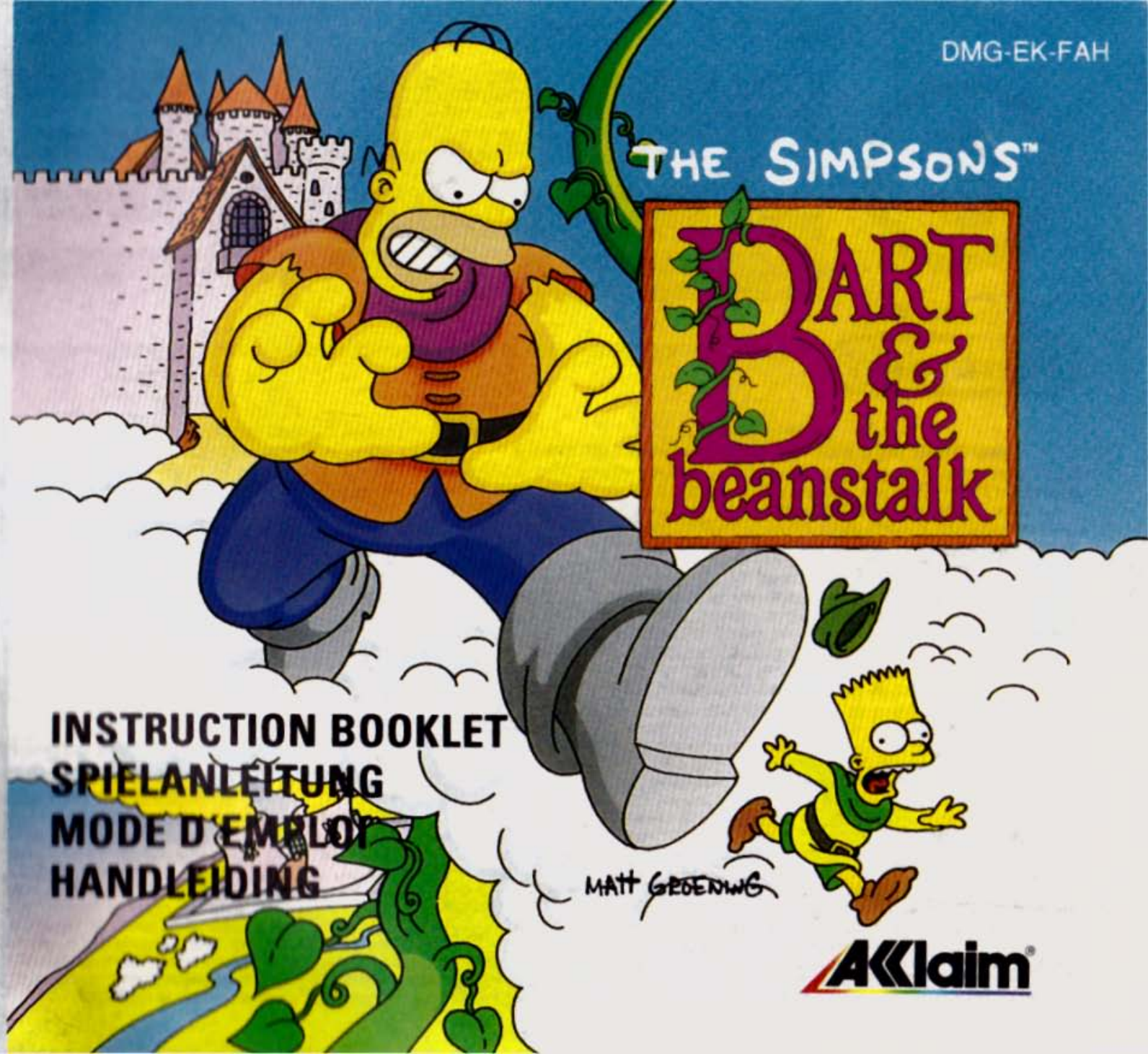
Nintendo

GAME BOY™

DMG-EK-FAH

THE SIMPSONS™

BART & the beanstalk



INSTRUCTION BOOKLET
SPIELANLEITUNG
MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Acclaim®



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL 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 NINTENDO GAME BOY SYSTEM PAßT.

CE SCEAU 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 SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER LA COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SYSTÈME GAME BOY.

DIT ZEGEL IS UW VERZEKERING DAT NINTENDO DIT PRODUKT HEEFT BEKEKEN EN DAT HET VOLDOET AAN ONZE EISEN TE WETEN BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENT WAARDE. LET EROP DAT DIT ZEGEL ALTIJD OP SPELLETJES EN ACCESSOIRES AANWEZIG IS OMDAT DIT EEN COMPLEET EN PASSEND GAME BOY SYSTEEM WAARBORGT.

LICENSED BY

Nintendo®

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

EPILEPSY WARNING
READ BEFORE USING YOUR NES, SUPER NES OR GAME BOY SYSTEM

A very small portion of the population may experience epileptic seizures when viewing certain kinds of flashing lights and patterns commonly present in our daily environment. These persons may experience seizures while watching some kinds of television pictures or playing certain video games, including games played on the NES, Super NES and Game Boy systems. Players who have not had any previous seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your physician before playing video games if you, or anyone in your family, has an epileptic condition. IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician if you experience any of the following symptoms while playing video games: altered vision, eye or muscle twitching, other involuntary movements, disorientation, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, dizziness, sickness, and/or convulsions.

EPILEPSIE-HINWEIS WARNUNG
BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo-und den Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospielen auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convultion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPTICI WAARSCHUWING EERST LEZEN VOORDAT ER MET DE NES, SUPER NES OF GAME BOY WORDT GESPEELD

Een heel klein aantal mensen kan last krijgen van epileptische aanvallen bij het kijken naar zeer snel aan-en uitflitsende lichten of patronen die normaal in onze dagelijkse omgeving voorkomen. Soms krijgen deze mensen ook aanvallen bij het kijken naar bepaalde soorten televisiebeelden of het spelen van bepaalde videospellen inclusief spellen die op de NES, Super NES en Game Boy gespeeld worden. Zelfs spelers die nog nooit zo'n aanval hebben gehad kunnen een vorm van epilepsie hebben, ook al is die nog niet eerder ontdekt. Epileptici of andere leden van de familie die tijdens het spelen van videospellen last krijgen van veranderende waarneming, oogtrillingen of spiertrekkingen en andere ongecontroleerde bewegingen, gedesoriënteerdheid, verlies van bewustzijn van de omgeving, geestelijke verwarring, duizeligheid, misselijkheid en/of stuiptrekkingen wordt aangeraden onmiddellijk te stoppen met spelen en een arts te raadplegen.

GAME PAK PRECAUTIONS/ MAINTENANCE

1. If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
2. This equipment is precision built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature, or subject it to rough handling or shock. Do not disassemble the unit.
3. Do not touch the connectors. Do not get them wet or dirty. Doing so may damage the Game Pak and/or Game Boy unit.
4. Do not clean with benzene, alcohol or other such solvents.
5. Always check the Game Pak edge connector for foreign material before inserting the Game Pak into the Game Boy unit.
6. Store the Game Pak in its protective case when not in use.

ZUR BEACHTUNG:

1. Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2. Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und solite weder an Orten mit extremen Temperaturen benutzt oder aufgehoben, noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte nicht zerlegen.
3. Wenn die Kontakte angefaßt werden, verschmutzt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können die Kassette und / oder Dein Game Boy beschädigt werden.
4. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
5. Vergewissere Dich vor dem Einlegen der Kassette immer, daß sich an der Kontaktkante keine Fremdkörper befinden.
6. Hebe Sie die Spielkassette nach Gebrauch in dem dafür vorgesehenen Etui auf.

PRECAUTIONS A PRENDRE AVEC VOS CARTOUCHES DE JEU-CONSEILS D'ENTRETIEN

1. Si vous jouez pendant de longues périodes, veillez à observer une interruption de 10 à 15 minutes toutes les heures environ.
2. Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
3. Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche et l'unité Game Boy.
4. Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
5. Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche dans le Game Boy.
6. En dehors des périodes d'utillsation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.

VOORZORGSMAATREGELEN / ONDERHOUD CASSETTE

1. Als er lang achter elkaar wordt gespeeld, neem dan om het uur een pauze van 10 à 15 minuten.
2. Dit is een precisieprodukt. Gebruik en bewaar deze cassette daarom niet bij extreem hoge of lage temperaturen, voorkom ruwe behandeling en harde schokken of stoten en haal hem ook nooit uit elkaar.
3. Raak de electrische contacten niet aan. Zorg dat deze niet nat of vuil worden, want hierdoor kunnen de cassette en de Game Boy beschadigd raken.
4. Maak de cassette nooit schoon met wasbenzine, alcohol of andere oplosmiddelen.
5. Controleer steeds voordat de cassette in de Game Boy wordt gedaan of er geen vuil of stof aan de contacten zit.
6. Bewaar de cassette in zijn doosje als hij niet wordt

Le vieux Manuel



Il était une fois...

Il était une fois... une famille très pauvre qui avait un garçon prénommé Bart. Ils étaient si pauvres que leurs seules richesses étaient quelques beignets rassis et une vache.

Quand leur réserve de beignets finit par s'épuiser, Homer dit à Bart d'aller en ville pour vendre la vache. En chemin, Bart rencontra Monty l'Avare, un homme quelque peu bizarre. Il offrit à Bart des haricots magiques en échange de sa vache. Bart dit: "Pas question!". "Et si je te donne un lance-pierres en plus", proposa Monty. "Super", dit Bart et il retourna chez lui en

Le vieux Manuel

courant.
Il mit les haricots sur la table mais avant d'avoir eu le temps de raconter à tout le monde ce qu'il lui était arrivé, Homer avala les haricots, pensant que c'était des bonbons. "Beurk!!!", dit Homer, en les crachant par la fenêtre. "Bart, va dans ta chambre!"
Le matin suivant, lorsque Bart regarda dehors, il vit un haricot géant qui s'élevait dans les nuages. "Ça alors!" dit Bart, "Un haricot géant!". Il saisit son lance-pierres, sauta par la fenêtre, et partit pour l'aventure de sa vie!



Le Vieux Manuel

PREPARE-TOI!

CHARGEMENT

1.Vérifie que la GAME BOY® est éteinte (OFF).

2.Insère la cartouche BART AND THE BEANSTALK comme indiqué dans ton manuel Nintendo® GAME BOY®.

3.Allume la console (ON).

Lorsque l'écran BART AND THE BEANSTALK apparaît, appuie sur le BOUTON START. Pour passer rapidement les écrans d'introduction, appuie à nouveau sur le BOUTON START.

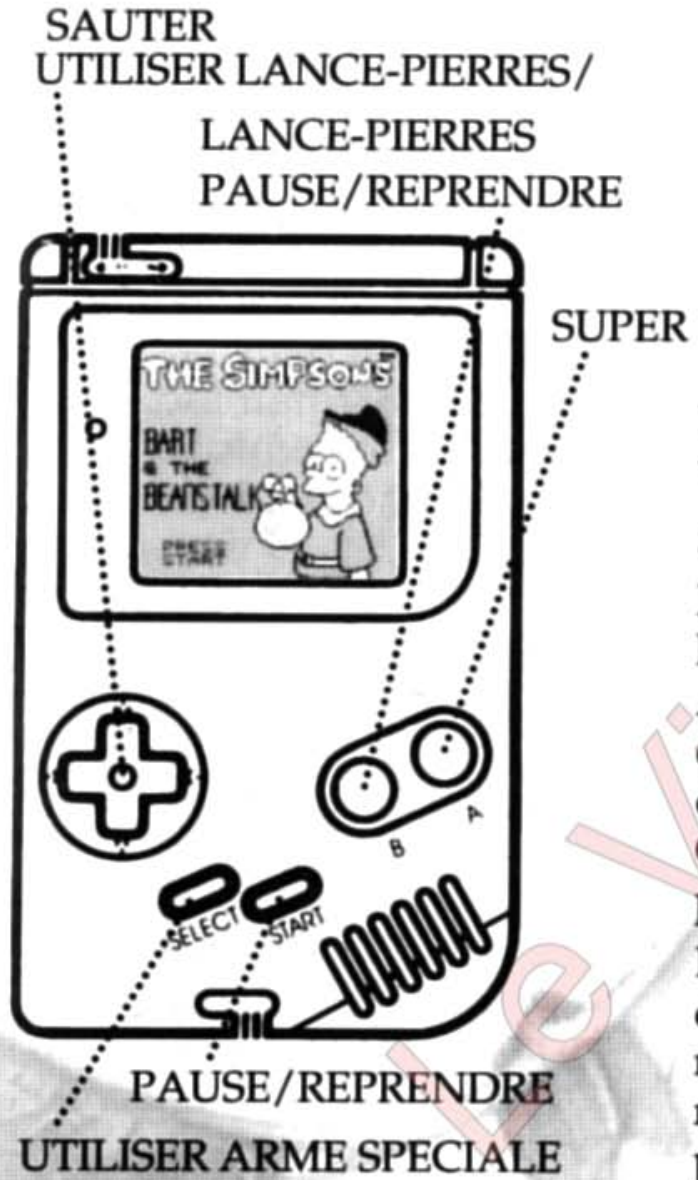
LA FIN DES HARICOTS!

Quand on est haut comme trois pommes, la vie n'est déjà pas facile. S'attaquer à un Géant en colère de cette taille relève de la folie! Mais quand on est armé d'un lance-pierres et qu'on sait ce qu'on veut, on ne mesure pas le succès à la taille. La seule chose à faire est d'éviter les insectes énormes, d'empocher les pièces magiques et les cadeaux géants, et d'empêcher Homer le Géant de te réduire en morceaux. Alors, tu seras aussi riche que la poule aux oeufs d'or! Attention! Bart le Tueur de Géant est là!

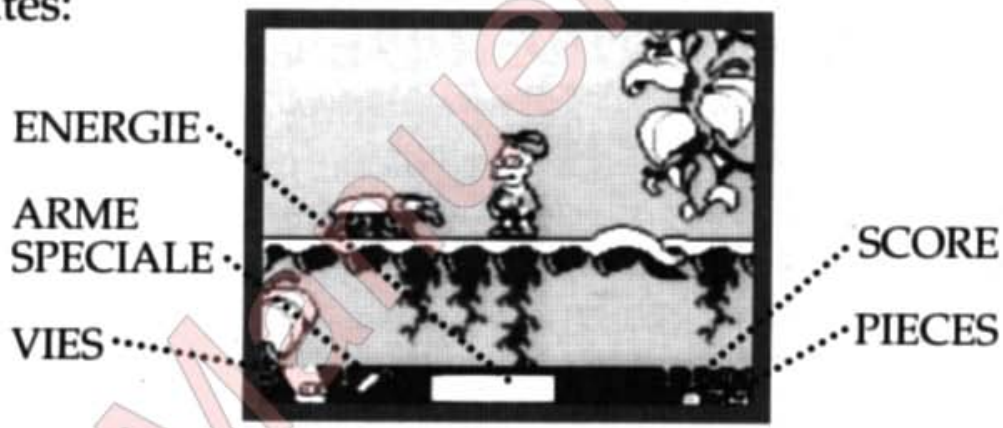
Le Vieux Manuel

COMMANDES DE BART

Les commandes de Bart sont les suivantes:



A L'ECRAN



Les informations suivantes sont affichées à l'écran:

VIES: Tu commences avec 3 vies.

SCORE: Tu marques des points lorsque tu ramasses des pièces, élimines des ennemis et termines des niveaux, ainsi que pour chaque objet volé au géant et chaque pièce ramassée.

ARME SPECIALE: Après avoir ramassé l'AVION EN PAPIER ou le PETARD, l'icône appropriée apparaît ici, avec le nombre d'utilisations possibles. (Pour plus de renseignements, voir OBJETS A RAMASSER... BART LE TUEUR DE GEANT à la page 25).

PIECES: C'est le nombre de pièces magiques que tu dois ramasser pour rencontrer le terrible "boss" de niveau. Si tu ramasses toutes les pièces d'un niveau, tu recevras un terrible bonus de 10 000 points. Ça vaut le coup!

Le vieux Manuel

OBJETS A RAMASSER... BART LE TUEUR DE GEANT!

Bart commence son aventure armé de son lance-pierres et d'une barre d'énergie au niveau maximum. Bien que le lance-pierres ait des munitions illimitées, il te faudra plus de munitions, de meilleures armes et de l'énergie supplémentaire pour survivre aux dangers qui menacent un tueur de géant en culotte courte. Alors, ramasses tout ce que tu peux! Tu ne peux tenir qu'une arme spéciale à la fois, alors fais attention. Si tu ramasses une nouvelle arme quand tu en tiens une autre, l'ancienne est remplacée par la nouvelle.

POUR PRENDRE UN OBJET, il suffit de le toucher.



PIECES MAGIQUES: Ces pièces valent 100 points chacune, mais leur puissance magique est cumulative. Si tu en ramasses 3 en un seul saut, Bart récupère une partie de son énergie perdue! Si tu en ramasses 4 en un seul saut, Bart devient provisoirement invulnérable!



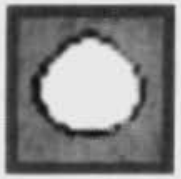
SUPER LANCE-PIERRES: Chacune de ces icônes donne 5 coups de puissance double à ton lance-pierres.



AVIONS EN PAPIER:C'est ce que l'on fait de mieux en armement en papier. Ces avions volent comme des F-15 Eagles. Ils décollent dans la direction à laquelle Bart fait face et élimineront tous les ennemis touchés en un seul coup! Chacune de ces icônes vaut 3 avions.



PETARDS: Ces mini-grenades font beaucoup de dégâts, éliminant tous les ennemis à l'écran. Chacune de ces icônes vaut un pétard.



ŒUF D'OR: Ces œufs magiques protégeront Bart, car lorsqu'il en ramasse un, il devient invulnérable pendant un petit moment.

Le vieux Manuel

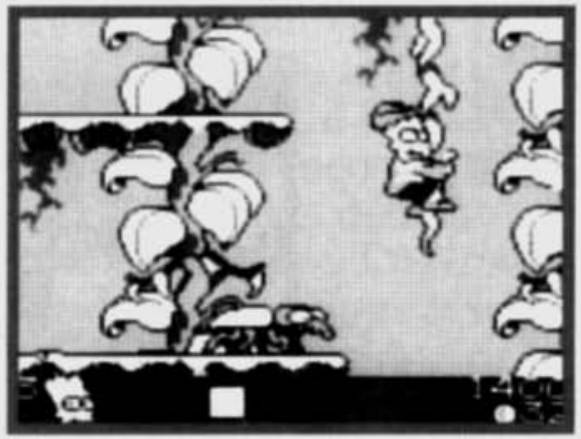
HUM... ÇA SENT LA CHAIR FRAICHE!

Entre un haricot géant, sans filet de protection, et un grognon mangeur de Bart, alias Homer le Géant, ce conte de fées pourrait avoir une fin pas du tout heureuse! Mais il y a des trésors à ramasser, et Bart est armé de son lance-pierres infaillible. Et de toute façon, comme il est trop bête pour savoir ce qui est bon pour lui, il n'a plus qu'à monter jusqu'en haut, prendre les trésors et se débarrasser d'Homer!



CHAPITRE 1
LE HARICOT

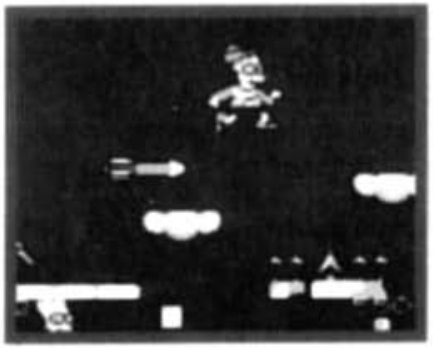
Pour grimper à ce viaduc végétal, saute sur les feuilles qui se balancent. Elles te propulseront vers le haut comme un tremplin, mais regarde bien où tu atterris! Si tu rates la prochaine feuille, tu es bon pour l'hôpital!
Si malgré toutes les fractures, tu ne lâches pas prise, méfie-toi des frelons géants, des cosses épineuses, des horribles charançons et des nids de guêpes. Et si tu survis à l'attaque de ces insectes, prépare-toi à la rencontre d'Antzilla, la reine des fourmis. Crois-moi, ça ne va pas être du gâteau... n'arrête ni de bouger ni de tirer!



Le vieux Manuel

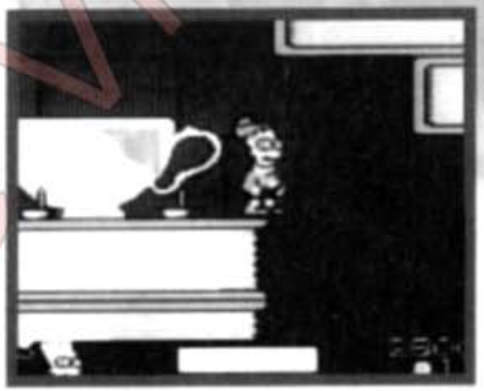
CHAPITRE 2
LA RUE DES NUAGES

Alors que tu te diriges vers la Rue des Nuages, en direction du château du Géant, des menaces aériennes comme des missiles, des tornades et des éclairs, viennent te donner du fil à retordre. A te faire regretter d'avoir acheté ces haricots! Mais si tu tiens bon, c'est la victoire garantie!
Si le Monstre des Nuages, à l'aspect étrangement familier, se met sur ton chemin, tire sans pitié sur cet insupportable nimbus!



CHAPITRE 3
LE CHATEAU PREMIERE PARTIE

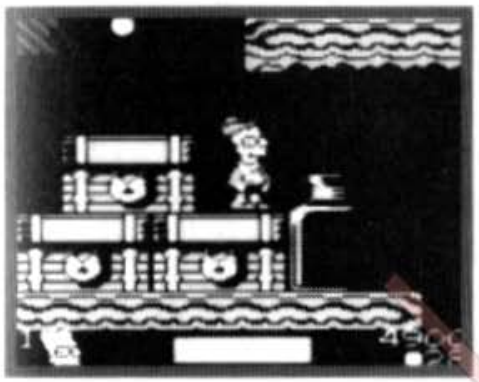
Bien que le château soit habituellement fermé aux visiteurs, Mme Homer la Géante veut bien te laisser entrer, à condition que tu promettes de ne pas toucher aux précieuses possessions de son mari. Tu lui donnes ta parole... et te précipites aussitôt sur les trésors!
Dans le château, tout est énorme: livres aussi gros que des limousines, bougies colossales, aiguilles géantes, souricières titanesques, et les souris monstrueuses qu'elles sont censées attraper. Si tu survis à ce traquenard à échelle grandissime, tu arriveras juste à temps pour dîner, un dîner de géant: un méga bol de soupe!
Pour franchir cet obstacle sans être réduit en miettes, saute sur les croûtons flottants, évite les croûtons qui tombent et les bulles qui éclatent, et surtout, attention à la salière géante d'Homer le Géant! Ta maman t'a toujours dit que trop de sel était mauvais pour la santé. Alors, ne te laisse pas assaisonner!

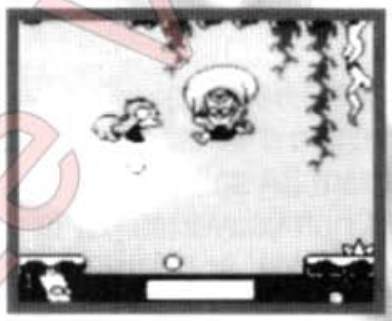


Le vieux Manuel

CHAPITRE 4
LE DONJON

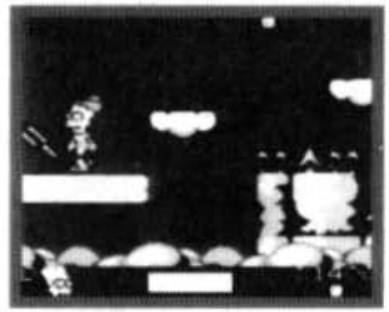
Pendant qu'Homer le Géant ronfle profondément, tu te mets à chercher des trésors qui ne sont pas cloués, c'est-à-dire, comme spécifié par Mme Homer la Géante: la poule aux œufs d'or, le sac d'or, et la harpe! Bien que le géant soit endormi, évite la lumière, car il dort les yeux ouverts! Et s'il te voit prendre ses précieuses possessions, il t'en fera voir de toutes les couleurs. S'il t'attrape, tu finiras en Bart pressé, sa boisson préférée!





CHAPITRE 5
LA POURSUITE

Si tu avais trouvé la traversée de la Rue des Nuages difficile, regarde ce que ça donne en essayant en plus d'échapper à un géant en colère! Tu pourrais t'arrêter pour essayer de raisonner avec lui, mais franchement, si un minuscule garnement te réveillait en volant des trésors qui te sont plus chers que ta poupée Krusty qui parle, qu'est-ce que tu ferais?



CHAPITRE 6
RETOUR AU HARICOT!

Le géant se rapproche de plus en plus. Prends une feuille-parachute et saute,... et dépêche-toi, car il te suit de près! Si tu n'es pas assez rapide, il t'écrasera. Evite les épines, les charançons, et les oiseaux furieux de voir leurs nids détruits par la descente du géant. Dès que tu atteinds le sol, attrape la hache et joue au bûcheron, sinon tu serviras de cure-dent au géant!

Le Vieux Manuel

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:
Acclaim Entertainment, S.A.
12/14 Rond Point des Champs Elysees 75008 Paris France.
Pour plus information sur les jeaux d'Acclaim : Minitel 36- 15 Acclaim.
Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés. Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis. Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy 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
Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)
Acclaim Entertainment SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant 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 le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de Acclaim Entertainment SA soit réparées soit 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

Acclaim garandeert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Nintendo Game Boy Spelkassette (=spelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal - of konstruktiefouten zal vertonen.

Indien onverhoopt loch een defekt 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

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.

Le vieux Manuel



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
Printed in Japan. Imprimé au Japon.