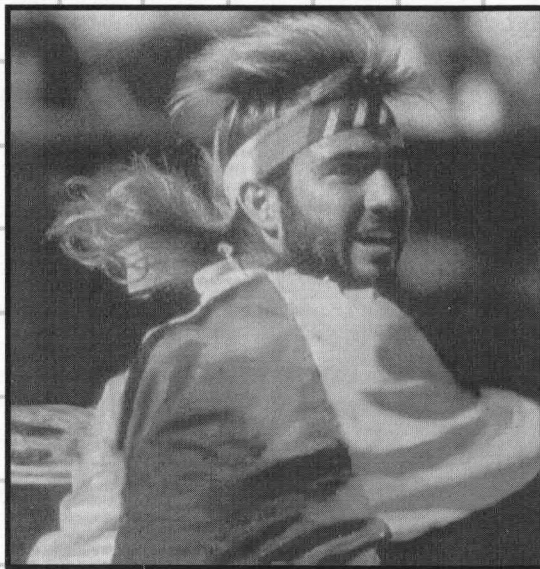


Master System[®]

Andre Agassi Tennis



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Este jogo é produzido sob
licença de André Agassi.
© 1993 Lance Investments Ltd.
TecMagick é marca registrada de
Lance Investments Ltd.
Todos os direitos reservados.
Distribuído sob licença de
Lance Investments Ltd.

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORRÊA O AMAZONAS

SEGA

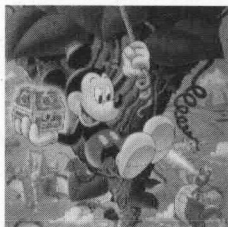
TECMAGICK[™]

TEC TOY

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...

Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho ANDRE AGASSI TENNIS 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. ANDRE AGASSI TENNIS é para um ou dois jogadores.

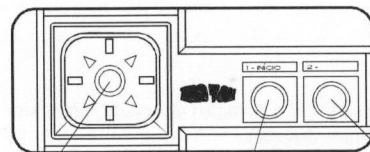
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



- Verifique onde seu oponente está. Então defina o ângulo da sua resposta onde ele ou ela não estiverem.
- Coloque seus golpes de forma a fazer seu adversário correr. Tente fazer com que ele ou ela saiam da quadra para um dos lados. Então, aponte seu próximo ataque para a área vazia da quadra.
- Retorne para o centro da linha de fundo após dar um golpe. Se você tiver saído para um lado, seu adversário experiente irá disparar um tiro indefensável na área desguarnecida.
- Atire no fundo e nos cantos, sempre que puder. A idéia é colocar seu adversário o mais fora de posição possível, abrindo a quadra para um voleio vencedor.
- Atire no fundo para manter seu adversário posicionado na linha de fundo. Então corra para a rede e golpeie suavemente a bola ainda no ar, direto para baixo, para fazê-la cair bem perto da rede, totalmente fora de alcance!
- Aprenda a voar, e ataque sempre que tiver uma oportunidade. Um voleador agressivo pode desequilibrar o jogo.
- Nunca fique parado. Mantenha-se em movimento, mesmo permanecendo perto da mesma posição. Um jogador em movimento vai para a bola.

Assuma o Controle!

"Controle e regularidade...a chave para ser um vencedor". - Andre Agassi.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Como Usar as Telas de Opções

- Para marcar uma opção, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
- Para selecionar uma opção marcada e passar à próxima tela, pressione o Botão 1 ou 2.
- Para ver os jogadores, pressione o Botão D para cima ou para baixo.
- Para selecionar o jogador na tela, pressione o Botão 1 ou 2.

Como Dar o Saque

- Para se posicionar, pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita.

Chin

Observe Bob "Bit" Chin sacar. Seus serviços so bombásticos!

Pepper

Ron Pepper faz a precisão parecer simples.

Torneios

"Concentre-se em uma partida por vez, mas mantenha a idéia de ser o campeão". - Andre Agassi.

Aceite o desafio - participe de um Torneio. Você sabe que pode vencer!

Em torneios no Modo de Um Jogador, o MASTER SYSTEM escolhe seu primeiro adversário. Os demais jogadores disputam entre si em outras quadras, simultaneamente. Os vencedores são escalados para os jogos seguintes.

Um jogador ou dois amigos podem competir em torneios de duplas. No Modo de Um Jogador, você escolherá seu parceiro, e então enfrentará os adversários que lhe forem sendo apresentados. Dois amigos formam uma equipe, e novamente o MASTER SYSTEM pode escolher seus adversários e a ordem em que serão enfrentados.

Opções do Jogo

Com o Botão D, mova o marcador até a opção desejada nas Telas de Opções. Pressione o Botão 1 ou 2 em qualquer joystick para confirmar sua seleção e passar para a próxima tela.

Modos de Jogo

One Player Game (Jogo de Um Jogador)

Um jogador pode jogar contra o MASTER SYSTEM em torneios de simples e de duplas.

Two Player Game (Jogo de Dois Jogadores)

Dois jogadores podem competir em partidas de simples ou de duplas. Ele podem também formar uma equipe em torneios de duplas.

Demonstration (Demonstração)

Observe os dois jogadores do MASTER SYSTEM disputando.

Tipos de Jogo

Match (Partida)

Dois jogadores competem um contra o outro (somente para Jogo de Dois Jogadores).

Tournament (Torneio)

Participe de quatro torneios de simples ou de duplas, cada um com um tipo diferente de quadra.

- Torneios de simples possuem quatro partidas cada; torneios de duplas possuem três.
- Em torneios de simples no Modo de Um Jogador, o MASTER SYSTEM escolhe seus adversários e a ordem em que serão enfrentados.
- Em torneios de duplas no Modo de Um Jogador, você escolhe seu parceiro do MASTER SYSTEM. A seguir o MASTER SYSTEM escolhe as equipes adversárias e a ordem em que serão enfrentadas.
- Em duplas no Modo de Dois Jogadores, você e seu amigo formam uma equipe. O MASTER SYSTEM escolhe as equipes adversárias e a ordem em que serão enfrentadas.

Singles (Simples)

Em competições de simples, dois jogadores se enfrentam, um contra o outro.

Doubles (Duplas)

Nas competições de duplas, duas equipes se enfrentam. Cada equipe tem dois jogadores.

- Em duplas no Modo de Um Jogador, você escolhe seu parceiro, e o MASTER SYSTEM escolhe a equipe adversária.
- Em duplas no Modo de Dois Jogadores, você e seu amigo formam uma equipe, e o MASTER SYSTEM escolhe os adversários.

Jogadores

Escolha seu próprio jogador (e seu parceiro em duplas no Modo de Um Jogador) em um conjunto de oito excelentes profissionais. Cada jogador possui estilo, estratégias e um conjunto de habilidades diferentes. Use seus pontos fortes em seu proveito, ou tente acabar com o jogo deles quando enfrentá-los do outro lado da rede.

Agassi

Andre Agassi dispara um smash de precisão mortal na linha de fundo.

Ball

Tiger Ball é o jogador mais rápido.

Matt

Conte com Don Matt para golpes precisos.

King

Tente George King para um jogo vigoroso e rápido.

Nova

Cassie Nova coloca as bolas onde ela quer.

Ark

Carol Ark é a campeã da precisão com seus saques e respostas perfeitos.

- Para definir o ângulo da bola quando estiver preparando o saque, pressione o Botão D. Quanto mais tempo você mantiver o botão pressionado, maior será o ângulo.
- Para sacar, pressione o Botão 1 se quiser um golpe direto, ou o Botão 2 se quiser um lob.

Como Jogar

- Para mover o jogador até a posição desejada, pressione o Botão D em qualquer direção.
- Para definir o ângulo da bola, mantenha pressionado o Botão 1 ou 2 e pressione o Botão D para a esquerda ou direita.
- Só para lembrar: Use o Botão 1 para uma batida direta e o Botão 2 para um lob.
- Quanto mais tempo você pressionar os botões, mais fortes serão suas rebatidas.

NOTA: O MASTER SYSTEM selecionará automaticamente o tipo de golpe adequado para cada situação - como voleio, golpe de direita, golpe de esquerda, cortada por cima ou smash. Se estiver muito longe da bola, você mergulhará automaticamente.

Iniciando!

Após ligar o MASTER SYSTEM, você verá a Tela de Apresentação, seguida pelos créditos do jogo. Pressione o Botão 1 ou 2 para passar para as Telas de Opções.

Dicas para a Quadra

"Você não pode deixar que a pontuação perturbe sua concentração mental." - Andre Agassi.

Estratégia

- Posicione-se o mais perto possível da linha de centro, enquanto estiver aprendendo a sacar. Assim, terá maiores chances de fazer a bola cair no retângulo certo.
- Preste atenção na sensibilidade dos botões de controle. Aprenda a usar o Botão D e o seu Botão de serviço (Botão 1 ou 2) em seqüência. Você cometerá uma falta se não tiver ângulo suficiente para seu serviço, ou se lançar um saque antes da hora. (Lembre-se, você deve definir o ângulo do saque pela direita ou pela esquerda para acertá-lo).
- Solte o Botão D imediatamente após o saque. Então fique pronto para se posicionar para pegar a resposta.
- À medida que suas habilidades se desenvolverem, passe a sacar de um ponto mais distante da linha de centro. Você aumentará seu repertório e irá melhorar suas habilidades no saque.
- Observe a sombra da bola, principalmente quando estiver tentando rebater lobs.

Prepare-se para ser um vencedor!

"Tudo é uma questão de atitude. Vá em frente". - Andre Agassi.

A pressão continua. O game está em 30 iguais. Agassi vai por cima e lhe desconcerta com um smash queimando na linha de fundo. Você acerta em cheio um golpe certo sem defesa na direita. Ele consegue pegar a bola com uma brilhante rebatida de esquerda.

Você corre até a rede, e voleia com um golpe de direita, direto para o meio da quadra. Ele responde com uma precisão implacável. Seu golpe de direita é uma bomba! Você investe e acerta um lob profundo que cruza a quadra em direção ao canto.

Agassi voa para o fundo da quadra. Ele corta com outro disparo na linha de fundo! Vantagem para ele!

Entre no mundo emocionante do tênis. Lute até o fim, com sua melhor estratégia de jogo, contra sete tenistas diferentes. Molhe a camisa nas partidas simples. Junte-se em duplas. Vá para a vitória no torneio: o serviço é seu!

Dicas para Partidas de Duplas

"Aperfeiçoe seu ângulo de tiro e domine a rede. Essa é a estratégia vencedora para as duplas." - Andre Agassi.

Estratégia

- Responda os serviços com bolas baixas e cruzando a quadra, para ganhar tempo e evitar atingir seu parceiro que está guarnecendo a rede.
- Cubra rapidamente seu parceiro quando ele ou ela for colocado fora de posição.
- O jogador que estiver em posição para um golpe de direita deve pegar as cortadas para baixo no meio da quadra.
- Tiros com bolas cruzadas são alvos fáceis para o parceiro diagonalmente oposto ao atacante.
- Quando os dois parceiros estão com chaces iguais, o jogador que tocou por último na bola deve continuar o jogo.
- O poaching - invasão do território do seu parceiro - pode salvar um ponto. Essa tática requer cronometragem precisa e uma leitura confiável da situação. (Em outras palavras, uma invasão errada pode custar um ponto.)
- Um falso poaching pode confundir o atacante adversário.
- Poachings frequentes aborrecem e revelam falta de educação na quadra.

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.
- Sente-se no mínimo a 2.5m da tela de 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.

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 0212448846

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