

Disney
CENTRO DE ATIVIDADES

**MANUAL DO
PROGRAMA**





TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

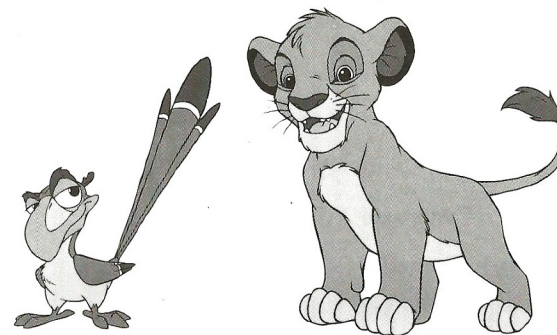
ETIQUETA

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3200 - Jd. Três Montanhas
Osasco - SP - CEP 06276-000 - Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421



Bem-vindos à terra das aventuras, um reinado de alegria e aprendizagem. Bem-vindos à Terra do Orgulho. Circule pelo reinado dos jogos, quebra-cabeças e atividades artísticas. Junte-se ao Simba e aos seus amigos para explorar a Selva, a Árvore de Rafiki, a Piscina Mágica e a misteriosa Terra das Sombras. Zazu, o seu servidor fiel, estará pronto a ajudá-lo a qualquer momento que você tenha perguntas. Apresse-se, e siga as fáceis instruções de instalação. Há muito o que aprender antes de poder tornar-se um rei.

ÍNDICE

Introdução - Esteja Pronto para Guiar as Crianças	4
Requisitos do Sistema	9
Como Instalar o Centro de Atividades O Rei Leão	10
Como Desinstalar o Centro de Atividade O Rei Leão	12
Como Iniciar o Centro de Atividade O Rei Leão	12
Circulando pelo Reinado	15
Tela de Inicialização	15
Níveis de Dificuldades	15
Comandos da Tela	16
Movimentos Rápidos do Teclado	17
Contagem de Pontos	17
Impressão de um Projeto	18
Menu de Preferências	18
O Reinado da Rocha Gloriosa	19
A Selva	20
Jogo de Correlacionar Insetos, de Timon	22
Jogo de Soletrar, de Timon e Pumbaa	24
Animais Amigos Ocultos, de Pumbaa	25
A Árvore de Rafiki	26
Centro de Artes	28
Desenhos de Quebra-cabeça	32
Achi	33
A Terra das Sombras	36
Xilo-Ossos, de Ed	38
Desafios de Memória	39
A Fuga Estratégica, de Simba	41

ADVERTÊNCIA: É crime federal fazer reproduções não autorizadas deste software. O presente pacote de software está protegido por direitos autorais. Todos os direitos são reservados. Usuários legais do programa têm permissão de fazer um cópia de back-up somente para fins de arquivo. Qualquer outro tipo de duplicação, inclusive duplicação para venda, empréstimo, aluguel ou presente constitui violação da lei e estará sujeito a penalidades civis e criminais.

Agradecimentos especiais a todas as pessoas que colaboraram conosco, para tornar possível o Centro de Atividades O Rei Leão da Disney.

OBSERVAÇÕES:

© Disney. Todos os direitos reservados.
Publicado pela Disney Interactive
500 South Buena Vista Street
Burbank, CA 91521

Microsoft é a marca registrada, e Windows é uma marca registrada da Microsoft Corporation.
Macintosh e QuickTime são marcas registradas da Apple Computer, Inc.

- Conjunto, a partir da lista, digite **Disney** na caixa e, em seguida, clique **OK** para salvar as mudanças da sua configuração atual. Você será informado de que um conjunto de iniciação com o mesmo nome já existe e verá a pergunta: "Você deseja repor o dado? ("Do you wish to replace it?"). Clique **Repor**. Feche o **Gerenciador de Extensões**, fazendo um clique na caixa superior esquerda da barra de título.
6. Feche todas as janelas e pastas e, em seguida, aperte o menu **Especial** e selecione **Reiniciar**.
 7. Depois de reiniciar o computador, verifique a quantidade de memória disponível, selecionando **Acerca deste Macintosh (About this Macintosh)**, a partir do menu **Apple**. Verifique o tamanho do **Maior Bloco Não Utilizado**. Se este ainda não for suficiente, ligue para: Suporte para o Cliente da Disney Interativa ("Disney Interactive Customer Support").
 8. Com o Sistema 7.5, você pode substituir o conjunto de iniciação atual pelo da **Disney**, ou colocá-lo de novo em **Standard**, sempre que ligar ou reiniciar o computador, mantendo pressionada a barra de espaço ao ouvir o som (bong) de iniciação. Neste ponto, aparecerá um menu do qual você poderá escolher **Disney**. Quando terminar de usar o *Centro de Atividades O Rei Leão*, **reinicie** o Macintosh. Mantenha pressionada a **Barra de Espaço** e, em seguida, escolha **Standard**, a partir da lista. Este procedimento carregará, no sistema, todas as extensões necessárias à operação normal.

**AJUDE-NOS COMBATER A PIRATARIA. POR FAVOR,
NÃO FAÇA CÓPIAS ILEGAIS DESTE SOFTWARE.**

Este software foi produzido através dos esforços de muitas pessoas: projetistas, artistas, programadores, distribuidores, varejistas e muitos outros profissionais dedicados.

Os custos de desenvolvimento deste e de outros programas de software são ressarcidos mediante a venda do software. A reprodução não autorizada de software para computadores pessoais causa aumento no custo do software para todos os usuários legítimos.

A Disney Interactive, como membro da Software Publishers Association (SPA), apoia o esforço da indústria no combate à reprodução ilegal de software para computadores pessoais. Agradecemos o seu apoio. Caso fique ciente de uma violação de direito autoral, rogamos-lhe entrar em contato com a: Software Publishers Association, 1730 M Street, NW, Suite 700, Washington, DC 20036.

A Piscina Mágica	42
Como Resolver Problemas, em Windows®	44
Como Resolver Problemas, em Macintosh®	45




INTRODUÇÃO - ESTEJA PRONTO PARA GUIAR AS CRIANÇAS


Sua criança vai ganhar uma experiência de leão, aprendendo com os Jogos Interativos da Disney, fáceis de usar e encontrados no *Centro de Atividades O Rei Leão*. A majestosa terra de Simba, no Serengeti, oferece às crianças um mundo inteiro de ricas e emocionantes aventuras para que ela possa desenvolver noções de lógica, de leitura e de como soletrar palavras, além de conceitos matemáticos e de organização.


As crianças ganharão auto-confiança, utilizando cliques do mouse para controlar as interações da tela e as escolhas dos jogos, enquanto circulam pela selva na Terra do Orgulho, Árvore de Rafiki, Terra das Sombras e Piscina Mágica. Com Simba, Nala e outros personagens favoritos do filme de desenho animado *O Rei Leão* encorajando-as e guiando o seu progresso, as crianças conquistarão novos desafios de aprendizagem.


Apresente este novo e emocionante software:


 pedindo para a criança pensar e discutir sobre os seus personagens favoritos ou as cenas do filme de desenho animado *O Rei Leão*.

Esta conversa irá prepará-las para ver e ouvir os personagens e as aventuras de histórias conhecidas.

 examinando juntos o software e incentivando a criança a familiarizar-se com os ícones da tela, as opções e os locais a serem visitados.

 Embora o software tenha sido projetado para concentrar-se na criança, ela poderá desejar compartilhar com você os desafios dos jogos, os seus sucessos e as suas novas aventuras, durante a apresentação inicial.

 oferecendo suporte à curiosidade natural da criança de explorar e descobrir.

 As crianças poderão desejar explorar todas as áreas da Terra do Orgulho, antes de decidirem onde desejam brincar. Esta curiosidade é natural e deve ser incentivada enquanto as crianças visitam, vez após vez, o *Centro de Atividades O Rei Leão*.

personalizado de extensões, selecionando **Salvar o Conjunto** e digitando **Disney** na caixa. Em seguida, clique **OK** para salvar a configuração personalizada.

- iv. Feche o **Gerenciador de Extensões**, mediante um clique na caixa superior esquerda da barra de título.
3. Feche todas as janelas e pastas e, em seguida, selecione **Reiniciar**, a partir do menu **Especial**.
4. Depois de reiniciar o computador, verifique a quantidade de memória disponível, selecionando **Acerca deste Macintosh (About this Macintosh)**, a partir do menu **Apple**. Verifique a quantidade de memória disponível em **Maior Bloco Não Utilizado**. Se ela for menor que 2.500K, ou 2.630K, para os computadores com processadores PowerPC, tome as seguintes medidas para desativar painéis de controle, tais como: **Controles da Tela**; **Proteção Anti-vírus**; **Complementos de Menu**, tais como, **Utilitários de Agora**; e **Atualizações de Tela**, tais como, **Diversão de Agora** ou **Botões de Greg (Greg's Buttons)**, ou ainda **ATM**.
- 5a. Se você utiliza o Sistema 7.1x, desative as extensões, removendo-as da pasta **Painéis de Controle** e armazenando-as numa pasta diferente. A pasta **Painéis de Controle** se encontra no **Arquivo do Sistema**. Faça um clique duplo no ícone do disco rígido e outro clique no **Arquivo do Sistema**, e procure uma pasta chamada **Painéis de Controle (Desativados)**. Se a mesma não existir, selecione **Nova Pasta**, a partir do menu **Arquivo**, e uma pasta sem título deverá aparecer na Pasta do Sistema. Digite **Painéis de Controle (Desativados)**, em cima do texto **Pasta sem Título**, e aperte **Retorno** para denominar a pasta recém-criada. Faça um clique duplo na pasta **Painéis de Controle** e organize a mesa de trabalho (**Desktop**) para que você possa ver, ao mesmo tempo, o conteúdo das pastas das janelas **Painéis de Controle** e **Painéis de Controle (Desativados)**. Arraste os itens desnecessários para a pasta **Painéis de Controle (Desativados)**.
- 5b. Se você utiliza o Sistema 7.5, desative as extensões, selecionando **Gerenciador de Extensões**, a partir de **Painéis de Controle**, no menu **Apple**. Desmarque os painéis de controle desnecessários, através de um clique no seus respectivos nomes da lista. (Ao desmarcar acidentalmente um item, você poderá remarcar-lo através de outro clique.) Uma vez completado o procedimento, salve o conjunto de iniciação, fazendo um clique no conjunto de configuração atual. Uma lista de escolhas de menu aparecerá na tela. Selecione **Salve o**

programas carregados na memória do computador durante a inicialização. Eles dão maior funcionalidade ao sistema, mas utilizam memória preciosa. É possível que você tenha extensões que estejam ativadas, mas que nunca utiliza.

1. Se o computador não fizer parte de uma rede com outros computadores, desative todas as extensões de rede. Por exemplo:

AppleShare	Ether Talk
File Sharing Extension	File Sharing Monitor
Network Extension	Printer Share
Sharing Setup	Users & Groups

Também, desative quaisquer extensões que não utilize atualmente e as extensões para hardware não conectado ao computador.

- 2a. Se você utiliza o Sistema 7.1x, desative as extensões, removendo-as da pasta de **Extensões**, encontrada na **Pasta do Sistema**, do seu disco rígido, e armazene-as numa pasta diferente.

- i. Faça um clique duplo no ícone do disco rígido.
- ii. Faça um clique duplo na **Pasta do Sistema** e procure uma pasta chamada **Extensões (Desativadas)**. Se a mesma não existir, selecione **Nova Pasta** do menu **Arquivo**. Digite "Extensions (disable)", em cima do texto "Pasta sem Título", e aperte **Retorno**.
- iii. Abra as **Extensões** através de um clique duplo. Organize a mesa de trabalho (Desktop) para que você possa ver, ao mesmo tempo, o conteúdo das pastas **Extensões** e **Extensões (Desativadas)**. Arraste cada uma das extensões que deseje desativar, da janela **Extensões** para a pasta **Extensões (Desativadas)**.

- 2b. Se você utiliza o System 7.5, desative as extensões, através dos seguintes procedimentos:

- i. Selecione **Painéis de Controle** no menu **Apple**.
- ii. Selecione **Gerenciador de Extensões**. Uma lista de escolhas de menu será apresentada. Selecione **Salvar o Conjunto**, digite "Standard" na caixa e, em seguida, clique **OK** para salvar a configuração atual.
- iii. Desmarque extensões desnecessárias, através de um clique no nome do respectivo arquivo da lista. (Ao desmarcar acidentalmente um item, você poderá remarcar-lo, através de um segundo clique.) Depois de desmarcar as extensões selecionadas, crie um conjunto



Supervisionando a escolha do nível de dificuldade mais apropriado à criança, através da ampla seleção de atividades existentes nos jogos.

Todas as atividades têm 3 níveis de dificuldades. O nível fácil é o mais simples. Se a criança achar que o mesmo está muito simples, você poderá encorajá-la a tentar o nível médio ou nível difícil. Se um determinado nível parecer muito difícil, um simples clique do mouse levará a criança de volta ao nível desejado.

A Selva



O Jogo de Correlacionar Insetos, de Timon, desenvolve a compreensão da sua criança com relação a noções de conjunto, cor, espaço e forma geométrica, bem como o conceito de padrão. Esta atividade de correlação prepara a criança, em tenra idade, para: analisar as suas percepções, organizar as informações e aplicar os seus conhecimentos na resolução de problemas, de uma maneira fácil e emocionante. Seus sucessos são premiados, a cada vez que completa esta atividade, com um "Certificado de Correlacionador de Insetos" que a criança poderá imprimir e guardar.

O Jogo de Soletrar Palavras, de Timom e Pumbaa, é uma maneira emocionante de explorar e fazer experiências com formas de letras, padrões de palavras, formas de soletrar, e de correlacionar a letra com o som para formar palavras de quatro a oito letras relacionadas à selva.

Os Animais, Amigos Ocultos de Pumbaa, desenvolvem um forte senso de observação e habilidades de percepção, enquanto a criança procura pelos animais. Estas habilidades focalizam e estabelecem as diferenças sutis das cenas e ajudam a criança a desenvolver as suas habilidades de resolver problemas, dando-lhe suporte durante o aprendizado pré-escolar, em leitura e matemática.

A Árvore de Rafiki



O Centro de Artes desenvolve a percepção de cor e a habilidade de desenho, através das gravuras mágicas de Rafiki, dos trabalhos de arte ponto-por-ponto e da escolha de selos. As atividades baseadas em arte prestam suporte às crianças na parte de expressão artística e reforçam o senso de realização ao completar um trabalho de arte.

Desenhos de quebra-cabeça Ao organizar as peças em uma figura completa, a criança desenvolve as habilidades de reconhecer a informação e de correlacionar espaço e formatos geométricos. Enquanto combina, separa e compara formatos, através de erros e acertos, a criança aprende a focalizar nas habilidades essenciais de lógica e resolução de problemas.

Achi. Esta versão africana do Jogo da Velha desenvolve os conceitos de esperar a sua vez, de causa e efeito, e de desenvolvimento de estratégia de jogo. Encoraja a criança a fazer novas tentativas, utilizando estratégias diferentes, a cada vez que joga.

Terra das Sombras



Xylo-ossos, de Ed, induzem à descoberta de padrões através de sons, ritmo e batidas. Sua criança será desafiada a reproduzir o som, utilizando a sua memória para lembrar-se dos sons feitos por uma certa parte dos ossos e tentar reproduzir aqueles sons específicos, batendo com os ossos.

Desafio de Memória irá ampliar a memória da criança, ao mesmo tempo em que aguçar as suas habilidades de observação e de estratégia de jogo.

Fuga Estratégica de Simba desenvolve as habilidades de percepção, observação e direção para ajudar o jovem Simba a fugir, através de uma série de labirintos retorcidos, de hienas persistentes que o perseguem. Reforça os movimentos de esquerda para direita, proporcionando suporte à criança em fase de alfabetização, bem como desenvolvendo a sua coordenação motora.

Usuários do Sistema 7.5

1. Se estiver rodando o Centro de Atividades O Rei Leão, no momento, aperte o **Comando+Q (Command+Q)** para sair do programa.
 2. A partir do menu **Apple**, clique e mantenha pressionado o botão correspondente aos **Painéis de Controle**.
 3. Selecione **Som** do submenu em cascata.
 4. Clique e mantenha pressionado o botão dos **Sons de Alerta**, situado próximo ao topo da janela. Uma lista de escolhas do menu será apresentada.
 5. Selecione **Volumes**. Você pode ajustar o volume dos **Alto-Falantes Embutidos** ou dos **Fones Embutidos**. Os fones embutidos são utilizados para alto-falantes externos. Observe: fones embutidos poderão não estar incluídos no seu sistema.
 6. Clique no sintonizador apropriado e arraste-o, para cima ou para baixo, para ajustar o volume.
 7. Quando estiver satisfeito(a) com o volume do som, feche a janela **Som**, fazendo um clique na caixa do canto superior esquerdo da barra de título.
 8. Não é necessário reiniciar o computador. Faça simplesmente um clique duplo no ícone do *Centro de Atividades O Rei Leão*.
- P. Ao iniciar o Centro de Atividades O Rei Leão, uma mensagem me informa de que: não há memória suficiente, ou que, o vídeo ou o som parece pular, ou estar fora de sincronia. O que posso fazer?**
- A.**
1. Assegure-se de que o sistema atenda os requisitos mínimos.
 2. Verifique que seu cache de disco esteja instalado corretamente (conforme explicado nesta seção de "Como Resolver Problemas").
 3. Se seu computador usa o sistema 7.1.x, certifique que o endereçamento de 32-bits esteja ligado, fazendo a verificação no seu painel de controle da **Memória**.
 4. Certifique-se de haver saído de todas as outras aplicações.

Se nenhuma dessas medidas resolver o problema, o diagnóstico será falta de disponibilidade de RAM. O programa requer 2.500K ou 2.630K para computadores com processadores PowerPC, e contém uma variação nas quantidades necessárias de RAM, além da quantidade alocada para o QuickTime. Um grande número de extensões instaladas e ativadas pode causar a falta de disponibilidade de memória. Extensões são pequenos

de memória, tais como o RamDoublor). Abra o seu painel de controle de **Memória** e verifique que o **Cache de Disco** esteja ajustado para não menos de 128K e não mais de 512K e, em seguida, reinicie o computador. Lembre-se, ao ajustar o cache de disco, você estará aumentando a demanda de memória do sistema e, por conseguinte, reduzindo o volume do **maior bloco de memória não utilizada** que antes estava disponível ao programa.

- P. **Eu tenho a versão QuickTime anterior à 2.1. Como posso salvar a minha versão corrente antes que o programa de instalação *Centro de Atividades O Rei Leão* a sobreponha com a versão 2.1?**
- R. QuickTime 2.1 deverá funcionar com programas mais antigos. No entanto, se você desejar guardar a sua versão corrente, remova-a da pasta de Extensões e guarde-a normalmente no seu disco rígido, numa pasta denominada Extensões (Desativadas) (na maioria dos computadores Macintosh esta pasta fica dentro da pasta do sistema). Instale a última versão de QuickTime, depois de reiniciar o computador, através de um duplo clique no ícone Atualizar Extensões do Sistema, encontrado no CD-ROM do *Centro de Atividades O Rei Leão*.
- P. **Como devo ajustar o nível do som?**
- R. Se você utiliza alto-falantes externos, primeiro assegure-se de que eles estejam conectados de forma correta e, em seguida, tente ajustar o som através dos botões de controle. Se você utiliza um Macintosh com controles externos de som (disponíveis em determinados sistemas Performa® ou Macintosh Quadra®), ajuste o volume apertando o botão da direita ou da esquerda à frente do computador.

Usuários do Sistema 7.1x

1. Se estiver rodando o *Centro de Atividades O Rei Leão*, no momento, aperte o **Command+Q** para sair do programa. (**Command + Q** é a tecla de maçã ou de trevo.)
2. A partir do menu **Apple**, selecione **Painéis de Controle**.
3. Faça um clique duplo no **Som**. Quando a janela se abrir, clique o sintonizador de volume (Slider) e arraste-o para cima ou para baixo, para ajustar o volume do som.
4. Quando estiver satisfeito(a) com o volume do som, feche a janela Som, fazendo um clique na caixa do canto superior esquerdo da barra de título.
5. Não é necessário reiniciar o computador. Faça simplesmente um clique duplo no ícone *Centro de Atividades O Rei Leão*.

Piscina Mágica





A **Piscina Mágica** como que num turbilhão encantado, induz a criança a voltar aos seus episódios e cenas favoritas de **O Rei Leão**, o filme de desenho animado da Disney. Encoraje as crianças a contarem histórias, desenhar, ou escrever sobre o que acontece antes ou depois de cada episódio. Falar, ouvir os outros, escrever e ler são todos exercícios de suporte para desenvolvimento da linguagem e comunicação. A emoção desses segmentos do filme irá encorajar a criança a usar as suas habilidades de desenho e escrita para criar aventuras diferentes, alterar o enredo e o final da história.


Você também pode encorajar as crianças a aprenderem mais sobre a vida dos animais e a vida no Serengeti africano.


- ☀️ Peça à criança que escreva os nomes dos animais que encontrou em "Animais Amigos Ocultos de Pumbaa". As crianças podem correlacionar as patas ou cascos dos animais, ou fazer desenhos de cada animal.
- ☀️ Amplie a apreciação da criança pelo mundo dos animais. As crianças sempre acham os animais emocionantes e misteriosos. Ajude-as a colher informações, tais como: onde vivem os animais do mundo; quais são os seus "habitats", suas características, seus regimes e hábitos alimentares.
- ☀️ Utilize um mapa do mundo, ou um globo, para ajudar a sua criança a localizar o continente africano, baseando-se na localização do seu próprio país.

Reforce outras habilidades de aprendizagem:

 Converse com a sua-criança sobre as aventuras do *Centro de Atividades O Rei Leão*. Essas conversas refletivas sobre as experiências encontradas nos jogos, oferecem informações e ajudam a criança a organizar, discutir e "refletir" sobre o trabalho que já realizou.

 Revise palavras do **Jogo de Soletrar, de Pumbaa**, para que a sua criança possa rever as letras e palavras. Chame a atenção para tais palavras quando encontrá-las na leitura de livros de histórias. Tente utilizar essas palavras ao falar ou escrever bilhetes para a criança.

 Imprima alguns dos muitos labirintos encontrados em Fuga Estratégica de Simba; leve caneta ou lápis e, durante as viagens, passe algum tempo desenvolvendo com a sua criança essas atividades. Discuta os níveis de dificuldades com ela, e faça uma correlação entre os labirintos e a vida cotidiana da criança.

 Leia em voz alta para a criança, regularmente, na hora de dormir ou em qualquer outro horário especial do dia. Alguns livros favoritos sobre animais exóticos da África, ou de qualquer outra parte do mundo, são:

Animal Alphabet
Animals. Animals

Elephant Crossings

Jumanji

Jungle Books

Just So Stories

Wild Animals of Africa ABC

Young Lions

Zoo

por Bert Kitchen
antologia de poemas, editada
por Laura Whipple
por Toshi Yoshida
por Chris Van Allsburg
por Rudyard Kipling
por Rudyard Kipling
por Hope Ryden
por Toshi Yoshida
por Gail Gibbons

P. Por que o AutoPlay não funciona com Windows 95?

R. Infelizmente, existem algumas unidades de CD-ROM que ainda não suportam as funções de AutoPlay do Windows 95. Entre em contato com o fabricante do CD-ROM para determinar se sua unidade pode ser atualizada para rodar AutoPlay.

P. Se o AutoPlay não funcionar, o desempenho será afetado?

R. Não. O AutoPlay é uma característica do Windows 95 que permite programas tais como o *Centro de Atividades O Rei Leão* mostrar uma tela introdutória utilizada para se iniciar o programa. Se o AutoPlay não estiver funcionando no seu sistema, siga as instruções de Windows 3.1 para instalação do programa. Para iniciar o programa, clique Iniciar na Barra de Tarefas, selecione Programas, e encontre o Menu Interativo da Disney Interactive e clique o *Centro de Atividades O Rei Leão*.

P. Como posso desativar provisoriamente Windows 95 para que este não ative o AutoPlay?

R. Para desativar provisoriamente o AutoPlay, mantenha pressionada a tecla de DESLOCAMENTO (MAIÚSCULA) do teclado, ao inserir o CD-ROM na unidade correspondente.

COMO RESOLVER PROBLEMAS EM MACINTOSH

P. Onde está a barra do menu?

R. O *Centro de Atividades O Rei Leão* desativa provisoriamente a barra do menu, enquanto roda, para que possa utilizar a tela inteira. Após a saída do programa, a barra do menu reaparece.

P. Como devo desligar a Memória Virtual?

R. Após sair do *Centro de Atividades O Rei Leão*, selecione **Painéis de Controle** do Menu Apple. Abra o Painel de Controle de Memória, clique **Desligar em Memória Virtual**. Feche todas as janelas e reinicie o computador.

P. Por que o programa roda lentamente (exemplos, existem longos intervalos entre as telas e o som desaparece às vezes)?

R. Isto poderá ser uma questão de cache de disco. O tamanho ideal para o cache de disco depende da versão de software de sistema que você esteja rodando e da quantidade de RAM restante no computador (uma vez excluída a memória virtual ou os programas de compressão

COMO RESOLVER PROBLEMAS EM WINDOWS

- P. Por que o cursor pisca quando o desloco sobre alguns dos desenhos animados?
- R. Uma unidade SVGA da Microsoft é carregada no sistema. Determine qual placa de vídeo você tem, e instale a unidade de vídeo apropriada e atualizada. Observe: Super VGA pode ser a única unidade que funciona com a sua placa.
- P. Por que aparece uma mensagem de erro, indicando que preciso de uma versão atualizada de um arquivo?
- R. Esta mensagem de erro ocorre quando existem duas cópias do mesmo arquivo em diretórios diferentes do Windows e o Windows tenta utilizar o arquivo mais antigo, buscando-o no diretório \Windows, antes de procurá-lo no diretório \Windows\System. Utilize o Gerenciador de Arquivos para fazer uma busca de instalações múltiplas do mesmo arquivo em todos os diretórios do disco rígido. Dê novos nomes aos arquivos que não apareçam no diretório \Windows\System com uma extensão .DIS (a extensão .DIS servirá para identificar o arquivo com o novo nome, como um arquivo para software da Disney). O fato de se dar novos nomes aos arquivos mais antigos não deverá afetar nenhum dos demais programas. Desde que a versão de Vídeo para Windows esteja disponível e corretamente instalada, todos os programas que a utilizam deverão rodar bem.
- P. Por que o movimento de alguns dos desenhos animados parece irregular? Por que a execução do programa é tão lenta?
- R. Primeiro, verifique que o sistema cumpra todos os requisitos mínimos. Um sistema com um CD-ROM de velocidade única ou com um processador abaixo dos requisitos mínimos não terá capacidade de rodar de forma adequada os desenhos animados. O programa precisa de 4 MB de RAM para rodar, no entanto, ele roda melhor quando há mais memória disponível. Feche qualquer programa que esteja aberto, para liberar mais RAM. A inicialização do seu arquivo de intercâmbio (swapfile) também pode afetar o desempenho do programa. Você precisa de um arquivo permanente de intercâmbio, com o mínimo de 12 MB. **Advertência:** Se você ainda não houver criado um arquivo de intercâmbio, ou se utiliza uma unidade comprimida, consulte o manual do usuário de Windows.

REQUISITOS DO SISTEMA

Usuários de Windows

- IBM ou PC 100% compatível (486SX-25 MHz ou processador mais veloz)
- Unidade de CD-ROM de dupla velocidade (2X) (taxa mínima de transferência de 300 KB)
- 4 MB de RAM
- 5 MB de espaço livre
- Versão 6.0 de MS-DOS ou mais recente (não é necessária para usuários de Windows 95)
- Windows 95, Versão 3.1 ou mais recente da Microsoft
- Resolução de 256 cores
- Mouse
- Placa de som compatível com Sound Blaster (som de 8-bits ou de 16-bits/amostragem de 22 KHz)
- Windows - Arquivo permanente de permutação, com 12 MB
- Windows 95 - 12 MB de espaço livre adicional no disco rígido, para a memória virtual

Usuários de Macintosh

- Performa® 550 (ou superior), Macintosh Quadra®, ou Power Macintosh®
- Exposição a cores de 640 x 480 x 256
- Unidade de CD-ROM de dupla velocidade (2X) (taxa mínima de transferência de 300 KB)
- Sistema 7.1 ou mais recente
- 2.5 MB (2.500K) maior bloco de memória livre
- 2.68 MB (2.680K) maior bloco de memória livre para computadores com processadores PowerPC
- QuickTime 2.1 e Gerenciador de Som 3.1
- mouse

COMO INSTALAR O CENTRO DE ATIVIDADES O REI LEÃO

Windows

1. Inicie o Windows. Se o Windows já estiver iniciado, saia de quaisquer outros programas atualmente ativos, inclusive dos utilitários de controle da tela e dos programas de proteção contra vírus, visto que os mesmos poderão interferir com a instalação.

Observe: Você deve ter menos de quarenta grupos de programas para completar a instalação de qualquer programa de Windows.
2. Remova o CD-ROM do estojo protetor e coloque-o na unidade de CD-ROM do computador. Utilize um porta-disco se a unidade de CD-ROM o exigir.
3. A partir do Gerenciador de Programas, selecione **Arquivo** da barra do menu. Em seguida, escolha **Executar**.
4. Na caixa onde aparece a Linha de Comando, digite: **D:\SETUP** (se a letra "D" não corresponder à sua unidade de CD-ROM, digite a letra designada) e em seguida clique **OK**.
5. Siga as instruções da tela.
6. Quando a instalação for completada, você voltará ao Gerenciador de Programas, onde verá um novo grupo de programas, o **Disney Interactive**, que contém o ícone para o *Centro de Atividades O Rei Leão*, o ícone **Desinstalar O Rei Leão** e o ícone do **Arquivo de Ajuda O Rei Leão, para os Pais**. Observe: Se você tiver outros softwares interativos da Disney, já instalados no computador, os novos ícones serão instalados no grupo de programas existentes **Disney Interactive**.
7. Para as últimas informações, clique duas vezes no ícone **Arquivo de Ajuda O Rei Leão, para os Pais**. Ao completar a revisão do arquivo, feche-o, abrindo o menu **Arquivo** e selecionando **Sair**.


Arquivo de
Ajuda
O Rei Leão,
para os Pais



Clique **Parar** ou **Piscina Mágica**, para retornar a outro clipe escolhido.

A qualquer momento que você desejar sair da **Piscina Mágica** e visitar a **Selva**, a **Árvore de Rafiki** ou a **Terra das Sombras**, faça um clique na figura daquela área e magicamente você estará lá.

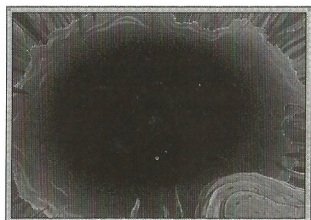
PISCINA MÁGICA

Logo que a imagem de Mufasa desaparece na piscina de Rafiki, o místico da Terra do Orgulho lhe dá as boas vindas à Piscina Mágica.

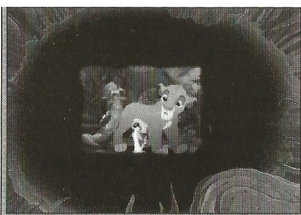
Então, você poderá escolher momentos mágicos do filme de desenho animado *O Rei Leão*.



Clique o número do clipe do filme que você deseja ver.



A primeira cena escolhida do clipe, do clássico da Disney, estará pronta para ser rodada na Piscina Mágica.



Rodar começa o clipe. Clique Reiniciar, se você desejar ver o mesmo clipe novamente.

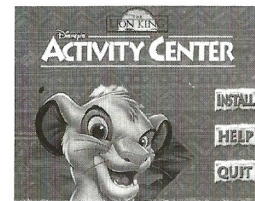


Clique Pausa, para congelar o clipe que você estiver vendo. Você deverá fazer um clique em Rodar, para descongelar o clipe.



Windows 95

Introduza o CD-ROM do *Centro de Atividades O Rei Leão*. Use um porta-disco, se a unidade de CD-ROM o exigir. Quando a tela introdutória aparecer, clique **Instalar** para começar. Depois, siga as instruções da tela.



Macintosh

Não é necessário instalar o *Centro de Atividades O Rei Leão* no sistema Macintosh. Entretanto, QuickTime 2.1 ou mais recente, e o Gerenciador de Som 3.1 ou mais recente, deverão ser carregados no computador. Se você não tiver extensões, o *Centro de Atividades O Rei Leão* as instalará para você. Siga simplesmente as instruções de "Como Iniciar o Centro de Atividades O Rei Leão", encontradas do Manual do Programa.

COMO DESINSTALAR O CENTRO DE ATIVIDADES O REI LEÃO - EM WINDOWS

Windows

Para desinstalar o programa, clique duas vezes no ícone **Desinstalar**, encontrado no grupo de programas **Interativos da Disney**. Siga as instruções da tela.



Windows 95

Se Rodar Automático (AutoPlay) estiver funcionando corretamente, nenhum programa será instalado no seu computador. Se Rodar Automático (AutoPlay) não estiver funcionando, clique o botão **Iniciar** na **Barra de Tarefas** para trazer à tela o menu Iniciar. Selecione **Programas** e, em seguida, **Disney Interactive**, a partir dos menus em cascata e, em seguida, clique **Desinstalar**. Siga as instruções da tela.

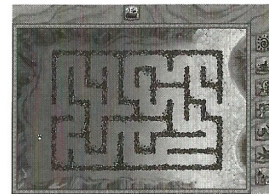
COMO INICIAR O CENTRO DE ATIVIDADES O REI LEÃO

Se você tiver problemas em rodar o *Centro de Atividades O Rei Leão*, consulte as seções "Como Resolver Problemas," em *Windows* ou *Macintosh*, no Manual do Programa.

Windows

1. Se ainda não houver instalado o *Centro de Atividades O Rei Leão*, você deverá fazê-lo, antes de iniciar o programa pela primeira vez. Consulte a seção **Instalar**, do *Centro de Atividades O Rei Leão*, para detalhes sobre a instalação.
2. Se você usa um utilitário de controle da tela, desligue-o antes de começar. Ele poderá afetar as cores e animações. Consulte o manual correspondente para detalhes.
3. Verifique que o CD-ROM do *Centro de Atividades O Rei Leão* esteja na unidade de CD-ROM do seu computador. Use um porta-disco, se sua unidade de CD-ROM o exigir.

A Fuga Estratégica de Simba



O jovem Simba precisa voltar à Selva antes que as hienas o alcancem. Fica a seu critério dirigi-lo através do labirinto.

Desloque a Pata para onde Simba está sentado à entrada do labirinto. Clique em Simba e ele se levanta e se torna o cursor **Pegajoso**. À medida em que você se desloca através do labirinto, Simba deixa os rastros das patas atrás de si.

Se guiar o Simba numa direção errada, você poderá retornar, seguindo os rastros das patas que ele deixou no chão. Se as hienas conseguirem pegar o Simba, não se preocupe, ele estará bem. Isto significa apenas que ele terá que voltar a iniciar, a partir do começo do labirinto.

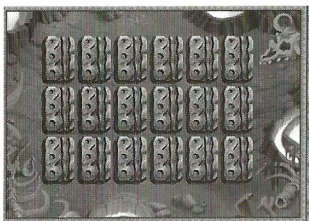
Se você desejar ir a qualquer um dos ícones, enquanto se movimentava através do labirinto, clique para deixar o Simba cair e ele se sentará à sua espera no labirinto. As hienas também irão esperar. Para pegar o jogo de novo, na mesma posição, você deverá clicar novamente a Pata sobre Simba. Simba, então, estará novamente colado à Pata e o jogo continuará.

Quando você conseguir levar Simba através do labirinto e alcançar a Selva, clique **Reiniciar** e um novo padrão de labirinto aparecerá.

Clique **Pista**, e a direção para deslocar Simba ficará destacada.

No nível fácil, não existem hienas perseguindo Simba e o labirinto tem uma grelha mais aberta. No nível médio, duas hienas o perseguem, movendo-se lentamente. No nível difícil, duas hienas o perseguem, correndo rapidamente, através do labirinto intrincado.

Se você preferir atravessar o labirinto, utilizando caneta e papel, basta fazer um clique no ícone **Imprimir**. O labirinto que aparece na tela pode ser impresso. Você pode **imprimir** quantos labirintos desejar, através de um clique em **Reiniciar** e outro, em **Imprimir**. O labirinto impresso não inclui Simba ou as hienas.



Um conjunto de cartas gravadas em pedra será mostrado na tela, de face para baixo. O cartão é, então, virado para cima para mostrar a figura gravada de um personagem do filme *O Rei Leão*. Neste ponto, você deverá procurar a outra carta que tenha a mesma figura gravada. Desloque a Pata para a carta em duplicata e faça um clique.

Se as figuras das duas cartas forem idênticas, as duas cartas desaparecerão. Você receberá um ponto no seu cartão de contagem de pontos, e mais uma oportunidade de jogar. Você terá a oportunidade de continuar escolhendo-os, até que não possa mais localizar pares iguais de cartas.

Se você escolher duas figuras que não sejam idênticas, as cartas serão viradas de face para baixo novamente, e agora será a vez do outro jogador.

Quando você joga com um amigo, o nome fica "iluminado" no placar de pontos, para indicar que esta é a vez dele jogar, e o seu amigo então pega e escolhe cartas com a Pata, da mesma maneira que você o fez. Se você jogar contra Simba, Nala ou Ed, as cartas gravadas serão viradas de face para cima automaticamente.

O jogo continuará até que todos os pares de cartas sejam revelados. O jogador com a maior contagem de pontos ganha. Os jogos podem terminar em empate.

Quando você joga sozinho, você pode continuar a jogar até que todas as cartas estejam reunidas em pares.

Clique **Reiniciar**, para iniciar um novo jogo contra um oponente diferente.

Quando você faz um clique em **Pistas**, dois ou três cartas ficam iluminadas. Uma dessas cartas será o par correto.

No nível fácil, existem oito cartas para se colocar em par, no médio, existem dezoito cartas, e no nível difícil existem trinta e duas cartas.

4. Faça um clique duplo no ícone do *Centro de Atividades O Rei Leão*, encontrado no grupo de programas Disney Interactive, para começar a jogar.



Windows 95

Introduza o CD-ROM do *Centro de Atividades O Rei Leão*. Use um porta-disco, se a sua unidade de CD-ROM o exigir. A partir da tela introdutória, clique **Rodar** para começar.

Macintosh

1. Se a Memória Virtual estiver ligada, você deve desligá-la. Clique o menu suspenso e arraste-o para os **Painéis de Controle** e, em seguida, selecione **Painéis de Controle**. Depois, selecione **Memória**. Clique **Desligar** na seção de **Memória Virtual**. Clique a caixa, no canto superior esquerdo da barra de título, para fechar o **Painel de Controle**. Reinicie o computador.
2. Se você usa um utilitário de controle da tela, ou um programa de proteção contra vírus, desligue-o, antes de começar o *Centro de Atividades O Rei Leão*. Ele poderá afetar as cores e animações. Consulte o manual correspondente para detalhes.
3. Remova o CD-ROM do estojo de proteção e coloque-o na unidade de CD-ROM do computador. Use um porta-disco, se sua unidade de CD-ROM o exigir.
4. Faça um clique duplo no ícone *Centro de Atividades O Rei Leão* para começar.
5. Se o QuickTime 2.1 e o Gerenciador de Som 3.1 ou outras extensões necessárias ao sistema não estiverem carregados no computador no momento, uma caixa de diálogo aparecerá, indicando as opções: **Atualizar** ou **Desistir**. Clique **Atualizar** para instalar as extensões do sistema corrente. A janela de atualização mostra todas as extensões a serem instaladas. Clique **Instalar** para copiá-las no sistema. Observe: todas as outras versões dessas extensões de sistemas serão substituídas. Para mais informações sobre como salvar antigas versões de extensões de sistemas, consulte a seção denominada "Como Resolver Problemas", em Macintosh.



- Quando a atualização estiver completa, clique **OK** para Reiniciar o computador.
- Faça um clique duplo no ícone *Centro de Atividades O Rei Leão* para começar.

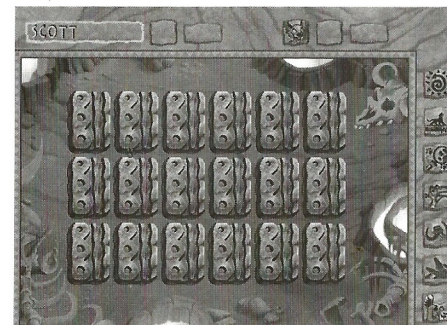


No início de *Xilo-Ossos*, de Ed, o ícone de Ed estará ligado e "iluminado".



Clique para destacar o seu nome e você estará livre para criar a sua própria aventura musical. Você estará a caminho de tornar-se um mestre em *Xilo-Ossos*.

Desafios de Memória



Aqui está a chance de testar a sua memória, desafiando Simba, Nala, Ed, um membro da sua família ou um amigo.



Cinco cartas aparecem, automaticamente, quando você entra em **Desafios de Memória**. Cartas representando Ed, Nala e Simba serão encontrados na primeira fileira. A carta embaixo "Amigo" estará na segunda fileira. Para jogar sozinho, escolha o cartão embaixo, à direita. Do contrário, selecione um dos outros cartões para escolher seu oponente. O seu nome aparecerá "iluminado" no placar de contagem de pontos, para mostrar que é a sua vez de jogar.

Xilo-Ossos, de Ed



Ed está pronto para tocar um pouco de música e gostaria que você o acompanhasse. Ele encontrou a carcaça de uma costela que tem seis tons musicais. Cada costela tem um disco de cor diferente, pronto para fazer música. Agarre um osso e bata-o para repetir cada nota musical que o Ed faça. Ou, se você preferir criar a sua própria melodia, sem o Ed, é só clicar o seu próprio nome.



O Ed irá bater no disco com o osso que está em sua mão. Uma nota musical será ouvida. Bata no mesmo disco, deslocando o seu cursor em forma de osso para o disco e fazendo um clique. A mesma nota musical será ouvida.

Depois que você tocar a mesma nota musical que o Ed, ele irá repetí-la e tocar mais uma nota musical. Então, toque a mesma sequência, a primeira nota, seguida de uma segunda nota. Se você bater uma nota errada, Ed irá repetir a sua sequência de notas. Continue a tocar todas as notas que o Ed tocar. Vocês estarão tocando em dueto.

Quando você tocar a sequência correta de todas as notas, haverá um show de luzes para você apreciar.

Clique **Pista**, durante o dueto, quando você desejar que o Ed repita as notas que acaba de tocar.

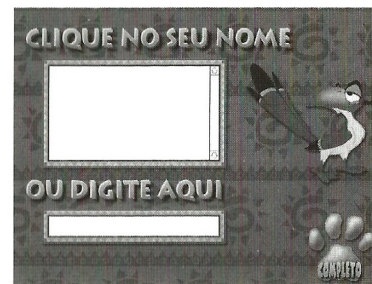
Quando você escolhe o nível fácil, existem cinco notas para serem repetidas; no nível médio, o seu dueto terá sete notas e, no nível difícil, o Ed irá tocar uma melodia com nove notas para que você a repita.

CIRCULANDO PELO REINADO



A sobrevivência na Terra do Orgulho requer sabedoria e compreensão das forças poderosas da natureza. Também, é sempre bom ter um amigo como o Zazu. Zazu, o Chefe de Assuntos Ministeriais do Rei, estará sempre lá para ajudá-lo a navegar através da Selva, da Árvore de Rafiki, da Terra das Sombras e da Piscina Mágica.

Tela de Inicialização



Todas as vezes que você começar o *Centro de Atividades O Rei Leão*, Zazu lhe pedirá para clicar no seu nome, ou seja, inicializar. Se o seu programa já estiver inicializado, encontre o seu nome e clique sobre ele. Se ainda não, digite o seu nome no espaço fornecido.

Níveis de Dificuldades

Após inicializar pela primeira vez, clique duas vezes na **Pata** e a tela para escolha do nível de dificuldade aparecerá.

Zazu explica os três níveis de dificuldades contidos no *Centro de Atividades O Rei Leão*: fácil, médio e difícil. Escolha o nível através de um clique sobre o mesmo. A partir daí, cada atividade irá começar pelo nível escolhido de dificuldade, até que você o substitua. Você pode também ajustar o nível de dificuldade para cada atividade separada.

Uma vez inicializado, e tendo escolhido o nível de dificuldade, as atividades do *Centro de Atividades O Rei Leão* irão começar naquele nível a cada vez que você entrar no programa. Se preferir mudar o nível de dificuldade preestabelecido, você poderá fazê-lo, pressionando a tecla de controle (**Ctrl**) do seu teclado clicando em **Preferências**, na barra de Menu. Indique o novo nível preestabelecido de dificuldade que você deseje. Você poderá sempre modificar o nível de dificuldade dentro de uma atividade individual.



Após estabelecer o nível de dificuldade, clique na **Pata**.

Comandos da Tela



A Pata do jovem Simba é o seu cursor. Utilize o mouse para deslocar a Pata em volta da tela. A aparência da Pata poderá mudar dentro de atividades diferentes, conforme explicado no "Manual do Programa".

A Pata (ou outro cursor designado) às vezes se torna "Pegajosa", o que significa que uma vez que você clique sobre a mesma, um item pode ser movido ou deslocado em volta da tela sem necessidade de manter o mouse pressionado. Então, fique alerta para a palavra **Pegajosa**, escrita nas seções individuais das atividades do "Manual do Programa".



Quando a Pata (ou outro cursor designado) passa sobre uma área da tela que pode ser clicada, ela se torna escura.



Quando você clica sobre Zazu, aparece uma "?" (interrogação). Arraste a "?" para o item sobre o qual deseja perguntar, e se a "?" se tornar escura, Zazu o ajudará.

Os ícones a seguir aparecerão no lado direito de cada área de atividade do *Centro de Atividades O Rei Leão*. Os ícones desnecessários àquela área ou atividade ficarão escurecidos para indicar que não estão disponíveis.



Clique **Reiniciar** para começar a atividade novamente.

Clique aqui para mudar os níveis de dificuldades. Se você mudar os níveis de dificuldades no meio da atividade, o trabalho feito poderá ser salvo.



Fácil



Médio



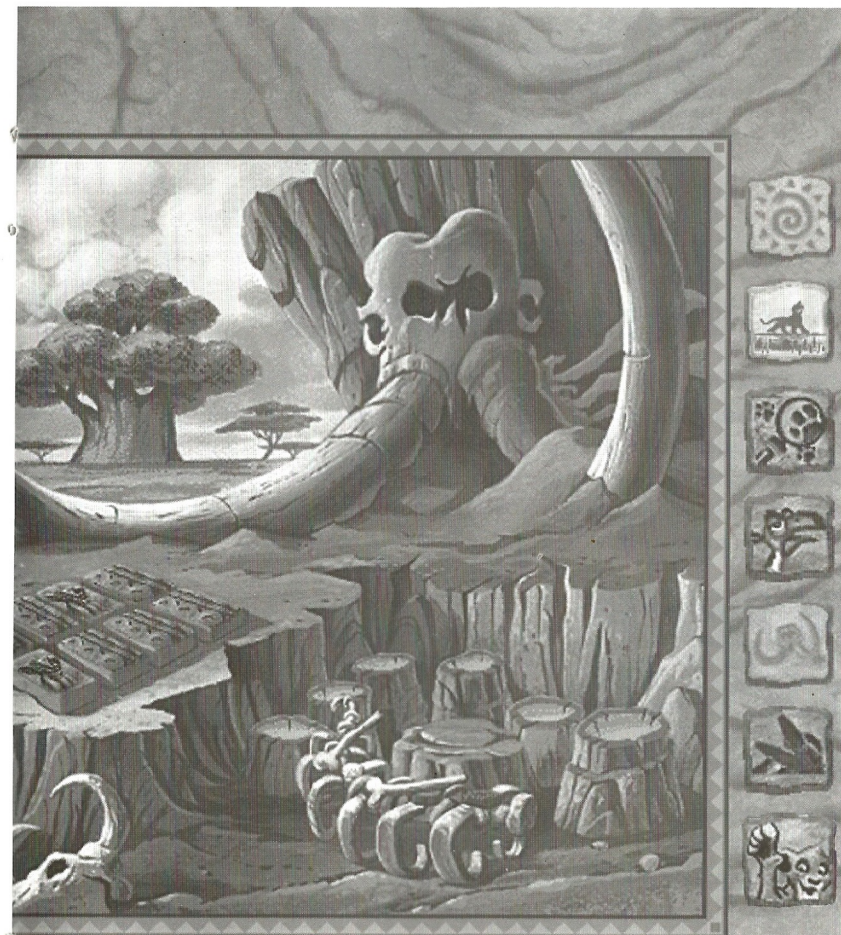
Difícil



Clique aqui para destacar **Pista** ou **Dica**.



Clique em Zazu e uma "?" será ativada. A "?" pode ser deslocada para uma atividade ou ícone de ajuda.



A TERRA DAS SOMBRAS

Você acaba de entrar num cemitério de elefantes, um estranho e perigoso lugar. Simba e Nala estão aqui, contra a vontade de Mufasa, e precisam de sua ajuda para fugir. Você viajará através de um labirinto, desafiando a sua memória e até jogará o jogo dos Ossos Musicais pelo caminho.



Clique qualquer um dos ossos para começar a sua seção de improviso no jogo de **Xilo-Ossos, de Ed.**



Clique aqui para testar a sua memória no jogo **Desafio de Memória.**



Clique aqui para entrar em **Fuga Estratégica, de Simba.**

Depois dos ossos dos elefantes na **Terra das Sombras** estarão a Selva, a Piscina Mágica e a Árvore de Rafiki. Clique em qualquer destes itens, se você deseja deixar a Terra das Sombras.



Clique aqui para retornar à Terra das Sombras, a partir de qualquer atividade.



O ícone **Sair** fica disponível pela duração do *Centro de Atividades O Rei Leão*. Após o clique, a tela **Sair** aparecerá. Neste ponto, Simba perguntará: **Você tem certeza que deseja sair do programa?**



Se você tiver certeza, clique **SIM**. Se não, clique **NÃO** e você voltará para onde estava anteriormente.

Movimentos Rápidos do Teclado

Pode-se usar os seguintes movimentos rápidos do teclado:



Se você é usuário de Windows, você pode sair do programa pressionando as teclas **Alt** e **F4** ao mesmo tempo.



Se você é usuário de Macintosh, você pode sair do programa pressionando **Command + Q** ao mesmo tempo (**Command** é a tecla de maçã ou de trevo).



No seu Macintosh, aperte e mantenha pressionada a tecla **Controle** a qualquer momento e a **Barra de Menu** aparecerá.

Clique sobre o mouse a cada vez que desejar encurtar a narração e passar para uma atividade.

Contagem de Pontos

Alguns dos jogos encontrados no *Centro de Atividades O Rei Leão* podem ser jogados por mais de uma pessoa. Você pode jogar contra um membro da família, um amigo, ou escolher jogar contra um personagem do filme de desenho animado *O Rei Leão*. Cada jogo tem uma forma diferente de contagem de pontos. Por favor, consulte as sessões de atividades do "Manual do Programa" para os procedimentos individuais do jogo.

Impressão de um Projeto

Você pode imprimir o Jogo de Correlacionar Insetos, de Timon; Fuga Estratégica de Simba; e Centro de Arte, de Rafiki.



Quando este ícone aparece, torna-se possível imprimir. Uma vez confirmado que a impressora está ativada e conectada, clique sobre o ícone para imprimir.

Lembre-se, se você escolheu o botão **Não Mostrar a Impressão**, durante a escolha de **Preferências**, você não vai poder imprimir.

Menu de Preferências

O *Centro de Atividades O Rei Leão* foi projetado para proporcionar-lhe grandes satisfações. Se for necessário fazer alguma mudança em **Preferências**, vá ao menu **Preferências**, pressionando a tecla de **Controle**, e localize **Preferências** na Barra de Menu. Você terá as seguintes opções: Níveis de Dificuldades, Som Ligado, Filme Automático, Menu Oculto e botão **Mostrar Impressão**. Um ponto negro dentro de um círculo ou um "X" em um bloco, indica que a opção está ativada.

Escolha **Fácil**, **Médio** ou **Difícil**. A escolha se tornará a sua opção predeterminada para o nível de entrada em qualquer atividade.

O Som é uma importante capacidade interativa do *Centro de Atividades O Rei Leão*. Se for necessário desligar o som, desligue esta opção.

Se **Filme Automático** estiver ligado, o clipe que você escolher para ver na **Piscina Mágica** irá rodar automaticamente. Se desligar esta opção, você terá que fazer um clique sobre **Rodar**, em **Piscina Mágica**, para que o clipe inicie.

O Menu fica oculto para que o programa possa ser visto na tela inteira.

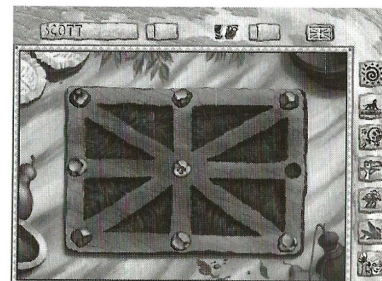
O ícone **Imprimir** aparecerá nas atividades que podem ser impressas. Desligue esta opção se não desejar ver o ícone **Imprimir**.



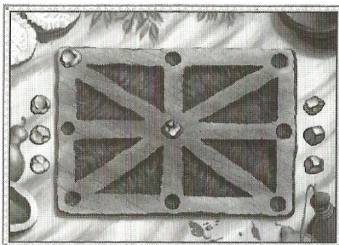
Para uma demonstração do jogo de Achi, clique aqui a qualquer momento, e Rafiki lhe mostrará os movimentos do jogo. Se você estiver no meio de um jogo, ele voltará a continuar com as pedras no lugar original, (onde estavam antes da demonstração).

Clique em **Pista** e Rafiki irá compartilhar a sua estratégia de jogo com você, sugerindo o seu próximo movimento.

A cada nível de dificuldade, Rafiki se tornará um oponente mais forte.

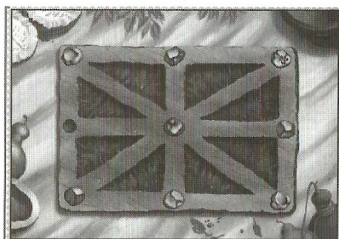


A contagem de pontos aparecerá no topo da tela, próximo ao seu nome e da palavra "**Amigo**", ou da figura de Rafiki, se ele for o seu oponente. Depois que um de vocês ganhar cinco partidas, o jogo estará concluído e a contagem de pontos retornará ao zero.



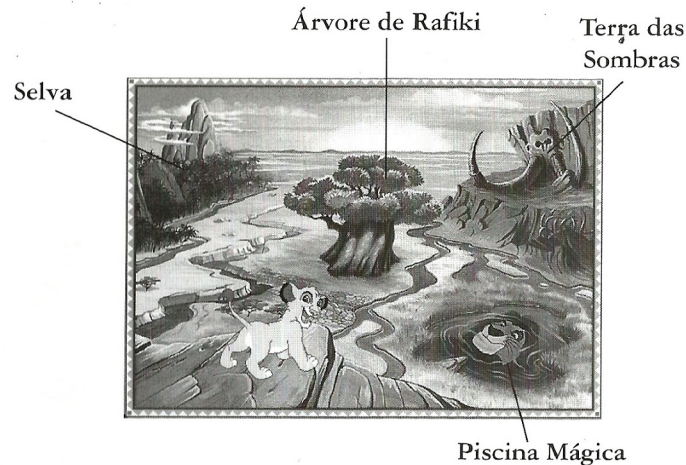
Você inicia o jogo, utilizando a Pata para clicar sobre uma de suas pedras. A Pata, então, se torna Pegajosa e a pedra será anexada a ela, até que você clique em uma das nove seções cavadas onde deseja colocar a sua pedra na tábua de jogo.

Continue a jogar até que um de vocês dois tenham três pedras numa fileira vertical, horizontal ou diagonal.



Quando todas as pedras estão colocadas na tábua de jogo e ninguém consegue fazer uma fileira de três, o jogo continua. Cada um de vocês, quando chegar a vez, poderá deslocar a pedra mais próxima para as indentações que restarem vazias, ou saltar sobre uma das pedras do seu oponente, ou da sua própria, para atingir o próximo espaço vazio. Você pode saltar apenas uma pedra por turno e deverá sempre deslocá-la no sentido diagonal, horizontal ou vertical da linha.





O REINADO DA ROCHA GLORIOSA



Quando você abre o *Centro de Atividades O Rei Leão*, o jovem Simba está de pé sobre a Rocha Gloriosa, olhando para o seu futuro reinado, a Terra do Orgulho. Cada área correspondente da Terra do Orgulho é destacada, à medida em que ele aponta para a Selva, a Terra das Sombras, a Árvore de Rafiki e a face de Mufasa na Piscina Mágica. Estas quatro áreas são o seu portão de entrada para as aventuras.

Divirta-se no Serengeti Africano. Circule pelo reinado de Simba, salte de um lugar para outro, explore a Terra do Orgulho, na ordem e direção da sua escolha. Interrumpa Simba, a qualquer momento, através de um simples clique em uma das quatro áreas da Terra do Orgulho. Após descrever o seu futuro reinado, Simba sai rapidamente da tela, deixando você livre para decidir onde deseja ir em seguida.

Você pode visitar os seguintes lugares:

-  A Selva
-  A Terra das Sombras
-  A Árvore de Rafiki
-  A Piscina Mágica

Clique em **Reiniciar** para ouvir o Simba novamente, ou clique **Zazu** se precisar ajuda.

A SELVA

Hakuna Matata! Timon e Pumbaa lhe dão as boas vindas ao seu paraíso, uma Selva repleta de animais exóticos, um estoque infindável de insetos comestíveis e um mundo de jogos para você jogar. Cada atividade da Selva é destacada, à medida em que Timon e Pumbaa a descreve.



Clique **Insetos**, no solo da selva, para ativar o Jogo de Correlacionador de Insetos, de Timon.



Clique aqui, para explorar o Jogo de Soletrar Palavras, de Timon e Pumbaa.



Clique aqui, para encontrar os Animais Amigos Ocultos, de Pumbaa.

Depois das árvores, você pode ver a Terra das Sombras, o rosto de Mufasa na Piscina Mágica e a Árvore de Rafiki. Clique em uma das opções para sair da Selva.

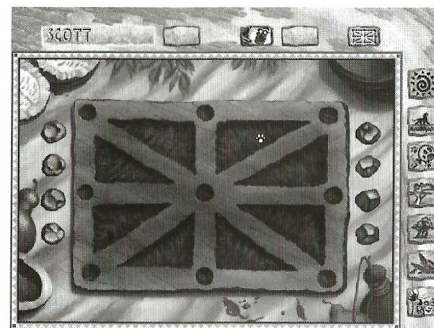


Clique aqui, para retornar à área principal da Selva, a partir de qualquer atividade da Selva.



com duas possibilidades de colocação será destacada por apenas cinco segundos, se você fizer um clique em **Pista**.

Achi



Achi é um jogo tradicional africano que se assemelha ao Jogo da Velha. A diferença divertida é que, no Achi, próximo ao final do jogo você e seu oponente poderão saltar sobre as pedras até que haja um ganhador.

Em cada lado da mesa de jogo existe um conjunto de quatro pedras coloridas. Cada conjunto de pedras tem uma cor diferente e existe um conjunto para cada jogador. Suas pedras estarão sempre do lado esquerdo da tábua de jogo de Achi.

A seção Cavada de cada posição da tábua de Achi é onde a pedra pode ser colocada.

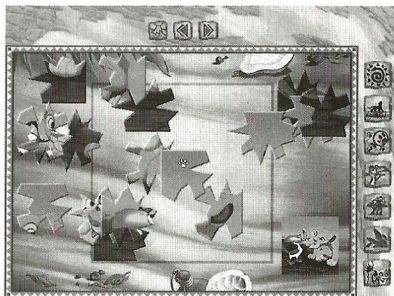


No início de jogo haverá um "prompt" para você escolher o oponente. Clique aqui, se você desejar jogar contra Rafiki. Se escolher Rafiki, você deverá mover as suas pedras primeiro e as de Rafiki serão movidas automaticamente.



Clique na palavra Amigo se desejar jogar com um amigo ou membro da família.

Desenhos de Quebra-Cabeças



Os desenhos de Rafiki do filme de desenho animado *O Rei Leão*, se quebraram em muitas peças e ele precisa que você o ajude a colocá-las de volta no lugar.

Utilizando o cursor da Pata de Simba, clique na peça do Quebra-cabeça. A peça que você escolher ficará colada à Pata e se manterá aí até que clique novamente no local onde deseja colocar a peça. Repita este procedimento com cada uma das peças até que você as tenha colocado todas na ordem certa dentro do quadrado.

Dica: Poderá ser necessário remover alguma peça que esteja no quadrado, para conseguir colocar uma peça que esteja tentando encaixar.

Felizmente, o sábio Rafiki tem uma cópia do desenho para servir de guia.



Clique na **Grelha**, ao topo da tela, a qualquer momento que deseje ver como as peças do quebra-cabeça se encaixam.



Clique em um destes ícones, a fim de encontrar novas peças para o quebra-cabeça.



Clique aqui para iniciar o quebra-cabeça novamente.

No nível inicial, você tem nove peças para encaixar. Clique **Pista** para destacar a colocação correta de uma peça do quebra-cabeça. No nível médio, você tem dezesseis peças do quebra-cabeça. A **Pista** destaca a escolha de duas peças para colocação correta em dez segundos. Existem trinta e seis pequenas peças do quebra-cabeça, no nível difícil. Uma peça



Jogo de Correlacionar Insetos, de Timon



Ajude o sempre faminto Timon a correlacionar o "par certo" de insetos para o seu lanche de "Meerkat". Você terá que descobrir quais insetos são idênticos. As diferenças poderão ser na cor, no número de manchas ou nas listras dos insetos.



Quando você clica sobre um inseto, ele é destacado. Se desejar mudar a escolha do primeiro inseto, clique-o novamente, e você poderá fazer outra escolha.

Clique o segundo inseto e, se este for idêntico ao primeiro, ele será destacado. Se o segundo não for igual ao primeiro inseto escolhido, ambos os insetos desaparecerão.

Quando você consegue formar um par idêntico, um inseto aparece na borda superior da tela, para indicar que você marcou um ponto.

Então, Timon agarra o par de insetos e o devora. A cada vez que você acertar um par, novos insetos aparecerão na tela, até que você tenha correlacionado todos os dez pares e Timon esteja de barriga cheia.

Se você tiver dificuldades, clique **Pista** para uma dica sobre qual inseto deve escolher.

No nível fácil, você verá quatro insetos de cada vez. Você poderá ver seis insetos de cada vez, no nível médio, e dez insetos no nível difícil.



Clique **Pincel Mágico** e três pincéis mágicos aparecerão abaixo de sua tela de pintura.



Clique no tamanho de pincel que você deseje utilizar na pintura e ele se tornará o seu pincel mágico para colorir. Enquanto você o guia através da tela de pintura, o **Pincel Mágico** preenche o desenho de linha pontilhada com a cor predeterminada.

Para parar de pintar, trocar pincéis, ou escolher um ícone de tela, clique com o mouse.



Clique uma das **Toalhas**, se você desejar apagar uma área que tenha pintado anteriormente. Clique na área que deseje limpar e a cor desaparecerá.



Todas as cores de **Giz**, **Tinta** e **Pincéis Mágicos** serão apagadas se você fizer um clique em **Reiniciar**. O desenho permanecerá.



Se você criou um trabalho de arte que prefira não salvar ou, se tem um desenho que já foi salvo anteriormente e agora não deseje guardá-lo mais, vá até a determinada figura e clique nela. A figura que aparece atualmente em sua tela de pintura será jogada fora e não estará mais disponível. Entretanto, o original da **Pintura Mágica**, a **Gravura de Conectar Pontos** ou o **Desenho do Caderno para Colorir** fornecido pelo *Centro de Atividades O Rei Leão*, continuará disponível.



Apenas uma fileira de selos pode ser vista de cada vez. Clique as setas para Cima e para Baixo, junto a uma fileira de selos, para revelar uma nova fileira dos mesmos.



Se decidir que não deseja colocar um selo no seu quadro, você poderá fazer um clique aqui, e o cursor se transformará numa borracha. Coloque a borracha em qualquer ponto do selo que deseje remover e faça um clique. O selo desaparecerá.



Clique o **Caderno de Desenho para Colorir** e um dos trinta desenhos aparecerá na tela de pintura, pronto para ser colorido.

As figuras do **Caderno de Desenho para Colorir** serão impressas como um desenho em linha pontilhada.



Clique **Giz** e trinta e duas cores diferentes de giz, em um verdadeiro arco-íris, aparecerão abaixo da tela de pintura.



À direita das cores, existem três pedaços de giz, cada um de uma largura diferente. Clique no tamanho de giz que deseje utilizar.



Clique na cor que deseje utilizar.

Clique na parte da tela de pintura que deseje colorir e arraste o giz. O seu giz se tornará "**Pegajoso**" com a cor. Você deverá fazer outro clique quando desejar parar, escolher outra cor, outro tamanho de giz ou mudar para outra área.

Se você precisar de ajuda para manter-se dentro das linhas do desenho, clique **Pista**.



Clique aqui, e três fileiras de cumbucas cheias de tinta aparecerão abaixo da tela de pintura. Para escolher uma cor de tinta, clique em uma das cumbucas. Esta cumbuca fará a vez do pintor da tela de pintura. Clique a sua cumbuca de tinta na área que deseje preencher com a cor. A área escolhida se encherá de tinta.



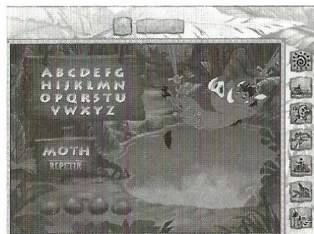
Quando você consegue correlacionar dez pares de insetos, a qualquer nível, você recebe um Certificado Personalizado de Correlacionador de Insetos. Você poderá imprimir uma cópia do Certificado, desde que tenha uma impressora e que ela esteja ativada.



Clique aqui e o Certificado será impresso no nome que foi utilizado na inicialização, no começo da seção *Centro de Atividades O Rei Leão*, (veja na **Tela de Inicialização**, na seção "Circulando Pelo Reinado", do manual do programa). Depois que o Certificado for impresso, clique **Reiniciar** e um novo Jogo de Correlacionar Palavras será iniciado.

Se, **Salvar Automático (AutoSave)** estiver ativado, a contagem de pontos de todos os jogos será salva.

Jogo de Soletrar Palavras, de Timon e Pumbaa



Pumbaa parece muito confortável, deitado numa rede de imbirá, mas ele gosta demais de brincar de barro. Você poderá ajudar a deixar o Pumbaa cair no barro, soletrando as palavras corretamente.

Desloque o cursor para uma letra do alfabeto, que está pendurado na árvore, e clique na letra. A letra que você escolher será destacada.



Se a letra que você escolher estiver correta, ela aparecerá na pedra apropriada. Se a letra ocorrer mais de uma vez na palavra, você terá que escolher a letra novamente e colocá-la no lugar certo.



A letra correta agora se tornará acinzentada na placa do alfabeto, o que significa que você colocou aquela letra no lugar certo em todas as vezes que ela aparece na palavra.



Cada letra escolhida corretamente causa a quebra de uma das imbiras que seguram a rede de Pumbaa.

Quando a palavra é completada com todas as letras, Pumbaa cai numa poça de lama, rolando alegremente num verdadeiro "céu" para o porco selvagem. Pumbaa, então, irá voltar magicamente à sua rede para soletrar mais uma palavra.



A sua contagem de pontos aparecerá no topo da tela. Se você mudar o Nível de Dificuldade do jogo, a sua contagem de pontos desaparecerá. Se o comando **Salvar Automático** estiver ligado, a contagem será salva.

No nível fácil, indique as mesmas letras da palavra que é falada e soletrada, na placa que está no chão. No nível médio, a palavra não é soletrada na placa que está no chão. No nível difícil, você terá que descobrir a palavra que caberá nas pedras, escolhendo a partir do alfabeto completo. A palavra não é falada.

desenho completo para ser colorido. Clique aqui e o ícone não estará mais na forma "pegajosa", permitindo-lhe deslocar o cursor para qualquer outro ícone disponível.



Mesmo que não tenha revelado todas as peças do desenho, quando você imprimir, a figura inteira será impressa em linha pontilhada para você poderá colorir, utilizando lápis de cor, canetas coloridas, ou qualquer outro instrumento para colorir que você tenha em casa.



Clique em **Conectar os Pontos** e você estará desenhando com uma **Pluma**. Clique no número 1, depois encontre o número 2 e clique sobre o mesmo. Uma linha aparecerá e fará a conexão dos dois pontos. Continue conectando um ponto ao outro, consecutivamente, e você revelará uma figura completa, pronta para ser colorida.

Se você não estiver certo sobre o número a ser conectado em seguida, clique **Pista** e o próximo número será destacado.

O número de pontos que você necessita conectar para completar a figura, aumenta a cada nível de dificuldade.

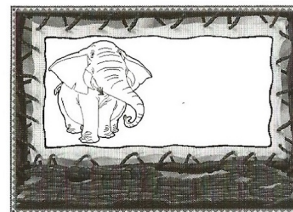
Clique o ícone **Imprimir** para desfrutar da atividade de conectar manualmente os pontos no impresso.



Clique **Selos** e uma coleção de selos, representando personagens e objetos do filme de desenho animado *O Rei Leão*, será revelada.

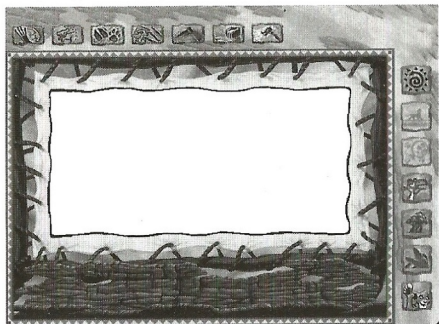


Seu cursor será a mão de Rafiki.



Clique no desenho de selo de sua escolha. Coloque o selo em qualquer lugar da tela de pintura e faça um clique. Uma impressão do selo será deixada e, agora, o selo fará parte da sua figura. Você sempre poderá mudar de idéia, deslocando o selo para uma parte diferente da tela de pintura e, por meio de um clique, deslocar-se de um lugar para outro. No entanto, cada selo poderá ser usado apenas uma vez em cada quadro.

Centro de Artes



Esta tela de pintura já está esticada e pronta para você criar o seu próprio trabalho de arte. Rafiki explicará as emocionantes opções que você tem para criar a sua pintura. As suas opções estarão destacadas na borda superior da tela.

O Centro de Artes lhe dá a opção de criar a sua própria arte ou de acessar um dos trabalhos que já foi criado para você.



Giz Tinta Pincel Mágico

Você terá uma variedade de escolhas para colorir o seu quadro. Você pode utilizar Giz, cumbucas cheias de Tinta, e o Pincel Mágico. Você pode se deslocar de uma escolha para a outra, dentro da pintura, simplesmente fazendo um clique no ícone que desejar para colorir seu trabalho.



Clique aqui para escolher um quadro diferente.

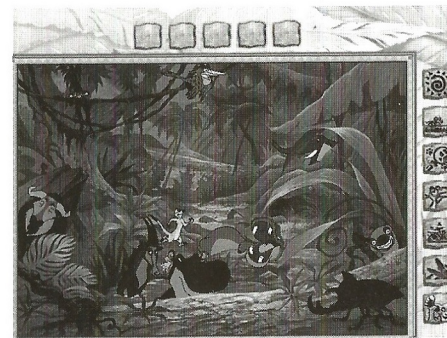


Clique aqui para ver um trabalho de arte anteriormente salvo, ou outra pintura.



Clique Pinturas Mágicas e quando você estiver trabalhando na tela de pintura, o ícone de Pata se transformará na mão de Rafiki. Clique a mão, que neste ponto se tornará "pegajosa", e guie-a de um lado para outro sobre a tela de pintura que está em branco. Magicamente, a figura de um personagem do filme de desenho animado *O Rei Leão* será revelada. Onde quer que você passe a mão de Rafiki sobre a tela de pintura, uma nova peça da pintura será revelada. Em pouco tempo você tem um

Animais Amigos Ocultos, de Pumbaa



Pumbaa se perdeu dos seus amigos e precisa de alguma ajuda para localizá-los. Uma vez que o animal escondido é localizado, o rastro da pata ou do casco do animal é mostrado na barra ao topo da tela. Existem três cenas diferentes da selva a serem exploradas.



Quando dentro da cena da Selva, a Pata se transforma em olhos que estão à procura.



Desloque os olhos de procura, por toda a selva. Ao encontrar o animal, clique sobre ele e o animal mostrará as suas cores verdadeiras.

Clique em **Pista**, se você estiver com dificuldades de encontrar os animais escondidos, e um deles será destacado por uma linha de contorno.

Após encontrar todos os animais escondidos naquela cena da Selva, o jogo será reiniciado e uma nova cena cheia de animais escondidos aparecerá na tela. O número de animais que você deve encontrar aumentará a cada nível de dificuldade, indo de cinco para sete, e de sete para dez.



Cada animal descoberto é classificado pelo rastro da pata ou do casco, ao longo da borda superior da tela. Se você mudar o Nível de Dificuldade durante o jogo, a contagem de pontos desaparecerá. Sua contagem de pontos não será salva.

A ÁRVORE DE RAFIKI

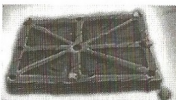
O sábio Rafiki, o guardião do ciclo da vida, na Terra do Orgulho, lhe dá as boas vindas à sua casa. Ele lhe oferece uma série de atividades, que inclui: um Centro de Artes completo, as Figuras de Quebra-cabeça, e o tradicional jogo africano de Achi. Então, ouça tudo que Rafiki lhe conta, enquanto descreve as aventuras que aparecem em destaque.



Clique nesta pintura, para entrar no Centro de Artes Criativas.



Clique aqui, para montar as peças do Quebra-cabeça.



Clique aqui, para jogar o antigo jogo Africano de Achi.

Depois da Árvore de Rafiki estarão as outras áreas do reinado: a Selva, a Piscina Mágica e a perigosa Terra das Sombras. Clique em uma delas para sair da Árvore de Rafiki.



Clique aqui, para retornar à área principal, a partir de qualquer atividade da Árvore de Rafiki.

