

BART SIMPSON'S CUPCAKE CRISIS™

OWNER'S GUIDE • GUIA PARA EL USUARIO
GUIDE DE L'UTILISATEUR • BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUALE D'USO • BRUKSANVISNING
OMISTAJAN OHJEET • HANDLEIDING • BRUGSANVISNING

Warning! Please keep copy of the CE markings. * ¡Advertencia! Sirvase guardar copia de las marcas CE. * Attention! Garder copie des marquages CE. * Achtung! Bitte bewahren Sie die CE - Kennzeichnung auf. * Attention! Ritenerne una copia dei segni CE.

AKkaim[®]
entertainment, inc.
Masters of the Game™

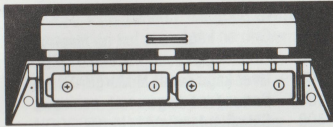
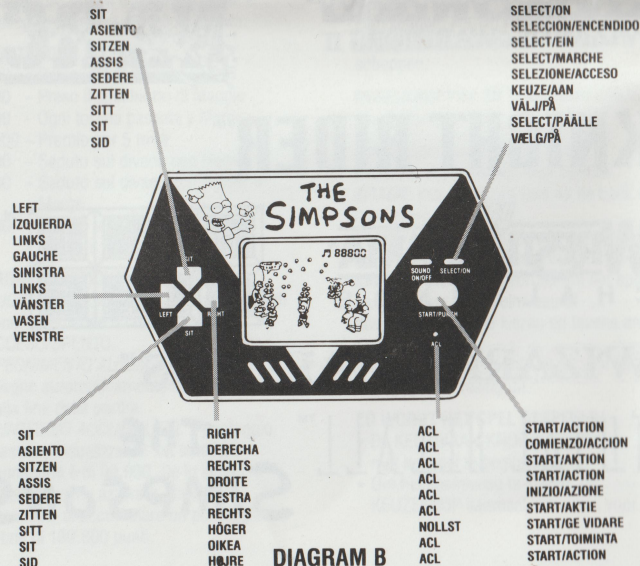


DIAGRAM A

INSERTING BATTERIES:
Insert two (2) AA alkaline batteries as shown in diagram A.

OBJECT:
Aye, Carumba! Bart's really got his hands full this time...with cupcakes! Maggie is throwing 'em as fast as you're catching 'em. You've got to be quick and get them over to Marge, because before you can say "Whoa, Mama!", Homer and Lisa get in on the action—creating all-out Simpsons mayhem!

CONTROLS & FEATURES:
(see diagram B)

LEFT: Moves Bart left

RIGHT: Moves Bart right

SIT: Press to make Bart sit on couch.

START/ACTION: Starts the game; press to pass cupcakes to Marge.

SELECT/ON: Used to power up game, choose skill levels or Demo Mode, and select Continue Mode.

ACL: Resets game; erases current score

GAME PLAY:

- To power up the game, press SELECT/ON button.
- Press SELECT once to choose Level 1 (beginner), which lights up "L-1" on the scoreboard, and twice to select Level 2 (advanced).
- Press START to begin. Scoreboard will show HIGHEST GAME SCORE to date.
- Bart Simpson's "Cupcake Crisis" features 6 levels of cupcake craziness!
- Aye, Carumba! Move Bart left and right to catch the kamikaze cupcakes Maggie is tossing (5 is the most that will fit on a plate). Miss one and you'll lose a life.
- Whoa Mama: When Marge appears, move Bart left and press ACTION to give her the cakes.
- When Homer appears, it's time for the entire Simpson family to sit on the

couch and watch TV. The sooner Bart sits down, the more points you'll score. If you don't get there before Lisa, you'll lose a life. Remember: the cakes are still flying!

- Sucker Bonus:** Catch Maggie's pacifier for special bonus points.
- CONTINUE MODE:** When the game ends, press SELECT/ON to enter CONTINUE MODE ("CON" appears on the scoreboard) and press START to begin at the last level you reached. Your score will start again from zero. Or, push SELECT/ON again to exit the CONTINUE MODE and choose a new skill level.

SCORING:

- 100 - Catch one cake
- 300 - Catch Maggie's pacifier
- 100 - Each cake passed to Marge
- 1000 - 5 cake bonus
- 400 - Sit on couch with Homer
- 200 - Sit on couch with Homer and Marge
- 100 - Sit on couch with Homer, Marge, and Maggie

SPECIAL FEATURES:

SOUND ON/OFF: Shut off the sound effects by pressing the SOUND ON/OFF button.

AUTOMATIC SHUT-OFF: Automatically turns off within 3-4 minutes after game play stops.

ROLLOVER SCORING: The maximum score display is 99,900. Beat this and the scoreboard returns to zero giving you the chance to score a total of 199,800 points!

RESET CONTROL: If game malfunctions, press ACL button with the tip of a ball point pen. If this does not solve the problem, insert new batteries.

CARING FOR YOUR SUPERPLAY:

- If you are not going to play your game for an extended period of time, remove the batteries.
- Do not apply pressure to LCD screen, drop, throw or subject game to extreme heat or cold.
- Battery compartment should only be opened when replacing batteries.

Acclaim Entertainment, Inc., U.S.A. Limited Warranty
Acclaim Entertainment, Inc. ("Acclaim") warrants to the original purchaser that the SuperPlay Hand-held Game ("SuperPlay") is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. The SuperPlay is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Acclaim is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of the SuperPlay. Acclaim agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, the SuperPlay, postage paid, with proof of date of purchase at its Factory Service Center. Replacement of the SuperPlay, free of charge, to the original purchaser (except for the cost of returning the SuperPlay) is the full extent of our liability.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the SuperPlay has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE ACCLAIM. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THE SUPERPLAY, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE HAND-HELD GAME.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

This warranty shall not be applicable to the extent that any provision of this warranty is prohibited by any federal, state or municipal law which cannot be pre-empted.

"The Simpsons"™ & © 1991 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc., "Masters of the Game"™ and "SuperPlay"™ are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1991 Acclaim Entertainment, Inc.

COMIENZO/ACCION: Comienza el juego; oprime para pasarle pastelitos a Marge.
SELECCION/ENCENDIDO: Se usa para energizar el juego, elegir niveles de habilidad o Modalidad Demo, y seleccionar Modalidad de Continuación.
ACL: Vuelve a empezar el juego; borra el puntaje actual.

PARA JUGAR UN PARTIDO:

- Para energizar el juego, oprime el botón SELECCION/ENCENDIDO.
- Oprime SELECCION una vez para elegir el Nivel 1 (principiantes), que ilumina "L-1" en el marcador, y dos veces para seleccionar Nivel 2 (avanzado).
- Oprime COMIENZO para empezar. El marcador mostrará el PUNTAJE MAS ALTO hasta la fecha.
- La "Crisis de Pastelitos" de Bart Simpson tiene 6 niveles de ¡pandemonio!
- Ay caramba! Mueve Bart a la izquierda y a la derecha para agarrar los pastelitos kamikaze que arroja Maggie (5 es el máximo que cabe en un plato). Deja caer uno y perderás una vida.
- Ay caramba! Mueve Bart a la izquierda y oprime ACCION para darle los pastelitos.
- Cuando aparece Homer, es hora de que toda la familia Simpson se siente en el sofá para mirar TV. Cuanto antes se siente Bart, más puntajes tendrás. Si no llegas ahí antes de Lisa, perderás una vida. Recuerda: ¡los pastelitos siguen volando!
- Sucker Bonus: Aferra el chupete de Maggie para obtener puntajes especiales de bono.
- MODALIDAD DE CONTINUACION: Cuando termina el juego, oprime SELECCION/ENCENDIDO para entrar en la MODALIDAD DE CONTINUACION (aparecerá "CON" en el marcador) y oprime COMIENZO para empezar en el último nivel alcanzado. Tu puntaje vendrá de nuevo desde cero. O bien, SELECCION/ENCENDIDO nuevamente para salirte de la MODALIDAD DE CONTINUACION y seleccionar un nuevo nivel de habilidad.

ESPAÑOL

COMO COLOCAR LAS PILAS:

Coloque dos (2) pilas alcalinas AA, según el diagrama A.

OBJETIVO:

¡Ay caramba! Bart realmente tiene las manos llenas esta vuelta... ¡llenas de pastelitos! Maggie los arroja y tú los atajas. Tienes que ser rápido y pasárselos a Marge, porque antes de que puedas decir "Whoa, mama!", Homer y Lisa entran en acción ¡creando un verdadero pandemonio tipo Simpsons!

CONTROLES Y CARACTERISTICAS:

(Vea diagrama B)

IZQUIERDA: Mueve Bart a la izquierda.

DERECHA: Mueve Bart a la derecha.

ASIENTO: Oprime para que Bart se siente en el sofá.

PUNTAJE:

- 100 – Un pastelito
- 300 – El chupete de Maggie
- 100 – Cada pastelito que pases a Marge
- 1000 – Bono por 5 pastelitos
- 400 – Por sentarte en el sofá con Homer
- 200 – Por sentarte en el sofá con Homer y Marge
- 100 – Por sentarte en el sofá con Homer, Marge y Maggie

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES:

SONIDO SI/NO: Elimina los efectos de sonido oprimiendo el botón de SONIDO SI/NO.

APAGADO AUTOMÁTICO: Se apaga automáticamente a los 3-4 minutos de interrumpir el juego.

RETROCESO DE PUNTAJE: El puntaje máximo es de 99.900. Llegua a este puntaje, y el marcador volverá al cero, ¡lo cual te dará la oportunidad de llegar a 199.800 puntos!

CONTROL DE FUNCIONAMIENTO: Si el juego tiene problemas de funcionamiento, oprime el botón ACL con la punta de un bolígrafo. Si el problema no desaparece, colócala pilas nuevas.

CUIDADO DE TU SUPERJUEGO:

1. Si no vas a jugar por un período largo de tiempo, quítale las pilas.
2. No presiones la pantalla LCD, no dejes caer ni arrojes el juego ni lo sometas a temperaturas extremas.
3. El compartimiento de las pilas no debe abrirse excepto para cambiar las pilas.

DEUTSCH

EINLEGEN DER BATTERIEN:

Zwei (2) Alkalibatterien Typ AA wie in Diagramm A dargestellt einlegen.

ZIEL:

Karamba! Diesmal hat Bart wirklich alle Hände voll... mit Kuchenstücken! Maggie schmeißt sie um sich so schnell sie nur kann. Sie müssen sie noch schneller als man "Whoa, Mama" sagen kann zu Marge rüberbringen. Homer und Lisa

beteiligen sich auch an dem Spaß und verursachen ein typisches Simpson-Durcheinander!

BEDIENUNGSELEMENTE UND EIGENSCHAFTEN (Siehe Diagramm B)

LINKS: Bewegt Bart nach links.

RECHTS: Bewegt Bart nach rechts.

SITZEN: Drücken, damit Bart sich auf die Couch setzt.

START/AKTION: Beginnt das Spiel; drücken, um Marge den Kuchen zu reichen.

SELECT/EIN: Um das Spiel einzuschalten, den Schwierigkeitsgrad oder Demonstrationsmodus zu wählen und in den Fortsetzungsmodus zu gelangen.

ACL: Neueinstellung des Spiels; höchst Punktezahle wird gelöscht.

SPIELREGELN:

- Um das Spiel zu beginnen, die Taste SELECT/EIN drücken.
- SELECT einmal drücken, um Schwierigkeitsgrad 1 (Anfänger) zu wählen (auf der Anzeigentafel erscheint "L-1") und zweimal drücken, um Schwierigkeitsgrad 2 (Fortgeschrittene) zu wählen.
- START drücken, um zu beginnen. Auf der Anzeigentafel erscheint die bis dahin erreichte HÖCHSTE PUNKTEZAHL (HIGHEST GAME SCORE).
- Bart Simpsons "Cupcake Crisis" bietet 6 Aktionsebenen.
- Karamba: Bart nach rechts und links bewegen, um die Kamikaze-Kuchen zu fangen, mit denen Maggie um sich schmeißt (es passen höchstens 5 auf einen Teller). Wenn Sie einen nicht fangen, verlieren Sie ein Leben.
- Whoa Mama: Wenn Marge erscheint, bewegen Sie Bart nach links und drücken Sie AKTION, um ihr die Kuchen zu geben.
- Wenn Homer erscheint, ist es Zeit, daß sich die ganze Familie auf die Couch setzt und fernsieht. Je schneller Bart sich hinsetzt, um so mehr Punkte bekommen Sie. Wenn Lisa schneller auf der Couch sitzt, verlieren Sie ein Leben. Und vergessen Sie nicht: die Kuchen fliegen immer noch.

• Schnuller-Bonus: Fangen Sie Maggies Schnuller, um spezielle Bonuspunkte zu bekommen.

FORTSETZUNGSMODUS:

Am Ende eines Spiels SELECT/EIN drücken, um FORTSETZUNGSMODUS zu wählen (auf der Anzeigentafel erscheint "CON") und START drücken, um bei dem zuletzt beendeten Schwierigkeitsgrad zu beginnen. Ihre Punktezahle beginnt wieder bei Null. Oder wieder SELECT/EIN drücken, um den Fortsetzungsmodus abzubrechen und einen neuen Schwierigkeitsgrad zu wählen.

PUNKTWERT

- 100 – Für einen Kuchen.
- 300 – Für Maggies Schnuller.
- 100 – Für jeden Marge gegebenen Kuchen.
- 1000 – 5 Kuchen-Bonuspunkte
- 400 – Mit Homer auf der Couch sitzen.
- 200 – Mit Homer und Marge auf der Couch sitzen.
- 100 – Mit Homer, Marge und Maggie auf der Couch sitzen.

SPEZIALFUNKTIONEN:

TON EIN/AUS: Mit dieser Taste den Ton ein- oder ausschalten.
AUTOMATISCHES ABSCHALTEN: Das Spiel stellt sich 3-4 Minuten nach Spielende automatisch ab.
PUNKTEZAHL-ÜBERTRAG: Es können maximal 99.900 Punkte angezeigt werden. Wird diese Punktezahle überschritten, zeigt die Anzeigentafel wieder Null an, so daß Sie 199.800 Punkte erreichen können!
RÜCKSETZSCHALTER: Bei einer Funktionsstörung mit der Spitze eines Kugelschreibers die ACL-Taste drücken. Ist das Problem noch immer nicht behoben, neue Batterien einlegen.

PFLGE DES SUPERPLAY-SPIELS:

1. Wenn Sie das Spiel längere Zeit nicht benutzen wollen, die Batterien herausnehmen.
2. Nicht auf die LCD-Anzeige drücken, fallenlassen, werfen oder extremer Hitze oder Kälte aussetzen
3. Das Batteriefach nur zum Einlegen der Batterien öffnen.

FRANÇAIS

POUR INSERER LES PILES:

Insérez 2 piles alcalines AA comme indiqué sur le schéma A.

OBJECTIF:

Aie caramba ! On peut dire que Bart a fort à faire . . . avec tous ces petits gâteaux ! C'est Maggie qui les lance et c'est à vous de les attraper. Et il ne s'agit pas de trainer pour les apporter à Marge, parce qu'avant que vous ayez le temps de dire "Vouah Mama !", il y a le Homer et Lisa qui s'en mêlent, dans la meilleure tradition Simpson !

COMMANDES ET OPTIONS:

(Voir schéma B)

GAUCHE: Déplace Bart vers la gauche.

DROITE: Déplace Bart vers la droite.

ASSIS: Assied Bart sur le canapé.

START/AKTION: Pour commencer à jouer et pour passer les gâteaux à Marge.

SELECT/MARCHE: Pour mettre le jeu sous tension, choisir les niveaux de difficulté ou le mode Démo, et entrer en mode continu.

ACL: Remet le jeu à zéro et efface le score record actuel.

INSTRUCTIONS

- Appuyez sur SELECT/MARCHE pour mettre le jeu sous tension.
- Appuyez une fois sur SELECT pour choisir le niveau 1 (débutant) — "L-1" apparaît à l'écran, et deux fois pour choisir le niveau 2 (avancé).
- Appuyez sur START pour commencer. Le tableau de score affiche le SCORE RECORD.
- Le jeu "Cupcake Crisis" de Bart Simpson comporte six niveaux de folie (et les gâteaux volent bas).
- Aie Caramba: Déplacez Bart vers la droite ou la gauche pour attraper les gâteaux que Maggie lui lance (maximum 5 gâteaux par assiette). Si vous en laissez passer un, vous perdez une vie.
- Vouah Mama: Quand Marge arrive, déplacez Bart vers la gauche et appuyez sur ACTION pour qu'il lui donne les gâteaux.
- Quand Homer arrive, toute la famille

Simpson va s'asseoir devant la télé. Plus Bart s'assied vite, plus vous marquez de points. Si Lisa s'assied avant lui, vous perdez une vie. Et n'oubliez pas: les gâteaux volent toujours !

• Bonus tétine: Attrapez la tétine de Maggie pour marquer le bonus.

• MODE CONTINU: Quand la partie est terminée, appuyez sur SELECT/MARCHE pour passer au MODE CONTINU ("CON" affiché à l'écran) et appuyez sur START pour recommencer au niveau où vous étiez arrivé. Votre score est remis à zéro. Ou appuyez sur SELECT/MARCHE pour sortir du MODE CONTINU et choisir un autre niveau de difficulté.

SCORE:

- 100 – Attraper 1 gâteau
- 300 – Attraper la tétine de Maggie
- 100 – Passer un gâteau à Marge
- 1000 – Bonus pour 5 gâteaux
- 400 – S'asseoir sur le divan avec Homer
- 200 – S'asseoir sur le divan avec Homer et Marge
- 100 – S'asseoir sur le divan avec Homer, Marge et Maggie

FONCTIONS SPECIALES:

SONO MARCHE/ARRET: Désactivez les effets sonores en appuyant surcette touche.

ARRET AUTOMATIQUE: Le jeu s'arrête automatiquement 3 à 4 minutes après que vous avez arrêté de jouer.

SUPERSCORE: L'affichage maximum est de 99 900. Si vous dépassez ce score, le compteur revient à 0 pour vous permettre de marquer un total de 199 800 points !

RAZ DE CONTROLE: Si le jeu ne marche pas bien, appuyez sur la touche ACL avec le bout d'un stylo à bille. Si cela ne résoud pas le problème, mettez de nouvelles piles.

ENTRETIEN DE VOTRE JEU SUPERPLAY

1. Si vous n'avez pas l'intention de jouer pendant un certain temps, retirez les piles.

2. N'appuyez pas sur l'écran; ne jetez pas votre jeu; ne le laissez pas tomber; ne l'exposez pas au chaud ou au froid extrêmes.

3. N'ouvrez le compartiment à piles que lorsque vous remplacez les piles.

ITALIANO

INSERIRE LE PILE:

Inserire due (2) pile alcaline AA, come mostrato dallo schema A.

OBBIETTIVO:

Ahi, Carumba! Questa volta Bart ha proprio piene le mani... di tortine! Maggie te le sta tirando addosso con tutta la rapidità con cui tu riesci a prenderle. Devi essere lesto e passarle a Marge, perché prima che possiate dire "Ohè, Mamma!" Homer e Lisa ci si mettono anche loro - creando il caos totale in casa Simpson!

COMANDI E CARATTERISTICHE

(Vedete lo schema B)

SINISTRA: Sposta Bart a sinistra

DESTRA: Sposta Bart a destra

SEDERE: Premi per far sedere Bart sul divano.

INIZIO/AZIONE: Per cominciare il gioco; premi per passare le tortine a Marge.

SELEZIONE/ACCESO: Per avviare il gioco, selezionare i livelli di abilità o la modalità di dimostrazione, e per selezionare la modalità di continuazione.

ACL: Azzerà il gioco; cancella il punteggio attuale.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO:

- Per avviare il gioco, premi il TASTO SELEZIONE/ACCESO.
- Premi SELEZIONE una volta sola per scegliere il Livello 1 (principiante), che fa accendere la sigla "L-1" sul tabellone segnাপunti, e due volte per selezionare il Livello 2 (esperto).
- Premi INIZIO per cominciare. Sul tabellone sarà riportato il PUNTEGGIO PIÙ ALTO DEL GIOCO finora raggiunto.
- La "Crisi delle tortine" di Bart Simpson ha ben 6 livelli di pazzia pasticceria!

- Ahi, Carumba! Sposta Bart a destra e a sinistra per afferrare le tortine kamikaze che Maggie sta tirando (sul piatto ce ne stanno al massimo cinque). Se ne perdi una, perdi una vita.
- Ohè Mamma: Quando appare Marge, sposta Bart a sinistra e premi AZIONE per passarle le tortine.
- Quando appare Homer, è arrivato per tutta la famiglia Simpson al momento di sedersi sul divano a guardare la TV. Prima Bart si siede, e più punti guadagnerai. Se non ci arrivi prima di Lisa, perdi una vita. Non dimenticare: le tortine continuano a volare!
- Premio del succhiotto: Afferra il ciuccio di Maggie per guadagnare punti premio speciali.

- MODALITÀ DI CONTINUAZIONE: A partita terminata, premi SELEZIONE/ACCESO per invocare la MODALITÀ DI CONTINUAZIONE (sul tabellone appare l'abbreviazione "CON") e premi INIZIO per ricominciare dall'ultimo livello raggiunto. Il punteggio si rimetterà a zero. Oppure, premi di nuovo SELEZIONE/ACCESO per lasciare la MODALITÀ DI CONTINUAZIONE e scegliere un nuovo livello di abilità.

PUNTEGGIO:

- 100 - Presa una tortina
- 300 - Preso il succhiotto di Maggie
- 100 - Ogni tortina passata a Marge
- 1000 - Premio per 5 torte
- 400 - Seduto sul divano con Homer
- 200 - Seduto sul divano con Homer e Marge
- 100 - Seduto sul divano con Homer, Marge e Maggie.

CARATTERISTICHE PARTICOLARI:

AUDIO ACCESO/SPENTO: Spegni gli effetti sonori premendo il tasto AUDIO ACCESO/SPENTO.

SPEGNIMENTO AUTOMATICO: Il gioco si spegne automaticamente entro 3-4 minuti dalla fine della partita.

PUNTEGGIO ACCUMULATO: Il punteggio massimo visualizzabile sul tabellone segnapunti è di 99.900. Se lo superi, il tabellone viene azzerato, dandoti la possibilità di accumulare un punteggio totale di 199.800 punti.

RIPRISTINO: Se il gioco non funziona a dovere, premi il tasto ACL con la punta di una biro. Se continua a non funzionare, sostituire le pile.

CURA DEL VOSTRO VIDEOGAME SUPERPLAY:

- 1) Se non intendi usare il tuo gioco per un periodo prolungato, togliere le pile.
- 2) Non fare pressione sullo schermo LCD; non lasciar cadere il gioco, non tirarlo, né assoggettarlo a punti estremi di caldo o di freddo.
- 3) Lo scompartimento pile va aperto soltanto per sostituire le pile.

NEDERLANDS

BATTERIJEN INBRENGEN:

Twee (2) AA alkalibatterijen inbrengen volgens figuur A.

DOEL:

Allemachtig! Bart heeft nu werkelijk zijn handen vol... en wel met taartjes! Maggie gooit ze even snel als jij ze opvangt. Je moet heel snel zijn en ze naar Marge zien te krijgen, want voordat je "Oh, mama!" kunt zeggen, komen Homer en Lisa erbij om een echte "Simpsons"-toestand te scheppen.

REGELKNOPPEN EN EIGENSCHAPPEN:

(Zie figuur B.)

LINKS: Bart beweegt naar links.

RECHTS: Bart beweegt naar rechts.

ZITTEN: Indrukken om Bart op de bank te laten zitten.

START/AKTIE: Start het spel; indrukken om de taartjes naar Marge door te geven.

KEUZE/AAN: Wordt gebruikt om het spel aan te zetten, het spelniveau of demonstratiespel te kiezen en tevens om door te spelen.

ACL: Stelt het spel opnieuw af; wist de huidige puntentelling uit.

ZO WORDT HET SPEL GESPEELD:

- De KEUZE/AAN-KNOP indrukken om met het spel te beginnen.
- Om het spelniveau te kiezen, de KEUZEKNOP eenmaal indrukken voor

niveau 1 (beginners), waardoor L-1 aangaat op het scorebord, en tweemaal voor niveau 2 (gevorderden).

- De STARTKNOP indrukken om te beginnen. Het scorebord geeft de HOOGSTE PUNTELLING tot nu toe aan.
- De "taartjescrisis" van Bart Simpson bevat 6 niveau's met "taartsmijten"!
- Allemachtig: Beweeg Bart naar links en naar rechts om de kamikaze taartjes, die Maggie smijt (er kunnen er 5 op een bord), op te vangen. Als je d'er één mist, dan verlies je een leven.
- Oh, mama: Als Marge verschijnt, moet je Bart naar links bewegen en de AKTIEKNOP indrukken om haar de taartjes te geven.
- Als Homer verschijnt, is het tijd voor de hele familie Simpson om op de bank naar de televisie te gaan kijken. Hoe sneller Bart gaat zitten, hoe meer punten je krijgt. Als je er niet bent voor Lisa, verlies je een leven. Vergeet echter niet dat de taarten nog steeds in het rond vliegen!
- Troostprijs: Vang Maggie haar fopspeen om speciale bonuspunten te krijgen.
- CONTINUE MODE (DOORSPLEN): Als het spel uit is, de KEUZE/AAN-KNOP indrukken om door te spelen ("CONTINUE MODE") ("CON" verschijnt op het scorebord) en de STARTKNOP indrukken om te beginnen op het niveau waar je was gekomen. De puntentelling begint weer vanaf nul. Of druk nogmaals op KEUZE/AAN om uit "doorspelen" ("CONTINUE MODE") te komen en een nieuw niveau te kiezen.

PUNTELLING:

- 100 - Vangen van één taartje
- 300 - Vangen van de fopspeen van Maggie
- 100 - Voor ieder taartje dat doorgegeven wordt aan Marge
- 1000 - Bonus voor 5 taarten
- 400 - Zit op de bank met Homer
- 200 - Zit op de bank met Homer en Marge
- 100 - Zit op de bank met Homer, Marge en Maggie

SPECIALE KENMERKEN:

GELUID AAN/UIT: De GELUID AAN/UIT-knop indrukken om de geluidseffekten af te zetten.

AUTOMATISCH UITSCHAKELEN: Schakelt automatisch uit 3 à 4 minuten nadat het spel is afgelopen.

EXTRA PUNTELLING: Het maximum aantal punten dat kan worden aangegeven is 99.900. Als je meer punten behaalt, begint de puntentelling weer vanaf 0. Zo kan je een puntentotaal behalen van 199.800 punten!

REGELKNOP AFSTELLEN: Als het spel weigert, de ACL-knop met de punt van een pen indrukken. Als dit niet werkt, nieuwe batterijen aanbrengen.

ONDERHOUD VAN HET SUPERPLAY SPEL:

1. Als men van plan is om geruime tijd niet met het spel te spelen, is het raadzaam de batterijen te verwijderen.
2. Niet op het scherm drukken. Niet laten vallen of ruw omgaan met het spel en het niet aan grote temperatuurverschillen blootstellen.
3. Het batterijgedeelte alleen openmaken om de batterijen te vervangen.

SVENSK

ISÄTTNING AV BATTERIER:

Sätt in två (2) alkaliska batterier av typ AA som på bilden A.

MÅLSÄTTNING:

Ai, Caramba! Bart har verkligen fullt upp att göra den här gången... med muffins! Maggie kastar dem så fort som du kan fånga dem. Du måste vara snabb och få över dem till Marge, innan du kan säga "Wo, Mama!". Homer och Lisa ger sig också in i leken och det blir en salig röra hos Simpson-familjen!

REGLAGE OCH SPECIELLA EGENSKAPER:

(Se bild B)

VÄNSTER: För Bart åt vänster.

HÖGER: För Bart åt höger.

SITT: Tryck för att få Bart att sätta sig i soffan.

START/GE VIDARE: Sätter igång spelet.

Tryck för att få Bart att ge muffins vidare till Marge.

VÄLJ/PÅ: Används för att slå på spelet, välja svårighetsnivå eller Demonstrationsläget samt för att välja Försättningsläget.

NOLLST: Nollställer spelet och raderar den nuvarande poängsumman.

SPELANVISNINGAR:

- Spelet slås på när du trycker på knappen VÄLJ/PÅ.
- Tryck på VÄLJ en gång för att välja nivå 1 (nybörjarnivå), vilket tänder "L-1" på poängtavlan. Tryck på VÄLJ två gånger för att välja nivå 2 (avancerad nivå).
- Tryck på START för att börja. Poängtavlan visar HÖGSTA POÄNGSUMMAN hittills.
- Bart Simpsons "Cupcake Crisis" har 6 nivåer av muffinsysteri!
- Ai, Caramba: Flytta Bart till vänster och höger för att fånga de kamikaze-muffins som Maggie kastar (du får inte plats med mer än 5 tallriken). Om du missar en förlorar du ett liv.
- Wo Mama: När Marge visar sig ska du flytta Bart till vänster och trycka på GE VIDARE för att ge henne dina muffins.
- När Homer visar sig är det dags för hela Simpson-familjen att sitta i soffan och titta på TV. Ju snabbare Bart sätter sig ned desto fler poäng får du. Om Lisa kommer till soffan före dig förlorar du ett liv. Kom ihåg att det fortfarande finns kringflygande muffins.
- Extra sugpoäng: Fånga Maggies napp för att få extra poäng.
- FORTSÄTTNINGSLÄGET: När spelet tar slut ska du trycka på VÄLJ/PÅ för att gå till FORTSÄTTNINGSLÄGET ("CON" visas på poängtavlan). Tryck sedan på START för att starta på den nivå du nådde senast. Din poängsumma startar från noll igen. Alternativt kan du trycka på VÄLJ/PÅ för att lämna FORTSÄTTNINGSLÄGET och välja en ny svårighetsnivå.

POÄNG:

- 100 - När du fångar en muffin
- 300 - När du fångar Maggies napp
- 1000 - För varje muffin du ger vidare till Marge

- 1000 - Extrapoäng för 5 muffins
- 400 - När du sitter i soffan med Homer
- 200 - När du sitter i soffan med Homer och Marge
- 100 - När du sitter i soffan med Homer, Marge och Maggie

SPECIELLA EGENSKAPER:

LJUD AV/PÅ: Du kan stänga av ljudeffekterna genom att trycka LJUD AV/PÅ-knappen.

SLÅS AV AUTOMATISKT: Slås av automatiskt inom 3 - 4 minuter efter att spelet avstannat

NOLLSTÄLLD POÄNGSUMMA: Den maximala poängsumma som kan visas är 99.900 poäng. Om du går över denna poängsumma återvänder poängtavlan till noll. Du kan därför uppnå en total poängsumma på 199.800 poäng!

NOLLSTÄLLNING: Om spelet inte fungerar, tryck på NOLLST(ACL)-knappen med spetsen på en kulspeuspenna. Om detta inte löser problemet, skall nya batterier sättas in.

SKÖTSELANVISNINGAR FÖR DITT SUPERSPEL:

1. Om du inte ämnar använda spelet under en längre period, är det emellertid bäst att avlägsna batterierna.
2. Tryck inte på bildskärmen. Tappa eller kasta inte spelet. Utsätt inte spelet för extrem hetta eller köld.
3. Batterifacket skall endast öppnas vid utbyte av batterier.

SUOMEKSI

PARISTOJEN ASENNUS

Asenna kaksi AA-kokoista alkaaliparistoa kuvan A mukaisesti.

TAVOITE:

Ai caramba! Täällä kertaa Bartilla on todella kädet täynnä... leivoksia! Maggie heittelee niitä niin nopeasti kuin pystyt vastaanottamaan. Sinun pitää toimittaa ne nopeasti Margelle, sillä nopeammin kuin ehdit sanoa "Voi äiti!" Homer ja Lisa tulevat mukaan tyypilliseen Simpsons-kohellukseen!

OHJAIMET JA TOIMINNOT

(katso kuva B)

VASEN: Bartin siirto vasemmalle

OIKEA: Bartin siirto oikealle

ISTUMINEN: Painallus saa Bartin istumaan sohvalle.

START/TOIMINTA: Pelin aloitus; painallus siirtää leivokset Margelle.

SELECT/PÄÄLLE: Virta päälle, vaikeustason tai demo-tilan valinta ja siirtyminen jatko-tilaan.

ACL: Lopettaa pelin; nollaa pisteet.

PELAAMINEN:

- Kytke peliin virta SELECT/ON-näppäimellä.
- Valitse vaikeustaso 1 (aloittelija) painamalla kerran SELECT, jolloin pistetauluun ilmestyy L-1, ja vaikeustaso 2 (ammattilainen) painamalla SELECT kaksi kertaa.
- Aloita peli painamalla START. Tulostaulu näyttää siihen asti korkeimman pistemäärän.
- Bart Simpsonin Cupcake Crisis sisältää 16 tasoa leivoshulluttelua!
- Ai caramba: Siirrä Bartia vasemmalle ja oikealle ja nappaa kamikaze-leivokset, joita Maggie heittelee (enintään 5 mahtuu samalle lautaselle). Jos missaat yhden, menetät yhden hengen.
- Voi äiti: Kun Marge ilmestyy, anna hänelle leivokset siirtämällä Bartia vasemmalle ja painamalla ACTION.
- Kun Homer ilmestyy, koko Simpsonin perheen on aika istuutua sohvalle katsomaan TV:tä. Mitä nopeammin Bart istuutuu, sitä enemmän saat pisteitä. Ellet ehdi sohvalle ennen Lisaa, menetät yhden hengen. Muista: leivokset lentelevät jatkuvasti!
- Tuttibonus: Nappaa Maggien tutti, niin saat lisäpisteitä.
- JATKO-TILA: Kun peli päättyy, pääset JATKO-tilaan painamalla SELECT/ON (tulostauluun ilmestyy CON), ja peli alkaa START-näppäintä painamalla siitä tasolta, jolle pääsit viimeksi. Pistemääräsi alkaa uudelleen nollasta. Vaihtoehtoisesti voit poistaa JATKO-tilasta painamalla uudelleen SELECT/ON ja aloittaa uudelta vaikeustasolta.

PISTEET:

- 100 – Yhden leivoksen nappaus
- 300 – Maggien tutin nappaus

- 100 – Jokainen Margelle siirretty leivos
- 1000 – 5 leivoksen bonus
- 400 – Istuminen sohvalle Homerin kanssa
- 200 – Istuminen sohvalle Homerin ja Margen kanssa
- 100 – Istuminen sohvalle Homerin, Margen ja Maggien kanssa

ERIKOISTOIMINNOT:

ÄÄNI PÄÄLLE/POIS: Saat äänen pois päältä painamalla SOUND ON/OFF-näppäintä.

AUTOMAATTINEN VIRRRANKATKAISU: Sammuttaa laitteen 3-4 minuutin kuluttua pelin päättymisestä.

TULOSTAULUN VÄLINOLLAUS: Näytön maksimipistemäärä on 99 900. Jos saat enemmän, tulostaulu nollautuu, ja sinulla on mahdollisuus yrittää yhteensä 199 800 pistettä!

UUDELLEENKAYNNISTYS: Jos peli lakkaa toimimasta, paina ACL-näppäintä kynän kärjellä. Ellei tämä auta, vaihda paristot.

SUPERPELIN HOITO:

1. Jos et käytä peliä pitkään aikaan, ota paristot pois.
2. Älä paina LCD-näyttöä, äläkä pudota peliä tai jätä sitä kuumaan tai kylmään paikkaan.
3. Paristotilan kannta ei pidä avata muulloin kuin paristoja vaihdettaessa.

DANSK

SÆT BATTERIER I:

Sæt to (2) AA alkaliske batterier i, som vist. (se diagram A)

OBJEKT:

For Søren da, Bart har sandelig fået sin sag for denne gang med...formkager! Maggie kaster dem lige så hurtigt, som du får dem fanget. Du må være lynhurtig, og smide dem over til Marge, for før du får set dig om, er Homer og Lisa med i familien Simpsons om-sig-gribende kagesmideri.

KONTROL-KNAPPER OG EGENSKABER: (se diagram B)

VENSTRE: Flytter Bart til venstre.

HØJRE: Flytter Bart til højre.

SID: Tryk for at få Bart til at sætte sig i sofaen.

START/ACTION: Starter spillet; tryk for at smide formkagerne til Marge.

VÆLG/PÅ: Bruges til at aktivere spillet, vælge niveauer eller Demo Modus (Demo Mode), og vælg Fortsæt Modus (Continue Mode).

ACL: Starter spillet forfra, sletter nuværende points.

SPILLET:

- For at aktivere spillet, tryk på VALG/PÅ knappen.
- Tryk på START for at begynde. Pointtavlen viser HØJESTE SCORING (HIGHEST GAME SCORE) indtil videre. Niveau 2 (viderekomende).
- Tryk på START for at begynde. Pointtavlen viser HØJESTE SCORING (HIGHEST GAME SCORE) indtil videre.
- Bart Simpsons "Formkage Krise" består af 6 forskellige niveauer af formkage vand! i.
- For Søren da: Flyt Bart til venstre og højre for at fange de flyvende formkager, som Maggie smider (der er plads til højst 5 på en tallerken). Hvis du tager en, mister du et liv.
- Moah: Når Marge viser sig, flyt Bart til venstre og tryk på ACTION knappen for at give hende kagerne.
- Når Homer viser sig, sætter hele familien Simpson sig på sofaen for at se fjernsyn. Jo hurtigere Bart sætter sig ned, des flere points scorer du. Hvis du ikke sætter dig før Lisa, mister du et liv. Husk: kagerne flyver stadig!

- Sutte bonus: Fang Maggies narresut og du får ekstra bonus points.
- FORTSÆT MODUS (CONTINUE MODE): Når spillet er slut, tryk på VALG/PÅ knappen for at vælge FORTSÆT MODUS (CONTINUE MODE) ("CON" kan ses på pointtavlen) og tryk på START for at begynde på detniveau, hvor du sidst var. Dine point vil begynde fra nul igen. Eller, tryk på VALG/PÅ knappen igen for at forlade FORTSÆT MODUS (CONTINUE MODE) og vælg et nyt niveau.

SCORING:

- 100 – Grib en kage
- 300 – Grib Maggies narresut
- 100 – Hver kage smidt til Marge
- 1000 – Bonus for 5 kager
- 400 – Sid på sofaen med Homer
- 200 – Sid på sofaen med Homer og Marge
- 100 – Sid på sofaen med Homer, Marge og Maggie.

SPECIELLE EGENSKABER:

LYD PÅ/AF: Sluk for lydeffekter ved at trykke på LYD PÅ/AF knappen.

AUTOMATISK SLUKNING: Slukker automatisk for spillet 3-4 minutter efter, at spillet er slut.

SCORING BEGYNDER FORFRA: Der kan maksimalt ses 99,900 på pointtavlen. Når du har mere end det og pointtavlen viser nul igen, får du chancen for at score ialt 199,800 points!

KONTROL DER STARTER SPILLET IGEN: Hvis det skulle have maskinefejl, tryk på ACL knappen med spidsen af en kuglepenn. Hvis dette ikke løser problemet, sæt nye batterier i.

SÅ DAN PASSER DU PÅ DIT SUPERPLAY SPIL:

1. Hvis du ikke bruger spillet i en længere tidsperiode, bør batterierne tages ud.
2. LCD skærmen bør ikke udsættes for tryk; undgå at tage, smide eller udsætte spillet for stærk varme eller kulde.
3. Man bør kun åbne for batterierne, hvis de skal udskiftes.

Distributed and marketed by Acclaim Entertainment, Inc. 71 Audrey Avenue, Oyster Bay, New York 11771 USA. European Office: Acclaim Entertainment, GmbH, Friedrichstrasse 9, D-8000, Munich 40 Germany.

Printed in Hong Kong
Impreso in Hong Kong
Gedruckt in Hong Kong
Imprimé in Hong Kong
Stampato in Hong Kong

Acclaim[®]
entertainment, inc.

Masters of the Game[™]

Look For These Exciting
SuperPlay[™] Hand Held Games

1943[™] BIGFOOT[®]

ARCH RIVALS[™]

COMBAT
Zone[™]

IRON SWORD[™]
WIZARDS & WARRIORS II

ALARC[®]

KNIGHT RIDER[™]

WF
WRESTLEMANIA[®]
CHALLENGE

RING
KING[™]

WIZARDS & WARRIORS[™]

TOTAL RECALL[™]

THE
SIMPSONS[™]