

SUNSOFT®

SUN CORPORATION
250 ASAHI, KOCHINO-CHO,
KONAN CITY, AICHI, 483, JAPAN.



MITSUI & CO. DEUTSCHLAND GmbH

Ausschliesslicher Vertrieb in Deutschland durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH.
Postfach 30 36 69
20312 Hamburg

Sunsoft® is a registered trademark of Sun Corporation.
© 1994 Sun Corporation. All Rights Reserved.

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia
are trademarks of Warner Bros. © 1994.

PRINTED IN JAPAN



Spielanleitung



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SUNSOFT®

Inhaltsverzeichnis

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



Bitte lesen Sie dieses Spielhandbuch sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Sie werden so mehr Spaß daran haben.

Handbuchdesign: Beeline Group, Inc.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

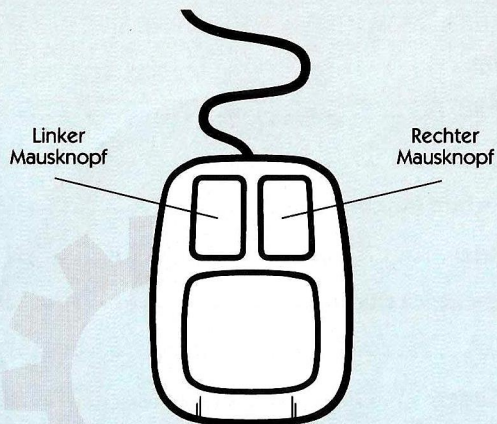


DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

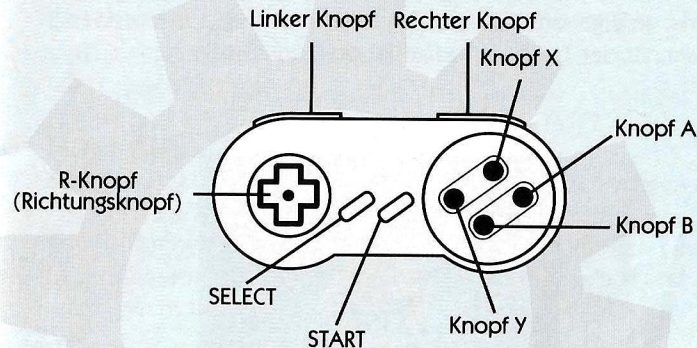
Steuerung2
Hauptmenü4
Das Zeichenbrett6
Eigene Farben mischen9
Farbeffekte11
Das Zeichentrickstudio19
Arcade23
Sichern/Laden24
Einsatzsteuerung25
Musik26



Steuerung



In den meisten Abschnitten gibt es einen Bildschirm-Cursor - entweder einen Pfeil oder ein Bild des Werkzeugs, das Sie gerade benutzen. Schieben Sie die Maus über das Mauspad, und der Cursor wird Ihren Bewegungen folgen. Drücken Sie den linken Mausknopf, wenn im Handbuch vom Anklicken einer bestimmten Fläche oder eines Knopfes die Rede ist. Wenn vom "Ziehen" gesprochen wird, halten Sie den linken Mausknopf gedrückt, während Sie die Maus verschieben. Den rechten Mausknopf drücken Sie, um einen Abschnitt der Zeichentrickfabrik zu verlassen und zu einem vorherigen Abschnitt oder dem Hauptmenü zurückzukehren.



Wenn Sie den Super NES Controller benutzen, steuern Sie den Cursor mit dem R-Knopf. Drücken Sie Knopf Y, um bestimmte Flächen oder Knöpfe anzuklicken oder zu zeichnen. Halten Sie Knopf Y gedrückt, wenn Sie mit dem R-Knopf "ziehen". Drücken Sie Knopf A, um von den Untermenüs zu einem vorherigen Abschnitt zurückzukehren oder um beim Zeichnen zu Radieren. Mit dem linken Knopf springt der Cursor auf den oberen Bildschirmrand, wo sich die Funktions-Icons befinden. Mit dem rechten Knopf springt der Cursor auf den unteren Bildschirmrand zur Farbpalette. Um den Cursor zu bremsen, halten Sie Knopf X gedrückt.

Hauptmenü

Auf dem Hauptmenü-Bildschirm klicken Sie eines der folgenden Icons, gefolgt vom Startknopf, an, um in den entsprechenden Abschnitt der Zeichentrickfilm-Produktion zu gelangen.



Zeichenbrett

Schweinchen Dick führt Sie zum Zeichenbrett, wo Sie Ihre eigenen Hintergründe, Figuren und Nachrichten entwerfen.

Zeichentrick-Studio

Daffy Duck leitet das Zeichentrick-Studio, wo Sie Ihre Lieblingsfiguren der Looney Tunes ausmalen und verändern können, oder Ihre eigenen Figuren gestalten und zum Leben erwecken.

Arcade

Karl der Kojote lädt Sie ein, eine schöpferische Pause einzulegen und stattdessen das Spiel "Looney Tunes Mix'N'Match" zu spielen.

Sichern/Laden

Marvin vom Mars macht es Ihnen ganz leicht, Zeichnungen, Zeichentrick-Sequenzen oder Musik, die Sie bereits geschaffen haben, zu sichern und zu laden. Sie können Ihre Schöpfungen auch sichern, Ihr Super NES ausschalten und das Meisterwerk später vollenden!


Einsatzsteuerung

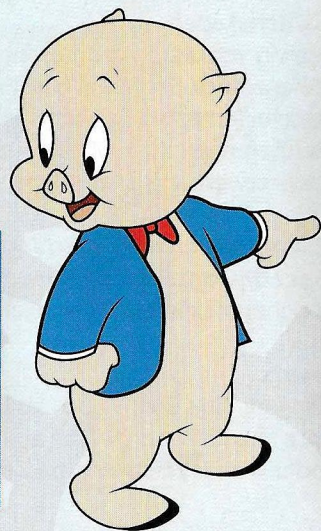
Speedy Gonzales hilft Ihnen, die Cursor und Steuerungen der Zeichentrickfabrik wunschgemäß einzustellen.

Musik

Dirigent Bugs Bunny und das Looney Tunes-Orchester geben Ihre musikalischen Werke zum Besten, während Sie zuschauen oder weiter zeichnen und Zeichentrickfilme gestalten.

Das Zeichenbrett

 Auf dem Zeichenbrett zeichnen und malen Sie ihre eigenen Bilder, die Sie sogar als Hintergründe für Ihre eigenen Zeichentrickfilme verwenden können!



Jedes der Icons oben auf dem Bildschirm steht für ein bestimmtes Werkzeug oder eine Funktion. Wenn Sie ein Werkzeug-Icon anklicken, leuchtet es auf, so daß Sie sehen können, welches Werkzeug Sie benutzen. Benutzen Sie den linken Mausknopf oder Knopf Y auf dem Controller, um ein Werkzeug zu wählen. Mit dem rechten Mausknopf erhalten Sie Zugriff auf das Untermenü des Werkzeugs oder der Funktion. Nicht alle Funktionen haben ein Untermenü.

END

Zurück zum Hauptmenü erlaubt Ihnen, zum Hauptmenü der Acme Animation-Fabrik zurückzukehren, um zum Beispiel Musik zu komponieren oder ein Spiel zu beginnen.



Mit dieser **Kamera** gelangen Sie zum Zeichentrick-Studio - Sie können zwischen Zeichenbrett und Zeichentrick-Studio wechseln, um gleichzeitig an einer Animationsfigur und dem Hintergrund zu arbeiten. Es ist ratsam, zunächst den Umgang mit den Zeichenwerkzeugen zu perfektionieren, weil Sie später etliche dieser Werkzeuge benutzen werden.



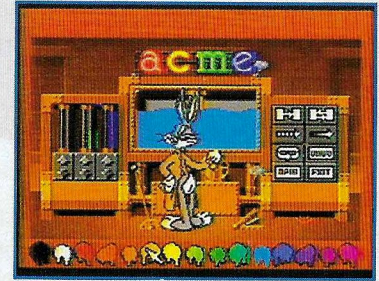
Mit dieser **Palette** gehen Sie zu Bugs Bunnys Farbenmischer. Auf dieser bunten Maschine ändern Sie die Farben auf Ihrer Palette, mischen neue Farben, bewegen die alten und erzielen Wahnsinn-Farbeffekte! Ihre aktuelle Farbpalette sehen Sie unten auf dem Bildschirm.



Zum **Radieren** halten Sie den rechten Mausknopf oder Knopf A auf dem Controller gedrückt. Der Cursor wird dann zum Radiergummi. Halten Sie den Radierknopf gedrückt, und bewegen Sie den Cursor, um etwas auszuradieren.



Klicken Sie die Farbe an, die geändert werden soll, und sie erscheint auf der Farbmischmaschine. Sie werden sehen, wie rot, grün und blau zu dieser Farbe zusammengemischt wurden. Die Farbe wird geändert, indem Sie die Farbmenge in den roten, grünen und blauen Tuben ändern. Je höher eine Tube gefüllt ist, um so mehr von dieser Farbe wird Ihre Endmischung enthalten.



Hier ein Test zum Üben: Stellen Sie alle drei Tuben so ein, daß sie ganz leer sind. Ihre Endfarbe ist nun Schwarz, weil sie keine Farbe enthält. Klicken Sie die rote Tube an, und füllen Sie sie zur Hälfte. Ihre Endfarbe ist nun dunkelrot. Je mehr Rot Sie hinzufügen, um so heller wird die rote Endfarbe. Sie können diesen Vorgang nun mit den grünen und blauen Tuben wiederholen, um Grün- und Blautöne zu erzeugen.

Um weitere Farben aus den drei Grundfarben zu mischen, können Sie zwei oder mehr Farben kombinieren:

Rot & Grün = Gelb, Rot & Blau = Violett

Grün & Blau = Cyan (Orange erhalten Sie, wenn Sie die rote Tube ganz und die grüne Tube zur Hälfte füllen).


Mit diesen Farbformeln sollten Sie nun folgendes versuchen: Füllen Sie Rot und Grün ganz auf. Stellen Sie Blau auf leer. Ihre Endfarbe ist nun Gelb. Senken Sie dann den Grün-Pegel auf die Hälfte. Dies sollte Orange in der Mischung ergeben. Indem Sie die Menge der Farben variieren, können Sie jede gewünschte Farbe mischen.


Der Farbton wird von der Füllmenge der Tuben bestimmt. Je höher der Füllpegel der Tuben, um so heller der Farbton. Wenn alle drei Tuben ganz voll sind, ist die Endfarbe Weiß, sind sie alle leer, ergibt das Schwarz. Grautöne erzielen Sie, indem Sie alle drei Tuben in gleichem Maß etwa zur Hälfte füllen.

Am schwierigsten ist es, Braun zu mischen. Sie brauchen dazu Rot, Grün und Blau. Rot sollte höher als Grün gefüllt sein, und Blau niedriger als Grün.

Nach einigen Versuchen werden Sie bald in der Lage sein, genau die gewünschte Farbe zu mischen. Wenn Sie mit einer Farbe zufrieden sind, wählen Sie entweder eine neue Farbe zum Verändern, kehren zum Zeichenbrett oder Zeichentrick-Studio zurück oder benutzen einen der anderen Farbeffekte. Für den Fall, daß Sie sich nicht an die genauen Farben der Looney Tunes-Figuren erinnern können, haben wir Ihnen mit den Abbildungen in diesem Handbuch Hilfestellung geleistet.

Auf der rechten Seite der Acme-Farbmischmaschine sehen Sie sechs Farbeffekt-Knöpfe. Denken Sie daran, daß jede Änderung auf der Farbpalette automatisch auch die Farben ändert, die Sie bereits gemalt haben. Die Effekte, die Sie so erzielen können, sind zwar recht interessant, aber wahrscheinlich eher unbeabsichtigt. Es ist daher sinnvoll, Farben zu mischen und zu ändern, BEVOR Sie mit dem Malen beginnen.

 **Farbkopie** - Klicken Sie eine Farbe an, und klicken Sie dann diesen Knopf an, gefolgt von einer zweiten Farbe auf Ihrer Palette. Die zuerst angeklickte Farbe wird dann kopiert und ersetzt die zweite Farbe. Dies ist nützlich, um eine zweite Farbe zu mischen, die nur geringfügig von der ersten abweicht.

 **Farbtausch** - Klicken Sie eine Farbe an, und klicken Sie dann diesen Knopf an, gefolgt vom einer zweiten Farbe auf Ihrer Palette. Die beiden Farben tauschen dann die Plätze. Farbtausch benutzen Sie, um bereits gemalte Farben zu ändern oder Farben zu einem Farbkreis zusammenzustellen.





Farbkreis - Diesen beeindruckenden Effekt möchten Sie sicher ausprobieren: Sie können einen Farbkreis aufbauen, indem Sie verschiedene Farben nebeneinander auf Ihre Palette setzen (bewegen Sie die Farben mit der Option Farbtasch auf die gewünschten Plätze). Nehmen wir das Beispiel eines Sonnenuntergangs in den Farben Rot, Orange und Gelb. Setzen Sie Rot, Orange und Gelb in dieser Reihenfolge nebeneinander auf Ihre Palette. Klicken Sie Rot an, und klicken Sie dann den Farbkreis-Knopf an, gefolgt von der Farbe Gelb. Weil die Farbe Orange zwischen Rot und Gelb liegt, sind nun alle drei Farben Teil Ihrer Farbkreisauswahl.

Um die Farben durchzugehen, klicken Sie den Knopf Wechsel

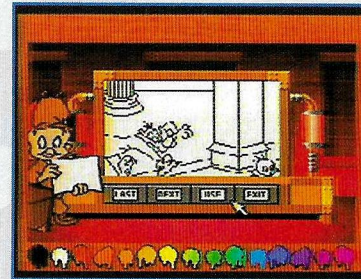


Start/Stop an. Sie sehen dann, daß die Farben Rot, Orange und Gelb auf Ihrer Palette von Rot zu Orange zu Gelb zu Rot zu Orange usw. wechseln...Wenn Sie zum Zeichenbrett zurückkehren, wechseln alle in Rot, Orange oder Gelb ausgemalten Flächen ständig die Farbe! Sie können sogar eine der wechselnden Farben von Ihrer Palette nehmen und damit malen! Um den Farbwechsel zu stoppen, kehren Sie zurück zur Farbmischmaschine, und klicken Sie erneut Wechsel Start/Stop an. Sie können beliebig viele Farben zum Farbwechsel zusammenstellen - Sie können sogar Ihre ganze Palette ständig wechseln lassen!

Klicken Sie den Knopf END (Ende) an, oder drücken Sie den rechten Mausknopf oder Knopf A am Controller, um zur Palette zurückzukehren.



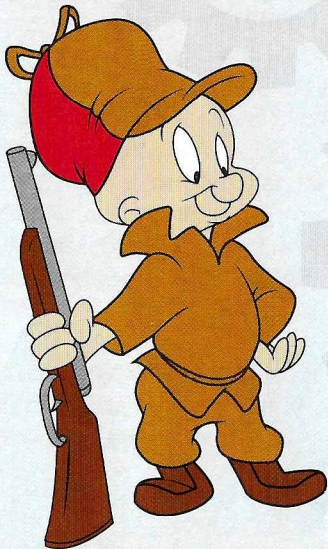
Klicken Sie dieses Icon an, um die Auswahl an vorgefertigten Hintergründen zu sehen. Der Bildschirm zeigt dann verschiedene Schwarzweiß-Hintergründe, die Sie wie die Seiten eines Malbuchs nach Belieben farbig gestalten können. Klicken Sie den Knopf Next (Weiter) an, um andere Hintergründe zu sehen, oder klicken Sie den Knopf Use



(Benutzen) an, um einen der Hintergründe zum Ausmalen zu wählen. Einen einmal gewählten vorgefertigten Hintergrund können Sie mit den Zeichenwerkzeugen nach Belieben ändern oder ausmalen.

**UN
DO**

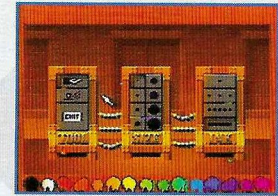
Sie können Ihre letzte Handlung rückgängig machen, indem Sie das Undo-Icon anklicken. Wenn Sie zum Beispiel einen Hintergrund ausmalen und aus Versehen in die falsche Fläche hinein malen, klicken Sie einfach Undo an, und der Fehler wird beseitigt, als ob Sie ihn gar nicht gemacht hätten. Mit dem Undo-Icon haben Sie immer eine zweite Chance, also können Sie ganz unbesorgt experimentieren. Wenn etwas daneben geht, machen Sie es eben einfach noch einmal. Mit dem Undo-Icon können Sie sogar ein Bild retten, das Sie aus Versehen gelöscht haben. Denken Sie jedoch daran, daß Sie mit Undo immer nur Ihre letzte Handlung korrigieren können - wenn Sie einen Bildschirm löschen und dann eine Zeichnung beginnen, können Sie zwar die Zeichnung rückgängig machen, aber es ist zu spät, den gelöschten Bildschirm zu retten.



14



Klicken Sie das Zeichenwerkzeug-Icon mit dem linken Mausknopf oder Knopf Y an, um den Bleistift zu aktivieren. Wenn Sie das Zeichenwerkzeug-Icon mit dem rechten Mausknopf oder Knopf A anklicken, rufen Sie das Untermenü auf.



Klicken Sie das Formen-Icon an, um zum Formwahl-Bildschirm zu gelangen. Hier jongliert Schweinchen Dick mit den verschiedenen Formen, die Sie in Ihre Zeichnung aufnehmen können. Links sehen Sie die Formwahlknöpfe



- wenn Sie einen der Umrisse oder eine ausgemalte Form anklicken, beginnt Schweinchen Dick, damit zu jonglieren, und wenn Sie zum Zeichenbrett zurückkehren, können Sie die Form mit der Maus anklicken, den linken Mausknopf gedrückt halten und die Form wie ein Gummiband auseinander ziehen. Wenn Sie den Mausknopf loslassen, erscheint die gewählte Form. Sie können Größe und Farbe der Form beliebig bestimmen. Um auf das Werkzeug-Untermenü zuzugreifen, drücken Sie den rechten Mausknopf. Um die Werkzeugfunktion zu aktivieren, drücken Sie den linken Mausknopf oder Knopf Y auf dem Controller.

15



Wenn Sie das Scheren-Icon anklicken, erscheinen die Kopier-, Umkehrungs- und Umdreh-Knöpfe oben auf dem Bildschirm. Klicken Sie einen Teil Ihrer Zeichnung an, und ziehen Sie ihren Umriß, und klicken Sie dann eine andere Stelle an. Wenn Sie nun den Umkehrungs- oder Umdreh-Knopf oben auf dem Bildschirm anklicken, wird die gewählte Fläche nicht nur kopiert, sondern Sie erscheint umgekehrt wie ein Spiegelbild oder auf dem Kopf oder auf die Seite umgedreht. Mit dem Scherenwerkzeug lassen sich tolle Effekte erzielen - probieren Sie sie alle aus!

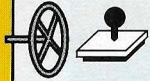


Klicken Sie das Pinsel-Icon an, um eine Fläche farbig auszumalen. Dies geht besonders gut bei vorgefertigten Hintergründen. Als erstes wählen Sie eine Farbe von Ihrer Palette. Klicken Sie dann das Pinsel-Icon an, gefolgt von der Fläche, die ausgemalt werden soll - die Fläche muß nicht weiß sein, sondern kann bereits eine Farbe haben. Sie brauchen nicht die Umrisse anzuklicken, sondern können einfach irgendwo innerhalb der Fläche klicken. Manche Flächen haben keinen eindeutigen Umriß, und die Farbe läuft aus. Das macht weiter nichts - klicken Sie einfach das Undo-Icon an, um den Vorgang rückgängig zu machen. Nehmen Sie dann den Bleistift, und dichten Sie den Umriß mit klaren Linien ab, ehe Sie ihn erneut ausmalen.

**P**

Wenn Sie das Muster-Icon angeklickt haben, können Sie mit jedem Werkzeug Muster zeichnen. Das "P" leuchtet auf, und die Striche, Formen, Buchstaben oder bunte Flächen, an denen Sie arbeiten, erscheinen als Muster! Um das Muster zu wechseln, klicken Sie das Muster-Icon mit Knopf R an, und Sie gelangen zum Musterwahl-Bildschirm. Hier läßt Marvin vom Mars Ihnen die Wahl aus den 16 verschiedenen Zeichenmustern auf seiner Maschine. Um ein Muster zu wählen, klicken Sie es an, und es erscheint im großen Kasten. Wenn Ihnen keins von Marvins Mustern gefällt, wählen Sie eine Farbe von Ihrer Palette, und zeichnen Sie ein neues Muster über das Muster im großen Kasten. Mit den Knöpfen unten am Musterwähler können Sie auch Muster löschen oder kopieren. Entwerfen Sie Ihre eigenen Muster, und malen Sie mit Ihnen. Wenn Sie nicht länger mit Mustern zeichnen möchten, klicken Sie das Muster-Icon noch einmal an, und das "P" wird wieder dunkel.





Klicken Sie das Stempel-Icon an, um verschiedene Farben und Muster auf Ihre Zeichnung zu stempeln.

abc

Klicken Sie das Buchstaben-Icon an, um auf Ihrer Zeichnung zu schreiben. Das Alphabet, Zahlen und Satzzeichen erscheinen in der Bildschirmmitte - klicken Sie die Pfeile an, bis der gewünschte Buchstabe ganz in der Mitte steht, und klicken Sie dann den Knopf "Print" (Drucken) an, um den Buchstaben zu drucken. Wählen Sie den nächsten Buchstaben, und wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie den ganzen Text gedruckt haben. Sie können die Farbe der Buchstaben ändern, indem Sie Farben auf Ihrer Palette anklicken, und Sie können den Typ der Buchstaben ändern, indem Sie den Knopf "Font" (Typ) anklicken. Typen sind die verschiedenen Buchstabenstile, und die Animation Factory stellt Ihnen vier verschiedene Typen zur Wahl.



Klicken Sie das Rahmen-Icon an, um Ihre Zeichnung zur Schau zu stellen. Das Bild erscheint dann ohne die Werkzeuge und Palette - klicken Sie die Zeichnung an, um Werkzeuge und Palette wieder aufzurufen und weiterzuarbeiten. Um die Rahmengrafik zu ändern, drücken Sie den rechten Mausknopf.



Klicken Sie das Laden/Sichern-Icon an, um Ihre Zeichnung, Musik und Animation zu sichern oder um bereits Gesichertes wieder zu laden.


Im Zeichentrick-Studio bringen Sie Action in Ihre Zeichnungen! Alle Animationen bestehen aus Frames, Einzelbildern mit geringen Unterschieden, die in Folge gezeigt werden und so den Eindruck von Bewegung vermitteln. Wenn Sie zum Beispiel verschiedene Frames mit Bugs Bunny zeigen, können Sie es aussehen lassen, als esse er eine Möhre. Benutzen Sie das Zeichentrick-Studio, um verschiedene vorgefertigte Looney Tunes-Animationen auszumalen und zu verändern oder um Ihre eigenen Werke zu gestalten. Wenn Sie das Zeichenbrett noch nicht benutzt haben, um einen Hintergrund zu gestalten, sollten Sie das jetzt nachholen. Suchen Sie einen angemessenen Hintergrund aus, und malen Sie ihn nach Belieben aus - schließlich kann Ihr Zeichentrickfilm ja nicht im Leeren spielen.








END

Klicken Sie auf END, um zurück zum Hauptmenü zu gehen.

 Dieses Icon entspricht der "Stop"-Taste an einem Videorekorder. Klicken Sie es an, um einen Zeichentrickfilm anzuhalten.

 Dies Icon entspricht der Wiedergabetaste an einem Videorekorder. Klicken Sie es an, um Ihren Zeichentrickfilm abzuspielen. Der Film läuft dann so lange, bis Sie die Stoptaste anklicken.

 Wenn Sie dieses Icon anklicken, verschwindet das Zeichentrick-Studio. Ihr Film erscheint nun vor dem Hintergrund, den Sie gezeichnet haben. Klicken Sie die Wiedergabetaste an, um Leben in Ihre Zeichnung zu bringen! Hinweis: Das von Ihnen gewählte "Frame" (das Einzelbild) erscheint während der Animation.

 **SPEED** Hier sehen Sie die Abspielgeschwindigkeit der Animation. 0 ist am langsamsten, 9 am schnellsten. Sie können die Animation beschleunigen oder bremsen, indem Sie die Pfeile oberhalb des Geschwindigkeits-Icons anklicken.



Klicken Sie das Animationspfad-Icon an, damit sich Ihre Zeichentrickfigur über Ihre Zeichnung bewegt.

Das Zeichentrick-Studio verschwindet daraufhin, und der Zeichentrickfilm wird vor dem Hintergrund der gerade auf dem Zeichenbrett befindlichen Zeichnung abgespielt. Jedesmal, wenn Sie auf der Zeichnung klicken, legen Sie einen Animationspfad, der von einer Reihe von Punkten angezeigt wird. Sie können diesen Pfad bis zu 99 Mal anklicken. Je enger beieinander die Punkte liegen, um so glatter werden die Bewegungen im Zeichentrickfilm. Falls Sie einen Fehler machen sollten, klicken Sie einfach erneut das Animationspfad-Icon an, um den Pfad zu löschen und noch einmal von vorne zu beginnen.



Klicken Sie das Icon "NEW" (Neu) an, um das Animations-Frame wieder in den Originalzustand zu versetzen.



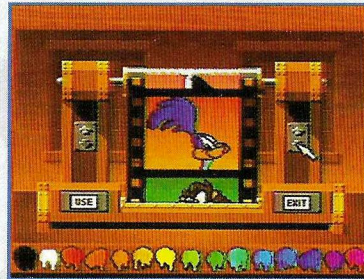
Klicken Sie den Umkehrungsknopf an, um die Richtung der Animation zu ändern.



Klicken Sie dieses Icon an, um Animations-Frames zu kopieren und an einer anderen Stelle einzusetzen.

Dazu wählen Sie zunächst das Einzelbild, das Sie kopieren möchten, und klicken dann dies Icon an. Benutzen Sie nun die Bildwahlpfeile, um zu einem anderen Frame zu gehen. Jedes neue Frame wird dabei durch das kopierte Frame ersetzt.

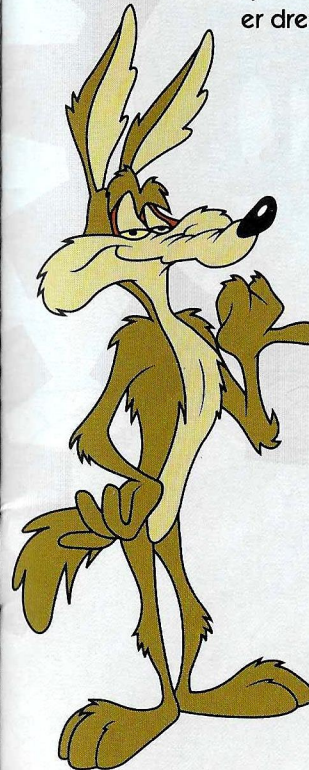
NEW Klicken Sie New (Neu) an, um zur Animationsauswahl zu gehen. Hier suchen Sie aus, welche Looney Tunes-Figuren Sie in Ihrem Film haben möchten. Mit den Pfeilen scrollen Sie die Figuren auf- und abwärts. Klicken Sie die gewünschte Figur oder den Knopf Use (Benutzen) an, um die Figur in die Zeichentrickfabrik zu holen. In der Animationsauswahl gibt es einen leeren Platz - hier können Sie Ihre eigene, selbst entworfene Zeichentrickfigur sichern.



FRAME Dies zeigt die aktuelle Frame-Zahl für Ihren Zeichentrickfilm. Klicken Sie die Pfeile oberhalb des Icons an, um das nächste oder vorherige Einzelbild auszumalen oder zu ändern. Alle Zeichentrickfilme im Zeichentrick-Studio bestehen aus sechs verschiedenen Frames.

Dieser Teil der Zeichentrickfabrik ist ausschließlich zum Vergnügen! Hier spielen Sie Looney Tunes Mix'N'Match, ein Memoryspiel.

Der Spieler wählt eine Kiste, aus der eine Looney Tunes-Figur steigt. Ziel des Spiels ist es, die Kiste mit der passenden Figur zu finden. Manche Kisten sind leer. Um zu gewinnen, muß der Spieler alle Figurenpaare entdecken, bevor er drei leere Kisten geöffnet hat.



Sichern/Laden

Auf diesem Bildschirm können Sie Ihre Zeichnungen und Zeichentrickfilme im Speicher des Game Pak sichern und später wieder laden. Nur jeweils eine Zeichnung und eine Animation auf einmal können gesichert werden.



Einsatzsteuerung

Auf diesem Bildschirm können Sie die Cursorgeschwindigkeit erhöhen oder senken, wenn Sie eine Maus benutzen. Ein langsamer Cursor erlaubt Ihnen, feiner zu zeichnen und auszumalen. Bei höherer Geschwindigkeit kommen Sie schneller von einer Bildschirmseite zur anderen. Sie können hier auch Bildschirmschoner, Musik und Soundeffekte ein- und ausschalten.



Musik



Stellen Sie eine beeindruckende Musikauswahl zusammen, und lassen Sie das Ganze dann in einem Auftritt des Looney Tunes-Orchesters spielen, oder kehren Sie zurück zu den anderen Abschnitten der Zeichentrickfabrik, während Ihre Musik im Hintergrund spielt.



Jedes Mitglied des Looney Tunes-Orchesters spielt ein anderes Instrument. Klicken Sie die verschiedenen Figuren an, und platzieren Sie ihre Icons verschieden hoch auf dem Dirigentenstab. So bestimmen Sie die Tonhöhe. Bis zu vier Noten können vertikal gebündelt werden, um vierstimmige Akkorde zu erzeugen. Um Noten zu entfernen, wählen Sie die unerwünschte Note und drücken Knopf R oder Knopf A auf dem Controller. Zusätzlich zu den Instrumenten können Sie auch verschiedene Soundeffekte auf den Dirigentenstab setzen - das ergibt dann wirklich verrückte Melodien! Wenn Sie alle Noten und Soundeffekte platziert haben, wählen und platzieren Sie eine Markierung des Melodienendes.

Benutzen Sie die Knöpfe Rewind, Play, Stop and Fast-Forward (Rückspulen, Wiedergabe, Stop und Vorspulen), um den Dirigentenstab abzuschreiten und Ihre Komposition zu spielen. Wenn Sie den Knopf Loop (Endlos) anklicken, wird Ihre Komposition immer wieder von vorne gespielt, sobald die Markierung des Melodienendes erreicht ist. Ihre Musik spielt auch dann weiter, wenn Sie in andere Abschnitte der Zeichentrickfabrik gehen, bis Sie schließlich zur Musik zurückkehren, den Knopf Loop erneut drücken und so weitere Wiederholungen unterbinden oder die Musik mit Stop ganz ausschalten.



$\frac{3}{4}$
 $\frac{4}{4}$

Hier wechseln Sie vom Dreiviertel-Takt zum Viervierteltakt und zurück.



Klicken Sie dies Icon an, um eine der acht vorgefertigten Looney Tunes-Melodien zu wählen. Die gewählte Melodie erscheint auf dem Dirigentenstab, und Sie können sie nach Belieben abspielen oder ändern, indem Sie zum Beispiel die Noten zweier Instrumente untereinander oder gegen einen Soundeffekt austauschen.



Dies ist die Endmarkierung. Um eine Melodie zu beenden, wählen Sie dies Icon, gefolgt vom letzten Blatt. Die Markierung erscheint dann am Ende des Blattes.



Klicken Sie dies Icon an, um Ihre aktuelle Komposition zu löschen und noch einmal von vorne zu beginnen.

