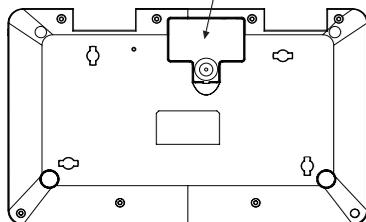




Este produto não possui conexão à Internet nem armazenamento de dados.

Unidade

Tampa do Compartimento de Pilhas



Capítulo 2

Para Começar

O **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** funciona com 2 pilhas tamanho AA.

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que o produto está desligado.
2. Abra o compartimento de pilhas, localizado na

2

ou mais, ao final de uma rodada de 10 questões, você passará para o próximo nível. Se você fizer menos de 60 pontos, você passará para um nível mais fácil.

Após cada questão, a sua pontuação será exibida na tela, assim você poderá saber se está se saindo bem.

Tempo Limite

Na maioria dos jogos, você terá um minuto para responder cada questão.

Se você não responder a pergunta dentro do período de tempo previsto, isso será considerado como uma resposta incorreta.

O tempo será reiniciado após cada resposta incorreta.

Teclado

O seu **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** possui um teclado de computador completo.

Teclas das Setas

As teclas das setas podem ser utilizadas para mover o cursor para selecionar uma resposta, ou um jogo.

Ajustes

Pressione a tecla **Ajustes** para selecionar o volume e / ou o contraste da tela.

6

Oregon
SCIENTIFIC

Prezados Pais,

Obrigado por escolherem o **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5**.

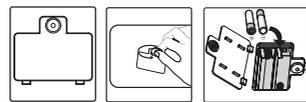
Concebido tendo em mente o conceito da diversão, o **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** possui diversas atividades de aprendizagem e jogos que incentivam, contribuindo de forma inestimável para o desenvolvimento da criança.

As atividades visam desenvolver as habilidades da criança em vocabulário, habilidades com o teclado, matemática e coordenação de mãos e olhos.

Aprender com o **NETBOOK HOT WHEEL BATTLE FORCE 5** é muito divertido!

HOT WHEELS e marcas associadas e seus elementos são de propriedade de, e usados sob licença de Mattel, Inc. © 2011 Mattel, Inc. Todos os Direitos Reservados.

3. Coloque 2 pilhas tamanho AA. (Observe a polaridade correta: +, -)
4. Recoloque a tampa.



Atenção

- Não misture tipos diferentes de pilhas nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Somente utilize o tipo de pilha recomendado ou equivalente.
- Remova todas as pilhas ao efetuar a substituição.
- Retire as pilhas da unidade caso não pretenda utilizá-la por longos períodos de tempo.
- Não jogue as pilhas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas da unidade antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a supervisão de um adulto.
- As pilhas esgotadas devem ser removidas do brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.

Teclas de Figuras

Use as teclas de figuras no jogo “Corrida de Figuras” para apresentar a sua resposta.

Teclas de Sinais de Operações

Use as teclas de sinais de operações no jogo “Operações” para apresentar a sua resposta.

Tecla Resposta

Se você estiver preso em uma questão, você pode usar a tecla **Resposta** para ver a resposta correta da questão.

Você não receberá pontos pela questão.

Tecla Menu

Pressione a tecla **Menu** a qualquer momento para retornar ao menu de seleção de categorias.

Tecla Ajuda

Pressione a tecla **Ajuda** para obter uma pista referente a questão.

Nem todos os jogos apresentam esta função.

Usando uma dica você reduz a pontuação total disponível para a questão.

3

Índice

Capítulo 1

Sobre o seu Netbook Battle Force 5 _____ 1

Capítulo 2

Para Começar _____ 2

Capítulo 3

Controles e Recursos Úteis _____ 5

Capítulo 4

Atividades _____ 9

Vocabulário _____ 9

Matemática _____ 12

Memória _____ 14

Lógica _____ 16

Jogos _____ 17

Música _____ 18

Capítulo 5

Solução de Problemas _____ 19

Desligamento Automático

Caso o jogador não efetue nenhuma entrada durante alguns minutos, o Netbook Hot Wheels Battle Force 5 desliga-se automaticamente.

Limpeza e Manutenção

Verifique regularmente a unidade e suas demais partes a fim de garantir que estão em boas condições. No caso de danos, a unidade não deve ser utilizada até que seja reparada.

Sempre retire as pilhas antes de limpar a unidade.

Limpe a unidade com um pano seco.

Evite molhar a unidade.

Não desmonte a unidade.

Iniciando o NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5

1. Quando a unidade estiver fechada, abra a tampa do Netbook.
2. Pressione a tecla **⏻**, localizada na parte superior esquerda do teclado.

*** Quando acabar de usar a unidade, lembre-se de desligá-la usando a mesma tecla ou fechando a tampa.**

Tecla Repetir

Pressione a tecla **Repetir** para ouvir novamente as instruções do jogo.

Em “O Compositor”, a tecla irá reproduzir a música que você compôs.

Tecla Demo

A tecla **Demo** ativa a reprodução da animação de abertura.

Teclas de Acentos

Pressione as teclas de acentos para digitar as letras com os acentos.

Também, pressione a tecla **Ú** diretamente para digitar a letra U com acento.

Teclas de Notas

Pressione as teclas de notas para tocar com os jogos de música.

Tecla Voltar

Pressione a tecla **Voltar** para apagar a letra digitada.

Tecla Entrar

Pressione a tecla **Entrar** para confirmar uma resposta e selecionar opções.

Capítulo 1

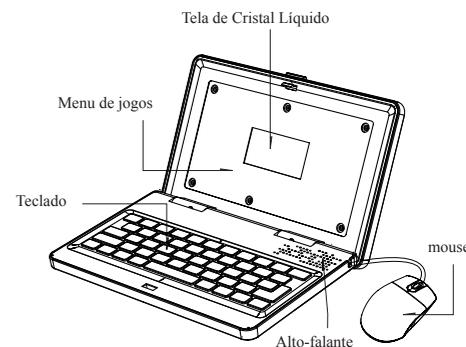
Sobre o seu NETBOOK BATTLE FORCE 5

O **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** vem com as seguintes partes.

Por favor entre em contato com o seu fornecedor se alguma parte estiver faltando.

1 - Unidade

2 - Manual de instruções



1

Capítulo 3

Controles e Recursos Úteis

Seleção de Categorias

O **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** possui 30 atividades em português.

Ao ligar a unidade você verá a tela de seleção de categorias, seguida de uma animação de abertura. Selecione uma das categorias do menu.

Chances

Na maioria dos jogos o jogador terá três chances para responder uma questão.

O **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** revelará a resposta correta da questão após três tentativas incorretas. Isto não aplica-se a todos os jogos.

Se não houver nenhuma entrada após cerca de 30 segundos, o **NETBOOK HOT WHEELS BATTLE FORCE 5** irá repetir as instruções do jogo.

Níveis

Algumas atividades do Netbook possuem níveis diferentes.

Se você fizer 80 pontos (alguns jogos são diferentes)

5

Tecla Logo

Pressione a tecla **Logo** para ver o Logo Hot Wheels.

Ligar / Desligar

Pressione Ligar / Desligar para ligar / desligar a unidade.

Capítulo 4

Atividades

Vocabulário

01 Novas Palavras

1. Aprenda os vocabulários através de suas animações.
2. Selecione uma categoria usando as teclas de cursor esquerda e direita **←** **→**.
3. Percorra a animação usando as teclas do cursor para cima e para baixo **↑** **↓** e pressione Entrar para confirmar o **Animais** **Transporte** vocabulário.

9

02 Caça Palavras

1. Veja a animação e selecione a palavra que corresponde ao que você viu. Combine a palavra correta para a animação.
2. Selecione a resposta usando as teclas das setas para cima e para baixo.
3. Pressione a tecla Entrar para apresentar a resposta.
4. O jogador poderá utilizar por uma vez a função ajuda durante cada pergunta.



03 Palavras Divertidas

1. Reorganize as letras para soletrar a palavra corretamente.
2. Duas dicas serão apresentadas para cada pergunta. Pressionando a tecla Ajuda você receberá uma letra. Você perderá um ponto por utilizar a ajuda.



04 Caça ao Vilão

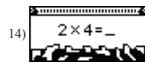
1. Digite a palavra rapidamente para impedir que o inimigo fuja com a chave. Se você digitar rápido o suficiente, você impedirá que o inimigo fuja com a chave.
2. Duas dicas serão fornecidas para cada questão. O jogo irá fornecer uma letra correta a cada vez que você pressionar a tecla Ajuda. Você perderá um ponto por utilizar a ajuda.



10

14 Soma Divertida

1. Resolva o máximo de equações de adição e subtração que você conseguir em 3 minutos.
2. Utilize as teclas numéricas para apresentar a sua resposta.
3. No início do jogo você poderá selecionar entre os níveis fácil, médio ou difícil.
4. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



Memória

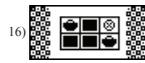
15 A Sequência

1. Memorize a sequência de números dentro da tempestade. Cada tempo toca um som: Dó / Ré / Mi / Fá / Sol.
2. Pressione as teclas numéricas para responder.
3. Uma dica será apresentada para cada pergunta. Pressionando a tecla Ajuda você receberá uma letra. Você perderá um ponto por utilizar a ajuda.



16 O Par

1. Memorize os pares que aparecem na tela.
2. Utilize as teclas das setas para selecionar um objeto.
3. Pressione a tecla Entrar para revelar um ícone. Então selecione outro objeto para ver se o ícone escondido forma um par com o ícone anterior.

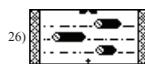


14

1. Quebre os tijolos para revelar a imagem escondida.
2. Utilize as teclas das setas para a esquerda e para a direita para mover a barra na base da tela e direcionar a bola para quebrar os tijolos.
3. Não serão fornecidas dicas para este jogo.

26 O Salto

1. Mova o membro da equipe Battle Force 5 para o outro lado do rio.
2. Utilize as teclas das setas para cima e para baixo para controlar a travessia.
3. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



27 Zona de Perseguição

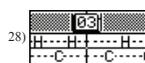
1. Leve a serpente até a sua comida sem tocar nela mesma ou nas paredes.
2. Utilize as teclas das setas para controlar a serpente e leve ela até a sua comida.



Música

28 A Batalha dos Ritmos

1. Pegue o ritmo da melodia e adicione a sua batida ao som.
2. Selecione uma melodia. Utilize as teclas das setas para a esquerda e para a direita para selecionar e



18

05 Labirinto de Letras

1. Mova-se através do labirinto pisando apenas nas letras da palavra do vocabulário.
2. O jogo mostra uma animação e diz a palavra em voz alta.
3. Então a tela mostra uma grade de letras com a palavra misturada as demais. A primeira letra da palavra estará em destaque.
4. Ande através do labirinto para soletrar a palavra usando as teclas das setas.
5. Duas dicas serão fornecidas para cada questão. O jogo irá fornecer uma letra correta a cada vez que você pressionar a tecla Ajuda. Você perderá um ponto por utilizar a ajuda.



06 Soletrar

1. Ouça a palavra que o jogo irá falar.
2. Preencha o pontilhado para formar a palavra corretamente.
3. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



07 Palavra Escondida

1. Adivinhe as letras da palavra escondida. O indicador irá mover-se para a direita a cada letra correta.
2. Duas dicas serão fornecidas para cada questão. O jogo irá fornecer uma letra correta a cada vez que você pressionar a tecla Ajuda. Você perderá um ponto por utilizar a ajuda.



11

4. Neste jogo, para cada pergunta haverá uma dica. Pressionando a tecla Ajuda, os ícones serão apresentados na tela por 2 segundos.

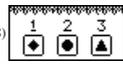
17 Memória

1. Uma sequência de vocabulários irá aparecer na tela. Selecione uma das palavras de acordo com a pergunta que será feita.
2. Utilize as teclas das setas para cima e para baixo para selecionar a sua resposta.
3. Pressione a tecla Entrar para apresentar a sua resposta.
4. Uma dica será fornecida para cada questão. Pressionando a tecla Ajuda, a imagem correta será apresentada. Você perderá um ponto por utilizar a ajuda.



18 Corrida de Figuras

1. Memorize a ordem em que cada figura chega na linha final. A tela do jogo mostra três figuras movendo-se através da tela da esquerda para a direita.
2. Utilize as teclas de formatos para apresentar a sua resposta diretamente.
3. Pressionando a tecla Ajuda, a sequência de figuras será novamente apresentada. Haverá apenas uma dica por questão.



- pressiona a tecla Entrar para confirmar.
3. Espere as notas até elas tocarem a linha no meio da tela e pressione as letras para produzir um som extra.

29 A Melodia

1. Escolha uma melodia para ouvir e faça a sua dança.
2. Pressione qualquer tecla do teclado para assistir passos de dança.



30 O Compositor

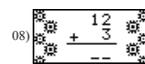
1. Divirta-se compondo melodias com o piano na tela;
2. Utilize o teclado para compor uma melodia.
3. Ouça a sua melodia pressionando a tecla Repetir.



Matemática

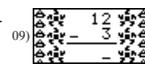
08 Corrida de Adição

1. Resolva as equações de adição.
2. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



09 Corrida de Subtração

1. Resolva as equações de subtração.
2. Utilize as teclas numéricas para apresentar a sua resposta.
3. Você pode utilizar as teclas da esquerda e direita para selecionar os dígitos nos níveis 2 e 3.
4. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



10 Operações

1. Escolha o sinal de operação correto para completar a equação.
2. Uma equação incompleta aparecerá na tela.
3. Escolha o sinal de operação correto para completar a equação.
4. Pressione as teclas para esquerda e para direita para escolher o sinal.
5. Você também pode escolher as teclas "+=" e "-=" para escolher os sinais.
6. Pressione a tecla Entrar para apresentar a sua resposta.
7. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



12

19 Passos de Dança

1. Memorize a sequência dos passos de dança e repita-os.
2. Utilize as teclas das setas para repetir os passos de dança. Cada dança completa possui 6 passos.
3. Pressione a tecla Ajuda para revelar o próximo passo na sequência. Há duas dicas por questão neste jogo.



20 A Armadilha

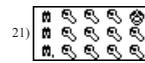
1. Memorize qual tubarão está com a Chave da Batalha. Um deles está segurando a Chave da Batalha. A chave irá trocar de lugar entre os tubarões.
2. Utilize as teclas das setas para esquerda e para direita para selecionar a resposta.
3. Pressione a tecla Entrar para apresentar a resposta.
4. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



Lógica

21 Corrida das Chaves

1. Selecione o caminho mais curto para recolher as Chaves da Batalha. Evite os obstáculos e não repita os seus passos.
2. Utilize as teclas das setas para mover-se pela tela.
3. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



16

Departamento de Atendimento ao Cliente caso tenha algum problema ou sugestões. Nossos representantes têm o prazer de poder ajudá-lo(a).

SAC: (55 11) 5095-2329
Website: www.oregonscientific.com.br
Antes de entrar em contato, por favor verifique os seguintes pontos:

A tela não liga

As pilhas estão instaladas corretamente?

As pilhas precisam ser trocadas?

Tela escura ou imagens anormais

Tire as pilhas do aparelho e, de pois de 10 segundos, recoloco-as novamente.

De acordo com os requerimentos de segurança de ASTM F963, EN71 Partes 1, 2 e 3 e EN62115.

Em nosso contínuo esforço para melhorar os nossos produtos, as imagens na tela do produto podem ser ligeiramente diferentes das indicadas nos diagramas.

Oregon Scientific Brasil Ltda.

Avenida Ibirapuera, 2.907

16º andar - Sala 1614

São Paulo - SP

CEP 04029-200

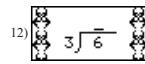
11 Zona de Multiplicação

1. Resolva as equações de multiplicação.
2. Utilize as teclas numéricas para apresentar a sua resposta.
3. Você pode utilizar as teclas da esquerda e direita para selecionar os dígitos nos níveis 2 e 3.
4. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



12 Mega Divisão

1. Resolva as equações de divisão.
2. Utilize as teclas numéricas para apresentar a sua resposta.
3. Você pode utilizar as teclas da esquerda e direita para selecionar os dígitos nos níveis 2 e 3.
4. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



13 A Balança

1. Resolva a equação com o maior ou o menor volume.
2. Ouça a instrução para escolher o maior ou o menor volume.
3. Pressione a tecla Entrar para apresentar a sua resposta.
4. Só serão fornecidas dicas nos níveis 2 e 3. Haverá 2 dicas por pergunta. A primeira dica irá deduzir 1 ponto, então, a segunda irá deduzir 2 pontos.



13

22 Números Perdidos

1. Preencha o número perdido na sequência.
2. Utilize as teclas numéricas para responder a pergunta.
3. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



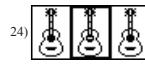
23 Jogo dos Formatos

1. Localize o símbolo perdido de acordo com as opções fornecidas.
2. Utilize as teclas das setas para esquerda e para a direita para selecionar a melhor resposta.
3. Pressione a tecla Entrar para apresentar a resposta
4. Pressione as teclas de formatos quando a resposta for uma figura geométrica.
- 5 Não serão fornecidas dicas para este jogo.



24 O Diferente

1. Descubra a figura que é diferente das demais.
2. Utilize as teclas das setas para selecionar o objeto e pressione a tecla Entrar para confirmar a resposta.
3. Não serão fornecidas dicas para este jogo.



Jogos

25 Presente Surpresa



17

Cuidado:

Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento. Devido ao equipamento conter pequenas peças, não é adequado para crianças com menos de 3 anos de idade.

NOTA:

O equipamento foi testado e concluiu-se que se enquadra nos limites de um aparelho digital de Classe B digital, de acordo com a Parte 15 das Regras FCC. Esses limites têm com objetivo a proteção contra interferências danosas em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia com frequência de rádio e, se não for utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferências danosas as comunicações por rádio. No entanto, não há garantia de que tal interferência não venha a ocorrer em determinada instalação. Se o equipamento causar interferência na recepção de rádio ou televisão, o que pode ser avaliado ligando e desligando o aparelho, o usuário é encorajado a tentar corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:

Aumentar o espaço entre o equipamento e o receptor. Conectar o equipamento a uma tomada num circuito diferente daquele ao qual o receptor está conectado. Consultar o revendedor ou um técnico de rádio / TV para obter ajuda.

ELIMINAÇÃO

Não jogue este aparelho em uma lixeira comum. A coleta desse tipo de lixo deve ser feita separadamente, para receber tratamento especial, caso necessário.

Capítulo 5

Solução de Problemas

O desenvolvimento de produtos educativos é uma responsabilidade levada muito a sério por nós da Oregon Scientific. Não medimos esforços para garantir a exatidão e a adequação das informações que dão valor aos nossos produtos. No entanto, erros podem ocasionalmente ocorrer. É importante que você saiba que estamos sempre atentos aos nossos produtos e encorajamos você a ligar para o nosso

19

20

P/N: 300102841-00001-10

21