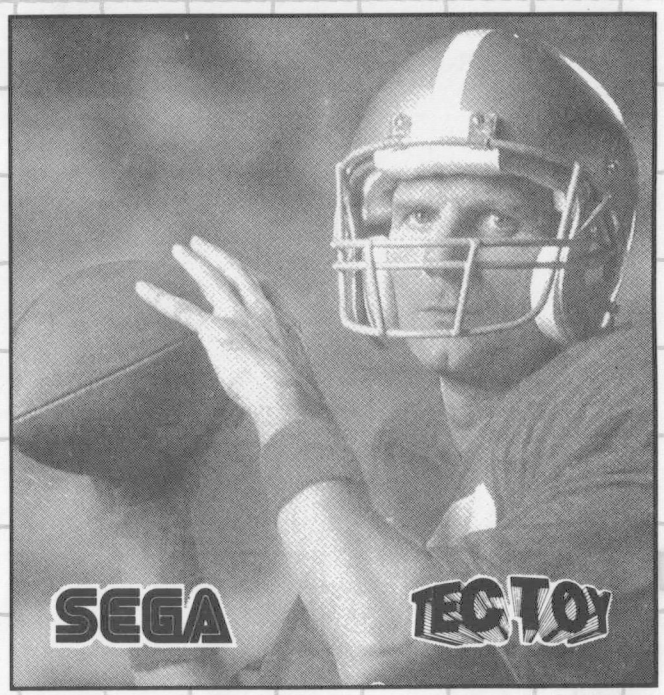
Game Gear®

Joe Montana Football

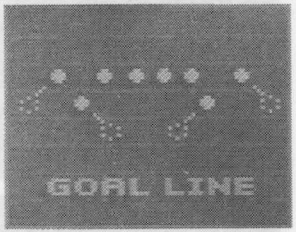


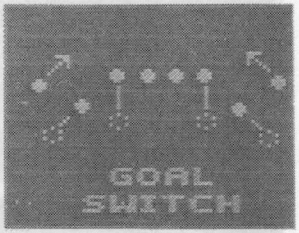
TECTOY

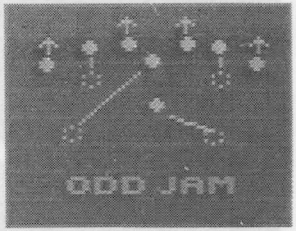
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

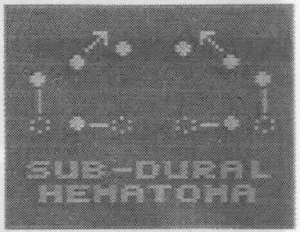
CONHEÇA O AMAZONAS

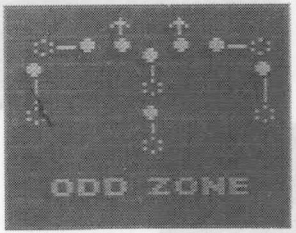
Sua Defesa

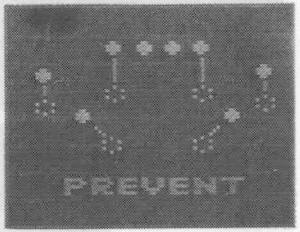








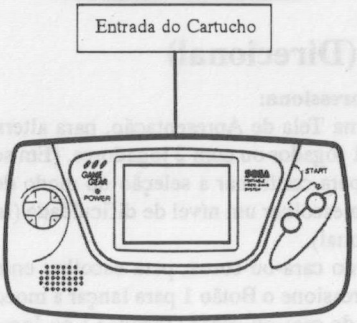




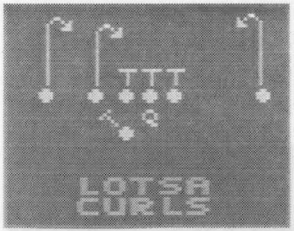
Como Colocar o Cartucho no GAME GEAR

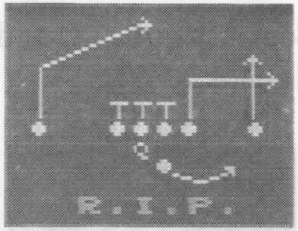
1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho JOE MONTANA FOOTBALL no console, conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. JOE MONTANA FOOTBALL pode ser jogado por um ou dois jogadores.

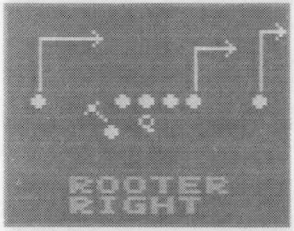
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o GAME GEAR estiver ligado!

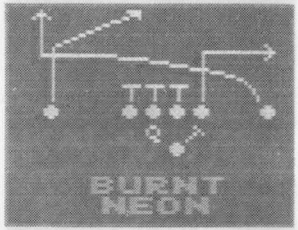


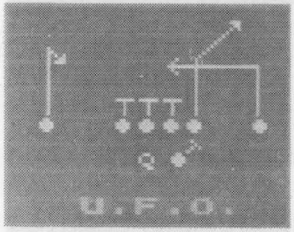
Seu Ataque - Jogadas com Passe

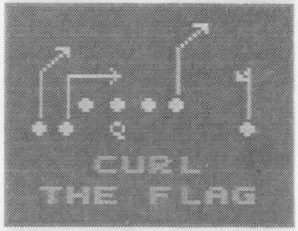


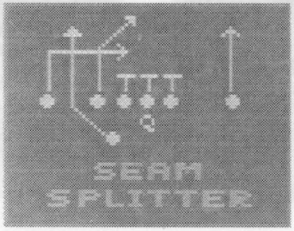












Ambos os jogadores pressionam:

- Para cima ou para baixo para iluminar um time na Tela de Seleção de Times. Pressione para a esquerda ou para a direita para escolher times de divisões diferentes. (Pressione o Botão 2 para escolher entre a conferência Nacional e a Americana, e pressione o Botão 1 para confirmar a sua seleção dos times.)

No ataque:

- Pressione para cima ou para baixo ao chutar para apontar a bola na direção de uma das linhas laterais.
- Depois que a bola é recolocada em jogo, pressione na direção correta para fazer o *quarterback* retroceder.

No ataque ou na defesa:

- Pressione para mover seu homem.
- Na Tela de Seleção de Jogada, pressione para cima ou para baixo para mover o iluminador. Se você iluminar o Caderno de Jogadas, pressione para a esquerda ou para a direita para percorrer as jogadas.

Botão 1

O Jogador 1 pressiona:

- Na Tela de Apresentação, para definir o modo de jogo, o nível de dificuldade e avançar para a próxima tela.
- No cara-ou-coroa, para jogar a moeda.

Ambos os jogadores pressionam:

- Na Tela de Seleção de Time, para confirmar o time iluminado.

Qualquer jogador pressiona:

- No início de um jogo, para dar o chute inicial.
- Na Tela de Estatística, para continuar a jogar. (No modo de 2 jogadores, os dois jogadores devem pressionar o Botão 1 para continuar.)

E Lembre-se...

- Sempre recoloque a bola em jogo o mais rapidamente possível, para pegar o time adversário despreparado. Se você esperar muito, o adversário terá a chance de mudar o controle para um jogador melhor.

Glossário do *Joe Montana Football*

Down: Uma chance para o time atacante ganhar jardas. O time atacante tem 4 *downs* para avançar a bola 10 jardas na direção da linha de gol do adversário. Para conseguir manter a posse de bola, o time atacante tem que fazer pontos ou ganhar pelo menos 10 jardas até o final do quarto *down*.

First Down: A primeira jogada do time atacante depois de se apossar da bola. Sempre que o time atacante avança 10 jardas, ele ganha outro *First Down*.

Scrimmage Line: Onde os times se organizam para iniciar cada jogada, sendo determinada pela posição onde ficou a bola no final da jogada anterior.

Safety: Pegar sua própria bola em sua própria zona de fundo c ser bloqueado ali. Resulta em mudança de posse de bola e 2 pontos para o seu adversário.

Time Out: Tempo pedido por qualquer um dos dois times no final de uma jogada, para um rápido acerto de estratégia. O cronômetro pára durante o *Time Out*.

Touchback: Ocorre quando você está na defesa e toma a bola do adversário em sua própria zona de fundo e é bloqueado ali. Como resultado, seu time ganha um *First Down* na linha de 20 jardas.

Começando

Seleção do Modo de Jogo

Na Tela de Apresentação pressione o Botão D para cima para mudar o modo. Pressione o Botão 1 para confirmar a seleção do modo de jogo.

1 PLAYER GAME (Jogo com 1 Jogador): Jogue contra o GAME GEAR.
(**Importante**: O Cabo de Jogo Múltiplo NÃO deve estar ligado para esse modo de jogo.)

2 PLAYER GAME (Jogo com 2 Jogadores): Dois amigos jogam um contra o outro, conectando os seus Game Gear pelo Cabo de Jogo Múltiplo.

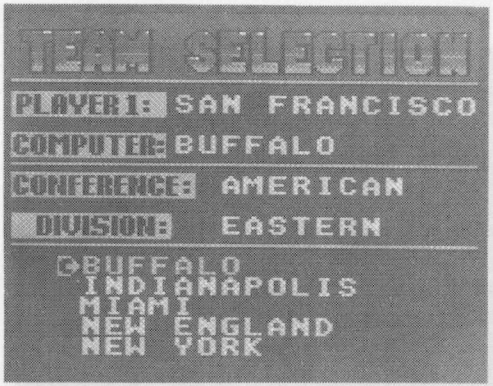
Depois que a bola for colocada em jogo, observe como trabalha sua linha defensiva! Imediatamente depois que o time atacante fizer um passe, pressione o Botão 1 para assumir o controle do homem mais próximo ao que está com a bola.

Tela de Estatística

A Tela de Estatística aparece depois de cada pontuação, no final de cada quarto de jogo, e também no aviso de dois minutos. Verifique as estatísticas e pressione o Botão 1 para retornar ao jogo. No início do segundo e do quarto quartos do jogo, o jogo é retomado na *scrimmage line*. No início do primeiro e do terceiro quartos do jogo, o jogo é retomado com um chute inicial na linha de 35 jardas.

Pontuação

Touchdown	6 pontos
Gol	3 pontos
Ponto Extra	1 ponto
Safety	2 pontos para a defesa



No jogo com 1 jogador, selecione seu time primeiro e depois o time do GAME GEAR. Nos jogos com 2 jogadores, cada jogador seleciona seu próprio time.

Chute Inicial!

Acha que está com sorte? O jogador 1 pressiona o Botão D para escolher "cara" ou "coroa", e em seguida o Botão 1 para lançar a moeda. O vencedor do cara-ou-coroa pode pressionar o Botão D para cima para escolher entre KICK OFF (dar o chute inicial) ou RECEIVE (iniciar defendendo), confirmando a seleção com o botão 1.

Nota: Se o GAME GEAR vencer o cara-ou-coroa, ele seleciona automaticamente.

Jogadas com Transporte da Bola
Depois de colocar a bola em jogo, faça o *quarterback* correr. Ele tem a opção de passar a bola enquanto não cruzar a *scrimmage line*. Imediatamente depois dele passar a bola, você pode assumir o controle de um receptor. Se o *quarterback* ultrapassar a *scrimmage line* com a bola, não poderá mais passá-la para outro homem.

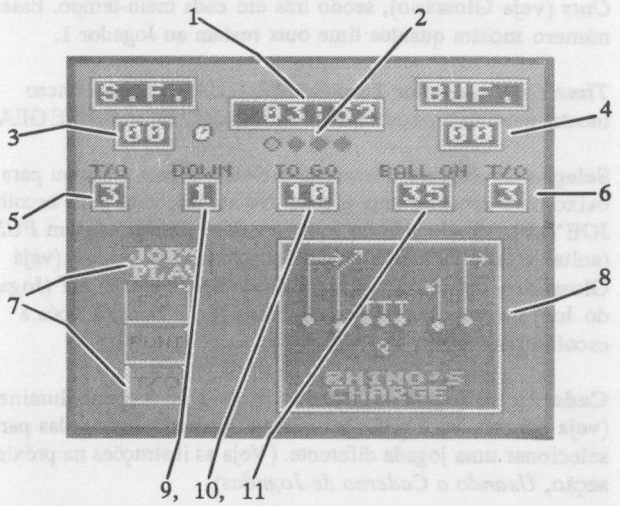
Passes Curtos e Passes Laterais
Selecione uma jogada com transporte de bola (elas aparecem na tela em vermelho no Caderno de Jogadas). Coloque a bola em jogo. Quando o *running back* passa pelo caminho do *quarterback*, pressione o Botão 1.

O *quarterback* vai dar um passe curto ou um passe lateral para o *running back* e você passará a controlar este último. Se você pressionar o Botão 1 em qualquer instante antes ou depois do momento certo do cruzamento, o *quarterback* vai fazer um passe para o *running back*.

Punt
O *punt* é executado como uma jogada comum, com a diferença que o *quarterback* é substituído pelo *punter*. Ao colocar a bola em jogo (e antes que o *punter* chute) pressione o Botão D para cima ou para baixo para controlar o ângulo da bola. Quando o time atacante vai fazer o *punt*, o time que está na defesa automaticamente entra na formação de defesa do *punt*, com um jogador atrás para a devolução.

Gol
No caso de um gol, o chutador tenta chutar a bola entre os postes de gol. Você também controla o ângulo do chute com o Botão D para cima ou para baixo, como se fosse um *punt*.

Fazendo as Opções do Jogo



A Tela de Seleção de Jogada apresenta informações importantes sobre o jogo em andamento.

1. **Tempo Restante no Quarto Atual:** Cada quarto dura cinco minutos. Esse número mostra quanto tempo ainda resta (O tempo restante também aparece no alto do campo, entre jogadas consecutivas.)

2. **Quarto Atual:** Quarto atual do jogo.

3. **Pontuação do Jogador 1:** Pontos conseguidos até agora no jogo.

4. **Pontuação do Jogador 2 ou do GAME GEAR:** Pontos conseguidos até agora no jogo.

5. ***Time Outs* (Jogador 1):** Cada time tem direito a seis *Time Outs* (veja Glossário), sendo três em cada meio-tempo. Esse número mostra quantos time outs restam ao Jogador 1.

6. ***Time Outs* (Jogador 2 ou GAME GEAR):** Esse número mostra quantos time outs restam ao Jogador 2 ou ao GAME GEAR.

7. **Seleção de Jogada:** Pressione o Botão D para cima ou para baixo para escolher uma jogada. No ataque, você pode escolher JOE'S PLAY (Jogada do Joe), um FG (*field goal*), um *PUNT* (soltar a bola da mão e chutar) ou um T/O (*time out*) (veja Glossário). Na defesa, você pode escolher JOE'S PLAY (Jogada do Joe) ou um T/O (*time out*). Pressione o Botão 1 após a escolha para voltar ao campo.

8. **Caderno de Jogadas:** Quando a Jogada do Joe está iluminada (veja acima), você pode percorrer o Caderno de Jogadas para selecionar uma jogada diferente. (Veja as instruções na próxima seção, *Usando o Caderno de Jogadas*)

9. **DOWN:** Número do *down* atual (veja o Glossário).

10. **TO GO:** Número de jardas que o time atacante tem que avançar para ganhar o *first down* (veja o Glossário).

11. **BALL ON:** Posição da *scrimmage line* atual (veja Glossário).

Usando o Caderno de Jogadas

O Caderno de Jogadas contem as jogadas estratégicas de ataque e as formações defensivas. Você pode selecionar uma jogada do Caderno de Jogadas quando a Jogada do Joe (*Joe's Play*) for iluminada na tela.

- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para percorrer as jogadas até encontrar a que deseja.
- Pressione o Botão 1 para selecionar a jogada que estiver sendo apresentada no Caderno.

No jogo com 1 jogador, você retorna ao campo imediatamente após selecionar uma jogada. Em jogos com 2 jogadores somente se retorna ao campo quando o segundo jogador pressiona o Botão 1. Nos modos Normal e Profissional, se você não selecionar uma jogada em 30 segundos, retornará para o campo automaticamente. A jogada que estava sendo mostrada no caderno por último será executada.

Jogando no Ataque

É hora de agir! Pressione o Botão 1 para colocar a bola em jogo.

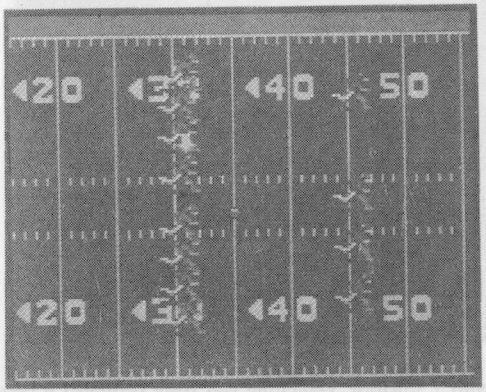
Jogadas com Passe

Use o Botão D para retroceder o *quarterback* enquanto olha para o receptor. Se seu receptor está marcado, pressione o Botão 2 para selecionar outro. No momento exato, pressione o Botão 1 para passar a bola. Usando habilidade, o receptor vai agarrar a bola. Seu controle muda para ele, e você pode fazê-lo correr pelo campo.

Estratégia: Depois de passar, pressione rapidamente o Botão 2 para assumir o controle do receptor antes da bola chegar a ele. Assim você pode posicioná-lo sob a bola para garantir que ele conseguirá agarrá-la.

Se o receptor não agarrar a bola, pode ocorrer um destes desfechos:

- **Passe incompleto:** A bola cai no campo.
- **Interceptação:** A defesa agarra a bola.



Os times automaticamente assumem suas posições, com o time que vai dar o chute inicial na linha de 35 jardas. Cada time tem oito homens: um *quarterback*, os *running back*, os *linemen* e os *skill positions*. O Jogador 1 é o vermelho e o Jogador 2 é o azul. No campo, os jogadores que estão sendo controlados são sempre indicados por setas piscantes.

Pressione o Botão 1 para dar o chute inicial (ou espere que o chute inicial ocorra automaticamente) e mantenha pressionado o Botão D para cima ou para baixo para controlar a direção da bola.

No ataque, assim que seu homem agarra a bola, faça-o correr na direção da zona de fundo do adversário. Tente avançar o maior número de jardas que conseguir. Assim que ele é derrubado, a jogada termina. Os times formam grupos na *scrimmage line* (veja Glossário).

Pressione o Botão 1 para ver a Tela de Seleção de Jogada (ou espere que ela apareça automaticamente.)

Safety
O *safety* (veja Glossário) ocorre quando você põe a bola em sua própria zona de fundo e fica bloqueado ali. O resultado é que a bola passa para o outro time, que também ganha dois pontos. O time que recebeu o *safety* chuta para o time adversário a partir da linha de 20 jardas.

Touchbacks
Um *touchback* (veja Glossário) ocorre quando você agarra a bola do adversário na sua própria zona de fundo e é bloqueado ali. Você fica com a posse da bola, na sua própria linha de 20 jardas.

Ponto Extra
Imediatamente após um *touchback*, pode-se tentar um ponto extra, com a equipe atacante se alinhando para o chute. Você pode controlar o ângulo do chute pressionando o Botão D para cima e para baixo, como se fosse um *punt*.

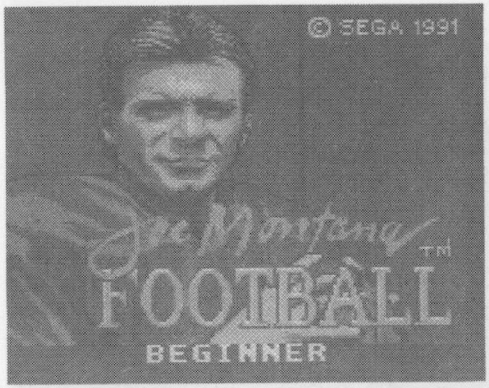
Mudança de Posse de Bola
Quando o time atacante é interceptado, chuta a bola ou faz um *punt*, a posse de bola passa automaticamente para o outro time. O jogador que recebe a bola passa automaticamente a controlar o homem que está com ela. O jogador que perdeu a posse de bola pode pressionar o Botão 1 para assumir o controle do homem mais próximo daquele que está com a bola.

Controlando a Defesa

Antes que o time atacante ponha a bola em jogo, você pode mudar o homem controlado por você no seu time. Pressione o Botão 2 para percorrer seus jogadores. Se você conhecer bem suas jogadas, poderá com mais rapidez assumir o controle do melhor homem em cada instante.

Seleção do Nível de Dificuldade

Após selecionar um modo, pressione o Botão D para cima para percorrer os níveis BEGINNER (Iniciante), NORMAL e PROFESSIONAL (Profissional). Selecione um nível pressionando o Botão 1.



Seleção do Time

Em seguida será apresentada a Tela de Seleção de Time. Nessa tela:

- Pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar um time.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para verificar os times das diferentes divisões.
- Pressione o Botão 2 para alternar entre as conferências Nacional e Americana.
- Quando o time que deseja for iluminado, pressione o Botão 1 para confirmar sua seleção.

Dicas de Joe Montana

Características Especiais dos Times

- Alguns times são excelentes em jogadas com passes. Outros são melhores em jogadas com transporte da bola. O repertório específico de cada time contém a maioria das jogadas (mas não todas) em seu Caderno de Jogadas.
- Verifique o que o seu time pode fazer antes do chute inicial. Jogue algumas partidas no nível de Iniciante para aprender suas próprias táticas e ver as táticas do adversário. Depois passe para os desafios mais difíceis dos níveis Normal e Profissional.

Características Especiais das Posições

Os jogadores de um time têm características diferentes, em função da posição de cada um. É muito útil aprender e lembrar sempre dessas características especiais.

- Os *quarterbacks* são mais eficientes em passes curtos. Quanto mais longe você estiver do seu receptor, maior será a chance de dar um passe errado.
- O receptor é o jogador mais rápido do time atacante.
- A partir do instante em que o receptor agarra a bola, os jogadores de trás do time que está se defendendo são os mais rápidos.
- Os *linemen* são os jogadores mais fortes, porém não os mais rápidos.

No ataque, pressione:

- Para recolocar a bola em jogo, no início de uma jogada. (No modo de 1 jogador, tanto no ataque como na defesa.)
- Para passar a bola durante uma jogada.
- Para assumir o controle do homem do seu time mais próximo de quem está com a bola após uma interceptação, um chute ou um *punt* (soltar a bola da mão e chutar). Seu time agora está na defesa.

Na defesa, pressione:

- Para assumir o controle do homem do seu time mais próximo do receptor após um passe.

No ataque ou na defesa:

- Na Tela de Seleção de Jogada, para escolher uma jogada.

Botão 2

Ambos os Jogadores pressionam:

- Para alternar entre a conferência Nacional e a Americana na tela de seleção de times.

No ataque:

- Pressione para designar um receptor enquanto seu *quarterback* está retrocedendo. Pressione repetidamente para percorrer os diversos receptores.
- Depois de lançar um passe, pressione para assumir o controle do receptor antes que ele agarre a bola.

Na defesa:

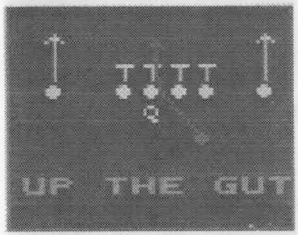
- Antes de recolocar a bola em jogo, pressione para trocar o seu homem controlado. Pressione repetidamente para percorrer os diversos jogadores.

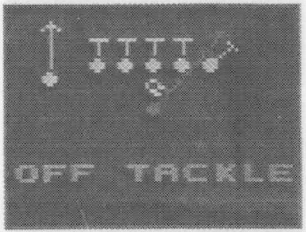
Botão Início:

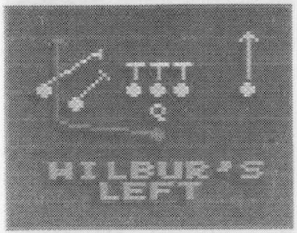
- Pressione para dar uma pausa ou retornar à ação. (Você só pode dar uma pausa durante uma jogada)

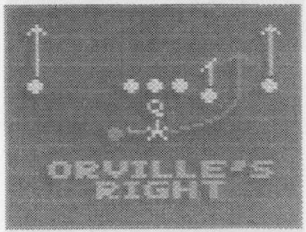
Caderno de Jogadas

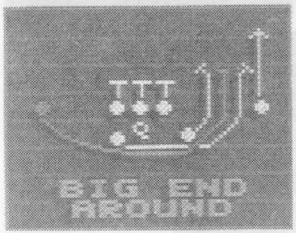
Seu Ataque - Jogadas com Transporte da Bola

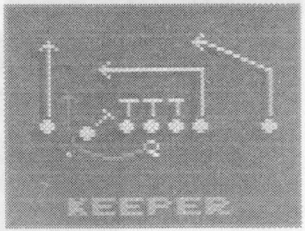








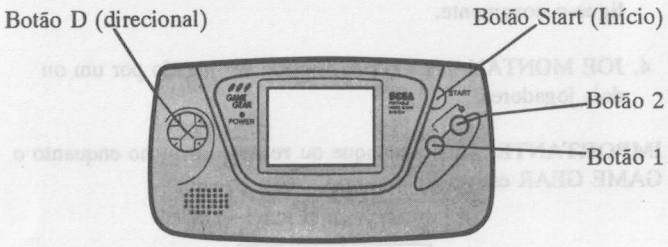




Joe Montana, Superestrela

Prepare-se! Você está para entrar em campo junto com Joe Montana, o maior *quarterback* que já comandou uma jogada até hoje. Joe é o passador mais cotado na história da NFL, a Liga Nacional de Futebol Americano, tendo já abocanhado três vezes o prêmio de melhor jogador do ano. Ele é um jogador com grande auto-controle, brilhante, ágil, e joga no seu time!

Assuma o Controle

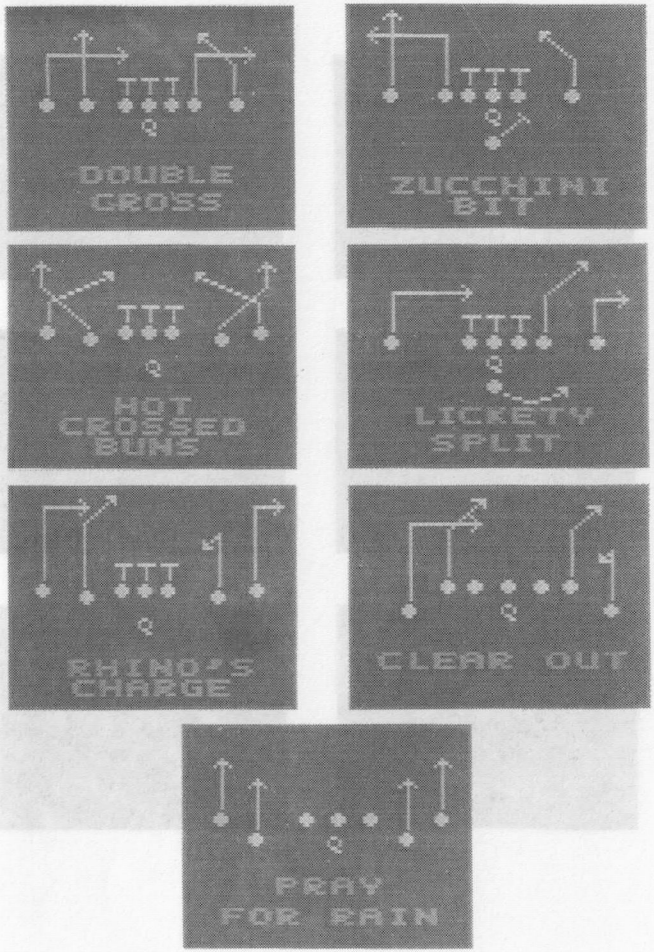


Botão D (Direcional)

O Jogador 1 pressiona:

- para cima, na Tela de Apresentação, para alternar os modos de jogo, com 1 jogador ou com 2 jogadores. (Em seguida pressione o Botão 1 para confirmar a seleção do modo de jogo.) Faça o mesmo para escolher um nível de dificuldade (Iniciante, Normal ou Profissional).
- para cima, no cara-ou-coroa, para escolher entre "cara" ou "coroa". (Pressione o Botão 1 para lançar a moeda.) Em seguida, o vencedor do cara-ou-coroa (Jogador 1 ou Jogador 2) pressiona para cima para escolher se quer dar o chute inicial ou começar na defesa.

Sua Defesa - Jogadas com Passe



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 CQ 063116238
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69090 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797