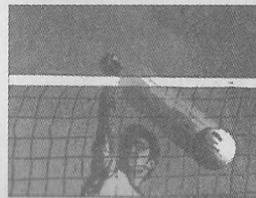
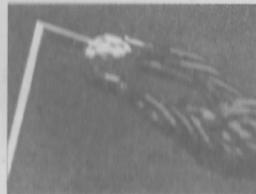


Master System



**GREAT
VOLLEY**



**SUPER
FUTEBOL II**



WIMBLEDON

MANUAL DE INSTRUÇÕES

© 1996, Sega

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZONIA

TEC TOY

SEGA

SEGA

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se, no mínimo, a 2,5 metros da tela da 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.

7

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- (a) Jogar video games
- (b) Praticar esportes
- (c) Curtir a Natureza
- (d) Todas as anteriores
- (e) Nenhuma das anteriores

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

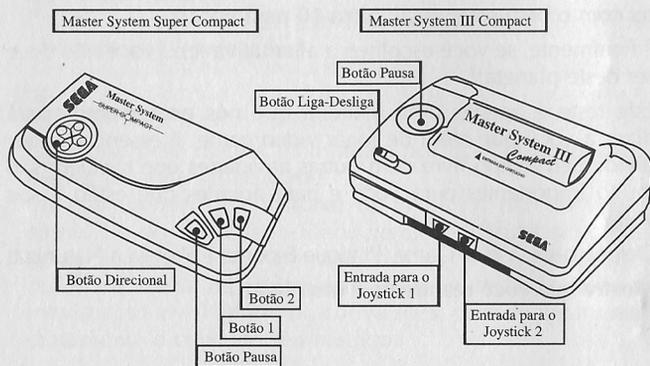
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COLOCANDO O CARTUCHO NO MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o Master System está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com 2 jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho 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. O primeiro jogo que vai aparecer na tela é o Great Volley. Se desejar trocar de jogo, basta ligar e desligar o console, que um novo jogo vai aparecer, e assim sucessivamente. Este cartucho contém 3 jogos: Great Volley, Super Futebol II e Wimbledon.
5. Os três jogos são para 1 ou 2 jogadores.

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



GREAT VOLLEY

O que é

Este é um jogo repleto de saques inteligentes, ataques estonteantes e cortadas simplesmente mortais. Oito seleções nacionais de vôlei, escolhidas entre as melhores do mundo, estão à sua espera, para a realização de partidas inesquecíveis.

Quem é quem

Você é o grande técnico que orientará a equipe que escolher, levando-a a mais um título mundial. Vai ser necessário toda a sua agilidade mental, a fim de tomar decisões instantâneas, que resultarão nas jogadas mais adequadas para romper a resistência adversária.

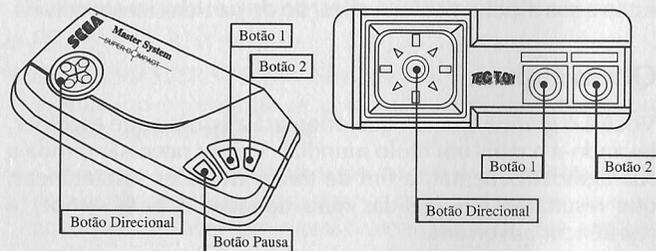
Assim que tiver passado pelos três níveis de jogo do Great Volley, estará pronto para enfrentar toda a forte pressão e o ritmo incrível que ele requer.

Assuma o controle

Antes de começar a jogar, treine um pouco os movimentos e funções de cada botão do seu Joystick. Lembre-se de que, para realizar jogadas cada vez mais efetivas, é necessário manipular o Joystick com a maior rapidez. Pratique por alguns minutos e você estará pronto para caminhar rumo à vitória.

Funções Básicas

O seu Joystick está equipado para executar todos os movimentos abaixo descritos. Veja, agora, quais são os botões de controle e o que eles fazem.



O Botão de Direcional

(ou **Botão D**): Movimenta os jogadores

Orienta a direção do voo da bola

O **Botão 1**: Provoca o pulo
Força um bloqueio

O **Botão 2**: Dispara o saque
Recebe a bola
Levanta e passa a bola
Corta ou "larga" (no campo adversário) a bola, após uma levantada

Agora que você já sabe como executar cada movimento, vamos à organização do jogo, para que você possa dominar todos os lances.

Saque

O saque inicia cada set e só pode ser dado a partir da "área de saque".

Para efetuar o saque, proceda assim:

- Utilize o **Botão D** para movimentar e colocar o sacador na posição correta.
- Aperte o **Botão 2** para levantar a bola.
- Após a bola ser levantada, aperte o **Botão D** na direção em que você quer mandar a bola e, então, execute o saque (pressionando o **Botão 2**).

Recepção

Tente sempre adivinhar onde a bola vai cair, para agir imediatamente.

- Coloque seus jogadores na direção do ponto onde a bola deve cair apertando o **Botão D**.
- O jogador que estiver mais perto da bola entrará em contato com ela.

Levantada

Esta jogada é vital para a execução de cortadas e passes. Movimento o levantador, isto é, o jogador que vai levantar a bola com o **Botão D**, na direção do local onde a bola deve cair.

A seguir, aperte novamente o **Botão D**, mas na direção do levantador e, ao mesmo tempo, aperte o **Botão 2** para levantar a bola.

* O **Botão D** só controla a direção da bola quando ela está diretamente acima do jogador.

Para que a bola seja bem levantada, escolha um jogador bem próximo a ela.

Cortada ou passe

Assim que a bola é levantada, a jogada deve ser completada com um destes dois movimentos ofensivos: cortada ou passe. Para executar um ou outro, faça assim:

- Coloque o jogador em posição perto da bola com o **Botão D** e, em seguida, aperte o **Botão 1** para fazer o jogador pular.
- Depois, aperte o **Botão D** a fim de dirigir a bola ao ponto desejado e, então, aperte o **Botão 2** para o jogador bater na bola no momento em que ele estiver no ar, isto é, em pleno pulo.

Bloqueio

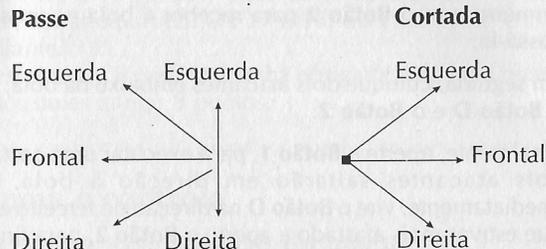
Se sofrer uma cortada ou uma “largada”, procure defender-se fazendo um bloqueio, do seguinte modo:

- Primeiro, determine quais dos seus jogadores vão participar do bloqueio. A seguir, aperte o **Botão 2** uma vez para que 2 jogadores de frente se movimentem juntos. Se quiser fazer o bloqueio com 3 jogadores, aperte duas vezes o **Botão 2**.
- Finalmente, ponha a turma escolhida em posição, apertando o **Botão D** e, aí, aperte o **Botão 1** para realizar o bloqueio.

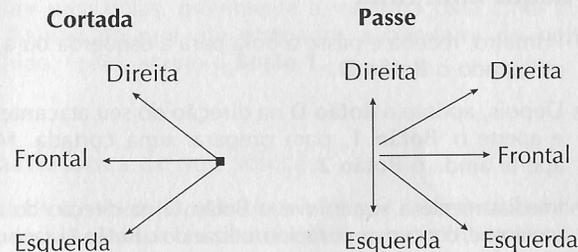
Mudança de lado

Durante a partida, é possível que você tenha que mudar de lado, como explicamos mais adiante. Nesse caso, a mudança acontecerá automaticamente. As setas abaixo indicam que a direção do vôo da bola será determinada pelo lado que você ocupa na quadra.

1. Quando você ataca do lado esquerdo da quadra:



2. Quando você ataca do lado direito da quadra:



Estratégias de ataque

Aqui estão duas diferentes estratégias de ataque, ambas com o mesmo objetivo: confundir o adversário e, conseqüentemente, dificultar sua defesa.

Ataque retardado

- Primeiro, use o **Botão 2** para receber a bola e, em seguida, passá-la.
- Em seguida, coloque dois atacantes embaixo da bola, usando o **Botão D** e o **Botão 2**.
- Finalmente, aperte o **Botão 1**, para executar uma cortada. Os dois atacantes saltarão em direção à bola. Então, imediatamente, vire o **Botão D** na direção do terceiro atacante que estiver mais afastado e aperte o **Botão 2**, para finalizar a jogada. O adversário ficará confundido, pensando que a bola sairá de um dos primeiros atacantes.

Ataque com finta

- Primeiro, receba e passe a bola para a esquerda ou a direita, utilizando o **Botão D**.
- Depois, aponte o **Botão D** na direção do seu atacante central e aperte o **Botão 1**, para preparar uma cortada. Mas não aperte ainda o **Botão 2**.
- Imediatamente a seguir, vire o Botão D na direção do atacante seguinte e, com um pulo rápido (utilizando o **Botão 1**), faça com que ele realize a cortada (utilizando, agora sim, o **Botão 2**).

A pontuação

Todas as partidas do Great Volley seguem as mesmas regras básicas e o mesmo critério para a contagem dos pontos. Cada partida é disputada no sistema de "melhor de 3 sets". Isto quer dizer que, para vencer, qualquer dos adversários precisa fazer ou 2 sets a 0, ou 2 sets a 1. Cada sete é jogado até serem alcançados 15 pontos. Ganha o jogo o lado que chegar primeiro aos 15 pontos, mantendo uma diferença mínima de 2 pontos

sobre o adversário. Se houver empate em 14 pontos, a disputa vai a 16 pontos. Quer dizer deverá fazer 16 a 14 para encerrar a partida. Ou 17 a 15, ou 18 a 16... - e assim por diante.

No terceiro set, haverá mudança obrigatória de lado quando um dos times atingir 8 pontos.

Assuma o controle

Antes de mais nada, escolha a sua seleção.

Há 8 Seleções Nacionais esperando por sua escolha: Estados Unidos (USA), União Soviética (USSR), República Popular da China (CHINA), Coréia do Sul (KOREA), Japão (JAPAN), Brasil (BRAZIL), Cuba (CUBA) e França (FRANCE). Para escolher uma delas, movimente a moldura para cima ou para baixo, até que ela enquadre a bandeira do país escolhido. Então, aperte o **Botão 1**.

Característica de sua seleção

A esta altura, você já pode determinar as características de jogo de sua equipe para aumentar as possibilidades de vitória. São três os fundamentos que pode escolher, a fim de incrementar o potencial de seus jogadores.

- Saque Determina a velocidade no saque.
- Cortada Determina a velocidade da bola cortada.
- Recepção Determina a rapidez dos movimentos dos jogadores.

Você recebe um conjunto inicial de pontos para cada fundamento. E, à medida que aumentar o respectivo valor numérico, sua equipe fica cada vez mais "afiada", porque estará jogando com fundamentos mais potentes.

O conjunto inicial de pontos ou pontos de fundamentos é organizado da maneira seguinte.

Serviço 1*

Cortada 1* * Ponto de fundamento

Recepção 1*

Assim, o conjunto pré-programado dos Pontos Iniciais ou Pontos de Fundamentos é o seguinte, dependendo do tipo de jogo:

- Jogo de torneio oficial (Tournament Play) 4
- Jogo Amistoso (Goodwill Match) 5
- Jogo entre 2 jogadores (1 P vs. 2 P) 5

Mais adiante, há outras explicações a respeito.

Se quiser reajustar qualquer ponto, oriente a seta até o fundamento de sua escolha e utilize o **Botão D** (da esquerda para a direita), a fim de aumentar ou diminuir o valor numérico. Aperte o **Botão 1** para entrar na quadra.

Uma observação final: nos jogos de torneio oficial, seus pontos iniciais aumentam em 2 toda vez que você tiver ganho o jogo precedente.

Pedido de tempo

Você pode interromper o andamento do jogo, “pedindo tempo”, isto é, solicitando um intervalo a fim de reajustar um fundamento falho e que lhe esteja custando pontos.

É aconselhável pedir tempo logo depois de um erro (por exemplo, perda de ponto no saque) e, antes que o juiz apite autorizando o novo saque.

Para isso, aperte o **Botão 1** e, ao mesmo tempo, o **Botão D** para baixo.

E procure escolher bem o momento de pedir tempo, pois isto só pode ser feito duas vezes em cada set.

E Deixe a Bola Voar !

Antes de começar, escolha o tipo de jogo que quer disputar. O Great Volley oferece-lhe três opções: TREINO (PRACTICE), JOGO AMISTOSO (GOODWILL MATCH) e JOGO DE TORNEIO OFICIAL (TOURNAMENT PLAY).

Se já está pronto para entrar na quadra e mostrar por que você é o bom, escolha seu tipo de jogo (movimentando a seta na tela e apertando o **Botão 1**) e...siga em frente !

Cada jogo possui características próprias. Por isso, entre em cada um deles com cuidados redobrados.

E que vença o melhor.

Para 1 Jogador

1. Treino (Practice)

Para treinar saque (“service”) e cortada (“spike”), é só escolher os dois fundamentos no “cardápio” ou ‘menu Screen’, que aparecem na tela. depois, aperte o **Botão 1** e comece.

Se você escolheu saque, pode treinar em vários pontos da área de saque. Para desistir da jogada, aperte o **Botão 1** e volte para o “cardápio”.

Para treinar cortada, aperte o **Botão 2** e a bola irá ao levantador. Se ele não elevar a bola direito, a cortada jamais será bem feita, portanto, utilize o **Botão D** para orientar a bola com precisão.

Assim que a bola for levantada, aperte o **Botão 1** para o cortador saltar. A seguir, aperte o **Botão 2** para dar a cortada. Para desistir da jogada, aperte o **Botão 1**.

Quando decidir parar o treino, selecione na tela o item “discontinue practice”, voltando para o “cardápio”.

2. Partida amistosa (Goodwill Match)

Uma partida amistosa é uma disputa única. Você escolhe o seu time e, também, o time que será operado pelo MASTER SYSTEM. Após escolher a seleção com a qual jogará, determine suas características. Faça o mesmo para a seleção com a qual o MASTER SYSTEM jogará.

3. Torneio oficial (Tournament)

Nesta modalidade, você terá que disputar várias partidas, pois há um título em questão. Assim, você só escolhe sua própria seleção. Seu adversário será escolhido automaticamente pelo MASTER SYSTEM. Após escolher o time, determine suas características.

A seguir, pode começar a jogar, assim que ouvir o apito autorizando o saque.

Se ganhar a partida, você passa para a partida seguinte. Se perder, será eliminado; se continuar ganhando, avançará até o grande jogo final. Vencendo o mesmo, será o campeão do torneio !

Para 2 Jogadores

Quando 2 Jogadores entram no great Volley, este exige o máximo de ambos os competidores. Mas, as emoções também não são menores! Antes de mais nada, escolha seu tipo de jogo e aperte o **Botão 1**.

É importante lembrar que os 2 Jogadores podem disputar, entre si, partidas amistosas, ou então, competir no torneio oficial. Mas atenção! Neste caso, os 2 jogadores não competem entre si - na verdade, cada um joga contra o MASTER SYSTEM. A seguir, damos mais detalhes.

1. Partida amistosa (Goodwill match)

Cada um dos 2 Jogadores escolhe o próprio time e determina suas respectivas características. Para começar, aperta-se o **Botão 1**. A partida termina quando qualquer um dos 2 Jogadores tiver ganho 2 sets.

2. Torneio Oficial (Tournament Play)

Aqui também, cada Jogador escolhe seu time e determina suas respectivas características. A seguir, aperta-se o **Botão 1** e aguarda-se que apareça na tela o placar do torneio.

O jogador 1, então, inicia o jogo contra uma seleção escolhida automaticamente pelo MASTER SYSTEM. Quando esta partida termina, é a vez do Jogador 2 entrar na quadra. O Jogador que perder será eliminado do torneio. Quem ganhar continuará, ou até ser também eliminado ou até vencer a partida final, tornando-se, então vencedor do torneio.

Se ambos os Jogadores ganham todas as suas respectivas partidas, ambos se classificam para a grande final do torneio. Neste caso, um joga contra o outro. Quem vencer esta partida decisiva, vence também o torneio!

Os termos usados no Great Volley

Para você seguir o melhor jogo, aqui está a relação dos termos usados durante o transcorrer das partidas. Lembre-se de que o "juiz" é computadorizado e atua dentro do MASTER SYSTEM. Ele aplica as regras do jogo direitinho e com total imparcialidade, mesmo quando um dos jogadores é o próprio MASTER SYSTEM!

Score Point (Marcação de Ponto)

Quando o time que recebe a bola comete um erro, o time que sacou ganha um ponto. Se o time que sacou perde a bola, o saque passa para o time contrário.

Side Out (Mudança no Direito de Saque)

Significa que o direito ao saque muda de time. Quando o time que saca comete um erro, o saque passa para o time contrário.

Rotation (Rodízio)

Quando um dos times é beneficiado com o saque, seus jogadores mudam para a posição seguinte na quadra, no sentido dos ponteiros do relógio.

Overtimes (“Quatro Toques”)

Quando, numa mesma jogada, os jogadores de um time tocam na bola quatro vezes seguidas, antes de fazê-la voltar para o lado contrário, o “juiz” pára o jogo, e a bola passa a pertencer ao lado contrário. Não há “quatro toques” quando um ataque é bloqueado e depois os jogadores do time atacado tocam na bola mais três vezes. Nesse caso, o primeiro toque na bola não é levado em conta.

Set Point (Ponto decisivo do set)

É o último ponto do set e o que dá a vitória a um dos times no set .

Match Point (Ponto decisivo no jogo)

É o último ponto de toda a partida e o que dá a vitória final ao time que o marca.

SUPER FUTEBOL II

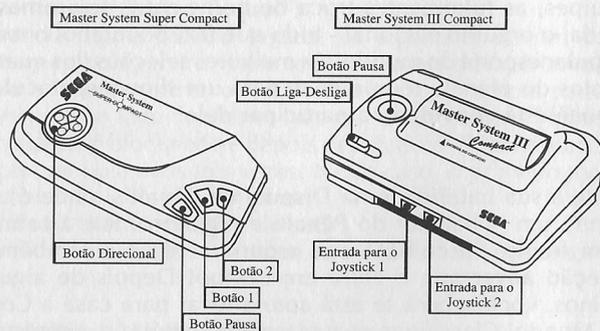
Experimente os chutes explosivos, o preciso trabalho de equipes, as fulminantes troca de bolas entre dois times e ainda, o orgulho nacional - tudo que faz, do futebol o mais popular esporte do mundo! As melhores seleções dos quatro cantos do planeta reuniram-se para um show espetacular, e você está convidado a participar dele!

Teste a sua habilidade na Disputa de Pênaltis, onde é um contra um - batedor do Pênalti e o goleiro. Sue a camisa num treino - escolha a sua própria seleção e também a seleção adversária e entre em campo! Depois de alguns treinos, você saberá se está apto a levar para casa a Copa do Mundo! Classifique-se na fase eliminatória e, depois, vá liquidando todas as seleções que se interpuserem em seu caminho na batalha pelo título mundial!

Escolha a seleção que vai jogar, baseando-se na sua velocidade, capacidade de chute, poder ofensivo e habilidade na defesa. Sinta a torcida ir à loucura na hora que você entrar em campo! A galera está ansiosa para ver o futebol e você tem tudo para satisfazê-la!

ASSUMA O CONTROLE!

Antes de entrar em campo, aprenda as funções de cada botão do seu joystick!



Botão Direcional: (Botão D)

- Movimenta o marcador de seleção no “Modo de Jogo” e no “Selecione seu Time”.
- Movimenta o jogador no controle de bola (ataque).
- Movimenta o jogador indicado por uma seta (defesa).
- Controla a direção na tentativa de um passe ou de um chute.

Botão 1

- Faz as seleções, isto é, as escolhas nas telas “Modo de Jogo” e “Escolha do time”, e permite avançar por elas .
- Faz o jogador de defesa, assinalando por uma seta, tentar um “carrinho”.
- Passa a bola para um companheiro de equipe.

Botão 2

- Faz as seleções, isto é, as escolhas nas telas “Tipo de Jogo” e “Escolha de time”, e permite avançar por elas.
- Chute da bola.

Observações iniciais

A estrutura do jogo

Os pontos básicos do Super Futebol II são as seguintes:

O **Botão D** é utilizado para movimentar os jogadores, o **Botão 1** serve para passar a bola e o **Botão 2** serve para chutar a bola. Maiores detalhes são fornecidos mais adiante neste manual.

O jogo está dividido em dois tempos de 10 minutos cada, amenos que o jogo termine empatado (veja mais adiante o que fazer neste caso).

O círculo do relógio fica branco enquanto o jogo estiver em andamento. Porém há três situações nas quais o relógio pára: quando a bola sai de campo, quando um gol é marcado e quando termina o primeiro tempo. Nestas três situações, o círculo do relógio fica preto. O relógio não é usado na Disputa dos Pênaltis e também não é usado na prorrogação se o jogo terminar empatado.

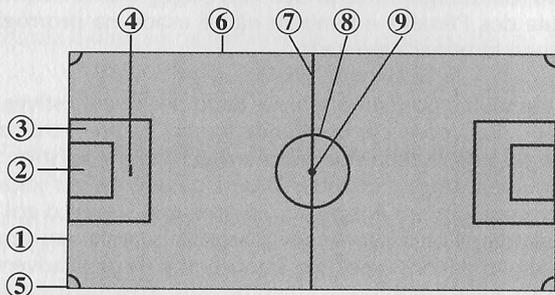
O chute inicial do jogo é sempre dado por quem estiver com o joystick. Para começar o segundo tempo, os times trocam de lado e a saída é dada por quem estiver com o Joystick 2 ou pelo Master System, quando só uma pessoa estiver jogando. Sempre que um gol é marcado, o time que sofreu o gol dá a nova saída. (Considera-se gol marcado quando um craque, de qualquer um dos times, faz a bola entrar na meta adversária. Cada gol vale 1 ponto.)

Durante o pontapé de saída, arremesso lateral, cobrança de escanteio, ou gol marcado, aparece uma mensagem com a cor da equipe que marcou o gol. Por exemplo, se a Inglaterra (uniforme branco) joga contra a Escócia (uniforme violeta) e a bola sai de campo tocada pela Escócia, aparece a mensagem "Lateral" em letras brancas, o que quer dizer que o arremesso pertence à Inglaterra.

Os participantes são bem treinados e possuem muito espírito esportivo. Não há impedimentos, ninguém tenta iludir o adversário com atitudes antiesportivas e não existem jogadas desleais, E, é claro, ninguém faz cera!

O campo da batalha

- | | |
|----------------------|-------------------------------------|
| 1 Linha de fundo | 6 Linha lateral |
| 2 Pequena área | 7 Linha central |
| 3 Grande área | 8 Grande círculo ou círculo central |
| 4 Marca do pênalti | 9 Marca para a saída |
| 5 Marca do escanteio | |



Começa o jogo

Depois de aparecer a imagem do Título, aperte o **Botão 1** ou **Botão 2** do joystick, para fazer aparecer a imagem "Modo de Jogo". Você pode escolher entre Copa do Mundo ("World Cup"), Jogo-treino para um jogador, isto é, a pessoa que disputa o **Super Futebol II** e Disputa de pênalti para 1 jogador. Se houver dois jogadores, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** no Joystick 2, na Tela Título.

Também podem ser escolhidos o Jogo-treino para dois jogadores ("Test Match 2P") e a disputa de Pênalti para dois jogadores ("Penalty Kick Contest 2P").

Para assistir a uma pequena demonstração do jogo antes deste começar pra valer, não aperte nenhum botão quando aparecer a imagem do Título. Espere uns 15 segundos e a demonstração se iniciará automaticamente.

Jogo com 1 jogador

Você pode escolher três tipos ("Modos") na imagem "Jogo com 1 jogador". Aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de movimentar o marcador até sua escolha. Então selecione apertando o **Botão 1** ou o **Botão 2** no console.

Jogo com 2 jogadores

Há dois tipos ("Modos") que você pode escolher. Aperte o **Botão D** para cima ou para baixo, a fim de movimentar o marcador até sua escolha e aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** no Joystick 2.

Copa do mundo

Há 30 times a sua escolha. Desses 30, classificam-se 24 para a Primeira fase. Os 6 restantes voltam para casa mais cedo. Se jogar bem na Primeira fase, você se classifica para as Finais. Nesta, 16 times fazem jogos eliminatórios, isto é, quem perder um jogo cai fora!

Escolha o seu time

Após selecionar o "Modo" de jogo, aparece a imagem "Escolha do Time". Os 30 times ou seleções são identificados pelo nome e bandeira do país que cada um representa. Aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** para entrar na escolha selecionada.

Fase Eliminatória

O Master System divide as 24 equipes nacionais em 6 grupos de 4 cada um. Procure o grupo que está seu time, com os 3 adversários da primeira etapa. Enquanto você disputa seu próprio jogo, outros jogos estão em andamento, a fim de indicar os melhores de cada grupo. A vitória vale 2 pontos e o empate vale 1 ponto.

Se, após três rodadas eliminatórias, o total de pontos conseguidos por seu time estiver entre os 16 mais altos, você avança para o Turno Final! Se não alcançar pontos suficientes para se classificar entre os 16 melhores times, você cai fora e o jogo termina.

Importante!

- Os 6 times do lado direito da imagem "Escolha do Time" (França, Dinamarca, Hungria, Polônia, China e México) só podem participar da Copa do Mundo se forem selecionados pelos jogadores deste video game.
- Se você descobrir que o time que você escolheu está incluído num grupo cujos outros 3 integrantes são das equipes mais fortes da Copa, você tem direito a refazer a composição dos grupos, a fim de aumentar suas chances no torneio. Aperte o Botão de Pausa no Master System.

A Segunda Fase da Copa do Mundo Fase Final

Se o seu time é um dos 16 felizardos finalistas, você verá na "imagem de congratulações" a notícia da sua admissão na Fase Final da Copa! Segue-se a imagem que apresenta as chaves da disputa, preparadas automaticamente pelo Master System.

A Fase Final é um torneio eliminatório. Isso quer dizer que, se perder um jogo, você cai fora! Para conquistar o título de campeão, você precisa ganhar quatro jogos contra algumas das mais fortes seleções de futebol do mundo!

Empate!

Se o tempo regulamentar de uma partida terminar empatado, haverá decisão por Pênaltis. Cada time tem direito a 5 cobranças. O primeiro time a atingir uma diferença de gols matematicamente impossível de ser desfeita pelo adversário é considerado o vencedor do jogo.

Se após as 5 cobranças, os dois times continuarem empatados, as cobranças continuam alternadamente, até que um dos times alcance o primeiro gol de vantagem, após igual número de cobranças. Veja, mais adiante neste manual, maiores detalhes na rubrica "Cobrança de Pênaltis" sobre técnicas de defesa de pênaltis.

Jogo-Treino com 1 ou 2 jogadores

Se jogar sozinho, você joga contra o Master System. Se houver 2 jogadores, um joga contra o outro, numa única partida. Se jogar sozinho, esta é uma boa oportunidade para você aprimorar a sua técnica. Com 2 jogadores, a chance também é boa para um bom jogo amistoso, portanto, sem validade para o campeonato mundial.

Quando só há 1 jogador

Ao surgir a imagem "Selecione seu time", aperte o **Botão D** para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita até que seja enquadrada a bandeira do time que você deseja escolher.

Aperte o **Botão 1** ou **2** para entrar na seleção. A seguir você precisa escolher o time com que o Master System jogará. Para facilitar as coisas para o seu lado, escolha um time forte para você e um relativamente fraco para o Master System.

Quando há 2 jogadores

Você e seu adversário escolhem os seus respectivos times na tela "Escolha do Time", onde estão as bandeiras nacionais das 30 seleções. O jogador 1 escolhe em primeiro lugar, utilizando o joystick 1. A seguir o jogador 2 escolhe o seu time, utilizando o joystick 2. O procedimento para a escolha é o mesmo usado nas partidas de 1 só jogador.

Após a escolha dos 2 times, aparece a primeira imagem "Versus", isto é, a imagem que identifica, pelas bandeiras e nomes abreviados, quais os países em confronto (Por exemplo: Itália "versus" (X) Austria). Aperte o **Botão 1** ou **2**; no jogo com 2 jogadores, o jogo pode ser iniciado com o Joystick 2, a fim de avançar para a imagem do jogo. Os craques dos dois times surgem dos vestiários para receber os ruidosos aplausos do público que lota o estádio! A segunda imagem "Versus" mostra o lado que cada time ocupa no campo. O time do jogador 2 (ou do Master System) sempre defende a metade superior do campo. Para o segundo tempo, os jogadores mudam de lado e a saída agora é dada pelo time do jogador 2 (ou do Master System)

Disputa de Pênaltis (1 ou 2 jogadores)

1 jogador

Escolhe seu time dentre os 30 disponíveis e, em seguida, escolha o time do Master System. A imagem "Versus" aparece quando você apertar o **Botão 1** ou **2**. Aperte, novamente, o **Botão 1** ou **2** para começar a Disputa de Pênaltis.

2 Jogadores

O jogador 1 escolhe seu time, utilizando o joystick 1, e o jogador 2 escolhe o seu com o joystick 2. Aperte o **Botão 1** ou **2** para ver a imagem "Versus" e aperte, novamente, qualquer desses 2 botões para iniciar a Disputa dos pênaltis.

Como jogar

Para começar, cada time tem 5 cobradores já designados. Os cobradores dos dois times se alternam na cobrança. Vence o time que conseguir marcar o maior número de gols.

Se um dos dois times conseguir uma diferença de gols matematicamente impossível de ser superado pelo adversário (3 a 0, 4 a 1, 4 a 2), é declarado vencedor, não havendo necessidade das cobranças restantes.

Se houver empate, após as 5 cobranças de cada lado, cada time continua cobrando alternadamente até um deles conseguir a vantagem de 1 gol, após igual número de cobranças por parte dos dois times.

Chutando

Para determinar a direção de um chute, aperte o **Botão D** em qualquer direção. A seguir, aperte o **Botão 1** ou **2** para chutar a bola. Não chute a bola sempre no mesmo lugar, pois o goleiro adversário poderá se defender. Varie constantemente o ponto do gol nos seus chutes.

Defesa

Para movimentar seu goleiro para a posição que permita tentar a defesa, aperte o **Botão D** em qualquer direção. O goleiro é movimentado no momento preciso em que o cobrador atinge a bola. Portanto, se o goleiro vai em determinada direção não terá possibilidade de voltar!

Observação

Quando houver 2 jogadores, é uma boa idéia você não deixar a mostra o seu joystick, no momento preciso em que escolhe a direção do seu chute ou de sua tentativa de defesa. Não dê nenhuma "Colher de Chá" para o seu adversário!

Detalhes Importantes

As funções dos botões de seu joystick diferem, conforme você esteja no ataque ou na defesa. Se não se lembrar bem dessa diferença, você poderá se dar mal!

Quando estiver na defesa, o craque cujos movimentos você pode controlar é assinado por uma seta. À medida que a bola viaja pelo campo, a seta muda automaticamente para o jogador mais próximo da bola. Você não pode movimentar a seta; portanto observe-a cuidadosamente à medida, que o jogo se desenrola. No ataque, o jogador que tiver a posse de bola é indicado por uma seta.

Símbolos do Jogo

1. Jogador da defesa controlável
2. Jogador do ataque controlável
3. Cronômetro do jogo

Ataque

Drible

Movimente o jogador que tiver a posse da bola, utilizando o **Botão D**. Ele driblará automaticamente, movimentando a bola para frente com os pés.

Passe

Primeiro, é preciso decidir qual dos seus jogadores você quer que receba o passe. A seguir, aperte o **Botão D** na direção do jogador escolhido e, depois, aperte o **Botão 1**. Se você apertar o **Botão 1** sem antes ter que escolher a direção com o **Botão D** o passe irá alto até um companheiro muito distante do jogador que fez o passe. Se um jogador estiver com posse de bola, sem nenhum companheiro entre eles e a meta adversária, e você aperta o **Botão 1**, o resultado será um chute fraco. (A direção depende de você apertar ou não o **Botão D**. Em caso negativo, a bola sai em linha reta do jogador que fez o passe).

Observação

Certifique-se de que não há adversário entre o jogador que faz o passe e o jogador que deverá receber o passe. Eles certamente tentarão interceptar o passe!

Chute

No chute, a bola sai bem mais forte do que no passe. A distância é geralmente, maior e a bola se movimenta bem mais rápido. Se você apertar o **Botão 2** sem antes apertar o **Botão D**, a fim de determinar a direção do chute, a bola sai direta, em alvo. Por outro lado, se você controlar o movimento do jogador com o **Botão D** no momento do chute, a bola viaja na direção do gol adversário! A direção em que esse jogador estiver se movimentando não influi na direção do chute.

Lateral

Se um jogador, de um dos times, chuta a bola para fora do campo pelas linhas brancas laterais, o jogo pára momentaneamente e se reinicia com um arremesso lateral, efetuado pelo time contrário. Para arremessar a bola, aperte o **Botão 1** ou **2**.

Você pode controlar a direção do arremesso com o **Botão D**, ou pode arremessar a bola normalmente. Neste caso, a bola viaja alta e para bem longe, diretamente para um de seus companheiros. Se você escolhe a direção com o **Botão D**, o arremesso não será muito forte. Assim o time contrário poderá reconquistar a bola facilmente. Portanto, fique atento!

Cobrança de escanteio

O escanteio ou córner acontece quando um jogador chuta a bola pela sua própria linha de fundo. O time contrário, então, envia um jogador (aquele que estiver mais perto do ponto onde a bola saiu) para o canto do campo também mais próximo de onde a bola tiver saído, a fim de cobrar o escanteio. A cobrança é feita em direção ao companheiro melhor colocado em frente à meta adversária. Esta é uma boa oportunidade para marcar gol, se a cobrança for bem-feita.

Se você escolher a direção da cobrança do escanteio com o **Botão D**, apertando em seguida o **Botão 1** ou **2**, a bola vai para 1 dos 3 diferentes pontos em frente da meta adversária. Se apertar o **Botão 1** ou **2** para chutar a bola sem escolher a direção, a bola viaja para a linha central do campo, na direção de um de seus companheiros.

Defesa

O goleiro em ação

Quando um chute é desferido em direção ao gol, o goleiro automaticamente se movimenta para a bola. O mesmo acontece quando a bola chega à grande área. Você deve controlar os seus goleiros o mais rápido possível, pois ele sozinho não é capaz de defender a bola.

Depois de o goleiro fazer uma defesa (caso ele esteja de frente para o campo), se você apertar o **Botão 1** ou **2** sem escolher a direção, o goleiro chutará a bola para um companheiro que estiver na altura da linha central. Se você escolher a direção, o goleiro chuta a bola para o companheiro desejado.

Tiro de meta

O tiro de meta acontece quando um jogador do time atacante chuta a bola pela linha de fundo da defesa contrária. Esta, então, coloca a bola na sua pequena área, no ponto mais próximo àquele em que saiu a bola, e cobra um tiro livre, mais conhecido como tiro de meta.

Importante: neste caso o tiro de meta é cobrado por qualquer um dos defensores, com exceção do goleiro.

Se você apertar o **Botão 1** ou **2**, sem escolher a direção do tiro de meta, e o cobrador estiver de frente para o lado de cima do campo, a bola viaja alta e longa até encontrar um companheiro naquela parte do campo. Se você escolhe a direção do chute com o **Botão D** e aí apertar o **Botão 1** ou **2**, a bola viaja diretamente para o companheiro postado no ponto escolhido.

Contra-ataque

Para roubar a bola do ataque, utilize o **Botão D** a fim de fazer seu jogador avançar correndo para cima do atacante que estiver com a bola. Movimente seu jogador em direção ao atacante contrário. Com isso, você vira a situação ao seu favor, saindo da defesa e indo para o ataque!

Carrinho

Trata-se de um risco, mas se der certo com ele você retoma a bola. Movimente seu jogador em direção ao atacante que estiver com a bola e, então, aperte o **Botão 1**. Seu jogador desliza em direção ao atacante e tenta roubar-lhe a bola. Se o "carrinho" não funcionar na primeira vez, volte a usar esta técnica só quando estiver ganhando o jogo por um placar bem folgado!

Dicas úteis

- Domine bem o uso do seu joystick. Controlar a bola no ataque e jogar agressivamente são as chaves do sucesso!
- Faça alguns jogos-treinos com diferentes times, antes de disputar os jogos oficiais da Copa. Faça também uma Disputa de Pênaltis, pois nunca se sabe quando um jogo vai terminar empatado!
- Cuidado para não perder a posse de bola num arremesso lateral. Os defensores são muito ágeis e conseguem roubar a bola com certa facilidade quando se está desatento. A melhor coisa a fazer é apertar o **Botão 1** ou **2** sem escolher direção. Assim, você fica com a certeza de que a bola irá mesmo para um companheiro seu.
- Ao jogar contra os Master System, lembre-se de que os jogadores jamais descansam! Se perder a concentração, mesmo por um único segundo, você ficará em apuros!
- Fique de olho na formação dos grupos na Segunda Fase. Se você cair num grupo onde seus adversários são muito fortes, o melhor é você substituí-los, como já explicamos na rubrica "Importante!"

WIMBLEDON

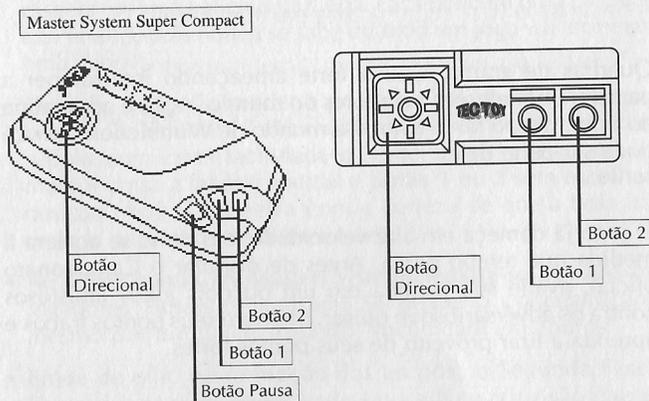
O Sonho de Todos os Jogadores de Tênis...

Quadras de grama. Chuva forte ameaçando interromper a partida. Os melhores jogadores do mundo. Ação e adrenalina do princípio ao fim. Assim é o mundo de Wimbledon, e você pode ser parte dele!

O jogo já começa em alta velocidade, e o ritmo se acelera à medida que tempo passa. Antes de disputar o Campeonato oficial, avalie sua técnica em um ou dois jogos amistosos contra os adversários que quiser. Melhore seus pontos fracos e aprenda a tirar proveito de seus pontos fortes.

Agora é a hora de encarar os campões nos quatro torneios de maior prestígio do mundo! Use sua força para quebrar o serviço... faça seu oponente subir com um lob profundo, e em seguida queime-o com uma bola rápida no fundo... Acerte uma bola atrás da outra em um jogo de fundo de quadra... avance para a rede, forçando o erro de seu adversário. WIMBLEDON permitirá que você experimente os dramas e as glórias, além da ação eletrizante, do melhor tênis do mundo!

ASSUMA O CONTROLE



Botão D

- Pressione-o para movimentar o marcador nas telas de opções.
- Pressione-o para cima para mandar uma bola com efeito (Topspin).
- Pressione-o para baixo para mandar uma bola diagonalmente (Slice).
- Pressione para a direita ou para a esquerda a fim de controlar a direção da bola tanto em um saque como em uma devolução.

Botão 1

- Pressione-o para cancelar uma escolha.
- Pressione-o para devolver um voleio ou saque.
- Pressione-o para erguer a bola para um saque.
- Pressione-o para executar um saque horizontal.
- Pressione-o para rebater uma bola baixa e horizontal.

Botão 2

- Pressione-o para confirmar uma opção.
- Pressione-o para rebater um voleio ou saque de seu adversário.
- Pressione-o para erguer a bola para um saque.
- Pressione-o para um saque curvo.
- Pressione-o para uma mandar uma bola em uma curva alta e lenta (Lob).

Botão de Pausa (no console)

Pressione-o para fazer uma pausa na partida. A pausa só será possível no intervalo das disputas de pontos. Ao pressionar o **Botão de Pausa**, serão exibidas na tela tanto a pontuação do game atual quanto a pontuação total da partida.

Iniciando

Já que você decidiu aceitar o desafio, boa sorte! Após a Tela com o logotipo SEGA, aparece a Tela de Apresentação. Quando forem apresentadas as palavras PRESS START BUTTON, pressione o **Botão 1 ou 2**. A tela de Seleção do modo de Jogo (GAME MODE SELECT) aparecerá.

Tela de Seleção de Modo de Jogo (GAME MODE SELECT)

Wimbledon lhe oferece dois modos de jogo: FREE MATCH (Jogo Amistoso) ou Grand Slam Mode (Campeonato). Selecione um deles colocando uma bola de tênis próxima à sua opção com o **Botão D** e confirme sua escolha pressionando o **Botão 2**. Se você selecionar FREE MATCH, a tela correspondente a este modo se seguirá. Caso contrário (opção Grand Slam Mode), uma bola de tênis aparecerá ao lado da palavra START (Início).

Os jogadores iniciantes deverão pressionar o **Botão 2** nesse ponto. Se desejar entrar com a senha de um jogo anterior (ver "Senhas" mais adiante), movimente a bola de tênis até a palavra PASSWORD e pressione o **Botão 2**.

NOTA: Para cancelar uma escolha já efetuada, pressione o **Botão 1** a qualquer momento.

Jogo Amistoso

WIMBLEDON permite partidas com um ou dois jogadores. Seguem abaixo as explicações das diferentes configurações possíveis:

P1 vs COM

Você contra o MASTER SYSTEM.

P1 vs P2

Você contra o inimigo.

P1,COM vs COM,COM

Você jogará em dupla com um parceiro controlado pelo MASTER SYSTEM, contra uma dupla de jogadores também controlada pelo MASTER SYSTEM.

P1,P2 vs COM,COM

Você e um amigo serão parceiros em um jogo de duplas contra dois jogadores controlados pelo MASTER SYSTEM.

P1,COM vs P2,COM

Você e um parceiro controlado pelo MASTER SYSTEM jogarão um jogo de duplas contra um amigo e outro parceiro, também controlado pelo MASTER SYSTEM.

Coloque o marcador próximo à sua opção e pressione o **Botão 2**. Se você já tiver uma senha de algum jogo anterior (ver "Senhas" mais adiante), você poderá utilizá-la e permitir que seu jogador pratique um pouco. Você também poderá treinar contra um adversário futuro. No caso de uma partida com dois jogadores, cada um deles deverá fornecer uma senha (eles poderão fornecer a mesma senha mas, neste caso, o segundo deverá entrar com o nome de seu jogador). Posicione o marcador junto à sua opção e pressione o **Botão 2**.

Seleção de Jogadores

Dezesseis dos melhores profissionais estarão à sua disposição. Selecione aquele que mais lhe agrada. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de ver os dados de cada um deles: o nome do jogador, seu país, pontuações e tipo de jogo.

Os jogadores são classificados em três diferentes categorias: SPEED (Velocidade), POWER (Força), e SKILL (Habilidade). A mais alta classificação em cada categoria é 20, e a mais baixa 1. Os principiantes devem selecionar jogadores com classificação geral alta. Assim que tiver encontrado o jogador que deseja, pressione o **Botão 2**.

GROUND STROKER (Batedor de Fundo): Jogador de fundo de quadra.

NET PLAYER (Jogador de Rede): Frequentemente avança à rede e tenta controlar o jogo desta posição.

ALL ROUNDER (Toda a Quadra): Joga bem em toda a quadra, tanto na rede quanto no fundo.

Agora é o momento de selecionar um adversário (se estiver jogando contra o MASTER SYSTEM). Veja novamente os dados dos jogadores disponíveis, pressionando o **Botão D** para cima ou para baixo, e confirmando sua escolha com o **Botão 2**.

NOTA: A qualquer momento, para retornar à tela anterior, pressione o **Botão 1**.

Seleção do Piso da Quadra

Existem três tipos básicos de quadras: HARD (Dura), LAWN (Grama) e CLAY (Saibro). A velocidade e o pulo da bola diferem de uma para a outra. Posicione o marcador junto à superfície desejada e observe o quadrado à direita que mostrará a reação da bola sobre aquele tipo de superfície. Para escolher uma, certifique-se de que o marcador está posicionado junto ao tipo de quadra desejada e pressione o **Botão 2**.

Você poderá jogar uma partida de 1 Set ou de 3 Sets. Com o **Botão D**, posicione o marcador junto à sua opção e pressione o **Botão 2** para confirmá-la. No caso de uma partida de 3 Sets, não haverá necessidade de um terceiro set se um mesmo jogador conseguir vencer os dois primeiros. Ele só será jogado, como desempate, quando cada um dos jogadores tiver vencido um Set.

Aprimore sua Técnica

A Tela de Versus aparecerá a seguir. Ela mostrará as fotos e os nomes do seu jogador e de seu oponente. No caso de partidas em duplas, todos os nomes e fotos dos quatro jogadores serão mostrados. Pressione o **Botão 2** para ir à quadra.

WIMBLEDON é um jogo de movimentos rápidos. Se você não se concentrar em cada lance de seu adversário, ele irá destruí-lo.

Utilize os botões para sacar e rebater, conforme descrito anteriormente. Lembre-se que você estará num jogo-treino - assim, procure utilizar várias técnicas para descobrir quais jogadas necessitam ser trabalhadas. O treino é o caminho da perfeição!

O Campeonato

Depois de algum tempo treinando, você acha que já está pronto para o Campeonato? É o que veremos! O Campeonato abrange quatro torneios: o americano, o australiano, o francês e, é claro, o de Wimbledon. Cada torneio se iniciará com oito jogadores de alto nível (você entre eles). As partidas serão sorteadas aleatoriamente pelo MASTER SYSTEM. Pode ser que você tenha que enfrentar, logo de saída, um jogador bastante habilidoso. Ou se tiver sorte, pode ser que sua primeira partida seja com um jogador mais fraco. Vamos ao jogo!

Selecione Grand Slam Mode (Campeonato) a partir da Tela de Seleção de Modo de Jogo, e pressione o **Botão 2**. Se você for principiante, o próximo passo será posicionar o marcador próximo a START, e apertar o **Botão 2**. (Para informações sobre senhas, ver o item "Senhas" adiante).

Entrada do Nome

Na parte inferior da tela seguinte aparecerá uma tabela de letras. Pressione o **Botão D** para a direita ou para esquerda a fim de posicionar o marcador sobre a letra que você deseja introduzir. Pressione o **Botão 2** para confirmar a escolha da letra. Ela aparecerá no retângulo que se encontra sobre a tabela. Você poderá entrar com até seis letras.

Se você quiser alterar uma das letras já selecionadas, movimente o marcador sobre a flecha apropriada e pressione o **Botão D** repetidamente até que a letra que se encontra no retângulo (e que você deseja alterar) comece a piscar. Mova então o marcador para a tabela, posicione-o sobre a nova letra que deseja introduzir e pressione o **Botão 2**. Após terminar, movimente o marcador para a posição "ED" (Fim), e pressione novamente o **Botão 2**.

NOTA: Após a entrada das seis letras, o marcador automaticamente se deslocará para a posição "ED".

A próxima tela será a de Status. Verifique se seu nome aparece, da forma em que foi introduzido, sob a sua foto. Pressione o **Botão 2**.

Eliminatórias

Oito jogadores de alto nível competem em cada torneio. Eles serão divididos em dois grupos de quatro, e a cada um será atribuído um adversário. Seu nome aparecerá no canto esquerdo da tela, ocupando a primeira posição da chave, seguido do nome de seu primeiro adversário e dos demais jogadores. Os vencedores da duas quartas de final indicadas nas chaves se enfrentarão nas semifinais (o MASTER SYSTEM estará ocupado com os outros jogos durante o período em que você estiver enfrentando seus adversários). Os vencedores destas partidas se classificarão para o Campeonato Final, e o vencedor receberá o troféu. Pressione o **Botão 2**.

Distribuição das Qualidades

O Campeonato se inicia com o torneio americano. Este torneio será jogado em quadra dura. Você terá 15 pontos de qualidades para distribuir como achar melhor.

Para introduzir esse pontos em uma das três categorias - SPEED (Velocidade), POWER (Força) e SKILL (Habilidade) - utilize primeiramente o **Botão D** para movimentar o marcador junto a uma delas. Pressione então sucessivamente o **Botão 2** para introduzir um ponto de cada vez. Pressione o **Botão 1** se desejar subtrair pontos. Quando tiver terminado, mova o marcador para EXIT e pressione o **Botão 2**.

Você poderá continuar jogando ainda que não ganhe o primeiro Torneio. Serão atribuídos pontos adicionais baseados em sua performance e no número de partidas vencidas no Torneio anterior.

0 Partidas	= 0 Pontos
1 Partida	= 2 Pontos
2 Partidas	= 4 Pontos
Derrota na Final	= 8 Pontos
Vencedor do Torneio	= 15 Pontos

Após sua última partida no Campeonato, você poderá decidir avançar à próxima etapa ou parar de jogar. Posicione o marcador junto a GO TO NEXT GAME e pressione o **Botão 2** se desejar continuar. Caso contrário, posicione o marcador junto GAME END e pressione o **Botão 2**. Optando ou não por continuar, anote a senha apresentada. Pode ser que, no futuro, você deseje continuar a partir deste ponto.

Senhas

À medida em que avançar pelos jogos em um Campeonato, você poderá introduzir uma senha que lhe permitirá retornar aos jogos futuramente, no mesmo ponto em que os tiver abandonado. Estas senhas poderão ser utilizadas tanto para continuar jogando num Campeonato como para praticar em um Jogo Amistoso.

Se, na Tela de Seleção de Modos, você tiver escolhido a opção Campeonato, posicione o marcador próximo a PASSWORD (Senha) e pressione o **Botão 2**. Uma tabela de letras aparecerá. Utilizando o **Botão D**, selecione uma letra colocando o marcador diretamente sobre ela, e confirmando sua escolha com o **Botão 2**. Após a introdução da última letra, o marcador se movimentará automaticamente para a posição "ED". Pressione o **Botão 2** ainda uma vez para chamar a Tela de Entrada de Nome. Você poderá mudar seu nome ou, se desejar, continuar com o mesmo nome usado anteriormente.

Uma senha de Campeonato também pode ser usada para dar ao seu jogador uma chance de treinar. Após selecionar Jogo Amistoso na Tela de Seleção de Modos, a tela desse modo aparecerá. Seu jogador poderá agora treinar em uma das cinco situações propostas (veja o item anterior "Modo Treinamento"). Selecione a situação desejada e pressione o **Botão 2**. Selecione P1/PASSWORD IN se estiver jogando sozinho contra o MASTER SYSTEM, ou se estiver jogando com um amigo que não tenha senha, ou ainda se seu amigo possui senha mas não desejar com a dele. Se ambos os jogadores desejarem introduzir a senha, selecione P1, P2/PASSWORD IN. Pressione o **Botão 2**.

Siga o mesmo procedimento para introduzir sua senha no Modo Campeonato. No caso de uma partida com dois jogadores, ambos poderão introduzir a mesma senha ou senhas diferentes. Se o segundo jogador não tiver senha, ele poderá escolher um jogador entre os dezesseis disponíveis.

Nomenclatura

Ponto: Você terá um ponto sempre que seu adversário não conseguir devolver a bola, seja por um bom ataque de sua parte, seja por um erro da parte dele. O primeiro ponto obtido vale a pontuação de 15. O próximo ponto aumentará a pontuação para 30. O terceiro conferirá ao jogador um total de 40 pontos, e com o quarto (desde que o adversário tenha 30 ou menos) o jogador vence um Game.

Game: Normalmente um Game será vencido pelo primeiro jogador que fizer quatro pontos. Entretanto, algumas vezes ambos adversários somam 3 pontos (40 a 40). Neste caso diz-se que ambos estão "iguais em 40" (Deuce). Para que um dos jogadores vença um Game nesta situação, é necessário que ganhe dois pontos consecutivos.

Vantagem: O jogador que fizer um ponto primeiro em um Game que tenha chegado à situação de deuce estará em Vantagem (ADVANTAGE - representada pela letra A). Assim, terá a chance de ganhar o Game no próximo ponto.

Set: Um Set será normalmente vencido pelo primeiro jogador que completar seis Games. Entretanto, o vencedor deverá ter vencido pelo menos dois games a mais que seu adversário; caso contrário, o set continuará.

Match (Partida): No Jogo Amistoso, você poderá selecionar partidas de 1 ou 3 Sets. No Campeonato, todas as partidas são decididas em ‘melhor de três sets’.

Tiebreaker (Desempate): No modo Campeonato, se o terceiro e decisivo Set da partida estiver empatado, com cada um dos oponentes totalizando seis Games, será iniciado um Tiebreaker ou Desempate. Ao invés da forma normal de pontuação acima descrita, cada ponto ganho será contado como um ponto. O Tiebreaker se iniciará com um jogador sacando uma vez; a partir daí, até o final do Game, os jogadores sacarão duas vezes cada um, sucessivamente.

O vencedor será o jogador que primeiro obtiver sete pontos (desde que tenha, no mínimo, dois pontos de vantagem sobre seu adversário). Se a vantagem for de apenas um ponto, o jogo continuará até que algum dos jogadores seja capaz de abrir uma vantagem de dois pontos sobre o outro. Este jogador terá então vencido o Tiebreaker e a partida.

Let: Se, durante um saque, a bola tocar a rede, mas mesmo assim cair no lado do receptor (diz-se que a bola “queimou” a rede), este saque será chamado de “Let”. O jogador que sacou terá ainda duas chances de tentar um saque válido.

Fault (Falta): Ocorre quando uma bola sacada não cair na área apropriada da quadra adversária. Ela pode ter sido muito longa, ou ter se desviado lateralmente, ou ainda ter batido na rede e caído no campo de quem sacou. Se um jogador cometer duas faltas na disputa de um ponto (situação chamada de Dupla Falta), seu adversário receberá um ponto.

Net (Rede): Um jogador que rebater uma bola na rede durante a disputa de um ponto (não durante o saque), e esta cair no seu lado da quadra, perderá este ponto.

Miss (Chance Desperdiçada): Às vezes pode ocorrer de você julgar mal a altura ou a velocidade de uma bola e não conseguir posicionar-se convenientemente para rebatê-la. Caso a bola toque alguma parte de seu corpo ou no cabo de sua raquete, a palavra “Miss” aparece na tela, e seu adversário ganhará um ponto.

Break Point (Quebra de Serviço): Geralmente o jogador que saca (ou que “serve”) leva vantagem e ganha a maioria dos Games. Entretanto, existem ocasiões em que o receptor consegue ganhar os pontos em um Game que o serviço é do seu adversário. Se a pontuação do receptor chegar a 40, um ponto a mais lhe dará a vitória no Game. Este ponto é chamado Break Point. Dependendo da pontuação do servidor, o receptor poderá ter até três chances de “quebrar o serviço” do adversário.

Dicas Úteis

- Antes de jogar no Campeonato, treine varias partidas no modo Jogo Amistoso, usando jogadores com habilidades e pontos fortes diferentes.
- Treine em todos os tipos de quadra, já que o pulo da bola varia sensivelmente de uma para a outra. Não estar familiarizado com todos os tipos de quadra poderá afetar sua precisão no jogo e, conseqüentemente, seu desempenho.
- Sempre procure retornar ao centro do fundo da quadra após rebater uma bola. Se seu oponente o surpreender em um dos lados da quadra, ele seguramente rebaterá a bola no espaço que você deixar aberto, e você não terá tempo de ir buscá-la. Estando no centro da quadra você terá melhores condições de devolução.
- Às vezes seu jogador mergulhará para alcançar um bola difícil, ou tentará uma cortada (Smash). Estas ações estão controladas pelo MASTER SYSTEM, e dependem da altura da bola no momento da batida, ou da posição de seu jogador em relação à bola.
- Não desanime se encontrar dificuldades no início. O sucesso não requer apenas reflexos e rapidez, mas também uma boa estratégia e muita prática. Continue jogando e você certamente melhorará!

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**.

CÓD. 901.028.560.810



TEC TOY INDÚSTRIA COMÉRCIO S.A.

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421