

fun 'n games™



PAINT



GAMES



MUSIC



STYLE

INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM



Sony Electronic Publishing
13 Great Marlborough St
London W1V 2LP



PRINTED IN JAPAN



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

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

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

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

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

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

VARNING: VAR GOD LÄS NOGGRANT GENOM HÄFTET MED KUNDINFORMATION OCH VARNINGAR SOM FÖLJER MED DENNA PRODUKT INNAN DU ANVÄNDER DITT HÄRDVARUSYSTEM, DITT SPEL ELLER DITT TILLBEHÖR FRÅN NINTENDO®.

VAROITUS: LUE TARKKAAN TÄMÄN TUOTTEEN MUKANA TOIMITETTU TIEDOTUS-JA VAROITUSLEHTINEN ENNEN KUIN KÄYTÄT NINTENDO® -LAITTEITA, -PELIKASSETTIA TAI -VARUSTEITA.



Distributed by Sony Electronic Publishing, Ltd. under exclusive license from Tradewest, Inc. Fun 'n Games™ © 1994 Leland Interactive Media. Licensed to Tradewest, Inc. by Leland Interactive Media

This seal is your assurance that Nintendo has approved the quality of this product. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Super Nintendo Entertainment System.

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.

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 une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System.

Este sello es tu seguro de que Nintendo ha aprobado la calidad de este producto. Busca siempre este sello cuando compres videojuegos y accesorios para asegurarte una completa compatibilidad con tu Super Nintendo Entertainment System.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

Detta märke är din garanti för att Nintendo har godkänt kvaliteten hos denna produkt. Titta alltid efter detta märke när du köper spel och tillbehör för att vara säker på att de är fullt kompatibla med ditt Super Nintendo Entertainment System.

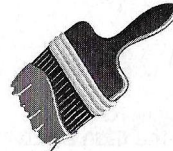
Tämä sinetti on todistena siitä, että tämä tuote on laadittuun Nintendoon hyväksymä. Tarkista aina pelaaja ja varusteita hankkiessasi, että niissä on tämä sinetti varmistaaksesi niiden täyden yhteensopivuuden Super Nintendo Entertainment System -järjestelmän kanssa.

TABLE OF CONTENTS

GETTING STARTED 2

CHOOSING AN ACTIVITY 4

PAINT 4



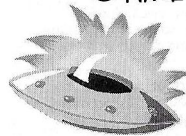
MUSIC 7



STYLE 9



GAMES 11



WARRANTY 12

LICENSED BY



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

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER: ©
 1992, 1993 Chip Level Designs.

GETTING STARTED

- ☆ Turn the power OFF on your Super NES.
- ☆ WARNING: Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.
- ☆ Make sure a Controller is plugged into the #1 Port on the Super NES. A Controller and the Super NES Mouse can be plugged into either port at anytime during the game. Insert the Game Pak into the

- ☆ slot on the Super NES. Press firmly to lock the Game Pak in place.
- ☆ When you see the FUN 'N' GAMES™ title screen, press **Start** to begin the fun!

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness,

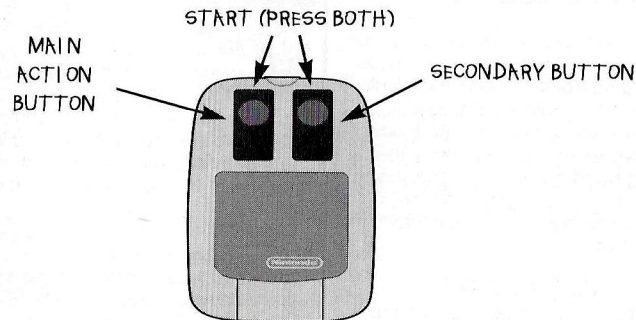
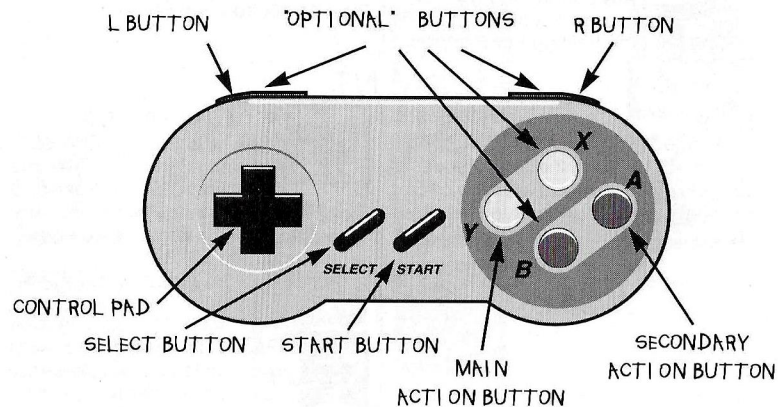
blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

GETTING STARTED

FUN 'N' GAMES™ CAN BE PLAYED WITH BOTH THE SUPER NES™ CONTROLLER AND THE SUPER NES™ MOUSE !!



ATTENTION MOUSE USERS!

CONTROLLER

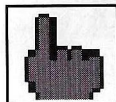
Y Button
 A Button
 Start Button
 Control Pad
 L, R, B, X & Select Buttons

MOUSE

Main Action Button
 Secondary Button
 Press Both Buttons
 Move Mouse with your hand
 No Mouse Equivalent

CHOOSING AN ACTIVITY

The first screen you will see is the FUN N' GAMES™ Title Screen.



When it comes up, press **Any** Button. You will then see the 4 Activities and the **Helping Hand** appear

on the screen!
Use the Control Pad on the Controller or use the Mouse to move the **Helping Hand** to the Activity of your choice. Press **Any** Button and you're off!!

PAINT

HELP!

If you need help at any time, just press the **Start** button and the **Help Screen** will appear! This screen will show all of the Paint symbols and tell you what they do!

BASIC TOOL SELECTION

Paint has a Tool Box located at the top of the screen. To choose a tool move the **Helping Hand** to the tool symbol and press the **Main Action** Button. A Hi-Lite box will appear around the tool you have selected! Then move the **Helping Hand** down to the drawing board and press the **Main Action** Button once again to use the tool! Simple, huh?

INSIDE THE TOOL BOX

There are many different tools in the toolbox and each has its own symbol. Study the symbols carefully!



OH NO!

If you make a mistake the **Oh No** symbol will undo it! It will only undo your very last action.



PICTURE FRAMER

After finishing your work of art, you might want to record it on the VCR! If you don't

want the Tool Box and Palette on your recording, pick this symbol before you record and they will disappear. To make the Tool Box reappear, just press **Any** Button!



UP/DOWN ARROW

Use this to look at the different drawing and effects tools. You'll find it on the left side of the tool menu.

PALETTE

The Palette controls the colour of the Drawing Tools and the Filler Paint Can. You have 15 colours and 150 different patterns to choose from - that's a lot! Use the arrow symbol located on the right side of the palette to look at the patterns.

MYSTERY EFFECTS

These are mystery drawing tools that will create magical effects when the **Main Action** Button is held down! Check it out!



EXIT

If you want to go back to the Main Selection Screen, just look for this door and go through it!

PAINT

DRAWING TOOLS

Once you have chosen a Drawing Tool, move the **Helping Hand** down to the Drawing Board. Now, press **Any** Button to draw a line. Press **Any** Button again to stop the line. Want to change your drawing speed? Just press **Select**!

STRAIGHT LINES



THIN

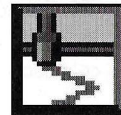


MEDIUM



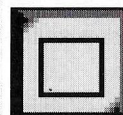
THICK

FREEHAND LINES

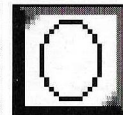


You can make cool geometric shapes with these tools!

UNFILLED



BOX

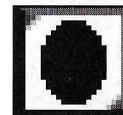
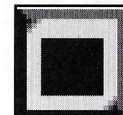


CIRCLE



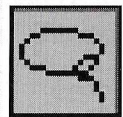
SUPER SHAPE

FILLED



Hint! When using the Super Shape you can stop and restart the Super Shape by pressing the **Secondary Action** Button!

COPY AND PASTE LASSO



You can copy a part of your picture and paste it down anywhere as many times as you like! How? Press **Any** Button and draw a box around the area you want to copy. Press **Any** Button again to close the box. Paste the image where you want by continually pressing the **Main Action** Button. To start another box, press the **Secondary Action** Button.

Hint! Only the parts of the image with colour are copied! Also, you can hold the button down and move the cursor to continually paste the image to create a cluster or group of images!

Hint! Want to change your drawing speed? Just press **Select**!



ERASER

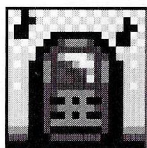
Comes in three sizes! Select this symbol and hold down **Any** Button to clean up any mess!



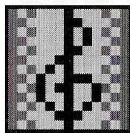
Multi-Colour Spray Can. Sprays multi-coloured speckles of paint. This is one of the many Mystery Tools!

PAINT

MUSIC SELECTION



When you select this symbol you can choose a soundtrack for your picture! The **Song Palette** will appear instead of the regular Palette. Note: If you play a song, the drawing sound effects will stop. To STOP playing a song, press the Jukebox Symbol again!



Bring in a song you wrote in Music by picking the Clef Symbol!

THE FILL PAINT CAN

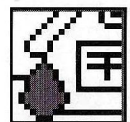
This tool is really handy when you want to colour large or detailed areas! Just select the colour or pattern you want from the Palette, move the paint can into the area you wish to colour and

press the **Main Action** Button! Pushing the **Secondary** Button will stop the fill!



Hint! You cannot fill the colour "Black". Also, don't try to fill an area with a colour that is already in the fill pattern. A frowning face will appear if you do!

THE COLOURING BOOK



If you like colouring books, then you're going to dig this! First, pick the **Colouring Book** symbol by pressing **Any** Button. A choice of scenes will then appear where the

Palette is. Move the **Helping Hand** to the scene you want and press **Any** Button. There are 30 totally rad scenes to colour, so have a blast!



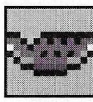
USE THE ARROW SYMBOL TO SEE THE DIFFERENT CHOICES YOU HAVE!

JUMBO STAMP



The **Jumbo Stamp** tool has all kinds of cool uses! The first thing you do is pick the **Super Sun** symbol. The palette will then change into the **Super Sun Palette!** There are 66 objects to choose from!

LOOK CLOSELY AT THE JUMBO STAMPS, THEY ALL MATCH UP WITH DIFFERENT COLOURING BOOK SCENES!



You can reverse or rotate the Jumbo Stamps with the **Watermelon Flip/Flop** symbol! But do it before you stick your stamp onto the drawing board!

There is also the **Import** symbol which lets you move your creations from Style into the picture you're creating!

ANIMATED & STILL OBJECTS

There are 14 **Animated** and 66 **Still Objects** that you can put into your picture one at a time! Use the **Main Action** Button!

Hint! Select your animated object with the **Secondary Action** Button and it will be reversed! Cool Trick!



Use the **Arrow** at the end of the Palette to see all of your choices!

PAINT

MINI-STAMPS



Select the **Mini-Stamp** symbol and the Palette will change into the **Mini-Stamp Palette!** Get ready to do some fancy stampin'! To choose one, press **Any** Button on the Mini-Stamp of your choice.

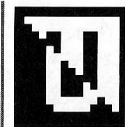
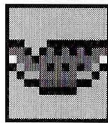
Hint! If you press the **Secondary** Button while on the drawing board, the stamp will move a block at a time. This helps to straighten the stamps! Press the **Secondary** Button again to return to normal stamp positioning!

STAMP EDITOR

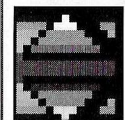


If you want to make your own stamp, pick the **Editor** symbol! A new screen will then appear showing a large version of the last stamp you used. Use the **Helping Hand** to choose colours from the palette. Change any part of the stamp or make up a whole new one!

To rotate a stamp just select the **Flip/Flop** symbol and then choose your stamp! You must do this before you stick it on the Drawing Board!



To use your new stamp, pick the **User Stamp** symbol. This stamp will only last until you turn off the SNES™!

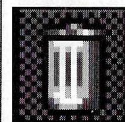


Use the **Arrow** symbol to check-out all of your stamp choices!



Once you have finished your stamp, pick the **Exit** symbol in the upper right corner to go back to the Drawing Board!

SCREEN SWEEPER



If you want to get rid of everything on the Drawing Board, then select the **Dustbin** symbol! You have a choice of 10 wacky ways to erase the mess you just made and start all over!

MUSIC

Music has many parts, the major ones are listed below:

INSTRUMENTS & FUN SOUNDS

To choose an Instrument or Fun Sound (there's lots of both!), pick by moving the **Helping Hand** to the note you want and then press **Any** Button. The note will sound off above the **Note Star**, which is found over the piano keyboard. You can also place the note directly on the staff!

Hint! Use **Any** Button to access the menus and work the controls. The **Main Action** Button places regular notes and the **Secondary Action** Button removes notes. To place a flat note, press **Optional Button B**. To place a sharp note, press **Optional Button X**. Press **Optional Buttons L** and **R** to scroll the song left or right! If you need help, just press **Start** and the **Help Screen** will appear!

MUSIC



PICK THE EXIT SYMBOL TO RETURN TO THE MAIN SELECTION SCREEN!!

PLAYBACK CONTROLS

Use these controls to listen to the music that you have composed!



PLAY
Plays song from the beginning.

STOP
Stops the music while it's playing.



RETURN
Returns to the beginning of the music.

REWIND
Scrolls to the left of the song.



FAST FORWARD
Scrolls to the right of the song.

LOOP

This will play your music over and over! When this symbol is bright, the loop is on and your song will keep playing! Dark means the loop is off and the music will play once. Pretty cool!



TEMPO



SLOW



MEDIUM



FAST



SOUND EFFECTS JUKEBOX

Use this to choose from a list of 14 pre-written songs or your own song! You can then rearrange the selected song anyway you like!

NOTE KNOCKER

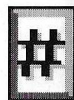
If you really want to get fancy, you can make the notes in your music Flat or Sharp! You must choose this option before putting a note on the stave! Use **Optional Buttons B** and **X**.



NATURAL



FLAT



SHARP



G-ROOVE DISK

This gives you 15 different background rhythms to choose from! Just click it on and find your own beat!



STAVE SWEEPER

Erases all music on the stave! Use "OH NO" in case you want your song back!



FUN SOUNDS

Take your pick of 28 totally cool sounds! Use the arrow to review them!



INSTRUMENTS

Compose and play music with any of 15 instruments!

MUSIC

STUFF YOU SHOULD KNOW



You are limited to 4 notes or fun sounds per line and you may add notes until the stave will no longer scroll left. If the frowning face appears, you tried to put more than 4 notes/fun sounds on the line - try deleting some notes or use the **Secret Substitute Feature** to replace notes!



If you ever see this dude, it means you have too many different instruments or fun sounds in your song - it's Full! To use a sound not in the song, delete all of one instrument or use the **Secret Substitute Feature** to replace all of one instrument to another!

THE SECRET SUBSTITUTE FEATURE!!

If you choose an instrument or Fun Sound with the Secondary Action Button and then immediately choose another instrument or fun sound, all of the first notes will be replaced by the last note in the entire song!

STYLE

You can have fun two ways in Style!

Choose **Mix 'N' Match** and you'll have a blast combining heads, legs and bodies to create goofy characters! If you want to create some fresh fashions, then **Stylin' Stuff** is the activity to pick! Outfit the fashion model in something that is just your style!

STYLIN' STUFF

Check it out! Are you ready to try your fashion design skills? In **Stylin' Stuff** you're in control of the fashion world!

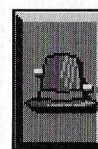
EXIT

To exit **Stylin' Stuff**, move the **Helping Hand** up to the **Exit Symbol** and press **Any** Button.

STYLIN' SYMBOLS

There are six different **Stylin'** symbols! Use the **Helping Hand** to highlight the items of your choice! Press the **Main Action Button** and the clothes on the

Fashion Model will switch! Change your mind? Press the **Secondary Button** to go forward and the **Main Action Button** to go backward! If you want to take a long look at things, **L** scrolls continuously backward and **R** scrolls continuously forward!



HATS

Choose this symbol to switch hats! There is also a "no hat" option!



HAIR

Select this symbol to place a hair style on the **Fashion Model**! There is also a "chrome dome" (no hair) choice!

STYLE



PANTS & SKIRTS

Pick this symbol and watch for just the right look!



SHIRTS

Press this and the shirts will change!



ACCESSORIES

Press this symbol to make the accessories switch! There is a "no accessory" option!



SHOES

Choose this and the shoes will change themselves! Or, go barefoot with the "no shoes" selection!

DON'T FORGET!! YOU CAN MOVE YOUR FASHION MODEL INTO PAINT WITH THE IMPORT SYMBOL LOCATED IN PAINT!!

MIX 'N' MATCH SYMBOLS

Use the **Helping Hand** to select the symbol of your choice and then press the **Main** Button. (**Main** or **L**=Reverse / **Secondary** or **R**=Forward)



HEADS

Select this to switch the heads!



BODIES

Choose this symbol to mix-up the bodies!



LEGS

Use this symbol to change the legs!

DON'T FORGET!! YOU CAN MOVE YOUR MIX 'N' MATCH CHARACTER TO PAINT BY USING THE IMPORT SYMBOL LOCATED IN PAINT!!

MIX 'N' MATCH

This is the place to create some of the wackiest characters you have ever seen!

EXIT

To exit **Mix 'N' Match**, move the **Helping Hand** up to the **Exit** symbol and press **Any** Button.

MIX UP CHAMBER

This is where your characters will take shape!

GAMES

Hint! The Games are a lot more fun to play if you use the Controller - except for Space Lazer, where accuracy is best with the Mouse!

CHOOSING A MINI-GAME

Use the **Control Pad** to move the **Helping Hand** to the game of your choice, then press **Any** Button.

EXIT

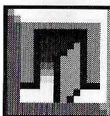
To exit or pause any game, press the **Start** Button. Three symbols will appear at the top of the screen along with the **Helping Hand**. Use the **Helping Hand** to make your choice!



RESUME
GAME



RESTART
GAME



EXIT TO GAMES
TITLE SCREEN

SPACE LAZER

The object of the game is to defeat 5 levels of Aliens. You lose the game when your energy runs out!

HIT COUNT

Tells how many ships YOU have hit!

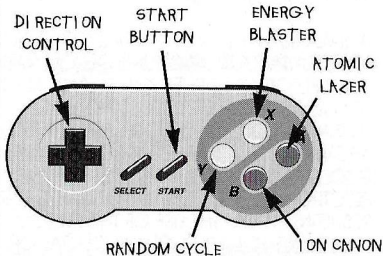
RADAR

Shows you where to look for Alien Ships! **Note:** If an Alien beast lurks on

the screen a few seconds, your ship will be hit by a mind blast that will steal your energy!

ENERGY

Lets you know how much energy you have left!



MOUSE MAZE

Eat as much of the cheese as you can, but beware of the cats! Good news - if you eat a bone, you turn into a dog (for a short time!) and then you can get revenge on the cats! You begin with only three mice, so move fast! You need to eat all of the cheese to complete a level! Can you make it through all 99 levels? Go for it!

MOUSE CONTROLS

Move the mouse with the **Control Pad**.

Hint!

You get an extra mouse with every 250 points!

If you eat a bone, you'll turn into a dog! The first cat is worth 10 points, the second is 20 points, the third is 40 and every cat after that is 60 big points!

WARRANTY

Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing 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 ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. 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 SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country.

Columbia Tristar Home Video UK

Fourth Floor, Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA
Hotline: Nintendo Hotline No
(44) 0703 652 222

Columbia Tristar Home Video

Marshalsea Court, 20/23 Merchants Quay
Dublin 8
Hotline: Nintendo Hotline No
(44) 0703 652 222

Sony Music Australia Limited

11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline 0055 33153*
* 25c buys 21.4 secs. Get parents OK to call.

INHALTSVERZEICHNIS

WIE MAN STARTET 14

WÄHLEN EINER TÄTIGKEIT 16

MALEN 16



MUSIK 19



STIL 21



SPIELE 23



GARANTIE 24

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER: ©
 1992, 1993 Chip Level Designs.

WIE MAN STARTET

- ☆ Den Strom an Ihrem Super NES AUSSCHALTEN.
- ☆ ACHTUNG: Niemals versuchen, ein Game Pak einzuführen oder zu entfernen, wenn der Strom EINGESCHALTET ist.
- ☆ Stellen Sie sicher, daß ein Steuergerät in den Anschluß Nr. 1 am Super NES eingesteckt ist. Ein Steuergerät und die Super NES Maus können in jeden

beliebigen Anschluß jederzeit während des Spieles eingesteckt werden.

- ☆ Das Game Pak in den Steckplatz am Super NES einführen. Fest drücken, damit das Game Pak fest einrastet.
- ☆ Wenn Sie den Titelbildschirm FUN 'N' GAMES™ sehen, **Start** drücken und der Spaß kann beginnen!

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome

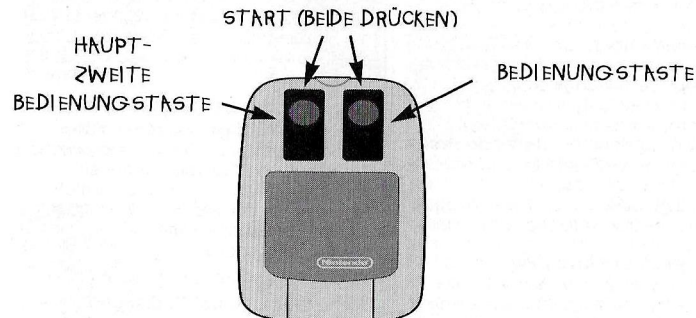
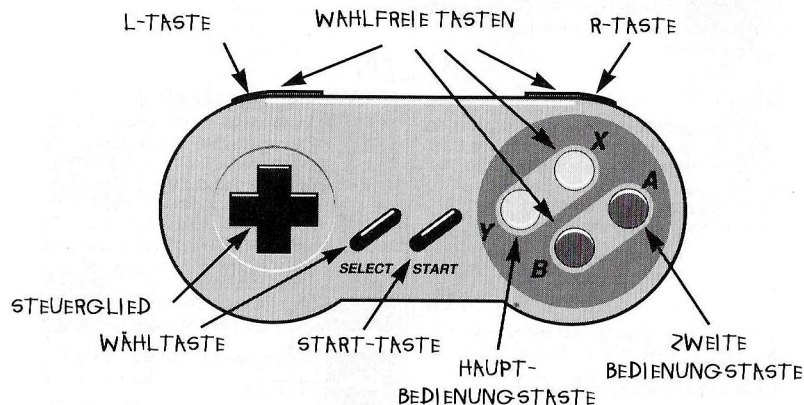
wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unwillkürlichen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhnen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

WIE MAN STARTET

FUN 'N' GAMES™ KANN SOWOHL MIT DEM SUPER NES™ STEUERGERÄT ALS MIT DER SUPER NES™ MAUS GESPIELT WERDEN



ACHTUNG MAUSBENUTZER!

STEUERGERÄT

Y-Taste
 A-Taste
 Start-Taste
 Steuerglied
 L, R, B, X & Wählfasten

MAUS

Haupt-Bedienungstaste
 Zweite Bedienungstaste
 Beide Tasten drücken
 Maus mit der Hand bewegen
 Kein Äquivalent zur Maus

WÄHLEN EINER TÄTIGKEIT

Der erste Bildschirm, den Sie sehen ist der FUN N GAMES™-Titelbildschirm. Wenn dieser Bildschirm erscheint, **irgendeine Taste** drücken. Daraufhin erscheinen am Bildschirm die 4 Tätigkeiten und die "Helfende Hand".



Benutzen Sie das Steuerglied am Steuergerät oder die Maus, um mit der "Helfenden Hand" die gewünschte Tätigkeit auszuführen. **Irgendeine Taste** drücken und das Spiel beginnt!!

MALEN

HELP!

Falls Sie irgendwann Hilfe benötigen, so drücken sie einfach die **Start-Taste** und der **Hilfe-Bildschirm** wird angezeigt. Auf diesem Bildschirm sehen Sie alle Symbole zum Malen und was man damit machen kann!

WAHL DER GRUNDWERKZEUGE

Zum Malen finden Sie **oben am Bildschirm** einen Werkzeugkasten. Um ein Werkzeug zu wählen, schieben Sie die **Helfende Hand** zum gewünschten Werkzeug-Symbol und drücken dann die **Haupt-Bedienungstaste**. Um das gewählte Werkzeug wird ein erleuchtetes Kästchen angezeigt. Schieben Sie dann die **Helfende Hand** hinunter zum Zeichenbrett und drücken Sie nochmals die **Haupt-Bedienungstaste**, um das Werkzeug zu benutzen. Ganz einfach, nicht wahr?

IM WERKZEUGKASTEN

Im Werkzeugkasten finden Sie viele verschiedene Werkzeuge, von denen jedes sein eigenes Symbol hat. Sehen Sie sich die Symbole genau an!



OH NO!

Wenn Sie einen Fehler machen, wird er durch das **Oh No** Symbol rückgängig gemacht! Nur Ihr allerletzter Bedienungsvorgang wird rückgängig gemacht.



BILDERRAHMEN

Wenn Sie Ihr Kunstwerk fertiggestellt haben, möchten Sie es vielleicht mit dem Videorecorder aufnehmen! Wenn Sie den Werkzeugkasten und die Palette nicht auf Ihrer Aufnahme möchten, wählen Sie vor dem Aufzeichnen dieses Symbol und sie verschwinden. Um den Werkzeugkasten wieder am Bildschirm anzuzeigen, irgendeine Taste drücken!



PFEIL NACH OBEN UND UNTEN

Benutzen Sie diese Pfeile, um sich die verschiedenen Zeichnungen und die Werkzeuge für die Effekte anzusehen. Sie finden diese an der linken Seite des Werkzeug-Menüs.

PALETTE

Mit der Palette werden die Farben der Zeichenwerkzeuge und die Auffüll-Farbdose gesteuert. Sie können zwischen **15 Farben** und **150 verschiedenen Mustern** wählen - das sind sehr viele! Benutzen Sie das Pfeil-Symbol auf der rechten Seite der Palette, um sich die Muster anzuschauen.

GEHEIMNISVOLLE EFFEKTE

Wenn Sie die **Haupt-Bedienungstaste** nach unten gedrückt halten, können Sie diese **geheimnisvollen Werkzeuge** benutzen! Sie sollten es ausprobieren!



VERLASSEN

Wenn Sie zum Haupt-Bildschirm zurückkehren möchten, schauen Sie einfach nach dieser Tür und gehen durch diese hindurch!

MALEN

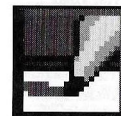
MALWERKZEUGE

Wenn Sie ein Zeichen-Werkzeug gewählt haben, die **Helfende Hand** zum **Zeichenbrett** hinunterschieben. Jetzt irgendeine Taste drücken, um eine Linie zu ziehen. Wiederum irgendeine Taste drücken, um die Linie zu stoppen. Möchten Sie die Zeichengeschwindigkeit ändern? Drücken Sie einfach Select!

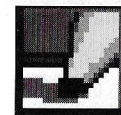
GERADE LINIEN



DÜNN

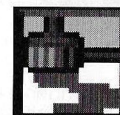
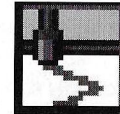


MITTEL



DICK

FREHÄNDIGE LINIEN

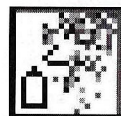


Tip! Möchten Sie Ihre Zeichengeschwindigkeit ändern? Drücken sie einfach Select!



LÖSCHER

Ist in drei Größen vorhanden! Wählen Sie dieses Symbol und halten Sie irgendeine Taste nach unten gedrückt, um jeglichen Schlamassel wieder in Ordnung zu bringen!

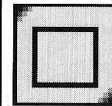


VIELFARBIGE SPRÜHDOSE

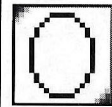
Sprüht mehrfarbige Farbklecken.

Mit diesen Werkzeugen können Sie klare geometrische Formen schaffen!

UNGEFÜLLT



KÄSTCHEN

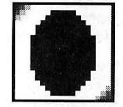
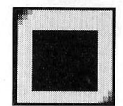


KREIS



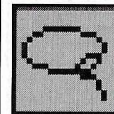
SUPERFORM

GEFÜLLT



Tip! Wenn Sie die Superform benutzen, können Sie die Superform stoppen und wieder starten, indem Sie die **Zweite Bedienungstaste** drücken!

KOPIEREN UND KLEBEN



Sie können einen Teil Ihres Bildes kopieren und es an einer anderen Stelle festkleben, so oft Sie dies nur wünschen! Und wie wird das gemacht?

Drücken Sie **irgendeine Taste** und zeichnen Sie ein Kästchen um die Zone, die Sie kopieren möchten. Drücken Sie wiederum **irgendeine Taste**, um das Kästchen zu schließen. Kleben Sie das Bild an der gewünschten Stelle auf, indem Sie fortwährend die **Haupt-Bedienungstaste** drücken. Um mit einem anderen Kästchen zu beginnen, die **Zweite Bedienungstaste** drücken.

Tip! Es werden nur die Teile des Bildes mit Farbe kopiert! Sie können ebenfalls die Taste nach unten gedrückt halten und den Cursor bewegen, um das Bild fortwährend aufzukleben und so mehrere Bilder aneinander oder eine Gruppe von Bildern schaffen!

WAHL DER MUSIK



Wenn Sie dieses Zeichen wählen, können Sie eine Tonspur für Ihr Bild auswählen! Statt der normalen Palette wird die Song-Palette angezeigt.

Bitte beachten: Wenn Sie einen Song spielen, werden die Zeichengeräusche eingestellt. Wenn Sie das Spielen eines Songs STOPPEN möchten, nochmals das Musikautomaten-Zeichen drücken!



Spielen Sie einen Song, den Sie in der "Magic Music" Maschine komponiert haben, indem Sie das Schlüssel-Symbol wählen!

DIE AUFFÜLL-FARBDOSE



Dieses Werkzeug ist praktisch, wenn Sie große und detaillierte Flächen anmalen möchten. Wählen Sie einfach von der Palette die gewünschte Farbe oder das gewünschte Muster, schieben Sie die Farbdose in den Bereich, den Sie anmalen möchten und drücken Sie die **Haupt-Bedienungstaste!** Wenn Sie die **Zweite Bedienungstaste** drücken, wird das Einfüllen gestoppt.



Tip! Sie können die Farbe "Schwarz" nicht einfüllen. Versuchen Sie auch nicht eine Fläche mit einer Farbe zu füllen, die bereits im Auffüllmuster enthalten ist. Wenn Sie das trotzdem tun, wird ein stirnrunzelndes Gesicht angezeigt!



DAS MALBUCH

Wenn Sie Malbücher gerne mögen, so werden Sie dieses gerne in Angriff nehmen!

Wählen Sie zuerst das **Farbbuch**-Symbol durch Drücken **irgendeiner Taste**. An der Stelle, wo sich die Palette befindet, werden daraufhin verschiedene Szenen angezeigt. Schieben Sie die **Helfende Hand** zur gewünschten Szene und drücken Sie **irgendeine Taste**. Sie können insgesamt 30 verschiedene Szenen anmalen, schießen Sie also los!



BENUTZEN SIE DAS PFEILSYMBOL, UM SICH DIE VERSCHIEDENEN WAHLEN ANZUSEHEN, DIE IHNEN OFFENSTEHEN!



RIESEN-STEMPEL

Das Werkzeug **Riesen-Stempel** können Sie auf alle möglichen Arten verwenden. Zuerst wählen Sie das Symbol der **Super-Sonne**. Die Palette ändert sich dann in die **Super-Sonnenpalette!** Sie können unter 66 Gegenständen wählen!

SCHAUEN SIE SICH DIE JUMBO-STEMPEL GENAU AN, SIE PASSEN ALLE ZU VERSCHIEDENEN SZENEN AUS DEN MALBÜCHERN!



Sie können die Jumbo-Stempel mit dem Wassermelonen-**Flip/Flop** Zeichen umdrehen oder rotieren. Tun Sie das aber, bevor Sie Ihren Stempel auf das Zeichenbrett kleben!

Sie finden hier ebenfalls das **Import**-Symbol, mit dem Sie Ihre Stil-Kreationen in das Bild schieben können, das Sie gerade kreieren!

ZENTRIERTBILDER UND STILLE OBJEKTE

Hier finden Sie 14 **Zeichentrickbilder** und 66 **Stille Objekte**, die Sie nacheinander in Ihr Bild einfügen können! Verwenden Sie hierzu die **Haupt-Bedienungstaste!**

Tip! Wählen Sie Ihr Zeichen-trickbild mit der **Zweiten Bedienungstaste** und es wird umgedreht! Heißer Trick!



Benutzen Sie den **Pfeil** am Ende der Palette, um alle Ihre Wahlen einzusehen!

MINI-STEMPEL



Wählen Sie das Symbol **Mini-Stempel** und die Palette wird zur **Mini-Stempelpalette!**

Stempeln Sie ein paar gewagte Bilder! Um einen Stempel zu wählen, drücken Sie **irgendeine Taste** am Mini-Stempel Ihrer Wahl.

Tip! Wenn Sie die **Zweite Bedienungstaste** drücken, während Sie am Zeichenbrett sind, verschiebt der Stempel immer jeweils einen Block. Dies hilft beim Geraderücken der Stempel! Drücken Sie nochmals die **Zweite Bedienungstaste** und Sie kehren zur normalen Stempelposition zurück!

STEMPEL-EDITOR



Wenn Sie Ihren eigenen Stempel herstellen wollen, wählen Sie das Editor-Symbol! Es wird dann ein neuer Bildschirm angezeigt, an dem eine große Version des letzten Stempels angezeigt wird, den Sie benutzt haben. Benutzen Sie die **Helfende Hand**, um Farben von der Palette zu wählen. Sie können jeden Teil des Stempels ändern oder einen ganz neuen Stempel herstellen!



Um einen Stempel zu rotieren, wählen Sie das **Flip/Flop**-Symbol und dann Ihren Stempel! Sie müssen dies tun,

bevor Sie ihn auf das Zeichenbrett kleben!



Um Ihren neuen Stempel zu benutzen, müssen Sie das Symbol **Benutzerstempel** wählen. Dieser Stempel wird nur so lange angezeigt bis Sie das SNES ausschalten!



Benutzen Sie das **Pfeil**-Symbol, um alle gewählten Stempel zu überprüfen!



Wenn Sie Ihren Stempel fertiggestellt haben, wählen Sie das Symbol **Verlassen** in der oberen rechten Ecke, um zum Zeichenbrett zurückzukehren!

NOTENLINIEN-AUSPUTZER



Sie können alles was sich auf dem Zeichenbrett befindet, löschen, indem Sie das Symbol **Abfallimer** wählen! Sie haben 10 verschiedene Möglichkeiten, das Durcheinander auszulöschen, das Sie gerade gemacht haben und nochmals ganz von vorne anfangen!

MUSIK

Musik besteht aus vielen Teilen. Die wichtigsten sind nachstehend aufgeführt:

INSTRUMENTE UND FUN-KLÄNGE

Um ein Instrument oder Fun-Klänge zu wählen (von beiden gibt es ungemein viele), schieben Sie die **Helfende Hand** zur gewünschten Note und drücken dann **irgendeine Taste**. Die Note erklingt am **Notenstern**, den Sie über der Tastatur des Klaviers finden. Sie können die Note auch direkt auf den Musiklinien plazieren!

Tip! Benutzen Sie irgendeine Taste, um auf die Menüs zuzugreifen und die Steuerungen zu betätigen. Mit der **Haupt-Bedienungstaste** werden regelmäßige Noten angebracht und mit der **Zweiten Bedienungstaste** werden die Noten entfernt. Um eine flache Note zu plazieren, die **wahlfreie Taste B** drücken. Um eine scharfe Note zu plazieren, die **wahlfreie Taste X** drücken. Drücken Sie die wahlfreien Tasten **L** und **R**, um die Songs links oder rechts durchzurollen. Wenn Sie Hilfe benötigen, einfach **Start** drücken und der **Hilfe-Bildschirm** wird angezeigt!

MUSIK



WÄHLEN SIE DAS EXIT-SYMBOL, UM WIE DER ZUM HAUPTMENÜ ZURÜCKZUKEHREN!

PLAYBACK-STEUERUNGEN

Benutzen Sie diese Steuerungen, um sich die Musik anzuhören, die Sie komponiert haben!



SPIELEN

Spielt Songs von Anfang an.

STOP

Stoppt die Musik während des Spiels.



RÜCKWÄRTS

Bringt Sie zum Anfang der Musik Zurück.

ZURÜCKLAUFEN LASSEN

Durchrollt links vom Song.



SCHNELLER VORLAUF

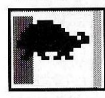
Durchrollt rechts vom Song.

SCHLEIFE

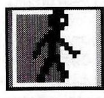
Mit diesem Symbol wird die Musik immer wieder von neuem gespielt. Wenn das Symbol hell aufleuchtet, so ist die Schleife eingestellt und Ihre Songs werden ständig gespielt! Wenn die Schleife dunkel ist, so ist sie ausgeschaltet und die Musik wird einmal gespielt! Heiße Sache!



TEMPO



LANGSAM



MITTEL



SCHNELL



KLANG-EFFEKTE

MUSIKAUTOMAT

Benutzen Sie dieses Symbol, um aus einer Liste von 14 bereits komponierten Songs oder ihren eigenen Songs zu wählen. Sie können dann den

gewählten Song auf jede gewünschte Weise neu arrangieren!

NOTEN-KLOPFER

Wenn Sie etwas wirklich Tolles machen wollen, können Sie die Noten in Ihrer Musik flach oder scharf machen! Sie müssen diese Option wählen, bevor Sie eine Note auf den Musiklinien platzieren! Benutzen Sie die **wahlfreien Tasten B und X**.



NATÜRLICH



FLACH



SCHARF



NUTEN-DISKETTE

Mit diesem Symbol können Sie unter 15 verschiedenen Hintergrund-Rhythmen wählen! Klicken Sie sie einfach an und Sie werden Ihren Beat finden!



NOTENLINIEN-KUSPUTZER

Löscht die gesamte Musik auf den Notenlinien! Benutzen Sie "OH NO", falls Sie Ihre Songs zurückhaben möchten!



FUN-KLÄNGE

Wählen Sie zwischen 28 wirklich heißen Songs! Benutzen Sie den Pfeil, um sie zu überprüfen!



INSTRUMENTE

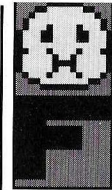
Komponieren Sie und spielen Sie Musik mit jedem beliebigen dieser 15 Instrumente!

MUSIK

WAS SIE HIER ÜBER WISSEN SOLLTEN



Sie sind auf 4 Noten oder Fun-Klänge pro Zeile beschränkt und können Noten hinzufügen bis die Notenlinie nicht mehr weiter nach links rollt. Wenn am Bildschirm ein stirnrunzelndes Gesicht erscheint, so haben Sie versucht, mehr als 4 Noten/Fun-Klänge auf der Zeile zu platzieren - versuchen Sie einige Noten zu löschen oder benutzen Sie die **Geheime Austauschvorrichtung**, um die Noten auszutauschen!



Wenn Sie diesen Dandy sehen, so bedeutet dies, daß Sie in Ihrem Song zu viele verschiedene Instrumente oder Fun-Klänge haben - er ist voll! Um einen Ton zu verwenden, der im Song vorhanden ist, **alle** Instrumente der gleichen Art löschen oder die **Geheime Austauschvorrichtung** benutzen, um alle Instrumente der gleichen Art durch ein anderes Instrument zu ersetzen!

Art löschen oder die **Geheime Austauschvorrichtung** benutzen, um alle Instrumente der gleichen Art durch ein anderes Instrument zu ersetzen!

GEHEIME AUSTAUSSCHVORRICHTUNG!!

Wenn Sie ein Instrument oder einen Fun-Klang mit der Zweiten Bedienungstaste wählen und dann sofort ein anderes Instrument oder einen anderen Fun-Klang wählen, so werden die ersten Noten durch die letzte Note im gesamten Song ausgetauscht!

STIL

Sie können sich auf zweierlei Arten mit Stil amüsieren!

Wählen Sie **Mix 'N' Match** und Sie feuern einen Schuß ab, bei dem Köpfe, Beine und Körper miteinander verbunden und hierdurch komische Gestalten geschaffen werden!

Wenn Sie neue Mode schaffen möchten, dann sollten Sie **Stylin' Stuff** wählen. Staffen Sie die Modepuppe so aus, daß Sie genau **Ihrem** Stil entspricht!

STYLIN' STUFF

Versuchen Sie es einmal! Möchten Sie gerne Ihre Fertigkeiten beim Mode-Design auf die Probe stellen? Mit **Stylin' Stuff** beherrschen Sie die Modewelt!

VERLASSEN

Zum Verlassen von Stylin' Stuff schieben Sie die **Helfende Hand** nach oben zum Exit-Symbol und drücken **irgendeine** Taste.

STYLIN' SYMBOLE

Sie finden hier sechs verschiedene **Stylin'** Symbole! Verwenden Sie die **Helfende Hand**, um die Posten Ihrer Wahl hervorzuheben! Drücken Sie die Haupt-Bedienungstaste und die Kleider der Modepuppe werden ausgewechselt! Haben Sie Ihre Meinung geändert? Drücken Sie die **Zweite Bedienungstaste**, um nach vorne zu gehen und die **Haupt-Bedienungstaste**, um zurückzugehen! Wenn Sie sich die Kleider gerne länger anschauen möchten, so können Sie mit **L** fortlaufend rückwärts und mit **R** fortlaufend vorwärts durchrollen!



HÜTE

Wählen Sie dieses Symbol, um die Hüte auszutauschen! Sie finden hier ebenfalls die Option **"kein Hut"**!



HAARE

Wählen Sie dieses Symbol, um der **Modepuppe** eine bestimmte Frisur zu geben. Sie finden hier auch die Wahl **"Chrome Dome"** (keine Haare)!

STIL



HOSEN UND RÖCKE

Wählen Sie dieses Symbol und halten Sie nach genau dem richtigen Look Ausschau!



SCHUHE

Wählen Sie dieses Symbol werden automatisch gewechselt!



ZUBEHÖR

Wenn Sie dieses Symbol drücken, wird das Zubehör ausgetauscht. Sie finden hier ebenfalls die Option "kein Zubehör"!



SCHUHE

Oder gehen Sie mit der Wahl "no shoes" (keine Schuhe) barfuß!

DENKEN SIE DARAN, DASS SIE IHRE MODEPUPPE SO BEWEGEN KÖNNEN, DASS SIE MIT DEM IMPORT-SYMBOL, DAS SICH IN DER FARBE BEFINDET, MALT!

MIX 'N' MATCH

An dieser Stelle können Sie die verrücktesten Charaktere schaffen, die Sie jemals gesehen haben!

VERLASSEN

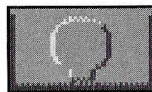
Um **Mix 'N' Match** zu verlassen, die **Helfende Hand** zum **Exit-Symbol** schieben und **irgendeine** Taste drücken.

MISCHZIMMER

Hier nehmen Ihre Charaktere Formen an!

MIX 'N' MATCH SYMBOLE

Benutzen Sie die **Helfende Hand**, um das gewünschte Symbol zu wählen und drücken Sie dann die **Haupt-Bedienungstaste**. (**Haupttaste** oder **L = Rückwärts / Zweite Taste** oder **R = Vorwärts**)



KÖPFE

Wählen Sie dieses Zeichen, um die Köpfe auszutauschen!



KÖRPER

Wählen Sie dieses Symbol, um die Körper zusammenzustellen



BEINE

Benutzen Sie dieses Symbol, um die Beine auszutauschen!

DENKEN SIE DARAN, DASS SIE IHRE MIX 'N' MATCH FIGUR AUF DER MALKASTEN DURCH VERWENDEN DES IMPORT-SYMBOLS IN DIESER ZONE SCHIEBEN KÖNNEN.

SPIELE

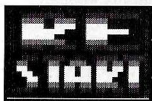
Tip! Die Spiele bereiten Ihnen viel mehr Spaß, wenn Sie die Steuerung benutzen - außer bei **Space Lazer**, wo Sie mit der Maus die größte Genauigkeit erzielen können!

EIN MINI-SPIEL WÄHLEN

Um das Spiel zu verlassen oder beim Spiel eine Pause einzulegen, die **Start-Taste** drücken. Oben am Bildschirm werden drei Symbole gemeinsam mit der **Helfenden Hand** angezeigt. Benutzen Sie die **Helfende Hand**, um Ihre Wahl zu treffen!



SPIEL WIEDER AUFNEHMEN



WIEDER STARTEN



VERLASSEN

SPACE LAZER

Bei dem Spiel sollen 5 Ebenen von außerirdischen Wesen besiegt werden. Sie verlieren das Spiel, wenn Sie mit Ihren Kräften am Ende sind!

ANZAHL DER SCHLÄGE

Zeigt an, wie vielen Schiffen SIE einen Schlag versetzt haben!

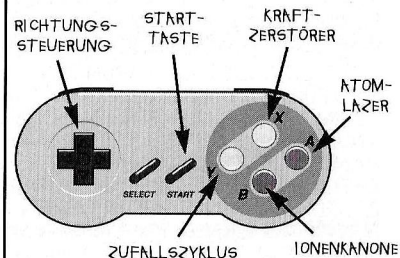
RADAR

Zeigt Ihnen, wo Sie nach den Schiffen der außerirdischen Wesen suchen können. Anmerkung: wenn ein

außerirdisches Wesen einige Sekunden am Bildschirm herumlauert, wird Ihr Schiff von einer ungeheueren Schlag getroffen, der Ihre Kräfte schwinden läßt!

KRAFT

Zeigt an, wieviel Kraft Sie noch haben!



MAUS-IRRGARTEN

Essen Sie so viel Käse wie Sie können, nehmen Sie sich aber vor den Katzen in acht! Eine gute Nachricht - wenn Sie einen Knochen essen, werden Sie zu einem Hund (eine kurze Zeit lang!) und Sie können sich dann an den Katzen rächen! Am Anfang haben sie nur drei Mäuse. Sie müssen also schnell sein! Sie müssen den ganzen Käse essen, um eine Ebene zu beenden. Schaffen Sie es durch alle 99 Ebenen? Versuchen Sie es!

MAUS-STEUERUNG 6

Bewegen Sie die Maus mit dem Steuerglied.

Tip!

Mit jeweils 250 Punkten erhalten Sie eine zusätzliche Maus!

Wenn Sie einen Knochen essen, werden zu einem Hund! Für die erste Katze erhalten Sie 10 Punkte, für die zweite 20 Punkte, für die dritte 40 Punkte und für jede Katze danach die stattliche Zahl von 60 Punkten.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

Sony Electronic Publishing
Zeil 13, 60313 Frankfurt
Germany

Hotline: Nintendo Hotline No
(44) 0703 652 222

Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6, CH-6340 Baar
Switzerland

SOMMAIRE

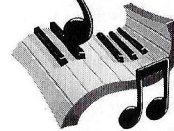
PRISE EN MAIN 26

CHOISIR UNE ACTIVITÉ 28

PEINTURE 28



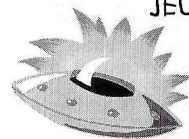
MUSIQUE 31



STYLE 34



JEUX 35



GARANTIE 36

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER: ©
 1992, 1993 Chip Level Designs.

PRISE EN MAIN

- ☆ Éteins ton Super NES.
- ☆ ATTENTION : N'essaie jamais d'insérer ou de retirer un GamePak quand l'appareil est en MARCHE (ON).
- ☆ Vérifie qu'une Commande est branchée dans le port #1 du Super NES. Une Commande et la Souris Super NES peuvent être branchés à un port ou l'autre à **n'importe quel** moment du jeu.

- ☆ Insère le GamePak dans la fente du Super NES. Appuie à fond pour bien l'enclencher.
- ☆ Quand tu vois l'écran de titre de FUN N GAMES™ apparaitre, appuie sur Start pour commencer à t'amuser !

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À 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 apparaitre 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,

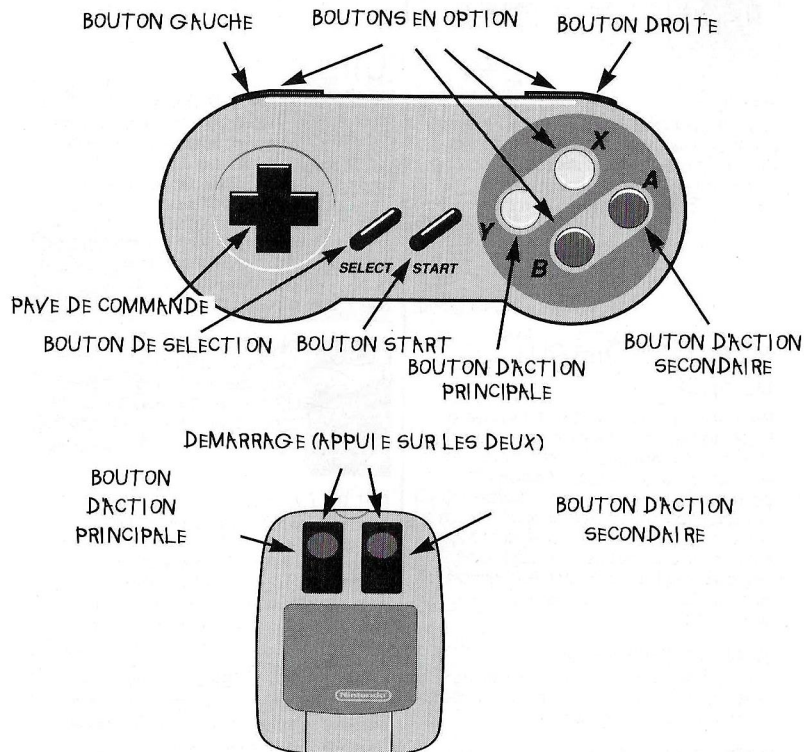
trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- 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 un écran de petite taille.
- Évitez 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.

PRISE EN MAIN

ON PEUT JOUER A FUN N GAMES AVEC LE CONTROLEUR ET LA SOURIS SUPER NES™



ATTENTION UTILISATEURS DE SOURIS !

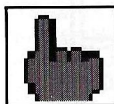
COMMANDE
 Bouton Y
 Bouton A
 Bouton démarrage
 Pavé de commande
 Boutons L, R, B, X et Sélection

SOURIS
 Bouton d'action principale
 Bouton secondaire
 Appui sur les deux boutons
 Déplacement de la souris à la main
 Pas d'équivalent sur la souris

CHOISIR UNE ACTIVITE

Le premier écran que tu vas voir est celui du titre de **FUN 'N GAMES™**.

Quand il apparaît, appuie sur **n'importe quel** bouton. Tu verras apparaître les 4 activités possibles et la **Main** à l'écran !



Avec le pavé de la Commande ou la souris tu déplaces la **Main** sur l'activité de ton choix. Appuie sur **n'importe quel** bouton et c'est parti !!

PEINTURE

HELP!

Si tu as besoin d'aide, tu peux appuyer quand tu veux sur le bouton Start et l'**Écran d'aide** apparaîtra ! Cet écran te montrera tous les symboles de Peinture et te dira ce qu'ils font !

SELECTION DES OUTILS DE BASE

Peinture a une boîte à outils située en haut de l'écran. Pour choisir un outil, déplace la **Main** vers le symbole d'outil et appuie sur le bouton **Action principale**. Une case en surbrillance apparaîtra autour de l'outil que tu as sélectionné ! Ensuite descend la **Main** sur la planche à dessin et appuie encore une fois sur le bouton **Action principale** pour utiliser l'outil ! C'est simple, non ?

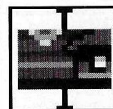
DANS LA BOITE A OUTILS

Il y a de nombreux outils dans cette boîte et chacun a son propre symbole. Étudie-les attentivement !



OH NO!

Si tu te trompes, le symbole "Oh No" fera la correction ! Il ne corrigera que ta toute dernière action.



ENCADREUR

Après avoir fini ton œuvre d'art, tu auras peut-être envie de l'enregistrer sur le magnétoscope ! Si tu ne veux pas avoir la boîte à outil et la palette dans ton enregistrement, choisis ce symbole avant d'enregistrer et ils disparaîtront. Pour que la boîte à outils réapparaisse, appuie sur **n'importe quel** bouton !



FLECHE HAUT/BAS

Tu peux l'utiliser pour regarder les divers outils d'effets et de dessin. Elle est à gauche du menu d'outils.

PALETTE

La palette commande la couleur des outils de dessin et le pot de peinture. Tu as le choix entre 15 couleurs et 150 motifs différents - ça fait beaucoup ! Avec le symbole de flèche sur la droite de la palette tu peux regarder les motifs.

EFFETS MYSTERE

Il y a des outils à *effet mystère* pour créer des effets magiques quand le bouton d'**Action principale** est enfoncé ! Essaie voir !



SORTIR

Si tu veux revenir à l'écran de sélection principale, il te suffit de chercher la porte et de l'ouvrir.

PEINTURE

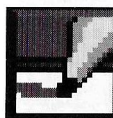
OUTILS DE DESSIN

Maintenant, appuie sur un **n'importe quel** bouton pour dessiner une ligne. Appuie sur un bouton à nouveau pour arrêter la ligne. Tu veux changer la vitesse de dessin? Appuie sur Select!

TRAITS DROITS



MINCE

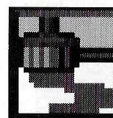
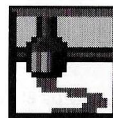
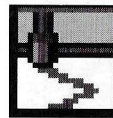


MOYEN



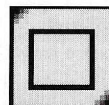
EPAIS

TRAITS A MAIN LEVEE

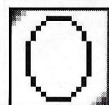


Avec ces outils tu peux créer des formes géométriques !

VIDE



RECTANGLE

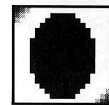
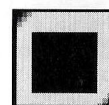


CERCLE



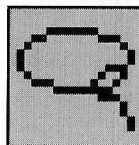
SUPERFORME

PLEIN



Conseil ! Quand tu utilises la SuperForme tu peux arrêter et recommencer en appuyant sur le bouton d'**Action secondaire** !

LASSO POUR COPIER ET COLLER



Tu peux copier une partie de ton image et la coller n'importe où autant de fois que tu veux ! Comment ? Appuie sur **n'importe quel** bouton et dessine

un rectangle autour de la zone à copier. Appuie encore une fois sur un bouton pour fermer le rectangle. Ensuite colle l'image où tu veux en laissant le bouton **Action principale** enfoncé. Pour commencer un autre rectangle, appuie sur le bouton d'**Action secondaire**.

Conseil ! Tu peux seulement les parties de l'image qui ont de la couleur ! Tu peux aussi maintenir le bouton enfoncé et déplacer le curseur pour coller l'image en continu et créer un amas ou un groupe d'images !



GOMME

Il y a trois tailles de gommes ! Sélectionne ce symbole et enfonce **n'importe quel** bouton pour nettoyer les dégâts !



ATOMISEUR MULTICOLORE

Il vaporise des petites taches de peinture multicolore

PEINTURE

CHOISIR UNE MUSIQUE



Après avoir sélectionné ce symbole, tu peux choisir une bande son pour ton image ! La **Palette de chansons** apparaîtra à la place de la palette habituelle. Note : Si tu écoutes une chanson, les effets sonores du dessin s'arrêteront. Pour ARRÊTER l'écoute d'une chanson, appuie encore une fois sur le symbole de juke-box !



Tu peux importer une chanson que tu as composée dans la Machine à musique magique en choisissant le symbole de Clef musicale !



LE POT DE PEINTURE

Cet outil est bien pratique pour colorier des grandes zones ou des détails ! Il suffit pour ça de sélectionner la couleur ou

le motif souhaité dans la Palette, de déplacer le pot de peinture dans la zone à colorier et d'appuyer sur le bouton **Action principale** ! En appuyant sur le bouton **Action secondaire**, la peinture arrête de couler !



Conseil ! Tu ne peux pas remplir avec du "Noir". N'essaie pas non plus de remplir une zone avec une couleur qui est déjà dans le motif de remplissage. Une "grimace" apparaîtra si tu fais ça.



L'ALBUM À COLORIER

Si tu aimes les albums à colorier, tu vas adorer celui-là. Pour commencer, choisis le symbole **Album à colorier** et appuie sur **n'importe quel** bouton. Un choix de tableaux apparaît à la place de la palette. Déplace la **Main** sur le tableau

de ton choix et appuie sur **n'importe quel** bouton. En tout, il y a 30 tableaux supers à colorier, alors tu vas t'éclater !



UTILISE LE SYMBOLE DE FLECHE POUR VOIR LES CHOIX QUI SE PRÉSENTENT !



GROS TAMPON

L'outil **Gros tampon** peut s'utiliser de tas de manières géniales ! La première chose à faire c'est choisir le symbole **Super Soleil**. La palette se transforme alors en palette **Super Soleil**. Il y a 66 objets au choix !

REGARDE BIEN LES GROS TAMPONS, ILS CORRESPONDENT TOUS À DES TABLEAUX DE L'ALBUM À COLORIER !



Tu peux inverser ou faire tourner les gros tampons avec le symbole de pastèque **Flip/Flop** ! Mais avant, colle ton tampon sur la planche à dessin !

Il y a aussi le symbole **Importer** qui te permet de déplacer tes créations de Style dans l'image que tu es en train de réaliser !

OBJETS ANIMÉS ET IMMOBILES

Il y a 14 **objets animés** et 66 **objets immobiles** que tu peux mettre dans ton image, un à la fois ! Pour cela, utilise le bouton d'**Action principale** !

Conseil ! Sélectionne ton objet animé avec le bouton d'**Action secondaire** et il sera inversé !



Super le truc ! Utilise la **Fleche** au bout de la Palette pour voir tous tes choix !

PEINTURE

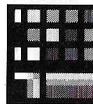
PETITS TAMPONS



En sélectionnant le symbole **Petits tampons**, ta palette deviendra celle des **petits tampons** ! Prépare-toi à un sacré tamponnage ! Pour en choisir un, appuie sur **n'importe quel** bouton avec le petit tampon de ton choix.

Conseil ! Si tu appuies sur le bouton d'**Action secondaire** pendant qu'il est sur la planche à dessin, le tampon se déplacera d'un bloc à la fois. Ça aide à ranger les tampons ! Si tu appuies sur le bouton d'**Action Secondaire** encore une fois tu fais revenir les tampons à leur position normale !

ÉDITEUR DE TAMPON

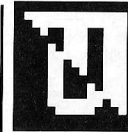


Si tu veux faire ton propre tampon, choisis le symbole **Éditeur** ! Un nouvel écran apparaîtra avec une version agrandie du dernier tampon que tu as utilisé.

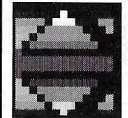
Utilise la **Main** pour choisir les couleurs dans la palette. Tu peux changer **n'importe quelle** partie du tampon ou en faire un complètement nouveau !



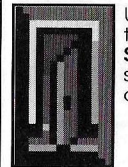
Pour faire tourner un tampon, il suffit de sélectionner le symbole **Flip/Flop** et de choisir ton tampon ! Il faut que tu fasses ça avant de le coller sur la planche à dessin !



Pour utiliser ton nouveau tampon, choisis le symbole **Tampon de l'utilisateur**. Ce tampon ne durera que jusqu'au moment où tu éteindras le SNES™ !



Utilise le symbole de **Fleche** pour vérifier tous tes choix de tampons !



Une fois le tampon terminé, choisis le symbole **Surpie** dans le coin supérieur droit pour revenir à la planche à dessin !



L'ESSUIE-ÉCRAN

Si tu veux te débarrasser de tout ce qu'il y a sur la planche à dessin, sélectionne le symbole de **Poubelle** !! Au choix, tu as 10 manières délirantes d'effacer les dégâts que tu as faits et de recommencer à zéro !

MUSIQUE

Musique a de nombreuses parties, les principales sont indiquées ci-après :

INSTRUMENTS ET SONS AMUSANTS

Pour choisir un instrument ou un son amusant (ce n'est pas le choix qui manque pour les deux !), déplace la **Main** sur la note que tu veux et appuie sur **n'importe quel** bouton. La note retentira au-dessus de l'étoile qui se trouve au-dessus du clavier de piano. Tu peux aussi mettre la note directement sur la portée !

Conseil ! **N'importe quel** bouton te permet d'accéder aux menus et d'actionner les commandes. Le bouton d'**Action principale** pose des notes normales et le bouton d'**Action secondaire** les enlève. Pour poser une note avec un bémol, appuie sur le **bouton d'option B**. Pour poser une note avec un dièse, appuie sur le **bouton d'option X**. Les **boutons d'options L et R** servent à faire défiler la chanson vers la gauche et la droite. Si tu as besoin d'aide, appuie sur **Start** et l'**Écran d'aide** apparaîtra !

MUSIQUE



CHOISIS LE SYMBOLE
SORTIE POUR REVENIR AU
MENU PRINCIPAL !

COMMANDES D'ECOUTE

Ces commandes te serviront à écouter la musique que tu as composée !



ECOUTE

Pour écouter une chanson depuis le début.

ARRÊT

Arrête la musique pendant qu'on l'écoute.



RETOUR

Revient au début de la musique

REBOBINAGE

Ramène la chanson vers la gauche.



AVANCE RAPIDE

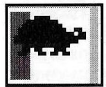
Avance la chanson vers la droite.

BOUCLE

Pour répéter ta musique sans arrêt ! Quand le symbole est brillant, la boucle est activée et ta chanson continuera à passer ! S'il est sombre la boucle est désactivée et la musique ne passera qu'une fois. Sympa, non ?



TEMPO



LENT



MOYEN



RAPIDE



EFFETS SONORES

JUKE-BOX

Tu peux t'en servir pour choisir dans une liste de 14 chansons déjà composées ou ta chanson à toi ! Tu peux modifier l'arrangement de la chanson sélectionnée comme bon te semble !

FRAPPEUR DE NOTE

Si tu veux vraiment compliquer les choses, tu peux altérer les notes et leur mettre des dièses et des bémols ! Tu dois choisir cette option avant de poser une note sur la portée. Pour ça, utilise les **boutons d'option B et X**.



BECAÛRE



FLAT



DIÈSE



LE DISQUE RYTHMIQUE

Avec ça tu pourras choisir parmi 15 fonds rythmiques différents ! Clique dessus et trouve ton propre tempo !



LESSUIE-PORTÉE

Il efface toute la musique sur la portée ! Sers-toi de "OH NO" si tu veux récupérer ta chanson !



SONS AMUSANTS

Choisis entre 28 sons vraiment cools ! Utilise ces flèches pour les passer en revue !



INSTRUMENTS

Pour composer et écouter de la musique avec 15 instruments au choix !

MUSIQUE

LES CHOSSES QUE TU DOIS SAVOIR



Tu ne peux mettre que 4 notes et sons amusants par ligne et tu peux seulement ajouter des notes jusqu'à ce que la portée arrête de défiler vers la gauche. Si la grimace apparaît, c'est que tu as essayé de mettre plus de 4 notes (ou sons amusants) sur la ligne. Essaie donc d'enlever des notes ou d'utiliser la **Fonction Secrète de Remplacement** pour remplacer les notes !



Si jamais tu vois ce type, c'est que tu as trop d'instruments ou de sons amusants dans ta chanson - C'est complet ! Pour utiliser un son qui n'est pas dans la chanson, supprime tous les sons d'un instrument ou utilise la **Fonction secrète de remplacement** pour remplacer tous les sons d'un instrument par un autre !

LA FONCTION SECRETE DE REMPLACEMENT

Si tu choisis un instrument ou un son amusant avec le bouton d'Action secondaire et qu'ensuite tu choisis immédiatement un autre instrument ou son amusant, toutes les premières notes seront remplacées par la dernière note dans la chanson entière !

STYLE

Tu as deux manières de t'amuser avec Style !

En choisissant Personnages, tu vas t'éclater en combinant des têtes, des jambes et des corps pour créer des personnages délirants !

Si tu veux créer de nouvelles modes, alors c'est Haute Couture qui va t'intéresser ! Habille donc le mannequin avec quelque chose qui reflète exactement ton style !

HAUTE COUTURE

Vas-y essaie ! Es-tu es prêt à tester tes compétences en création de mode ? Avec Haute Couture tu contrôles le monde de la mode !

SORTIE

Pour sortir de Haute Couture, monte la **Main** sur le symbole Sortie et appuie sur **n'importe quel** bouton ;

SYMBOLES DE HAUTE COUTURE

Il y a six symboles dans Haute Couture ! Avec la **Main** tu mets en surbrillance les éléments que tu choisis ! Si tu appuies sur le bouton d'**Action principale**, les vêtements du mannequin changent ! Tu changes d'avis ? Appuie sur le **bouton d'Action secondaire** pour avancer et le bouton d'**Action principale** pour revenir en arrière ! Si tu veux avoir une vue d'ensemble, le bouton L défille en continu vers l'arrière et le **R** en continu vers l'avant.



LES CHAPEAUX

Choisis ce symbole pour changer les chapeaux ! Il y a aussi une option "sans chapeau"



LES CHEVEUX

Sélectionne ce symbole pour mettre une coiffure au mannequin. Tu peux aussi choisir une boule de billard ("pas de cheveux")

STYLE



LES PANTALONS ET LES JUPE

Sélectionne ce symbole et cherche le "look" qui te convient le mieux !



LES CHEMISES

Appuie ici et les chemises vont changer !



LES ACCESSOIRES

Appuie sur ce symbole pour changer les accessoires ! Il y a une option "sans accessoires" !



LES CHAUSSURES

Choisis cette option et les chaussures changeront automatiquement. Autrement, tu peux aller pieds nus avec la sélection "sans chaussures"

NOUBLIE PAS ! TU PEUX METTRE TON MANNEQUIN SUR LA PLANCHE À DESSIN AVEC LE SYMBOLE PREVU DANS PEINTURE !

PERSONNAGES

C'est l'endroit où tu crées les personnages les plus déllrants jamais vus !

SORTIE

Pour quitter Personnages, pose la **Main** sur le symbole Sortie et appuie sur **n'importe quel** bouton.

LE LABORATOIRE DES PERSONNAGES

C'est l'endroit où tes personnages prendront forme !

SYMBOLES DE PERSONNAGES

Sers-toi de la **Main** pour sélectionner le symbole de ton choix et ensuite appuie sur le **Bouton d'Action principale**.

(**P**incipal ou **L** = Reculer / **S**econdaire ou **R** = Avancer)



TETES

Sélectionne cette option pour faire tourner les têtes !



CORPS

Choisis ce symbole pour changer les corps !



JAMBES

Utilise ce symbole pour mélanger les jambes

NOUBLIE PAS ! TU PEUX METTRE TON PERSONNAGE DE STYLE SUR LA PLANCHE À DESSIN EN UTILISANT LE SYMBOLE D'IMPORTATION PREVU A CET EFFET DANS PEINTURE

LES JEUX

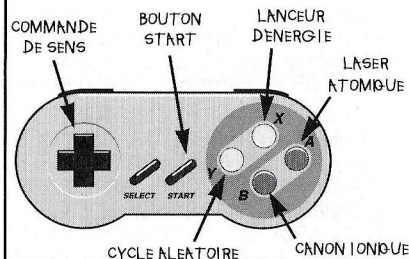
Conseil ! Les jeux sont bien plus amusants si tu utilises la Commande, sauf pour Space Lazer où la précision est meilleure avec la Souris !

CHOISIR UN MINI-JEU

Utilise le **Pavé de commande** pour mettre la **Main** sur le jeu de ton choix, ensuite appuie sur **n'importe quel** bouton.

SORTIE

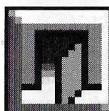
Pour sortir d'un jeu ou faire une pause, appuie sur le bouton **Start**. Trois symboles apparaîtront en haut de l'écran avec la **Main**. Utilise-la pour faire ton choix !



CONTINUER
LE JEU



RELANCER
LE JEU



SORTIR VERS
L'ÉCRAN DE TITRE
DES JEUX VIDÉO

SPACE LAZER

Le but du jeu est de vaincre 5 niveaux d'extra-terrestres. Quand tu es à court d'énergie, tu as perdu !

COMPTEUR DE COUP

Il t'indique le nombre des vaisseaux que tu as touchés !

RADAR

Le radar te montre où chercher les vaisseaux des extra-terrestres. Note : si un extra-terrestre traîne à l'écran pendant quelques secondes, ton

vaisseau sera touché par une fusée mentale qui te volera ton énergie !

ÉNERGIE

Ça te permet de savoir combien il te reste d'énergie !

MOUSE MAZE

Mange autant de fromage que possible, mais fais attention aux chats ! Bonne nouvelle : si tu manges un os, tu peux te transformer en chien (pendant un petit instant !) et ensuite prendre ta revanche sur les chats ! Tu commences avec seulement trois souris, alors dépêche-toi ! Il faut que tu manges tout le fromage pour terminer un niveau. Arriveras-tu à faire les 99 niveaux ? Allez, vas-y !

COMMANDE SOURIS 6

Déplace la souris avec le pavé de commande.

Conseil !

Tu obtiens une souris supplémentaire tous les 250 points !

Si tu manges un os, tu te transformes en chien ! le premier chat vaut 10 points, le deuxième 20 points, le troisième 40 et chaque chat après ça vaut 60 gros points !

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing 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 SONY ELECTRONIC PUBLISHING. 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. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre.

Sony Electronic Publishing

131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17

France

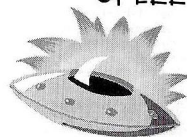
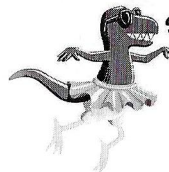
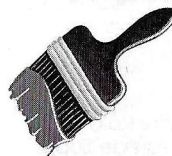
Hotline: SME (France) Hotline 36 68 22 02

Sony Music Entertainment AG

Oberneuhofstrasse 6, CH-6340 Baar
Switzerland

INHOUDSTABEL

STARTEN	38
EEN ACTIVITEIT KIEZEN	40
VERVEN	40
MUZIEK	43
STIJL	45
SPELLETJES	47
GARANTIE	48



CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER:
 © 1992, 1993 Chip Level Designs.

STARTEN

- ☆ Uw Super NES aanzetten.
- ☆ **WAARSCHUWING:** Een spel (Game Pak) nooit verwijderen nadat de elektriciteit is aangezet.
- ☆ Controleren of een Controller is aangesloten op de #1 poort op de Super NES. Een Controller en Super NES Muis kunnen gedurende het spel op ieder willekeurig moment op een poort worden aangesloten.

- ☆ Het spel (Game Pak) in de gleuf steken van de Super NES. Goed naar binnen drukken zodat het spel (Game Pak) wordt vergrendeld.
- ☆ Als je het titelscherm FUN N GAMES™ ziet, Start indrukken en gaan genieten!

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de

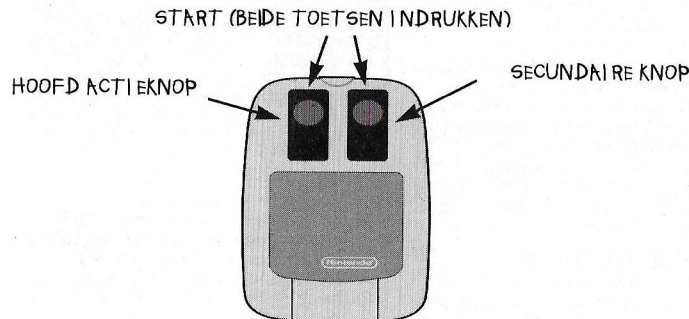
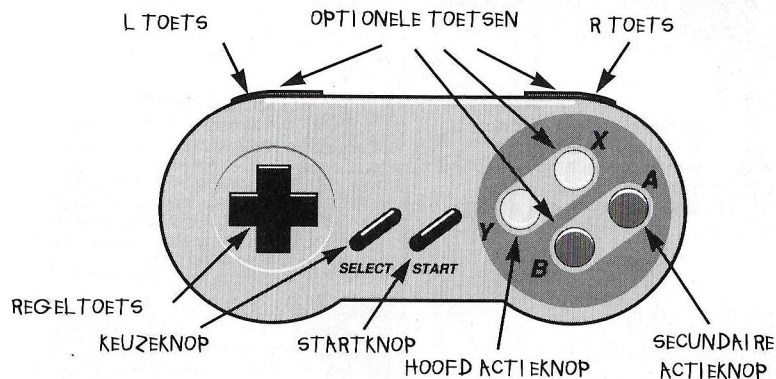
volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

STARTEN

FUN N GAMES™ KAN WORDEN GESPEELD MET DE SUPER NES™ CONTROLLER EN DE SUPER NES™ MUIS.



GEBRUIKERS VAN DE MUIS OPGELET!

CONTROLLER

Y toets
 A toets
 Startknop
 Regeltoets
 L,R,B,X & Keuzeknoppen

MUIS

Hoofd actieknop
 Secundaire knop
 Beide toetsen indrukken
 Muis met de hand bewegen
 Geen equivalent op de muis

EEN ACTIVITEIT KIEZEN

Het eerste scherm dat je ziet is het **FUN N GAMES™** titelscherm. Zodra dit verschijnt op een willekeurige knop drukken. Dan zie je de 4 activiteiten terwijl ook de **'Helpende Hand'** op het scherm verschijnt.



Gebruik de Regelfoets op de Controller of de Muis om de **'Helpende Hand'** naar de activiteit van je keus te verplaatsen. Druk weer een willekeurige toets in en dan ga je beginnen!

VERVEN

HELP!

Als je hulp nodig hebt, de **Startknop** indrukken en dan verschijnt het **Hulpscherm**. Op dit scherm verschijnen alle Verfsymbolen terwijl ook wordt uitgelegd wat hiermee kan worden gedaan!

KIEZEN VAN FUNDAMENTELE HULPMIDDELEN

Verven is voorzien van een Hulpmiddel aan de bovenkant van het scherm. Kies een hulpmiddel door de **'Helpende Hand'** naar het symbool voor het hulpmiddel te verplaatsen. Vervolgens de **Hoofd Actieknop** indrukken. Dan verschijnt een Hi-Lite rechthoek rond het gekozen hulpmiddel. Beweeg de **'Helpende Hand'** omlaag naar het Tekenbord en druk de **Hoofd Actieknop** nogmaals in zodat het hulpmiddel kan worden gebruikt. Eenvoudig, nietwaar?

IN DE HULPMIDDELEN

Hulpmiddelen is bijzonder uitgebreid. Ieder individueel hulpstuk is voorzien van een eigen symbool. Die symbolen zorgvuldig bestuderen!



OH NEE

Als je een fout maakt, kan die met het 'Oh No' symbool ongedaan worden gemaakt. Daarmee kan echter alleen de laatste handeling ongedaan worden gemaakt.



LIJSTENMAKER

Is je kunstwerk klaar, dan wil je dit wellicht opnemen op de VCR! Als je echter niet wil dat de Hulpmiddelen en je Palet op je opname voorkomen, kies dan voor de opname dit symbool en dan zullen die verdwijnen. Hulpmiddelen kunnen weer worden teruggehaald door een willekeurige toets in te drukken!



OMHOOG/OMLAAG PIJL

Hiermee zoek je naar de verschillende teken- en effectenhulpmiddelen. Dit vind je aan de linkerkant van het Hulpmiddelen-menu.



PALET

Met het Palet wordt de kleur van de Tekening-Hulpmiddelen en de Verf in het Blik bepaald. Je hebt 15 kleuren en 150 verschillende patronen waaruit een keus kan worden gemaakt - en dat is veel! Je kunt het Palet bekijken met het pijl-symbool aan de rechterkant van het Palet.

MYSTERIE-EFFECTEN

Dit zijn hulpmiddelen waarmee Mysterie-effecten kunnen worden getekend. Hiermee worden magische effecten gecreëerd als de **Hoofd Actieknop** ingedrukt wordt gehouden. Probeer het zelf maar!



EXIT

Als je terug wilt gaan naar het Hoofdselectiescherm deze deur opzoeken en daar doorheen gaan.

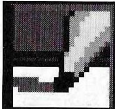
HULPMIDDELEN VOOR HET TEKENEN

Nadat je een dergelijk Hulpmiddel hebt gekozen, beweegt de **'Helpende Hand'** omlaag naar het Tekenbord Druk nu een willekeurige toets in en dan wordt een lijn getekend. Als het einde van die lijn bereikt is, een willekeurige toets nogmaals indrukken. Wil je sneller of langzamer tekenen? Druk dan **Select** in!

RECHTE LIJNEN



DUN

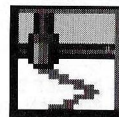


MIDDELBaar

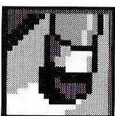


DIK

VRIJE LIJNEN



Tip! Wil je sneller of langzamer tekenen? Druk dan **Select** in!



opgeruimd!

VLAKKOM

Dit komt in drie maten! Kies dit symbool en hou dan een willekeurige toets ingedrukt. Dan worden vergissingen



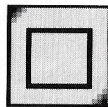
SPULTBUS MET MEWERDERE KLEUREN

Hiermee kan je veelkleurige stippels opspuiten

VERVEN

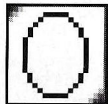
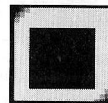
Met deze hulpmiddelen kan je zuiver geometrische vormen tekenen!

LEEG

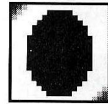


RECHTHOEK

VOL



CIRKEL



SUPER-VORM

Tip! Als de Super-Vorm wordt gebruikt, kan je die onderbreken en opnieuw starten door de **Secundaire Actieknop** in te drukken!

LASSO VOOR KOPIËREN EN PLAKKEN



Je kunt een deel van je schilderij kopiëren en het overal, zo vaak als je maar wilt, ophangen! Hoe? Een willekeurige toets indrukken en rond het gedeelte dat je wilt kopiëren, een rechthoek tekenen. Dan weer een willekeurige toets indrukken om die rechthoek te sluiten. Plak het beeld vervolgens waar je maar wilt, door de **Hoofd Actieknop** te blijven indrukken. Begin een andere rechthoek, door de **Secundaire Actieknop** in te drukken.

Tip! Alleen die delen van het beeld die zijn gekleurd, worden gekopieerd! Ook kan je de toets ingedrukt houden en de cursor verplaatsen, waardoor het beeld steeds wordt opgeplakt. Dan ontstaat een groep beelden!

VERVEN

MUZIEKSELECTIE

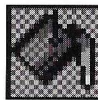


Als je dit symbool kiest, kan je de begeleidende muziek kiezen voor je schilderij! Het **Zang-Palet** verschijnt dan in plaats van het normale Palet. Opmerking: Als je de muziek speelt, dan verdwijnen de geluidseffecten die je tekening begeleiden. Het spelen van het liedje onderbreken door het Jukebox-Symbool nogmaals in te drukken!



Introduceer nu het liedje dat je gecomponeerd hebt met de Magische Muziek-machine door het Sleutel-Symbool op te pikken.

HET VERFBLIK



Dit is echt handig als je grote of gedetailleerde gedeeltes wilt kleuren! Kies de juiste kleur of patroon uit het Palet Zet het Verfblik in het gedeelte dat je wilt kleuren en druk de **Hoofd Actieknop** in! Hiermee ophouden door de **Secundaire Actieknop** in te drukken!



Tip! De kleur 'Zwart' kan je niet gebruiken. Tracht ook nooit een gedeelte te kleuren met een kleur die reeds aanwezig is in het vulpatroon. Er verschijnt een boos gezicht op het scherm!



HET KLEURBOEK

Als je van kleurboeken houdt, dan moet je een beetje gaan graven! Kies eerst het **Kleurboek-Symbool**, door een willekeurige toets in te drukken. Dan verschijnt een serie scènes waar het Palet zich bevindt. Beweeg de **Helpende Hand** naar de gewenste scène en druk vervolgens een willekeurige toets in. Er zijn 30 scènes die je kunt kleuren. Veel plezier!



MET HET PIJL-SYMBEOL KAN JE DE VERSCHILLENDE KEUZEMOGELIJKHEDEN BEKIJKEN!



JUMBO-STEMPEL

Met het Jumbo-Stempel vind je een groot aantal mogelijkheden! Kies eerst het **Super Zon Symbool**. Het Palet verandert dan in het **Super Zon Palet!** Je hebt een keuze uit 66 voorwerpen!

JE MOET DE JUMBO-STEMPELS GOED BEKIJKEN, DIE PASSEN ALLEMAAL BIJ VERSCHILLENDE SCÈNES IN HET KLEURBOEK!



Je kunt de Jumbo-Stempels omdraaien. Dit doe je met het Watermeloen **Flip/Flop-Symbool**. Dit moet je echter doen voordat je je stempel op het tekenbord plaatst!

Er is ook het **Import-Symbool**. Daarmee kan je creaties vanuit Stijl in het schilderij plaatsen dat je aan het maken bent!

BEWEGENDE EN NIET BEWEGENDE VOORWERPEN

Er zijn 14 **Bewegende** en 66 **Niet Bewegende** voorwerpen die je één voor één in je schilderij kunt plaatsen. Gebruik de **Hoofd Actieknop!**

Tip! Kies je Bewegende beelden met de **Secundaire Actieknop** en dan worden die omgekeerd! Een koele truc!



Gebruik de Pijl aan het eind van het Palet om al je keuzen te kunnen bekijken!

VERVEN

MINI-STEMPELS



Kies het **Mini-Stempel** Symbool en het Palet wordt dan een **Mini-Stempel Palet!** Dan kan je een paar originele stempels aanbrengen! Kies er één door een willekeurige toets in te drukken op het Mini-Stempel van je keus.

Tip! Als je de **Secundaire Actieknop** indrukt terwijl je nog op het tekenbord bent, dan gaat het stempel een blok terug. Hiermee kan je het stempel recht zetten! De **Secundaire Actieknop** nogmaals indrukken, om terug te gaan naar de normale plaats van het stempel!

STEMPEL-EDITOR



Als je je eigen stempel wilt maken, kies dan het **Editor-Symbool**. Dan verschijnt een nieuw scherm met een grote versie van het stempel dat je het laatst hebt gebruikt. Gebruik **Helpende Hand** om de kleuren te kiezen uit het Palet. Ieder deel van het stempel kan worden veranderd. Het is ook mogelijk om een heel nieuw stempel te maken!



Het stempel roteren door het **Flip/Flop-Symbool** te kiezen. Vervolgens kies je je stempel!

Je moet dit doen voordat je dit op het Tekkenbord plakt!



Je kunt je nieuwe stempel gebruiken met het symbool **Eigen Stempel**. Het stempel zal uitsluitend worden verloren als je de **SNES™** afzet.



Met het **Pijl-Symbool** al je gekozen stempels controleren.



Als je met je stempel klaar bent, moet je het **Exit-Symbool** kiezen in de rechter bovenhoek. Dan ga je terug naar het Tekkenbord!

SCHERMWISSER



Als je alles op het Tekkenbord wilt verwijderen, kies dan het **Vuilnisbak-Symbool!** Je kunt op 10 verschillende leuke manieren de rommel wissen die je zojuist hebt gecreëerd. Begin dan weer opnieuw!

MUZIEK

Muziek bestaat uit vele delen. Hieronder volgen de belangrijkste componenten:

INSTRUMENTEN EN LEUKE GELUDEN

Kies een Instrument of een Leuk Geluid (en er zijn er meer dan genoeg van) door de **Helpende Hand** op de noot te plaatsen die je wilt. Vervolgens een willekeurige toets indrukken. Boven de **Ster** voor het kiezen van noten wordt de noot dan weergegeven. Die Ster bevindt zich boven het toetsenbord. Je kunt de noot ook direct op de notenbalk plaatsen!

Tip! Je krijgt toegang tot menu's door een willekeurige toets te gebruiken. Ook kan je de bedieningsorganen gebruiken. Met de **Hoofd Actieknop** worden normale noten geplaatst. Met de **Secundaire Actieknop** worden die weer verwijderd. Een Mol wordt geplaatst met de **Optionele Toets B** Een X wordt aangebracht door **Optionele Toets X** in te drukken. De scroll naar links of naar rechts draaien met de **Optionele Toetsen L** en **R**. Als je hulp nodig hebt, druk dan **Start** in en dan verschijnt het **Hulpscherm**.

MUZIEK



KIES HET EXIT-SYMBOL EN DAN GA JE TERUG NAAR HET HOOFDMENU!

TERUG-SPEELKNOPPEN

Hiermee kan je naar muziek luisteren die je net hebt gecomponeerd!



SPELEN

Het liedje wordt vanaf het begin gespeeld.

STOP

Het liedje wordt onderbroken.



TERUG

Je gaat terug naar het begin van de muziek.

TERUG-SPOELEN

Je gaat naar de linkerkant van het liedje.



SNEL VOORUIT

Je gaat naar de rechterkant van het liedje.

LUS (LOOP)

Hiermee kan je je muziek net zo vaak afspelen als je wilt! Als dit symbool helder wordt verlicht, staat de lus aan en blijft je liedje spelen! Is de lus donker, dan zal de muziek maar eenmaal worden afgedraaid. Goed idee!



TEMPO



LANGZAAM MIDDELBAAAR

SNEL



GELUIDSEFFECTEN

JUKEBOX

Hiermee heb je een keus uit 14 gecomponeerde songs. Je kunt ook je eigen song kiezen! De geselecteerde song kan je op iedere manier die je wilt arrangeren!

NOTENKRAKER

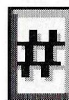
Wil je echt creatief zijn, dan kan je de noten in je muziek laag of hoog intoneren! Deze optie moet je kiezen voordat je een noot op de notenbalk plaatst. Gebruik **Optionele Toets B en X**.



NATUURLIJK



LAAG



HOOG



SPECIALE CD

Hiermee heb je een keus uit 15 verschillende achtergrond-ritmes! Gewoon klikken en je eigen ritme vinden.



NOTENBALKWISSELER

Hiermee wordt alle muziek op de notenbalk gewist. Gebruik "OH NEE" als je je song weer terug wilt halen!



LEUKE GELUIDEN

Maak een keus uit 28 swingende geluidseffecten! Die kan je dan met de pijl opnieuw afluisteren!



INSTRUMENTEN

Met één van de 15 instrumenten kan je muziek componeren en terugspelen!

MUZIEK

EEN AANTAL DINGEN DIE JE MOET WETEN



Je blijft beperkt tot 4 noten of leuke geluiden, per regel en je kan noten toevoegen tot de notenbalk niet langer naar links beweegt. Als een fronzend gezicht verschijnt, heb je geprobeerd om meer dan 4 noten/leuke geluiden op de regel te plaatsen. Probeer dan een aantal noten te annuleren of gebruik de **Geheime Vervangingsfaciliteit** om noten te vervangen!



Als je deze knaap ooit ziet, dan wil dat zeggen dat je teveel verschillende Instrumenten of Leuke Geluiden in je song hebt opgenomen. Het is vol. Je kunt een geluid gebruiken dat niet in de song voorkomt, door een geheel instrument te verwijderen of door de **Geheime Vervangingsfaciliteit** te gebruiken om een heel instrument door een ander te vervangen!

DE GEHEIME VERVANGINGSFACILITEIT

Als je een Instrument of Leuk Geluid kiest met de **Secundaire Actieknop** en dan meteen een ander Instrument of Leuk Geluid kiest, dan zullen alle eerste noten worden vervangen door de laatste noot in de hele song!

STIJL

Met **Stijl** kan je op twee manieren plezier hebben!

Kies **Mix 'N Match** en heb lol door hoofden, benen en lichamen te combineren tot er vreemde karakters ontstaan!

Als je een nieuwe trend wilt creëren, dan is **Stijlvol Spul** een ideale keus! Kleed je model in een creatie die precies jouw stijl vertegenwoordigt.

STIJLVOL SPUL

Ga het zelf na! Ben gereed om te kijken hoe goed je bent als haute couture ontwerper? In **Stijlvol Spul** heb je de hele modewereld onder controle!

EXIT

Je kunt **Stijlvol Spul** verlaten door de **Hulpende Hand** omhoog te bewegen naar het Exit-Symbool. Vervolgens een willekeurige toets indrukken.

STIJL-SYMBOLEN

Er zijn 6 verschillende Stijl-Symbolen! Met **Hulpende Hand** accentueren waaraan je de voorkeur geeft! De **Hoofd Actieknop** indrukken en dan heeft je model ineens een andere creatie aan! Wil je van gedachten veranderen? Ga dan vooruit met de **Secundaire knop**. Eén keer teruggaan met de **Hoofd Actieknop**. Als de dingen iets langer wilt bekijken, ga je met L terug en met R ga je vooruit.



HOEDEN

Met dit symbool zet je een andere hoed op! Het is ook mogelijk om een model te kiezen zonder hoed!



HAAR

Met dit symbool geef je je model een bepaald kapsel! Je kunt ook een kaal hoofd kiezen!



BROEKEN EN ROKKEN

Kies dit symbool en let dan op precies de juiste 'look'!



SHIRTS

Als je dit indrukt, wordt ineens een ander shirt gedragen!



ACCESSOIRES

Met dit symbool kan je accessoires veranderen! Er is ook een mogelijkheid zonder accessoires!



SCHOENEN

Met dit symbool zullen schoenen automatisch worden verwisseld! Of loop op blote voeten met de optie 'geen schoenen'.

NOOIT VERGETEN DAT JE JE MODEL KUNT LATEN BEWEGEN! JE KUNT OOK VERVEN MET HET IMPORT-SYMBOOL IN VERVEN!

MIX N MATCH

Hier kan je een aantal van de meest creatieve en origineelste karakters creëren die je ooit hebt gezien!!

EXIT

Je kunt Mix 'N Match verlaten door de **Helpende Hand** op het Exit-Symbool te plaatsen. Vervolgens een willekeurige toets indrukken.

MENGMKAMER

Hier neemt je karakter vorm aan!

MIX N MATCH SYMBOLEN

Kies het symbool van je keus met de **Helpende Hand** en druk Vervolgens de **Hoofdtoets** in (**Hoofd** of **L** = Terug/**Secundair** of **R** = Voorwaarts).



HOOFDEN

Hiermee kan je de hoofden verwisselen!



LICHAMEN

Met dit symbool kan je de lichamen verwisselen!



BENEN

Met dit symbool kan je de benen verwisselen!

NOOIT VERGETEN DAT JE JE STIJL-KARAKTER KUNT VERVEN MET HET IMPORT-SYMBOOL IN VERVEN' (PAINT)!

Tip! De Spelletjes zijn veel leuker als je die speelt met de Controller. Dat geldt alleen niet voor Space Lazer. Dat spel kan je met de Muis veel nauwkeuriger spelen!

EEN MINI-SPEL KIEZEN

Met de **Regeltoets** beweeg je de **Helpende Hand** naar het spel van jouw keus. Vervolgens een willekeurige toets indrukken.

EXIT

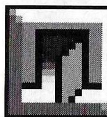
Het spel verlaten of tijdelijk onderbreken met de **Startknop**. Dan verschijnen drie symbolen bovenin het scherm plus de **Helpende Hand**. Maak een keus met de **Helpende Hand**.



SPEL HERVATTEN



SPEL STARTEN



MET EXIT GA JE UIT HET SPEL-TITELSCHERM.

RUIMTE-LASER

Het doel van dit spel is het verslaan van 5 niveaus Buitenaardse Wezens. Je verliest het spel als je geen energie meer over hebt!

TREFFER-TELLER

Vertelt je hoeveel schepen jij hebt geraakt!

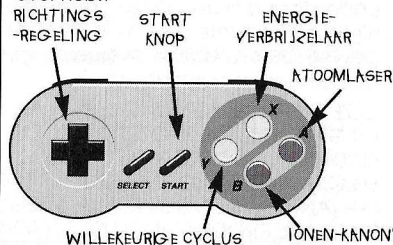
RADAR

Helpt je bij het zoeken naar Ruimteschepen. Opmerking: Als een

Buitenaards Wezen een paar seconden lang op het scherm op de loer ligt, zal jouw ruimteschip worden geraakt door een geestes-aanval die je alle energie zal ontnemen!

ENERGIE

Laat je weten hoeveel energie je nog over hebt!



MUREN-DOOLHOF

Eet net zoveel kaas als je kan, maar pas op voor de katten! Goed nieuws - als je een bot opeet, verander je in een hond (heel even maar!) en kan je wraak nemen op de katten! Je begint met slechts drie muizen, wees dus snel! Om een niveau af te maken, moet je alle kaas opeten. Lukt het je om 99 niveaus af te werken? Ga snel van start!

MUIS-BEDIENINGSORGANEN 6

Laat de muis bewegen met het Bedieningskussen.

Tip!

Voor elke 250 punten krijg je een extra muis!

Als je een bot opeet, verander je in een hond! De eerste kat is 10 punten waard, de tweede 20 punten en de derde 40 punten; iedere kat daarna brengt 60 punten op.

GARANTIE

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Game Pak geen materiaaldefecton of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of vervangen zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar onderstaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELE INDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDER HEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUKT.

Sommige landen laten geen tijdsruimte toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht op...u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen.




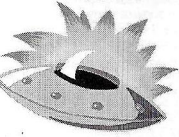
Columbia Tristar Home Video

Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

Columbia Tristar Home Video

Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels

CONTENIDO

COMIENZO	50
ELECCIÓN DE ACTIVIDAD	52
PINTAR	52
	
MÚSICA	55
	
MODA	57
	
JUEGOS	59
	
GARANTÍA	60

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER:
 © 1992, 1993 Chip Level Designs.

COMIENZO

- ☆ Apaga el Super NES.
- ☆ ADVERTENCIA: no intentes nunca introducir o sacar un juego cuando el aparato está encendido.
- ☆ Asegúrate de que hay un Controlador conectado en el puerto 1 del Super NES. El controlador y el ratón del Super NES se pueden conectar en uno de los puertos en cualquier momento del juego.

- ☆ Introduce el juego en la ranura del Super NES. Aprieta con firmeza para que encaje en su sitio.
- ☆ Cuando aparezca la pantalla del título FUN N' GAMES™, pulsa el botón Empezar para comenzar a divertirse.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o

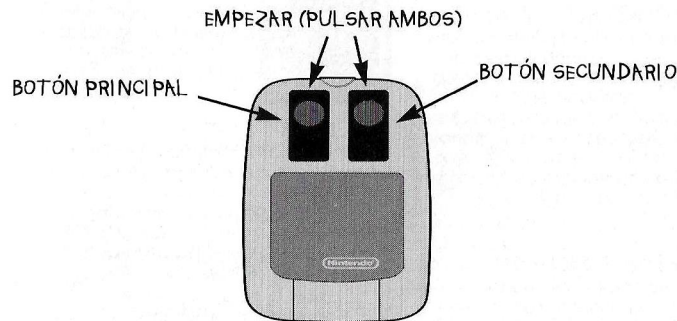
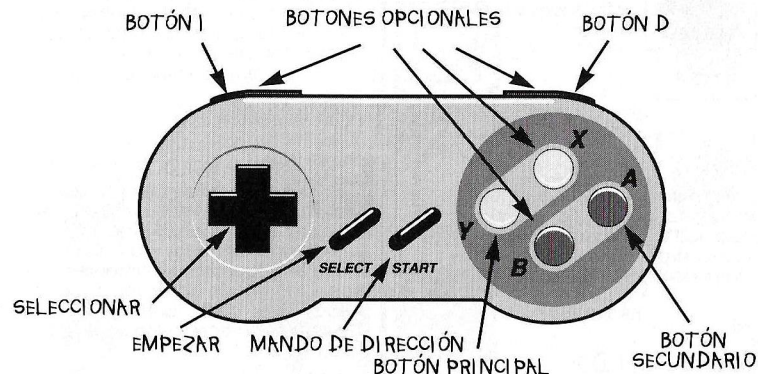
musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

COMIENZO

EN FUN N' GAMES™ SE PUEDE UTILIZAR EL CONTROLADOR DEL SUPER NES™ Y EL RATÓN DEL SUPER NES™



USUARIOS DE RATÓN: ATENCIÓN

CONTROLADOR

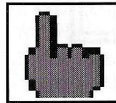
Botón Y
 Botón A
 Empezar
 Mando de dirección
 Botones I, D, B, X y Seleccionar

RATÓN

Botón principal
 Botón secundario
 Pulsar los dos botones
 Mover el ratón con la mano
 Sin equivalentes en el ratón

ELECCIÓN DE ACTIVIDAD

La primera pantalla que aparece es la del título -FUN N' GAMES-. Cuando aparece, pulsa **cualquier botón**. A continuación aparecen las cuatro actividades y la **Mano auxiliar**.



Utiliza el mando de dirección del controlador o el ratón para desplazar la **mano auxiliar** hasta la actividad que quieras. Pulsa **cualquier botón** y estás en marcha.

PINTAR

AYUDA

Si necesitas ayuda en cualquier momento, pulsa el botón **Empezar** y aparece la **pantalla de ayuda**. En ella se muestran todos los símbolos de pintar con indicaciones de su empleo.

SELECCIÓN DE UTENSILIOS BÁSICOS

Pintar tiene una casilla de utensilios en la parte superior de la pantalla. Para elegir uno lleva la **mano auxiliar** al símbolo del utensilio y pulsa el **botón principal**. El utensilio seleccionado queda enmarcado en un recuadro resaltado. Después mueve la **mano auxiliar** al tablero de dibujo y vuelve a pulsar el **botón principal** para utilizar el utensilio. Fácil, ¿verdad?

CASILLA DE UTENSILIOS

Dentro de la casilla hay muchos utensilios y todos tienen su símbolo individual. Examínalos con atención.



¡OH, NO!

Si te equivocas, el símbolo «Oh, No» corregirá la equivocación. Solamente deshace la última acción que hayas realizado.



ENMARCADOR

Después de crear tu obra de arte, tal vez quieras grabarla en el vídeo. Si no quieres que se graben los utensilios y la paleta, selecciona este símbolo antes de grabar la obra de arte y verás como desaparecen de la pantalla. Para que vuelvan a aparecer, pulsa **cualquier botón**.



FLECHA ASCENDENTE/DESCENDENTE

Utiliza las flechas para ver los distintos utensilios de dibujo y efectos. La flecha está en la parte izquierda del menú de utensilios.

PALETA

Con la paleta controlas el color de las herramientas de dibujo y del bote de pintura de rellenar. Tienes 15 colores y 150 diseños diferentes para elegir; realmente un montón. Utiliza la flecha que hay a la derecha de la paleta para ver los distintos diseños.

EFFECTOS MISTERIOSOS

Se trata de utensilios de dibujo misteriosos que generan efectos mágicos cuando mantienes pulsado el **botón principal**. ¡Compruébalo!



SALIDA

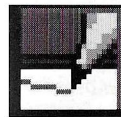
Si quieres volver a la pantalla principal de selección, busca esta puerta y entra por ella.

PINTAR

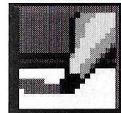
UTENSILIOS DE DIBUJO

Después de elegir un utensilio de dibujo, mueve la **mano auxiliar** al tablero de dibujo. Pulsa **cualquier botón** para dibujar una línea. Vuelve a pulsar **cualquier botón** para terminar de dibujarla. ¿Quieres cambiar la velocidad de dibujar? Sólo tienes que pulsar el botón **Seleccionar**.

LÍNEAS RECTAS



FINA

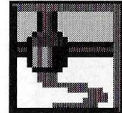
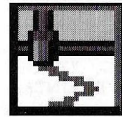


MEDIA



GRUESA

LÍNEAS A MANO ALZADA



Sugerencia: ¿Quieres cambiar la velocidad de dibujar? Pulsa **Seleccionar**.



GOMA DE BORRAR

Tienes gomas de tres tamaños. Selecciona este símbolo y manteniendo pulsado **cualquier botón** borra todo lo que no te guste.

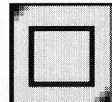


AEROGRAFO

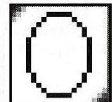
Rocía motas de pintura multicolores.

Con estos utensilios puedes trazar figuras geométricas PERFECTAS.

SIN RELLENAR



CUADRADO



CIRCUNFERENCIA



SUPER FIGURA

Sugerencia: al utilizar la Super Figura puedes parar y volver a empezar pulsando el **botón secundario**.

LAZO DE COPIAR Y PEGAR



Puedes copiar cualquier sección del dibujo y volverlo a pegar en otra parte tantas veces como quieras. ¿Cómo? Pulsa **cualquier botón** y encierra la zona que quieres copiar. Vuelve a pulsar **cualquier botón** para dejar la zona enmarcada. Pega la sección copiada donde quieras pulsando continuamente el **botón principal**. Para empezar a enmarcar otra zona, pulsa el **botón secundario**.

Sugerencia: solamente se copian las partes de la imagen que sean de color. También puedes mantener pulsado el botón y mover el cursor para pegar repetidamente la imagen y crear un grupo de imágenes.

PINTAR

SELECCIÓN DE MÚSICA



Al seleccionar este símbolo puedes elegir una banda sonora para el cuadro. Aparece la **paleta de sonidos** en lugar de la paleta normal. Nota: si tocas una canción, se paran los efectos de sonido del cuadro. Para dejar de tocar una canción, vuelve a pulsar el símbolo del tocadiscos.



Importa una canción que hayas escrito en la máquina de música mágica, seleccionando el símbolo de clave.

BOTE DE PINTURA DE RELLENAR



Este utensilio es muy útil si quieres colorear zonas grandes o muy detalladas. Sólo tienes que seleccionar el color o diseño que quieras en la paleta, mover el bote de pintura a la zona que quieras colorear y pulsar el **botón principal**. Si pulsas el **botón secundario**, se para de llenar la zona.



Sugerencia: no puedes rellenar el color "negro". Tampoco intentes rellenar una zona con un color que esté incluido en el diseño utilizado para rellenar. Si lo haces, aparece el carácter de cara ceñuda.



CUADERNO PARA COLOREAR
Si te gustan los cuadernos para colorear, seguro que éste te va a chiflar. Primero, selecciona el símbolo de **Libro para colorear** pulsando **cualquier botón**. A continuación aparecen una serie de escenas donde está la paleta. Mueve la **mano auxiliar** a la escena que quieras y pulsa **cualquier botón**. Hay 30 escenas realmente súper para colorear, o sea que puedes divertirte de lo lindo.



UTILIZA LA FLECHA PARA VER TODAS OPCIONES QUE TIENES.



SUPERCROMO

El **Supercromo** tiene un montón de usos fabulosos. Lo primero que se hace es seleccionar el símbolo de **Sol grande**. Al hacerlo, la paleta se convierte en la **paleta de Sol grande**. Hay 66 objetos para escoger.

FÚATE BIEN EN LOS SUPERCROMOS. TODOS TIENEN SU LUGAR EN DISTINTAS ESCENAS DEL CUADERNO PARA COLOREAR



Puedes invertir o girar los supercromos con el símbolo de sandía. Pero hazlo antes de pegar el cromo en el tablero de dibujo.

También está el símbolo de **Importar** para que puedas traer lo que crees en **Moda** al cuadro que estés pintando.

OBJETOS INMÓVILES Y OBJETOS ANIMADOS

Hay 14 **objetos animados** y 66 **inmóviles** que puedes poner en el cuadro uno por uno. Utiliza el **botón principal**.

Sugerencia: selecciona el objeto animado con el **botón secundario** y verás cómo se invierte. Un truco fabuloso.



Utiliza la flecha que hay al final de la paleta para ver todos los objetos.

PINTAR

MINICROMOS



Selecciona el símbolo de **Minicromo** y la paleta cambia a la **paleta de minicromos**. Prepárate para realizar una buena labor con ellos. Pulsa **cualquier botón** en el minicromo que quieras.

Sugerencia: si pulsas el **botón secundario**, el cromo se mueve de cuadro en cuadro. De esta manera se alinean los cromos fácilmente. Vuelve a pulsar el **botón secundario** para volver al modo normal de colocar cromos.

EDITOR DE CROMOS



Si quieres crear tu propios cromos selecciona el símbolo **Editor**. Al hacerlo aparece una pantalla nueva con una copia ampliada del último cromo que utilizaras. Utiliza la **mano auxiliar** para elegir colores de la paleta. Modifica lo que quieras del cromo o crea uno totalmente nuevo.

Para girar un cromo selecciona primero el símbolo **Flip/Flop** y después el cromo. Tienes que hacerlo antes de pegarlo en el tablero de dibujo.



Para utilizar el nuevo cromo selecciona el símbolo **Cromo del usuario**. Este cromo sólo vale hasta que apagues el SNES™



Utiliza la **flecha** para comprobar todos los cromos que puedes elegir.



Cuando termines con el cromo, selecciona el símbolo **Salida** en el ángulo superior derecho para volver al tablero de dibujo.

LIMPIADOR DE PANTALLA



Si quieres que desaparezca todo lo que hay en el tablero de dibujo, selecciona el símbolo de **Papelera**. Tienes 10 maneras locas de eliminar el desastre que acabas de crear y empezar de nuevo.

MÚSICA

Música tiene muchos componentes; a continuación se enumeran los principales:

INSTRUMENTOS Y SONIDOS DIVERTIDOS

Para elegir un instrumento o sonido divertido (hay montones de ambos), selecciónalo moviendo la **mano auxiliar** a la nota que quieras y pulsa **cualquier botón**. La nota suena encima de la **Estrella de nota**, que se encuentra por encima del teclado del piano. También puedes colocar la nota directamente en el pentagrama.

Sugerencia: utiliza cualquier botón para acceder a los menús y operar los controles. El **botón principal** coloca notas naturales y el **botón secundario** las quita. Para poner una nota bemol, pulsa el **botón opcional B**. Para colocar notas sostenidas, pulsa el **botón opcional X**. Pulsa el **botón opcional I** o **D** para retroceder o avanzar en la composición. Si necesitas ayuda, pulsa el botón **Empezar** y aparece la **pantalla de ayuda**.

MÚSICA



SELECCIONA EL SÍMBOLO DE SALIDA PARA VOLVER AL MENÚ PRINCIPAL

MANDOS DE REPRODUCCIÓN

Utiliza estos mandos para escuchar la música que has compuesto.



TOCAR

Toca la canción desde el comienzo.

PARAR

Para la música cuando está sonando.

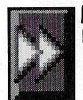


RETORNO

Vuelve al comienzo de la música.

REBOBINAR

Vuelve hacia atrás en la canción



AVANCE RÁPIDO

Pasa rápidamente la canción.

BUCLE

Toca la canción una y otra vez. Cuando el símbolo está iluminado, el bucle está activado y la canción suena repetidamente. Si no está iluminado, el bucle está desactivado y la canción suena una sola vez. ¡Realmente fabuloso!



TEMPO



LENTO



MEDIO



RÁPIDO



EFFECTOS SONOROS

TOCADISCOS

Utiliza este símbolo para elegir entre 14 canciones ya compuestas o tu propia canción. Después puedes arreglar como quieras la canción seleccionada.

DETRACTOR DE NOTAS

Si quieres echarle imaginación, puedes colocar notas bemoles o sostenidas en la música. Tienes que elegir esta opción antes de colocar la nota en el pentagrama. Utiliza los botones opcionales B y X.



NATURAL



BEMOL



SOSTENIDA



DISCO DE RUTINAS

Tienes 15 ritmos de fondo diferentes para elegir. Selecciona el símbolo y busca tu propio compás.



LIMPIADOR DE PENTAGRAMA

Borra toda la música del pentagrama. Utiliza ¡Oh No! si te arrepientes y quieres recuperar la canción.



SONIDOS DIVERTIDOS

Tienes 28 sonidos fabulosos para elegir. Utiliza la flecha para verlos todos.



INSTRUMENTOS

Dedicarte a componer música y tocarla con cualquiera de los 15 instrumentos.

MÚSICA

COSAS QUE DEBES SABER



Tienes un tope de 4 notas o sonidos divertidos por línea y puedes añadir notas hasta que el pentagrama deje de desplazarse a la izquierda. Si aparece el carácter de la cara ceñuda es porque estás intentando poner más de cuatro notas o sonidos divertidos en la línea. Puedes borrar alguna nota o utilizar la **función secreta de sustitución** para sustituir alguna nota.



Si algunas vez ves este petrímetro, significa que tienes demasiados instrumentos o sonidos divertidos en la canción. ¡Está llenal! Para utilizar un sonido que no esté en la canción, suprime todos los de un instrumento o utiliza la **función secreta de sustitución** para sustituir todos los de un instrumento por otro.

FUNCIÓN SECRETA DE SUSTITUCIÓN

Si seleccionas un instrumento o un sonido divertido con el botón secundario e inmediatamente seleccionas otro instrumento después, todas las notas primeras se sustituyen por la última nota en toda la canción.

MODA

Te puedes divertir de dos maneras en Moda.

Selecciona **Mezclar y Emparejar** y te lo pasarás en grande colocando cabezas, piernas y cuerpos para construir mentecatos.

Si quieres crear alguna moda nueva, entonces selecciona **Cosas de moda**. Viste al modelo con algo que vaya con tu estilo.

COSAS DE MODA

Echale un vistazo. ¿Estás preparado para demostrar tus habilidades de artista en el campo de la moda? En **Cosas de Moda** tienes bajo tu control el mundo de la moda.

SALIR

Para salir de **Cosas de moda**, lleva la **mano auxiliar** al símbolo de salida y pulsa cualquier botón.

SÍMBOLOS DE MODA

Hay seis símbolos de moda distintos. Utiliza la **mano auxiliar** para seleccionar los artículos que decidas. Pulsa el **botón principal** y el **modelo** cambiará de prendas. ¿Qué pasa si cambias de idea? Pulsa el **botón secundario** para seguir adelante o el **botón principal** para volver atrás. Si quieres observar las cosas detenidamente, con el **botón I** se va hacia atrás continuamente y con el **botón D** hacia adelante continuamente.



SOMBREROS

Selecciona este símbolo para cambiar de sombrero. También tienes la opción "sin sombrero".



PEINADO

Selecciona este símbolo para ponerle un peinado al **modelo**.



PANTALONES Y FALDAS
Selecciona este símbolo y busca el efecto apropiado.



CÁMISAS
Selecciona este símbolo y el modelo cambia de camisa.



ACCESORIOS
Selecciona este símbolo para cambiar los accesorios. También existe la opción "sin accesorios".



ZAPATOS
Selecciona este símbolo y los zapatos se cambian solos. Puede andar descalzo si seleccionas la opción "sin zapatos".

ACUÉRDATE DE QUE PUEDES LLEVAR EL MODELO AL TABLERO DE DIBUJO CON LA OPCIÓN DE IMPORTAR QUE TIENES EN PINTAR.

MEZCLAR Y EMPAREJAR

Este es el lugar para crear algunos de los caracteres más chiflados que te puedes imaginar.

SALIDA

Para salir de **Mezclar y Emparejar**, lleva la **mano auxiliar** al símbolo de salida y pulsa cualquier botón.

CÁMARA DE MEZCLAR

Aquí es donde se ensamblan los personajes.

SÍMBOLOS DE MEZCLAR Y EMPAREJAR

Utiliza la **mano auxiliar** para seleccionar el símbolo que quieras y después pulsa el **botón principal**. (**Botón principal** o **I** para retroceder. **Botón secundario** o **D** para avanzar).



CABEZAS
Selecciona este símbolo para cambiar la cabeza.



CUERPOS
Selecciona este símbolo para mezclar los cuerpos.



PIERNAS
Utiliza este símbolo para cambiar las piernas.

ACUÉRDATE DE QUE PUEDES LLEVAR EL PERSONAJE AL TABLERO DE DIBUJO CON LA OPCIÓN DE IMPORTAR QUE TIENES EN PINTAR.

Sugerencia: con los juegos te lo pasas mucho mejor si juegas con el controlador, excepto el Space Lazer, donde la precisión es mejor con el ratón.

ELECCIÓN DE UN MINI JUEGO

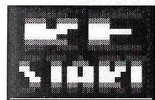
Utiliza el **mando de dirección** para mover la **mano auxiliar** al juego que quieras y pulsa cualquier botón.

SALIR

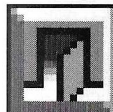
Para salir o parar el juego, pulsa el botón **Empezar**. En la parte superior de la pantalla aparecen tres símbolos y la **mano auxiliar**. Utiliza la **mano auxiliar** para elegir el que quieras.



SEGUIR EL JUEGO



EMPEZAR EL JUEGO



VOLVER A LA PANTALLA PRINCIPAL

LASER ESPACIAL

El objetivo del juego es vencer 5 niveles de intrusos. ¡Pierdes el juego cuando te quedas sin energía!

TOQUES

¡Te indica los barcos QUE has tocado!

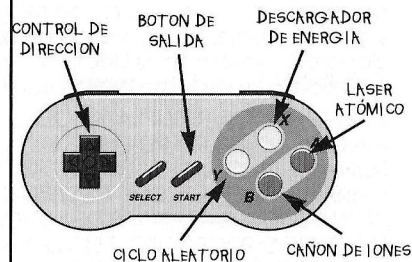
RADAR

Te indica donde debes buscar barcos intrusos. Nota: Si se mete un intruso en

la pantalla durante unos segundos, ¡te tocará a tu barco con una ráfaga de cerebro que te quitará energía!

ENERGIA

¡Te dice la energía que te queda!



LABERINTO DE RATONES

Come todo el queso que puedas, ¡pero ten cuidado con los gatos! Buenas Noticias - si te comes un hueso, te vuelves un perro (¡durante un ratito!) ¡y así te puedes vengar de los gatos! Comienzas solo con tres ratones ¡por eso date prisa! tienes que comer todo el queso para completar el nivel. ¿Puedes pasar por todos los 99 niveles? ¡Adelante!

CONTROL DE RATONES 6

Mueve el ratón con el Tablero de Control

¡Pista!

¡Con cada 250 puntos consigues un ratón extra!

Si te comes un hueso, ¡te vuelves un perro! El primer gato vale 10 puntos, el segundo 20 puntos, el tercero 40 y cada gato después del tercero vale 60 buenos puntos.

GARANTÍA

Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conouerd, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales especificos y puede que también tengas otros dorochos, los cuales varían de país a país.

Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC

C/Albacete, 5-4 Planta

28027 Madrid

Spain

Hotline: Nintendo Hotline no

(44) 0703 652 222

INDICE DEL CONTENUTO

COME INIZIARE 62

SCEGLIERE UN'ATTIVITÀ 64

COLORIAMO 64



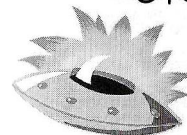
MUSICA 67



STILE 69



GI OCHI 71



GARANZIA 72

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydehaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER:
 © 1992, 1993 Chip Level Designs.

COME INIZIARE

- ☆ Spegnete il vostro Super NES
- ☆ ATTENZIONE: Non cercate mai di inserire o di rimuovere la cartuccia gioco quando l'alimentazione è in posizione ON
- ☆ Assicuratevi che l'unità di controllo sia collegata al porto #1 del Super NES. L'unità di controllo ed il mouse del Super NES possono essere collegati ad

uno qualsiasi dei porti in qualsiasi momento durante il gioco.

- ☆ Inserite la cartuccia gioco nell'alloggiamento sul Super NES. Premete con fermezza per bloccare la cartuccia gioco in posizione.

- ☆ Quando sullo schermo appare il titolo FUN N GAMES™, premete **START** per dare inizio al

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di

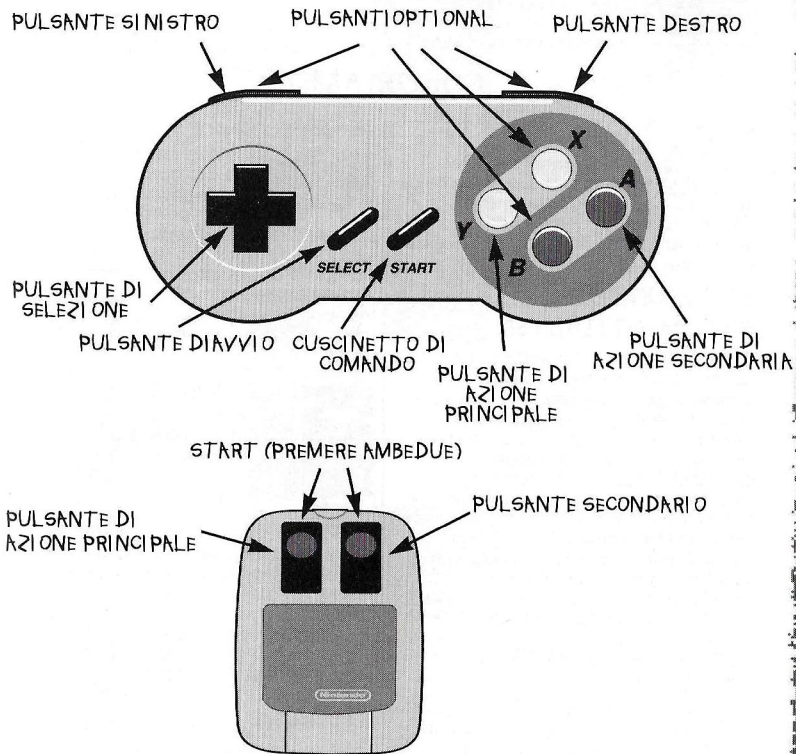
conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

COME INIZIARE

FUN N GAMES™ PUÒ ESSERE GIOCATO SIA CON L'UNITÀ DI CONTROLLO CHE CON IL MOUSE DEL SUPER NES™



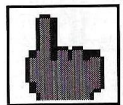
UTENTI DEL MOUSE, ATTENZIONE!

UNITÀ DI CONTROLLO
 PULSANTE Y
 PULSANTE A
 PULSANTE DI AVVIO
 CUSCINETTO DI COMANDO
 PULSANTI SINISTRO, DESTRO, B, X &
 SELEZIONE

MOUSE
 PULSANTE DI AZIONE PRINCIPALE
 PULSANTE SECONDARIO
 PREMERE AMBEDUE I PULSANTI
 SPOSTARE IL MOUSE CON LA MANO
 NON CI SONO EQUIVALENTI NEL MOUSE

SCEGLIERE UN'ATTIVITÀ

Il primo schermo che vedrete è lo schermo di titolo FUN N GAMES™.



Quando appare, premete **qualsiasi** pulsante. A questo punto sarete in grado di vedere le 4 attività e sullo schermo apparirà la **Mano "Aiuto"**!

Per muovere la **Mano "Aiuto"** sull'attività che desiderate scegliere, usate il **cuscinetto di comando** sull'unità di controllo oppure il **mouse**. Premete un pulsante qualsiasi e via!!

COLORIAMO

AIUTO

Se in un qualsiasi momento avete bisogno di aiuto, premete il pulsante di avvio ed apparirà lo **Schermo di "Aiuto"**! Questo schermo vi farà vedere tutti i simboli dei colori e vi dirà cosa fare!

SELEZIONE DEGLI STRUMENTI DI BASE

Coloriamo ha una Cassetta degli Strumenti che si trova nella parte superiore dello schermo. Per scegliere uno strumento, muovete la **Mano "Aiuto"** sul simbolo dello strumento e premete il pulsante di **azione principale**. Una casella illuminata apparirà intorno allo strumento da voi scelto. A questo punto spostate verso il basso la **Mano "Aiuto"** fino a raggiungere la tavola da disegno e premete il pulsante di **azione principale** ancora una volta per usare lo strumento. Facile, non è vero?

DENTRO LA CASSETTA DEGLI STRUMENTI

La cassetta degli strumenti contiene molti e diversi strumenti e ciascuno di questi ha un suo simbolo. Studiate i simboli con attenzione!



OH NO!

Se avete commesso un errore, il simbolo lo sopprimerà per tornare alla situazione precedente. Questa procedura si applica soltanto all'ultima azione effettuata.



CORNICI

Dopo aver completato il vostro capolavoro, potrete volerlo registrare sul vostro VCR! Se non volete che la Cassetta degli Strumenti e la Tavolozza appaiano sulla vostra registrazione, scegliete questo simbolo prima di registrare ed essi spariranno. Per far riapparire la Cassetta degli Strumenti dovrete soltanto premere un qualsiasi pulsante!



FRECCIA SUI GIÙ

Usatela per guardare i diversi strumenti da disegno e di effetti speciali. La troverete sul lato sinistro del menu degli strumenti.

TAVOLOZZA

La Tavolozza comanda il colore degli Strumenti da Disegno e la Lattina della Vernice. Potete scegliere tra 15 colori e 150 diverse configurazioni - un bel pò di materiale! Per dare uno sguardo alle configurazioni, usate il simbolo freccia che si trova sul lato destro della tavolozza.

EFFETTI MISTERIOSI

Questi sono strumenti misteriosi da disegno che creano effetti magici quando tenete premuto il **Pulsante di azione principale**. Giocateci!



EXIT

Se volete tornare allo Schermo Principale di Selezione, cercate questa porta ed uscite!

COLORIAMO

STRUMENTI DA DISEGNO

Una volta che avete scelto uno Strumento da Disegno, muovete la Mano "Aiuto" in basso verso la tavola da disegno. Adesso, premete un qualsiasi pulsante per disegnare una linea. Per terminare la linea, premete di nuovo un qualsiasi pulsante. Volete cambiare la velocità di disegno? Basta premere Select!

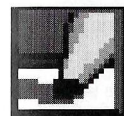
LINEE DIRITTE



SOTTILE

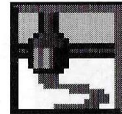
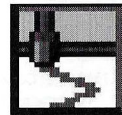


MEDIA

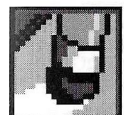


SPESSA

LINEE A MANO LIBERA



Idea! Volete cambiare la velocità di disegno? Basta premere Select!



GOMMA DA CANCELLARE

Una gomma in tre misure diverse! Scegliete questo simbolo e tenete premuto un qualsiasi pulsante per far sparire qualsiasi pasticcio!

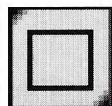


LO SPECCHIO D MENTRE

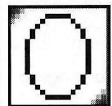
Realizza una immagine a specchio stata disegnando

Con questi strumenti potrete disegnare delle fantastiche forme geometriche!

VUOTE



QUADRATO

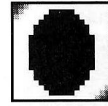
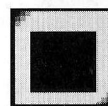


CERCHIO



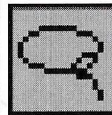
SUPER FORMA

PIENE



Idea! Quando usate la Super Forma è possibile fermarla e riavviarla premendo il **Pulsante di Azione Secondaria**!

IL LAZZO CHE COPIA ED INSERISCE



Potete copiare una parte del vostro disegno ed inserirla in una qualsiasi posizione quante volte volete! Come? Premete **un qualsiasi** pulsante e

disegnate un quadrato attorno all'area che volete copiare. Premete di nuovo **un qualsiasi** pulsante per chiudere il quadrato. Inserite l'immagine dove volete mantenendo continuamente premuto il pulsante di **azione principale**. Per cominciare un nuovo quadrato, premete il pulsante di **azione secondaria**.

Idea! Solo le parti colorate del disegno si possono copiare! Inoltre, potete tenere premuto il pulsante e muovere il cursore per inserire ripetutamente l'immagine e creare un gruppo di figure!

COLORIAMO

SELEZIONE MUSICA



Quando selezionate questo simbolo, potete corredare le vostre immagini con uno sfondo musicale! La

Tavolozza Musicale

apparirà al posto della normale Tavolozza. Nota: se suonate una canzone, gli effetti sonori del disegno cesseranno. Per **FERMARE** la canzone, premete di nuovo il simbolo del Jukebox!



Introducete una canzone da voi composta sulla **Macchina Musicale Magica** scegliendo il simbolo della **Chiave di violino!**

LA LATTINA DI VERNICE



Questo strumento è veramente comodo quando volete colorare grandi aree o dettagli! Basta scegliere il colore o la configurazione che volete dalla Tavolozza, muovere la Lattina di Vernice nell'area che desiderate colorare e premere il **pulsante di azione principale!** Per smettere di colorare premete il pulsante **secondario**.



Idea! Non potete colorare il "Nero". Inoltre, non cercate di riempire un'area con un colore che è già presente nella configurazione. Se lo fate, sullo schermo apparirà una faccia imbronciata!



IL LIBRO DA COLORARE

Se i libri da colorare vi piacciono, allora questo vi entusiasmerà! Per prima cosa, scegliete il simbolo del **Libro da Colorare** premendo **qualsiasi** pulsante. A questo punto, dove c'è la tavolozza, appariranno diverse scene. Muovete la **Mano "Aiuto"** sulla scena che volete e premete un pulsante **qualsiasi**. Ci sono 30 scene da colorare, sbizzarritevi!



USATE IL SIMBOLO DELLA FRECCIA PER CURSARE TRA L'ASSORTIMENTO!



IL MEGA TIMBRO

Lo strumento del **Mega Timbro** può essere usato in mille modi diversi! La prima cosa da fare è scegliere il simbolo del **Super Sole**. La tavolozza si trasformerà nella **Tavolozza Super Sole!** Ci sono 66 oggetti tra cui scegliere!

OSSERVATE CON ATTENZIONE I MEGA TIMBRI, SI COMBINANO TUTTI CON SCENE DIVERSE DEL LIBRO DA COLORARE!



È possibile invertire o far ruotare i Mega Timbri usando il simbolo del **Cocomero Flip/Flop**. Però usatelo prima di attaccare il vostro timbro sulla tavola da disegno!

C'è anche un simbolo di **Importazione** che vi consente di trasferire le vostre creazioni eseguite in modo **Stile** nell'immagine che state creando!

OGGETTI ANIMATI E INANIMATI

Ci sono 14 **Oggetti animati** e 66 **Oggetti inanimati** che potete inserire nella vostra immagine uno alla volta! Usate il pulsante di **azione principale!**

Idea! Scegliete il vostro oggetto animato con il pulsante di **azione secondaria** e questo si capovolgerà! Un truccetto niente male!



Usate la freccia alla fine della Tavolozza per vedere tutte le vostre possibilità di scelta!

COLORIAMO

MINI TIMBRI



Selezionate il simbolo dei **Mini Timbri** e la Tavolozza si trasformerà in una **Tavolozza dei Mini Timbri!** State pronti per delle timbrature tutte speciali! Per sceglierne uno, premete un pulsante **qualsiasi** sul Mini Timbro di vostra scelta. **Idea!** Se premete il pulsante **Secondario** mentre siete sulla tavola da disegno, il timbro si muoverà di un blocco per volta. Questo aiuta a raddrizzare i timbri! Premete nuovamente il pulsante **secondario** per tornare alla posizione normale dei timbri.

L'EDITORE DI TIMBRI



Se volete creare il vostro timbro, scegliete il simbolo dell' **Editore**. A questo punto apparirà un nuovo schermo che mostra una versione ingrandita dell'ultimo timbro usato. Usate la **Mano "Aiuto"** per scegliere i colori dalla tavolozza. Cambiate qualsiasi parte del timbro o create uno completamente nuovo!

Per ruotare un timbro basta selezionare il simbolo **Flip/Flop** e scegliete il vostro timbro. Dovete farlo prima di attaccarlo sulla tavola da disegno!



Per usare il vostro nuovo timbro scegliete il simbolo **Timbro Utente**. Questo timbro durerà solo fino a che lo **SNES™** è acceso.!



Usate il simbolo della freccia per prendere visione di tutte le possibilità di scelta tra i timbri!



Una volta che avete completato il vostro timbro, scegliete il simbolo **Exit** nell'angolo superiore destro per tornare alla Tavola da Disegno.

LO SPAZZA SCHERMO



Se volete cancellare tutto dalla Tavola da Disegno, allora scegliete il simbolo del **Bidone della spazzatura!** Potete scegliere tra 10 incredibili modi di far sparire il pasticcio che avete appena creato e cominciare tutto daccapo!

MUSICA

Musica è composta da molte parti e le più importanti sono:

STRUMENTI E SUONIBUFFI

Per scegliere uno **Strumento** od un **Suono Buffo** (ce ne sono in abbondanza di tutti e due), scegliete muovendo la **Mano "Aiuto"** sulla nota che volete e quindi premete **qualsiasi** pulsante. La nota suonerà al di sopra della **Nota Luminosa** che si trova sopra la tastiera del piano. Inoltre, potrete posizionare la nota direttamente sul pentagramma.

Idea! Usate **qualsiasi** pulsante per accedere i menu e far lavorare i comandi. Il Pulsante di **azione principale** mette in posizione le note regolari ed il pulsante di **azione secondaria** rimuove le note. Per posizionare una nota bemolle, premete il **pulsante opzionale B**. Per posizionare una nota diesis premete il **pulsante opzionale X**. Premete i **pulsanti opzionali S o D** se volete far scorrere il motivo a sinistra o a destra. Se avete bisogno di aiuto, premete **Start** ed apparirà lo **Schermo di assistenza**.

MUSICA



PER RITORNARE AL MENU PRINCIPALE SELEZIONATE IL SIMBOLO DI EXIT.

COMANDI DI PLAYBACK

Usate questi comandi per ascoltare la musica che avete composto!



PLAY

Suona il motivo dall'inizio

STOP

Ferma il motivo mentre sta suonando.



RETURN

Il motivo ritorna all'inizio

REWIND

Riavvolge a sinistra del motivo



FAST FORWARD

Riavvolge a destra del motivo

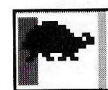


LOOP

Questo suona la vostra musica in continuazione! Quando questo simbolo è luminoso, il loop è acceso ed il vostro motivo continua a suonare!. Se il simbolo non è luminoso, significa che il loop è spento ed il motivo suona una sola volta. Piuttosto intelligente!



TEMPO



LENTO



MEDIO



VELOCE



EFFETTI SONORI JUKEBOX

Usatelo per scegliere da un elenco di 14 motivi già composti o un motivo tutto vostro! Potete riorganizzare il

motivo scelto in qualsiasi modo vi piaccia!

NOTE KNOCKER

Se davvero volete sbrigliare la fantasia, potete creare le note del vostro motivo in bemolle o diesis. Questa opzione deve essere scelta prima di inserire una nota sul pentagramma. Usate i pulsanti opzionali B ed X.



NATURALE



BEMOLLE



DIESIS



GROOVE DISK

Questo vi dà 15 diversi ritmi di sottofondo tra cui scegliere. È sufficiente farlo scattare e trovare il vostro ritmo!



LO SPAZZA-PENTAGRAMMA

Cancella tutta la musica sul pentagramma. Se per caso rivolette la vostra musica, usate "OH NO".



SUONI SPECIALI

Scegliete tra 28 eccezionali suoni speciali. Per richiamarli, usate la freccia.



STRUMENTI

Componete e suonate con qualsiasi dei 15 strumenti.

MUSICA

COSE DA SAPERE



C'è un limite di 4 note o suoni speciali per rigo e potete aggiungere note fino a quando il pentagramma smette di scorrere a sinistra. Se la faccia imbronciata appare, significa che avete cercato di mettere più di 4 note/suoni speciali sul rigo - provate a cancellare qualche nota od usate il **Sostituto Segreto** per sostituire le note!



Se per caso vedete questo tipo, significa che il vostro motivo contiene troppi strumenti diversi o suoni speciali - È pieno fino a scoppiare! Per usare un suono che non è nel motivo, cancellate completamente uno strumento o usate il **sostituto segreto** per sostituire completamente uno strumento con un altro!

IL SOSTITUTO SEGRETO

Se scegliete uno Strumento od un Suono Speciale con il Pulsante di Azione Secondaria e quindi immediatamente scegliete un altro strumento od un suono speciale, tutte le prime note saranno sostituite dall'ultima nota nell'intero motivo!

STILE

Con **Stile**, il divertimento è in due modi!

Scegliete **Mescolare** e vi divertirte un mondo a mettere insieme teste, gambe e corpi per creare i personaggi più strambi!

Se volete creare una moda nuova, allora **Materiale per Stile** è l'attività che fa al caso vostro! Vestite la modella in qualcosa che è il vostro stile esclusivo!

MATERIALE PER STILE

Dategli uno sguardo! Siete pronti a dimostrare le vostre doti di stilisti? Con **Materiale per Stile** avrete il mondo della moda in pugno.

EXIT

Per uscire dal programma, muovete la **Mano "Aiuto"** fino al simbolo di Exit e premete **qualsiasi** pulsante.

SIMBOLI DI STILE

Ci sono sei diversi simboli di **Stile**. Usate la **Mano "Aiuto"** per selezionare gli articoli di vostra scelta. Premete il pulsante di **Azione Principale** e la **Modella** cambierà d'abito! Avete cambiato idea? Premete il pulsante di **Azione Secondaria** per avanzare ed il pulsante di **Azione Principale** per tornare indietro. Se volete dare un'occhiata con comodo alle scose, **S** fa scorrere continuamente all'indietro e **D** fa scorrere continuamente in avanti.



CAPPELLI

Scegliete questo simbolo per cambiare cappelli. C'è anche una scelta di "senza cappello"



CAPELLI

Scegliete questo simbolo per cambiare la pettinatura della modella. C'è anche la scelta di una "cupola cromata" (niente capelli).

STILE



GONNE E PANTALONI

Scegliete questo simbolo e cercate lo stile giusto!



CAMICIE

Premetelo e si cambiano le camicie



ACCESSORI

Premete questo simbolo per cambiare gli accessori. C'è un'opzione "niente accessori"



SCARPE

Scegliete questo simbolo e le scarpe si cambieranno da sole. Oppure andate "a piedi nudi" con la selezione "niente scarpe".

NON DIMENTICATE! POTETE MUOVERE LA VOSTRA MODELLA IN COLORIAMO USANDO IL SIMBOLO DI IMPORTAZIONE CHE SI TROVA IN COLORIAMO!

MESCOLIAMO

Questo è il posto giusto dove creare alcuni tra i personaggi più pazzi che abbiate mai visto.

EXIT

Per uscire dal programma **Mescoliamo**, muovete la **Mano "Aiuto"** fino al simbolo di **Exit** e premete **qualsiasi** pulsante.

LABORATORI O DIMESCOLIAMO

Questo è il posto dove prendono forma i vostri personaggi!

SIMBOLI DIMESCOLIAMO

Usate la **Mano "Aiuto"** per selezionare il simbolo di vostra scelta e quindi premete il pulsante di **Azione Principale**. (**Principale o S=** All'indietro / **Secondario o D=** Avanti)



TESTE

Scegliete questo simbolo per cambiare le teste!



CORPI

Scegliete questo simbolo per mescolare i corpi!



GAMBE

Usate questo simbolo per cambiare le gambe!

NON DIMENTICATE! POTETE MUOVERE I VOSTRI PERSONAGGI IN COLORIAMO USANDO IL SIMBOLO DI IMPORTAZIONE CHE SI TROVA IN COLORIAMO!

GIOCHI

Idea! I Giochi saranno molto più divertenti se usate l'Unità di Controllo - ad eccezione dello Space Lazer, dove il Mouse vi dà una precisione molto migliore!

COME SCEGLIERE UN MINI GIOCO

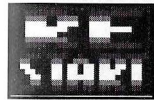
Usate il **Cuscinetto di comando** per muovere la **Mano "Aiuto"** sul gioco di vostra scelta, quindi premete **qualsiasi** pulsante.

EXIT

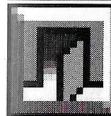
Per lasciare un gioco o fare una pausa, premete il pulsante di **Avvio**. Sulla parte superiore dello schermo, insieme alla **Mano "Aiuto"** appariranno tre simboli. Usate la **Mano "Aiuto"** per effettuare la vostra scelta.



RIPRENDERE IL GIOCO



RI COMINCIARE IL GIOCO



EXIT ALLO SCHERMO DEI TITOLI DELLA SALA GIOCHI

SPACE LAZER

Lo scopo di questo gioco è di sconfiggere 5 livelli di extra-terrestri. Perde chi esaurisce la propria energia!

CONTEGGIO COLPI

Indica quante navicelle avete colpito.

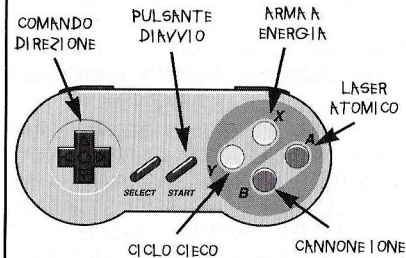
RADAR

Mostra dover cercare le navicelle degli extra-terrestri. Nota: se un extra-terrestre si affarda sullo schermo per

pochi secondi, la vostra navicella verrà colpita da un'esplosione che vi priverà della vostra energia!

ENERGIA

Indica quanta energia vi è rimasta!



MOUSE MAZE

Mangiate quanto più formaggio potete, ma attenti ai gatti! Buone notizie - se mangiate un osso, vi trasformate in un cane (solo per poco!) e potete prendervi la rivincita sui gatti! Cominciate con solo tre topi, quindi affrettatevi! Per completare un livello, dovrete mangiare tutto il formaggio. Ce la farete a superare tutti i 99 livelli! Provateci!

COMANDO 6 DEL TOPO

Muovete il topo con il cuscinetto di comando.

Idea!

Per ogni 250 punti vincete un altro topo!

Se mangiate un osso, vi trasformate in un cane! Il primo gatto vale 10 punti, il secondo 20 punti, il terzo 40 punti, ogni altro gatto vale ben 60 punti.

GARANZIA

Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese.

Columbia Tristar Home Video SPA

Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

Hotline: CTHV (ITALY) Hotline 33 36 359

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

SÅ HÄR SÄTTER DU I GÅNG 74

VAL AV AKTIVITET 76

PAINT 76



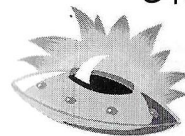
MUSIC 79



STYLE 81



GAMES 83



GARANTI 84

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 KREATIV DIREKTÖR: Kevin Lydy /
 ART DIREKTÖR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIREKTÖR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER:
 © 1992, 1993 Chip Level Designs.

SÅ HÄR SÄTTER DU IGÅNG

- ☆ Slå på strömmen till din Super NES.
- ☆ VARNING: Försök aldrig sätta i eller ta ur ett spel där strömmen är PÅ.
- ☆ Se till att styrdosan är kopplad till port nr. 1 på din Super NES. Du kan sätta i en styrdosa och Super NES-mus i vilken port som helst när som helst under spelet.

- ☆ Sätt i spelet i facket på din Super NES. Tryck kraftigt så att det kommer på plats.
- ☆ När du ser titeln FUN N GAMES™ på skärmen trycker du på Start, så börjar det roliga!

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn

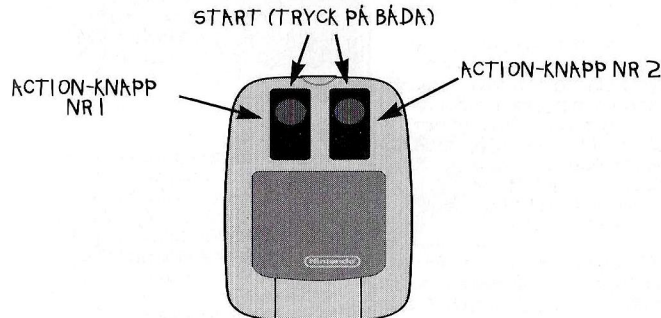
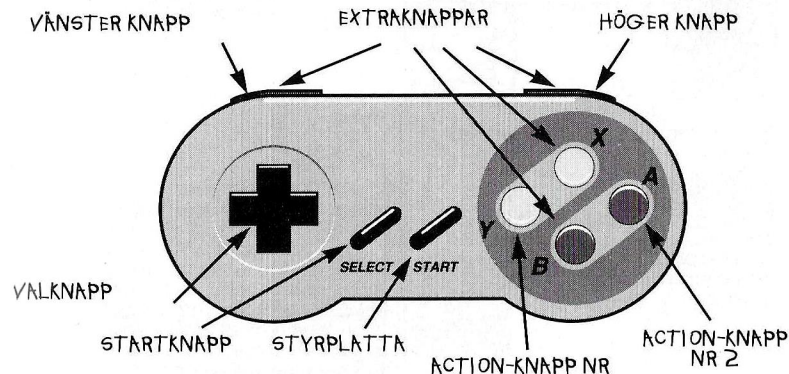
medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampsyckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

SÅ HÄR SÄTTER DU IGÅNG

FUN N GAMES™ KAN ANVÄNDAS BÅDE MED FUN N GAMES™ STYRDOSA
 OCH FUN N GAMES™ MUS.



FÖR MUSANVÄNDARE!

PÅ STYRDOSAN

- Y-knapp
 - A-knapp
 - Startknapp
 - Styrplatta
- L, R, X och val-knapp

MOTSVARIGHET PÅ MUSEN

- Action-knapp nr. 1
 - Action-knapp nr. 2
- Tryck på båda knapparna
 Flytta musen med handen
 Ingen motsvarighet

VAL AV AKTIVITET

Den första skärmen du ser är öppningsskärmen för FUN N GAMES™. När den visas trycker du på valfri knapp. Då ser du de fyra aktiviteterna och en Hjälpande hand på skärmen.



Använd styrdosans styrplatta eller musen för att flytta Hjälpande handen till den aktivitet du vill välja. Tryck på valfri knapp, så sätter det igång!

PAINT

HELP!

Om du behöver hjälp någon gång är det bara att trycka på starknappen så visas hjälpskärmen. Där kan du se alla symbolerna i PAINT och hur de används.

RITBRÅDE

I ritprogrammet finns en verktyglåda överst på skärmen. För att välja ett verktyg flyttar du Hjälpande handen till verktyglådan och trycker på action-knapp nr. 1. Då ritas en ruta runt det verktyg du valt. Flytta ner Hjälpande handen till ritbrådet och tryck på action-knapp nr. 1 igen för att använda verktyget. Enkelt eller hur?

IVERKTYGSLÅDAN

Det finns många olika verktyg i verktyglådan, och var och en har sin egen symbol. Lär dig vilka symbolerna är!



OH NO!

Om du gör fel kan du ta tillbaka med symbolen Oh No. Du kan bara ångra det allra sista du gjorde.



BILDRAMAR

När du är klar med ditt konstverk vill du kanske spara det på videobandspelaren! Om du inte vill att verktyglådan och paletten också ska sparas väljer du den här symbolen innan du sparar, så försvinner dom. Om du vill få verktyglådan att försvinna trycker du på valfri knapp.

UPPNER-PIL

Den här pilen kan du använda för titta på de olika rit- och målningsverktygen. Den sitter på vänster sida om verktygsmenyn.

PALETT

Med paletten kan du bestämma vilken färg de olika ritverktygen och målarburken ska ha. Du har 15 färger och 150 olika mönster att välja mellan - inte dåligt! Använd pilsymbolen till höger på paletten för att titta på mönstren.

MAGISKA EFFEKTER

Det finns verktyg som ger olika magiska effekter när du håller ner action-knapp nr. 1. Kolla in dom!

GÅ UR

Om du vill gå tillbaka till öppningsskärmen behöver du bara hitta den här dörren och gå genom den.



RITVERKTYG

När du har valt ett ritverktyg flyttar du Hjälpande handen nerför ritbrådet. Du ritar en linje genom att trycka på valfri knapp. Tryck igen för att sluta rita. Vill du ändra rithastigheten? Det är bara att trycka på valknappen.

RÄKA LINJER



TUNN LINJE

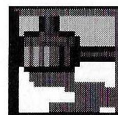
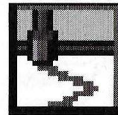


NORMAL LINJE



TJOCK LINJE

PÅ FRIHAND



Tips! Om du vill ändra rithastigheten trycker du på valknappen.



SUDDGUMMI

Finns i tre storlekar. Välj symbolen och håll ner valfri knapp för att sudda ut där det blev fel!



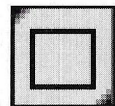
SPEGELVERKTYG

Rita i spegelbild.

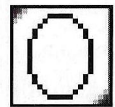
PAINT

De här verktygen kan du använda för att göra geometriska figurer med!

EJ FYLLEDA



RUTA



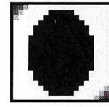
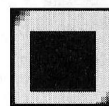
CIRKEL



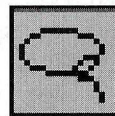
SUPERFORM

Tips! När du använder Superform kan du stanna och börja om från början genom att trycka på action-knapp nr. 2.

FYLLEDA



LASSO FÖR ATT KLIPPA OCH KLISTRÄ



Du kan kopiera del av din bild och sätta in den var som helst hur många gånger som helst. Hur då? Jo du trycker på valfri knapp och ritas en ruta runt det du vill kopiera. Tryck på valfri knapp igen för att stänga rutan. Sätt bilden där du vill genom att trycka ner action-knapp nr. 1. Det kan du göra flera gånger om du vill. Om du vill börja med en ny ruta trycker du på action-knapp nr. 2.

Tips! Det är bara de färgade delarna av bilden som kopieras. Du kan också hålla ner knappen medan du flyttar på markören för att få en hel rad med bilder!

PAINT

VÄLJA MUSIK



När du har valt denna symbol kan du sätta musik till din bild! Då visas melodipaletten istället för den vanliga paletten. OBS: Medan du spelar musik kan du inte rita. För att få musiken att sluta trycker du på symbolen igen.



Du kan ta in en melodi som du skrivit i musikmaskinen genom att välja symbolen med musikklaven!

FÄRGBURK



Det här verktyget är verkligen praktiskt för att färglägga stora eller detaljerade delar. Du väljer färgen eller mönstret du vill ha från paletten, flyttar färgburken in i det område som du vill färglägga och trycker på action-knapp nr. 1. När du vill avbryta färgläggningen trycker du på action-knapp nr. 2.



Tips! Du kan inte färglägga med den svarta färgen. Du kan inte heller fylla i ett område med en färg som redan finns i mönstret. Om du försöker göra det visas ett ledset ansikte!

MÅLARBOOK



Gillar du målarböcker? Då är det här någonting för dig. Välj först målarbokssymbolen med valfri knapp. Då visas olika bilder nere vid paletten. Flytta Hjälpande handen till den bild du vill färglägga och tryck på valfri knapp. Det finns 30 olika bilder för färgläggning, så det är bara att sätta igång!



ANVÄND PILEN FÖR ATT SE DE OLIKA BILDERNA!



JUMBOFÖREMÅL

Med föremålsverktyget kan du göra allt möjligt kul! Det första du gör är att välja solsymbolen. Då ändras paletten till en solpalett. Det finns 66 föremål att välja mellan!

TITTA NOGA PÅ FÖREMÅLEN - DE PASSAR HOP MED BILDERNA I MÅLARBOKEN!



Du kan vrida och vända på föremålen med melonsymbolen. Men du måste göra det innan du sätter föremålet på ritbrädet!

Det finns också en import-symbol som du kan använda för att flytta in dina alster från aktiviteten "STYLE" i bilden du håller på med.

RÖRLIGA OCH ORÖRLIGA FÖREMÅL

Det finns 14 rörliga och 66 orörliga föremål som du kan sätta in i din bild, en i taget. Använd action-knapp nr. 1.

Tips! Om du väljer ett rörligt föremål med action-knapp nr 2 istället, blir de spegelvända! Fiffigt va?



Använd pilen längst ut på paletten för att se alla föremålen!

PAINT

MINI FÖREMÅL



Välj symbolen med miniföremål så ändras paletten till en miniföremålspalett. Nu kan du sätta in så många föremål du vill! Du väljer det miniföremål du vill ha med valfri knapp.

Tips! Om du trycker på action-knapp nr. 2 när du är på ritbrädet flyttar sig föremålet med ett block i taget. På det sättet kan du få föremålen precis där du vill ha dem. Tryck på action-knapp nr. 2 igen för att komma tillbaka till normal funktion.



Om du vill göra ditt eget föremål väljer du redigeringsymbolen. Då visas en skärm med en större version av det föremål du valde sist. Använd Hjälpande handen för att välja färger från paletten. Du kan ändra vilken del av föremålet du vill eller göra ett helt nytt föremål.



För att rotera föremålen väljer du melonsymbolen och väljer sedan ditt föremål. Du måste göra det innan du sätter det på ritbrädet.



För att använda det nya föremålet hämtar du symbolen för isättning av föremål. Det nya föremålet finns bara kvar tills du stänger din SNES™.



Använd pillsymbolen för att titta på alla föremål som finns att välja på.



När du har gjort färdigt ditt föremål väljer du dörrsymbolen längst upp till höger och går tillbaka till ritbrädet.

SUDDA BORT ALLT



Om du vill sudda bort allting på ritbrädet väljer du symbolen med soptunnan. Då får du 10 roliga sätt att sudda bort det du gjort och börja om från början.

MUSIC

I aktiviteten MUSIC ingår det många olika saker. Här kan du läsa om några av dem:

INSTRUMENT OCH ROLIGA LJUD

Välj ett instrument eller ett roligt ljud (det finns massor av böggederal!), gå med Hjälpande handen till den not du vill ha på tangentbordet och tryck sedan på valfri knapp. Den aktuella noten kommer på den plats i melodin som anges av en stjärna ovanför tangentbordet. Om du vill kan du istället placera noterna direkt på notsystemet.

Tips! Använd valfri knapp för att komma till menyerna och för att trycka på kontrollerna. Med Action-knapp nr. 1 sätter du dit de vanliga noterna dvs noter utan förtecken och med action-knapp nr. 2 tar du bort noter. Sänkta noter kan du sätta dit med extraknappen B och höjda noter med extraknappen X. Med extraknapparna L och R kan du flytta melodin till vänster respektive höger. Om du behöver hjälp trycker du bara på startknappen så visas hjälpskärmen.

MUSIC



VÄLJ DÖRRSYMBOL EN FÖR ATT GÅ TILLBAKA TILL ÖPPNINGSMENY.

LYSSNA PÅ MELODIN

Följande knappar använder du när du vill lyssna på melodin som du har komponerat.



UPPSPELNING

Spelar melodin från början.

STOPP
Stutar spela.



TILLBAKA

Går tillbaka till början av melodin.

BAKÅTSPOLNING

Går bakåt i melodin.



FRAMÅTSPOLNING

Går framåt i melodin.



SLINGA

För oavbruten spelning av melodin. När symbolen lyser spelas melodin om och om igen. När den inte lyser spelas melodin bara en gång. Suveränt!

TEMPO



LÅNGSAM
T TEMPO



MEDELSNAB
BT TEMPO



SNABBT
TEMPO



LJUDEFFEKTER

JUKEBOX

Den symbolen använder du för att välja mellan 14 existerande melodier eller din egen!

FÖRTECKEN

Om du är ett riktigt musikgeni kanske du också vill använda förtecken (sänkta eller höjda noter). Du måste välja funktionen innan du placerar noten på notsystemet. Eller använd extraknapparna B respektive X.



VÄNLIG



SÄNKT



HÖJD



RYTM

Du kan välja mellan 15 olika bakgrundsrytmer. Det är bara att klicka på den och välja din egen rytm.



SUDDA BORT ALLT

Alla noterna försvinner från notsystemet! Om du ångrar använder du "Oh No!".



ROLIGA LJUD

Du kan välja mellan 28 olika roliga ljud. Gå genom dem med pilen.



INSTRUMENT

Du kan komponera och spela musik för 15 olika instrument!

MUSIC

VAD DU BÖR VETA



Du får bara använda 4 noter eller roliga ljud per linje, och du kan lägga till noter tills du kommer till slutet av notsystemet. Om det ledsna ansiktet visas har du försökt sätta in fler än 4 noter/roliga ljud per linje. Då kan du ta bort några av noterna eller använda Hemliga bytesfunktionen för att byta ut dem!



Om du skulle se den här nunan betyder det att du har för många olika instrument eller roliga ljud i din melodi - det är helt enkelt fullt! Om du i alla fall vill använda det instrumentet måste du ta bort ett av den andra instrumenten genom att radera alla noterna skrivna för det instrumentet. Eller du kan använda Hemliga utbytesfunktionen för att göra så att alla noter skrivna för ett instrument spelas av ett annat.

HEMLIGA UTBYTESFUNKTIONEN

Om du väljer ett instrument eller roligt ljud med action-knapp nr. 2 och sedan omedelbart byter till ett annat instrument eller roligt ljud spelas alla noterna skrivna för det först valda instrumentet av det andra instrumentet.

STYLE

I aktiviteten STYLE finns det två olika roliga funktioner!

Du kan välja "Mix'n'match" och sätta ihop olika huven, ben och kroppar till roliga figurer!

Om du vill leka modetecknare ska du välja "Stylin' Stuff". Klä mannekängen med dina kreaturer!

STYLIN' STUFF

Vill du pröva dig på som modetecknare? Med Stylin' Stuff blir du ett toppnamn inom modevärlden!

GÅ UR

För att gå ur Stylin' Stuff flyttar du Hjälpande handen till dörrsymbolen och trycker på valfri knapp.

MODESYMBOLER

Det finns sex olika modesymboler. Använd Hjälpande handen för att markera det du väljer. Tryck på action-knapp nr. 1 så byter mannekängen kläder! Har du ängrat dig? Tryck på action-knapp nr. 2 för att gå framåt och action-knapp nr. 1 för att gå bakåt. Om du vill se det hela lite på avstånd använder du L för att flytta mannekängen så långt bort du vill. För att flytta fram mannekängen använder du på R.



HATTAR

Du kan byta hatt med denna symbol! Du kan också välja ingen hatt alls.



HÅR

Med denna symbol väljer du mannekängens frisyr. Du kan också välja flintskällig!

STYLE



BYXOR och KJOL

Välj den här symbolen och se vad som passar bäst!



SKJORTA

Med den här byter du skjortan.



ACCESSOARER

Med den här byter du accessoarer. Du kan också välja inga accessoarer.



SKOR

Om du väljer den här byts skorna automatiskt. Eller du kan välja barfota.

GLÖM INTE ATT DU KAN FLYTTA MÄNNEKÄNGEN TILL AKTIVITETEN PAINT MED IMPORTSYMBOLEN UNDER PAINT!

MIX N' MATCH

Här kan du sätta ihop egna figurer - vilka häftiga typer alltså!

GÅ UR

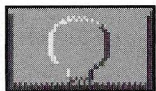
För att gå ur Mix'n match flyttar du Hjälpande handen till dörrsymbolen och trycker på valfri knapp.

MIXRUMMET

Det är här som dina figurer kommer till!

KROPPSDELSYMBOLER

Använd Hjälpande handen för att välja symbol och tryck sedan på actionknapp nr. 1. (Nr. 1 eller L = Bakåt. Nr. 2 eller R = Framåt)



HUVEN

Välj här för att byta huvud!



KROPPAR

Välj här för att byta kroppar!



BEN

Välj här för att byta ben!

GLÖM INTE ATT DU KAN FLYTTA DINA FIGURER TILL AKTIVITETEN PAINT MED IMPORTSYMBOLEN UNDER PAINT!

GAMES

Tips! Spelen är mycket roligare om du använder styrdosan, utom för Space Lazer, då du kan bli mer noggrann med musen!

VÄLJ MINI SPEL

Använd styrplattan för att flytta Hjälpande handen till det spel du vill spela, och tryck sedan på valfri knapp.

GÅ UR

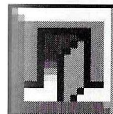
För att gå ur spelet eller göra uppehåll i det trycker du på startknappen. Då visas tre symboler överst på skärmen tillsammans med Hjälpande handen. Använd Hjälpande handen för att markera vad du väljer.



FORTSÄTTA SPELET



BÖRJA OM MED SPELET



GÅ UT TILL ÖPPNINGSSKÄRMEN FÖR SPEL

SPACE LAZER

Spelet går ut på att besegra rymdvarelser på fem olika nivåer. Du förlorar spelet när din energi tar slut!

POÄNG

Visar hur många rymdskepp Du har fått i en träff på.

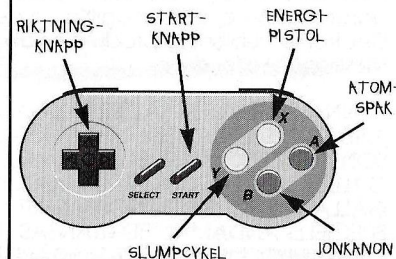
RÄDAR

Visar var du kan leta efter rymdskepp. OBS: Om en rymdvarelse hänger

omkring på skärmen i ett par sekunder för ditt rymdskepp en stjärnmäll som tar energi från dig!

ENERGI

Visar hur mycket energi du har kvar!



MOUSE MAKE

Ät så mycket ost du kan, men akta dig för katterna! Men, smart alltså - om du äter ett ben förvandlas du till hund (en kort stund!) och då kan du hämnas på katterna! Du börjar med bara tre möss, så skynda dig! Du måste äta all ost för att göra färdigt en nivå. Kan du klara alla nivåerna? Sätt igång!

STYRNING AV MUSEN 6

Flytta musen med styrplattan.

Tips!

Du får en extra mus varje gång du får ihop 250 poäng!

Om du äter ett ben förvandlas du till hund. Den första katten får du 10 poäng för, den andra 20, den tredje 40, och efter det får du hela 60 poäng per katt!

GARANTI

Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDÅ, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÅR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTIS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÅR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land.

Sony Music Entertainment (Sweden)

Mariehallsvagen 40
Bromma
Sweden

Sony Music Entertainment (Norway) AS

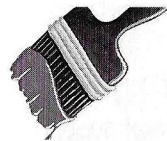
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway
Hotline: Nintendo Hotline No
(44) 0703 652 222

SISÄLLYS

NÄIN PÄRSET ALKUUN 86

OHJELMAN VALINTA 88

MAALAAMINEN 88



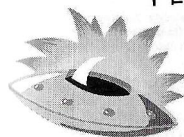
MUSIIKKI 91



MUOTI 93



PELIT 95



TAKUU 96

CREDITS

PRODUCER: Michael Abbot /
 CREATIVE DIRECTOR: Kevin Lydy /
 ART DIRECTOR: Stan Gorman /
 PACKAGING & PRINT DIRECTOR:
 Debbie Austin / GAME DESIGNERS:
 Don Goddard, David Schwartz,
 Michael Hunley, Michael Platteter,
 Dana Williams, Bruce Moore,
 Kevin Lydy, Michael Abbot / GAME
 PROGRAMMERS: Don Goddard,
 David Schwartz, Michael Hunley /
 GAME ARTISTS: Michael Platteter,

Dana Williams, Franz Borowitz,
 Sukru Gilman / PACKAGE, MANUAL
 DESIGN & ILLUSTRATION: Shawn
 Murphy, Steve High, Debbie
 Austin, Beeline Group, Inc. / MUSIC
 & SOUND EFFECTS: Chip Burwell /
 QUALITY CONTROL: Brian Johnson,
 Randy Estrella, John Stookey, Tim
 Heydelaar, Dan Lewis, Steven
 Kramer / SOUND/MUSIC PLAYER: ©
 1992, 1993 Chip Level Designs.

NÄIN PÄÄSET ALKUUN

- ☆ Katkaise virta POIS Super NES -koneestasi.
- ☆ VAROITUS: Älä milloinkaan yritä työntää pelikasettia koneeseen tai ottaa sitä sieltä pois, kun virta on PÄÄLLÄ.
- ☆ Varmista, että peliohjain on kytketty Super NES -koneen #1-porttiin. Peliohjain tai Super NES -hiiri voidaan kytkeä kumpaan tahansa porttiin milloin vain pelin aikana.

- ☆ Työnnä pelikasetti Super NES -koneen kasettiasemaan. Paina tanakasti lukitaksesi pelikasetin paikoilleen.
- ☆ Kun näet näyttössä otsikon FUN N GAMES™, paina START-aloitusnäppäintä aloittaaksesi hauskat jutut!

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tiettyjä televisio-ohjelmia tai pelatessaan tiettyjä videopeliejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisi aikaisemmin havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsia-kohtauksia. Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalla valolla altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista. Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VALITTOASTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee

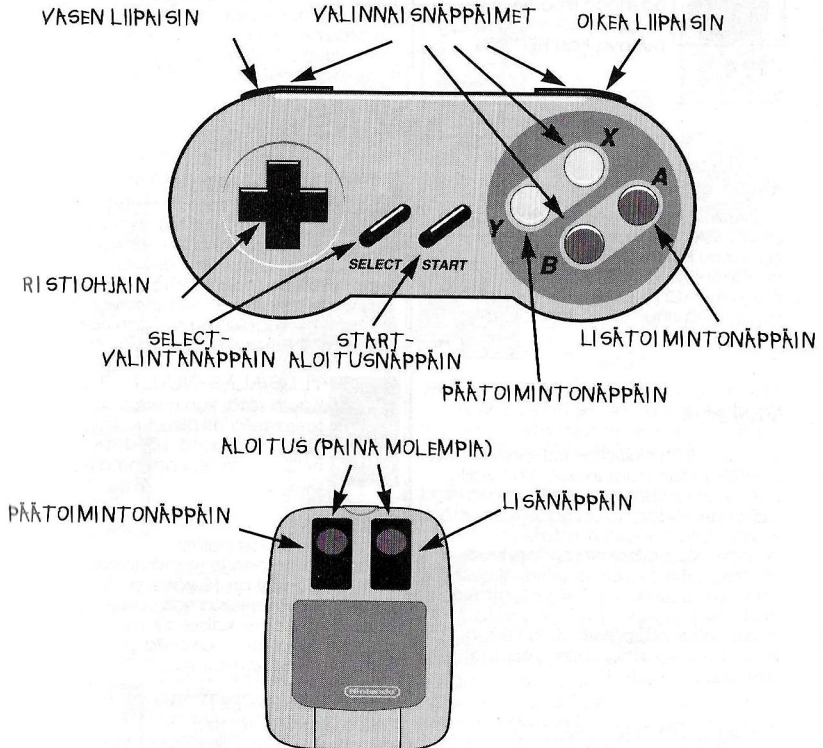
jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATTETTAVAT VAROITUKSET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

NÄIN PÄÄSET ALKUUN

FUN N GAMES™ -KÄSETIN TOIMINTAA VOIDAAN OHJATA SEKÄ SUPER NESTM -PELIOHJAIMELLA ETTÄ SUPER NESTM -HIIRELLÄ.



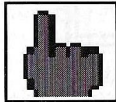
HUOMIO KAIKKIHII RENKÄYTTÄJÄT!

PELIOHJAIN
 Y-nappi
 A-nappi
 START-näppäin
 Ristiohjain
 Vasen-, oikea-, X- ja SELECT-näppäimiä

HIIRI
 Päätoimintonäppäin
 Lisänäppäin
 Paina molempia näppäimiä
 Siirrä hiirtä kädelläsi
 Hiiressä ei ole näitä vastaavia näppäimet

OHJELMAN VALINTA

FUN GAMES™ -otsikkoruutu on ensimmäinen, jonka näet näytössä.



HAND!

Kun se ilmestyy näyttöön, paina **mitä tahansa** näppäintä. Seuraavaksi näyttöön ilmestyy neljä ohjelmaotsikkoa ja **auttava käsi HELPING**

Käytä nyt peliohjaimessa sijaitsevaa ristiöhojainta tai hiirtä siirtääksesi **auttavan HELPING HAND -käden** valitsemasi ohjelman kohdalle. Paina **mitä tahansa** näppäintä ja voit ryhtyä toimiin!

MAALAAMINEN

APUA!

Jos tarvitset apua, milloin tahansa, paina **START**-aloitusnäppäintä ja apuruutu **HELP SCREEN** ilmestyy näyttöön! Kaikki eri maalaussymbolit näkyvät tällä ruudulla. Sieltä näet myös, mitä sinun pitää tehdä!

MAALAUS

Maalausohjelmassa työkalupakki näkyy näyttöruudun yläreunassa. Voit valita minkä tahansa työkalun siirtämällä **auttavan käden** haluamaasi välinettä kuvaavan symbolin kohdalle ja painamalla **päätöimintönäppäintä**. Valitsemasi työkalun ympärille ilmestyy vahvistettu ruutu! Siirrä sitten **auttava käsi** alas piirustuslaudalle ja paina **päätöimintönäppäintä** vielä kerran käyttääksesi valitsemasi työkalua. Helppoa, vai mitä?

TYÖKALUPAKKIN SISÄLTÖ

Työkalupakissa on paljon erilaisia työkaluja ja niillä jokaisella on oma symbolinsa. Tutki symboleja tarkkaan!



VOIEI!

Jos teet virheen, ei hätää. **OH NO!** -symboli korjaa sen! Mutta se korjaa vain viimeksi suorittamasi toiminnon.



KUVAN KEHYSTYS

Kun olet saanut taideteoksesi valmiiksi, voit tallentaa sen videonauhurille! Jos et halua työkalupakin ja paletin näkyvän videonauhalla, poimi tämä symboli ennen tallennusta, ja ne katoavat. Kun haluat työkalupakin uudestaan esiin, paina **mitä tahansa** näppäintä!



YLÖS/ALAS-NUOLI

Käytä tätä, kun haluat tarkastella eri piirustus- ja tehostevälineitä. Löydät sen työkaluvälikon vasemmalta sivulta.

PALETTI

Paletin avulla voit hallita piirustusvälineiden ja täyttömaalipurkin väreit. Käytössäsi on 15 väriä ja 150 erilaista kuviota, joista voit valita - aika hurja määrä! Voit katsella kuviota käyttämällä paletin oikealla puolella sijaitsevaa nuolisymbolia.

TAIKATEHOSTEET

Tällä on myös salaisia piirustusvälineitä, joilla voit luoda taikatehosteita pitämällä **päätöimintönäppäintä** alhaalla! Kokeile mitä syntyy!



POJSTUMINEN

Jos haluat siirtyä takaisin päävalintaruudun pariin, etsi tämä ovi ja kulje sen läpi!

MAALAAMINEN

PIIRUSTUSVÄLINEET

Kun olet suorittanut piirustusvälineen valinnan, siirrä **auttava käsi** alas piirustuslaudalle. Paina nyt **mitä tahansa** näppäintä piirtääksesi viivan. Paina taas **mitä tahansa** näppäintä, kun haluat pysäyttää viivan. Haluaisitko muuttaa piirustusnopeutta? Paina siinä tapauksessa **SELECT**-valintänäppäintä!

SUORAT VIIVAT



OHUT

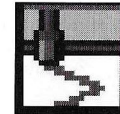


KESKIPAKSU



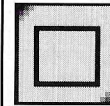
PAKSU

PIIRTÄMINEN VAPPAALLA KÄDELLÄ

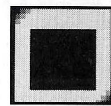


Voit luoda upeita geometrisia muotoja näillä välineillä!

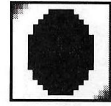
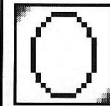
TYHJÄ



TÄYTETTY



NELIÖ



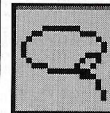
YMPYRÄ



SUPERKUVIOTA

Vinkki! Käyttäessäsi **SUPERKUVIOTA** voit sekä pysäyttää sen käytön että aloittaa käytön uudestaan painamalla **lisätöimintönäppäintä!**

KOPIOI JA SIIRRÄ LASSOA HEITTÄMÄLLÄ



Voit kopioida osan luomastasi kuvasta ja siirtää sen minne tahansa niin monta kertaa kuin haluat! Miten? Paina **mitä tahansa** näppäintä ja

piirrä ruutu sen alueen ympäri, jonka haluat kopioida. Paina uudestaan **mitä tahansa** näppäintä sulkeaksesi ruudun. Siirrä kuva sitten haluamaasi paikkaan painamalla **päätöimintönäppäintä** yhtäjaksoisesti. Aloittaaksesi toisen ruudun piirtämisen paina **lisätöimintönäppäintä**.

Vinkki! Vain kuvion värilliset osat kopioituvat! Voit myös muodostaa kuviorypäleen tai ryhmän. Tätä varten sinun täytyy pitää näppäintä alhaalla ja siirtää kohdistinta siten, että se siirtää kuviota jatkuvasti.

PYYHEKUMI



Kolme eri kokoa! Voit pyyhkiä pois minkä tahansa soikun valitsemalla tämän symbolin ja pitämällä **mitä tahansa** näppäintä alhaalla!



MONI VÄRI RUI SKEMAALI

Ruiskuttaa monivärisiä maalipilkkuja.

MAALAAMINEN

MUSIIKIN VALINTA



Tämän symbolin avulla voit valita kuvaasi musiikkia! Kun olet valinnut tämän symbolin, **laulupaletti** ilmestyy näyttöön tavallisen paletin sijaan. Huom: Jos panet jonkin laulun soimaan, piirustusäänitehosteet loppuvat. Kun haluat LOPETTAA laulun soittamisen, paina levyautomaattisymbolia uudestaan!



Voit tuoda kuvaan musiikkitaikakoneella säveltämäsi laulun poimimalla nuottivainnsymbolin!

TÄYTEMAALIPURKKI



Tämä väline on tosi kätevä sekä halutessasi värittää isoja pintoja että pieniä yksityiskohtia! Sinun ei tarvitse tehdä muuta kuin valita haluamasi väri tai kuvio paletista, siirtää maalipurkki alueelle, jonka aiot värittää, ja painaa **päätoimintonäppäintä!** Voit pysäyttää täytemaalauksen painamalla **lisätoimintonäppäintä!**



Vinkki! Et voi käyttää mustaa väriä täytemaalaukseen. Älä myöskään yritä täyttää aluetta värillä, jota siinä on jo ennestään. Nyrpeä naama ilmestyy näyttöön, jos yrität tehdä niin!

VÄRITYSKIRJA



Tämä on sinusta nastaa, jos pidät värityskirjoista yleensä! Poimi ensin **värityskirjasymboli** painamalla **mitä tahansa** näppäintä. Paletin sijalle näyttöön ilmestyy silloin värityskuvavalkko. Siirrä **auffava käsi** haluamasi värityskuvan kohdalle ja paina **mitä tahansa** näppäintä. Valittavanasi on 30 tosi mahtavaa värityskuvaa!



VOIT KATSELLA VALITTAVANASI OLEVIA ERI VAIHTOEHTOJA NUOLI SYMBOLIN AVULLA!



JÄTTIMERKKI

Jättimerkki on työkalu, jolla voit tehdä kaikenlaista jännää! Ensimmäinen tehtäväsi on poimia **superaurinkosymboli**. Silloin paletti muuttuu **superaurinkopalefiksi!** Valittavanasi on nyt 66 eri asiaa!

KATSO TARKKAAAN JÄTTIMERKKEJÄ. NE KAIKKI SOPIVAT YHTEEN ERI VÄRITYSKUVIEN KANSSEN!



Voit kääntää jättimerkit päinvastaisiksi tai pyörittää niitä vesimeloni-**flip-flop**-symbolin avulla. Mutta suorita nuo hommat ennen kuin liimaat merkin piirustuslaudalle!

Käytettävänäsi on myös **tuontisymboli**, jonka avulla voit siirtää luomuksiasi STYLE-kuotiohjelman parista parhaillaan luomaasi kuvaan!

LIKKUVIA JA PAIKALLAAN PYSYVIÄ ESINEITÄ

Valittavanasi on 14 **liikkuvaa** ja 66 **paikallaan pysyvää esinettä**, jotka voit sijoittaa omaan kuvaasi milloin tahansa! Käytä **päätoimintonäppäintä!**

Vinkki! Jos valitset liikkuvan esineen **lisätoimintonäppäintä** painamalla, se kääntyy päinvastaiseksi! Mahtava tempu!



Käyttämällä paletin lopussa olevaa **nuolta** saat kaikki valintasi näkyviin!

MAALAAMINEN

MINIMERKIT



Valitse **minimerkkisymboli** ja paletti muuttuu **minimerkkipaletiksi!** Valmistaudu tekemään loistajekkuja minimerkeillä! Voit valita haluamasi minimerkin painamalla **mitä tahansa** näppäintä sen kohdalla.

Vinkki! Jos painat **lisätoimintonäppäintä** toimijessasi piirustuslaudalla, merkki liikkuu lohkon kerrallaan. Näin saat suoristettua merkit helpommin! Paina **lisätoimintonäppäintä** uudestaan, kun haluat jatkaa merkkien asettelua tavalliseen tapaan!

MERKKIEN MUOKKAAMINEN



Jos haluat itse luoda merkkejä, poimi **muokkausymboli**. Silloin näyttöön ilmestyy uusi ruutu, jossa viimeiseksi käyttämäsi merkki näkyy suurennettuna. Valitse haluamasi värit paletista **auffavan käden** avulla. Voit muuttaa merkin minkä tahansa osan tai luoda kokonaan uuden merkin!



Voit pyörittää merkkiä valitsemalla ensin **flip-flop**-symbolin käyttöön ja valitsemalla sitten merkin! Mutta sinun täytyy tehdä tämä ennen kuin sijoitat merkin piirustuslaudalle!



Voidaksesi käyttää uutta merkkiäsi sinun täytyy poimia **omamerkkisymboli**. Voit käyttää tätä luomaasi merkkiä vain tällä kertaa. Se katoaa, kun SNES™-koneesta katkaistaan virta!



Voit tarkastaa kaikki merkkivalintasi **nuolisymbolin** avulla!



Kun olet saanut merkkisi valmiiksi, poimi oikeassa yläkulmassa sijaitseva **uloskäyntisymboli** siirtyäksesi takaisin piirustuslaudan pariin!

RUUDUNPYYHKIJÄ



Jos haluat päästä eroon kaikesta, mitä piirustuslaudalle on kerääntynyt, valitse **roskakorisymboli!** Valittavanasi on kymmenen kahelja konstia, joilla voit pyyhkiä kaiken tekemäsi sotkun pois aloittaaksesi taas alusta!

MUSIIKKI

Musiikkiohjelmassa on monta osaa, joista tärkeimmät näkyvät alla:

SOITINÄÄNNÄ JA HUPIÄÄNNÄ

Valitaksesi soitinäänen tai hupiäänen (kumpiakkin on vaikka millä mitalla!) poimi **auffavan käden** avulla haluamasi nuotti ja paina sitten **mitä tahansa** näppäintä. Nuotti kuuluu silloin **nuottiitähden** kohdalla, joka näkyy pianonkoskettimien yläpuolella. Voit myös asettaa nuotin suoraan nuottiviivastolle.

Vinkki! Voit saada eri välikot esille ja käyttää säätimiä **minkä tahansa** näppäimen avulla.

Päätoimintonäppäin sijoittaa perusnuotteja ja **lisätoimintonäppäin** poistaa niitä. Jos haluat sijoittaa alennetun nuotin, paina **näppäintä B**. Jos haluat sijoittaa korotetun nuotin, paina **näppäintä X**. Voit vierittää laulua vasemmalle painamalla **vasenta liipaisinta** ja oikealle painamalla **oikeaa liipaisinta**. Jos tarvitset apua, paina vain **START**-aloitusnäppäintä ja **apuruutu** ilmestyy näyttöön!

MUSIIKKI



VALITSE
ULOSKÄYNTI SYMBOLIKUN
HALUAT PALATA PÄÄVALIKON
PARIINI!

TOISTOSÄÄTIMIT

Käytä näitä säätimiä kuunnellaksesi säveltämäsi musiikkia!



TOISTO

Soittaa laulun alusta.

SEIS

Pysäyttää musiikin sen
soidessa.



PALAUTUS

Palautus musiikin alkuun.

TAKAISINKELAUS

Kelaa laulun vasemmalle
puolelle.



PIKAKELAUS ETEENPÄIN.
Kelaa laulun oikealle puolelle.

LENKKI

Tämä soittaa musiikkiasi uudestaan ja uudestaan! Kun tämä symboli näkyy kirkkaana, lenkki on toiminnassa ja sinun laulusi soi jatkuvasti! Kun symboli näkyy tummana, lenkki on pois toiminnasta ja musiikkikappale soi vain kerran. Aika mahtavaa!



TEMPO



HIDAS



KESKINOPEA



NOPEA



ÄÄNI TEHOSTEET

LEVYAUTOMAATTI

Käytä tätä valitaksesi joko oman säveltämäsi laulun tai valmiin laulun 14 musiikkikappaleen luettelosta! Voit myös tehdä oman sovitukseksi valitsemastasi laulusta!

NUOTIN NAPUTTAJA

Jos todella haluat ruveta konstikkaaksi, voit alentaa tai korottaa musiikkisi säveliä! Sinun täytyy valita tämä vaihtoehto, ennen kuin sijoitat nuotin nuottiviivastolle! Käytä **näppäimiä B ja X**.



LUONNOLLINEN



KLENNETTU



KOROTETTU



JYTÄLEVY

Tämän avulla voit valita 15 erilaisen taustarytmin joukosta! Ei muuta kuin napsauta se toimintaan ja oma rytmiisi alkaa soida!



NUOTTIVIIVASTON PYYHKIJÄ

Pyyhkii kaiken musiikin pois nuottiviivastolta. Mutta jos haluatkin laulusi takaisin, käytä OH NO! -toimintoa.



HUPIÄÄNIÄ

Valitse omasi 28 todella mahtavan äänen joukosta! Voit tarkastella niitä nuolen avulla!



SOITTIMET

Käytössäsi on 15 soitinta. Voit säveltää ja soittaa musiikkia millä tahansa niistä!

MUSIIKKI

TÄRKEITÄ TIETOJA



Voit sijoittaa viivalle korkeintaan 4 nuottia tai hupiääntä ja voit lisätä nuotteja siihen saakka, kunnes nuottiviivasto ei enää vieri vasemmalle. Nyrpeä naama ilmestyy näyttöön, jos olet yrittänyt sijoittaa viivalle enemmän kuin 4 nuottia tai hupiääntä. Yritä silloin poistaa joitakin nuotteja tai käytä **salaista korvaustoimintoa**, joka vaihtaa nuotteja!



Tämän kaverin ilmestyminen näyttöön merkitsee sitä, että lauluusi sisältyy liian monia soitimia tai hupiäänä - se on täynnä! Jos et halua käyttää jotain ääntä laulussa, poista kaikki yhden soitimen äänet tai vaihda kaikki yhden soitimen äänet toisen soitimen ääniin **salaisen korvaustoiminnon** avulla!

SALAINEN KORVAUSTOIMINTO!

Jos valitset soitimen tai hupiäänän lisätoimintonappaimen avulla ja heti sen jälkeen valitset jonkin toisen soitimen tai hupiäänän, koko laulun viimeinen nuotti siirtyy ensimmäisten nuottien tilalle!

MUOTI

STYLE-muotiohjelman parissa voit tehdä kahdenlaista hauskaa!

Valitsemalla **MIX 'N' MATCH -sekalaiset** voit hurjastella yhdistelemällä erilaisia päitä, jalkoja ja vartaloita luodaksesi tosi hassuja hahmoja!

Jos taas haluat luoda uutta muotia, valitse jännittävät **STYLIN' STUFF -muotijutut!** Suunnittele mannekiinille **oman** makusi mukaiset muotivaatteet!

MUOTIJUTUT

Kokeile näitä juttuja! Oletko valmis luomaan uutta muotia? Nyt sinä määrät, mitä muotimaailmassa tapahtuu!

ULOSKÄYNTI

Siirtyäksesi pois muotijuttujen parista siirrä **auttava käsi uloskäyntisymbolin** kohdalle ja paina **mitä tahansa** näppäintä.

MUOTISYMBOLIT

Muotisymboleita on kaikkiaan kuusi! Vahvista valitsemasi asiat **auttavan**

käden avulla! Paina **päätoimintonappainta** ja **mannekiinin** päällä olevat vaatteet muuttuvat! Muutitko mieltäsi? Paina **lisätoimintonappainta** siirtyäksesi eteenpäin ja **päätoimintonappainta** siirtyäksesi taaksepäin. Jos haluat tarkastella asuja pitempään, voit vierittää näkymää yhtäjaksoisesti taaksepäin painamalla **vasenta** liipaisinta ja eteenpäin painamalla **oikeaa** liipaisinta!

HÄTÄT

Tätä symbolia käyttämällä voit vaihtaa hattuja! Voit myös jättää mannekiinin ilman hattua, jos valitset paljaspäisen vaihtoehdon!

KAMPAUS

Tämän symbolin avulla voit valita **mannekiinille** haluamasi kampauksen! Valikoimaan sisältyy myös "krominuppi" (kaljupää)!

MUOTI



HOUSUT JA HAMEET
Valitse tämä symboli ja kokeile erilaisia asuja!



PUSEROT
Paina tätä ja puserot vaihtuvat!



ASUSTEET
Kun haluat vaihtaa asusteita, paina tätä symbolia! Jos et halua asusteita, käytä "ei asusteita" -vaihtoehtoa!



KENGÄT
Valitse tämä ja kengät muuttuvat itsestään! Tai anna mannekiinin kulkea paljasjaloin valitsemalla "ei kenkiä" -vaihtoehto!

ÄLÄ UNOHDA!! VOIT SIIRTÄÄ
MANNEKIINI SI PAINT-
MAALAUSSOHJELMAAN SI ELLÄ
SI JKI TSEVÄÄ TUONTISYMBOLIA
KÄYTTÄMÄLLÄ!!

SEKALAISET

Täällä voit luoda maailman hassuimpia hahmoja!

ULOSKÄYNTI

Siirtyäksesi pois **sekalaisten** parista siirrä **auttava käsi uloskäyntisymbolin** kohdalle ja paina **mitä tahansa** näppäintä.

SEKOITUSHUONE

Juuri täällä hassut hahmot syntyvät!

SEKOITUSSYMBOLIT

Valitse haluamasi symboli **auttavan käden** avulla ja paina **päänäppäintä**. (**Päänäppäin** tai **vasen liipaisin** = taaksepäin; **lisänäppäin** tai **oikea liipaisin** = eteenpäin)



PÄÄT
Valitse tämä vaihtaaksesi päitä!



VARTALOT
Valitse tämä symboli sekoittaaksesi vartaloita!



JALAT
Käytä tätä symbolia jalkojen vaihtamiseen!

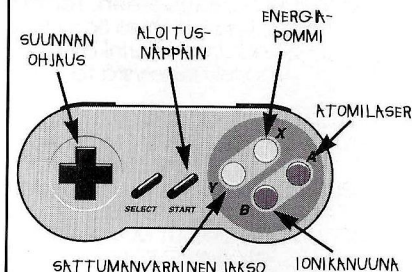
ÄLÄ UNOHDA!! VOIT SIIRTÄÄ LUOMASI
HASSUN HAHMON PAINT-
MAALAUSSOHJELMAAN SI ELLÄ
SI JKI TSEVÄÄ TUONTISYMBOLIA
KÄYTTÄMÄLLÄ!!

PELIT

ruudulla pari sekuntia, aivopommi iskee alukseesi ja vie sinulta energiaa!

ENERGIA

Näyttää kuinka paljon energiaa sinulla on jäljellä!



Vinkki! Pelit muodostuvat paljon hauskemmissa, jos pelaat niitä peliohjainta käyttäen - paitsi avaruuslaserpeli Space Lazer, jota on paras pelata hiirellä sen vaatiman tarkkuuden takia!

MINIPELIN VALINTA

Siirrä **auttava käsi ristiohjaimen** avulla valitsemasi pelin kohdalle ja paina sitten **mitä tahansa** näppäintä.

ULOSKÄYNTI

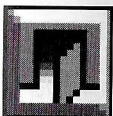
Voit siirtyä pois minkä tahansa pelin parista tai pysäyttää sen painamalla **START**-aloitusnäppäintä. Kolme symbolia ja **auttava käsi** ilmestyvät nyt näyttöruudun yläosaan. Käytä valintasi suorittamiseen **auttavaa kättä!**



JATKA PELIÄ



ALOITA PELI
ALUSTA



SIIRRY
PELI OT SI KORUUTUUN

AVARUUSLASER

Tämän pelin tavoitteena on nujertaa 5 eri tasolla väljyvät avaruusolennot. Häviät pelin, jos energiasi loppuu!

OSUMAPISTEET

Osoittavat kuinka moneen alukseen OLET osunut!

TUTKA

Näyttää mistä avaruusaluksia kannattaa etsiä. Huom: Jos avaruusolento pääsee väljymään

HIRILABYRINTTI

Syö niin paljon juustoa kuin pystyt, mutta varo kissoja! Hyviä uutisia - jos syöt luun, muutut koiraksi (vain lyhyeksi aikaa!) ja silloin voit kostaa kissoille! Alussa sinulla on vain kolme hiirtä, joten pidä kiirettä! Sinun on syötävä kaikki juustot, ennen kuin pääset seuraavalle tasolle. Pystytkö selviytymään kaikista 99 tasosta! Yritä!

HIREN OHJAUS 6

Siirrä hiirtä ristiohjaimella.

Vinkki!

Saat aina yhden hiiren lisää kerättyäsi 250 pistettä!

Jos syöt luun, muutut hiireksi! Ensimmäinen kissa on 10 pisteen, toinen 20 pisteen, kolmas 40 pisteen arvoinen ja kaikki sitä seuraavat kissat ovat 60 pisteen arvoisia.

TAKUU

Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu on oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHINGIA, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDellä TÄSMENNETHY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIH MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamats meat eivät sallii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai poikkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erltyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen.

Sony Music Entertainment OY

Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

Sony Music Entertainment A/S

Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark