

Master System **MAST-81**

Champions of Europe



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

CHAMPIONS OF EUROPE: UEFA'92
© Lance Investments Limited 1992.
© BERNI, © UEFA 1987. TecMagik é
marca registrada de Lance Investments Ltd.
Todos os direitos reservados. Distribuído
sob licença de Lance Investments Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANÇA
DE MANAUS

CORREIOS © AMAZONAS

SEGA

TECMAGIK™

TECTOY

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz da tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

Durante o jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte seu médico.

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho CHAMPIONS OF EUROPE UEFA'92 no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. CHAMPIONS OF EUROPE UEFA'92 é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Introdução

Chegou sua chance de ser um campeão!

Com CHAMPIONS OF EUROPE você pode jogar em qualquer um dos 34 times classificados nos Campeonatos da UEFA. Escolha um time para treinar suas habilidades, pênaltis e defesas no gol. Depois jogue uma partida amistosa ou participe de um torneio completo da UEFA contra o MASTER SYSTEM ou contra um amigo. Com todas as ações acontecendo em um campo com escala precisa, com jogadores proporcionais, marcações de lançamentos e gols, não há nada mais semelhante ao futebol real.

Este jogo apresenta um método de controle "instintivo" que valoriza tanto o realismo como a facilidade de jogar. A bola move-se na frente do jogador como em um jogo real e é necessário habilidade tanto para controlar os dribles como para desarmar o adversário. Oito árbitros inteligentes na tela, cada um com suas próprias características, observarão de perto o jogo durante todo o tempo, preparados para dar cartões vermelhos e amarelos quando necessário.

Além disso, estão incluídas características como pênaltis, arremessos laterais, substituições, prorrogação e decisão por cobrança de penalidades máximas.

Esse jogo também oferece várias opções gerais, que permitem a você selecionar a duração do jogo, velocidade do vento e táticas, bem como modo de jogo para um ou dois jogadores.

Você precisará de habilidade e determinação para vencer em CHAMPIONS OF EUROPE, porém, se existe alguma coisa mais valiosa que vencer, é vencer arduamente, e quando sua taça da UEFA aparecer na tela, você saberá que é um verdadeiro Campeão.

Assuma o Controle!

O segredo para jogar uma partida com sucesso é dominar esses controles. Nesta seção serão descritos todos os movimentos individuais. Com os treinos você encontrará suas combinações de movimentos favoritas, que lhe darão vantagens contra qualquer adversário.

Lembre-se de que você está no controle de um time completo. Cada jogador individual do time terá habilidades e defeitos diferentes, que afetarão suas velocidades, resistências, habilidades para desarmar e desempenho geral.

O MASTER SYSTEM seleciona automaticamente o jogador mais próximo da bola.

Sem nenhum botão pressionado

Para driblar, corra a uma velocidade fixa mantendo a bola exatamente a sua frente. Se você correr rápido ou devagar demais, perderá a posse da bola.

Para roubar a bola de um adversário, corra na direção da bola.

Botão D

- Pressione para controlar a direção na qual seu jogador corre.
- Pressione, quando estiver com a posse da bola, para girar a cabeça do jogador que está com a bola na direção do jogador que você deseja passar a bola
- Pressione na direção que deseja curvar a trajetória da bola em um chute forte.
- Pressione em qualquer uma das oito direções possíveis para cobrar um pênalti.
- Pressione em qualquer uma das oito direções possíveis para defender um pênalti.

- Pressione para circular por toda a Europa, para indicar o país e o time que deseja selecionar.

Botão 1

- Pressione quando a bola estiver no ar, para seu jogador tentar cabeceá-la.
- Mantenha pressionado quando estiver com a posse da bola, para protegê-la. Solte-o para passar a bola, após definir a direção do passe com o Botão D.
- Pressione brevemente para levantar a bola (chute alto e curto).
- Pressione quando o adversário estiver com a posse da bola, para desarmá-lo com um carrinho.
- Pressione para acelerar o arremesso lateral.
- Pressione para bater um pênalti.
- Pressione para fazer o goleiro mergulhar para defender um pênalti.
- Pressione para bater um escanteio.
- Pressione para circular pela lista das quatro velocidades de vento possíveis.
- Pressione para selecionar chuva ou sol.
- Pressione para cancelar a demonstração.
- No sub-menu de treino, pressione com o pé apontado para o símbolo de seleção do time para chamar a tela com o mapa da Europa, para a escolha do time.
- Pressione, mantendo o pé posicionado sobre o país correto, para retornar automaticamente para o sub-menu de treino.

Botão 2

- Pressione quando a bola estiver livre para ativar o modo de corrida rápida, que permitirá a você ganhar rapidamente terreno sobre seu adversário.
- Pressione quando estiver com a posse de bola para dar um chute forte.

Ambos os Botões

Pressione ambos os botões durante o jogo para circular entre as várias táticas disponíveis. Essa seleção somente poderá ser feita quando você estiver com a posse de bola. Há quatro formações para escolher:

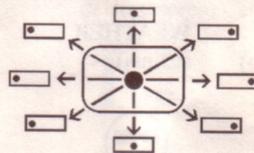
4-2-4	5-3-2	4-4-2	4-3-3
agressiva	defensiva	meio de campo forte	agressiva

Arremesso Lateral

O MASTER SYSTEM arremessa automaticamente para o jogador mais perto, porém, pressionado o Botão 1 você poderá acelerar o processo.

Pênaltis

As oito direções do Botão D representam 8 áreas de gol.



Quando estiver chutando, selecione a direção que você deseja com o Botão D e pressione o Botão 1 para bater o pênalti.

Quando estiver controlando o goleiro, use a mesma técnica, primeiro selecionando a direção que deseja que ele mergulhe e depois pressionando o Botão 1 para ativar o pulo.

Escanteios

Existe um método exclusivo para controlar a velocidade e a precisão do escanteio.

Uma linha de mira é usada para indicar o ponto onde você deseja que a bola aterrisse.

Posicione a linha de mira no ponto de sua escolha, depois pressione o Botão 1 para bater o escanteio.

Lembre-se que a velocidade do vento afetará a direção e a velocidade da bola.

O Menu Principal

Faça suas seleções no Menu Principal antes de começar a jogar.

O Menu Principal contém opções representadas por símbolos que permitem a você selecionar e alterar todas as opções gerais. Essas opções aparecem na tela na seguinte disposição:

WIND SPEED
(Velocidade do Vento)



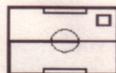
WEATHER
(Clima)



TIME PER
HALF (Duração
de cada
Meio-Tempo)



RADAR LOCATION
(Posição do Radar)



EXTRA TIME
(Prorrogação)



CURVED
SHOTS (Chutes
com Efeito)



REFEREE
(Árbitro)



GAME TYPE
(Tipo do Jogo)



Nº OF
PLAYERS (Nº
de Jogadores)

1up

START
MATCH
(Começar
Partida)

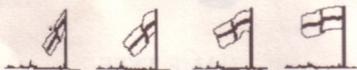


Opções do Menu Principal

Velocidade do Vento

Para as opções Demonstração, Treino e Jogo Amistoso, você pode selecionar previamente a velocidade do vento, apontando o pé para esse símbolo e pressionando o Botão 1 para circular pela lista das quatro velocidades possíveis.

No modo Torneio, o MASTER SYSTEM selecionará aleatoriamente a velocidade do vento.



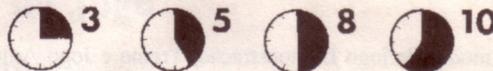
Clima

Para as opções Demonstração, Treino e Jogo Amistoso, você pode selecionar previamente o clima, apontando o pé para esse símbolo e pressionando do Botão 1 para selecionar chuva ou sol. No modo Torneio, o MASTER SYSTEM selecionará aleatoriamente o clima.



Tempo

Para todos os modos de jogo, inclusive Torneio, você pode selecionar previamente a duração do jogo. A duração de cada meio tempo de jogo é indicada na tela e esse número deve ser duplicado para calcular o tempo de uma partida completa. Há quatro opções.



Radar

O radar atua como um mini-mapa do campo todo, indicando as posições de todos os jogadores de ambos os times. O time do jogador é indicado em branco. O time adversário é indicado em preto. O jogador atualmente com a posse de bola é indicado pela cor de sua equipe.

Para todos os modos de jogo, você pode selecionar previamente a posição do radar para que ele permaneça em um dos quatro cantos do campo. O radar poderá ser desativado se você decidir que não deseja usar essa opção.

Prorrogação

Para todos os modos de jogo, você pode selecionar previamente se deverá haver prorrogação ou não. Se você decidir que deve haver prorrogação e o jogo terminar empatado, automaticamente será ativada uma decisão por cobranças de penalidades máximas. Se você escolher não haver prorrogação e ocorrer um empate, o jogo terminará empatado.

Chutes com Efeito

Para todos os modos de jogo, você poderá selecionar previamente chutes com efeito ou em linha reta. Conhecido no mundo do futebol, o chute com efeito é um modo de chutar a bola que pode alterar sua curva no final da trajetória. Isso pode ser particularmente útil para bater escanteios.

Árbitro

Para os modos de jogo Demonstração, Treino e Jogo Amistoso, você pode selecionar previamente o árbitro para cada partida. Em CHAMPIONS OF EUROPE há oito árbitros diferentes, alguns muito rigorosos e outros mais tolerantes. Somente com a experiência será possível descobrir as características de cada árbitro. No modo Torneio o MASTER SYSTEM selecionará aleatoriamente o árbitro para você.

O árbitro também dará informações sobre o tempo restante de jogo e o placar atual, além de instruções relativas ao início do jogo, arremessos laterais e indicações de ocorrência de faltas.

Tipo do Jogo

Você pode selecionar entre quatro tipos diferentes de jogo: DEMO (Demonstração); PRACTICE (Treino); SINGLE GAME (Jogo Amistoso); TOURNAMENT (Torneio). Esses tipos serão explicados completamente no item "Tipo de Jogo" descrito adiante.

Número de Jogadores

CHAMPIONS OF EUROPE é um jogo para 1 ou 2 jogadores. Você pode selecionar para jogar contra o MASTER SYSTEM ou contra um amigo, tanto no modo de jogo amistoso como no torneio.

Jogue a Partida

Uma vez que você fez todas as suas seleções prévias ao jogo, aponte para o símbolo PLAY THE GAME (Jogue a Partida) e você começará automaticamente no modo selecionado.

Tipo de Jogo

Demonstração

O modo demonstração é uma boa sugestão para começar na primeira vez que for jogar CHAMPIONS OF EUROPE. Ele será útil para você observar a velocidade, o modo como os jogadores se movimentam, como aparecem na tela as faltas, os pênaltis e as substituições, e ainda permitirá que você veja o radar em ação, para quando você for jogar a primeira partida. Você pode cancelar o andamento da demonstração a qualquer momento, simplesmente pressionando o Botão 1.

Treino

Uma vez selecionado o modo treino, você automaticamente terá acesso a um sub-menu. Ele aparecerá na tela com o seguinte formato:

PRACTICE (Treino)

TEAM NAME (Nome do Time)

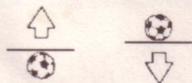
TEAM SELECTIONS (Seleção do Time)



PENALTY PRACTICE (Treino de Pênalti)



NORMAL PRACTICE (Treino Normal)



QUIT SELECTION (Encerra Seleção)



Seleção do Time

Para selecionar o time com o qual deseja treinar, aponte o pé para o símbolo de seleção do time e pressione o Botão 1. Aparecerá uma tela mostrando o mapa da Europa no qual você poderá escolher qualquer um dos 34 times classificados para o Campeonato real da UEFA de 92. Simplesmente circule o pé por toda a Europa, usando para isso o Botão D, até alcançar o país e o time que deseja selecionar. À medida que você se move de país para país, o símbolo na parte inferior da tela vai mudando de cor para indicar as cores do time daquele país. O nome do país aparece sobre o símbolo. A meia do pé que você está usando para selecionar seu time também indica a cor do time de cada país.

Uma vez encontrado o time com o qual deseja treinar, pressione o Botão 1, mantendo o pé posicionado sobre o país correto, para retornar automaticamente para o sub-menu do Treino.

Você verá que o time selecionado está agora indicado nesse menu.

Treino de Pênalti

Os dois símbolos com gols miniaturas indicam a parte superior (esquerda) e a parte inferior (direita) do campo. Você pode optar por treinar 5 cobranças de pênaltis em qualquer um dos gols, controlando o jogador e o goleiro alternadamente. Uma explicação completa das habilidades e controles necessários os pênaltis, no treinamento e no jogo normal, pode ser encontrada no item "Controles do Jogador" mais adiante.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



Os personagens, nomes e tudo que estiver relacionado a TAZ-MANIA são marcas registradas de Warner Bros. © 1992, todos os direitos reservados.

Arrume a mala rapidinho, pois você parte nesse segundo para ajudar Taz, o adorável e faminto diabo da Tasmânia, que se meteu em uma grande confusão!

Ela começa quando o pai de Taz resolveu contar uma lenda. Ela dizia que, em algum lugar da Tasmânia, existia uma ave tão grande que um dos seus ovos seria capaz de alimentar uma família inteira por um ano!

Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

Se o impaciente Taz tivesse esperado o final da história, saberia dos mil perigos que o separam do tão sonhado ovo: florestas impenetráveis, cavernas escuras, ruínas que desmoronam... Tomara que você consiga ajudar Taz em sua busca. Afinal, se ele não encontrar o ovo, o jantar poderá ser você!!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

THE FLINTSTONES



© 1991 Hanna Barbera Production Inc.

Uma família muito especial da Idade da Pedra resolveu aparecer por aqui, pronta para fazer a maior confusão! Prepare-se para participar de uma divertida aventura com Fred, Barney, Wilma e Pedrita!

É sexta-feira. YABBA DABBA DOO! Existe alguma coisa melhor do que um fim-de-semana? Para Fred existe, sim: hoje é o dia da grande final do Campeonato de Boliche!! Ele não vê a hora de pegar seu amigo Barney e ir direto para o Bedrock Super-Bowl.

Mas as coisas não estão nada boas para o lado dele. Assim que chegou em casa, Wilma o lembrou da promessa impensada que ele fez de pintar a parede da sala. E agora ela não o deixa sair!

O atrapalhado Fred precisa de sua ajuda para conseguir chegar ao boliche a tempo. Pedrita não o deixa em paz, e o pneu do seu carro está furado! E não pense que estes são todos os problemas que Fred terá neste longo dia...

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlays, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

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 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 cartucho 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.



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831-2266

Projeto:
GameManualScansBR

Pablo Rozados