

THE
SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACEMUTANTS



MATT GROENING

INSTRUCTION MANUAL

**FLYING
EDGE™**

A division of Acclaim Entertainment, Inc.

SEGA

MEGA DRIVE

COMMENCER

1. Installez votre MegaDrive System comme indiqué dans le manuel d'instructions. Branchez le Control Pad 1. (Bart vs. The Space Mutants n'est fait que pour un joueur).
2. Vérifiez que l'interrupteur soit en position OFF. Puis insérez la cartouche Bart vs. The Space Mutants dans la console et appuyez fermement.
3. Allumez votre console. Après quelques instants, l'écran Sega apparaît.
4. Appuyez sur "Start" lorsque l'écran Titre apparaît.

POUR COMMENCER: Appuyez sur le BOUTON START pour commencer à jouer. Ceci fera rapidement apparaître les écrans d'introduction.

Important: Si l'écran Sega n'apparaît pas, éteignez votre console. Vérifiez que votre système est bien installé et que la cartouche est bien insérée, l'étiquette face à vous. Ensuite rallumez votre console. Assurez-vous toujours que l'interrupteur est sur la position OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Avertissement destiné aux possesseurs de télévisions à écran géant: Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écrans géants.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega MegaDrive System.

Pour une utilisation appropriée

- 1 Ne pas mouiller!
 - 2 Ne pas plier!
 - 3 Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - 4 Ne pas exposer au soleil!
 - 5 Ne pas abîmer!
 - 6 Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - 7 Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
 - Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
 - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
 - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez long-



temps.

LES COMMANDES

POUR AVANCER: Appuyez sur les FLECHES DU CONTROL PAD, VERS LA DROITE, VERS LA GAUCHE, VERS LE HAUT, VERS LE BAS.

POUR SAUTER: Appuyez sur le BOUTON B.

POUR SAUTER PLUS HAUT: Maintenez le BOUTON B enfoncé.

POUR UN SAUT SUPER LONG: Appuyez simultanément sur les BOUTONS A et B. (Appuyez sur le BOUTON B juste avant d'appuyer sur le BOUTON A, surtout lorsque vous tenez une arme, sinon vous manquerez votre tir.)

POUR AVANCER PLUS VITE: Maintenez le BOUTON B enfoncé tout en bougeant.

POUR TIRER OU ASPERGER DE PEINTURE: Appuyez sur le BOUTON A.

POUR FAIRE DEFILER LE CATALOGUE ET SELECTIONNER UN ARTICLE:

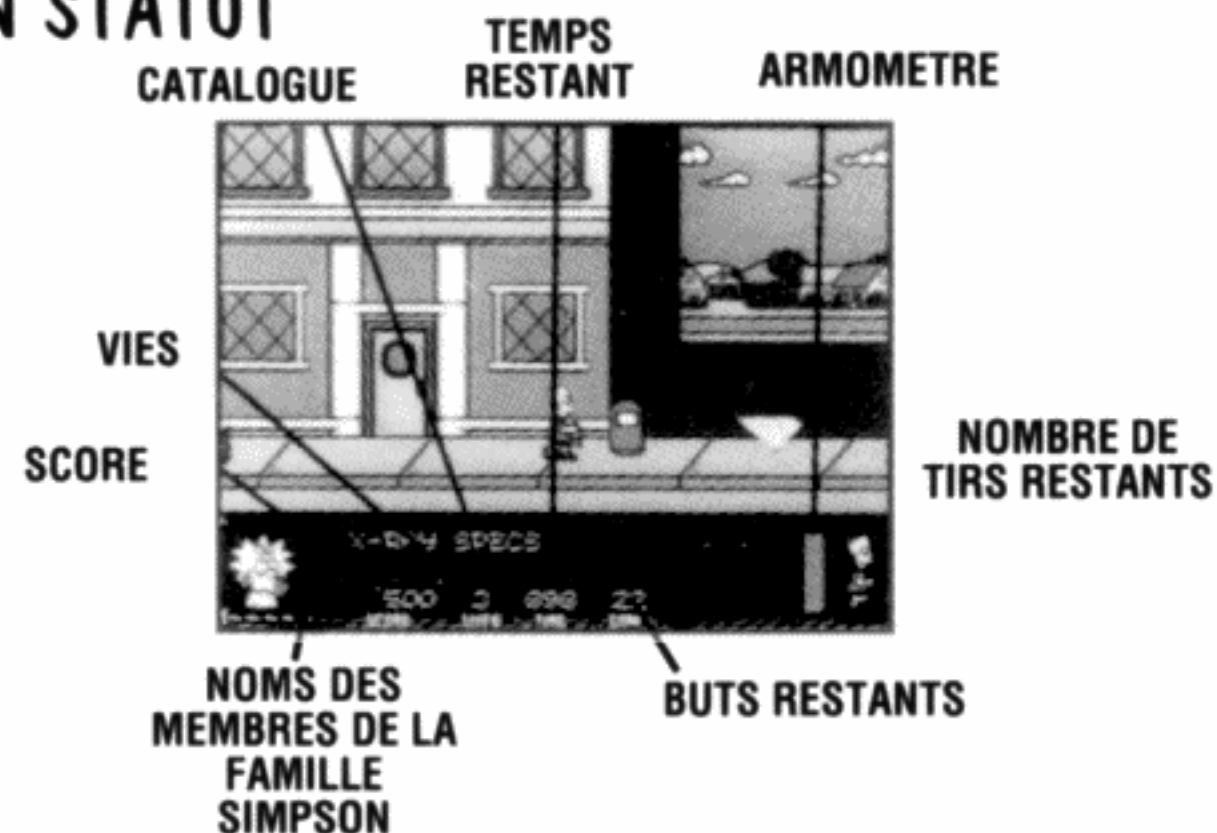
Appuyez sur START pour pauser, et utilisez les flèches haut et bas.

POUR UTILISER UN OBJET DU CATALOGUE: Appuyez sur le BOUTON C.

POUR INTERROMPRE/REPRENDRE: Appuyez sur le BOUTON START.



L'ECRAN STATUT



OBTENIR L'AIDE DE LA FAMILLE

Bart n'a pas vraiment la réputation de dire toute la vérité. Aussi, il essaie en premier de convaincre sa famille de la véracité de son histoire.

Comment s'y prend-il? Il saute sur les têtes des gens infestés de Mutants. Ils y ont laissé des "preuves" de leur existence que Bart récupère avant qu'elles ne disparaissent. Pour chaque "preuve" récupérée, une lettre

apparaît dans l'un des noms des Simpson sur l'Écran Statut. Lorsqu'un nom est complet, la personne ayant ce nom aide Bart à la fin du niveau. Remarque importante: Ne laissez pas Bart sauter sur la tête d'une personne qui n'est pas atteinte par un Mutant! Pour les différencier, utilisez les lunettes radioscopiques.

LUNETTES RADIOSCOPIQUES

Assurez-vous que les lunettes radioscopiques ont été choisies dans le catalogue. Puis, appuyez sur START pour que Bart les mette et soit capable de dire quelles sont les personnes atteintes par les Mutants.



BUTS

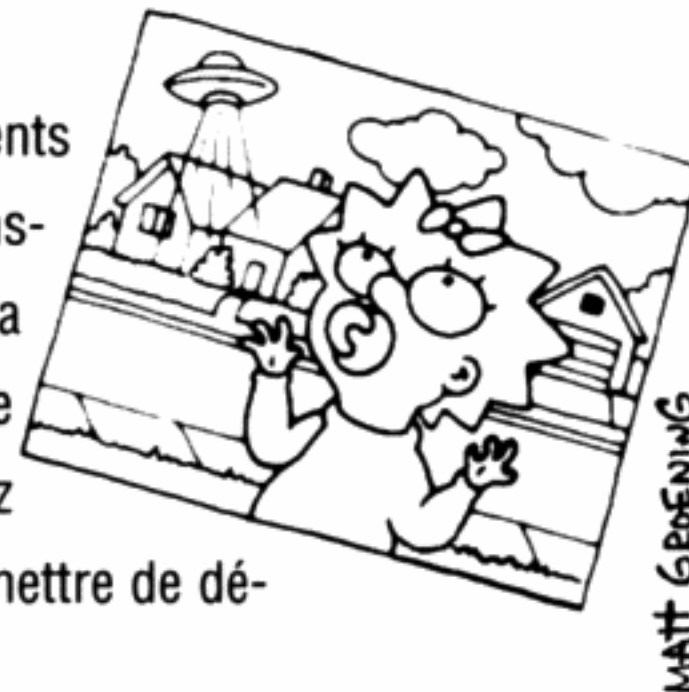
Voici les éléments dont les Mutants ont besoin pour construire leur Arme Suprême, qu'ils utiliseront pour conquérir le monde.

Pour sauver le monde, Bart doit rassembler un certain nombre d'objets affichés sur l'Écran Statut. S'il parvient à compléter un niveau, les Mutants modifient leur machine, afin de pouvoir utiliser d'autres éléments.

NIVEAU 1: LES RUES DE SPRINGFIELD

LES OBJETS DE COULEUR MAUVE

Les objets mauve sont les premiers éléments dont les Mutants ont besoin pour la construction de leur Arme Suprême. Bart pourra asperger de peinture ce niveau, mais ne pourra pas asperger d'objets. Trouvez d'autres méthodes créatives pour lui permettre de détruire ces objets mauve.



NIVEAU 2: LE CENTRE COMMERCIAL DE SPRINGFIELD

CHAPEAUX

Les chapeaux sont le second choix des Mutants pour la construction de leur arme. Si Bart rencontre des personnes portant un chapeau, il doit tout d'abord leur ôter leur chapeau, puis rassembler tous les chapeaux récupérés.



NIVEAU 3: LE PARC D'ATTRACTIONS DE KRUSTYLAND

Les ballons constituent l'autre élément recherché par les Mutants. Bart doit attraper les ballons ou les faire éclater avec un lance-pierres, mais il doit tout d'abord trouver un lance-pierre.



Bart peut également tenter des jeux d'adresse et de hasard à Krustyland. Voici comment: en appuyant vers le haut sur le CONTROL PAD alors que vous vous tenez face du jeu. S'il doit tirer ou lancer, appuyez sur le BOUTON B (dans la galerie de tir, utilisez le CONTROL PAD pour viser). S'il doit faire un pari, utilisez les FLECHES DE DROITE ET DE GAUCHE pour déplacer la pièce, et appuyez sur le BOUTON B pour faire tourner la roue. N'oubliez pas qu'il lui faut un certain nombre de pièces pour jouer, et qu'il devra parfois sauter pour atteindre une cible.

NIVEAU 4: MUSEE D'HISTOIRE NATURELLE DE SPRINGFIELD

Les éléments suivants sont les signes de sorties. Les Mutants se sont introduits dans le musée pour voler les signes. Bart peut toucher ces signes pour les rassembler.

NIVEAU 5: LA CENTRALE NUCLEAIRE DE SPRINGFIELD

Les barres de puissance nucléaires constituent le dernier élément. Bart doit réunir le plus grand nombre de barres possible. Ensuite, il doit les rapporter à toute vitesse au sous-sol et les remettre dans le réacteur. Il ne peut porter que 4 barres à la fois. Les visages des membres de la famille ne sont représentés nulle part car ils sont dans la centrale en train d'aider Bart.



L'ASCENSEUR ET LES ESCALIERS

Pour faire monter Bart dans l'ascenseur, vous devez le placer juste en face, et appuyer sur le BOUTON A. L'ascenseur arrivera à son étage et la porte s'ouvrira. Appuyez vers le haut du CONTROL PAD et Bart entrera dans l'ascenseur. Appuyez à DROITE et à GAUCHE du CONTROL PAD pour sélectionner l'étage voulu, puis appuyez une nouvelle fois sur le BOUTON A. Lorsqu'il arrive à cet étage, appuyez vers le bas du CONTROL PAD pour sortir.



BART DANS LES ESCALIERS

Pour avoir accès aux escaliers, appuyez sur le BOUTON A du CONTROL PAD et il ira à la porte. Lorsqu'il est à l'intérieur, maintenez le BOUTON A enfoncé tout en appuyant vers le haut ou vers le bas sur le CONTROL PAD pour aller à l'étage voulu. Appuyez sur le BOUTON B du CONTROL PAD pour sortir de l'escalier. Bart ne peut parcourir qu'un étage à la fois.

ARMES

Bart ne peut tirer que sur les cibles ou objets qui lui tirent dessus ou lui lancent quelque chose. Prenez des armes alors que vous avancez. Elles ne peuvent être utilisées que dans le niveau où elles ont été trouvées. Bart peut porter autant d'armes qu'il en trouve. L'Ecran Statut affiche le nombre de munitions qu'il lui reste.

PISTOLET A PEINTURE

Bart en aura besoin pour changer la couleur de certains des objets mauve, alors ne gaspillez pas votre peinture!

LANCE-PIERRES

Il y en a beaucoup au Parc d'Attractions de Krustyland.

PISTOLET A FLECHETTES

Vous les trouverez en exposition au Musée d'Histoire Naturelle. Vous pouvez tirer 12 fois avec chaque pistolet à flechettes.

AUTRES OBJETS UTILES

Au début du jeu, Bart possède 10 pièces, mais il lui en faut beaucoup plus. A chaque fois qu'il rassemble 15 pièces, Bart a une vie supplémentaire, mais 10 pièces sont soustraites du catalogue. Vous devez vous souvenir d'une chose: normalement, vous ne pouvez utiliser un objet qu'après l'avoir acheté.

COMMENT ACHETER

Bart peut acheter des objets dans la plupart des magasins de Springfield. Lorsqu'il se trouve à l'entrée d'un magasin, appuyez vers le haut du CONTROL PAD, et il y entrera. Appuyez à GAUCHE ou à DROITE du CONTROL PAD pour choisir un objet. Puis appuyez soit sur le BOUTON A ou sur le BOUTON B pour faire vos achats. Pour sortir du magasin, appuyez vers le BAS du CONTROL PAD.



The Simpsons™ & ©1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.

All rights reserved. Flying Edge™ is a trademark of Acclaim Entertainment, Ltd.

©1992 Acclaim Entertainment, Ltd. All rights reserved.

AVERTISSEMENT: Pour les possesseurs de télévision à écran géant. Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou extensif de jeux vidéo sur des télévisions à écrans géants.

GARANTIE LIMITEE

Flying Edge garantit à l'acheteur initial de ce produit Flying Edge que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Flying Edge est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Flying Edge n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Flying Edge accepte de réparer ou de remplacer (c'est à lui de décider) gratuitement, tout produit logiciel Flying Edge, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: Flying Edge, 4 Walcote Place, Winchester, Hants. SO23 9AP, Angleterre.

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Flying Edge résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'UTILISATION A DES FINS PARTICULIERES, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES. Ce programme informatique, la documentation et les produits qui s'y rattachent sont protégés par les lois nationale et internationale de reproduction. L'entreposage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion et la représentation publique sont interdits sans l'autorisation expresse et écrite de Flying Edge.



- This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the **SEGA MEGADRIVE SYSTEM**
- **SEGA** and **MEGADRIVE** are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
- **FLYING EDGE, 4 WALCOTE PLACE, WINCHESTER, HANTS SO23 9AP**

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong
Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No.
82-205605 (Pending)

- **Printed in Japan**