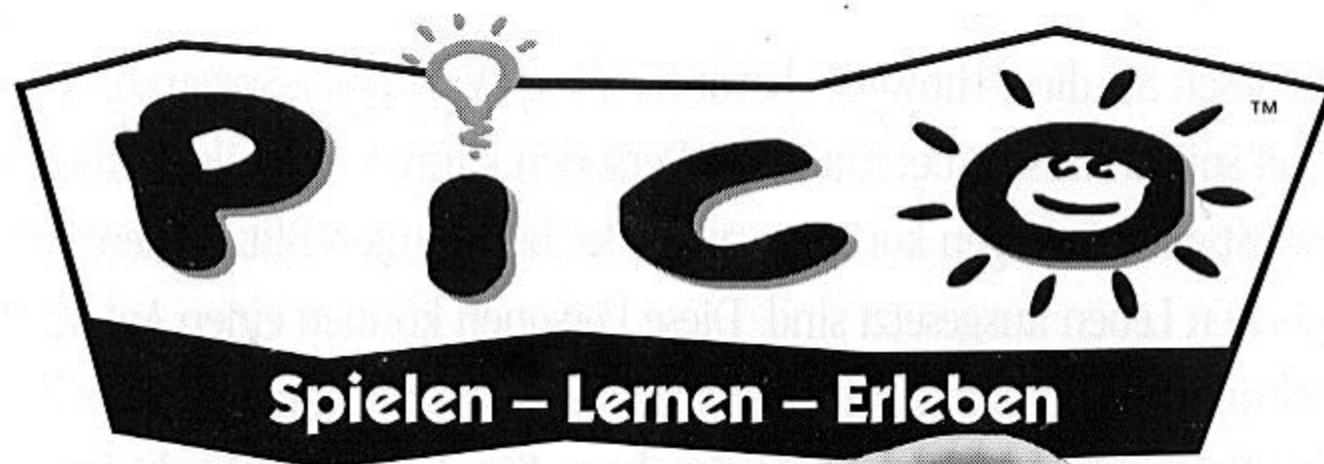


FÜR KINDER VON
3 – 5 JAHREN

SEGA



HINWEISE FÜR ELTERN

HINWEISE ZUR BENUTZUNG

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 Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nahe 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.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

INHALTSVERZEICHNIS

- 4. Elternübersicht
- 5. Spielbeginn
- 7. Spielsteuerung
- 8. Das Wohnzimmer
- 11. Das Puzzlezimmer
- 13. Das Spielzeugzimmer
- 15. Im Garten
- 17. Gestaltung Ihrer eigenen Szene
- 21. Ihr Malkasten-Video
- 22. Damit Sie soviel Spaß wie möglich mit Ihrer Storyware haben
Der beste Umgang mit Ihrer Storyware.

ELTERNÜBERSICHT

Professor Pico und das Malkasten-Puzzle lädt die Kinder zum Professor in dessen vergnügliche Zauberwelt ein. Das Spiel mit dem Professor ermuntert Drei- bis Fünfjährige dazu, das Erkennen der Grundfarben zu üben.

Professor Pico selbst ist eine lustige und liebenswerte Figur - auch, wenn er manchmal ein wenig exzentrisch ist! Er hat seine eigene Spielwarenfabrik voller Erfindungen aufgebaut. Weil er aber so eigenwillig ist, kann da viel schiefgehen - und das tut es auch! Die Kinder sind am Spiel aktiv beteiligt, indem sie dem Professor bei seinen vielen Erfindungen "aus der Klemme helfen". Hierdurch werden sie gleichzeitig zum Lernen ermuntert. Das Spiel gibt den Kindern außerdem die Gelegenheit, die Hand-/Augenkoordination zu üben.

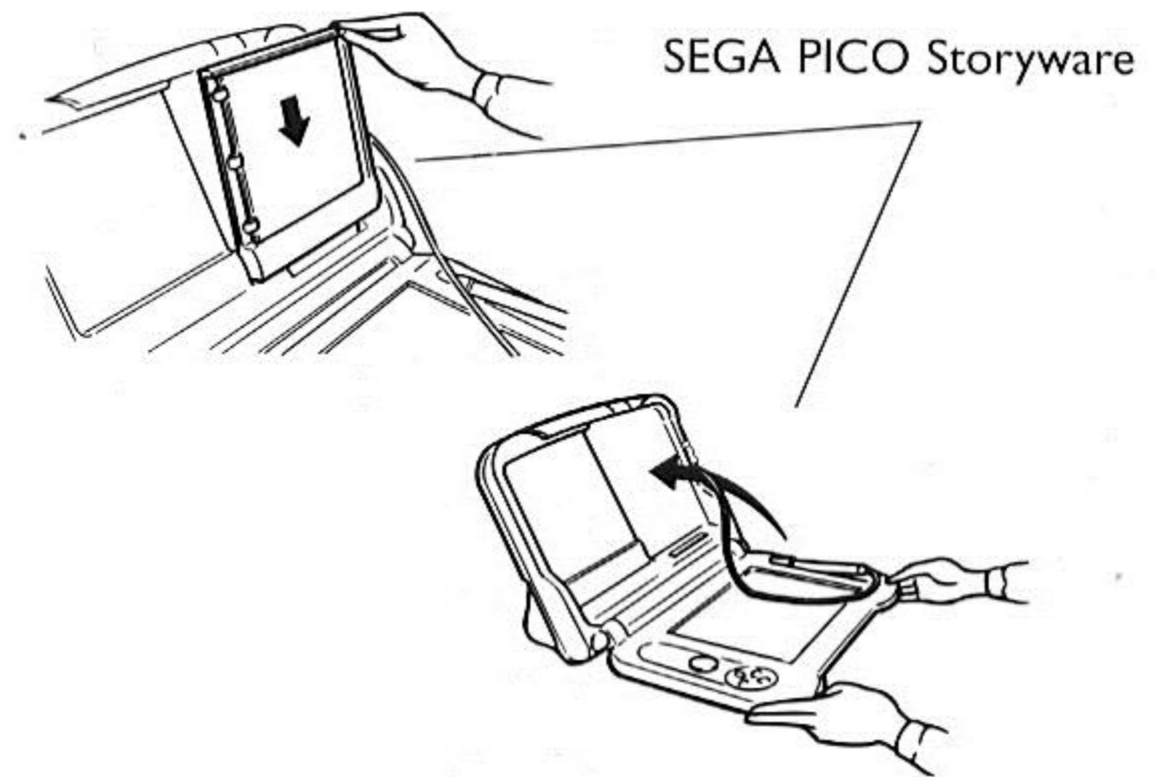
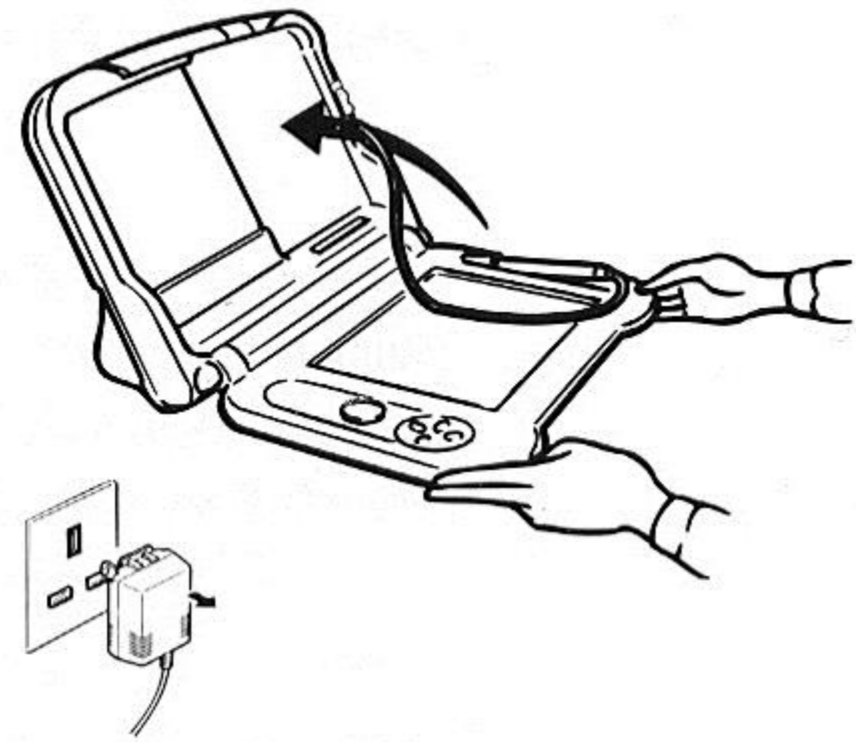
Die Aktivitäten sind so gestaltet, daß sie stets eine Herausforderung darstellen, indem sie den Kindern Übungen in verschiedenen Schwierigkeitsgraden bieten, die von einfachen Ausmalübungen bis zu Farberkennungs- und Koordinierungsaufgaben reichen.

Und mehr noch – alle Übungen bieten zahlreiche Möglichkeiten zur positiven Festigung der Fähigkeiten, indem den Kindern wiederholt ermöglicht wird, jede Aktivität zu meistern.

Wenn Ihre Kinder erst einmal angefangen haben, mit Professor Pico und seinen Freunden zu spielen, gilt ihre Aufmerksamkeit nur noch all den lustigen Dingen, die sie tun können! Sie brauchen ihnen also gar nicht sagen, daß sie beim Spielen auch gleichzeitig etwas lernen.

SPIELBEGINN

1. Stellen Sie das SEGA PICO-System auf. Schließen Sie den AC-Adapter und die Audio/Video-Kabel wie im Benutzerhandbuch beschrieben an.
2. Führen Sie die SEGA PICO-Storyware-Cartridge in den mit "CARTRIDGE" beschrifteten Schacht ein. Lassen Sie die Seiten des Storyware-Buches dabei geschlossen. Wenn der Dorn an der Unterseite des Buches eingesteckt ist, schieben Sie die Cartridge vorsichtig solange zurück, bis sie eingerastet ist.



3. Schalten Sie das SEGA PICO-System mit dem Schalter rechts neben der Storyware ein. Die Cartridge muß zuerst richtig eingerastet sein.
4. Auf eine Titelsequenz und eine kurze Animation folgt der Titelbildschirm für *Professor Pico und das Malkasten-Puzzle*. Wenn Ihr Kind nun im Storywarebuch blättert, kann es an verschiedenen Orten im Haus des Professors an Abenteuern teilnehmen. Auf jeder Seite erwarten es verschiedene Aktivitäten und kreative Herausforderungen.
5. Um eine Aktivität zu beenden, blättern Sie einfach um.
6. Wenn das Spiel zu Ende ist, schließen Sie bitte das Storywarebuch und schalten das SEGA PICO-System ab. Drücken Sie dann die Auswurfaste über der Storyware und entnehmen Sie die Cartridge.



SPIELSTEUERUNG

Wenn Sie das SEGA PICO-System angeschlossen haben und die Cartridge mit *Professor Pico und das Malkasten-Puzzle* eingelegt ist, stellen Sie den Schalter bitte auf ON. Nun erscheint eine Spieleinführung. Blättern Sie zur nächsten Seite der Storyware, um den Spaß mit Professor Pico zu beginnen. Mit dem Zauberstift können Sie dann das Spiel starten.

Tippen Sie zuerst mit dem Zauberstift eine beliebige Stelle in der Storyware an. Sie werden sehen, daß ein Zeiger (dargestellt als fliegender Stern) erscheint. Durch Antippen der Figuren oder der "funkelnden" Punkte können Sie die Figuren zum Leben erwecken oder in verborgene Abenteuer eintauchen.

Nahezu jeder Gegenstand und jede Figur auf jeder Seite sind interaktiv. Durch Anklicken kann das Kind also eine bestimmte Figur animieren oder den entsprechenden Klangeffekt hervorrufen. Das ermuntert Kinder, die Storyware eingehende zu erforschen, und ermöglicht außerdem wiederholbare Demonstrationen für Freunde und Familie.

In allen Szenen, in denen der getreue Freund und Helfer Ihres Kindes, der Papagei, erscheint, gibt er Hinweise zur Lösung der Rätsel - klicken Sie ihn einfach an, und schon verrät er Lösungen für das jeweilige Problem.

Die Figuren und Animationen können mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord oder durch Anklicken der Storywareseiten selbst ausgewählt werden. Sie können die Storyware jederzeit anklicken, um eines der versteckten Rötzel oder eine Animation zu verlassen.

DAS WOHNZIMMER

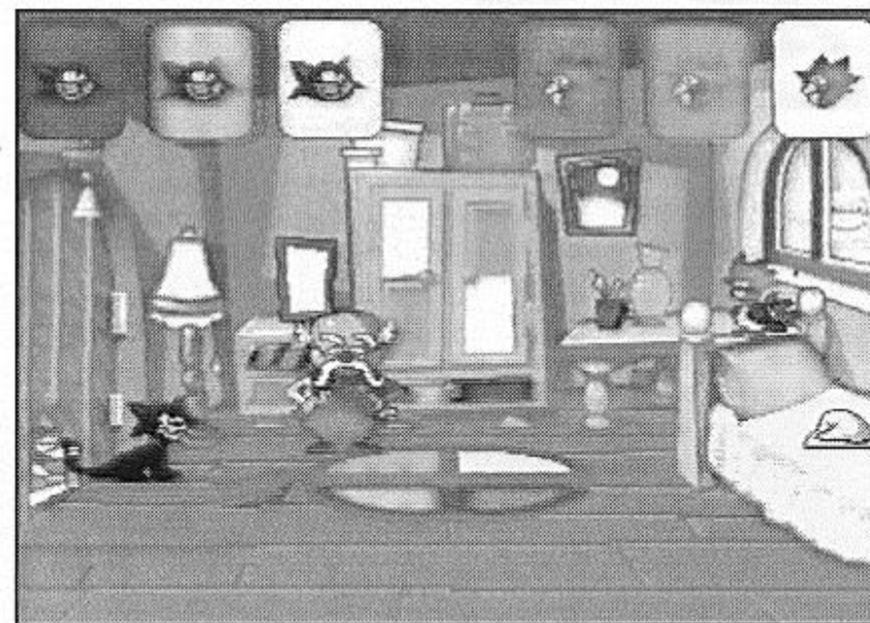


VERSTECKTE GESCHENKE

Das erste Abenteuer mit Professor Pico beginnt in seinem Haus. Er ist gerade ziemlich verwirrt. Der Spielzeugzug bringt ein Spielzeug nach dem anderen jeweils zusammen mit einer leeren Schachtel herein.

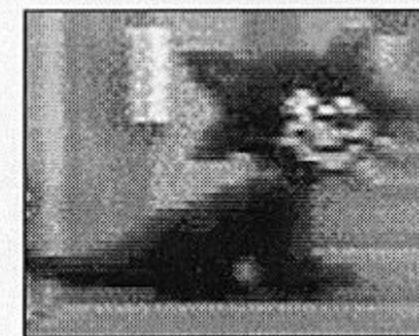
Der Professor hat eifrig Geschenke für seine Freunde, die Spielsachen, gemacht, weiß jetzt aber nicht mehr, wo er sie versteckt hat! Er hat sie irgendwo hingetan und dachte, daß er sie wieder finden würde - jedes Geschenk liegt hinter einem Gegenstand, der die gleiche Farbe wie das jeweilige Spielzeug hat. Können Sie dem Professor bei der Suche nach den verschwundenen Geschenken behilflich sein, indem Sie das Zimmer absuchen und Gegenstände mit der gleichen Farbe wie das betreffende Spielzeug auswählen?

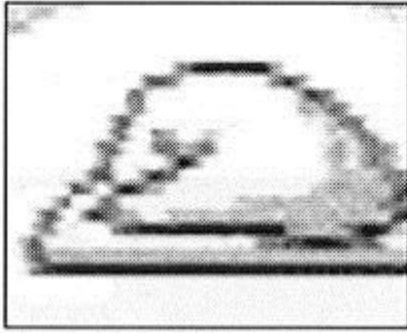
Um einen Gegenstand auszuwählen, hinter dem Sie nachsehen möchten, bewegen Sie den Zeiger auf den Gegenstand und drücken (oder "klicken") vorsichtig mit dem Zauberstift auf das Zeichenbord. Haben Sie richtig getippt, so spornt Sie der Professor an, und das Spielzeug erhält das Geschenk. Wenn nicht, so ermuntert er Sie solange, es noch einmal zu versuchen, bis Sie den richtigen Gegenstand finden.



FARBKARTEN

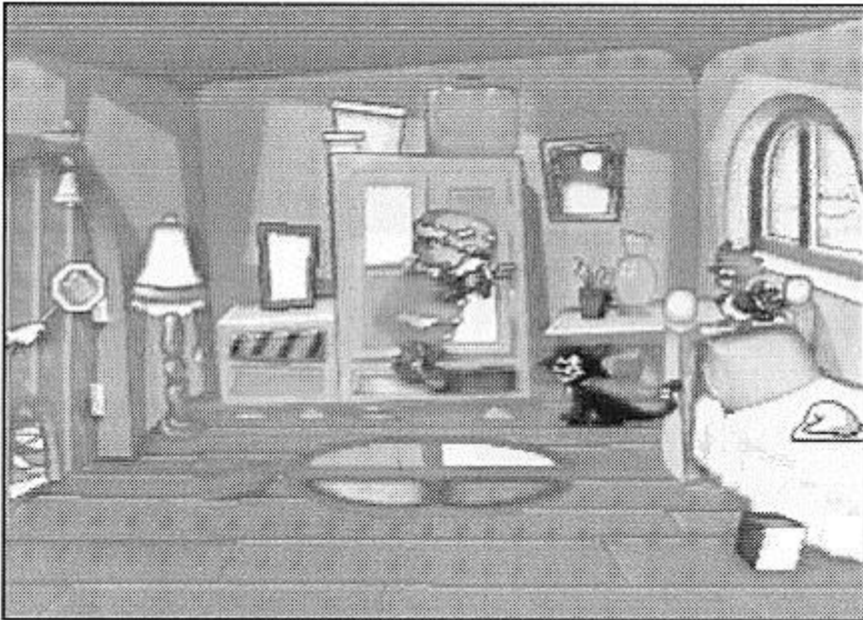
Wenn Sie den bunten Würfel vor dem Bett anklicken, stoßen Sie auf eine Überraschung! Der Professor, die Katze und der Papagei spielen ein Farbkartenspiel. Suchen Sie sich aus, ob Sie der Papagei oder die Katze sein möchten, indem Sie das entsprechende Tier anklicken. Wenn Sie sich entschieden haben, erhält jeder Spieler drei verschiedenfarbige Karten. Zum Würfeln klicken Sie den Professor an. Jedesmal, wenn der Würfel landet, ist Ihnen eine andere Farbe zugekehrt. Der erste Spieler, bei dem die Farben aller drei Karten mit dem gewürfelten Ergebnis übereinstimmen, gewinnt!





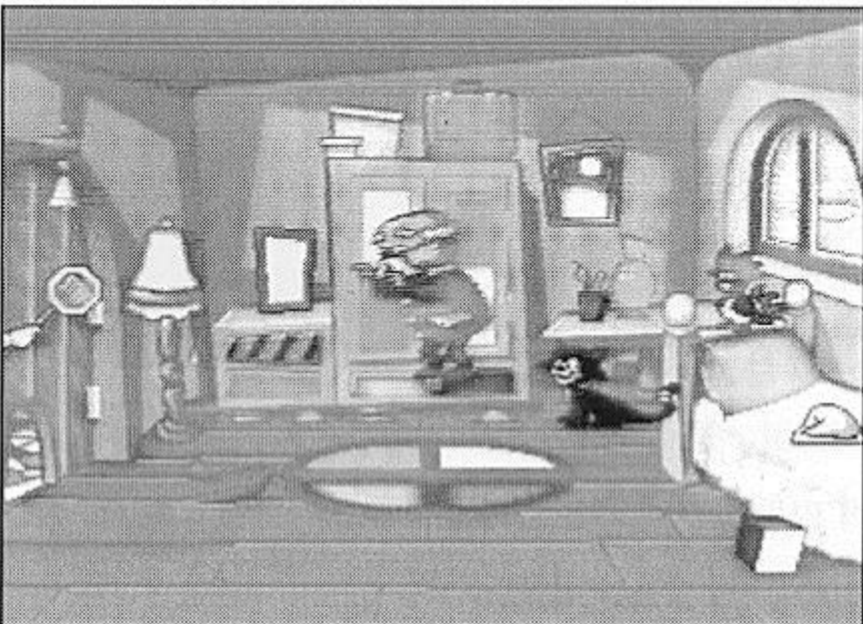
SCHLAFENSZEIT

Sie können auch die Nachtmütze auf dem Bett für ein weiteres Rätsel auswählen. Es ist Schlafenszeit, und der Professor muß sich erst ausziehen, bevor er zu Bett gehen kann. Können Sie für jedes Kleidungsstück, das er ablegt, den richtigen Schrank finden, um es zu verstauen? Wenn Sie für alle den richtigen Platz finden, können Sie zusehen, wie der Professor die ganze Nacht im Land der Träume verbringt.

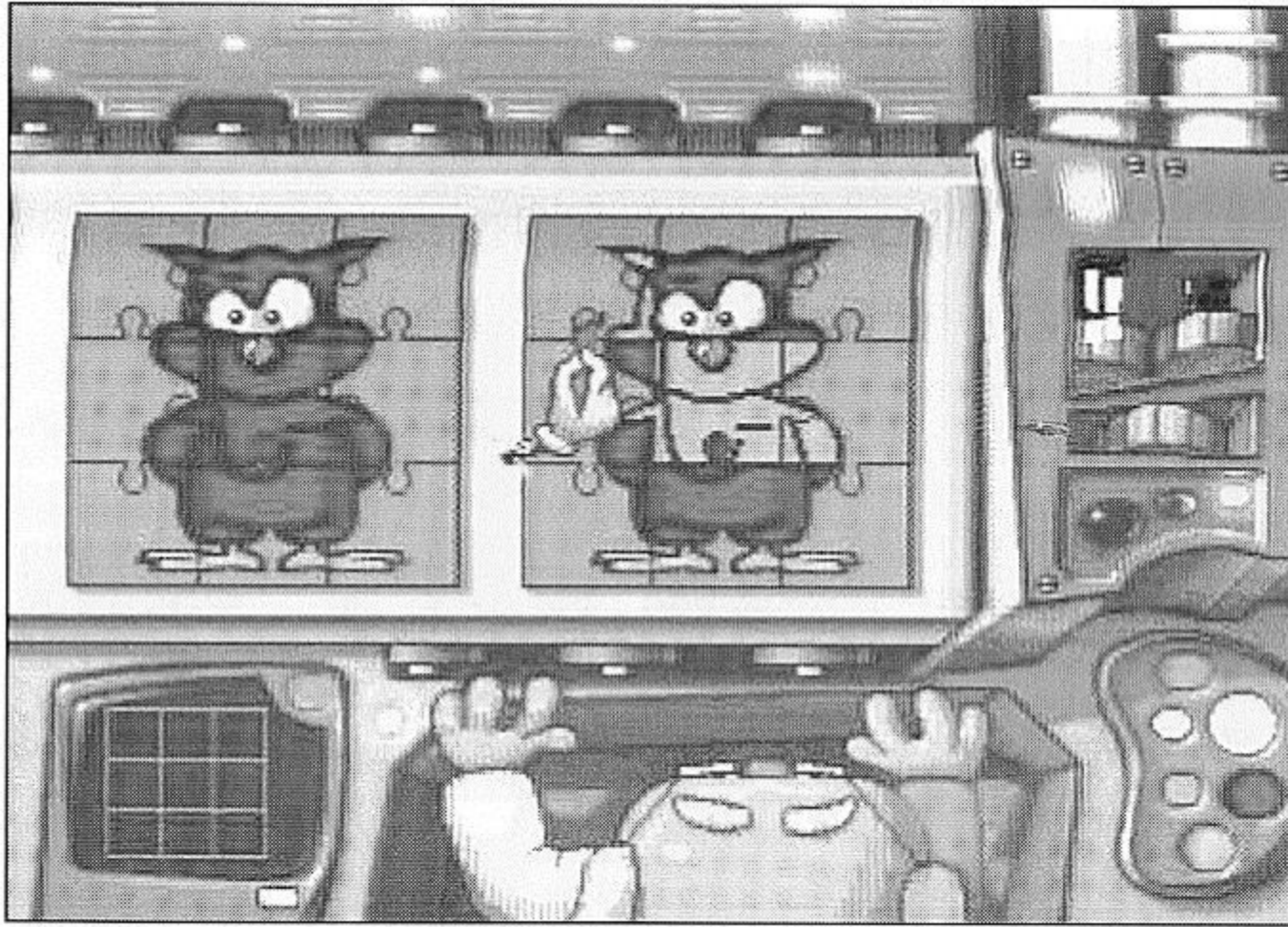


MUSIKALISCHE FARBEN

Der Läufer auf dem Fußboden führt zu einem weiteren Abenteuer. Der Professor geht zum Läufer hin, und die Katze springt in willkürlicher Reihenfolge auf drei der Farben. Dabei erzeugt jede Farbe einen anderen Klang. Wenn die Katze fertig ist, kommt der Professor an die Reihe und darf die Tonfolge wiederholen. Klicken Sie jede der Farben an, und schon springt der Professor auf sie. Wenn Sie's richtig machen, springt die Katze wieder auf die Farben, dieses Mal jedoch in einer anderen Reihenfolge. Dies geht bis zu einer Folge von fünf Farben weiter. Wenn Sie einen Fehler machen, werden Sie aufgefordert, es noch einmal zu versuchen, und die Katze wiederholt die Folge für Sie.



DAS PUZZLEZIMMER

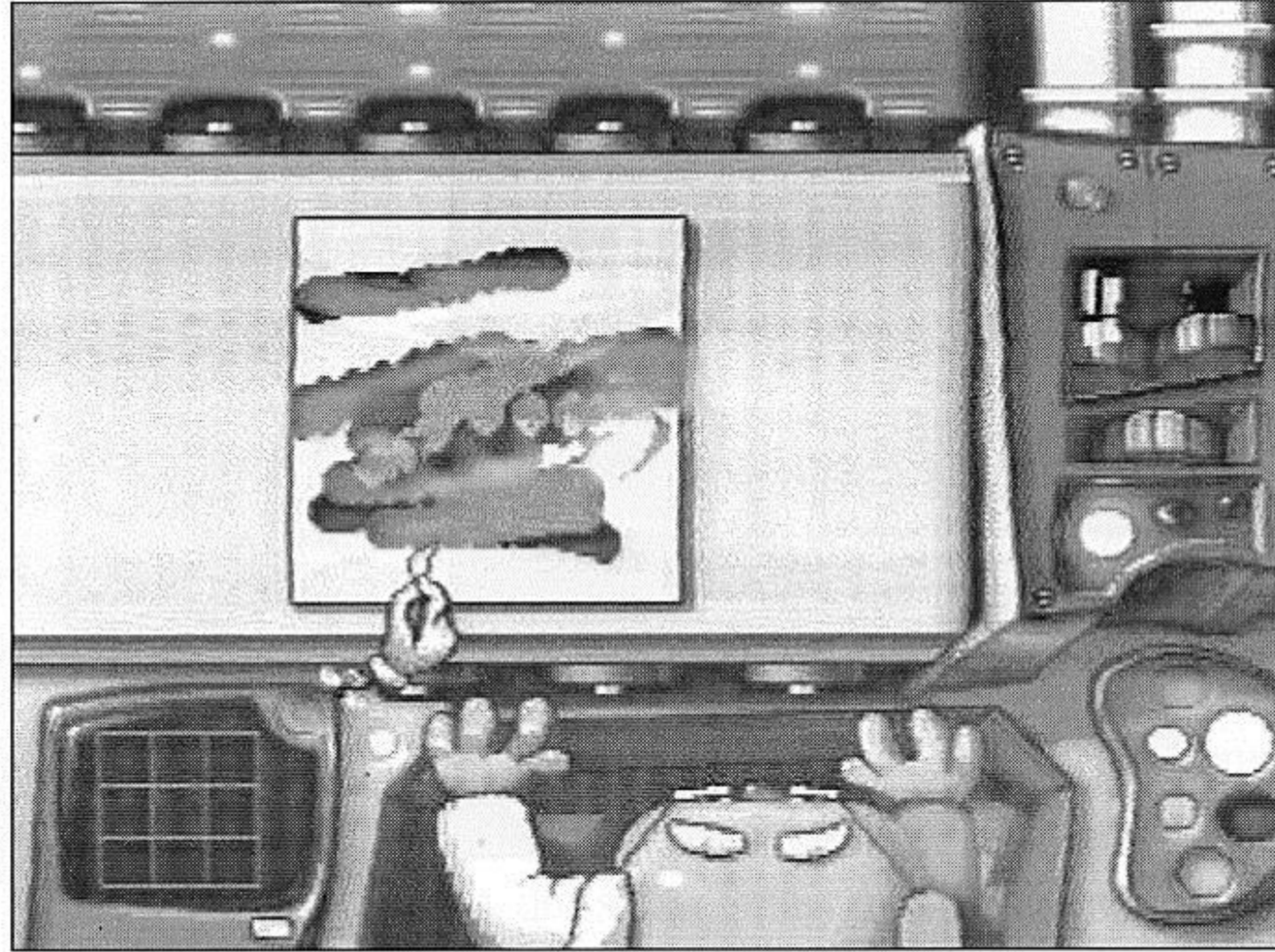


Professor Pico besitzt eine Maschine, die Puzzles herstellen kann. Doch leider hat die Katze sie kaputtgemacht. Daher produziert die Maschine manchmal Schwarzweißbilder. Die muß der Professor dann von Hand ausmalen.

Wenn ein schwarzweißes Puzzle erscheint, nehmen Sie den Zauberstift, um sich die fehlenden Farben von der Malerpalette zu holen. Die Puzzleteile sind einfach auszumalen - wenn Sie das betreffende Quadrat anklicken, nimmt es automatisch die jeweilige Farbe an. Sind alle Puzzleteile richtig ausgemalt, sehen Sie ein fertiges Bild. Dann erscheint ein neues Schwarzweißpuzzle.

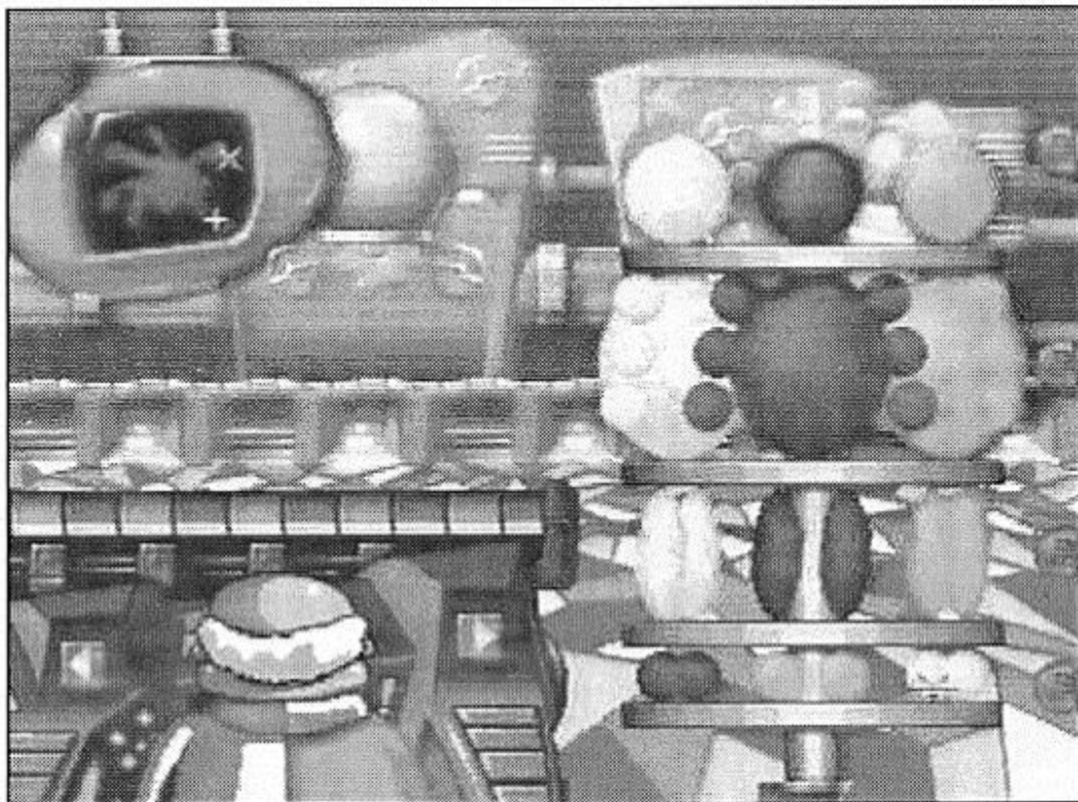


FARBÜBERSCHNEIDUNGEN



Wenn Sie mit dem Zauberstift die rote Taste auf der Seite auswählen, starten Sie ein verstecktes Spiel. Ein leeres Blatt Papier erscheint, und Sie können sich eine beliebige Farbe aus der Palette aussuchen, um Ihr eigenes Bild zu malen. Der Unterschied ist hier, daß bei sich überschneidenden Farben das Ergebnis dieser Farbmischung angezeigt wird!

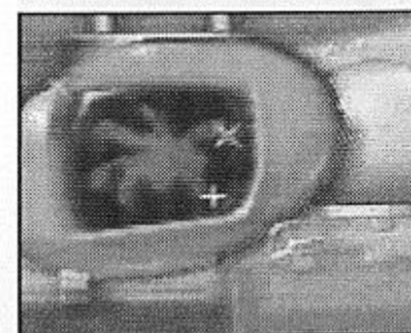
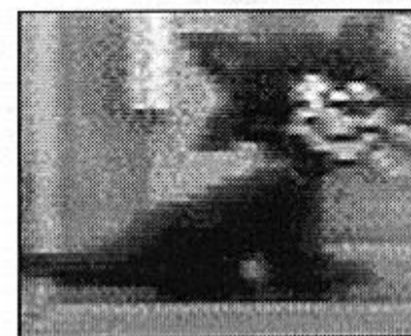
DAS SPIELZEUGZIMMER



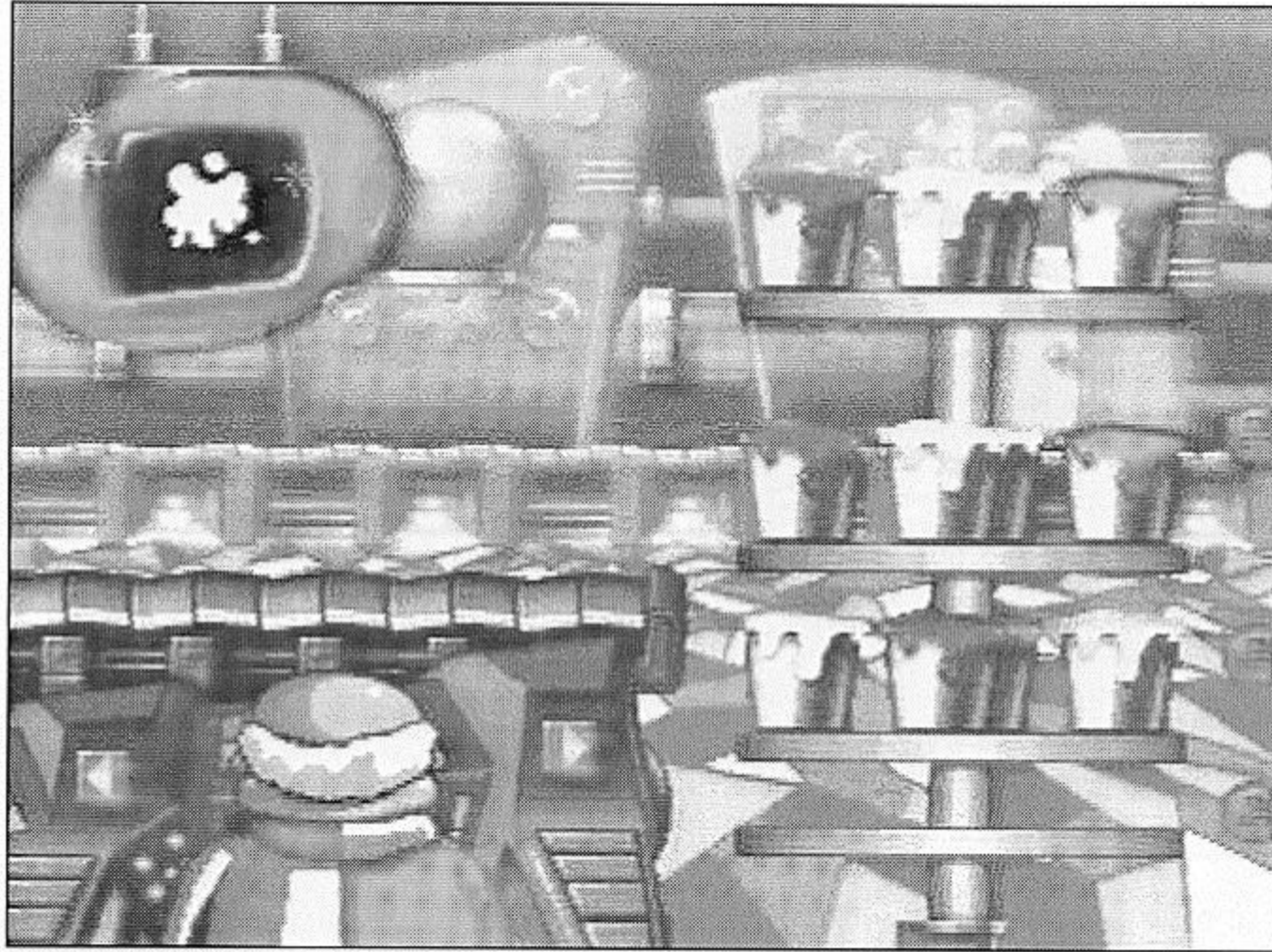
In diesem Zimmer bastelt der Professor die Spielwaren, die er den Kindern schickt. Es sieht jedoch aus, als habe sich die ungezogene Katze wieder an seiner Maschine zu schaffen gemacht! Die farbigen Einzelteile, aus denen die Spielsachen zusammengesetzt werden, sind alle durcheinandergeraten, und der Professor benötigt Hilfe, um sie wieder in die richtige Reihenfolge zu bringen.

In der linken oberen Ecke des Bildschirms wird die Farbe des Spielzeugs angezeigt, das der Professor zu bauen versucht. Sie müssen ihm helfen, alle gleichfarbigen Teile, die er benötigt, nebeneinander hinzustellen. Klicken Sie mit dem Zauberstift links oder rechts neben die Zylinder, um sie umzudrehen. Vom Professor erfahren Sie, in welche Richtung Sie sie gerade gedreht haben!

Wenn alle Teile der gleichen Farbe nebeneinander liegen, ist das fertige Spielzeug "bereit" und kommt in eine äußerst glückliche Geschenkschachtel!

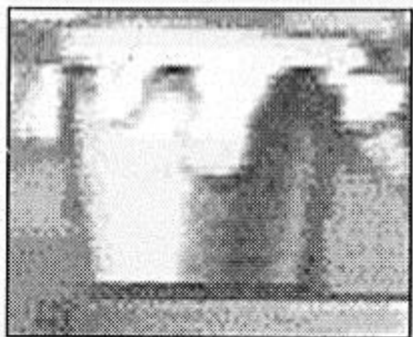


FARBRÄDER



Wenn Sie die linke obere Ecke des Fernsehschirms anklicken, dürfen die Kinder beim Mischen und Abstimmen der Farben mit den verborgenen Farbrädern mitmachen.

Die Spielzeugteile werden durch Farbtöpfe ersetzt. Auf dem Fernsehschirm ist die Farbe zu sehen, die das Kind mischen muß. Dies geschieht, indem die Zylinder solange nach links und wieder nach rechts gedreht werden, bis die Farbe paßt!



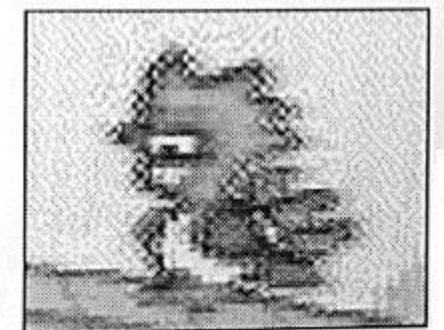
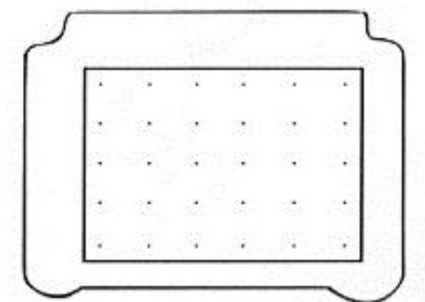
IM GARTEN



Professor Pico und seine Freunde sind an einem anfangs sonnigen Tag im Garten, doch dann zieht ein Sturm auf. Als sich der Professor hinterher umsieht, herrscht ein riesiges Durcheinander! Der Sturm hat alle Farben im Garten durcheinandergebracht.

Mit dem Zauberstift führen die Kinder die Fee auf dem Zeichenbord, damit sie die Farben austauscht. Wählen Sie zwei Farben aus, die Sie gegeneinander austauschen möchten, und tun Sie dies solange, bis das Bild fertig ist.

Wenn Sie den Papagei anklicken, nachdem Sie eine der beiden Farben ausgewählt haben, hilft er den Kindern, die zweite Farbe zum Tauschen zu finden.



FARBPAARE



Wenn Sie das versteckte Spielzeug im Fenster des Hauses auswählen, erscheint ein verborgenes Rätsel. Der Zug bringt das Spielzeug herein, aber es hat seinen Partner im Sturm verloren. Die Umrisse des Partners erscheinen in der Umgebung - suchen Sie anhand des Zeigers den fehlenden Partner und bringen Sie das Paar wieder zusammen.



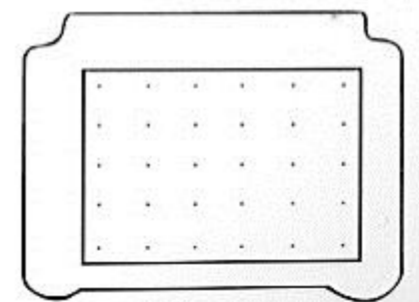
GESTALTUNG IHRER EIGENEN SZENE



Wenn Sie diese Seite aufschlagen, sind Sie automatisch im Modus "Freihandzeichnen". Sie können zeichnen, was Sie wollen, indem Sie ein Symbol am oberen Rand der Seite auswählen und den Zauberstift auf dem Zeichenbord bewegen.

LINIENSTÄRKE

Hierfür stehen drei verschiedene Optionen zur Verfügung - je nachdem, wie dick die Linien sein sollen. Die dünnste ist links und die dickste rechts.



ZEICHNEN VON FORMEN (LINIEN, QUADRATE UND KREISE)

Klicken Sie die Taste mit der grünen Kurve oben links auf dem Bildschirm an, wenn Sie frei zeichnen möchten. Sie können Striche in jede beliebige Richtung zeichnen.



Wenn Sie gerade Linien ziehen möchten, können Sie die Taste mit der Linie anklicken, dann den Zauberstift am gewünschten Ausgangspunkt der Linie ansetzen, zum Endpunkt ziehen und dann mit dem Zauberstift klicken.



Wenn Sie ein Quadrat zeichnen möchten, klicken Sie die Taste mit dem Quadrat oben auf dem Bildschirm an. Dann setzen Sie den Zauberstift dort an, wo die erste Ecke des Quadrats beginnen soll, und ziehen ihn dort hin, wo Sie die gegenüberliegende Ecke haben wollen. Klicken Sie das Zeichenbord mit dem Zauberstift an, um das Quadrat fertigzustellen. Sie können Quadrate in jeder Größe zeichnen.

Wenn Sie einen Kreis zeichnen möchten, klicken Sie die Taste mit dem Kreis oben auf dem Bildschirm an. Dann setzen Sie den Zauberstift am gewünschten Kreismittelpunkt an und ziehen ihn solange, bis die gewünschte Größe erreicht ist. Klicken Sie das Zeichenbord mit dem Zauberstift an, um den Kreis fertigzustellen. Sie können Kreise in jeder Größe zeichnen.

MALEN

Sie können ganze Teile des Zeichenbords ausmalen, indem Sie die Taste mit dem Farbeimer anklicken. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus und klicken Sie dann den Bereich an, den Sie ausmalen möchten.



Sie können sogar einen Sprühdoseneffekt erzielen, wenn Sie die Taste mit der Sprühdose anklicken und mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord herumfahren.

FARBWECHSEL

Zum Auswählen oder Ändern einer Farbe, mit der Sie malen, gehen Sie zur linken Bildschirmseite und klicken die Farbe Ihrer Wahl an.

SCHNELLES ÄNDERN DER ZEICHENBORDFARBE

Zum Ändern der Hintergrundfarbe Ihres Zeichenbords klicken Sie entweder eine der Richtungstasten in Weiß, Grün, Orange oder Lila an, die auf dem Bildschirm zu sehen sind, oder verwenden Sie die gleichen Weißen, Grünen, Orange- und Lilafarbenen Richtungstasten links neben dem Zeichenbord.

RÜCKGÄNGIGMACHEN DES LETZTEN BEFEHLS

Wenn Ihnen etwas, das Sie gerade gezeichnet haben, nicht gefällt, drücken Sie einfach die rote Animationstaste. Damit wird das, was Sie zuletzt getan haben, rückgängig gemacht. Beachten Sie: Es kann nur eine Aktion (die letzte) aufgehoben werden.



NEUE FREUNDE

Wenn Sie die braune Figuren-Taste auf der rechten Bildschirmseite anklicken, erscheint der Papagei auf dem Zeichenbord, und die Symboltasten am oberen Bildschirmende verändern sich ebenfalls.



Wenn Sie die grünen Pfeiltasten nach links oder rechts drücken, erscheint der Papagei in verschiedenen Posen auf dem Bildschirm.

Um den Papagei an einen anderen Ort zu bewegen, klicken Sie die roten Richtungstasten an. Damit bewegen Sie ihn nach oben, unten, links oder rechts.

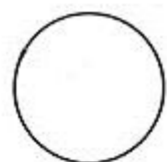
Wenn Sie die Figur am gewünschten Platz haben, klicken Sie entweder die Taste mit dem Pinsel an, um zum Modus "Freihandzeichnen" zurückzukehren, oder die Taste mit Professor Pico, damit die nächste Figur erscheint. Der Papagei bleibt dabei auf dem Bildschirm.

Wollen Sie eine Figur entfernen, so klicken Sie sie an. Sie beginnt dann zu funkeln. Klicken Sie dann die Taste mit der Schere am oberen Bildschirmrand an, und die Figur verschwindet.

Bitte beachten Sie, daß Sie im Modus "Freihandzeichnen" die Figuren auf Ihrem Bildschirm nicht bewegen können. Wenn Sie die Position oder Pose einer Figur ändern oder sie sogar entfernen möchten, klicken Sie die braune Figuren-Taste an und beginnen Sie wieder, neue Freunde hinzuzufügen.

IHR MALKASTEN-VIDEO

Wenn Sie die Storyware mit dem Zauberstift berühren, ändert sich das Bild auf dem Fernsehschirm und zeigt Ihnen Animationssequenzen, die Sie abspielen können, sowie die notwendigen Steuertasten.



Wenn Sie die einfachen grünen Pfeile auf Ihrer Storyware anklicken, können Sie die Auswahl der verschiedenen Zeichentricksequenzen und der Musik durchlaufen, um das Gewünschte auszuwählen.



Mit der großen roten Abspiel-Taste wird die gewünschte Sequenz abgespielt. Die Doppelpfeile Vorspulen und Zurückspulen spielen Ihre Sequenz schnell durch, und die Pause-Taste unterbricht sie.



VIDEOSCHNAPPSCHÜSSE

Wenn Ihr SEGA PICO-System über einen Videorecorder am Fernseher angeschlossen ist, können Sie die fertigen Animationen Ihres Kindes auf Band aufzeichnen. (Bitte lesen Sie im Benutzerhandbuch nach, wie das System an Fernseher und Video angeschlossen wird). Heben Sie die Animationen auf. Sie zeigen, zu welchen kreativen Werken Ihr Kind in seinen verschiedenen Entwicklungsstufen fähig war. Das werden Sie sich später gerne einmal ansehen - und Ihr Kind auch!

DER BESTE UMGANG MIT IHRER STORYWARE

- Achten Sie darauf, daß der Schalter auf OFF (AUS) gestellt ist, bevor Sie Ihre Storyware einschieben oder herausnehmen.
- Achten Sie darauf, daß das Zimmer gut beleuchtet ist, wenn Sie sich *Professor Pico und das Malkasten-Puzzle* ansehen. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt, und legen Sie in jeder Spielstunde 10 bis 20 Minuten Pause ein.
- Berühren Sie die Kontakte auf der Unterseite der Cartridge nicht. Wenn die Kontakte bewegt werden oder mit Flüssigkeit in Berührung kommen, könnte Ihre Storyware beschädigt werden.
- Gehen Sie vorsichtig mit der Storyware um. Sie dürfen die Seiten nicht falten, auf ihnen kritzeln oder sie naß werden lassen.
- Versuchen Sie nie, die letzte Seite der Storyware von der Rückseite der Cartridge abzulösen.
- Schützen Sie Ihre Storyware, indem Sie sie an einem sicheren, staubfreien Ort aufbewahren. Vermeiden Sie es, sie Hitze, Kälte oder Feuchtigkeit auszusetzen.
- Reinigen Sie Ihre Storyware von Zeit zu Zeit mit einem weichen, leicht feuchten Tuch. Vermeiden Sie jedoch dabei, die Kontakte auf der Unterseite der Cartridge zu berühren. Benutzen Sie keine starken Chemikalien wie Farbverdünner oder Benzol.

NOTES



<672-2670-18>