CENTERGAMES

No fim
cheguei

TECTOY

M-142

MA[illegible]

Jogos Olímpicos

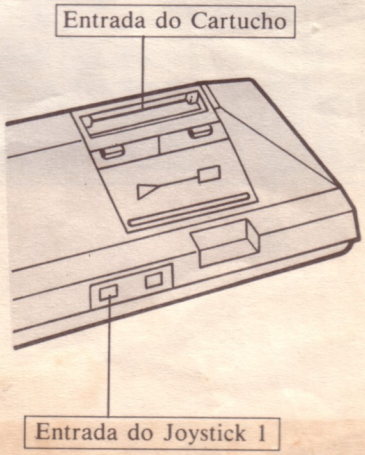


Center Games

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho JOGOS OLÍMPICOS no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
   Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2**.

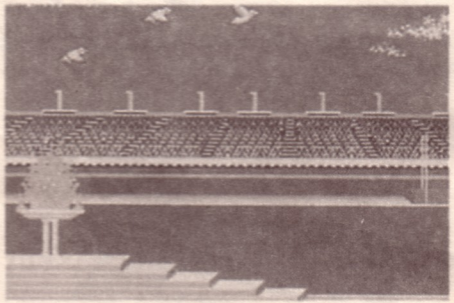
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



LOCAÇÃO DE FITAS PARA VIDEO GAMES
Avenida Getúlio Vargas, 1566 - Fone: 231-7104
Porto Alegre - RS

Os Jogos Olímpicos

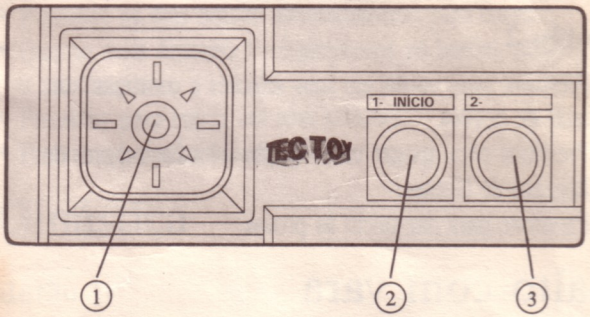
Os maiores atletas de oito países estão reunidos aqui, a fim de participar dos Jogos Olímpicos! O estádio está lotado, aguardando a quebra de recordes mundiais nas provas de natação, saltos ornamentais, ginástica e atletismo. Ação constante, desde que a pira olímpica é acesa até a cerimônia de premiação! Será você o próximo recordista mundial?



Assuma o controle!

Antes de começar, aprenda as funções de cada botão do seu joystick. Assim, você estará melhor preparado para incluir seu nome no quadro dos recordistas!

① **Botão Direcional (Botão D)**
② **Botão 1**
③ **Botão 2**



Telas de Opções

Botão D

- Pressione para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita, a fim de movimentar o marcador.

Botão 1

- Pressione para entrar em suas seleções e avançar nas telas de opções.
- Pressione para dar início às provas.

Botão 2

- Pressione para entrar em suas seleções e continuar nas telas de opções.
- Pressione para apagar uma seleção feita na imagem do Registro de Nomes.
- Pressione para dar início às provas.

Salto com vara

Botão D

- Pressione para baixo, a fim de apoiar a vara no chão no início do salto.
- Pressione para cima e para a direita, a fim de largar a vara no limite do salto.

Botão 1

- Pressione a fim de largar a vara no limite do salto, pressionando simultaneamente o **Botão D**.

Botão 2

- Pressione para entrar em suas seleções.

Corrida dos 100 metros rasos

Botões 1 e/ou 2

- Pressione os dois botões alternadamente para correr.
- Quanto mais depressa você pressionar os botões, melhor será o seu tempo.
- Pressione para entrar em suas seleções.
- Pressione para dar início à prova.

Ginástica

Botão D

- Pressione para a direita ou para a esquerda, a fim de fazer sua ginasta virar em pleno ar.
- Pressione para endireitar sua ginasta, ao prepará-la para voltar ao chão.
- Pressione para baixo, a fim de colocar sua ginasta em pé.

Botão 1

- Pressione para sua ginasta correr para o salto.
- Pressione para sua ginasta pular para o trampolim.
- Pressione para sua ginasta pular fora do cavalo.
- Pressione repetidamente para ajudar sua ginasta a equilibrar-se ao voltar para o chão após o salto.
- Pressione para entrar em suas seleções.

Botão 2

- Pressione para que sua ginasta inicie a corrida para o salto.
- Pressione para entrar em suas seleções.

Saltos ornamentais
Salto de plataforma

Botão D

- Pressione para equilibrar seu saltador na preparação da entrada na água.
- Pressione para colocar seu saltador na posição "jackknife" (joelhos juntos, sem dobrar, tocando os pés com as mãos e, depois, endireitando o corpo na hora de entrar na água).
- Pressione para a esquerda, a fim de colocá-lo de pé, antes de entrar na água.
- Pressione para a direita, para fazer seu saltador dobrar-se pela cintura.

Botões 1 e 2

- Pressione para o saltador mergulhar.
- Pressione, um ou outro, duas vezes, para ver a imagem com a classificação dos saltos ornamentais.
- Pressione a fim de continuar avançando nas telas de informação.
- Pressione para entrar em suas seleções.

Prova dos 100 metros nado livre

Botão D

- Pressione, em qualquer direção, para fazer seu nadador mergulhar e iniciar a prova.

Botão 1

- Pressione para entrar em suas seleções.
- Pressione, repetidamente, a fim de movimentar seu nadador.

Botão 2

- Pressione para entrar em suas seleções.

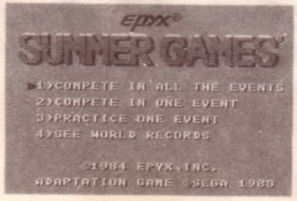
Começando

Logo após a marca da Sega, aparece a imagem do título. Em seguida, você já passa a assistir às tradicionais cerimônias de abertura dos Jogos. É, realmente, um grande espetáculo! Depois, vem a tela "Mode Select". Se quiser pular as cerimônias de abertura, pressione o **Botão 1** ou **2** ao aparecer a imagem do título.



"Mode Select"

Utilizando esta imagem, você pode praticar qualquer prova, entrar direto na competição ou ver os atuais recordes mundiais de todas as provas. Movimente o marcador até o item escolhido, usando o **Botão D**. Em seguida, pressione o **Botão 1** ou **2**.



Recordes mundiais

As maiores pontuações ou os melhores tempos de cada prova são registrados na imagem "World Record". Se você bater uma das atuais marcas, o seu nome, a bandeira do país que escolheu e a sua pontuação ou o seu tempo serão mostrados na imagem. Além disso, a inscrição "World Record" ("Recorde Mundial") aparece também acima de seu nome na imagem dos resultados, assim que cada prova for completada. OBSERVAÇÃO: Ao desligar o MASTER SYSTEM, todos os recordes registrados durante o jogo serão apagados.

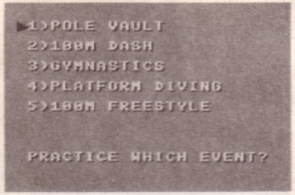


A prática leva à perfeição!

Pratique todas as provas, várias vezes, antes de entrar em competição. Depois de selecionar a opção de prática na imagem "Mode Select", aparece a mensagem "Practice Which Event?" (que, no caso, significa "Que prova quer praticar?"). Escolha uma das cinco provas, apontando-a com o marcador, e, em seguida, pressione o **Botão 1** ou **2**.

Salto com vara

Ao praticar esta prova, você pode regular a altura do sarrafo à vontade, ao contrário do que acontece na hora da competição. Como você não tem nada a perder, tente pular o sarrafo até o ponto mais alto! Pressione o **Botão D**, para cima ou para baixo para ajustar a altura, e depois pressione o **Botão 1**.

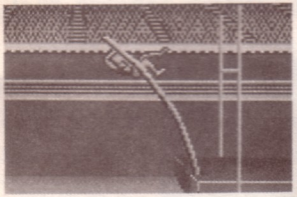


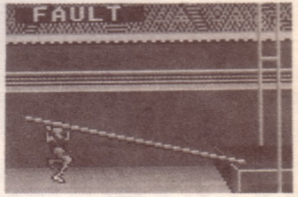
Em seguida, escolha entre um ponto alto ou um ponto baixo na vara de saltar para segurá-la ("High Pole Grip" ou "Low Pole Grip"). Aponte o marcador para a sua escolha e pressione o **Botão 1**: o seu atleta começa a corrida para o salto.



O melhor lugar para colocar a vara de saltar é a extremidade inicial da caixa de saltos, bem no centro do colchão. Se for colocada antes desse ponto, ou acontece uma falta ("Fault"), ou seu atleta não chegará suficientemente próximo ao sarrafo para ultrapassá-lo. Por outro lado, colocar a vara de saltar depois do ponto certo também resultará numa falta. Encontre o ponto ideal praticando bastante!

Um salto perfeito acontece quando seu atleta ultrapassa o sarrafo sem tocá-lo. Ao contrário, uma tentativa falha ocorre quando o saltador toca o sarrafo. É assinalada falta se o atleta posiciona a vara de saltar antes ou depois do ponto certo, ou se for incapaz de largar a vara no limite do salto.



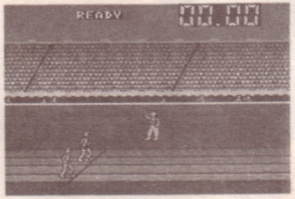


Depois de cada salto perfeito ou tentativa falha, você deve selecionar "Yes" na "janela" do "Replay", para ter direito a uma nova tentativa. Quando acontece uma falta, o "Replay" é automático. Para passar para a outra prova, selecione "No" na "janela" do "Replay". A tela "Mode Select" reaparece.

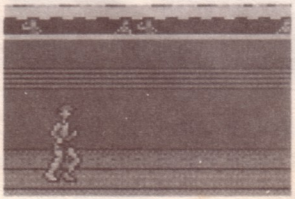


Corrida dos 100 metros rasos

Agora, prepare-se para um teste de explosão e velocidade! Nesta prova, uma boa saída é fundamental para o sucesso. Assim que surgirem o seu atleta e o outro competidor, o juiz de partida inicia a contagem, que aparece no alto da tela: "Ready, set, go!" (que significa: "Atenção, preparado, já!").

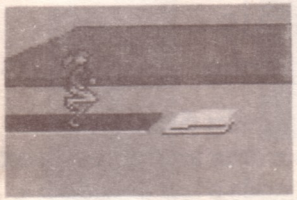


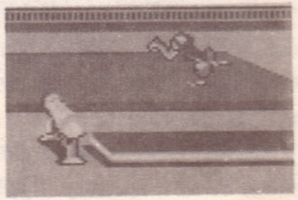
Aperte os **Botões 1** e **2**, alternadamente, o mais rápido que puder. Fique de olho na linha do meio e no relógio, à medida que seu corredor avança. Isso o ajudará a calcular o seu tempo final. Se sentir que está atrasado, acelere o passo! Cada centésimo de segundo é vital. Portanto, voe desde a saída até a chegada! Após a prova, selecione "Yes" na "janela" do "Replay", se quiser correr novamente, ou selecione "No", se quiser voltar à tela "Mode Select".



Ginástica

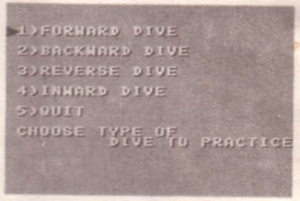
Tente suas aptidões acrobáticas participando da prova de ginástica de solo. Você pode começar assim que sua ginasta aparecer. Você precisa fazer sua ginasta saltar, cair sobre o trampolim, alcançar o cavalo, pular sobre ele com as mãos apoiadas e, finalmente, "aterrissar" no colchão. Entre o trampolim e o cavalo, é aconselhável fazer a ginasta dar uma meia pirueta para impressionar os juízes. A seguir, use o **Botão 1** para fazer sua atleta sair do cavalo e o **Botão D** para realizar alguns movimentos de efeito. Concentre-se, também, na "aterrissagem" dela. Não é nada fácil fazê-la atingir o solo com os dois pés. E, mesmo que ela o consiga, é possível que o seu equilíbrio não seja o ideal. Nesse caso, pressione o **Botão 1** repetidamente para ajudá-la a manter-se de pé. Se ela cair nesse momento, em plena saída do exercício, perderá mais pontos do que em qualquer outro tipo de erro.





Cada rodada nesta prova consiste de dois saltos. A sua pontuação total é a soma dos pontos obtidos em cada salto. Se você calcular mal o pulo da ginasta para o trampolim, o resultado será um salto "falso" ("false"), isto é, "queimado" e, portanto, anulado. Com isso, você só terá direito a mais uma única tentativa.





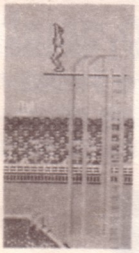
Depois que sua pontuação final aparecer, aperte os **Botões 1** e **2**. Selecione "Yes" na "janela" do "Replay" para tentar novamente ou "No", se quiser voltar à tela "Mode Select".

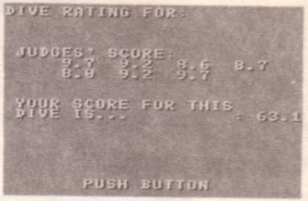
Saltos ornamentais
Salto de plataforma

Você é obrigado a executar quatro estilos diferentes de saltos ornamentais. Portanto, pratique-os todos quantas vezes quiser. Selecione um estilo de salto, indicando-o com o marcador e, em seguida, pressionando o **Botão 1** ou **2**. Para voltar à tela "Mode Select", selecione "Quit" (que, neste caso, significa "Desistência").

Seu saltador aparece na plataforma de 10 metros de altura, pronto para iniciar a prova. Pressione o **Botão 1** ou **2** para fazê-lo pular. Experimente qualquer combinação de posições no decorrer do salto, mas sempre fazendo-o entrar na água de cabeça. Depois do salto, observe a tabela de pontos, para saber a contagem que obteve.

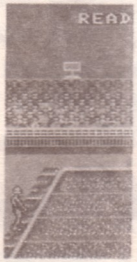
Pressione o **Botão 1** ou **2** duas vezes para ver a imagem da sua pontuação no salto: aparecem, primeiro, os pontos conferidos pelos sete juízes individualmente; depois, aparece o número total de pontos, que é a soma da nota de cada juiz. Como você tem direito a quatro saltos, cada salto recebe uma pontuação separada. O seu resultado final na prova será a soma da pontuação recebida em cada um dos quatro saltos. Pressione o **Botão 1** ou **2** para voltar à tela "Dive Select" (que, neste caso, significa "Seleção do tipo de salto").



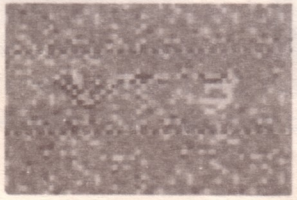


Prova dos 100 metros nado livre

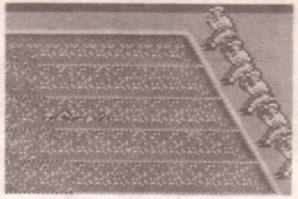
Esta é a versão aquática da corrida dos 100 metros rasos. Pressione o **Botão 1** ou **2** assim que aparecer a piscina. O juiz de partida lhe anuncia: "Ready, set, go!" ("Atenção, preparado, já!"). E, ao ouvir o tiro de partida, você pressiona o **Botão D** em qualquer direção.



Movimente seu nadador, apertando o **Botão 1** repetidamente. Você pode dar uma descansadinha, conforme o nadador toma impulso. Mas não demore muito a movimentar o botão, senão seu nadador pára completamente!



A prova consiste em atravessar 2 vezes a piscina de 50 metros. No fim da primeira vez, os juízes estão atentos e verificam se o seu nadador virou-se de forma correta. Para dar uma virada rápida e partir para a volta final com vantagem, pressione o **Botão D** para baixo, assim que o nadador se virar. Continue pressionando o **Botão 1** enquanto o nadador se vira. Agora você está na reta final! Pressione o **Botão 1** no fim da prova, a fim de ver a "janela" do "Replay". Selecione "Yes", se quiser tentar novamente, ou "No", se quiser voltar à tela "Mode Select".



E deixe os Jogos começarem!

Agora que você já praticou bastante e já sente que pode entrar na competição para valer, entre em cena e atraia as atenções e os aplausos de todo mundo!



Registro de nome

Quer você queira participar de apenas uma das provas quer decida encarar todas e partir para o tudo ou nada, entrando nos cinco desafios, você e qualquer outro colega que também estiver no jogo podem registrar seus nomes e escolher o país que quiserem representar.

Faça o registro do seu nome, letra por letra. Para marcar cada letra, aponte-a com o marcador e pressione o **Botão 1**. Para apagar a letra anteriormente registrada, pressione o **Botão 2**. Você pode registrar um máximo de nove letras por jogador. Em seguida, escolha o país que quiser, entre os oito disponíveis. Movimente o marcador até a bandeira do país escolhido e pressione o **Botão 1**. A bandeira aparece à direita de seu nome e você poderá ouvir o hino nacional do país que vai representar e competir com aquela vontade!
O processo é repetido para cada jogador. Depois que o último jogador tiver selecionado o seu país, movimente o marcador até a palavra "Done" (que, no caso, significa "completado") e pressione o **Botão 1**.

Uma prova

Se decidir entrar numa única prova, aparece em seguida a tela de introdução dessa determinada competição. Para começar, pressione o **Botão 1** ou **2**.

Todas as provas

Se você vai competir em todas as provas, a imagem que aparece primeiro é a do salto com vara. Pressione o **Botão 1** ou **2** para ingressar no estádio.

Medalhas

Se terminar em primeiro lugar numa prova, você ganha uma medalha de ouro, além de cinco pontos de medalha. Um segundo lugar lhe confere a medalha de prata e três pontos de medalha. Chegando em terceiro você ganha a medalha de bronze e um ponto de medalha. Você pode conferir sua situação no torneio, no final de cada prova, observando a tela da pontuação total, que se segue à tela dos resultados de cada competição.

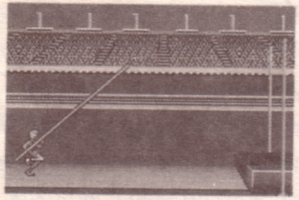
Atletismo
Salto com vara

As técnicas da prova são as mesmas utilizadas nos treinos. Entre na pista e estraçalhe! O nome do Jogador 1 e o do respectivo país aparecem na tela. Pressione o **Botão 1** ou **2** e a altura exigida para o primeiro salto é mostrada.

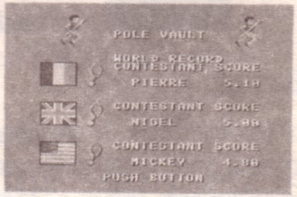
Pressione o **Botão 1** ou **2** e decida se vai tentar o salto na altura exigida. Você tem o direito de evitar a tentativa, mas isso significa que, na vez em que decidir competir, a altura será maior! Ao selecionar "Yes", aparece a imagem "Pole Grip". Escolha entre "High Pole Grip" e "Low Pole Grip" e, então, pressione o **Botão 1** ou **2**.



Cada jogador tem direito a três tentativas para ultrapassar o sarrafo na altura exigida. Uma falta é contada como tentativa realizada. Depois de verificar na "janela" o número da tentativa que vai realizar, aperte o **Botão 1** ou **2** e o seu atleta inicia a corrida para o salto.



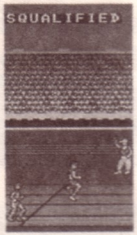
A competição continua até um dos jogadores ultrapassar a altura exigida. Quando isso acontecer, a prova termina e aparece a imagem dos resultados. Se houver mais de três jogadores na disputa, apenas os três primeiros se classificam e têm seus nomes registrados, com os respectivos países e pontos conseguidos. Parabéns aos vencedores e melhor sorte da próxima vez aos vencidos! Aperte o **Botão 1** ou **2** para ver a imagem dos resultados gerais. A sua pontuação total aparece na coluna bem à direita. Pressione o **Botão 1** ou **2** para continuar o jogo.



Atletismo
Corrida dos 100 metros rasos

Pressione o **Botão 1** ou **2** quando vir seu nome e país na tela. Pressione novamente o **Botão 1** ou **2** para começar. Assim que pressionar um dos dois botões, o juiz da partida inicia a contagem. Prepare-se para voar!

Dê uma boa largada e não pare mais até cruzar a linha de chegada. Se largar antes do tiro do juiz de partida, você "queima" a saída, isto é, realiza uma "false start". Com duas dessas você é desclassificado!



Ginástica

Proceda como você fez nos treinos. Se conseguir atingir o trampolim sem problema, você já tem meio caminho andado para o sucesso! Porém qualquer errinho poderá estragar o mais belo dos saltos.

Se houver mais de um jogador competindo, cada um deles tem direito a duas tentativas seguidas. Boa sorte!

Salto de plataforma

Se você praticou bastante, antes de entrar em competição, agora é o momento de empolgar os torcedores! Cada jogador completa quatro saltos, antes de ceder a vez ao jogador seguinte. Os três primeiros classificados levam as medalhas e os pontos. Os demais ficam para a próxima!

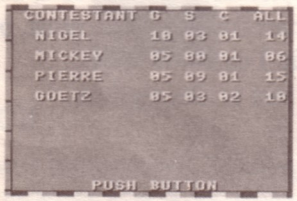
Depois de cada salto ser completado e as pontuações iniciais serem mostradas, pressione o **Botão 1** ou **2**, duas vezes, para ver o quadro de classificação geral. A seguir, pressione novamente o **Botão 1** ou **2**
a fim de avançar para as telas seguintes.

Natação
Prova dos 100 metros nado livre

Esta é a última competição dos Jogos Olímpicos. Ela pode determinar o grande campeão! Terá você energia suficiente para sustentar o duelo final? É bom entrar nesta com todas as forças, pois a parada vai ser duríssima!

E, agora, o campeão dos campeões!

Terminada a última prova, os pontos de medalha são computados. O atleta que conquistou o maior número de pontos torna-se o campeão dos Jogos Olímpicos! A bandeira do vencedor é apresentada com o maior destaque na imagem final. Parabéns ao grande campeão!



Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

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 LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 — Bairro Flores — Manaus — AM
CEP 69090 — Indústria Brasileira.
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 — São Paulo — SP — CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados