

Master System[®]

WorldCupUSA94™



MANUAL DE INSTRUÇÕES

©1991 WC'94/ISL ©1992 WC'94/ISL.
©1994 U.S. Gold Ltd. Todos os
direitos reservados. Licenciada
oficial U.S. Gold Ltd. U.S. Gold é
marca registrada de U.S. Gold Ltd.
Distribuído sob licença de U.S. Gold Ltd.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

TEC TOY

U.S. GOLD

SEGA

U.S. GOLD

TEC TOY

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

TAZ-MANIA



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

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

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

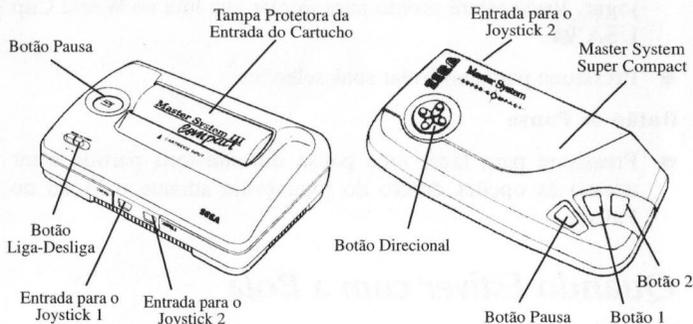
Dá para acreditar? É claro que não! Mas Taz acreditou e seus olhos brilharam, fascinados com a visão do omelete que ele poderia fazer com um ovo desses. Na mesma hora seu estômago começou a roncar - RONC!! - e ele saiu em disparada para achar o tal pássaro.

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

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1.
2. Coloque o cartucho WORLD CUP USA '94 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. WORLD CUP USA '94 é para 1 ou 2 jogadores.

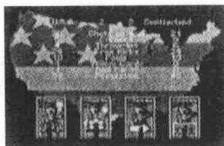
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Botão de Pausa para cancelar a substituição. As substituições só podem ser feitas quando a bola estiver fora de jogo. Se um jogador é contundido, a substituição é automática (no Modo Treinamento não é possível fazer substituições).

Sair: Permite sair do jogo para o menu apropriado. Pressione o Botão de Pausa para voltar a jogar.

Opções Após a Partida



A B C D

- A. **Ver Senha** Veja a senha que irá possibilitar o retorno ao campeonato neste mesmo estágio através da opção Campeonato da Copa do Mundo Personalizado.
- B. **Campeonato Contínuo**
- C. **Ir para seu próximo jogo** Pule as partidas controladas pelo MASTER SYSTEM e jogue seu próximo jogo.
- D. **Situação do Campeonato**

Botão 2

- Pressione para chutar (ou para um passe longo). *

* Chute com efeito

Acrescentando efeito é possível curvar a bola no ar. Pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda, imediatamente após o chute, para direcionar a trajetória da bola.

O Passe

Quando pressionar o Botão 1, mova o Botão D para direcionar o passe. A bola se dirige ao jogador de sua equipe que estiver mais próximo à reta inclinada em 45° na direção que o jogador estiver olhando, ou exatamente na direção da reta, se não houver jogador do seu time para recebê-la.

Opção de Prender a Bola

Se essa opção estiver ativa, mantendo pressionado o Botão 1 você pode girar seu jogador. Libere o botão para passar a bola.

Para Roubar a Bola

- Pressione o Botão 1 para dar um carrinho.
- Pressione o Botão 2 para selecionar o jogador mais próximo à bola. (ou bloquear a passagem quando você estiver suficientemente perto do jogador que está com a posse da bola).

Jogadas com Bola Parada

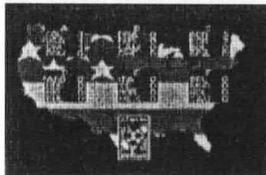
Nos escanteios, tiros de meta, cobranças de falta e arremessos laterais aparece um indicador de potência/direção, representado por um arco de pontos brancos a partir da bola.

- A. Use o Botão D para selecionar 16 jogadores do conjunto de 22 jogadores apresentados. Pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar sua seleção.
- B. Mostra seus jogadores no alinhamento inicial com seus números individuais.
- C. Substitutos disponíveis.
- D. Mostrador de Velocidade/Bloqueio/Habilidade.
- E. Saída para as Opções de Equipe.

6. Controle da Equipe

Define os controle de cada time: Joystick 1, Joystick 2, Dois jogadores contra o MASTER SYSTEM ou controle do MASTER SYSTEM.

Situação do Campeonato



A situação atual do campeonato é apresentada antes de você passe para a próxima partida.

Opções Antes da Partida

Antes do início você pode adaptar o jogo para adequá-lo ao seu estilo de futebol e tomar uma série de decisões estratégicas e táticas para preparar sua equipe para cada partida.

NOTA: Se o indicador estiver apontando diretamente para um jogador quando o Modo Busca for ativado, esse jogador será selecionado novamente quando você retornar à jogada com bola parada. Portanto, você deve apontar o indicador para um espaço vazio antes de entrar no Modo Busca.

Bem-vindo à World Cup USA'94

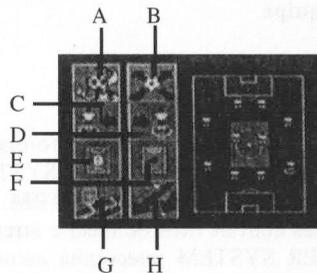
Em 17 de junho de 1994, o maior show de futebol do planeta se iniciará nos Estados Unidos. As 24 seleções mais fortes do futebol estarão prontas para sua batalha pelo maior prêmio do esporte: a Copa do Mundo da FIFA. Por mais de 60 anos a Copa do Mundo vem simbolizando a excelência no esporte, e ganhar esse respeitado troféu é o objetivo de todo país praticante do futebol.

Aqui é a sua vez de aceitar aceitar o maior desafio e entrar para a história do futebol. Leve sua equipe ao sucesso contra os melhores atletas do mundo e reescreva o livro dos records da XV Copa do Mundo.

O World Cup USA'94 é a mais abrangente simulação de futebol disponível, capturando a magia do mais espetacular evento do calendário esportivo em seus mais perfeitos detalhes. Um sistema flexível de controles permite a você executar todas as decisões estratégicas envolvidas neste torneio de quatro semanas. Porém, se você não se importa muito com essas questões táticas, vá direto ao início da partida.

A preparação para cada jogo pode ser mais ou menos complexa - depende de você - mas quando você entrar em campo restará apenas uma questão: você fez o que precisava para vencer a Copa do Mundo ou vai arrumar desculpas pela derrota?

4. Editor de Formação



O campo é dividido em nove setores de forma que você pode acompanhar como sua formação evolui com o desenrolar da partida. Isto significa que você pode dar instruções específicas para os jogadores sobre como eles devem reagir às diferentes situações em uma partida para cumprir sua estratégia vencedora.

A. Saída para as Opções da Equipe

B. Mostra os setores do campo. Pressione o Botão 1 ou 2 e use o Botão D para mover a bola e iluminar cada região do campo alternadamente, para observar como sua formação de jogadores adapta-se ao desenrolar da partida.

C/D. Muda a posição dos jogadores. Após selecionar uma formação para o conjunto é possível então adequar o comportamento individual dos jogadores e criar novas táticas. Cada jogador assume uma posição diferente em relação à bola de acordo com a formação específica e as circunstâncias da partida, de forma que é possível modificar essa posição para adequá-la ao seu estilo de jogo e à estratégia global da partida - se é que você tem uma! Selecione os jogadores pressionando o Botão 1 ou 2 para percorrer as posições dos jogadores no campo. Mantenha pressionado o Botão 1 ou 2 e use o Botão D para mover seu

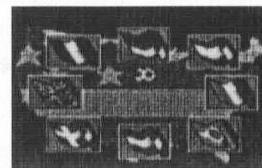
advertir o agressor (mostrando a ele um cartão amarelo), expulsá-lo (com o cartão vermelho), ou apenas dar-lhe uma bronca.

Se a bola sai do campo, o time adversário tem direito a um arremesso lateral, tiro de meta ou escanteio, conforme o lugar onde ela saiu.

Cada partida é dividida em dois tempos de 45 minutos, mais uma prorrogação se o resultado for um empate, e cobranças de penalidades máximas se o resultado da prorrogação ainda for um empate. A partida começa na marca central no início de cada tempo e após cada gol marcado. Os times trocam de lado em cada tempo.

Existem muitas outras regras e complicações do grande esporte que você irá aprender à medida que jogar - mas o ponto principal é que o time que marca mais gols vence a partida.

Seleção de Idioma



É possível jogar o World Cup USA'94 em um dos oito idiomas, representados pelas bandeiras na Tela de Seleção de Idioma. Use o Botão D para mover o símbolo "bola pulando" até a bandeira desejada e pressione o Botão 1 ou 2 para selecioná-la.

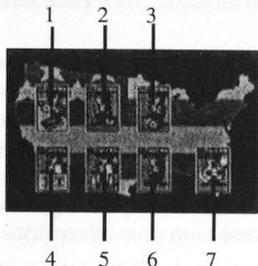
5. Duração da Partida: Selecione a duração de cada partida, entre 2 X 3 minutos, 2 X 5 minutos, 2 X 10 minutos, 2 X 20 minutos e 2 X 45 minutos. O padrão pré-definido é 2 X 5 minutos.

Quando tiver modificado a partida da forma desejada, mova-se até o ícone saída e retorne ao menu anterior.

Opções da Equipe

Como um dirigente de uma equipe nacional você tem decisões táticas cruciais para tomar antes da grande disputa. O Menu de Opções da Equipe oferece oportunidade de fazer vários ajustes estratégicos na sua equipe e no seu estilo de jogo.

No World Cup USA'94 você tem completo controle sobre os jogadores que escala e a forma que eles jogam em cada partida. Usando os editores de adaptações individuais você pode aperfeiçoar todos os aspectos dos componentes da sua equipe para melhor adequá-la ao seu estilo pessoal de jogo.



1. Controle do Goleiro
2. Segurar a Bola
3. Controle de Drible
4. Editor de Formação

C. Opções da Equipe 2: Abre o sub-menu de Opções da Equipe 2. (Se você estiver jogando sozinho pode selecionar o controle humano para a Equipe 2, para poder treinar suas habilidades, ou não selecionar nenhum controle, caso deseje o campo para você).

D. Saída: para retornar ao Menu Principal.

E. Partida de Treino: Treine sua tática com a sorte ao seu favor - todas as decisões do árbitro favorecerão sua equipe!

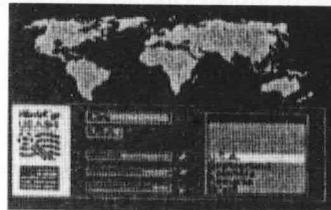
F. Treino de Bola Parada: Use o Botão D para mover a bola pelo campo até encontrar o local onde deseja praticar jogadas de bola parada. Pressione o Botão 1 para preparar uma cobrança de falta, um escanteio ou um arremesso lateral, de acordo com sua posição no campo.

G. Treino de Penalidade Máxima: Aperfeiçoe suas habilidades para a cobrança.

2. Entrada de Senha

Esta opção permite a você a oportunidade de digitar uma senha e retornar ao campeonato personalizado na etapa desejada.

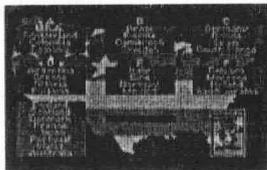
3. Campeonato Oficial da Copa do Mundo



Use o Botão D para percorrer os países classificados para a Copa do Mundo e selecione qual dos 24 países você deseja controlar. Pressione o Botão 2 para dar um nome à sua equipe. A seguir digite o nome usando o Botão D para selecionar cada letra e pressionando o Botão 2 para confirmar a letra, ou o Botão 1 para eliminá-la, até completar o nome. Você pode controlar quantos times quiser, ou deixar o MASTER SYSTEM controlá-los. O Visor de Poder mostra uma representação gráfica das capacidades (velocidade, bloqueio, habilidade).

Você deverá confirmar suas seleções. Quando estiver satisfeito com as escolhas que fez, pressione o Botão 2.

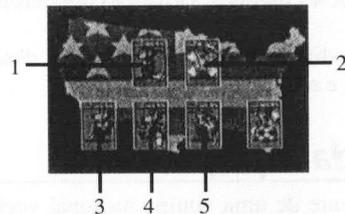
4. Campeonato da Copa do Mundo Personalizado



Se a sua equipe favorita não foi classificada, você pode reprogramar o campeonato acrescentando até oito países, substituindo países classificados oficialmente e colocando cada equipe no grupo que desejar.

Serão apresentados os grupos Oficiais da Copa do Mundo além de um grupo com mais oito equipes. Use o Botão D para iluminar a equipe que você deseja incluir e pressione o Botão 1 ou 2. A seguir, selecione a equipe que deseja substituir e pressione novamente o Botão 1 ou 2. Repita esse procedimento até que o Campeonato esteja na forma que você deseja. Quando estiver satisfeito com sua Copa do Mundo Personalizada, vá para o ícone saída e inicie o campeonato.

Opções



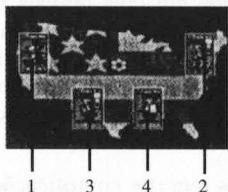
O Menu de Opções apresenta a você várias alternativas, representadas por ícones individuais de atacantes, que possibilitam adaptar as condições e regras para o torneio que vai começar. Mova a "bola pulando" sobre cada alternativa e faça suas escolhas pressionando o Botão 1 ou 2 para alternar ou selecionar uma opção.

- 1. Regra da Bola Atrasada:** Se seu goleiro não ficou contente com a recente mudança de regra que o impede de pegar com as mãos uma bola atrasada, você pode retornar para as regras antigas.
- 2. Regra do Impedimento:** Um jogador fica em impedimento quando ele estiver atrás do último zagueiro, no campo do adversário, e receber um passe. Ao contrário dos dirigentes internacionais reais, você tem a opção de abandonar a regra do impedimento e dar aos seus atacantes a oportunidade de fazer gols sozinhos de frente para o goleiro - mas lembre-se que o mesmo ocorre com seus adversários.
- 3. Clima:** Quando a opção de Clima estiver ativa, o vento afetará o jogo em graus variados. As condições de jogo são selecionadas aleatoriamente para cada partida, de forma que você não tem controle sobre elas - como na vida real!
- 4. Velocidade do Jogo:** 1 é Lento, 2 é Normal e 3 é Rápido.

Iniciando

O Menu Principal

Para selecionar qualquer opção do Menu Principal, movimente a "bola pulando" até a opção desejada e pressione o Botão 1 ou 2.

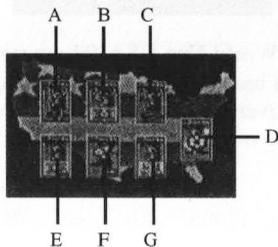


1. Menu de Treinamento
2. Entrada de Senha
3. Campeonato Oficial da Copa do Mundo
4. Campeonato da Copa do Mundo Personalizado

1. Menu de Treinamento

A. **Opções da Equipe 1:** Abre o sub-menu de Opções da Equipe 1.

B: **Opções:** Abre o Menu de Opções.



5. Seleção de Formação e Escalação

6. Controle da Equipe

7. Saída

1. Controle do Goleiro

Pressione o Botão 1 ou 2 para escolher a forma de controlar o goleiro: controle humano ou do MASTER SYSTEM. Quando o goleiro é controlado pelo MASTER SYSTEM, você necessita preocupar-se apenas com os tiros de meta e arremessos laterais, embora o MASTER SYSTEM intervenha automaticamente se você não fizer nenhum movimento em dez segundos.

Defesa de penalidades máximas: você assume o controle do goleiro para defender as penalidades máximas. Direcione com o Botão D e pressione o Botão 2 para defender.

2. Segurar a Bola

Você também pode decidir se seus jogadores seguram a bola quando a recebem ou jogam um futebol de um toque. Pressione o Botão 1 ou 2 para alternar, ativando e desativando essa opção.

3. Controle de Drible - O Coeficiente de Aderência

Se você já experimentou outros jogos de futebol deve ter observado como variam muito os graus de controle da bola de um jogo para outro - em alguns, a bola praticamente gruda nos pés do jogador, enquanto em outros é quase impossível driblar com eficiência.

O World Cup USA'94 permite modificar o "Coeficiente de Aderência" para tornar o jogo mais adequado ao seu estilo. Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar uma das quatro alternativas - quanto mais alto o "Coeficiente de Aderência" tanto maior o seu controle da bola.

O Que é o Futebol?

Trata-se de um jogo alegre e bastante antigo, o mais popular jogo do mundo, que qualquer um sabe jogar. Entretanto, na improvável hipótese de você não conhecer suas regras, aqui está um rápido resumo dos conceitos básicos:

Vinte e dois jogadores (dois times de onze) correm atrás de uma bola dentro de um campo retangular, tentando chutá-la ou cabeceá-la para dentro do gol do adversário.

Existem vários tipos de jogadores:

Goleiro: Cada lado tem um goleiro, a quem é permitido pegar a bola com as mãos dentro da sua grande área (exceto quando a mesma é atrasada deliberadamente por um jogador do seu time). O goleiro tem a imensa responsabilidade de impedir os gols da equipe adversária.

Zagueiros: Esses jogadores devem proteger o gol impedindo os adversários de chutar.

Meio-campistas: Como o nome sugere, os meias normalmente jogam no meio do campo, estabelecendo uma ligação entre a defesa e o ataque, fazendo o papel de zagueiros ou de atacantes conforme a necessidade.

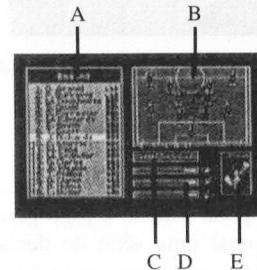
Atacantes: Os atacantes jogam na frente e tentam fazer os gols.

Para fazer um gol o jogador precisa primeiro obter a posse da bola, seja recebendo um passe de outro do seu time, ou interceptando um passe do adversário, ou roubando-a do jogador que estiver com a bola. O árbitro pode aplicar seu vasto conhecimento do esporte para decidir quando uma roubação de bola foi irregular e determinar uma cobrança de falta ou de penalidade máxima (quando a falta for cometida dentro da área do time do agressor) para o adversário. O árbitro pode então

jogador até sua nova posição. Você pode usar esta função para colocar os seus jogadores em posições diferentes em todas as situações e em todas as regiões do campo, criando assim uma formação especial que pode ser gravada para jogos futuros.

- E. Jogadas com bola parada/Jogo aberto. Pressione o Botão 1 ou 2 para alternar entre mudanças na formação em jogo aberto (de acordo com o setor do campo e posição da bola) ou em jogadas específicas com bola parada.
- F. Defesa/Ataque. Pressione o Botão 1 ou 2 para mostrar como sua formação muda em função de uma situação defensiva ou ofensiva.
- G. Carrega uma das formações pré-definidas.
- H. Modificador de jogador. Você pode aperfeiçoar o movimento individual dos jogadores na relação direta com a bola dentro de cada setor iluminado do campo. Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar uma das quatro possibilidades para determinar a que distância da bola seus jogadores se posicionarão.

5. Seleção de Formação e Escalação



- Nos tiros de meta e cobranças de falta, mova o Botão D para a esquerda ou para a direita para alterar a direção do chute, para cima para **diminuir a potência** e para baixo para **aumentar a potência**.
- Nos escanteios e arremessos laterais, mova o Botão D para cima ou para baixo para alterar a direção do chute ou arremesso, para a direita para **diminuir a potência** e para a esquerda para **aumentar a potência**.
- Pressione o Botão 1 para passar (para um jogador selecionado de sua equipe) *
- Pressione o Botão 2 para chutar ou arremessar (na direção da linha do indicador).

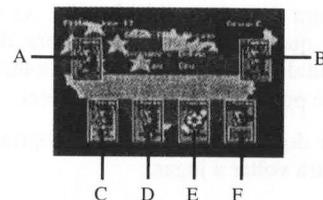
* Nas jogadas com bola parada, você pode selecionar um jogador para receber um passe direto usando o indicador de potência/direção.

Se você não fizer nenhum movimento em dez segundos, a bola será movimentada automaticamente.

Modo Busca

- Mantenha o Botão 1 pressionado.

O Modo Busca fica disponível apenas nas jogadas com bola parada e permite selecionar jogadores que não estão aparecendo na tela para receber a bola. Mantendo pressionado o Botão 1 aparece um cursor que pode ser movido por todo o campo com o Botão D. Ao encontrar o jogador procurado, solte o botão para selecioná-lo. Assim, você retorna à jogada de bola parada e poderá passar a bola para o jogador selecionado pressionando o Botão 1 (ou enganar seu adversário pressionando o Botão 2 para chutar/lançar a bola na direção do arco de potência/direção).



- A. Opções da equipe 1
- B. Opções da equipe 2
- C. Menu de Opções
- D. Iniciar o jogo (ou observar o jogo, caso as duas equipes sejam controladas pelo MASTER SYSTEM)
- E. Pular a partida
- F. Situação do Campeonato

Menu de Pausa

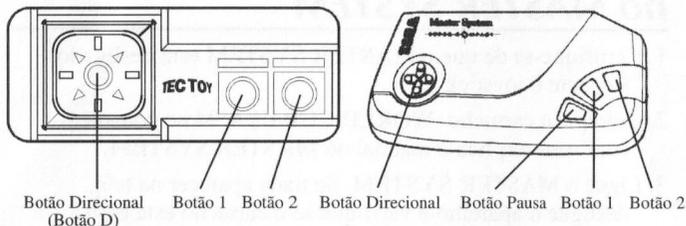
Pressione o Botão de Pausa durante o jogo para dar uma pausa. Várias opções ficam então acessíveis:

Formação: Pressione o Botão 1 ou 2 e use o Botão D para alterar a formação atual.

Substituição: Você pode fazer 2 substituições durante cada partida. Você não pode substituir um jogador que tenha recebido um cartão VERMELHO do árbitro, e somente pode ser feita uma substituição de cada vez.

O número da camiseta e o nome do jogador aparecem na tela. Use o Botão D para procurar os jogadores no campo. Quando o jogador que você deseja substituir aparecer, pressione o Botão 1 para que os nomes dos seus substitutos apareçam. Use o Botão D para percorrê-los, pressionando o Botão 1 para selecionar ou o

Assuma o Controle



Funções Gerais

Botão D

- Pressione para iluminar as opções.

Botão 1 ou 2

- Pressione um desses botões no Joystick 1 para começar a jogar. Você estará pronto para iniciar sua luta no World Cup USA'94.
- Pressione para confirmar suas seleções.

Botão de Pausa

- Pressione para fazer uma pausa durante uma partida e ter acesso às opções dentro do jogo (veja adiante o Menu de Pausa).

Quando Estiver com a Bola

Botão 1

- Pressione para passar a bola.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

LAND OF ILLUSION

ESTRELANDO MICKEY MOUSE



© Disney

Prepare-se para participar de uma aventura com o maior astro do Mundo Disney, Mickey Mouse. A história é a seguinte: nosso herói dormiu com um livro de contos-de-fada aberto no colo e, quando abriu os olhos...Que lugar estranho! Ele tinha entrado dentro do livro, em uma história assustadora...

Rapidamente, Mickey descobriu o que estava acontecendo: um terrível gigante tinha roubado o Cristal Mágico que protegia a vila, e agora uma magia negra atormentava todo mundo!

O gigante vive em um castelo nas nuvens, e Mickey precisa encontrar a Princesa do Bem (a sua adorada Minnie!), que irá ensiná-lo qual o melhor caminho para chegar até lá.

Você é tão corajoso quanto Mickey? Então embarque com ele nessa grande aventura de 4 Mega e não estranhe se, no meio do caminho, você topar com o Donald, ou, quem sabe, o Pateta, ou o Horácio...

ATENÇÃO:

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

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

Antes de usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- 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 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 INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS 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
TELEFONE: (011) 831-2266