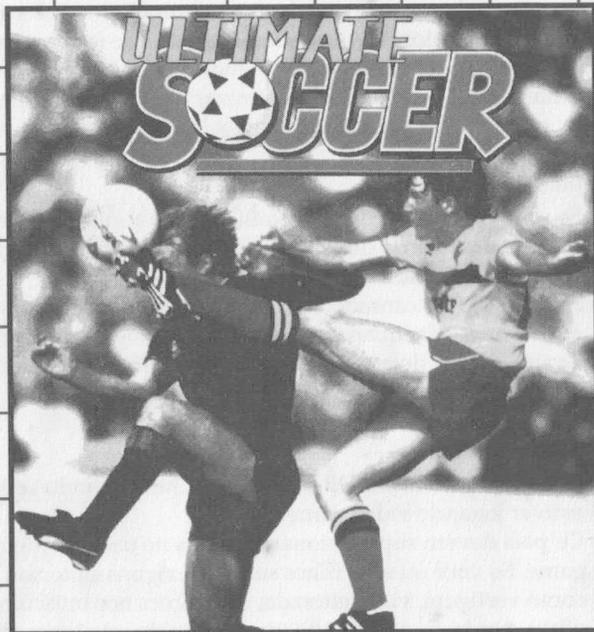


Game Gear[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

SEGA

TEC TOY

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION



© Disney

O tempo estava frio e chuvoso e Mickey decidiu descansar lendo seu livro favorito "Melhores Contos de Fada do Mundo". Mas, o barulho da chuva fez Mickey adormecer e quando ele abriu os olhos, estava em uma pequena vila com árvores desfolhadas, galhos negros e tortos, nuvens pretas e relâmpagos assustadores.

Lá, Mickey encontrou uma garota que lhe contou que o cristal mágico que protegia a vila tinha sido roubado por um fantasma que queria dominar a região. Desde aquele dia, a região tinha se tornado um lugar sombrio e cheio de magia maléfica.

Você e Mickey viajarão através de lugares fantásticos e perigosos à procura do Castelo do Fantasma. Durante a viagem, amigos e objetos mágicos os ajudarão nas partes mais difíceis.

Boa sorte; vocês são a última esperança da Vila!

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho ULTIMATE SOCCER™ no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. ULTIMATE SOCCER™ é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LEMMINGS



© 1991, 1992 Psygnosis Limited.
Todos os direitos reservados.

Os Lemmings são oficialmente conhecidos como pequenas e adoráveis criaturas que vivem perto do Pólo Norte. A principal ocupação deles é vagar sem destino até morrerem. Isto porque uma vez a cada certo número de anos, a população de Lemmings aumenta consideravelmente e eles começam a migrar sem destino até que caem no mar e afogam-se.

Neste jogo, a sua missão será salvar o maior número possível deles adquirindo o poder de atribuir aos Lemmings certas habilidades que os ajudarão a passar pelos mais difíceis obstáculos.

Para isto, você precisará de muita velocidade, estratégia e inteligência a fim de vencer 120 níveis de arrepiar! Seu êxito será medido em função da porcentagem salva.

Considere-se desafiado a salvar esta espécie da extinção!

Botão Direcional (Botão D)

- Pressione-o para destacar as opções.
- Pressione-o para movimentar seu jogador.
- Pressione-o para direcionar seus chutes.

Botão Start

- Pressione-o para selecionar as opções.

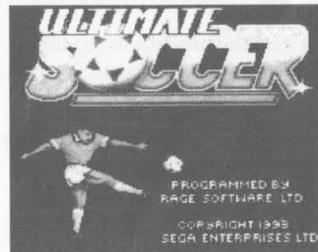
Botão 1

- Pressione-o para cancelar seleções.
- Pressione-o para chutar.

Botão 2

- Pressione-o para cancelar seleções.
- Pressione-o para passar/mudar o controle do jogador.

INICIANDO

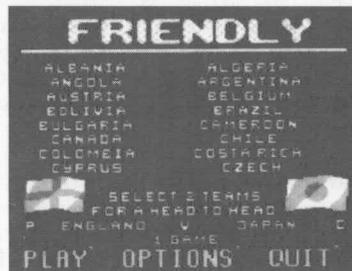


Uma vez ligado o Game Gear, o logotipo SEGA aparecerá seguido da Tela de Apresentação e da Tela *Language Select* (Seleção de Idioma). Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para destacar o idioma que você deseja utilizar e pressione o **Botão 1** ou **2** para selecioná-lo.

DICAS ÚTEIS

- A vantagem de ser capaz de mudar os jogadores você mesmo é que seus reflexos são mais rápidos do que os do computador; então, acostume-se com o botão do controle do jogador (**Botão 2**) o mais rapidamente possível.
- Ao jogar pela primeira vez, é aconselhável selecionar uma equipe mais forte e jogar contra o adversário mais fraco até que você adquira uma boa técnica. Uma vez que você esteja melhor no jogo, mude a força do vento, a velocidade do jogo e outras opções que darão mais emoção ao jogo!

1 JOGADOR AMISTOSO



O computador é seu oponente num jogo de prática e desafio. A tela *Team Select* (Seleção de Equipes) permite a você escolher as equipes que irão competir bem como o número de partidas que você irá jogar. Pressione o **Botão D** para destacar sua escolha e pressione o **Botão Start** para selecioná-la. Para voltar ao Menu Principal, ilumine a opção *Quit* (Sair) na parte inferior da tela e pressione o **Botão Start**.

- 1) **Lista das Equipes:** mostra as equipes que você pode escolher.
- 2) **Equipe do Jogador:** mostra a equipe atualmente selecionada. Na tela acima, os times são Inglaterra (Jogador 1) e Japão (o computador). Para mudar um time, movimente o **Botão D** para cima até que a equipe do Jogador (a equipe com um **P** à esquerda do nome) pisque na cor amarela e branca. Pressione o **Botão Start** para acessar a Lista de Equipes. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo até que um conjunto de colchetes fique ao redor da equipe que você deseja selecionar e pressione o **Botão D**. Um **P** aparecerá atrás do nome da equipe, o que significa que esta será a equipe com a qual você irá jogar. Se desejar sair da Lista de Equipes sem mudar as equipes selecionadas, pressione o **Botão 1** ou **2**.



Jogue com qualquer equipe contra sua escolha dos clubes finalistas! Selecione sua equipe como na modalidade de 1 Jogador Amistoso e comece a ação! Designando C para a equipe significa que o computador joga por aquela equipe e designando P para a outra equipe significa que você estará controlando esta equipe.

ITALY	P	W	L	D
JAPAN	1	1	1	1
PARAGUAY	1	1	1	1
MEXICO	1	1	1	1
MALAWI	1	1	1	1
PERU	1	0	1	0

O computador joga com diversas equipes umas contra as outras e apresenta a contagem final de pontos na tela. Quando chegar a vez da sua equipe, selecione *Play* (Jogo) para enfrentar seu adversário. O torneio continuará até que cada equipe tenha jogado com todas as demais equipes. A equipe com o maior número de vitórias receberá a Copa do Campeonato da Liga!

Condições de campo

PITCH SURFACE	NORMAL
WIND STRENGTH	NONE

Esta tela permite que você escolha o tipo de campo e a força do vento.

Método de controle:

PLAYER CTRL	NEAREST BALL
GOAL KEEPER	NORMAL
KEEPER CTRL	PENALTY
AFTERTOUCH	NORMAL

Muda determinadas funções dos jogadores. O *Player Ctrl* (Controle do Jogador) permite que você selecione o jogador que deseja controlar utilizando o **Botão 2**, ou deixa o computador automaticamente designar o controle do jogador ao jogador mais próximo da bola. Selecione *Goal Keeper* (Goleiro) para mudar a habilidade do goleiro e *Keeper Ctrl* (Controle da Defesa) para selecionar se o goleiro será controlado pelo computador ou pelo próprio jogador. *Aftershoot* (Após o toque) permite que você controle a direção da bola após ela ter sido chutada. A seleção é feita como nas Condições de Campo.

Ajuste do jogo:

Muda uma série de opções de jogo:

DURATION	2 5 min
EXTRA TIME	ON
PENALTIES	SHOOT OUT
DIFFICULTY	VERY HARD
SPEED	NORMAL
MUSIC	OFF
SOUND FX	ON

- **Duration** (Duração): dá a você uma escolha de tempos de 1, 2, 3 ou 5 minutos.
- **Extra Time** (Prorrogação): dá a você tempo extra para jogar no final do jogo, se este estiver empatado.

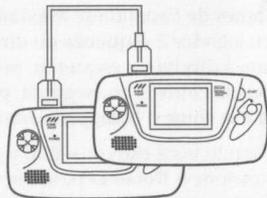
EMPATES

Dependendo de qual opção você escolheu, uma das três sequências abaixo pode acontecer em caso de empate. Se você ajustou o jogo para *Extra Time* (Prorrogação), o jogo continuará. Em caso contrário, um *Shoot Out* (Cobrança de Pênalti) ou *1st Score* (Primeiro Gol) determina o resultado. Num *Shoot Out* (Cobrança de Pênalti), as duas equipes se alternam chutando a gol com o Jogador 1 chutando a primeira vez. A vencedora será a equipe com a contagem de pontos mais alta após cinco tentativas de chute a gol. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para posicionar o jogador e pressione o **Botão 1** para iniciar as cobranças. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para direcionar a bola. No jogo *1st Score* (Primeiro Gol), a primeira equipe a marcar um gol na prorrogação ganha o jogo.

DOIS JOGADORES AMISTOSOS

Esta partida com dois jogadores coloca você e seu amigo numa competição em campo.

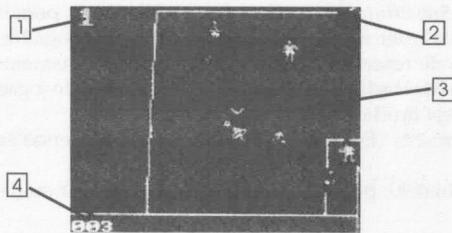
Primeiro, conecte as duas unidades de Game Gear com seu Cabo de Jogo Múltiplo, introduza os cartuchos *Ultimate Soccer* e ligue as unidades. Se uma mensagem *Link Error* (Erro de Ligação) aparecer na tela, desligue os consoles e verifique se o cabo e os cartuchos foram inseridos corretamente.



Player 1 (Jogador 1) e *Player 2* (Jogador 2) aparecerão na tela de cada jogador. O jogo e as telas são os mesmos do modo 1 Jogador Amistoso. Como na modalidade de 1 Jogador Amistoso, o Jogador 1 dá o pontapé inicial.

PONTAPÉ INICIAL!

Sinais na Tela



- 1) contagem de pontos do jogador 1
- 2) contagem de pontos do adversário
- 3) indicador de controle do jogador 1
- 4) minutos que restam no 1º ou 2º tempo.

Tela de Pausa



Se você parar o jogo, pressionando o **Botão Start**, aparecerá a Tela de Pausa. Movimente o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar a opção que deseja mudar. Você tem uma série de opções disponíveis:

- *Formation* (formação): permite que você reajuste a formação e o estilo do jogo de sua equipe. Movimente o **Botão D** para destacar sua equipe e pressione o **Botão Start**. Selecione *Formation*

(Formação) ou *Style* (Estilo) pressionando o **Botão D** para a esquerda ou direita, em seguida pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mudar a seleção. Pressione novamente o **Botão Start** para voltar ao nome da equipe e então pressione o **Botão D** para voltar às opções na parte inferior da tela.

- A opção *Substitute Team 1* (Substituir a Equipe 1): permite que você troque qualquer membro de sua equipe por um jogador que está no banco de reservas. Pressione o **Botão 1** repetidamente para colocar o Marcador de Mudança sobre a cabeça do jogador que você deseja mudar e pressione o **Botão 2**.
- A tela *Statistics* (Estatística): mostra a você as diversas estatísticas de jogo.
- *Music* (Música): pressione o **Botão Start** para ligar ou desligar a música.

NO CAMPO



posse da bola, tente tirá-la manobrando seu jogador para junto dele e intercepte a bola.



Pressione o **Botão 2** para fazer um desarme. Tenha cuidado, porque se o ataque for muito violento ou se o outro jogador não estiver com a posse de bola, seu jogador poderá ser penalizado com um cartão amarelo ou vermelho.

Faça um passe quando um jogador de sua equipe estiver bastante próximo ou você poderá ir longe demais e passar a bola ao adversário. Uma forma mais fácil de fazer um passe é movimentar-se para cima por detrás do jogador. A bola será automaticamente passada para o jogador à sua frente.

Uma forma rápida de mudar a formação no meio do jogo é pressionar os **Botões 1 e 2** simultaneamente. O número da formação aparecerá no lugar da contagem de pontos de sua equipe. Mantenha-os pressionados até que o número da formação que você deseja apareça na tela.

NOTA: o jogo continuará enquanto você estiver mudando a formação; portanto, continue prestando atenção ao jogo enquanto muda a formação.

PENALIDADES/FALTAS

Se a equipe adversária cometeu uma falta, você terá direito a um lance livre para um jogador de sua equipe. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para mostrar a direção na qual você irá chutar a bola e pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para ajustar a distância. Uma linha branca aparecerá, mostrando a distância e a direção em que a bola irá. Pressione o **Botão 1** para chutar.

Se a equipe adversária cometeu uma falta na Área de Pênalti, você ganha um chute de Penalidade Máxima - um chute direto a gol! Os Chutes de Penalidade Máxima são feitos da seguinte forma: coloque seu jogador à esquerda ou direita do gol pressionando o **Botão D** para a direita ou esquerda; pressione o **Botão 1** ou **2** para iniciar a corrida chute e, em seguida, pressione o **Botão D** antes que o jogador na tela chute a bola, para direcioná-la.

Quando você estiver sendo o goleiro, pressione o **Botão D** para direcionar o movimento dele ou não pressione nenhum botão caso você ache que o chute será no centro do gol.



Se a outra equipe chuta a bola para fora de uma das laterais, você a coloca de novo em campo. Para isso, pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para mudar a direção na qual você irá arremessar a bola e depois para cima ou para baixo para ajustar a distância. Aparecerá uma linha branca mostrando a distância e a direção em que a bola irá. Pressione o **Botão 1** para arremessar.

- **Penalties** (Penalidades): Você poder escolher terminar um jogo que estiver empatado através de uma cobrança de pênalti ("ShootOut") ou continuando a jogar até que uma equipe faça um gol (1st to Score).
- **Difficulty** (Dificuldade): escolha entre *Easy* (fácil), *Medium* (médio), *Hard* (difícil) e *Very Hard*(extremamente difícil).
- **Speed** (Velocidade): esta opção permite que você mude a velocidade do jogo. Você pode escolher entre *Sluggish* (muito devagar), *Slow* (lento), *Normal* (normal) ou *Fast* (rápido).
- **Music** (Música): ligue ou desligue a música com esta opção.
- **Sound FX** : deixe este controle em *On* (ligado) se você desejar ouvir os diversos efeitos sonoros do jogo enquanto você estiver jogando. Caso contrário, selecione *Off* (desligado).

Regras:

BACK PASS RULE	OFF
PROF. FOUL	YELLOW CARD

Escolha se as infrações serão punidas somente com o yellow card (cartão amarelo) ou também com o red card (cartão vermelho). Você também pode escolher se a regra do *Back Pass* (atrasar a bola para o goleiro) será válida ou não (*On* ou *Off*).

Formações:

FORMATION	STYLE
P PARADOX	U ITALY C

Escolha uma das 48 combinações de escalações e estilos de jogos! Uma vez que você tenha ajustado todas as opções, selecione *Start* com o **Botão D** e pressione o **Botão Start**. Sua equipe estará dando o pontapé inicial. Assim sendo, apronte-se!

COPA MÁXIMA



Selecione a equipe que você deseja que jogue no torneio Final de 1 Jogador para a Copa Máxima! O torneio começa com metade das equipes da liga mundial enfrentando a outra metade. Todas as equipes, exceto aquela que você selecionou, são controladas pelo computador. O computador joga diversas partidas entre as diversas equipes e apresenta o resultado final na tela. Quando o computador chegar à sua equipe, você estará pronto para jogar com seu primeiro adversário.

Os vencedores vão para o segundo turno, depois para as Semi-Finais e para as Finais. As duas equipes finalistas jogam pelo prêmio maior - a Copa Máxima! O jogo é como na modalidade de 1 Jogador Amistoso.



3) **Equipe do Computador:** a seleção de equipes é feita como na Equipe do Jogador, exceto pelo fato de que quando você selecionar a equipe, um C aparecerá atrás do nome da mesma.

4) **Opção de Número de Jogos:** selecione esta opção com o **Botão D** e pressione o **Botão Start** para ver as escolhas. Você pode escolher um jogo simples ou uma série de 3, 5, 7 ou 9 jogos! Quando sua escolha estiver definida, pressione o **Botão D** para ir para a próxima opção.

5) **Opções de Jogos:** selecione *Play* para iniciar o jogo. Selecione *Options (opções)* para realizar mais escolhas antes de começar a jogar. *Quit (Sair)* permite que você volte ao Menu Principal. Destaque sua escolha com o **Botão D** e pressione o **Botão Start** para selecionar.

OPÇÕES



Eis como a seleção de opções é feita. Comece selecionando qual opção mudar pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo e pressionando o **Botão Start**. Aparecerá uma tela contendo as opções que você pode escolher.

Movimente o **Botão D** para cima ou para baixo para destacar a opção que você deseja mudar e o cenário começará a piscar. Então, pressione o **Botão Start** para mudar a seleção.

ESCALAÇÕES

Examine as diversas equipes mundiais e suas classificações atuais. O Grupo A é considerado o melhor seguido pelos Grupos B, C e D. Selecione *Next* (Próximo) para ir adiante nos grupos e *Back* (Volta) para retornar na lista. Selecione *Exit* (Saída) quando desejar voltar ao Menu Principal.

PENALIDADES MÁXIMAS



Pratique a cobrança de pênaltis e aprenda as técnicas! O jogador chuta primeiro, depois é a vez do computador. A equipe do jogador é a Inglaterra e a do computador é o Japão. Consulte a seção *Penalidades* na página 11 para uma explicação mais detalhada de chutes e de defesa.



A próxima tela que aparecerá é o Menu Principal. Se você não selecionar nada, uma demonstração começará após alguns segundos. Pressione o **Botão 1** ou **2** para voltar para o Menu principal. Movimento o **Botão D** para cima ou para baixo para destacar uma opção e, então, pressione o **Botão Start** para selecioná-la. Aqui estão suas possíveis escolhas do Menu Principal:

1 Player Friendly (1 jogador amistoso): jogue contra o computador uma partida-treino.

2 Players Friendly (2 jogadores amistosos): você e um amigo competem numa disputa incrível.

NOTA: para jogar na modalidade de dois jogadores, você precisa de dois Game Gears, dois cartuchos "Ultimate Soccer" e um Cabo de Jogo Múltiplo.

Ultimate Cup (Copa Máxima): você está pronto para fazer parte de uma das melhores equipes de futebol do mundo, na Copa Máxima? Participe!

Ultimate League (Liga Máxima): assista ou participe das equipes mundiais na batalha do Campeonato da Liga Máxima.

Seedings (Escalação): dê uma olhada nas classificações das equipes de futebol disponíveis na Copa Máxima.

Penalty Shootout (Cobrança de Pênaltis): pratique suas técnicas de chute e de defesa.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

HOME ALONE (ESQUECERAM DE MIM)



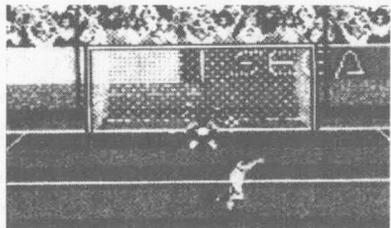
Home Alone™ & © 1992 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Todos os direitos reservados.

É época de Natal. A família de Kevin viajou e ele foi esquecido em casa. Sozinho, Kevin não pode contar nem mesmo com a ajuda dos vizinhos que, como sua família, também saíram de férias. Dois malvados ladrões, aproveitando-se da situação, rondam as ruas em uma caminhonete e planejam assaltar todas as casas da região.

Mas Kevin sabe qual é a intenção destes ladrões e prepara um plano que fará estes pilantras pedirem misericórdia! Para isto, ele irá precisar de sua ajuda.

Venha se unir a Kevin em suas peripécias e conheça as incríveis armadilhas que ele irá preparar com tachinhas, bolas de gude, graxa, secadores de cabelo, bolas de neve e muito mais.

O DESAFIO MÁXIMO!

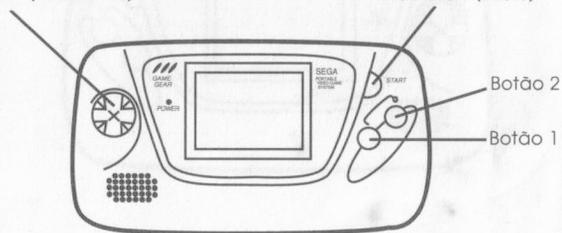


Chutes e defesas espetaculares! Passes de mestre e passes curtos! Você pode ter a determinação para vencer, mas será que tem talento? Você sabe que não está jogando um campeonato local e que este é o desafio máximo para suas aptidões - uma tentativa de ganhar o mais nobre prêmio do futebol mundial. A oportunidade de vencer o Troféu Máximo está em suas mãos! Boa sorte!

ASSUMA O CONTROLE!

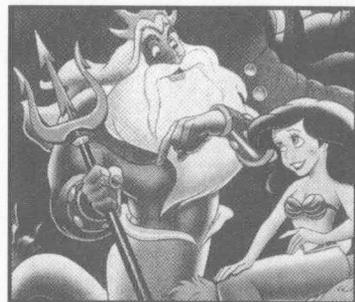
Botão D (Direcional)

Botão Start (Início)



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

ARIEL - THE LITTLE MERMAID



© Disney

"Você nunca irá me derrotar! Os sete mares se curvam sob o meu poder", desafia Úrsula, a bruxa do mar. Em seu plano para governar o Reino, ela está destruindo e enfeitiçando tudo e até mesmo raptou um membro da família real.

Ajude Ariel a resgatar sua voz mágica e salvar seu pai, o Rei Triton. Ou ajude Triton a arremessar raios mágicos e salvar Ariel. Você lutará contra ouriços do mar, esqueletos e furiosos tubões.

Mas não tema; amigos fiéis correrão em seu auxílio sempre que você os chamar e te ajudarão a vencer os desafios para conseguir libertar o Reino.

Boa sorte!

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 de 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.
- 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.

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 o seu médico.

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

Nº CO 063 155221

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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