

# KRUSTY'S FUNHOUSE



**AKkaim**<sup>®</sup>  
entertainment, ltd.

ENGLISH • FRANCAIS • DEUTSCH • ITALIANO • ESPAÑOL

*Virgin*

MATT GROENING

# KRUSTY'S FUN HOUSE

Aye carumba! Bart's super hero, Krusty the Clown, is in really bad trouble. Rats have invaded his Fun House. Is it "sayonara, Krustyland"? No way, man! Bart and Homer stand armed with the coolest rat traps ever ... ever see a rat zapped with 20,000 volts or burst like a balloon?

**WARNING KIDS:** Do not try this at home. We don't advocate cruelty to real animals, only their cartoon equivalents.

All Krusty has to do is get the rats to the traps by moving blocks, connecting pipes, finding secret passageways, wrecking the floors and walls, and generally having a great time.

As for the slimy snakes slithering on the floors, the pink flying pigs bouncing around the sky, and the laser-firing aliens, Krusty'll show them some real fun with a barrage of custard pies.

So, before saw-toothed rodents ruin Bart's No 1 fun house, and frankly outlandish creatures nail the man who put the "K" in komedy, play this game.

Krusty the Clown needs you ... yes, you, you little ...

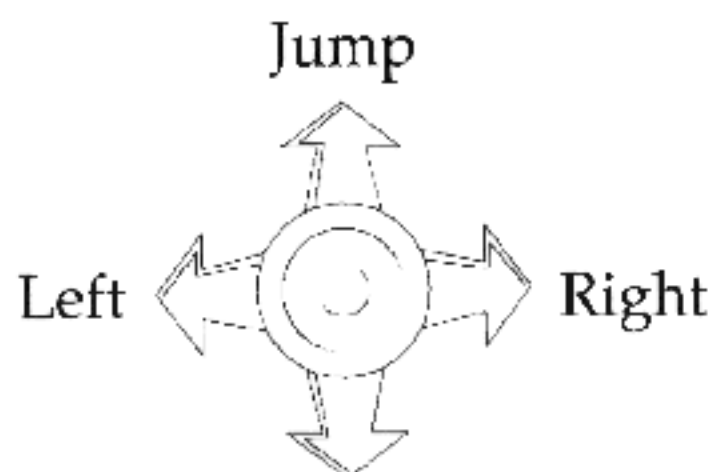
## GETTING STARTED

**AMIGA:** Insert the disk into the drive and turn the computer on. The game will load and run.

**PC:** Refer to disk label for loading instructions.

## CONTROLS

### JOYSTICKS



### KEYBOARD

P	-	pauses game
Help	-	abort from room
Q	-	abort game/return to title screen

# THE FUN HOUSE

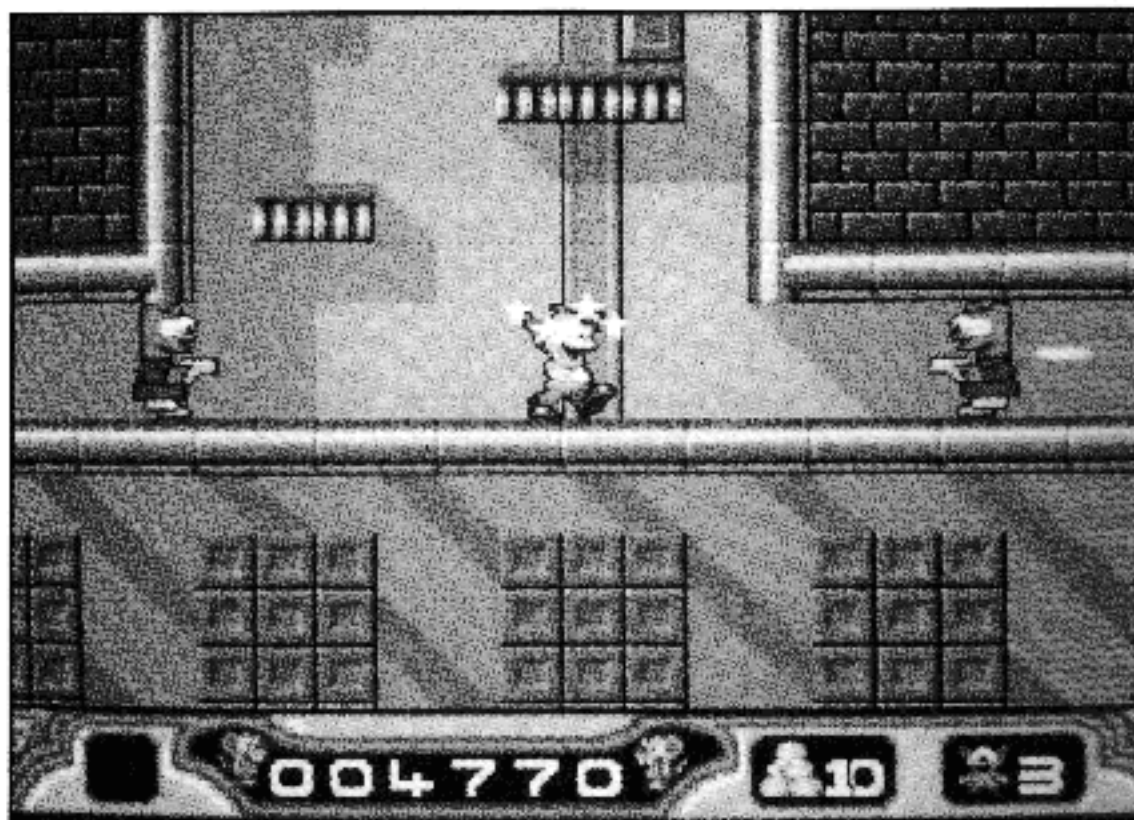
... IT'S BIG, MAN!

Krusty's Fun House consists of 5 sections, with up to 14 levels each. When you first enter, you are in the main hallway. Each of the door ways leads to 1 of the 5 sections. Within each section, each wooden door leads to a different level.

**NOTE:** You must complete all the levels in each section before the door to the next section will open.

You can play the levels in a section in any order you want. However, there are some levels which are either blocked off or are down secret passages totally hidden from view.

These can only be accessed by kicking a Magic Bonus Block which has to be found within another level.



To enter a door or doorway - move in front of it and press the BUTTON.

When you complete a level (by getting the rats to the trap and safely returning to the door), you will automatically come back to the section hallway from which you started. You know you have completed the level if the door has a silver padlock.

There is ONE door in the hall which is always locked with a golden padlock. To open this door you must complete all the other levels. This special level has no rats. All you have to do is find the Magic Block which opens the grate in the Hall, allowing you out into the main Hall so you can progress to the next section.

Once you have finished all the bonus levels, return to the section door way and press the button. You will automatically return to the main hallway with the way to the next section now open.

# RAT TRAPPING

## GO FOR IT, KRUSTY!

Every level of the Fun House is infested with rats. Fortunately, though, on every level is one rat-decimating trap. Operating the traps are Krusty's most loyal followers, like Bart and virtual strangers, like Homer.

The challenge for Krusty is to get the rats into the traps. Not only are the pesky fur balls unable to climb anything more than a block high, they also get flung about by high powered blowers, fall into pipes, and drop through holes in the floor.

So, the only way to ensure a rat-free Fun House is to find items that help the rats over obstacles, through pipes, across holes, and safely to their total elimination.

Blocks, Super Springs, Blowers, Pipe Sections, and Glass Jars can be used to cover holes, blowers, or pipe entrances and as a step up for rats and Krusty. (see KRUSTY'S KRUSTYLAND FUN HOUSE GUIDE ON page 6)

**To pick up any item** - move onto the item and press the DOWN CONTROL.

**To drop any item** - press the DOWN CONTROL.

### NOTE:

- Not all items can be picked up.
- You can only hold one item at a time.
- All items can be stacked one on top of another or corner to corner to create a staircase.

You can always tell which item you have, because it is shown on the item indicator at the top of the screen.

Once you have gotten the rats to the trap, get back to the door you entered to complete the level.

### NOTE:

Before leaving the level you might want to spend some time looking for Magic Blocks that might open secret passages.

# MAGIC BONUS BLOCKS

To help you get the rats to the traps, increase your energy and points, Magic Bonus blocks are scattered throughout the Fun House.

**To obtain the bonus** - stand facing the block and kick it by pressing the button.

Once kicked, the block will disappear and a bonus will briefly flash on the screen. (See KRUSTY'S KRUSTY-LAND FUN HOUSE GUIDE ON PAGE 6).



## SUPERBALL BONUS

Certain walls that lead to passages, block your path, or block the rats' path are made of Crumbling Blocks. You can remove them by stepping on them, or by hitting them with one or more SuperBalls.

**To throw a SuperBall** - press the BUTTON.

### NOTE:

You can only throw a SuperBall after you get a SuperBall bonus.

## SECRET PASSAGE BONUSES

Some Magic Bonus Blocks, when kicked, explode and don't leave a bonus item. These are Secret Passage Bonuses. Somewhere, either in the level you are currently on or in the section hall, access to a new passage or a door leading to a bonus room will appear. Inside may be more Magic Bonuses or Items vital to getting the rats to the traps.

When you enter a bonus room you must collect all the tokens before the bonus room magic runs out and you are returned to the level. If you don't collect all the tokens you will be teleported back to the portal you came in through. If you collect all the tokens you will get a Krusty Doll, which gives you a bonus life, and on some levels you may also be teleported out to an otherwise inaccessible part of the level.

## ENEMIES

To deal with these trouble making pests - you begin the game with 10 custard pies.

To throw a pie - press the button.

The number of pies you have remaining is shown at the top of the screen.

**Pink Flying Pigs** - Drift around the air trying to sit on you.

**Venom Vipers** - Slither along the ground spitting poisonous Venom Balls.

**Laser Aliens** - Walk around shooting high-powered laser beams.

**Giant Goofy Birds** - Fly around pecking at you.

## PASSWORD

### THE FUN KEEPS GOING

Successfully finish a section of the Fun House and you will see a password. Copy it down carefully. It allows you to re-start the game at another time from the end of the last section completed.

To use your password, load the game pak as described in GETTING STARTED on page 1. When you see the KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE title screen, press the button to go to the password entry screen.

To enter your password - using the LEFT/RIGHT CONTROL choose the letter you wish to change, then push up/down to change each letter. Press the button when the password is completed.

## TIPS

- Use the Blocks, Super Springs, Blowers and other items to help you jump higher. Often the first item you find may be there just to help you reach other items.
- Get right next to items and Magic Bonus Blocks that must be kicked. Pressing the button will throw a custard pie or a SuperBall.
- The rats can get separated. Make sure you get all of them to the trap.
- It's a close call, but in athletic prowess even Homer has the edge on Krusty. However, speed is the key on levels where you may have to use the same item more than once to round up the rats.

# KRUSTY'S KRUSTYLAND FUN HOUSE GUIDE

NAME	FUNCTION
BLOCK	Step for rats or Krusty to climb on.
KICKABLE BLOCK	Moved it by standing next to it and pressing the button
SUPER SPRING	Helps Krusty jump higher.
BLOWER	Blows rats in whichever direction it faces. <b>Note:</b> not all blowers can be picked up.
PIPE CORNER	Joins 2 pipes at right angles to each other.
STRAIGHT PIPE	Fills missing pipe pieces. Extends pipe length.
GLASS JAR	First rat on it falls in allowing you to pick it up and move jar and rat anywhere. Once one rat inside, acts as step for other rats. <b>To release a rat caught in the jar - stand next to the jar and press BUTTON.</b>

## MAGIC BONUS BLOCKS

NAME	FUNCTION
MAGIC BLOCK	Contains 1 of 7 bonuses below, or opens a secret passage
KRUSTY'S BAG OF TRICKS	50 points
KRUSTY'S MUG	20 points
KRUSTY'S HOOTER	10 points
KRUSTY'S DOLL	Free life (maximum of 9)
KRUSTY'S BURGER	Bonus health
KRUSTY'S POTATO CHIPS	Bonus health
KRUSTY'S SHAKE	Bonus health
CRUMBLING BLOCK	Crumbles when stood on or hit by a SuperBall
PIES	Gives you 10 pies.
SUPERBALL	Gives you 5 SuperBalls to knock down crumbling block walls
RAT	The fur ball to be found, moved, and disposed of.

# CHAOS IN KRUSTYLAND

Krusty the Clown is in worse trouble than ever before - except maybe when he has headed for the slammer, or that time he broke his poor father's heart - and you're his only hope. Get rid of the rats, Sling some pies. find the secret passages. Save Springfield's premier tourist attraction. Or it's good-bye, Krusty. So long Krustyland ... and no chance to see a rat turned to goop in the neatest, grossest rat traps ever.

## LIMITED WARRANTY

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd warrants to the original purchaser of this Virgin product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Virgin software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Virgin is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. Virgin agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Virgin software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.

Replacement of the software, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH. Please allow 28 days from despatch for return of your software.

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 Virgin software product 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 OR OBLIGATE VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL VIRGIN BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS VIRGIN PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd.

The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. Developed by Audiogenic Software Ltd. Acclaim® is a registered trademark of Acclaim Entertainment.

© 1993 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd  
338A Ladbroke Grove  
London  
W10 5AH



# KRUSTY'S FUN HOUSE

Aïe Caramba! Krusty le Clown, le super héros de Bart, a quelques petits problèmes. Des rats ont envahi sa Maison. Alors, "sayonara krustyland?" Pas question! Bart et Homer se sont équipés de pièges à rats dernier cri. Avez-vous déjà vu un rat se prendre 20 000 volts ou éclater comme un ballon?

**ATTENTION LES ENFANTS:** N'essayez pas de faire ça à la maison. Nous n'approuvons pas la cruauté envers les animaux, seulement pour leur version dessins animés.

Krusty doit simplement attirer les rats dans les trappes en déplaçant les blocs, en reliant les tuyaux, en trouvant les passages secrets, en démolissant les sols et les murs, et de façon générale en s'amusant bien.

Krusty montrera aux serpents visqueux ondulant sur le sol, aux cochons volants qui bondissent dans le ciel, et aux aliens tireurs de laser comment bien rigoler en leur lançant des tartes à la crème.

Alors, jouez avant que les rongeurs aux dents acérées détruisent la maison #1 de Bart, et que des créatures bizarres n'aient la peau du type qui épelle Komédie avec un "K".

Krusty le Clown a besoin de votre aide... Oui, vous...

## CHARGEMENT

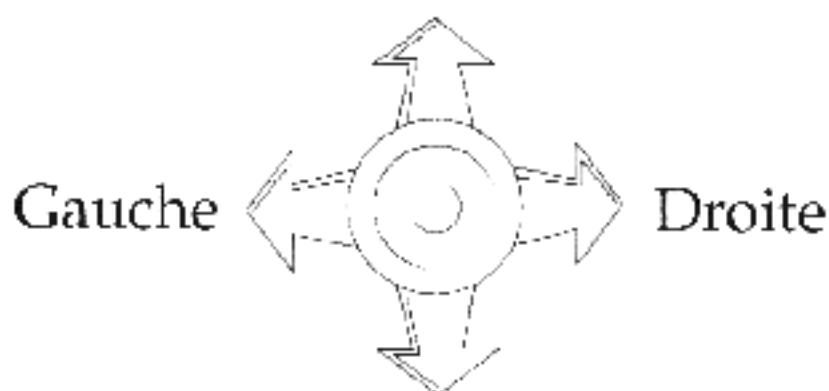
**AMIGA:** Insérez la disquette dans la lecteur et allumez l'ordinateur. Le jeu se charge et se lance automatiquement.

**PC:** Voir étiquette de la disquette pour instructions de chargement.

## COMMANDES

### JOYSTICKS

Sauter



### CLAVIER

- P - Pauser le jeu.
- Help - Abandonner la pièce.
- Q - Abandonner le jeu/Retourner à l'écran titre.

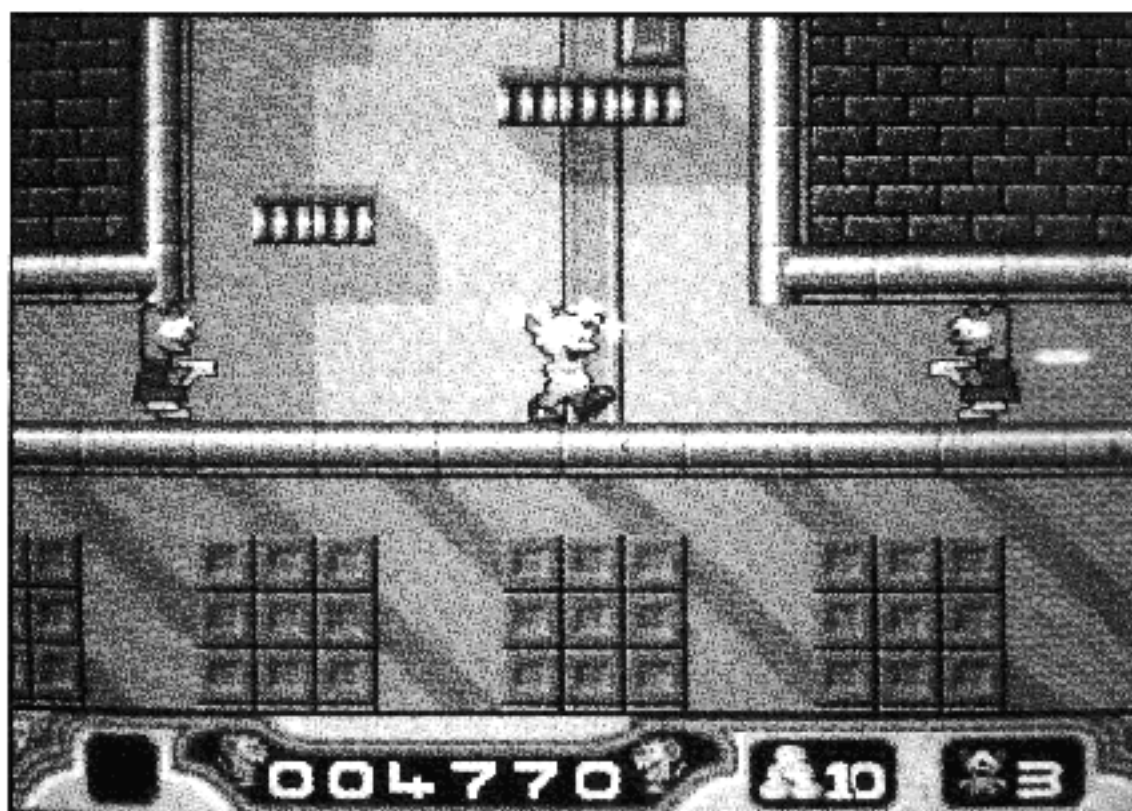
# LA MAISON

## ... QU'EST-CE QUE C'EST GRAND!

La maison de Krusty est divisée en 5 sections, avec jusqu'à 14 niveaux par section. En entrant dans la maison, vous vous trouvez dans l'entrée principale. Chaque porte mène à l'une des 5 sections. A l'intérieur de chaque section, chaque porte en bois conduit à un niveau différent.

**REMARQUE:** Vous devez terminer tous les niveaux de chaque section avant de pouvoir ouvrir la porte de la section suivante.

Vous pouvez jouer les niveaux de chaque section dans n'importe quel ordre. Cependant, certains niveaux sont bloqués ou complètement dissimulés derrière des passages secrets. Vous ne pouvez y accéder qu'en donnant un coup de pied à un Bloc Bonus Magique, que vous trouverez dans un autre niveau.



**Pour passer par une porte** - placez-vous devant, puis appuyez sur le BOUTON.

Lorsque vous terminez un niveau, (en amenant les rats jusqu'au piège et en retournant sain et sauf à la porte), vous retournez automatiquement à l'entrée de la section où vous avez commencé. Un cadenas argenté sur la porte vous indique que vous avez terminé le niveau.

Seule UNE porte demeure fermée par un cadenas doré. Pour ouvrir cette porte, vous devez terminer tous les autres niveaux. Il n'y a pas de rats dans ce niveau spécial. Vous devez simplement trouver le Bloc Magique qui ouvre la grille, vous permettant de rejoindre l'entrée principale de manière à pouvoir passer à la section suivante.

Une fois que vous avez terminé tous les niveaux bonus, retournez à l'entrée de la section et appuyez sur le bouton. Vous retournerez automatiquement à l'entrée principale, et la porte menant à la section suivante sera alors ouverte.

# ATTRAPER LES RATS

## VAS-Y, KRUSTY!

Tous les niveaux de la Maison sont infestés de rats. Heureusement, vous trouverez un piège à rats à tous les niveaux. Ce sont les admirateurs de Krusty comme Bart ou des quasi-étrangers comme Homer qui s'occupent des pièges.

Krusty doit relever un défi: attraper les rats dans les pièges. Ces boules de poil sont non seulement incapables de grimper plus d'un bloc à la fois, mais sont également propulsés par des ventilateurs très puissants, et passent par les tuyaux et les trous du plancher.

Donc, le meilleur moyen dont vous disposez pour vous débarrasser des rats est de les aider à franchir les obstacles, en plaçant des objets à l'intérieur des tuyaux, au travers des trous, de manière à les envoyer tous à l'élimination totale.

Les Blocs, les Supers Ressorts, les Ventilateurs, les Bouts de Tuyaux et les Pots en Verre peuvent servir à couvrir les trous, les ventilateurs, les embouts de tuyaux et peuvent également servir de marche à Krusty et aux rats. (Voir le MANUEL DE LA MAISON DE KRUSTY A KRUSTYLAND à la page 13).

**Pour ramasser un objet** - placez-vous sur l'objet et utilisez la COMMANDE BAS.

**Pour lâcher un objet** - Utilisez la COMMANDE BAS.

### REMARQUE:

- Certains objets ne peuvent pas être ramassés.
- Vous ne pouvez porter qu'un objet à la fois.
- Tous les objets peuvent être empilés les uns sur les autres ou en diagonale pour créer un escalier.

Vous pouvez toujours vérifier le contenu de ce que vous possédez en regardant l'indicateur d'objets, en haut de l'écran.

Une fois que vous avez pris les rats au le piège, retournez à la porte par laquelle vous êtes entré pour terminer le niveau.

### REMARQUE:

Avant de quitter le niveau, il se peut que vous souhaitiez passer un peu de temps à chercher les Blocs Magiques, qui pourront peut-être vous aider à ouvrir des passages secrets.

# LES BLOCS BONUS MAGIQUES

Les Blocs Bonus Magiques éparpillés dans la Maison vous aideront à attraper les rats, et à augmenter votre énergie et vos points.

**Comment obtenir le Bonus**  
- tenez-vous devant le bloc  
donnez-lui un coup de pied  
en appuyant sur le bouton.

Une fois le coup reçu, le bloc disparaît et un bonus s'affiche quelques secondes à l'écran. (Référez-vous au MANUEL DE LA MAISON DE KRUSTY AU KRUSTY-LAND à la page 13.)



## LES BONUS SUPERBOULES

Certains murs menant à des passages, et bloquant votre chemin, ou celui des rats, sont constitués de Blocs Friables. Vous pouvez les détruire avec une ou plusieurs SuperBoules.

**Lancer une SuperBoule** - Appuyez sur le BOUTON.

**REMARQUE:** vous ne pouvez pas lancer de SuperBoule si vous n'avez pas de Bonus SuperBoule.

## LES BONUS PASSAGES SECRETS

Certains Blocs Bonus Magiques explosent lorsque vous leur donnez un coup de pied et ne vous laissent pas d'objet bonus. Ce sont les Bonus Passages Secrets. *Quelque part*, que ce soit dans le niveau dans lequel vous vous trouvez ou dans l'entrée de la section, vous verrez apparaître l'accès à un nouveau passage ou à une nouvelle porte menant à une pièce Bonus. Vous trouverez, à l'intérieur, d'autres Bonus ou Objets Magiques absolument nécessaires pour attirer les rats dans les pièges.

Lorsque vous pénétrez dans une pièce bonus, vous devez ramasser tous les objets avant que la magie de la pièce Bonus ne s'épuise et que vous vous retrouviez dans le niveau. Si vous ne ramassez pas tous les objets, vous serez téléporté à la porte par laquelle vous êtes entré. Si vous ramassez tous les objets, vous recevrez une Poupée Krusty, une vie supplémentaire, et dans certains niveaux, il se peut aussi que vous soyez téléporté dans un endroit du niveau autrement inaccessible.

## ENNEMIS

**Pour vous occuper de ces pestes semeurs de trouble** - vous commencez le jeu avec 10 tartes à la crème.

**Comment lancer une tarte à la crème** - Appuyez sur le BOUTON.

Le nombre de tartes à la crème qu'il vous reste est indiqué en haut de l'écran.

**Les Cochons Roses Volants** - dérivent dans les airs et essaient de s'asseoir sur vous.

**Les Oiseaux Toqués Géants** - essaient de vous donner des coups de bec en volant.

**Les Vipères Venimeuses** - ondulent sur le sol, en crachant des Boules Venimeuses.

**Les Aliens Laser** - se déplacent en tirant des rayons laser de haute puissance.

## MOTS DE PASSE...

### LA RIGOLADE CONTINUE

Lorsque vous terminez un niveau avec succès, vous verrez apparaître un mot de passe. Copiez-le avec précaution. Il vous permettra de reprendre le jeu un peu plus tard, à partir de la fin de la dernière section que vous avez terminée.

Pour utiliser votre mot de passe, chargez le jeu comme décrit dans la section COMMENT COMMENCER de la page 8. Lorsque vous verrez l'écran titre KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, appuyez sur Start pour aller à l'écran d'entrée du mot de passe.

**Comment entrer votre mot de passe** - en utilisant les commandes gauche/droite, choisissez la lettre que vous voulez changer, puis poussez vers le haut ou vers le bas pour changer la lettre. Appuyez sur Start lorsque le mot de passe est complet.

## CONSEILS

- Utilisez les Blocs, les Supers Ressorts, les Ventilateurs, et d'autres objets pour vous aider à sauter plus haut. Souvent le premier objet que vous trouvez est là pour vous aider à atteindre d'autres Objets.
- Placez-vous juste à côté des objets et des Blocs Bonus Magiques sur lesquels vous devez donner un coup de pied. Appuyez sur le BOUTON pour lancer une tarte à la crème ou une SuperBoule.
- Les rats peuvent être divisés. Il faut absolument qu'ils soient tous pris au piège.
- En matière de prouesses athlétiques, même Homer l'emporte de justesse sur Krusty. Cependant, la vitesse est la clé du succès dans les niveaux dans lesquels vous devrez peut-être utiliser le même objet plusieurs fois pour rassembler les rats.

# MANUEL DE LA MAISON DE KRUSTY A KRUSTYLAND

NOM	FONCTION
BLOC	Marche sur laquelle Krusty et les rats peuvent monter.
BLOC MOBILE	Déplacez-le en vous plaçant tout à côté et en appuyant sur le BOUTON.
SUPER RESSORT VENTILATEUR	Aide Krusty à sauter plus haut. Fait voler les rats dans la direction dans laquelle il est orienté. Les Ventilateurs ne peuvent pas tous être ramassés.
TUYAU-COUDE TUYAU DROIT	Reliez 2 tuyaux au bon angle. Remplacez les morceaux de tuyau manquants. Agrandissez la longueur du tuyau.
POT EN VERRE	Lorsqu'un rat tombe dedans, vous pouvez le ramasser et déplacer le pot et le rat n'importe où. Lorsqu'il y a un rat à l'intérieur, le pot sert de marche pour les autres rats. Pour relâcher un rat, placez-vous à côté du pot et appuyez sur le BOUTON.

## BLOCS BONUS MAGIQUES

BLOC MAGIQUE	Contient 1 des 7 Bonus ci-dessous, OU ouvre un passage secret.
SAC D'ASTUCES DE KRUSTY	50 points.
TASSE DE KRUSTY	20 points.
KLAXON KRUSTY	10 points.
POUPEE KRUSTY	Vie Gratuite (9 Maximum)
HAMBURGER KRUSTY	Bonus Santé
FRITES KRUSTY.	Bonus Santé
MILKSHAKE KRUSTY	Bonus Santé
BLOC FRIABLE	S'effondre lorsque vous marchez dessus ou lorsque vous le touchez avec une SuperBoule.
TARTES A LA CREME	Vous recevez 10 points par tarte à la crème.
SUPERBOULE	Vous recevez 5 SuperBoules pour Détruire les Murs Friables.
RAT	Vous devez trouver la boule de poil, la bouger et vous en débarrasser.

# CHAOS A KRUSTYLAND

Krusty le Clown a plus de problèmes que jamais - peut-être à part la fois où il est allé en taule, ou celle où il a brisé le cœur de son père - et vous êtes son seul espoir. Débarrassez-vous des rats. Balancez des tartes à la crème. Sauvegardez la meilleure attraction touristique de Springfield. Sinon, c'est bye-bye Krusty. Adieu, Krustyland...et vous n'aurez pas le plaisir de voir un rat se débattre dans le plus horrible des pièges.

## GARANTIE LIMITEE

Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd garantit à l'acheteur initial de ce produit Virgin que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel Virgin est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et Virgin n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, Virgin accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel Virgin, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat.

Le remplacement gratuit de la logiciel à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à: Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre. Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la logiciel.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel Virgin résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA VIRGIN. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, VIRGIN NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT VIRGIN. CETTE N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'Virgin.

The Simpsons TM & © 1993 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tous droits réservés.

Développé par Audiogenic Software Ltd. Acclaim® est une marque d'Acclaim Entertainment.

© 1993 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd, 338A Ladbroke Grove, London W10 5AH, Angleterre.

## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

**A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MEME 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 convulsion, 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.

**AKkaim**<sup>®</sup>  
entertainment, ltd.

*Virgin*

© 1993 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd  
338A, Ladbroke Grove, London W10 5AH  
United Kingdom



Téléchargé sur  
Le Vieux Manuel

[WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG](http://WWW.MANUELS.ABANDONWARE-FRANCE.ORG)