

Color-X da XUXA



Manual do Usuário
CÓD. 3030

Caros Pais,

Nós, da Candide, sempre pensamos em um brinquedo seguro que estimule a criatividade e dê alegria às crianças, motivo pelo qual nos dedicamos permanentemente à pesquisa para o aprimoramento de nossos produtos.

No momento da compra, pequenas diferenças entre produto e embalagem, fotos ilustrativas e entre lotes podem ser constatadas, fato para o qual agradecemos sua compreensão.

O Color-X é um pequeno computador com tela colorida que vai ajudar seu filho no desenvolvimento cognitivo por meio de atividades divertidas de linguagem, habilidade na digitação, matemática, memória e jogos.

Recomendamos que vocês o acompanhem e auxiliem no uso deste produto, incentivando-o a aprender ao mesmo tempo que desfruta de sua companhia.

Cordialmente,

seus amigos da

Candide[®]

GARANTIA

A **Candide Indústria e Comércio Ltda.** garante este produto pelo período de 90 dias, contados a partir da data de emissão da nota fiscal de compra, desde que o mesmo tenha sido instalado e manuseado conforme orientações descritas no manual, e somente em Território Nacional.

Durante o período estipulado, a garantia cobre totalmente peças e mão-de-obra. Somente técnicos da Assistência Técnica da Candide e das oficinas credenciadas estão autorizados a reparar defeitos cobertos pela garantia. Para informações sobre o endereço mais próximo, entre em contato com nosso **SAC: 0800 55 74 00.**

O consumidor tem o prazo de 90 dias para reclamar de irregularidades aparentes, ou seja, de fácil e imediata observação do produto, como os itens que constituem a parte externa e qualquer outro acessível ao usuário. A garantia de peça sujeita ao desgaste natural (peças plásticas e acessórios em geral) fica restrita ao prazo final de 90 dias.

A garantia perde seu efeito se: **a)** a instalação ou utilização do produto estiverem em desacordo com as recomendações do manual de instruções; **b)** o produto sofrer qualquer dano provocado por acidente, queda, agentes da natureza ou consertos realizados por pessoas não credenciadas pela **Candide Indústria e Comércio Ltda.**; **c)** o número de série do produto estiver danificado ou adulterado.

A garantia não cobre: **a)** transporte e remoção do produto para conserto; **b)** desempenho insatisfatório do produto devido a instalação ou manuseio inadequados.

Por se tratar de produto importado, produzido fora do território nacional, a **Candide Indústria e Comércio Ltda.** se isenta de qualquer responsabilidade na eventualidade de serem constatados pequenos erros de grafia, fonética ou outros relacionados à adaptação do produto à língua portuguesa.

A garantia somente é válida mediante apresentação da nota fiscal.

lar a prancha e rebater a bola. Se você eliminar os blocos coloridos sem perder a bola por três vezes, avançará para o próximo nível. Esta atividade tem dez níveis.



27. Pulo nas Nuvens

Pressione as setas para a direita e para a esquerda para manter a personagem sobre as pranchas. Se ela tocar o teto, você perderá pontos. Caso ela caia na parte de baixo do visor, você perderá o jogo.



SUMÁRIO

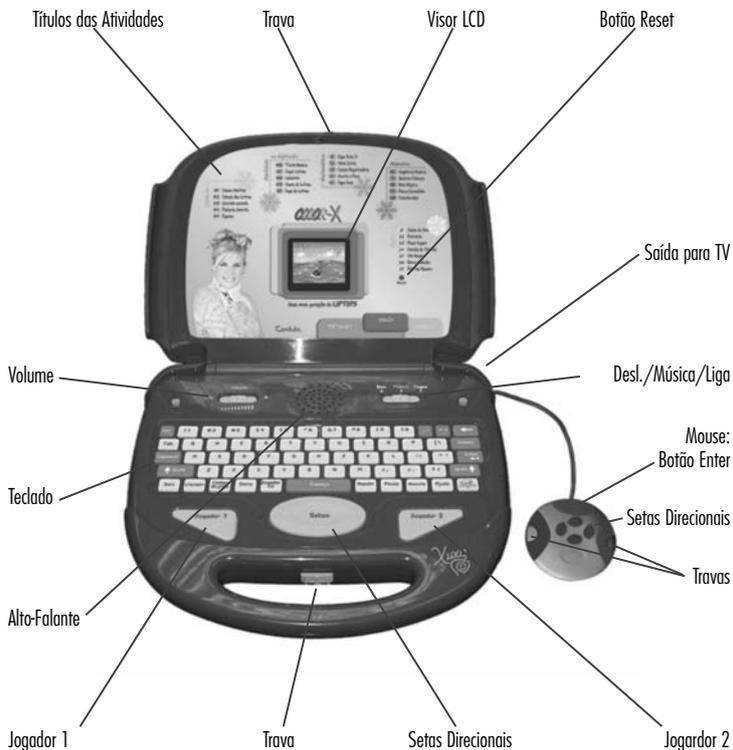
Aviso Importante	4
Descrição Geral	4
Botões de Função	5
Mouse	5
Instalação das Pilhas	6
Procedimento para instalação	6
Precauções com as pilhas	6
Como Ligar e Desligar	6
Modo Sonoro	7
Controle de Volume	7
Como Obter Ajuda	7
Saída para TV	7
Como Escolher uma Atividade	7
Descrição das Atividades	8
1. Vamos Solettrar	8
2. Dança das Letras	8
3. Esconde-Esconde	8
4. Palavra Correta	9
5. Figuras	9
6. Tecla Maluca	10
7. Caça-Letras	10
8. Labirinto	10
9. Chuva de Letras	11
10. Fuga de Letras	11
11. Fique Fera 2	11
12. Hora Certa	11
13. Caixa Registradora	12
14. Acerte o Peso	13
15. Fique Fera	13
16. Seqüência Maluca	13
17. Quebra-Cabeça	14
18. Bola Mágica	14
19. Pares Escondidos	15
20. Caleidoscópio	15
21. Chuva de Ovos	16
22. Pescaria	16
23. Pouso Seguro	16
24. Corrida de Jet Ski	17
25. Vôo Maluco	17
26. Blocos Coloridos	17
27. Pulo nas Nuvens	18
Garantia	19

AVISO IMPORTANTE

Por favor, leia atentamente este manual antes de operar o Color-X e guarde-o para futuras consultas.

Os itens deste manual podem sofrer alterações sem prévio aviso.

DESCRIÇÃO GERAL



queda do cesto da Xuxa. Pressione mais uma vez Jogador 1 ou Jogador 2 para abrir o balão e amortizar a queda, mas de forma que a Xuxa seja a primeira a chegar ao solo com segurança.



Assim você conseguirá marcar mais pontos e mudar de nível. Se chegar ao solo e o balão não estiver aberto, você perderá o jogo. Esta atividade tem seis níveis. Se vencer todos eles, será incrível!!

24. Corrida de Jet Ski

Pressione as setas para a direita e para a esquerda para controlar a direção do jet ski. Use Jogador 2 para aumentar a velocidade e Jogador 1 para diminuir. Você deve chegar na frente de todos os competidores para ganhar a corrida.



25. Vôo Maluco

Pressione Jogador 1 ou Jogador 2 por três vezes para disparar o canhão com a personagem e use as setas para cima e para baixo para controlar seu vôo. Use as bóias para conseguir novo impulso de forma a alcançar a maior distância possível.



26. Blocos Coloridos

Pressione as setas para a direita e para a esquerda para contro-

gem que está no cesto vai subindo; se não conseguir ou o tempo se esgotar, ela apresentará a resposta e o cesto descerá. Se o cesto chegar ao alto do visor, você passará para o nível seguinte.



Há três níveis. Se você superar os três, será incrível!

Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

21. Chuva de Ovos

Pressione as setas para a direita e para a esquerda para mover a personagem. Desvie das pedras e recolha os ovos, pressionando Jogador 2. Se três pedras atingirem a personagem, você perderá o jogo. Se conseguir recolher 15 ovos, mudará de nível. São nove níveis até o final. Se você passar por todos eles, será incrível!



22. Pescaria

Use a seta para a direita e para a esquerda para mover o barco. Com as setas para cima e para baixo, ajuste a altura da linha. Pressione Jogador 1 para lançar a linha e Jogador 2 para puxar. Fisque 15 peixes para passar para o próximo nível.



23. Pouso Seguro

Pressione Jogador 1 ou Jogador 2 para iniciar a contagem regressiva e, em seguida, pressione novamente para iniciar a

BOTÕES DE FUNÇÃO

- Esc:** Volta para a tela das atividades.
- Tab:** Toca um efeito sonoro.
- Caps Lock:** Toca um efeito sonoro.
- Linguagem:** Troca a língua conforme é pressionada.
- Código do Jogo:** Acessa a tela para escolher uma atividade.
- Demo:** Executa a animação de boas-vindas ou de até logo.
- Jogador 1/2:** Entra no modo Dois Jogadores, em algumas atividades.
- Repetir:** Repete a explicação do jogo.
- Pausa:** Ativa e desativa a pausa nos jogos de ação.
- Resposta:** Apresenta a resposta correta. Não funciona no modo Dois Jogadores.
- Ajuda:** Ajuda a descobrir a resposta correta em algumas atividades. Não funciona no modo Dois Jogadores.
- Xuxinha:** Muda o volume da música de fundo.
- Song:** Toca uma música no modo Música.
- Jogador 1:** Dá a vez ao primeiro jogador.
Troca o acento em português ou espanhol.
- Jogador 2:** Dá a vez ao segundo jogador.
- Reset:** Em caso de estática, o minilaptop pode travar. Para reiniciar, pressione o botão Reset com um objeto pontiagudo.

MOUSE

Pressione os botões laterais (travas) e levante o mouse para soltá-lo da parte superior do gabinete do laptop. Use suas setas direcionais e o botão Enter como opção ao teclado.

INSTALAÇÃO DAS PILHAS

O Color-X da Xuxa funciona com 4 pilhas AA.

Procedimento para instalação

1. Certifique-se de que a unidade esteja desligada.
2. Abra o compartimento das pilhas com uma chave Phillips.
3. Instale as 4 pilhas AA conforme indicação da polaridade.
4. Feche o compartimento das pilhas com a chave Phillips.

Precauções com as pilhas

O uso incorreto das pilhas pode danificar o produto.

1. Não misture pilhas alcalinas, comuns (carbono-zinco) ou recarregáveis.
2. Nunca misture pilhas usadas com novas.
3. Certifique-se de que os pólos positivo (+) e negativo (-) de cada pilha estejam posicionados corretamente.
4. Nunca use pilhas com voltagem diferente da recomendada. Use somente pilhas AA de 1,5V.
5. Se o laptop não for utilizado por um longo período, retire as pilhas.
6. Pilhas gastas devem ser retiradas da unidade.
7. Não provoque curto-circuito nos terminais das pilhas.

COMO LIGAR E DESLIGAR

Para ligar a unidade, coloque o seletor **Desl./Música/Liga** na posição **Liga**. Para desligar, coloque na posição **Desliga**.

Se você se esquecer de desligar a unidade, ela desligará automaticamente em aproximadamente três minutos.

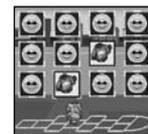
a direita; se não conseguir ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e caminhar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível!



Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

19. Pares Escondidos

Pressione as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para mover o cursor e escolher o par do jogo da memória. Confirme com Enter. Se acertar o par, passe para o próximo; se errar, tente novamente. Quando acertar todos os pares, a personagem caminhará para a direita no jogo de amarelinha; se não conseguir antes de o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e caminhar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da amarelinha, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível!



Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

20. Caleidoscópio

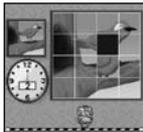
Uma seqüência de objetos aparece no visor. Pressione as setas para cima e para baixo para mover o cursor e escolha a seqüência correta. Confirme com Enter. Se acertar, a persona-

completa a seqüência e confirme com Enter. Se a resposta estiver correta, a personagem será içada para a casa da árvore; se não conseguir duas vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e será baixada em direção ao solo. Se a personagem chegar à casa da árvore, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.



17. Quebra-Cabeça

Pressione as setas para a esquerda, para a direita, para cima e para baixo para mover o cursor e posicioná-lo sobre a peça que vai ocupar o espaço vazio. Confirme com Enter. Você deve completar a figura antes que o tempo acabe. Se conseguir, a personagem caminhará na barra para a direita; se não conseguir ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e caminhar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Esta atividade tem três níveis. Se você superar os três, será incrível!



18. Bola Mágica

Pressione as setas para a esquerda e para a direita para mover o cursor e indicar o copo sob o qual está a bola. Confirme com Enter. Se acertar, a personagem caminhará na barra para

MODO SONORO

Posicione o seletor **Desl./Música/Liga** na posição **Música**. Pressione as teclas alfanuméricas e o **Color-X** emitirá o som correspondente ao caractere em português, espanhol ou inglês.

CONTROLE DE VOLUME

Use o botão **Volume** para aumentar, diminuir ou desligar o volume da música de fundo.

COMO OBTER AJUDA

Caso tenha dificuldade para obter a solução em alguma atividade, pressione o botão **Resposta** e a resposta correta será apresentada.

SAÍDA PARA TV

Use o cabo que acompanha o produto para conectá-lo a sua TV. A saída para TV é compatível com TVs Flat Panel. A imagem pode ser cortada na borda caso seja usada TV convencional.

COMO ESCOLHER UMA ATIVIDADE

Há 27 atividades divididas em cinco parques (grupos). Use as setas para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda para conduzir a Xuxinha para um dos parques de atividades e confirme com Enter.

Em seguida, use as setas para a direita ou para a esquerda para escolher a atividade e confirme com Enter.



DESCRIÇÃO DAS ATIVIDADES

1. Vamos Soletrar

Uma palavra aparece no visor. Em seguida, ela volta a aparecer, mas sem uma das letras. Pressione a tecla da letra que está faltando. Se a resposta estiver correta, a personagem caminhará na barra para a direita; se não conseguir duas vezes, ela apresentará a resposta correta e caminhará para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.



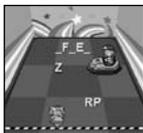
2. Dança das Letras

Pressione uma letra. Será escrita uma palavra iniciada com essa letra e aparecerá a animação correspondente.



3. Esconde-Esconde

O laptop apresenta uma palavra. Em seguida, suas letras aparecem desordenadas na parte de baixo do visor. Com as setas para baixo, para cima, para a esquerda e para a direita, posicione-as em ordem na parte de cima. Cuidado para que o carrinho não as alcance. Se completar a palavra, a personagem



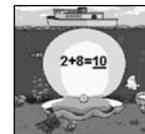
14. Acerte o Peso

Pressione as setas para a direita ou para a esquerda para indicar o lado mais pesado da barra e confirme com Enter. Se a resposta estiver correta, a personagem caminhará para a direita; se não conseguir duas vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e voltar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.



15. Fique Fera

Pressione as setas para a direita e para a esquerda para mover o cursor. Use as teclas numéricas para digitar a resposta da equação e confirme com Enter. Se a resposta estiver correta, a personagem flutuará em direção à superfície; se não conseguir duas vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e voltar para o fundo do mar. Se a personagem chegar à superfície, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.



16. Sequência Maluca

Pressione as setas para a direita e para a esquerda para mover o cursor. Use as teclas numéricas para digitar a resposta que

o cursor e as setas para cima e para baixo para escolher o número e dar a resposta. Se a resposta estiver correta, a personagem caminhará na barra para a direita; se estiver errada, voltará para a esquerda. Se ela chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível!



Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

13. Caixa Registradora

Uma caixa registradora aparece no lado esquerdo do visor, indicando o valor da compra. Do lado direito aparecem quatro moedas. Use as setas para cima e para baixo para escolher a moeda e pressione a seta para a direita quantas vezes for preciso para digitar o valor desejado para aquela moeda. Repita a operação com a moeda seguinte, se necessário, até somar o total da compra, como indicado no visor da caixa registradora. Então confirme com Enter. Se a resposta estiver correta, a personagem caminhará para a direita; se não conseguir duas vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta e voltar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.



caminhará na barra para a direita; se não conseguir duas vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta correta e caminhar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

4. Palavra Correta

O laptop apresenta uma palavra. Em seguida, ela aparece escrita com uma letra a mais. Com as setas para a esquerda e para a direita, selecione a letra que está a mais e confirme com Enter para removê-la. A cada resposta correta a personagem caminhará na barra para a direita; se não conseguir duas vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta correta e caminhar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.



5. Figuras

O laptop apresenta uma figura. Em seguida, diz o nome da figura. Preencha os espaços com as letras do nome da figura e confirme com Enter. A cada resposta correta a personagem caminhará na barra para a direita; se não conseguir duas



vezes ou o tempo se esgotar, ela vai apresentar a resposta correta e caminhar para a esquerda. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível! Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

6. Tecla Maluca

Uma seqüência de caracteres aparece no alto do visor e uma animação mostra sua localização no teclado. Digite as teclas correspondentes. Quando você conseguir digitar sem olhar para o teclado, será incrível!



7. Caça-Letras

Uma seqüência de caracteres vai aparecendo à esquerda do visor. Pressione rapidamente as teclas correspondentes até capturar o bandido. Esta atividade tem três níveis. Se você superar os três, será incrível!



8. Labirinto

Pressione as teclas correspondentes às letras do labirinto de forma a levar a personagem para fora. Esta atividade tem três níveis. Se você superar os três, será incrível!



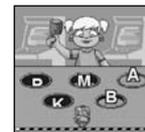
9. Chuva de Letras

Pressione as teclas correspondentes às letras antes que elas toquem o solo para passar para o próximo nível. Esta atividade tem três níveis. Se você superar os três, será incrível!



10. Fuga de Letras

Pressione as teclas correspondentes às letras que sobem no tabuleiro antes que elas desapareçam novamente. Se a personagem chegar à extremidade direita da barra, você passará para o nível seguinte. Esta atividade tem três níveis. Se você superar os três, será incrível!



11. Fique Fera 2

Digite por extenso a resposta da expressão matemática e confirme com Enter. O cesto com a personagem subirá se você acertar e descerá se errar. Quando ele atingir a parte de cima, você passará para o nível seguinte. Há três níveis. Se você superar os três, será incrível!



Esta atividade pode ser jogada no modo Dois Jogadores.

12. Hora Certa

Use as setas para a direita e para a esquerda para mover