- 1000 - Sconfitto Nelson

### **CARATTERISTICHE PARTICOLARI:**

**AUDIO ACCESSO/SPENTO:** Spegni gli effetti sonori premendo il tasto AUDIO ACCESO/SPENTO.

**SPEGNIMENTO AUTOMATICO:** Il gioco si spegne automaticamente entro 3-4 minuti dalla fine della partita.

**PUNTEGGIO ACCUMULATO:** Il punteggio massimo visualizzabile sul tabellone segnapunti è di 99.900. Se lo superi, il tabellone viene azzerato, dandoti la possibilità di accumulare un punteggio totale di 199.800 punti.

**REPRISTINO:** Se il gioco non funziona a dovere, premi il tasto ACL con la punta di

una biro. Se continua a non funzionare, sostituire le pile.

### **CURA DEL VOSTRO VIDEOGAME SUPERPLAY:**

1. Se non intendi usare il tuo gioco per un periodo prolungato, togliere le pile.
2. Non fare pressione sullo schermo LCD; non lasciar cadere il gioco, non tirarlo, né assoggettarlo a punti estremi di caldo o di freddo.
3. Lo scompartimento pile va aperto soltanto per sostituire le pile.

## **NEDERLANDS**

### **BATTERIJEN INBRENGEN:**

Twee (2) AA alkalibatterijen inbrengen volgens figuur A.

### **DOEL:**

Maggie is gekidnapt door Nelson, die altijd de baas speelt in de buurt en hij is gewapend met een katapult. Dit lijkt ons een taak voor... jawel, Bartman!

Gewapend met een schaatsplank en een appel ga je Nelson en zijn katapult te lijf. Zijn Bartman en Nelson aan elkaar gewaagd? Doet het pijn als je een noot tegen je kop krijgt? Het wordt tijd om Springfield te laten zien uit welk soort hout je gemaakt bent, jongens!

### **REGELKNOPPEN EN EIGENSCHAPPEN:**

(Zie figuur B.)

**LINKS:** Bart beweegt naar links

**RECHTS:** Bart beweegt naar rechts

**PAKKEN:** Om voorwerpen te pakken

**GOOIEN:** Om appels te gooien

**START/SPRINGEN:** Start het spel, indrukken om met de schaatsplank te springen

**KEUZE:** Wordt gebruikt om het spelniveau of demonstratiespel te kiezen en tevens om door te spelen.

**ACL:** Stelt het spel opnieuw af; wist de huidige puntentelling uit.

### **ZO WORDT HET SPEL GESPEELD:**

- Druk OM HET EVEN WELKE knop in om met het spel te beginnen.
- Om het spelniveau te kiezen, de KEUZEKNOP eenmaal indrukken voor niveau 1 (beginners), waardoor L-1 aangaat op het scorebord, en tweemaal voor niveau 2 (gevorderden).

- De STARTKNOP indrukken om te beginnen. Het scorebord geeft de HOOGSTE PUNTENTELLING tot nu toe aan.
- Bartman bevat 7 niveau's vol Simpson-actie.

1. Dit is beslist een taak voor Bartman! Gebruik de knoppen met "LINKS" en "RECHTS" om de noten die Nelson met zijn katapult op je afschiet te ontwijken. Telkens als je wordt geraakt, ben je een leven kwijt.
2. Het masker, de mantel en het schaatsbord van Bartman verschijnen op de meest onverwachte ogenblikken. Als ze verschijnen, naar links bewegen en de knop met "PAKKEN" erop indrukken, om ze te grijpen. Als je ze alle 3 hebt, verander je in de "Wreker van het kwaad".
3. Daarna wordt het toneel verplaatst naar de landweg waar Nelson Maggie vasthoudt in een vrachtwagen vol fruit. Gebruik de knoppen met "LINKS" en "RECHTS" om de vruchtenaanval van Nelson te ontwijken en de knop met "SPRINGEN" om uit de weg te springen. Telkens als je wordt geraakt, ben je een leven kwijt.
4. Om Nelson te verslaan, moet je hem met 10 appels raken. Als de hulptroep (de hond van Bartman) met een appel komt opdagen, moet je naar rechts bewegen en de knop "PAKKEN" indrukken om de appel te pakken te krijgen. Dan de knop "LINKS" gebruiken om zich naar Nelson toe een weg te banen.
5. Je kunt Nelson alleen raken als je je helemaal links bevindt en hij met watermeloenen smijt! Om jouw appel te gooien, de knop "GOOIEN" indrukken.

- CONTINUE MODE (DOORSPELEN): Als het spel uit is, de KEUZEKNOP indrukken om door te spelen ("CONTINUE MODE") ("CON" verschijnt op het scorebord) en de STARTKNOP indrukken om te beginnen op het niveau waar je was gekomen. De puntentelling begint weer vanaf nul. Of druk nogmaals op KEUZE om uit



“doorspelen” (“CONTINUE MODE”) te komen en een nieuw niveau te kiezen.

#### **PUNTE TELLING:**

- 100 – Schaatsplank pakken
- 200 – Mantel pakken
- 300 – Masker pakken
- 400 – Bonuspunten voor Bartman
- 100 – Voor elke appel die je kunt pakken
- 200 – Raken van Nelson
- 1000 – Nelson verslagen

#### **SPECIALE KENMERKEN:**

**GELUID AAN/UIT:** De GELUID AAN/UIT-knop indrukken om de geluidseffekten af te zetten

**AUTOMATISCH UITSCHAKELLEN:** Schakelt automatisch uit 3 à 4 minuten nadat het spel is afgelopen.

**EXTRA PUNTE TELLING:** Het maximum aantal punten dat kan worden aangegeven is 99.900. Als je meer punten behaalt, begint de puntentelling weer vanaf 0. Zo kan ie een puntentotaal behalen van 199.800 punten!

**REGELKNOP AFSTELLEN:** Als het spel weigert, de ACL-knop met de punt van een pen indrukken. Als dit niet werkt, nieuwe batterijen aanbrengen.

#### **ONDERHOUD VAN HET SUPERPLAY SPEL:**

1. Als men van plan is om geruime tijd niet met het spel te spelen, is het raadzaam de batterijen te verwijderen.
2. Niet op het scherm drukken. Niet laten vallen of ruw omgaan met het spel en het niet aan grote temperatuurverschillen blootstellen.
3. Het batterijgedeelte alleen openmaken om de batterijen te vervangen.

## **SVENSK**

#### **ISÄTTNING AV BATTERIER:**

Sätt in två (2) alkaliska batterier av typ AA som på bilden A.

#### **MÅLSÄTTNING:**

Maggie har kidnappats av Nelson, kvarterets översittare, och han är beväpnad med en slangbaga som skjuter valnötter. Det verkar vara ett jobb för... Bartman! Utrustad med ditt fyrhjuliga skateboard och ett Granny Smith äpple ska du ta dig an Nelson och hans tokiga

framfart. Har Bartman träffat sin överman? Gör det ont med en valnötträff i huvudet? Det är dags att visa Springfield vad du går för!

#### **REGLAGE OCH SPECIELLA**

#### **EGENSKAPER:**

(Se bild B)

**VÄNSTER:** För Bart åt vänster

**HÖGER:** För Bart åt höger

**FÅNGA:** Används för att fånga föremål

**KASTA:** Används för att kasta äpplen

**STARTA/HOPPA:** Används för att starta spelet. Tryck på denna för att hoppa när du är på ditt skateboard.

**VÄLJ:** Används för att välja svårighetsnivå eller Demonstrationsläget samt för att gå till Fortsättningsläget.

**NOLLST:** Nollställer spelet och raderar den nuvarande högsta poängsumman.

#### **SPELANVISNINGAR:**

- Spelet slås på när du trycker på VALFRI knapp.
- Tryck på VÄLJ en gång för att välja nivå 1 (nybörjarnivå), vilket tändar “L-1” på poängtavlan. Tryck på VÄLJ två gånger för att välja nivå 2 (avancerad nivå).
- Tryck på START för att börja. Poängtavlan visar HÖGSTA POÄNGSUMMAN hittills.
- Bartman har 7 spännande nivåer med Simpson-familjen.

1. Det här är definitivt ett jobb för Bartman! Använd knapparna VÄNSTER och HÖGER för att undvika valnötterna som Nelson skjuter mot dig. Varje gång du blir träffad förlorar du ett liv.
2. Bartmans mask, mantel och skateboard kommer att dyka upp slumpartat. När det händer ska du röra dig åt vänster och trycka på knappen FÅNGA för att få tag på dem. När du har alla 3 kommer du att förvandlas till “Hämnaren”
3. Sedan förflyttas handlingen till en landsväg där Nelson har fångat Maggie i en lastbil med frukt. Använd knapparna VÄNSTER och HÖGER för att undvika Nelsons fruktattack och knappen HOPPA för att hoppa ur vägen. Varje gång du blir träffad förlorar du ett liv.

4. För att besegra Nelson måste du träffa honom med 10 äpplen. När Tomtenisse (Barts hund) visar sig med ett äpple ska du röra dig åt höger och trycka på knappen FÅNGA för att få tag på äpplet. Använd sedan knappen VÄNSTER för att gå över till Nelson.
  5. Du kan bara träffa Nelson när du är längst ute till vänster och han kastar vattenmeloner! För att kasta ditt äpple ska du trycka på knappen KASTA.
- **FORTSÄTTNINGSLÄGET:** När spelet tar slut ska du trycka på VÄLJ för att gå till FORTSÄTTNINGSLÄGET ("CON" visas på poängtavlan). Tryck sedan på START för att starta på den nivå du nådde senast. Din poängsumma startar från noll igen. Alternativt kan du trycka på VÄLJ för att lämna FORTSÄTTNINGSLÄGET och välja en ny svårighetsnivå.

#### POÄNG:

- 100 – När du fångar skateboardet
- 200 – När du fångar manteln
- 300 – När du fångar masken
- 400 – Extrapoäng för Bartman
- 100 – För varje äpple du fångar
- 200 – När du träffar Nelson
- 1000 – När du besegrar Nelson

#### SPECIELLA EGENSKAPER:

**LJUD AV/PA:** Du kan stänga av ljudeffekterna genom att trycka LJUD AV/PÅ-knappen.

**SLÅS AV AUTOMATISKT:** Slås av automatiskt inom 3-4 minuter efter att spelet avstannat.

**NOLLSTÄLLD POÄNGSUMMA:** Den maximala poängsumma som kan visas är 99.900 poäng. Om du går över denna poängsumma återvänder poängtavlan till noll. Du kan därför uppnå en total poängsumma på 199.800 poäng!

**NOLLSTÄLLNING:** Om spelet inte fungerar, tryck på NOLLST(ACL)-knappen med spetsen på en kulspetspenna. Om detta inte löser problemet, skall nya batterier sättas in.

#### SKÖTSELANVISNINGAR FÖR DITT SUPERSPEL:

1. Om du inte ämnar använda spelet under en längre period, är det

emellertid bäst att avvägsna batterierna. batterierna.

2. Tryck inte på bildskärmen. Tappa eller kasta inte spelet. Utsätt inte spelet för extrem hetta eller köld.
3. Batterifacket skall endast öppnas vid utbyte av batterier.

## SUOMEKSI

#### PARISTOJEN ASENNUS

Asenna kaksi AA-kokoista alkaaliparistoa kuvan A mukaisesti.

#### TAVOITE:

Nelson, naapurin korsto, on kidnapannut Maggien, ja hänellä on aseenaan saksanpähkinäritsa. Näyttää siltä, että apuun tarvitaan... Bartman! Four-on-the-floor-rullalaudalla ja Granny Smith-omenalla varustautuneena taistelet Nelsonia ja hänen pähkinähyökkäystään vastaan. Onko Bartman kohdannut vertaisensa? Tekevätko saksanpähkinät kipeää, kun ne osuvat sinua päähän? On aika näyttää Springfieldille, mistä tuulee!

#### OHJAIMET JA TOIMINNOT

(katso kuva B)

**VASEN:** Bartin siirto vasemmalle

**OIKEA:** Bartin siirto oikealle

**GRAB:** Esineisiin tarttuminen

**THROW:** Omenoiden heittäminen

**START/JUMP:** Pelin aloitus, hyppy rullalaudan kanssa

**SELECT:** Vaikeustason tai demo-tilan valinta, ja siirtyminen jatko-tilaan

**ACL:** Pelin lopetus; pisteiden nollaus

#### PELAAMINEN:

- Kytke virta painamalla jotain näppäintä.
- Valitse vaikeustaso 1 (aloittelija) painamalla kerran SELECT, jolloin pistetauluun ilmestyy L-1, ja vaikeustaso 2 (ammattilainen) painamalla SELECT kaksi kertaa.
- Aloita peli painamalla START. Tulostaulu näyttää siihen asti korkeimman pistemäärän.
- Bartman sisältää 7 tasoa Simpson-toimintaa.

1. Tämä on ehdottomasti Bartmanin heiniä! Väistä Nelsonin ampumat saksanpähkinät LEFT- ja RIGHT-näppäimiä painamalla. Menetät yhden hengen aina kun sinuun osuu.
  2. Bartmanin naamio, viitta ja rullalauta ilmestyvät satunnaisesti. Kun näin tapahtuu, siirry vasemmalle ja sieppaa ne GRAB-näppäimellä. Kun sinulla on kaikki kolme, muutut "Pahan Kostajaksi".
  3. Tapahtumat siirtyvät sitten maantielle, jossa Nelson on vanginnut Maggien hedelmäautoon. Väistä Nelsonin hedelmähyökkäys LEFT- ja RIGHT-näppäimillä ja hyppää pois tieltä JUMP-näppäimellä. Menetät aina yhden hengen saadessasi osuman.
  4. Lyöt Nelsonin osumalla häneen 10 omenalla. Kun Joulupukin Pikku Apulainen (Bartin koira) ilmestyy omenan kanssa, siirry oikealle ja sieppaa se GRAB-näppäimellä. Siirry sitten LEFT-näppäimellä Nelsonin luo.
  5. Osut Nelsoniin vain ollessasi kokonaan vasemmalla ja hänen heitellessään vesimeloneja! Heitä omena painamalla THROW-näppäintä.
- **JATKO-TILA:** Kun peli päättyy, pääset JATKO-tilaan painamalla SELECT (tulostauluun ilmestyy CON), ja peli alkaa START-näppäintä painamalla siltä tasolta, jolle pääsit viimeksi. Pistemääräsi alkaa uudelleen nollasta. Vaihtoehtoisesti voit poistua JATKO-tilasta painamalla uudelleen SELECT ja aloittaa uudelta vaikeustasolta.

#### **PISTEET:**

- 100 - Rullalaudan sieppaus
- 200 - Viitan sieppaus
- 300 - Naamion sieppaus
- 400 - Bartman-bonus
- 100 - Jokainen siepattu omena
- 200 - Osuma Nelsoniin
- 1000 - Nelsonin iyöminen

#### **ERIKOISTOIMINNOT:**

**ÄÄNI PÄÄLLE/POIS:** Saat äänen pois päältä painamalla SOUND ON/OFF-näppäintä.

**AUTOMAATTINEN VIRRANKATKAISU:**

Sammuttaa laitteen 3-4 minuutin kuluttua pelin päättymisestä.

**TULOSTAULUN VÄLINOLLAUS:** Näytön maksimipistemäärä on 99 900. Jos saat enemmän, tulostaulu nollautuu, ja sinulla on mahdollisuus yrittää yhteensä 199 800 pistettä!

**UNDELLEENKÄYNNISTYS:** Jos peli lakkaa toimimasta, paina ACL-näppäintä kynän kärjellä. Ellei tämä auta, vaihda paristot.

#### **SUPERPELIN HOITO:**

1. Jos et käytä peliä pitkään aikaan, ota paristot pois.
2. Älä paina LCD-näyttöä, äläkä pudota peliä tai jätä sitä kuumaan tai kylmään paikkaan.
3. Paristotilan kantta ei pidä avata muulloin kuin paristoja vaihdettaessa.

## DANSK

#### **SÆT BATTERIER I:**

Sæt to (2) AA alkaliske batterier i, som vist. (se diagram A)

#### **OBJEKT:**

Maggie er blevet kidnappet af Nelson, kvarterets bølge og han er bevæbnet med en slynge, som skyder valnødder. Her er et job for... Bartman! Udstyret med et skateboard og et Granny Smith æble, er det dit job at nedkæmpe Nelson og hans nøddeskydende slynge. Mon Bartman kan hamle op med ham? Mon valnødder gør ondt, når man får dem i nødden? Nu skal du vise Springfield, hvad du virkelig duer til!

**KONTROL-KNAPPER OG EGENSKABER:**  
(se diagram B)

**VENSTRE:** Flytter Bart til venstre.

**HØJRE:** Flytter Bart til højre.

**GRIBE FAT I:** Bruges til at gribe fat i ting

**SMIDE:** Bruges til at smide æbler

**START/SPRING:** Starter spillet, tryk for at springe, når du er på skateboardet

**VALG:** Bruges til at vælge niveauer og

Demo Modus (Demo Mode), eller Fortsæt Modus (Continue Mode)

**ACL:** Starter spillet forfra, sletter nuværende point

## SPILLET:

- For at aktivere spillet, tryk på en **HVILKENSOMHELST** knap.
  - Tryk på **VALG** en gang for at vælge Niveau 1 (begynder), så lyser "L-1" op på pointtavlen, og to gange for at vælge Niveau 2 (viderekommende).
  - Tryk på **START** for at begynde. Pointtavlen viser **HØJESTE SCORING (HIGHEST GAME SCORE)** indtil videre.
  - Bartman har 7 niveauer med Simpson action.
1. Det her er helt sikkert et job for Bartman! Brug **VENSTRE** og **HØJRE** knapperne til at sno dig mellem de valnødder, Nelson skyder. Hver gang du bliver ramt, mister du et liv.
  2. Bartmans maske, kappe og skateboard viser sig fra tid til anden. Når de gør, skal du flytte til venstre og trykke på **GRIBE FAT I** knappen for at få fat i dem. Når du har dem alle 3, bliver du til "Ondskabens Hævner".
  3. Nu er scenen en landevej, hvor Nelson holder Maggie fanget i en lastbil med frugter. Brug **VENSTRE** og **HØJRE** knapperne til at undgå Nelsons frugt angreb, og **SPRING** knappen til at springe til side. Hver gang du bliver ramt, mister du et liv.
  4. For at overvinde Nelson, skal du ramme ham med 10 æbler. Når Nissen (Barts hund) viser sig med et æble, skal du flytte dig til højre og tryk på **GRIBE FAT I** knappen for at få det. Og så brug **VENSTRE** knappen for at nå over til Nelson.
  5. Du kan kun ramme Nelson, når du er helt til venstre og han smider med vandmeloner! For at smide dit æble skal du trykke på **SMIDE** knappen.
- **FORTSÆT MODUS (CONTINUE MODE):** Når spillet er slut, tryk på **VALG** knappen for at vælge **FORTSÆT MODUS (CONTINUE MODE)** ("CON" kan ses på pointtavlen) og tryk på **START** for at begynde på det niveau, hvor du sidst var. Dine point vil begynde fra nul igen. Eller, tryk på **VALG** knappen igen for at forlade **FORTSÆT MODUS (CONTINUE MODE)** og vælg et nyt niveau.

## SCORING:

- 100 – Grib fat i skateboardet
- 200 – Grib fat i kappen
- 300 – Grib fat i masken
- 400 – Bartman bonus
- 100 – For hvert æble du griber
- 200 – Ram Nelson
- 1000 – Overvind Nelson

## SPECIELLE EGENSKABER:

**LYD PÅ/AF:** Sluk for lydeffekter ved at trykke på **LYD PÅ/AF** knappen.

**AUTOMATISK SLUKNING:** Slukker automatisk for spillet 3-4 minutter efter, at spillet er slut.

**SCORING BEGYNDER FORFRA:** Der kan maksimalt ses 99,900 på pointtavlen. Når du har mere end det og pointtavlen viser nul igen, får du chancen for at score ialt 199,800 points!

**KONTROL DER STARTER SPILLET IGEN:** Hvis det skulle have maskinfejl, tryk på **ACL** knappen med spidsen af en kuglepen. Hvis dette ikke løser problemet, sæt nye batterier i.

## SÅDAN PASSER DU PÅ DIT SUPERPLAY SPIL:

1. Hvis du ikke bruger spillet i en længere tidsperiode, bør batterierne tages ud.
2. LCD skærmen bør ikke udsættes for tryk; undgå at tabe, smide eller udsætte spillet for stærk varme eller kulde.
3. Man bør kun åbne for batterierne, hvis de skal udskiftes.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA. European Office: Acclaim Entertainment, GmbH. Freidrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

Printed in Hong Kong  
Impreso en Hong Kong  
Gedruckt in Hong Kong  
Imprimé en Hong Kong  
Stampato in Hong Kong