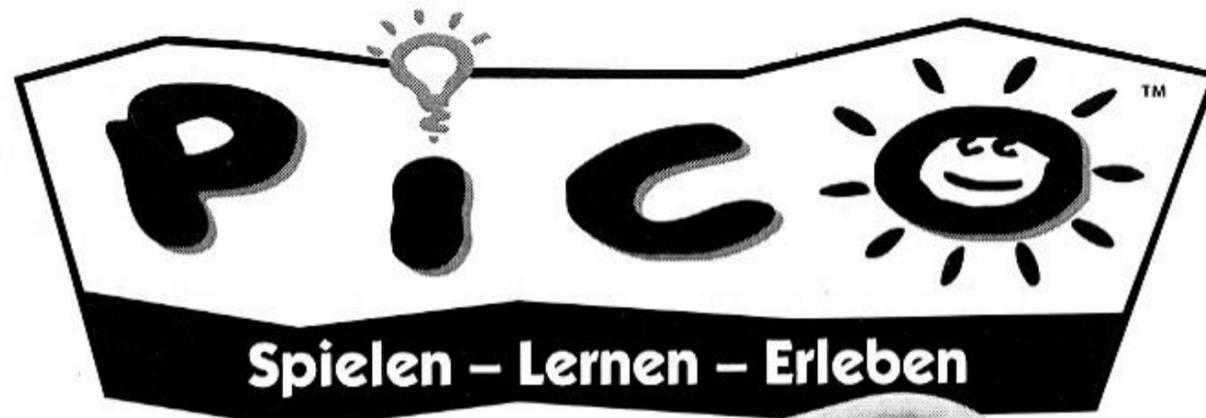


FÜR KINDER VON
3 – 7 JAHREN

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
6. Vorbereitung
8. Steuerung
10. JETZT – Ludwig von Drakes Labor
12. 140 Millionen Jahre v. Chr.
14. 1495 – Leonardo da Vincis Studio
16. 1877 – Thomas Edisons Labor
18. 1902 – Die Gebrüder Wright in Kitty Hawk
20. Wie ein Geschichtsfilm nach der eigenen Vorstellung gedreht wird
22. Eine eigene Szene erzeugen
24. Bester Einsatz der Storyware
25. Kurze biographische Erläuterungen für Ihre Reise in die Vergangenheit

ÜBERBLICK

Ihr Kind kann an *Mickys Ausflug in die Vergangenheit* teilnehmen und mit ihm zu verschiedenen historischen Ereignissen reisen. Jeder Sprung in die Vergangenheit bietet neue Möglichkeiten, etwas über bedeutende Augenblicke in der Geschichte oder über berühmte Persönlichkeiten zu erfahren.

Auf ihrem Weg durch die Storyware können Kinder durch verschiedene Aktivitäten an einer Reihe von Ereignissen und Entdeckungen “teilnehmen”. Beispielsweise können sie Leonardo da Vinci helfen, seine berühmte Mona Lisa fertigzustellen, oder einen Dinosaurier zu einem Leckerbissen führen – sie werden in die Geschichte hineingezogen und können mitwirken.

Jede Aktivität enthält informative Texte, die dabei helfen, einen großen Augenblick in der Vergangenheit in den richtigen Zusammenhang zu bringen. Auch können Kinder ihr Verständnis für Zeit verstärken und Formen, Farben und Jahreszeiten erkennen und dabei gleichzeitig ihre Koordination von Auge und Hand üben.

Außer der Entwicklung der motorischen Fähigkeiten lernen die Kinder durch die Spiele wichtige Zusammenhänge zwischen:

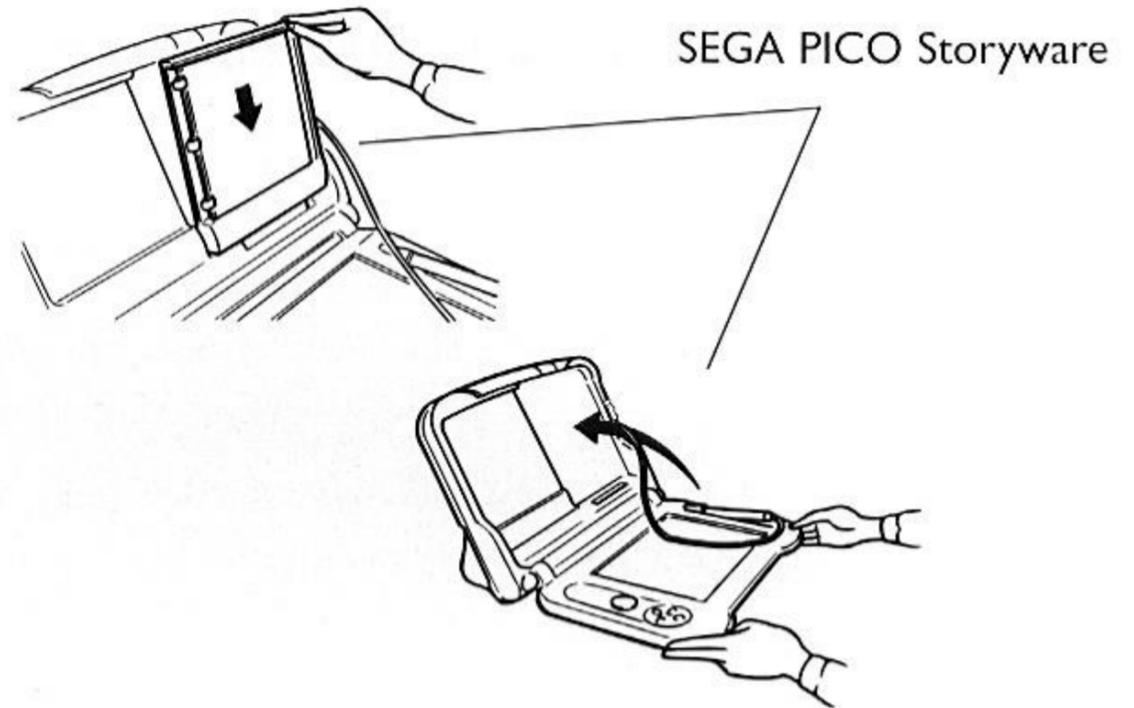
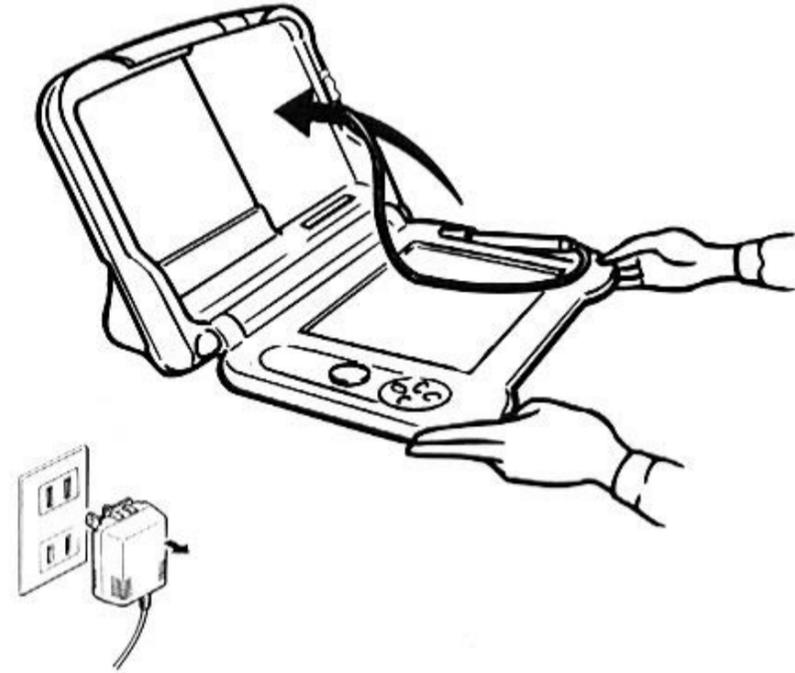
- digitalen und analogen Uhren,
- Tagen, Monaten und Jahreszeiten und ihre Bedeutung für den Lebenszyklus,
- elektrischer und manueller Kraftübertragung zu erkennen.

Alle Übungen in *Mickys Ausflug in die Vergangenheit* bieten dazu viele Möglichkeiten für die Vertiefung des Erlernten, denn jede Aktivität kann so lange 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 Micky durch die Vergangenheit zu reisen, wird es sich zuerst auf die lustigen Dinge und interessanten Spiele stürzen. Das Lernen erfolgt durch das Spiel, und daher muß man nicht unbedingt darauf hinweisen, daß dies nicht nur ein "Spielzeug", sondern auch ein "Lernzeug" ist.

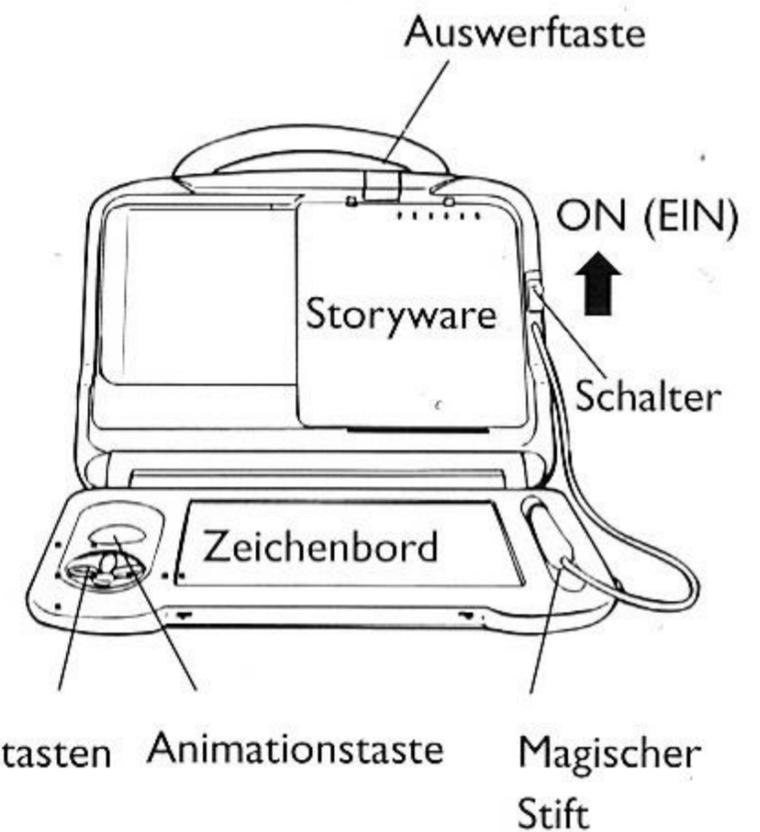
VORBEREITUNG

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-Schlitz. 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 zwei kurzen Animationen erscheint ein Titelschirm für *Mickys Ausflug in die Vergangenheit*. Die Reise durch die Zeit beginnt mit "JETZI – Ludwig von Drakes Labor". Durch das Umblättern der Storyware-Seiten können Kinder zu verschiedenen Zeitpunkten in der Geschichte reisen: "140 Millionen Jahre v. Chr.", "1495 – Leonardo da Vincis Studio", "1877 – Thomas Edisons Labor" und "1902 – Die Gebrüder Wright in Kitty Hawk". Bei jedem Bildschirm warten neue Aktivitäten und kreative Aufgaben.

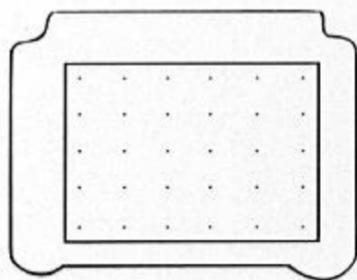
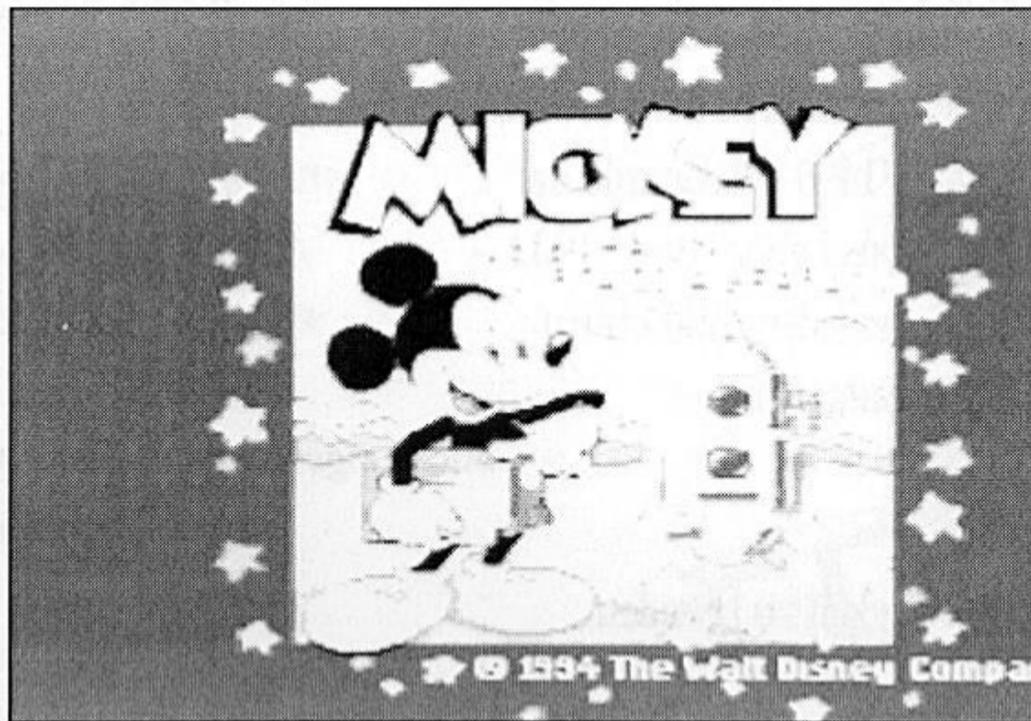


5. Blättern Sie einfach um, um eine Tätigkeit zu beenden.

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.

VORBEREITUNG 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 Ihren Ausflug in die Vergangenheit mit Micky beginnen, wenn Sie zur nächsten Seite Ihrer Storyware blättern, wo Sie mit dem Magischen Stift die Geschichte zum Leben erwecken können.

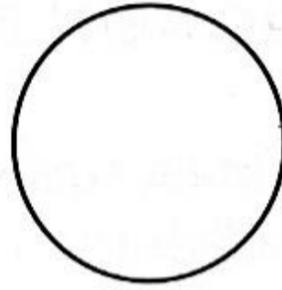


Zeichenbord

Berühren Sie eine beliebige Stelle der Storyware mit dem Magischen Stift. Es erscheint ein Cursor in der Form von Micky's Hand (mit Handschuh). Wenn Sie die Hand auf die verschiedenen Figuren oder Gegenstände plazieren, können Sie sie animieren oder zum nächsten Abenteuer weitergehen lassen.

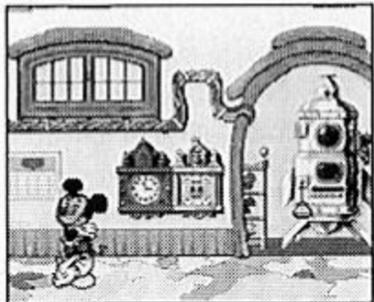
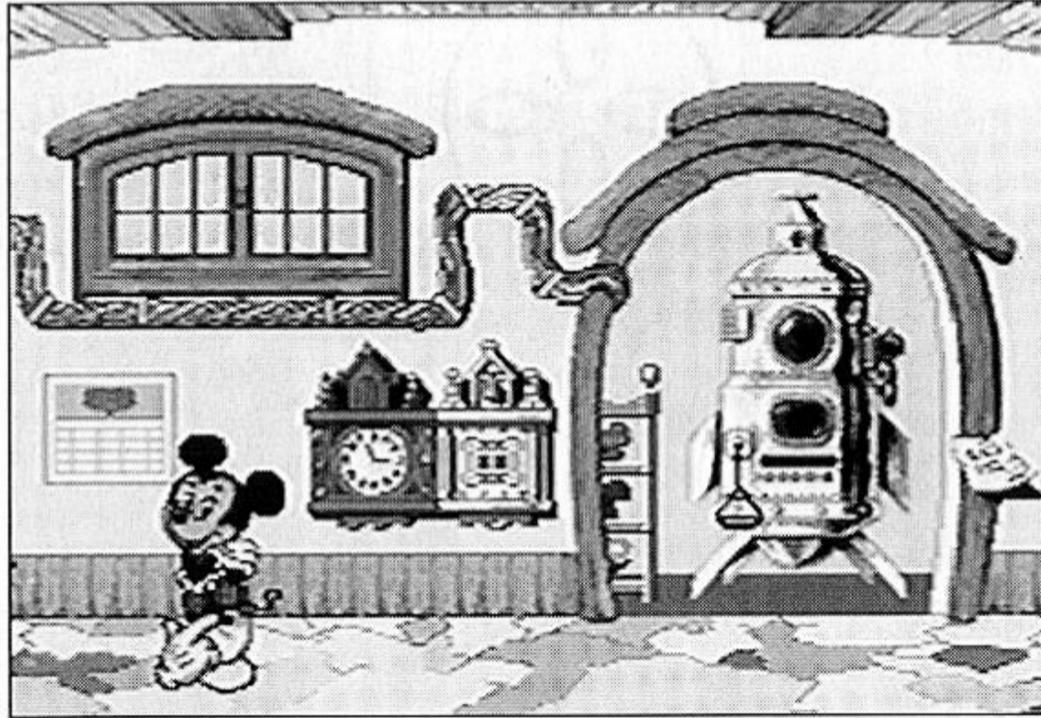
Wenn Sie in den einzelnen Szenen die rote Animationstaste drücken, wird Ihnen gezeigt, was Sie berühren sollen.

In manchen Fällen können Sie beim Spielen mit den Richtungstasten die Farben oder Szenen ändern.

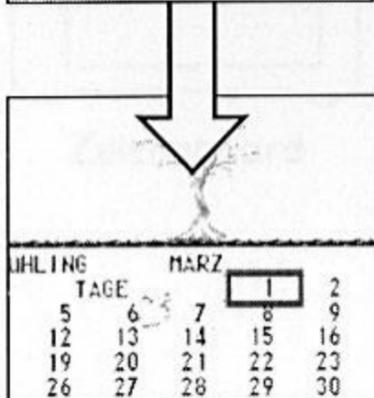


JETZT – LUDWIG VON DRAKES LABOR

Sie können Micky immer kitzeln, wenn Sie die Hand auf ihn plazieren und mit dem Magischen Stift drücken ("klicken").



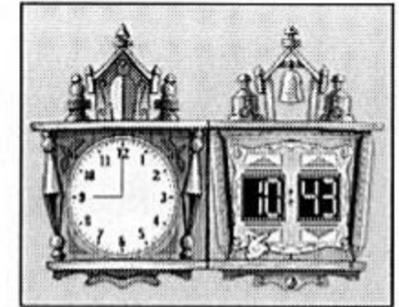
Wenn Micky das Labor von Ludwig von Drake besucht, können Sie die Hand im Labor herumführen und auf verschiedene Gegenstände klicken. Manche werden dadurch animiert, andere führen zu einem Abenteuer und wieder andere geben Tips, den verlorengegangenen Professor wiederzufinden.



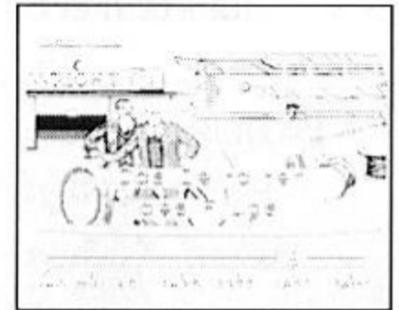
Wenn Sie den Magischen Stift auf dem Zeichenbord bewegen, wird die Hand auf dem Kalender plaziert. Klicken Sie, um die Zeit und die Jahreszeiten zu ändern.

Durch die Auswahl verschiedener Gegenstände im Labor lernen Kinder, wie diese funktionieren.

Analog-Uhr : Wenn Sie auf diese Uhr klicken, gelangen Sie zu einem Bildschirm, wo Sie die Zeiger auf dem Zifferblatt vor- oder zurückdrehen können, um die Zeit zu ändern. (Passen Sie auf, was mit der Digital-Uhr passiert.) Stellen Sie die Zeiger einmal auf die volle Stunde, und lassen Sie sich überraschen.

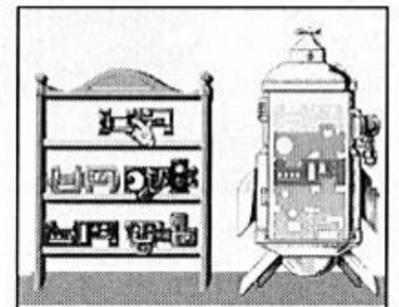


Digital-Uhr : Wenn Sie auf diese Uhr klicken, können Sie sie einstellen. Mit den Pfeilen nach oben und unten bestimmen Sie, ob die Zeit vorwärts oder rückwärts laufen soll. Wenn Sie die Zahlen auf die gleiche Zeit einstellen, die von der Analog-Uhr gezeigt wird, klingelt es!



Klicken Sie auf den unteren Bildschirm der Zeitmaschine, um die verschiedenen Einstellungen zu sehen. Mit dem Cursor können Sie den Zeitbalken verschieben, und es erscheint ein Bild einer Persönlichkeit aus dieser Geschichtsperiode.

Klicken Sie auf das Regal, auf dem die verschiedenen Bauteile liegen, mit denen die Zeitmaschine funktioniert. Ein Tip: Die Teile fallen immer nach unten, also setzen Sie zuerst das unterste Teil ein.



Sprechen Sie darüber, wie viele Dinge am Tag zu tun sind, weil es "Zeit ist".

140 MILLIONEN JAHRE V. CHR.

Lassen Sie den Pteradactylus fliegen. Wenn er hungrig aussieht, fliegen Sie mit ihm zu einer Libelle, und passen Sie auf, was passiert.

Klicken Sie auf Mickys Zeitmaschine, um zu sehen, ob sie noch funktioniert.

Plazieren Sie die Hand auf den Vulkan. Klicken Sie noch einmal, um etwas darüber zu erfahren.



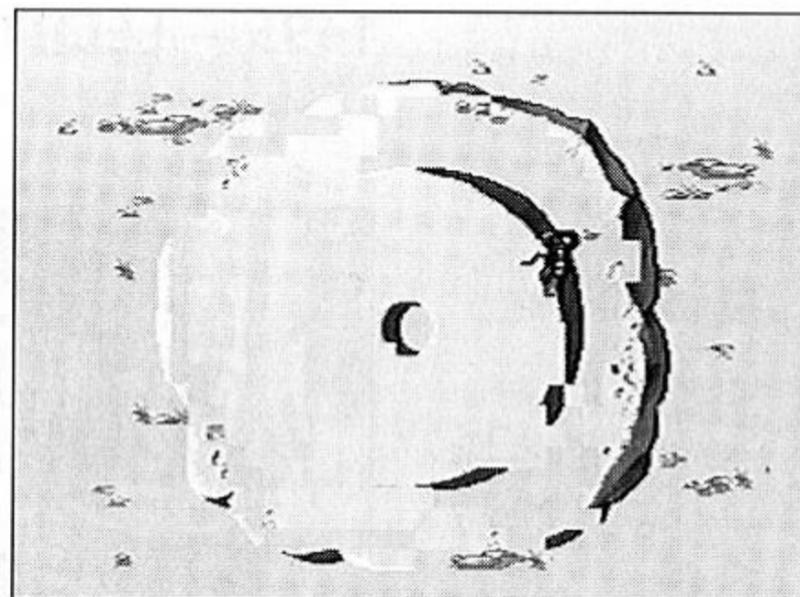
Der Dinosaurier im See hat auch Hunger. Wenn Sie auf eine Libelle klicken und in seine Nähe fliegen, kann er sein Abendessen verzehren.

Finden Sie Ludwig, indem Sie auf ihn klicken.

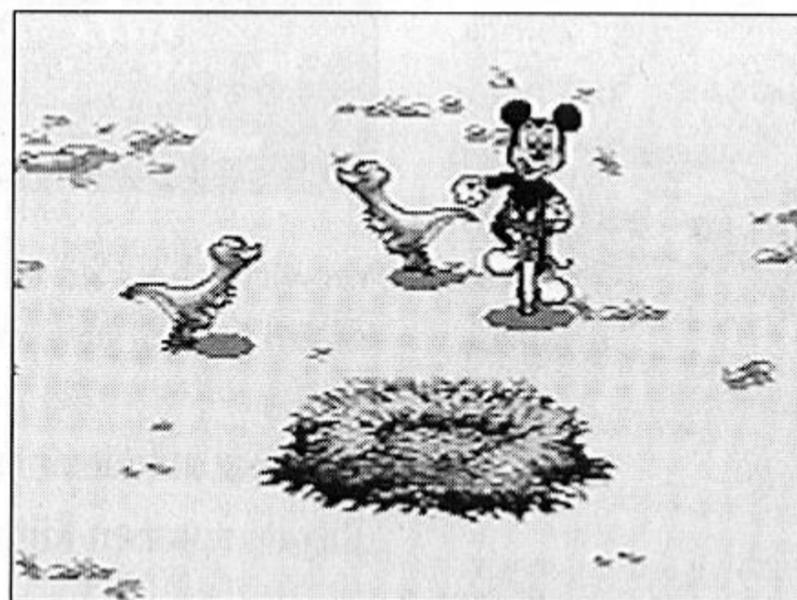
Um mehr Libellen anzulocken, klicken Sie bis zu drei mal auf die Pflanzen im Vordergrund.

Wenn Sie auf die zweite Seite von *Mickys Ausflug in die Vergangenheit* blättern, reisen Sie mit Micky in das Zeitalter der Dinosaurier – dort, wo Ludwig mit seiner Zeitmaschine abgestürzt ist. Benutzen Sie den Magischen Stift auf dem Zeichenbord, um auf verschiedene Dinge zu klicken. Passen Sie auf, was passiert.

Klicken Sie auf das steinerne Rad auf dem Boden. In der folgenden Szene können Sie einen Bohrer bedienen, mit dem Sie das Rad freilegen können. Dazu bewegen Sie den Magischen Stift einfach auf dem Zeichenbord hin und her. Es werden Stücke vom Steinbrocken abgeschlagen, und das Rad wird freigelegt. Wenn das Rad vollständig freiliegt, bewegen Sie den Bohrer auf eine Seite und klicken Sie, wenn sich der Cursor wieder in die Hand verwandelt.



Sie glauben, es ist einfach, ein Dinosaurierbaby zu versorgen? Micky braucht Hilfe, um die Babys zurück in ihr Nest zu bringen. Bewegen Sie den Magischen Stift auf dem Zeichenbord, wodurch Sie Mickys Einrad steuern und die Dino-Babys beisammen halten.



Klicken Sie auf die Storyware, um zur ursprünglichen Szene zurückzukehren. Wenn Sie dann auf das Dinosaurierbaby klicken, können Sie das Dinosaurierspiel spielen, ohne das Rad vorher freizulegen.

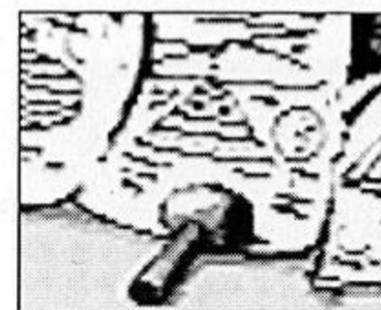
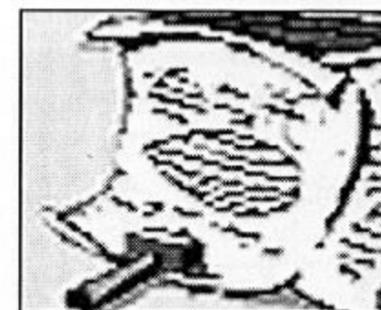
1495 – LEONARDO DA VINCIS STUDIO



Wenn Sie auf die dritte Doppelseite der Storyware blättern, erfahren Sie interessante Fakten über den großen Künstler und Erfinder Leonardo da Vinci. Die Aufgabe liegt hier in der Verwirklichung drei der Erfindungen da Vincis. Wenn eine Erfindung gebaut worden ist, kann man mit ihr ein Spiel spielen. Aber zuerst machen Sie eine Entdeckungsreise durch das Studio, indem Sie auf verschiedene Gegenstände klicken.

Klicken Sie auf das unvollendete Gemälde auf da Vincis Staffelei. Jetzt können Sie dem Künstler helfen, die Mona Lisa fertig zu malen. Wenn Sie den Pinsel auf verschiedene Stellen des Gemäldes klicken, können Sie sie ändern, bis die perfekte Kombination hergestellt ist. Oder Sie machen einfach ein komisches Bild, das macht auch Spaß.

Klicken Sie auf eine der Skizzen da Vincis, und helfen Sie ihm bei seinen Erfindungen. Wenn Sie den Magischen Stift auf dem Zeichenbord hin- und herführen, können Sie mit der Feder eine Zeichnung des Gerätes freilegen. Bewegen Sie die Feder dann auf die Seite. Wenn sie sich in die Hand verwandelt, klicken Sie darauf, um den zweiten Teil des Spiels zu beginnen. Mit dem Werkzeug, das daraufhin erscheint (entweder ein Vorschlaghammer, Holzhammer oder eine Axt), können Sie die Skizze dann anmalen, wenn Sie den Magischen Stift auf dem Zeichenbord herumführen. Wenn das Bild fertig und bunt ist, können Sie mit Leonardos Erfindung spielen und gleichzeitig zählen üben. In jedem Spiel erhalten Sie einen Punkt, wenn Sie einen Gegenstand fangen. Wenn Sie einen blinkenden Gegenstand fangen, erhalten Sie zehn Zusatzpunkte.



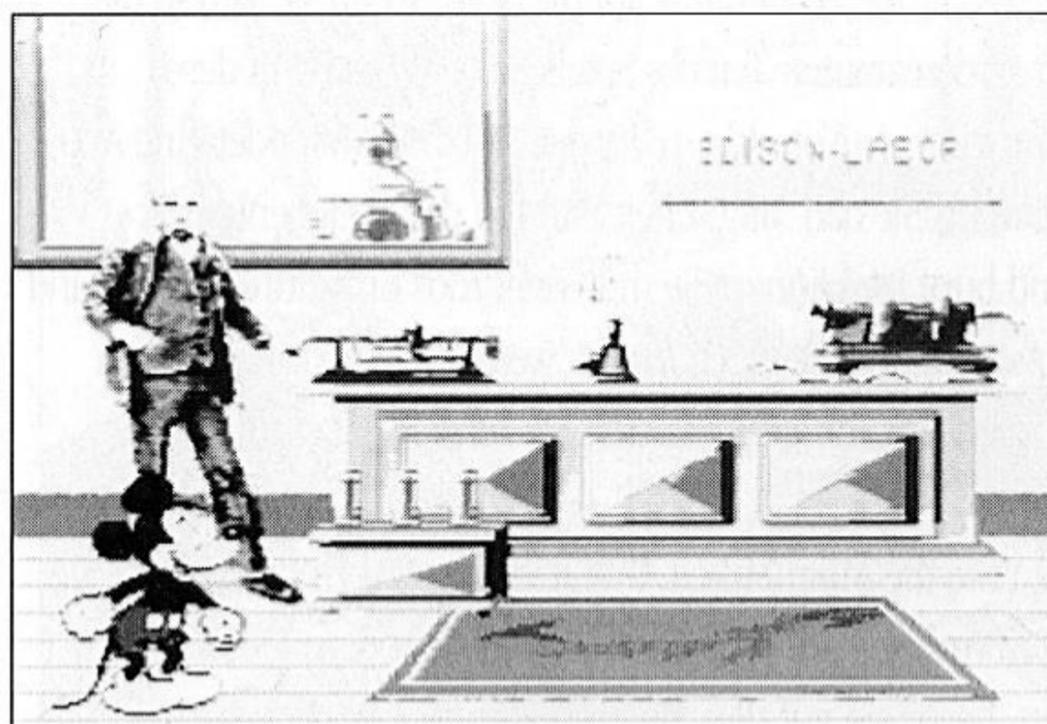
Bei dem Unterwasserabenteurer haben Sie die Möglichkeit, Schatztruhen zu finden. Wenn Sie den Magischen Stift auf dem Zeichenbord herumführen, können Sie mit dem U-Boot die einzelnen Schatztruhen aufsammeln, bevor sie auf den Meeresboden sinken. Bei dem Hubschrauberabenteurer müssen Sie versuchen, die Drachen einzufangen, bevor sie vom Bildschirm fliegen. Bei dem Panzerabenteurer müssen Sie versuchen, die Windrädchen daran zu hindern, die andere Bildschirmseite zu erreichen. Dazu können Sie sie entweder fangen oder abschießen. Klicken Sie den Magischen Stift auf den Panzer, um die Kanone abzufeuern.

Es gibt noch zwei weitere Möglichkeiten, mit den Erfindungen Leonardo da Vincis zu spielen. Wenn Sie zuerst auf ein Werkzeug klicken, können Sie zur Skizzenübung übergehen. Wenn Sie zuerst auf das Modell klicken, können Sie direkt in das Spiel mit der betreffenden Erfindung "einsteigen".

Um das Spiel zu beenden, blättern Sie einfach um.

Sprechen Sie mit Ihrem Kind über die Erfindungen und wie sie oft aus Notwendigkeit entstanden sind. Manche wurden speziell entwickelt, und manche sind einfach "Fehler", die in etwas Nützliches umgeändert worden sind. Fragen Sie, welche Erfindung Kinder machen würden, wenn sie könnten.

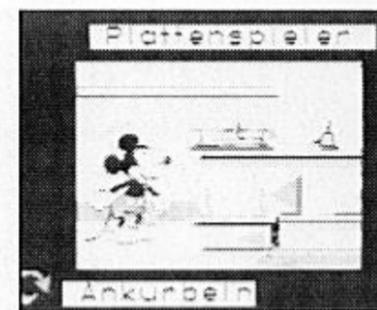
1877 – THOMAS EDISONS LABOR



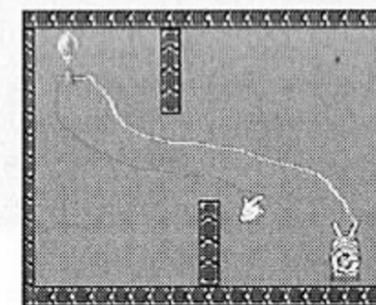
Reisen Sie mit Micky in das Jahr 1877, und erfahren Sie von Thomas Alva Edison selbst, was Elektrizität bedeutet! Anhand von drei Erfindungen von Edison – elektrischer Generator, Glühbirne und Plattenspieler – wird das Prinzip der Stromerzeugung veranschaulicht. Klicken Sie auf Edison und sein Laborschild, um eine kurze Biographie zu lesen.

Mit dem handförmigen Zeiger klicken Sie auf eine Edison-Erfindung, die dann als der Hauptgegenstand in der folgenden Szene erscheint. Wenn Sie die Animationstaste drücken, erhalten Sie ein paar Tips, wie das Gerät bedient wird. Wenn Sie in dieser Szene genug experimentiert haben, klicken Sie auf die Storyware und kehren zum Labor zurück. Probieren Sie eine andere Erfindung Edisons aus.

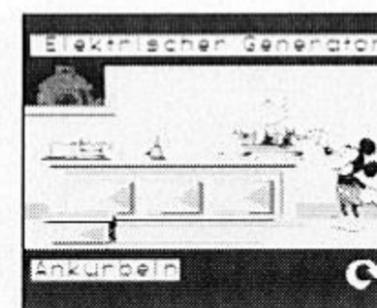
Klicken Sie entweder auf den Kasten mit den Rollen oder auf den Plattenspieler. Um die Musik auf dem Plattenspieler spielen zu können, muß Micky die Kurbel drehen, um Strom zu erzeugen. Klicken Sie einfach auf Micky, und bewegen Sie den Magischen Stift im Kreis herum, um die Melodie zu spielen. Je schneller Sie den Magischen Stift kreisen lassen, desto schneller wird die Musik. Klicken Sie auf eine der Rollen und spielen Sie ein anderes Lied.



Klicken Sie auf die Glühbirne, und Sie gelangen in ein Labyrinth, wo Sie etwas über Elektrokabel erfahren können. Mit dem Cursor ziehen Sie ein Kabel und schließen die Glühbirne an den Generator an. Sie können mit einem beliebigen Anschluß anfangen, müssen das Kabel aber am blinkenden Anschluß auf der anderen Seite anschließen. Achten Sie aber auf sich überkreuzende Drähte! Wenn Sie die Richtungstasten nach oben oder unten drücken, können Sie die Farben ändern. Drücken Sie die rechte und linke Richtungstaste, ändern Sie das Labyrinth.



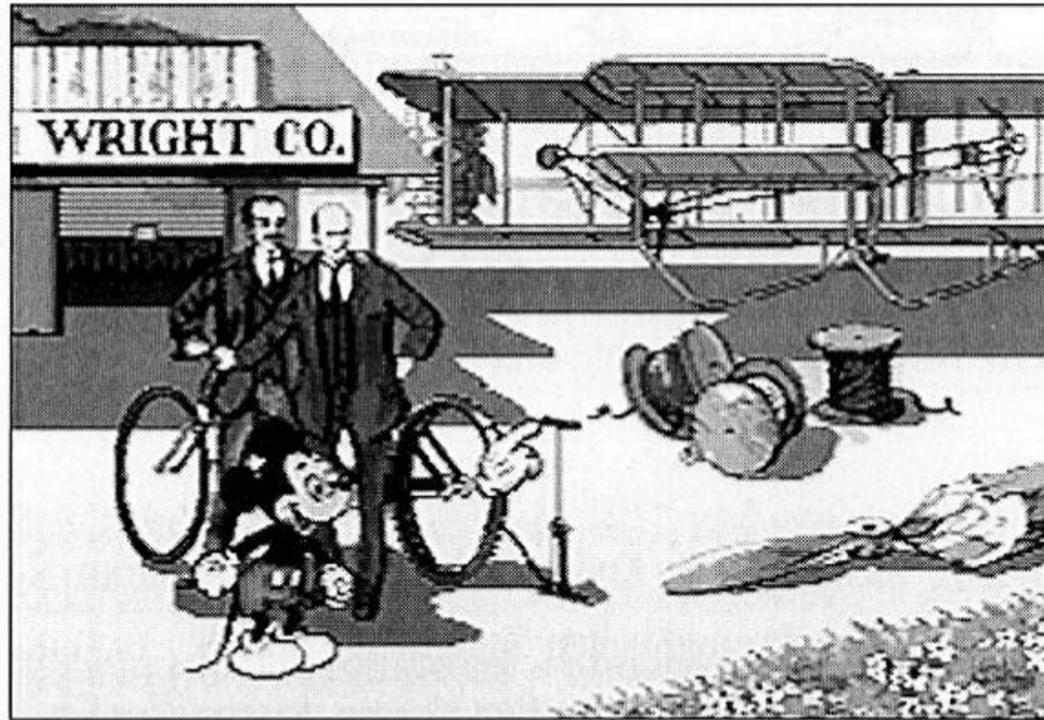
Klicken Sie auf den elektrischen Generator. Micky muß die Kurbel drehen, um genug Strom für die Glühbirne zu erzeugen. Klicken Sie auf Micky, und helfen Sie ihm, die Kurbel anzufassen. Bewegen Sie den Magischen Stift dann schnell in großen Kreisen. Je schneller Sie den Magischen Stift bewegen, desto heller wird die Glühbirne.



Wenn Ihr Kind daran interessiert ist, mehr über die Elektrizität zu erfahren, erklären Sie ihm das Prinzip vom elektrischen Stromkreis mit einer Batterie, Alufolie und einer kleinen Taschenlampenbirne. Machen Sie zusammen eine Liste von allen Dingen in Ihrer Wohnung, die Elektrizität benötigen.

1902 – DIE GEBRÜDER WRIGHT IN KITTY HAWK

Die Gebrüder Wright haben viel zu tun in Kitty Hawk, aber Micky sieht, daß es auch viel zu spielen gibt. Klicken Sie auf die Gebrüder, und erfahren Sie, wer Wilbur ist und welcher Orville. Dann klicken Sie auf das Schild über ihrem Laden, um mehr über sie zu erfahren.



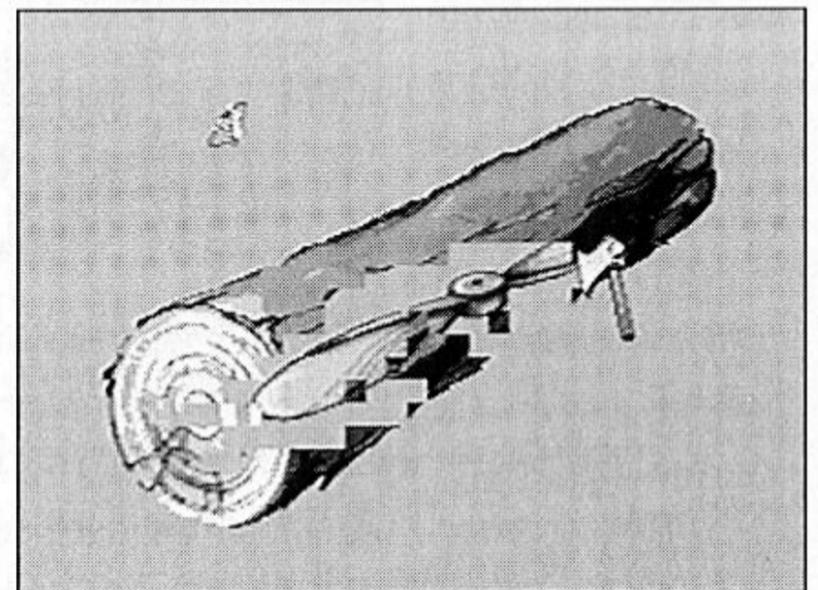
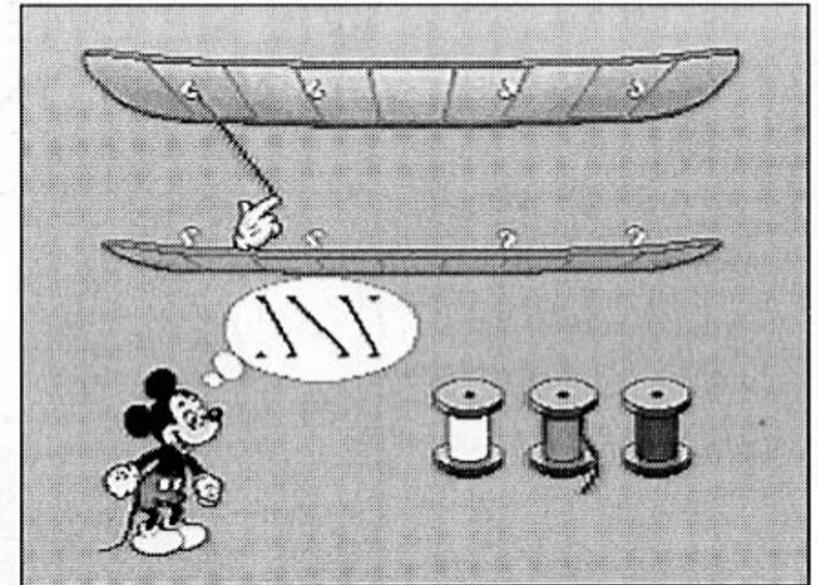
Es ist sehr lustig, Wilbur und Orville dabei zu helfen, ihren Fahrradreifen aufzupumpen. Nehmen Sie die Hand dazu, aber aufgepaßt – bitte nicht zuviel Luft einpumpen!

Klicken Sie auf die Tragflächen des Flugzeugs, und helfen Sie Micky, die Drähte richtig zu ziehen. Micky zeigt Ihnen ein Muster, und Sie müssen versuchen, die richtige Drahtfarbe und den richtigen Verbindungsweg zu finden. Die blinkende Ringschraube zeigt Ihnen, wo Sie anfangen sollen. Klicken Sie auf Micky, um das Muster zu ändern.

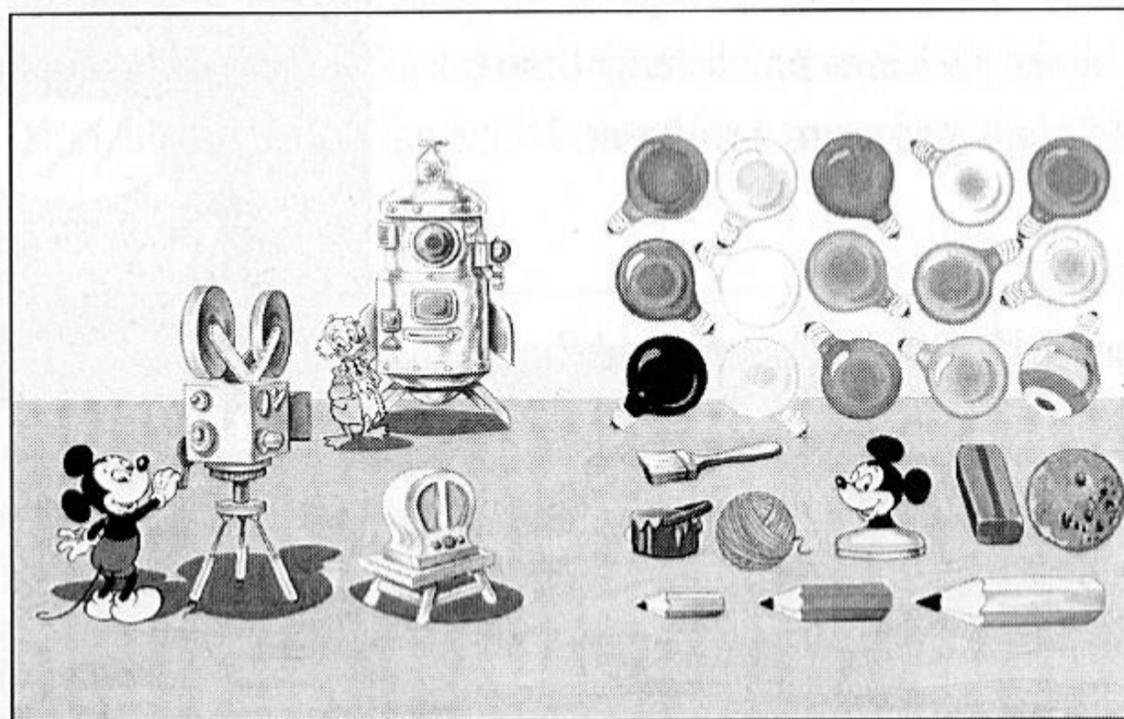
Klicken Sie auf die Storyware, um nach Kitty Hawk zurückzukehren.

Klicken Sie auf den halbgeschnitzten Propeller, um den Gebrüdern bei der Fertigstellung ihrer Arbeit zu helfen. Drücken Sie auf den Magischen Stift und bewegen Sie ihn auf dem Zeichenbord hin und her, um zwei Propeller herauszuschlagen. Schieben Sie das Beil auf die Seite, wo es sich in eine Hand verwandelt. Klicken Sie dann, um nach Kitty Hawk zurückzukehren.

Drücken Sie auf die gerade eingebauten Propeller, und drehen Sie sie, bis sie rotieren!

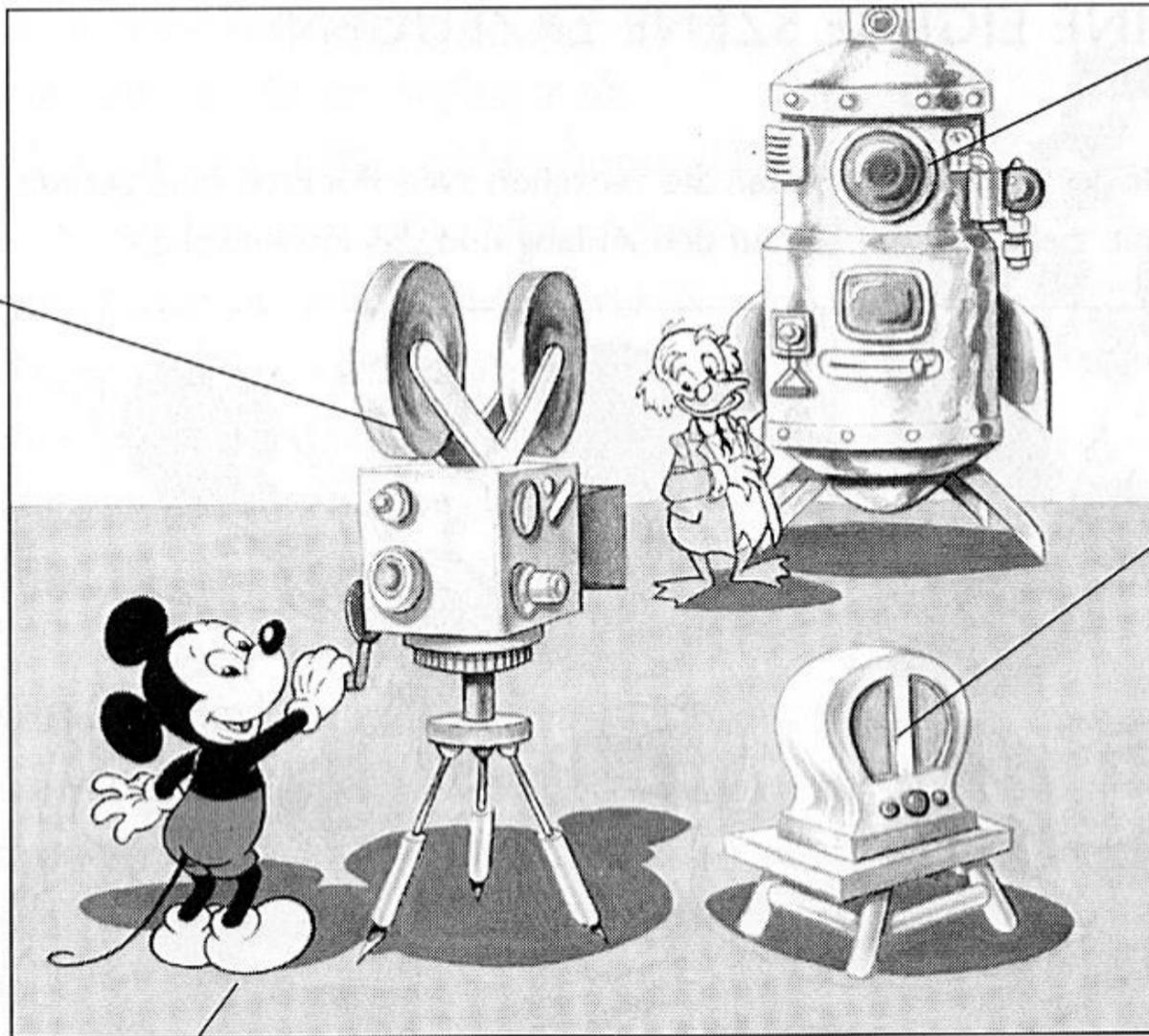


WIE SIE EINEN GESCHICHTSFILM NACH IHRER EIGENEN VORSTELLUNG MACHEN



Mit der letzten Seite der Storyware wird eine Tür zu unendlich vielen Möglichkeiten zur eigenen Gestaltung geöffnet. Durch die Wahl dieser Seite erscheint eine automatische Zeichnung. Klicken Sie auf das Zeichenbord und wählen Sie Figuren, Gegenstände, Musik, Animation und Kulissen aus der Geschichte aus. Ihr Kind kann dann einen eigenen Geschichtsfilm drehen und die Ereignisse nach der eigenen Vorstellung gestalten. 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 Szenen gestalten können.

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



Wenn Sie auf die Zeitmaschine klicken, können Sie eine Kulisse der vorherigen Seiten oder einen einfarbigen Hintergrund wählen.

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

Wenn Sie auf Micky klicken, erscheint eine Figur aus der Geschichte 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, führen Sie den Magischen Stift über das Zeichenbord, bis sich die Figur an der gewünschten Stelle befindet. Dann drücken Sie den Magischen Stift. Auf diese Weise gewählte Figuren können mit der Filmkamera animiert werden.

Durch das Kombinieren von Kulissen, Musik und animierten Figuren aus der Storyware können Kinder unzählige neue Filmszenen 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

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

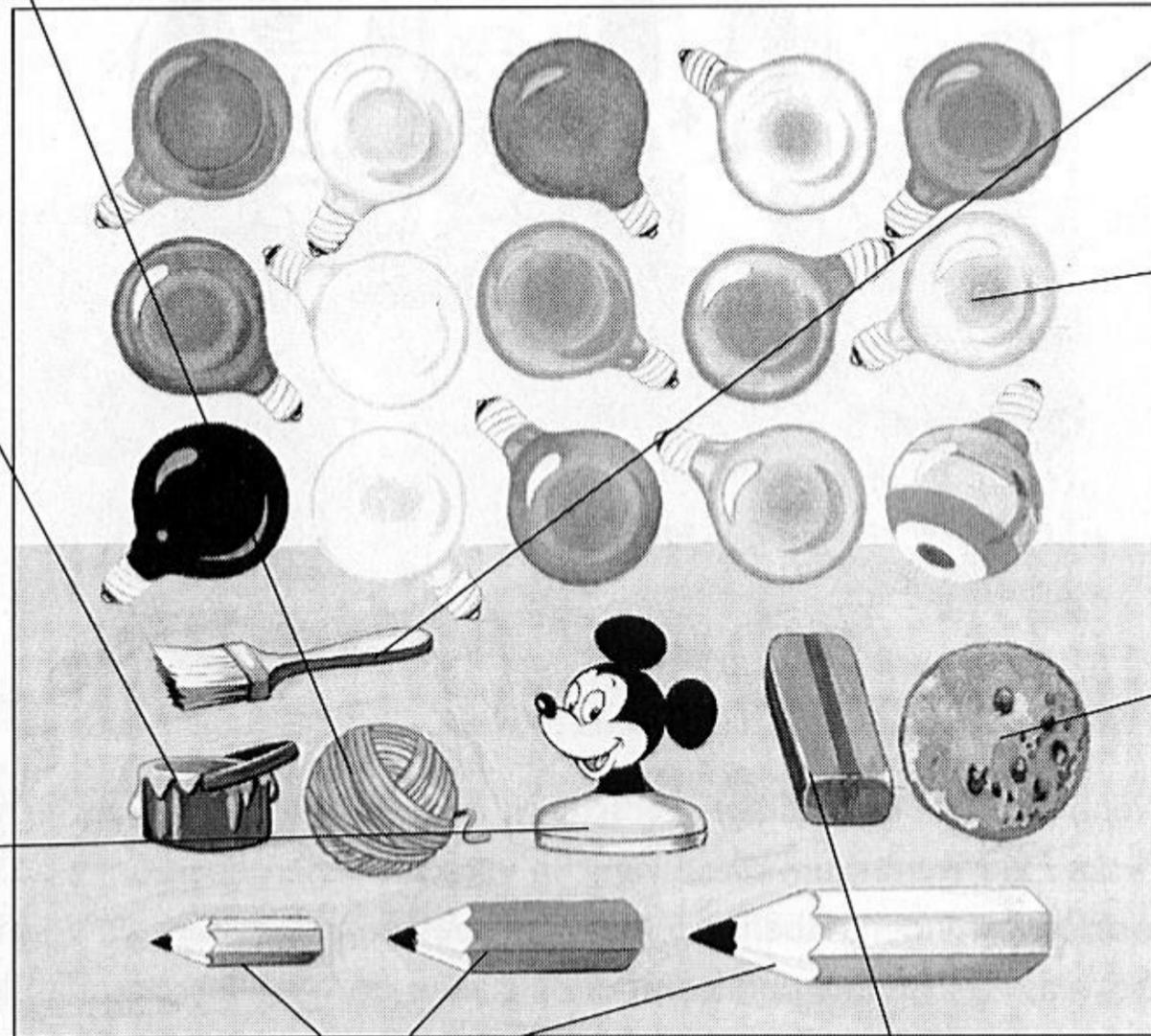
Der Pinsel malt mit dicken Strichen.

Mit den Glühbirnen können verschiedene Farben ausgewählt werden.

Mit dem Schwamm wird der Bildschirm leergewischt. Wenn Sie versehentlich den Schwamm benutzt haben, klicken Sie einfach auf das Zeichenbord, und die Szene erscheint wieder.

Der Farbtopf füllt umrandete Flächen mit Farbe aus.

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

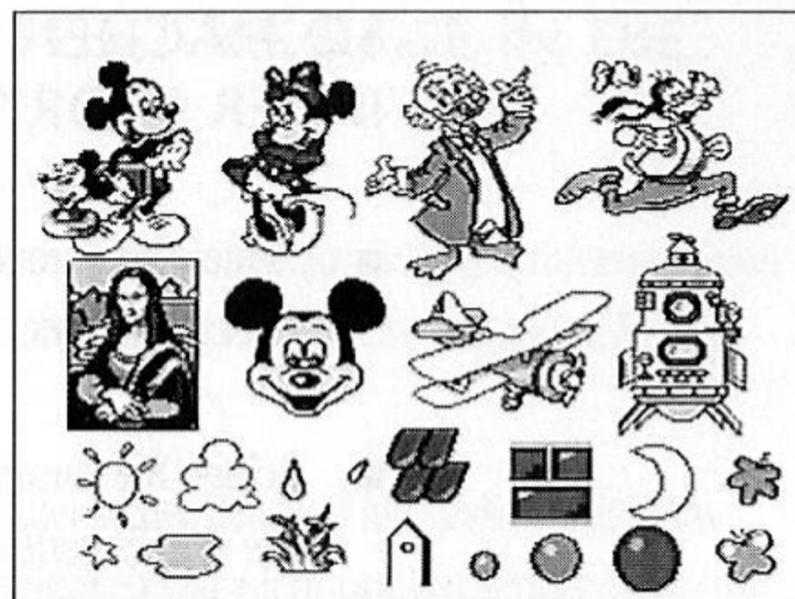


Die drei Bleistifte zeichnen je nach ihrer Größe dünne, mittlere oder dicke Linien.

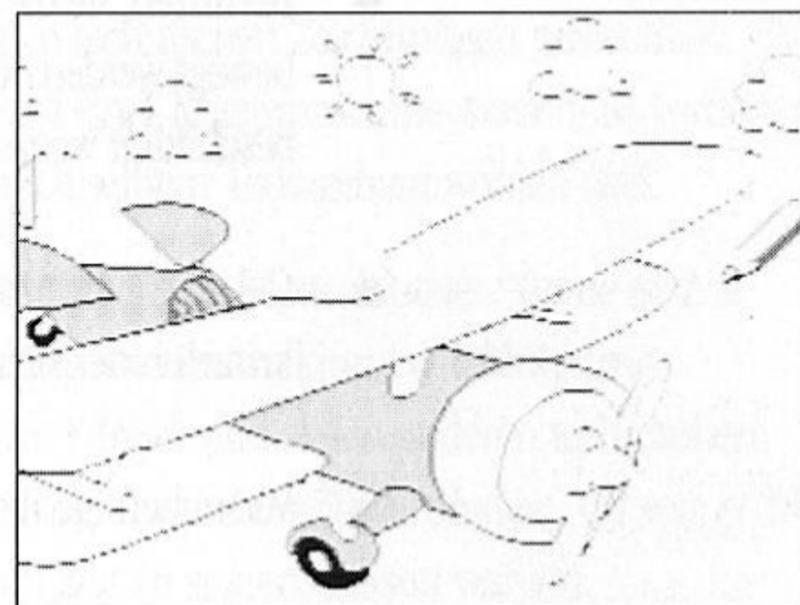
Mit dem Radiergummi können unordentlich gezeichnete Linien ausradiert werden, und es erscheint der Hintergrund hinter der Zeichnung.

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 einer neuen Szene möchte Ihr Kind vielleicht mit einer Figur oder einem Gegenstand aus *Mickys Ausflug in die Vergangenheit* anfangen. Das geht ganz einfach. Klicken Sie nur auf den Micky-Stempel auf der rechten Storyware-Seite, und es erscheint ein neuer Auswahlbildschirm. Klicken Sie mit dem 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. Große Stempel können als Schablonen verwendet werden, die Sie mit Farbe ausfüllen können.



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 lassen sich leicht durchführen: 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.

Wenn Ihr SEGA PICO über einen Videorecorder an einen Fernseher angeschlossen ist, können Sie die Animation Ihres Kindes aufzeichnen. (Bitte lesen Sie in der SEGA PICO-Bedienungsanleitung nach, wie Sie das System an ein TV / Videorecorder-Gerät anschließen. 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!

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 *Mickys Ausflug in die Vergangenheit* 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.

KURZE BIOGRAPHISCHE ERLÄUTERUNGEN FÜR IHRE REISE IN DIE VERGANGENHEIT

Wenn Ihr Kind anfängt, mit *Mickys Ausflug in die Vergangenheit* zu spielen, können die zusätzlichen Informationen zum Leben der jeweiligen Persönlichkeit interessant sein. Hier sind kurze Biographien, auf die Sie zurückgreifen können, um das Interesse Ihres Kindes weiter zu fördern.

Leonardo da Vinci (1452 – 1519) wird allgemein als der größte Wissenschaftler seiner Zeit und als einer der größten Maler der italienischen Renaissance gerühmt. Diese bemerkenswerte Persönlichkeit war nicht nur ein großer Maler und Bildhauer, auch seine Errungenschaften in der Architektur, Musik, Bau- und Militärtechnik, Astronomie, Luftfahrt, Anatomie, Botanik und Geologie sind in der ganzen Welt bekannt. “Das letzte Abendmahl” und “Die Mona Lisa” sind zwei der bekanntesten seiner Werke. Seine Erfindungsgabe wird mit den vielen technischen Zeichnungen verdeutlicht, die uns überliefert sind. Seine detaillierten Zeichnungen eines Hubschraubers und einer Kriegsmaschine werden als Vorläufer vieler moderner Errungenschaften angesehen, die erst viele hundert Jahre nach seinem Tode gebaut worden sind.

Thomas Alva Edison (1847 – 1931) war ein amerikanischer Erfinder, dessen bekanntes Motto lautete: “Genie ist 2 % Erfindung und 98 % Schweiß.” Er erfand oder trug maßgeblich zur Erfindung und Entwicklung der Glühbirne, elektrischer Beleuchtung, Elektromotoren, Elektroisenbahn, Plattenspielern, Filmen und vielen anderen technischen Errungenschaften, Werkzeugen, Geräten und Maschinen bei, die unseren Alltag drastisch verändert haben. Oft war er 18 Stunden am Tag an der Arbeit und schlief sogar häufig in seinem Labor, um Zeit zu sparen. Edison war ein leidenschaftlicher Leser und erklärte, er würde “jede Woche einen Stapel an Büchern” lesen, bis er sich durch die gesamte Bibliothek von Detroit gelesen hätte.

Orville (1871 – 1948) und Wilbur (1867 – 1911) Wright gelten als die amerikanischen Erfinder des Flugzeuges. Sie begannen ihre Laufbahn mit dem Bau von Versuchssegelflugzeugen, wobei sie sich eigene Luftdrucktabellen zusammenstellten und in ihrem selbstgebauten Windkanal über 200 verschiedene Tragflächenkombinationen ausprobierten. In ihrem Fahrradladen bauten die Gebrüder Wright das erste Motorflugzeug der Welt, das sie in Kitty Hawk im amerikanischen Bundesstaat North Carolina am 17. Dezember 1903 flogen. Orville gelang es an diesem Tag, das Flugzeug 12 Sekunden lang und eine Strecke von 37 Metern in der Luft zu halten. Viele Leute hielten die Gebrüder Wright für verrückt, und niemand, noch nicht einmal sie selbst, erkannte die weitreichende Bedeutung ihres erfolgreichen Fluges.



<672-2045-18>