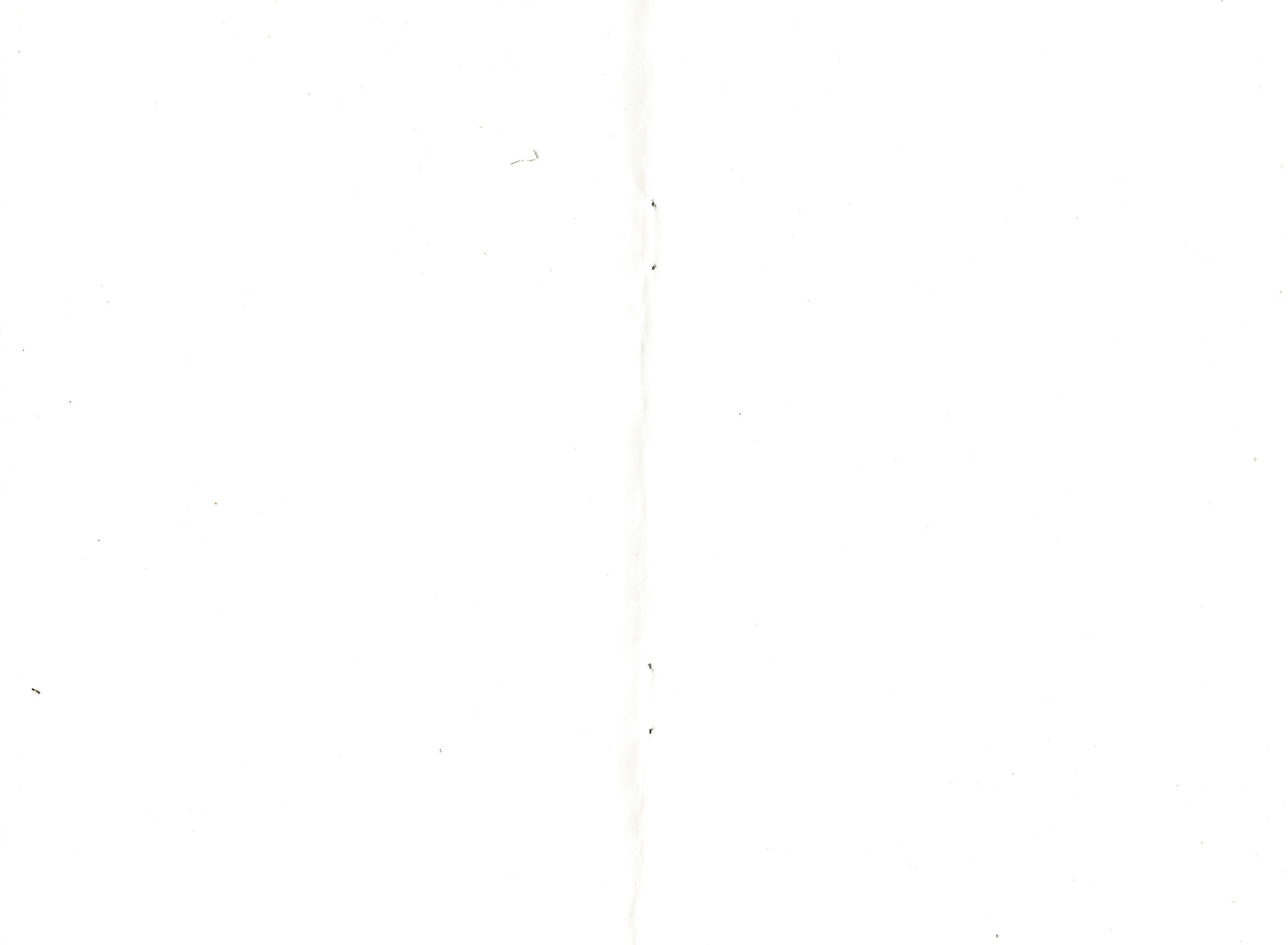


Disney
LIVRO ANIMADO INTERATIVO
Um conto à sua espera para tornar-se realidade

MANUAL DO PROGRAMA

Disney
POCAHONTAS



TECTOY

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 E COMÉRCIO LTDA.

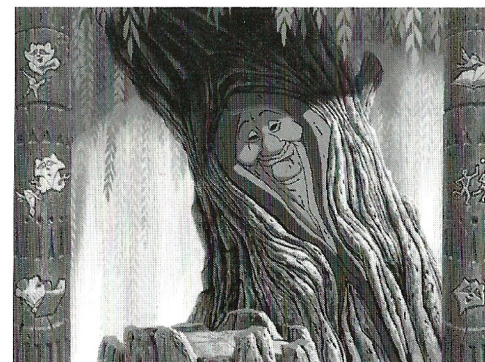
Av. Dr. Alberto Jackson Byington, 3.200
Jardins Três Montanhas Osasco - SP
CEP 06276 - 000 - Indústria Brasileira

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1.799 - São Paulo - SP
CEP 04045-003 - Tel.: (011) 5071-1331

Disney
LIVRO ANIMADO INTERATIVO
Um conto à sua espera para tornar-se realidade

POCAHONTAS



Seja bem-vindo à história de uma jovem que sensibilizou os corações de dois povos bem diferentes e trouxe a paz entre eles. Agora, enquanto o emocionante conto Pocahontas, da Disney, se desenrola, você poderá participar da ação. Você terá a oportunidade de explorar a aldeia Powhatan e o povoado inglês. Brincar e jogar com Meeeko e Flit. Procurar ouro. Viajar a bordo de um navio. Parar uma guerra. Cada clique do mouse é mais uma chance de ver mais, ler mais e dar mais risadas. Com as técnicas de animação e a música da Disney, esta é a maneira mais emocionante de ler e fazer parte da história.

ÍNDICE

Para Jogar e Aprender com o Livro Animado Interativo Pocahontas.	3
Requisitos do Sistema.	12
Como Instalar o Livro Animado Interativo Pocahontas.	13
Como Iniciar o Livro Animado Interativo Pocahontas.....	15
Como Desinstalar o Livro Animado Interativo Pocahontas.....	17
Comandos da Tela	18
Comandos Rápidos do Teclado	20
Para Explorar o Mundo de Pocahontas.....	21
Para Ler e Jogar	23
Escolher um Jogo.....	25
Aros e Flechas.....	26
Flechar Amoras.....	26
Onde está Meeko?	27
Encontrar o Animal	28
Para Ler	29
Escolher uma Página	30
Glossário	31
Como Resolver Problemas	
Windows®	32
Macintosh®	34

Anotações

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

Desenvolvido em associação com a Media Station, Inc.
MediaScript e MediaPlayer. Todos os direitos reservados.
1996 Media Station, Inc.

Windows é uma marca registrada da Microsoft Corporation.

Macintosh, Performa, Macintosh Quadra e Power Macintosh
são todas marcas registradas da Apple Computer, Inc.

Agradecimentos especiais a todas as pessoas que colaboraram conosco, para tornar possível o *Livro Animado Interativo Pocahontas*.

Canções originais de *Pocahontas*

"Cores do Vento"
"Se Eu Não Te Encontrei"
(Tema romântico de *Pocahontas*)"
"Logo Após a Curva do Rio"
"Ouça o seu Coração"
"Meu, Meu, Meu"
"Bárbaros (Parte 1)"
"Bárbaros (Parte 2)"
"No Compasso de um Tambor (Título Principal)"
"No Compasso de um Tambor (Reprise)"
"A Companhia Virginia"

Música por Alan Menken
Letras por Stephen Schwartz

© 1995 Wonderland Music Company, Inc. e
The Walt Disney Company

Todos os direitos reservados. Utilizado com permissão.

Para Jogar e Aprender com o Livro Animado Interativo *Pocahontas*



Para iniciar rapidamente a jornada ao mundo de *Pocahontas*, continue até **Instalar** ou **Iniciar** o *Livro Animado Interativo Pocahontas*. Ou, para aprender a ajudar a criança a explorar e descobrir novas experiências educativas jogos de ação fáceis de manipular, continue a ler a partir deste ponto.

Avó Willow, *Pocahontas*, Meeko e Flit e outros personagens favoritos de *Pocahontas, da Disney*, convidam a criança a explorar as terras e as culturas dos primeiros americanos, os colonizadores vindos da Inglaterra e os nativos americanos. As crianças desenvolverão habilidades preliminares de leitura e de acompanhamento de texto, ampliarão a percepção e compreensão da diversidade das heranças culturais e da história da América.

A majestosa e abundante terra natal da tribo do chefe Powhatan oferece uma visão intrigante do mundo dos jogos, das aventuras e das experiências criadas para ampliar o vocabulário da criança em idade tenra. A Avó Willow e o Flit introduzem o hábito da leitura aos jovens aventureiros, através das sessões: **Ler e Jogar**, uma emocionante combinação de Livro de Contos e surpreendentes descobertas; **Ler**, para desfrutar a magia das histórias narradas pela Avó Willow; **Escolher uma Página**, para reviver cenas de histórias favoritas; e **Escolher um Jogo**, para desafiar os divertidos personagens do Livro de Contos em quatro jogos diferentes. A criança é quem determina o rumo das aventuras. Com simples cliques do mouse ela pode controlar a progressão da história do Livro de Contos, procurar definições de palavras, colocar em animação cada tela do Livro de Contos e interagir com os jogos através de menus de múltipla escolha. As crianças terão novos desafios e muita

satisfação ao aprenderem com seus personagens favoritos, que lhes servirão de guia e incentivo na criação de suas aventuras.

Apresente este novo e emocionante software:

- pedindo para a criança pensar e discutir sobre os seus personagens favoritos ou as cenas do filme de longametragem, Pocahontas.

Esta conversa irá prepará-las para ver e ouvir os personagens e as cenas 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, sua criança 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 floresta e a clareira encantada, antes de decidirem onde desejam brincar. Esta curiosidade é natural e deve ser incentivada enquanto as crianças visitam, vez após vez, os cenários do "Livro Animado Interativo Pocahontas".

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

Todas as atividades começam pelo Nível 1. Se sua criança achar que o mesmo está muito simples, você poderá encorajá-la a tentar o Nível 2 ou o 3. Se um determinado nível parecer muito difícil, um simples clique do mouse levará a criança de volta ao nível desejado.

AJUDE-NOS COMBATER A PIRATARIA.

POR FAVOR, NÃO FAÇA CÓPIAS ILEGAIS DESTES SOFTWARES

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.

Desmarque os painéis de controle desnecessários, clicando sobre os 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, clicando sobre o conjunto de configuração atual. Uma lista de escolhas de menu aparecerá na tela. Selecione **Salve o 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?". 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**, a partir do menu **Apple**. Verifique o tamanho do **Maior Bloco Não Utilizado** e 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 *Livro Animado Interativo Pocahontas*, **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.

Ler e Jogar



As páginas do Livro Interativo da lenda de Pocahontas ganham vida, enquanto sua guia, a Avó Willow, lê o texto do Livro de Contos que aparece na tela. Palavras e frases são destacadas na tela, à medida que a Avó Willow as lê, para ajudar a criança a associar a palavra escrita com a palavra falada. Após ouvi-la algumas vezes, a criança poderá desejar repetir a estória em voz alta, juntamente com a Avó Willow. Em pouco tempo, sua criança será capaz de ler o texto para você!

Algumas palavras que aparecem na tela do Livro de Contos já serão conhecidas pela criança, outras poderão requerer informação adicional. Um clique sobre o ícone do livro ABC irá destacar o texto contido na tela, para esclarecimento. Um clique sobre a palavra destacada levará a Avó Willow a definir a palavra ou frase, ou a dar mais informações sobre a mesma. A compreensão torna-se ainda mais clara quando, em muitos casos, é reforçada através das ações dos personagens e dos recursos de animação. Este processo de destacar uma palavra selecionada, ouvir explicações adicionais sobre o significado e observar ação ilustrativa para reforço, irá expandir o nível de compreensão e o vocabulário das crianças.

As telas **Ler e Jogar** do Livro de Contos proporcionam também à criança uma maravilhosa série de ricos cenários para uma aventura de exploração e descobertas sobre as culturas dos nativos americanos e dos colonizadores ingleses. Cada tela contém numerosas surpresas. Um clique sobre personagens, animais e objetos presenteiam a sua criança com animações divertidas, sons emocionantes e aspectos intrigantes da cultura dos personagens.

Além disso, a criança terá a oportunidade de aprender algumas palavras do idioma nativo de Pocahontas. Tanto John Smith

como Pocahontas estão ansiosos para ensinar os nomes de alguns animais e elementos da natureza, um ao outro e, ao visitante e leitor do Livro de Contos. Por meio dessa lenda encantadora, sua criança irá desenvolver uma excelente apreciação pela beleza e grandiosidade da natureza, através das perspectivas individuais dos personagens.

Ler



A opção **Ler** dá à criança a oportunidade de relaxar e ouvir a história completa, sem interrupções. A Avó Willow lê o texto de cada tela do Livro de Contos e a criança acompanha palavra por palavra na tela. Esta opção de narrativa ininterrupta ajudará a sua criança a desenvolver um senso de sequência, enredo, cenário, além de compreensão do ritmo natural de uma história.

As crianças podem voltar à opção **Ler e Jogar** quando estão prontas para interagir diretamente com as cenas e os personagens da história.

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**, a partir do menu **Apple**. Verifique a quantidade de memória disponível em **Maior Bloco Não Utilizado** e, se necessário, 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, 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**. Clique duas vezes sobre o ícone do disco rígido e, em seguida, sobre o **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 Sistem**. Digite **Painéis de Controle (desativados)**, em cima do texto **Pasta sem Título**, e aperte **Retorno** para denominar a pasta recém-criada. Clique duas vezes sobre a 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**, localizado no menu **Apple**.

pasta diferente.

- i.. Clique duas vezes no ícone do disco rígido.
- ii. Clique duas vezes na **Pasta do Sistema** e procure uma pasta chamada **Extensões (desativadas)**.

Se a mesma não existir, selecione **Nova Pasta** do menu **Arquivo**. Digite **Extensions**, em cima do texto "**Pasta sem Título**", e aperte **Retorno**.

iii.. Abra as **Extensões** com um clique duplo. Organize a mesa de trabalho para que você possa ver, ao mesmo tempo, o conteúdo das pastas **Extensões e Extensões (desativadas)**. Arraste cada uma das extensões que deseje desativar na janela **Extensões** para a pasta **Extensões (desativada)**.

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 **Salve o Conjunto**, digite "Standard" na caixa e, em seguida, clique **OK** para salvar a configuração atual.
- iii. Desmarque extensões desnecessárias, clicando sobre o 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 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**, clicando sobre a

Escolher uma Página



Esta opção de revisão rápida incentiva a criança a voltar às suas cenas favoritas do Livro de Contos. A volta a essas cenas a convida a explorar mais e a descobrir novas surpresas ou fatos até então escondidos. Esse nível mais profundo de interação com a história irá ampliar a compreensão da criança com relação a enredo, seus personagens principais, suas perspectivas sobre a natureza e os seus sentimentos sobre as culturas uns dos outros.

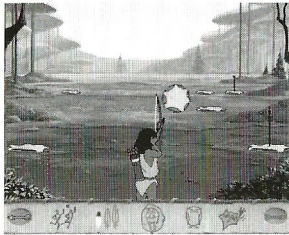
As crianças poderão desejar fazer experiências com a sequência da história, utilizando **Escolher uma Página**, para ouvi-la narrada de outra forma. As crianças também poderão desafiar umas às outras, criando um certo tipo de jogo de memória no qual tentam descobrir onde na história se encontra uma determinada tela do Livro de Contos, através da opção **Escolher uma Página**. Essa atividade desenvolve compreensão e memória.

Escolher um Jogo



Um clique no ícone das duas crianças jogando bola abrirá uma seleção de quatro jogos diferentes de ação e desafio. Cada opção de jogo oferece emocionantes desafios e aprendizado sobre a vida dos nativos americanos e dos primeiros colonizadores.

Aros e Flechas

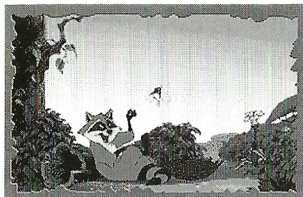


O povo do chefe Powhatan aperfeiçoou a sua técnica de atirar flechas, através de um jogo no qual atiravam flechas em aros feitos com pele esticada de veados. A criança é convidada a participar da brincadeira, manobrando o mouse para orientar o atirador, para que este possa acertar o aro com a flecha. A criança estará desenvolvendo a sua capacidade de observação, sua percepção e o seu senso de ritmo e direção, neste divertido jogo de arco e flecha.

Níveis diferentes de habilidade proporcionam novas dimensões ao jogo, tais como aros rolantes que invadem a tela de diversas direções com maior ou menor velocidade, em tamanhos diferentes e até com múltiplos alvos ao mesmo tempo.

Antigamente, a prática do arco e flecha era utilizada para assegurar a proteção e a caça de alimentos para a tribo. Agora este teste de habilidade de pontaria é utilizado apenas como diversão! Sua criança vai adorar o emocionante desafio e as palavras de encorajamento de Kocoum, o mais bravo guerreiro da tribo.

Flechar Amoras



Aquele mão pelada barulhento, Meeko, e seu amigo Flit, o colibri veloz, supostamente estão ajudando Pocahontas a colher amoras para a aldeia. Pocahontas precisa que a criança ajude o Flit a colher as amoras, antes do Meeko jogá-las na boca! Este jogo induz a criança a descobrir uma maneira rápida de deslocar o Flit na

2. Verifique que o cache de disco esteja corretamente ajustado (conforme explicado nesta seção de Como Resolver Problemas).

3. Se seu computador utilizar sistema 7.1x, verifique que o endereço de 32 bits esteja ligado, através do painel de controle de **Memória**.

4. Assegure-se de haver saído de todos os outros aplicativos.

Se nenhuma dessas medidas resolver o problema, o diagnóstico será falta de disponibilidade de RAM. Verifique o "Arquivo de Ajuda para os Pais", para identificar o maior bloco de memória não utilizada, exigido para rodar o programa. Um grande número de extensões instaladas e ativadas pode causar a falta de disponibilidade de memória. Extensões são pequenos 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	EtherTalk
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

Usuários do Sistema 7.5

1. Se estiver rodando o *Livro Animado Interativo Pocahontas*, no momento, aperte o **Comando +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 **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 caixas de som externas. 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 com o volume do som, feche a janela **Som**, clicando sobre a caixa do canto superior esquerdo da barra de título.
 8. Não é necessário reiniciar o computador. Simplesmente clique duas vezes sobre o ícone *Pocahontas*.
- P.** Ao iniciar o *Livro Animado Interativo Pocahontas* uma mensagem lhe 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.

tela e flechar as amoras. Observação, percepção, senso de ritmo, direção e raciocínio são habilidades desenvolvidas neste jogo.

Os níveis mais elevados oferecem a opção de maiores desafios, permitindo modificação do ângulo de curvatura do arco, a fim de alterar a trajetória das jogadas de Meeko para flechar as amoras. O senso de humor, desenvolvido nesta fase da infância, também será aguçado pelas artimanhas dos personagens!

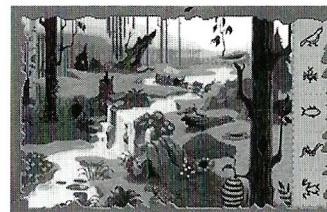
Onde está Meeko?



A criança é solicitada a ajudar o Percy a encontrar Meeko, o mão pelada travesso. Este jogo de esconde-esconde envolverá a sua criança na descoberta de surpresas que estavam escondidas e de pistas divertidas sobre a vida a bordo do navio dos colonizadores.

O jogo incentiva o uso de habilidades de observação. Onde será que o Meeko está escondido? Às vezes ele aparece de repente, só de brincadeira, mas pode se deslocar para outro esconderijo antes de você chegar a ele.

Encontrar o Animal



O chefe Powhatan convida a sua criança a aperfeiçoar ainda mais as suas habilidades de raciocínio lógico, ouvindo os sons dos animais e procurando-os nos seus esconderijos. O desenho do

animal selecionado e o som correspondente ajudarão a criança a iniciar a busca no ponto mais lógico da floresta. Onde se encontraria um peixe? Onde viveria uma águia?

O chefe Powhatan enriquece ainda mais a aprendizagem da sua criança, ensinando-lhe o nome do animal, tanto em inglês como no seu idioma nativo. Crianças ainda jovens irão desenvolver naturalmente as suas habilidades de discernimento auditivo, raciocínio lógico e o seu apreço pelos animais da floresta. Você também pode encorajar as crianças a aprenderem mais sobre a vida nas antigas florestas da América do Norte.



Peça à criança que escreva os nomes dos animais que encontrou no jogo *Encontrar o Animal*. Ela poderá fazer um desenho para acompanhar o nome de cada animal.

Aumente a apreciação da sua 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 da América do Norte; 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 a América do Norte, o local do atual estado da Virgínia e o país da Inglaterra.

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 para o programa.

P. Como devo ajustar o nível do som?

R. Se você utiliza caixas de som externas, primeiro assegure-se de que elas 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 *Livro Animado Interativo Pocahontas*, no momento, aperte o **Comando+Q** para sair do programa. (Comando +Q é a tecla de maçã ou de trevo.)
2. A partir do menu **Apple**, selecione **Painéis de Controle**.
3. Clique duas vezes no **Som**. Quando a janela se abrir, clique o sintonizador de volume e arraste-o para cima ou para baixo, para ajustar o volume do som.
4. Quando estiver satisfeito com o volume do som, feche a janela **Som**, clicando na caixa do canto superior esquerdo da barra de título.
5. Não é necessário reiniciar o computador. Simplesmente clique duas vezes sobre o ícone *Pocahontas*.


TOCAR para começar.

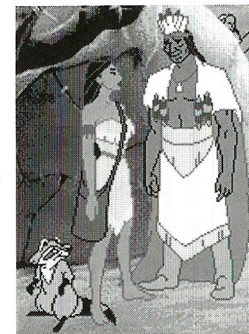
- P. Como posso desativar provisoriamente Windows 95 para que este não ative o AutoPlay?
- R. Para desativar provisoriamente o AutoPlay, mantenha pressionada a tecla para MAIÚSCULAS do teclado, ao colocar o CD-ROM na unidade correspondente.


Como Resolver Problemas em Macintosh


- P. Onde está a barra do menu?
- R. O *Livro Animado Interativo Pocahontas* 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 *Livro Animado Interativo Pocahontas*, 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 de memória, tais como o RamDoubler). 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

Reforce outras habilidades de aprendizagem:

-  Puxe uma conversa com a sua criança sobre as aventuras do *Livro Animado Interativo Pocahontas*. Essas conversas refletivas sobre as experiências encontradas no Livro de Contos, juntamente com os jogos, lhe oferecem informações e ajudam a sua criança a organizar, discutir e "refletir" sobre o que foi já realizado.



-  Revise palavras do texto do Livro Interativo, para que a sua criança possa rever as letras e palavras. Chame a atenção para tais palavras quando encontrá-las na leitura de outros livros. Tente utilizar essas palavras ao falar ou escrever bilhetes para a sua criança.

-  Compartilhe as histórias e leia em voz alta para a sua criança regularmente na hora de dormir ou em qualquer outro horário especial do dia. Alguns livros favoritos sobre a vida dos primeiros americanos são:

ABCs - The American Indian Way, por Richard Red Hawk
Bambi and His Forest Adventure, Disney Golden Book
Indians of the Eastern Woodlands, por Rae Bains
The Double Life of Pocahontas, por Jean Fritz
The Song of Hiawatha, por Henry Wadsworth Longfellow
The True Story of Pocahontas, por Lucille Recht Penner
This Land is My Land, por George Little Child

Requisitos do Sistema

Windows

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

Macintosh

- Performa® 550 (ou superior), Macintosh Quadra®, ou Power Macintosh®
- Resolução em 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
- 8 MB de RAM (Consulte o "Arquivo de Ajuda para os Pais" para determinar o maior bloco de memória livre, necessário para rodar o programa)
- mouse

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 poderá apresentar dificuldades para a reprodução adequada de todos desenhos animados. Se o sistema estiver atendendo os requisitos mínimos, possivelmente o RAM seja insuficiente. O programa precisa de 8MB de RAM para rodar, no entanto, ele roda melhor quando há mais memória disponível. Feche qualquer programa que esteja aberto, para liberar mais RAM. Se você utiliza Windows 3.1x, o arquivo de intercâmbio também pode afetar o desempenho do programa. Você precisa de um arquivo permanente de intercâmbio, com o mínimo de 12MB.

Advertência: Se você ainda não houver criado um arquivo de intercâmbio, ou se utiliza uma unidade comprimida, consulte o manual do usuário de Windows.

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 simplesmente substitui o ícone do "Meu Computador ou Explorer" pelo ícone *Pocahontas*. Quando você coloca o CD-ROM "*Livro Animado Interativo Pocahontas*", na unidade correspondente, uma tela introdutória expõe três botões. TOCAR, AJUDA E SAIR. A partir desta tela introdutória, você pode clicar

Como Resolver Problemas em Windows

- P. Por que o cursor de folha 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.

Como Instalar o Livro Animado Interativo Pocahontas

Windows

1. Inicie o Windows. Se o Windows já estiver iniciado, saia de quaisquer outros programas atualmente ativos, inclusive dos utilitários de controle protetor 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. Selecione **Inicializar** e, em seguida, escolha **Normal**, a não ser que prefira personalizar os locais onde os arquivos de inicialização do *Livro Animado Interativo Pocahontas* deverão ser copiados no seu disco rígido.
6. Se seguir a instalação **Normal**, volte ao Gerenciador de Programas, onde você verá um novo grupo de programas, o **Disney Interactive**, com ícones para o *Livro Animado Interativo Pocahontas*, o *Arquivo de Ajuda para os Pais* e o



Desinstalar Pocahontas. Observe: Se você tiver outros softwares interativos da Disney já instalados no computador, os novos ícones serão instalados no grupo de programas já existentes da **Disney Interactive**.



Arquivo de Ajuda para os Pais

7. Para as últimas informações, clique duas vezes no ícone **Arquivo de Ajuda para os Pais**. Ao completar a revisão do arquivo, feche-o, abrindo o menu **Arquivo** e selecionando **Sair**.

Windows 95

Introduza o CD-ROM *Livro Animado Interativo Pocahontas*. Use um porta-disco, se a unidade de CD-ROM o exigir. Se a tela introdutória aparecer, clique **Tocar** para começar. Se a tela introdutória não aparecer, proceda da seguinte maneira:

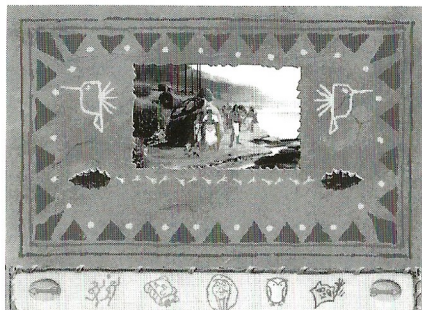
1. Clique o botão **Iniciar**, na Barra de Tarefas, para trazer à tela o menu Iniciar.
2. Selecione **Configurações** e clique **Painel de Controle**.
3. No Painel de Controle, faça um clique duplo no ícone **Adiciona ou Remove Programas**.
4. Na parte superior da aba **Instalar/Desinstalar**, clique o botão **Instalar**.
5. Ao chegar no "prompt", coloque o CD-ROM na sua unidade e, em seguida, clique **Avançar**.
6. O Windows 95 agora rastreará o CD-ROM para SETUPEXE. A caixa de diálogo **Rodar o Programa de Instalação** irá aparecer e instruí-lo a verificar se a informação da Linha de Comando está correta. Esta informação deverá mostrar "D:\SETUPEXE". (Observe: Se a letra "D" não corresponder à sua unidade de CD-ROM,

Glossário

No jogo "Encontrar o Animal", quando você faz um clique no local certo, o animal se revela e o chefe Powhatan lhe ensina o nome do animal, tanto em inglês como no idioma do seu povo. Listadas abaixo estão as palavras que Powhatan usa para descrever os animais.

A águia de vôo alto	o-poh-nai-ak
O alegre passarinho cantador	tshe-hip
O colibri veloz	la-luk-au-shi-titha tha-ki
O castor construtor aquático	poh-key-uh
O pato bailarino	piz-ko-end
O peixe nadador	nam-ma-is
A rã coachadora	chi-kis
A lontra brincalhona	cooth-tak
O pica-pau barulhento	pan-kwee-a-mooh
O mão pelada faminto	asce-paon
O esquilo ladrador	mous-som-kuo
A coruja caçadora	quang-a-ta-task
O poderoso urso	mo-mon-sa-que-oah
A abelha zumbidora	au-mon-oag
A raposa corredora	as-sim-o-est
O grilo melodioso	clei-cha-too-likah
A cobra silenciosa	ka-na-pa-quah
O peru orgulhoso	mon-y-naugh
O lobo afetuoso	na-an-tam
A onça desconfiada	pesh-ewa

Escolher uma Página



Quando você seleciona **Escolher uma Página**, as **Setas à Direita e à Esquerda** aparecem abaixo da tela central.



Clique uma vez a **Seta à Direita** para avançar à página seguinte da história.



Clique uma vez a **Seta à Esquerda** para voltar à página anterior da história.

À medida que você revisa as páginas da história, cada cenário aparece na janela central e os rastros mostram onde você está. Quando aparecer seu jogo favorito, clique-o uma vez para chamá-lo à tela. Em seguida, você poderá ouvir a história lida em voz alta e participar de todas as atividades descritas anteriormente neste manual, na seção **Ler e Jogar**.

você verá designada a letra da sua unidade de CD-ROM, ao invés de "D".)

7. Clique o botão **Concluir** para iniciar o processo de instalação. Siga as instruções da tela.

Macintosh

Não é necessário instalar o *Livro Animado Interativo Pocahontas*. Simplesmente, siga as instruções para iniciar o programa.

Como Iniciar o Livro Animado Interativo Pocahontas

Se você tiver qualquer problema em rodar o *Livro Animado Interativo Pocahontas*, consulte as seções deste manual, denominadas "Como Resolver Problemas", em Windows ou em Macintosh.

Windows

1. Se ainda não houver instalado o *Livro Animado Interativo Pocahontas*, você deverá fazê-lo, antes de iniciar o programa pela primeira vez. Consulte a seção anterior para obter os 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 sobre como desligá-lo.
3. Verifique que o CD-ROM *Livro Animado Interativo Pocahontas* esteja na unidade de CD-ROM do computador. Use um porta-disco, se sua unidade de CD-ROM o exigir.



4. Clique duas vezes no ícone do *Livro Animado Interativo Pocahontas* para começar a jogar.

Windows 95

Introduza o CD-ROM *Livro Animado Interativo Pocahontas*. Use um porta-disco, se sua unidade de CD-ROM o exigir. A partir da primeira tela do *Livro Animado Interativo Pocahontas*, clique **Tocar** para iniciar. Se a tela introdutória não aparecer, prossiga da seguinte maneira:

1. Clique o botão **Iniciar**, na Barra de Tarefas, para trazer à tela o menu Iniciar.
2. Selecione **Programas** e, em seguida **Disney Interactive**, a partir do menu em cascata e, em seguida, clique **Livro Animado Interativo Pocahontas**.

Macintosh

1. Se a memória virtual do sistema Macintosh estiver ligada, você deve desligá-la. Clique o menu suspenso, no canto superior esquerdo da tela. Selecione **Painéis de Controle** e, em seguida, selecione **Memória**. Clique **Desligar** na seção de **Memória Virtual**. Clique na caixa, no canto superior esquerdo da barra de título, para fechar a janela. Reinicie o computador.

Para Ler



Selecione Ler e divirta-se ouvindo a estória lida em voz alta. As folhas "Cores do Vento" levarão a estória adiante, automaticamente, entre algumas das telas.



Clique aqui, quando desejar sair do *Livro Animado Interativo Pocahontas*.

Você pode utilizar sempre esses comandos para movimentar-se rápido com o teclado:

Aperte a **Barra de Espaço** sempre que desejar ir à clareira encantada em que vive a Avó Willow, onde você pode escolher uma outra maneira de desfrutar o *Livro Animado Interativo Pocahontas*.

Aperte **Tab** para passar de inglês para português e vice-versa.

Os usuários de Windows podem sair rapidamente do programa, apertando as teclas **Alt** e **F4** simultaneamente.

Os usuários de Macintosh podem sair rapidamente do program, apertando as teclas **Comando + Q** simultaneamente. (A tecla Command é a tecla de maçã ou trevo.)

Clique o cursor do mouse em qualquer local da tela para a leitura do texto.

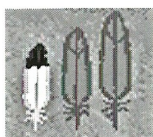
Encontrar o Animal



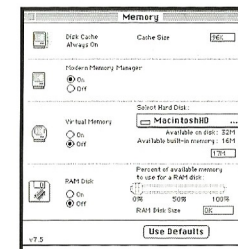
Se ouvir com muita vontade, você encontrará aquilo que procura. Clique um dos cinco petróglifos (desenhos pré-históricos) à margem direita da tela. Ouça o som do animal. A cada vez que você jogar, os

animais poderão estar em outros pontos da floresta. Por isso, primeiro, você deve ouvir com muita atenção os sons dos animais. Agora, encontre o lugar da floresta onde vive o animal e clique sobre ele. Se você estiver certo, o bichinho irá se revelar e o chefe Powhatan irá lhe ensinar o nome do animal, tanto em inglês como no idioma do seu povo. Verifique no glossário a lista de palavras que Powhatan utiliza para descrever esses animais.

Quando você tiver dificuldade em localizar o animal, observe o petróglifo (desenho pré-histórico), ele piscará para lhe dar uma pista. Clique no desenho e o animal fará novamente o som. Desloque o cursor para baixo, até a pele esticada, e clique o ícone se desejar explorar uma área diferente do Livro de Contos.



Clique o ícone **Pena** para os três níveis diferentes de jogo. Os animais que fazem os sons mais conhecidos estarão no nível mais fácil e uma luz cintilante aparecerá para ajudá-lo a encontrar o animal que está escondido. Cada nível tem animais gradativamente mais difíceis de se reconhecer e não haverá luz cintilante.



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 do mesmo para detalhes sobre como desligá-lo.
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. Clique duas vezes no ícone *Livro Animado Interativo Pocahontas* para começar.



Pocahontas

Como Desinstalar o Livro Animado Interativo Pocahontas

Windows

Para desinstalar o programa, clique duas vezes no ícone **Desinstalar Pocahontas**. Siga as instruções da tela.



Desinstalar Pocahontas

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.

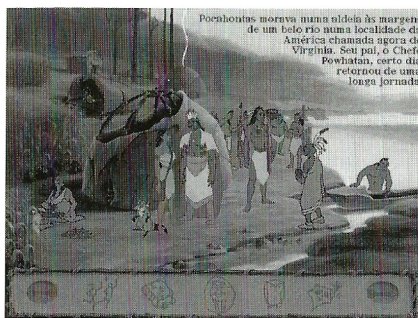
Comandos da Tela



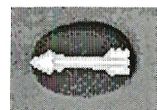
O cursor é representado pela folha. Utilize o mouse para deslocar a folha na tela.



A folha é preenchida com a cor preta, deixando uma fina borda branca, quando entra numa parte da tela que permita o clique.



No rodapé, na maioria das telas, existe uma barra de interface que permite acesso rápido aos elementos do *Livro Animado Interativo Pocahontas*.



Clique o ícone **Seta à Esquerda** para voltar à página anterior ou para sair de uma atividade.

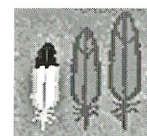


Clique o ícone **Crianças Jogando Bola** para ativar um jogo.



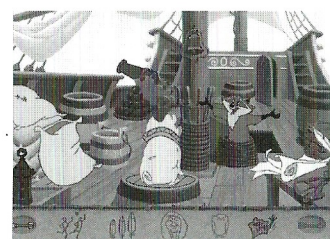
Clique o ícone **Livro** para destacar palavras de uma história. Clique uma palavra destacada para ouvir a sua definição.

flechar a próxima amora. Quando desejar explorar outra área do Livro de Contos, desloque o Flit (como cursor) para baixo, até a pele esticada, e clique o ícone.



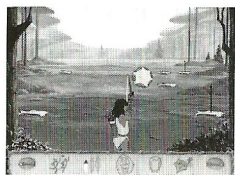
Clique o ícone Pena para os três níveis diferentes de jogo. Nos níveis mais difíceis, a altura e a velocidade das flechadas de amora do Meeko variam.

Onde Está Meeko?



O Meeko está no navio dos pioneiros, à busca de comida. Como você deve imaginar, o Percy não quer que ele esteja lá. Você pode ajudar o Percy a encontrar aquele mão pelada esperto? Utilize o cursor para encontrar os possíveis esconderijos. O cursor se tornará escuro com uma borda branca quando você encontrar um esconderijo. O Percy olhará para a área que você escolheu. O Meeko está lá? Se você não conseguir encontrar o Meeko de início, não deixe que ele leve a melhor com as suas peraltices. Você há de pegá-lo em boa hora. Uma vez descoberto o peralta do Meeko, ele voltará a se esconder logo em seguida. Quando desejar explorar uma área diferente do Livro de Contos, desloque o cursor para baixo, até a pele esticada, e clique o ícone. O ícone **Nível de Jogo** está inativo durante este jogo.

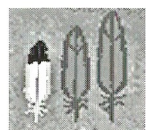
Aros e Flechas



O arco e a flecha são utilizados para proteger a aldeia e para a caça de alimentos para o povo. Aperfeiçoe as suas habilidades de pontaria, apontando e atirando nos aros, com o seu conjunto de arco e flechas.

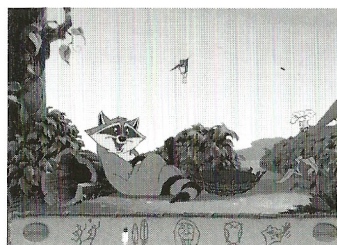
Clique no arqueiro, a qualquer momento, para ativar o jogo.

Desloque o cursor do mouse para apontar a flecha. Faça um clique e a flecha será lançada para o aro. Cada tiro na mosca irá derrubar o aro ao chão. Desloque o cursor para a pele esticada, quando desejar explorar outra atividade.



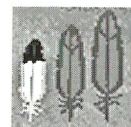
Clique o ícone **Pena** para os três níveis diferentes de jogo. Os aros ficam estacionários no nível Fácil. No nível Médio, apenas um aro de cada vez atravessa a tela. No nível Difícil, dois aros atravessam a tela simultaneamente e de ambas as direções.

Flechar Amoras



O Meeko e o Flit estão ajudando a Pocahontas a colher amoras, mas o Meeko está tentando comer todas elas. Você pode ajudar o Flit a colher mais amoras, flechando-as antes que o Meeko possa comê-las todas. Primeiro, clique o Flit a

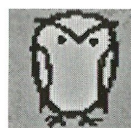
qualquer momento para ativar o jogo. Agora, você pode controlar o Flit através do movimento do cursor do mouse. Cada vez que o Meeko jogar uma amora no ar, desloque rapidamente o Flit até a amora e clique o mouse. Se você conseguir flechar a amora, o Flit a guardará em uma flor nas proximidades. O cursor ficará "inativo" durante este curto segmento de desenhos animados. Não será necessário vincular novamente o cursor ao Flit, basta ficar pronto para clicar e



Nas atividades de **Jogo**, o ícone **Livro** está indisponível e é substituído pelo ícone **Nível de Jogo**. Cada pena representa um nível de dificuldade do jogo na tela. Uma só pena representa o nível mais fácil. Três penas representam o nível mais difícil.



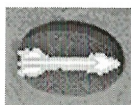
Clique o ícone **Avó Willow**, sua guia, sempre que desejar voltar a ela.



Clique o ícone **Coruja**, para ouvir informações sobre os comandos de leitura e dispositivos especiais tais como a troca de um idioma para outro.



Clique aqui, na hora de sair do *Livro Animado Interativo Pocahontas*.



Clique o ícone **Seta à Direita** para avançar uma página.

Comandos Rápidos do Teclado

Você pode movimentar-se rápido com o teclado, utilizando os seguintes passos:

Aperte a tecla **Seta à Direita** ou **Seta à Esquerda** para avançar ou voltar as páginas da história. Aperte a tecla **Seta à Esquerda** para sair de uma atividade. Você pode também apertar a tecla **Seta à Direita** para passar em câmera rápida os títulos de abertura das telas. Observe que o segmento das folhas de movimento espiral, para animação de transições, NÃO opera quando se utiliza as teclas de **Setas** do teclado.

Aperte a **Barra de Espaço** sempre que desejar ir até a Avó Willow, onde você pode escolher uma outra forma de desfrutar o *Livro Animado Interativo Pocahontas*.

Aperte **Tab** para passar de inglês para português.

Usuários de Windows podem sair rapidamente do programa, apertando simultaneamente as teclas **Alt** e **F4**.

Usuários de Macintosh podem sair rapidamente do programa, apertando simultaneamente as teclas **Comando + Q**. (A tecla "Comando" é a tecla representada pela maçã ou pelo trevo).

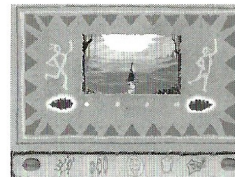
Durante a leitura da história de Pocahontas, você pode clicar em qualquer lugar da tela para interromper a narração. Você deve clicar no texto da história para dar prosseguimento.

Você pode utilizar um clique do mouse para voltar a **Escolher uma Página**, a partir dos créditos do programa.

Escolher um Jogo



Você pode clicar também o desenho **Escolher um Jogo**, na tela de navegação da Avó Willow, para ir diretamente a um dos quatro divertidos jogos de ação do *Livro Animado Interativo Pocahontas*.



Quando você seleciona **Escolher um Jogo**, as **Setas à Direita e à Esquerda** aparecem abaixo da tela central.



Clique uma vez a **Seta à Direita** para passar ao próximo jogo.



Clique uma vez a **Seta à Esquerda** para voltar ao jogo anterior.

À medida em que você revisa as páginas de jogos, cada cenário é apresentado na janela central, enquanto as bolas mostram cada um dos jogos. Quando aparecer o seu jogo favorito, clique-o uma vez para chamá-lo à tela. Então, você estará pronto para jogar e desafiar um dos personagens.



Existem muitas outras coisas a serem exploradas. Às vezes, o novo mundo é demasiado grande para caber apenas numa tela. Os cenários da aldeia e do novo povoado podem ser explorados com mais profundidade, mediante deslocamento do cursor de folha para a margem direita da tela. Uma seta aparecerá.



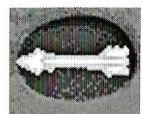
Clique qualquer ponto da margem da tela e observe que ao deslocar-se, a paisagem focaliza uma série de novidades e surpresas. Para retornar, faça um clique no lado esquerdo da tela.



Siga "Cores do Vento", entre alguns dos cenários, à medida em que as folhas levam a história adiante.



Clique **Seta à Direita** para prosseguir com a história.



Clique o ícone **Seta à Esquerda** para voltar à página que você estava ouvindo anteriormente. Quando você volta a página através de um clique, a tela se abre no estado interativo, sem narração ou animação de abertura.



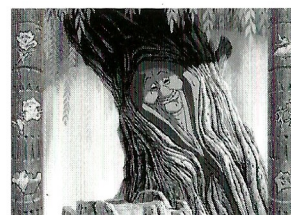
Clique o rosto sorridente da **Avó Willow** sempre que desejar escolher uma outra trajetória para desfrutar o *Livro Animado Interativo Pocahontas*.



Quando você escolhe **Ler e Jogar**, algumas páginas mostram o ícone **Escolher um Jogo** em cores. Clique o ícone colorido para jogar um dos quatro jogos.

Para Explorar o Mundo de Pocahontas

Você irá começar o *Livro Animado Interativo Pocahontas* com a Avó Willow, o espírito de uma anciã que vive na árvore de salgueiro, a quem Pocahontas visita para receber consolo e orientação. Clique o ícone **Avó Willow**, ou aperte a barra de espaço, a partir de qualquer lugar no Livro de Contos, e você irá voltar para cá.



A Avó Willow é a narradora da história e a sua guia. Basta clicar um dos ícones de totem, no lado direito ou esquerdo da tela, para escolher a sua forma favorita de desfrutar o *Livro Animado Interativo*

Pocahontas. Clique um ícone para ler, jogar, aprender mais sobre o Livro Animado Interativo, escolher uma página, jogar ou sair de um jogo.



Clique o desenho **Ler e Jogar**, do Meeko e Flit brincando, para ativar o Livro de Contos. Ouça a história de Pocahontas lida em voz alta, explore a história de cada página e descubra surpresas, fazendo um clique sobre os personagens ou objetos. Participe dos jogos, ouça a definição de palavras e comande que a história seja lida novamente.



Clique o desenho **Como Jogar**, do Meeko e Flit, e ouça as instruções da Avó Willow sobre todas as maneiras disponíveis para se desfrutar o *Livro Animado Interativo Pocahontas*. Você sempre pode voltar à tela de navegação, a partir de **Como Jogar**, através de um clique do mouse ou apertando a barra de espaço.



Clique o desenho **Ler**, do Percy, para ouvir a leitura da história em voz alta, enquanto você relaxa e se diverte ouvindo cada palavra. Durante o modo **Ler**, você não poderá acionar os jogos. Se desejar voltar à Avó Willow, basta clicar no ícone **Avó Willow** ou apertar a barra de espaço a qualquer momento.



Clique o desenho **Escolher uma Página**, do Flit virando as páginas, para ir diretamente à sua parte favorita da história. Os rastros indicam onde você está, em relação à história.



Clique o desenho **Escolher um Jogo**, quando desejar jogar um dos quatro emocionantes jogos de ação do *Livro Animado Interativo Pocahontas*.



Clique o desenho **Até mais**, do Meeko, para sair do Livro Animado de Contos. Mas, primeiro, o Meeko pedirá para você confirmar se deseja ou não sair.



Clique **Sim** para sair, ou **Não** para voltar ao *Livro Animado Interativo Pocahontas*.

Para Ler e Jogar

Quando você escolhe **Ler e Jogar**, existem muitas maneiras de se divertir enquanto desfruta da leitura em voz alta da história. Mediante um clique em qualquer parte da tela, você pode interromper a história e começar a brincar. Faça um clique na tela para dar prosseguimento à história.



Clique o ícone **Livro** para destacar as palavras da história. Clique a palavra destacada para ouvir a sua definição. Em alguns casos, uma animação será mostrada para reforço da definição.

OBSERVE: Para sair do **Modo Dicionário**, clique o ícone **Livro**. Se você for de uma página para a outra, através de um clique da **Seta à Esquerda** ou **Seta à Direita**, o "Modo Dicionário" NÃO permanecerá ativo. É necessário clicar o ícone **Livro**, a cada nova tela.

Explore cada uma das páginas para descobrir numerosas surpresas.



Clique o Meeko com o cursor de folha...



e observe-o tentando pegar um peixe.



Cuide do Meeko. Olhe onde ele está pisando!

Divirta-se descobrindo todas as surpresas escondidas. Lembre-se, quando o cursor de folha se tornar preto, você terá encontrado uma surpresa. Clique a folha preta para descobrir o que é.