TEC TOY

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

CENTERGAMES

Super Futebol

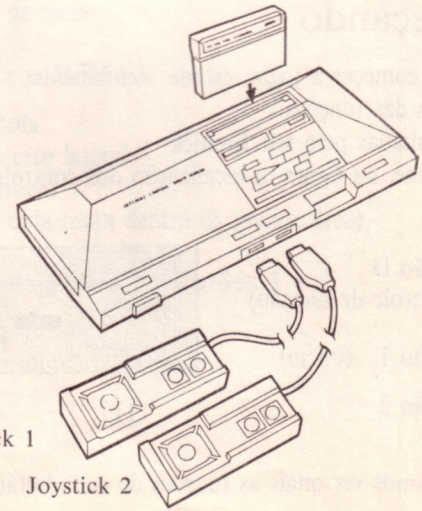


TEC TOY

Como colocar o cartucho no Master System

1. Certifique-se de que o Master System está desligado.
2. Coloque o cartucho do SUPER FUTEBOL no console (Veja a figura), conforme o manual do Master System.
3. Ligue o Master System. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado.
4. Para 1 Jogador: aperte o Botão 1 no Joystick 1.
   Para 2 Jogadores: aperte o Botão 2 no Joystick 2.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o Master System estiver ligado!



E vamos a mais uma Copa do Mundo!

Você será o "técnico" de uma das oito seleções nacionais de futebol deste sensacional campeonato. Para conquistar a Copa, basta você ajudar seus craques a passar, driblar e chutar, abrindo caminho para a vitória. Mas, como todo técnico de experiência, você sabe que não basta atacar. É preciso, também, ser bom e rápido na defesa, protegendo muito bem sua própria meta. Agora, ponha seu time em campo e sinta as incríveis emoções da maior Copa do Mundo de sua vida!

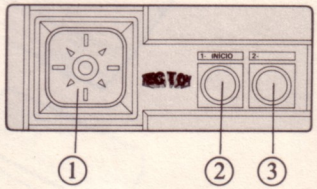
Começando

Antes de começar a jogar, estude atentamente cada uma das funções desempenhadas pelo seu Joystick
Acompanhe, na figura, a localização dos controles:

① Botão D (controle de direção)

② Botão 1 (início)

③ Botão 2



Agora, vamos ver quais as funções de cada botão.

Funções elementares

O que faz o Botão D

- Trabalha em 8 diferentes direções
- Movimenta os jogadores no campo
- Guia a direção da bola
- Dá os dribles
- Trava a ação do jogador contrário
- Intercepta a bola

O que faz o Botão 1

- Efetua chutes com a bola parada
- Chuta a gol, com bola rasteira ou pelo alto
- Bate tiro de meta

O que faz o Botão 2

- Passa a bola
- Faz arremesso lateral
- Bate escanteio
- Centra a bola (para dentro da grande área)

O que mais fazem os Botões 1 e 2

- Escolhem os times
- Iniciam o jogo

Lance por lance

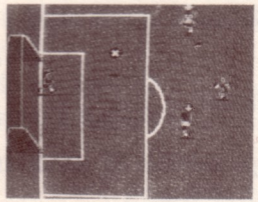
Agora que você já sabe como realizar cada movimento, aprenda, a seguir, as ações do jogo. Note que os jogadores que podem sair jogando são os indicados por uma seta, que aparece sobre suas respectivas cabeças.

O drible

Seu jogador poderá fazer um drible na direção que você quiser. É só apertar o Botão D na direção desejada.

O passe

Para passar a bola, em qualquer direção, é preciso que haja um jogador em condições de receber o passe. Esse jogador será indicado por uma seta, colocada junto ao jogador que está com a bola.



Usando o seu Botão D, você pode mudar a posição e a direção em que vão esses dois jogadores, o que está com a bola e o que vai recebê-la. Assim, o que vai receber a bola avança junto com o companheiro que a detém.

Uma vez alcançada a posição onde você quer fazer o passe, aperte o Botão D na direção desejada e, ao mesmo tempo, aperte o Botão 2.

Chutes de bola parada

O pontapé inicial é executado apertando-se o Botão 1.

Durante o jogo, chutes longos ou curtos, efetuados com a bola parada, podem ser feitos apertando-se o Botão 1. Tais chutes irão sempre em direção ao gol contrário, qualquer que seja a posição ou a direção dos jogadores. Portanto, não é necessário guiar a bola com o Botão D. Toda a operação é executada pelo Botão 1.

Ao ler as instruções da Disputa de Pênaltis você notará que, na cobrança de um pênalti, a direção do chute é feita de um modo um pouquinho diferente.

Tiros a gol

Quando vir na tela a meta adversária, você já está em condições de chutar a gol.

Nesse momento, você se encontra na zona de tiro e o seu jogador, que detém a bola, poderá chutar na direção indicada por uma seta branca.



A seta branca se movimenta acima da cabeça do goleiro e determina a direção da bola.

Espere até que a seta indique uma brecha, entre o goleiro e as traves. Nesse preciso momento, aperte o Botão 1 para chutar a bola.

Se seu jogador, que vai chutar a gol, estiver próximo da meta contrária e a direção indicada pela seta não apresenta brecha, passe a bola para outro jogador em melhor posição.

Se a bola for passada a um jogador que estiver fora da grande área, ele poderá chutar pelo alto em direção ao gol. Para isso, aperte o Botão 1. A bola viajará segundo a direção indicada pela seta.

Este tipo de chute poderá encobrir o goleiro, furando o bloqueio diante da meta. Assim, toda vez que a grande área adversária estiver bem defendida, tente o chute pelo alto.

Arremesso lateral

Se a bola sai pelas linhas laterais do campo, a bola será recolocada em jogo pelo jogador do time contrário que estiver mais próximo do lance. Com o Botão D, escolhe-se o jogador que receberá a bola do arremesso lateral.

Cobrança de escanteio

Se a bola é colocada pela linha de fundo por um jogador do time atacado, o time atacante tem direito a cobrar um escanteio.

O jogador, que estiver em condições de cobrar o escanteio, será automaticamente colocado no local da cobrança, isto é, na marca do escanteio.

Para escolher o jogador que vai receber a bola do escanteio, aperte o Botão D na direção do jogador desejado. A seguir, aperte o Botão 2 para seu jogador receber a bola do escanteio.

Neste nosso jogo, gol olímpico *não* vale! Quer dizer, num escanteio você tem, necessariamente, que dar a bola para outro jogador chutar a gol.

Tiro de meta

Quando o time atacante chuta a bola pela linha de fundo, a defesa repõe a bola em jogo com um tiro de meta.

A bola e o jogador que baterá o tiro de meta serão colocados automaticamente em posição para a cobrança.

Você pode controlar a direção da bola, apertando o Botão D. Ao mesmo tempo, pode escolher entre passar a bola (apertando o Botão 1) ou chutá-la (apertando o Botão 2).

Tranco

Quando um jogador controla a bola com os pés, ele pode receber um tranco do adversário.

Aplica-se o tranco, utilizando-se o Botão D para movimentar um jogador na direção do adversário que controla a bola com os pés. O tranco será aplicado automaticamente.

Defesa do goleiro

Para fazer o goleiro defender a bola, basta apertar o Botão D, dirigindo o goleiro na direção da bola.

Depois de agarrar a bola, ele pode soltá-la.

É só você apertar o Botão D, para dirigir a bola, apertando, logo em seguida, o Botão 1 ou 2.

Se o goleiro se embolar todo com os adversários dentro da pequena área, o atacante contrário poderá roubar a bola.

Assuma o comando!

As instruções seguintes servirão para colocar você por dentro do funcionamento do SUPER FUTEBOL.

Escolha de jogo

Há duas escolhas possíveis no SUPER FUTEBOL, tanto para 1 Jogador, como para 2 Jogadores. A tela do seu MASTER SYSTEM mostra o seguinte:

1 Player Game (Jogo para 1 Jogador)
2 Player Game (Jogo para 2 Jogadores)

1 Player Soccer Game
Penalty Kicks Contest (Disputa de Pênaltis para 1 Jogador)
2 Player Soccer Game
Penalty Kicks Contest (Disputa de Pênaltis para 2 Jogadores)

Para escolher o seu nível de jogo, movimente o Botão D, para cima e para baixo, até decidir sua preferência. Depois,

aperte o Botão 1 no Joystick 1, se for um jogo para só 1 Jogador; ou então, aperte o Botão 2 do mesmo Joystick 1, se for um jogo para 2 Jogadores.

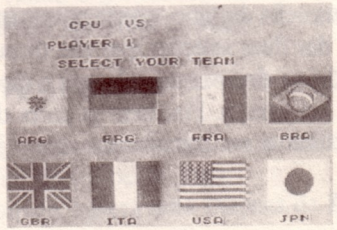
1 Jogador ou 2 Jogadores?

Há poucas diferenças entre este dois tipos de jogo. A saída e a forma de jogar são semelhantes.

Quando só há 1 Jogador, ele joga contra o próprio MASTER SYSTEM. Com 2 Jogadores, um joga contra o outro.

Escolha o seu time!

Você pode escolher qualquer uma das oito Seleções Nacionais que disputam esta Copa do Mundo.



Quando as bandeiras dos oito países aparecerem na tela, use o Botão D para fazer a sua escolha, movimentando o Cursor B (para cima ou para baixo, para a direita ou para a esquerda), até situá-lo junto à bandeira do país escolhido.

As oito seleções estão divididas em 4 grupos. Cada grupo tem duas seleções. A distribuição pelos grupos obedece à capacidade técnica de cada equipe.

Grupo 1: ARGENTINA e ALEMANHA OCIDENTAL
Grupo 2: FRANÇA e BRASIL
Grupo 3: GRÃ-BRETANHA e ITÁLIA
Grupo 4: ESTADOS UNIDOS e JAPÃO

Ao escolher a sua Seleção, verifique se a respectiva bandeira está cercada por uma moldura branca. Se estiver, é só apertar o Botão 1 e a sua escolha está completada.

Se o jogo é só de 1 Jogador, então ele é que escolherá também a seleção do MASTER SYSTEM. O procedimento é o mesmo. Se o jogo é de 2 Jogadores, o Jogador 2 escolhe o seu time do mesmo jeito.

Antes do início de cada partida, será tocado o hino nacional do país que cada seleção representa. Se quiser interromper a execução do hino, aperte novamente o Botão 1. Após a escolha das duas seleções que vão disputar a partida, as bandeiras desaparecem da tela e são substituídas pelos jogadores em campo. Fixe bem as cores da sua equipe, para facilitar o seu trabalho durante o jogo.

O campo

Dadas as grandes dimensões do campo, não é possível vê-lo inteiro na tela. A parte visível representa 1/6 da dimensão total do gramado. À medida que a bola se movimenta pelo campo, este irá sendo mostrado na tela.

As duas grandes atrações do SUPER FUTEBOL: o jogo normal e a Disputa de Pênaltis

O jogo normal

Veja, agora, como o placar é movimentado, como é marcado o tempo de jogo e as regras que devem ser respeitadas.

Primeiro o placar com a pontuação

A marcação de pontos do SUPER FUTEBOL é a mesma do futebol comum.

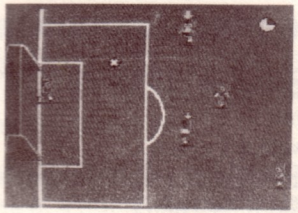
- Cada gol equivale a 1 ponto.
- O gol é marcado quando a bola ultrapassa a linha de gol.
- Também é válido o gol-contra, isto é, o gol marcado pelo defensor contra sua própria meta.

Quem vence

Vence o jogo quem tiver marcado o maior número de pontos, ao fim do tempo de jogo.
Se houver empate, haverá uma Disputa de Pênaltis.
A imagem que anuncia essa disputa aparece na tela e, então, é só seguir as instruções que estão mais adiante neste folheto, sob o título "Disputa de Pênaltis".

O "relógio" do jogo

O "relógio" que marca o tempo do jogo aparece na parte superior direita da tela. À medida que o jogo avança, a área preta do "relógio" aumenta, indicando o tempo que já passou. Quando 3/4 do mostrador do relógio já estiverem preenchidos de preto, isso significa que o primeiro tempo de jogo terminou.
O mesmo tipo de marcação servirá para indicar o tempo na segunda fase do jogo.



As regras do jogo

Pontapé inicial

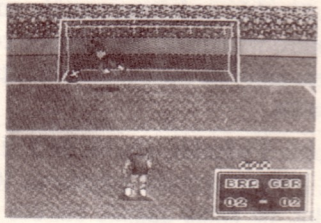
Após a escolha dos times, a imagem do pontapé inicial aparece na tela.
O pontapé inicial será dado pelo time do lado esquerdo da tela.
O pontapé inicial do primeiro tempo será executado pelo Jogador 1 (Joystick 1).
O pontapé inicial do segundo tempo será executado pelo Jogador 2 (Joystick 2) ou pelo próprio MASTER SYSTEM, quando se tratar de partida operada apenas por 1 Jogador.

Impedimento

- Quando houver menos de dois defensores entre um atacante seu e a linha de fundo, existindo, ao mesmo tempo, outros atacantes seus colocados *atrás* daqueles defensores, isso significa que seu time está em impedimento.
- O sinal que indica o impedimento aparecerá automaticamente na tela e o jogo pára. Ele será reiniciado com um tiro livre, executado por um jogador da defesa, no mesmo local onde o impedimento foi assinalado.

Disputa de pênaltis

Toda vez que um jogo terminar empatado, haverá uma Disputa de Pênaltis para apurar o vencedor do jogo. Assim que o jogo chega ao fim, com igualdade no marcador, a imagem da Disputa de Pênaltis aparece automaticamente na tela.



A Disputa de Pênaltis, que é bastante divertida, também pode ser realizada independentemente do resultado do jogo normal. É só você selecionar a imagem na tela.

A execução dos pênaltis

A zona destinada aos chutes dos pênaltis está dividida em duas partes: a grande área e a pequena área, ou área da meta. Por sua vez, cada uma dessas duas áreas possui cinco subdivisões.

Para bater o pênalti deve-se apertar o Botão D, usando a direção que se quiser para a bola.

Se você apertar o Botão 1 simultaneamente com o Botão D, a bola vai na direção desejada no interior da grande área.
Se não apertar o Botão 1, a bola caminhará na mesma direção, porém alcançando a pequena área.
Se é você que vai tentar defender o pênalti, pode bloquear a bola movimentando o goleiro na direção dela. Para isso, é só apertar o Botão 1, ao mesmo tempo em que aperta o Botão D.

A pontuação

Na Disputa de Pênaltis, após uma partida normal, só serão contados os pontos resultantes dos pênaltis convertidos em gol; os gols eventualmente marcados no tempo regulamentar não serão contados.

- Cada time cobra 5 pênaltis, através de 5 diferentes jogadores. A Disputa termina quando os 10 pênaltis forem cobrados, ou então quando um dos lados chegar a uma vantagem de pontos que o outro lado não conseguirá desfazer, mesmo que converta todos os demais pênaltis que ainda lhe restam.

Se todos os cobradores convertem os pênaltis em gol, registrando-se assim um empate, haverá uma cobrança extra.

A cobrança extra

Cada equipe terá direito de cobrar um novo pênalti cada uma, até acontecer um desempate, ou seja: até um dos lados deixar de converter em gol uma de suas cobranças.

Marcador de 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					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.
Para um bom desempenho siga estes conselhos:

① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.

② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.

③ Evite deixá-lo cair.

④ Não tente abrí-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.

⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.

⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.

⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.

TEC TOY

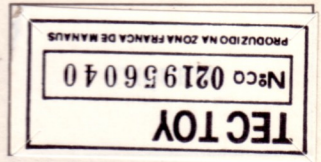
CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

Projeto:

GameManualScansBR

Pablo Rozados