EMPFOHLEN FÜR
KINDER AB
3 JAHREN

SEGA

HANDBUCH 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 Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels 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 Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

INHALTSVERZEICHNIS

4. Überblick für Eltern
6. Es geht los
8. So zaubert man
10. Das Wohnzimmer
12. Das Kinderzimmer
14. Der Hobbyraum
16. Der Garten
19. Das Atelier
21. So gestaltet man seine eigenen Cartoons
24. Bildschirmsucher
26. So machen Sie den besten Gebrauch von Ihrer Storyware

ÜBERBLICK FÜR ELTERN

Die Zauberbutstiften stellen eine Umgebung dar, in der die Kinder ihren Erforscher- und Entdeckertrieben nachgehen können, und die den frühen Lernprozeß beschleunigt, indem sie die Kinder zu kreativem Tun ermuntert. In jedem der von den *Zauberbuntstiften* angebotenen Spielen und Übungen lernen die Kinder schnell, daß es keine richtige oder falsche Art des schöpferischen Gestaltens gibt. Hierdurch gewinnen sie das Selbstvertrauen, das sie brauchen, um ihre künstlerischen Impulse in die Tat umzusetzen.

Während des Spiels mit den *Zauberbutstiften* werden die Kinder dazu angehalten:

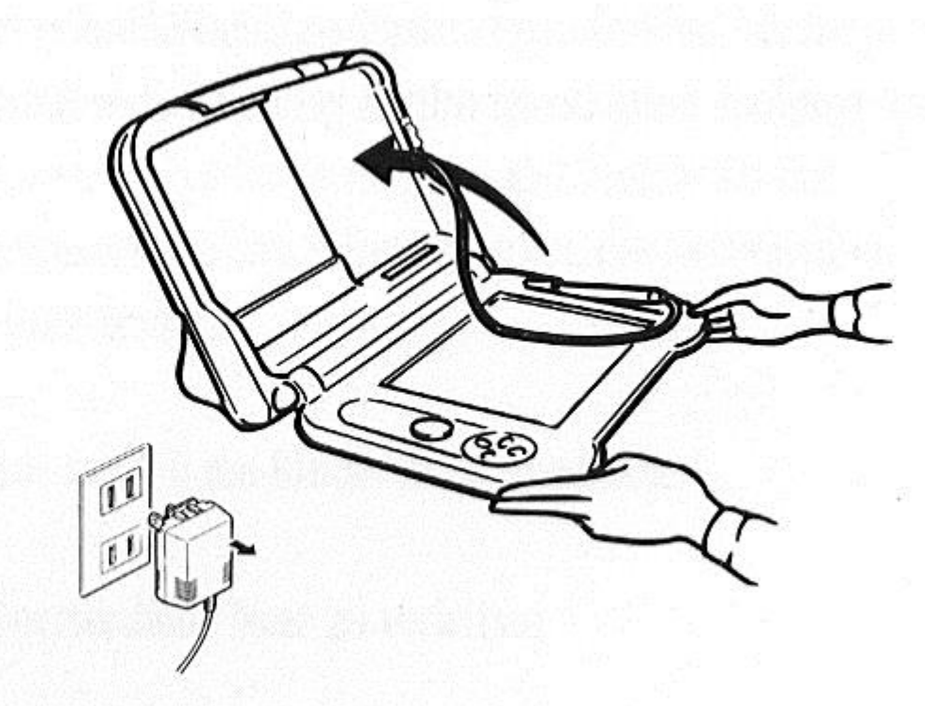
- bereits bestehenden Zeichnungen eine persönliche Note zu verleihen
- eigene Zeichnungen zu produzieren
- Zeichentrickfilme zu gestalten und Regie zu führen
- über Farben zu lernen und das Gelernte mit konventionellen Buntstiften anzuwenden.

Dabei werden sie außerdem ermuntert, über ihre Umwelt nachzudenken, denn die *Zauberbuntstifte* fordern sie dazu heraus:

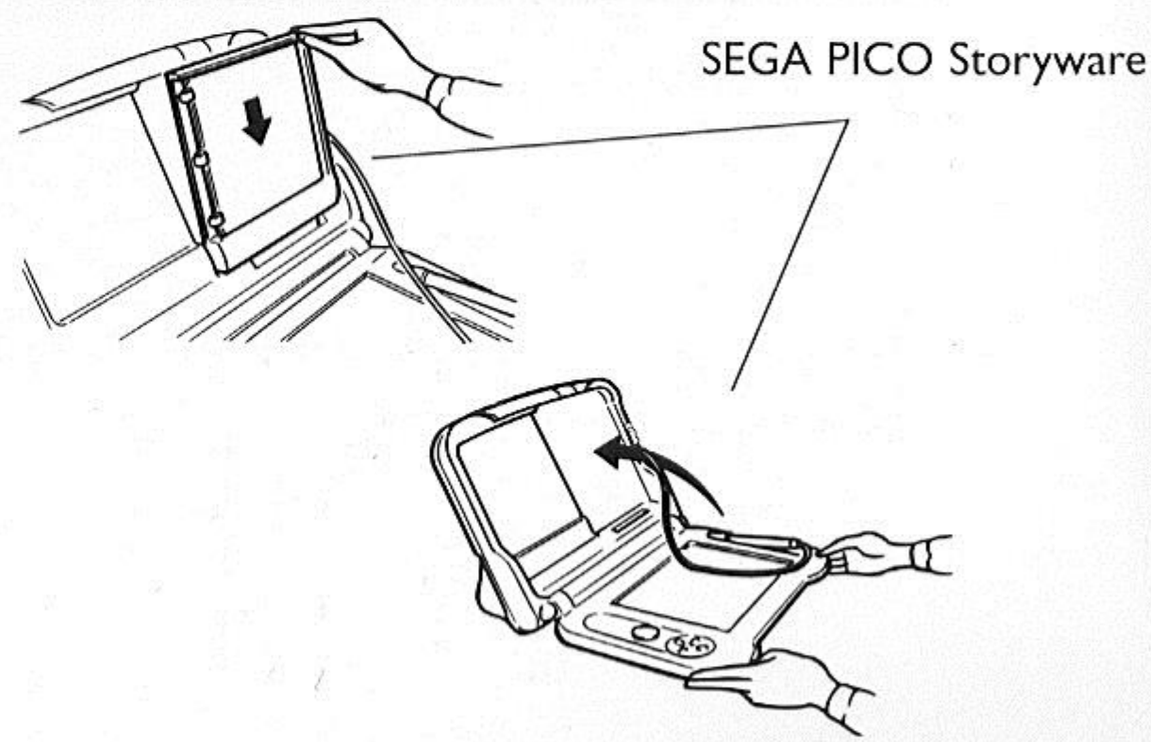
- auf die Verbindungen zwischen Gegenständen zu achten
- wohlbekannte Dinge mittels geometrischer Bausteine darzustellen

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.

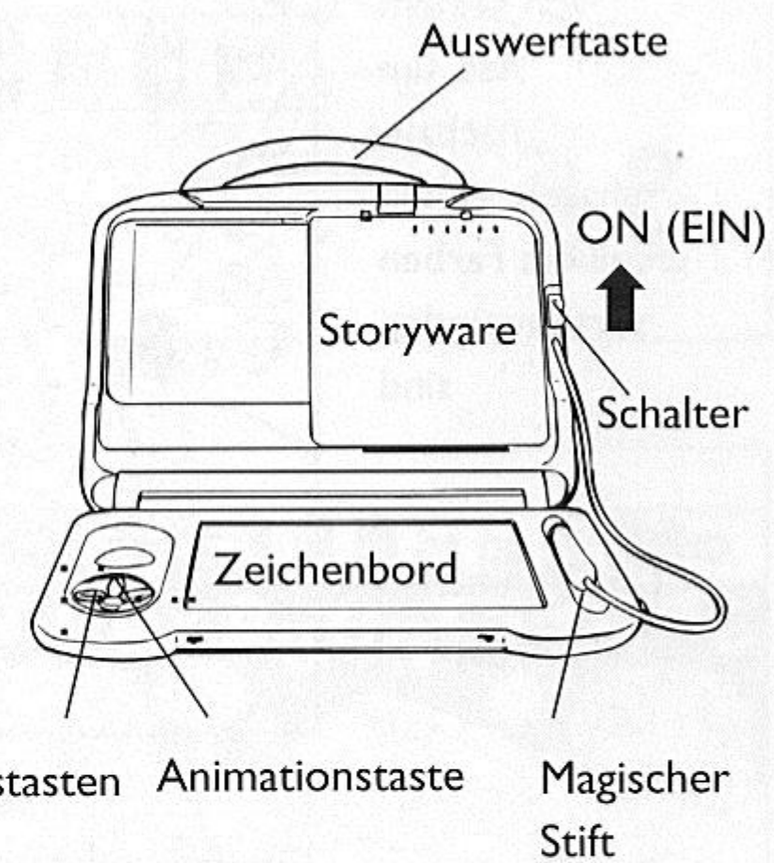


2. Schieben Sie Ihre SEGA PICO Storyware in den Cartridge-Schacht. Achten Sie darauf, daß das Storyware-Buch beim Einschieben geschlossen ist. Wenn die Kante an der Unterseite des Buches eingeführt worden ist, drücken Sie die Storyware leicht zurück, bis sie einrastet.



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 festsitzt.

4 Nach einem Titelvorspann und einem kurzen Zeichentrickfilm stellt das System Sie auf die Schwelle des *Zauberbuntstifte*-Hauses. Kinder können, indem sie die Seiten der Storyware umblättern, in verschiedene Bereiche dieses Hauses reisen: das Wohnzimmer, das Kinderzimmer, den Hobbyraum, den Garten und das Atelier. In jedem dieser Bereiche warten andere Aktivitäten und kreative Herausforderungen auf sie.

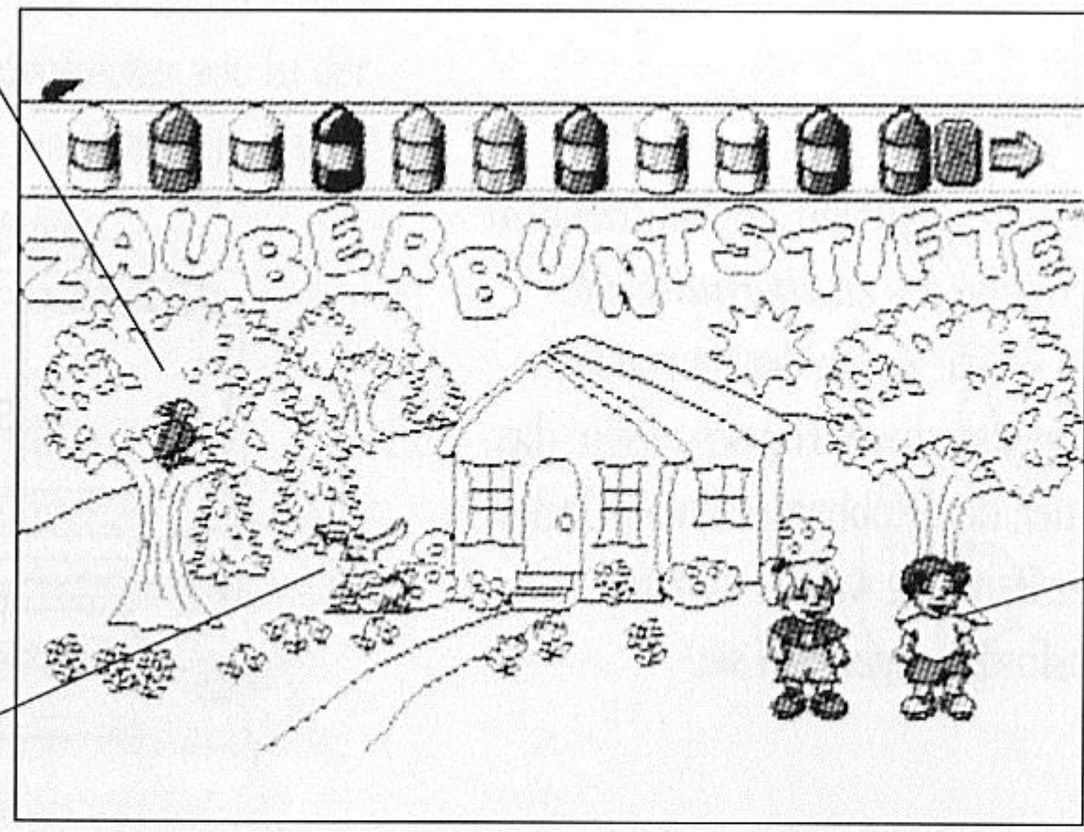


5. Blättern Sie einfach um, um eine Tätigkeit zu beenden.

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 Storyware heraus.

SO ZAUBERT MAN

Der Vogel fliegt von seinem Ast, um nachzuschaven, wohin all die Farben verschwunden sind

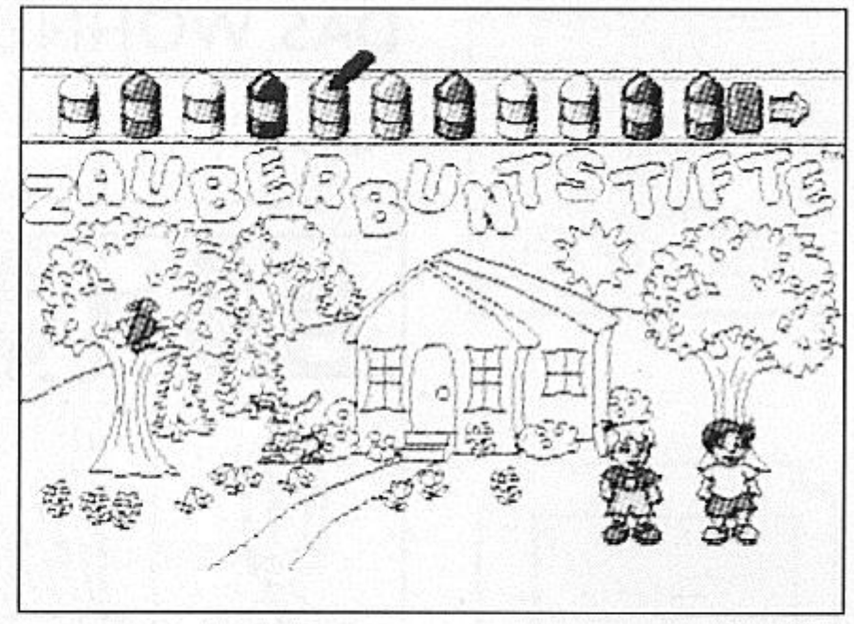


Das Kaninchen hüpft umher

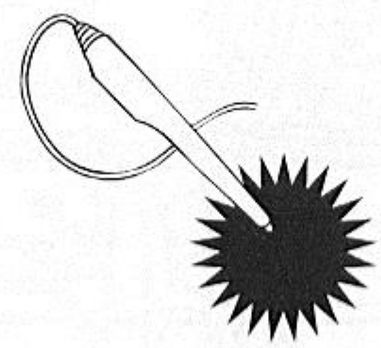
Der Junge und das Mädchen drehen sich um, damit sie die Szene besser überblicken können

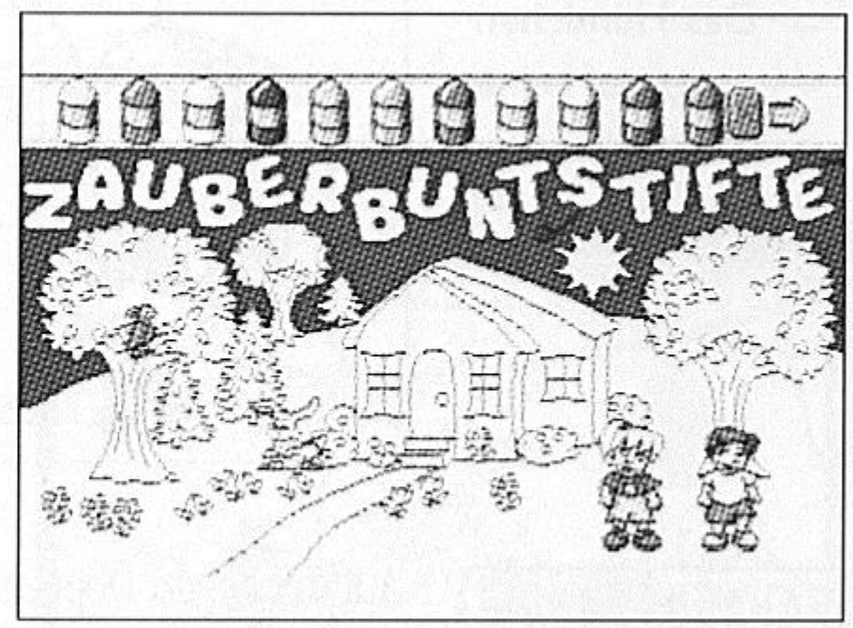
Um die Kinder und die anderen Figuren kennenzulernen, die der Farbendieb nicht verändert hat, müssen Sie mit dem Magischen stift die Storyware berühren. Dann erscheint ein Zauberstab. Sie werden sehen, daß dieser Zauberstab aufzublitzen anfängt, sobald Sie ihn über die Kinder oder Figuren führen. Wenn Sie an diesen Punkten sanft auf den Zauberstab drücken, fängt jede der Figuren an, sich zu bewegen.

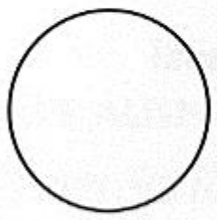
Die Kinder können damit anfangen, die vom Farbendieb gestohlene Farbe zu ersetzen, indem sie mit dem Magischen stift auf dem Zeichenbord malen. Achten Sie darauf, daß anstelle des Zauberstabs ein blauer Zeiger erscheint. Wenn Sie auf irgendeine der freien Stellen auf der Zeichnung klicken, kann Ihr Kind diese mit Blau ausfüllen.



Um Farben auszuwechseln, müssen Sie auf irgendeinen der Buntstifte im Kästchen an der Oberseite des Bildschirms klicken. Drücken Sie auf den Pfeil auf der rechten Seite der Buntstiftschachtel, um zusätzliche Farben und Muster auszuwählen.





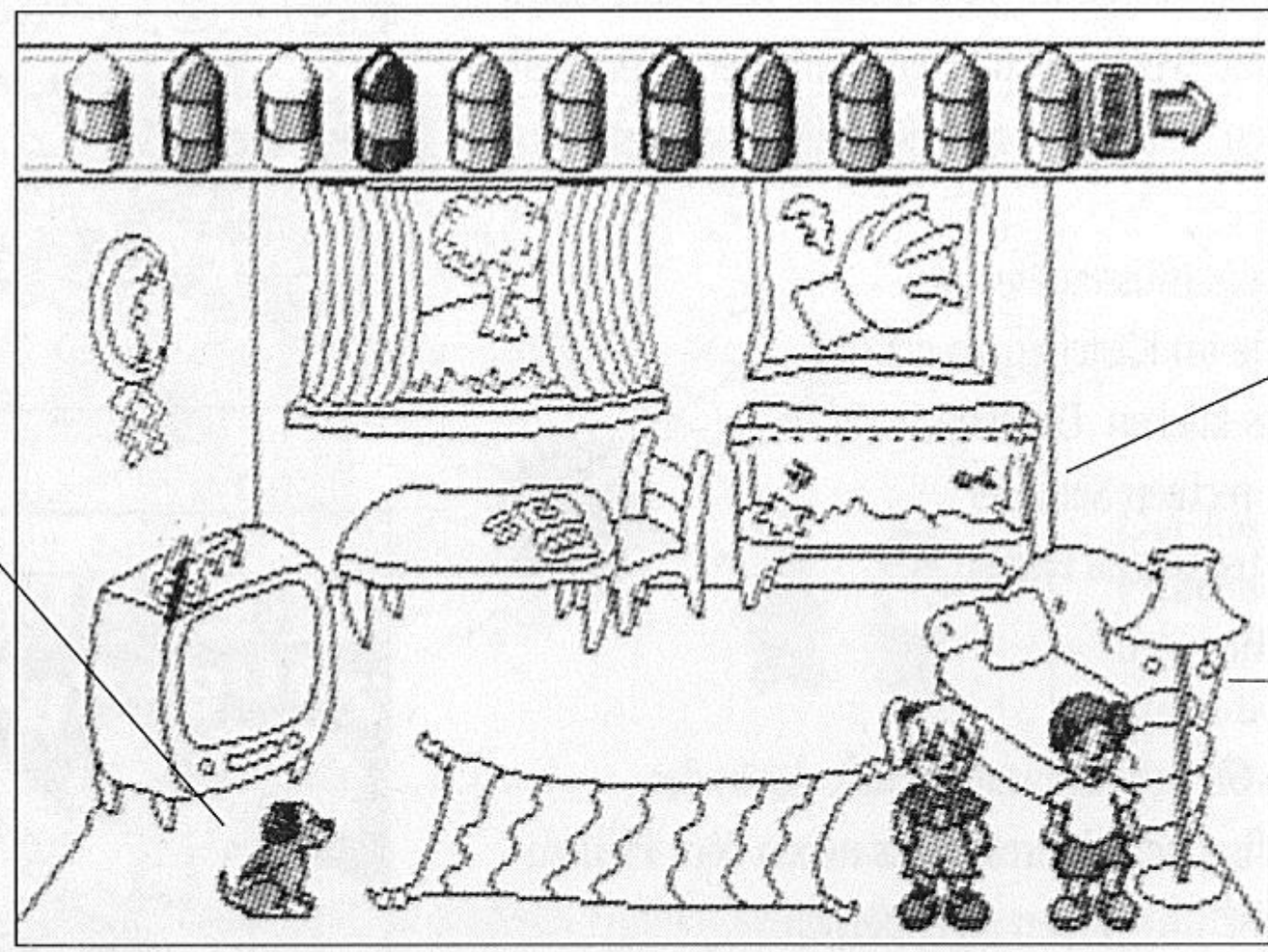


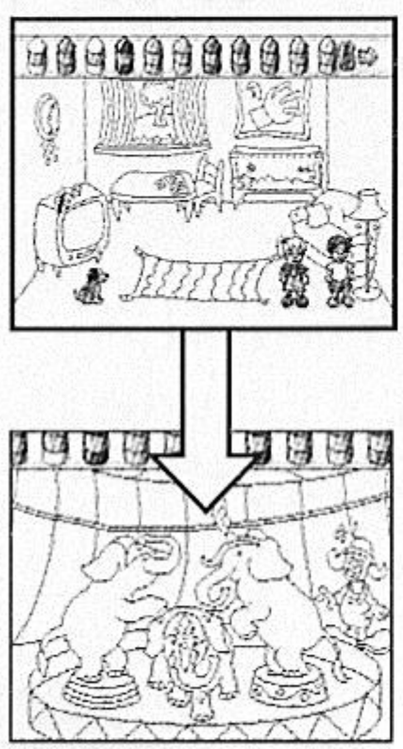
Klicken Sie auf den weißen Stift, der in der Buntstiftschachtel direkt links neben dem Pfeil zu finden ist, um Farben zu entfernen.

Es gibt noch eine andere Art, sich von einer Seite der Buntstiftschachtel zur anderen zu bewegen: Sie können die grüne (rechts) und blaue (links) Richtungstaste benutzen.

Wenn Sie auf die große rote Taste drücken, können Sie eine kurze Animation des Bildes auslösen.

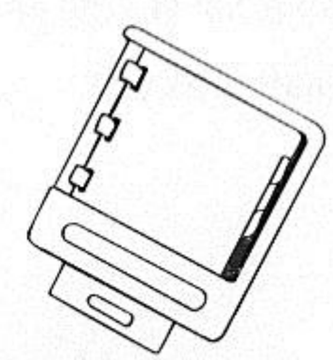
DAS WOHNZIMMER



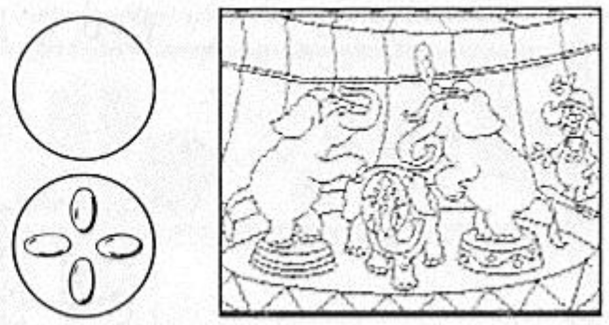


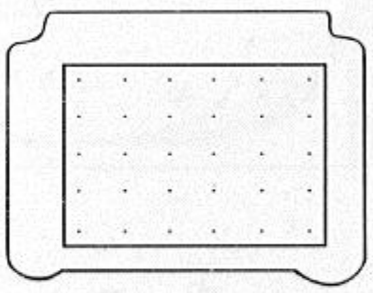
Auf der ersten Doppelseite der Storyware betreten die Kinder das *Zauberbuntstifte*-Wohnzimmer. Das Zimmer kann gründlich erkundet werden, indem man mit dem Magischen stift die Storyware berührt. Drücken Sie den Magischen stift hinunter, wenn der Zauberstab aufzublitzen beginnt.

Wenn der Zauberstab sich über den Schlüssel auf dem Fernsehgerät bewegt, wird dieser zum Leben erweckt. Drücken Sie darauf, um die Tür zu einem neuen Spiel zu öffnen.



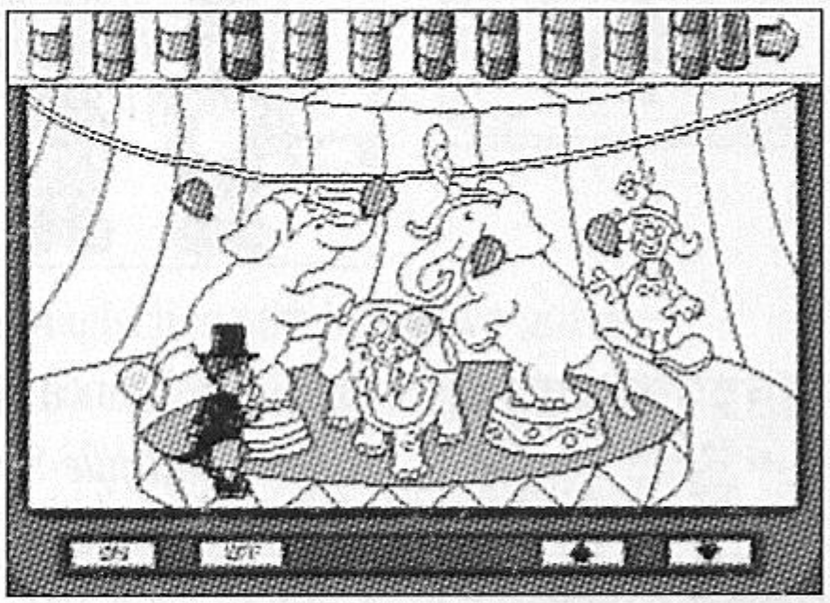
Kinder können Farben aus der Buntstiftschachtel auswählen und damit die freien Stellen auf dieser Zeichnung ausfüllen – sowie auf den acht anderen Zeichnungen, die Sie durch Klicken der "Aufwärts-" und "Abwärts-Pfeile" in der unteren rechten Bildschirmecke aufrufen können. Zum schnellen Durchblättern der Seiten können Sie auch die weiße und orangefarbene Richtungstaste benutzen.





Um Ihrem Kind eine besondere Freude zu machen, müssen Sie auf die Animationstaste drücken oder auf die ON (EIN)-Taste in der unteren linken Bildschirmecke klicken. Für jede Malbuchseite gibt es einen anderen Cartoon.

Drücken Sie einfach den Magischen stift an irgendeine Stelle der Storyware, um zum Wohnzimmer zurückzukehren.

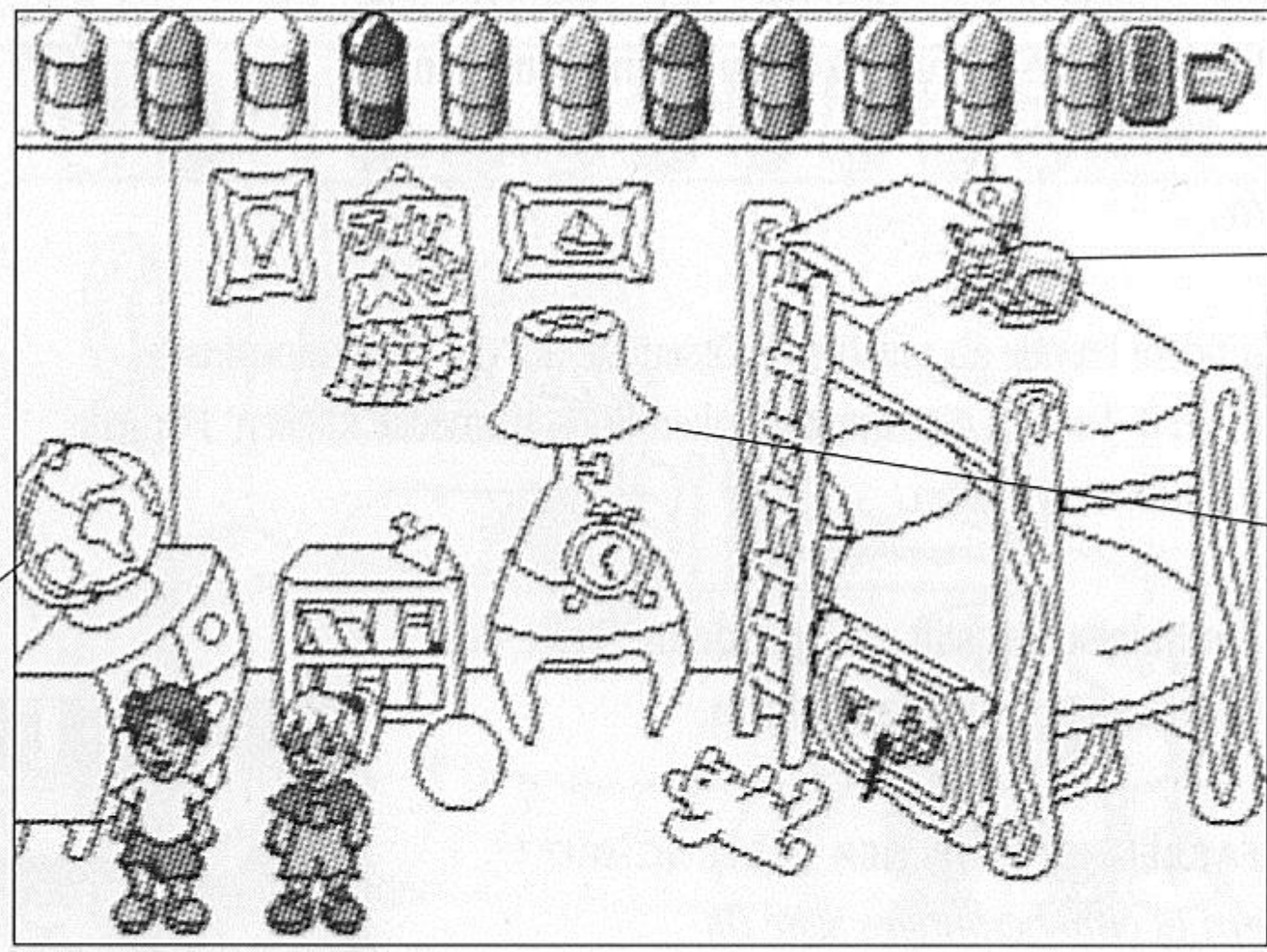


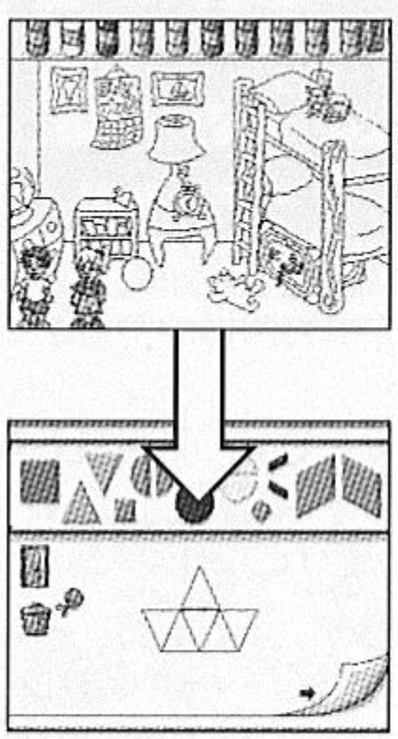
DAS AUSMALEN MIT FARBEN IST NUR DER ERSTE SCHRITT

Bitten Sie Ihr Kind, wenn es eine besondere Seite im Zauberbuntstifte-Malbuch ausgewählt hat, um Vorschläge, wie man das betreffende Bild verschönern kann. Welche anderen Figuren oder Dinge sollten auch hineinkommen? Lassen Sie Ihr Kind die Vorschläge in einem Bild verwirklichen.

Zimmer können interessante Orte sein. Wie sieht das Lieblingszimmer Ihres Kindes aus? Sie können ihm dabei helfen, einen Grundriß zu zeichnen. Zeichnen Sie Türen, Fenster, Lampen und Mobiliar hinein, so, wie Ihr Kind es Ihnen angibt.

DAS KINDERZIMMER

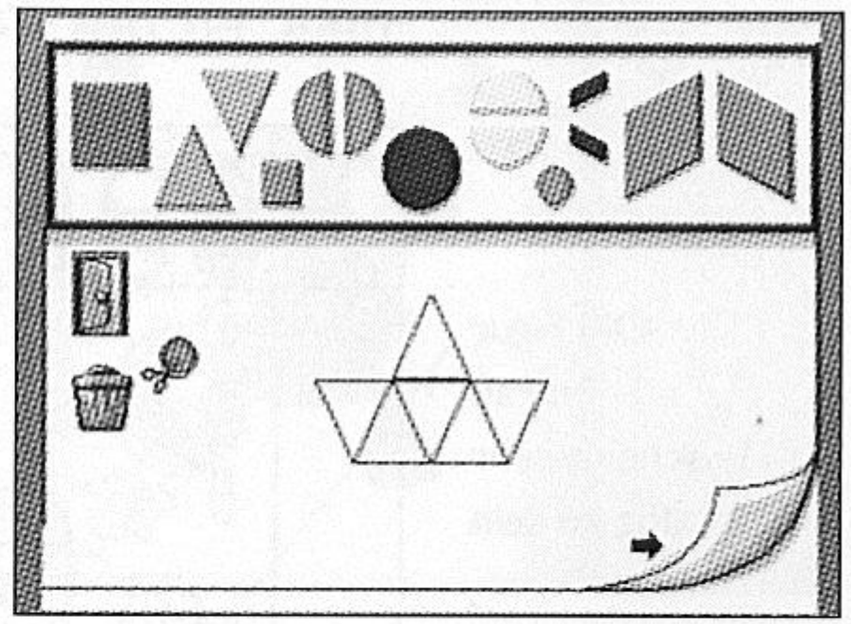




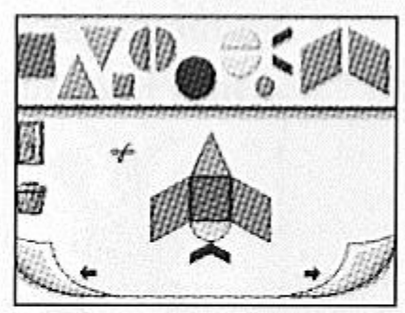
Die Kinder können das Kinderzimmer betreten, indem sie die zweite Doppelseite in der *Zauberbuntstifte*-Storyware aufschlagen. Bewegen Sie den Magischen stift zu verschiedenen Teilen der Storyware. Drücken Sie auf den Magischen stift, wenn der Zauberstab aufzublitzen beginnt.

Zur Bewältigung einer neuen Aufgabe müssen Sie auf den Schlüssel auf der Spielzeugkiste klicken.

Mit Hilfe der oben auf dem Bildschirm abgebildeten 'Ausschneide'-Muster können Kinder Abbildungen bekannter Gegenstände zusammenstellen. Im ganzen gibt es acht verschiedene Modelle. Die letzte Seite ist freigelassen, um den Kindern die Möglichkeit zu geben, zu bauen, was sie wollen.



Zur Auswahl eines Musters brauchen Sie nur daraufzuklicken. Dann müssen Sie, um es irgendwo zu befestigen, nur den Stift an die betreffende Stelle bringen und noch einmal klicken. Um einen Gegenstand wegzuwerfen, müssen Sie ihn über die Mülltonne halten und auf den Magischen stift klicken.



Zwar sollen die Kinder in diesem Spiel die vorgegebenen Muster nachlegen, doch können die Kinder die Muster auf jede beliebige Art zusammensetzen. Drücken Sie nur auf die große rote Animationstaste, und sie erhalten nützliche Hinweise.

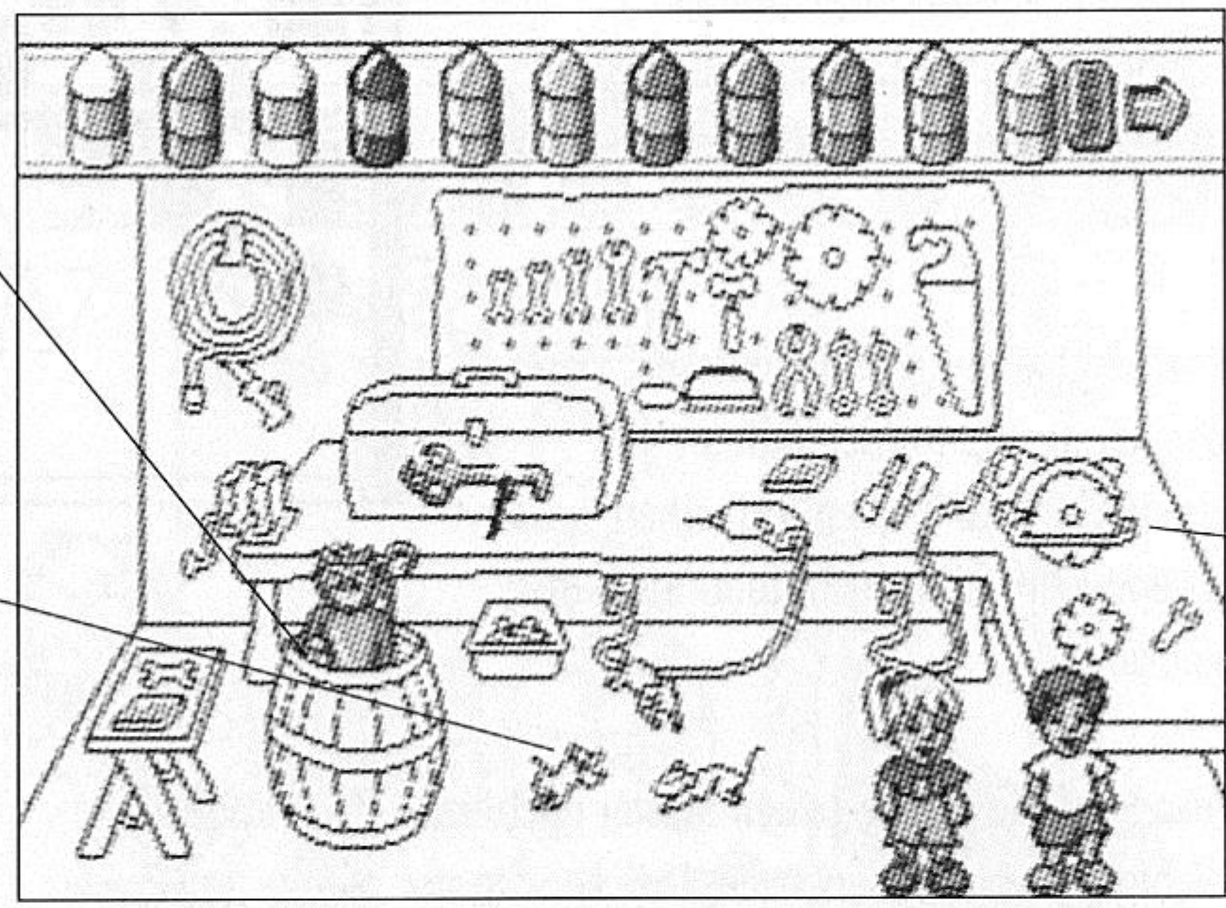
Wollen Sie ins Kinderzimmer zurückkehren, so klicken Sie mit dem Magischen stift irgendwo auf die Storyware, oder bewegen Sie den Cursor (der wie eine Schere aussieht) zum Ausgangstür-Symbol und klicken Sie.

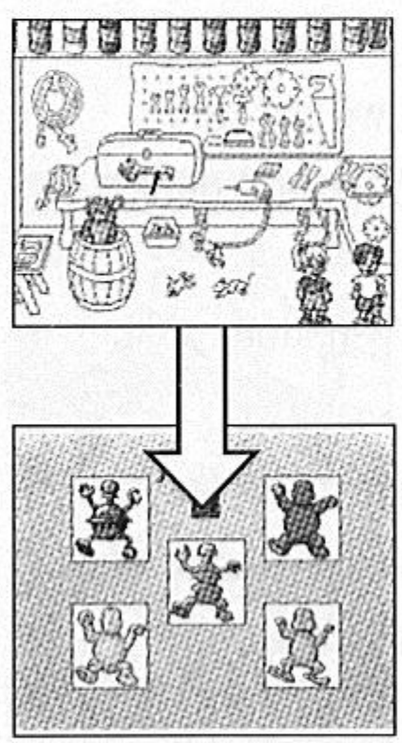
ERFINDEN SIE EINE NEUE GESCHICHTE

Schneiden Sie geometrische Formen verschiedener Größen aus Millimeterpapier aus. Ermuntern Sie Ihr Kind, Geschichten zu erzählen, während es die Formen zusammensetzt. Vielleicht wäre es hilfreich, die Geschichte während ihrer Entstehung aufzuschreiben. Später können Sie sie dann Ihrem Kind wieder vorlesen.

Zeichnen Sie eine Form auf ein Stück weißes Papier und bitten Sie Ihr Kind, sie in eine andere Zeichnung einzufügen. Ein Kreis könnte z. B. zum Fischauge oder zum Körper eines Schneemanns werden.

DER HOBBYRAUM

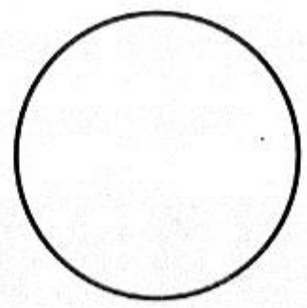


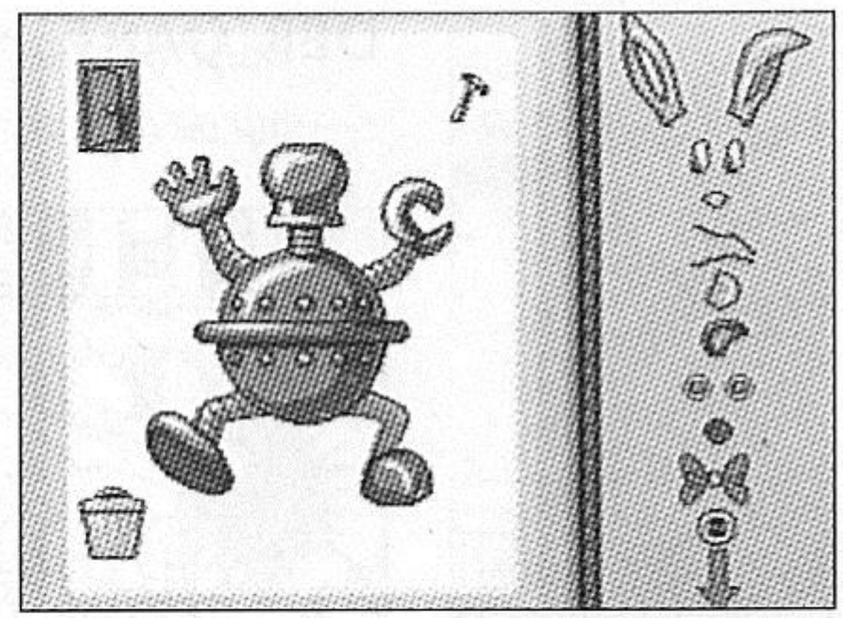


Der Spaß geht weiter, wenn die Kinder zur dritten Doppelseite umblättern und in den Hobbyraum gelangen. Berühren Sie verschiedene Teile der Storyware mit dem Magischen stift, und Sie finden heraus, wie alles funktioniert.

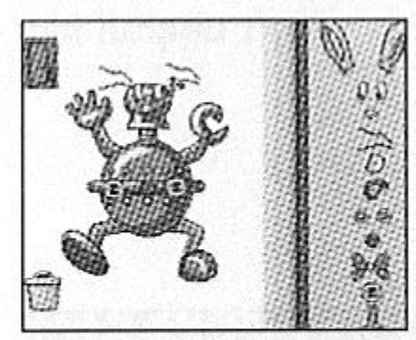
Klicken Sie auf den Schlüssel, um die Spielzeugwerkstatt zu betreten. Wählen Sie dann einen der Körper als Spielzeug aus.

Um aus den Grundmodellen, die Sie im Hobbyraum finden, ein Spielzeug zu bauen, müssen Sie einen passenden Satz von 'Zubehörteilen' aus dem Auswahlmenü heraussuchen. Klicken Sie einfach auf ein Zubehörteil, bewegen Sie Ihren Stift an die Stelle, an der Sie es anbringen wollen und klicken Sie noch einmal.





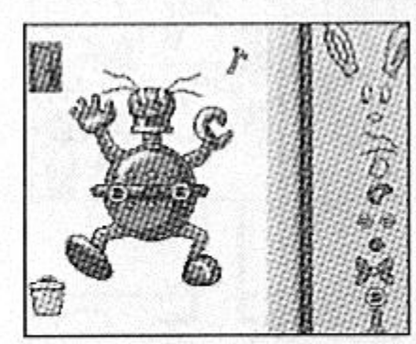
Sollte ein von Ihnen ausgewähltes Zubehörteil nicht so passen, wie Sie es sich gedacht hatten, so können Sie es durch Betätigung der Richtungstasten links vom Zeichenbord verschieben.



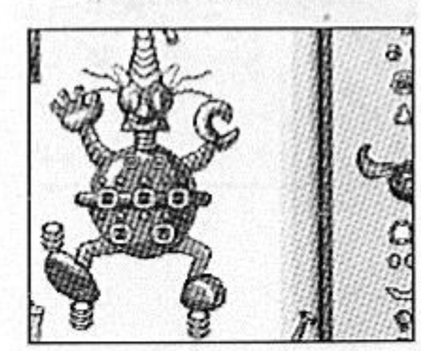
Wenn Sie das perfekte Spielzeug geschaffen haben, so drücken Sie auf die Animationstaste und genießen Sie die Vorführung!

BAUEN SIE EIN DINGSDA

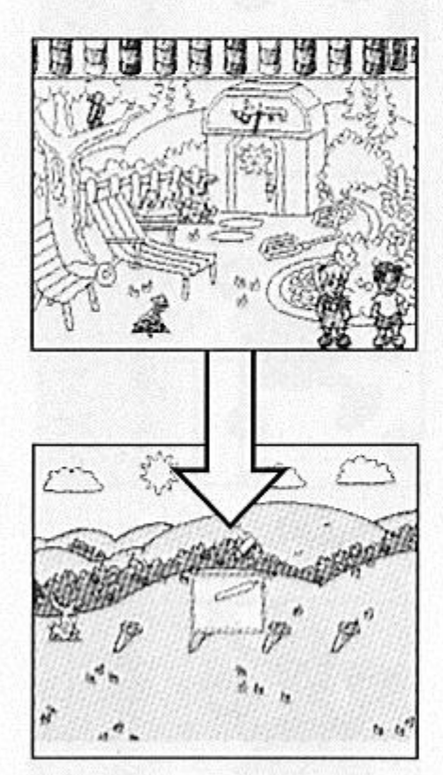
Mit einer Pappröhre aus einer Papierhandtuchrolle, ein paar Knöpfen, Papier und einer Vielzahl anderer Abfallmaterialien können Sie Ihrem Kind bei der Herstellung einer besonderen Figur helfen. Sprechen Sie dabei über mögliche Namen, Speisen und Aktivitäten, die zu diesem Geschöpf passen.



Fotografieren Sie dieses Meisterwerk, wenn Ihr Kind es fertiggestellt hat und ziehen Sie Ihr Kind über mögliche Titel zu Rate.



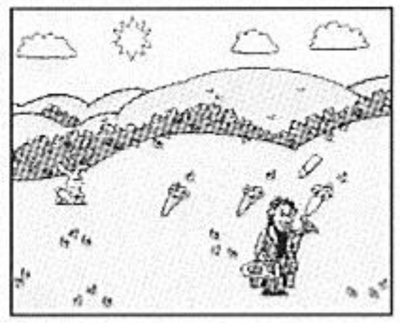
DER GARTEN

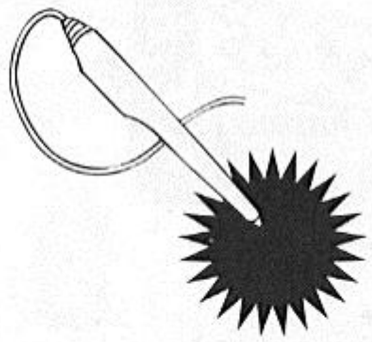


Ob die Kinder den Farbendieb jemals besiegen können? Vielleicht finden Sie die Antwort im Garten. Zur Erkundung der Gegend müssen Sie die Storyware mit dem Magischen stift berühren.

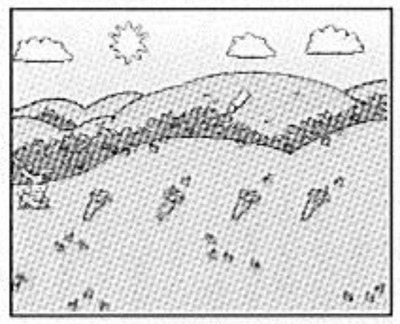
Berühren Sie den Schlüssel auf dem Geräteschuppen, und Sie können den Kindern helfen, den Farbendieb zu besiegen.

Der Farbendieb ist wieder bei der Arbeit: er läßt die Farben aus der Nahrung der Tierfiguren abtropfen. Fressen die Tiere viel von dieser farblosen Nahrung, dann verlieren auch sie ihre Farbe. Klicken Sie auf die Gemüsesorten, um ihnen wieder ihre natürliche Beschaffenheit zu verleihen.

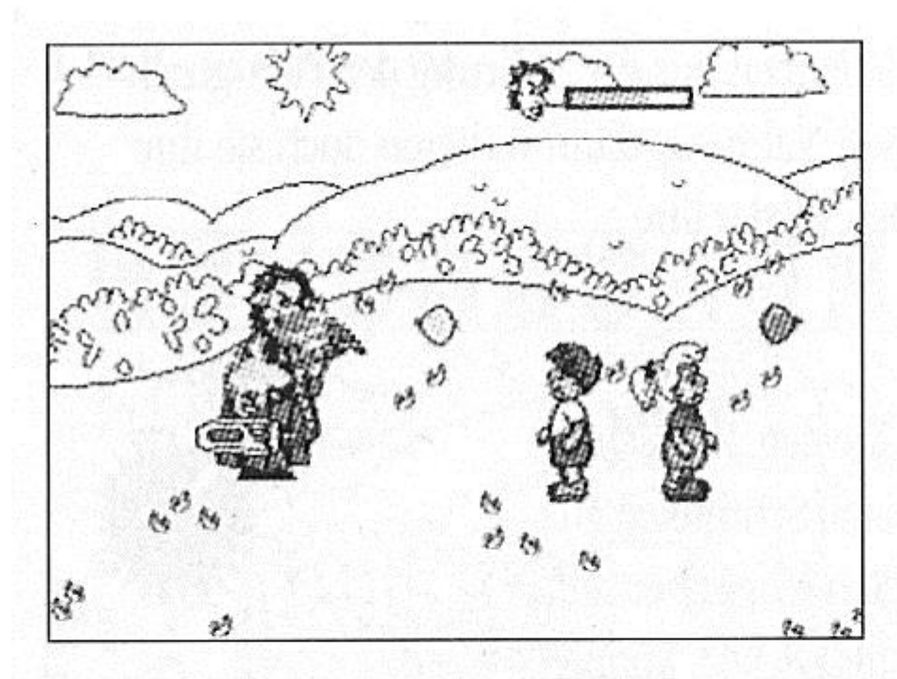




Wenn Sie die Tierfiguren gerettet haben, können Sie den Magischen Stift – Kindern dabei helfen, den Farbendieb in seine Schranken zu weisen. Der Standort der Kinder selbst kann mit dem Magischen stift gesteuert werden. Und wenn Sie den Magischen stift klicken, können Sie den Kindern helfen, mit Farbe gefüllte Ballons zu werfen.



Jeder Ballon, der den Farbendieb trifft, vermindert seine Kraft. Wenn die Kinder auf die Farbendieb-Krafttabelle auf der oberen rechten Bildschirmseite achten, können sie sehen, wie weit sie bei dem Kampf vorangekommen sind.

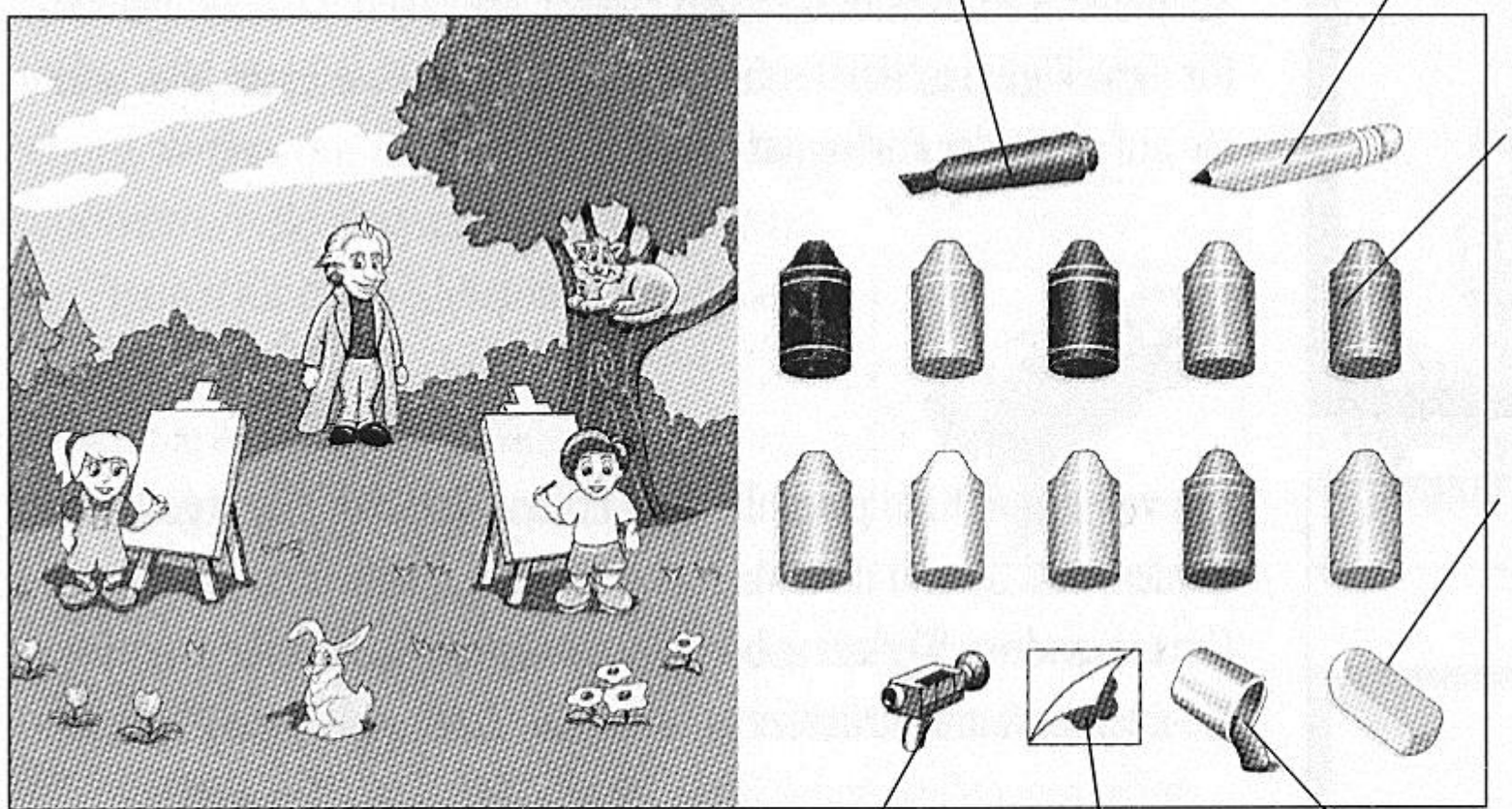


DIE WELT IN IHREM GARTEN

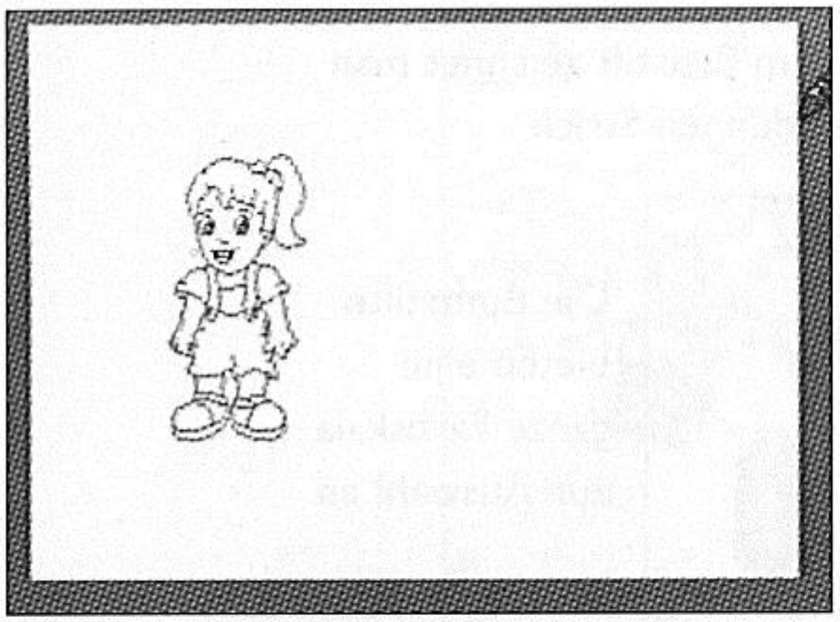
Vor der Hintertür Ihres Hauses wartet eine ganze Welt von Lebewesen auf Sie. Unternehmen Sie mit Ihrem Kind eine 'Käferjagd', damit es diese Figuren besser kennenlernen kann. Kinder sind nie zu klein dazu, etwas über Insekten zu lernen. Beginnen Sie damit, daß Sie ihm die nützlichen Tiere zeigen (die Marienkäfer, Schmetterlinge, Erdkäfer, Gartenspinnen und Regenwürmer) und warnen Sie es vor einigen der 'Bösewichter' (Bienen, Wespen und anderen Kerlchen, die beißen oder stechen).

Wenn Sie sich mit drei oder mehr Kindern beschäftigen, so falten Sie ein Blatt Papier in drei gleiche Teile. Lassen Sie ein Kind einen Kopf mit Augen, Fühlern und Mundteilen auf einen Papierabschnitt zeichnen. Geben Sie sodann dem zweiten Kind das Blatt, und lassen Sie es einen Rumpf mit Beinen und Flügeln zeichnen. Das dritte kann sich dann auf den Unterleib mit Herz und Verdauungssystem Konzentrieren. Lassen Sie das Blatt gefaltet, damit das Endergebnis eine Überraschung darstellen wird.

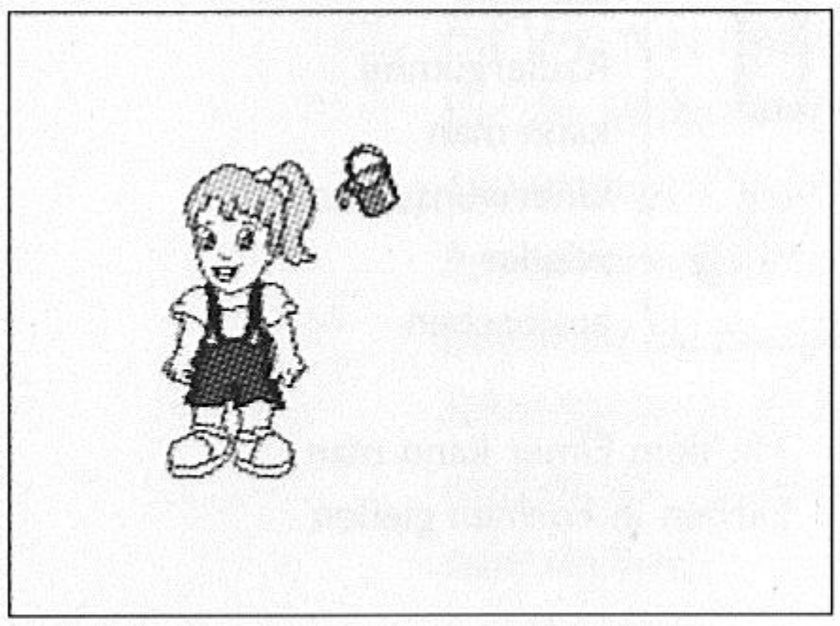
DAS ATELIER



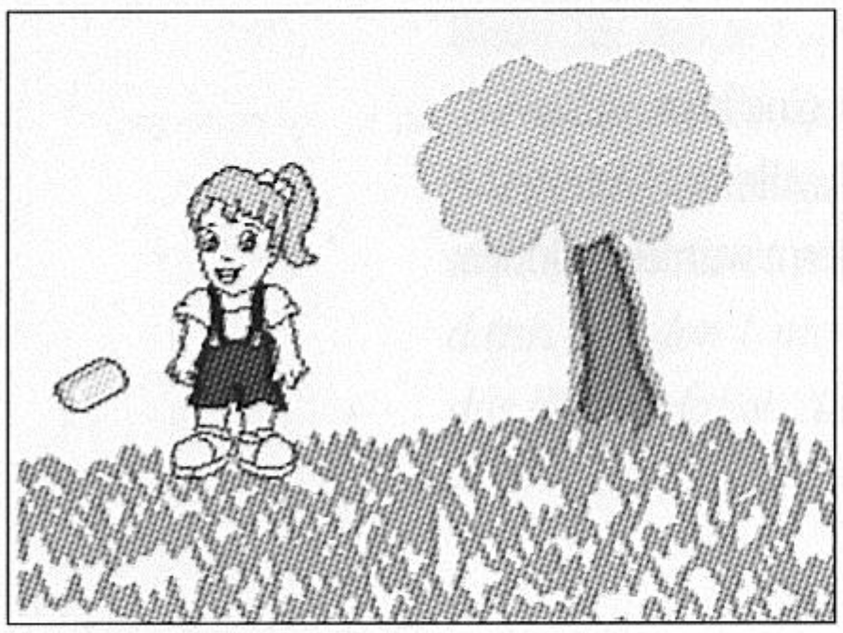
Die letzte Doppelseite in der *Zauberbuntstifte*-Storyware stellt den Kindern eine leere Video-Leinwand zur Verfügung, auf der sie ihre eigenen Szenen gestalten können. Alle Werkzeuge, die in den vorangegangenen Abenteuern benutzt, und alle Fertigkeiten, die erlernt wurden, können hier angewandt werden.



Beginnen Sie, indem Sie eine der *Zauberbuntstifte*-Figuren auswählen. Wählen Sie ein Malwerkzeug aus (entweder den Malpinsel, den Bleistift oder den Eimer), sobald eine Farbschablone für diese Figur erscheint, und wählen Sie dann eine Farbe aus, indem Sie auf einen der Farbeimer klicken.



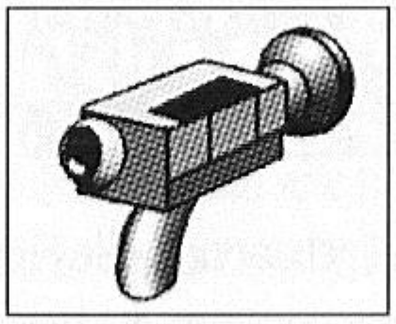
Das von Ihrem Kind gewählte Malwerkzeug kann dadurch gesteuert werden, daß Sie mit dem Magischen stift das Zeichenbord berühren. Um ein anderes Werkzeug oder eine andere Farbe zu wählen, müssen Sie zur Storyware zurückkehren und auf andere Optionen klicken.

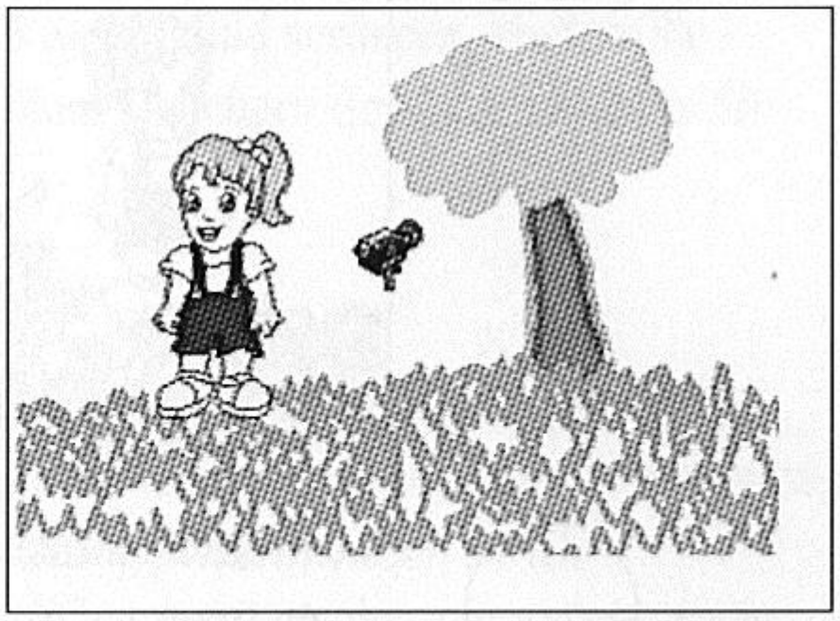


Ihr Kind kann dieselben Werkzeuge benutzen und damit der dargestellten Szene ein eigenes Gepräge zu verleihen. Es wird den Kindern leichtfallen, neue Gegenstände und Figuren zu schaffen und sie dann zu bemalen. Benutzen Sie das Radiergummi für kleine Veränderungen. Wenn Sie wieder ganz neu beginnen wollen, müssen Sie auf die leere Tafel klicken.

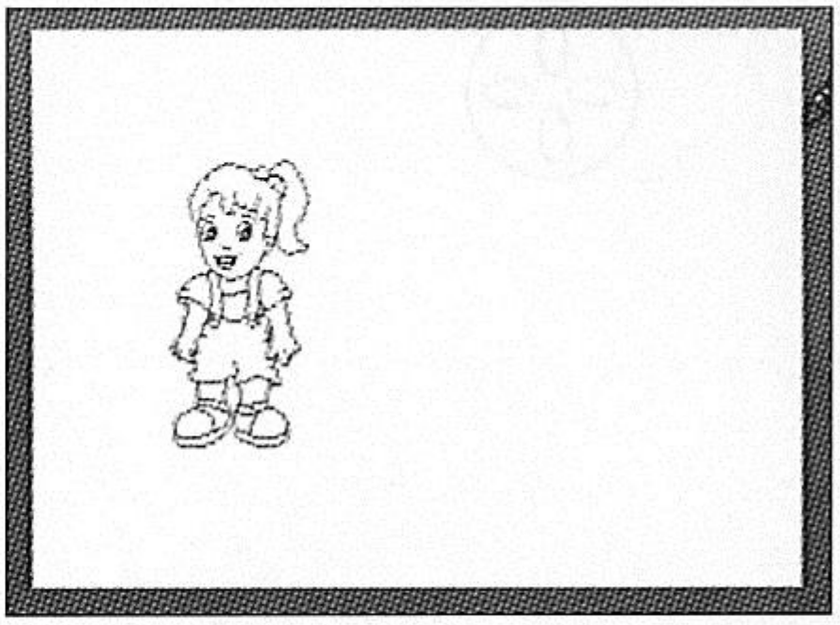
SO GESTALTET MAN SEINE EIGENEN CARTOONS

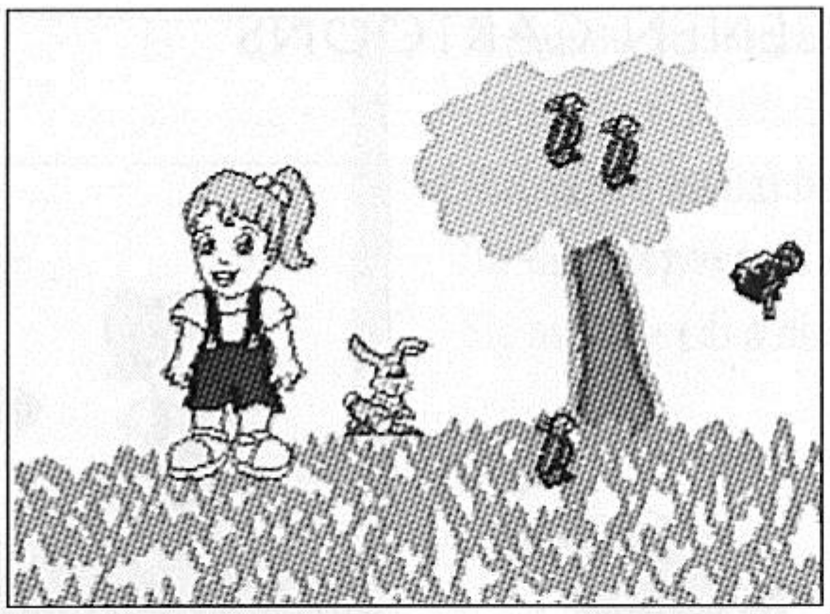
Jetzt hat Ihr Kind seine eigene Szene entworfen, und hat damit das Bühnenbild für einen Cartoon aufgebaut. Die Videokamera kann benutzt werden, um zu vorangegangenen Doppelseiten der *Zauberbuntstifte*-Storyware zurückzukehren und Figuren für die Produktion auszuwählen.



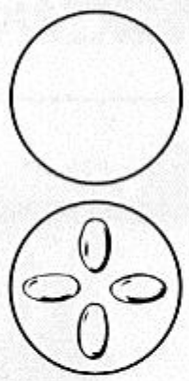


Klicken Sie einfach auf das Videokamera-Symbol und blättern Sie dann durch die restliche Storyware. Wenn Sie einen Gegenstand oder eine Figur finden, die in den Cartoon einbezogen werden soll, so klicken Sie darauf, um Sie auszuwählen. Sobald Sie auf eine Figur geklickt haben, die Sie einbeziehen wollen, erscheint ein Bild dieser Figur auf dem Bildschirm.





Um Ihre Figuren innerhalb der Szene anzuordnen, müssen Sie den Magischen stift an verschiedene Stellen des Zeichenbords bewegen. Sobald Sie die ideale Stelle gefunden haben, drücken Sie den Stift herunter. Dann können Sie sich weitere Figuren für Ihre Produktion auswählen. Im ganzen können es bis zu sieben Figuren sein.



Wenn das Bühnenbild aufgebaut und alle Figuren in der richtigen Stellung sind, können Sie durch Druck auf die Animationstaste die Handlung in Bewegung setzen.

Sollten Sie versuchen, zu einer früheren Doppelseite der Storyware zurückzugehen, ohne erst auf das Kamera-Symbol zu klicken, erscheint die folgende Botschaft auf Ihrem Bildschirm: "Wirklich umblättern? Sie werden Ihr Bild verlieren!" Wenn es Ihnen nichts ausmacht, daß Sie Ihr Bild verlieren, klicken Sie einfach den Magischen Stift auf jede beliebige Stelle der Storyware. Zum Speichern des Bildes blättern Sie einfach zur letzten Doppelseite zurück.

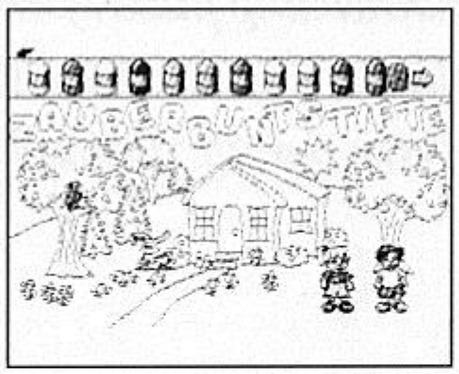
VIDEO-SCHNAPPSCHÜSSE

Wenn Ihr SEGA PICO System durch einen Videorekorder an einen Fernseher angeschlossen ist, können Sie die fertiggestellten Animationen Ihres Kindes aufzeichnen. (Bitte schlagen Sie im SEGA PICO Benutzerhandbuch nach, wo Sie eine Anleitung zum Anschluß des Systems an eine TV/VCR-Einrichtung finden.) Heben Sie die Animationen als chronologische Aufzeichnung der kreativen Arbeiten auf, zu denen Ihr Kind in verschiedenen Altersstadien fähig war. Sie – und auch Ihr Kind – werden später gerne darauf zurückblicken!

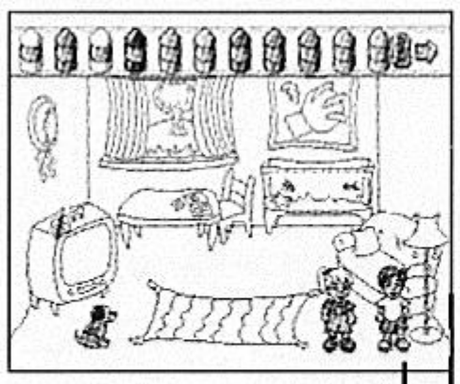
BILDSCHIRMSUCHER

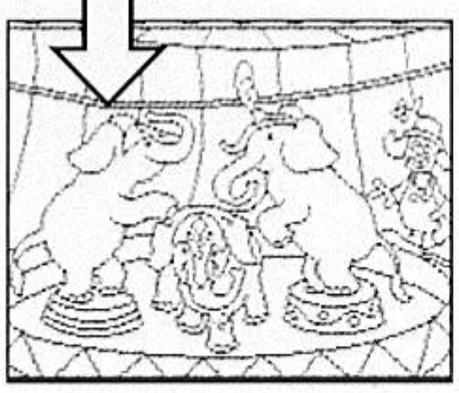
BENUTZEN SIE DIESEN BILDSCHIRMSUCHER ALS IHRE STRASSENKARTE, WENN SIE ZU EINER IHRER LIEBLINGSAKTIVITÄTEN ZURÜCKKEHREN WOLLEN.

TITELSEITE

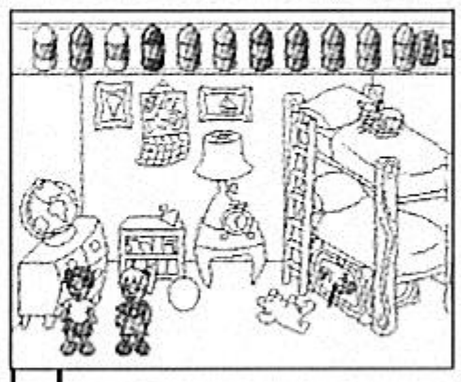


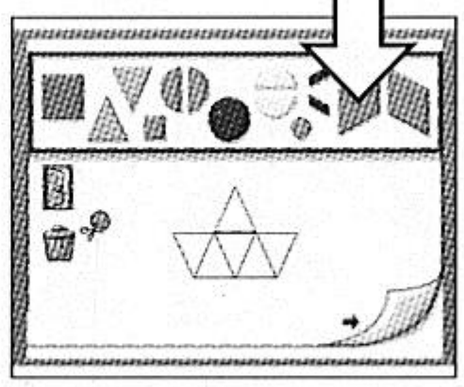
ERSTE DOPPELSEITE





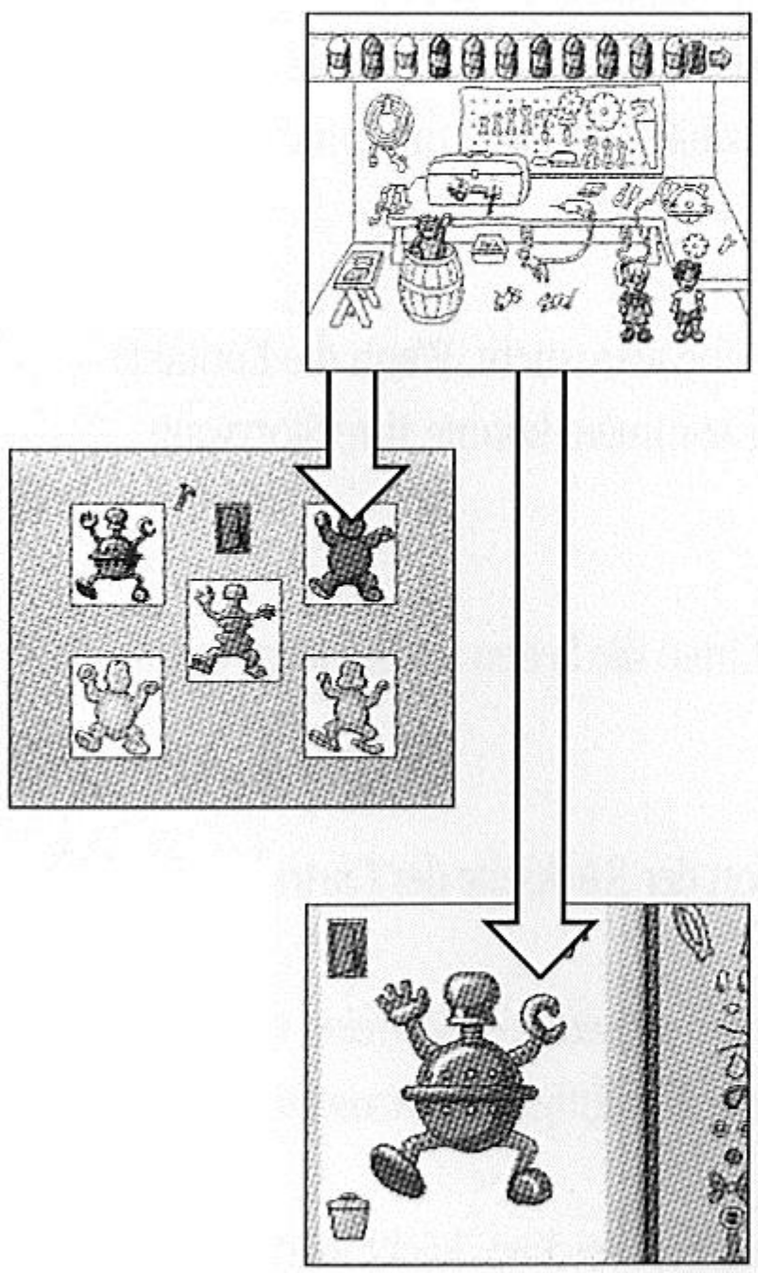
ZWEITE DOPPELSEITE



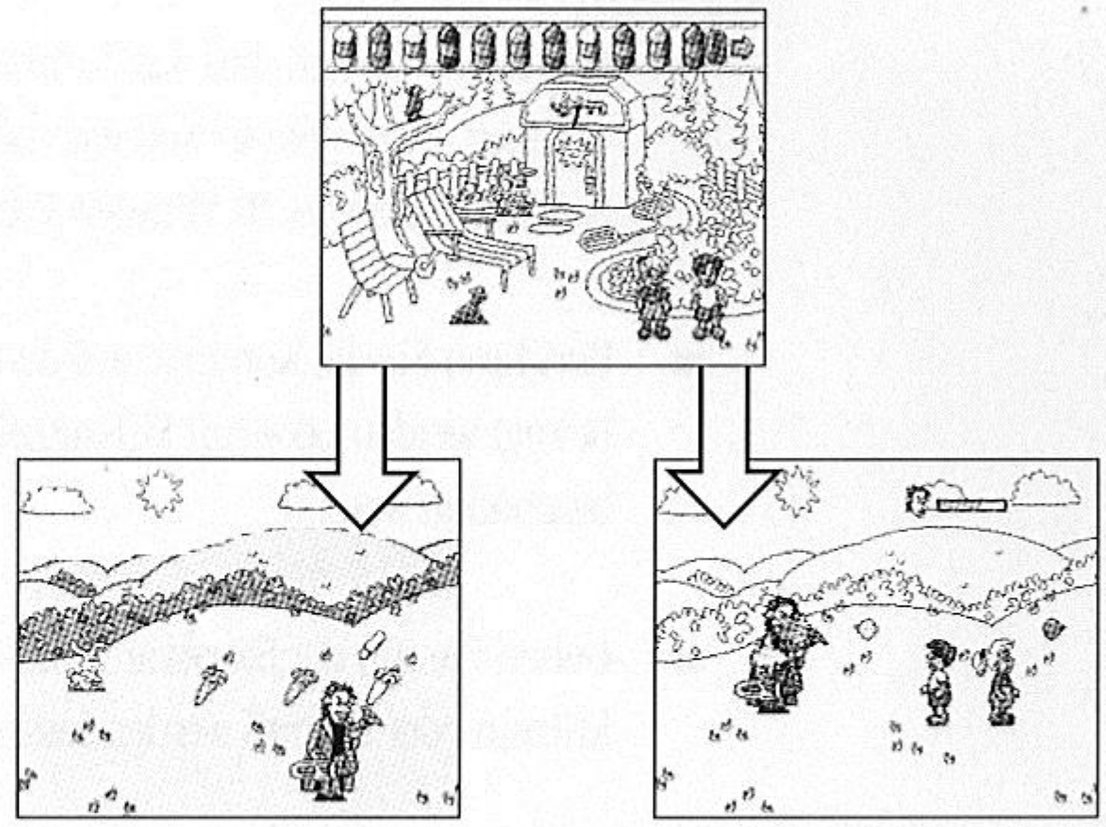


BILDSCHIRMSUCHER

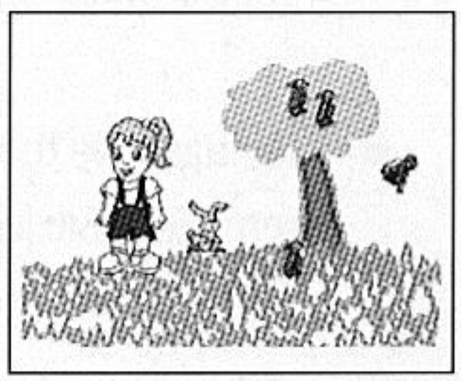
DRITTE DOPPELSEITE



VIERTE DOPPELSEITE



FÜNFTE DOPPELSEITE



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 *Zauberbuntstifte* 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 Storyware 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 Storyware zu berühren. Benutzen Sie keine starken Chemikalien wie Farbverdünner oder Benzol.

NOTES

<672-2049-18>