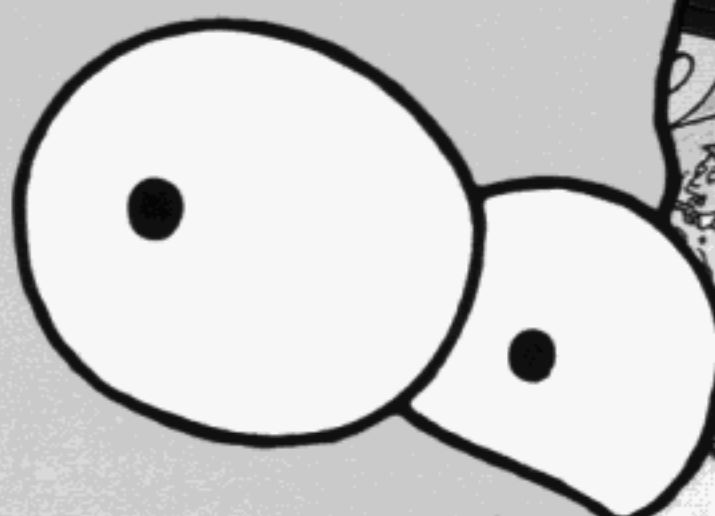


**SPECTRUM  
COMMODORE  
AMSTRAD**

**THE  
SIMPSONS™  
BART VS. THE  
SPACE MUTANTS™**



**yo!**

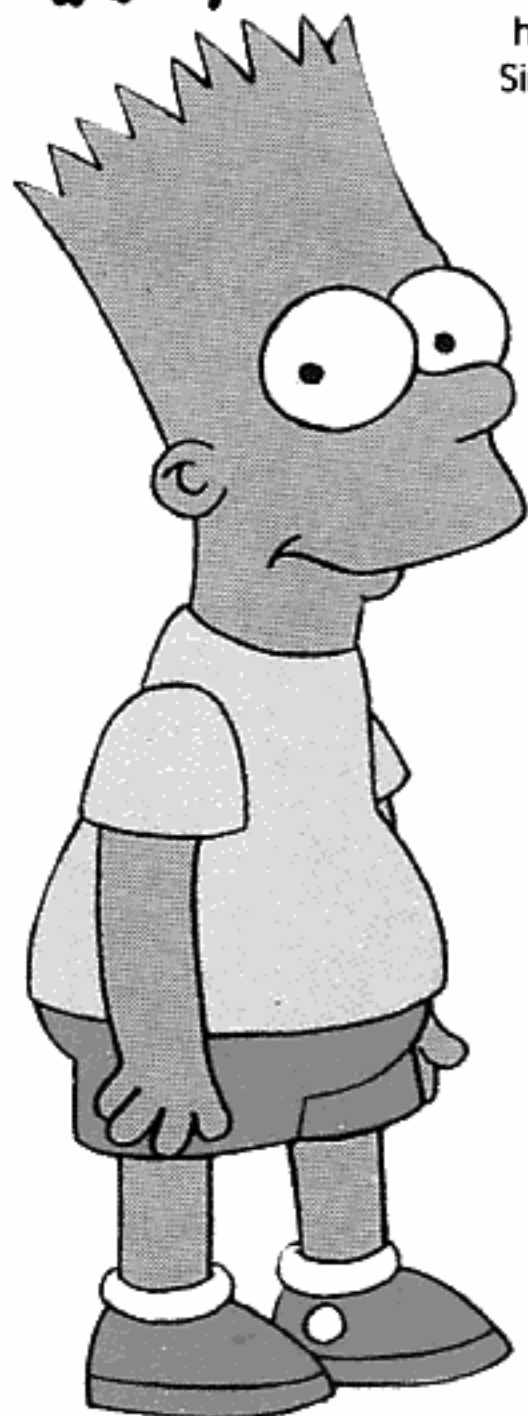
MATT GROENING

**AK!aim®**  
entertainment, inc.

**ocean®**

# THE SIMPSONS BART VS. THE SPACE MUTANTS

## 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 ca 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

taguer, Bondir sur mon skate et j'vais pas hésiter à me servir de mon fidèle lance-pierres. Vous inquiétez pas les mecs, y vont appren-dre 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 I 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 I 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 I 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 les 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 taguer. 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 trainer 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 soeur 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 soeur 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 héro 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 devint 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 imparti: X 10	

## INDICES ET "TRUCS"

1. Vérifiez constamment le temps écoulé.
2. Essayez de sauter sur tout et n'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 baton 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 touches 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

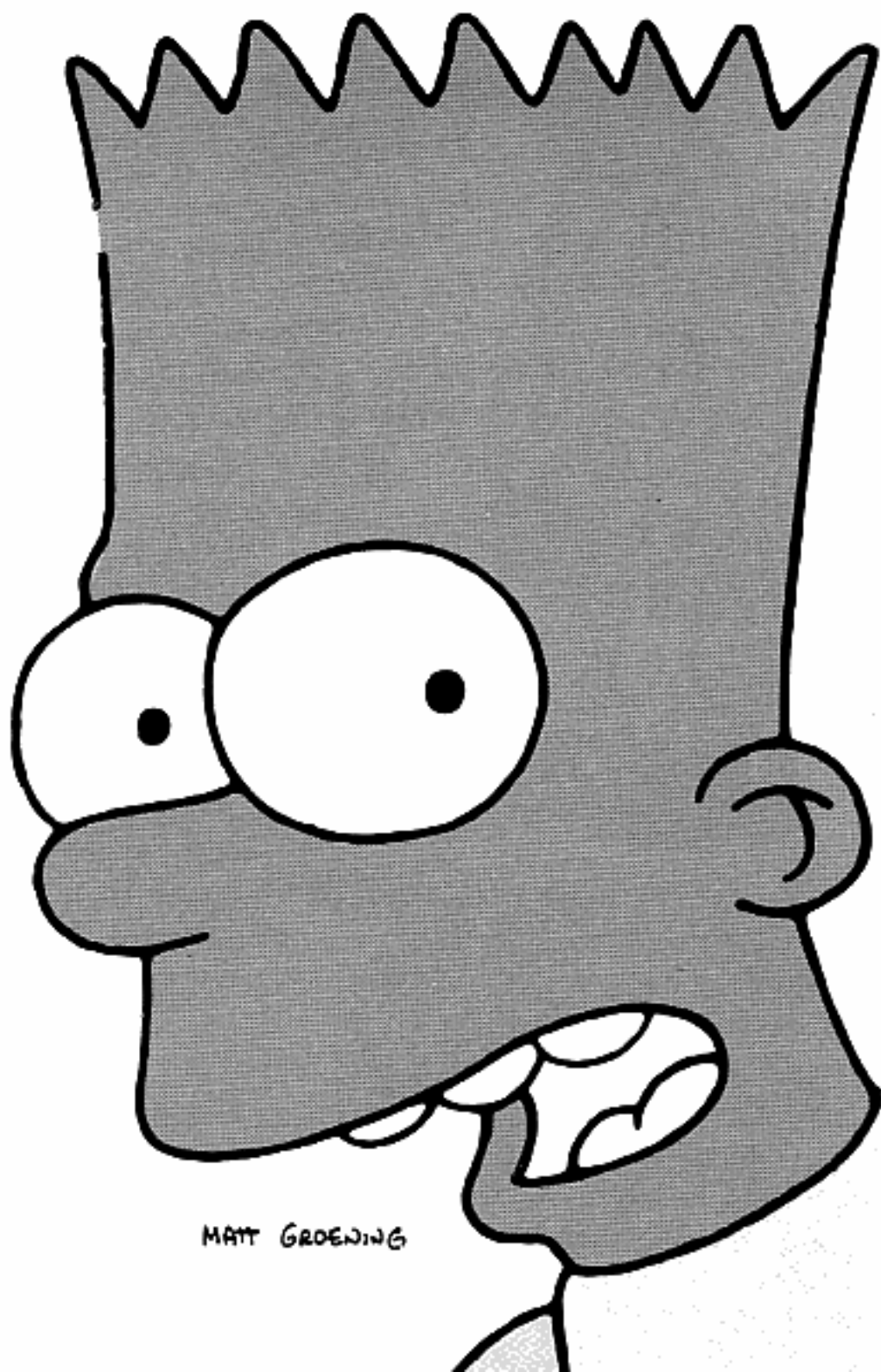


### AZERTY



### EXEMPLE

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



MATT GROENING

Acclaim® and Bart vs. The Space Mutants™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc.  
The Simpsons™ TM & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved.

 is a registered trademark of Ocean Software Limited.