

ENTERTAINMENT SYSTEM

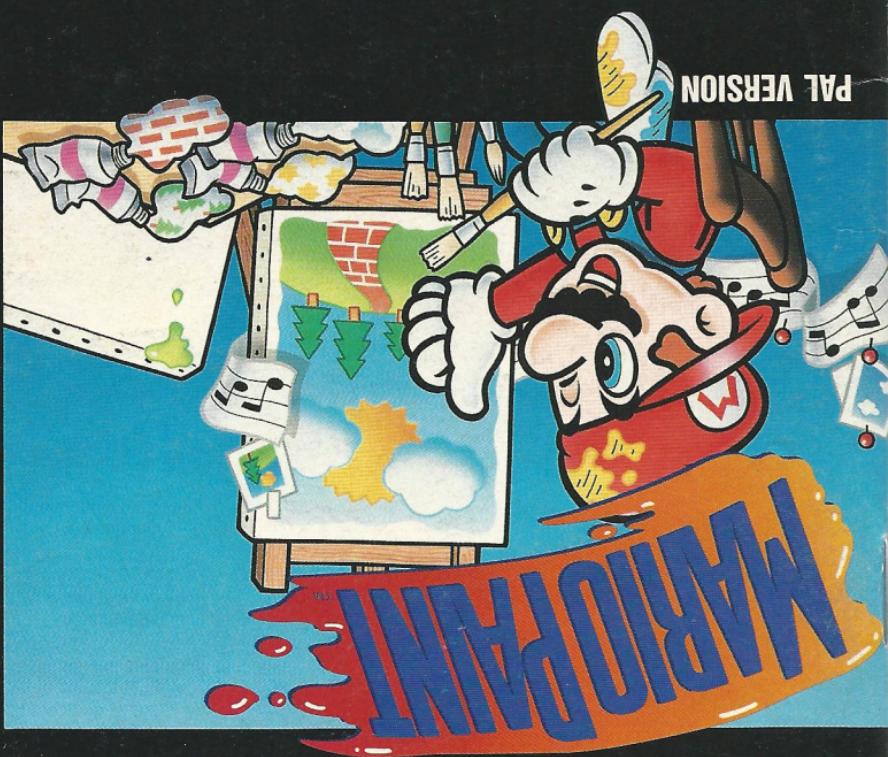
TM

SUPER NINTENDO



SPIELENLEITUNG

PAL VERSION



Nintendo®

SNSP-MP-NOE



Bitte lies diese Spielanleitung gründlich durch, damit Du an Deinem neuen Spiel auch viel Freude hast. Hebe das Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Mario Paint-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System pagt.

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



Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielkassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch!

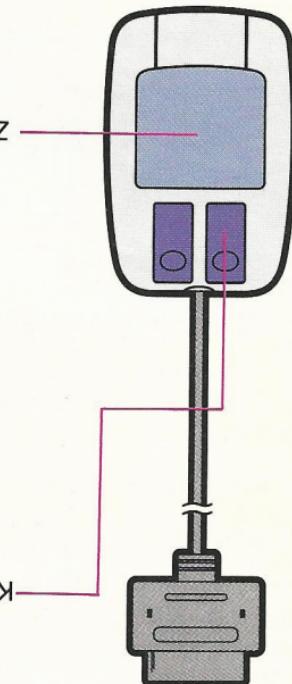


M A R I O P A I N T

Auf Seite 32 findest Du weitere Erläuterungen zu Spezialbedienungen.

Mouse über die Mouse-Unterlage.  
gedrückt und bewegte gleichzeitig die  
Ziehen:.. Halte den linken Mouse-Knopf

Palette gehen.  
unterbrechen oder zurück zur Farb-  
Spield „Gnat Attack“ (Mückens-Angriß)  
kannst Du das Mouse-Tranings-  
aus. Mit dem rechten Mouse-Knopf  
verschiedene Farben zum Zeichnen  
Du Funktions-Symbole oder  
Mit dem linken Mouse-Knopf wählt  
Mouse-Knopf beschreiben wird.  
wenn nicht ausdrücklich der linke



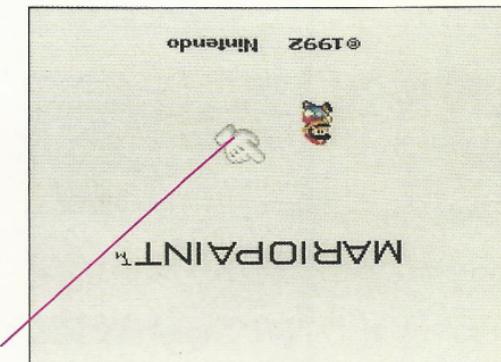
„Klicken“ und „Ziehen“. Was bedeutet das?  
Die Mouse besitzt zwei grundlegende Funktionen für Mario Paint, nämlich

## 1. Wie die Mouse laufen lernt



Nun beginnen wir richtig! Klicke  
flächen... Deine persönliche Leinwand.  
Mario an und Du kommst zur Zeichen-

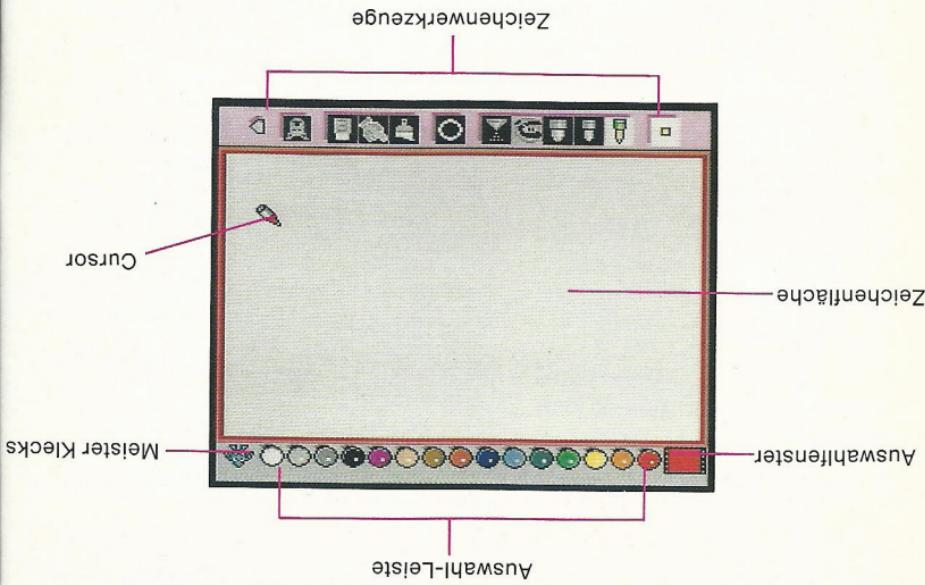
steuerung über und wirfst außerdem eine Überraschung erfeben!  
Wörter MARIO PAINT einzeln anklicken. Damit kannst Du die Mouse-  
Auf dem Titelbildschirm kannst Du mit dem Cursor die Buchstaben des



- ### 3. Das Titelbild
1. Stecke die Mario Paint Kassette in das Super Nintendo Control-Deck.
  2. Schiebe die Mouse in der Controller-Buchse 1 des Super Nintendo Entertainment System-Gerätes an.
  3. Schalte den Power-Schalter am Control-Deck auf ON.
- So fängt man an.

## 2. Und los geht's

Die Zeichenwerkzeuge sind am unteren Bildschirmrand durch 11 Symbole gekennzeichnet. Wenn Du die Hilfswerkzeuge benutzt, Klicke mit der rechten Mausestecke in die untere rechte Bildschirmecke; dann erscheinen 10 weitere Symbole. Alle 21 Symbole werden nachfolgend genau erklärt.



- Die Mario Paint Zeichenfläche zeigt drei Hauptbereiche:
- Die Auswahlfenster, die Mal-Werkzeuge und die Hilfsmittel.
- Die Auswahlliste am oberen Bildschirm ist Deine Palette. Es stehen Dir 15 Farben, 75 Muster und 120 fertige Stempel zur Auswahl. Um die 14 Farben, 75 Muster und 120 fertige Stempel zu verwenden, klicke mit der linken Maus auf die entsprechenden Werkzeuge.
- Farbensteinen anzuhören, bewegen Deinen Cursor in die obere, rechte Ecke des Bildschirms und klicke mit der linken Maus auf Meister Klecks. Um durch Farbensteinen ruckwärts zu blättern, klicke mit der rechten Maus auf Meister Klecks. Das schmale Fenster in der linken oberen Ecke zeigt Dir die ausgewählte Farbe oder den momentanen Stempel.

## 4. Die Zeichnungsfäche



## 6. Malwerkzeuge

■ Dünn, mittlere und dicke Zeichenstile

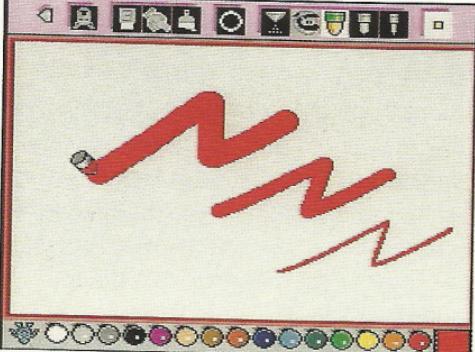


Wenn Du einen Zeichensnstift ausgewählt hast, kannst Du auf der Zeichenstiftfläche malen, indem

Du die linke Maustaste gedrückt hältst und die Maus über die Zeichenfläche bewegst. Merke Dir, daß Du je nach ausgewähltem Stift,

wähle ein Farbsymbol aus der Farbpalette. Verschieden click Zeichnen kannst. Um in einer anderen Farbe zu malen,

Ein Tip von Professor Paint: Zeichne lang-sam mit dem dünnen Stift, um gleichmäßig Linien zu erhalten.



"Airbrush", nennen Profi-Künstler das Malen mit der Sprüh-dose. Klicke hierzu mit der linken Maustaste auf das Sprüh-dosen-Symbol und bewege die Maus über die Zeichen-fläche. Halte dabei den Mausknopf gedrückt.



■ Sprühdose



Ein Tip von Professor Paint: Der Losch-tifft! hilft Dir, die verschiedenen Radier-gummis zu testen! Radierer einfacher benutzt Loschfritzl: Er holt das Radierer-wieder zurück.



• Radiergummi-Radierer



• Radiergummi-Stifte

Effekten... Dein Malstift wird Augen machen!

Bildschirm mit 9 verschiedenen Flächen-Radierer loschen den

Farbstifte sonst zerichern. Die

Loschen genau so, wie die

Radierer. Die Stift-Radierer

15 (6 Stift- und 9 Flächen-)

Mario Paint verfügt über



■ Radiergummi

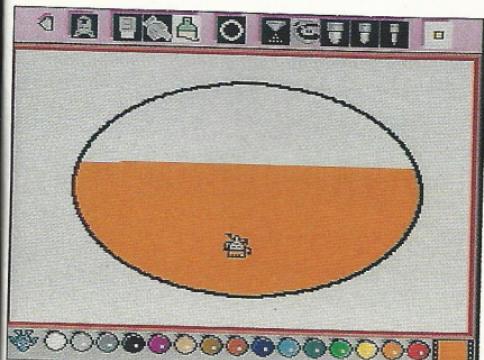


■ **Der Flächen-Pinsel**

Benutze den Flächen-Pinsel Cursor,  
um abgeschlossene Flächen auszumalen.



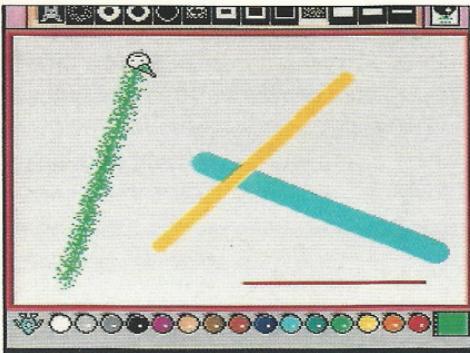
Mit dem Flächen-Pinsel kannst Du geschlossene Bereiche mit Farbe oder einem Muster füllen.  
Hierzu klicke das Flächen-  
Pinsel Symbol an und ein Full-  
muster und/oder eine Farbe.  
Danach musst Du den Cursor in die leere Fläche bewegen, die Du füllen  
willst. Drücke dann den linken Mausknopf.



■ **Der Flächen-Pinsel**



Wenn Du einen leeren Bereich füllen willst, der nicht ganz mit einer Linie umschlossen ist,  
lautet Deine Farbe in das übrige Bild aus. Aber  
das ist kein grobes Unglück. Klicke mit der  
linken Mausestaste, um den Flächen-Pinsel zu  
stoppen. Dann benutze den Löschen-Pinsel zu  
Deine Füllung zu löschen. Jetzt mußt Du nur  
noch die unterbrochene Begrenzungslinie  
schließen und erneut den Flächen-Pinsel  
benutzen.



Um eine Vorlage zu benutzen, klicke das Symbol an, das die gewünschte Form und Linienstärke zeigt. Dann drücke die linke Maustaste und bewege die Maus. Nun erscheint die gewünschte Form. Wenn Du damit zufrieden bist, lass die Maustaste los; jetzt erst wird die Form richtig gezeichnet.



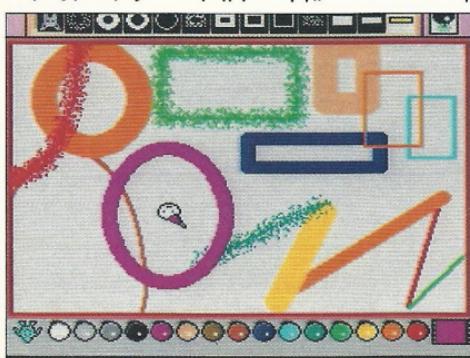
Klicke auf diese Symbole, um gerade Linien zu zeichnen.

Um eine Vorlage zu benutzen, klicke das Symbol an, das die gewünschte Form und Linienstärke zeigt. Dann drücke die linke Maustaste und bewege die Maus. Nun erscheint die gewünschte Form. Wenn Du damit zufrieden bist, lass die Maustaste los; jetzt erst wird die Form richtig gezeichnet.

#### • Auswahl-Leiste der Formvorlagen



Manchmal kann es schwierig sein, besonders schöne Kreise, Rechtecke oder Kreuze zu zeichnen. Mario Paint hilft Dir dabei, denn es hat fertige Vorlagen für Dich bereit. Um eine Vorlage auszuwählen, klicke auf das Kreis-Symbol in der Werkzeugleiste. Eine Extraleiste erscheint, auf der das Kreis-Symbol farbige Vorschläge zeigt. Eine Vorschau ist oben rechts dargestellt. Klicke auf die gewünschte Form, um sie zu benutzen.



#### ■ Kreis-, Linien- und Viereck-Vorlagen



Meister Keks.

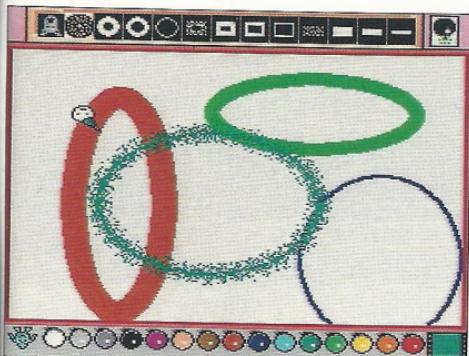
Aber ist sehr erlichern werden, weil Du die fertigen Stempel-Bilder nicht freihand zeichnen mußt. Um passende Stempel auszuwählen, klicke auf sehen, daß Dir die Stempel die einstempeln kannst. Du wirst Kleine Bilder in Dein Kunstwerk Muster und auch fix und fertige Stempel, mit denen Du Farben, Das Mario-Symbol steht für die



## ■ Stempel

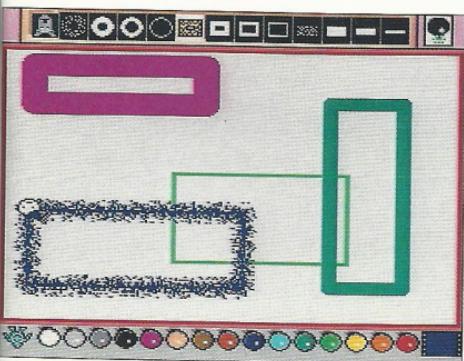
Formen zu zeichnen.

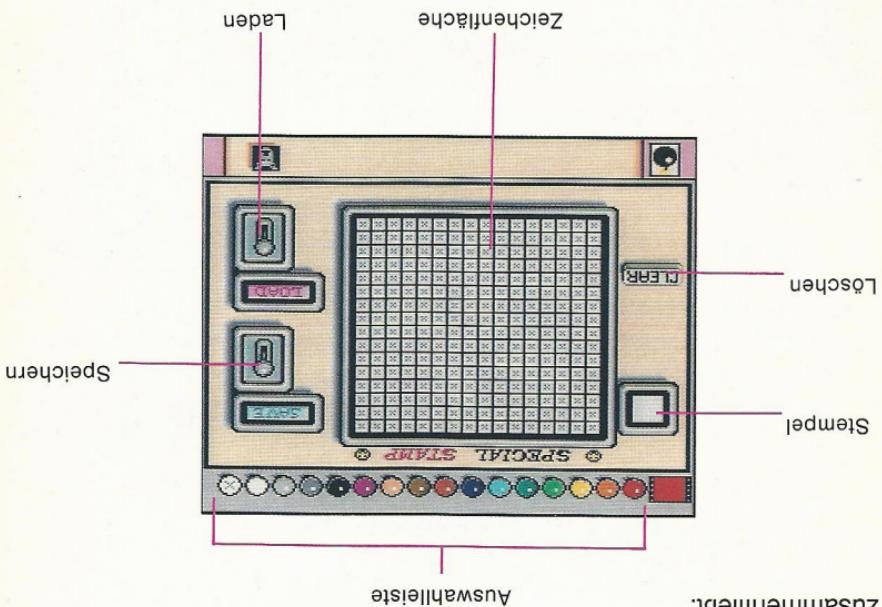
Kreise in allen Größen und Diese Symbole helfen Dir,



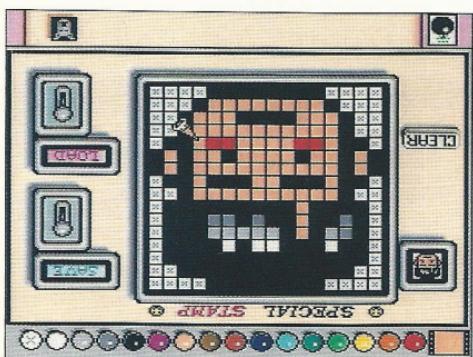
hervorzubehren.

Mit diesem Viererk-Symbol kannst Du solche Formen





In dieser Werkstatt kannst Du Deine eigenen Stempel basteln oder alte verändern. Die Post wird Augen machen! Um einen Stempel herzustellen, wähle eine Farbe und Zeichne ein Objekt in das Gitter, wie auf Karikatur-Papier. Das X-Quadrat auf der rechten Seite Deiner oberen Farbauswahl-Lesete gibst Dir durchschichtige Farbe. Diese braucht Du zum Beladen, damit er später als Abbild nicht mit durchschlägt. Farbe Zeichnen, damit er später als Abbild nicht mit durchschlägt. Farbe Zeichnen, damit er später als Abbild nicht mit durchschlägt.



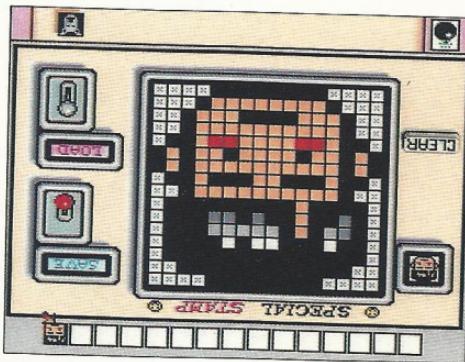
## ■ Die Stempel-Werkstatt



- Laden um einen danach auf hast. Als n Leiste. Wiederherstellung Stempeln



„Klicke auf den Laden-Hebel (load), Du einen bestimmen StempeL gefunden werden StempeL und benutze die Farbauswahl- de rungen fürtig bist, vergib nicht, Deine kannst Du mit den alten wie neuen Ein Tip von Professor Paint Der dünnste Stift macht eine Linie, die zwei Karos auf dem Gitter-Netz breit ist. Versuch einen StempeL zu machen, der nur ein Karo breit ist. Speichere die- sen Stampel und benutze ihn später über das Mafro-Symbol für besondere feine Punkt-Linien oder als Radierer. Dies wird Dir sehr dabei helfen, Details in Deinem Bild zu bearbeiten.



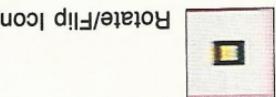
Speicher Du mit einem leeren Stempe-Bildschirm beginnen willst, klicke den Loschen-Hebel (clear) an. Wenn Du Deinen persönlichen Stempe speichern willst, klicke auf den Speicher-H Hebel (save) und auf ein freies Feld in der Auswahl-Leiste. Du kannst bis zu 15 persönliche Stempel speichern. Ist die Auswahl-Leiste voll, speichere Deine neuen Stempel einfach auf einem alten ab: Der alte ist gelöscht.



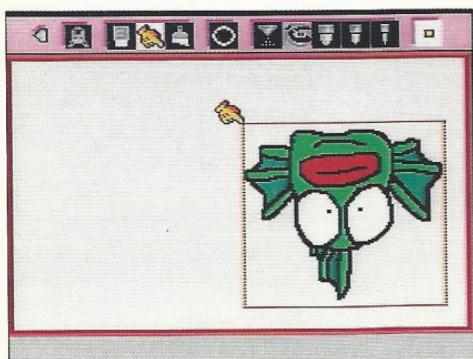
Mit der Kopier-Funktion hast Du die Möglichkeit, Teile Deiner Zeichnung auf der Zeichenfläche zu verschieben. Folgende Schritte sind dazu nötig:

1. Klicke auf das Kopier-Symbol.
2. Halte die linke Maustaste einer Hand.
3. Läßt die Maustaste los, ein Rahmen entsteht um den zu kopierenen Bereich. Einen Rahmen, indem Du auf das Kopier-Symbol klickst.
4. Bewege den Rahmen mit der Maus dorthin, wohin kopiert werden soll.

Drücke die linke Maustaste und der Umrahmte Bereich wird kopiert.

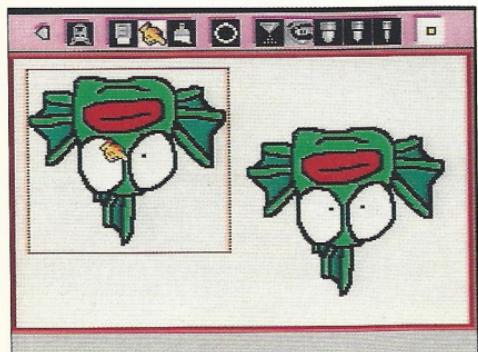


## ■ Spiegelin



1. Klicke auf das Kopier-Symbol.
2. Halte die linke Maustaste einer Hand.
3. Läßt die Maustaste los, ein Rahmen entsteht um den zu kopierenen Bereich. Einen Rahmen, indem Du auf das Spiegel-Symbol klickst.
4. Bewege den Rahmen mit der Maus dorthin, wohin kopiert werden soll.

Durch die linke Maustaste und der Umrahmte Bereich wird kopiert.

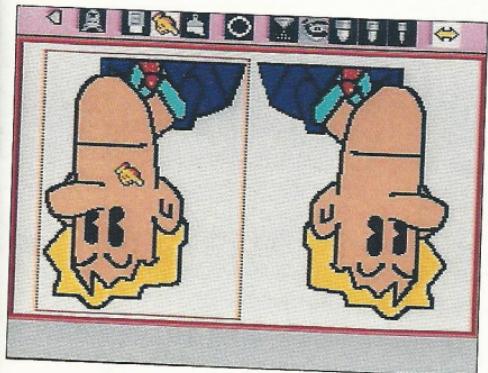


Wenn Du auf dieses Symbol klicken, erscheinen nach einem Klickst, erneut Symbole, mit denen du 4 neue Symbole nach allen Seiten oder Stampel nach allen Seiten Hifice Du Teile Deiner Zeichnung oder 4 neue Symbole, mit denen spiegelin kannst.

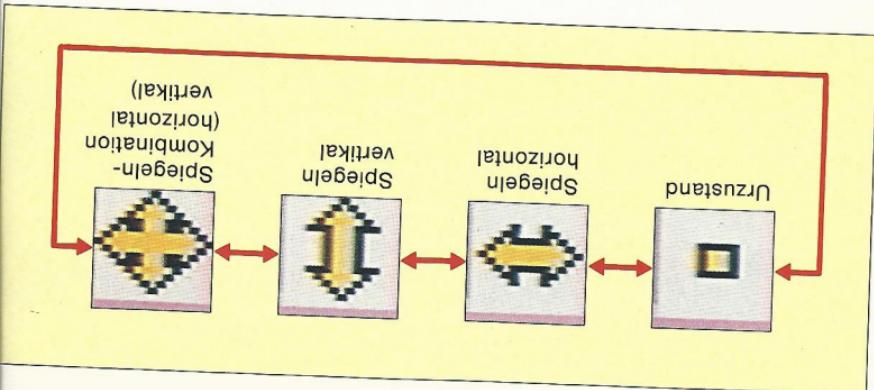


## ■ Kopieren

Du kannst die Spiegel-Funktion mit der Kopierfunktion zusammen benutzen (siehe S. 14). Das heißt, Du kannst einen eingerahmten Bereich beim Kopieren auch spiegeln.



Um Spiegel-Spiegeln zu können, wähle eine Spiegel-Funktion, auf das Stampel-Symbol. Auf der linken Seite der Auswahl-leiste kann man sehen, wie sich der Stampel verändert.



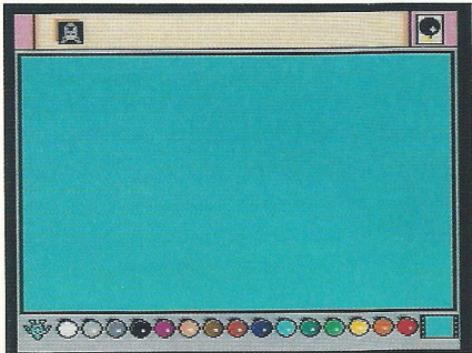
Auswahl-Leisten wieder.  
 Beim Werk beitreten. Wenn Du die linke Maustaste drückst, erscheinen die  
 wird schwarz umrahmt. So kannst Du Dein Kunstwerk ohne störendes  
 Leiste und Deine Zeichnung  
 die Werkzeug- und Auswahl-  
 Symbol anklicken, verschwindet  
 Trickfilm-Land. Wenn Du das  
 dieses Symbol findest Du bei  
 der Hilfsmittel-Leiste und im



### ■ Rahmen

benutzen.

überrall Du kannst es auch mit Farbe Weiß als Zeichenflächen-Löscher  
 Deine gesamte Zeichenfläche  
 daran, daß diese Funktion  
 Muster zu verändern. Denke  
 mit einer Farbe oder einem  
 schneilenstein, den Hintergrund  
 dieses Symbol hilft Dir am

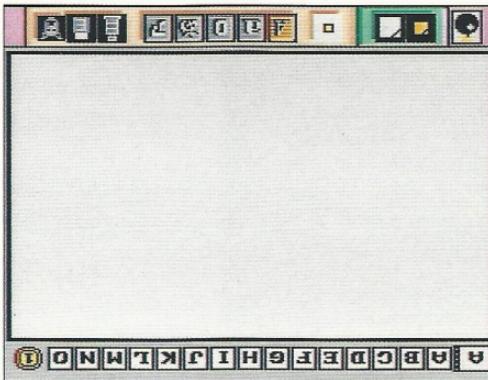


### ■ Zeichenflächen-Farbe

## 7. Hilfsmittel



Ein Tip von Professor Paint  
Sekidem Mario Paint in Nordamerika,  
Asien und Europa für Begeisterung  
bei Künstlern sorgt, gibt es für alle  
diese Länder Textzeichen. Auch wenn  
Sie schriftzeichen üben und ein paar  
kannt Du mit den Japanischen  
Schriftzeichen duft beherbst,  
witzige Effekte erzielten.



Stempeln, kannt Du die Zeichen spiegeln.  
Auswahl stueerm, so daß Du die Zeichen farben kannt. Wie bei den  
Zeichen. Über das Kästchen neben dem Radiergummi kannt Du die Farb-  
farbe verändern die Große der  
Die zwei Quadrat in der linken unteren Ecke tugen kannst. In dieser Werkzeugkiste findest Du einige neue Funktionen.  
Außewahl stueerm, so daß Du die Zeichen spiegeln.  
Die drei verschiedene japani-  
sche Schriftzeichen-Arten,  
und Großbuchstaben, Zahlen  
und Kleinbuchstaben, Klein-  
Mario Paint beinhaltet Klein-  
die Du in Deine Zeichnung ein-  
fügen kannst. In dieser Werkzeugkiste findest Du einige neue Funktionen.  
Die zwei Quadrat in der linken unteren Ecke tugen kannst. In dieser Werkzeugkiste findest Du einige neue Funktionen.  
Die drei verschiedene japani-  
sche Schriftzeichen-Arten,  
und Großbuchstaben, Zahlen  
und Kleinbuchstaben, Klein-



■ Text Stempel



東	日	月	火	水	木	金	土	晴	分	秒	年
ichii	ni	san	shi	go	roku	nana	hachi	kyuu	jyu	hyaku	sen
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	100	1000
Mon.	Tue.	Wed.	Thur.	Fri.	Sat.	hour	byo	nen	sec.	year	yen
nichi	getsu	ka	sui	moku	kin	do	ji	fun	min.	sec.	
Sun.											
東	西	南	北	上	下	左	右				
higashii	nishi	mihami	Kitai	ue	shita	hidari	migi				
東	西	南	北	上	下	左	右				

**KANJII**

ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ガ	ギ	グ	ヤ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ga	gi	gu	ya
か	き	く	え	お	か	き	く	が	ぎ	ぐ	や
た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ひ	ひ	ふ	ほ
ま	み	む	め	も	や	yu	yo	ra	ri	ru	ro
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi
マ	ミ	ム	メ	モ	ヤ	ユ	ヨ	ラ	リ	ル	ロ
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi
ま	み	む	め	も	や	yu	yo	ra	ri	ru	ro
ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ガ	ギ	グ	ヤ

**KATAKANA**

ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ガ	ギ	グ	ヤ
a	i	u	e	o	ka	ki	ku	ga	gi	gu	ya
か	き	く	え	お	か	き	く	が	ぎ	ぐ	や
た	ち	つ	て	と	な	に	ぬ	ひ	ひ	ふ	ほ
ま	み	む	め	も	や	yu	yo	ra	ri	ru	ro
ta	chi	tsu	te	to	na	ni	nu	ne	no	ha	hi
ま	み	む	め	も	や	yu	yo	ra	ri	ru	ro
ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ガ	ギ	グ	ヤ

**HIRAGANA**



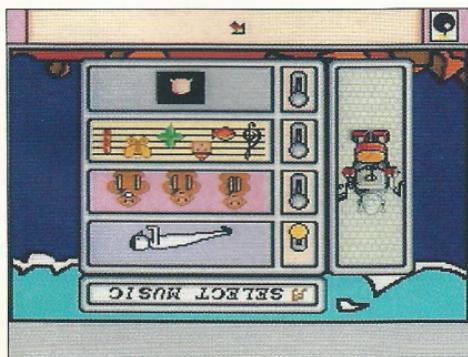
Hintergrundmusik wechseln

Mit dem Mausessymbol kannst Du die Geschwindigkeit verändern, mit der sich der Cursor schneller ein, kennst Du den Cursor mehr Kontrolle. Stellst Du für feine Arbeit gen soll. Wenn Du ihn langsam über die Zeichenfläche bewegen - elinstellst, hast Du für Arbeiten über die Zeichenfläche flink - führen (Sprühdose [j]).



### ■ Mousegeschwindigkeit

Farbe eine Allergie bekommt und ab und zu niesen muß. Rühe zu arbeiten. Sei aber nicht überrascht, wenn Loschfritz von Deiner musik ein aus. Der vierte Hebel gibt Dir die Möglichkeit, ohne Musik in zuerst aus drei Hintergrund-

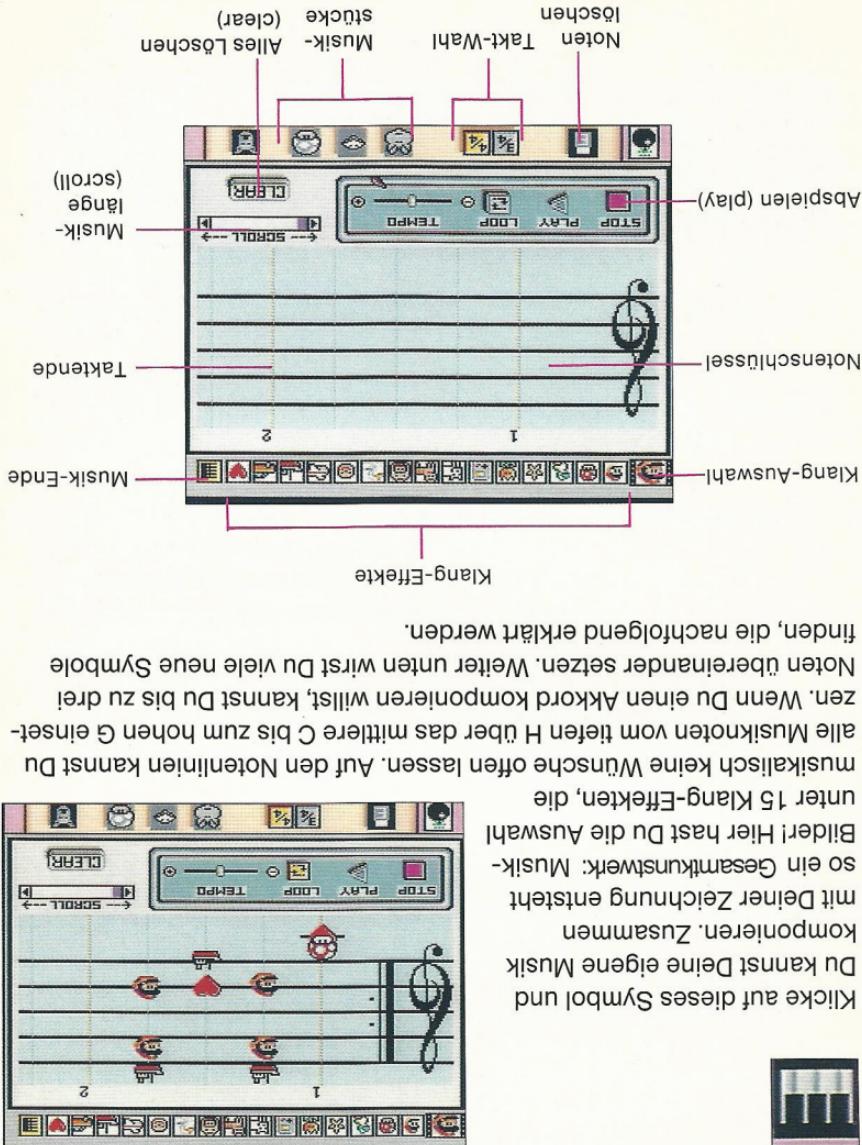


### ■ Hintergrundmusik wechseln

Background Music icon

Wenn Du auf dieses Symbol klickst, erscheint ein Steuerpult, mit dem Du die Hintergrundmusik verändern kannst. Wahle mit dem Maussymbol aus drei Hintergrund-

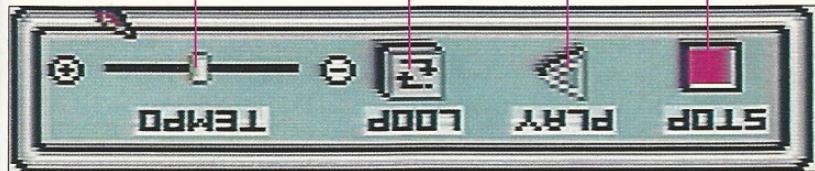
musik aus.



## 8. Musikkomposition



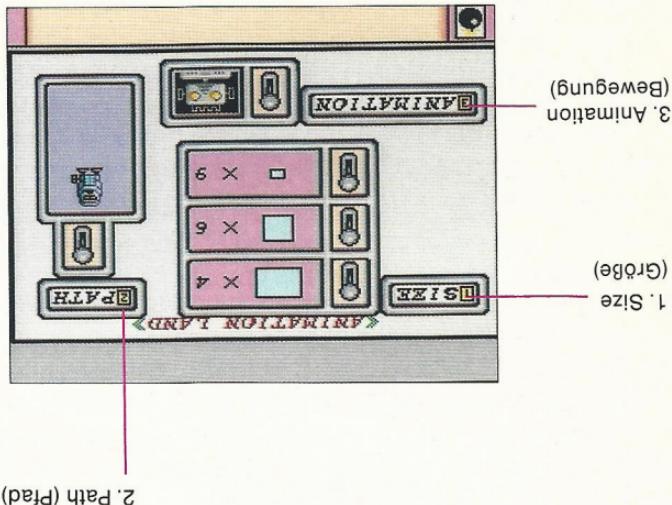
Play (Abspielen) Stop (Halt)  
 Loop (Spielbeschleife) Tempo (Abspielgeschwindigkeit)



Du kannst auch die drei fertigen Stücke dazu benutzen, um sie nach Deinen Wunschen zu verändern.

1. Wie man komponiert
2. Setze eine Klangnote auf eine Notenlinie und drücke die Maus. Du kannst bis zu drei Noten übereinander setzen.
3. Vergilb nicht, am Ende des Stückes ein Musik-Ende-Zeichen auf das Notenblatt zu setzen.
4. Nun kannst Du auf PLAY klicken und hören, was Du komponiert hast.
5. Wenn Du möchtest, kannst Du ein Loop-Zeichen einfügen oder das Tempo verändern.

Noten loschen:	Löscht eine Note vom Notenblatt.
3/4:	Wälzerakkord generiert.
4/4:	Der Dreiviertel-Takt wird auch bestens für Rock und Pop.
Musik-Ende:	Mit einem doppelten Taktstrich endet Dein Musikstück.
Play:	Mario spielt huppende Noten.
Stop:	Halt Mario vor Musik-Ende an.
Loop:	Wiederholt das Musik-Stück unendlich.
Tempo:	Stellt die Musikgeschwindigkeit ein.
Musik-Scroll:	Gehe im Musikstück vor und zurück.
Clear:	Löscht Deine Komposition.
Frosch:	Musikstück Nr. 1
Vogel:	Musikstück Nr. 2
Pilz:	Musikstück Nr. 3



Nun, nachdem Du mit Zeichnen und Komponieren vertraut bist, ist es an der Zeit, das Trickfilm-Land auf den Seilspringer. Nun bist Du im Trickfilm-Land und kannst drei neue Symbole sehen: SIZE (Große), PATH (Pfad) und ANIMATION (Bewegung). Diese Symbole werden später genau erklärt.

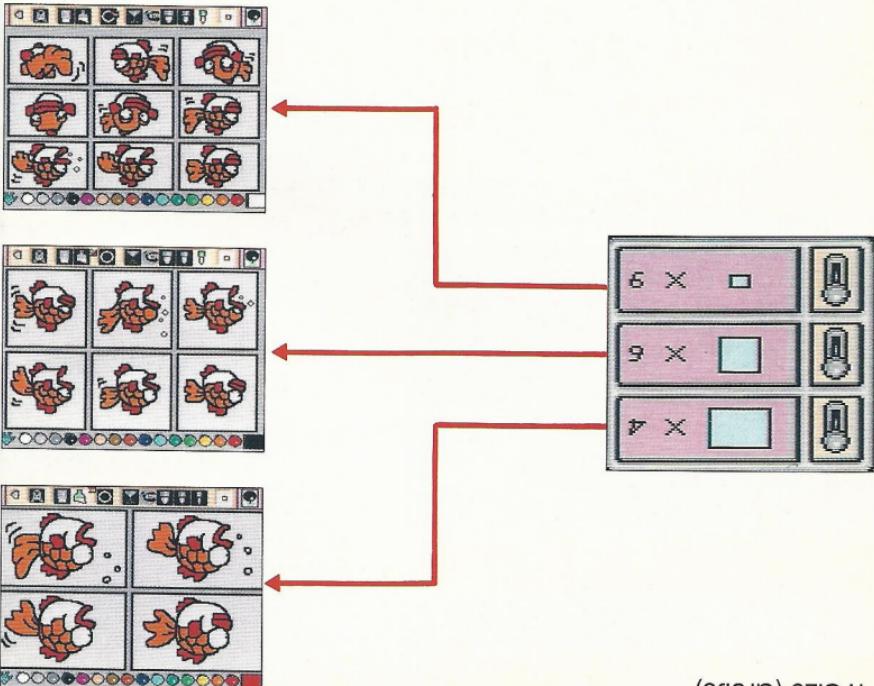


## 9. Zeichenetrickfilm

## 1. Size (Große)

In Mario Paint kannst Du vier, sechs oder neun Bilder miteinander verbinden. Lauten lernen lassen. Du kannst maximal 25% der gesamten Zeichenfläche in Bewegung setzen – dies ist reichlich. Wenn Du sechs Bilder in Bewegung setzt, wird der Ablauf fließender, aber die Trickbilder sind schon wieder als bei Vier Bilder. Mit viel Geduld und Erfahrung kannst Du auch mit 9 noch kleineren Trickbildern einen Zeichentrickfilm drehen.

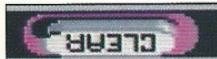
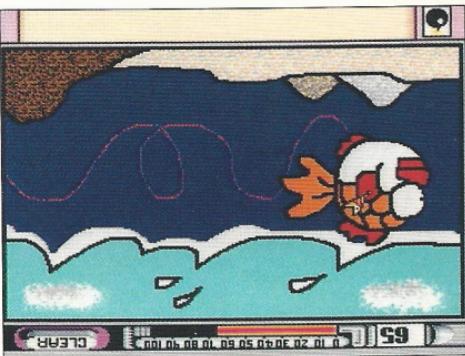
Wähle die 4-Bilder-Große und Du kannst Deinen ersten kleinen Trickfilm drehen. Beim Zeichnen der Bilder, die sich später abwechseln, hast Du die Möglichkeit, freihändig zu malen oder eine fertigen Stempel-Vorlagen zu benutzen. Mario Paint hat zu diesen der fertigen Stempel, die sich gut für erste Ubuntuen. Mario Paint hat zu diesen der fertigen Stempel, die sich auf Meister-Kicks. Super Mario Bros.-Bilder erscheinen. Du wirst sehen, daß sich die ersten zwei Bilder gut für einen Trickfilm eignen. Für User bleibt Spiel haben wir einen kleinen Fisch freihändig gezeichnet, der später über den Bildschirm schwimmt.



Wir wollen, daß sich der Fisch flüssig bewegt und benutzt den dazu die Kopfteilrunktion, um den Fischkörper in die 4 Bildrahmen zu kopieren. Auf der zweiten Seite des Trickfilm-Werkzeugkasten findest Du 5 bekannte Symbole. Mit dem Symbol der offenen Hand kannst Du den Fisch vom ersten Rahmen in die anderen drei kopieren. Nun können wir auch noch den Fischschwan in Bewegung setzen, indem wir ihn pro Bild etwas verändern. Wenn Du fertig bist, klicke das Bombernsymbol an und kehre auf den Trickfilm-Land-Bildschirm zurück.

Um einen Weg festzulegen, auf dem sich unser Fisch über den Bildschirm bewegen soll, klicke den Pfad-Hobel an. Als nächstes hältst Du die linke Mausesteaste gedrückt und bewegest den Cursor über den Bildschirm. Der Fisch wird nicht nur genau dieser Linie folgen, sondern sich auch in der gleichen Geschwindigkeit bewegen, die Du vorgebst. Der Fisch kann jedem Pfad folgen, bis die Zähleranzahl 100 erreicht hat. Wenn Du zwischen Pfad verändertest, klicke auf CLEAR und beginne von vorne.

Ist Dein Pfad richtig gut gelungen, kehre zurück ins Trickfilm-Land und lobe Deinen Fisch loschwiimmen. Auf der nächsten Seite wird die Speed-Funktion bestimmen, Damit kannst Du Deinen Fisch schneller oder langsamer schwimmen lassen.



2. Pfad

Wir wollen, daß sich der Fisch flüssig bewegt und benutzt den dazu die Kopfteilrunktion, um den Fischkörper in die 4 Bildrahmen zu kopieren. Auf der zweiten Seite des Trickfilm-Werkzeugkasten findest Du 5 bekannte Symbole. Mit dem Symbol der offenen Hand kannst Du den Fisch vom ersten Rahmen in die anderen drei kopieren. Nun können wir auch noch den Fischschwan in Bewegung setzen, indem wir ihn pro Bild etwas verändern. Wenn Du fertig bist, klicke das Bombernsymbol an und kehre auf den Trickfilm-Land-Bildschirm zurück.

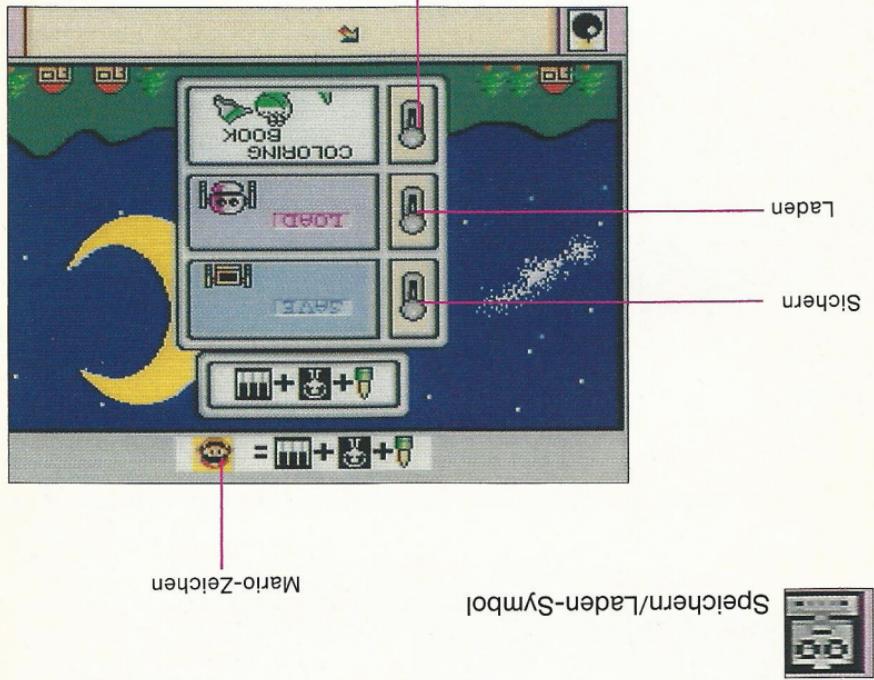


Nun bist Du zurück im Tricfilm-Land und klickest das Symbol Animation an. Deine Figur wird sich nun genau entlang Deines Pfades bewegen. Die SPEED (Geschwindigkeit) -Funktion erhöht oder verrinigt die Geschwindigkeit, mit der sich Dein Bild über die Fläche bewegt. Möchtest Du auch noch Musik zu Deinem kleinen Tricfilm abspielen, klicke auf das Musik-Symbol unten (Auf Seite 20 findest Du mehr zu Kompositionen).



Klicke dieses Symbol an und Deine Musik spielt.





Durch das Roboter-Symbol kannst Du die Funktionen Speichern und Laden erreichen. Auch Mario Paints elektronisches Mailbuch findest Du dort.

Speichern/Laden-Symbol



## 10. Speichern, Laden, Mailbox

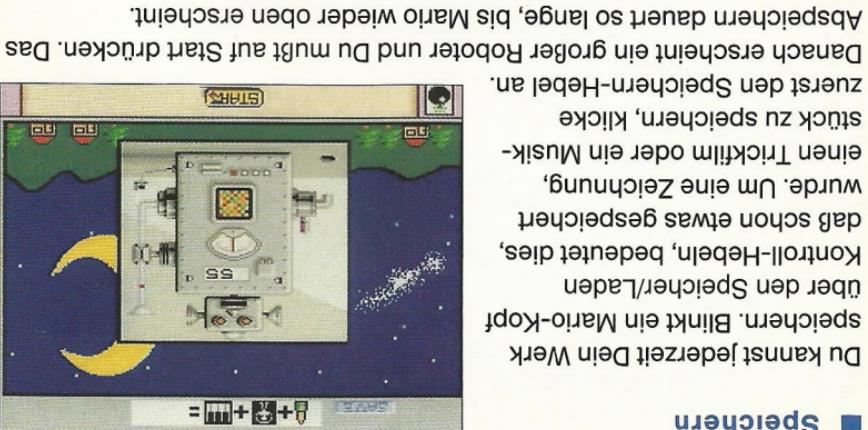


zu sehen ist.

Um Dein Meisterwerk zu laden, füre die gleichen Schritte wie Du den Speicher-Hebel betätigen. Wenn das Mario-Symbol über Laden funktioniert aber nur, wenn du den Speicher aus, nur mußt du im Speicher nur, um Laden/Speicher zu laden.

### ■ Laden

Das Mario-Symbol erscheint, wenn Du alles abgespeichert hast.

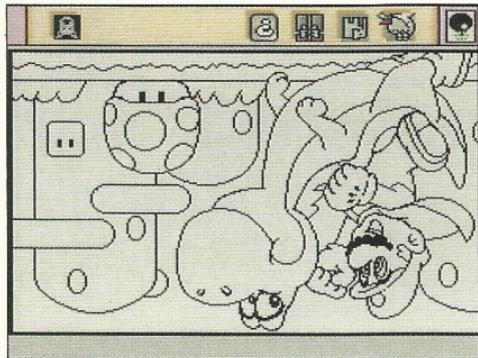


Danach erscheint ein großer Roboter und Du mußt auf Start drücken. Das Abspeichern dauert so lange, bis Mario wieder oben erscheint. Zuerst den Speicher-Hebel an.

Um eine Zeichnung, eine Trickfilm oder ein Musikstück zu speichern, klicke einfach auf den Speicher-Hebel an.

DaB schon etwas gespeichert wurde. Um eine Zeichnung, eine Trickfilm oder ein Musikstück zu speichern, klicke einfach auf den Speicher/Laden.

### ■ Speicher



Klicke auf dieses Symbol, um die Malseiten auszufüllen.

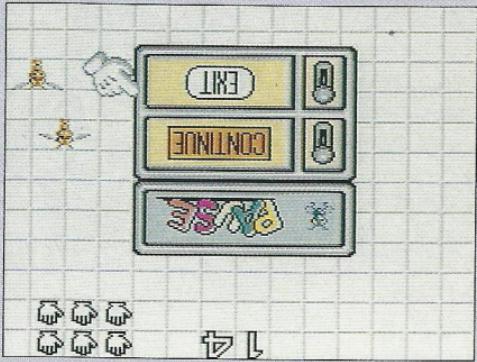


Suche Dir etwas aus!

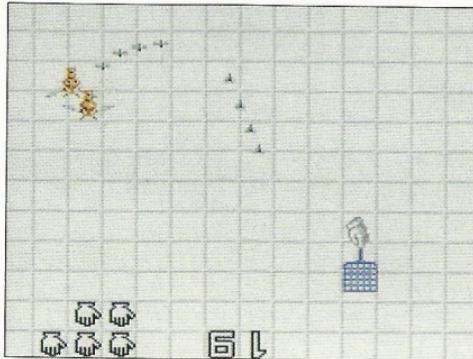


Das Malbuch enthält vier Malvorlagen, die Du verändern und ausmalen kannst. Außerdem kannst Du die Bilder mit Musik untermalen oder in einem Trickfilm einbauen. Auf dem ersten Bild wirst Du ein Paar alte Kumpel wiedererkennen. Das zweite Bild zeigt Dir einen Zoo zum Ausmalen. Das dritte Bild zeigt Dir eine Grubkarte, bei der Du gut die Kopierfunktion gebrauchen kannst. Das vierte Bild zeigt Dir eine Unterwasser-Welt, die Du auch gut für Trickfilme verwenden kannst.

Um das Spiel zu beenden oder zu unterbrechen,  
drücke die rechte Maustaste.



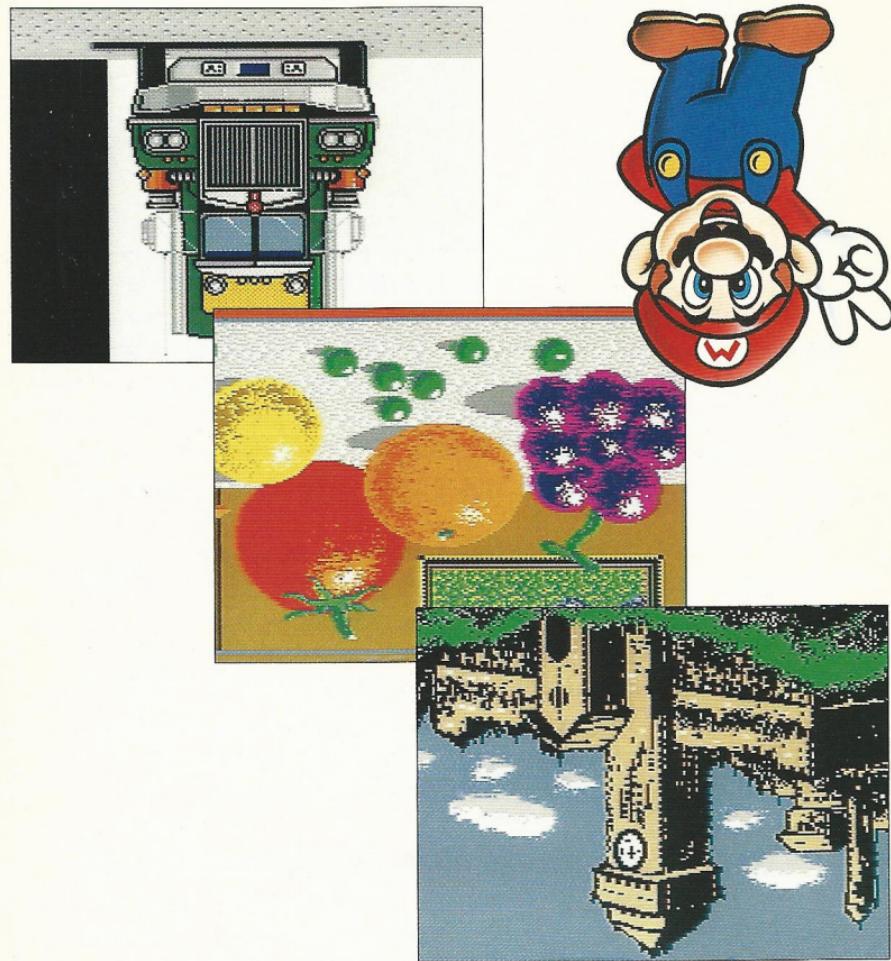
"Gnat Attack" (Mücken-Angriff) ist ein Trainingsspiel, mit dessen Hilfe Du die Mouse-Steuernng spielerisch üben kannst. Schläge die Mücken mit der Klatzsche nieder, bevor sie Dich in die Hand stechen. Hierzu steuerst Du mit der Maus die Klatzsche geschickt auf die Mücken und drückst die linke Maustaste: PATTCH! Wenn Du 100 Mücken erledigt hast, fordert Dich der Mückenknig Watlinga zu einem Kampf auf: Ein Spiel, das Mouseexperten lieben werden.



## 11. Das Mousetraining

### "Gnat Attack"

## ■ Ein letzter Tip von Professor Paint



anschließend kannst.

Ganz einfach: Nimm Deine Kunstwerke auf Video auf. Die folgende Anleitung verrät Dir, wie Du das Super Nintendo an einen Videorekorder schickst, wie Du Deine Kunstwerke Deinen Freunden, Bekannten oder Deiner Familie zeigen kannst, auch wenn Sie kein Super Nintendo besitzen. Jetzt, da Du ein Mario Paint Künstler geworden bist, interessiert es Dich ob Anmerkung: Auf den folgenden Seiten findest Du zwei Anleitungen. Wähle jene entspricht.

- Möglichkeit 1: Anschlub über das Antennenkabel.
- 1.1 Verbinden mit dem Antennenkabel Dein Super Nintendo mit Deinem Fernseher.
- 1.2 Verbinden mit dem Antennenkabel Deinem Videorekorder mit Deinem Fernseher.
- 1.3 Siehe Punkt 2.3
- Möglichkeit 2: Anschlub über Audio/Video-Chinch-Stekker (mono/stereo)
- 2.1 Verbinden, wie in der Super Nintendo-Anleitung aus-
- 2.2 Verbindet Dein Super-Nintendo mit Deinem Fernseher.
- 2.3 Schalte Dein Fernsehgerät und Deinen Videorekorder dem Antennenkabel mit dem Scartkabel oder dem Dein Super Nintendo ein. Suchen einen Kanal, auf dem Du spielen kannst. Jetzt kannst Du den Video-
- Anmerkung:
- Denke daran, daß es sehr viel verschiedene Videorekorder-Typen gibt. Da kann es schon einmal zu Schwierigkeiten kommen. Lies Dir die Bedienungsanleitung Deines Videorekorders genau durch.
- Solltest Du trotzdem nicht weiter kommen, kannst Du den Nintendo Konsumdienstenservice unter folgender gebührenfreien Telefon-
- nummer um Rat fragen: 0130 - 58 06.

Airbrush:	Eine Sprühdose, die mit Druckkraft einen Farbnebel versprüht; das ergibt fließende Farbbücherungen.
Animation:	Animation (Bewegung) bedeutet, Bilder so schnell hintereinander zu wechseln, daß beim Betrachter die Illusion einer fließenden Bewegung entsteht (Dauermen-Kino).
Klickeren:	Einen Mouseknopf drücken.
Cursor:	Ein Bildschirmpunkt, der die Mousebewegungen anzeigt.
Ziehen:	Die Maus über die Mousenetrage bewegen.
Rahmen:	Ein bestimmt Bildschirmschirmbereich.
Symbol:	Ein kleines Bild, das eine Programm-Aktion auslost, wenn es angeklickt wird.
Palette:	Eine Auswahl-Liste von Farben und Mustern.
Takt:	Der Rhythmus, in dem Musik spielt.

## 12. Spezialgeräte



- ◀ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!
- ◀ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nützt mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ◀ Wenn die Kontaktzeit angefacht werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
- ◀ Dieses Gerät ist präzisionsgerichtet und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch

## PFLEGE UND WARTUNG

Tel.: A-0662-881476

■

A-5027 Salzburg

■

Ziegelsteig 31

■

CH-4052 Basel

■

Auf dem Wolf 30

■

Vertriebs Ges.m.b.H.

■

Waldmeyer AG

■

Stadtbauar Markteting +

■

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Deutschland: 0130-5806.

5. Nach dem Ablauf der Gewährleitungsfrist wenden Sie sich bittefernlich mit allein Frankfurter Autorsieren Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf und Reparaturwünschen an den Niemand Kundendienst (gebührenfrei Telefonnummer im Deutschen: 0130-5806).

4. Die Gewährleistung ist einschließlich, wenn der Manager auf eine Mangelsbeschreibung und/oder ausgeschlossen.
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Niemand auf eine Mangelsbesetzung, oder auf eine Erzielung eines mangelfreien Produkts bestand; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Niemand of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
8750 Grödigheim  
mit dem Käuferlegt an:

schicken Sie das Niemand-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Käuferlegt.

2. Falls kein Beidenungsfehler oder ähnlichkeiten vorliegt,

1. Rufen Sie zuerst den Niemand Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-

Nummer 0130-5806 an, und beschreiben Sie die festgestellten Mängel.

Bachten Sie bitte folgenden, wenn Sie trotzdem einen Manager feststellen:

Niemand of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-

## GEWÄHRLEISTUNG