

SPECTRUM
AMSTRAD
COMMODORE

THE
SIMPSONS™
BART VS. THE
SPACE MUTANTS



AKkaim
entertainment, inc.

ocean



MATT GROENING

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

A WORD FROM BART SIMPSON

Hello, fellow humans!
Bartholomew J. Simpson here,
with a very important secret
SPACE MUTANTS ARE

INVADING
SPRINGFIELD! That's
right, man! A buncha
slimy, horrible totally
gross and putrid
monsters are taking
over the bodies of
the people who live
here and they wanna
build a weapon that's
gonna take over the entire
planet! Pretty cool, huh?

Anyway, yours truly is the
only one who can see 'em
'cause of my X-Ray glasses
- so it's up to me to stop
'em! I've goad spraypaint
things, get radical on my
skateboard, use my trusty
slingshot and in general,
behave like a nuisance,
man. Plus, with evil dudes
like Nelson the bully and
Sideshow Bob getting in
my way, it's a good thing
I've got the rest of the
Simpsons to help me out!

So if you're a decent
person, a patriot and
somebody who cares

about this sorry planet, you'll do the right thing.
Save the Earth! PLAY THIS GAME! Thanks, man.

MATT GROENING

LOADING

SPECTRUM

CASSETTE 128K ONLY

Place the cassette in the recorder ensuring that it is fully
rewound

Select LOADER option and press RETURN key Press PLAY
on your recorder the game will now load automatically.

SPECTRUM .33 DISK

Set up system and switch on as described in your
instruction

manual Insert disk and press ENTER to choose LOADER
option this program will then load automatically.

AMSTRAD

CASSETTE

CPC 464

Place the reloaded cassette in the deck, type RUN" and
then press the ENTER RETURN key. Follow the instructions
as they appear on screen If there is a disk drive attached
then type |TAPE then press ENTER RETURN key. Then type
RUN" and press ENTER/RETURN key (the symbol | is obtained
by holding shift and pressing the @ key)

CPC 664 and 6128

Connect a suitable cassette tape recorder ensuring that
the correct leads are attached as defined in the User
instruction Booklet Place the reloaded tape in the
cassette recorder and type |TAPE then press the ENTER/
RETURN key. Then type RUN" and press the ENTER/RETURN
key Follow the on screen Instructions

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing
upwards. Type |DISC and press the ENTER RETURN key to
make sure that the machine can access the drive. Now
type RUN"DISC and press ENTER/RETURN, the game will load
automatically

COMMODORE

Position the cassette in your Commodore recorder with
the printed side upwards and make sure that it is reloaded
to the beginning Ensure that all the leads are connected.
Press the SHIFT key and the RUN STOP key simultaneously
Follow the on screen instructions - PRESS PLOY ON TAPE.
This program will then load automatically For C128 loading
type GO 64 (RETURN), then follow C64 instruction.
PLEASE NOTE. This game loads in a number of parts -
follow on-screen instructions

DISK

Select 64 mode (if using Commodore 128). Turn on the
disk drive, insert the program into the drive with the label
facing upwards.

Type LOAD "*",8,1 (RETURN) the introductory screen will
appear and the program will then load automatically.

CONTROLS

This is a one player game controlled by Joystick only.

To move Bart push the joystick left or right in the appropriate direction.

To Jump-push the joystick UP

To jump higher-keep pushing the joystick UP

To walk faster-move left or right whilst pushing UP on the joystick.

To shoot weapons or spraypaint-press FIRE.

To scroll through the inventory hold down the joystick and press fire. Release joystick when item required appears in the window.

To use an inventory item pull down on the joystick and then release it.

To Pause - select PAUSE in the inventory and press FIRE.

(C64 only) For a super long jump-Press FIRE and UP together. While on the skateboard hold down FIRE and press UP or DOWN to move the skateboard's position.

THE STATUS SCREEN

The Status Screen displays Number of hits left in current life, inventory items, Simpsons family member name as alien proofs are collected, score, lives, time left to complete level, weapon meter (how much ammo is left) and goals remaining to be collected on each level.

GETTING THE FAMILY TO HELP

If he tried hard enough, Bart could probably save the world alone, of course. But it'd sure be easier if Homer, Marge, Lisa and Maggie could help him. The problem is, Bart doesn't exactly have the best



reputation for telling the truth, so he first has to convince his family he's not making this story up. How does he do it? By jumping on the heads of the people whose bodies have been taken over by Mutants. This forces the Mutants out of the bodies they've been controlling. They then leave behind proof of their existence that Bart must pick up before it disappears. Each time he gets one, a letter in the name of one of the Simpsons appears under their picture in the Status Screen. When their name is completely spelled out, that family member helps Bart battle the archenemy waiting for him at the end of the level.

Important Note: Don't let Bart jump on the head of someone who isn't taken over by a Mutant! To learn who is and isn't a Mutant, use the x-ray specs.

X-RAY SPECS

Make sure the X-Ray specs have been selected from the inventory. Then pull down on the joystick and art will look through the glasses and be able to tell which people have been taken over by the Mutants. Be careful; if he hops on the head of someone who hasn't been taken over he'll be penalised one hit.

GOALS

These are the ingredients the Mutants need to build their Ultimate Weapon, which they'll use to conquer the world. To save the Earth, Bart must collect, destroy, hide, change, and otherwise ruin these objects so the aliens can't gather them up. He must collect the amount of items shown on the Status Screen, fight off and avoid a bunch of enemies along the way and then do battle with some evil familiar foes at the end of each level. If Bart manages to complete an entire level, the Mutants modify their machine so it can use some other ingredient.

Level 1 : The Streets of Springfield



PURPLE-COLOURED OBJECTS

Purple objects are the first ingredients the Mutants need for their Ultimate Weapon. Be on the lookout for anything coloured purple. Bart will be able to use spraypaint in this level, but he won't be able to spray everything. Try to be creative and figure out other ways he can get rid of the purple objects.



Level 2 : The Springfield shopping Mall

Hats

Hats are the Mutants' second choice for building their weapon. Collect as many as you can, but if you come across people who are wearing hats, Bart must first knock the hat off their head before he can collect it.



Level 3 : Krustyland Amusement Park

Balloons

Balloons are the next ingredient the Mutants will be after. Bart can find them at the Krustyland Amusement Park. He can grab the balloons or shoot them with his slingshot (which is easier) but first he's got to find his slingshot. Bart can also play games of skill and chance at Krustyland. Here's how:

C64 - Push UP on the joystick when he's standing in front of a game.

SPECTRUM/AMSTRAD - Select a coin when he's standing in front of a game.

Then you'll see instructions on what to do next. If he has to shoot or throw, press the FIRE button.

(C64 only) - If he has to place a bet, move the Joystick LEFT or RIGHT to move the coin, and press FIRE to start the wheel spinning. Remember to have enough coins to play, and also remember that Bart might sometimes have to jump to hit a target.



Level 4 : Springfield Museum of Natural History

Exit Signs

The next ingredient is exit signs, which the Mutants have snuck into the museum after hours to steal. Bart can touch these signs to collect them, but some of them are pretty high up. If he can't reach them,

use the dart guns, which you can pick up along the way. Watch out for the laser alarms and just about everything else here - some things take on a life of their own past closing time.

Level 5 : Springfield Nuclear Power Plant

Power Rods

Nuclear power rods are the final ingredient the Mutants can use to build their machine. Bart must make his way around the Power Plant where Homer works, collecting all the rods he can find. Then he has to hightail it to the basement and put them back in the reactor. The maximum amount of rods he can carry at one time is 4 and they're displayed on the Status Screen where the Simpsons faces were. The reason the faces aren't shown there anymore is because they're all at the plant helping Bart!



The Elevator and Stairs

Bart can't move around the plant unless he uses the elevators or the stairs. To move Bart into the elevator he has to be standing right in front of it. Press the FIRE button and the elevator will arrive at his floor and the door will open. Push UP on the joystick and he'll enter. Push LEFT or RIGHT to pick the destination floor, and then press the FIRE button again.

(C64 only) - When he gets to that floor, push DOWN on the joystick to exit. Note: Some elevators stop at all floors, some are express.

Bart Entering a Stairway

If you want Bart to use the stairs, push UP on the joystick and he'll go in the door. When he's in, hold down the FIRE button while pressing UP or DOWN on the joystick to pick the destination floor. Release the FIRE button.

C64 only-you must also push DOWN on the joystick to exit the stairway, Bart can only travel to one floor at a time.

WEAPONS

Bart is only allowed to shoot at goals and anything else that's firing or throwing something at him. The way to get weapons is to pick them up as you go along, so keep your eyes peeled. Bart can only use these weapons in the level he finds them in, and pressing the FIRE button fires them. After Bart's collected a weapon, he carries it with him at all times until the ammo's used up. Then he loses that weapon and has to find a new one to do more damage with. Bart can pick up and carry as many weapons as he can find. But each time he uses one, his ammo supply goes down (paint, darts, slingshot rocks). The Status Screen shows how much ammo he has left.

Spraypaint

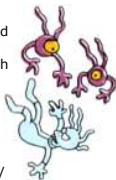
You can find these cans on the streets of Springfield. Bart will need them to change the colour of some of the purple objects, so don't waste paint!

Slingshot

There are plenty of these around at the Krustyland Amusement Park. You get 12 shots with each one. (SPECTRUM/AMSTRAD-6 shots)

Dart Gun

Find these on display at the Natural History Museum. Each one's got 72 shots. (SPECTRUM/AMSTRAD - 6 shots)



MATT GROENING

OTHER USEFUL ITEMS

Bart starts out the game with 10 coins, but he'll need a lot more. Coins are necessary to buy things and play games: and for every 15 he collects, he gets an extra life. When he gets that extra life though, 10 coins are subtracted from inventory. There are other useful objects that will come in handy in the heat of the battle. Try to figure out what they are and how and where to use them. One thing to keep in mind though you usually can't use something unless you've bought it.

How to Buy

Bart can buy items in most of the Springfield stores. If he's standing by a store entrance, push UP on the joystick and he'll go right in. The owner will ask him what he wants Push LEFT or RIGHT on the joystick to choose an item. Then the FIRE button for each one you want to buy. The item will go into inventory. To get Bart out of the store, push DOWN on the joystick. Remember, these items cost money, so make sure Bart has enough coins. And here's a little tip about the rockets: If you want Bart to fire one, hurry up and make him light it. Those sparklers don't last forever.

LIVES

Bart gets a total of 3 lives For each life he uses, Bart can sustain two hits. The second time Bart is hit, he loses that life. The only times Bart can lose one full life immediately is when he falls into a pit, wet cement, quicksand etc. Bart gets extra lives (sometimes one, sometimes more than one) when he finds the Krusty faces, and one extra life for every 15 coins he collects Each of those lives consists of two hits.



THE SIMPSONS™



Remember, the other Simpsons will only help Bart in Levels 1-4 if he can get enough alien proofs to make them believe him. If he makes it to Level 5, the Power Plant, the whole family will be there for him.

MATT GROENING

MARGE

Bart's loving mom will be at the mall if he needs her, and at the Power Plant to ease his burden.



HOMER

Bart's dad will watch out for him at the museum, and at the plant too, but only if Bart finds him some boxes of donuts.



LISA

Bart's brainy sister can help out at Krustyland, and the two can make a winning combination at the Power Plant.



MAGGIE

Bart's baby sister who is too young to talk, but not too young to help.



BART'S FRIENDS

Krusty the Clown: TV show host and Bart's comedy hero. Look for him to get extra lives.
Jebediah Springfield: The beloved founder of Springfield who can give Bart the power of invincibility.

BART'S FOES

The chief Mutants have sent these soldiers to carry out their plan:
Zebloid: These hairy aliens hop up and down and back and forth.
Glondip: They mostly crawl around the ground, but some of them hop up and down.
Killer Klown: They can be found all around Krustyland, trying to help the Mutants wipe Bart out. This next bunch is totally evil: Bart's fought them all before. Now they want revenge - even if it means selling out the Earth to the Mutants!
Nelson: Springfield Elementary's biggest bully. His weapons of choice are water balloons at 20 paces.
Ms. Botz: The notorious babysitter bandit, a fugitive on the loose, and one of America's most armed and dangerous. She stashes what she steals in suitcases and maybe Bart can use that against her.
Sideshow Bob: Once he was Krusty the Clown's faithful friend, then he became a traitor. Now he's out on parole, and his feet are as big as ever.
Dr. Marvin Monroe: Local family counsellor, radio call-in show host, quack. He likes using shock therapy, but lately he's gone soft in the head.
Adil: Albanian superspy, explosives expert and former foreign exchange student.
(C64 only)
Jimbo: The absolute worst kid in school, a skateboard freak and the only teenager in fifth grade.

SCORING

You can earn points for defeating enemies and accomplishing certain tasks. Here's what they're worth:

ITEM	POINTS
End of level enemies	1,000
Major enemies within level	500
Removing alien from human	200
Krusty the Clown face (extra lives)	100

Proof	100
Goal	100
Jebediah Head (invincibility)	50
Coin	50
Complete level Time remaining on clock x 10	

HINTS AND TIPS

1. Always check the clock and keep track of the time.
2. Try jumping on things, around things, and on top of things. You never know what will turn up.
3. In Springfield try to discover what ledges Bart can stand on.
4. There are lots of ways to get rid of purple-coloured objects. Be creative and experiment!
5. At the mall, Bart can't jump on a lollipop if its stick is pointed straight up or down.
6. Collect plenty of Krusty faces, weapons and coins.
7. There are warp zones, so try to discover them. Keep in mind that Bart can only warp to another place in the same level.

THE SIMPSONSTM

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.
If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533.
However if you believe that the product is defective please return it direct to Mr. Yates, Ocean Software limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS.
Our quality control department will test the product and supply a replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

THE SIMPSONSTM TM + © Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved.
Accclaim™ and hart vs. The Space Mutants™ are trademarks of Accclaim Entertainment, Inc.
Conversion by Arc Developments on behalf of Ocean Software Ltd.
Marketed and distributed by ocean Software Ltd,
Childline is me free national helpline, for children and young people in trouble or danger. It provides a confidential counselling service for any child with any problem, 24 hours a day, every day of the year, Childline listens, comforts and protects.





UN PETIT MOT DE BART SIMPSON



Salut, amis humains! Ici Barthélémy J. Simpson... j'ai un secret de première importance: **DES MUTANTS EXTRA- TERRESTRES SONT EN TRAIN D'ENVAHIR SPRINGFIELD!** C'est vrai les mecs! Une bande de monstres gluants; horribles, puants et carrément dégueulasses est en train de prendre le contrôle des corps des gens qui vivent dans notre patelin. Ils vont même construire un truc pour contrôler la planète entière! C'est pas Cool ça comme plan?! De toute manière, je suis le seul à pouvoir les reconnaître grâce à mes lunettes à rayon X, alors faut bien que je me débrouille pour les arrêter, Je vais te les taper, Bondir sur mon skate et j'vais pas hésiter à me servir de mon fidèle lance-pierres. Vous inquiétez pas les mecs, y vont apprendre à me connaître..... Surtout qu'avec des jobards comme Nelson the bully et Sideshow Bob pour m'empêcher de faire mon boulot, j'aurais besoin de l'aide de tous les Simpson. Alors si vous êtes toujours une personne décente - un patriote quoi! - et que vous vous faites encore de la bile pour cette pauv'planète, vous saurez sûrement quoi faire: sauvez la terre en jouant à ce jeu! Merci les Kids!

MATT GROENING

CHARGEMENT AMSTRAD CASSETTE CPC 464

Placez la cassette rembobinée dans le lecteur, tapez RUN" et pressez la touche ENTER/RETURN. Suivez ensuite les instructions au fur et à mesure de leur affichage sur l'écran. Si votre matériel est connecté à un lecteur de disquette, tapez |TAPE, puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et pressez à nouveau sur la touche ENTER/RETURN (le symbole est obtenu en pressant à la fois sur SHIFT et sur @).

CPC 664 et 6128

Connectez-vous à un magnétophone à cassettes compatible et vérifiez que les branchements correspondent aux indications de votre manuel d'utilisation. Placez la cassette rembobinée dans le magnétophone, tapez |TAPE puis appuyez sur la touche ENTER/RETURN. Tapez ensuite RUN" et pressez à nouveau sur la touche ENTER/RETURN. Suivez alors les instructions affichées sur l'écran.

DISQUE

Insérez la disquette programme dans le lecteur (face A en haut). Tapez ensuite |DISC et appuyez sur la touche ENTER/RETURN afin de vérifier que votre ordinateur peut accéder au lecteur. Tapez alors RUN"DISC et pressez sur la touche ENTER/RETURN. Le jeu se chargera automatiquement.

COMMANDES

Ce jeu ne peut être utilisé que par une personne à la fois et nécessite l'usage d'un joystick.

Pour déplacer Bart, poussez le levier du joystick sur la droite ou sur la gauche.

Pour sauter, poussez le levier vers le haut.

Pour sauter plus haut, il suffit de continuer à pousser le levier vers le haut.

Pour avancer plus rapidement, poussez le levier à la fois dans la direction choisie (droite ou gauche) et vers le haut

Pour tirer (armes ou tags), appuyez sur FIRE.

Pour faire un saut à droite poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à droite.

Pour faire un saut à gauche poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à gauche.

Pour faire un grand saut à droite poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à droite et appuyez sur le Bouton de TIR.

Pour faire un grand saut à gauche poussez le JOYSTICK en diagonale en haut à gauche et appuyez sur le bouton de TIR.

Pour faire défiler le menu inventaire, poussez le levier vers le bas en pressant sur FIRE. Relâchez alors la pression dès que l'objet choisi apparaît dans la fenêtre.

Pour utiliser un objet particulier de l'inventaire, poussez le levier vers le bas puis relâchez-le.

Pour s'arrêter momentanément, sélectionnez PAUSE dans le menu inventaire puis appuyez sur FIRE.

LE STATUS SCREEN (L'ECRAN DE CONTROLE)

Le Status Screen fait apparaître le nombre de tirs encore disponibles (dans la vie en cours), les objets de l'inventaire, les noms des membres de la famille Simpson au fur et à mesure de la collecte des preuves extra-terrestres, le score, les vies, le temps non écoulé, le niveau des munitions et les buts à atteindre à chaque niveau du jeu.

OBTENIR L'AIDE DE LA FAMILLE

Bien sûr, s'il essayait vraiment, Bart pourrait probablement sauver le monde tout seul. Mais ce serait bien plus facile si Homer, Marge, Lisa et Maggie

pouvaient lui donner un coup de main. Le problème est que Bart n'a pas une excellente réputation lorsqu'il s'agit de dire la vérité. Son premier problème sera donc de convaincre sa famille qu'il n'a pas inventé toute cette histoire.

Comment faire? En sautant sur la tête des gens contrôlés par les mutants, ce qui a pour effet de forcer ces derniers à abandonner es corps. A ce moment, les mutants laissent derrière eux une preuve de leur existence, preuve que Bart doit récupérer avant qu'elle ne se désintègre. Chaque fois qu'il s'empare d'une de ces preuves, une lettre du nom de l'un des Simpson apparaît sous sa photo dans le Status Screen. Dès que son nom est complet, le Simpson en question peut venir assister Bart dans le combat qui l'attend à la fin de chaque niveau de jeu.

IMPORTANT : Il ne faut surtout pas permettre à Bart de sauter sur la tête de quelqu'un qui ne serait pas contrôlé par un mutant. Pour être sûr, il suffit d'utiliser les lunettes à rayon X.

LUNETTES A RAYONS X

Assurez-vous que les lunettes à rayons X ont bien été choisies dans l'inventaire. Tirez alors le levier du joystick vers le bas et Bart sera en mesure de vérifier si telle ou telle personne est contrôlée par les mutants. Mais attention, s'il saute sur la tête de quelqu'un dont ce n'est pas le cas, il sera pénalisé d'un point.

BUTS

Pour construire leur arme absolue, avec laquelle ils pourront contrôler la terre entière, les mutants doivent rassembler certains éléments. Afin de sauver la terre, Bart doit donc trouver ces objets pour les détruire, les cacher ou les transformer de manière à ce que les mutants ne puissent plus s'en servir. Il devra rassembler le nombre d'articles indiqués sur le STATUS SCREEN, repousser et éviter des bandes entières d'ennemis tout au long du jeu, puis lutter contre ses vieux adversaires pour pouvoir passer, d'un niveau à l'autre. Si Bart réussit à passer au niveau supérieur, les mutants modifieront alors leur machine et pourront utiliser de nouveaux éléments pour la construire.

Niveau 1: Les Rues de Springfield.

OBJETS DE COULEUR POURPRE

Ces objets de couleur pourpre sont les premiers objets nécessaires aux mutants pour leur arme absolue. Soyez donc attentif si vous voulez les repérer. Bart pourra utiliser ses bombes de peinture à ce niveau, mais il ne sera pas en mesure de tout Laquer. Il vous faut donc être créatif et trouver d'autres moyens de l'aider à se débarrasser des objets pourpres.

Niveau 2: Le Centre Commercial de Springfield

CHAPEAUX

Les chapeaux constituent le deuxième choix des mutants pour la construction de leur arme. Il faut donc en trouver autant que possible. Mais si Bart rencontre des gens portant un chapeau, il devra d'abord les faire tomber de leur tête avant de pouvoir les ramasser.

Niveau 3: Le Parc d'Attraction de Krustyland

BALLONS

Les ballons seront donc le prochain élément nécessaire aux mutants. Bart doit les trouver au parc d'attraction de Krustyland et les attraper ou (plus facile) les crever à l'aide de son lance-pierres. Mais d'abord, il doit mettre la main sur cet instrument. Bart peut également jouer à certains jeux d'adresse ou de hasard à Krustyland. Mais comment faire...? AMSTRAD: choisissez une pièce après avoir placé Bart en face du jeu donné. Ensuite, les instructions sur la marche à suivre s'afficheront sur votre écran. Si le jeu en question amène Bart à tirer ou à lancer, il faudra utiliser le bouton FIRE.

Niveau 4: Le Musée d'Histoire Naturelle de Springfield

Les panneaux "Sortie" (EXIT)

Les panneaux "Sortie" sont l'élément suivant - les mutants se sont introduits dans le musée après la

fermeture pour les voler. Bart, en touchant ces panneaux, peut les accumuler, mais certains sont assez haut placés. S'il ne peut pas les atteindre, utilisez les pistolets à fléchettes que vous pouvez ramasser sur votre chemin. Faites attention aux alarmes laser et, en fait, à tout ce qui se trouve ici: certaines choses reprennent vie une fois le musée fermé.

Niveau 5: La Centrale Nucléaire de Springfield

Barres d'Uranium

Les barres d'uranium sont les derniers éléments utilisés par les mutants pour construire leur machine. Bart doit donc parcourir la centrale, dans laquelle Homer travaille, et ramasser toutes les barres d'uranium qu'il trouvera. Ensuite il faudra les traîner jusqu'au sous-sol pour les remettre dans le réacteur. Il ne pourra jamais transporter plus de 4 barres à la fois, ces dernières étant affichées sur le Status Screen, à la place des têtes des Simpson. En fait, ces visages n'ont plus besoin d'apparaître, puisque toute la famille est désormais présente dans la centrale nucléaire, pour donner un coup de main à Bart!

LES ESCALIERS ET L'ASCENSEUR

Bart ne peut circuler à l'intérieur de la centrale qu'en utilisant les escaliers ou l'ascenseur. Pour permettre à Bart de prendre l'ascenseur, il faut le placer devant la porte et presser sur FIRE. A ce moment, l'ascenseur arrivera à l'étage et la porte s'ouvrira.

Il suffit alors de pousser le levier vers le haut pour faire entrer

Bart, vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner l'étage d'arrivée, et d'appuyer sur FIRE pour démarrer.

BART MONTE LES ESCALIERS

Dans le cas de l'escalier, il faut placer Bart face à la porte de la cage d'escalier et pousser le levier vers le haut pour qu'il y entre. Ensuite, il suffit de pousser le levier vers le haut ou vers le bas tout en appuyant sur FIRE pour qu'il monte ou descende. Une fois arrivé à l'étage choisi, relâchez la pression sur FIRE.

ARMES

Bart n'a le droit de tirer que sur les cibles, ou sur quoique ce soit d'autre qui lui tire dessus. Pour trouver des armes, Bart peut les ramasser au fur et à mesure qu'il avance. Vous devez donc être extrêmement attentif! Bart ne peut par ailleurs utiliser ses armes qu'au niveau où il les a trouvés. Pour tirer, il suffit de presser sur FIRE. Après avoir trouvé une arme, Bart peut l'utiliser jusqu'à ce qu'il ne dispose plus de munitions. Il doit ensuite en trouver une autre. Néanmoins, il peut en transporter autant qu'il veut au même moment. Mais sa réserve globale de munitions est entamée de la même façon, quelle que soit l'arme utilisée. Le niveau de munitions reste affiché sur le Status Screen.

Tags

Les bombes de peinture peuvent être trouvées dans les rues de Springfield. Bart en aura besoin pour changer la couleur des objets pourpres... aussi, ne gaspillez pas la peinture!

Lance-pierres

On trouve un tas de lance-pierres au parc d'attraction. On peut tirer jusqu'à 6 coups avec chacun d'eux.

Pistolets à Fléchettes

On peut trouver ces pistolets au Musée d'Histoire Naturelle, où ils sont exposés. Vous avez 6 coups par pistolet.

AUTRES ARTICLES INTERESSANTS

Bart démarre le jeu avec dix pièces de monnaie, mais il lui en faudra bien plus. Les pièces de monnaie sont nécessaires pour acheter des choses et pour jouer aux jeux du parc d'attraction. Pour chaque groupe de 15 pièces récoltées, Bart gagne une vie supplémentaire bien que 10 pièces soient alors retirées de l'inventaire. D'autres objets peuvent s'avérer utiles au cours d'une bataille. A vous de deviner lesquels et d'apprendre à les utiliser.... C'est bon à savoir, mais sachez que vous ne pouvez utiliser que les choses qui ont été préalablement achetées.

Comment acheter

Bart peut acheter des objets dans la plupart des magasins de Springfield. En se postant devant l'entrée d'un magasin, il faut alors presser sur FIRE pour y pénétrer. En poussant le levier vers la droite ou la gauche, vous pourrez alors sélectionner un article et presser sur FIRE pour l'acheter. A ce moment là, l'article acquis passera dans l'inventaire et il faudra tirer le levier du joystick vers le bas pour sortir du magasin. Souvenez-vous que ces objets coûtent cher et qu'il faut avoir suffisamment de pièces pour les acheter. Un dernier mot sur les fusées: si Bart veut en lancer une, qu'il l'allume rapidement! Les étincelles ne vont pas durer toute la vie....

LES VIES

Bart part avec un total de trois vies. Pour chaque vie utilisée, il peut être touché deux fois. Lorsqu'il est touché pour la deuxième fois, il perd la vie en cours à ce moment là. Tomber dans un trou, dans du ciment humide ou des sables mouvants peut pourtant faire perdre une vie entière à Bart du premier coup. Toutefois, il peut aussi gagner des vies supplémentaires en trouvant des visages de Krusty ou en réunissant au moins 15 pièces de monnaie. Les vies supplémentaires lui permettent, elles aussi, d'être touché deux fois.

LES SIMPSON

Souvenez-vous que les autres Simpson n'aideront Bart - entre les niveaux 1 et 4 - qu'à la condition de trouver suffisamment de preuves pour les convaincre de l'existence des mutants. S'il réussit à arriver jusqu'à la centrale nucléaire (niveau 5), toute la famille sera là pour l'aider.

MARGE

L'affectueuse mère de Bart sera au centre commercial s'il a besoin d'elle. Elle sera également présente à la centrale nucléaire pour l'assister.

LISA

La sœur surdouée de Bart peut lui venir en aide au parc d'attraction. Ensemble, ils doivent pouvoir s'en sortir à la centrale nucléaire.

MAGGIE

Encore un bébé, la petite sœur de Bart est trop jeune pour parler, mais elle n'est pas trop jeune pour l'aider.

HOMER

Le père de Bart. L'aidera dans le musée et à la centrale nucléaire, à condition que Bart lui procure des beignets.

LES AMIS DE BART

Krusty le Clown

Star de la télé et héros de Bart Il peut vous servir à obtenir des vies supplémentaires.

Jebediah Springfield

Le respecté fondateur de Springfield, capable de rendre Bart invincible.

LES ENNEMIS DE BART

les chefs des mutants ont envoyé les soldats suivants en mission:

Les Zebloids

ces extra-terrestres poilus avancent par bonds en avant et en arrière.

Les Glondips

ceux-ci ne peuvent généralement que ramper sur le sol, mais certains peuvent également faire des bonds.

Les Killer Klown

on les trouve un peu partout dans Krustyland, essayant d'aider les mutants à se débarrasser de Bart En ce qui concerne les ennemis suivants - des vrais pourris - Bart s'est déjà battu avec eux. Aujourd'hui, ils réclament vengeance, même si cela implique d'offrir la terre aux mutants!

Nelson

La plus grande crapule de l'école primaire de Springfield Ses armes préférées sont les ballons remplis d'eau, projetés à vingt pas de distance.

Madame Botz

La célèbre babysitter criminelle. Elle est actuellement en fuite et fait partie de la liste des bandits armés les plus dangereux Elle entasse ce qu'elle vole dans des valises, chose que Bart peut peut-être utiliser contre elle.

Sideshow Bob

Après avoir été l'ami fidèle de Krusty le Clown, il devient un traître. Il est aujourd'hui en liberté conditionnelle et ses pieds n'ont jamais été aussi grands.

Docteur Marvin Monroe

Ce toubib, également animateur de radio et assistant familial, a une faiblesse pour la thérapie de choc. Il est toutefois de plus en plus timbré.

Adil

Super-espion albanais, expert en explosifs et ex-étudiant étranger

SCORES

Vous pouvez gagner des points de différentes valeurs en battant vos ennemis ou en accomplissant certaines tâches.

POINTS

Ennemis rencontrés en fin de niveau:	1000
Ennemis majeurs en cours de niveau:	500
Libération d'un humain contrôlé par un extra-terrestre:	200
Visage de Krusty le Clown (vies supplémentaires):	100
Preuve:	100
But:	100
Tête de Jebediah (invincibilité)	50
Pièce:	50

Fin de niveau avant écoulement complet du temps impartit: X 10

INDICES ET "TRUCS"

1. Vérifiez constamment le temps écoulé.
2. Essayez de sauter sur tout et ri importe quoi, on ne sait jamais
3. Dans Springfield, essayez de découvrir les appuis sur lesquels Bart peut se tenir.
4. Il y a un tas de façons de se débarrasser des objets pourpres. Soyez créatifs et tentez tout!
5. Au centre commercial, Bart ne peut pas sauter sur une sucette si son bâton est pointé vers le haut ou vers le bas.
6. Ramassez le maximum de visages, de pièces ou d'armes appartenant à Krusty.

7. Il existe un certain nombre de zones permettant à Bart de se déplacer instantanément; à vous de les découvrir. Souvenez vous que ces transferts ne peuvent avoir lieu que dans le même niveau.

LES SIMPSON

Ce programme est la propriété d'Ocean Software Ltd. et ne peut être reproduit, stocké, loué ou utilisé d'une manière quelconque sans une permission écrite d'Ocean Software Ltd. Tous droits réservés.

CREDITS

THE SIMPSONS™ TM + © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.

Acclaim et Bart vs. The Space Mutants™ sont des marques déposées d'Acclaim Entertainment, Inc. Conversion par Arc Developments pour Ocean Software Ltd.

Commercialisé et distribué par Ocean Software Ltd.

ATTENTION, UTILISATEURS D'AMSTRAD

Les instructions de commande du clavier pour ce jeu sont destinées aux louches du clavier QWERTY Si l'Amstrad que vous possédez est du type 'AZERTY' les touches à utiliser seront celles situées de la même façon que les touches du clavier 'QWERTY' (Voir, diagramme ci-dessous).

QWERTY

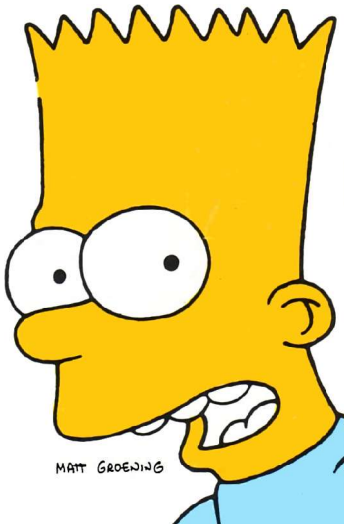


AZERTY



EXEMPLE

Si les instructions données sont 'Q - Haut', la touche correspondante sur 'AZERTY' sera 'A'.



Acclaim® and Bart vs. The Space Mutants™ are trademarks of Acclaim Entertainment Inc.
The Simpsons™ TM & © Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved



is a registered trademark of Ocean Software Limited.