

# Minigame Car Racing

cód.: 4503



## Como Instalar as baterias:

- Abra o compartimento das baterias usando uma chave philips.
- Insira 2 baterias AG13/LR44 (1,5V) na polaridade (+) ou (-) como mostra a imagem.
- Feche o compartimento e parafuse-a novamente.

## Precauções com as baterias:

- Não recarregue, baterias não recarregáveis.
- Não use baterias recarregáveis
- Coloque as baterias na polaridade certa.
- Baterias gastas devem ser removidas do brinquedo
- Não colocar os pólos em curto circuito
- Não usar diferentes tipos de baterias
- Não usar baterias gastas com baterias novas.
- Somente usar as baterias recomendadas nesse manual
- Instalação da baterias deverá ser feita por um adulto.

## Função dos botões:

|               |              |            |
|---------------|--------------|------------|
| S1= Acelerar  | S2= Esquerda | S3= Freiar |
| S4= Direita   | S5= Partida  | S6= Pausa  |
| S7= Som       | S8= ON/OFF   | S9= Frear  |
| S10= Acelerar | S11= Reset   |            |

## Para desligar:

O jogo desligará automaticamente após 6 minutos no modo demonstração ou se nenhum botão for pressionado.

## Para Jogar:

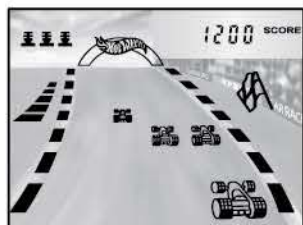
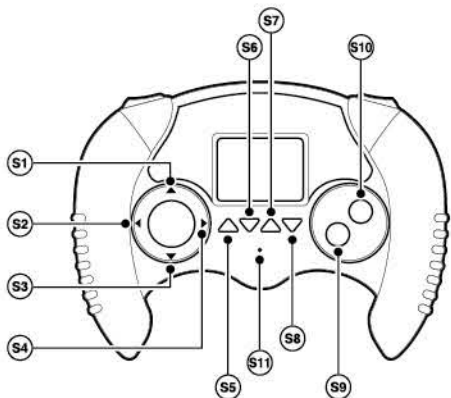
1. O jogo LCD consiste em 9 níveis, cada nível possui 3 sub-fases.  
Há 5 velocidades de corrida mais uma parada para o jogador.  
A velocidade é mostrada no lado esquerdo do LCD.
2. Pressione ON/OFF (S8) para começar. 5 segundos vão passar para preparar os motores. Aperte acelerar (S1) para começar a corrida.
3. Você deve ultrapassar seus adversários sem bater. Você passa para o próximo nível se conseguir completar a corrida sem bater em pelo menos 4 carros em menos de 90 segundos. Caso seu carro bata 4 vezes o jogo termina. Ao aproximar-se da linha de chegada essa começará a piscar. Passando a linha de chegada seu carro será reabastecido e o número de batidas anteriores será zerado. Você passa de fase. Na primeira fase você deve tentar chegar em primeiro lugar ultrapassando o concorrente como numa verdadeira corrida. Na segunda fase o carro concorrente vai tentar dificultar a sua ultrapassagem fazendo manobras bruscas à direita ou à esquerda para tentar te induzir a bater.
4. Na terceira fase seu carro vai começar a escorregar de um lado da pista ao outro, você deve controla-lo a todo momento. Durante a partida o número de ponto acumulados para as velocidades máximas e menor número de batidas serão mostrados na tela.
5. Quando terminar a partida (Game over) a tela fica parada por 10 segundos e volta ao modo demonstração. Você deverá apertar Acelerar (S1) e depois Start (S5) para continuar o jogo do ultimo nível. Os pontos são zerados.

## Para pontuar:

A pontuação depende da distância que o seu carro andou durante o jogo. Caso você atinja a linha de chegada em menos de 90 segundos (e ganhe 160 pontos) os segundos salvos serão considerados como pontos de bônus. Ganhará 10 pontos por segundo salvo.  
A pontuação máxima é de 19.990.

## Observação:

- Favor guardar este manual para futuras referências.
- No caso de uso do produto em ambientes desfavoráveis ( com descargas eletrostáticas) a peça pode não funcionar adequadamente e deverá ser reiniciada.



# Minigame Motocross

cód.: 4503



## Como Instalar as baterias:

- Abra o compartimento das baterias usando uma chave philips.
- Insira 2 baterias AG13/LR44 (1,5V) na polaridade (+) ou (-) como mostra a imagem.
- Feche o compartimento e parafuse-a novamente.

## Precauções com as baterias:

- Não recarregue, baterias não recarregáveis.
- Não use baterias recarregáveis
- Coloque as baterias na polaridade certa.
- Baterias gastas devem ser removidas do brinquedo
- Não colocar os pólos em curto circuito
- Não usar diferentes tipos de baterias
- Não usar baterias gastas com baterias novas.
- Somente usar as baterias recomendadas nesse manual
- Instalação da baterias deverá ser feita por um adulto.

## Função dos botões:

|                           |              |                             |
|---------------------------|--------------|-----------------------------|
| S1= Para Cima (alto giro) | S2= Esquerda | S3= Para Baixo (baixo giro) |
| S4= Direita               | S5= Partida  | S6= Pausa                   |
| S7= Som                   | S8= ON/OFF   | S9= A (Pular)               |
| S10= B (Parar)            | S11= Reset   |                             |

- Apertando S1 à função alto giro entra, aparecerá a letra H no display do LCD na parte direita superior e a velocidade da Moto dobrará. A posição do piloto subirá na tela.
- Apertando S3 à função baixo giro entra, aparecerá a letra L no display do LCD na parte direita superior e a velocidade volta ao normal. A posição do piloto voltará a parte baixa da tela.
- Cada vez que apertar a tecla S2 (esquerda) a moto vira uma posição (ângulo). Porém se continuar apertando continuamente nada acontecerá.
- Cada vez que apertar a tecla S4 (direita) a moto vira uma posição (ângulo). Porém se continuar apertando continuamente nada acontecerá.
- Botão S9 (pular) funciona somente quando tem ladeira, água na estrada e em baixo giro. Senão o motorista cai e perde uma vida.
- Botão S10 (parar) faz a moto parar. Caso a moto esteja em alto giro vai para baixo giro e pára caso não solte o botão.

S5= Partida = Para começar o jogo.

S6= Pausa = Para parar o jogo. Para recomear aperte S5 (partida) de novo.

S7= Som = Para ligar ou desligar o som.

S8= ON/OFF

S11= Reset = Caso o jogo travar aperte esse botão.

## O Jogo:

Durante o jogo muitas surpresas podem acontecer. Há outras motos na pista que podem bater no jogador, ladeiras, água na pista e curvas a esquerda e a direita.

## Como Jogar:

1. O modo demonstração começa após 5 segundos do botão ON/OFF ser apertado.
2. Esse modo funcionará durante 2 minutos aproximadamente se nenhum botão for apertado nesse período o aparelho desliga.
3. Após a Partida o jogador tem 180 segundos (3 minutos) de jogo para passar de nível. Há 3 níveis. O tempo aparece na tela nos primeiros 3 dígitos e os resultados do segundo até o quinto dígito.
4. Em cada nível o jogador tem 3 vidas.
5. Durante o jogo caso nenhum botão seja apertado após 2 minutos o aparelho se desligará
6. Apertando o botão (pausa) o aparelho desliga após 2 minutos, caso nenhum outro botão seja apertado.
7. Resultado aparece na tela durante o jogo e quando termina o jogo ou quando passa para outro nível. Marcas altas começam a piscar.
8. O maior resultado obtido fica registrado no aparelho mas zerado quando as baterias são trocadas.

## Quando o Jogo começa:

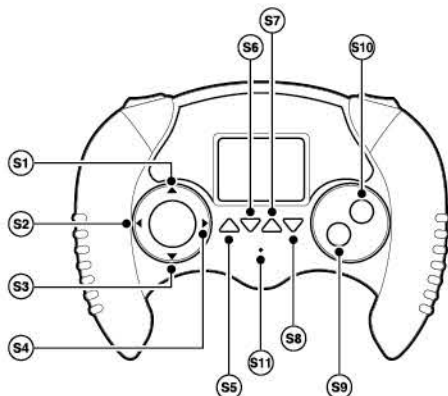
O jogador tem que terminar o jogo em 3 minutos para cada nível. Ele também tem que terminar cada nível na posição 5 ou melhor para passar para o próximo.

## Marcas:

o jogador tem que obter resultados mínimos prefixados para ir para o próximo nível. Os níveis são L1, L2, L3.

## Observação:

- Favor guardar este manual para futuras referências.
- No caso de uso do produto em ambientes desfavoráveis ( com descargas eletrostáticas) a peça pode não funcionar adequadamente e deverá ser reiniciada.



## Jogador em alto giro



Água  
Ladeira

Jogador em baixo giro

Pular

Candide®

# Minigame Skateboard

cód.: 4503



## Como Instalar as baterias:

- Abra o compartimento das baterias usando uma chave philips.
- Insira 2 baterias AG13/LR44 (1,5V) na polaridade (+) ou (-) como mostra a imagem.
- Feche o compartimento e parafuse-a novamente.

## Precauções com as baterias:

- Não recarregue, baterias não recarregáveis.
- Não use baterias recarregáveis
- Coloque as baterias na polaridade certa.
- Baterias gastas devem ser removidas do brinquedo
- Não colocar os pólos em curto circuito
- Não usar diferentes tipos de baterias
- Não usar baterias gastas com baterias novas.
- Somente usar as baterias recomendadas nesse manual
- Instalação da baterias deverá ser feita por um adulto.

## Função dos botões:

|                               |              |                |
|-------------------------------|--------------|----------------|
| S1= Para Cima                 | S2= Esquerda | S3= Para Baixo |
| S4= Direita (Alta velocidade) | S5= Partida  | S6= Pausa      |
| S7= Som                       | S8= ON/OFF   | S9= A (Pular)  |
| S10= B (Chutar)               | S11= Reset   |                |

- Apertando S2 "Esquerda" a velocidade do skatista volta a velocidade baixa original e a posição do jogador volta para o lado esquerdo superior da tela.
- Apertando S4 "Direita" uma vez, a velocidade dobra e a posição do jogador desce da direita para a esquerda da tela (movimento do skatista acontece da segunda até a quarta linha de cima para baixo da tela).
- Apertando S1 "Para cima" o jogador sobe na tela.
- Apertando S3 "Para baixo" o jogador desce na tela.
- O botão S8= A (Pular) deverá somente ser apertado se houver um buraco na pista e o jogador deverá estar em baixa velocidade. Caso contrário ele cairá e perderá uma vida. Na posição à direita o jogador não pode pular ele deverá recuar (esquerda) e pular.
- O botão S10= B é para chutar e afastar outro skatista ou a caixa quando esses aparecerem na sua frente. Não precisa diminuir a velocidade.
- S5= Partida = Para começar o jogo.
- S6= Pausa = Para parar o jogo. Para recomendar aperte S5 (partida) de novo.
- S7= Som = Para ligar ou desligar o som.
- S8= ON/OFF
- S11= Reset = Se o jogo travar aperte esse botão.

## O Jogo:

Durante o jogo muitas surpresas podem acontecer. Há outros skatistas na pista que podem bater no jogador, buracos e caixas, e ruas para cima e para baixo.

## Como Jogar:

1. O modo demonstração começa após 5 segundos do botão ON/OFF ser apertado.
2. Esse modo funcionará durante 2 minutos aproximadamente. Se nenhum botão for apertado nesse período o aparelho desliga.
3. Após a Partida o jogador tem 180 segundos (3 minutos) de jogo para passar de nível. Existem 3 níveis. O tempo aparece na tela nos primeiros 3 dígitos e os resultados do segundo até o quinto dígito.
4. Em cada nível o jogador tem 3 vidas.
5. Durante o jogo caso nenhum botão seja apertado após 2 minutos o aparelho desliga.
6. Apertando o botão (pausa) o aparelho desliga após 2 minutos, caso nenhum outro botão seja apertado.
7. Resultado aparece na tela durante o jogo e quando termina o jogo ou quando passa para outro nível. Marcas altas começam a piscar.
8. O maior resultado obtido fica registrado no aparelho mas zerado quando as baterias são trocadas.

## Quando o Jogo começa:

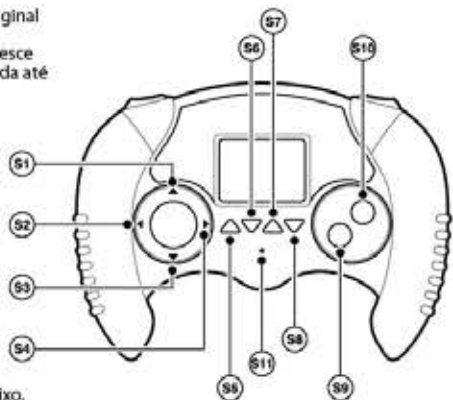
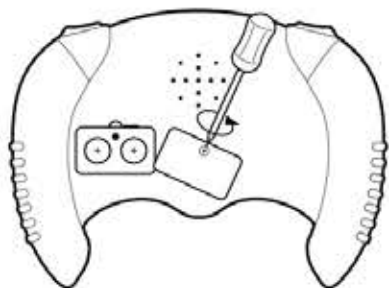
- L1 aparecerá na tela com nível 1
- Cronômetro e 179 aparecerão na tela.
- O skate do jogador piscará mas o outro não.
- Se o jogador passar um adversário a sua posição mudará de 9 para 8.
- Para passar outro skatista o jogador deverá apertar o botão S4 (alta velocidade) e entrar em alta velocidade.
- Haverão no circuito buracos e caixas, o jogador deverá estar na velocidade de baixo giro e apertar o botão S9=A (Pular) para passar. Caso não o fizer perderá uma vida. Para a caixa, deverá usar o botão S10 (Chutar)

## Marcas:

o jogador tem que obter resultados mínimos prefixados para ir para o próximo nível. Os níveis são L1, L2, L3.

## Observação:

- Favor guardar este manual para futuras referências.
- No caso de uso do produto em ambientes desfavoráveis (com descargas eletrostáticas) a peça pode não funcionar adequadamente e deverá ser reiniciada.



Candide®