

# THE SIMPSONS™ BART VS. THE SPACE MUTANTS

OWNER'S GUIDE • GUIA PARA EL USUARIO • GUIDE DE L'UTILISTATEUR  
• BEDIENUNGSANLEITUNG • MANUALE D'USO • BRUKANVISNING  
• OMISTAJAN OHJEET • HANDLEIDING • HANDBOG

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

**Acclaim**<sup>®</sup>  
entertainment, inc.

Masters of the Game™

DIAGRAM A

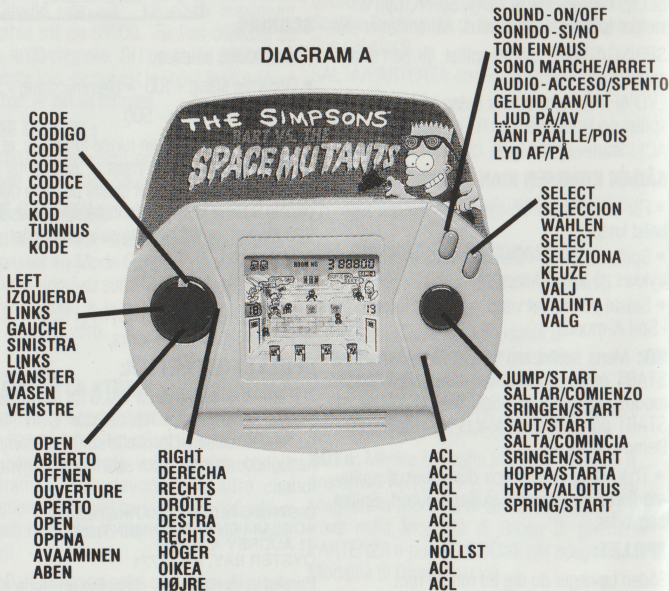


DIAGRAMA A/DIAGRAMM A/DIAGRAMME A/DIAGRAMMA A/AFBEELDING A/FIGUR A/KUVA A/DIAGRAM A

## THE STORY:

The invading space mutants have another plan in mind for conquering Earth. This time it looks like they might succeed. All they have to do is collect enough radioactive power rods from the nuclear power plant and then there will be no stopping them.

But if Bart Simpson has anything to do about it...these ugly little unwelcomed visitors will be on the next spaceship back home...and the rods will all be hidden safely down in the basement.

The entire world is counting on one little kid...but this is no ordinary kid...This is Bartholomew J. Simpson.

## INSERTING BATTERIES:

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

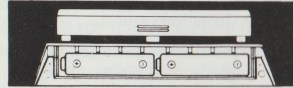


DIAGRAM B

## CONTROLS AND FEATURES:

LEFT: Moves Bart left.

RIGHT: Moves Bart right.

CODE: Selects door code.

OPEN: Opens door when correct code is selected.

JUMP/START: Starts the game; makes Bart jump up.

SELECT: Use to select Game A; Game B or Demo mode; enter Continue mode from game over.

SOUND ON/OFF: Controls the sound during both game play and game over modes.

ACL: Resets the game.

## GETTING STARTED:

- To power up the game press any button.
- The game will remain in Demo mode until the SELECT button is pressed.
- The previous score will be displayed and the game will go into Game A mode.

**NOTE:** While in Game A mode, press START and then SELECT to enter Game B mode. While in Game B mode, press START and then SELECT to enter Demo mode.

- Press START while in either game mode and the screen will change to room #1. Game will begin.

## GAME PLAY:

### Moving between rooms

- There are 6 rooms where 18 rods can be found in each level. Once Bart leaves a room he has 5 seconds to return or he is forced into the next room.

### Collecting rods

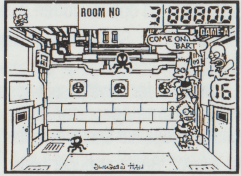
- Press JUMP to jump up to the rod and then press JUMP again to collect it.

### Hiding the rods

- While in the basement, press JUMP to hide one of the rods being held.

## Unlocking doors

- Marge and Homer will help Bart by telling him what code to use to unlock a door. Marge will handle the doors on the left and Homer the right. All Bart needs to do is jump towards them when they appear. Then Bart must stand in front of the door and select the right code by pressing CODE. When the correct code is displayed, press OPEN to open the door. An incorrect choice will do nothing.



## SCORING:

Points are awarded as follows:

- Collecting a rod-100
- Hiding a rod-200
- Completing a round-500
- Bonus-Every time a round is completed, 1 miss mark will be eliminated. The maximum score that can be displayed is 99900. If the score passes that, the 00 will blink. If the score reaches 99900 again, the highest possible score has been reached and the game will end.

## GAME OVER:

The game is over when 3 miss marks are displayed. Press START to restart.

## GAME CONTINUE:

When the game ends, press SELECT to go to continue mode. When "Con" is displayed, press START. This will continue the game at the same speed, but the score will reset.

## Acclaim Entertainment, Inc., U.S.A. Limited Warranty.

Acclaim Entertainment, Inc. ("Acclaim") warrants to the original purchaser that the SuperPlay Plus™ 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 Plus™ 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 FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE HAND-HELD GAME.

Some states do not allow limitations 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.

Acclaim™, Masters of the Game™ and SuperPlay Plus™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. The Simpsons™ & ©1990 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.



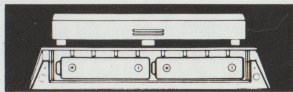
## ESPAÑOL LA HISTORIA:

Los mutantes espaciales invasores tienen un nuevo plan para conquistar la tierra. Y parece que está vez lo lograrán. Lo único que tienen que hacer es juntar el número suficiente de varillas de energía atómica en las plantas nucleares y ya nada podrá detenerlos.

Pero si de Bart Simpson depende... estos pequeños extraterrestres repugnantes serán enviados de vuelta a su planeta en la primera nave espacial... y las varillas serán escondidas en el sótano en un lugar seguro.

El mundo entero depende de un pequeño niño... pero este no es un niño cualquiera... Se trata nada menos que de Bartholomew J. Simpson.

### DIAGRAMA B



#### COLOCAR LAS PILAS:

Coloca (2) pilas alcalinas AA de acuerdo a la ilustración en el diagrama B.

#### CONTROLES Y CARACTERISTICAS:

IZQUIERDA: Mueve a Bart hacia la izquierda.

DERECHA: Mueve a Bart hacia la derecha.

CODIGO: Selecciona el código de la puerta.

ABRIR: Abre la puerta cuando se selecciona el código correcto.

SELECCION: Se utiliza para seleccionar el Juego A; Juego B o la modalidad Demo; selecciona Continuar una vez terminado el juego.

SALTAR / COMIENZO: Inicia el juego, lo hace saltar a Bart.

SONIDO SI/NO: Controla el sonido durante cualquiera de las modalidades de juego.

ACL: Se utiliza para reiniciar el juego.

#### PARA COMENZAR:

• Para iniciar el juego pulsa cualquier botón

• El juego permanecerá en la modalidad Demo hasta que se pulse el botón de SELECCION.

• Aparecerá el puntaje previo y el juego pasará a la modalidad de Juego A.

**NOTA:** Mientras estés en la modalidad de Juego A, pulsa el BOTON DE COMIENZO y

luego el BOTON DE SELECCION para entrar en la modalidad de Juego B. Mientras estés en la modalidad de Juego B, pulsa el BOTON DE COMIENZO y luego el BOTON DE SELECCION para entrar en la modalidad Demo.

• Pulsa el BOTON DE COMIENZO cuando te encuentres en cualquiera de las modalidades de juego y en la pantalla aparecerá la habitación número 1. El juego comenzará.

#### MODALIDAD DE JUEGO:

Desplazándose entre las habitaciones

• Hay 6 habitaciones en las cuales se pueden encontrar 18 varillas en cada nivel. Una vez que Bart haya salido de una habitación tiene 5 segundos para regresar, sino se verá forzado a proseguir a la habitación siguiente.

Juntando varillas

• Pulsa SALTAR para llegar hasta la varilla y luego pulsa SALTAR nuevamente para cogerla.

Escondiendo las varillas

• Una vez en el sótano, pulsa SALTAR para esconder una de las varillas que has cogido.

Abriendo puertas

• Marge y Homer ayudarán a Bart diciéndole que código debe usar para abrir las puertas. Marge se ocupará de las puertas de la izquierda y Homer de las puertas de la derecha. Lo único que tiene que hacer Bart es saltar hacia ellas cuando aparecen. Luego Bart debe pararse frente a la puerta y seleccionar el código correcto pulsando CODIGO. Cuando aparece el código correcto, pulsa ABRIR para abrir la puerta. Si la selección es incorrecta no sucederá nada.

#### PUNTAJE:

El puntaje se logra de la siguiente manera:

• Coger una varilla - 100

• Esconder una varilla - 200

• Completar una ronda - 500

• Premio. Cada vez que se logra completar una ronda, se agrega una vida. El puntaje máximo es 99900, si se supera este puntaje

aparecerá 00. Si se logra nuevamente un puntaje de 99900, se ha alcanzado el puntaje máximo y el juego termina.

#### FINAL DEL JUEGO:

El juego termina cuando desaparecen las tres vidas. Pulsa el BOTON DE COMIENZO para comenzar nuevamente.

#### CONTINUAR EL JUEGO:

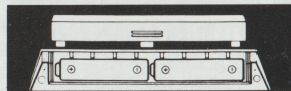
Cuando finaliza el juego pulsa el BOTON DE SELECCION para entrar en la modalidad de Continuar. Cuando aparece la palabra "CON", pulsa el BOTON DE COMIENZO. De esta manera el juego continuará al mismo ritmo pero el puntaje comenzará de 0.

## DEUTSCH DIE GESCHICHTE:

Die Space Mutants haben noch einen anderen Plan für die Eroberung der Erde. Diesmal sieht es so aus, als würde es ihnen gelingen. Sie brauchen nur genug radioaktive Brennstäbe vom Atomreaktor zu sammeln und dann kann sie nichts mehr aufhalten.

Aber wenn es nach Bart Simpson geht... werden diese häßlichen, kleinen, unerwünschten Besucher mit dem nächsten Raumschiff wieder nach Hause geschickt... und die Brennstäbe in einem sicheren Versteck im Keller untergebracht.

### DIAGRAMM B



#### EINLEGEN DER BATTERIEN:

Zwei (2) Alkalibatterien wie in Diagramm B gezeigt einlegen.

#### STEUERELEMENTE UND FUNKTIONEN:

LINKS: Bewegt Bart nach links.

RECHTS: Bewegt Bart nach rechts.

CODE: Wählt den Türcode.

ÖFFNEN: Öffnet die Tür, wenn der richtige Code gewählt wurde.

SPRINGEN/START: Beginnt das Spiel; läßt Bart springen.

WÄHLEN: Um Spiel A, Spiel B oder Demo zu wählen; um Fortsetzungsbetriebsart nach "SPIEL ZU ENDE" zu wählen.

TON EIN/AUS: Einstellung der Lautstärke während des Spiels.

ACL: Neueinstellung des Spiels.

#### ZU BEGINN:

• Um das Spiel zu beginnen eine beliebige Taste drücken.

• Das Spiel bleibt im Modus Demo, bis SELECT gedrückt wird.

• Die vorherige Punktzahl wird angezeigt und das Spiel geht in den Modus Spiel A.

#### ZU BEACHTEN:

Im Modus Spiel A START und dann SELECT drücken, um in den Modus Spiel B zu gelangen. Von Spiel B aus START und dann SELECT drücken, um in den Modus Demo zu gelangen.

• Von jedem Spielmodus aus START drücken, und auf dem Bildschirm erscheint Raum Nr. 1. Das Spiel beginnt.

#### SPIELREGELN:

Zwischen Räumen hin und her gehen.

• Es gibt 6 Räume, in denen in jeder Ebene 18 Brennstäbe zu finden sind. Nachdem Bart einen Raum verläßt, hat er 5 Sekunden Zeit, wieder zurückzukehren, oder er wird in den nächsten Raum gezwungen.

Brennstäbe sammeln

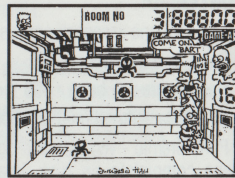
• SPRINGEN drücken, um zum Brennstab hochzuspringen, und noch einmal SPRINGEN drücken, um ihn einzusammeln.

Brennstäbe verstecken

• Im Keller SPRINGEN drücken, um einen der festgehaltenen Brennstäbe zu verstecken.

Türen aufschließen

• Marge und Homer helfen Bart, indem sie ihm den Code sagen, mit dem er eine Tür öffnen kann. Marge übernimmt die Türen auf der linken Seite und Homer die auf der rechten. Bart braucht nur auf sie zuzuspringen, wenn sie erscheinen. Dann muß er sich vor die Tür stellen und durch Drücken von CODE den richtigen Code wählen. Wird der richtige Code angezeigt, ÖFFNEN drücken, um die Tür zu



öffnen. Bei einem falschen Code bleibt die Tür geschlossen.

#### PUNKTWERT:

Die Punkte werden folgendermaßen zugeteilt:

• Einen Brennstab sammeln - 100

• Einen Brennstab verstecken - 200

• Eine Runde abschließen - 500

• Bonus - Für jede abgeschlossene Runde wird ein Leben hinzugefügt. Die höchste Punktzahl, die angezeigt werden kann, ist 99900. Wird diese Punktzahl überschritten, erscheint 00. Wird danach wieder 99900 überschritten, ist die höchstmögliche Punktzahl erreicht und das Spiel ist zu Ende.

#### SPIEL ZU ENDE

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle 3 Leben verloren sind. START drücken, um neu zu beginnen.

#### SPIELFORTSETZUNG

Wenn das Spiel zu Ende ist, SELECT drücken, um in den Fortsetzungsmodus zu gehen. Wenn "Con" erscheint START drücken. Dadurch wird das Spiel mit der gleichen Geschwindigkeit fortgesetzt, die Punktzahl beginnt jedoch wieder bei Null.

Die ganze Welt verläßt sich auf einen kleinen Jungen... allerdings keinen gewöhnlichen Jungen... sondern Bartholomew J. Simpson.

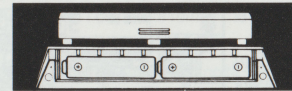
## FRANÇAIS L'HISTOIRE :

Les Mutants de l'Espace ont un autre projet de conquête de la Terre, et cette fois, il semble bien qu'ils pourraient réussir. Il suffit qu'ils s'emparent d'assez de barres de combustible radioactif de la centrale nucléaire et plus personne ne pourra ne les arrêter.

Mais si Bart Simpson a son mot à dire, ces exécrables petits visiteurs de l'espace se retrouveront à bord du prochain vaisseau spatial à destination de l'espace interplanétaire d'où ils sortent, et les barres de combustibles seront cachées bien à l'abri... à la cave.

Le monde entier compte sur l'initiative d'un seul enfant... mais ce n'est pas un enfant ordinaire : c'est Bartholomew J. Simpson !

## DIAGRAMME B



#### POUR INSERER LES PILES :

Insérez 2 piles alcalines AA comme indiqué sur le diagramme B.

#### COMMANDES ET OPTIONS :

GAUCHE : Déplace Bart vers la gauche.

DROITE : Déplace Bart vers la droite.

CODE : Choix du code de la porte.

OUVERTURE : Ouvre la porte quand le bon code est sélectionné.

SELECT : Pour choisir le Jeu A, le Jeu B ou le Mode Démo. Pour entrer en Mode Continu à partir du Mode Fin de partie.

SAUT/START : Pour commencer à jouer ; fait sauter Bart.

SONO MARCHE/ARRET : Contrôle la sono pendant le jeu et en Mode Fin de partie.

ACL : Remet le jeu à zéro.

#### POUR COMMENCER A JOUER :

• Appuyez sur un bouton pour mettre le jeu sous tension.

• Le jeu reste en Mode Démo jusqu'à ce que l'on appuie sur le bouton SELECT.

• Le score précédent est affiché et le jeu passe en Mode Jeu A.

**NOTE :** En Mode Jeu A, appuyez sur START puis sur SELECT pour entrer en Mode JEU B. En Mode Jeu B, appuyez sur START puis sur SELECT pour entrer en Mode Démo.

#### REGLES DU JEU :

Pour se déplacer d'une pièce à l'autre

• Il y a 6 pièces où l'on peut trouver 18 barres à chaque niveau. Quand Bart est sorti d'une pièce, il a 5 secondes pour y revenir ou il est forcé de passer dans la pièce suivante.

Pour prendre les barres

• Appuyez sur SAUT pour sauter jusqu'à la barre et appuyez une deuxième fois sur SAUT pour prendre la barre.

Pour cacher les barres

• En étant à la cave, appuyez sur SAUT pour



cachere una des barres que vous avez prises.

Pour ouvrir les portes

• Marge et Homer aident Bart en lui disant quel code il faut utiliser pour ouvrir une porte.

Marge se charge des portes de gauche et Homer des portes de droite. Tout ce que Bart a à faire, c'est de sauter vers eux quand ils apparaissent. Bart doit ensuite se tenir devant la porte et appuyer sur CODE pour sélectionner le bon code. Quand le bon code est affiché, appuyez sur OUVERTURE pour ouvrir la porte. Si vous faites le mauvais choix, il ne se passe rien.

#### SCORE :

- Prendre une barre - 100
- Cacher une barre - 200
- Terminer un tour - 500

• Bonus - Chaque fois que l'on termine un tour, cela ajoute une vie. Le score maximum affichable est de 99900. Si l'on dépasse ce score, le 00 clignote. Si l'on atteint 99900 une deuxième fois, ce qui est le score le plus élevé possible, le jeu se termine.

#### FIN DE PARTIE :

La partie est finie quand les 3 vies sont perdues. Appuyez sur START pour recommencer.

#### MODE CONTINU :

Quand la partie est finie, appuyez sur SELECT pour passer en Mode Continu. Quand "Con" est affiché, appuyez sur START. Cela permet de continuer le jeu à la même vitesse, mais le score revient à zéro.

#### ITALIANO LA STORIA

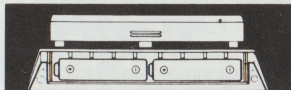
I mutanti dello spazio che stanno invadendo la Terra hanno un altro piano in mente per conquistarla e questa volta sembra che ci riusciranno. Non devono fare altro che raccogliere sufficienti barre di forza radioattiva alla centrale nucleare, dopo di che niente potrà fermarli.

Ma se Bart Simpson potrà occuparsi di questa

facenda... questi orribili, indesiderati, piccoli visitatori verranno messi sulla prossima nave spaziale diretta a casa loro... e le barre verranno tutte nascoste al sicuro giù nella cantina.

Tutto il mondo sta contando su un solo piccolo bambino... ma non si tratta di un bambino normale... Questo è Bartholomew J. Simpson.

#### DIAGRAMMA B



#### INSERIMENTO DELLE BATTERIE:

Inserire (2) batterie alcaline AA come indicato nel diagramma B.

#### COMANDI E CARATTERISTICHE:

SINISTRA: sposta Bart a sinistra

DESTRA: sposta Bart a destra

CODICE: seleziona il codice di porta

APERTO: apre la porta quando viene selezionato il codice giusto.

SELEZIONE: si usa per selezionare il Gioco A, il Gioco B o la Modalità di Dimostrazione. Scegli la Modalità di Continuazione dopo la fine del gioco.

SALTA/PARTENZA: comincia il gioco; fa saltare Bart in alto.

AUDIO ACCESO/SPENTO: controlla il suono sia durante la modalità di gioco sia durante quella di fine del gioco.

ACL: azzerà l'apparecchio per ricominciare a giocare.

#### PER COMINCIARE A GIOCARE:

• Per avviare il gioco, premere qualsiasi pulsante

• Il gioco rimarrà nella Modalità di Dimostrazione fino a che il pulsante SELEZIONE non verrà premuto

• Il punteggio precedente verrà visualizzato e il gioco entrerà nella Modalità di Gioco A.

**NOTA:** Mentre si è nella Modalità di Gioco A, premere PARTENZA e poi SELEZIONE per scegliere la Modalità di Gioco B. Mentre ci si trova nella Modalità di Gioco B, premere PARTENZA e poi SELEZIONE per scegliere la Modalità di Dimostrazione.

• Premere PARTENZA mentre si è in qualsiasi delle due modalità di gioco e lo schermo visualizzerà la stanza n. 1. Il gioco comincia.

#### PER GIOCARE:

Per spostarsi fra le stanze

• Ci sono 6 stanze nelle quali si possono trovare 18 barre ad ogni livello. Una volta che Bart esce da una stanza ha 5 secondi a disposizione per rientrarvi, altrimenti verrà automaticamente costretto ad entrare nella stanza successiva.

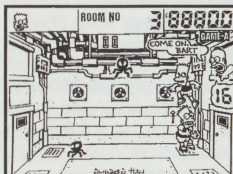
Per raccogliere le barre

• Premere SALTA per saltare fino alla barra e poi premere di nuovo SALTA per raccogliere Per nascondere le barre

• Mentre ci si trova in cantina, premere SALTA per nascondere una delle barre che si ha.

Per sbloccare le porte

• Marge e Homer aiuteranno Bart dicendogli quale codice deve usare per sbloccare una porta. Marge si occuperà delle porte sulla sinistra e Homer di quelle sulla destra. Tutto quel che Bart dovrà fare sarà di saltare verso le porte quando appariranno. Poi Bart dovrà mettersi di fronte alla porta e selezionare il codice giusto premendo CODICE. Quando verrà visualizzato il codice giusto, premere APERTO per aprire la porta. La scelta di un codice sbagliato non porterà a niente.



#### PUNTEGGIO:

I punti vengono assegnati come segue:

- Raccolta di una barra - 100
- Nascondere una barra - 200
- Completamento di un giro - 500

• Punti premio - vengono dati ogni volta che viene completato un giro, una vita verrà aggiunta. Il punteggio massimo che può essere visualizzato è 99900. Se il punteggio supera questo limite, 00 lampeggerà. Se il punteggio raggiunge di nuovo il limite di 99900, vuol dire che il punteggio massimo possibile è stato raggiunto e il gioco terminerà.

#### FINE DEL GIOCO:

Il gioco finisce quando si perdono 3 vite. Premere PARTENZA per ricominciare.

#### CONTINUAZIONE DEL GIOCO:

Quando il gioco finisce, premere SELEZIONE per scegliere la modalità di continuazione. Quando viene visualizzato "Con", premere PARTENZA. Questo farà continuare il gioco alla stessa velocità, ma il punteggio verrà azzerato.

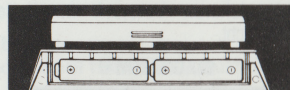
#### NEDERLANDS HET VERHAAL:

Mutanten uit de ruimte hebben weer een plan om de Aarde te veroveren. Het ziet er naar uit dat ze er deze keer in slagen. Ze hoeven alleen maar voldoende radioactieve staven uit de kernreactor te roven en dan is er geen houden meer aan.

Behalve als Bart Simpson er iets aan kan doen... dan keren die lelijke onwelkome bezoekers in het volgende ruimteschip terug naar hun planeet... terwijl de staven veilig verstopt zijn in de kelder.

De hele wereld rekt op één jongen... weliswaar geen gewone jongen... het is n.1. Bartholomeus J. Simpson.

#### AFBEELDING B



#### BATTERIJEN AANBRENGEN:

Twee (2) batterijen type AA aanbrengen volgens afbeelding B.

#### REGELKNOPPEN EN KENMERKEN:

LINKS: beweegt Bart naar links.

RECHTS: beweegt Bart naar rechts.

CODE: keuze deurcode.

OPEN: deur gaat open als de juiste code wordt gekozen.

KEUZE: om spel A, spel B of demonstratiespel te kiezen; om verder te spelen als het spel afgelopen is.

SPRINGEN/START: start het spel; laat Bart springen.

GELUID AAN/UIT: regelt het geluid tijdens en na het spel.

ACL: Stelt spel opnieuw in.

#### ZO WERKT JE TE SPELEN:

• Druk op een willekeurige knop om het spel aan te zetten.

• Het demonstratiespel blijft doorgaan tot de KEUZEKNOP wordt ingedrukt.

• Het laatste puntenaantal wordt aangegeven en daarna begint spel A.

**N.B.:** Tijdens spel A START indrukken en daarna de KEUZEKNOP om naar spel B over te schakelen. Tijdens spel B START indrukken en daarna de KEUZEKNOP om naar het demonstratiespel over te schakelen.

• Als START wordt ingedrukt tijdens spel A of B, verschijnt kamer nr. 1 op het scherm. Het spel begint.

#### ZO WORDT HET SPEL GESPEELD:

Van de éne naar de andere kamer gaan

• Er zijn 6 kamers waar zich op iedere verdieping 18 staven bevinden. Als Bart een bepaalde kamer uit gaat, heeft hij 5 seconden om weer terug naar binnen te gaan; anders moet hij naar de volgende kamer.

Staven verzamelen

• Op SPRINGEN drukken om naar de staaf toe te springen en nogmaals SPRINGEN indrukken om hem te pakken.

Staven verstoppen

• In de kelder op SPRINGEN drukken om een staaf te verbergen.

Deuren open maken

• Marge en Homer

helpen Bart en vertellen hem de code waarmee de deur open gaat. Marge helpt met deuren aan de linkerkant, Homer aan de rechterkant. Bart hoeft alleen maar op de deur af te springen als er één verschijnt. Hij moet daarna voor de deur gaan staan en de juiste code kiezen door op CODE te drukken. Als de juiste code verschijnt, op OPEN drukken om de deur open te maken. Als de code verkeerd is, gebeurt er niets.

• Het laatste puntenaantal wordt aangegeven en daarna begint spel A.

#### PUNTELLING:

Zo behaal je punten:

• Staaf pakken - 100

• Staaf verstoppen - 200

• Ronde afmaken - 500

• Bonus - telkens als je een ronde afmaakt, wordt 1 leven toegevoegd. Het hoogste aantal punten dat kan worden aangegeven bedraagt 99900. Als je meer punten behaalt, begint 00 te knipperen. Als er nogmaals 99900 worden behaald, is het hoogst mogelijke puntenaantal bereikt: het spel is afgelopen.

#### SPEL IS AFGELOPEN:

Het spel is afgelopen als je drie levens hebt verloren. Op START drukken om opnieuw te starten.

#### DOORSPELEN:

Als het spel is afgelopen, de KEUZEKNOP indrukken om door te spelen. Als "Con" verschijnt, op START drukken. Het spel gaat verder in hetzelfde tempo, maar de puntentelling begint opnieuw.

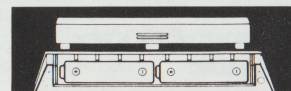
#### SVENSK BAKGRUND:

De invaderande rymd-mutanterna har nya planer på att ta över jorden. Den här gången verkar de kunna lyckas. Allt de behöver göra är att samla ihop tillräckligt många radioaktiva bränslestavar från atomkraftverket. Sedan kan ingen stoppa dem.

De räknade inte med Bart Simpson. Om han får sin vilja fram kommer dessa ruggiga små ovälkomna besökare att sitta på nästa rymdskepp hem och bränslestavarna kommer att vara väl gömda i källaren.

Hela världens öde beror på en liten kille, men det är inte vem som helst, det är Bartholomew J. Simpson.

#### FIGUR B



#### ISÄTTNING AV BATTERIER:

Sätt in (2) alkaliska batterier av typ AA, i enlighet med figur B.

#### REGLAGE OCH FUNKTIONER:

VÄNSTER: Flyttar Bart åt vänster.

HÖGER: Flyttar Bart åt höger.



KOD: Väljer dörrkod.

ÖPPNA: Rätt kod öppnar dörren.

HOPPA/STARTA: Startar spelet; får Bart att hoppa.

VÄLJ: Används för att välja spel A; spel B eller demonstrationsläge; för att gå till fortsättningsläge när spelet är slut.

LJUD PÅ/AV: Reglerar ljudet både i spelläget och i läget spelet slut.

NOLLST: Nollställer spelet.

### SÅTT IGÅNG:

- Tryck på valfri knapp för att starta spelet.
- Spelet förblir i demonstrationsläge tills du trycker på knappen SELECT (VÄLJ).
- Föregående poängsumma visas och spelet går till läget spel A.

**OB:** När du är i läget spel A ska du trycka på START (STARTA) och sedan på SELECT (VÄLJ) för att gå till läget spel B. När du är i läget spel B ska du trycka på START (STARTA) och sedan på SELECT (VÄLJ) för att gå till demonstrationsläget.

• Om du trycker på START (STARTA) när du är i endera spelläget ändras skärmen till rum nr 1. Spelet börjar.

### SPELANVISNINGAR:

Gör så här för att gå mellan rum:

• Det finns 6 rum i vilka 18 bränslestavar kan upptäckas, på varje nivå. När Bart lämnat ett rum har han 5 sekunder på sig att återvända; annars måste han gå till nästa rum.

Gör så här för att samla ihop bränslestavar:

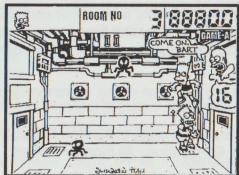
• Tryck på JUMP (HOPPA) för att hoppa upp till bränslestaven och tryck sedan på JUMP (HOPPA) en gång till för att samla på dig staven.

Gör så här för att gömma bränslestavarna:

• Tryck på JUMP (HOPPA) för att gömma en av de bränslestavar du håller i, när du är nere i källaren.

Gör så här för att låsa upp dörrar:

• Marge och Homer kommer att hjälpa Bart



genom att tala om för honom vilken kod han ska använda för att låsa upp en dörr. Marge tar hand om dörrarna till vänster och Homer tar hand om dörrarna till höger. Allt Bart behöver göra är att hoppa mot dem när de visar sig. Sedan måste Bart ställa sig framför dörren och välja rätt kod genom att trycka på CODE (KOD). När rätt kod visas ska du trycka på OPEN (ÖPPNA) för att öppna dörren. Om du väljer fel händer ingenting.

### POÄNGSUMMA:

Du får poäng om du:

- Samlar på dig en bränslestav - 100
- Gömmer en bränslestav - 200
- Fullbordar en omgång - 500
- Extrapoäng - Varje gång du fullbordar en omgång kommer 1 livatt läggas till. Den högsta poängsumman som kan visas är 99900. Om du får fler poäng kommer 00 att blinka. Om poängsumman når 99900 igen har du uppnått högsta möjliga poängsumma och spelet slutar.

### SPELET SLUT:

Spelet är slut när alla 3 liven försvunnit. Tryck på START (STARTA) för att starta på nytt.

### FORTSÄTTNINGSSPEL:

När spelet slutar ska du välja SELECT (VÄLJ) för att gå till fortsättningsläge. När "Con" (Fortsättning) visas ska du trycka på START (STARTA). Detta gör att spelet fortsätter med samma hastighet, men poängsumman nollställs.

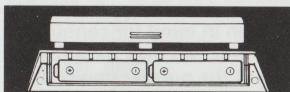
### SUOMEKSI JUONI:

Avaruusmutanteilla on taas maailmanvalloitus suunnitelmia. Tällä kertaa he saattavat jopa onnistua. Heidän tarvitsee vain kerätä radioaktiivisia voimasauvoja ydinvoimalasta, eikä kukaan voi estää heidän aikeitaan.

Jos Bartilla on asiaan jotain sanomista, näiden pienten, rumien ja ei-tervetulleiden vieraiden on parasta lentää kotiin sa avaruusaluksillaan. Heidän sauvaansa piilotetaan kellariin turvaan.

Koko maailma panee toivonsa yhden pienen pojan varaan...mutta hän ei olekaan mikään tahansa poika...vaan Bartholomew J. Simpson.

### KUVA B



### PARISTOJEN ASENNUS:

Asenna kaksi AA-kokoista alkaliparistoa kuvan B mukaisesti.

### OHJAIMET JA TOIMINNOT:

LEFT: Bartin siirto vasemmalle.

RIGHT: Bartin siirto oikealle.

CODE: Oven tunnuksen valinta.

OPEN: Oven avaaminen, kun oikea tunnus on valittu.

SELECT: Pelin A, pelin B tai demo (esittely)-tilan valinta ja siirtyminen jatkotilaan (continue mode).

JUMP/START: Pelin aloitus. Saa Bartin hypäämään.

ÄÄNI PÄÄLLE/POIS: Äänen säätely sekä pelin aikana että pelin päättyttyä.

ACL: Pelin lopetus, pisteiden nollaus.

### ALOITUS:

Kytke virta painamalla jotain näppäintä.

Peli on demo-tilassa, kunnes painat SELECT-näppäintä.

Edellinen pistemäärä ilmestyy tulostauluun, ja peli siirtyy pelin A tilaan.

HUOM! Paina START-näppäintä pelin A tilassa ollessasi ja sitten SELECT-näppäintä pelin B tilaan päästäksesi. Paina START-näppäintä pelin B tilassa ollessasi ja sitten SELECT-näppäintä demo-tilaan päästäksesi.

Paina START-näppäintä kummassa tahansa pelitilassa ja näyttöön tulee huone numero yksi. Peli alkaa.

### PELAAMINEN:

Huoneesta toiseen siirtyminen

Pelissä on kuusi huonetta, joissa on 18 sauva kullakin tasolla. Lähdettyään huoneesta Bartilla on viisi sekuntia aikaa palata, tai hän joutuu siirtymään seuraavaan huoneeseen.

Sauvojen kerääminen

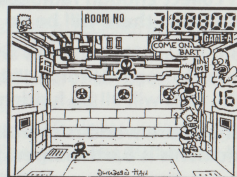
Paina JUMP-näppäintä hypätäksesi sauva hakemaan ja paina samaa näppäintä uudelleen poimiaksesi sauvan.

Sauvojen piilottaminen

Kellarissa ollessasi paina JUMP-näppäintä, että voit piilottaa halussasi olevan sauvan.

Ovien avaaminen

Marge ja Homer auttavat Bartia kertomalla hänelle, millä tunnuksella ovi aukeaa. Marge huolehtii vasemman puoleisista ovista ja Homer oikean. Bartin tarvitsee vain hypätä ovia kohden, kun ne tulevat näkyviin. Sitten Bartin täytyy seistä oven edessä ja valita oikea tunnus painamalla CODE-näppäintä. Kun tunnus ilmestyy näyttöön, paina OPEN-näppäintä avataksesi oven. Väärän valinnan seurauksena ei tapahdu mitään.



**PISTEET:**

Pisteitä kertyy seuraavasti:

- 100 - Sauvan poimiminen
- 200 - Sauvan piilottaminen
- 500 - Erän päätökseen saattaminen

• Bonus - Jokaisen päätökseen saatetun erän yhteydessä saat yhden ylimääräisen elämän. Näytön maksimipistemäärä on 99900. Jos saat enemmän pisteitä, tulostaulu nollautuu. Jos saat taas 99900 pistettä, olet saavuttanut korkeimman mahdollisen pistemäärän ja peli päättyy.

### PELI OHI:

Peli päättyy, kun kaikki kolme elämää on menetetty. Peli alkaa uudelleen START-näppäintä painamalla.

**JATKOTILA:**

Kun peli päättyy, pääset jatkotilaan painamalla SELECT-näppäintä. Kun tulostauluun ilmestyy CON, paina START-näppäintä. Peli jatkuu samalla nopeudella, mutta pistemäärä alkaa nollassa.

### DANSK HANDLINGEN:

De invaderende mutanter fra rummet pønser nu på endnu en plan om at erobre Jorden. Denne gang ser det ud som om, det nok skal lykkes dem. Det eneste de skal sørge for, er at samle

nok radioaktive brændstofstænger fra atomkraftværket, og så er der intet der holder dem tilbage.

Men hvis Bart Simpson overhovedet kan gøre noget... så er de små, grimme, uvelkomne besøgende på vej hjem med næste rumslib... og stængerne er godt gemt væk nede i kælderen.

Hele verden regner med hjælp fra en lille knægt... men det er ikke nogen helt almindelig knægt... Det er Bartholomew J. Simpson.

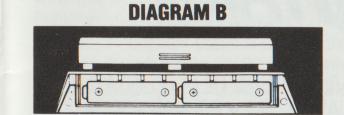
findes 18 stænger. Når Bart forlader et rum, har han 5 sekunder til at vende tilbage, ellers bliver han tvunget ind i det næste rum.

Sådan samles stænger

- Tryk på SPRING for at springe op til stangen og så tryk på SPRING igen for at samle den op.

Sådan gemmes stængerne

- Når du befinder dig i kælderen, tryk på SPRING for at gemme en af de stænger, du er i besiddelse af.



### DIAGRAM B

Sæt 2 AA alkaliske batterier i, som vist i diagram B

### KONTROLLER OG KENDETEGN:

VENSTRE: Flytter Bart til venstre. HØJRE: Flytter Bart til højre.

KODE: Vælger dør-kode.

ÅBEN: Åbner døren når den rigtige kode er valgt.

SELECT: Bruges til at vælge Spil A; Spil B; vælger fortsættelses-modus, når spillet er slut.

SPRING/START: Starter spillet; får Bart til at springe op.

LYD AF/PÅ: Kontrollerer lyden både under spillet og i slut-modus.

ACL: Starter spillet igen.

**SÅDAN KOMMER MAN I GANG:**

- For at starte spillet, tryk på en hvilken som helst knap.

- Spillet forbliver i Demo-modus indtil der trykkes på VALG-knappen.

- Sidste pointantal vises og spillet fortsætter i Spil A-modus.

**NB:** Mens spillet er i Spil A-modus, tryk på START, og så på VALG for at fortsætte i Spil B-modus. Mens du er i Spil B-modus, tryk på START og derefter på VALG for at fortsætte i Demo-modus.

- Tryk på START, mens du er i et af spille-modierne og skærmen skifter til rum 1. Spillet begynder.

**SPILLET:**

Sådan bevæger du dig fra rum til rum

- Der er 6 rum, hvor der på hvert niveau kan

Sådan samles stænger

- Tryk på SPRING for at springe op til stangen og så tryk på SPRING igen for at samle den op.

Sådan gemmes stængerne

- Når du befinder dig i kælderen, tryk på SPRING for at gemme en af de stænger, du er i besiddelse af.

Lås op for dørene

- Marge og Homer kan hjælpe Bart ved at fortælle ham, hvilken kode han skal bruge til at låse op for den næste dør. Marge står for dørene til venstre og Homer dem til højre. Det eneste, Bart behøver gøre, er at springe imod dem, når de viser sig. Så må Bart stille sig foran døren og vælge den rigtige kode ved at trykke på KODE.

Når den rigtige kode vises, tryk på ÅBEN for at åbne døren. En forkert kode hjælper ikke.

**SCORING:**

Point tildeles således:

- Opsamlé stang - 100
- Gemme stang - 200
- Fuldføre en runde - 500

• Bonus - Hver gang en runde fuldføres, et liv tilføjet. Der kan højst vises et pointantal på 99900, hvis pointantallet skulle passere dette, blinker 00erne. Hvis pointantallet skulle passere 99900 igen, er det højeste pointantal nået, og spillet er slut.

**SPILLET ER SLUT:**

Spillet er slut, når alle tre (3) liv er tabt. Tryk på START for at begynde forfra.

**SPILLET FORTSÆTTER:**

Når spillet er slut, tryk på VALG for at fortsætte i fortsættelsesmodus. Når der står "CON", tryk på START. Dette vil fortsætte spillet på samme hastighedsniveau, men scoringen begynder forfra.

DISTRIBUTED AND MARKETED BY  
ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.  
71 AUDREY AVENUE  
OYSTER BAY, NY 11771

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

