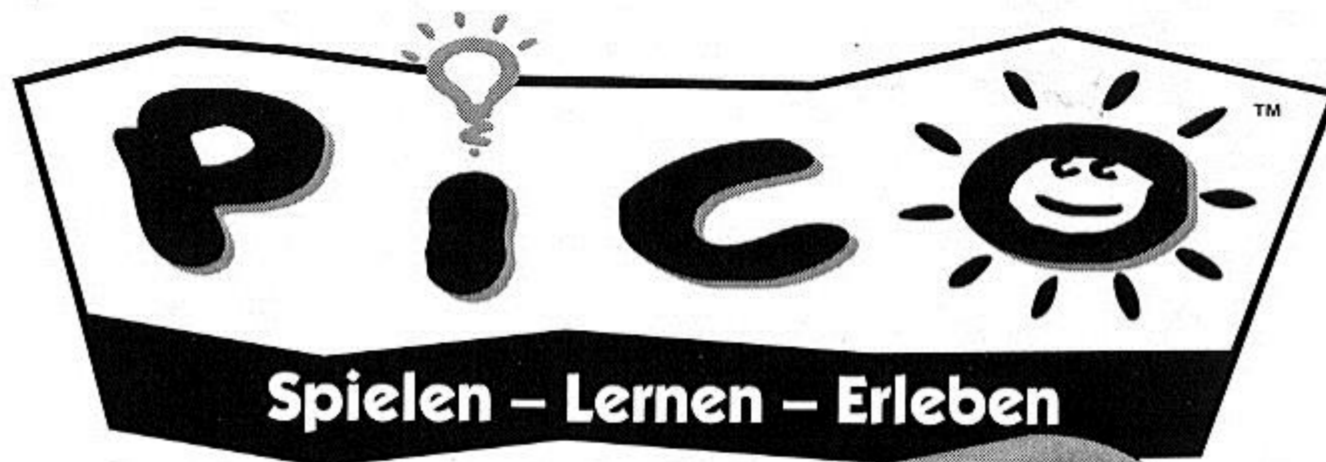


FÜR KINDER VON
3 – 7 JAHREN

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. Hinweise für Eltern
- 5. Spielbeginn
- 8. Spielsteuerung
- 10. Ein Tag im Wald
- 13. Im Wigwam
- 17. Flußabwärts mit dem Kanu
- 20. An Bord des englischen Schiffes
- 24. So animieren Sie Pocahontas und ihre Freunde
- 27. Ihre eigenen Abenteuer an der Flußbiegung
- 29. Bildschirmsucher
- 31. Der beste Umgang mit Ihrer Storyware

HINWEISE FÜR ELTERN

Disney's POCAHONTAS heißt die Kinder in der Waldheimat von Pocahontas und ihren Freunden willkommen. Es erscheinen vertraute Figuren aus Disneys Zeichentrickfilm zur berühmten Geschichte. Sie laden die Kinder dazu ein, gemeinsam mit ihnen Abenteuer in den frühen Jahren der amerikanischen Geschichte zu erleben.

Unter der Führung von Pocahontas Freunden aus der Tierwelt - Flit, dem Kolibri, Meeko, dem Waschbär und Percy, dem Hund - nehmen die Kinder auf den Storyware-Seiten an vielerlei Spielen teil, die das Verständnis des Alphabets, der Zahlen und des Zählens erleichtern. Außerdem können sie, indem sie sich durch Labyrinth durcharbeiten und Puzzles zusammensetzen, ihre Beobachtungs- und Konzentrationsfähigkeit stärken. Darüber hinaus bietet sich den Kindern die Gelegenheit, durch Töpfern und das Experimentieren mit traditioneller Musik und Rhythmen die Kultur der indianischen Ureinwohner Nordamerikas zu erforschen.

Zur Auswahl steht ein ganzes Spektrum vergnüglicher und anspruchsvoller Aktivitäten, mit denen die Kinder das soeben Gelernte üben können. So wird das Vertrauen in die neu erworbenen Fähigkeiten aufgebaut und eine verbesserte Hand-/Augenkoordination entwickelt. Darüber hinaus wurden die in Disney's POCAHONTAS eingebauten Übungen so entwickelt, daß sie den Kinder viel positive Bestätigung geben: Für das Meistern jeder Aktivität werden ihnen stets mehrere Chancen geboten. Die Fertigkeiten und die Zuversicht, welche die Kinder so entwickeln, tragen auch dazu bei, ihre Neugier und Lernbegierde zu verstärken.

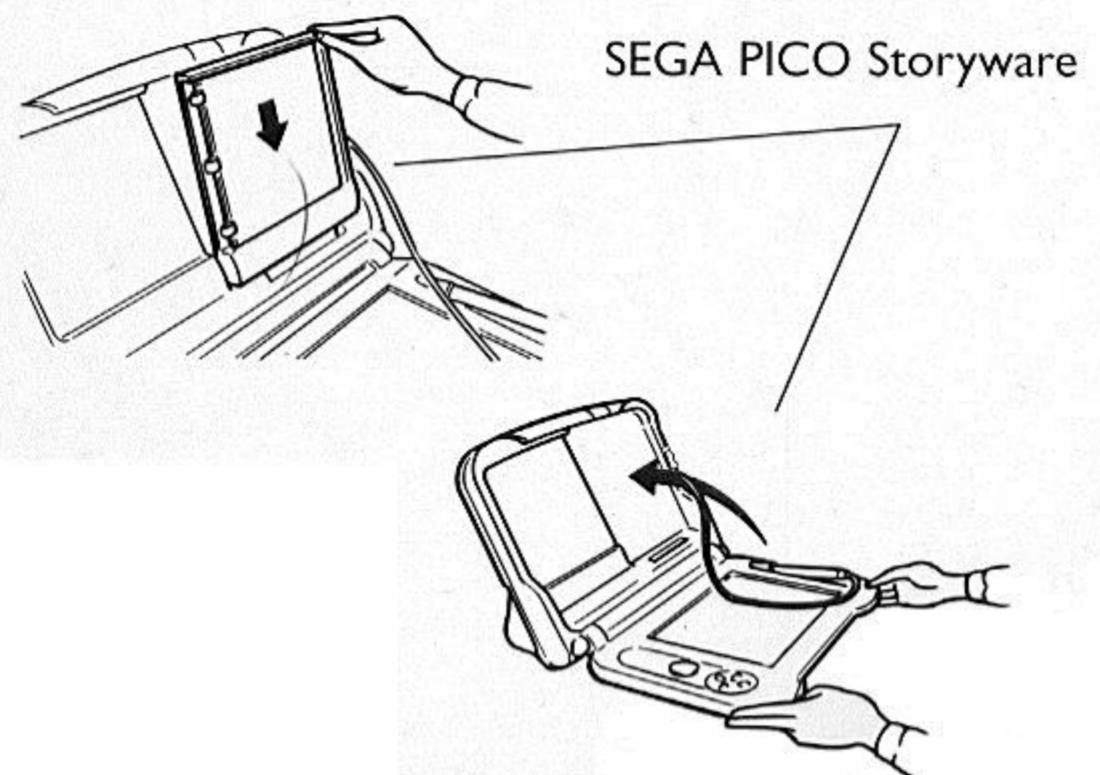
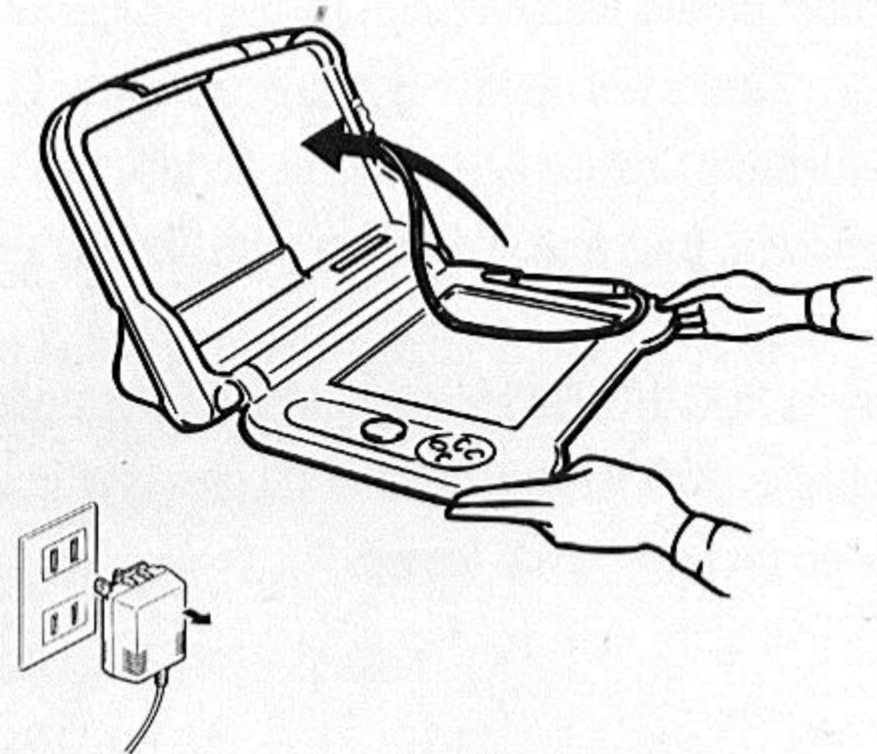
Disney's POCAHONTAS bietet Kindern eine wunderbare Gelegenheit, aktiv an Pocahontas' magischer Welt teilzunehmen. Und gleichzeitig können sie auch feststellen, daß sie beim Spielen nebenbei etwas lernen.

SPIELBEGINN

1. Stellen Sie das SEGA PICO-System auf. Schließen Sie die Fernsehverbindungskabel und das Anschlußkabel an, wie im Benutzerhandbuch beschrieben.

2. Führen Sie die SEGA PICO-Storyware-Cartridge in den mit "CARTRIDGE" beschrifteten Schlitz 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.

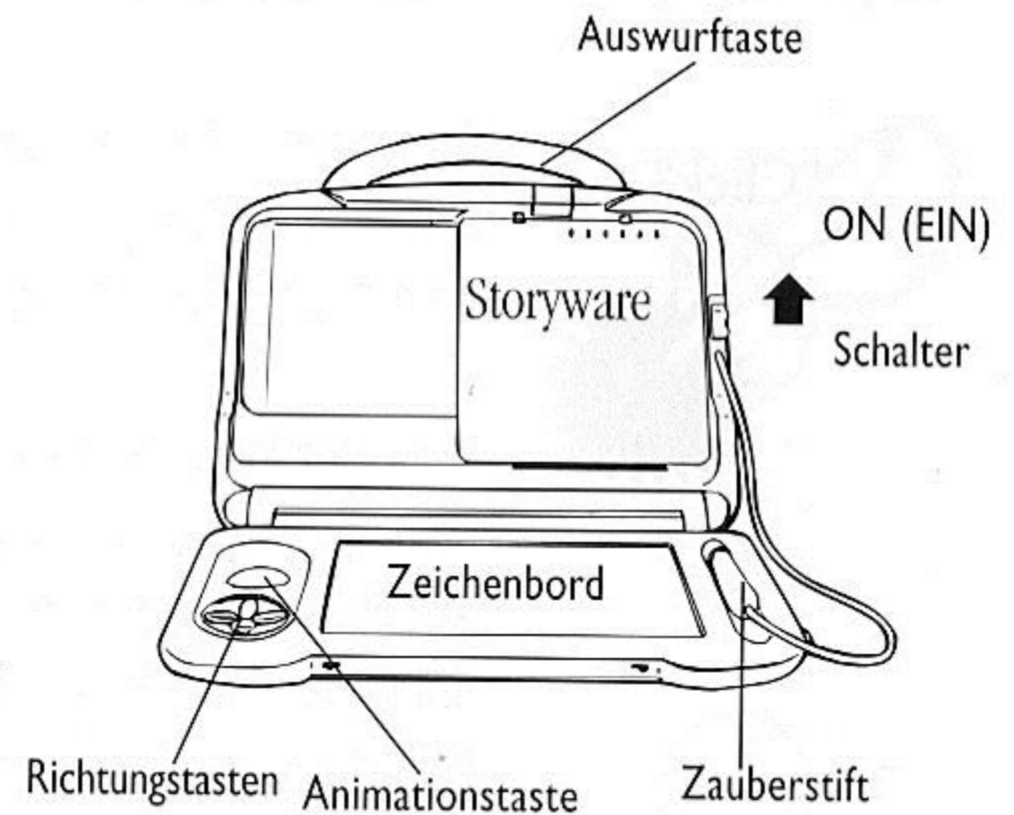
3. Schalten Sie das SEGA PICO-System mit dem Schalter rechts neben der Storyware ein. Die Cartridge muß zuerst richtig eingerastet sein.



4. Auf Ihrem Monitor erscheint nun das Titelbild von Disney's POCAHONTAS. Wenn Ihr Kind nun im Storyware-Buch blättert, kann es sich Pocahontas und ihren Freunden bei ihren Spielen anschließen. In jeder Szene warten neue, abwechslungsreiche Aktivitäten und kreative Herausforderungen.

5. Um eine Aktivität zu beenden, klicken Sie entweder das Ende-Symbol an (falls eines auf dem Bildschirm erscheint), drücken den Zauberstift auf die Storyware-Seite oder blättern einfach weiter.

6. Wenn Sie mit dem Spielen fertig sind, schließen Sie das Storyware-Buch und schalten das SEGA PICO-System ab. Drücken Sie dann die Auswurf-taste über der Storyware und entnehmen Sie die Cartridge.



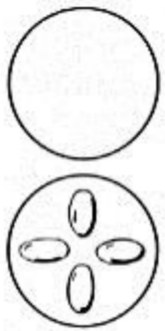
SPIELSTEUERUNG

Wenn Sie Ihr SEGA PICO-System angeschlossen haben und die Storyware eingelegt ist, stellen Sie den Schalter auf ON (AN). In wenigen Augenblicken erscheint die Spieleinleitung. Um zu beginnen, kann Ihr Kind die nächste Seite der Storyware aufschlagen, auf der Pocahontas und ihre Freunde mit dem Zauberstift in Bewegung gesetzt werden können.



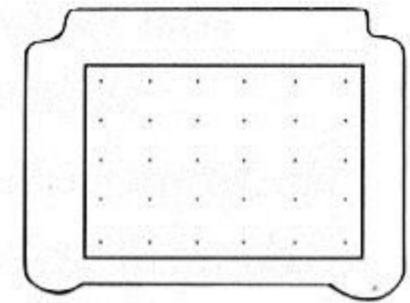
Ihr Kind kann auf allen Seiten der Storyware mit dem Zauberstift auf das Zeichenbord oder die Storyware-Seite drücken, um eine der Figuren zu beleben. Manchmal verändert sich die Animation, wenn die Figur ein zweites oder drittes Mal mit dem Zauberstift angeklickt wird.

Wenn Ihr Kind mit dem Zauberstift auf der Storyware-Seite oder dem Zeichenbord einen der Schmetterlinge antippt, ändert sich die Szene, und eine neue Aktivität beginnt. Um eine Aktivität zu beenden, kann Ihr Kind die Storyware entweder an einer beliebigen Stelle anklicken oder einfach die Storyware-Seite umblättern. Ist ein Ende-Symbol auf dem Bildschirm vorhanden, kann die Aktivität durch Anklicken des Symbols mit dem Cursor beendet werden.



Blinkt beim Beginn einer Aktivität ein Symbol für ein Eingabegerät auf dem Bildschirm, so zeigt es an, welches Eingabegerät - Zauberstift/Zeichenbord oder Steuerkreuz - Ihr Kind im jeweiligen Spiel verwenden kann.

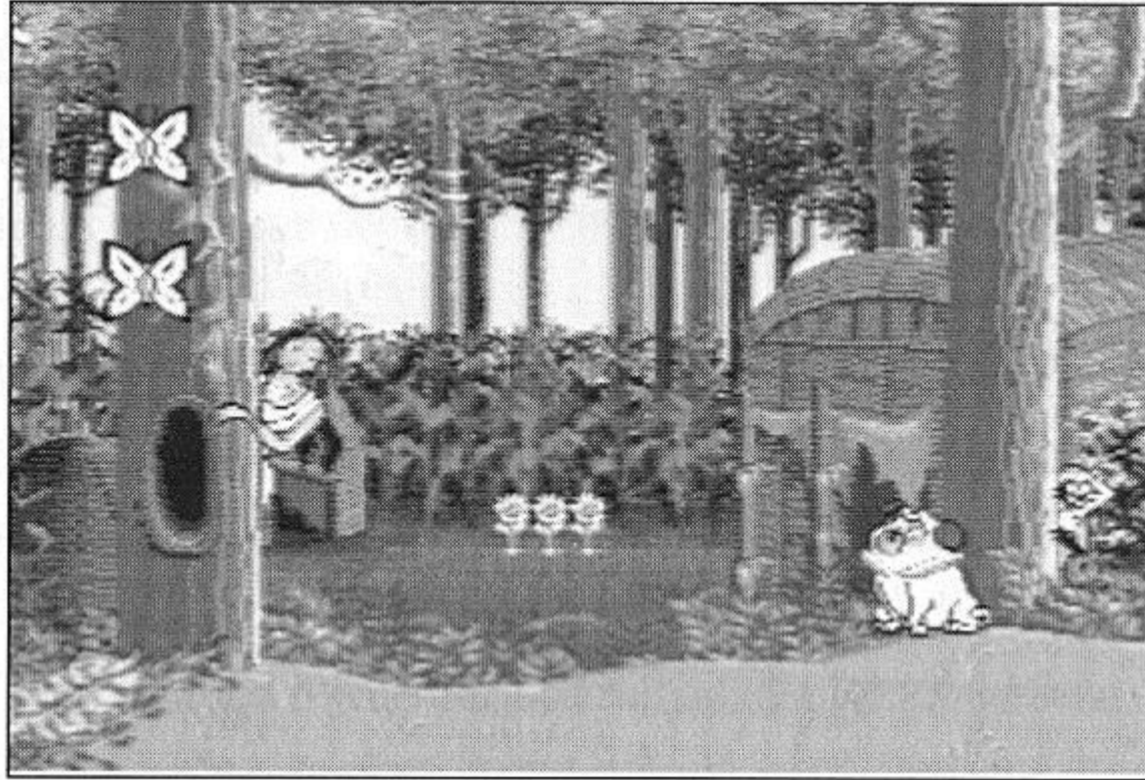
Ist das Symbol mit dem Zauberstift/Zeichenbord sichtbar, können Ihr Kind den Zauberstift über das Zeichenbord bewegen, um seine Bildschirmfigur durch eine Aktivität zu führen. Das Steuerkreuz-Symbol bedeutet, daß Ihr Kind seine Figur oder den Spielstein durch Drücken einer Richtung auf dem Steuerkreuz bewegen können. Beim Punkteverbindungsspiel kann Ihr Kind die Animationstaste drücken, um Hilfestellung für den nächsten Schritt zu bekommen.



Auf den kreativen Seiten am Ende der Storyware läßt der Zauberstift Ihr Kind seine eigenen Abenteuer gestalten. Wenn Ihr Kind die letzten beiden Seiten der Storyware erreicht, kann es beginnen, mit dem Zauberstift eine der Seiten anzuklicken. Lassen Sie Ihr Kind ausprobieren, wie phantasievoll es sein kann!



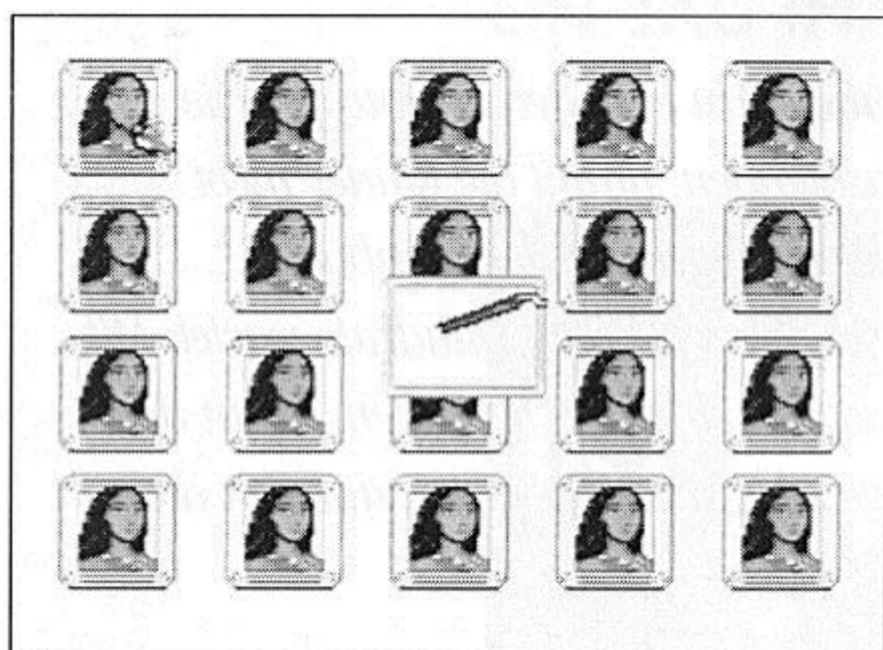
EIN TAG IM WALD



Kommen Sie und verbringen Sie gemeinsam mit Pocahontas einen aufregenden Tag im Wald! Disney's POCAHONTAS beginnt im Morgengrauen auf der Lichtung. Ihr Kind kann sehen, wie sich die Szene im Laufes des Tages verändert. Durch zwei- oder dreimaliges Anklicken von Meeko kann Ihr Kind die Possen des verspielten Waschbären steuern. Es kann auch Pocahontas, die Sonne oder die Blumen anklicken, um die Szene zu animieren. Wenn Ihr Kind mit dem Zauberstift einen der beiden Schmetterlinge in der Szene anklickt, kann es zu neuen Abenteuern aufbrechen.

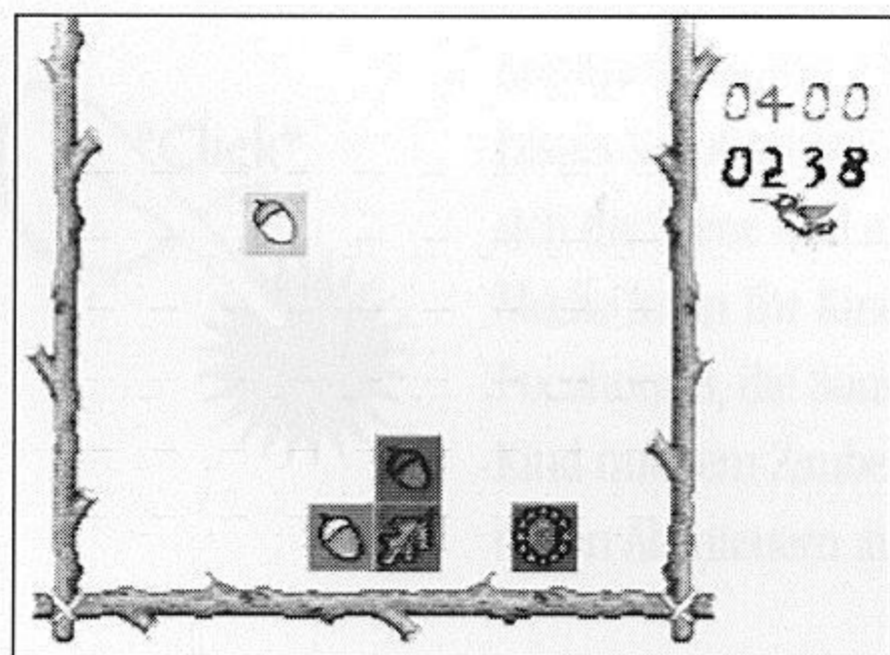
LERNSPIELE

Verwandeln Sie das Spiel mit den fallenden Symbolen in eine Rechenübung. (Die Zahlen in der rechten oberen Bildschirmecke ausblenden, damit die Kinder nicht durcheinanderkommen.) Spieler 1 setzt die zusammengehörenden Symbole zusammen, während Spieler 2 auf den Piepton der drei gleichen Quadrate wartet. Mit jedem Piepton läßt er eine Bohne oder einen Knopf in einen Becher fallen. Wenn das Bildschirmbild wechselt, wird der Becherinhalt gezählt, und die Spieler tauschen die Plätze für ein weiteres Spiel



Interaktive Seiten

Memory. Lassen Sie ihr Kind den Zauberstift über die Storyware oder das Zeichenbord führen und den Kolibri-Cursor auf dem Schmetterling anklicken. Um Memory zu spielen, verwendet Ihr Kind den Zauberstift auf dem Zeichenbord. Es drückt mit ihm den Kolibri-Cursor auf jeweils zwei Pocahontas-Quadrate, um die Rückseite aufzudecken. Das wiederholt ihr Kind solange, bis es ein Symbol aufdeckt, das es bereits gesehen hat. Wenn Ihr Kind sich daran erinnert, wo dieses Quadrat war, klickt es darauf, so daß zwei gleiche Symbole aufgedeckt werden. Wenn für alle Quadrate das Gegenstück gefunden worden ist, erscheint ein neues Spiel. Um zum Hauptbildschirm zurückzukehren, klickt Ihr Kind die Storyware einfach mit dem Zauberstift an.

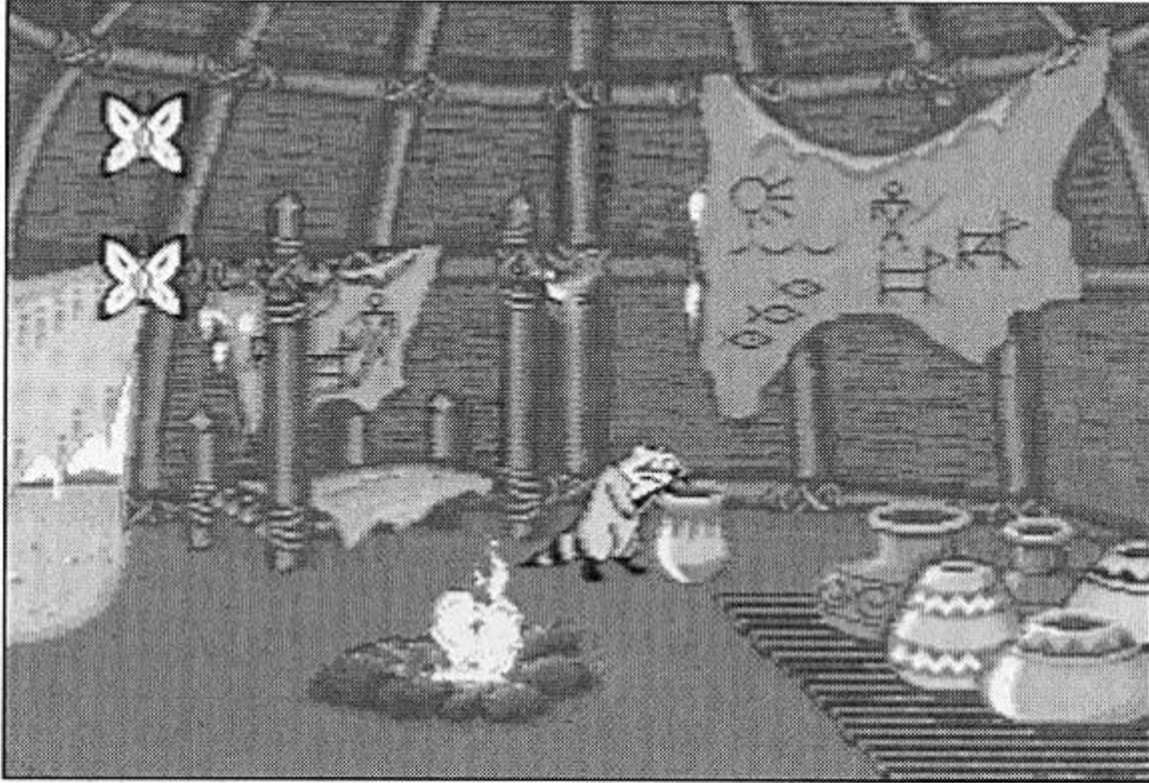


Fallende Symbole. Lassen Sie Ihr Kind den Zauberstift über die Storyware oder das Zeichenbord führen und den Kolibri-Cursor auf dem Schmetterling anklicken. Ihr Kind sollte zum Steuern der fallenden Symbole das Steuerkreuz so verwenden, daß drei Quadrate mit dem gleichen Symbol oder der gleichen Farbe nebeneinander in einer horizontalen oder vertikalen Reihe landen. (Manchmal lassen sich zusammenpassende Symbole gleichzeitig horizontal und vertikal anordnen!) Wenn die Symbole richtig angeordnet sind, verschwinden sie vom Bildschirm. Sammeln sich die Symbole an und erreichen den oberen Bildschirmrand, endet das Spiel und ein neues beginnt. Die obere Zahl auf dem Bildschirm ist Anzahl der Punkte, die Ihr Kind zum

Vorrücken in eine neue Stufe benötigt. Die untere Zahl ist der Punktestand, den Ihr Kind erreicht hat. Jedes herunterfallende Quadrat bringt einen Punkt. Für jeweils drei richtig angeordnete Quadrate wächst das Punktekonto um 30 Punkte! Lassen Sie Ihr Kind den Bildschirm ganz abräumen, damit es in die nächste Stufe vorrücken kann. Um diese Aktivität zu beenden, klickt Ihr Kind die Storyware einfach mit dem Zauberstift an.

Wenn Ihr Kind die Storyware-Seite umblättert, kommt es zu Meeko in den Wigwam.

IM WIGWAM



Wenn Ihr Kind zur zweiten Doppelseite von Disney's POCAHONTAS blättert, kann es sich Meeko anschließen und mit ihm Pocahontas' Wigwam erforschen. Klickt Ihr Kind auf der Storyware-Seite oder dem Zeichenbord Meeko oder das Feuer an, animiert es damit die Szene. Es kann auch einen der beiden Schmetterlinge anklicken, um die indianische Kultur lebensnah kennenzulernen!



LERNSPIELE

Um den Wortschatz Ihres Kindes zu erweitern, nennen Sie den Namen jedes Kleidungsstückes, das Percy angezogen bekommt, wie z.B. den Abenteurerhut, den edelsteinbesetzte Turban oder den Umhang. Wenn Percy ganz verkleidet ist, können Sie Spaß an Sprachspielereien haben und Ihr Kind bitten, Percy einen Phantasienamen wie z.B. Percy der Eroberer zu geben.

Zur Entwicklung der physischen Fähigkeiten helfen Sie Ihrem Kind bei der Gestaltung eines einfachen Labyrinths, indem Sie Papierstücke ausschneiden und sie auf den Fußboden legen. Einige von diesen sollten "heiß" sein (d.h. man darf nicht auf sie treten), so daß es eine vergnügliche Herausforderung ist, ohne Schaden durchs Labyrinth zu kommen. Wechseln Sie sich beim Anlegen und Durchqueren des Labyrinths ab. Der Weg kann so kompliziert sein wie es der Entwicklungsstand Ihres Kindes zuläßt.

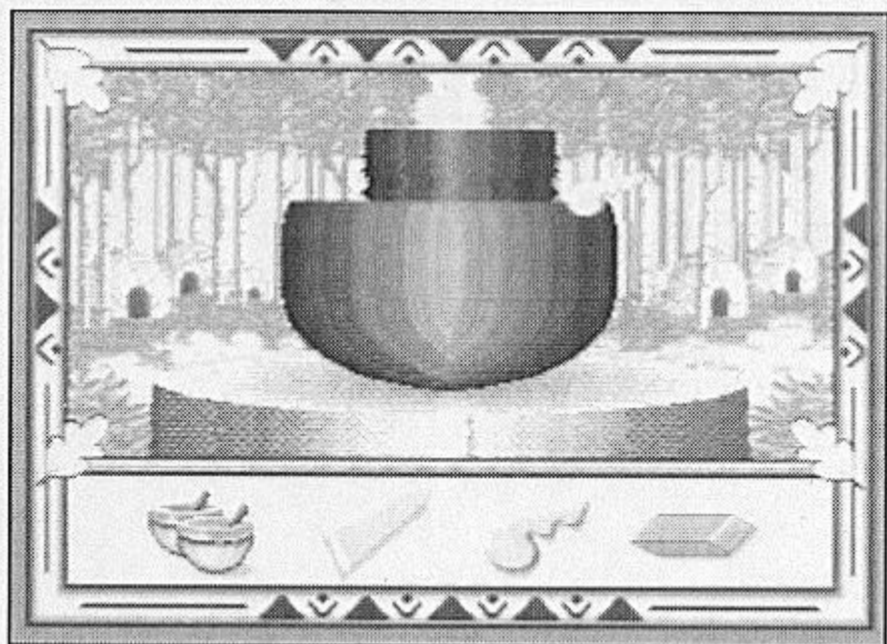
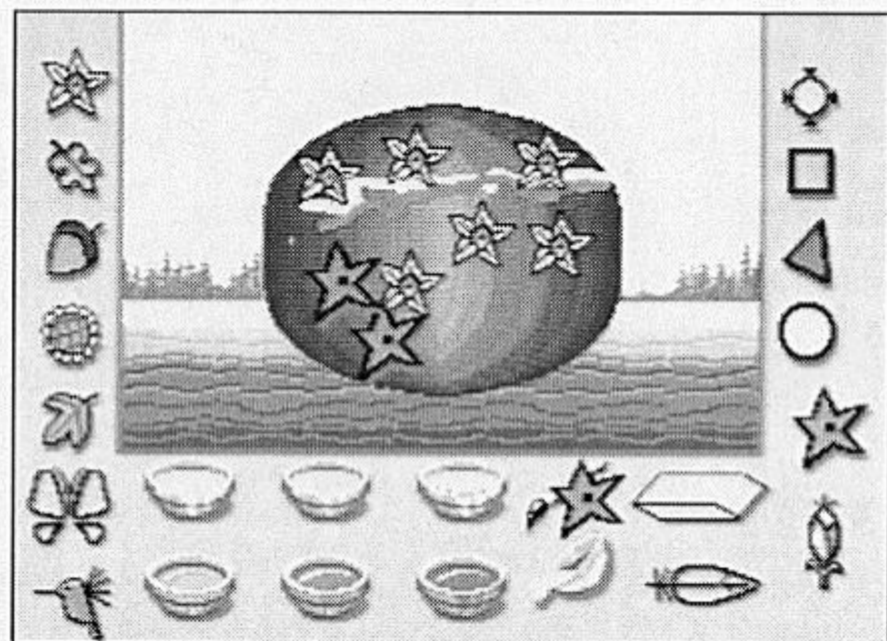
INTERAKTIVE SEITEN

Trommeltanz. Lassen Sie Ihr Kind den oberen Schmetterling auf dem Zeichenbord oder der Storyware mit dem Zauberstift anklicken. Nun erscheinen auf jeder Seite des Bildschirms Symbole, die Instrumente und Stimmen darstellen. Lassen Sie Ihr Kind mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord den Pfeilcursor jedes der Symbole anklicken. Hören Sie hin, während Sie Pocahontas gemeinsam beim Tanzen zusehen. Ihr Kind kann auch seine eigene indianische Musik aufnehmen. Dazu klickt es zuerst das AUFNAHMESYMBOL(1) am unteren

Bildschirmrand an. Dann klickt es die Musiksymbole in beliebiger Reihenfolge an. Am Ende seiner Komposition drückt Ihr Kind das STOPSYMBOL(2). Um seine Musik abzuspielen, während Pocahontas tanzt, klickt Ihr Kind einfach das ABSPIELSYMBOL(3) an. Zum Aufzeichnen und Abspielen eines neuen Liedes hält es die gleiche Reihenfolge ein und beginnt wieder mit dem Anklicken des Aufnahmesymbols. Wenn Ihr Kind wieder zum Wigwam zurückkehren möchte, klickt es einfach die Storyware mit dem Zauberstift an.



- (1) Das Aufnahmesymbol ist ein stilisierter Kreis.
- (2) Das Stoppsymbol ist ein stilisiertes Quadrat.
- (3) Das Abspielsymbol ist ein stilisiertes Dreieck.

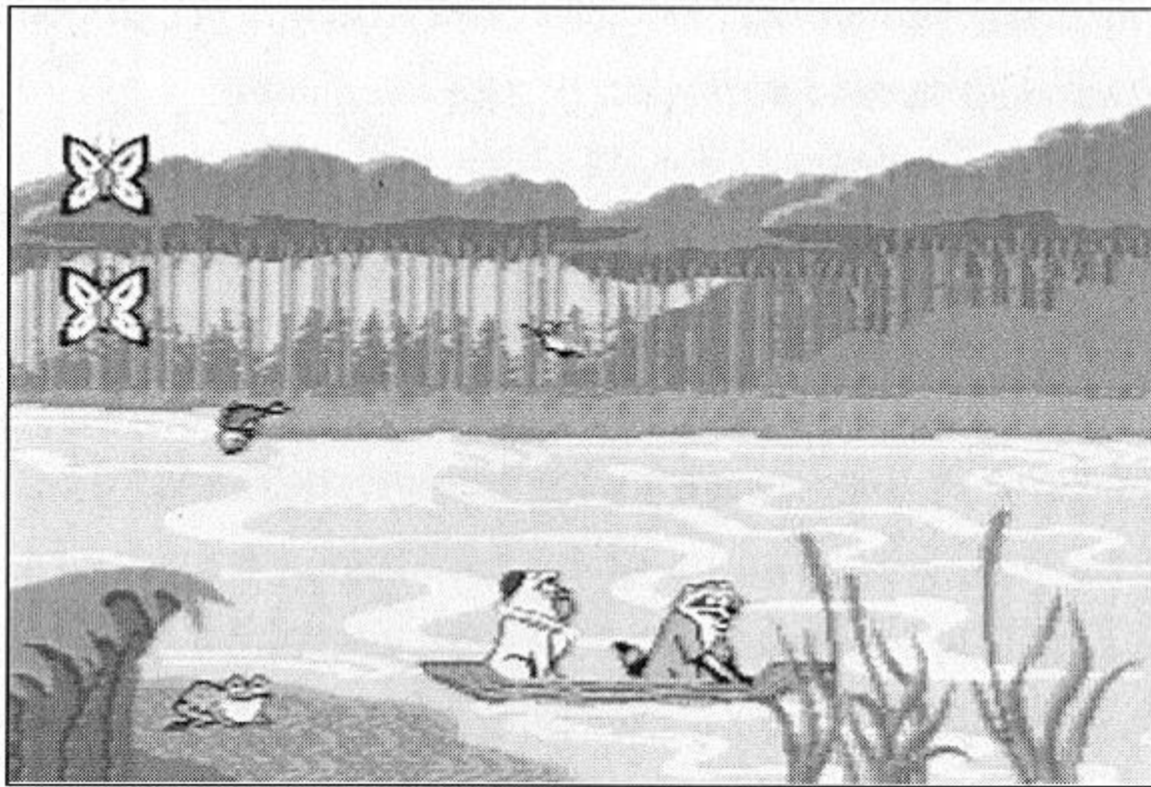


INTERAKTIVE SEITEN

Töpferscheibe. Lassen Sie Ihr Kind den unteren Schmetterling auf dem Zeichenbord oder der Storyware mit dem Zauberstift anklicken. Um auf dem Zeichenbord mit dem Zauberstift einen Topf zu entwerfen und zu verzieren, klickt Ihr Kind zuerst das Löschsymbol an. Dann wählt es eines der beiden Werkzeuge am unteren Bildschirmrand aus und bearbeitet mit ihm den Ton, um seinem Gefäß Form zu geben. Nun klickt Ihr Kind zum Verzieren des Topfes die Farbschüsseln an. Damit gelangt es in einen neuen Bildschirm mit Mustern, Symbolen, Malwerkzeugen und Farben. Lassen Sie Ihr Kind Symbole anklicken, um sie auszuwählen, und noch einmal klicken, um sie an seinem Gefäß anzubringen. Ihr Kind verwendet den Pinsel für Farbstriche und die Farbschüssel zum Ausmalen. Ihr Kind kann das Löschsymbol anklicken, um alles von seinem Gefäß zu entfernen, wenn es sein Töpferstück noch einmal verzieren möchte. Lassen Sie Ihr Kind mit dem Zauberstift auf die Storyware klicken, um zur Scheibe zurückzukehren und ein neues Gefäß zu töpfen.

Wenn Ihr Kind die Storyware-Seite umblättert, gelangt es zu Percy und Meeko in ihrem Kanu.

FLUSSABWÄRTS MIT DEM KANU



Wenn Ihr Kind zur dritten Doppelseite umblättert, findet es Percy und Meeko, die in einem Kanu an der Flußbiegung spielen. Ihr Kind kann die Szene animieren, indem es den Frosch, Percy und Meeko ein- oder zweimal mit dem Zauberstift berührt.



LERNSPIELE

Helfen Sie Ihrem Kind dabei, aus Haushaltsgegenständen wie z.B. Schachteln oder leeren Behältern rhythmische Instrumente zu machen. Bedecken Sie sie mit Papier und verzieren Sie sie mit indianischen Mustern. Mit einem Stöckchen oder einem Löffel kann Ihr Kind den Rhythmus von Pocahontas' Trommel imitieren.

Falls Sie eine Aufnahme mit indianischer Musik haben, so hören Sie sie sich zusammen mit Ihrem Kind an.

Lesen Sie Ihrem Kind "When Clay sings" vor, um ihm ein wenig Hintergrundwissen über indianische Muster zu vermitteln.

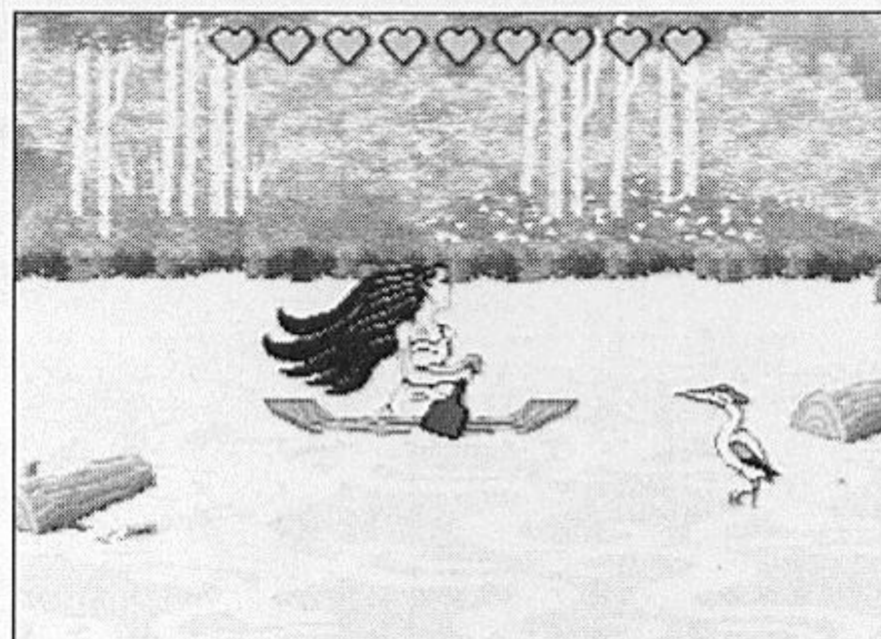
Ein Klumpen Knetgummi oder Plastilin wäre für Sie und Ihr Kind ideal, um eine eigene Version der indianischen Töpferkunst herzustellen. Formen Sie zuerst eine Kugel. Drücken Sie dann den Daumen von oben hinein und beginnen Sie, eine Schüssel zu formen. Verwenden Sie zum Glätten Löffel, Gabeln für Vertiefungen und andere Gerätschaften für Muster.

INTERAKTIVE SEITEN

Kanufahrt. Lassen Sie Ihr Kind den oberen Schmetterling auf dem Zeichenbord oder der Storyware mit dem Zauberstift anklicken und helfen Sie Pocahontas, sicher auf die andere Seite des Flusses zu rudern. Um Pocahontas' Kanu zu führen, benutzt Ihr Kind das Steuerkreuz (Die lilafarbene Richtungstaste hält das Kanu an). Es ist heikel, Pocahontas um Baumstämme oder Felsen, die sie langsamer

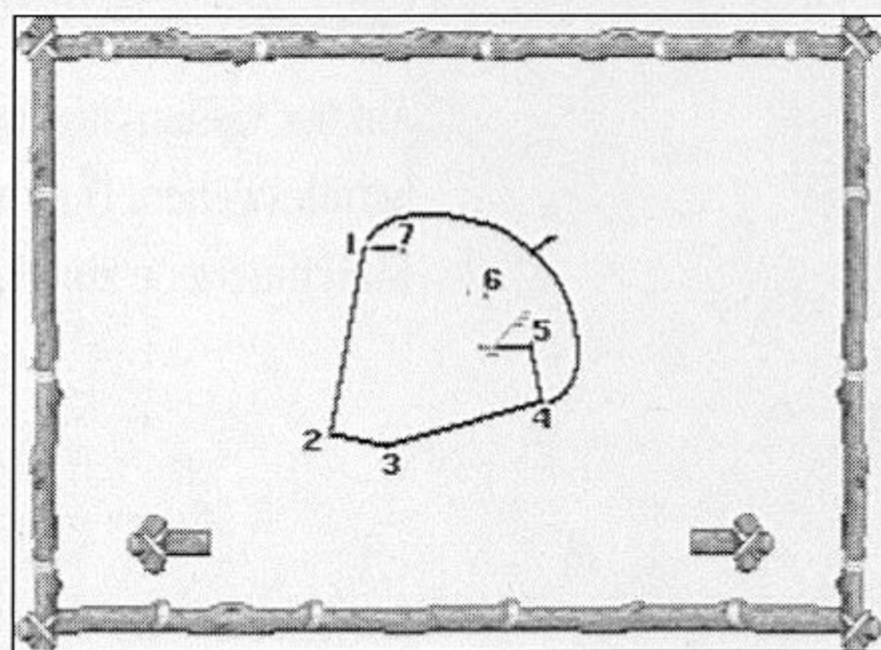


vorankommen lassen, herumzusteuern, doch dafür zu sorgen, daß ihr Kanu keine Wasservögel und Tiere rammt, ist noch viel wichtiger! Die Herzen am oberen Bildschirmrand zeigen, wieviele Versuche Pocahontas für die Flußüberquerung hat. Jedesmal, wenn ihr Kanu einen Vogel oder ein Tier berührt, verliert sie einen Versuch. Wenn Pocahontas alle Versuche verliert, bevor sie das andere Ufer erreicht, muß sie ihre Kanufahrt noch einmal von vorne beginnen. Wenn sie den Fluß erfolgreich überquert, fängt das Spiel an einem neuen Fluß wieder an. Um zur Hauptszene an der Flußbiegung zurückzukehren, klickt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift die Storyware an.



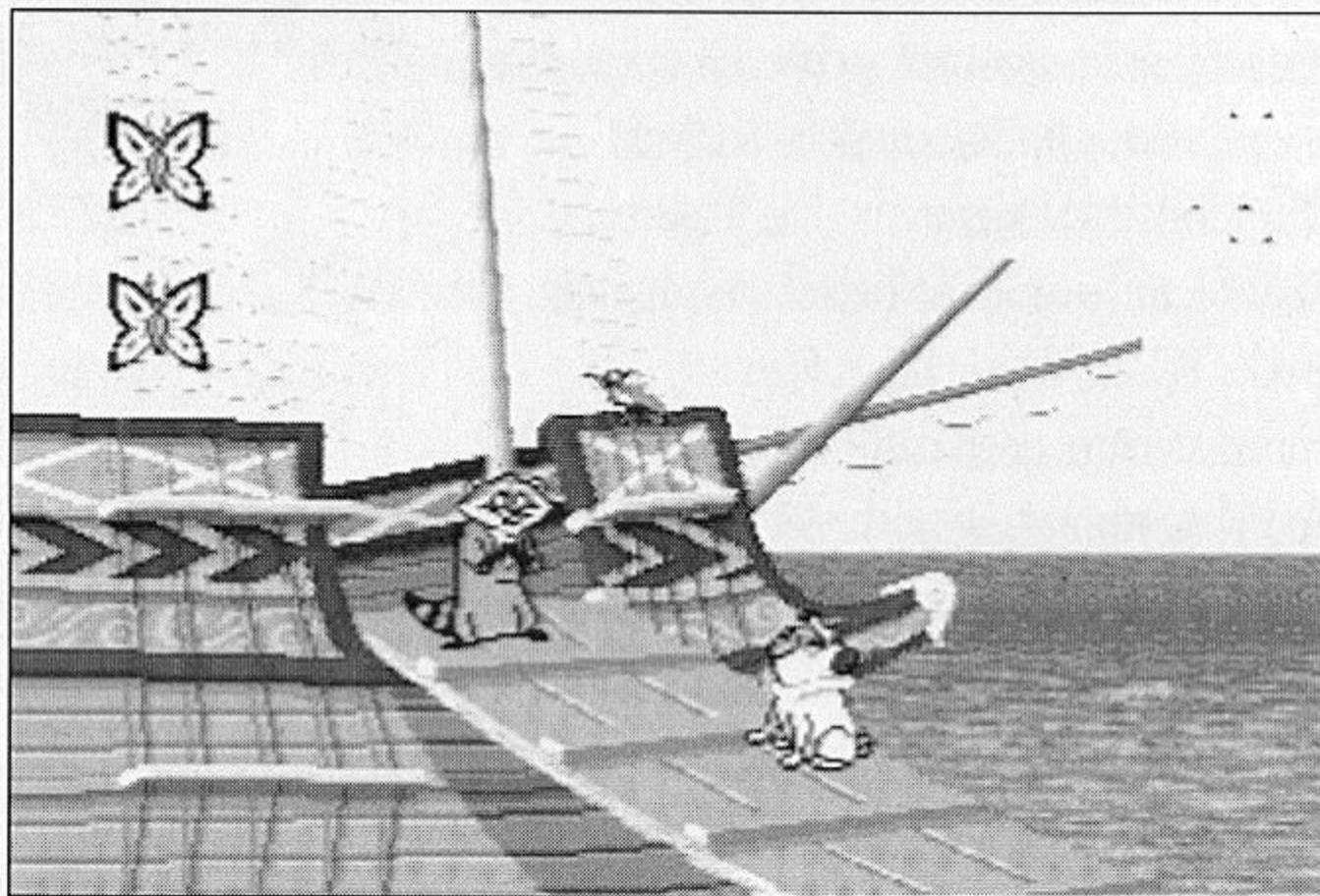
INTERAKTIVE SEITEN

“Punkte verbinden”. Lassen Sie Ihr Kind den unteren Schmetterling auf der Storyware oder dem Zeichenbord mit dem Zauberstift anklicken. Dann benutzt es den Zauberstift auf dem Zeichenbord, um jede Zahl oder jeden Buchstaben der Reihe nach anzuklicken und die Punkte zu verbinden. So wird ein verborgenes Bild sichtbar. Braucht Ihr Kind Hilfe, drückt es die Animationstaste. Um zu einem anderen Bild weiterzugehen oder zu einem, das es bereits nachgezeichnet hat, drückt Ihr Kind den Pfeilcursor auf den rechten oder linken Tomahawk. Um zur Hauptszene an der Flußbiegung zurückzukehren, klickt Ihr Kind die Storyware einfach mit dem Zauberstift an.



Wenn Ihr Kind die Storyware-Seite umblättert, geht es an Bord des englischen Schiffes.

AN BORD DES ENGLISCHEN SCHIFFES



Auf der vierten Storyware-Doppelseite wollen Meeko und Percy gerade an Bord des englischen Schiffes gehen. Durch Anklicken des Waschbärs oder des Hundes mit dem Zauberstift kann Ihr Kind die Szene zum Leben erwecken.

LERNSPIELE

Bitten Sie Ihr Kind, auf einem Blatt Papier willkürlich Punkte und Zahlen für ein Punkteverbindungsspiel zu verteilen. Wenn die Linien verbunden sind, helfen Sie Ihrem Kind und überlegen mit ihm, was sich aus der entstandenen Form machen lässt. Lassen Sie Ihr Kind mit Wachsmalkreiden oder Filzstiften die Form in etwas verwandeln und geben Sie dem Kunstwerk einen Titel. Wechseln Sie sich mit Ihrem Kind beim Verstreuen der Punkte, Buchstaben und Zahlen ab.

Helfen Sie Ihrem Kind, sein visuelles Gedächtnis zu entwickeln. Geben Sie Ihm hierzu Papier und Malsachen. Nachdem Ihr Kind die Punkte auf dem SEGA PICO verbunden hat, ermuntern Sie es, diese einfachen Formen aus dem Gedächtnis nachzuzeichnen.



INTERAKTIVE SEITEN

Kostümfest! Lassen Sie Ihr Kind den oberen Schmetterling auf dem Zeichenbord oder der Storyware mit dem Zauberstift anklicken. Nun kann es Percy helfen, sich zu verkleiden. Um Kleidungsstücke auszuwählen, klickt Ihr Kind sie mit dem Zauberstift auf dem Zeichenbord an. Um Percy anzuziehen, tippt es mit dem Zauberstift auf das entsprechende Körperteil und beobachtet, was mit Percys Spiegelbild geschieht! Sterne und bimmelnde Glöckchen sind das Signal dafür, daß Percys Kostüm vollständig ist.



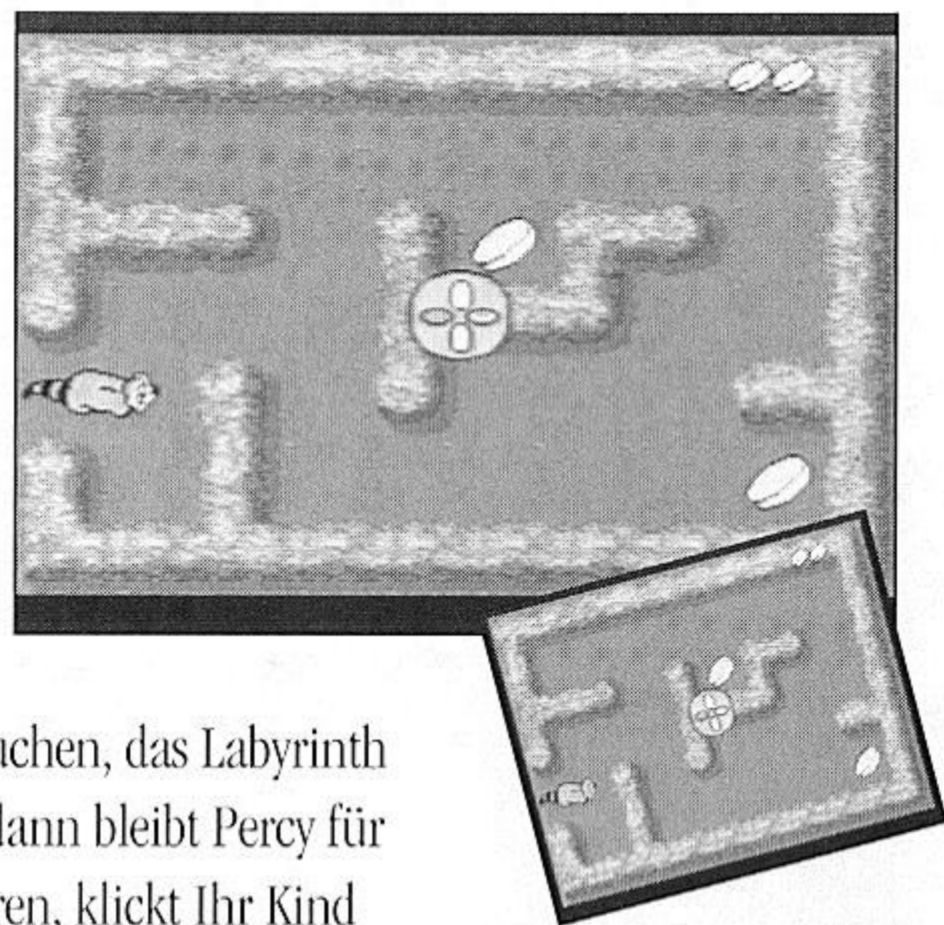
Ihr Kind kann ihn weiter verkleiden, indem es verschiedene Kleidungsstücke auf Percy plaziert. Zum Ausziehen klickt Ihr Kind einfach zuerst das betreffende Kleidungsstück und dann noch einmal seinen ursprünglichen Platz mit dem Zauberstift an. Ihr Kind kann auch den großen Spiegel anklicken, um ein Anziehspiel zu üben - es sucht dann die gleiche Verkleidung wie im Spiegel. Um zur Hauptszene zurückzukehren, klickt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift auf die Storyware.

Meekos Labyrinth. Lassen Sie Ihr Kind den unteren Schmetterling auf



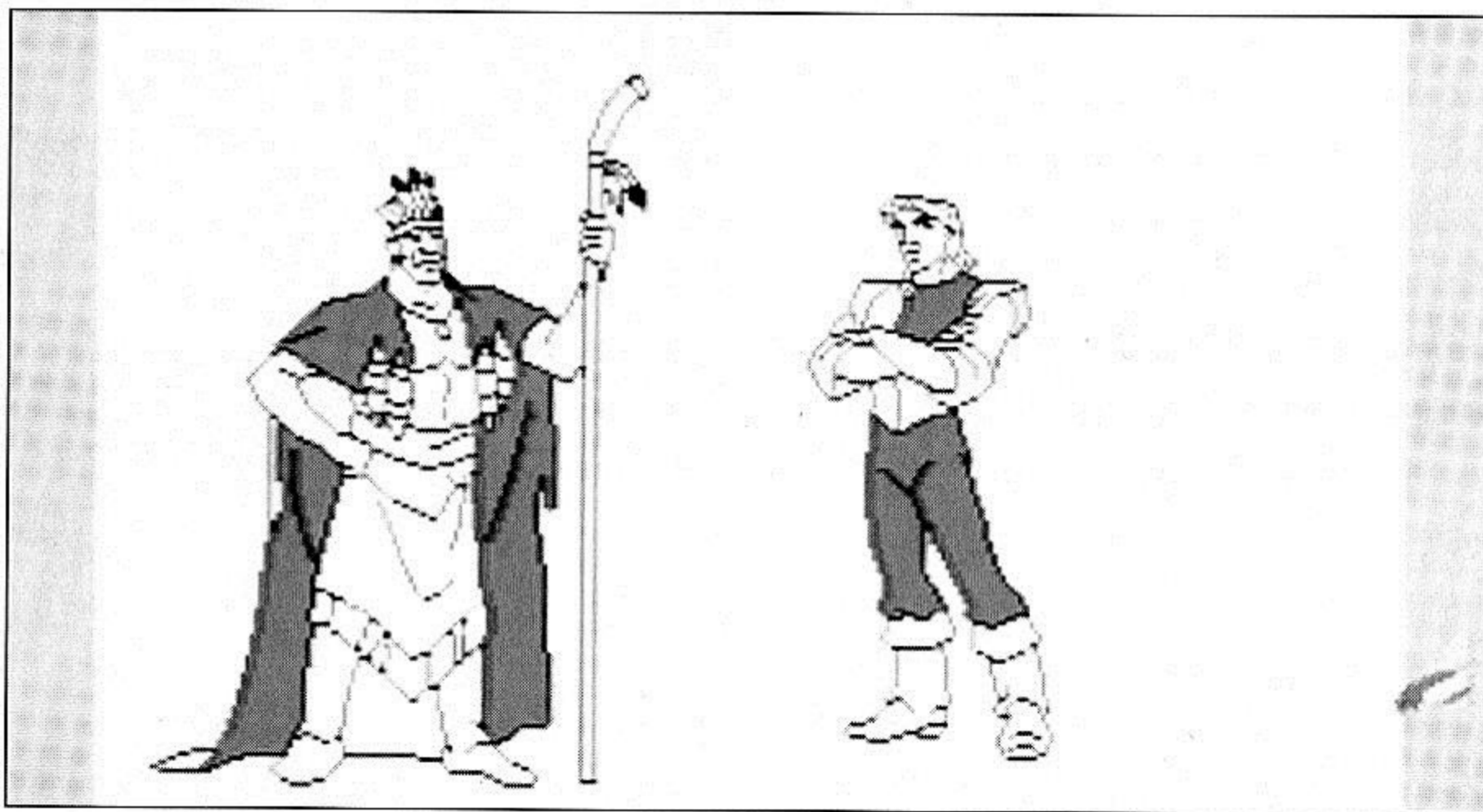
der Storyware oder dem Zeichenbord mit dem Zauberstift anklicken. Dann benutzt es das Steuerkreuz, um Meeko aus dem Labyrinth herauszuhelfen. Bevor der Waschbär den Ausgang finden kann, muß er alle Kekse im Labyrinth essen. Die Keksreihe oben rechts im Bildschirm zeigt Ihrem Kind,

wieviele Kekse im Labyrinth liegen. Um die Sache schwieriger zu machen, muß Meeko Percy aus dem Weg gehen. Wenn Percy den Waschbären berührt, endet das Spiel, und Meeko muß noch einmal versuchen, das Labyrinth zu durchqueren. Berührt Meeko jedoch eine Erdbeere oder die Muschel, dann bleibt Percy für eine gewisse Zeit bewegungslos stehen. Um zur Hauptszene zurückzukehren, klickt Ihr Kind einfach mit dem Zauberstift auf die Storyware.



Wenn Ihr Kind diese Storyware-Seite umblättert, kann es beginnen, seine eigenen Abenteuer mit Pocahontas und ihren Freunden zu erfinden!

SO ANIMIEREN SIE POCAHONTAS UND IHRE FREUNDE



Wenn Ihr Kind die letzte Doppelseite der Storyware aufschlägt, findet es eine leere Leinwand, die nur auf seine schöpferischen Ideen wartet. Durch Anklicken der Storyware mit dem Zauberstift kann Ihr Kind aus einer Reihe von bekannten Menschen- und Tierfiguren, Gegenständen, Musik und Animationen eine Auswahl treffen. Dann verwendet es den Zauberstift auf dem Zeichenbord, um das Gewählte in einer beliebigen Kombination zu plazieren und einzigartige Abenteuer zu erschaffen. Durch Anklicken der Storyware mit dem Zauberstift kann Ihr Kind verschiedene Zeichen-, Ausmal- und Malwerkzeuge auswählen und sie auf dem Zeichenbord einsetzen, um neue Kunstwerke zu erschaffen oder vorgezeichnete Bilder auszumalen.

Ihr Kind kann außerdem bei seinen eigenen, animierten Waldabenteuern die Regie übernehmen. Die Auswahl der „Spieler“ für diese Animationen ist kinderleicht - einfach nur die Storyware mit dem Zauberstift antippen.

Blättert Ihr Kind während seiner Arbeit auf diesen schöpferischen letzten Seiten zurück, verliert es das Bild, das es geschaffen hat.

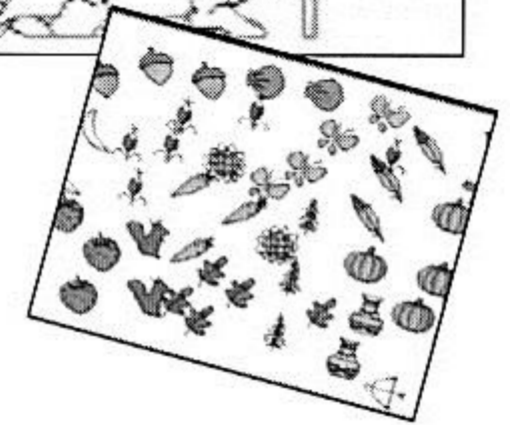
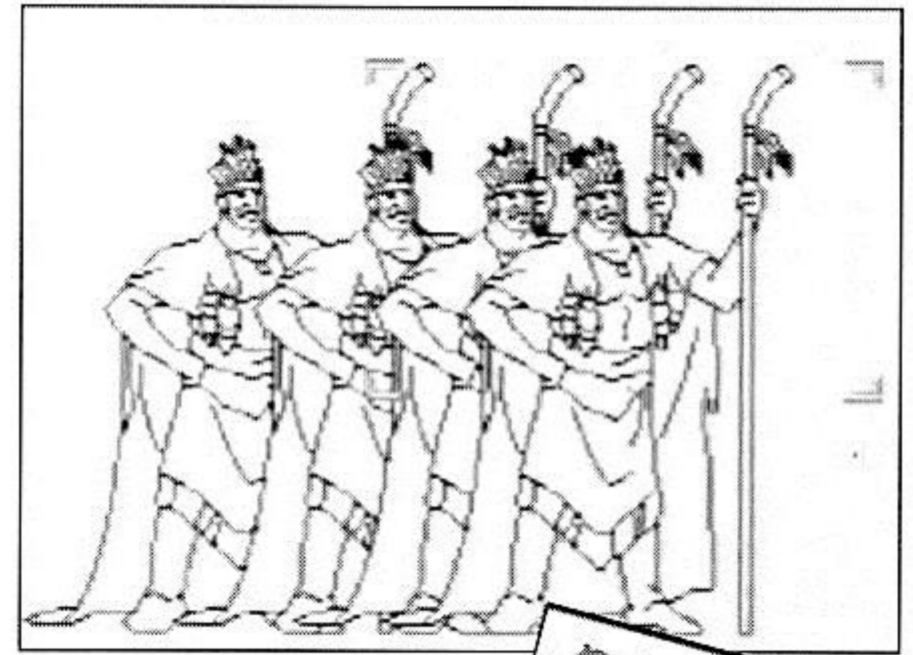
Lassen Sie Ihr Kind mit dem Zauberstift auf der linken Seite der Storyware-Doppelseite Häuptling Powhatan, den Kolibri Flit, Pocahontas' Freund Nakoma, John Smith, Pocahontas, den



Waschbären Meeko oder Percy, den Hund, anklicken, um die betreffende Figur in schwarzweiß auszuwählen.

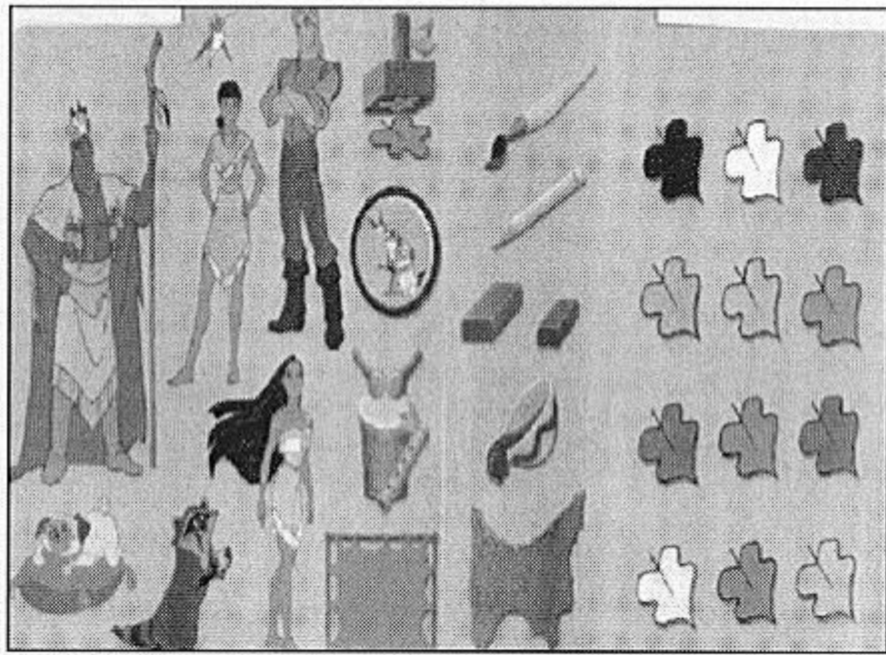
Lassen Sie Ihr Kind die Schablone wie einen Stempel über die Szene legen - nun bewegt es den Zauberstift auf dem Zeichenbord, um verschiedene Stellen im Bild auszuprobieren. Ihr Kind plaziert die Figur, indem es den

Zauberstift fest drückt. Die Figuren können, genau wie ein Stempel, immer wieder verwendet werden. Wenn eine Figur an der gewünschten Stelle ist, kann sie mit den Werkzeugen aus der Storyware eingefärbt oder bemalt werden.



Lassen Sie ihr Kind mit dem Zauberstift auf den Stempel drücken, um unter zahlreichen Mustern auswählen zu können. Um sich die gesamte Auswahl anzusehen, wiederholt Ihr Kind den Vorgang. Mit den Farbstempeln kann beliebig oft gedruckt werden, indem der Zauberstift einfach auf das Zeichenbord gedrückt wird.

Farbig animierte Figuren sind ebenfalls sehr einfach auszuwählen. Dazu klickt Ihr Kind einfach den Spiegel an und drückt dann den Zauberstift auf das Zeichenbord. So wird eine der sechs Tierfiguren - Percy, Meeko, Flit, eine Ente, eine Schildkröte, ein Frosch - vor dem Hintergrund plaziert. Insgesamt können vier animierte Figuren in beliebiger Kombination gleichzeitig auf dem Bildschirm plaziert werden. Lassen Sie Ihr Kind die Animationstaste drücken, um die Animation an- oder abzustellen.



Lassen Sie Ihr Kind mit dem Zauberstift die Trommel anklicken, um die Musik zu ändern.

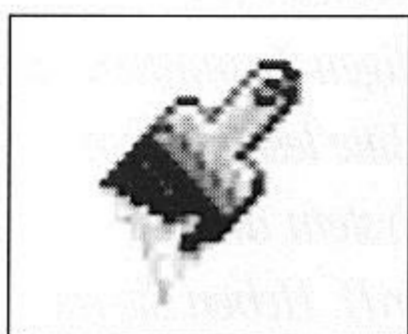
Wenn Ihr Kind mit dem Zauberstift das Tierfell anklickt, kann es die Hintergrundfarbe ändern. (Bei schwarzem Hintergrund sind nur die farbigen Figuren sichtbar.)



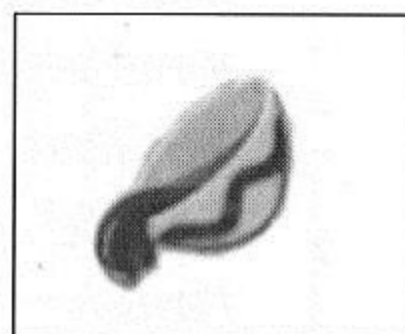
Die Kombinationen aus Farbe, Musik und belebten und unbelebten Figuren aus der Storyware gestatten es Ihrem Kind, zahllose animierte Szenen zu erschaffen. Mit dem Werkzeug auf der nebenliegenden Seite verleiht Ihr Kind seiner Szene buchstäblich einen persönlichen Anstrich.

IHRE EIGENEN ABENTEUER AN DER FLUSSBIEGUNG

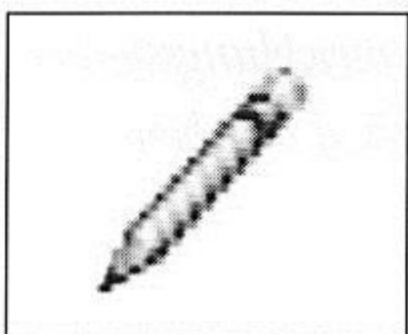
Lassen Sie Ihr Kind Werkzeug von der rechten Storyware-Seite auswählen, um den vorgezeichneten Figuren eine persönliche Note zu verleihen oder um originelle Gegenstände und Figuren zu entwerfen. Änderungen - mit den Radierern oder durch Anwählen des Tierfells - sind einfach. Alles, was von Hand gezeichnet ist, kann rückgängig gemacht oder auf den Bildschirm zurückgebracht werden. Schablonen und animierte Figuren können nur entfernt werden, wenn der ganze Bildschirm gelöscht und mit einer leeren Seite neu angefangen wird. Um Werkzeug und Farben auszuwählen, benutzt Ihr Kind den Zauberstift auf der Storyware-Seite. Dann kann Ihr Kind sie mit Hilfe des Zauberstiftes auf dem Zeichenbord plazieren oder benutzen.



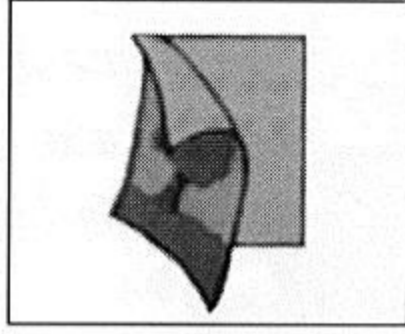
Der *Pinsel* malt Pinselstriche auf den Bildschirm.



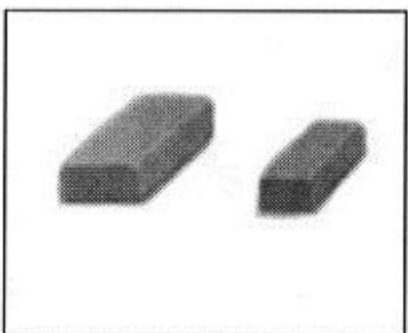
Die *Farbschüssel* kann Formen mit Farbe ausfüllen.



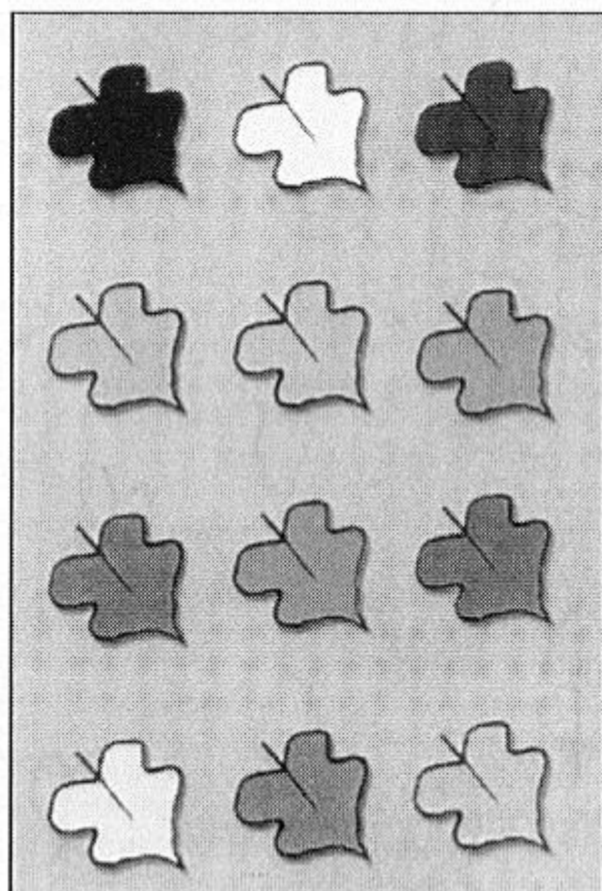
Der *Bleistift* zieht eine Linie.



Das *Tierfell* entfernt alles vom Bildschirm und gibt ein "frisches Blatt" aus, auf dem Ihr Kind ein neues Abenteuer erschaffen kann

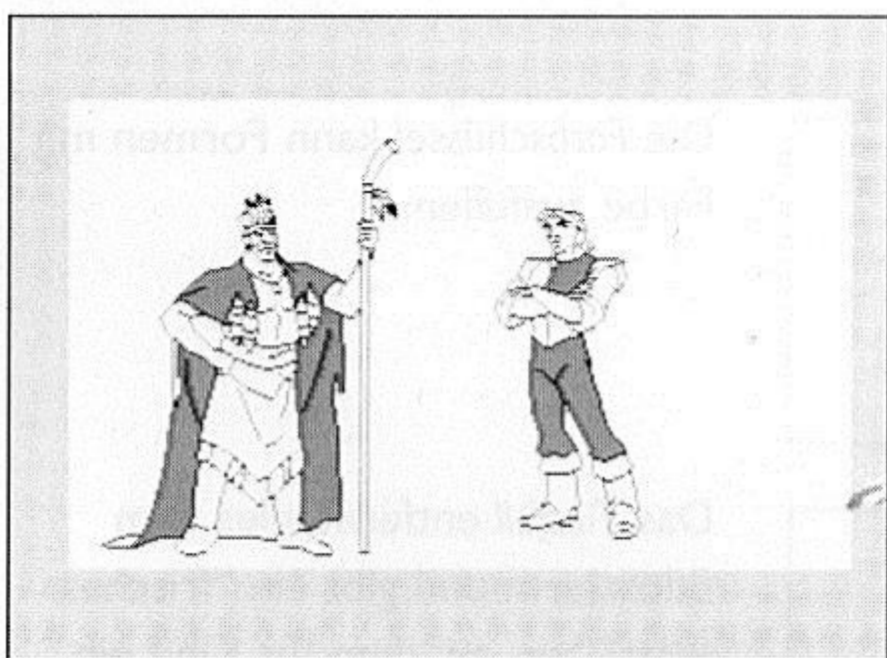


Der große und der kleine *Radierer* können alles von Hand Gezeichnete löschen.



Die Farbpalette bietet zahlreiche Farben, unter denen Ihr Kind auswählen kann. Die gewählte Farbe erscheint als Rahmen um den Bildschirm. Jedes Werkzeug mit Ausnahme der Radierer, die immer weiß sind, verwendet die ausgewählte Farbe.

Denken Sie daran: Zur Abrundung kann Ihr Kind seiner Szene jederzeit mit den Symbolen auf der gegenüberliegenden Storyware-Seite Musik oder animierte Figuren hinzufügen.

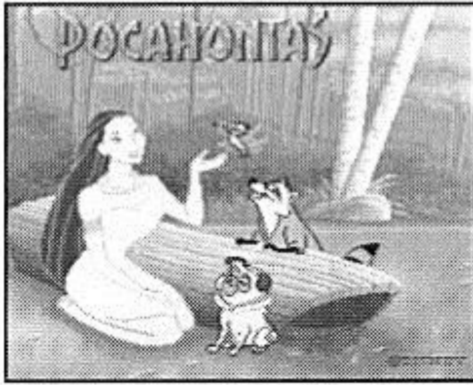


VIDEOSCHNAPPSCHÜSSE

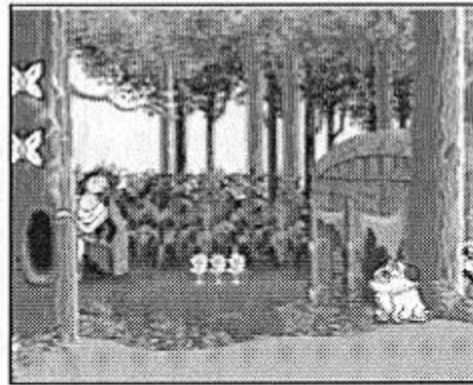
Wenn Ihr SEGA PICO-System über einen Videorecorder am Fernseher angeschlossen ist, können Sie die fertigen Animationen Ihres Kindes für sich auf Band aufzeichnen. (Bitte lesen Sie im SEGA PICO-Benutzerhandbuch nach, wie das System an Fernseher und Videorecorder angeschlossen wird). Heben Sie die Animationen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

BILDSCHIRMSUCHER

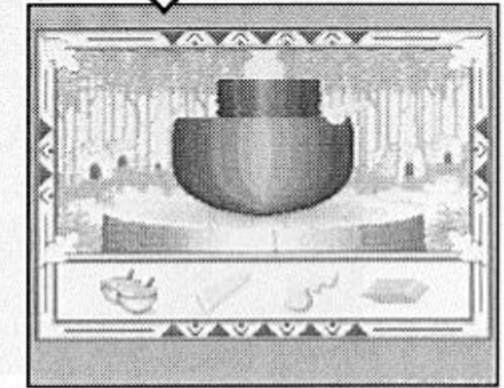
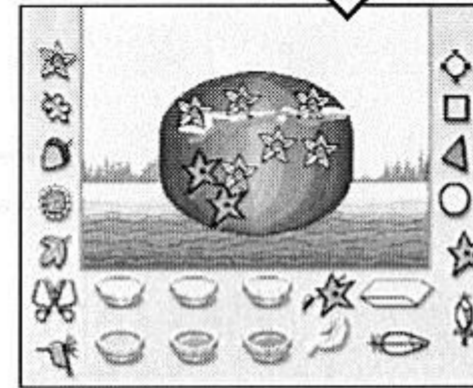
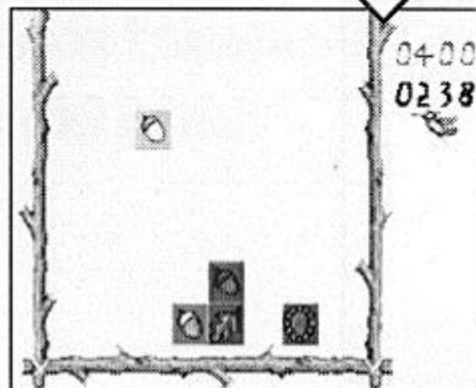
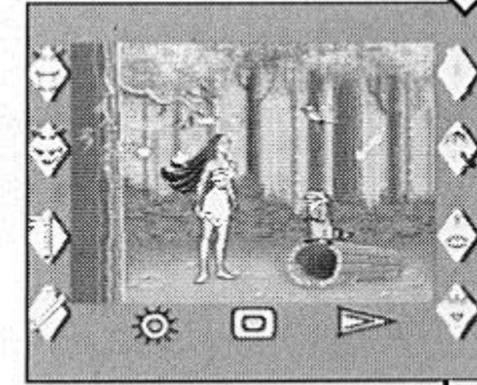
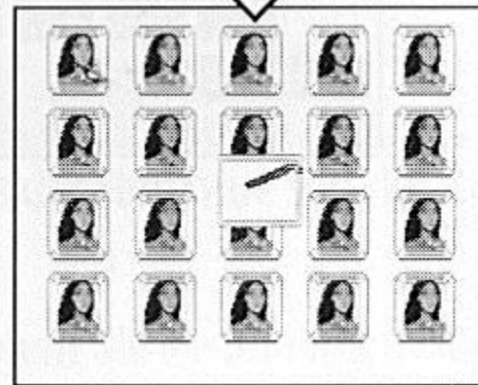
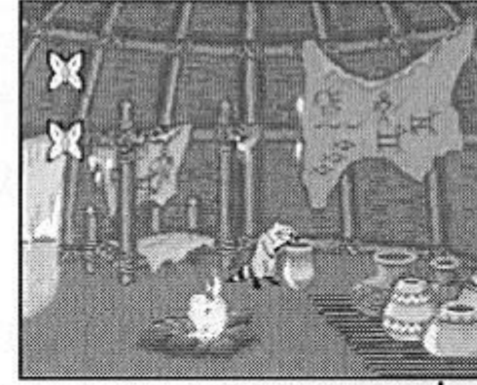
TITELBILDSCHIRM



ERSTER BILDSCHIRM

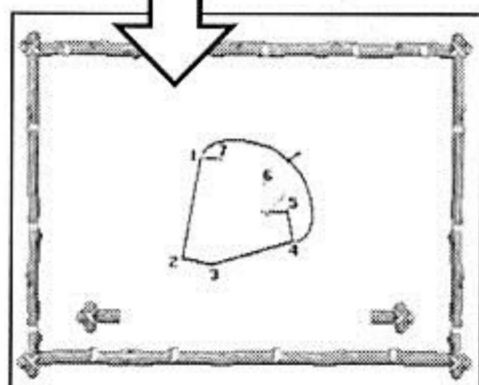
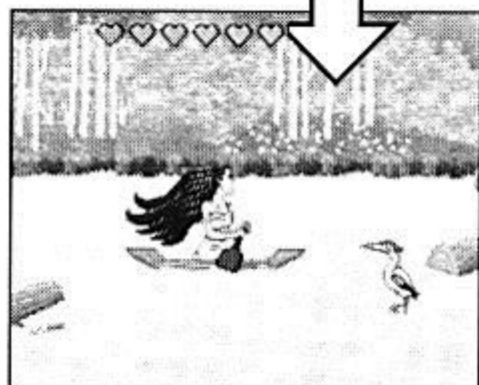
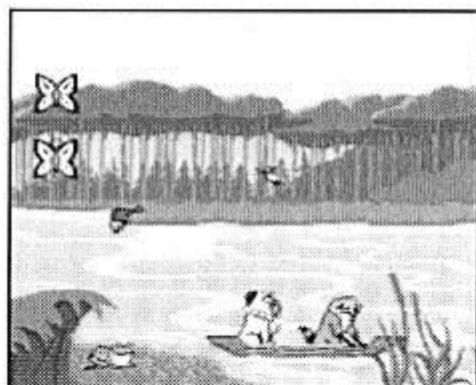


ZWEITER BILDSCHIRM

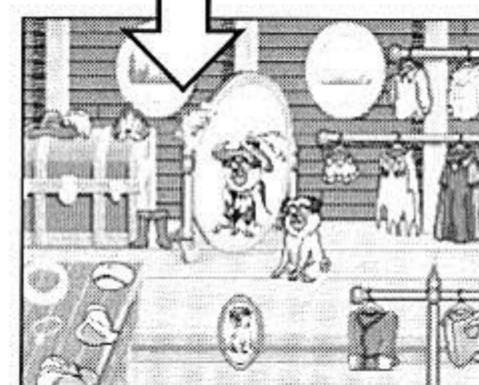
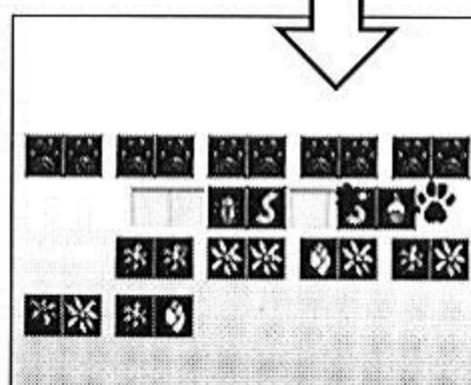
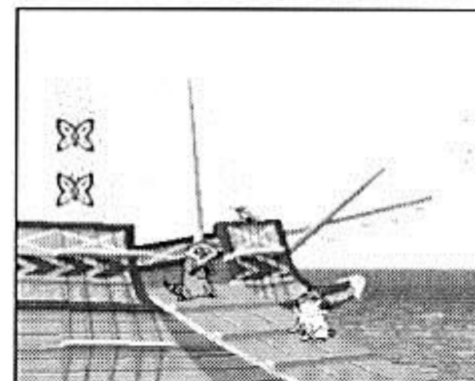


BILDSCHIRMSUCHER

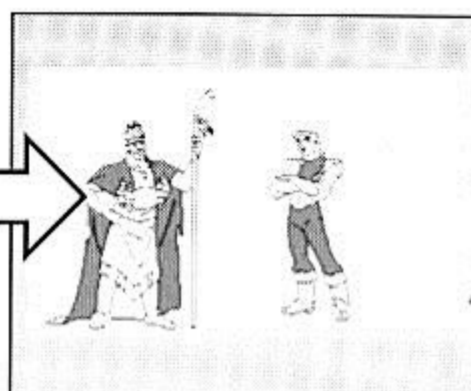
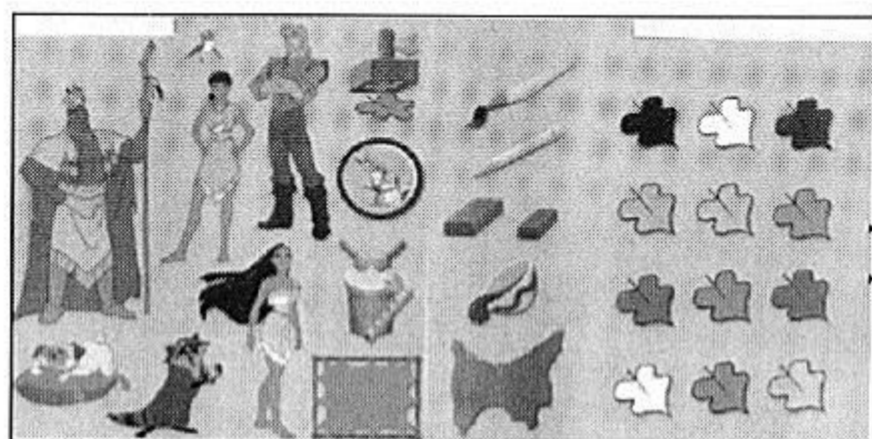
DRITTER BILDSCHIRM



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 Disney's POCAHONTAS ansehen. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm fern, 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.



672-2872-18