



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

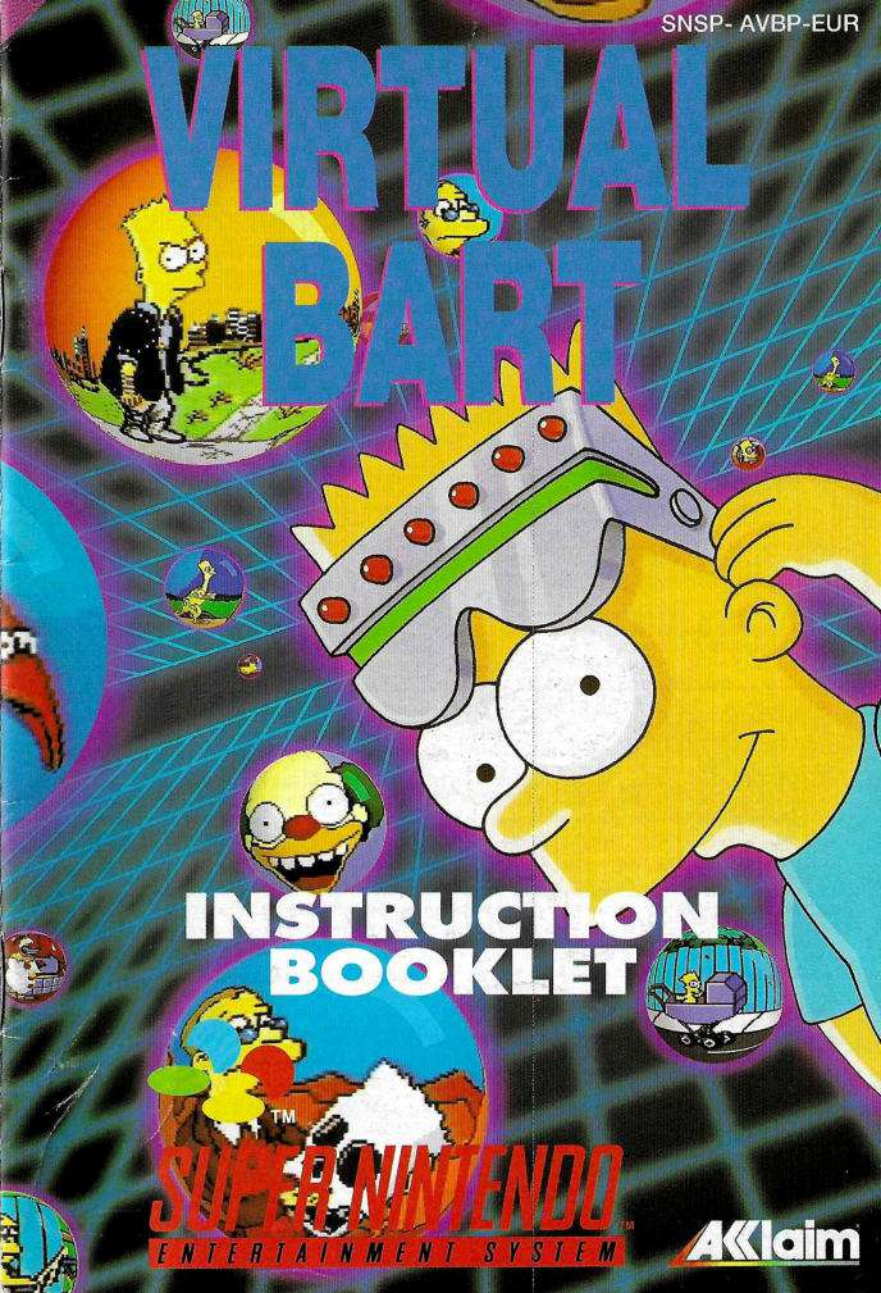
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT GmbH., Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France

DISTRIBUTED BY: Metro Games, PO Box 255, No. Melbourne, VC 3051, Australia

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

VIRTUAL BART



INSTRUCTION BOOKLET

TM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM





Nintendo 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RIGUARDA SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENT WAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOOG Kwaliteitsniveau VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STAR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGEL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGEL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



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

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATION ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

ATTENZIONE: LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING: LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS: LÄS NOGRANNT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL: LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS: LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

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.

Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

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 (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after expiration of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal 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 affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call the Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

The Simpsons & Characters TM & © 1994 Twentieth Century Fox Film Corporation. All Rights Reserved. Developed by Sculptured Software, Inc. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © 1994 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

GEWÄHRLEISTUNG

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

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

**Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.**

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System Game Paks (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO

Division ACCLAIM

31, Rue Lois Pateur, 92200, Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 68. 10. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System Game Paks (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia TriStar Home Video

38 Rue Souveraine 1050 Brussels Belgium

Les cartouches retournées sans la double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System spelkassette gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onderhoofd toch een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhavige garantie, zal de distributeur, Columbia TriStar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze.

Om van deze service gebruik te maken, retourneert u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan:

**Columbia TriStar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland**

**Columbia TriStar Home Video
Opperstraat 38, 38 rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium**

Spelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia TriStar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten. De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, abnormaal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

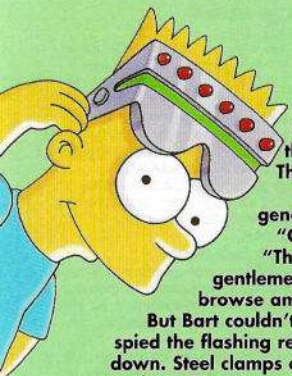
GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questogioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo di garantisce il prodotto acquistatore per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-verà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non fun-zionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA RIFERENZA.



VIRTUAL BART

It's Springfield Elementary's annual science fair, where students of all grade levels learn about science through shoe-box dioramas and paper maché volcanoes. All the students, that is, except Martin Prince, resident brain of the fourth grade. This year, he's produced a Virtual Reality machine.

"Today, my classmates, I take you to the future. A computer-generated world so real that it's indiscernible from the real thing!"

"Cool, man!" said Bart.

"There will be a full demonstration for all the students and some gentlemen from NASA in half an hour," continued Martin. "Until then, browse amongst the work of my classmates."

But Bart couldn't wait. He slipped the cover from the control panel. Then he spied the flashing red button. Martin shouted in warning as Bart's finger pressed down. Steel clamps closed around the witless Bart and yanked him into the machine. Martin ran over and examined the damage. "Sorry, Bart old chum, but you've somehow scrambled the programming," Martin explained, "I can't help you now. The only way out of this machine is through the Virtual Reality programs — if you can endure it! Ladies and gentlemen, it seems our demonstration will begin a little early..."

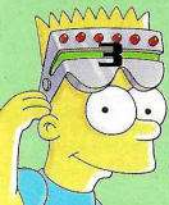
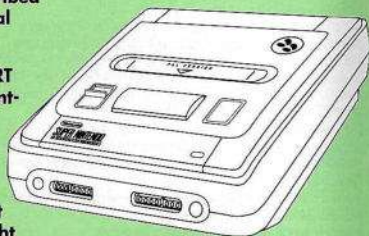
Before You Enter Virtual Reality

1. Make sure your Super Nintendo Entertainment System® is OFF.
2. Insert the VIRTUAL BART cartridge as described in your Super Nintendo® Instruction Manual
3. Turn the power switch ON.

When the title screen appears, press the **START BUTTON** to enter Virtual Reality. You will be presented with two options: **START GAME** and **PRACTICE**. Use the **CONTROL PAD** to highlight your choice, then press the **START BUTTON**.

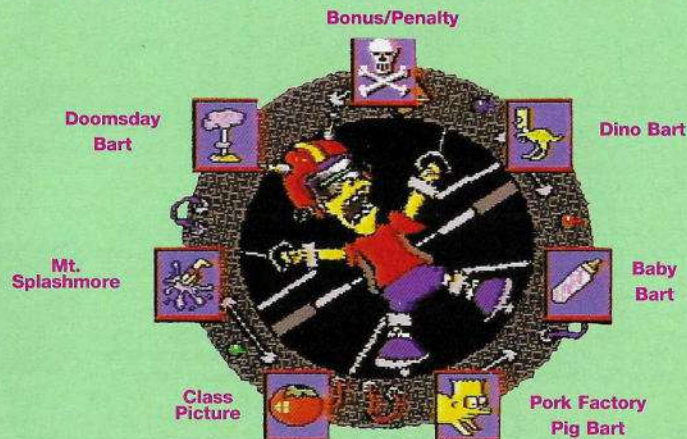
Selecting **PRACTICE** will allow you to try out each of the different virtual reality programs Bart will experience. Use the **CONTROL PAD** to highlight your choice, then press the **START BUTTON** to run the program.

If you select "Start Game," you will see Bart being pulled into the VR machine. When you press any button, the helmet will clamp over Bart's head, the machine will begin spinning and Bart will enter virtual reality. You will then see what Bart sees — the Virtual Wheel surrounded by seven different windows. Six of these windows represent the programs which Martin has written for his demonstration. The final window, originally the exit, now represents a Bonus / Penalty Window. When Bart stops spinning, the computer runs whichever program his helmet is pointing to. To make Bart stop spinning, press any button.



MATT GROENING

THE PROGRAMS ARE AS FOLLOWS:



THE VIRTUAL NIGHTMARE

Martin's original six programs were simulations designed to educate, enlighten and entertain. However, Bart's button-pushing has made the operating system unstable, and has turned these harmless educational programs into potentially lethal ones! Virtual Bart has three attempts to complete all six programs before the system "hangs" and the real Bart is trapped forever. The number of attempts remaining is displayed at the upper left of the screen. An extra attempt can be gained on the program screen if Bart stops the VR Wheel on the Bonus Window when it is showing a Virtual Corndog. But aiming for it is risky, because it shares space with the Skull and Crossbones, a vicious computer virus which can make Bart lose a try, potentially shortening his game.

Lives Remaining

Energy Meter

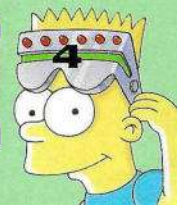


Within each program, Bart has a certain number of "lives" which he can expend before the program crashes and Bart returns to the wheel. For some levels, it is three, for some levels, it is a single life. The number of lives is displayed in the upper left hand corner of the screen in all programs. If Bart completes the program before he runs out of lives, he does not lose a try on the wheel. If Bart uses up all his lives without completing the program, he returns to the Virtual Wheel and loses a try. Most programs have an "Energy Meter" on-screen depicting exactly how much damage Bart can sustain before the program shuts down and Bart loses a life. Within some levels are Virtual Corndogs which can increase the level of Bart's energy meter.

Additionally, within some levels, Bart can occasionally find Bart Disks which gain him another life within the level. They do not gain him another spin on the wheel. Each program involves different skills and different obstacles. The individual programs are detailed more fully in the following section.



MATT GROENING

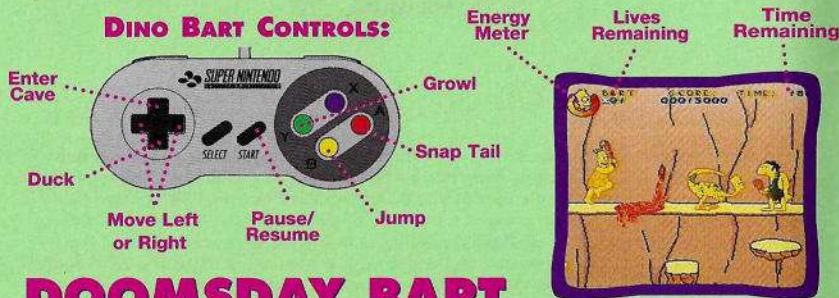


THE PROGRAMS: DINO BART

Martin's original program "A Look Into Prehistoric Phenomena" was meant to display an average day in the gentle Jurassic era through the eyes of a dinosaur. But Bart's tampering has changed all that, turning the program into the terrible "Dino Bart!" Bart has become *Bartasaurus*, a warm-blooded dinosaur so tasty-looking that even the plant-eaters are after him. Velociraptors, Triceratops, Pterodactyls, Sauropods, insects and even some anachronistic cave-people are there, and they're all in hot pursuit — licking their lips, horns and mandibles in anticipation of a lunch time snack! Don't let the raging reptiles get a bite of Bart, or he's one diminished hors d'oeuvre! And as if that wasn't enough, *Bartasaurus* must also contend with tarps, falling boulders, streams of lava and oozing radioactive waste! He's definitely on the wrong side of the T-Rex tracks this time. Armed with only his wits, speed and the snap of his tail, Bart must somehow find a way to survive until the ice-age, or he's history! Lucky for him that either jumping on or tail-whipping his tormentors will finish them. Subduing the Stone Age Simpsons uncovers corn-dog or free life bonuses. If he can pick up a Growl, he can turn the tables, eliminating his enemies and allowing him to escape or attack another day.



DINO BART CONTROLS:



DOOMSDAY BART

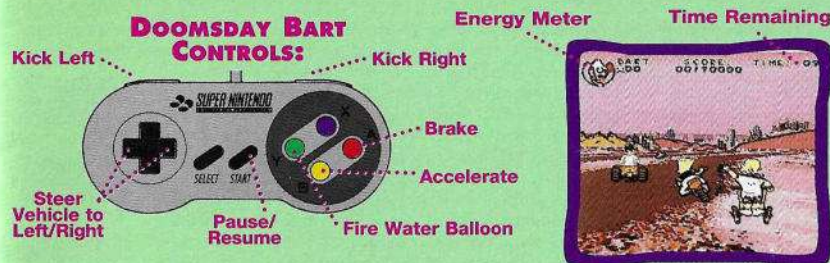
The "Doomsday Bart" program was initially "An Examination of Nuclear Power," a virtual tour of the Springfield Nuclear Power Plant, but Bart's interference has made the reactor core explode, leaving Virtual Springfield a virtual wasteland! Now, with the city gone, the inhabitants are locked in a never-ending struggle for the scarce resources needed for survival. Vicious gang members Jimbo and Kearney, along with Otto the bus driver, have taken over the roads surrounding Springfield, shaking down travellers for their scarce resources.

But of all the warriors in this post-apocalyptic world, there's none more dangerous than Doomsday Bart. With his motorbike, his steel-tipped boots and his Springchester 12 Gauge auto-loading balloon launcher, there's nothing that can stop him from getting home in time for Krusty the Clown's post-apocalyptic television program. Except, of course, rocks, cow skulls, wildlife and heavily-armed gang members! But Doomsday Bart's no pushover. A kick from his boots can knock an enemy flat, his balloon-launcher can put them out of commission, and if neither of those work, he can force them off the road! Sometimes, though Bart gets outgunned, and when he does, it's time to peel! When he collects a nitro burst, Bart leaves his troubles behind. That is, if he can catch one! Once collected, a nitro burst will keep Bart burning until he hits an object.



MATT GROENING

DOOMSDAY BART CONTROLS:



BABY BART

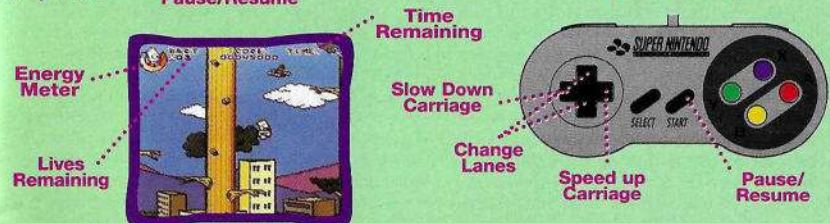
"Child Development Through an Infant's Eyes" was designed to show the intricacies of human development from a child's view. But with "Baby Bart" as its new star, the developments are shocking! When Baby Bart hears an Ice-Cream Truck drive by his window, he goes from nap-time to snack-time in a flash! There's no place Baby Bart won't go to catch that truck, swinging from tree-tops to big-tops, hopping from clotheslines and driving across finish lines! Baby Bart will chase the truck until the ends of the earth, or until Homer can catch him and put him back to bed, whichever comes first. But Baby Bart has some helpful things to help him along — a Diaperchute to slow his falls, and a Pacifier which can pacify even the most savage beast! But beware: the Diaperchute doesn't last long before collapsing. So follow that jingle through the suburban jungle towards the ice-cream truck so Bart can finally get his just Desserts!

BABY BART CONTROLS:



To flip high into the air, Bart must time his jumps properly, using his momentum. Otherwise, his jump will be low.

BABY BART CARRIAGE CONTROLS:



MOUNT SPLASHMORE

MATT GROENING

Martin had planned to explore fluid dynamics in his program "Advanced Hydrophysics," but thanks to Bart, his scientific triumph has become "Descent Down Mount Splashmore," a butt-squeaking thrill-ride down Springfield's most famous water slide!! Unfortunately, before he can ride the slide, Bart must wait in line. By the time he reaches the front of the huge line, however, the park's about to close! Bart must find his way to the bottom of the slide



before the park closes, while avoiding the other sliders and objects in the slide. The way can be harrowing, with tricky tubal twists and turns making navigation nearly impossible — a truly difficult descent. Your key to reaching the bottom successfully is the Splashmore Map on your status screen. The indicator starts at the left and slowly works its way across the meter as Bart works his way down Mt. Splashmore. The meter allows you to see where you are on the slide and which direction to take at the next fork. As Bart approaches a fork, the meter will flash the color of the next correct fork to take to reach the bottom. Keep in mind that the closer you get to the bottom, the faster you'll need to react. If you take a wrong turn, you can end up back at the beginning, or, even worse, at a bitter end. Inside

the tube, Bart can avoid obstacles by using his momentum to swing up the side of the tube. By picking up clocks in the tube, Bart can gain extra time in which to find the exit, while Blinky the mutant fish will reduce his time remaining. Just remember, speed is still the key! And speed is what you'll get if Bart can grab a boogieboard, body-surfing down the tubes at dangerous velocities! Enjoy the ride, man!



MOUNT SPLASHMORE CONTROLS:



Move Bart

Energy Meter

Mount Splashmore Map

Bart's Location in tube

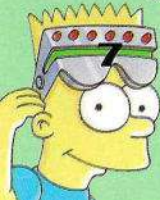
Time Remaining



PORK FACTORY BART PIG

With the newfound popularity of "the other white meat," "The Processed Food Manufacturing Process" was designed to show how pork is prepared for market, from pig to plate, but now it has been turned into "Pork Factory Pig Bart." And believe me, something's not kosher at this pork factory! Always one to hog the spotlight, Bart's become a pig, but unfortunately for him, it's in the literal sense. And it's up to him to rescue his compatriots from the pork factory and escape before anyone squeals on them. But rescuing them won't be easy! In the Cannery, Krusty has installed a high-tech system of locks to keep the pigs penned. To break them out, you must match the right color key to its corresponding lock. Pulling down the key lever will release a key somewhere in the cannery and show its color. You must track it down and use it in the properly-colored lock. Whenever you collect a key, it will be displayed in the upper right of your status area. Once you've escaped Cannery row, it's into the Freezer, where a clutch of Krusty's clowns are trying to turn Bart and his pig pals into Porksicles. To rescue them, Bart must find where the pigs are being frozen, push them onto the plunger, and propel them onto the hooks and to the parking lot. He must free five before Freezing Frank Frosty finishes him forever! Surviving that, in the Smokehouse, he'll have to keep his rinds out of the vat to avoid getting smoked! And finally, he'll casually confront the corporate fat-cats! Throughout the factory, Krusty's clown workers are trying to bring home the bacon, and aren't about to risk their jobs by letting even one captive escape! They're out to make chop soooo-eeey out of Bart, coming after him with electric pig-prods, mallets and other weapons. The swine! But if Bart can work his way through the factory saving every last pig and escape himself, he'll be happier than a pig in slop.

MATT GROENING



PORK FACTORY BART PIG CONTROLS:



Move Left or Right

Bounce on Tail

Energy Meter

Lives Remaining



VIRTUAL CLASS PICTURE

"Virtual Class Picture" was meant to show the virtual learning environment of the future by recreating Mrs. Krabappel's fourth grade class on the computer. But Bart's fooling has made his computer-generated classmates into virtual sitting ducks. Or more accurately, walking ducks. It's class picture day, and Bart's got a pail of rotten tomatoes ready for launching! Shielded from view, Bart's got a clear shot at his entire class, from Sherri and Terri to the source of his virtual troubles, Martin Prince! Your meter will display your supply of ammunition. It's ready, aim, fire, but watch who you hit. Your classmates are fair game, but if Principal Skinner, Mrs. Krabappel, Chief Wiggum or Groundskeeper Willie catch you hitting them, the game's up. Of course if they're not watching... For a "successful" class photo, be sure to hit everyone before you run out or before school starts. If you can nail everyone, they'll reschedule the picture for another day, giving you another chance to wreak havoc, this time with a bucket of eggs! So start tossing! Last one left is a rotten egg!

VIRTUAL CLASS PICTURE CONTROLS:

Throw Diagonally Left or Right



Tomatoes Remaining

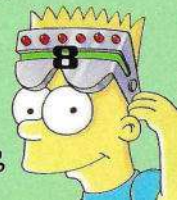
Throw Tomatoes/Eggs

Time Remaining



When you press the B BUTTON, you will see a yellow line cross the street into the schoolyard and move towards the school. This bar represents the depth to which Bart will throw when the B BUTTON is pressed a second time. For example, if you press the button two times quickly, the aim bar will not have time to travel very far, and the throw will be short. If the button is pressed with a greater delay, the aim bar has time to travel further, and the throw will be deeper. Therefore, try to match the depth of the line with the depth of Bart's classmates. Keep in mind, however, that once the bar reaches the limit of Bart's throwing range, it will disappear, and Bart must press the button to send it out again. Also, Bart can throw diagonally left or right by pressing the CONTROL PAD LEFT or RIGHT when the B BUTTON is pressed the second time.

MATT GROENING





VIRTUAL BART

Und wieder einmal findet in der Grundschule von Springfield der jährliche Tag der Wissenschaft statt, auf der Schüler jeder Altersstufe mit Hilfe von Schuhkarton-Dioramas und Pappvulkanen das Neueste aus der Welt der unerforschten Winkel kennenlernen können. Mit einer Ausnahme - Martin Prince, dem Superhirn der vierten Klasse! Dieses Jahr hat er eine Maschine entwickelt, mit der man die Virtuelle Realität erleben kann.

"Heute, liebe Klassenkameraden, werde ich Euch in die Zukunft mitnehmen, in die Welt des Computers, die so echt ist, daß man sie überhaupt nicht von der Wirklichkeit unterscheiden kann!"

"Echt cool, Mann!" meinte Bart.

"In einer halben Stunde findet für alle Schüler und ein paar Herren von der NASA eine Demonstration statt", fügte Martin hinzu. "Schaut Euch bis dahin doch die interessanten Sachen meiner Mitschüler an."

Doch Bart konnte es vor Neugierde nicht mehr aushalten. Er zog die Hülle von der Kontrolltafel und - entdeckte einen blinkenden roten Knopf. Martins Warnruf kam zu spät, denn schon hatte Bart den roten Knopf gedrückt. Stahlklammern schlossen sich um Bart, der starr vor Staunen war, und zogen ihn in die Maschine. Martin kam herbeigeeilt, um den Schaden zu begutachten. "Tut mir leid, Bart, alter Junge, aber Du hast irgendwie das Programm durcheinander gebracht", erklärte Martin. "Ich kann Dir da leider nicht rauhelfen. Die einzige Möglichkeit, wieder aus der Maschine rauszukommen, ist, das Virtual Reality-Programm zu durchlaufen - wenn Du es schaffst! Meine Damen und Herren, ich glaube, wir fangen doch gleich jetzt mit der Demonstration an..."

Bevor Du in die Virtuelle Realität eintauchst

1. Vergewissere dich, daß das SNES-Gerät **AUSGESCHALTET** ist.
2. Stecke nun die "Virtual Bart"-Kassette, wie im SNES-Handbuch beschrieben, fest in das Gerät ein.
3. Schalte das Gerät **EIN**.

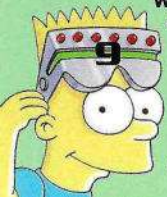


Wenn der Titelschirm erscheint, drücke **START**, um die Virtuelle Realität zu betreten. Daraufhin hast Du die Wahl zwischen zwei Optionen: **START GAME** (Spielstart) und **PRACTICE** (Training). Markiere mit dem Richtungsknopf (R-Knopf) die gewünschte Option und drücke **START**.

Mit der Option **PRACTICE** kannst Du Dich in jedem der verschiedenen Virtual Reality-Programme, durch die sich Bart durchschlagen muß, ein bißchen umsehen. Markiere mit dem **R-KNOPF** Deine Wahl und drücke **START**, um das jeweilige Programm aufzurufen.

Wählst Du **START GAME**, dann siehst Du, wie Bart in die VR-Maschine gezogen wird. Drückst Du nun einen beliebigen Knopf, stülpt sich der Helm über Barts Kopf, die Maschine beginnt sich zu drehen, und Bart tritt in die Virtuelle Welt ein. Phantastisch! Denn Du kannst alles sehen, was Bart sieht: das Virtuelle Rad, umgeben von sieben verschiedenen Fenstern. Sechs davon verbergen die von Martin geschriebenen Programme für die Demonstration. Das siebente jedoch, das eigentlich als Ausgang gedacht war, ist ein **Bonus-/Straffenster**.

Wenn Bart aufhört, sich zu drehen, dann startet der Computer das Programm, auf das Barts Helm zeigt. Du kannst Bart anhalten, indem Du einen beliebigen Knopf drückst.



MATT GROENING

Hier ist eine Übersicht über Martins Programme:

Bonus/Strafe

Brutalo-Bart

Wasserrutschpartie

Klassenfoto

Dino-Bart

Baby-Bart

Bart, das Fabrikferkel



DER VIRTUELLE ALPTRAUM

Eigentlich waren Martins Programme als lehrreiche und interessante Simulationen gedacht, die außerdem Spaß machen sollten. Doch Barts unerwarteter Knöpfchendruck hat das Betriebssystem völlig aus dem Gleichgewicht gebracht und die harmlosen Lernprogramme in tödliche Gefahrenzonen verwandelt! Virtual Bart hat drei Versuche, um alle sechs VR-Programme zu durchlaufen, bevor das System seinen verwirrten Geist aufgibt und den echten Bart für immer gefangen hält. Dabei wird die Anzahl der noch verbleibenden Versuche links oben auf dem Bildschirm angezeigt. Bart kann einen zusätzlichen Versuch auf dem Programmbildschirm gewinnen, wenn das VR-Rad vor dem Bonusfenster stehenbleibt und dieses gerade einen Corndog zeigt. Es ist jedoch riskant, sein Glück auf diese Weise zu versuchen, denn statt des Corndogs kann auch ein Totenschädel mit gekreuzten Knochen im Fenster erscheinen. Dieser steht für einen Computervirus, der Bart einen Drehversuch am Rad kosten und das Spiel bedeutend verkürzen könnte.

Energieanzeige

Verbleibende Leben



In jedem Programm hat Bart mehrere "Leben", die er verlieren kann, bevor das Programm zusammenbricht und Bart wieder zum Rad zurückbringt. Auf manchen Levels sind es drei Leben, auf anderen dagegen nur eines. Die Anzahl der noch verbleibenden Leben wird in allen Programmen links oben auf dem Bildschirm angezeigt. Gelingt es Bart, das Programm zu beenden, ohne dabei alle Leben zu verlieren, dann verliert er keinen Versuch am Rad. Schafft er es nicht, verbraucht alle seine Leben und kann das Programm nicht zu Ende bringen, dann kehrt er zum Virtuellen Rad zurück und verliert einen Versuch. Die meisten Programme haben eine Energieanzeige auf dem Bildschirm, auf der Du genau sehen kannst, wieviel Schaden Bart noch einstecken kann, bevor das Programm sich selbst beendet und Bart ein Leben klaut. In manchen Levels gibt es sogenannte Corndogs, die Barts Energie wieder auffüllen. Und mitunter findet er auch Disketten, die ihm in dem jeweiligen Level ein zusätzliches Leben schenken. Doch einen zusätzlichen Drehversuch am Rad bekommt er dadurch nicht. In jedem Programm muß Bart andere Fähigkeiten ausspielen und unterschiedliche Hindernisse überwinden. Diese werden in den folgenden Abschnitten näher beschrieben.



MATT GROENING



DIE PROGRAMME: DINO-BART

Eigentlich war Martins Programm dazu gedacht, den Leuten einen ganz gewöhnlichen Tag im Leben der Dinosaurier zu zeigen, als es sie noch gab. Doch Barts dreiste Neugierde hat dieses niedliche Programm zu einem gefährlichen Abenteuer gemacht. Dabei hat sich Bart selbst in einen Bartosaurus verwandelt, einen warmblütigen, allerliebsten Dinosaurier, der so süß aussieht, daß sogar die Vegetarier unter den Sauriern gern sein Fleisch kosten würden. Velociraptoren, Triceraptoren, Pteroclastylen, Sauropoden, Insekten und sogar ein paar Höhlenmenschen (wo kommen die denn plötzlich her?) gibt es hier - und alle sind sie hinter Bart her, lecken sich die Lippen, reiben sich die Hörner, knacken mit den Kiefern und freuen sich auf den leckeren Happen zum Mittagessen. Paß bloß auf, daß Bart diesen Reptilien nicht in die Klauen fällt, sonst bleibt nicht viel von ihm übrig. Und das ist noch längst nicht alles: Gruben voll schwarzem Pech, herabstürzende Felsbrocken, Lavaströme und radioaktiver Abfall sind auch noch zu umgehen! Und Bart hat nicht einmal Waffen bei sich: Nur mit List und Tücke, Geschwindigkeit und seinem schlagenden Schwanz muß er versuchen, bis zum Beginn der Eiszeit zu überleben. Gelingt ihm das nicht, dann kommt er gleich in die Geschichtsbücher. Ein Glück, daß er seine Gegner dadurch fertig machen kann, daß er entweder auf sie draufspringt oder sie mit seinem Schwanz einfach wegpeitscht. Wenn Bart die Steinzeit-Simpsons von der Platte putzen kann, winken ihm Corndogs oder Lebensbonusse. Gelingt es ihm, ein Knurr-Symbol aufzuheben, dann kann er den Spieß umdrehen, seine Gegner vernichten und flüchten oder einen anderen Tag in Angriff nehmen.

STEUERUNGEN FÜR DINO-BART:



Verbleibende Leben

Restzeit



BRUTALO-BART

Dieses Programm war ursprünglich eine "Einführung in die Welt der Atomenergie", eine virtuelle Führung durch das Atomkraftwerk von Springfield. Barts tolle Nummer mit dem Knopfdruck hat allerdings das Innere des Reaktors in die Luft gejagt und das virtuelle Springfield in ein Schlachtfeld verwandelt. Die Stadt ist völlig verwüstet, und ihre Bewohner befinden sich in einem ständigen Kampf um die nötigsten Lebensmittel. Zwei fiese Straßenbandenkerle, Jimbo und Kearney, und der Busfahrer Otto machen die Straßen um die Stadt unsicher und überfallen Reisende, um an Lebensmittel heranzukommen.

Doch der Härteste der Harten in dieser apokalyptischen Welt ist der gefährliche Brutalo-Bart. Mit seinem Motorrad, seinen Springerstiefeln und seinem selbstladenden 12-Gang-Ballonwerfer vom Typ Springchester kann ihn nichts davon abhalten, rechtzeitig nach Hause zu kommen, um das apokalyptische Fernsehprogramm mit Krusty, dem Clown, zu sehen - von Felsen, Kuhschädeln, wilden Tieren und schwerbewaffneten Banden einmal abgesehen. Doch Brutalo-Bart läßt sich nicht so schnell unterkriegen. Ein einziger Fußtritt mit seinen Stiefeln legt einen Gegner sofort flach, sein Ballonwerfer kann es mit jedem aufnehmen, und wenn der auch nicht hilft, dann ist da immer noch die Möglichkeit, die Gegner von der Straße abzuordern. Es kann aber auch mal passieren, daß er ein paar Knarren zu viel gegenübersteht. Dann ist es an der Zeit, die Kurve zu kratzen! Gelingt es Bart, einen Nitro-Sprengsatz zu sammeln, dann gibt dieser ihm Extra-Tempo, bis er mit einem Gegenstand zusammenstößt.



MATT GROENING

Bart muß in jeder Stufe den nächsten Meilenstein erreichen, bevor die Zeit abgelaufen ist! Gelingt ihm dies, dann erhält er Extra-Zeit, wenn nicht, dann... ade!

STEUERUNGEN FÜR BRUTALO-BART:



Restzeit



BABY-BART

"Die Entwicklung eines Kindes aus Kindersicht" sollte die Schwierigkeiten der menschlichen Entwicklung aus dem Blickwinkel eines Kindes darstellen. Doch die Entwicklung verläßt die gewohnten Gleise, als Baby-Bart auf der Bildfläche erscheint! Immer wenn ein Eiswagen am Fenster vorbeifährt, ist Baby-Bart nicht mehr zu halten. Da reißt es ihn sogar aus dem tiefsten Schlaf! Blitzschnell bahnt er sich seinen Weg, schwingt sich von Baumwipfeln zu Telefonleitungen, entlang an Wäscheleinen und über die Ziellinie! Baby-Bart jagt dem Eiswagen hinterher, bis ans Ende der Welt, wenn's sein muß, oder bis Homer ihn einfängt und wieder ins Bett steckt. Doch so einfach ist Baby-Bart nicht zu kriegen, denn er hat ein paar sehr hilfreiche Freunde: einen Windelfallschirm, mit dem er langsam aus luftigen Höhen nach unten schweben kann, und einen Friedensstifter, der selbst die wildesten Viecher zahm werden läßt! Doch Vorsicht: der Windelfallschirm hält nicht lange. Also auf, und den bunten Tönen hinterher, quer durch das Straßengewirr der Stadt, bis Bart endlich seinen wohlverdienten Nachttisch schlecken kann!

STEUERUNGEN FÜR BABY-BART:



Verbleibende Leben

Restzeit



STEUERUNGEN FÜR BABY-BARTS KINDERWAGEN:



Um hoch in die Luft zu springen, muß Bart seine Hopser richtig timen und seinen Schwung ausnutzen. Gelingt ihm das nicht, dann hüpf er nur ganz wenig.

MATT GROENING

WASSERRUTSCHPARTIE

Eigentlich wollte Martin mit seinem Programm "Die moderne Hydrophysik" die Dynamik von Flüssigkeiten untersuchen, doch sein wissenschaftliches Ansehen diesbezüglich ist sprichwörtlich baden gegangen. Und zwar in einer heißen Rutschpartie auf Springfields berühmtester Wasserrutsche. Da ist ein Andrang! - Bart muß sich in die Schlange stellen und warten. Als er endlich dran ist - ha! - ist Laden... ähh... Rutschenschluß, und Bart muß ganz schnell aus andere Ende der Rutsche kommen, bevor der Vergnügungspark zumacht. Doch da sind noch andere Wasserratten und Hindernisse auf seinem Weg nach unten. Und dieser Weg ist nicht immer ein reines Vergnügen: Da gibt es verwickelte Kurven, in denen man kaum mehr oben und unten unterscheiden kann - ganz schön haarig!

WASSERRUTSCHPARTIE-STEUERUNGEN:



Rutschkarte für die Wasserrutschpartie



Barts Position im Rohrgewirr

Restzeit

Du kannst das untere Ende der Rutsche erreichen, indem Du der "Rutschkarte" auf dem Statusbildschirm folgst. Die Rutschpartie beginnt auf der linken Seite und spritzt sich so langsam über die gesamte Anzeige, während Bart sich seinen Weg nach unten bahnt. Auf der Anzeige kannst Du sehen, welches Rohr Du bei der nächsten Abzweigung nehmen mußt. Nähert sich Bart einer Abzweigung, dann blinkt auf der Anzeige die Farbe des richtigen Zweigs auf. Je weiter Du nach unten kommst, desto schneller mußt Du reagieren. Gerät Du in ein falsches Rohr, dann landest Du entweder wieder am Anfang der Rutsche, oder es hat sich ganz und gar ausgerutscht. Manchmal sind da auch Hindernisse in der Bahn. Die kann Bart umgehen, indem er seinen Schwung ausnutzt, ein bißchen auf der Seite des Rohres hinauftrutscht und vorbeibraust. Uhren (natürlich wasserdichte) gibt's auch. Bart sollte sie einsammeln, denn dadurch gewinnt er Extra-Zeit, um den Ausgang der Rutschbahn zu finden. Stößt er jedoch auf Blinky, den Mutantenfisch, dann klagt dieser ihm ein bißchen Zeit. Was auch immer passiert, vergiß nicht, daß es vor allem auf Geschwindigkeit ankommt! Und die kriegt Bart, wenn er sich ein Boogieboard grabschen kann, denn dieses macht ihn unbesiegbare, wenn er mit rasender Geschwindigkeit die Rohre hinunterrast! Das ist Action, Mann!



BART, DAS FABRIKFERKEL

Mageres Schweinefleisch erfreut sich immer größerer Beliebtheit, und das Programm "Lebensmittelverarbeitung heute" sollte darstellen, wie Schweinefleisch verarbeitet wird, damit es zum Mittagessen dampfend und lecker auf den Tisch gebracht werden kann. Doch Fehlzanzeige! Stattdessen gibt's eine Zirkusvorstellung von Bart, dem Fabrikferkel. Irgendwas ist nicht ganz kosher in diesem Schweinefleisch-Fabrikkomplex! Bart hat sich in ein Ferkel verwandelt. (Immer muß er im Mittelpunkt stehen!) Aber diesmal wird es brenzlig. Er muß sich selbst und seine grunzenden Kumpane retten und aus der Schweinefleischfabrik flüchten, bevor es jemand merkt und Alarm kloppt. Doch das wird nicht einfach sein! Krusty hat ein High-Tech-Schließsystem in der Konservenfabrik installiert, damit die Ferkel nicht ausreißen können. Es läßt sich nur öffnen, wenn Du den zum Schloß passenden Farbencode eingeben kannst. Ziehst Du den Schlüsselhebel nach unten, dann wird irgendwo in der Konservenfabrik ein Schlüssel in einer bestimmten Farbe freigegeben. Mach dich auf die Suche nach ihm, und öffne damit das richtige Schloß. Jedesmal, wenn Du einen Schlüssel aufgesammelt hast, erscheint er rechts oben auf dem Statusbildschirm. Ist es Dir endlich gelungen, aus der Konservenfabrik herauszukommen, dann ist die nächste Hürde die Gefrierkammer, in der Krustys Angestellte nur darauf warten, aus den quiekenden Vierbeinern Schwein am Stiel zu machen. Um sie zu retten, muß Bart herausfinden, wo die Schweinchen tiefgefroren werden, sie auf die

MART GEBENWIS



STEUERUNGEN FÜR BART, DAS FABRIKFERKEL:

Nach links/ rechts bewegen

Schwanz-hopsen



Springen

Energieanzeige

Verbleibende Leben



Tauchplatte schubsen und sie dann an den Haken in den Kochwurstraum schwingen, wo sie wieder aufgetaut werden und verduften können. Bart muß mindestens fünf Ferkel befreien, bevor der Einfrierer Frank Frosty ihn erwischt und verwurstet! Achtung im Kochwurstraum! Hier muß Bart aufpassen, daß seine Schwarte nicht im Bottich landet! Und dann sind da auch noch die vollgefressenen Firmen-Bosse! Überall versuchen Krustys Clown-Angestellte, Schinken zusammenzukratzen. Natürlich wollen sie ihren Job nicht dadurch riskieren, daß sie auch nur ein Ferkelchen entwischen lassen! Sie haben es darauf abgesehen, Wiener Schnitzel aus Bart zu machen, und jagen ihm mit Elektro-Stöcken, Holzhammern und anderen Waffen hinterher. Diese Schweine! Doch wenn es Bart gelingt, sich einen Weg durch das Fabrikgelände zu bahnen und alle Ferkelchen zu retten, sich selbst natürlich auch, dann wird er glücklicher sein als ein Schweinchen im Schlammbad.

DAS VIRTUELLE KLASSENFOTO

DIESES PROGRAMM SOLLTE DAS VIRTUELLE BILD EINES KLASSENZIMMERS DER ZUKUNFT projizieren, indem es eine Unterrichtsstunde mit Mrs. Krabappels vierter Klasse auf dem Computer darstellt. Doch Barts waghalsiges Unternehmen mit dem Knöpfchendruck hat all seine computerisierten Klassenkameraden in lahme Enten verwandelt. Heute ist Fototag, und Bart hat eine Kiste matschiger Tomaten mitgebracht, perfekt zum Schmeißen! Er hat sich gut versteckt, und hat trotzdem die ganze Klasse im Blickfeld - alle sind sie da: Sherri, Terri und sogar Martin Prince, die eigentliche Ursache aller seiner Schwierigkeiten! Auf der Anzeige kannst Du ablesen, wieviel Munition Du noch hast. Es kann losgehen: Zielen und Feuer! Doch paß auf, wen Du mit den Tomaten beschmeißt! Deine Klassenkameraden können Dir gar nichts, aber wenn Du Dich von Direktor Skinner, Mrs. Krabappel, dem alten Wiggum oder Hausmeister Willie erwischen läßt, dann hat es sich ausgespielt. Sollten sie jedoch einmal nicht aufpassen, ...

Um das Foto perfekt zu machen, mußt Du jeden einzelnen mit Tomatenmatsch bekleckern, bevor die Pause zu Ende ist oder Du keine Wurfgeschosse mehr besitzt. Gelingt es Dir, dann wird der Fototermin verschoben (und Du hast wieder eine Chance, Chaos zu stiften - diesmal mit einem Eimer voller Eier). Also los! Mach Deine Mitschüler zu Tomatentypen und Eierköpfen!

Drückst Du KNOFF B, dann siehst Du eine gelbe Linie, die die Straße kreuzt und über den Schulhof hin zum Schulhaus führt. Diese Leiste zeigt an, wie weit Bart seine Tomaten oder Eier wirft, wenn KNOFF B ein zweites Mal gedrückt wird. Ein Beispiel: Drückst Du KNOFF B zweimal kurz hintereinander, dann hat die Zielleiste nicht viel Zeit, sich auszudehnen, und der Wurf geht nicht weit. Wird KNOFF B etwas später gedrückt, dann ist die Zielleiste länger, und der Wurf reicht weiter. Du mußt also die Leiste so lang werden lassen, daß Du Deine Klassenkameraden erreichen kannst. Vergiß aber nicht, daß die Leiste verschwindet, sobald sie Barts maximale Wurfweite überschreitet. Du mußt sie dann wieder von vorn wachsen lassen. Bart kann natürlich auch schräg werfen, wenn Du den R-KNOFF LINKS oder RECHTS zusammen mit KNOFF B (beim zweiten Mal) drückst.

STEUERUNGEN IM VIRTUELLEN KLASSENZIMMER:

Diagonal nach links/ rechts werfen



Tomaten/Eier werfen

Verbleibende Tomaten

Restzeit





VIRTUEL BART

C'est la fête scientifique annuelle de l'école primaire de Springfield, où les élèves de toutes les classes améliorent leurs connaissances scientifiques en faisant des volcans en papier mâché et des dioramas avec des boîtes à chaussures. Tous les élèves sauf un: Martin Price, le surdoué du CM2. Cette année, il a inventé une machine de réalité virtuelle.

"Aujourd'hui, je vais vous emmener dans le futur. Dans un monde généré par ordinateur, tellement réel qu'on ne peut le distinguer de la réalité."

"Cool!", dit Bart.

"Il y aura une démonstration pour tous les élèves et quelques personnes de la NASA dans une demi-heure," continua Martin. "En attendant, on peut jeter un coup d'œil aux œuvres de mes camarades de classe."

Mais Bart ne pouvait pas attendre. Il enleva la protection du panneau de contrôle. Puis, il observa avec curiosité le bouton rouge clignotant. Martin essaya de l'avertir mais il était trop tard, Bart avait déjà appuyé sur le bouton. Des étaux d'acier se resserrèrent sur l'imprudent et l'attirèrent dans la machine. Martin accourut pour examiner les dégâts. "Désolé, mon vieux, mais on dirait bien que tu as dérégulé la programmation", expliqua-t-il. "Je ne peux pas t'aider. La seule façon de sortir de cette machine est de passer par tous les programmes de réalité virtuelle, si tu en es capable! Mesdames et Messieurs, je crois que notre démonstration va commencer un peu plus tôt que prévu..."

AVANT D'ENTRER DANS LA RÉALITÉ VIRTUELLE

1. Vérifiez que votre console Super Nintendo® est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche VIRTUAL BART comme expliqué dans le mode d'emploi de votre Super Nintendo®.
3. Allumez votre console (ON).

Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur le **BOUTON START** pour pénétrer dans l'univers de la réalité virtuelle. Vous verrez deux options: **START GAME** pour commencer le jeu et **PRACTICE** pour s'entraîner. Utilisez la croix directionnelle pour mettre votre sélection en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON START**.

Si vous choisissez **PRACTICE**, vous pourrez essayer les différents programmes de réalité virtuelle auxquels sera confronté Bart. Utilisez la croix directionnelle pour mettre votre sélection en surbrillance et appuyez sur le **BOUTON START** pour lancer le programme.

Si vous sélectionnez **START GAME**, vous verrez Bart se faire aspirer dans la machine de réalité virtuelle. En appuyant sur un bouton quelconque, le casque se resserrera sur la tête de Bart, la machine commencera à tourner et Bart entrera dans la réalité virtuelle. Vous verrez alors la roue virtuelle, entourée de sept fenêtres. Six de ces fenêtres représentent les programmes écrits par Martin pour sa démonstration. La dernière fenêtre, initialement laorte, est maintenant appelée fenêtre bonus/pénalité. Quand la roue s'arrête de tourner, la machine lance le programme sur lequel est pointé le casque de Bart. Pour arrêter la roue, appuyez sur n'importe quel bouton.



MATT GROENING

LES PROGRAMMES SONT LES SUIVANTS:



LE CAUCHEMAR VIRTUEL

Les six programmes de Martin étaient des simulations conçues à l'origine pour éduquer, informer et distraire. Cependant, en appuyant sur le bouton, Bart a dérégulé le système d'exploitation et ces programmes inoffensifs sont devenus potentiellement mortels! Bart a trois essais pour terminer les six programmes avant que le système ne se bloque. S'il échoue, il ne pourra jamais revenir dans le monde réel. Le nombre d'essais restants est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran. Il est possible de gagner un essai supplémentaire, si la roue virtuelle s'arrête sur la fenêtre bonus quand celle-ci affiche un épi de maïs virtuel. Mais c'est risqué car l'affichage de l'épi de maïs alterne avec celui de la tête de mort, symbole d'un redoutable virus informatique, pouvant faire perdre un essai à Bart.



A l'intérieur de chaque programme, Bart dispose d'un certain nombre de "vies": dans certains niveaux il en a trois, dans d'autres il n'en a qu'une. Dans tous les programmes, le nombre de vies est affiché dans le coin supérieur gauche de l'écran. Si Bart termine le programme sans perdre toutes ses vies, il ne perd pas d'essai. S'il épuise toutes ses vies sans terminer le programme, il retourne à la roue virtuelle et perd un essai. La plupart des programmes ont un "compteur d'énergie" à l'écran illustrant exactement combien de dommages peut subir

Bart avant que le programme ne s'arrête et qu'il ne perde une vie. Dans certains niveaux, on trouve des épis de maïs virtuels qui peuvent augmenter le niveau du compteur d'énergie de Bart. De plus, Bart trouvera parfois des disques Bart qui lui donnent droit à une vie supplémentaire dans le niveau où il se trouve. Ces disques ne lui permettent pas de faire retourner la roue. Chaque programme contient différents obstacles et fait appel à différentes aptitudes. Tous les programmes sont expliqués en détail dans la section suivante.



MATT GROENING

LES PROGRAMMES: DINO BART

Le programme d'origine de Martin intitulé "Introduction au phénomène préhistorique" était conçu pour illustrer une journée type de la période jurassique, vue par un dinosaure. Mais l'intervention de Bart a tout changé et le programme s'est transformé en terrible "Dino Bart"! Bart est devenu le Bantasaurus, un dinosaure à sang chaud si appétissant que même les herbivores sont après lui. Les Vélociraptors, les Tricératops, les Ptérodactyles, les Sauropodes, les insectes et même les hommes des cavernes (oh, l'anachronisme!) sont là, et ils sont tous à ses trousses, se léchant les babines et les mandibules à l'idée d'un casse-croûte bien sympathique.

Pas question de laisser les reptiles enragés grignoter Bart! Et comme si cela ne suffisait pas, Bantasaurus doit aussi éviter les trous de goudron, les chutes de pierre, les coulées de lave et les déchets radioactifs! Avec pour seules armes sa ruse, sa vitesse et son coup de queue, Bart doit trouver un moyen de survivre jusqu'à la période glaciaire. Heureusement pour lui, il lui suffit de sauter sur ses bourreaux ou de leur asséner un coup de queue pour les éliminer. En se débarrassant des Simpson de l'âge de pierre, il obtiendra des épis de maïs ou des bonus vies. S'il ramasse un grognement, il peut détruire tous ses ennemis, ce qui lui permet de survivre un jour de plus.

COMMANDES DE DINO BART:



APOCALYPSE BART

Le programme "Apocalypse Bart" était intitulé à l'origine "Etude de la puissance nucléaire" et consistait en une visite virtuelle de la centrale nucléaire de Springfield, mais l'intervention de Bart a fait exploser le réacteur et Springfield n'est plus qu'un désert virtuel. Maintenant que la ville n'existe plus, les habitants sont condamnés à une lutte incessante pour trouver les maigres ressources qui leur permettront de survivre. Jimbo et Kearney, membres d'un gang impitoyable ainsi qu'Otto, le conducteur de bus, ont pris le contrôle des routes autour de Springfield, afin de dévaliser les voyageurs.

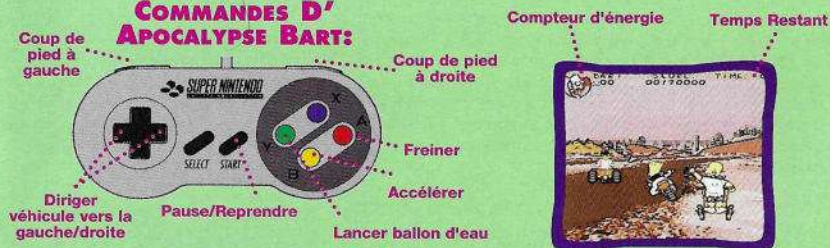
Mais de tous les guerriers de ce monde post-apocalyptique, il n'y en a pas un de plus redoutable qu'Apocalypse Bart. Avec sa moto, ses bottes à bout ferré et son lance-ballons semi-automatique Springchester calibre 12, rien ne peut l'empêcher de rentrer chez lui à temps pour l'émission télévisée post-apocalyptique de Krusty le Clown. A part, bien sûr les rochers, les crânes de vaches, les animaux sauvages et les membres du gang armés jusqu'aux dents!

Mais Apocalypse Bart n'est pas un minable! Il pourra éliminer ses adversaires en donnant des coups de pied ou avec son lance-ballons. Et si cela ne suffit pas, il peut manœuvrer sa moto pour les forcer à quitter la route. Il arrive cependant que Bart soit moins bien armé que ses adversaires, et quand c'est le cas, il ne lui reste plus qu'à prendre ses jambes à son cou. S'il ramasse un accélérateur nitro, il peut semer n'importe qui. L'effet de l'accélération nitro dure jusqu'à ce que Bart heurte quelque chose.

MATT GROENING

Bart doit terminer chaque étape et atteindre la prochaine borne avant que le temps ne se soit écoulé. S'il y arrive, il obtiendra du temps supplémentaire, sinon, c'est la fin!

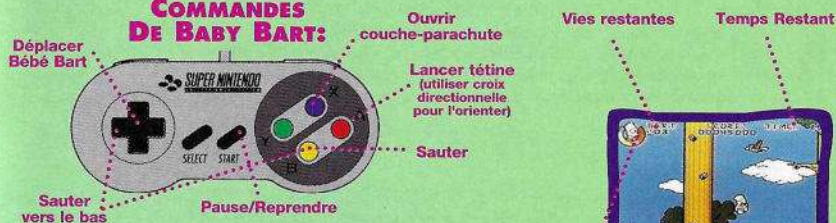
COMMANDES D' APOCALYPSE BART:



BÉBÉ BART

"Le développement de l'enfant vu par l'enfant" était censé montrer les complexités du développement humain, selon la perspective d'un enfant. Mais avec "Bébé Bart" comme nouvelle star, il faut s'attendre à tout. Quand Bébé Bart entend le vendeur de glaces arriver dans sa camionnette, l'heure de la sieste devient aussitôt l'heure du goûter. Bébé Bart est capable de faire n'importe quoi pour rattraper la camionnette. Du haut des arbres aux chapiteaux, en passant par les cordes à linge, Bart poursuivra la camionnette jusqu'au bout du monde, à moins qu'Homer ne le rattrape pour le mettre au lit. Mais Bébé Bart a des choses utiles qui peuvent l'aider : une couche-parachute pour ralentir ses chutes et une tétine capable de calmer les bêtes les plus féroces! Mais attention: la couche-parachute ne tient pas très longtemps. Alors, suivez la camionnette dans la jungle des banlieues pour donner à Bart une glace bien méritée!

COMMANDES DE BABY BART:



COMMANDS DU LANDAU DE BÉBÉ BART:



Pour sauter haut dans les airs, Bart doit bien synchroniser ses sauts tout en tirant parti de sa vitesse. Sinon, il n'ira pas très haut.

MATT GROENING

MONT SPLASHMORE

Martin avait prévu d'explorer la dynamique des fluides dans son programme intitulé "Hydrophysique avancée". Mais grâce à Bart, son triomphe scientifique est devenu "Descente du Mont Splashmore", une descente effrénée du toboggan aquatique le plus célèbre de Springfield. Malheureusement, avant de pouvoir y aller, Bart doit faire la queue. Et lorsque son tour arrive enfin, le parc est sur le point de fermer! Bart doit atteindre le bas du toboggan avant la fermeture du parc, tout en évitant les obstacles (personnes et objets). La descente peut s'avérer très laborieuse, avec de difficiles passages en tire-bouchon et des virages presque impossibles à négocier!

WASSERRUHSPARTIE-STEUERUNGEN:



Compteur d'énergie

Carte du Mont Splashmore



Position de Bart dans le toboggan

Temps Restant

La clé pour arriver en bas est d'utiliser la carte de Splashmore qui apparaît sur le panneau de statut. L'indicateur commence à gauche et avance lentement tandis que Bart descend le Mont Splashmore. La carte vous permet de voir où vous êtes sur le toboggan et la direction à prendre au prochain embranchement. Quand Bart s'approche d'un embranchement, l'indicateur clignote de la couleur de la direction à prendre pour atteindre le bas. Souvenez-vous que plus vous approchez du bas, plus vous devez réagir vite. Si vous prenez un mauvais tournant, vous risquez de vous retrouver au point de départ, ou pire encore. A l'intérieur du tube, Bart peut éviter les obstacles en tirant parti de sa vitesse pour se propulser sur le côté du tube.



En ramassant des horloges dans le tube, Bart peut gagner du temps supplémentaire pour trouver la sortie. Par contre, Blinky, le poisson mutant, diminuera le temps restant. N'oubliez surtout pas que la vitesse est essentielle! Et ça va foncer si Bart réussit à attraper un boogieboard, qui le rendra invincible pendant qu'il descendra le toboggan en bodysurfing, à des vitesses incroyables. Amusez-vous bien!



COCHON BART A L'USINE PORCINE

Suite à la récente popularité de "l'autre viande blanche", "Les procédés de fabrication de l'industrie alimentaire" était un programme conçu pour expliquer comment le porc était préparé pour le marché, du cochon à l'assiette. Mais maintenant, ce programme est devenu "Cochon Bart à l'usine porcine" et à vrai dire, la vie n'est pas rose dans cette usine! Toujours prêt à monopoliser l'attention, Bart est devenu un cochon, et pas seulement au figuré. Il doit maintenant libérer ses compatriotes de l'usine porcine et s'échapper avant que quelqu'un ne les attrape. Mais ça ne va pas être facile! Dans la conserverie, Krusty a installé un système très sophistiqué de serrures, pour que les cochons restent enfermés. Pour les libérer, vous devez mettre la clé de la bonne couleur dans la serrure correspondante. Lorsque vous tirez sur le levier de clé, une clé tombe quelque part dans la conserverie, et apparaît d'une certaine couleur. Vous devez la trouver et la mettre dans la serrure de la même couleur.

Chaque fois que vous ramassez une clé, elle apparaît dans le coin supérieur droit du panneau de statut. Après avoir échappé à la conserverie, vous serez en route vers le congélateur où un groupe de clowns employés par Krusty essaient de transformer Bart et ses copains cochons en glaçons. Bart doit trouver l'endroit où sont congelés les cochons, puis les pousser sur le "piston" et les accrocher aux crochets afin de leur faire atteindre la zone du four. Là, ils dégèleront et pourront s'échapper. Bart doit en libérer cinq

MATT GROENING

COMMANDES DE COCHON BART À L'USINE PORCINE:

Se déplacer vers la gauche/droite

Rebondir sur la queue



Sauter

Compteur d'énergie

Vies restantes



avant que Freezing Frank Frosty ne lui fasse sa fête! Dans le four, il devra éviter la cuve pour ne pas finir en rôt! Et finalement, il devra affronter en passant les directeurs bien dodus de l'usine! Dans toute l'usine, les employés de Krusty essaient de gagner leur jambon et n'ont pas l'intention de risquer de perdre leur boulot en laissant le moindre prisonnier s'échapper. Ils sont bien décidés à réduire Bart en chair à saucisses et ils le poursuivent en brandissant des aiguilles électriques, des maillets et d'autres armes. Mais si Bart réussit à traverser l'usine porcine pour sauver tous les cochons retardataires et à s'échapper lui-même, il sera le plus heureux des cochons.

LA PHOTO DE CLASSE VIRTUELLE

"La photo de classe virtuelle" était conçue pour illustrer l'environnement scolaire du futur, en recréant la classe du CM2 de Mme Krabappel sur l'ordinateur. Mais les idioties de Bart ont transformé ses camarades générés par ordinateur en cibles virtuelles. C'est le jour de la photo de classe et Bart a tout un seau de tomates pourries prêtes à lancer! A l'abri des regards, Bart a une bonne vue de la classe entière, de Sherri et Terry au responsable de ses problèmes virtuels, Martin Price! Le compteur affiche la réserve de munitions. Prêt, feu! Mais attention, il ne faut pas viser n'importe qui. Vous pouvez bombarder vos copains de classe autant que vous voulez, mais si vous touchez le directeur M. Skinner, Mme Krabappel, l'inspecteur Wiggum ou le gardien Willie, le jeu est terminé. Evidemment, s'ils ne regardent pas...

Pour que la photo de classe soit "réussie", vous devez toucher tout le monde avant de vous enfuir ou avant que l'école ne commence. Si vous atteignez tout le monde, la photo sera remise à un autre jour, ce qui vous permettra de faire encore des ravages avec des œufs pourris cette fois-ci! C'est parti!

Lorsque vous appuyez sur le BOUTON B, vous verrez une ligne jaune traverser la rue et se prolonger dans la cour d'école, en direction du bâtiment. Cette ligne représente la longueur du lancer de Bart quand vous appuyez une deuxième fois sur le BOUTON B. Par exemple, si vous appuyez deux fois rapidement, la ligne de visée n'ira pas très loin, et le lancer sera court. Si vous appuyez pendant un peu plus longtemps, la ligne de visée ira plus loin, et le lancer sera plus long. Par conséquent, vous devez essayer de faire correspondre la longueur de la ligne à la distance qui sépare Bart de ses camarades de classe. Mais souvenez-vous que Bart a une portée de lancer limitée; une fois la limite atteinte, la ligne disparaît et vous devez appuyer sur le bouton pour recommencer. D'autre part, Bart peut lancer ses projectiles en diagonale vers la gauche ou la droite en appuyant sur la CROIX DIRECTIONNELLE vers la GAUCHE ou la DROITE quand vous appuyez sur le BOUTON B pour la deuxième fois.

COMMANDES DE LA PHOTO DE CLASSE VIRTUELLE:

Lancer en diagonale vers la gauche/droite



Lancer tomates/œufs

Temps Restant

Tomates Restantes





VIRTUAL BART

Nos encontramos en la feria anual de las ciencias celebrada en la escuela de educación primaria de Springfield, donde alumnos de todos los cursos aprenden cosas relativas a las diferentes ciencias por medio de dioramas hechos con cajas de zapatos y volcanes realizados con papel "mâché". Bueno, todos los alumnos excepto Martin Prince, un cerebro del cuarto curso. Este año, ha construido una máquina de realidad virtual.

-¡Queridos compañeros, hoy os voy a llevar al futuro. Un mundo generado por un ordenador, tan real que no se puede distinguir del auténtico!

-¡Qué genial, tío!, dijo Bart.

-Dentro de media hora habrá una demostración completa para todos los estudiantes y algunos miembros de la NASA, continuó Martin, mientras tanto, echad un vistazo a los trabajos de mis compañeros.

Pero Bart no pudo esperar. Retiró la cubierta del panel de control y descubrió un botón rojo que lanzaba destellos. Bart apretó el botón al tiempo que Martin le prevenía a gritos. Unas abrazaderas de acero se cerraron alrededor del imprudente Bart, lo levantaron del suelo de un tirón y lo metieron en la máquina. Martin se acercó corriendo y examinó el daño causado.

-Lo siento Bart, no sé como lo has hecho pero has liado la programación, le explicó Martin, no puedo ayudarte. La única forma de salir de esta máquina es a través de los programas de realidad virtual, si es que puedes resistirlo. Damas y caballeros, parece ser que nuestra demostración va a empezar un poco antes de los previsto...

ANTES DE ENTRAR EN LA REALIDAD VIRTUAL

1. Asegúrate de que tu Super Nintendo Entertainment System® está apagada (OFF).

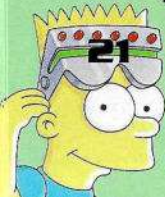
2. Inserta el cartucho de VIRTUAL BART según se explica en el manual de instrucciones de tu Super Nintendo®.

3. Enciende el interruptor (ON).

Cuando aparezca la pantalla del título, pulsa el BOTÓN START para entrar en la realidad virtual. Se te presentarán dos opciones: "START GAME" (empezar a jugar) y "PRACTICE" (práctica). Para destacar la opción que quieres, utiliza el MANDO DIRECCIONAL y luego pulsa el BOTÓN START.

Si eliges PRACTICE, podrás probar todos los programas de realidad virtual que Bart experimentará durante el juego. Para destacar tu opción, utiliza el MANDO DIRECCIONAL y luego pulsa el BOTÓN START para que el programa empiece a funcionar.

Si seleccionas "empezar a jugar", verás cómo Bart es introducido en la máquina de realidad virtual. Al pulsar cualquier botón, el casco se colocará en la cabeza de Bart, la máquina empezará a dar vueltas y Bart entrará en la realidad virtual. A partir de entonces verás lo mismo que ve Bart: la rueda virtual, rodeada de siete ventanas diferentes, seis de ellas representan los programas que Martin ha creado para esta demostración. La séptima ventana, que en un principio era la salida, ahora representa una ventana de bonos/penalizaciones. Cuando Bart deje de dar vueltas, el ordenador ejecutará el programa hacia el que apunte el casco. Para que Bart deje de dar vueltas pulsa cualquier botón.



MATT GROENING



LOS PROGRAMAS SON:

Bonos/Penalizaciones



LA PESADILLA VIRTUAL

Los seis programas originales de Martin eran simulaciones diseñadas para educar, poner al corriente y entretener. Sin embargo, al pulsar el botón, Bart ha desequilibrado el sistema operativo y ha convertido estos inofensivos programas educativos en programas asesinos en potencia. El Bart virtual tiene tres oportunidades para completar los seis programas antes de que el sistema "se detenga" y el auténtico Bart se quede atrapado dentro del mundo virtual para siempre. El número de intentos que le quedan aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. Bart puede ganar un intento extra si detiene la rueda virtual y el casco apunta a la ventana de bonos cuando ésta muestra un perrito caliente virtual. Pero al intentar hacer eso corres el riesgo de que te salga la calavera con los huesos cruzados, ya que está colocada en el mismo sitio y es un virus informático muy dañino que puede hacer que Bart pierda uno de los intentos que ya tiene, con lo cual la duración del juego queda reducida.

Vidas que quedan

Indicador de energía



Dentro de cada uno de los programas, Bart tiene un número determinado de "vidas" que puede utilizar antes de que el programa falle y Bart vuelva a la rueda. En algunos niveles hay tres vidas, en otros sólo una. El número de vidas aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla en todos los programas. Si Bart finaliza el programa antes de que se le acaben todas las vidas, no pierde ningún intento de los de la rueda. Si Bart utiliza todas sus vidas sin finalizar el programa, vuelve a la rueda virtual y pierde un intento. La mayoría de los programas tienen

un "indicador de energía" que aparece en la pantalla señalando exactamente cuánto daño puede resistir Bart antes de que el programa se cierre y pierda una vida. En algunos niveles hay perritos calientes virtuales que pueden aumentar el nivel del indicador de energía de Bart. Además, en algunos niveles, Bart puede encontrar de vez en cuando discos que le proporcionan otra vida dentro del nivel en cuestión. Pero estos



discos no le proporcionan otra oportunidad de dar vueltas en la rueda. Cada programa requiere habilidades diferentes e incluye obstáculos distintos. En las siguientes secciones se explican con más detalle cada uno de los programas.

MATT GROENING



LOS PROGRAMAS: DINO-BART

El programa original de Martin titulado "Un vistazo al fenómeno prehistórico" tenía la finalidad de mostrar el transcurso de un día normal en el Jurásico a través de los ojos de un dinosaurio. Pero al enredar en la máquina, Bart ha cambiado todo y ahora el programa se llama "Dino-Bart". Bart se ha convertido en un bantasaurio, un dinosaurio de sangre caliente que tiene un aspecto tan apetitoso que hasta los dinosaurios herbívoros andan detrás de él. Los velociraptors, los triceratops, los pterodactilos, los saurópodos, los insectos e incluso algunos cavernícolas anacrónicos están aquí, todos al acecho, relamiéndose los labios, los cuernos y las mandíbulas en espera del mejor aperitivo de su vida. ¡No permitas que los furiosos reptiles muerdan a Bart, porque si lo hacen, éste será reducido a entremeses! ¡Y por si fuera poco, Bantasaurus también tiene que enfrentarse a pozos llenos de alquitrán, cantos rodados que se precipitan sobre él, corrientes de lava, residuos radiactivos rezumantes y el T-Rex! Armado sólo con su astucia, su velocidad y sus coiletozas, Bart tiene que apañárselas como sea para sobrevivir hasta la era glacial o será historia pasada. Tiene la suerte de que si salta sobre sus enemigos o les sacude con la cola, los puede eliminar. Si consigue someter a los Simpsons de la edad de piedra, aparecerá un perrito caliente virtual o bonos de vidas de regalo. Si se las apaña para recoger un perrito caliente virtual puede dar la vuelta a la tortilla, eliminando a sus enemigos y escapando para atacar otro día.

LOS CONTROLES DE DINO-BART



APOCALIPSIS-BART

En un principio el programa "Apocalipsis-Bart" se llamaba "Visita a una central nuclear", una excursión virtual por la Central Nuclear de Springfield, pero la intervención de Bart ha hecho explotar el reactor principal, tras lo cual, el Springfield virtual ha quedado reducido a un terreno baldío virtual. Ahora que la ciudad ha desaparecido, sus habitantes están atrapados en una lucha interminable por conseguir los escasos recursos que necesitan para subsistir. Los malvados Jimbo y Kearney, junto con el conductor de autobús Otto, se han hecho con el control de las carreteras que rodean Springfield y se dedican a saquear a los viajeros para robarles sus escasos recursos. (Bart tiene que finalizar cada uno de los niveles, llegando hasta el siguiente mojón kilométrico antes de que se acabe el tiempo. Si lo consigue, se le concede más tiempo. De lo contrario, se baja el telón). Pero, de todos los guerreros de este mundo pos-nuclear, el más peligroso es Apocalipsis-Bart. Con su moto, sus botas con punteras de acero y su lanzaglobos automático, un Springchester del calibre 12, no hay nada que le impida llegar a casa a tiempo para el programa pos-apocalíptico de televisión de Krusty el Payaso. Excepto, rocas, calaveras de vacas, fauna salvaje y bandas callejeras armadas hasta los dientes. Pero Apocalipsis-Bart no es un blandengue. Con sus botas puede dar patadas que tumben a sus enemigos, con su lanzaglobos puede dejarlos para el arrastre y, si las dos cosas fallan, puede forzarles a salirse de la carretera. Sin embargo, a veces, Bart queda en desventaja, y cuando eso ocurre, es hora de tostarse. Cuando Bart recoge una explosión de nitroglicerina, puede oírase de sus problemas; bueno, ¡si es que la coque! Una vez que la haya recogido, la explosión le mantendrá ardiendo hasta que golpee algún objeto.

MATT GROENING



CONTROLES DE APOCALIPSIS-BART



Indicador de energía
Tiempo restante



PEQUE-BART

"El crecimiento a través de los ojos de un niño" estaba diseñado para mostrar los secretos del crecimiento humano desde el punto de vista de un niño. ¡Pero con Peque-Bart! como nuevo protagonista, este crecimiento es un poco chocante! Cuando Peque-Bart oye la furgoneta de un vendedor de helados pasar por delante de su ventana, pasa instantáneamente de querer dormir a querer comer. No hay sitio al que Peque-Bart no vaya para alcanzar la furgoneta, balanceándose desde la copa de un árbol a la carpa de un circo, saltando por las cuerdas de un tendedero de ropa y conduciendo en su cochecito a una velocidad vertiginosa. Peque-Bart perseguirá a la furgoneta hasta el fin del mundo, o hasta que Homer lo cace y lo vuelva a meter en la cama. Pero Peque-Bart dispone de unas cuantas cosas que le sirven de ayuda: un pañalcaída que frena sus bajadas y un tranquilizador que puede calmar a la bestia más salvaje. Pero cuidado, el pañalcaída no tarda mucho en plegarse. ¡Así que sigue a la musiquilla por la jungla urbana, en pos de la furgoneta del vendedor de helados, para que Bart pueda por fin tener su merecido postre! Para saltar muy alto, Bart tiene que cronometrar sus saltos muy bien y aprovechar el impulso. De lo contrario, sus saltos serán de poca altura.

LOS CONTROLES DE PEQUE-BART



Indicador de energía
Tiempo restante



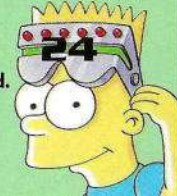
CONTROLES DEL COCHECITO DE PEQUE-BART



Indicador de energía

MONTE SALPICAMAS MATT GROENING

Martin tenía pensado examinar la dinámica de los líquidos en su programa titulado "Hidrofísica a ranzada", pero gracias a Bart, su triunfo científico se ha convertido en "Descenso por el Monte Salpicamas", un emocionante viaje bajando por el tobogán acuático más famoso de Springfield. Por desgracia, antes de que le toque su turno, Bart tiene que hacer cola. Para cuando Bart llega al primer puesto de la interminable fila, el parque acuático está a punto de cerrar. Bart tiene que bajar antes de que cierren y al mismo tiempo esquivar a las otras personas y objetos que bajan por el tobogán.



El viaje puede resultar bastante espeluznante, con tramos del tubo retorcidos y curvas peligrosas que hacen que sea casi imposible navegar: un descenso difícil de verdad.

La clave para llegar con éxito a abajo es el mapa de Salpicamás que hay en tu pantalla de situación. El indicador empieza a moverse desde la izquierda y va cruzando el mapa a medida que Bart va bajando por el Monte Salpicamás. El indicador te permite ver en qué punto del tobogán estás y qué dirección tienes que tomar en la siguiente bifurcación. Cuando Bart se está acercando a una bifurcación, el indicador empieza a lanzar destellos del color de la dirección correcta que hay que tomar para llegar a abajo. Ten en cuenta que cuanto más te acerques al final, más rápido tienes que reaccionar. Si tomas la dirección errónea puedes encontrarte con que has vuelto al principio, o lo que es peor, en un extremo sin salida. Recogiendo relojes a lo largo del tubo, Bart puede ganar tiempo extra para llegar a la salida, mientras que Blinky, el pez mutante, reducirá el tiempo que le quede a Bart. ¡Recuerda que la velocidad sigue siendo muy importante! Velocidad es lo que conseguirás si Bart recoge una boogietable que le haga invencible mientras baja embalado por el tubo, haciendo surf sin tabla! ¡Disfruta del viaje, amigo!



CONTROLES EN EL MONTE SALPICAMÁS



Mover a Bart

Indicador de energía

Mapa del Monte Salpicamás



Tiempo restante

Situación de Bart dentro del tubo.

COCHINO-BART EN LA FÁBRICA DE PRODUCTOS DE CERDO PROCESADOS

Con la reciente popularidad de "la otra carne blanca", "El proceso de fabricación de alimentos procesados" estaba pensado para mostrar cómo se prepara la carne de cerdo para el mercado, desde el cochino hasta la mesa; pero ahora se ha convertido en "Cochino-Bart en la fábrica de productos de cerdo procesados". Créeme, en esta fábrica hay algo que no está autorizado por la ley judía. Siempre deseoso de llamar la atención, Bart se ha convertido en un cochino en el sentido literal de la palabra. De él depende el rescate de sus congéneres y su fuga antes de que alguien les delate. Pero el rescate no va a ser fácil. Krusty ha instalado un sistema de cerraduras de alta tecnología en la sección de envasado en latas, para mantener encerrados a los cochinos. Para abrir las cerraduras tienes que utilizar la llave que tenga el mismo color que la cerradura. Al empujar hacia abajo la palanca de las llaves, una de éstas aparecerá en alguna parte de la sección de envasado, mostrando su color. Tienes que localizarla y utilizarla en la cerradura correspondiente. Siempre que recojas una llave, aparecerá indicado en la parte superior derecha de tu panel de situación. Una vez que hayas escapado de la sección de envasado en latas, tienes que pasar por el congelador, donde un grupo de los payasos de Krusty están intentando convertir a Bart y a sus compañeros en salchichas de cerdo. Para rescatarlos, Bart tiene que encontrar el lugar en donde se congela a los cerdos, empujarlos hacia el pistón y propulsarlos hacia los ganchos para meterlos en el área del horno, donde se descongelarán y podrán escapar. Bart tiene que liberar cinco cochinos antes de que Freezing Frank Frosty acabe con él para siempre. ¡En la sección del horno, tiene que esforzarse para no caer en la cuba y acabar como estofado de cerdo! Por último, no podrá evitar tener que enfrentarse a los gatos gordos de la compañía. Los payasos que trabajan para Krusty están tratando de ganarse el pan con jamón y no están dispuestos a perder sus empleos dejando escapar a un solo cochino.

MATT GROENING

Están decididos a hacer jamón serrano con Bart, persiguiéndolo con pinzas eléctricas, mazos y otras armas. ¡Los muy cerdos! Pero si Bart consigue abrirse camino a través de la fábrica y salvar a todos y cada uno de los cochinos además de a sí mismo, estará más contento que un cerdo en un charco de barro.

CONTROLES DE COCHINO-BART EN LA FÁBRICA DE PRODUCTOS DE CERDO PROCESADOS

Vidas que quedan



Indicador de energía

Moverse hacia la izquierda o la derecha

Rebotar sobre la cola

Saltar



FOTO DE UN AULA VIRTUAL

"Imagen de un aula virtual" tenía el propósito de mostrar el ambiente educativo del futuro recreando en el ordenador la clase de cuarto curso de la Srta. Krabappel. Pero la travesura de Bart ha convertido a sus compañeros de clase generados por el ordenador en blancos de una barraca de tiro al blanco, en concreto patos andarines. Hoy van a tomar una foto de la clase y Bart tiene un motón de tomates podridos para lanzarles a los patos. Sin que le puedan ver a él, Bart apunta con precisión a toda su clase, desde Sherri y Terri hasta la causa de todas sus desgracias virtuales: ¡Martin Prince! Hay un indicador que mostrará tu reserva de municiones. Listo, apunta... ¡fuego! Pero ten cuidado de a quién apuntas. Apuntar a tus compañeros está permitido, pero si el director Skinner, la Srta. Krabappel, el policía Wiggum o el encargado de la pista de deportes Willie, te cogen lanzándoles tomates, el juego se ha terminado. Ahora que... si no están mirando....

Tomates que quedan

Tiempo restante

CONTROLES DE BART EN FOTO DE UN AULA VIRTUAL

Arrojar en diagonal hacia la izquierda o hacia la derecha



Arrojar tomates/huevos



Para conseguir una buena foto de la clase, asegúrate de que les has dado a todos antes de que se te acabe la munición o sea hora de entrar al colegio. Si no puedes darles a todos, pospondrán la sesión de fotografía para otro día, concediéndote otra oportunidad de hacer estragos, esta vez con un cubo lleno de huevos. ¡Así que empieza a arrojarlos! ¡Ah! ¡El último que quede será un huevo podrido!

Cuando pulses el BOTÓN B verás una línea amarilla a lo largo de la calle que cruza el patio de la escuela y se mueve hacia ésta. Esta barra representa la distancia desde la que Bart lanzará cuando pulses el BOTÓN B por segunda vez. Por ejemplo, si pulsas el botón dos veces consecutivas, la barra de lanzamiento no habrá tenido tiempo de moverse mucho y por lo tanto el lanzamiento será corto. Si tardas más en pulsar el botón por segunda vez, la barra de lanzamiento habrá tenido tiempo de llegar más lejos y por lo tanto el lanzamiento será más largo. Por lo tanto, intenta emparejar la longitud de la barra de lanzamiento con la distancia a la que se encuentran los compañeros de clase de Bart. Ten en cuenta que una vez que la barra haya llegado al límite de la distancia de lanzamiento de Bart, ésta desaparecerá y Bart tendrá que pulsar el botón para que vuelva a salir. Además, Bart puede arrojar los tomates en diagonal hacia la izquierda o hacia la derecha pulsando el lado IZQUIERDO o DERECHO del MANDO DIRECCIONAL cuando pulses el BOTÓN B por segunda vez.

MATT GROENING





VIRTUEEL BART

Het is weer zover: de jaarlijkse wetenschapswedstrijd van de basisschool in Springfield is begonnen. Hier knutselen leerlingen van alle klassen aan projecten zoals kernfusie in een schoendoos en vulkanen van papier-maché. De enige uitzondering hierop is Martin Prince, de studiebol uit de vierde klas. Dit jaar heeft hij een Virtual Reality-machine gemaakt.

"Beste klasgenoten, vandaag neem ik jullie mee naar de toekomst; een door de computer gemaakte wereld die zo echt lijkt dat je geen verschil ziet met de werkelijkheid!"

"Tof, man!", zei Bart.

"Over een half uur zal er een demonstratie zijn voor alle leerlingen en voor enkele heren van de NASA", vervolgde Martin zijn verhaal. "Tot die tijd kunnen jullie het werk van m'n klasgenoten bekijken."

Maar Bart kon niet wachten. Stilletjes haalde hij de stofkap van het bedieningspaneel. Toen zag hij de knipperende rode knop. Martin slaakte een waarschuwend kreet toen hij zag hoe Bart de knop indrukte. Stalen klemmen omsloten de hulpeloze Bart en sleurden hem de machine in. Martin rende naar hem toe en nam de schade op. "Sorry Bart, ouwe jongen, maar op de een of andere manier heb je de programmering veranderd. Ik kan je nu niet helpen. De enige manier waarop je uit de machine kunt komen is via de Virtual Reality-programma's - als je dat kan verdragen. Dames en heren, het ziet ernaar uit dat onze demonstratie iets eerder gaat beginnen."

Voordat Je Virtual Reality Binnengaat

1. Zorg ervoor dat je Super Nintendo uit staat.
2. Doe de VIRTUAL BART-cartridge in de spelcomputer op de manier zoals dat beschreven staat in de Super Nintendo-handleiding.
3. Zet de spelcomputer aan.



Druk wanneer het fittelscherm in beeld komt op START om de Virtual Reality binnen te gaan. Je krijgt dan twee opties: Begin het spel (START GAME) en Oefenen (PRACTICE). Gebruik de Control Pad om een keuze te maken, druk daarna op START om het programma te beginnen.

Als je kiest voor PRACTICE kun je alle Virtual Reality-programma's uitproberen waar Bart doorheen moet. Gebruik de Control Pad om een keuze te maken en druk op START om het programma te beginnen.

Als je "Start Game" selecteert zie je hoe Bart in de VR-machine wordt getrokken. Druk op een willekeurige knop om te zien hoe de helm op Bart's hoofd wordt gezet. De machine zal aanslaan en Bart zal de virtuele wereld betreden. Vanaf dat moment zul je zien wat Bart ziet - het Virtuele Wiel met daar omheen zeven verschillende vensters. Zes van deze vensters stellen de programma's voor die Martin voor de demonstratie had geschreven. Het laatste venster, dat oorspronkelijk de uitgang was, is nu een Bonus/Penalty-venster.

Wanneer Bart is uitgedraaid start de computer het programma waar zijn helm naartoe wijst. Druk op een willekeurige knop om Bart te laten stoppen met draaien.



MATT GROENING

DE PROGRAMMA'S ZIJN ALS VOLGT:



DE VIRTUELE NACHTMERRIE

De oorspronkelijke zes programma's van Martin waren simulaties waarvan de bedoeling was om iets te leren, iets te verduidelijken en om plezier mee te hebben. Maar doordat Bart zo achteloos op de knop drukte is het besturingssysteem onstabiel geworden. Daardoor zijn de onschadelijke educatieve programma's veranderd in dodelijke software! Virtuele Bart kan drie pogingen doen om door alle zes programma's te komen voordat het systeem 'hangt' en de echte Bart voorgoed is opgesloten. Het aantal pogingen dat overblijft wordt getoond op de linkerbovenkant van het scherm. Je kunt een extra kans verdienen bij het Programma-scherm als Bart het Virtuele Wiel stopt bij het Bonus-venster op het moment dat daar een Virtuele Maïschoek te zien is. Maar daarop richten is gevaarlijk omdat het vlakbij de Schedel met Botten is. Dat is een kwaadaardig computervirus met de kracht om een Kans van Bart af te nemen, waardoor het spel een stuk eerder kan aflopen.

Aantal levens

Energiemeter



Binnen elk programma heeft Bart een bepaald aantal levens dat hij kan opmaken voordat het programma 'crasht' en Bart naar het Wiel teruggaat. Bij sommige levels krijg je drie levens, bij andere levels krijg je slechts één leven. Het aantal levens is bij alle programma's linksboven op het scherm te zien. Als Bart een

programma voltooit voordat zijn levens op zijn verliest hij geen kans bij het wiel. Als Bart al zijn levens opmaakt voordat hij een programma voltooit gaat hij terug naar het Virtuele

Wiel en verliest hij een kans. De meeste programma's hebben op het scherm een Energiemeter die aangeeft hoeveel schade Bart nog kan verdragen voordat het programma stopt en Bart een leven kwijtraakt. Op sommige levels liggen Virtuele Maïschoeken waarmee Bart meer energie kan krijgen. In aanvulling daarop kan Bart op sommige levels 'Bart Disks' vinden

waarmee hij een extra leven kan verdienen. Hij krijgt er echter geen extra kans bij het Wiel mee. Bij elk programma heb je andere vaardigheden nodig en kom je andere obstakels tegen. De afzonderlijke programma's worden op de volgende bladzijdes nader toegelicht.



MATT GROENING

DE PROGRAMMA'S DINO BART

Martin's originele programma "Een kijkje naar Prehistorische Fenomenen" was bedoeld om een dag uit het leven in het Jurassic tijdperk te laten zien door de ogen van een dinosaurus. Maar Bart's gedoe heeft alles veranderd, op zo'n manier dat het programma is veranderd in het vreselijke "Dino Bart!" Bart is veranderd in een Bartasaurus, een warmbloedige dinosaurus die er zo smakelijk uitziet dat zelfs de plantenetters hem wel willen proeven.

Velociraptors, Triceratops, Pterodactylen, Sauropoden, insecten en zelfs een paar uit de tijd zijnde holbewoners zijn aanwezig, en ze zitten Bart allemaal op de hielen - likkebaardend en kwijlend door het vooruitzicht van een smakelijke snack voor de lunch! Zorg ervoor dat de razende reptielen geen hapje uit Bart nemen, anders blijft er niets anders dan een voorgerechtje van hem over. Alsof dat alles niet genoeg is moet Bartasaurus ook nog oppassen voor teerputten, vallende rotsblokken, hete lavastromen en borrelend radioactief afval! Hij zit dimaal echt op het verkeerde prehistorische pad. Slechts gewapend met zijn verstand, zijn snelheid en een zwaaiende staart moet Bart zich op de een of andere manier redden tot de Ustijd, of hij is er geweest! Gelukkig voor hem kan hij zijn kwelgeesten afmaken door bovenop ze te springen of ze een klap met zijn staart te geven. Trekkend door het Stenen Tijdperk ontdekt Bartasaurus allerlei Maiskoeken en Extra Levens. Als hij een Brombeer (Growl) kan oppakken keert hij daarmee zijn kansen, maakt hij zijn vijanden onschadelijk en krijgt hij de kans om te ontsnappen of tenminste een nieuwe dag te overleven.

DINO BART BEDIENING



Beschikbare tijd



DOOMSDAY BART

Het "Doomsday Bart"-programma was aanvankelijk "Een Onderzoek van Nucleaire Energie", oftewel een virtueel rondleiding door de kerncentrale van Springfield, maar door Bart's bemoeienis is de reactor ontploft. Hierdoor is Virtueel Springfield veranderd in een Virtueel Niemandland! Nu de stad is verdwenen zijn de inwoners verveeld in een strijd zonder einde om de schaarse resterende bestaansmiddelen. De gemene benedeleden Jimbo en Kearney hebben samen met Otto de buschauffeur de wegen rond Springfield afgezet, waar ze nu reizigers beroven van hun schamele bezittingen.

Van alle strijders in deze post-Apocalyptische wereld is niemand gevaarlijker dan Doomsday Bart. Hij heeft een motor, een paar zware laarzen en een Springchester 12-schots automatische ballonnenblazer. Daardoor kan niets en niemand ervoor zorgen dat hij te laat thuiskomt voor het post-Apocalyptische televisieprogramma van Krusty de Clown. Behalve dan natuurlijk rotsen, koeieschedels, wilde dieren en zwaar gewapende benedeleden.

Maar Doomsday Bart is geen mietje. Met een schop van zijn zware laarzen kan hij een tegenstander platkrijgen, zijn ballonnenblazer stelt ze buiten gevecht, en als dat allemaal niet werkt kan hij ze van de weg rijden! Maar soms heeft Bart te weinig vuurkracht en dan is het tijd om hem te smeren! Als hij een Nitro-knal vindt, dan zijn ze'n zorgen voorbij. Dat wil zeggen, als hij er een kan vangen. Eenmaal in het bezit van een Nitro-knal blijft Bart doorscheuren tot hij een voorwerp raakt.

MATT GROENING



Bart moet iedere stage voltooien en daarbij de verste markering bereiken voordat de tijd om is! Als dat lukt krijgt hij meer tijd. Als dat niet lukt ligt hij eruit!

DOOMSDAY BART BEDIENING



Energimeter Beschikbare tijd



BABY BART

"De Ontwikkeling van een Kind Door de Ogen van een Kind" was ontworpen om het ingewikkelde proces van menselijke ontwikkeling te laten zien vanuit het oogpunt van een kind. Maar met "Baby Bart" als de nieuwe hoofdrolspeler zijn de ontwikkelingen schokkend! Wanneer Baby Bart een ijsco-wagen langs hoort rijden gaat is hij in een oogwenk de luiers ontgroeid! Baby Bart zal er alles voor doen en overal heengaan om de ijsco-wagen te onderscheppen, zwaaiend van boomtak naar boomtop, hoppend over waslijnen en rijdend over eindstrepen! Baby Bart zal de wagen tot het einde van de wereld achtervolgen, of tot Homer hem kan vangen om hem terug in bed te stoppen. Baby Bart heeft een paar nuttige dingen om hem verder te helpen - een Luierschute om langzamer te vallen, en een "Pacifier" waarmee hij zelfs het meest wilde beest kan kalmeren! Maar pas op: de Luierschute verslijt na niet al te lange tijd. Dus ga die Jingle achterna door de betonnen Jungle, en dan op naar de ijsco-wagen zodat Bart eindelijk zijn toetje kan krijgen.

BABY BART BEDIENING



Aantal levens

Beschikbare tijd



BABY BART VOERTUIG BEDIENING:



Om hoog in de lucht te springen moet Bart zijn sprongen goed 'timen', anders springt hij laag.

MATT GROENING



MOUNT SPLASHMORE

Martin had het plan om iets te leren over vloeistofdynamica met het programma "Hydrofysica voor Gevorderden", maar dankzij Bart is zijn wetenschappelijke triomf veranderd in "Afdeling van Mount Splashmore", een billenkrakende dodenrit over Springfield's bekendste waterbaan. Helaas moet Bart in de rij staan voordat hij over het water kan glijden. Tegen de tijd dat hij eindelijk aan de beurt komt is het bijna sluitingstijd! Bart moet de uitgang van de waterbaan vinden voordat het park dichtgaat. Daarbij moet hij voorkomen dat hij botst tegen andere "glijders" en voorwerpen in het water. De route kan angstaanjagend zijn, met riskante hellingen en bochten die het vrijwel onmogelijk maken om goed te navigeren - waarlijk een moeilijke afdaling.

MOUNT SPLASHMORE BEDIENING



De sleutel tot succes en het vinden van de uitgang is de Splashmore Kaart op het Status-scherm. De indicator begint aan de linkerkant en gaat langzaam over de meter terwijl Bart bezig is aan de afdaling van Mount Splashmore. De meter laat je zien waar je bent op de waterbaan en welke richting je moet nemen bij de volgende splitsing. Wanneer Bart een splitsing nadert begint de kleur van de juiste richting te knipperen. Denk eraan dat je steeds sneller moet reageren naarmate je dichterbij het eindpunt komt. Als je een verkeerde bocht neemt loop je de kans om weer bij het begin uit te komen, of erger nog, aan je eind te komen. Binnen de buis kan Bart obstakels vermijden door met z'n gewicht naar links of naar rechts over te hellen. Door klokken in de buis op te pakken kan

Bart extra tijd verdienen om de uitgang te vinden, maar een ontmoeting met Blinky, de gemuteerde vis, verkort zijn beschikbare tijd. Onthoud dat snelheid de oplossing is. En snelheid krijg je als Bart een bongelboard aan pakken. Dat maakt hem onzichtbaar terwijl hij met een gevaarlijk hoge snelheid door de buizen surft. Veel plezier met de rit, makers!



BART PIG IN DE VLEESFABRIEK

Met het oog op de herwonnen populariteit van "het andere witte vlees" was "De Produktie van Ingeblikt Vlees" ontworpen om te laten zien hoe varkensvlees wordt klaargemaakt voor de handel, van varken tot bord, maar nu is het veranderd in "Bart Pig in de Vleesfabriek". Geloof me, er is iets niet kosher aan deze varkensvleesfabriek! Altijd klaar om te snuffelen aan de schijnwerpers is Bart veranderd in een varken, letterlijk! Het is zijn taak om zijn lotgenoten te redden uit de vleesfabriek en te ontsnappen voordat iemand hen verlinkt. Maar het zal niet eenvoudig zijn om ze te redden uit de Inblikkerij. Krusty heeft een high-tech systeem van sloten geïnstalleerd om de varkens opgesloten te houden. Om uit te breken moet je de juiste kleur sleutel met het bijpassende slot combineren. Als je trekt aan de sleutelschakelaar wordt er ergens in de fabriek een sleutel losgelaten waarvan je de kleur te zien krijgt. Je moet de sleutel vinden en gebruiken bij het bijpassend gekleurde slot. Wanneer je een sleutel vindt wordt die getoond aan de rechter bovenkant van het Status-scherm.

Als je eenmaal uit de Inblikkerij weg bent ga je richting Vrieskast, waar een stelletje van Krusty's clowns pogingen doen om Bart en z'n vrienden in kroketten te veranderen. Om ze te redden moet Bart ontdekken waar precies de varkens worden bevroren, ze op de lopende band duwen en ze vervolgens aan

BART PIG IN DE VLEESFABRIEK BEDIENING



de haken hangen richting Oven, waar ze zullen ontdooien en dan kunnen ontsnappen. Bart moet vijf varkens bevrijden voordat Freezing Frank Frostly hem voor altijd afmaakt! In de Oven moet Bart z'n vrienden uit het vat houden om te voorkomen dat ze gekookt worden! Tenslotte moet hij de confrontatie aangaan met de vette directie-katten. In de hele fabriek zijn Krusty's clowns bezig de hammen te bereiden, en ze zullen hun banen echt niet op het spel zetten door iemand te laten ontsnappen. Ze zijn erop uit om van Bart gehakt te maken, met behulp van elektrische varkenssheerders, vleeshamers en andere wapens. Stelletje zwijnen! Maar als Bart alle varkens uit de fabriek kan laten ontsnappen, inclusief zichzelf, zal hij gelukkiger zijn dan een varken in een bak modder!

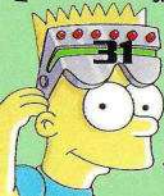
VIRTUELE KLASSEFOTO

"Virtuele klasfoto" was bedoeld om de virtuele school van de toekomst te laten zien door de vierde klas van Mevrouw Krabappel na te maken op de computer. Maar Bart's ongein heeft ertoe geleid dat zijn virtuele klasgenootjes zijn veranderd in virtuele schietschijven, of liever nog: waggelende eenden. Vandaag wordt de klasfoto gemaakt, en Bart heeft een mand vol rotte tomaten klaar liggen! Zelf verborgen in een hinderlaag heeft hij vrij zicht op de hele klas, van Sherryl en Terryl tot en met de oorzaak van zijn problemen, Martin Prince! De meter geeft aan hoeveel munities je hebt. Het is een kwestie van aanleggen, richten en vuren, maar kijk goed uit wie je raakt. Je klasgenoten zijn open doelen, maar als je per ongeluk Rector Skinner raakt, of Mevrouw Krabappel, Chef Wiggum of Concierge Willie, dan is het spel voorbij. Maar ja, als ze niet zien dat jij naar ze gooit...

Voor een "succesvolle" klasfoto moet je iedereen een keer raken voordat je tomaten op zijn of voordat de school begint. Als je iedereen hebt geraakt wordt het maken van de foto verzet naar een andere dag, zodat je nog een kans krijgt om flink keet te schoppen, deze keer met een emmer eieren. Kies eieren voor je geld en begin maar met gooien!

Als je de B-knop indrukt zie je een gele streep lopen van de straat naar het schoolplein richting school. Deze streep laat zien hoe ver Bart gooit wanneer je de B-knop nogmaals indrukt. Als je bijvoorbeeld de B-knop twee keer snel achter elkaar indrukt is de gele streep nog niet zo ver gekomen, je worp zal dan ook niet zo ver zijn. Als je langer wacht voordat je de B-knop nog een keer indrukt is de gele streep verder gekomen en je zult dan verder werpen. Probeer daarom de gele streep te laten komen tot Bart's klasgenoten. Denk er wel aan dat de streep verdwijnt zodra het maximum van Bart's werpvermogen is bereikt. Dan moet Bart op de B-knop indrukken om de streep opnieuw te laten lopen. Bart kan overigens diagonaal naar links of naar rechts werpen door tegelijk met het indrukken van de B-knop op de D-pad naar links of naar rechts te drukken.

VIRTUELE KLASSEFOTO BEDIENING





VIRTUALE BART

A Springfield si sta svolgendo l'annuale fiera delle Scienze elementari nel corso della quale tutti gli studenti di tutti i livelli imparano la scienza con l'aiuto di diorama costruiti con scatole da scarpe e vulcani di cartapesta. Sì, tutti gli studenti, tranne Martin Prince, della quarta. Quest'anno ha ideato un computer che riproduce la Realtà Virtuale.

"Oggi, cari compagni, vi porterò nel futuro. Un mondo generato dal computer, così reale da sembrare vero!"

"Troppo giusto!" disse Bart.

"Fra mezz'ora ci sarà una dimostrazione per tutti gli studenti e alcuni signori dalla NASA", proseguì Martin. "Nel frattempo, darò un'occhiata al lavoro dei miei compagni."

Ma Bart non riuscì ad aspettare. Alzò il coperchio dal pannello di controllo e vide il pulsante rosso lampeggiante. Quando Martin vide Bart premere il pulsante iniziò ad urlare. Una gabbia d'acciaio imprigionò lo sciocco Bart e lo immobilizzò alla macchina. Martin si precipitò sul posto ed esaminò i danni. "Mi dispiace, Bart, amico mio, ma hai in qualche modo danneggiato i programmi", spiegò Martin, "non posso aiutarti adesso. L'unico modo per uscire da questa macchina tramite i programmi della Realtà Virtuale...sempre che tu riesca a sopravvivere! Signore e Signori, sembra che la nostra dimostrazione comincerà un po' prima del previsto..."

Prima di entrare nella Realtà Virtuale

1. Accertati che il Super Nintendo Entertainment System® sia SPENTO (OFF).
2. Inserisci la cartuccia di VIRTUAL BART come descritto nel manuale di istruzioni del Super Nintendo®.
3. ACCENDI (ON) l'interruttore di corrente.



Quando apparirà la videata di testa premi il PULSANTE START per entrare nella Realtà Virtuale. Appariranno due opzioni: START GAME (INIZIA GIOCO) e PRACTICE (PRATICA). Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la tua scelta e quindi premi il PULSANTE START.

Selezionando PRATICA potrai provare tutti i programmi di Realtà Virtuale che Bart vivrà. Utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare la tua scelta, quindi premi il PULSANTE START per eseguire il programma.

Se selezioni "Inizia gioco", vedrai Bart che viene catturato dalla macchina della RV. Quando premerai un pulsante qualsiasi, il casco piomberà sulla testa di Bart, la macchina comincerà a girare velocemente e Bart entrerà nella realtà virtuale. Dopo di che vedrai le stesse cose che vede Bart, ossia la Ruota Virtuale composta da sette finestre diverse. Sei di queste rappresentano i programmi che Martin ha ideato per la dimostrazione. L'ultima finestra, che era inizialmente l'uscita, è quella dei Bonus/Penalità. Quando Bart smetterà di girare, il computer eseguirà il programma indicato dal suo casco. Per fermare Bart premi un pulsante qualsiasi.



MATT GROENING

I PROGRAMMI SONO I SEGUENTI:

Bonus/Penalità

Bart Giorno del Giudizio

Dino Bart

Monte Splashmore

Baby Bart

Foto di classe

Mailino Bart del Salumificio



L'INCUBO VIRTUALE

Inizialmente i sei programmi di Martin erano simulazioni ideate per educare, insegnare e divertire. Purtroppo, premendo quel pulsante, Bart ha modificato il sistema e ha reso potenzialmente letali questi programmi educativi! Bart Virtuale ha tre tentativi per completare tutti i sei programmi prima che il sistema si "blocchi" e che il vero Bart vi rimanga intrappolato per sempre. Il numero di tentativi residui è visualizzato in alto a sinistra della videata. Sulla videata dei programmi potrai vincere un tentativo extra fermando la Ruota della RV sulla finestra Bonus mentre sta mostrando un Corndog virtuale. Vincere sarà rischioso perché accanto al Corndog c'è il simbolo della morte, un pericoloso virus che potrà far perdere a Bart un tentativo, rendendo il gioco più breve.

Vite
residue

Contatori
Energia



Per ogni programma Bart ha un certo numero di "vite" che può utilizzare prima che il programma si blocchi e ritorni sulla ruota. In alcuni livelli ce ne sono tre, in altri soltanto una. In tutti i programmi il numero delle vite viene visualizzato nell'angolo in alto a sinistra della videata. Se Bart completa il programma prima di utilizzare tutte le vite, non perderà il suo tentativo sulla ruota. Se Bart utilizzerà tutte le vite senza completare il programma, ritornerà sulla Ruota Virtuale e perderà un tentativo. La maggior parte dei

programmi ha un "Contatore Energia" sulla videata che indica i danni che Bart può sopportare prima di perdere una vita. In alcuni livelli ci sono dei Corndog che potranno aumentare il livello di energia del contatore di Bart. Inoltre, in alcuni livelli Bart potrà trovare dei dischetti Bart che gli assegneranno un'altra vita all'interno di quel livello, ma non un altro giro della ruota. Ogni programma richiede abilità diverse e possiede diversi ostacoli. Tutti i programmi sono spiegati dettagliatamente nella prossima sezione.



MATT GROENING

I PROGRAMMI: DINO BART

Il programma originale di Martin, "Un viaggio nella Preistoria" voleva mostrare una giornata tipica di un dinosauro nella tranquilla era giurassica. Ma manomettendo il computer Bart ha cambiato tutto e il programma si è trasformato nel terribile "Dino Bart". Bart è stato trasformato in un Bartasaurus, un dinosauro dall'aspetto così appetitoso che perfino gli erbivori gli danno la caccia. Ci sono Velociraptor, Triceratop, Pterodactylis, Sauropod, insetti e perfino alcuni anacronistici cavernicoli e sono tutti a caccia, leccandosi i baffi, i corni e le mandibole al pensiero del bel pranzo! Non permettere che i rettili infuriati prendano Bart altrimenti lo mangeranno come antipasto. E come se questo non fosse abbastanza, Bartasaurus dovrà affrontare fosse di catrame, massi a caduta libera, fiumi di lava e melmosi rifiuti radioattivi! Bart dovrà anche affrontare il T-Rex. Armato soltanto del suo coraggio, velocità e della sua coda, Bart deve in qualche modo sopravvivere fino all'era glaciale o sarà finita per lui! Per fortuna saltando sopra questi tormenti o colpendoli con la coda riuscirà a distruggerli. Domando i Simpson dell'età della pietra scoprirai i Corndog o i Bonus vita extra. Se raccoglierà un Grugnito (Growl) potrà ritornare in una posizione di vantaggio e quindi eliminare i suoi nemici, scappare o attaccare un altro giorno.



COMANDI DI DINO BART:



BART GIORNO DEL GIUDIZIO

Il programma "Bart Giorno del Giudizio" si chiamava inizialmente "Ricerca sull'energia nucleare", una visita virtuale alla centrale nucleare di Springfield, ma l'interferenza di Bart ha provocato un'esplosione nucleare, riducendo Springfield virtuale in un deserto virtuale. Adesso che la città è stata distrutta, gli abitanti stanno lottando per la sopravvivenza a causa delle poche risorse disponibili. I pericolosi criminali Jimbo, Kearney e Otto, l'autista di autobus, hanno preso il controllo delle strade attorno a Springfield e rubano le poche risorse rimaste ai viaggiatori.

Ma il più pericoloso di tutti i guerrieri in questo mondo del dopoapocalisse è Bart Giorno del Giudizio. Bart possiede una moto, degli stivali con la punta d'acciaio e un lanciapalloncini automatico Springfielder calibro 12: niente riuscirà ad impedirgli di arrivare a casa in tempo per guardare il programma televisivo del dopoapocalisse Krusty the Clown; ad eccezione naturalmente delle rocce, teschi di mucche, animali selvatici e criminali pesantemente armati che troverà sul suo cammino! Ma Bart Giorno del Giudizio non è un avversario facile. È capace di mettere K.O. i nemici con un calcio, può distruggerli con il suo lanciapalloncini e se questi due non funzionano, potrà sempre farli andare fuori strada. Qualche volta, però, Bart potrà trovarsi in una posizione di svantaggio e in questo caso sarà meglio darsela a gambe! Quando raccoglierà una carica al nitro, Bart risolverà tutti i suoi problemi...sempre che riesca a prenderne una! Una volta raccolta una carica al nitro Bart correrà a tutta velocità finché non colpirà un oggetto.

MATT GROENING



Per completare uno stadio Bart deve raggiungere l'indicatore delle miglia successivo prima che scada il tempo! Quando ne raggiungerà uno guadagnerà del tempo extra. Altrimenti sarà la fine!

COMANDI DI BART GIORNO DEL GIUDIZIO:



BABY BART

"Lo sviluppo del bambino attraverso gli occhi di un infante" era stato ideato per mostrare il complesso sviluppo umano visto da un bambino. Ma con la nuova stella Baby Bart, gli sviluppi sono sbalorditivi! Quando Baby Bart sente arrivare il camioncino dei gelati, passa dall'ora del sonnello a quella della merenda in un batter d'occhio! Baby Bart è disposto a inseguire il camioncino in capo al mondo, dalle cime degli alberi ai pali della luce ai fili del bucato! Baby Bart inseguirà il camioncino fino ai confini della terra, a meno che Homer non lo acciappi e lo riporti a letto. Baby Bart può servirsi di alcuni oggetti utili per raggiungere il suo obiettivo: un pannolino-paracadute per rallentare le sue cadute e un Pacificatore che può ammansire anche la bestia più selvaggia! Ma stai attento: il pannolino-paracadute non reggerà per molto tempo. Quindi segui la musicchetta per la città e raggiungi il camioncino dei gelati così Bart potrà finalmente gustarsi il suo dessert!



COMANDI DEL PASSEGGINO DI BABY BART



Per saltare alto Bart dovrà sfruttare la velocità, altrimenti il salto sarà basso.

MATT GROENING



MONTE SPLASHMORE

Nel suo programma "Idrofisica avanzata" Martin voleva esplorare la dinamica dei fluidi, ma per colpa di Bart, il suo trionfo scientifico si è trasformato in "Discesa dal Monte Splashmore": un'elettrizzante discesa dal più famoso scivolo d'acqua di Springfield. Sfortunatamente, prima di poter scendere dallo scivolo, Bart deve fare la fila. E proprio quando arriva il suo turno il parco sta per chiudersi! Bart deve arrivare alla fine dello scivolo prima che il parco chiuda ed evitare le persone e gli oggetti che troverà sullo scivolo. Ci saranno dei punti difficili da superare, tunnel e curve rendono la navigazione quasi impossibile: una discesa veramente impegnativa.

COMANDI DI MONTE SPLASHMORE:



Il segreto per riuscire ad arrivare alla fine dello scivolo è la Carta di Splashmore sulla videata dello status. L'indicatore comincia da sinistra e si sposta man mano che Bart scende dal Monte Splashmore. Il contatore ti permette di vedere la tua posizione sullo scivolo e di decidere la direzione da prendere al bivio successivo. Quando Bart si avvicinerà a un bivio, l'indicatore lampeggerà con il colore della svolta giusta da prendere per arrivare in fondo. Ricorda che più ti avvicinerai alla fine dello scivolo più i tuoi riflessi dovranno essere veloci. Se prendi la svolta sbagliata potresti anche essere riportato all'inizio o anche fare una brutta fine. Nel tunnel Bart può evitare gli ostacoli prendendo lo slancio per scivolare ai lati del tunnel. Raccogliendo le sveglie nel tunnel, Bart potrà guadagnare del tempo supplementare per poter trovare l'uscita, mentre Blinky, il pesce mutante, ridurrà il tempo residuo. Ricorda: la velocità è sempre il segreto del successo! Guadagnerai ulteriore velocità se Bart raccoglierà una tavoletta che lo renderà invincibile mentre scivola nel tunnel a tutta velocità! Buona discesa, amico!

MAIALINO BART DEL SALUMIFICIO

Il programma "Processo della lavorazione degli alimenti" era stato ideato per mostrare come il maiale (recentemente diventato di moda come "altra carne bianca alternativa") viene preparato prima di arrivare sul mercato: dal maiale al piatto. Ma adesso tutto è stato trasformato nel "Maialino Bart del salumificio". E credetemi, sta succedendo qualcosa di losco in questo salumificio! Bart, che vuole sempre essere al centro dell'attenzione, è diventato un maiale e, proprio nel vero senso della parola. Ora tocca da lui salvare i suoi compatrioti nel salumificio prima che vengano fatti a pezzetti. Ma non sarà facile! Nel salumificio Crusty ha installato un avanzato sistema di lucchetti per i recinti dei maiali. Per aprirli dovrai combinare il colore della chiave con quello del lucchetto. Tirando giù la leva della chiave apparirà una chiave colorata in una parte del salumificio. Dovrai raccoglierla e utilizzarla nel lucchetto giusto. Quando raccoglierai una chiave, verrà visualizzata in alto a destra sullo status. Quando sarai riuscito a scappare dal laboratorio, arriverai nella cella frigorifera dove un gruppo di clown di Krusty vogliono trasformare Bart e i suoi amici in maia-ghiacciali. Per salvarli, Bart deve trovare dove sono conservati i maiali congelati, metterli

COMANDI DEL MAIALINO BART DEL SALUMIFICIO



nella vasca, appenderli ai ganci e spingerli nella fornace dove verranno scongelati e potranno così scappare. Bart deve liberarne cinque prima che Freezing Frank Frosty lo concì per le feste! Nella fornace dovrà stare lontano dalla vasca altrimenti rischierà di essere fatto arrosto! Ed infine dovrà affrontare i pesci grossi dell'azienda! Per la fabbrica troverai gli operai di Krusty che non vogliono certo perdere il loro posto di lavoro per essersi lasciati scappare anche un solo prigioniero! Vogliono fare Bart a fettine: lo rincorrono con pistole elettriche, martelli di legno e altre armi. Quei maiali! Ma se Bart riuscirà a sopravvivere nel salumificio e a salvare fino all'ultimo maiale, sarà felice come un maiale nel fango.

FOTO DELLA CLASSE VIRTUALE

Foto della classe virtuale "Foto della classe virtuale" voleva mostrare la scuola del futuro ricreando con il computer la 4ª della signora Krabappel. Ma quello sciocco di Bart ha trasformato i suoi compagni generati dal computer in anitre virtuali. Oggi è il giorno della foto di classe e Bart ha un sacchetto di pomodori marci pronti da lanciare da un nascondiglio. Bart ha l'intera classe a portata di tiro, da Sherri a Terri e Martin Prince, la causa di tutti i suoi guai virtuali! Il contatore visualizzerà la tua riserva di munizioni. Attenti, mirare, fuoco, ma stai attento a chi colpisci. I tuoi compagni di classe sono un bersaglio facile ma se il direttore Skinner, la signora Krabappel, l'ispettore Wiggum o il bidello Willie ti scoprono sul fatto, il gioco terminerà. Naturalmente se non stanno guardando...

Per una "perfetta" foto di classe dovrai colpirla tutti prima di rimanere senza pomodori o dell'inizio delle lezioni. Se non riuscirai a colpirla tutti, rimanderanno la foto a un altro giorno, così avrai la possibilità di creare ancora un po' di confusione...ma questa volta con un secchio di uova! Quindi comincia a tirare!

Quando premerai il PULSANTE B vedrai una linea gialla attraversare la strada, il cortile della scuola e muoversi verso la scuola. Questa barra indica la lunghezza del tiro di Bart quando premerai il PULSANTE B per la seconda volta. Per esempio, se premi il pulsante due volte velocemente, la barra della mira non avrà il tempo di andare molto lontano e il lancio sarà corto. Se il pulsante sarà tenuto premuto più a lungo, la barra andrà più lontano e il tiro sarà più lungo. Quindi cerca di fare coincidere la lunghezza della linea e la distanza a cui si trovano i tuoi compagni di classe. Ricordati, tuttavia, che quando la linea raggiungerà la lunghezza massima, scomparirà e Bart dovrà attivarla di nuovo. Inoltre Bart può lanciare diagonalmente a sinistra o a destra premendo il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA quando il PULSANTE B viene premuto la seconda volta.

COMANDI DELLA FOTO DI CLASSE:

