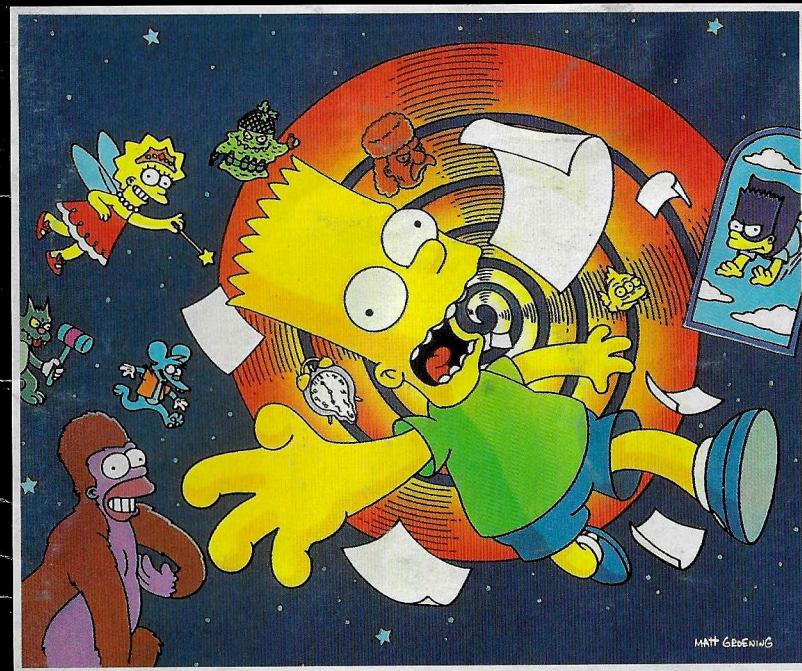
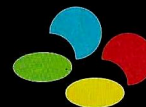


THE SIMPSONS™ BART'S NIGHTMARE



Distributed and Marketed by
 ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH. Möhlstrasse 10, 8000 Munich 80 Germany
 ACCLAIM ENTERTAINMENT, Ltd. 4 Walcote Place, Winchester, Hants SO23 9AP.

PRINTED IN JAPAN



INSTRUCTION BOOKLET
 SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO™
 ENTERTAINMENT SYSTEM
 PAL VERSION



WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



The Simpsons TM & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and the official seals are registered trademarks of Nintendo. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1992 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE NINTENDO QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PART.

LICENSED BY



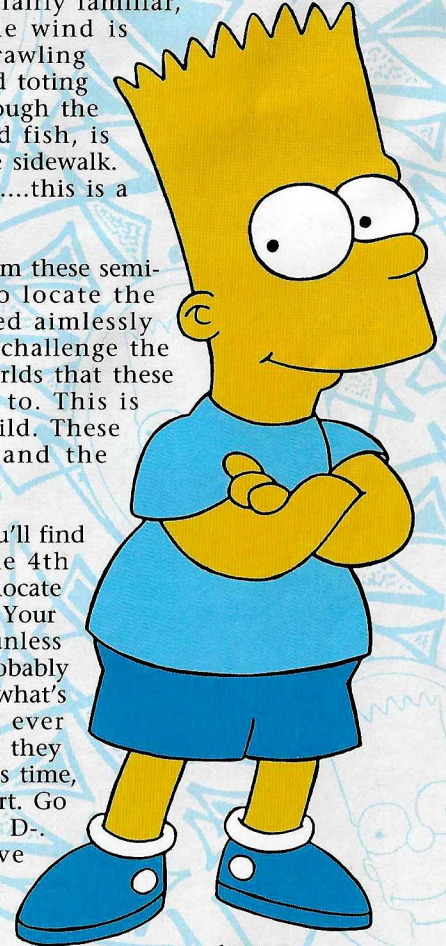
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Bart has accepted the responsibility of completing his homework assignment on time....even if it means staying up all night in order to do so. Problem is, that about 15 minutes into this worthwhile educational exercise, Bart crashes out face first on his desk. As night falls, a dream filled sleep envelops him. Something stranger than strange begins happening...

His homework papers fly out the window and Bart jumps out after them....into a strange, yet fairly familiar, parallel universe. An eerie wind is blowing. Mail boxes are crawling across the road. Magic wand toting Lisa Fairies are floating through the air. Blinkie, the three-eyed fish, is swimming up and down the sidewalk. Oh, man! This is no dream....this is a nightmare. Bart's nightmare.

The only hope for escape from these semi-surreal surroundings is to locate the homework papers scattered aimlessly around Windy World and challenge the fantastic Other Worldly Worlds that these papers will transport you to. This is Bart's imagination gone wild. These worlds are unbelievable and the challenge is unmatched.

At stake, is a future where you'll find yourself condemned to the 4th grade forever. You've got to locate and collect all of those pages. Your homework is meaningless unless it's complete. Sure, you'll probably get a bad grade anyhow, so what's the big deal? No Simpson ever achieved much....even when they tried their very best....but this time, it just might be different. Bart. Go for the glory....or at least a D-. Don't give up until you've traveled through your entire Nightmare. Go for it, man.



MATT GROENING

GETTING READY... FOR A NIGHTMARE!

LOADING

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the BART'S NIGHTMARE Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ MANUAL.
3. Turn the power switch ON.

You will then see Bart run across the screen, followed by the BART'S NIGHTMARE title screen, and, finally, Bart falling asleep at his desk. To jump directly to the Windy World, press the SELECT BUTTON or the START BUTTON at any time.

WINDY WORLD

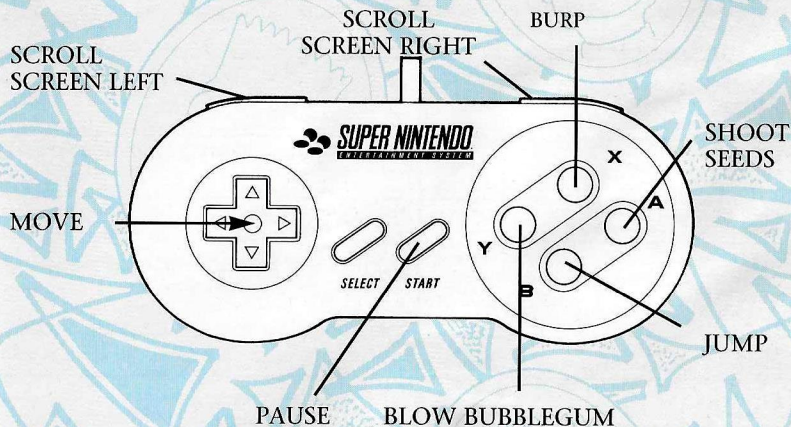
Bart's first stop is Windy World. From here you can reach each of the 5 Other Worldly Worlds that hold the missing pages of homework. The trick is to discover how to deal with this wacked-out world before the moving mail boxes, three-eyed fish, rolling heads, and other odd stuff put an end to your sleep by stealing your supply of sleep "Z's"...leaving you wide awake with no homework and a big fat "F."

To survive Windy World, find bonuses..... rack up points.....and know what to trash. Check out the handy Windy World Guide on pages 4 + 5.

To escape Windy World, reach the doorways to the Other Worldly Worlds and get on with your quest to find the homework. Try anything! Do anything. Splat innocent passers-by with bubblegum. Spit watermelon seeds. Even change your physical appearance. Because in a dream, anything is possible.....and in a nightmare, the weirder it is....the more possible it becomes. Figure that out!

WINDY WORLD CONTROLS

Bart's controls are as follows:



(HOLD Y BUTTON & CONTROL PAD) MOVE BUBBLE AROUND

NOTE:

- As a frog you can move and jump in any direction but you cannot shoot seeds or blow bubblegum. For an added bonus, try your leap frog skills over Blinkie!
- Riding the skateboard restricts you to moving UP or DOWN and to jumping.
- The control points remain, where appropriate, as above indicated for Bart.
- Burping clears the screen of enemies, but to do it you must first pick-up the soda can bonus (see Mail Box Bonuses on page 6).
- When your Z's are down to one or less — it's up to you to create the Z meter, the first two Z's you collect will act like "goal posts"; so make sure they're spaced far apart for one big Z meter!



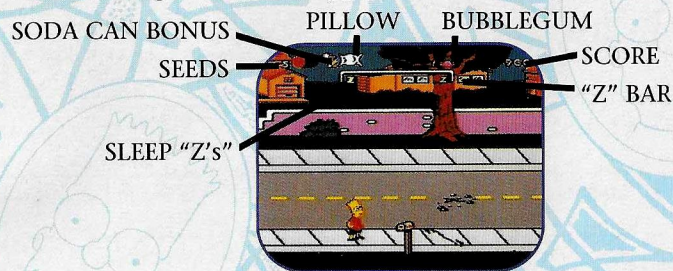
MATT GROENING

WINDY WORLD GUIDE

ITEM:	DESCRIPTION:	BAD NEWS:	GOOD NEWS:
MAIL BOXES	Collapse down and scurry across street.	Steals 1 "Z" each time it hits you.	Jump over it when it moves and it will turn into points or bonus pickups. (See Mail Box Bonuses on page 8).
HEAD OF STATUE OF JEBEDIAH SPRINGFIELD	Moves around at street level usually in packs.	Steals 1 "Z" each time it hits you.	Jump over it to win tons of points.
GRANDMA	Ambles around blowing kisses at you.	Each smacker from Grandma wipes out 10 points.	Grandma's kisses turn you back from a frog to Bart.
LISA FAIRY	Hovers around sprinkling fairy dust.	Fairy dust turns you into a frog.	Scare Lisa Fairies away with bubbles.
BLINKIE	Springfield's famous three-eyed fish swims up and down the sidewalk.	Steals 1 "Z" each time it hits you.	Get a "pillow" everytime you jump over Blinkie. Three times and you get an extra life in Windy World.
SCHOOL BUS	Speeds along the street in both directions.	Steals 1 "Z" each time it totals you.	
LISA'S SAX	Flys around blowing notes.		
MUSIC NOTES	Float on air.	Make you moonwalk.	Make you moonwalk .
BASKETBALL	Bounces around the side walk.	Steals 1 "Z" each time it hits you.	Jumping over it randomly reveals the skateboard.
PRINCIPAL SKINNER	Walks purposefully along the sidewalk.	Puts you in your suit and tie and firmly but fairly restrains any anti-social behavior.	Keeps you out of trouble—including losing your "Z's."
WALKING TV	Strolls in the street.	Steals 1 "Z" each time it hits you.	Shoot a seed at it and see what happens.
BLUE & RED "Z's"	Float around.	Hit a RED "Z" with your bubblegum and it will just burst the bubble.	Hit a BLUE "Z" with your bubblegum and if it and floats up within the "Z" Bar, you gain an extra sleep "Z."
JIMBO & THE GANG	Hang together, dude!	Going with the gang slows you down.	You're in a gang with the really bad kids.
MUD PUDDLES	Appear in the middle of the street.	Getting hit by a puddle will slow you to a crawl.	Jumping in the puddle wearing your suit and tie turns you back into bubble blowing, seed spitting, troublemaker Bart. Jumping in the puddle in your normal duds saves you from turning slo-mo.
PILLOWS	Appear when you jumped Blinkie.		Three pillows equals a new supply of "Z's".

WINDY WORLD SCREEN

The following information appears on the screen.



MAIL BOX BONUSES

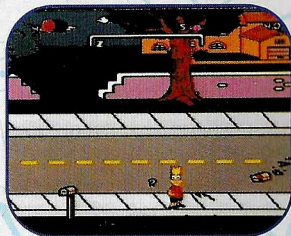
To help you exit Windy World, jumping over some of the moving mail boxes reveals crucial bonuses.

Watermelon: Adds 3 seeds to your supply.

Bubblegum: Adds 3 bubbles to your supply.

Soda Can: Gives you one really gross burp.
Sort of a "smart burp" or bomb.

Question Mark: Points you in the right direction to find a page of homework. To pick-up a bonus after it is revealed, touch it before it floats out of reach.

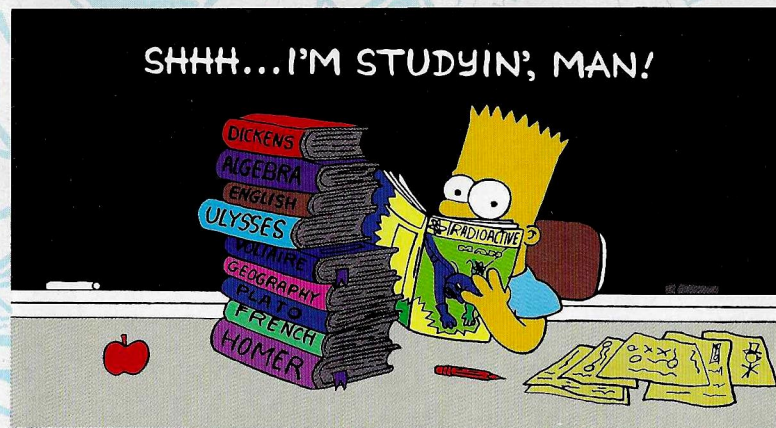


THE OTHER WORLDLY WORLDS PORTAL

Succeed in escaping Windy World and you will reach one of the Other Worldly Worlds' Portals. The two doors each lead to a different place.....And we do mean different.

To pick a door, press the appropriate LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROW.

NOTE: If you do not press either CONTROL PAD ARROW, you will automatically enter the left hand side door.



MATT GROENING

THE OTHER WORLDLY WORLDS

There is a total of five bizarre worlds. They contain homework as follows:

Bartzilla — 2 pages

The Temple of the Maggie — 2 pages

Bartman — 1 page

Itchy & Scratchy — 2 pages

Bart's Bloodstream — 1 page

To get each page, beat whatever challenge each World throws at you.

Once you bag the pages or wipe out in any World, you then return to Windy World. Your stock of seeds, bubblegum, and "Z's" will be the same as when you left. (including any bonus "Z's" you might have picked up.)

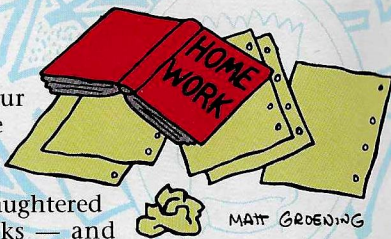
In any of the Other Worldly Worlds:

TO PAUSE, press the START BUTTON.

TO RESTART, press ANY BUTTON.

BARTZILLA

You breathe great balls of fire. Your eyes shoot deadly lasers. You are Bartzilla. To get the first page of homework, demolish everything in sight — without being mercilessly slaughtered by jet fighters, helicopters, or tanks — and reach the radar truck. Its incredible shrinking beam will then reduce your size to that of an average giant mutant reptile.



Note:

- The more you devastate the city, the more points you get — as shown in the top right hand corner of the screen.
- Destroying certain buildings not only gives you points, it also clears the screen of enemies.

To get the second page of homework all you have to do is climb straight up the side of a towering skyscraper and grab it off the highest point of this building.

Forgot to mention a couple of things. As you climb as Bartzilla, the angry tenants of the building try to knock you off by dropping a wide variety of household items on your head. Then there's always the ever dangerous Momthra. A hit from this tremendous monster movie or a clunk on the head by a bowling ball or small appliance will both send you flying. Fall off the bottom of the screen and you're finished and transported back to Windy World. If, by some chance, you are lucky enough to make it all the way to the top.....there waiting for you to arrive is the Mighty Homer Kong. You've read the book....you've seen the movie.....trust me.....they won't help.

CITY CRUSHING CONTROLS

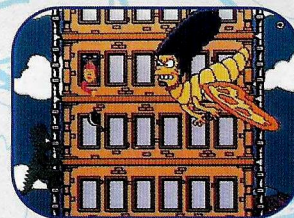
TO SHOOT FIRE BALLS STRAIGHT AHEAD	press the RIGHT CONTROL PAD ARROW.
TO SHOOT FIRE BALLS AT THE BUILDINGS ON BARTZILLA'S LEFT	press the UP CONTROL PAD ARROW.
TO SHOOT FIRE BALLS AT THE BUILDINGS ON BARTZILLA'S RIGHT	press the DOWN CONTROL PAD ARROW.

TO SHOOT LASERS STRAIGHT AHEAD	press the X BUTTON.
TO SHOOT LASERS AT THE RAILWAY TRACKS	press the A BUTTON.
TO SHOOT LASERS DOWNWARD	press the B BUTTON.
TO STAND STILL	press the LEFT CONTROL PAD ARROW.



CLIMBING CONTROLS

TO CLIMB	press the UP CONTROL PAD ARROW.
TO MOVE LEFT or RIGHT	press the appropriate LEFT or RIGHT CONTROL PAD ARROW.
TO SCROLL UP THE SCREEN	press the DOWN CONTROL PAD ARROW.



THE TEMPLE OF MAGGIE

In the deepest, darkest corner of the Springfield Rain Forest stands the Temple of Maggie. Within its ancient and majestic walls, hidden dangers threaten the life of the famous hunter of rare and precious

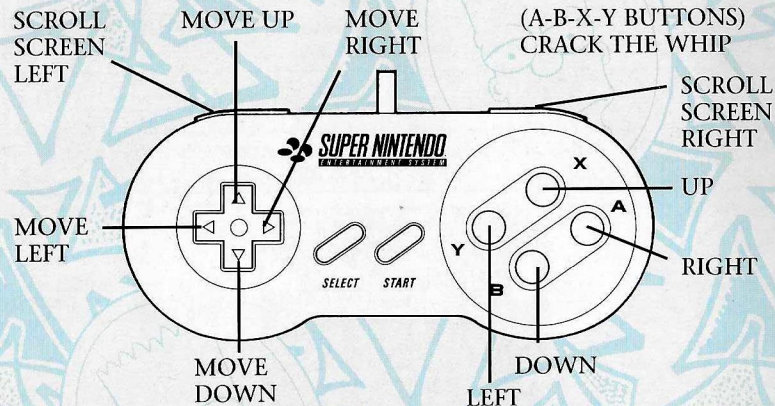
homework. The very stones in the floor may give way at any moment. Giant pacifiers fly through the air heading straight at you and hideous, bizarre demons track your every move. But Bart must reach the end or he will flunk "Big Time!"

Fortunately, you have help. Your trusty whip will fend off troublesome Blue Demons and Golden Eggs will be available throughout the level for you to pick up. These eggs allow you an extra attempt if you should happen to get shoved in the lava under the floor. But watch out! If the egg snatching vulture finds you messing with "her" eggs, she'll take off with you in her clutches. Best of all, tiny flames will appear on the stones that are most likely to crumble and give way if you happen to step on them. Take some time to take a look before you leap.



MATT GROENING

TEMPLE CONTROLS



TO PICK UP GOLDEN EGGS, touch them.

TEMPLE SCREEN

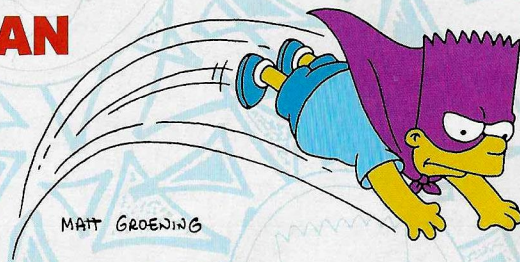
The Temple of Maggie game play information appears on the screen as follows:



SCORE

GOLDEN EGG

BARTMAN



MATT GROENING

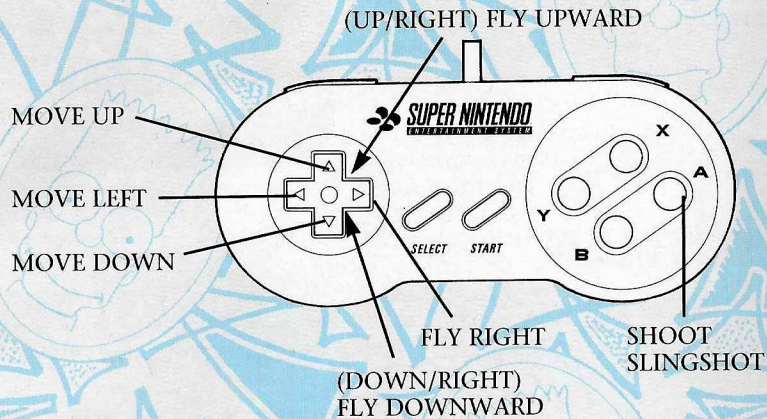
The skies are awfully crowded today.

Fire your high powered slingshot to blast missiles and pesky paper airplanes out of your path. Use your amazing flying skills to avoid lightning strikes and clouds of radioactive gas. And when the Boss Meter warns of incoming trouble, get your super hero powers ready to do battle with the likes of Sherri and Terri, Monty Burns, Barney Grumble, Smithers and many more. This doesn't sound like one of the most dangerous line ups of evil characters ever put together, but don't take them too lightly. That silly Pink Elephant possesses a weapon like you've never seen before and Burns is no easy match in a dog fight.

But if you're as good as they say you are, you'll be able to put away these super villain impostors and fly away with another page of homework.

BARTMAN CONTROLS

The controls for Bartman are as follows:



TO PICK UP BONUSES, touch them.

TO CONTROL THE DISTANCE OF YOUR SLING SHOTS, vary how long you press the A button.

BARTMAN SCREEN

The Bartman game play information appears on the screen as follows:



NOTE: The Boss Meter only appears when a boss enemy is about to enter the screen. The interior of the square shows the boss's energy level. Your successful hits will gradually shrink the interior until, when the boss is defeated, it disappears entirely.

BARTMAN BONUSES

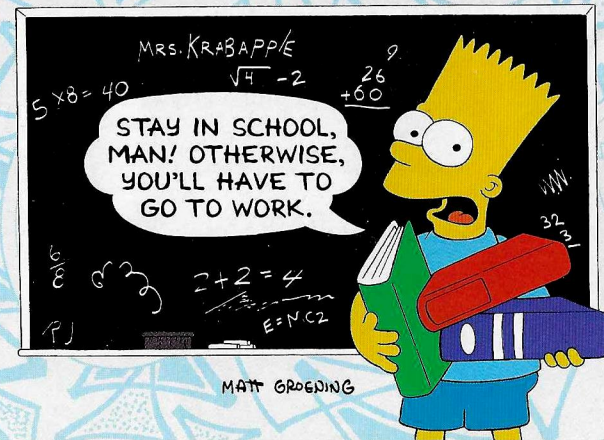
To get extra energy, catch the delicious Chutney Squishies Apu drops from his flying carpet or that may appear after you blow up Krusty Balloons. Nab a Bart Square to get an extra life or a Sleeping Bart to pick up an extra "Z" in Windy World.



ITCHY & SCRATCHY

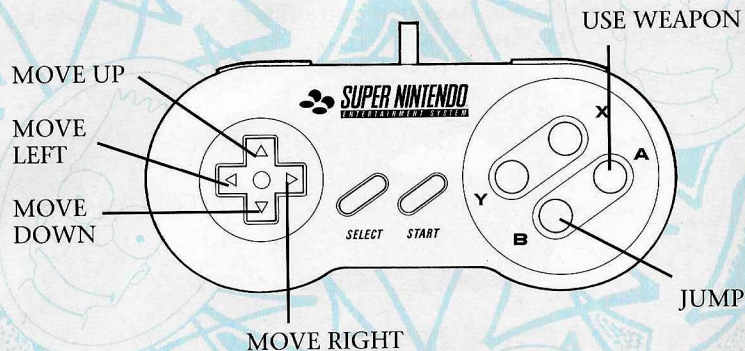
Those famous cartoon characters, Itchy and Scratchy, are back with the best of their hilarious slapstick antics. Only instead of trying to slice, roast, or skewer each other, they're after you — with all their usual madcap weapons like carving knives, bazookas, and flame throwers, along with household hazards, like exploding light bulbs, eye-shooting portraits, and vicious vacuum cleaners. But you too can enjoy the fun! Dart-guns, mallets, soda cans, and fire extinguishers lie all over the house. Grab them to crush cats, splatter rats, and terminate telephones!

Two pages of homework are hidden in the house. Find 'em fast.



ITCHY & SCRATCHY CONTROLS

The controls for Bart vs. "Itchy & Scratchy" are as follows:



To pick-up a weapon or homework, touch it.

ITCHY & SCRATCHY SCREEN

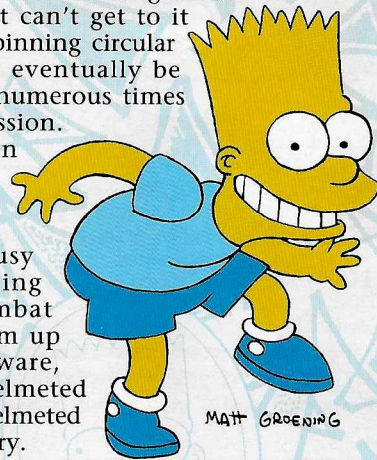
The "Itchy & Scratchy" game play information appears on the screen as follows:



BART'S BLOODSTREAM

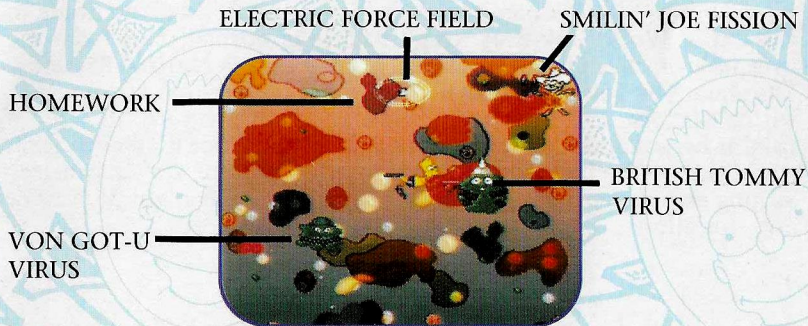
You think you've seen weird before? Wait 'till you take a look at this level.

You're floating inside your body, in the bloodstream no less, looking for another page of the missing homework assignment. Actually, you can see it...you just can't get to it because it is being held within a spinning circular force field that, by the way, can eventually be eliminated by coming in contact numerous times with your old friend, Smilin' Joe Fission. (Have I lost you yet?) Now, in addition to all of this, there are two types of lethal viruses traveling around in the bloodstream as well. They are busy waging war on anyone or anything that crosses their paths. To combat these guys, you have to blow them up with your hand pump. But beware, because a shot from the round helmeted Virus or a stab from the pointed helmeted Virus and you're finished. End of story.



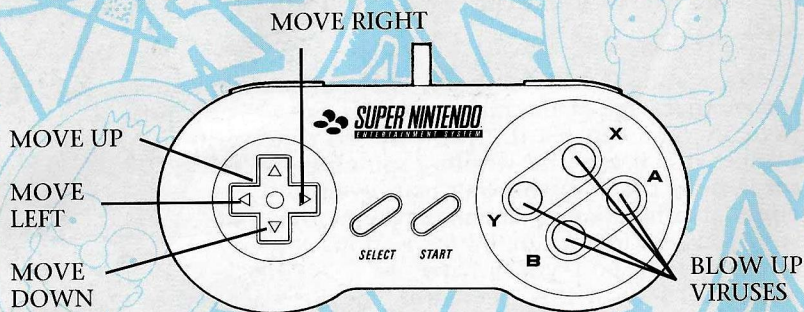
BART'S BLOODSTREAM HANDBOOK

The creatures lurking inside Bart and the game play information are as follows:



BART'S BLOODSTREAM CONTROLS

The controls for Bart are as follows:



TO EXPLODE SMILIN' JOE, touch him.

TO STICK A VIRUS, touch him with your Power-Pumper.

Note:

- **You must stick the viruses before you can blow them up.**
- **Once you stick a virus you cannot release the Power-Pumper until you have blown up the virus.**

CATCH SOME "Z's" TO GET AN "A" (A Boy Needs His Sleep.)

From Windy World where the every day becomes a bizarre event to the Other Worldly Worlds where bizarre is normal, Bart faces the ultimate of challenges...his own nightmare. Featuring Bartzilla, Momthra, The Temple of Maggie, Itchy with a flame thrower, Scratchy with a Bazooka, Lisa with her magic wand that can turn him into a frog. If he wakes up he might just have to experience it all over again sometime, so the best thing to do is just "catch some Z's", stay asleep as long as you can and work your way through this nightmare once and for all.

90-DAY LIMITED WARRANTY Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("Pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
4 Walcote Place
Winchester, Hants.
SO23 9AP England
Tel: (0962) 877788

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (0962) 877788 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be paid by cheque or money order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights. For all information on this Game Pak or other SNES Game Paks, Call the Nintendo "Hotline" at (0962) 877788.



Bart, der nicht gerade für seinen übermäßigen Fleiß bekannt war, war sich doch der Tatsache bewußt, daß er seine Hausarbeit pünktlich abzuliefern hatte. Das Problem war allerdings, daß ihm schon nach ca. 15 Minuten die Augen zu fielen und sein Kopf auf den Schreibtisch sank. Etwas Merkwürdiges als merkwürdig sollte beginnen...

Seine Hausarbeit wurde aus dem Fenster geweht und Bart sprang hinterher. Oh, Mann! Das ist kein Traum, das ist ein Alptraum. Bart's Alptraum (Nightmare).

Die einzige Hoffnung auf eine Flucht aus den Traumwelten ist, die Seiten von Barts Hausarbeit zu finden. Sie sind in vielen verschiedenen Welten versteckt und bergen ungeahnte Aufgaben. Du mußt alle Seiten finden und einsammeln, sonst ist Deine Hausarbeit wertlos.

Zeige ihnen aus welchem Holz Du geschnitzt bist, Bart. Du mußt es schaffen und darfst nicht aufgeben, bevor Du nicht alle Traumwelten geschafft hast. Es mag zwar keinen Bezug zur Realität geben und Deine Chance sind auch nicht besonders groß, aber was bleibt Dir übrig als es zu versuchen. Auf geht's, Mann!

LADEN

1. Versichere Dich, daß das SUPER NINTENDO Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Lege die BART'S NIGHTMARE™ Spielkassette, wie in der Gebrauchsanweisung für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ beschrieben, ein.
3. Schalte nun das Gerät ein.

Du siehst nun wie Bart über den Bildschirm läuft, gefolgt von der BART'S NIGHTMARE™ Titelgrafik. Danach fällt Bart in den Schlaf. Um das Spiel sofort zu beginnen, drücke die TASTE SELECT oder die START TASTE.

DIE HAUPTSTRAßE VON SPRINGFIELD

Bart's erste Mission findet auf der Hauptstraße von Springfield statt. Von hier aus kannst Du die fünf anderen Welten erreichen, in denen

die restlichen Seiten der Hausarbeit versteckt sind. Der Trick bei der Sache ist, herauszufinden wie man von der Hauptstraße Springfields in die anderen Welten gelangt, bevor man von laufenden Briefkästen, dreiäugigen Fischen, rollenden Köpfen und anderen Dingen in den Tiefschlaf versetzt wird, um ohne Hausarbeit und mit einer dicken Sechse auf dem Zeugnis aufzuwachen.

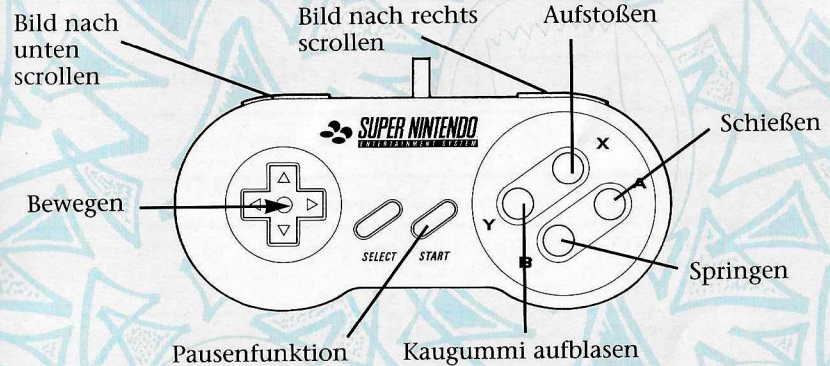
Um die Hauptstraße von Springfield unbeschadet zu überqueren, mußt Du Extras finden und Punkte sammeln. Genaueres steht im "Springfeldratgeber" auf den Seiten 20 + 21.

Um von der Hauptstraße in die anderen Welten zu gelangen, mußt Du die Eingänge der anderen Welten entdecken und sie betreten.

TIP: Suche nach herumfliegenden Blättern!

DIE KONTROLLEN AUF DER HAUPTSTRASSE VON SPRINGFIELD

Die Steuerung von Bart funktioniert folgendermaßen:



(HALTE Y GEDRÜCKT UND BEWEGE DAS STEUERKREUZ, UM DIE KAUGUMMIBLASEN ZU BEWEGEN)

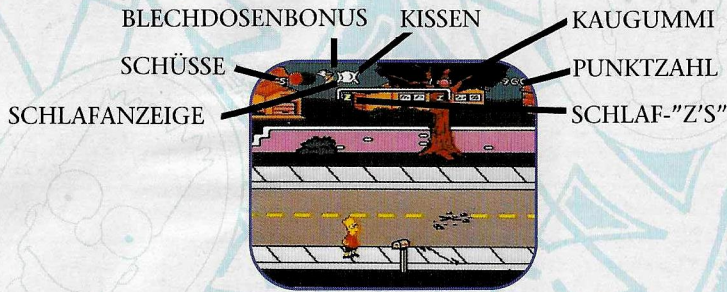
BEMERKUNG: Wenn Deine "Z-Anzeige" (Schlafanzeige) leer ist, solltest Du sie rasch wieder auffüllen. Die ersten zwei Z's die Du einsammelst, begrenzen Deine "Z-Anzeige". Du solltest sie also möglichst weit auseinander stellen, um eine möglichst große Anzeige zu erhalten.

SPRINGFIELDRATGEBER

GEGENSTAND	BESCHREIBUNG	SCHLECHTE NEUIGKEITEN	GUTE NEUIGKEITEN
BRIEFKÄSTEN	Reißen sich los und überqueren die Straße.	Stehlen Dir ein "Z", wenn sie Dich treffen.	Wenn Du darüber springst, verwandelt ihn sich Extras oder Punkte. (Siehe Briefkastenbonus auf Seite. 8).
KOPF DER JEBEDIAH SPRINGFIELD STATUE	Läuft über die Straße (meist mehrere).	Stehlen Dir ein "Z", wenn sie Dich treffen.	Gibt Extrapunkte wenn Du über sie springst.
GRANDMA	Läuft herum und versucht Dich zu küssen.	Jeder Kuss zieht Dir 10 Punkte ab.	Der Kuss kann Dich vom Frosch in Bart zurückverwandeln
LISA ALS FEE	Fliegt herum und verteilt Feenstaub	Der Feenstaub verwandelt Dich in einen Frosch.	Lisa ist allergisch gegen Kaugummi
BLINKIE	Der berühmte dreiäugige Fisch schwimmt am Bordstein entlang	Stiehlt Dir ein "Z", wenn er Dich trifft.	Verwandelt sich in ein Kissen wenn Du über ihn springst. Hast Du drei Kissen eingesammelt, erhältst Du ein Freileben.
SCHULBUS	Rast auf der Straße hin und her.	Stiehlt Dir ein "Z", wenn er Dich trifft.	
LISA'S SAXOPHON	Fliegt herum und spuckt Musiknoten aus.		
MUSIKNOTEN		Lassen Dich rückwärtslaufen.	Lassen Dich rückwärtslaufen.
BASKETBALL	Springt auf dem Gehweg herum.	Stiehlt Dir ein "Z", wenn er Dich trifft.	Wenn Du über ihn springst verwandelt er sich in ein Skateboard.
DIREKTOR SKINNER	Wandelt auf dem Gehweg herum.	Steckt Dich in Deinen Sontagsanzug und hält Dir eine Moralpredigt.	Schützt Dich vor Angriffen jeglicher Art.
FERNSEHER	Läuft durch die Straße.	Stiehlt Dir ein "Z", wenn er Dich trifft.	Schieße auf ihn und achte darauf was passiert.
AUE UND ROTE "Z's"	Fliegen herum.	Wenn Du ein rotes "Z", mit der Kaugummibläse triffst, zerplatzt die Blase. Das ist alles.	Wenn Du das blaue "Z" mit der Kaugummibläse triffst, erhältst Du ein extra "Z" in Deiner Schlafanzeige.
JIMBO & DIE GANG	Eine Straßengang	Wenn mit ihnen gehst, wirst Du langsamer.	Du bist mit heißen Typen zusammen.
SCHLAMMPFÜTZEN	Erscheinen in der Mitte der Straße.	Wenn Du mit der Pfütze in Berührung kommst, verwandelst Du Dich in eine "Schnecke".	Wenn Du mit Deinem Sontagsanzug in die Pfütze springst, verwandelst Du Dich in den original Bart zurück. Springst Du in der normalen Bartkleidung in die Pfütze, wirst Du wieder schneller.
KISSEN	Erscheinen wenn Du über Blinkie springst.		Drei Kissen = 1 Freileben.

DIE SPIELGRAFIK

Die folgenden Informationen erscheinen auf dem Bildschirm:



BRIEFKASTENBONUS

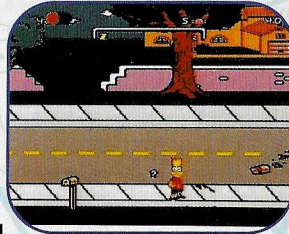
Folgende Extras kannst Du erhalten, wenn Du über die Briefkästen springst:

Wassermelone: 3 zusätzliche Schüsse.

Kaugummi: 3 zusätzliche Kaugummis

Blehbüchse: Du kannst einmal aufstoßen und alle Feinde vom Bildschirm fegen.

Fragezeichen: Zeigt Dir in welcher Richtung die Hausarbeit zu finden ist. Um einen Gegenstand einzusammeln, mußt Du ihn nur berühren.

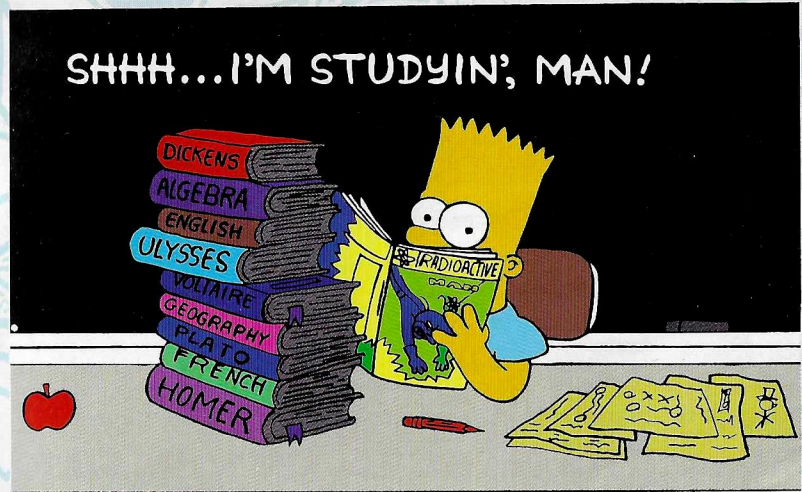


EINGÄNGE ZU DEN ANDEREN WELTEN

Nachdem Du erfolgreich aus dem Springfieldlevel entkommen bist, stehst Du vor zwei Türen, die zu verschiedene Leveln führen...und wir meinen verschiedene.

Um eine Tür zu betreten, drücke auf dem STEUERKREUZ in die gewünschte Richtung.

Bemerkung: Solltest Du keine der beiden Türen auswählen, betritt Bart automatisch die linke Tür.



ANDERE WELTEN, ANDERE SITTEN

Es gibt fünf bizarre Welten. In Ihnen sind folgende Seiten der Hausarbeit versteckt:

BARTZILLA - 2 Seiten

DER TEMPEL DER MAGGIE - 2 Seiten

BARTMAN - 1 Seite

ITCHY & SCRATCHY - 2 Seiten

BART'S BLUTKREISLAUF - 1 Seite

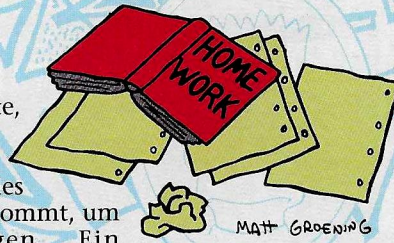
Um die Seiten zu erlangen, mußt Du alle Aufgaben lösen, die der Level birgt.

Nach dem Du die jeweiligen Seiten in einem Level eingesammelt hast, kehrst Du nach Springfield zurück. Alle Gegenstände die Du beim Verlassen von Springfield besessen hast, sind wieder in Deinem Besitz.

BARTZILLA

Du bist Bartzilla...Zerstörer der Städte, Meister aller Monster"!

Um die erste Seite Deiner Hausarbeit zu erhalten, mußt Du alles zerstören, was Dir unter die Pranke kommt, um zum Radarwagen zu gelangen. Ein Verkleinerungsstrahler wird Dich dann einschrumpfen.

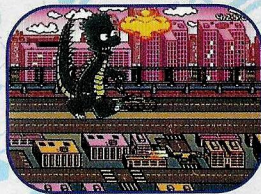


Klettere am Hochhaus hinauf, um die zweite Seite zu bekommen. Sie befindet sich oben auf der Spitze des riesigen Wolkenkratzers.

Solltest Du hinunterfallen, wirst Du nach Springfield zurücktransportiert. Wenn Du es aber bis zur Spitze schaffen solltest, mit viel Glück natürlich, wartet dort der allmächtige Homer Kong auf Dich.

DIE KONTROLLEN ZUM ZERSTÖREN DER STADT

UM FEUERBÄLLE ABZUSCHIESSEN	Drücke nach RECHTS auf dem Steuerkreuz.
UM FEUERBÄLLE NACH LINKS ABZUSCHIESSEN	Drücke nach OBEN auf dem Steuerkreuz.
UM FEUERBÄLLE NACH RECHTS ABZUSCHIESSEN	Drücke nach UNTEN auf dem Steuerkreuz.
UM LASERSTRAHLEN ABZUSCHIESSEN	Drücke die TASTE X.
UM LASERSTRAHLEN NACH LINKS ABZUSCHIESSEN	Drücke die TASTE A.
UM LASERSTRAHLEN NACH UNTEN ABZUSCHIESSEN	Drücke die TASTE B.
UM STEHENZUBLEIBEN	Drücke nach LINKS auf dem Steuerkreuz.



KLETTERN STEUERKREUZ

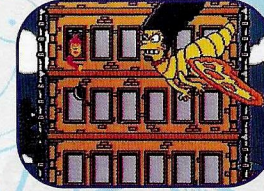
Drücke nach **OBEN** auf dem

UM SICH NACH LINKS ODER RECHTS ZU BEWEGEN

Drücke auf dem **STEUERKREUZ** in die gewünschte Richtung

UM DEN BILDSCHIRM SCROLLEN

Drücke nach **UNTEN** auf dem **STEUERKREUZ**



DER TEMPEL DER MAGGIE

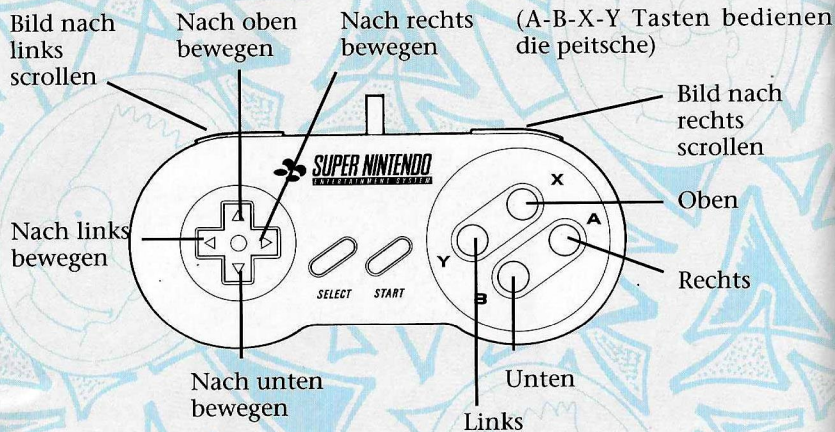
In den dunklen Regenwäldern von Springfield, steht der Tempel der Maggie. Der steinerne Boden kann jeden Augenblick nachgeben. Fliegende Schnuller ziehen bedrohlich ihre Kreise durch den Tempel. Bizarre Wesen beobachten jeden Deiner Schritte. Aber Bart muß seinen Weg machen, sonst ist alles verloren.

Deine treue Peitsche wird Dir Deine Gegner vom Leib halten, solltest Du schnell genug damit zuschlagen können. Goldene Eier, die Dich vor der Lava schützen, liegen herum, um von Dir eingesammelt zu werden. Sei auf der Hut vor dem Geierweibchen! Sie sieht es nicht gern wenn jemand mit ihren "Jungen" herum spielt. Kleine Flammen auf dem Boden und zerbröckelnde Steinplatten machen Deine Aufgabe nicht unbedingt leichter. Die fehlenden Seiten sind so gut wie in Deiner Hand.



MATT GROENING

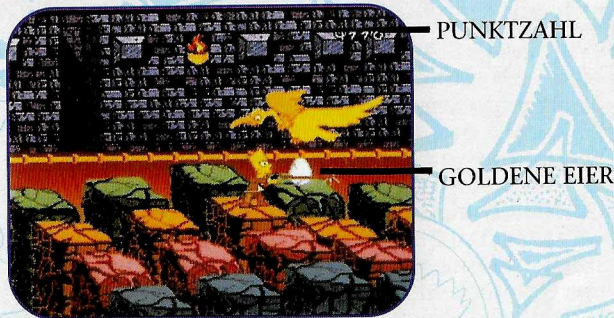
TEMPEL KONTROLLEN



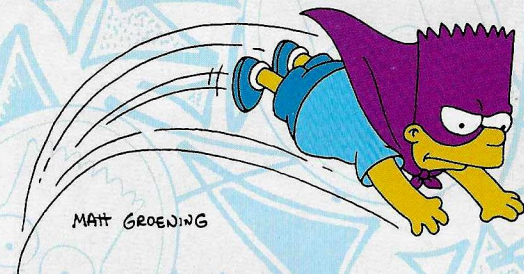
UM GOLDENE EIER EINZUSAMMELN, berühre sie.

TEMPELGRAFIK

Die Spielinformationen erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm:



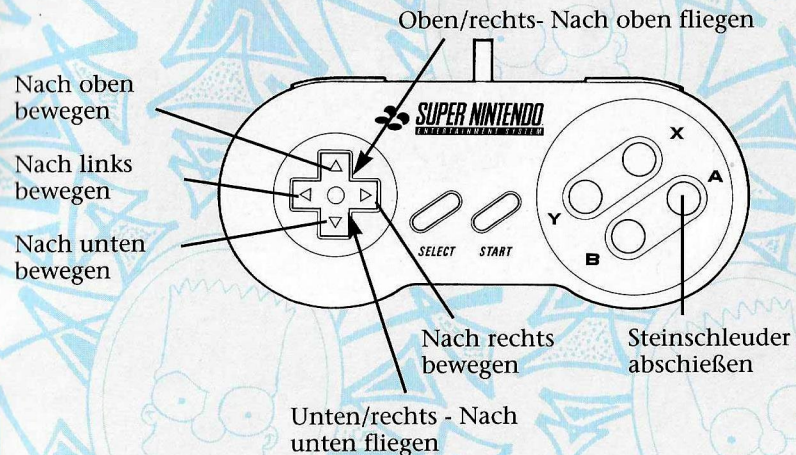
BARTMAN



Mann-Oh-Mann! Hier ist ja richtig was los Bartman!

Hole mit Deiner Steinschleuder lästige Raketen und Papierflieger vom Himmel. Vermeide mit Deinen überragenden Flugkünsten Blitze und radioaktive Wolken. Sobald die Endgegneranzeige ausschlägt, bereite Dich auf den Kampf gegen Sherri & Terri, Monty Burns, Barney Grumble, Smithers und vielen mehr vor. Aber wenn Du so gut bist, wie Du behauptest, wirst Du es schon schaffen und eine weitere Seite Deiner Hausaufgaben erhalten.

DIE KONTROLLEN VON BARTMAN



Du veränderst die Stärke Deiner Schüsse, indem Du die Taste A verschieden lang gedrückt hältst.

Die Kontrollen von Bartman funktionieren folgendermaßen:

BARTMANGRAFIK

Die Spielinformationen erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm:

ENERGIE

LEBEN



PUNKTZAHL

ENDGEGNERANZEIGE

BARTMANBONUS

Um Extraenergie zu erhalten, fange die Trauben ein, die Apu Dir von seinem fliegenden Teppich aus zuwirft. Sammle ein Bartsymbol ein, für ein Extraleben oder einen schlafenden Bart für ein "Z" ("Die Straße von Spingfield").

SCHLAFENDER BART

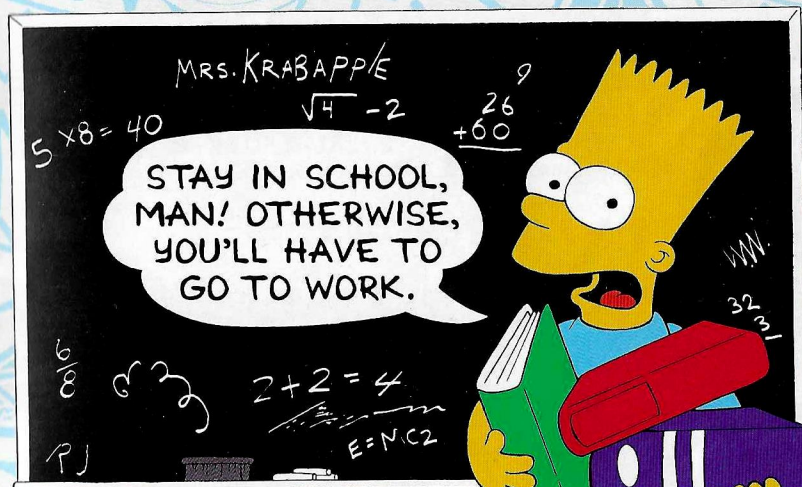
BARTSYMBOL



TRAUBEN

ITCHY & SCRATCHY

Die allseits beliebten Fernsehstars Itchy & Scratchy sind zurück und haben ein paar tolle Überraschungen für Dich auf Lager. Mit einem Haufen Spielzeug wie z.B. einem Maschinengewehr, einem Holzhammer und nicht zuletzt einem Flammenwerfer bieten sie Dir eine spaßige Unterhaltungsshow. Diese Gegenstände sind überall im Haus verteilt. Finde sie und mache ihnen die Hölle heiß. Zwei Seiten Deiner Hausarbeit sind im Haus versteckt.



DIE KONTROLLEN

Die Kontrollen in diesem Level funktionieren folgendermaßen:



UM EINE WAFFE ODER EINE SEITE DER HAUSARBEIT AUFZUSAMMELN, berühre den jeweiligen Gegenstand.

DIE ITCHY & SCRATCHYGRAFIK

Die Spielinformationen erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm:



BART'S BLUTKREISLAUF

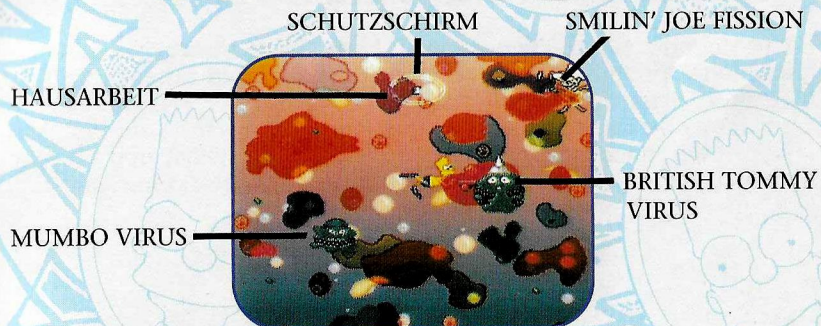
Du meinst Du hättest schon alles gesehen? Warte bis Du diesen Level zu Gesicht bekommst.

Diesmal schwimmst Du in Deinem eigenen Körper herum, auf der Suche nach Deiner Hausarbeit. Eigentlich ist sie zum Greifen nah. Wenn da nicht der Schutzschild wäre. Der Schirm kann beseitigt werden indem er mehrmals mit Deinem alten Freund Smilin' Joe Fission berührt wird. Zwei spezielle Viren, die sich auch im Blutkreislauf aufhalten, machen Dir Deine Aufgabe schwer. Um sie zu beseitigen, mußt Du sie mit Deiner Luftpumpe zum Platzen bringen. Sei auf der Hut! Ein Treffer von einem der beiden Viren und Dein Schicksal ist besiegelt.



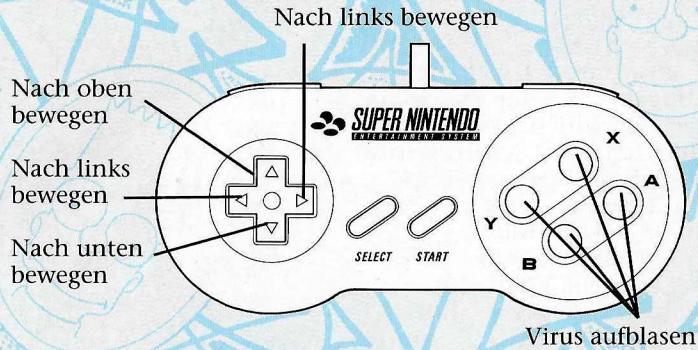
DIE BLUTKREISLAUFGRAFIK

Die Spielinformationen erscheinen wie folgt auf dem Bildschirm:



DIE KONTROLLEN

Die Kontrollen in diesem Level funktionieren folgendermaßen:



UM SMILIN' JOE ZUR EXPLOSION ZU BRINGEN, berühre ihn.

UM DIE VIREN ZERPLATZEN ZU LASSEN, berühre sie mit Deinem Power-Bumper.

EINE "1" AUF DEM ZEUGNIS, DAS WÄRE DOCH WAS! (EIN JUNGE BRAUCH SEINEN SCHLAF.)

Bart steht die Aufgabe seines Lebens bevor...der Kampf gegen seine eigenen Alpträume. Die Phantasie ist ein nicht zu unterschätzender Gegner. Bartzilla, Homer Kong, Der Tempel der Maggie, Itchy & Scratchy und Lisa mit ihrem Zauberstab, sie alle warten auf ihn. Aber Bart ist ein zäher kleiner Bursche, mit ein bißchen Glück und ein paar zusätzlichen "Z's" wird er es schon schaffen. Schöne Träume Bart...

GEWAHRLEISTUNG!

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekaufte Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf eine unsach gemäße Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH, Möhlstrasse 10,8000 München 80