

Hot Wheels

BILÍNGÜE!

60
Atividades Educativas
30 em Português
30 em Inglês



LAPTOP PISTA RÁPIDA

Este produto não permite acesso à Internet, nem arquivo de dados.

6+



Prezados Pais / Responsável,

Obrigado por escolherem o **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**.

Concebido tendo em mente o conceito de diversão, o **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** possui diversas atividades de aprendizagem e jogos que incentivam, contribuindo de forma inestimável para o desenvolvimento da criança.

Com o objetivo de aperfeiçoar as habilidades infantis, as atividades incluem ortografia, matemática, memória, lógica, jogos e música.

O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** proporciona ainda uma introdução fidedigna e realística aos computadores, incentivando a criatividade e o auto-aprendizado.

Faça-nos uma visita



HOT WHEELS e marcas associadas e seus elementos são de propriedade de, e usados sob licença de Mattel, Inc.
© 2010 Mattel, Inc. Todos os direitos reservados.

Índice

Capítulo 1	1	10 Qual é o Sinal?	11
Sobre o Hot Wheels® Laptop Pista Rápida		11 Operação Completa	11
Capítulo 2	3	12 Código de Segurança	12
Para Começar		13 Mais ou Menos?	12
Capítulo 3	4	14 Velocidade Máxima	12
Regras dos Jogos e Seleção		Memória	12
Capítulo 4	6	15 Teste da Memória	12
Características e Controles Úteis		16 Problema Duplo	12
Capítulo 5	8	17 Concentração Máxima	13
Velocímetro e Detectores		18 Corrida de Figuras	13
Capítulo 6	10	19 A Sequência	13
Atividades	10	20 Desafio da Memória	13
Ortografia	10	Lógica	14
01 Fábrica de Palavras	10	21 Test Drive	14
02 Busca Palavra	10	22 Números em Ordem	14
03 Congestionamento	10	23 Figura Certa	14
04 Letra Reserva	10	24 A Diferença	14
05 Palavramix	10	Jogos	14
06 Soletrando	11	25 Linha de Chegada	14
07 Palavra Secreta	11	26 Cilada	15
Matemática	11	27 Teste de Arremesso	15
08 Adição	11	Música	15
09 Subtração	11	28 Jogo do Ritmo	15
		29 Ronco dos Motores	15
		30 O Compositor	15
		Capítulo 7	16
		Solução de Problemas	

Capítulo 1

Sobre o Hot Wheels® Laptop Pista Rápida

Características

Bilíngue

60 Atividades Educativas

30 em Português e 30 em Inglês

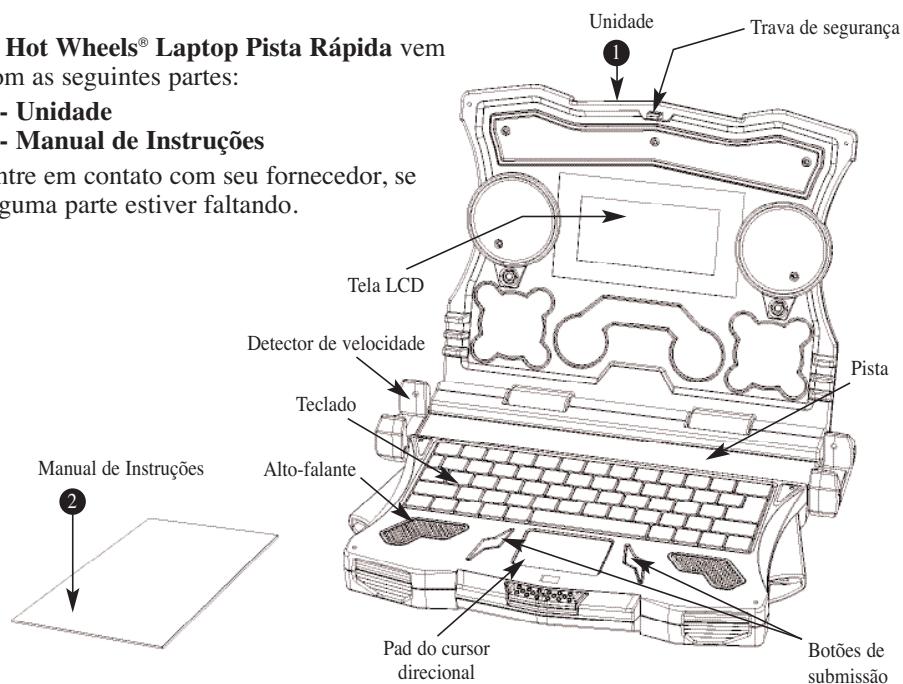
- Ortografia
- Matemática
- Memória
- Lógica
- Jogos
- Música

O Hot Wheels® Laptop Pista Rápida vem com as seguintes partes:

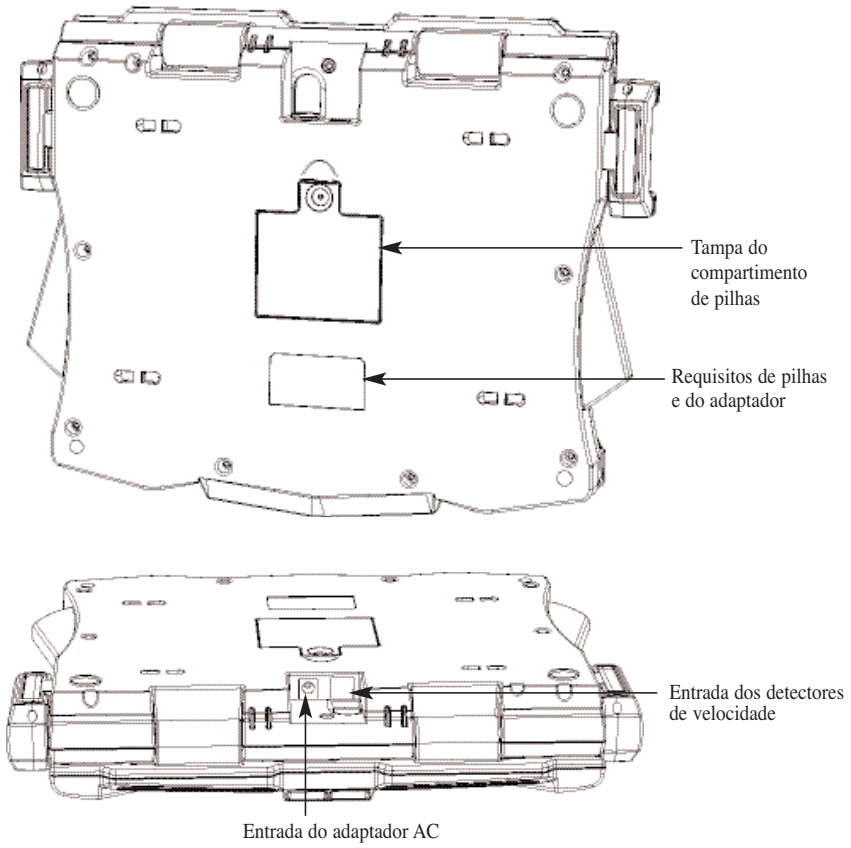
1 - Unidade

2 - Manual de Instruções

Entre em contato com seu fornecedor, se alguma parte estiver faltando.



Unidade



Capítulo 2

Para Começar

O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** funciona com 3 pilhas tamanho AA ou um adaptador AC de 6V (não incluído).

Instalação das Pilhas

1. Certifique-se de que o produto está desligado.
2. Abra o compartimento de pilhas, localizado na parte posterior da unidade, utilizando uma moeda ou chave de fenda plana.
3. Coloque 3 pilhas tamanho AA. (Observe a polaridade correta: +, -).
4. Recoloque a tampa.

Conectando o Adaptador AC

Desligue a unidade antes de conectar o adaptador AC, a fim de evitar danos no aparelho. Conecte o adaptador na entrada (tipo centro positivo) localizada na parte de trás da unidade. Ligue o adaptador numa tomada.



Atenção

- Não misture tipos diferentes de pilhas nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Somente utilize o tipo de pilha recomendado ou equivalente.
- Retire todas as pilhas ao efetuar a substituição.
- Retire as pilhas da unidade caso não tencione utilizá-la por longos períodos de tempo.
- Não jogue as pilhas esgotadas 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.

Atenção

- A unidade não deve ser ligada a uma fonte de alimentação superior a 6V.
- Utilize apenas o adaptador recomendado.
- O adaptador não deve ser usado como brinquedo.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Os brinquedos sujeitos a limpeza com líquidos devem ser desligados da fonte de alimentação antes de serem limpos.
- Devido à conexão com o adaptador AC/DC, este produto não é adequado para menores de 5 anos, sem a supervisão de um adulto.


Armazenamento e Cuidados

Para garantir a longa vida do produto, siga estas simples regras:


Verifique regularmente os cabos, entradas e demais partes da unidade a fim de garantir que estão em boas condições. No caso de danos, a unidade não deve ser conectada ao adaptador até que seja reparada. Desligue sempre a unidade da fonte de alimentação antes de limpá-la. Limpe o exterior da unidade com um pano seco. Evite molhar a unidade. Não desmonte a unidade. Ao guardar o aparelho, mantenha-o fora da luz solar direta e de altas temperaturas. Evite deixar o aparelho no carro, exposto à luz solar direta. Evite sujeitar o aparelho a pressões e impactos extremos.

Iniciando o Hot Wheels® Laptop Pista Rápida

Abra a unidade pressionando o botão de travar localizado na tampa do laptop.

Ligue o **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** usando a tecla , localizada no canto inferior direito do teclado. Quando acabar de usar o laptop, lembre-se de desligá-lo usando o mesmo botão.

Desligamento Automático

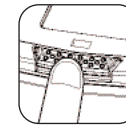
Caso o jogador não efetue nenhuma entrada durante cinco minutos, a unidade despede-se e desliga-se automaticamente, a fim de conservar energia. Para voltar a jogar, pressione a tecla  para ligar o aparelho.

Capítulo 3

Regras dos Jogos e Seleção

Seleção do Idioma

As atividades do **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** vêm em 2 idiomas: Português e Inglês.









Pressione a tecla
Liga/Desliga



Seleção dos Jogos

O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** apresenta 6 categorias: Ortografia, Matemática, Memória, Lógica, Jogos e Música.

O menu de seleção de categoria alterna-se automaticamente a cada 5 segundos. O jogador deve pressionar  para selecionar a categoria escolhida. As teclas das setas   também podem ser usadas para passar à categoria anterior/seguinte. Todos os jogos de uma categoria estão listados no menu de seleção de jogo. O jogador deve utilizar as teclas das setas   para verificar o título dos jogos e pressionar  para selecionar.



Chances

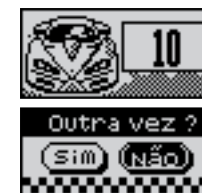
Na maioria das atividades o jogador terá três chances para responder uma questão. O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** revelará a resposta após três tentativas incorretas. Caso o jogador não efetue nenhuma entrada após 30 segundos, o **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** repetirá as instruções do jogo.

Níveis

Algumas atividades deste Laptop possuem níveis diferentes. No final de cada rodada (com 10 perguntas cada), a pontuação do jogador será exibida na tela. Caso ele obtenha:

- 80 pontos ou mais, passará para o próximo nível de dificuldade;
- menos de 50 pontos, voltará para o nível anterior.


Caso o jogador conclua todos os níveis de uma atividade, uma animação Hot Wheels® será exibida e ele poderá escolher entre reiniciar o mesmo jogo ou passar para um novo jogo. Selecione “SIM” ou pressione a letra S para repetir a mesma atividade. Para iniciar um novo jogo, selecione “NÃO” ou pressione a letra N.



Tempo Limite

Na maioria dos jogos, o jogador terá 1 minuto para responder uma questão.

Idioma

O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** apresenta dois modos: atividades em Português e atividades em Inglês. Pressione a tecla  para alternar entre os dois modos.




Capítulo 4

Características e Controles Úteis

Teclado

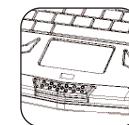
O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** apresenta um teclado de computador altamente prático.

Teclas das Setas



Utilize as teclas das setas     para efetuar uma escolha ou para navegar pelos jogos.

Pad do Cursor Direcional


O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** vem com um pad do cursor direcional abaixo do teclado. Pressione o pad para cima, para baixo, para a esquerda e para a direita a fim de mover o destaque na tela para selecionar sua opção e navegar pelos jogos. Para apresentar a resposta, o jogador também pode pressionar um dos botões de submissão, ao lado do pad do cursor direcional.




Ajustes

Pressione a tecla  para regular o volume e o contraste da tela. As opções são alto, médio e baixo. Utilize as teclas das setas para escolher sua opção de ajuste e pressione  para confirmar.

Demo

Pressione a tecla  para ver uma demonstração de algumas das características e atividades do **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**.


Ajuda

Pressione a tecla  para obter algumas dicas durante o jogo. Ao utilizar esta função, pontos serão deduzidos do total. Nem todos os jogos apresentam esta função.

Repetir

Pressione a tecla  para ouvir novamente as instruções ou a pergunta.


ESC

Pressione a tecla  para sair do jogo e voltar ao menu anterior.

Teclas de Figuras


O jogador pode utilizar as teclas    no jogo “Corrida de Figuras”, para apresentar a resposta.

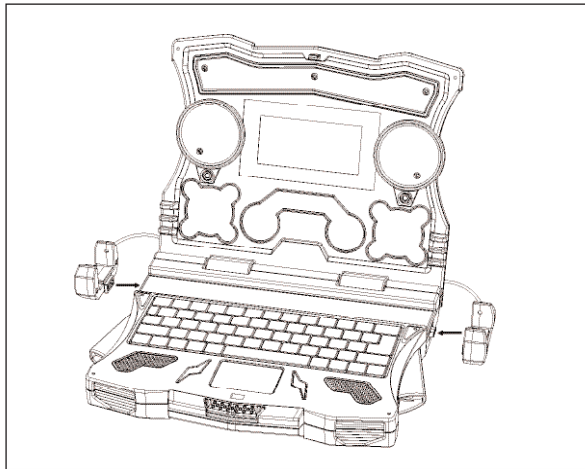
Resposta

Pressione a tecla  para revelar a resposta de uma questão. Ao pressionar esta tecla, o jogador não receberá pontos pela questão.

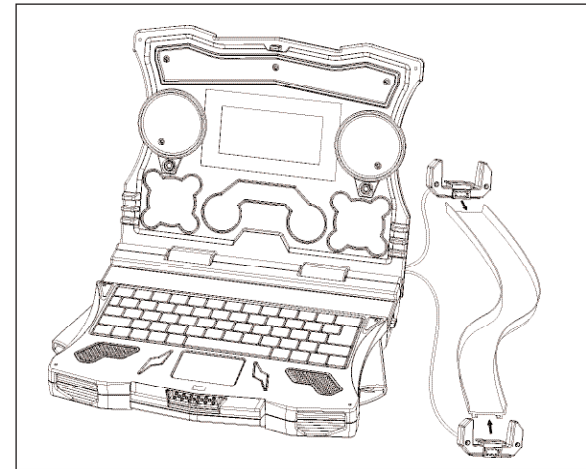
Capítulo 5

Velocímetro e Detectores

O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** vem com uma pista e dois detectores de velocidade. Pressione o botão com o ícone de “Velocímetro”  para entrar no modo Velocímetro. Você pode impulsionar o carro na pista. (O carro Hot Wheels® não está incluído). Os detectores lerão a velocidade do carro e esta será exibida na tela. Além disso, esses dois detectores podem ser instalados em diferentes pistas Hot Wheels®.




Consulte a figura acima que mostra como instalar os detectores no **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**.

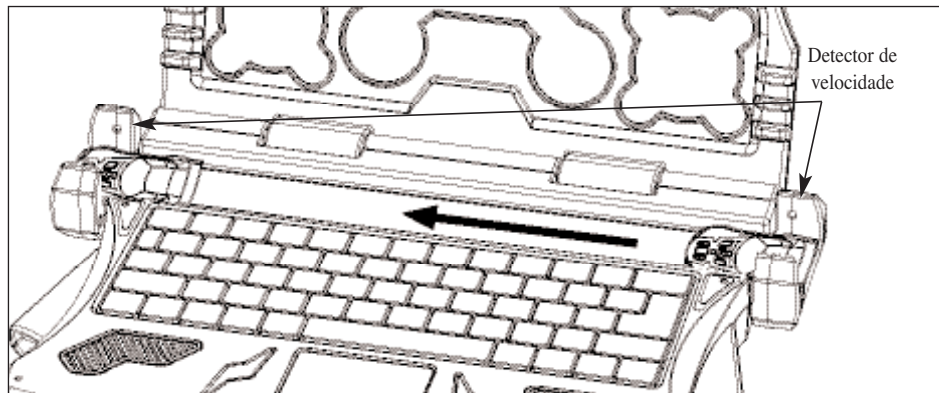


Consulte a figura acima que mostra como instalar os detectores em outra pista Hot Wheels® (não incluída).

Velocímetro

O carro e a pista com detectores de velocidade Hot Wheels® são necessários para este jogo.

1. Pressione o botão com o ícone de “Velocímetro”  para entrar no modo Velocímetro.
2. Impulsione o carro na pista quando a tela mostrar o velocímetro.
3. O carro precisa passar por dois detectores; do contrário, o velocímetro não poderá verificar a velocidade.



4. Depois que o carro passar pelos dois detectores, a velocidade será exibida na tela.

Nota: O velocímetro se destina apenas às atividades deste laptop.



Capítulo 6

Atividades

Ortografia

(01) Fábrica de Palavras

Aprender a soletrar e a pronúncia das palavras do vocabulário dos cinco tópicos diferentes: Animais, Transporte, Utensílios Domésticos, Profissões e Lugares, Partes do Corpo e Movimentos, juntamente com animações fantásticas.

(02) Busca Palavra

Encontre a palavra que combina com a animação.

(03) Congestionamento

Coloque as letras em ordem para soletrar a palavra corretamente.

(04) Letra Reserva

Tire a letra extra da palavra para soletrá-la corretamente.

(05) Palavramix

Encontre a palavra no labirinto marcando as letras da palavra do vocabulário.



(06) Soletrando

Uma palavra animada do vocabulário é exibida e o jogador deverá soletrá-la. Tecele as letras nos espaços usando o teclado.



(07) Palavra Secreta

Adivinhe a palavra misteriosa teclando as letras. Se a letra escolhida não aparecer na palavra, ela ficará na parte inferior da tela. Você tem 10 chances para adivinhar as letras corretas, caso contrário, o jogo terminará.



Matemática

(08) Adição

Complete a operação de adição.



(09) Subtração

Complete a operação de subtração.



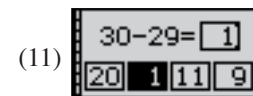
(10) Qual é o Sinal?

Selecione o sinal matemático correto para a operação.



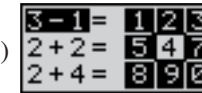
(11) Operação Completa

Complete as operações selecionando o número correto.



(12) Código de Segurança

Um teclado com 9 números é exibido à direita. Um número é destacado aleatoriamente. À esquerda, existem três operações. Selecione a operação cuja resposta é o número em destaque.



(12)

(13) Mais ou Menos?

Encontre a operação com o maior e menor valor.



(13)

(14) Velocidade Máxima

Aprenda sobre unidade de velocidade e selecione o carro com a maior ou menor velocidade.

- a. Impulsione o carro na pista e confira sua velocidade; compare-a com a velocidade do computador.
- b. Selecione o carro com a maior ou menor velocidade.

Observação: O carro e a pista com detectores de velocidade Hot Wheels® são necessários para este jogo.



(14)

Memória

(15) Teste da Memória

Memorize a sequência de números nos carros que saltam.



(15)

(16) Problema Duplo

Memorize os pares que aparecem no quadro.



(16)

(17) Concentração Máxima

Memorize o objeto que aparece na tela e identifique-o entre um conjunto de 3 objetos.



(17)

(18) Corrida de Figuras

Memorize a ordem de chegada das figuras. Use as teclas de figuras para apresentar sua resposta.



(18)

(19) A Sequência

Memorize a sequência e repita-a.

1. Uma sequência de passos de direção é exibida. Repita cada passo pressionando a tecla da seta correspondente.
2. Se a sequência estiver correta, um novo passo será acrescentado ao final.
3. Tente memorizar a sequência dos passos de direção e repita-a, à medida que um passo for acrescentado de cada vez.



(19)

(20) Desafio da Memória

Memorize a ordem em que as palavras apareceram. O **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** pedirá que você escolha a palavra que apareceu em uma determinada posição.



(20)

Lógica

(21) Test Drive

Recolha todos os carros sem repetir o caminho nem bater nos blocos.

(22) Números em Ordem

Preencha o número que está faltando na sequência.

(23) Figura Certa

Selecione a letra, número ou figura que preenche o espaço em branco.

(24) A Diferença

Escolha o objeto que é diferente dos demais.

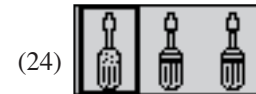
Jogos

(25) Linha de Chegada

Compita com o computador e cruze primeiro a linha de chegada!

- Seu carro é o branco. O carro do computador é o preto.
- Impulsione o carro na pista e confira sua velocidade. Os carros percorrerão a rua de acordo com a velocidade alcançada.
- Observe o carro que cruza primeiro a linha de chegada.


Observação: O carro e a pista com detectores de velocidade Hot Wheels® são necessários para este jogo.



(26) Cilada

Use as teclas de seta para cobrir áreas da caixa.
 O objeto deve cobrir a maior área possível, de forma que o espaço deixado para a bola seja inferior a 15%, antes que o tempo se acabe ou que a bola toque muitas vezes o objeto e / ou a linha que ainda não foi concluída.

(27) Teste de Arremesso

Arremesse a bola o maior número possível de vezes.
 Quando o objeto atingir o meio da barra, pressione o botão  para arremessar a bola.

Música

(28) Jogo do Ritmo

Selecione um estilo de ritmo para uma melodia e acrescente seu toque à música!
 Tecele a letra quando ela alcançar o meio da linha.

(29) Ronco dos Motores

Escolha uma melodia para ouvir.
 Quando a música começar, pressione algumas teclas e faça o menino dançar.

(30) O Compositor

Divirta-se e componha uma melodia, grave-a e reproduza-a.



— **Capítulo 7**

Solução de Problemas

Desenvolver produtos educativos é uma responsabilidade que nós da Oregon Scientific levamos muito a sério. Nós nos esforçamos ao máximo para garantir a precisão e a adequação da informação que compõe o valor de nossos produtos. É importante que você saiba que prezamos pela qualidade de nossos produtos e incentivamos nossos clientes a contatar nosso Departamento de Atendimento ao Consumidor caso encontrem algum problema e/ou tenham alguma sugestão. Nossos atendentes têm o maior prazer em ajudar. Antes de entrar em contato com o representante de serviços autorizados, pelo telefone (55 11) 3523.1934, verifique os itens a seguir. Isso pode poupar seu tempo com uma ligação desnecessária.

Tela em branco

As pilhas estão instaladas corretamente?
As pilhas precisam ser substituídas?

Tela escura ou imagem irregular

Interrompa o suprimento de energia retirando as pilhas do compartimento durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar a fonte de alimentação novamente.

Num ambiente com descarga estática, pode ocorrer um mal funcionamento da unidade. Para reiniciar o aparelho, remova as pilhas do compartimento ou desconecte o adaptador durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar a fonte de alimentação novamente.

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

Com o objetivo de aperfeiçoar continuamente nossos produtos, a imagem real da tela deste equipamento pode variar ligeiramente dos diagramas apresentados.

**Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil Ltda.**

Av. Ibirapuera, 2.907
16º andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 3523.1934
E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Atenção:

Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

NOTA:

O equipamento foi testado e concluiu-se que se enquadra nos limites para um aparelho digital de Classe B, de acordo com a Parte 15 das Regras FCC. Esses limites têm como objetivo a proteção contra interferências danosas em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, utiliza e pode irradiar energia com frequências de rádio e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferências danosas às 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-se e desligando-se o aparelho, o usuário deve tentar corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:

- Reorientar a antena receptora ou trocá-la de lugar.
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento em um circuito de energia diferente daquele em que o receptor está conectado.
- Consultar o revendedor ou um técnico especializado em TV.

Aparelho digital de Classe B de acordo com a ICES-003 do Canadá.
O aparelho pode conter partes pequenas devido ao mau uso ou danos.
Não é adequado para crianças menores de 3 anos de idade.



ELIMINAÇÃO

Não disponha deste produto no lixo comum caseiro.



A coleta deste tipo de lixo deve ser feita separadamente, para tratamento especial.

P/N: 300102039-00004-10



BILINGUAL!

60
Learning Activities
30 Portuguese
30 English



LAPTOP PISTA RÁPIDA

Product does not have INTERNET or data storage capabilities.

6+



Dear Parent/Guardian,

Thank you for choosing the **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**.

Designed with fun in mind,

the **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** is packed with

stimulating games and activities that will

make an invaluable contribution to your child's development.

The activities used to help further your child's skills cover spelling,

mathematics, memory, logic, games and music.

The **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** provides a

dependable and realistic introduction to computers and

encourages creativity and independent learning.

Faça-nos uma visita



HOT WHEELS e marcas associadas e seus elementos são de propriedade de, e usados sob licença de Mattel, Inc.
© 2010 Mattel, Inc. Todos os direitos reservados.

Table of Contents

Chapter 1	1	10 Operation Math	11
About the Hot Wheels® Laptop Pista Rápida		11 Equation Builder	11
Chapter 2	3	12 Security Code	12
Getting Started		13 More or Less	12
Chapter 3	4	14 Speed Race	12
Game Rules and Selection		Memory	12
Chapter 4	6	15 Monster Truck	12
Useful Features and Controls		16 Double Trouble	12
Chapter 5	8	17 Line Up	13
Speedometer and Detectors		18 Shape Race	13
Chapter 6	10	19 Memory Driving	13
Activities	10	20 Memory Challenge	13
Spelling	10	Logic	14
01 Word Factory	10	21 Car Test	14
02 Word Seek	10	22 Number in a Row	14
03 Traffic Jam	10	23 The Next One	14
04 Spare Parts	10	24 Difference	14
05 Automix	10	Games	14
06 Spell Test	11	25 Street Race	14
07 Nitrous Express	11	26 Trap	15
Mathematics	11	27 Basketball Hoops	15
08 Addition	11	Music	15
09 Subtraction	11	28 Catch the Beat	15
		29 Engine Sounds	15
		30 Rock Out	15
		Chapter 7	16
		Troubleshooting	

Chapter 1

About the Hot Wheels® Laptop Pista Rápida

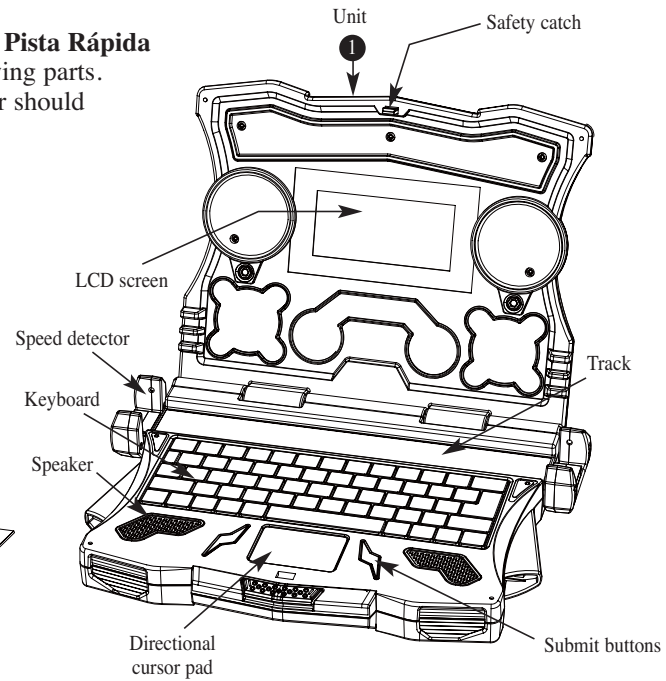
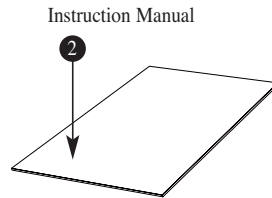
Features

Bilingual:
Total 60 Learning
activities:
30 Portuguese + 30
English

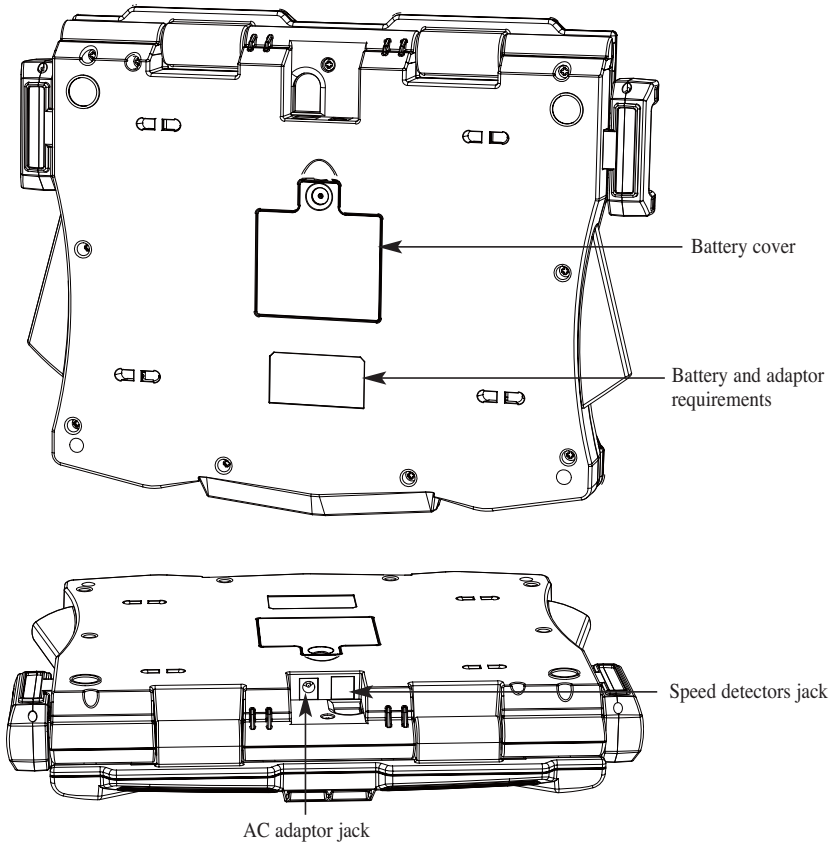
- Spelling
- Mathematics
- Memory
- Logic
- Games
- Music

The **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** is supplied with the following parts. Please contact your retailer should any parts be missing.

- 1 - Unit**
- 2 - Instruction Manual**



Unit



Chapter 2

Getting Started

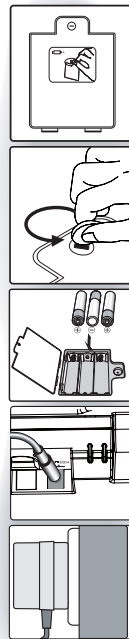
The **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** operates on 3 “AA” size batteries or a 6V AC adaptor.

Battery Installation

1. Make sure the unit is turned off.
2. To open the battery cover, remove the screw on the back of the unit with a coin.
3. Insert 3 "AA" size batteries. (Note the correct polarity: +, -).
4. Replace the cover.

AC Adaptor Connection

Please turn off the unit before plugging in the AC adaptor to prevent damaging the unit. Plug the adaptor into the adaptor jack (center positive type) located at the back of the unit. Plug the adaptor into a wall outlet.



Caution

- Do not mix different types of batteries or old and new batteries together.
- Only use batteries of the same or equivalent type as recommended.
- Remove all batteries when replacing.
- Remove batteries from the unit if the unit is not going to be used for long periods of time.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Rechargeable batteries are to be removed from the toy before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Remove exhausted batteries from the toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.


Caution

- The unit must not be connected to a power supply greater than 6V.
- Only use the recommended adaptor.
- The adaptor is not a toy.
- Do not short-circuit the supply terminals.
- Toys liable to be cleaned with liquid are to be disconnected from the power source before cleaning.
- Due to AC/DC Adaptor Connection - Not suitable for children under 3 years to operate without adult supervision.

Storage & Care


To ensure that the product enjoys a long life, please follow these simple rules:
 Regularly examine the unit for damage to the cord, plug, enclosure and other parts. In the event of such damage, the unit must not be used with the adaptor until the damage has been repaired. Always disconnect the power supply before cleaning. Keep the unit clean by wiping the exterior of the unit with a dry cloth. Avoid getting the unit wet. The unit should not be dismantled. Always store the unit away from direct sunlight, and high temperatures. Avoid leaving the unit in a car where it is exposed to direct sunlight. The unit should not be subjected to extreme force or shock.

Starting the Hot Wheels® Laptop Pista Rápida

Open the unit by pushing in the lock button (located on the front of the unit).
 Turn on the **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** using the  button located on the bottom right of the keyboard. At the end of a session, remember to turn off the power by pressing the same button.



Auto-off

If there is no input on the unit after five minutes, the unit says "See you next time" and automatically turns itself off to conserve power. When you are ready to start playing again, just press the  button to turn the unit back on.



Press the On/Off button

Chapter 3

Game Rules and Selection







Language selection

There are 2 languages in your **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**: Portuguese and English.



Game Selection

There are 6 categories in your **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**: Spelling, Mathematics, Memory, Logic, Games and Music.

The category selection menu will scroll to the next one every 5 sec. Press  to select the category you would like to play. You can also use the   arrow keys to scroll through the selections. All the games under a category are listed in the game selection menu, use the   arrow keys to scroll through the selections and press  to play.



Attempts

For most games you will have three attempts for each question. The **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** will reveal the correct answer after three incorrect attempts. If there is no input after 30 seconds, the **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** will repeat the instruction prompt.

Levels

Some of the activities have different levels. If you score 80 points or more at the end of a round of 10 questions, you will go to the next higher level of difficulty. If you score less than 50 points, you will go to an easier level. After each question, you will be shown the score screen so you can see how well you are doing. When you successfully finish all levels in a game, a Hot Wheels® reward animation will play and a “RACE AGAIN?” screen will appear. Select “YES” or press the letter Y if you would like to play the game again. To play another game, select “NO” or press the letter N to exit the game.



Time Limit

For most games, you have one minute to answer each question.

Language

The **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** has 2 playing modes: Portuguese or English activities. Press the  button to switch between Portuguese or English activities.

Chapter 4

Useful Features and Controls

The Keyboard

Your **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** features a fully functional computer keyboard.

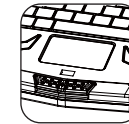
The Arrow Keys

Use the arrow keys     to make a selection or to navigate in the games.



Directional Cursor Pad

The **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida** comes with a directional cursor pad below the keyboard.


The pad can be pushed up, down, left or right to move the highlight on screen for selection and navigation of the games. To submit an answer, you can also press one of the submit buttons near the directional cursor pad.




Settings

Press  to adjust the brightness on the screen and sound level on the laptop. The choices are High, Medium and Low. Use the arrow keys to select the choices and press  to confirm.

Demo

Press  to see a demonstration of some of the exciting features and games in the **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**.

Help

Press the  button if you require extra hints to a question. Using this function will reduce the total score for the current question. Not all games have this function.

Repeat

Press the  button to repeat a question or an instruction.


ESC

Press  to exit the game and return to the previous menu.

Shape Button


You can use the    buttons in Game "Shape Race" to submit your answer.

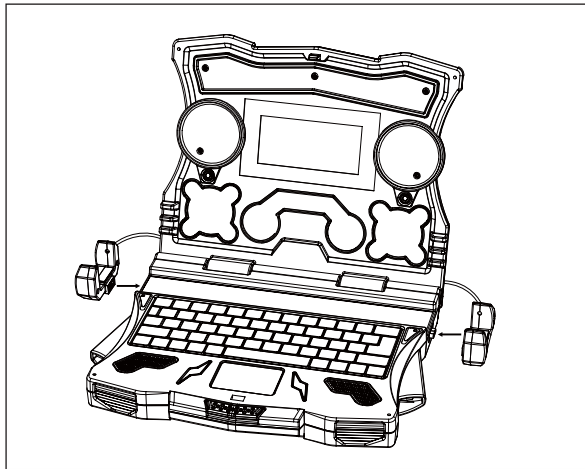
Answer Button

Press the  button to reveal the correct answer to a question. Think carefully before you use this button as no points will be awarded for that question.

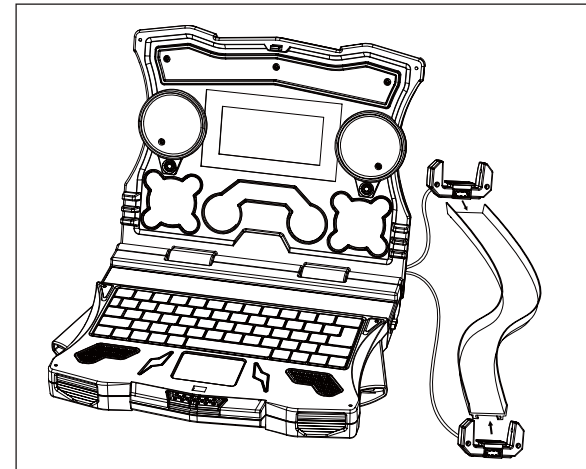
Chapter 5

Speedometer and Detectors

One track and two speed detectors are included in the **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**. Press the “Speedometer” icon button  to enter speedometer mode. You can push the car along the track. (The Hot Wheels® car is not included). The detectors will read how fast it goes and show the car speed on the screen. What's more, these two detectors can be mounted on different Hot Wheels® track sets.




Please refer to the pictures above showing how to mount detectors onto **Hot Wheels® Laptop Pista Rápida**.

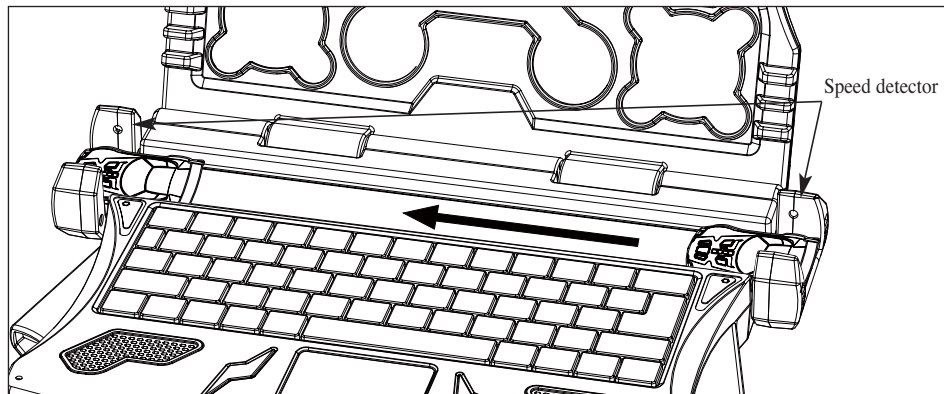


Please refer to the pictures above showing how to mount detectors onto other Hot Wheels® track set (Not included).

Speedometer

The Hot Wheels® car and track with speed detectors is necessary for this game.

1. Press the “Speedometer” icon button  to enter speedometer mode.
2. Push the car on the track during Speedometer screen.
3. The car must pass through two detectors; otherwise, the speedometer cannot check the speed.



4. After the car passes through two detectors, the speed will appear on the screen.

Note: Speedometer intended for play purposes only.



Chapter 6

Activities

Spelling

(01) Word Factory

To learn the spelling and the pronunciation of vocabulary words from five different topics: Animals, Transport, Household Items, People and Places, Body Parts and Movement along with some amazing animation.

(02) Word Seek

Match the correct word with the animation.

(03) Traffic Jam

Rearrange the letters to spell the word correctly.

(04) Spare Parts

Delete the extra letter from the word to spell it correctly.

(05) Automix

Find the word in the maze by only stepping on the letters in the vocabulary word.



(06) Spell Test

An animated vocabulary word is displayed and you are asked to spell the word. Type the word into the spaces using the letter keys.



(07) Nitrous Express

Guess the hidden word by typing in letters. If your chosen letter does not appear in the word, the letter will appear at the bottom of the screen. You have 10 chances to guess the correct letters, at which point the game is over.



Mathematics

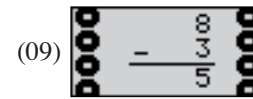
(08) Addition

Complete the addition equation.



(09) Subtraction

Complete the subtraction equation.



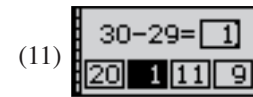
(10) Operation Math

Select the correct operation sign for the equation.



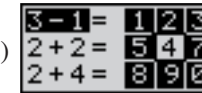
(11) Equation Builder

Complete the equations by selecting the correct number.



(12) Security Code

It shows a keypad with 9 numbers on the right. One number is highlighted randomly. On the left are three equations. Select the correct equation with the highlighted answer.



(12)

(13) More or Less

Find the equation with the larger and smaller value.



(13)

(14) Speed Race

Learn the unit of speed and select the car with a higher speed or lower speed.

- Push the car along the track to see how fast it goes and compare it with computer's speed.
- Select the car with the higher speed or lower speed.



(14)

Remark: The Hot Wheels® car and track with speed detectors is necessary for this game.

Memory

(15) Monster Truck

Remember the number sequence on the jumping cars.



(15)

(16) Double Trouble

Remember the matching pairs in a grid.



(16)

(17) Line Up

Remember the object that was shown and identify it from a selection of 3 objects

(17)



(18) Shape Race

Remember the order in which the shapes arrive. Use the shape keys to give your answer.

(18)



(19) Memory Driving

Remember the sequence of driving steps and repeat it.

1. A sequence of driving steps is shown. Repeat each step by pressing the arrow key that corresponds to the step.
2. If correct, the sequence of driving steps will be repeated and an extra step will be added to the end.
3. Try to remember the sequence of driving steps and repeat it as it is built up one step at a time.

(19)



(20) Memory Challenge

Remember the words in the order in which they appeared.
It will ask to choose which word came in a particular position.

(20)



Logic

(21) Car Test

Pick up all the cars without repeating your step or hitting the blocks.

(22) Number in a Row

Fill in the missing number in the sequence.

(23) The Next One

Select the letter, number or shape that fits into the missing space.

(24) Difference

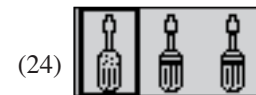
Pick the item that looks different from the rest.

Games

(25) Street Race

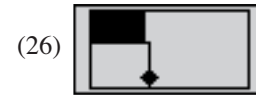
- Race against the computer to arrive first at the finish line!
- Your car is white color. The computer's car is black color.
 - Push the car along the track to see how fast it goes. The cars will move along the street according to the speed you just provided.
 - After several rounds, see which car arrives first at the finish line.

Remark: The Hot Wheels® car and track with speed detectors is necessary for this game.



(26) Trap

Use the arrow keys to mask off areas of the box.
The object is to mask off as much area as possible until the space left for the ball is less than 15%, before the time runs out or before the ball hits the masking off tool and / or the unfinished line created too many times.



(27) Basketball Hoops

Shoot as many hoops as you can. When it reaches the middle of the bar, press Enter button to shoot.



Music

(28) Catch the Beat

Select a rhythm style for a melody and add your beat to the song! Type the letter when it reaches the middle of the line.



(29) Engine Sounds

Choose a melody to listen to and make the boy dance.



(30) Rock Out

Have fun and compose a melody, record it and play it back.



Chapter 7

Troubleshooting

Developing learning products is a responsibility that we at Oregon Scientific take very seriously. We make every effort to ensure the accuracy and appropriateness of the information which forms the value of our products. However, errors can sometimes occur. It is important for you to know that we stand behind our products and we encourage you to call our Consumer Services Department with any problems and/or suggestions that you might have. Our service representative will be happy to help you.

Before contacting an authorized service representative at (55 11) 3523.1934, carry out the following simple checks.

It may save you the time of an unnecessary service call.

No display

Are the batteries installed properly?

Do the batteries need replacing?

Black-out screen or abnormal display

Disconnect the power supply by removing batteries for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

In an environment prone to static discharge, the unit may malfunction.

To reset, remove batteries or disconnecting the adaptor for at least 10 seconds before connecting the power supply again.

Conforms to safety requirements of ASTM F963, EN71 Parts 1,2 and 3 and EN62115.

In an effort to continually improve our products, the actual screen display on the product may differ slightly from the diagrams shown.

**Produto distribuído por:
Oregon Scientific Brasil Ltda.**

Av. Ibirapuera, 2.907
16º andar - Sala 1614
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
CNPJ: 04.984.139/0001-78
SAC: (55 11) 3523.1934
E-mail: sac@oregonscientific.com.br

Warning:

Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE:

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio TV technician for help.
- "This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003."
- "Cet appareil numérique de la class B est conforme à la norme NMB-003 du Canada"
- It may contain small parts due to abuse and/or damage to the unit.
- Not suitable for children under 3 years"



DISPOSAL

Do not dispose this product as unsorted municipal waste.



Collection of such waste separately for special treatment is necessary.