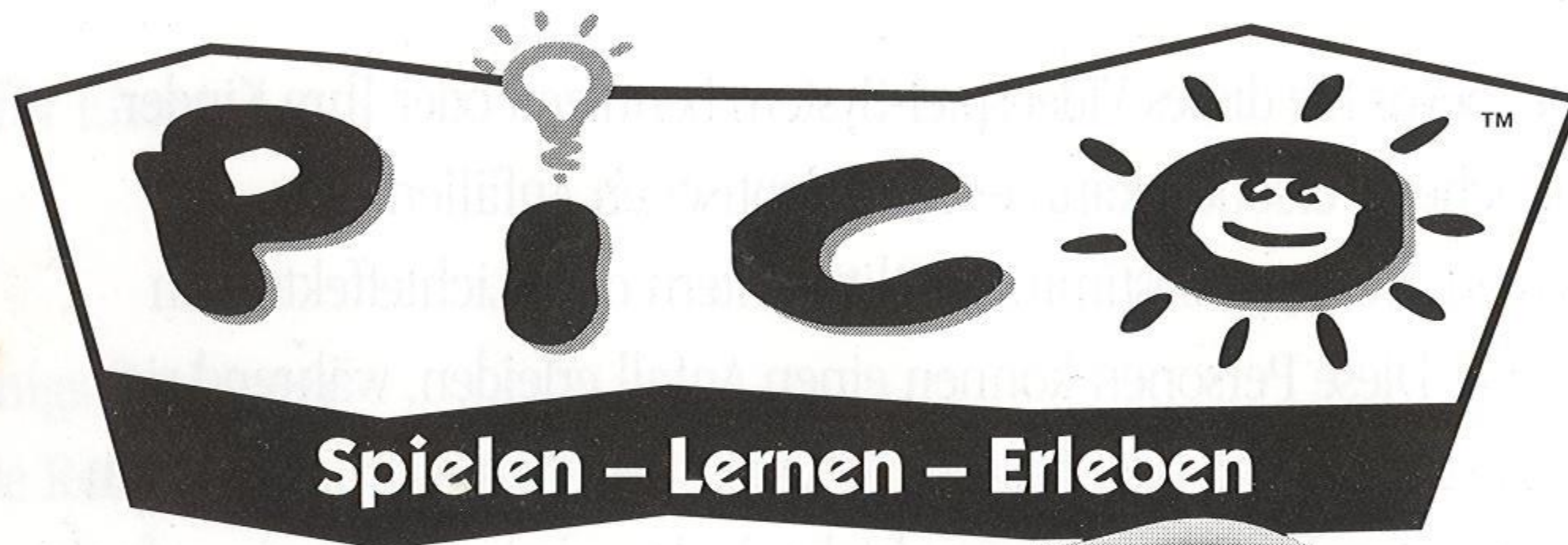


FÜR KINDER VON
3 – 7 JAHREN

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, 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. Zusammenfassung für Eltern
- 6. Spielbeginn
- 8. Steuerung
- 10. In der Höhle des Königs der Löwen
- 13. Sonnenbad am Pride Rock
- 17. Am Wasserloch
- 20. Im tiefen Dschungel
- 24. Dschungelabenteuer animieren
- 27. Ihre ganz eigenen Abenteuer am Pride Rock!
- 29. Bildschirmsucher
- 31. Der beste Umgang mit Ihrer Storyware
- 32. Lesenswertes

ZUSAMMENFASSUNG FÜR ELTERN

DIE ABENTEUER DES KÖNIGS DER LÖWEN empfängt Ihr Kind in der Welt seiner Lieblings-Dschungeltiere. Von Musafa und Sarabi bis zu Simba, Nala sind alle Tiere da. Vertraute Freunde laden Ihr Kind ein, bei der abenteuerlichen Reise durch das Reich des Königs der Löwen dabei zu sein.

Auf seinem Weg durch die Seiten der Storyware wird Ihr Kind an einer Vielzahl von Spielen teilnehmen, die ihm helfen, das Alphabet, Zahlen und Zählen sowie Klänge und Musik zu erlernen. Weiterhin kann Ihr Kind seine Wahrnehmungs- und Konzentrationsfähigkeit steigern, wenn es etwa den Weg aus Labyrinthen heraus sucht und die verschiedensten Puzzles zusammensetzt.

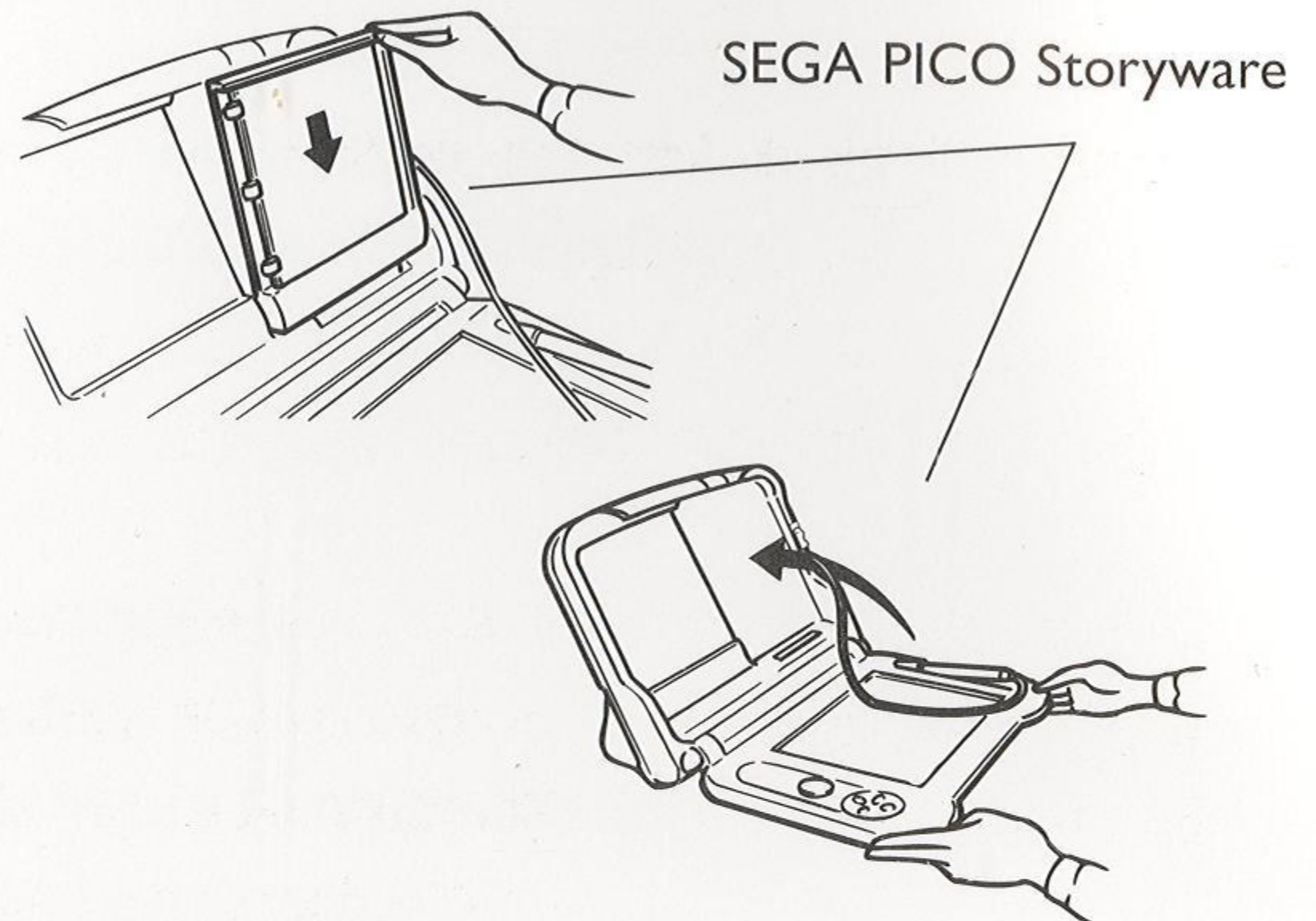
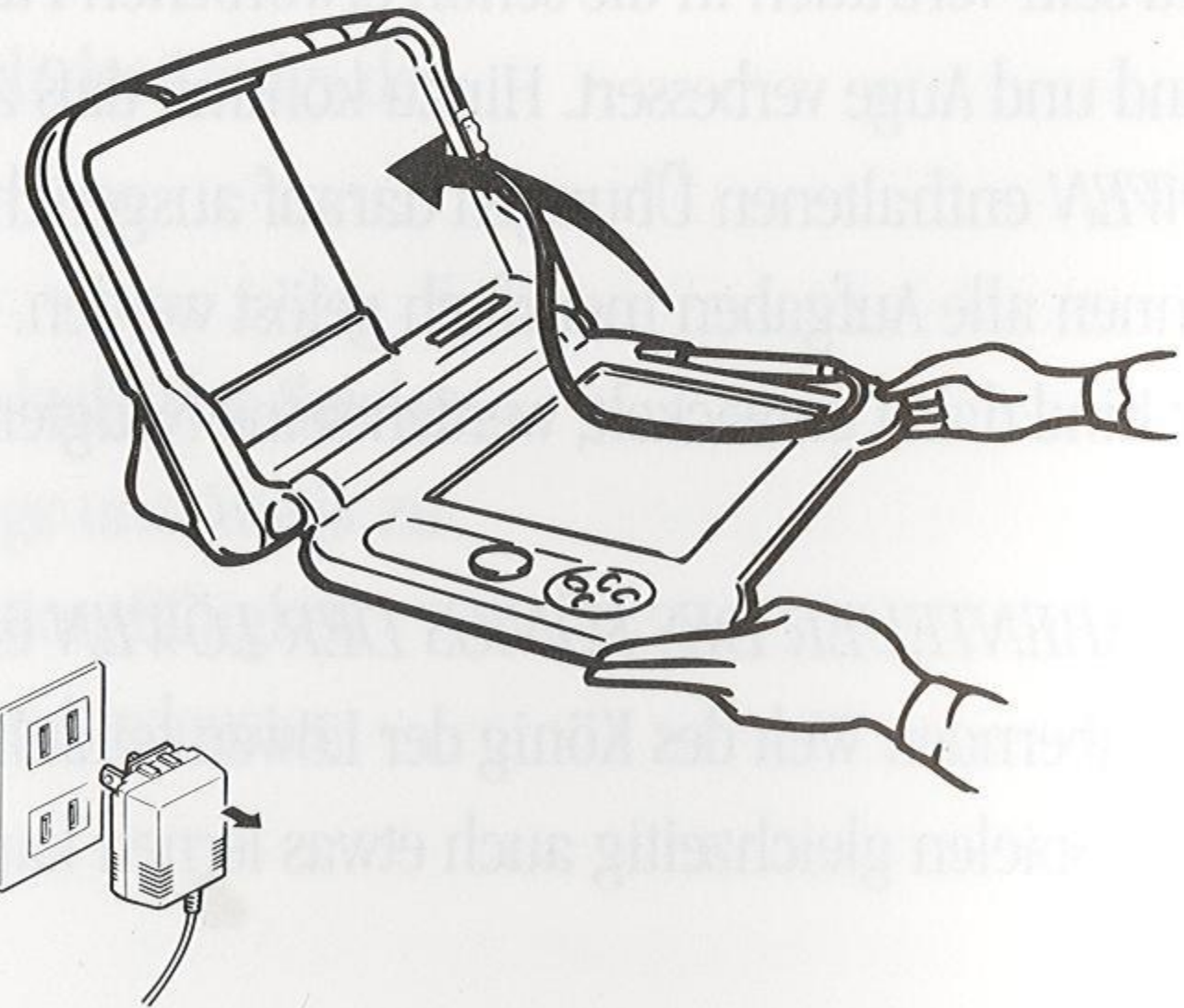
SPIELVORBEREITUNG

In vielen lustigen und aufregenden Abenteuern kann Ihr Kind das bereits Erlernete üben. Dabei wird sein Vertrauen in die schon erworbenen Fähigkeiten gestärkt und die Koordination von Hand und Auge verbessert. Hinzu kommt, daß alle in *DIE ABENTEUER DES KÖNIGS DER LÖWEN* enthaltenen Übungen darauf ausgerichtet sind, Ihr Kind positiv zu bestärken. So können alle Aufgaben mehrfach gelöst werden. Die Fertigkeiten und das Selbstvertrauen, das Ihr Kind dabei entwickelt, werden seine Neugier und seinen Spaß am Lernen steigern.

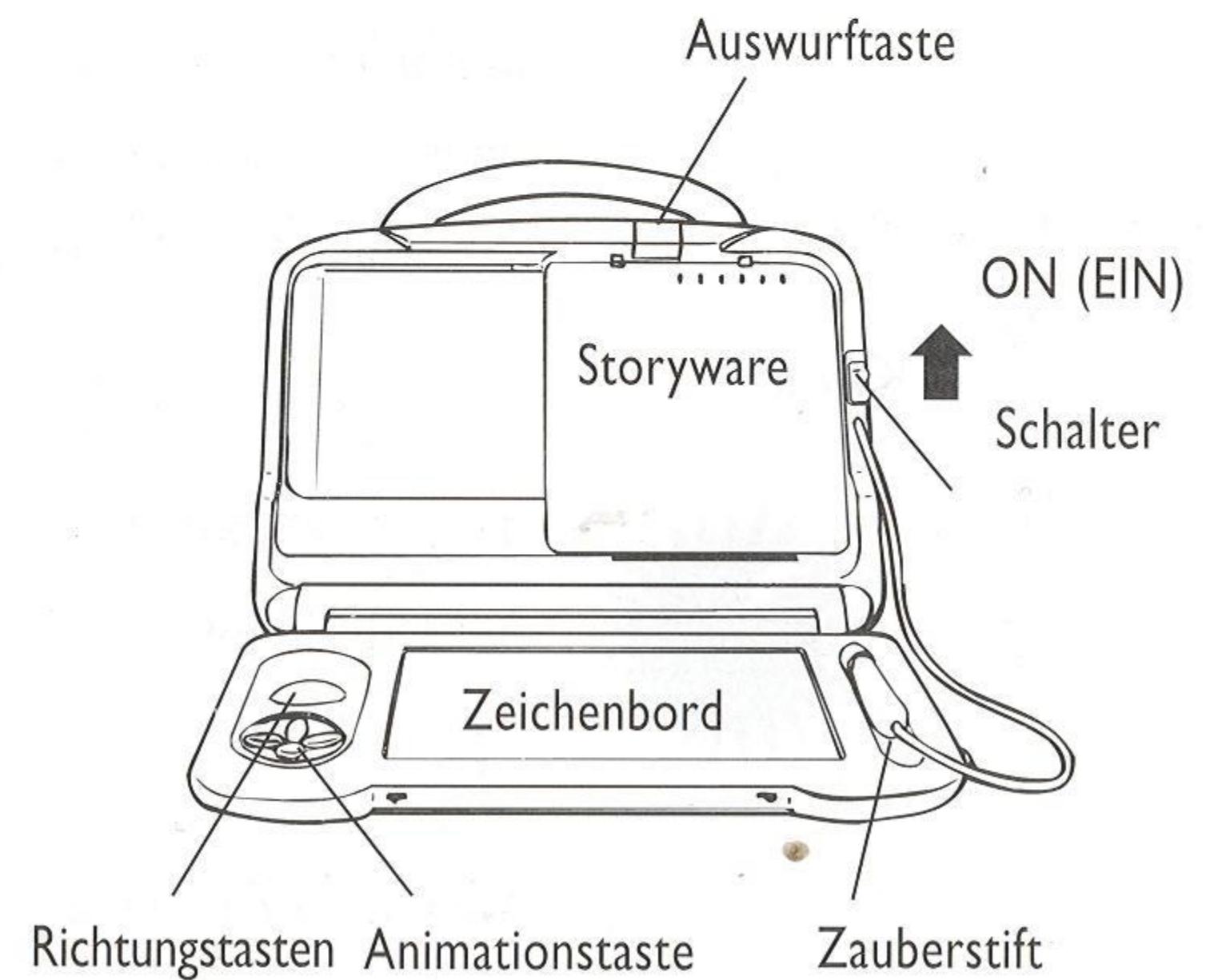
DIE ABENTEUER DES KÖNIGS DER LÖWEN ermöglicht Ihrem Kind, aktiv an der bezaubernden Welt des König der Löwen teilzuhaben. Dabei wird Ihr Kind entdecken, daß es beim Spielen gleichzeitig auch etwas lernen kann.

SPIELBEGINN

1. Stellen Sie das SEGA PICO-System auf. Schließen Sie den AC-Adapter und die Audio/Video-Kabel an, wie im Benutzerhandbuch beschrieben.
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 Titelschirm für *DIE ABENTEUER DES KÖNIGS DER LÖWEN*. Wenn Ihr Kind nun im Storywarebuch blättert, kann es an verschiedenen Orten Afrikas 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 Auswurf-taste über der Storyware und entnehmen Sie die Cartridge.

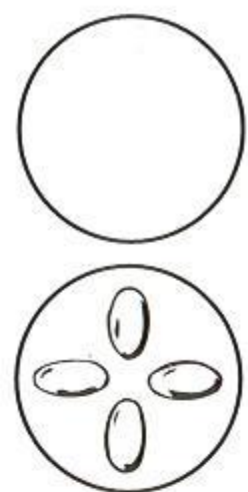


STEUERUNG

Nachdem das SEGA PICO-System spielbereit gemacht und die Storyware eingesteckt ist, stellen Sie den Schalter des Systems auf ON. Nach einigen Augenblicken erscheint die Einführung in das Spiel auf dem Bildschirm. Danach kann Ihr Kind zum Start in die *ABENTEUER* zur nächsten Seite der Storyware blättern. Dort können der König der Löwen und seine Freunde mit Hilfe des Zauberstifts in Bewegung gesetzt werden.



Ihr Kind hat auf allen Seiten der Storyware die Möglichkeit, durch Klicken des Zauberstifts auf das Zeichenbord oder die Storyware-Seite verschiedene Figuren in Bewegung zu setzen. Manchmal kann diese Bewegung durch ein zweites oder drittes Klicken mit dem Zauberstift variiert werden.

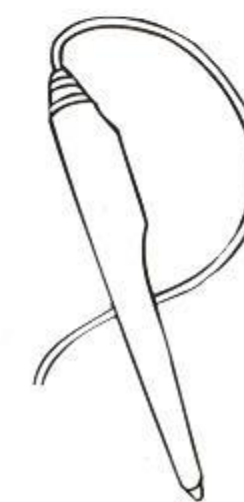
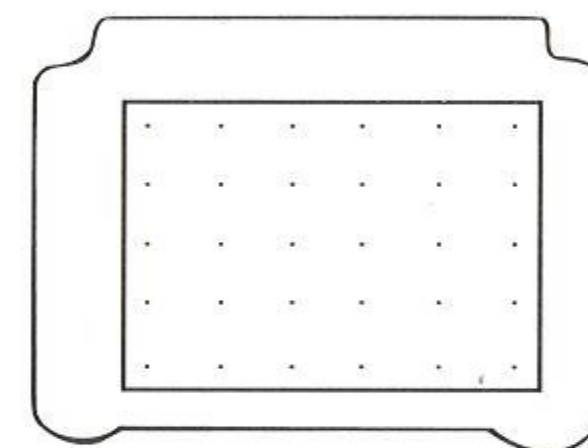


Mit einem Zauberstiftklick – auf der Storyware-Seite oder dem Zeichenbord – auf eines der »Lebenskreis«-Symbole (als Sonnen dargestellt) wird die Szenerie geändert, und eine neue Aktivität beginnt. Um die Aktivität zu beenden, kann Ihr Kind mit dem Zauberstift entweder irgendwo auf der Storyware klicken oder die Storyware-Seite einfach umblättern.

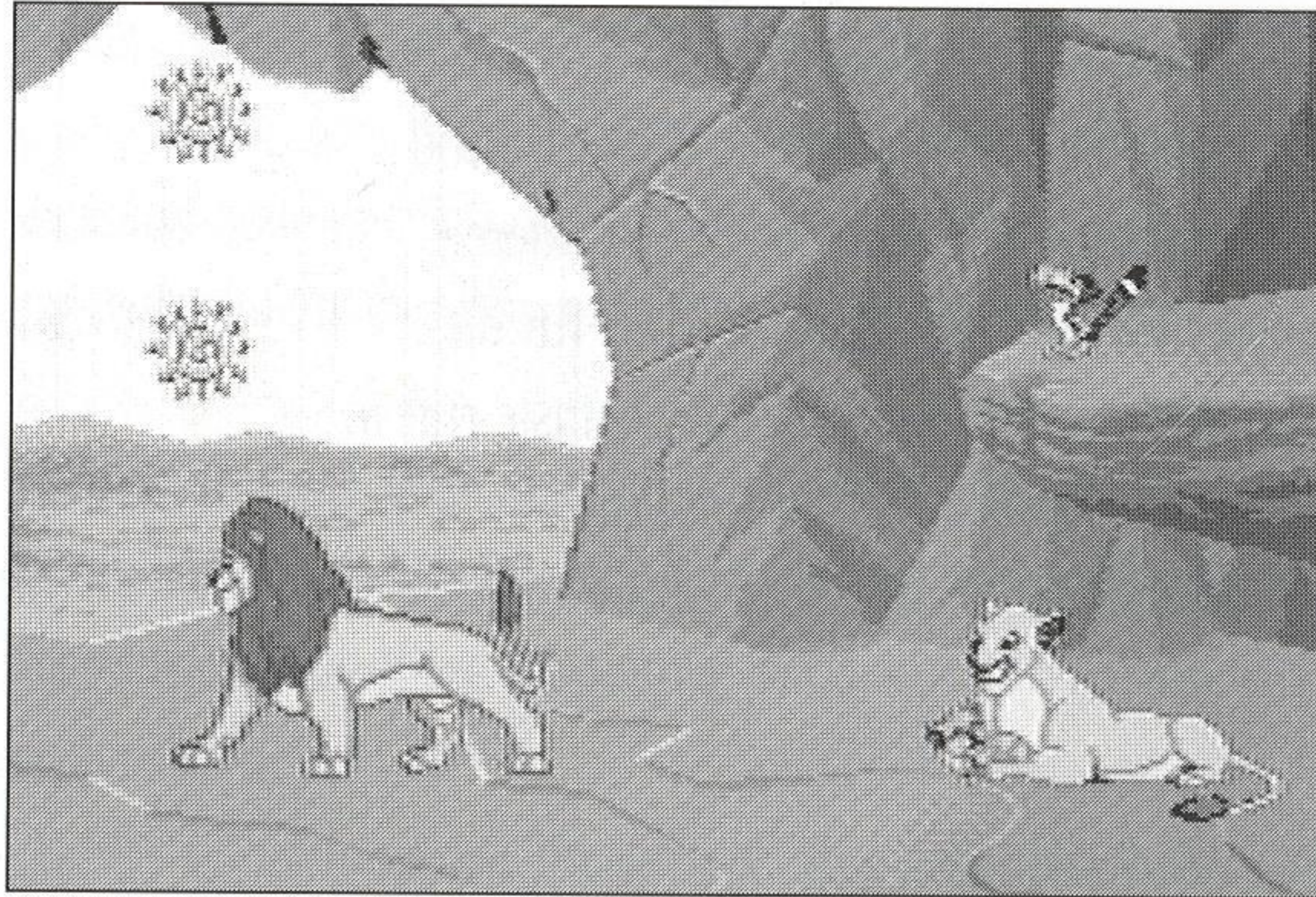
Zu Beginn jeder Aktivität zeigt ein Symbol an, welche Steuereinheit – Zauberstift/Zeichenbord, Richtungstasten, Animationstaste – Ihr Kind in diesem Spiel verwenden kann. Wenn mehr als ein Symbol dargestellt wird, kann Ihr Kind jede der angezeigten Steuereinheiten verwenden.

Wenn das Symbol für den Zauberstift/das Zeichenbord angezeigt wird, kann Ihr Kind durch Bewegen des Zauberstiftes auf dem Zeichenbord seine Figur auf dem Bildschirm lenken. In einigen Spielen zeigt das Steuerkreuz an, daß Ihr Kind seine Figur durch Druck auf eine Richtungstaste bewegen kann. In anderen Spielen wiederum wird beim Drücken der Richtungstasten eine Hilfe für die nächste Bewegung gegeben. Auch das Drücken der roten Animationstaste ruft in einigen Spielen eine Hilfe auf. In anderen dagegen kann Ihr Kind die Animationstaste dazu verwenden, seine Bildschirmfigur schneller laufen oder Hindernisse überspringen zu lassen.

Auf den Kreativseiten am Ende der Storyware ermöglicht der Zauberstift Ihrem Kind, eigene Abenteuer zu zeichnen und auch zu animieren. Sobald Ihr Kind die letzten beiden Seiten der Storyware erreicht hat, kann es mit dem Zauberstift auf jede der beiden Seiten klicken und bei der Gestaltung eigener Szenen seiner Phantasie freien Lauf lassen!



IN DER HÖHLE DES KÖNIGS DER LÖWEN



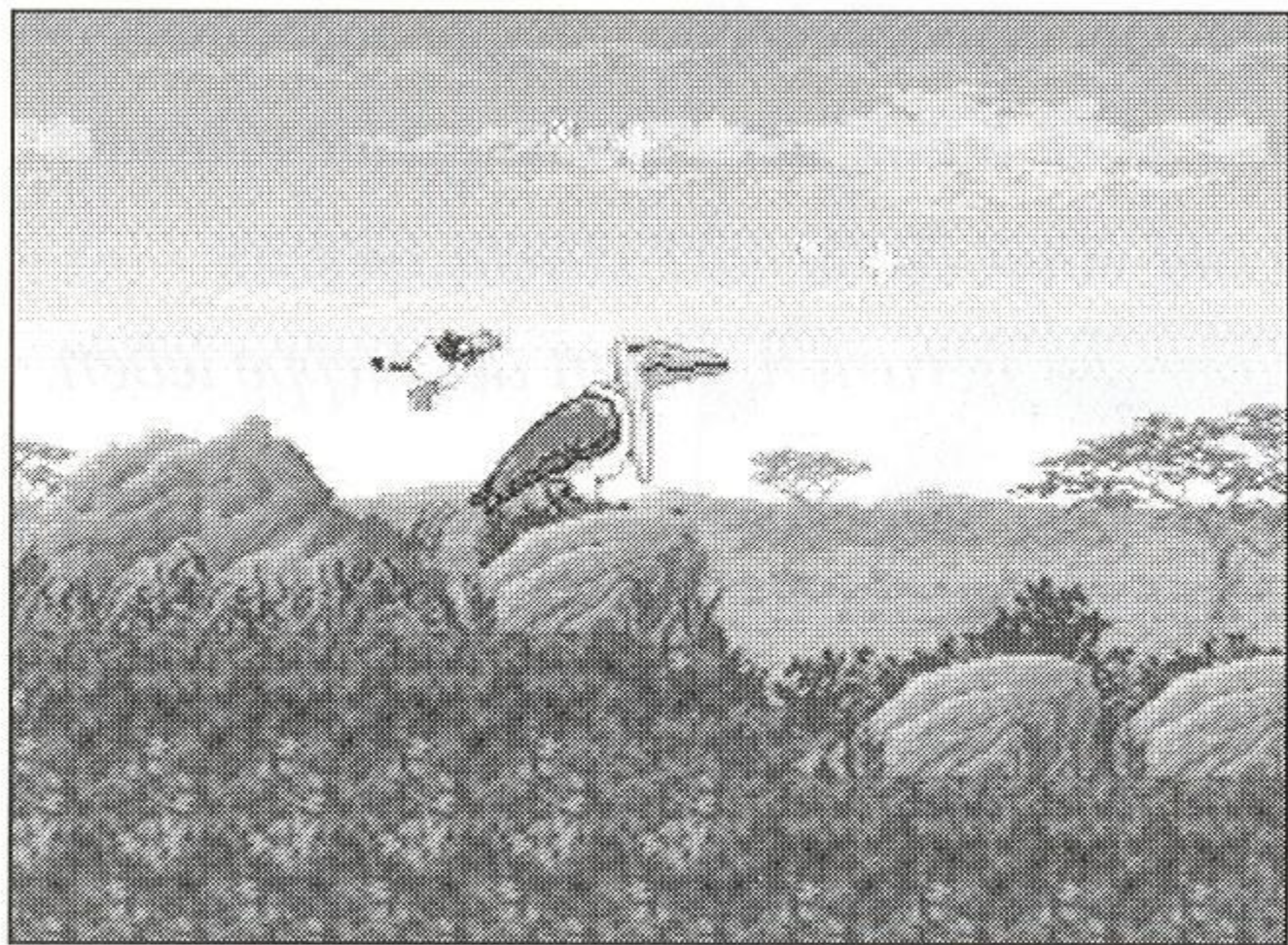
Willkommen im Dschungel! Ein Klicken mit dem Zauberstift auf die Storyware oder das Zeichenbord setzt die Figuren in Bewegung und löst eine neue Handlung aus. Indem Ihr Kind ein- oder zweimal auf König Mufasa, Königin Sarabi oder Zazu, den Nashornvogel, klickt, kann es die Handlung steuern. Mit einem Zauberstiftklick auf eine der beiden Sonnen in der Szene kann es zu neuen Abenteuern wechseln.

LERNSPIELE

Lesen Sie zusammen mit Ihren Kindern das Buch »Der König der Löwen«, oder schauen Sie sich mit ihnen das Video an. Sehen Sie dann auf einer Karte oder einem Globus zusammen nach, wo Afrika liegt. Sprechen Sie über die Tierarten, die in der Steppe leben.

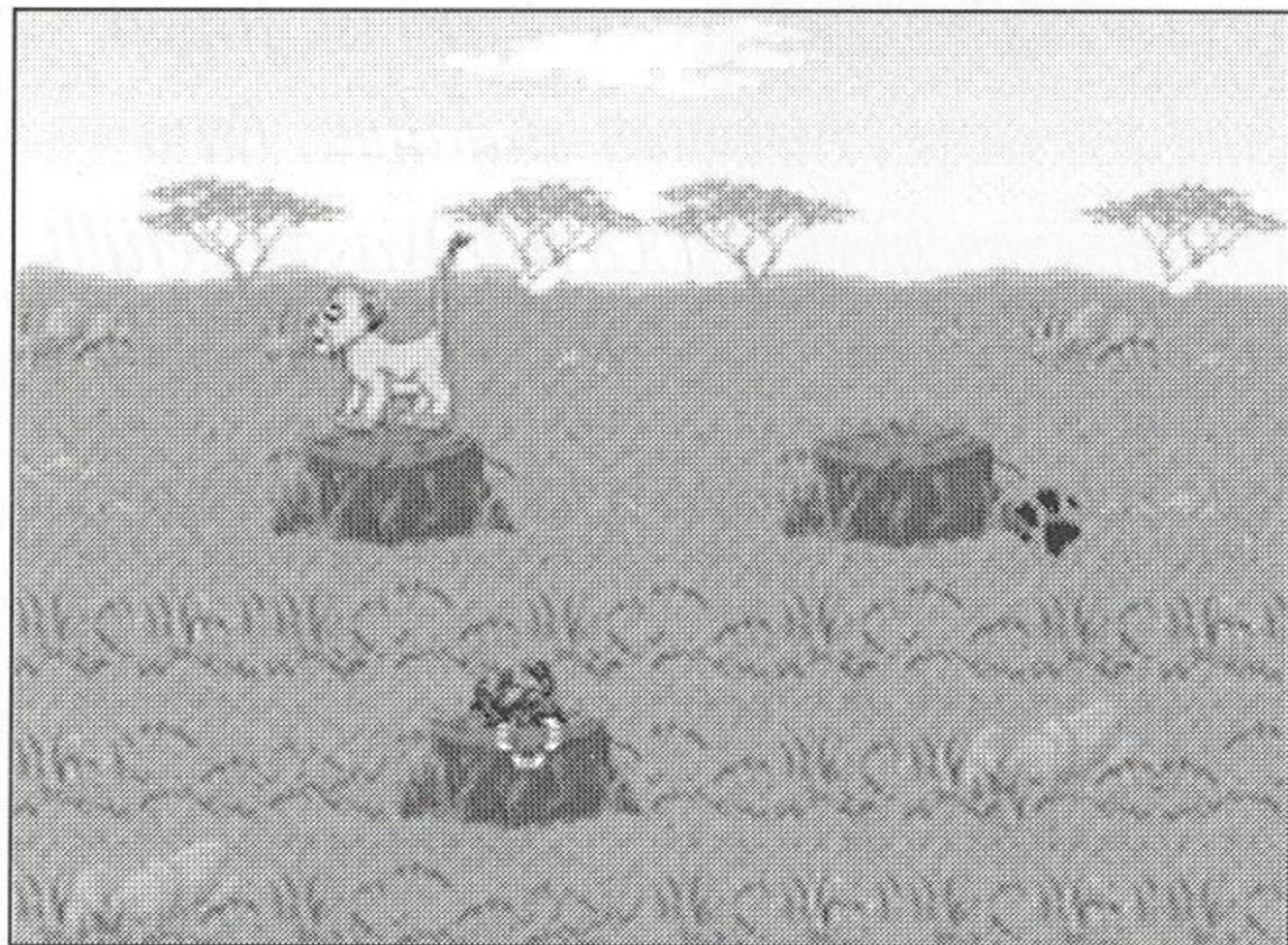
Ein interessanter Weg, das Wissen Ihrer Kinder über Tiere zu erweitern: Unterhalten Sie sich darüber, welche Tiere sowohl Ihre Kinder als auch Sie kennen, und sprechen Sie dann über das Verhalten dieser Tiere.

Spielen Sie ein Spiel, in dem Sie einfach zwei Töne singen und sie von Ihrem Kind wiederholen lassen. Sobald es dabei erfolgreich und mit der Tonfolge vertraut ist, fügen Sie Noten hinzu. Lassen Sie sich verschiedene Tonfolgen und Rhythmen einfallen. Eine andere Idee ist die Verwendung von Trinkgläsern, die verschieden hoch mit Wasser gefüllt sind. Spielen Sie darauf mit einem Teelöffel eine kleine Melodie, und fordern Sie dann Ihr Kind auf, sie nachzuspielen.



INTERAKTIVE SEITEN

Lassen Sie Ihr Kind den Tatzen-Cursor auf die obere Sonne stellen, indem es den Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord dorthin bewegt. Lassen Sie Ihr Kind jetzt mit dem Zauberstift klicken, und es begleitet Zazu auf einem Flug über die afrikanische Steppe. Mit den Richtungstasten bewegt Ihr Kind Zazu an Landschaften und Tieren vorbei. Wenn Zazu höher oder tiefer fliegen soll, drückt Ihr Kind die Hinauf- oder Hinunter-Taste. Zazu fliegt schneller, wenn Ihr Kind die Taste »Rechts« drückt. Die Tiere antworten, wenn Zazu sie berührt. Aber Augen auf! Gegen einen Felsen zu fliegen kann heftig weh tun! Um zur Höhlenszene zurückzukehren, braucht Ihr Kind nur mit dem Zauberstift die Storyware zu berühren.

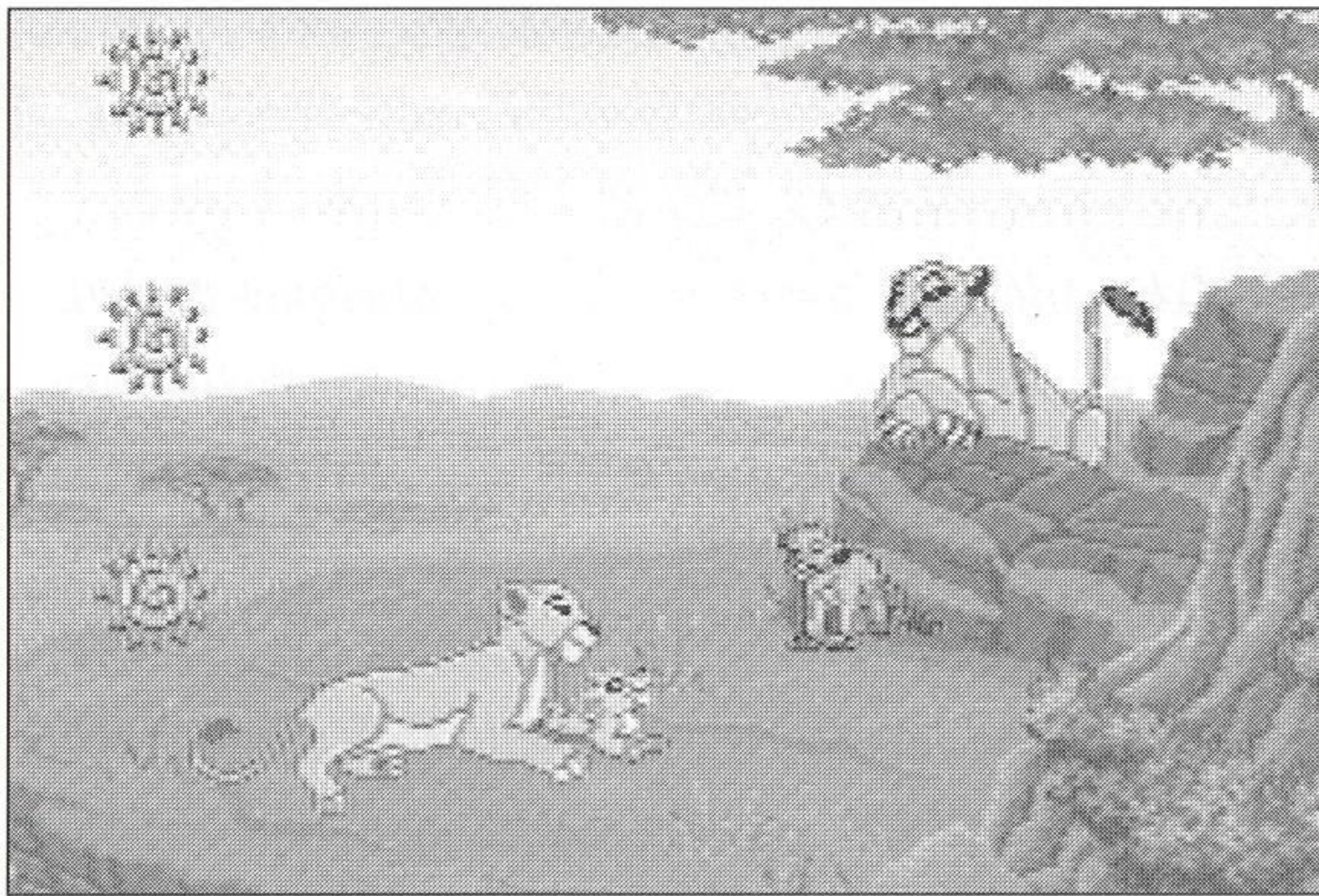


INTERAKTIVE SEITEN

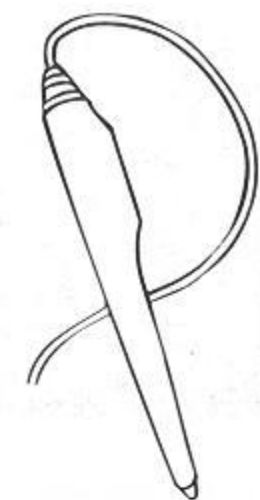
Wenn Ihr Kind wieder in der Höhlenszene ist, kann es den Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord bewegen und auf die untere Sonne klicken. Jetzt kann es Simba bei einem Musikspiel begleiten, es stehen mehrere zu Auswahl. Die Grille hüpf von einem Gegenstand zum nächsten und spielt dabei Töne. Man sollte ihr genau zuschauen und zuhören. Nachdem die Grille davongehüpft ist, hilft Ihr Kind Simba dabei, deren Töne genau nachzuspielen. Lassen Sie Ihr Kind dafür den Zauberstift verwenden, es sollte die Gegenstände in der gleichen Reihenfolge wie die Grille berühren. Zur Rückkehr in die Höhlenszene berührt Ihr Kind einfach die Storyware mit dem Zauberstift.

Lassen Sie Ihr Kind zur nächsten Storyware-Seite blättern. Dort kann es die Löwenfamilien am Pride Rock besuchen.

SONNENBAD AM PRIDE ROCK



Auf der zweite Seite kann Ihr Kind zusammen mit Königin Sarabi, Sarfina, Simba und Nala den Sonnenschein am Pride Rock genießen. Indem Ihr Kind mit dem Zauberstift auf der Storyware-Seite die Löwin berührt, kann es die Szene weiter animieren. Wenn mit dem Zauberstift mehr als eine Löwin berührt wird, kommt noch mehr Bewegung in die Szene!



LERNSPIELE

Zeigen Sie Ihrem Kind mit Papier und Stift, wie man ein Labyrinth zeichnet. Fordern Sie Ihr Kind auf, am Anfangspunkt zu starten und den Weg nach draußen zu suchen. Tauschen Sie die Rollen: Ihr Kind zeichnet ein Labyrinth, und Sie müssen den Weg heraus finden.

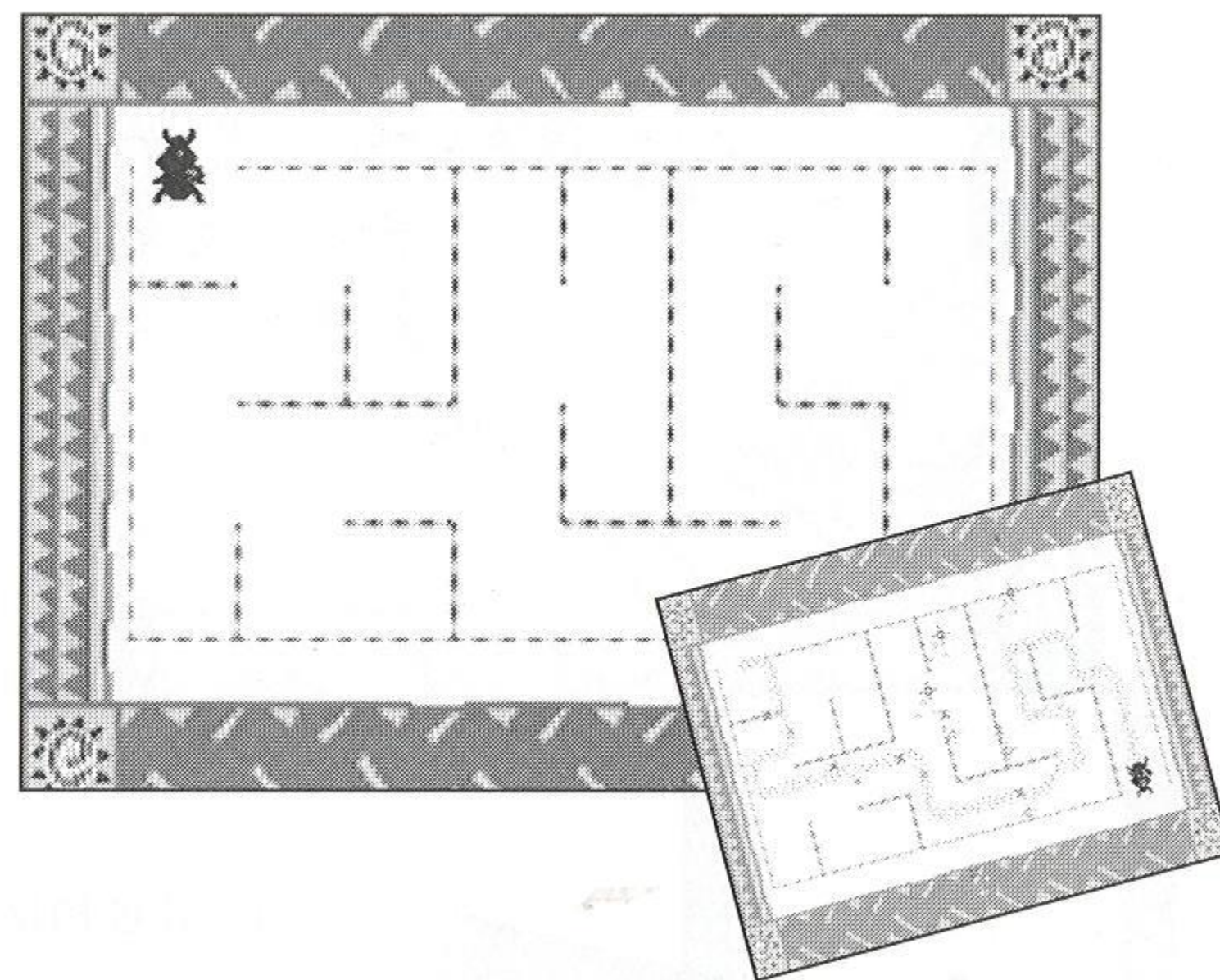
Singen Sie zusammen mit Ihrem Kind das ABC-Lied, wenn Sie das Alphabetspiel spielen.

Fordern Sie Ihr Kind auf, für jeden Buchstaben des Alphabets ein Wort (oder eine Person oder eine Stadt) zu nennen, das mit diesem Buchstaben beginnt.

Nehmen Sie die Seite eines Malbuchs oder ein Bild aus einer Zeitschrift, und teilen Sie das Papier in Rechtecke auf. Schneiden Sie mit einer Schere die Linien entlang, und mischen Sie die Stücke. Lassen Sie Ihr Kind das Bild wieder zusammensetzen.

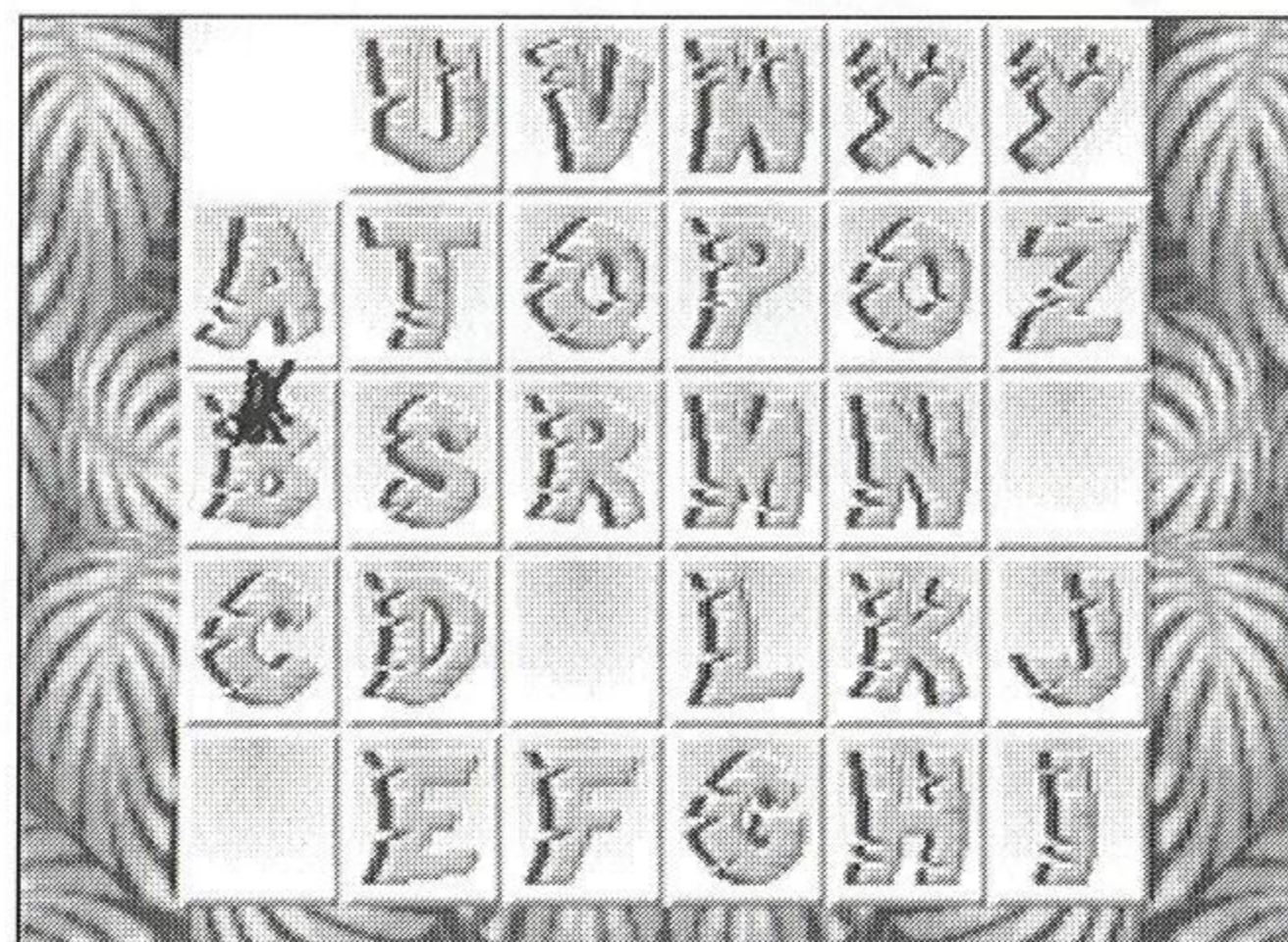
INTERAKTIVE SEITEN

Wenn Ihr Kind die obere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berührt, kann es das Käferlabyrinth erforschen. Mit den Richtungstasten führt Ihr Kind den Käfer aus dem Labyrinth heraus. Wenn es den richtigen Weg angezeigt bekommen möchte, drückt Ihr Kind auf die Animationstaste. Wenn der Käfer den Ausgang erreicht hat, erscheint ein neues Labyrinth. Um zum Pride Rock zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.



INTERAKTIVE SEITEN

Berührt Ihr Kind die mittlere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord, kann es das Alphabet-/Bild-Puzzle lösen. Das Ziel des Spiels ist es, durch die alphabetische Reihenfolge ein verstecktes Bild zum Vorschein zu bringen. Lassen Sie Ihr Kind die Grille mit den Richtungstasten zum jeweils nächsten Buchstaben des Alphabets führen. Es sollte mit »A« anfangen. Wenn der richtige Buchstabe berührt wird, bewegt sich die Grille weiter, und ein Stück des Puzzles kommt zum Vorschein. Braucht Ihr Kind Hilfe, drückt es die Animationstaste. Um zum Pride Rock zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.

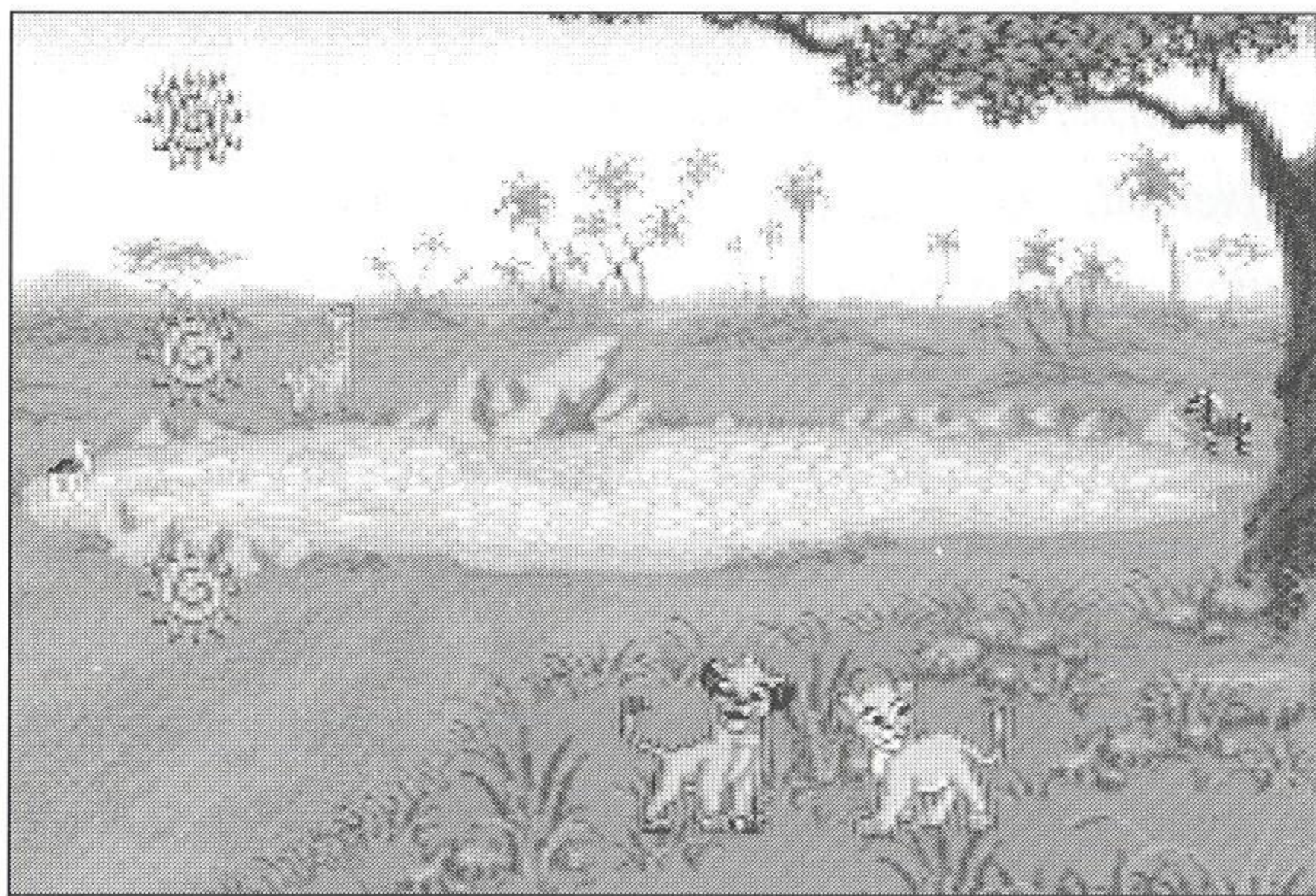


INTERAKTIVE SEITEN

Wenn Ihr Kind die untere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berührt, kann es das Bild-Puzzle lösen. Um das fertige Bild zu sehen, drückt Ihr Kind eine beliebige Richtungstaste. Es kann ein Quadrat an eine andere Stelle legen, indem es das Teil mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord berührt und danach das Quadrat berührt, an dessen Stelle das erste liegen soll. Oder Ihr Kind lässt zwei Quadrate die Plätze tauschen, indem es die Animationstaste drückt. Wenn Ihr Kind die Animationstaste oft drückt, wird das Puzzle automatisch gelöst. Um zum Pride Rock zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.

Lassen Sie Ihr Kind zur nächsten Storyware-Seite blättern. Dort kann es zum Wasserloch ziehen.

AM WASSERLOCH



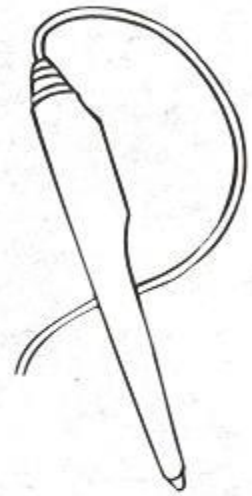
Nach Aufblättern der dritten Storyware-Seite kann Ihr Kind die am Wasserloch spielenden Löwenjungen begleiten. Durch Berühren von Simba und Nala mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord kann Ihr Kind die Szene animieren und den kleinen Löwen beim Spiel zusehen.



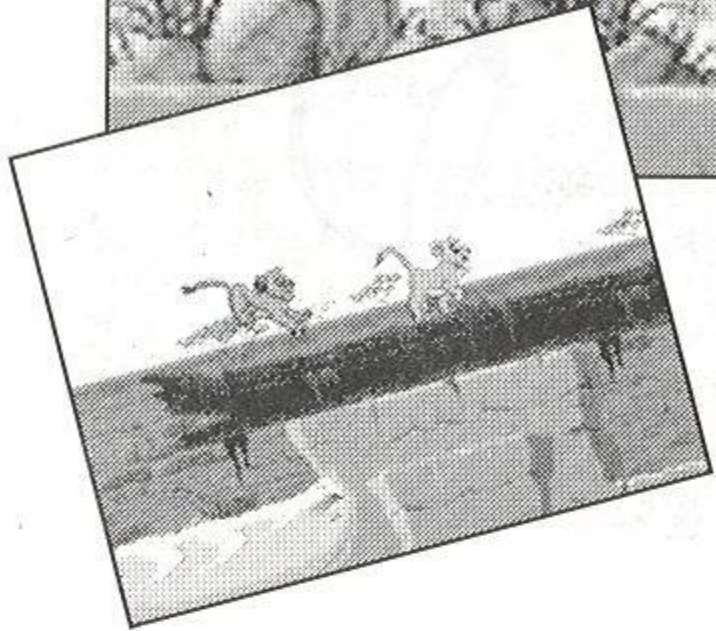
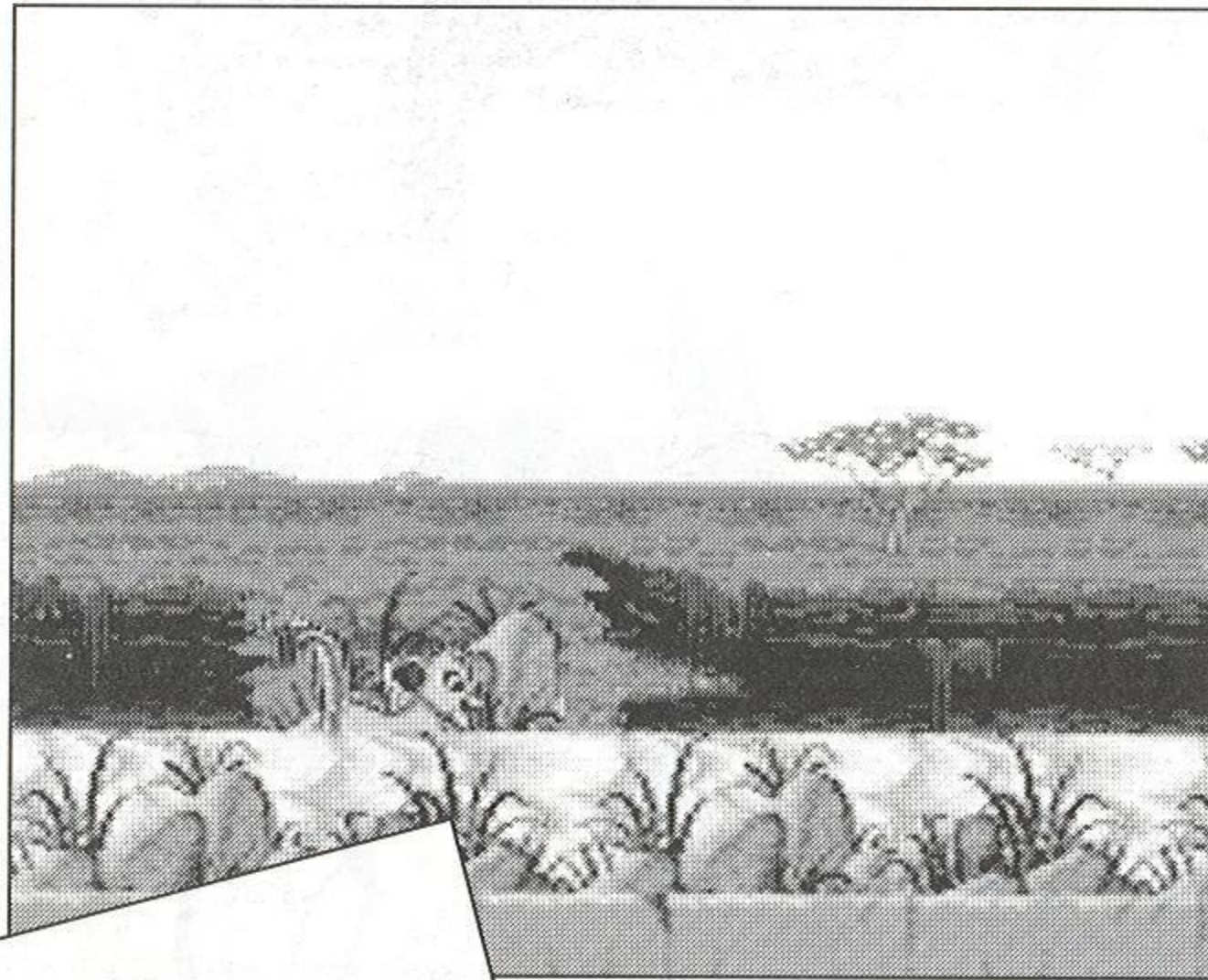
LERNSPIELE

Fragen Sie Ihr Kind nach seinem Lieblingstier. Suchen Sie entsprechende Bücher und andere Materialien heraus. Zeichnen Sie Bilder, und schreiben Sie kleine Geschichten oder Gedichte über das Tier als Unterlagen für ein von Ihrem Kind selbst angefertigtes Buch.

LERNSPIELE



Spiele, die von Einzelteilen zum Ganzen führen, erfordern ein Nachdenken darüber, wie die Teile zusammengehören, um das Ganze zu vervollständigen. Puzzles, Wortspiele, Was-fehlt-hier-Spiele lehren die Kinder, wie Probleme gelöst werden. Besorgen Sie geeignete Puzzles, um dieses Geschick weiter zu stärken. Spielen Sie zusammen mit Ihren Kindern immer solange, bis das Puzzle komplett ist.

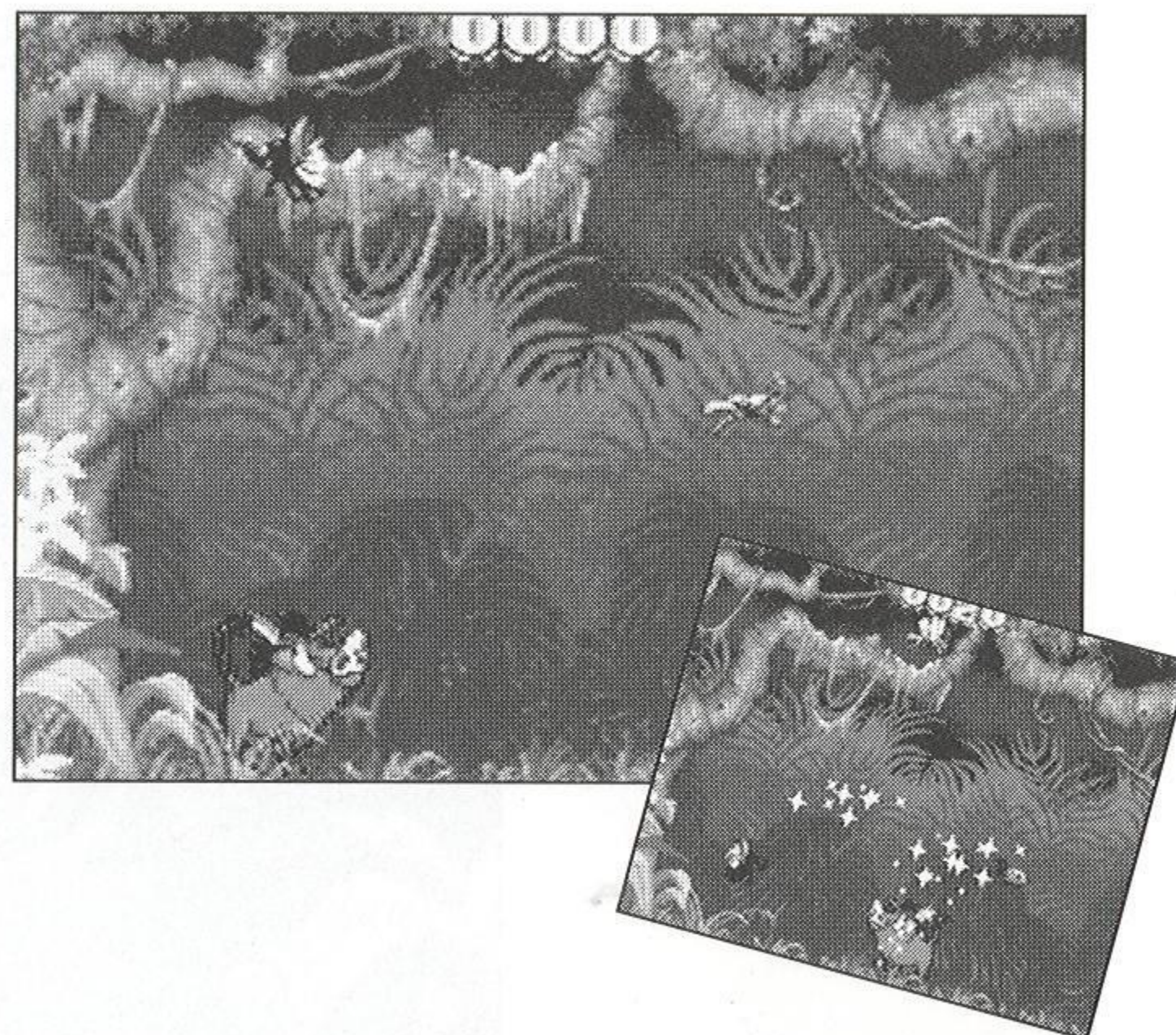
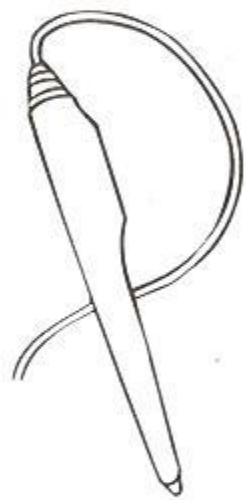


INTERAKTIVE SEITEN

Wenn Ihr Kind die obere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berührt, kann es Simba dabei helfen, mit Nala um die Wette zu laufen. Mit der Richtungstaste »Rechts« kann Ihr Kind Simba schneller laufen lassen. Mit der Animationstaste hilft es Simba dabei, Hindernisse zu überspringen. Ihr Kind sollte auf die rollenden Steine achten! Wenn Simba nicht rechtzeitig über sie hinwegspringt, stoßen ihn die Steine zurück. Wenn Simba und Nala ihr Ziel erreicht haben, erscheint eine neue Szene. Um ans Wasserloch zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.

INTERAKTIVE SEITEN

Lassen Sie Ihr Kind die mittlere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berühren. Dann kann es Pumbaa, dem Warzenschwein, dabei helfen, sein Mittagessen zu fangen. Mit den Richtungstasten »Links« und »Rechts« bewegt Ihr Kind Pumbaa vor und zurück, so daß er die vorüberfliegenden Insekten fangen kann. Die Zahlen oben auf dem Bildschirm zeigen an, wieviele Insekten Pumbaa schon gefressen hat. Um ans Wasserloch zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.



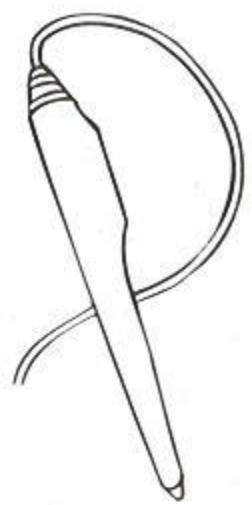
INTERAKTIVE SEITEN

Wenn Ihr Kind die untere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berührt, kann es das Schattenriß-Puzzle lösen. In diesem Spiel müssen die einzelnen Puzzleteile mit dem Zauberstift vom Zeichenbord aufgesammelt und dann auf den Schattenriß des Tieres gelegt werden. Wenn alle Teile an der richtigen Stelle liegen, erwacht das Tier zum Leben, und ein neues Puzzle erscheint. Um ans Wasserloch zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.

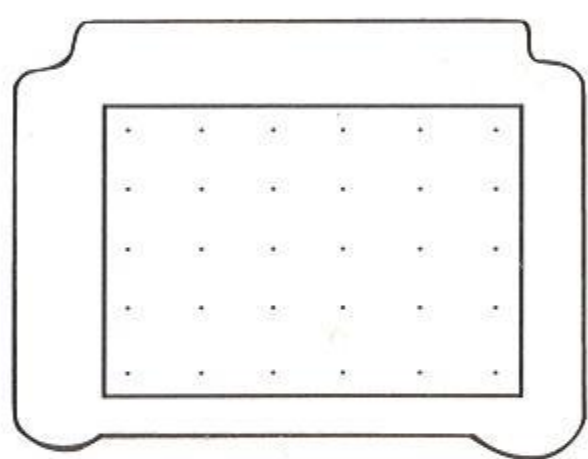


Lassen Sie Ihr Kind zur nächsten Storyware-Seite blättern. Dort kann es den tiefen Dschungel erforschen.

IM TIEFEN DSCHUNGEL



Im tiefsten Teil des Dschungels wollen Simba und seine Freunde Pumbaa und Timon viel Spaß zusammen haben – und vielleicht auch ein leckeres Mittagessen finden! Lassen Sie Ihr Kind die drei Freunde ein-, zwei- oder sogar dreimal mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berühren, und schauen Sie sich gemeinsam an, was sie tun.



LERNSPIELE

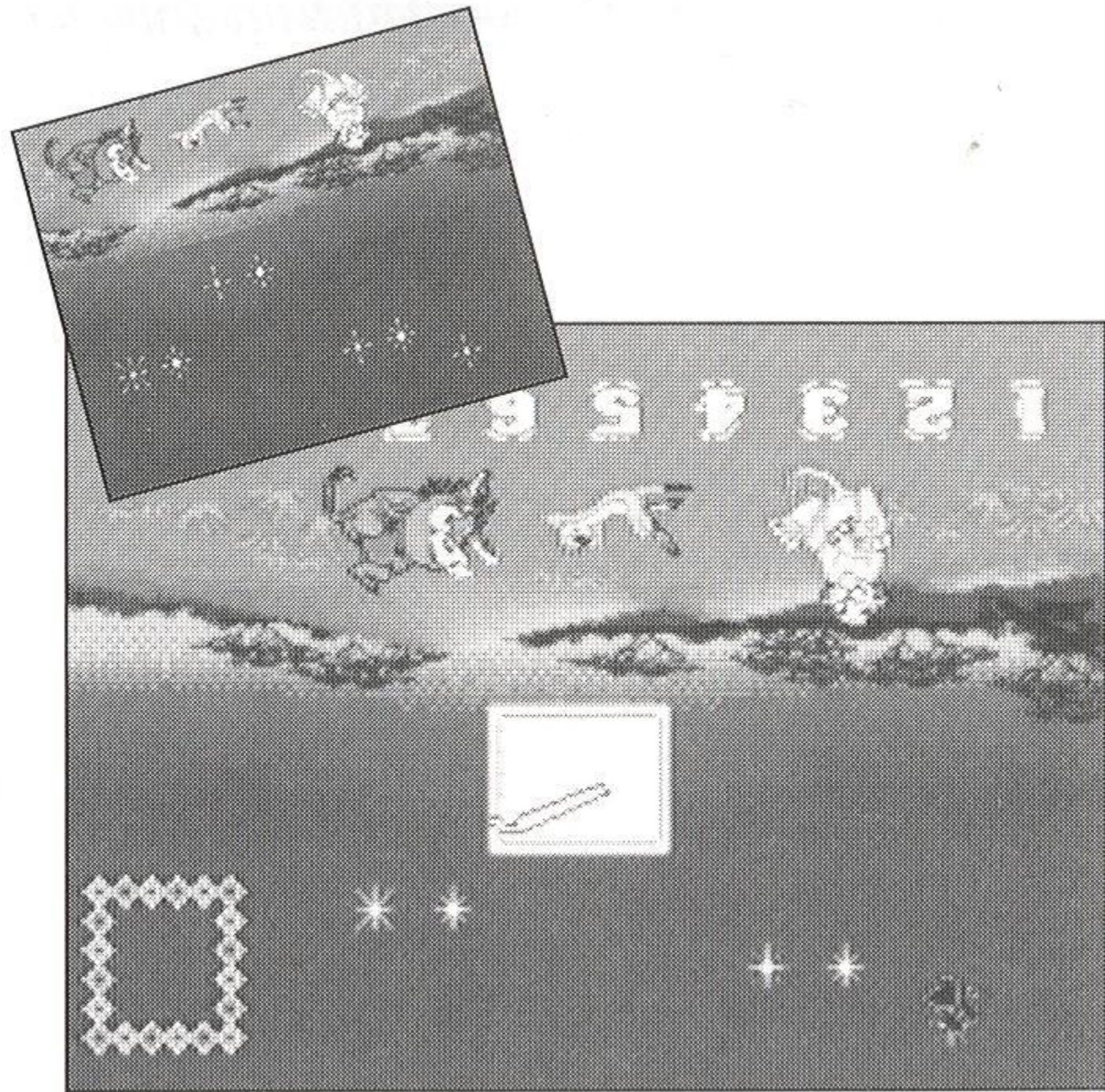
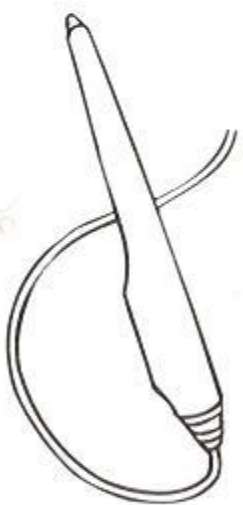
Versehen Sie neun Plastik- oder Pappbecher mit Etiketten, die von 1 bis 9 numeriert sind. Suchen Sie mindestens 45 kleine Gegenstände wie Nüsse, Eicheln oder Kieselsteine zusammen. Fordern Sie Ihr Kind auf, in jeden Becher eine dessen Numerierung entsprechende Zahl von Gegenständen hineinzulegen. Wenn Sie mit Becher Nr. 1 beginnen, sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Begriffe »viele« und »mehr«. Wenn Sie mit Becher Nr. 9 beginnen, unterhalten Sie sich mit Ihrem Kind über die Begriffe »wenige« und »weniger«, und arbeiten Sie sich dabei bis 1 hinunter.

Fordern Sie Ihr Kind auf, auszuwählen, welche Insekten Pumbaa fressen soll. Pumbaa muß dann so gesteuert werden, daß er nur die ausgewählten Insekten verschlingen kann. Dabei entwickelt Ihr Kind Strategien zur Lösung von Problemen und erwirbt Geschicklichkeit in der Koordination von Auge und Hand.

Im Spielwarengeschäft ist eine bunte Palette von Dominospielen erhältlich. Suchen Sie eines aus, bei dem Ihr Kind spielerisch seine Geschicklichkeit beim Abzählen, dem Erkennen von Farben, Formen und Zahlen weiter ausbilden kann

INTERAKTIVE SEITEN

Lassen Sie Ihr Kind die obere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berühren. Jetzt zählt es die Sterne und berührt die entsprechende Zahl mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord. Wenn die Zahl richtig ist, erscheint sie im Kasten. Braucht Ihr Kind Hilfe, drückt es auf die Animationstaste. Um in den Dschungel zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.



INTERAKTIVE SEITEN

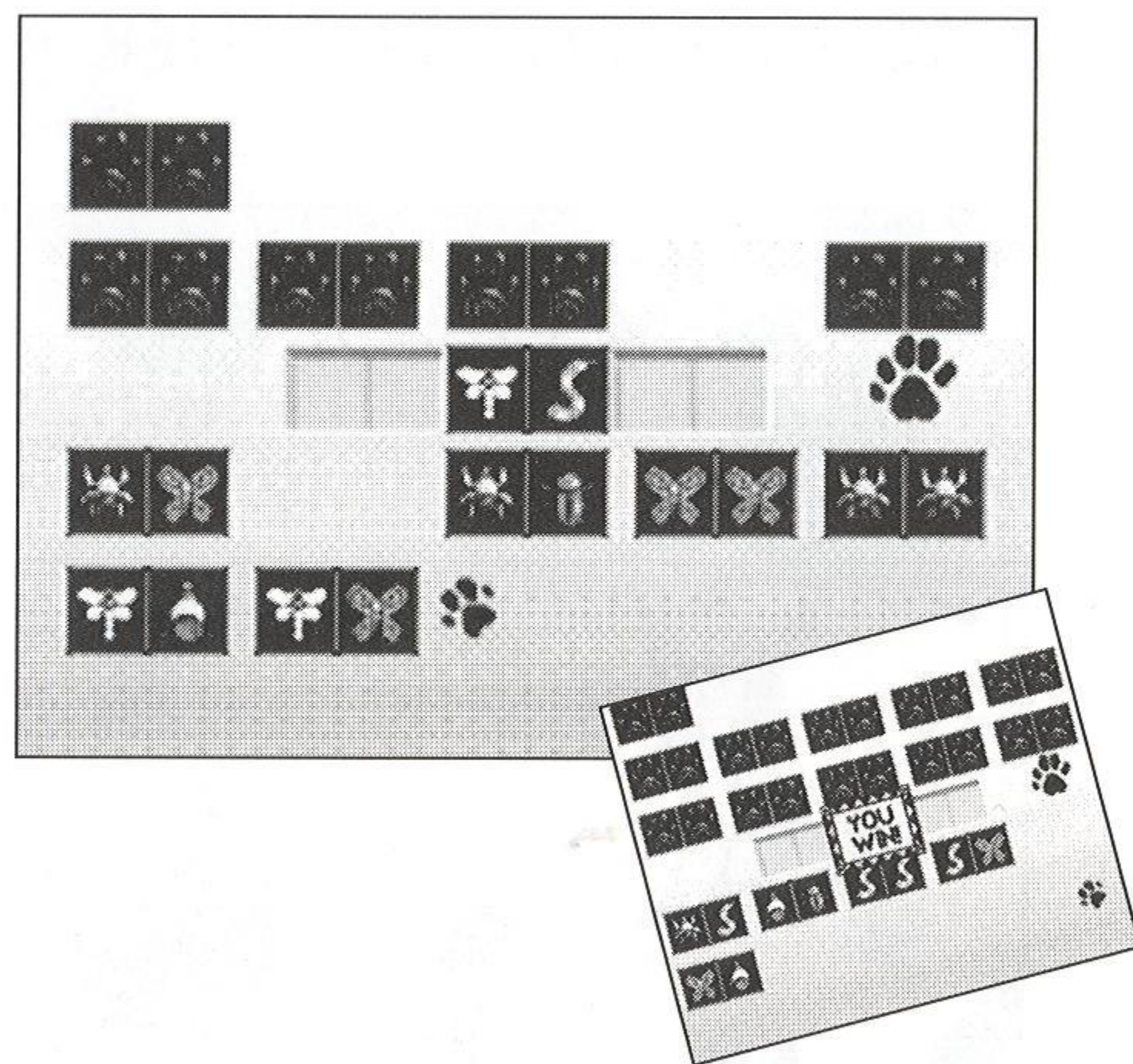
Lassen Sie Ihr Kind die mittlere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berühren. Jetzt sollte es einmal mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord jedes versteckte Insekt berühren. Wenn das Insekt in Pumbaas Maul fliegt, ändert sich der Insektenzähler auf dem Bildschirm entsprechend! Um in den Dschungel zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.



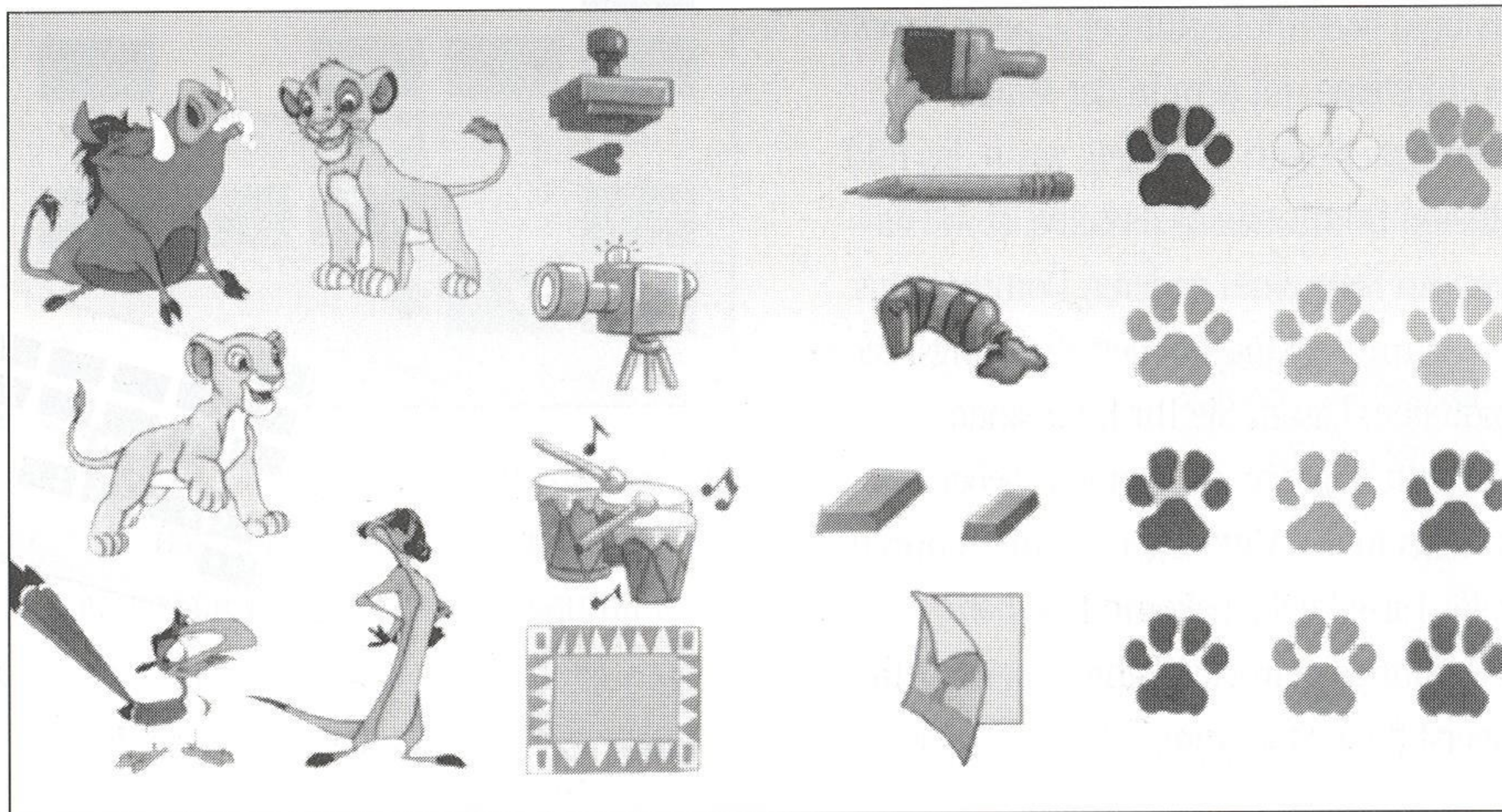
INTERAKTIVE SEITEN

Wenn Ihr Kind die untere Sonne mit dem Zauberstift auf der Storyware oder dem Zeichenbord berührt, beginnt eine neue Aktivität. Lassen Sie Ihr Kind die Dominosteine mit dem in der Mitte vergleichen. Einen passenden hat es dann gefunden, wenn das Bild auf der einen Seite des mittleren Dominosteins dasselbe ist wie das Bild auf der gegenüberliegenden Seite eines anderen Dominosteins. Einen angewählten Domino kann Ihr Kind mit den Richtungstasten »Rechts« und »Links« umdrehen. Lassen Sie Ihr Kind einen Dominostein mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord neben die passende Seite des Dominosteins in der Mitte legen. Wenn es nun mit dem Zauberstift auf die große Tatze klickt, bekommt es mehr Dominosteine. Um in den Dschungel zurückzukehren, berührt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware.

Lassen Sie Ihr Kind zur nächsten Storyware-Seite blättern. Dort kann es eigene Abenteuer mit seinen Freunden aus dem Dschungel erfinden.



DSCHUNGELABENTEUER ANIMIEREN

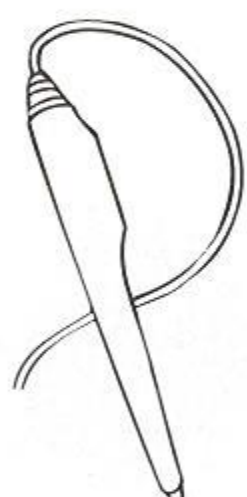


Nach dem Aufschlagen der letzten Seite der Storyware erscheint ein leerer Bildschirm, der Zugriff auf eine neue Welt voller kreativer Möglichkeiten bietet. Mit einem Klick auf die Storyware können Figuren, Gegenstände, Musikstücke und Animationen ausgewählt werden. Ihr Kind kann sie – mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord – nach seinen Vorstellungen anordnen und so seinen ganz persönlichen Dschungel gestalten.

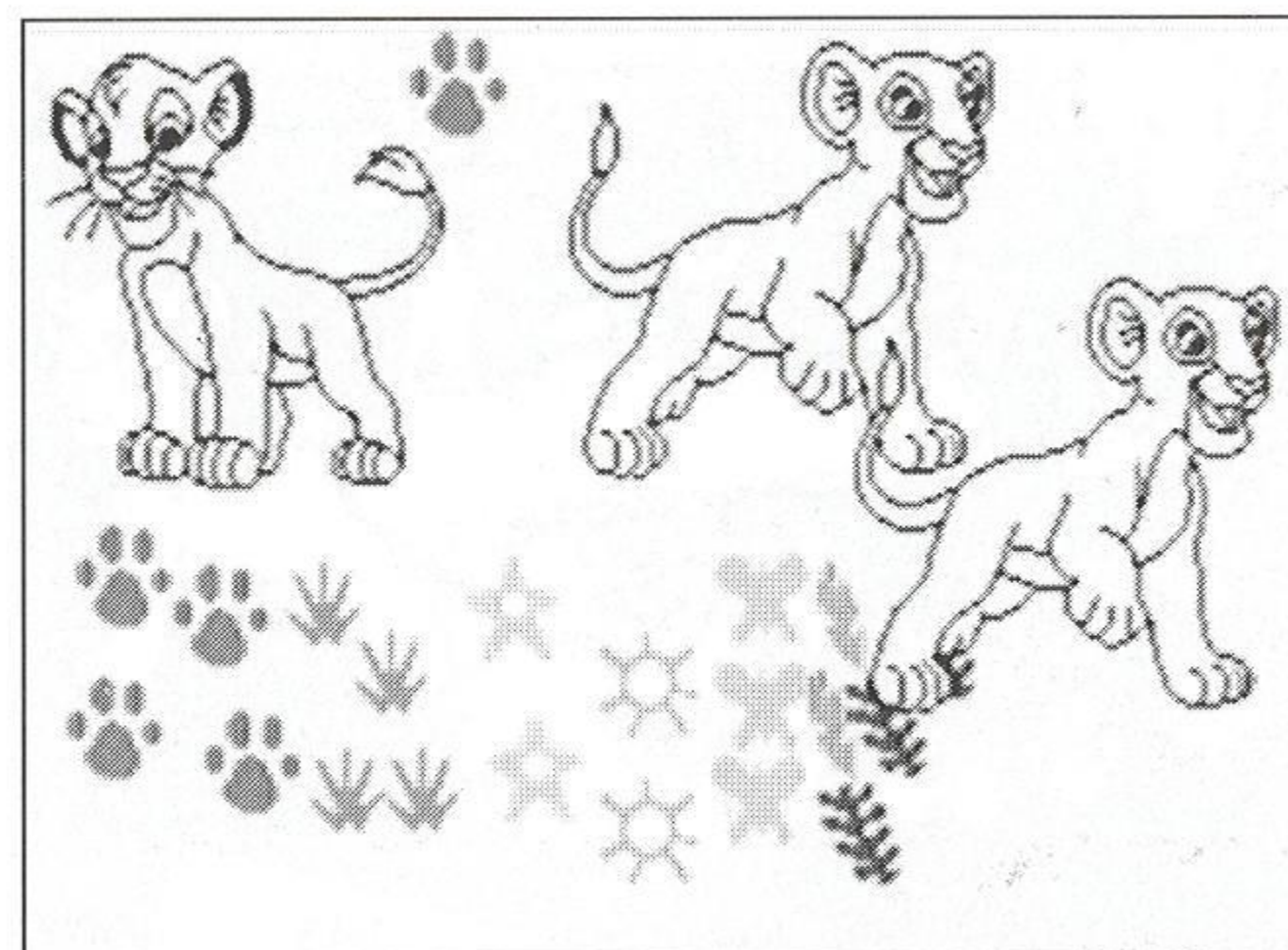
Ihr Kind muß dazu einfach mit dem Zauberstift die rechte Seite der Storyware berühren und kann, so oft es möchte, eine »leere Leinwand« aufrufen, auf der es seine eigenen Szenen erschaffen kann. Ihr Kind kann nun verschiedene Werkzeuge zum Zeichnen, Einfärben und Malen anwählen und mit ihnen auf dem Zeichenbord neue Bilder entwerfen.

Ihr Kind kann darüberhinaus in ganz eigenen, animierten Dschungelabenteuern Regie führen. Mit einem Klick auf die linke Seite der Storyware wählt Ihr Kind Schauspieler und Gegenstände für diese Animationen aus. Auch Hintergrundfarbe und Musik können auf dieser Seite ausgesucht werden.

In den folgenden Schritten wird jede Wahl durch Klicken des Zauberstifts auf der linken Seite der Storyware vorgenommen.



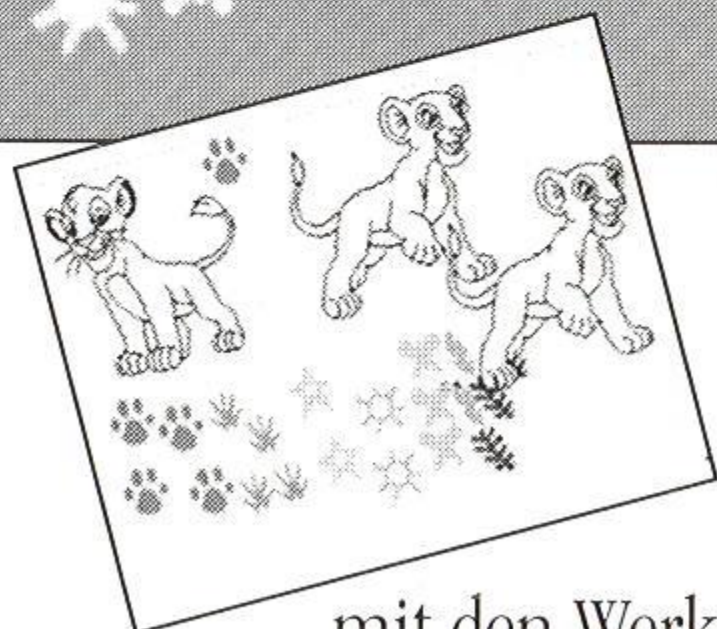
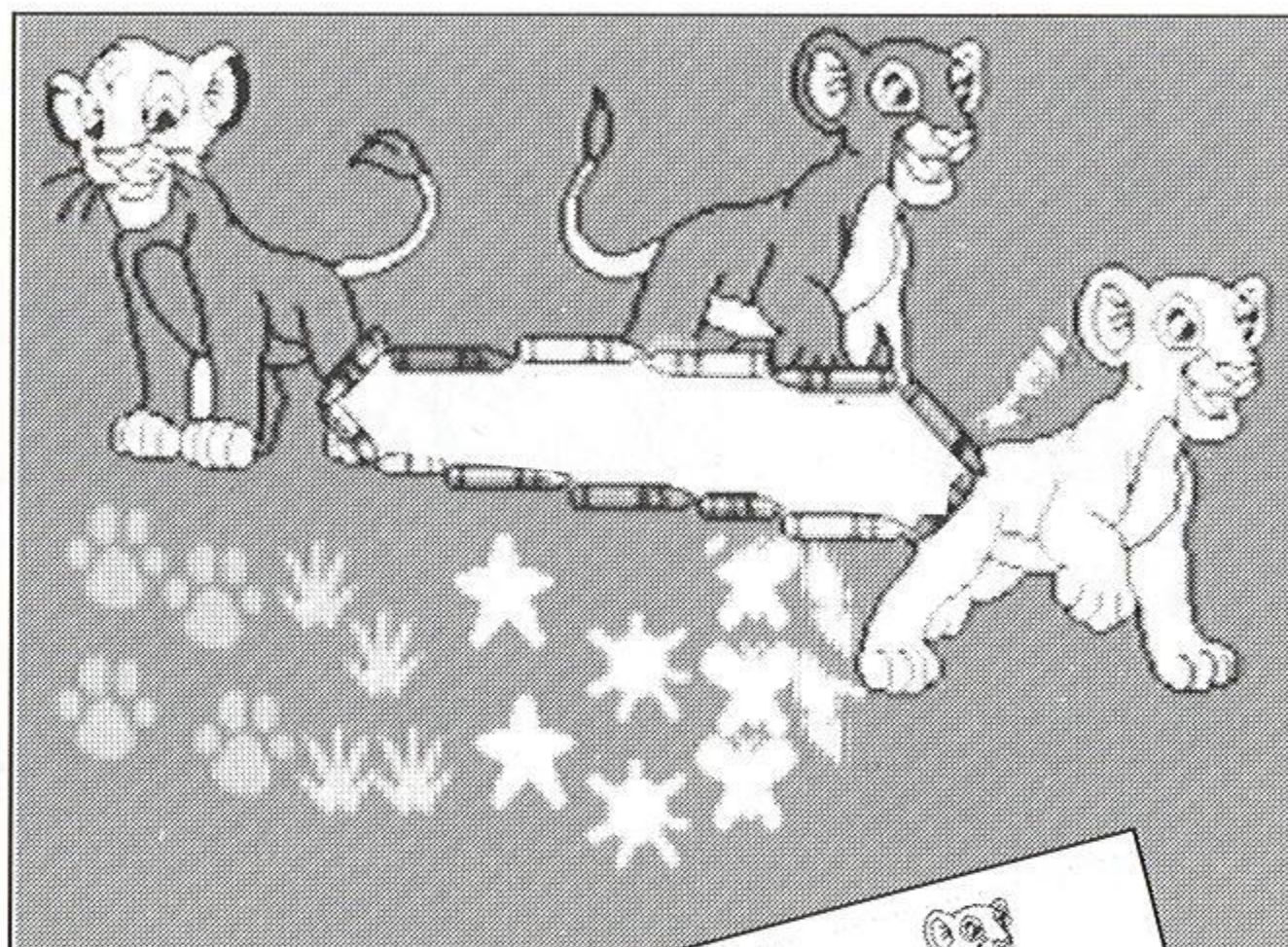
Lassen Sie Ihr Kind mit dem Zauberstift auf eine der Schwarzweißfiguren Pumbaa, Simba, Nala, Zazu oder Timon klicken. Nun legt es diese Schablone so auf die Szene, als ob sie ein Stempel wäre – lassen Sie Ihr Kind den Zauberstift über das Zeichenbord bewegen und verschiedene Stellen ausprobieren. Ihr Kind kann die



Figur dann durch Drücken mit dem Stift ablegen. Wie ein Stempel, können auch die Figuren so oft verwendet werden, wie Ihr Kind es möchte. Sie können mit den Werkzeugen von der rechten Storyware-Seite auch eingefärbt oder angemalt werden.

Lassen Sie Ihr Kind einen der vielen vorhandenen Stempel auswählen, indem es mit dem Zauberstift daraufklickt. Diese Stempel sind farbig und können auch mehrmals verwendet werden. Dazu drückt Ihr Kind den Zauberstift auf das Zeichenbord.

Bunte, sich bewegende Figuren können ebenfalls ganz einfach ausgewählt werden. Dazu klickt Ihr Kind nur auf die Filmkamera und drückt dann mit dem Zauberstift auf das Zeichenbord. So kann es Simba, Nala oder Zazu, auch alle drei zusammen, aufstellen. Insgesamt können fünf bewegte Figuren in einer Szene eingesetzt werden. Wenn die Animationstaste gedrückt wird, bewegen sich die animierten Figuren anders.



Um die Hintergrundfarbe zu ändern, klickt Ihr Kind mit dem Zauberstift auf den Rand des Bildes. Vor einem schwarzen Hintergrund sind nur die bunten Figuren zu sehen.

Wenn Ihr Kind mit dem Zauberstift auf die Trommeln klickt, ändert sich die Musik oder wird an- und ausgeschaltet.

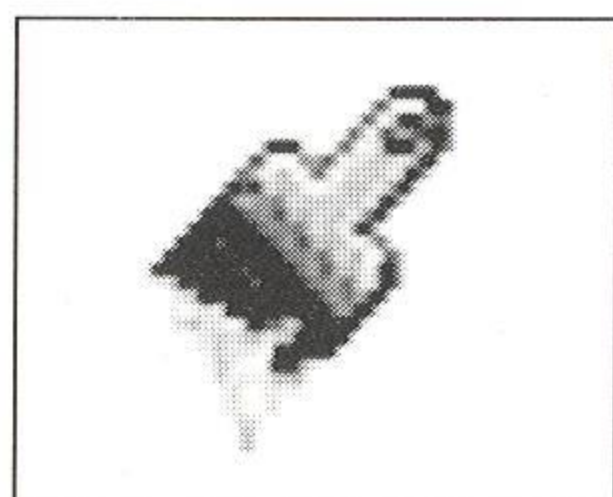


Die Kombination von Farben, Musik und bewegten wie unbewegten Figuren, die alle in der Storyware angeboten werden, ermöglicht Ihrem Kind, zahllose unterschiedliche Szenen zu erschaffen. Zusätzlich kann es mit den Werkzeugen der benachbarten Seite die Animation ganz individuell gestalten.

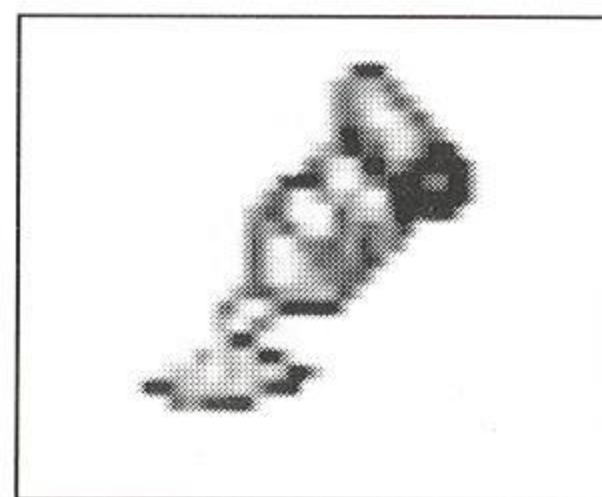
IHRE GANZ EIGENEN ABENTEUER AM PRIDE ROCK!

Mit den Werkzeugen und Farben der letzten Storyware-Seite kann Ihr Kind eigene Szenen gestalten. Es kann sie mit verschiedenen, bereits vorhandenen Gegenständen und Figuren aus der linken Storyware-Seite kombinieren.

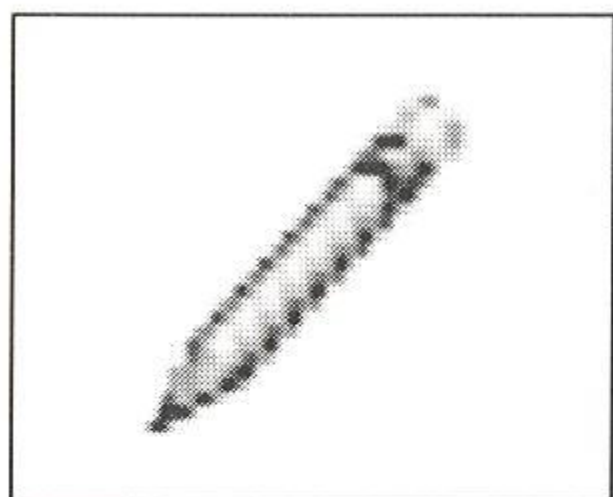
Lassen Sie Ihr Kind auf der rechten Storyware-Seite jeweils ein Werkzeug auswählen. Mit ihm kann es die vorgegebenen Figuren nach seinen Wünschen verändern oder neue Gegenstände und Figuren erschaffen und danach einfärben. Die Änderungen sind ganz leicht vorzunehmen. Bei der Verwendung von Radiergummi, Pinsel, Farbe und Stiften kann jede Änderung auch wieder zurückgenommen werden. Gelöschte Gegenstände können wieder auf den Bildschirm zurückgebracht werden. Die Werkzeuge und Farben werden mit dem Zauberstift auf der Storyware-Seite ausgewählt und danach mit Hilfe des Zauberstifts auf dem Zeichenbord verwendet.



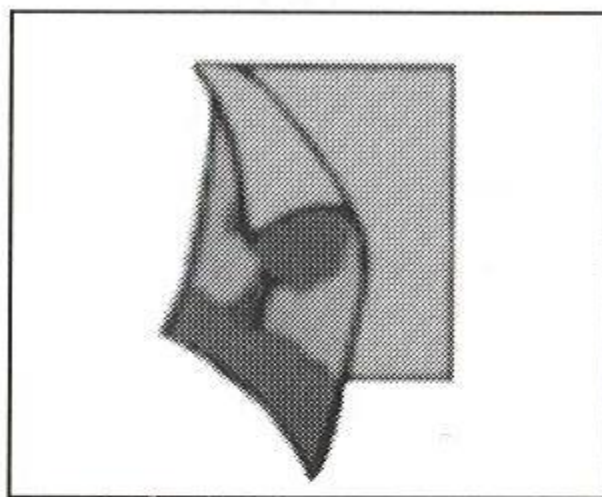
Mit dem *Pinsel* können Teile des Bildschirms angemalt werden.



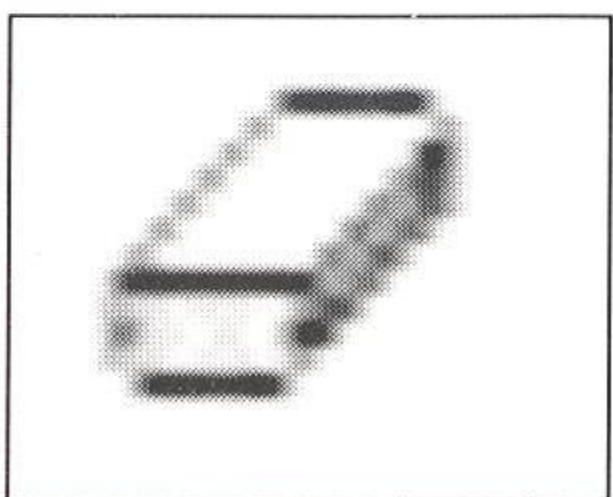
Die *Farbtube* füllt geschlossene Formen mit Farbe.



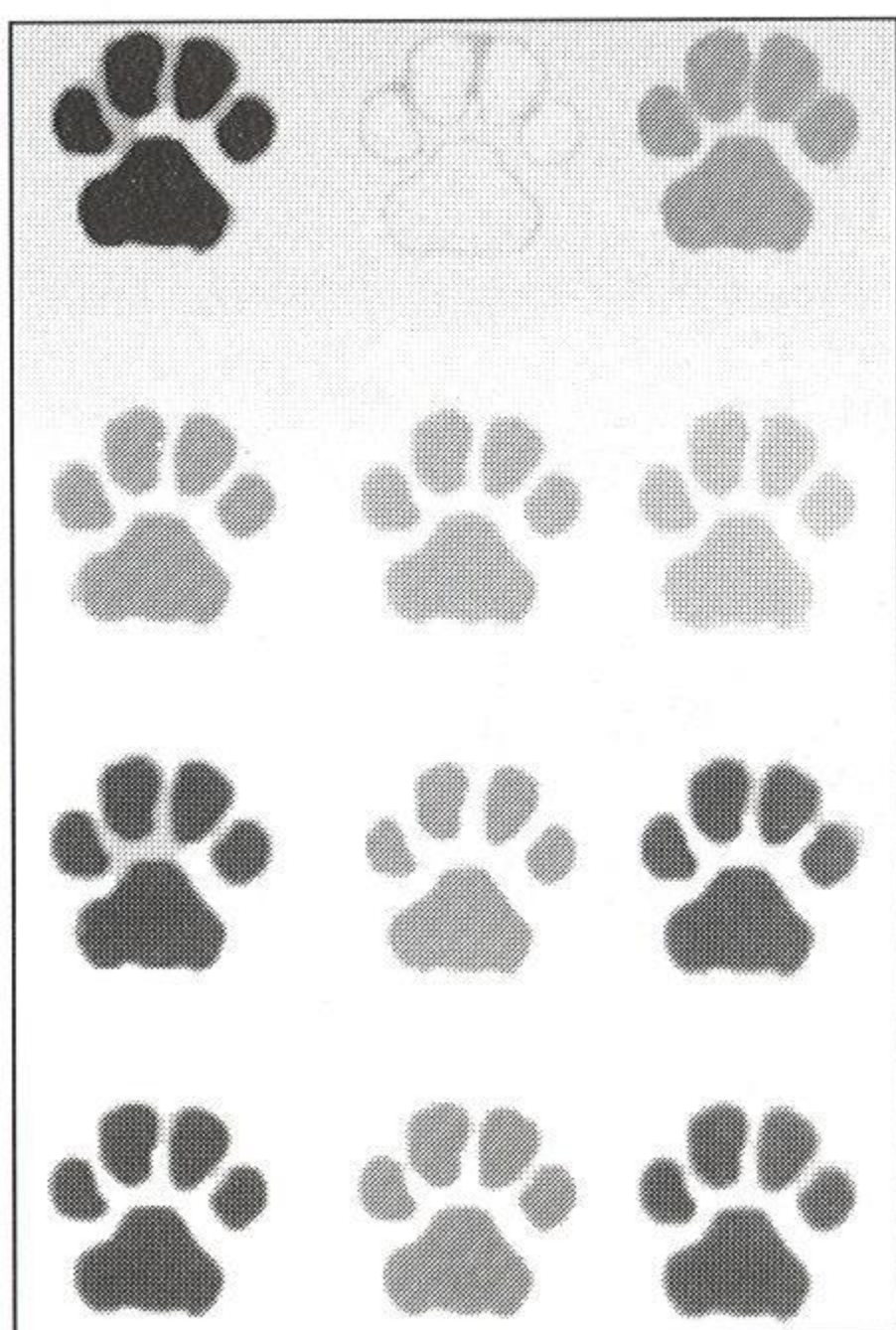
Mit dem *Stift* können Linien gezeichnet werden.



Mit den *umblätternden Seiten* kann alles vom Bildschirm gelöscht werden. Dann erscheint eine leere Seite, auf der Ihr Kind neue Abenteuer erfinden kann. Falls ein Bild versehentlich gelöscht worden ist, kann es zurückgeholt werden, indem unmittelbar nach dem Löschen die umblätternden Seiten noch einmal angewählt werden.

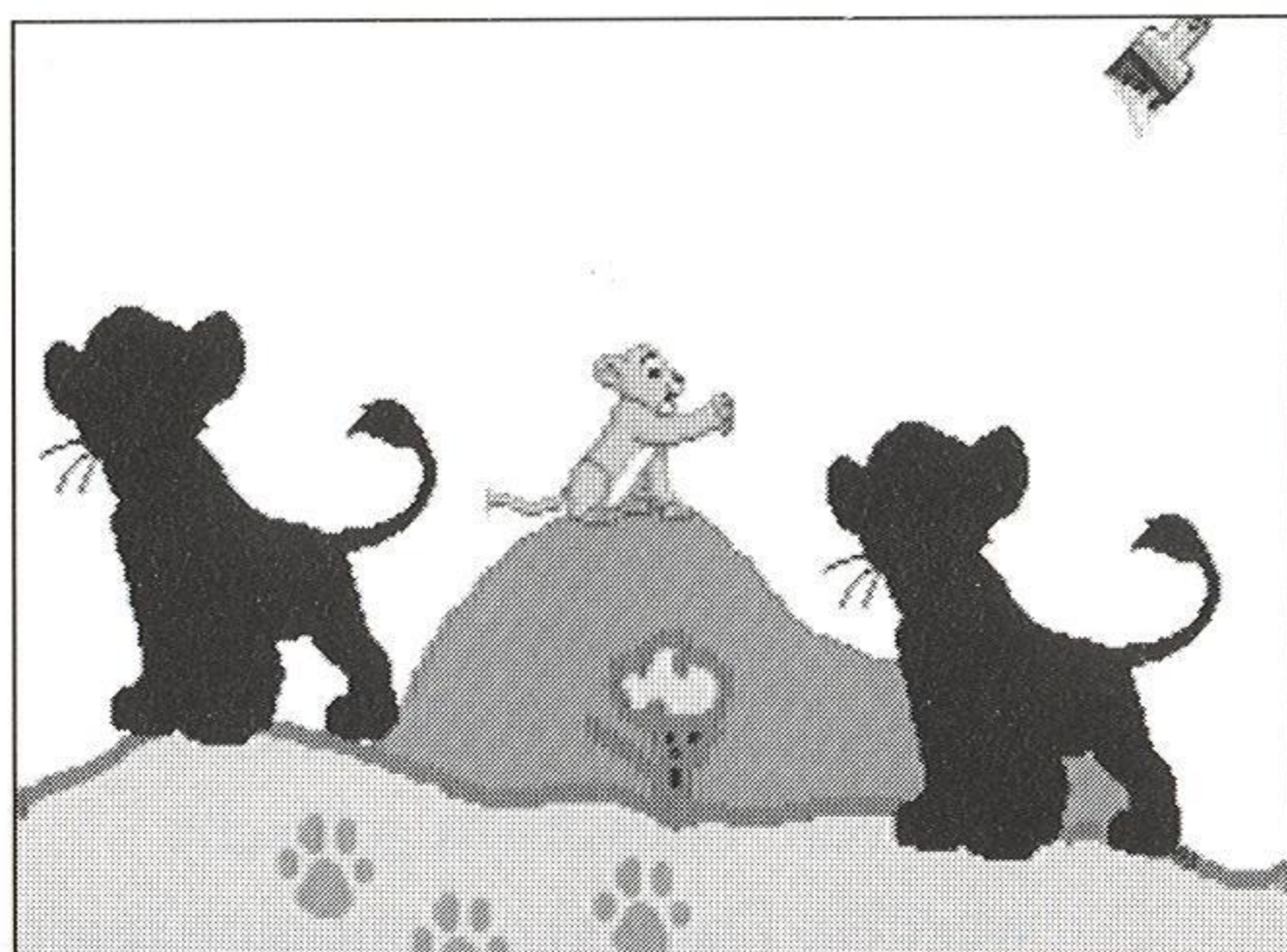


Mit dem *kleinen und dem großen Radiergummi* wird alles Farbige außer den animierten Figuren gelöscht.



Die Tatzen bieten viele Farben, unter denen Ihr Kind auswählen kann. Jedes Werkzeug arbeitet in der zuvor gewählten Farbe – mit Ausnahme der Radiergummis, die immer weiß sind.

Nicht vergessen! Um die Szene weiter auszufüllen, kann Ihr Kind mit den Symbolen der benachbarten Storyware-Seite jederzeit Musik oder animierte Figuren hinzufügen.

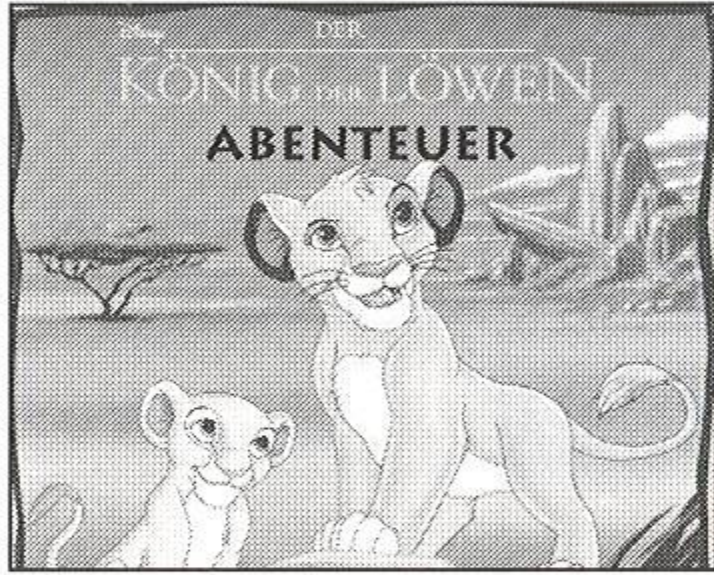


Videoschnappschüsse

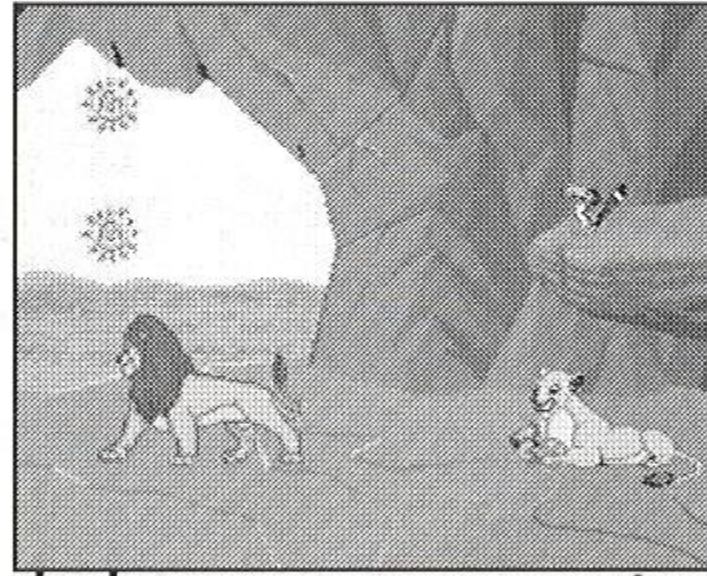
Falls Ihr SEGA PICO-System über einen Videorecorder an den Fernseher angeschlossen ist, können Sie die fertigen Animationen Ihrer Kinder aufnehmen. (Hinweise zum Anschluß des Systems an Videorecorder/Fernseher finden Sie in der SEGA PICO-Bediunungsanleitung.) Die Aufnahmen der Animationen sind ein schönes Dokument der schöpferischen Phantasie Ihres Kindes. Es wird Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß machen, sie in späteren Jahren noch einmal anzuschauen.

BILDSCHIRMSUCHER

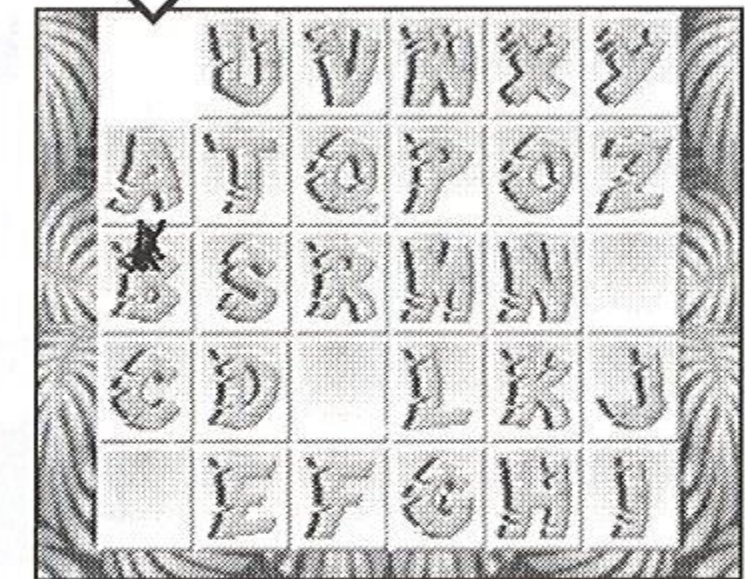
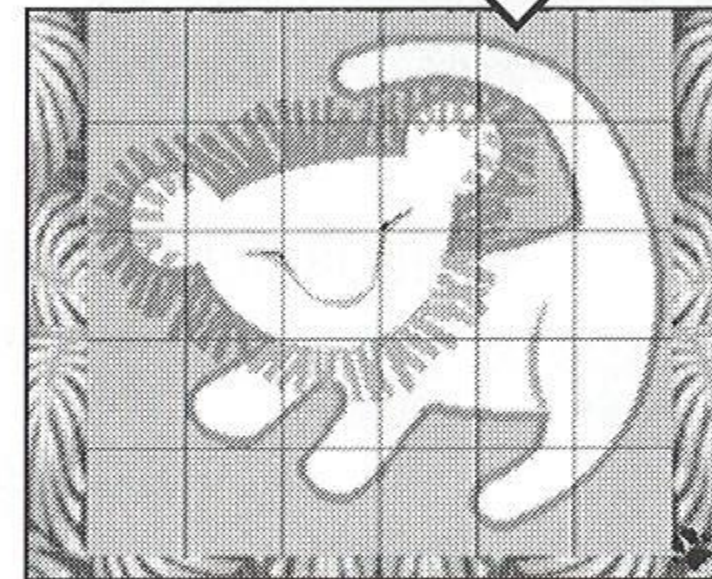
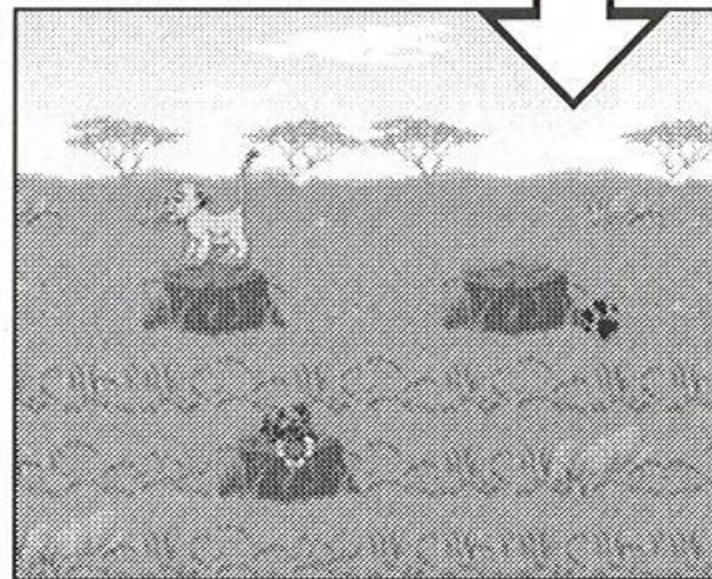
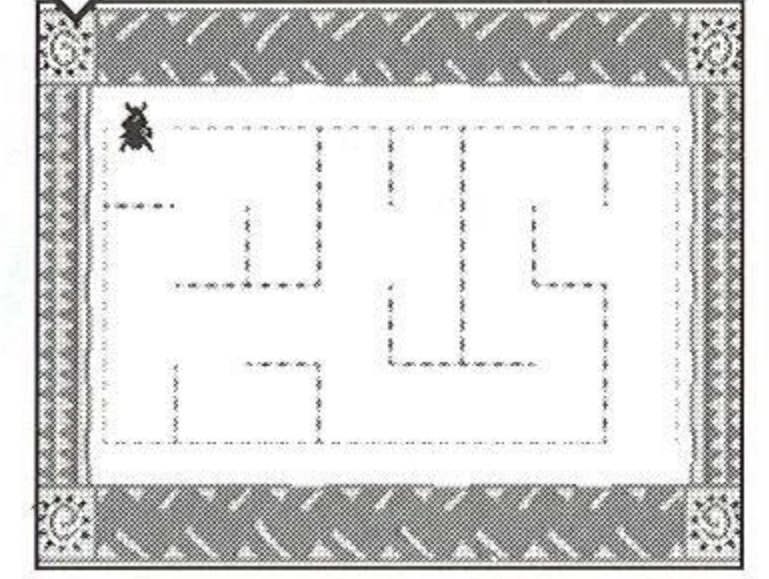
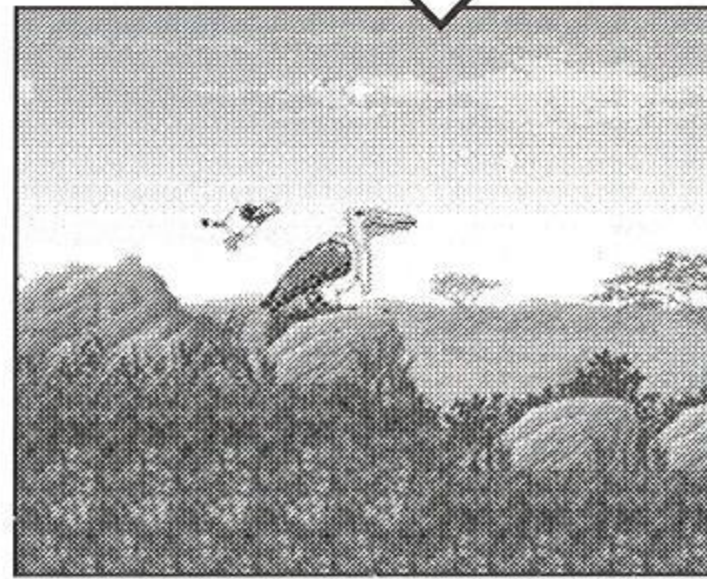
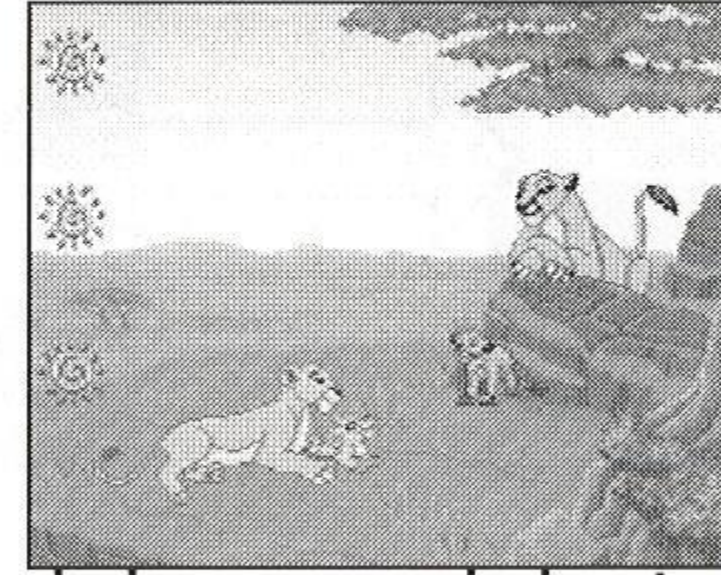
TITELBILDSCHIRM



ERSTER BILDSCHIRM

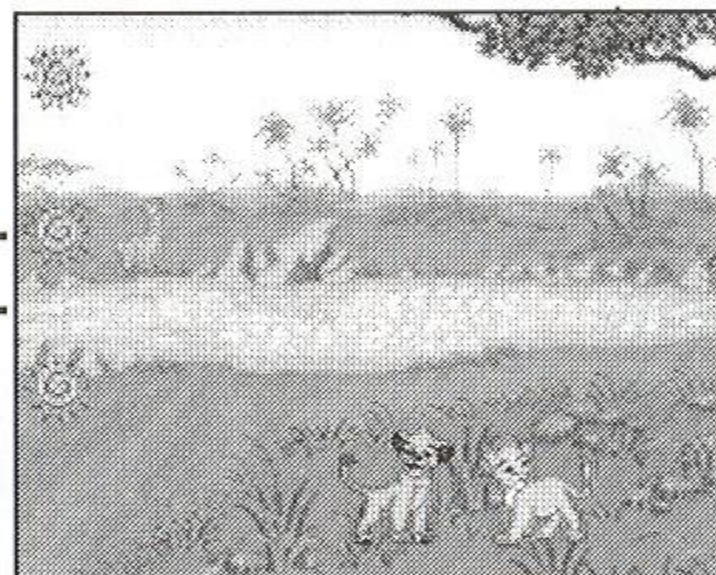
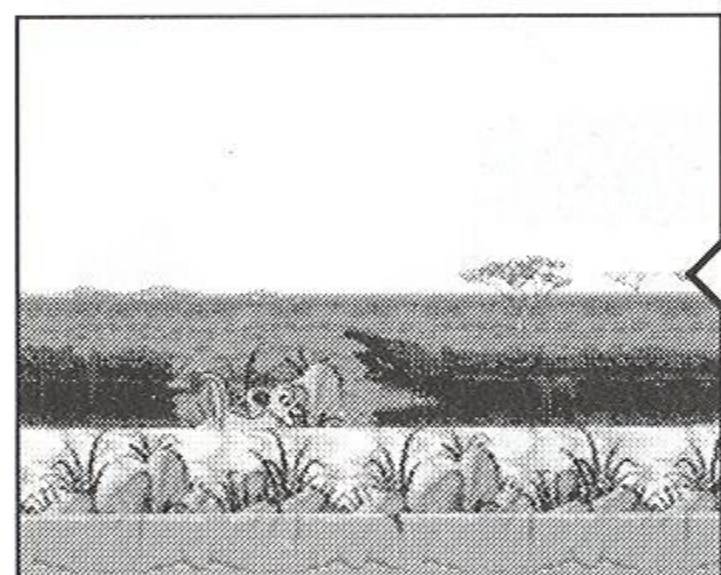


ZWEITER BILDSCHIRM

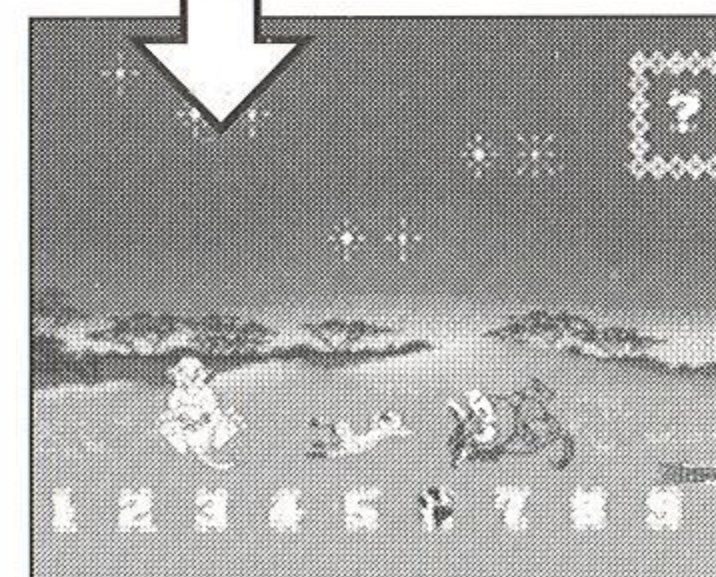
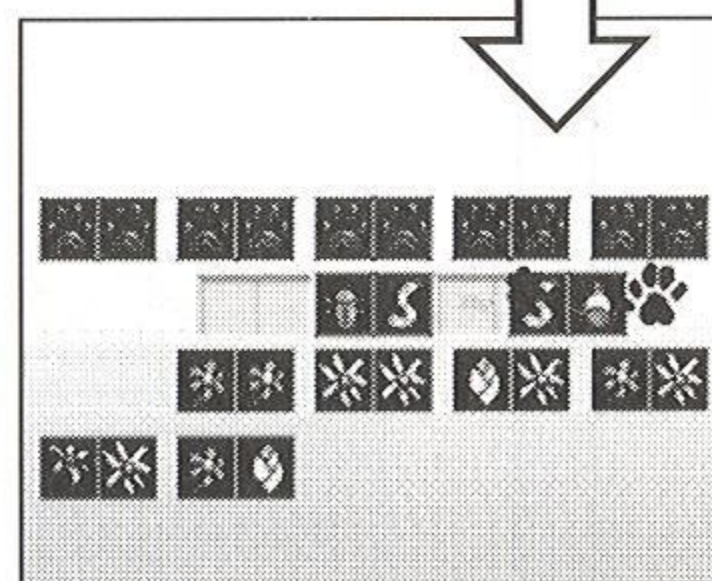
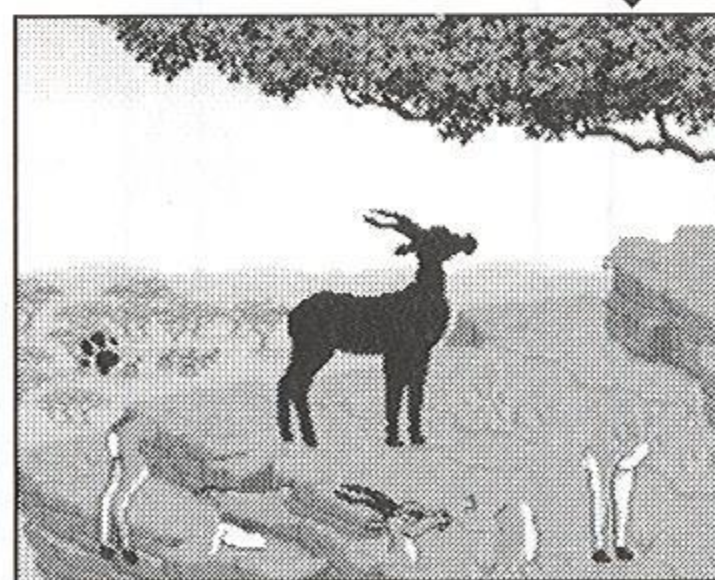


BILDSCHIRMSUCHER

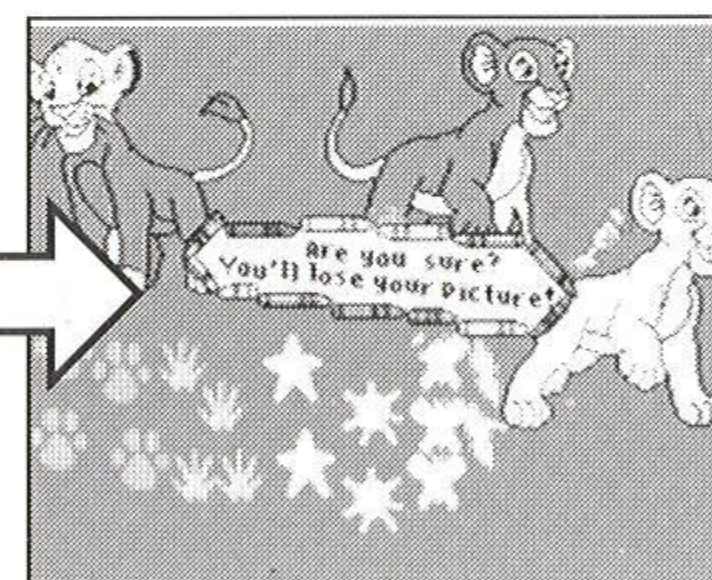
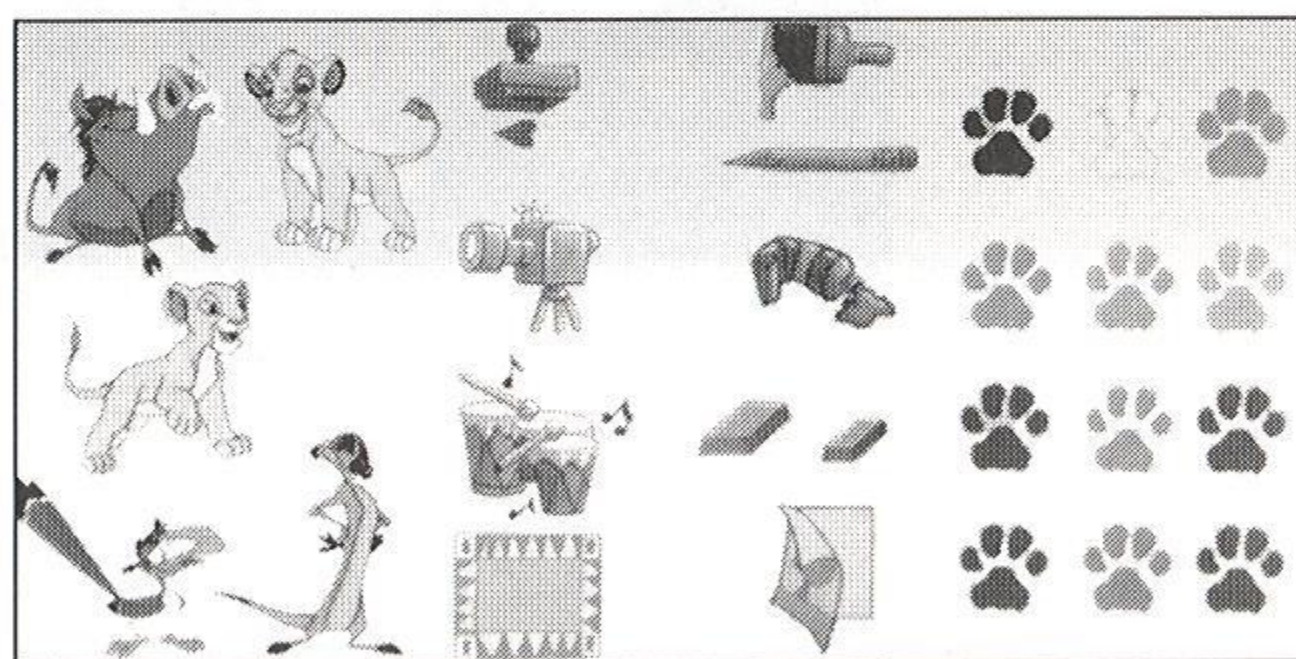
DRITTER BILDSCHIRM



VIERTER BILDSCHIRM



SCHLUBBILDSCHIRM



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 *DIE ABENTEUER DES KÖNIGS DER LÖWEN* ansehen. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt, und legen Sie in jeder Spielstunde 10 bis 20 Minuten Pause ein.
- Berühren Sie nicht die Kontakte auf der Unterseite der Cartridge. 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

NOTES



672-2604-18