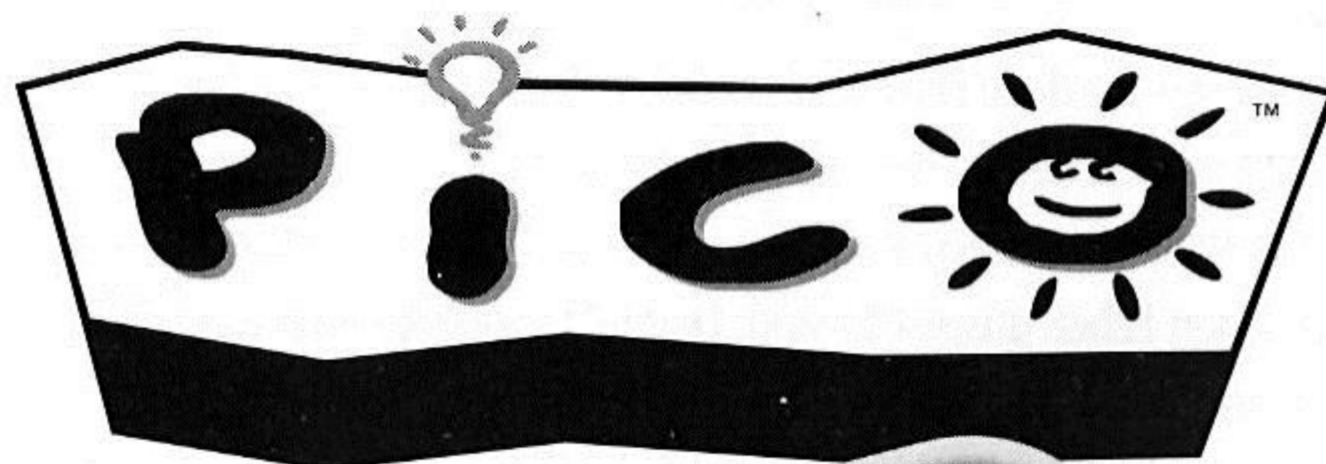


FÜR KINDER VON
3 – 7 JAHREN

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, Desorientiertheit, 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 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.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

INHALTSVERZEICHNIS

4. Überblick für Eltern
6. Vorbereitung
8. Steuerung
10. FRÜHLING – Spiele im Wald
12. SOMMER – Spaß am Fluß
14. HERBST – Auf Honigsuche
16. WINTER – Auf dem zugefrorenen Teich
18. Wie ein Puuh-Video gemacht wird
20. Eine eigene Szene erschaffen
22. Bildschirmsucher
24. Weitere Bücher zu “Ein Jahr in Puuhs Leben”
25. So machen Sie am besten Gebrauch von Ihrer Storyware

ÜBERBLICK FÜR ELTERN

Ein Jahr in Puuhs Leben lädt Kinder dazu ein, im Laufe des Jahres mit Winnie the Puuh und seinen Freunden zu spielen. Mit den Spielen haben Kinder von 3 – 7 Jahren die Möglichkeit, Lesen, Schreiben und Rechnen zu üben und gleichzeitig ihren Lieblingsbeschäftigungen in den einzelnen Jahreszeiten nachzugehen.

Auf ihrem Weg durch die Storyware können Kinder den Figuren mit verschiedenen Aktivitäten “aushelfen” und gleichzeitig Buchstaben und Zahlen erkennen lernen, einfache Buchstabier- und Zählaufgaben lösen und dabei die Koordination von Auge und Hand üben.

Durch Aufgaben verschiedener Schwierigkeitsgrade sind die Aktivitäten interessant und niemals langweilig. Auf dem zugefrorenen Teich im Winter können die Kinder beispielsweise verschiedene Formen von einfachen Vierecken oder einem Buchstaben bis zu einem detaillierten Umriß von Puuhs Kopf nachfahren.

Außer der Entwicklung der motorischen Fähigkeiten und Koordination lernen die Kinder durch die Spiele, wichtige Zusammenhänge zwischen

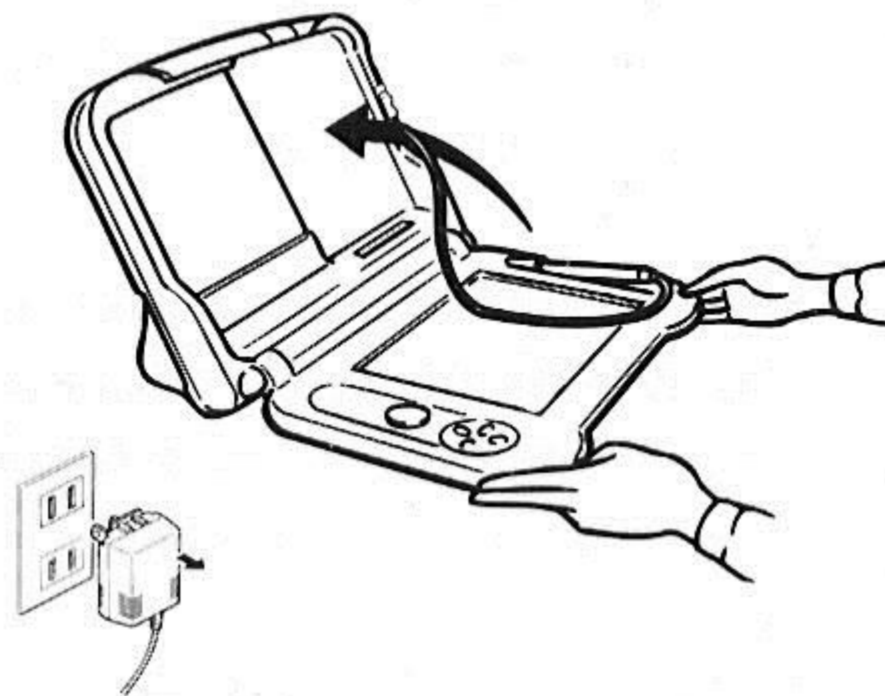
- Klein – und Großbuchstaben
- Wörtern und Gegenständen (z.B. Haushaltsgegenstände und verschiedene Körperteile)
- Zahlen und Mengen zu erkennen.

Alle Übungen in Ein Jahr in Puuhs Leben bieten dazu viele Möglichkeiten für die Verstärkung des Gelernten, denn jede Aktivität kann solange wiederholt werden, bis sie gemeistert ist. Die dadurch erlernten Fähigkeiten und das gewonnene Selbstvertrauen sind weiterer Ansporn für den Wissensdrang und den Lerneifer des Kindes.

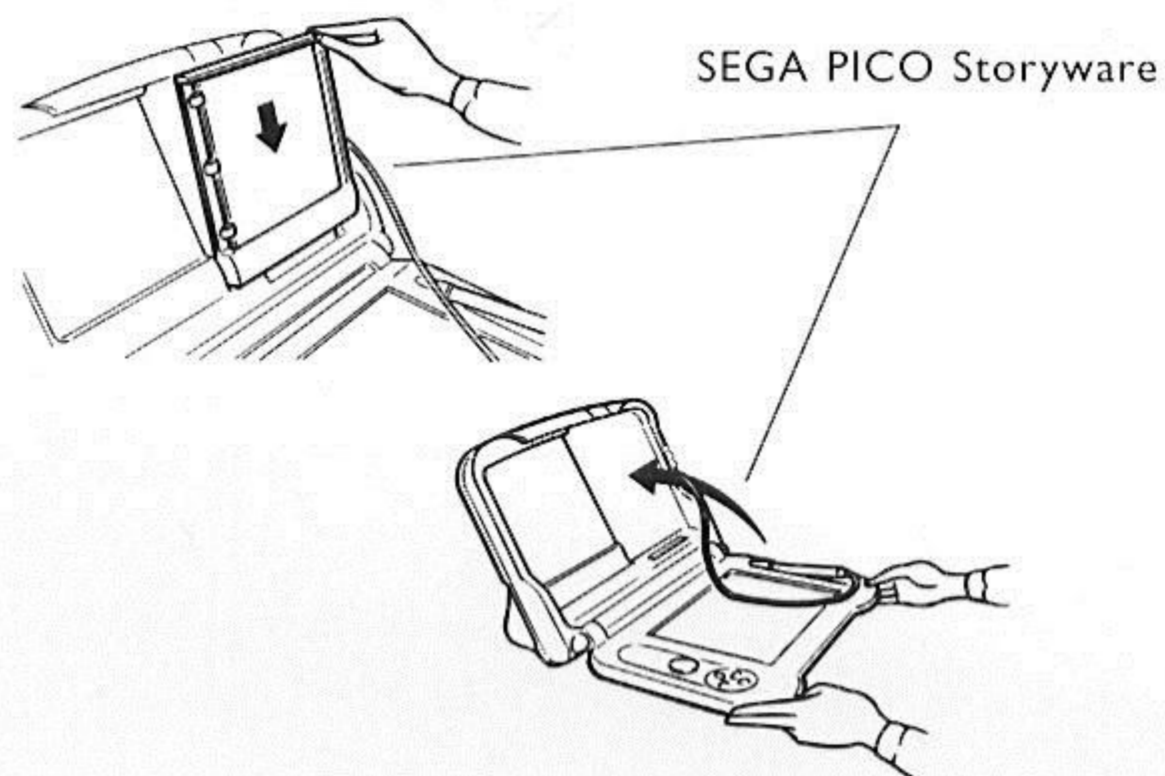
Natürlich soll die Sache Spaß machen und sobald Ihr Kind anfängt, mit Puuh und seinen Freunden zu spielen, wird es sich zuerst auf die lustigen und interessanten Dinge stürzen. Das Lernen erfolgt durch das Spiel und daher muß man nicht unbedingt darauf hinweisen, das dies nicht nur ein “Spielzeug”, sondern auch ein “Lernzeug” ist.

ES GEHT LOS

1. Stecken Sie zuerst das Netzgerät und die Audio- und Videostecker wie in der Bedienungsanleitung gezeigt in Ihr SEGA PICO System ein.



2. Schieben Sie Ihre SEGA PICO Storyware in den Cartridge-Schlitze. Achten Sie darauf, daß das Storyware-Buch beim Einschieben geschlossen ist. Wenn die Kante an der Unterseite des Buches eingeführt worden ist, drücken Sie die Cartridge leicht zurück, bis sie einrastet.

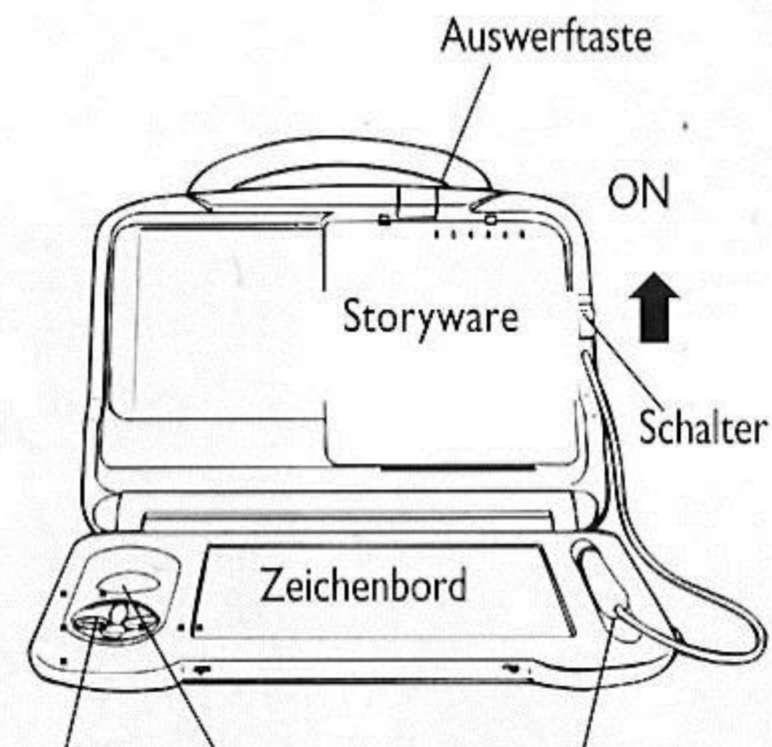


3. Schalten Sie das SEGA PICO System mit dem Schalter auf der rechten Seite der Storyware ein. Achten Sie vorher darauf, daß die Cartridge richtig festsetzt.

4. Nach einer Titelfolge und einer kurzen Animation erscheint ein Titelschirm für Ein Jahr in Puuhs Leben. Durch das Umblättern der Seiten können die Kinder Abenteuer in den verschiedenen Jahreszeiten miterleben: "FRÜHLING – Spiele im Wald", "SOMMER – Spaß am Fluß", "HERBST – Auf der Suche nach Honig" und "WINTER – Auf dem zugefrorenen Teich". Bei jedem Bildschirm warten neue Aktivitäten und kreative Aufgaben.

5. Blättern Sie einfach um, um eine Tätigkeit zu beenden.

6. Schließen Sie das Storyware-Buch und schalten Sie das SEGA PICO-System aus, wenn Sie mit dem Spiel fertig sind. Drücken Sie dann auf die Auswerftaste dicht über der Storyware und ziehen Sie die Cartridge heraus.



Richtungstasten Animationstaste Magischen stift

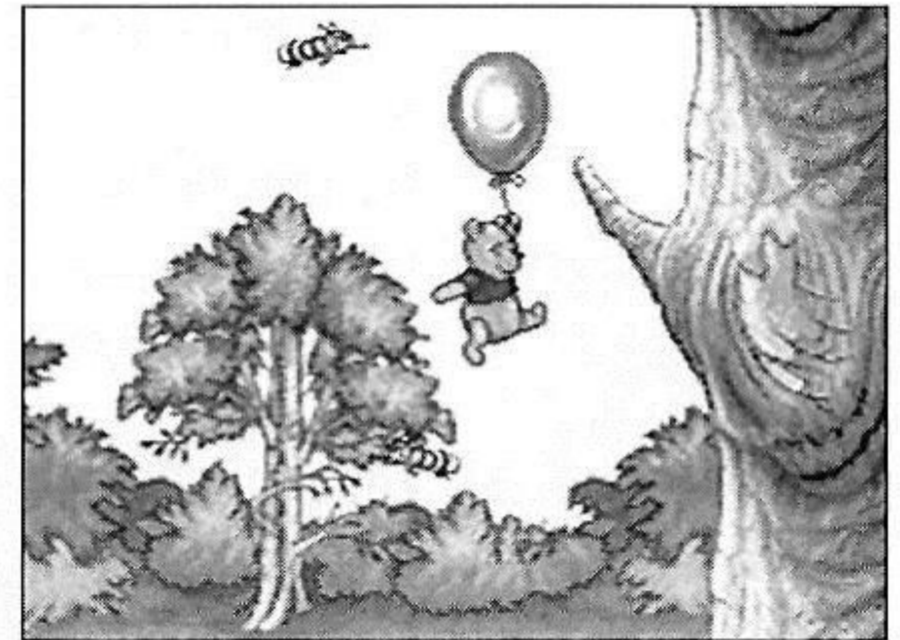
STEUERUNG

Nach der Vorbereitung und dem Einstecken der Storyware in das SEGA PICO schieben Sie den Netzschalter auf ON (EIN). Kurze Zeit später erscheint die Einführung zum Spiel. Sie können mit dem ersten Abenteuer mit Puuh beginnen, wenn Sie zur nächsten Seite Ihrer Storyware blättern, wo Sie Puuh und seine Freunde mit dem Magischen stift lebendig machen können.

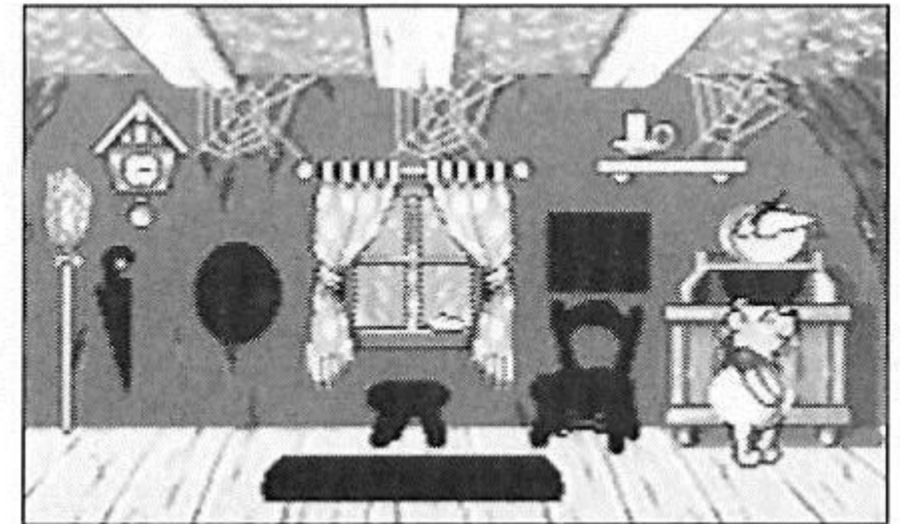


Berühren Sie eine beliebige Stelle der Storyware mit dem Magischen stift. Es erscheint ein Cursor in der Form eines Schmetterlings. Wenn Sie den Schmetterling auf den verschiedenen Figuren plazieren, können Sie sie animieren oder zum nächsten Abenteuer weitergehen lassen.

Die Figuren können auch bewegt werden, wenn Sie den Magischen stift auf dem Zeichenbord herumführen.

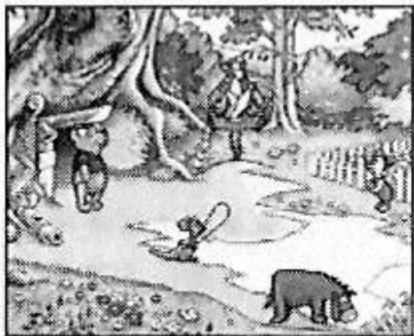
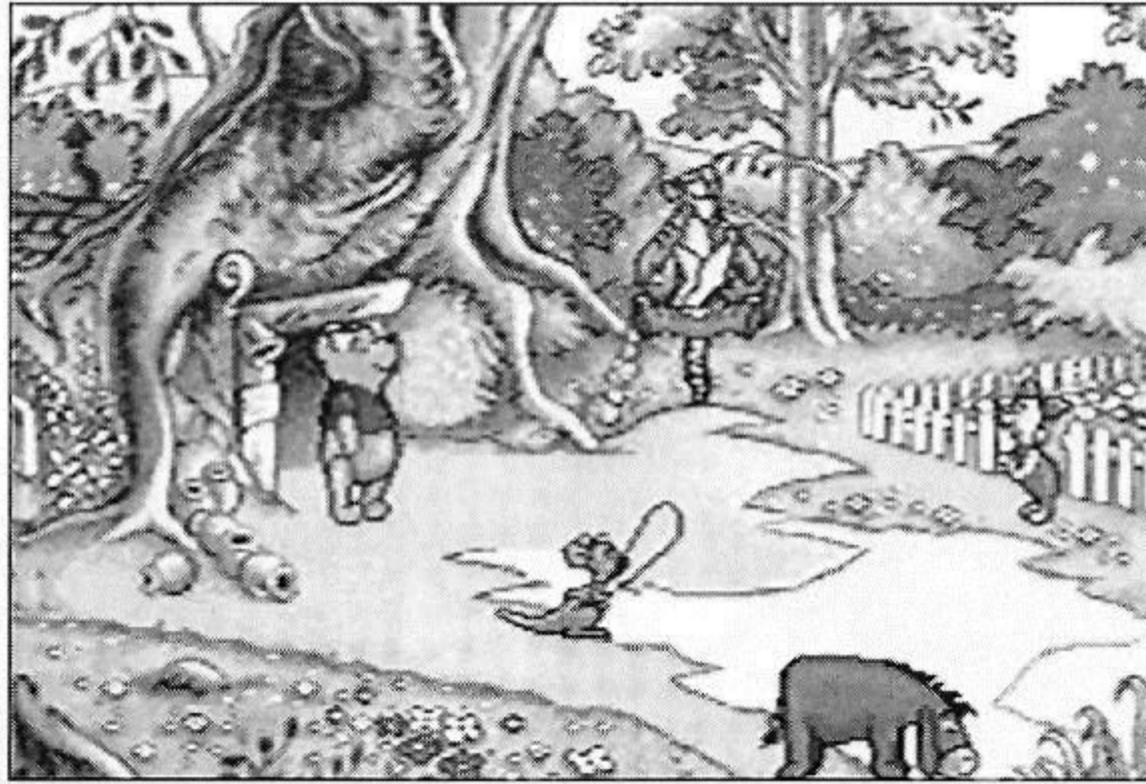


In verschiedenen Szenen erhalten Sie einen Spieltip, wenn Sie einfach die rote Animationstaste drücken. In einigen Szenen kann mit der Animationstaste die Handlung beschleunigt werden.

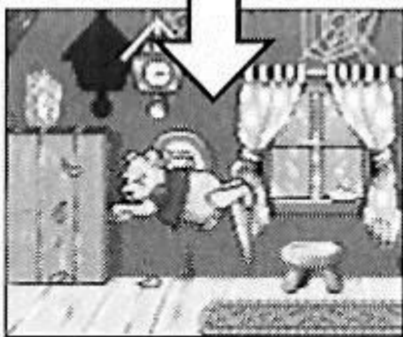


FRÜHLING – SPIELE IM WALD

Das erste Abenteuer in Puuhs Leben beginnt, wenn Puuh und seine Freunde an einem schönen Frühlingstag draußen spielen. Durch Klicken auf die einzelnen Figuren kann Ihr Kind die Handlung steuern.



Wenn der Schmetterling auf das Bild von Tigger gesetzt wird, können Sie ihn springen lassen, wenn Sie leicht auf den Magischen stift drücken (oder "klicken"). Wenn Sie den Magischen stift auf Ruh klicken, springt er Seil. Wenn Sie den Magischen stift auf Puuh, Ferkel oder I-Ahh klicken, erscheint eine neue Szene.

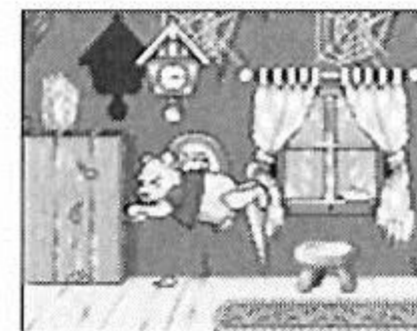


Führen Sie den Magischen stift über den Zeichenbord und plazieren Sie den Schmetterling auf Puuh. Klicken Sie und Sie helfen Puuh beim Frühjahrsputz.

Wenn Puuh, I-Ahh oder Ferkel gewählt werden, kann Ihr Kind an einem besonderen Spiel mit dieser Figur teilnehmen.

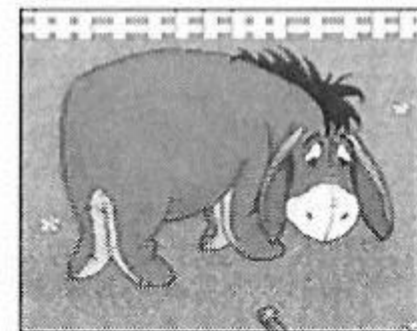
PUUHS FRÜHJAHRSPUTZ.

Der Wind hat alle Sachen herumgeblasen und Ihr Kind soll Puuh zeigen, wo sie hingehören, indem der Schmetterling auf die entsprechende Stelle gesetzt wird. (Hierbei kann die rote Animationstaste helfen. Ihr Kind kann Puuh auch dabei helfen, die Spinnweben wegzukehren und seine Fenster zu putzen. Fordern Sie Ihr Kind auf, die einzelnen Gegenstände beim Frühjahrsputz bei ihrem Namen zu nennen. Damit wird der Wortschatz Ihres Kindes erweitert.



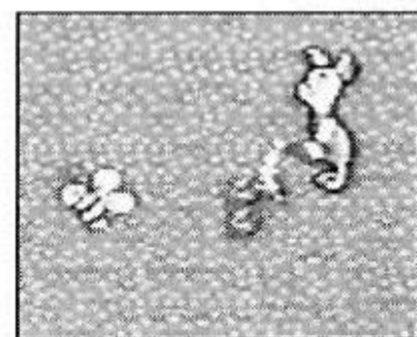
ESELSSCHWANZ.

I-Ahh hat seinen Schwanz verloren und braucht Hilfe, um ihn wieder anzusetzen. (Die Animationstaste gibt ein paar Tips).



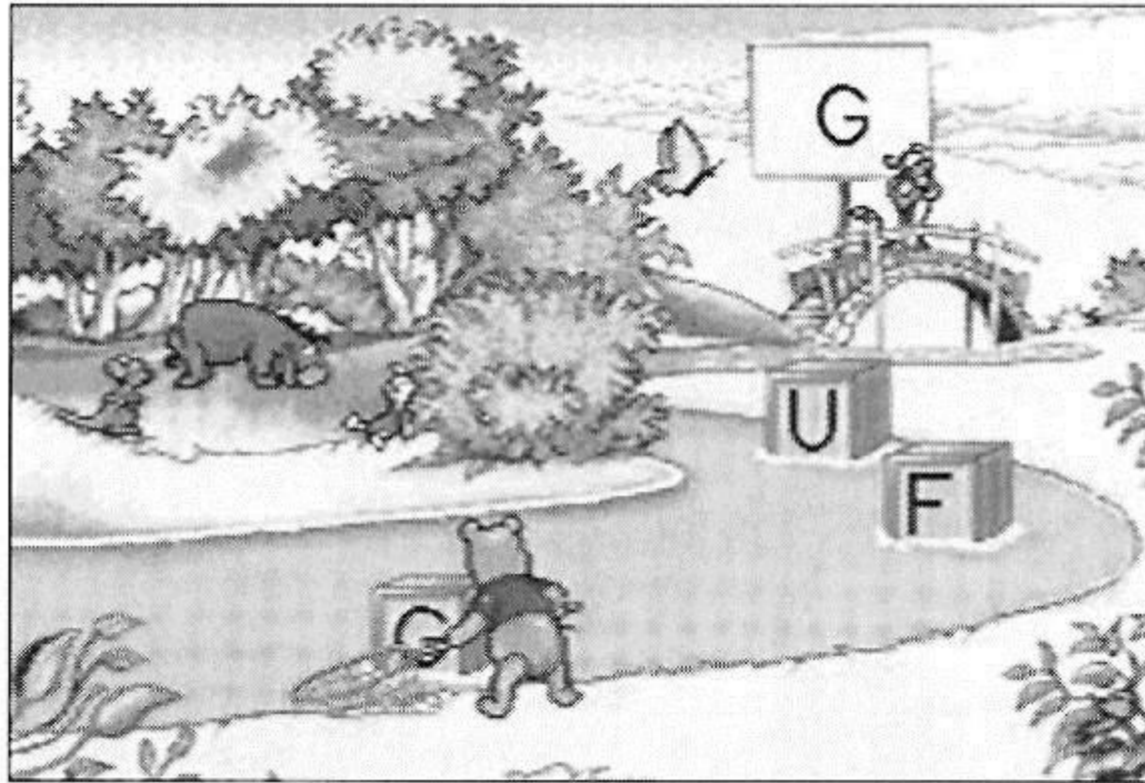
FERKELS GARTEN.

Helfen Sie Ferkel beim Gießen und dabei, besonders schöne Blumen und Pflanzen wachsen zu lassen. Reiben Sie den Magischen stift einfach über den Zeichenbord und es erscheint das Muster des Gartens. (Mit der Animationstaste wächst alles etwas schneller!)



SOMMER – SPASS AM FLUSS

Wenn Sie auf die nächste Seite in *Ein Jahr in Puuhs Leben* blättern, kann Ihr Kind mit Puuh und seinen Freunden am Fluß spielen. Mit seinem Fischnetz versucht Puuh, die Aufgaben zu lösen, die ihm seine Freunde stellen.

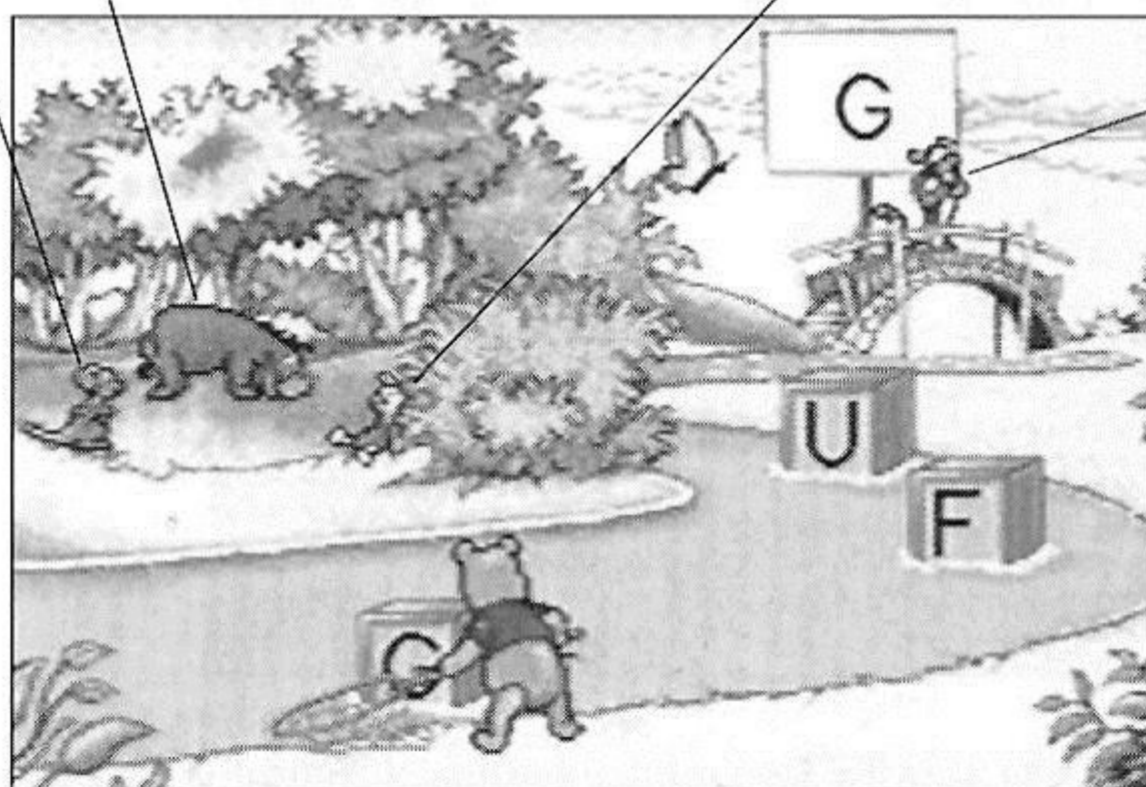


Mit dem Magischen stift auf dem Zeichenbord klicken Sie mit dem Schmetterling auf einen der Freunde: passen Sie auf, was er dann tut. Es erscheinen Buchstaben, Zahlen, Formen oder Rechenaufgaben auf der Tafel oben und die Figur wirft Kästen mit dem entsprechenden Symbol in den Fluß. Wenn das richtige Symbol erscheint, klicken Sie auf diesen Kasten, damit Puuh ihn mit seinem Netz herausfischen kann. Wenn Ihr Kind nicht sofort die richtige Antwort weiß, kann es noch einmal versucht werden.

Ruh zeigt Puuh Formen und Gegenstände, bevor er drei Großbuchstaben in den Fluß wirft. Versuchen Sie, den Namen der Form oder des Gegenstandes zu nennen und helfen Sie Puuh dann, den ersten Buchstaben dieses Namens zu "fangen".

I-Ahh wirft Puuh Großbuchstaben zu, wozu er den entsprechenden Kleinbuchstaben finden soll und umgekehrt.

Ferkel versucht, Winnie Puuh mit einfachen Additions- und Subtraktionsaufgaben zu fordern.



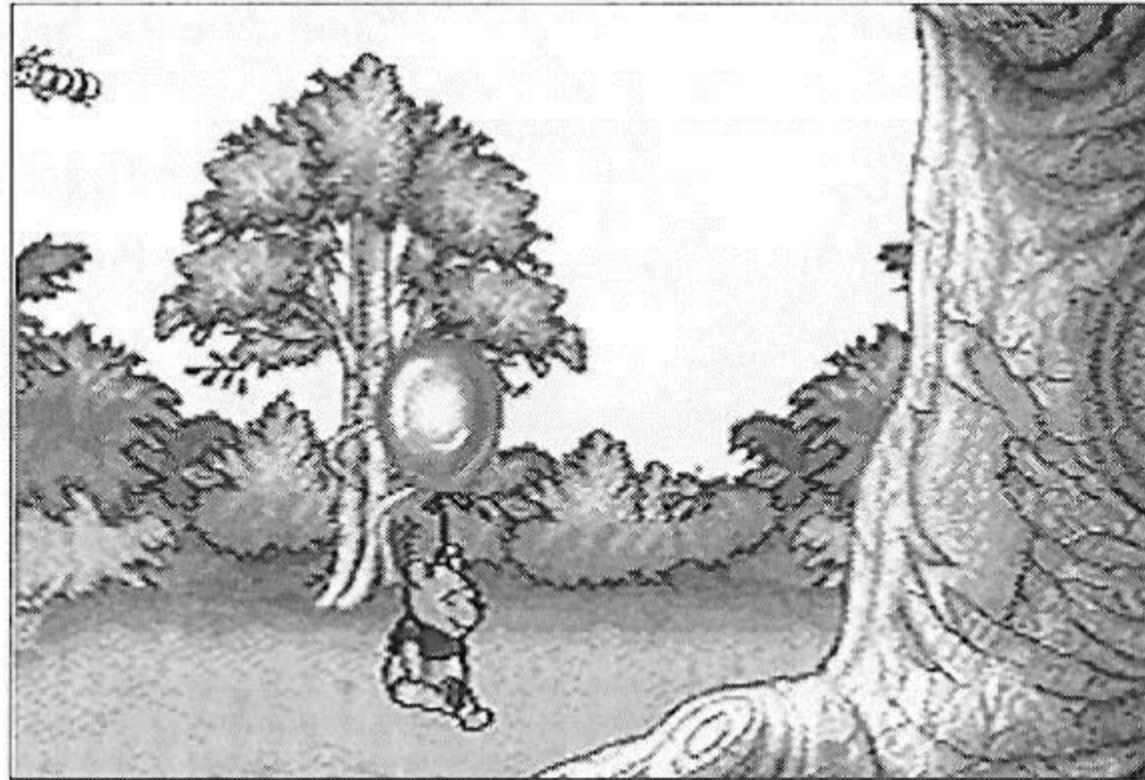
Tigger möchte, daß Puuh zusammenpassende Buchstaben und Zahlen findet.

Um dieses Spiel zu beenden, blättern Sie einfach zu einer anderen Storyware-Seite.

Der Wortschatz Ihres Kindes kann erweitert werden, wenn die Dinge auf den Schildern und Kästen bei ihrem Namen genannt werden.

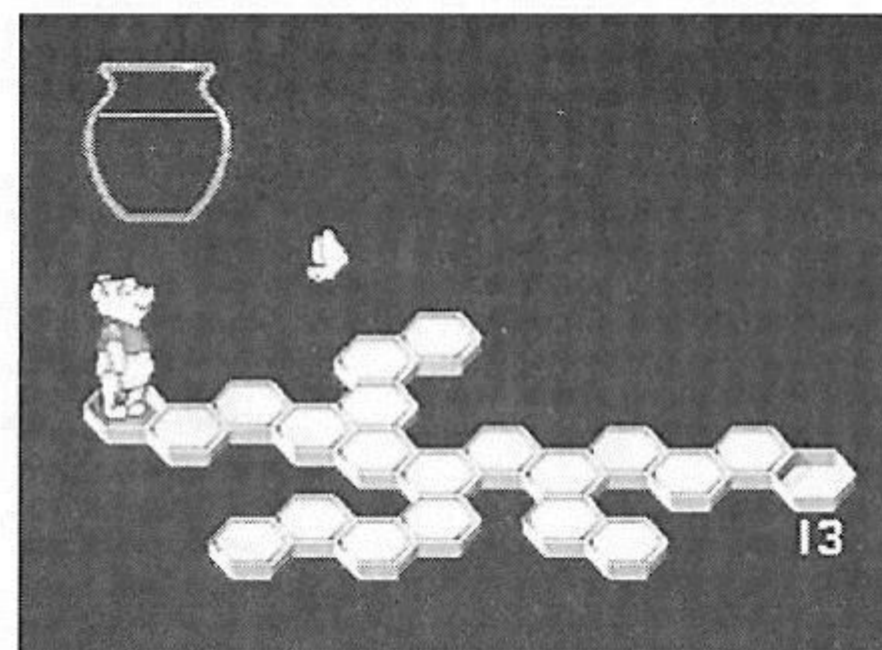
Machen Sie eine Art Bilderlotto für Ihr Kind und schreiben Sie verschiedene Großbuchstaben und Kleinbuchstaben auf kleine Kärtchen. Das Kind soll die richtigen Buchstabenpaare zusammenstellen. (Sie können auch Zahlen und die entsprechende Punktzahl auf die Kärtchen malen. Bei kleinen Kindern fangen Sie mit nur wenigen Kärtchen an.)

HERBST – AUF HONIGSUCHE



Wenn Sie die dritte Seite der Storyware aufschlagen, kann Ihr Kind Puuh bei der Suche nach Honig helfen und dabei lernen, einfache Rechenaufgaben zu lösen. Bevor mit diesem Spiel begonnen werden kann, müssen die Kinder Puuh erst helfen, das Loch im Honigbaum zu finden. Dabei wird die Koordination von Auge und Hand geschult. Der Ballon-Cursor wird durch Bewegen des Magischen stiftes auf dem Zeichenbord gesteuert. Klicken Sie den Cursor auf Puuh, damit er zum Eingang der geheimen Honigwabe gehoben wird. Aber aufgepaßt - Bienen können den Ballon zum Platzen bringen!

Wenn Puuh das Loch im Baum erreicht hat, steht er am Eingang zum Honigwabenlabyrinth. Er will zur anderen Seite gelangen und muß dabei auf so viele Honigwaben treten, wie durch die Zahl unten rechts angezeigt wird. Honig erhält er, wenn er auf die gelben Honigwaben tritt. Blinkende Honigwaben zeigen an, wo die rosafarbenen Pollen-Fallen und blauen Honigabläufe sind. Aufgepaßt - sonst verliert Puuh seinen Honig!



Auf seinem Weg durch das Labyrinth werden gewonnener oder verlorener Honig durch den Honigtopf dargestellt, dessen Inhalt entsprechend steigt oder fällt. Als Belohnung für das erfolgreiche Durchqueren des Labyrinthes darf Puuh den ganzen Honig aufessen!

Um zum Start des Honigwabenspiels zu kommen, ohne die Ballons zu benutzen, drücken Sie einfach den Magischen stift auf eine beliebige Stelle in der Storyware.

Um dieses Spiel zu beenden, blättern Sie einfach weiter.

Ermuntern Sie Ihr Kind dazu, darüber zu sprechen, wie es Puubs Probleme lösen könnte. Beispiel: "Ich warte, bis die Honigwabe gelb wird, bevor ich Puuh darauf treten lasse."

Machen Sie ein Puuh-Picknick mit Brot und Honig.

WINTER – AUF DEM ZUGEFRORENEN TEICH

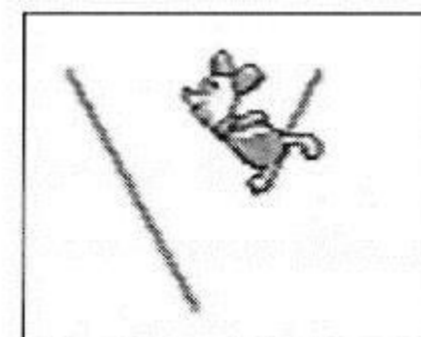


Puuhs Freunde helfen Ihrem Kind, die Koordination von Hand und Auge zu entwickeln und seine Schreibfähigkeit zu verstärken, indem sie Puuh Buchstaben, Zahlen und Formen geben, die er beim Eislaufen auf dem zugefrorenen Teich nachfahren soll.

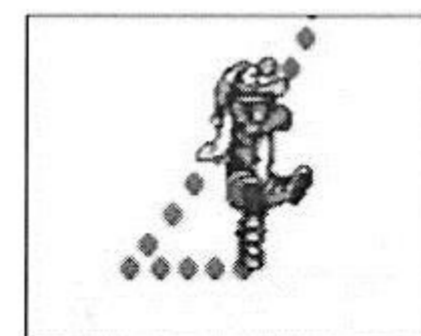
Der Schneeflocken-Cursor wird durch Bewegen des Magischen stiftes auf dem Zeichenbord gesteuert. Das Kind kann einen Schneemann bauen, wenn auf die Schneemannfigur geklickt wird. Wenn die neue Szene auf dem Bildschirm erscheint, klicken Sie zuerst auf einen Schneeball und bewegen Sie dann den Magischen stift auf dem Zeichenbord hin und her. Dadurch wird der Schneeball größer. Wenn er groß genug ist, kann er durch Klicken an der gewünschten Stelle plaziert werden. Dann können Sie verschiedene andere Teile hinzufügen, die überall im Schnee liegen. Drücken Sie die Animationstaste und wählen Sie verschiedene Gegenstände aus.



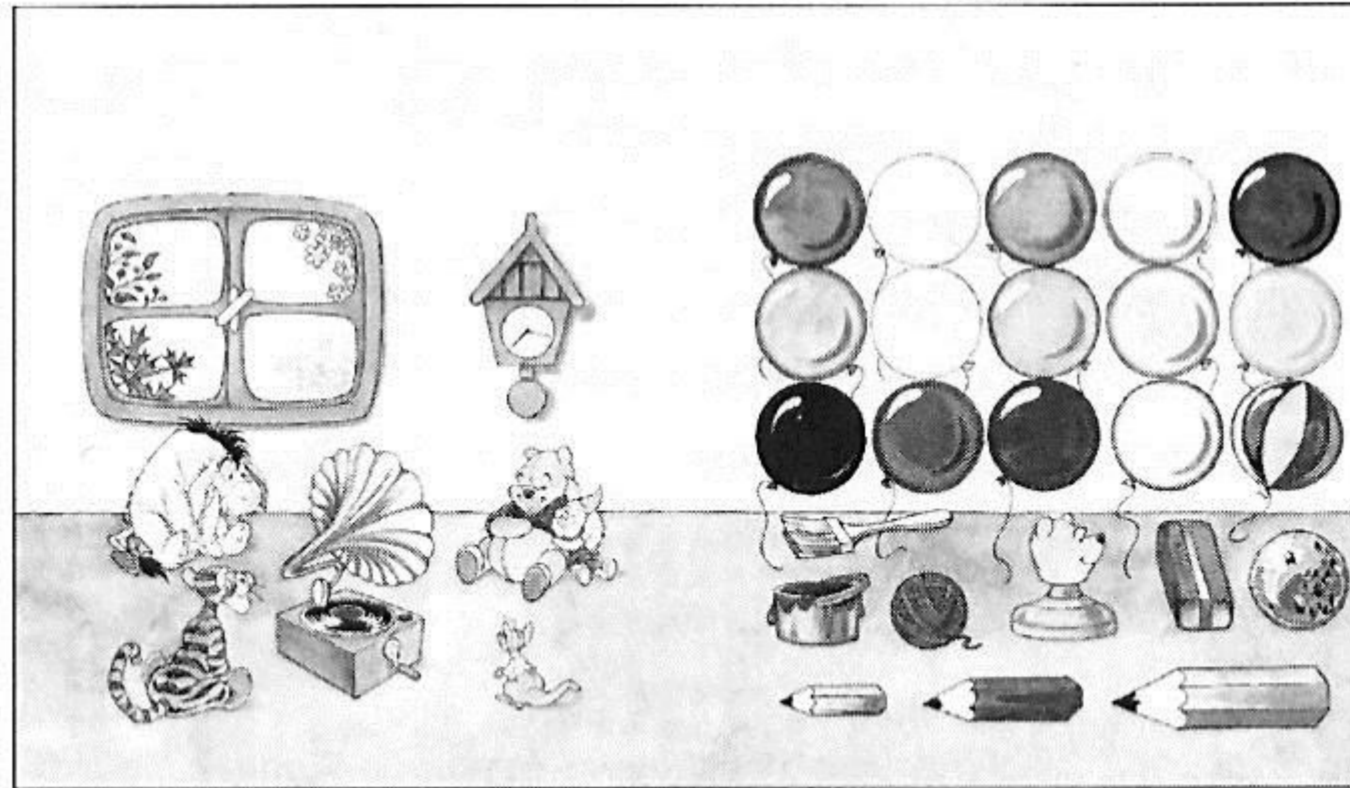
Wenn Sie auf Puuhs Freunde drücken, erscheint eine neue Szene, in der die Figur Buchstaben, Zahlen oder Formen bildet, die Puuh nachfahren muß. Ferkel fährt Formen, Tigger hüpfet und bildet Zahlen, und Ruh erzeugt verschiedene Muster und Formen. Wenn Puuh richtig nachfährt, baut Ruh einen Schneemann. Ruh baut solange Schneemänner, wie Puuh auf der Linie bleibt. Wenn Puuh eine ganz andere Figur fahren will, verschwindet einer der Schneemänner.



Die Animationstaste wiederholt die vorherige Zahl oder Form, und Puuh kann sie noch einmal nachfahren.



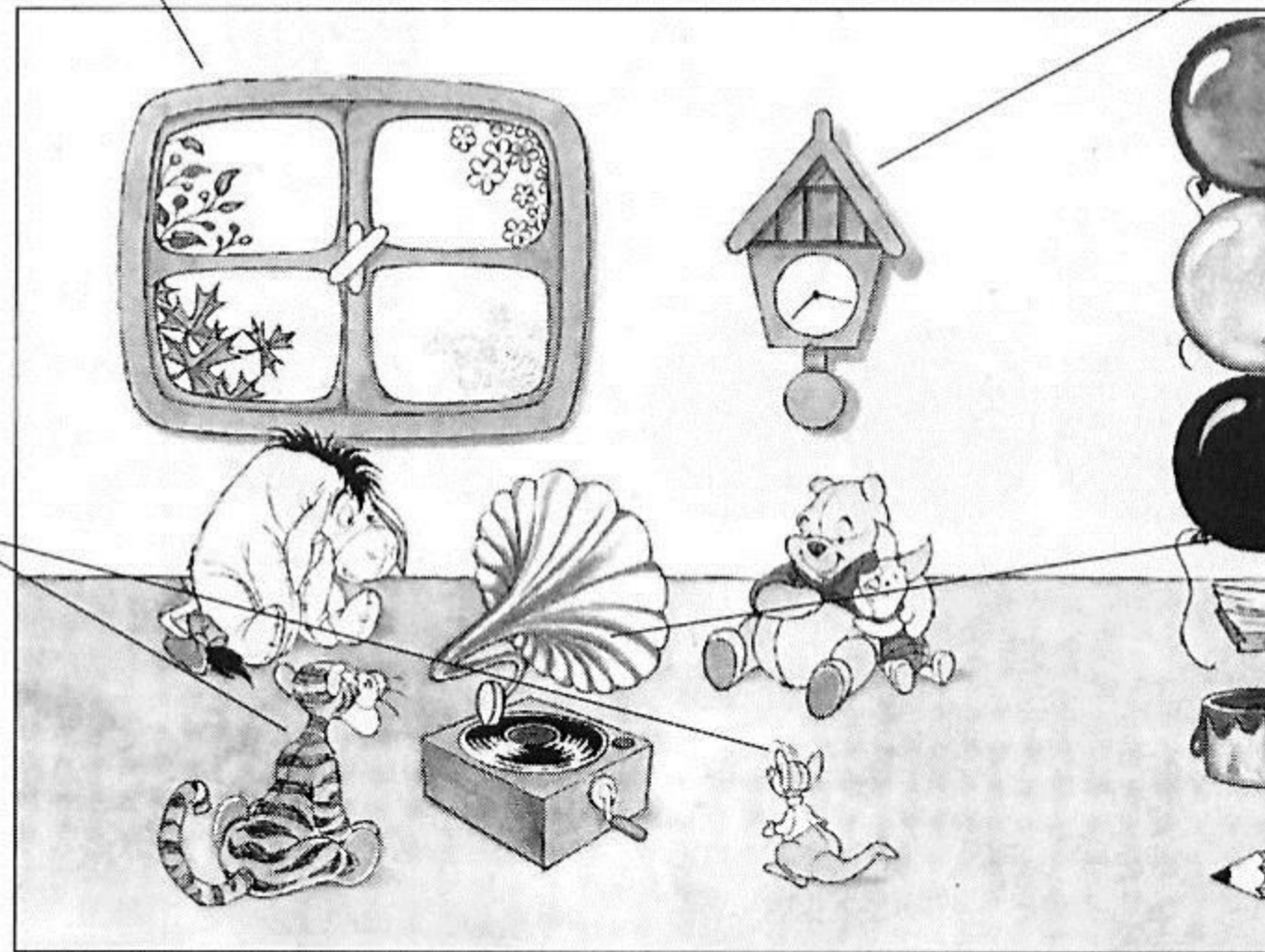
WIE EIN PUUH-VIDEO GEMACHT WIRD



Mit der letzten Seite der Storyware wird eine Tür zu unendlich vielen Möglichkeiten zur eigenen Gestaltung geöffnet. Durch die Wahl dieser Seite ist Ihr Gerät im automatischen Malmodus. Wenn Sie Ihr eigenes Bild gestalten möchten, drücken Sie mit dem Magischen stift auf die linke Seite, während der automatische Malmodus eingeschaltet ist. Klicken Sie auf die Storyware und wählen Sie Figuren, Gegenstände, Musik, Animation und Kulissen aus der Geschichte aus. Wenn Ihr Kind diese Dinge auf den Zeichenbord setzt, kann ein ganz persönliches Abenteuer in Puuhs Leben gestaltet werden. Jedesmal, wenn Sie die Storyware mit dem Magischen stift berühren, erscheint eine "leere" Seite auf dem Bildschirm, auf der die Kinder mit den in der Storyware gezeigten Zeichen-, Farb- und Malwerkzeugen eigene Bilder gestalten können.

Wenn der Bildschirm leer ist, können Sie durch Klicken auf das Fenster durch die Kulissen der vorherigen Seiten blättern oder einen einfarbigen Hintergrund wählen.

Wenn Sie auf eine Tierfigur klicken, erscheint diese Figur auf dem Bildschirm. Klicken Sie weiter, um diese Figur in verschiedenen Positionen zu sehen. Wenn Sie die Position gefunden haben, die Ihnen am besten gefällt,



Wenn Sie auf die Uhr klicken, werden die Figuren auf dem Bildschirm in Bewegung gesetzt oder angehalten.

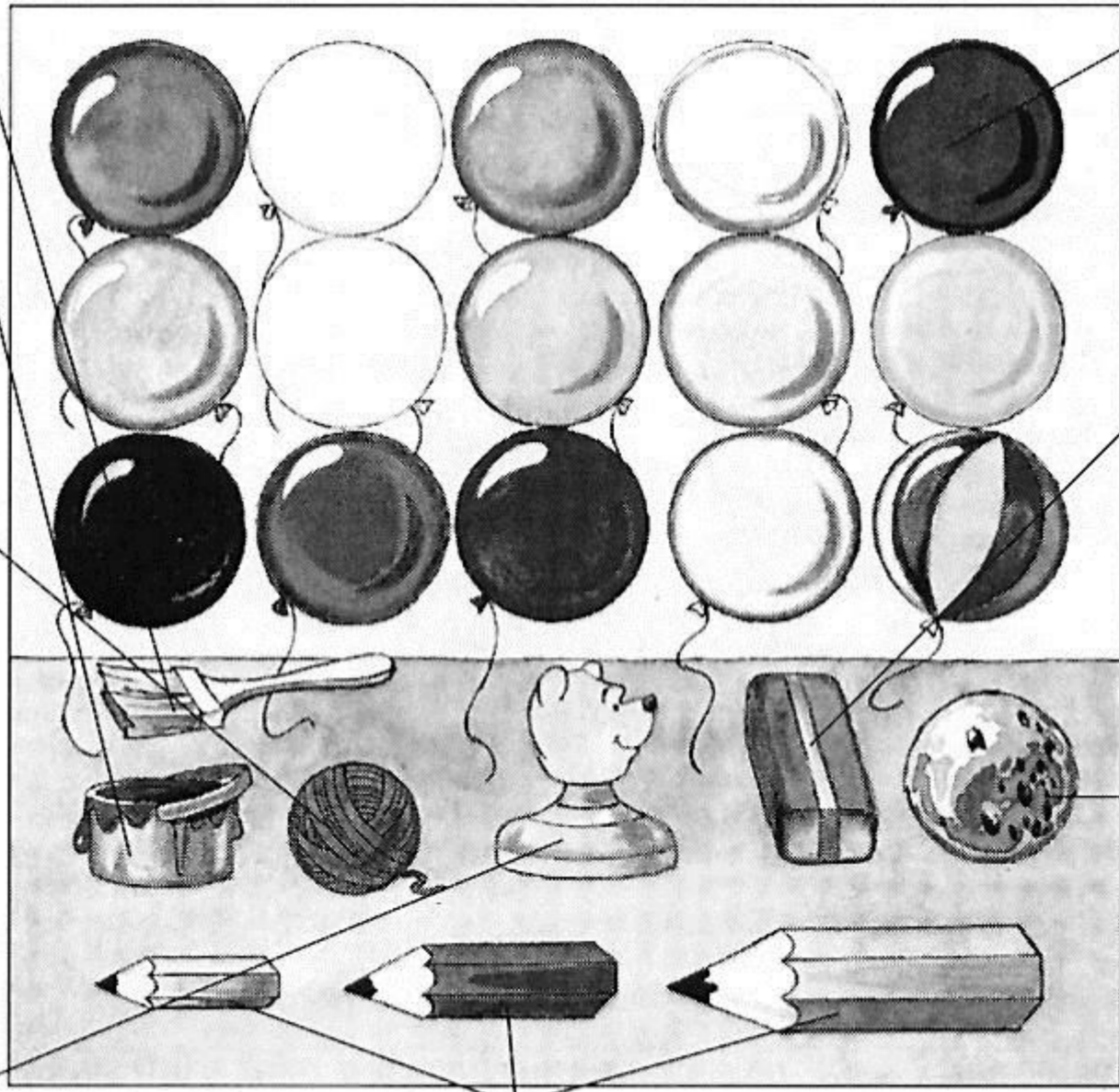
Wenn Sie auf das Grammophon klicken, können verschiedene musikalische Effekte angefangen und beendet werden.

führen Sie den Magischen stift über den Zeichenbord, bis sich die Figur an der gewünschten Stelle befindet. Dann drücken Sie den Magischen stift. Auf diese Weise gewählte Figuren können animiert werden.

Die Kinder können eigene Videoproduktionen der Puuh-Aktivitäten erzeugen. Um die gewünschte Option auszuwählen und eine eigene Animation zu erzeugen, ist nichts weiter nötig, als mit dem Magischen stift auf die Storyware zu klicken und dann den Zeichenbord zu benutzen.

Durch das Kombinieren von Kulissen, Musik und animierten Figuren aus der Storyware können Kinder unzählige neue Videoszenen gestalten. Außerdem können die Werkzeuge auf der nächsten Seite für die Animation eingesetzt werden. Auch können animierte Figuren, Musik und Kulissen in eigene Szenen eingebaut werden, die Ihr Kind mit seinen Zeichenwerkzeugen erzeugt hat.

EINE EIGENE SZENE ERZEUGEN



Der Pinsel malt mit dicken Strichen.

Der Farbtopf füllt umrandete Flächen mit Farbe aus.

Mit der Garnrolle können Sie zwischen zwei Punkten eine gerade Linie ziehen, wenn Sie auf den Anfang und das Ende klicken.

Mit dem Puuh-Stempel können die Umrisse von Formen auf dem Bildschirm plziert werden, wenn Sie eine besondere Auswahlseite aufrufen.

Die drei Bleistifte zeichnen je nach ihrer Größe dünne, mittlere oder dicke Linien.

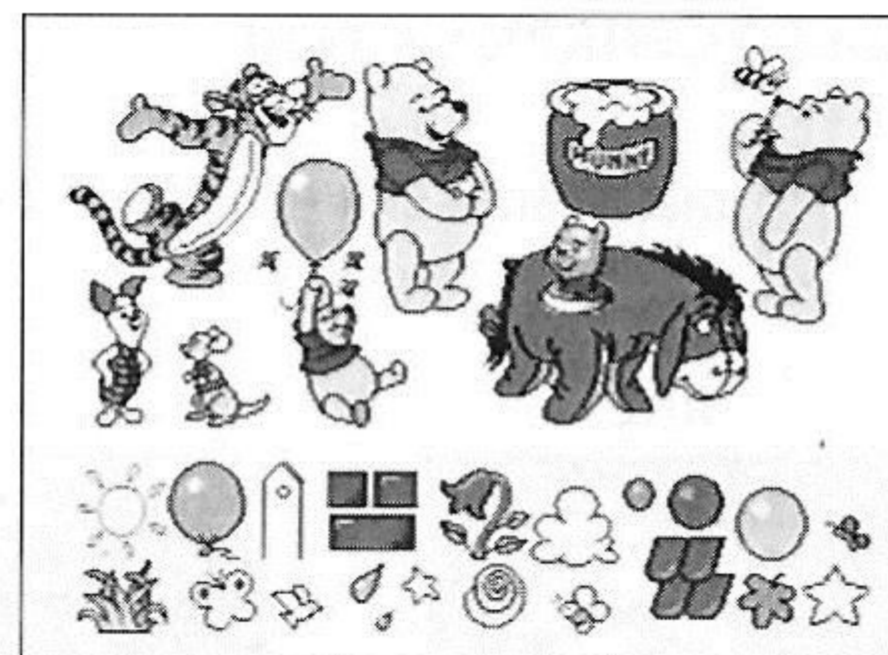
Mit den Ballons können verschiedene Farben ausgewählt werden.

Mit dem Radiergummi kann außer den animierten Figuren alles ausradiert werden.

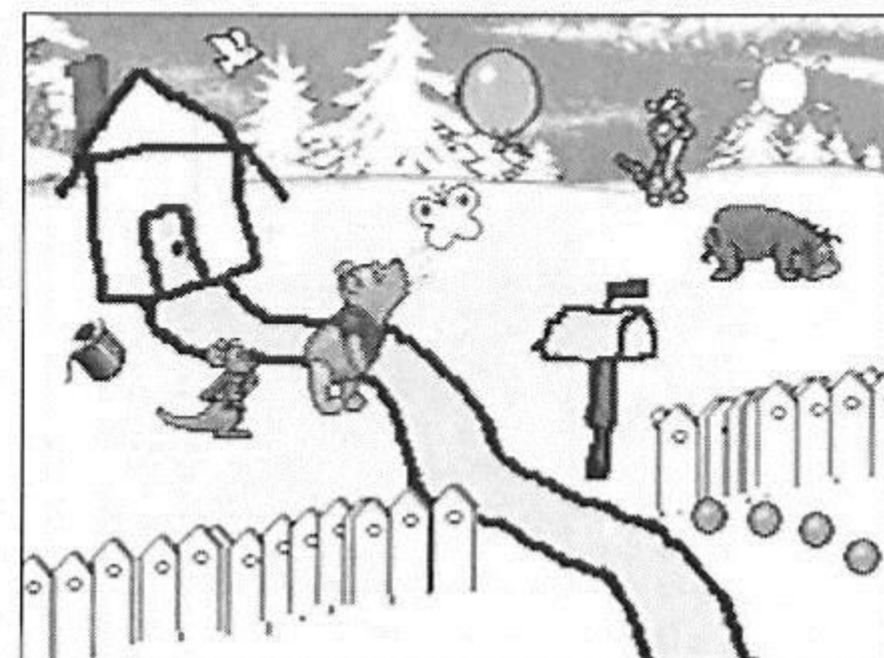
Mit dem Schwamm wird alles außer dem Hintergrund weggewischt. Wenn Sie versehentlich den Schwamm benutzt haben, klicken Sie einfach auf die Farbrolle, die als nächstes erscheint.

Mit den Werkzeugen und Farben auf dieser Seite können Kinder eigene Szenen gestalten und sie mit vorgezeichneten Gegenständen und Figuren kombinieren. Verschiedene Kulissen können eingesetzt werden: entweder so, wie sie sind; durch verschiedene Farben gefiltert oder ausgetauscht (Auswahl aus den Optionen auf der gegenüberliegenden Seite in der Storyware).

Bei der Gestaltung eines neuen Bildes möchte Ihr Kind vielleicht mit einer Figur oder einem Gegenstand aus *Ein Jahr in Puuhs Leben* anfangen. Das geht ganz einfach. Klicken Sie einfach auf den Puuh-Stempel auf der rechten Storyware-Seite und es erscheint ein neuer Auswahlbildschirm. Klicken Sie den Stempel auf die gewünschte Figur oder den Gegenstand und plazieren Sie ihn dann auf den Hintergrund. Dann klicken Sie noch einmal. Kleine Stempel können immer wieder benutzt werden. Zum Beispiel können Sie mehrmals auf den Zaunpfahl klicken, um einen Zaun um Ihr Bild zu ziehen. Große Stempel werden als Farbschablonen verwendet.



Mit den vorbereiteten Gegenständen und Figuren können Sie auch Werkzeuge aus der Storyware-Seite auswählen. Mit diesen Werkzeugen können Sie Ihr Bild ganz persönlich gestalten. Gegenstände und Figuren zu gestalten und dann auszumalen, ist ganz einfach. Auch Änderungen können leicht durchgeführt werden: Radiergummi, Schwamm und Farbrolle entfernen alle nicht gewünschten Dinge oder bringen sie wieder auf den Bildschirm zurück.



Die fertige Szene kann durch Musik oder animierte Figuren noch verschönert werden. Dazu nehmen Sie die Symbole auf der gegenüberliegenden Storyware-Seite.

VIDEO-SCHNAPPSCHÜSSE

Wenn Ihr SEGA PICO über einen Videorekorder an einen Fernseher angeschlossen ist, können Sie die Animation Ihres Kindes aufzeichnen. (Bitte lesen Sie in der SEGA PICO-Bedienungsanleitung nach, wie das System an ein TV/Videorekorder-Gerät angeschlossen wird). Machen Sie verschiedene Aufzeichnungen und Sie können später beobachten, wie sich die Kreativität Ihres Kindes im Laufe der Zeit entwickelt hat. Sie - und Ihr Kind - werden Spaß an diesen Erinnerungsstücken haben!

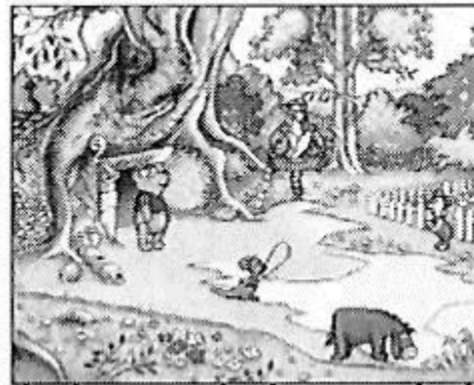
BILDSCHIRMSUCHER

MIT DIESEM BILDSCHIRMSUCHER FINDEN SIE SCHNELL DEN WEG ZU IHRER LIEBLINGSAKTIVITÄT.

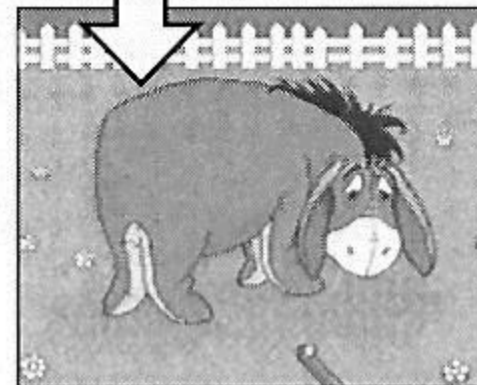
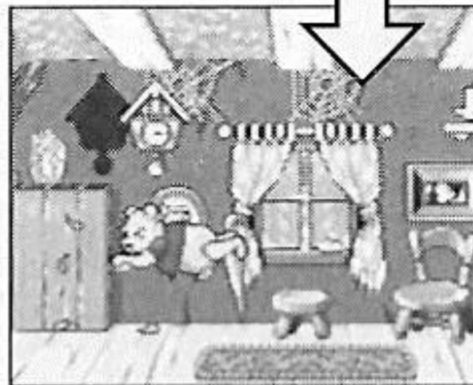
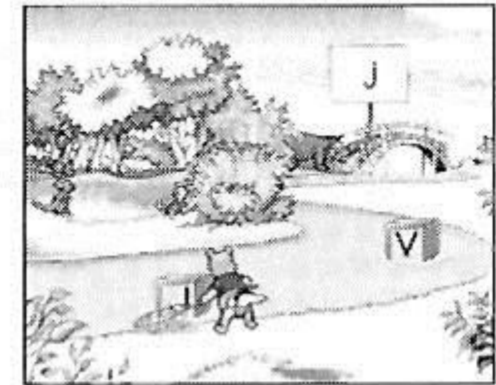
TITEL



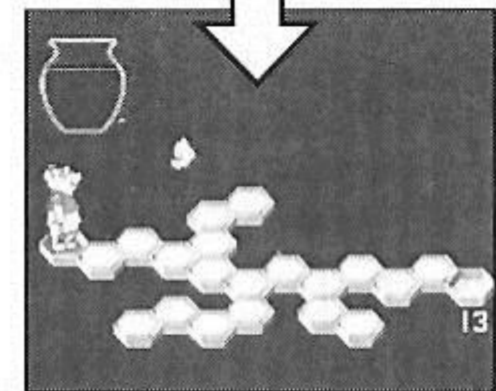
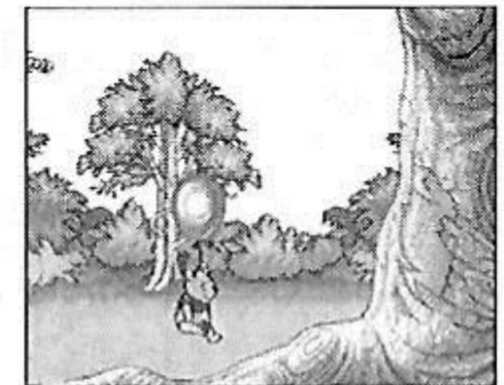
ERSTE DOPPELSEITE



ZWEITE DOPPELSEITE

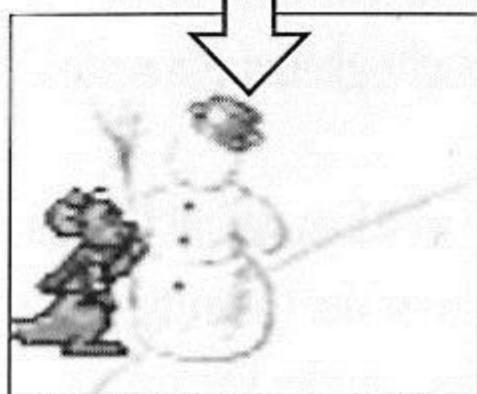
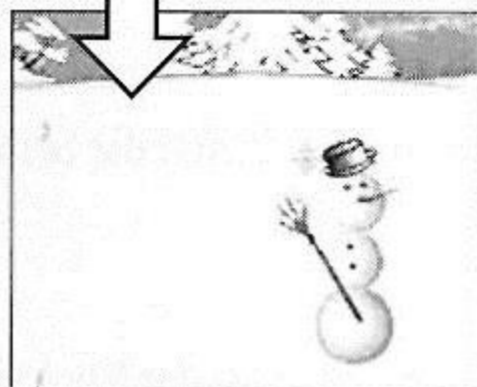
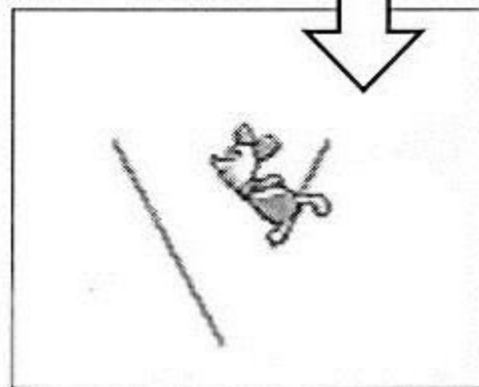
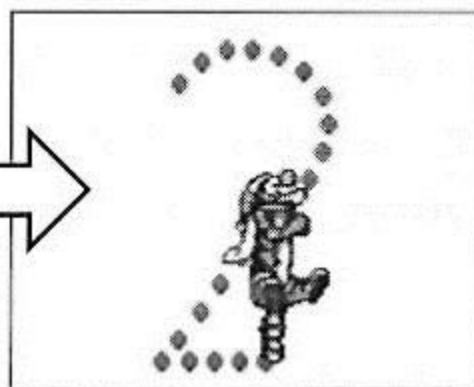


DRITTE DOPPELSEITE

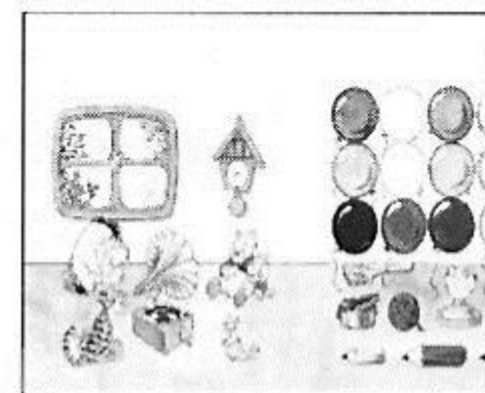


BILDSCHIRMSUCHER

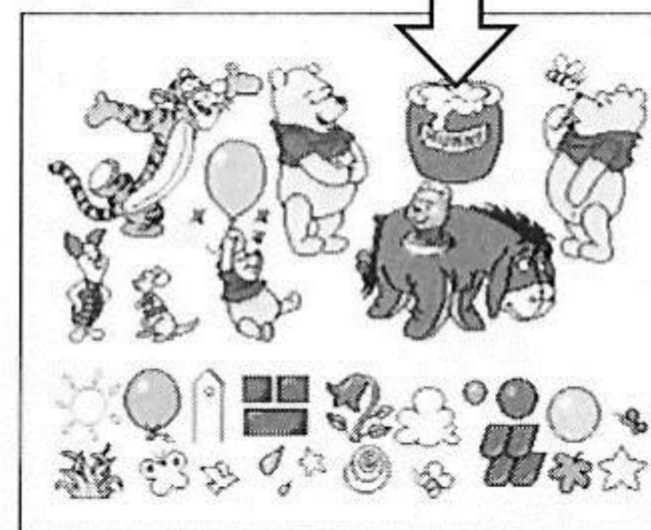
VIERTE DOPPELSEITE



LETZTE DOPPELSEITE



IMITATIONS-BILDSCHIRM



AKTIVITÄTS-UMGEBUNG

SO MACHEN SIE DEN BESTEN GEBRAUCH VON 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 Ein Jahr in Puuhs Leben ansehen. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt, und machen Sie für jede Spielstunde 10 bis 20 Minuten Pause.
- 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 mit der Storyware vorsichtig 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

SEGA

