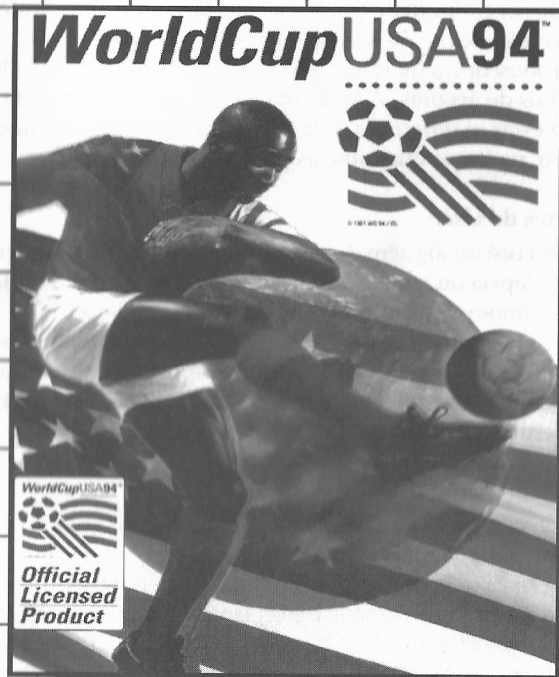


Game Gear[®]



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TEC TOY

©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

SEGA

U.S. GOLD

TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.

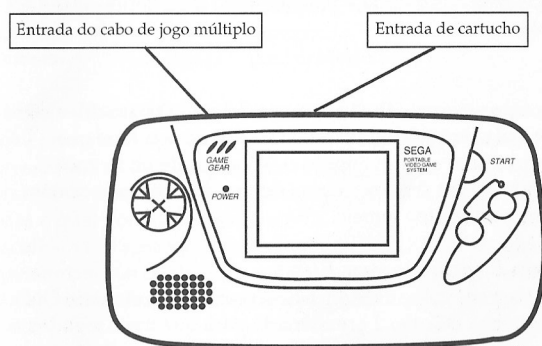
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

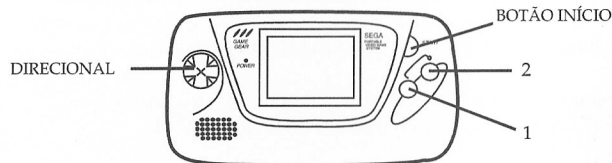
COMO COLOCAR O CARTUCHO NO GAME GEAR

1. Certifique-se de que o GAME GEAR está desligado.
2. Coloque o cartucho WORLD CUP USA 94™ no console (veja figura), conforme explica o manual do GAME GEAR.
3. Ligue o GAME GEAR. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. WORLD CUP USA 94™ é para um ou dois jogadores.

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



CONTROLES



Com a bola

Pressione o Botão 1 para chutar (ou dar um passe longo) *
Pressione o Botão 2 para fazer um passe

*After Touch (Depois do toque)

Adicionando o After Touch você poderá fazer uma curva com a bola para um efeito devastador. Use o Botão D para curvar os chutes e os passes longos para a esquerda e para a direita logo depois que você tocou na bola.

Passando

Quando você pressionar o Botão 2, mova o Botão D para direcionar o seu passe. A bola será passada para o jogador do seu time que estiver mais próximo em um ângulo de 45 graus de onde você estiver olhando ou em uma linha reta dentro deste ângulo se não houverem jogadores disponíveis.

Trap Option (Opção Segura Bola)

Se na "Trap Option" (Opção Segura Bola) estiver selecionado ON (ligado), mantenha o Botão 2 pressionado para que o seu jogador possa se virar no lugar antes de passar a bola quando o Botão for solto.

Roubando a bola

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

Jogadas Ensaaiadas

Para cobrar os escanteios, as faltas, os tiros de meta e os laterais, um indicador de força/ direção irá aparecer, representado por um arco de bolinhas brancas começando na bola.

Pressione o Botão D para a esquerda e para a direita para alterar a direção do chute ou do arremesso (mantenha o Botão D pressionado para conseguir mais força).

Pressione o Botão 1 para dar o chute ou fazer o arremesso (através da linha indicadora)

Pressione o Botão 2 para passar a bola (para selecionar um jogador para recebê-la)*

* Em uma jogada ensaiada você poderá selecionar um jogador para receber um passe direto usando o Modo Scan.

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

Pressione o Botão 2 para ir para o Modo Scan

O **Modo Scan** está disponível apenas durante as jogadas ensaiadas para selecionar jogadores para receberem o passe. Mantenha pressionado o Botão 2 para que apareça o cursor de seleção que poderá ser movimentado pelo campo com o Botão D. Ache o jogador para o qual você quer passar a bola e solte o Botão 2 para fazer a sua escolha. você agora poderá voltar para a jogada ensaiada pressionando o Botão 2 (ou engane o seu oponente pressionando o Botão 1 para chutar ou arremessar a bola através do arco de direção/ força).

Nota: Se o indicador estiver apontando para um jogador diretamente quando o Modo Scan estiver ativado, este jogador será re-selecionado quando você voltar para esta jogada ensaiada, por isso o indicador poderá estar apontando para um espaço vazio antes que você entre no Modo Scan.

BEM-VINDO À WORLD CUP USA'94

Em 17 de Junho de 1994 o maior espetáculo do futebol mundial começará nos Estados Unidos. A elite do futebol de 24 nações se encontrará para disputar o mais prestigioso prêmio deste esporte - a Copa do Mundo da FIFA. Por mais de 60 anos a Copa do Mundo simbolizou a excelência do esporte e ganhar o troféu tão cobiçado é o máximo para qualquer país onde se joga futebol.

Aqui está a sua chance de aceitar o último desafio a fazer a história do futebol. Leve o seu time à altura do sucesso internacional contra os melhores jogadores de futebol do mundo e reescreva os livros de recordes da XV Copa do Mundo.

O World Cup USA'94 é o mais completo simulador de futebol que já existiu, capturando a magia do mais espetacular evento no calendário esportivo até o menor detalhe. Um sistema de controle flexível permite que você tome qualquer decisão estratégica envolvida em um torneio de quatro semanas, ou se você não quiser se preocupar com a tática vá direto para o chute inicial.

A construção do jogo poderá ser tão simples ou tão complexa como você quiser, mas quando você entrar no campo, apenas uma questão permanecerá - você tem noção de quanto é preciso para se ganhar uma Copa do Mundo ou você vai estar "mais perdido que uma barata tonta"?

O que é o futebol?

Este é um jogo velho e engraçado mas é o jogo mais popular no mundo, que qualquer um pode jogar. De qualquer forma, no improvável acontecimento de você ainda não conhecer as regras do jogo, aqui está um resumo básico para os iniciantes: 22 jogadores (2 times de onze) correm atrás de uma bola em 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 que pode pegar a bola com as suas mãos dentro da área (a não ser que ela tenha sido atrasada de propósito por algum jogador do seu time). O goleiro tem a imensa responsabilidade de evitar que o time adversário marque gols.

Defensores (beques): Estes jogadores devem proteger o gol evitando que os jogadores do time adversário chutem a bola.

Meio-de-campo: Assim como o nome sugere, os jogadores de meio-de-campo geralmente jogam no meio do campo funcionando como uma ligação entre a defesa e o ataque, adotando o papel de defensor ou atacante de acordo com as circunstâncias.

Atacantes: Esses goleadores jogam na frente e tentam marcar os gols. Para marcar um gol, um jogador precisa primeiro ganhar a posse da bola, seja recebendo ela de um jogador do mesmo time, interceptando o passe feito pelo jogador do time adversário ou dando um carrinho no jogador que está com a bola. O árbitro poderá aplicar todo o seu conhecimento do jogo para decidir se o carrinho foi ilegal e aplicar uma falta ou pênalti (se a falta tiver sido cometida na grande área do time atacante) para o seu oponente. O árbitro poderá então mostrar um cartão amarelo para o agressor (e anotar o seu nome), expulsá-lo de campo (mostrando o cartão vermelho) ou apenas fazer-lhe uma advertência oral.

Se a bola for chutada para fora do campo, cada lateral, escanteio ou tiro de meta será dado para o outro time, de acordo com o local para onde ela for.

Cada partida é dividida em dois tempos de 45 minutos cada, mais tempo extra se o resultado for um empate (com morte súbita, ou seja, quem fizer o primeiro gol vence a partida) e disputa de pênaltis se o empate permanecer após o tempo extra. Dê o chute inicial no centro do campo no começo de cada tempo e depois que um gol for marcado, e os times trocam de lado no final do primeiro tempo. Existem ainda muitas outras regras e implicações deste jogo que você irá aprender jogando - o principal ponto que você deve lembrar é que vence o time que marcar mais gols.

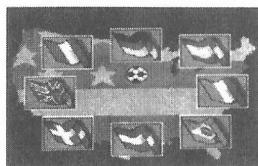
LIGANDO O SEU SISTEMA

Botão D: Pressione o Botão D para selecionar as opções.

Botão 1/2: Pressione-os para confirmar a sua escolha.

Botão Início: Pressione o Botão Início para pausar o jogo durante a partida e ter acesso às opções no jogo (veja o Menu de Pausa).

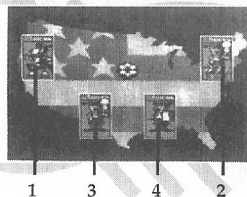
Escolha de Idioma



Você poderá jogar o World Cup USA'94 em um dos oito idiomas representados pelas bandeiras na Tela de Escolha de idioma. Use o Botão D para mover o ícone da bola para cima da bandeira desejada e pressione o Botão 1 ou 2 para fazer a sua escolha.

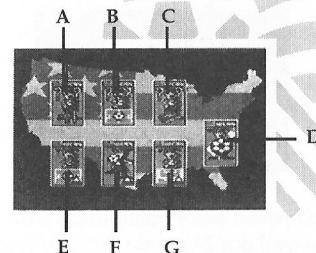
Começando o Jogo - O Menu Principal

Para selecionar qualquer característica no Menu Principal, mova o ícone da bola sobre a opção desejada e pressione o Botão 1 ou 2.



1. Menu de Treino
2. Escrever Senha
3. Torneio Oficial da Copa do Mundo
4. Torneio Programado da Copa do Mundo

1. Menu de Treino



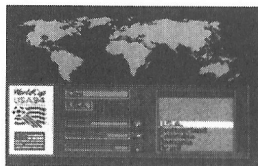
Escolha dois times da lista oficial para fazerem parte do Treino.

- A) Opções do Time 1: Entra no sub-menu das Opções do Time.
- B) Opções: Entra o Menu de Opções.
- C) Opções do Time 2: Permite que você escolha um controle do Game Gear ou de outra pessoa para o Time 2 (Se você estiver jogando sozinho você poderá selecionar controle Humano para o Time 2 para que você possa praticar as suas habilidades, ou nenhum controle se você quiser o campo todo para você).
- D) Saída para o Menu Principal.
- E) Jogo Treino: Pratique o seu jogo com todos os ventos a seu favor - todas as decisões do árbitro serão em seu favor!
- F) Treinar Jogadas Ensaaiadas: Use o Botão D para mover a bola através do campo até que você encontre o ponto onde você quer praticar uma jogada ensaiada. Pressione o Botão 1 para ensaiar um escanteio, uma falta ou um lateral de acordo com a sua posição no campo.
- G) Praticar Pênaltis: Aprimore a sua habilidade nas cobranças de pênaltis.

2. Escrever Senha

Esta opção lhe dará a oportunidade de escrever uma Senha e recomeçar o seu Torneio Programado do ponto onde você quiser.

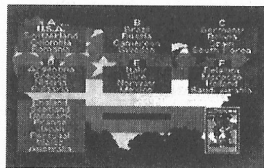
3. Torneio Oficial da Copa do Mundo



Use o Botão D para passar pelos qualificados para a "World Cup USA'94" e escolha qual dos 24 times você quer controlar. Pressione o Botão 1 para selecionar o time e então, escreva o seu nome usando o Botão D para escolher a letra e pressionando qualquer Botão para confirmar a sua escolha até que o seu nome esteja completo (máximo de 11 caracteres). Você poderá controlar quantos times você quiser ou deixar que o Game Gear os controle. O dispositivo "Team Power" mostra uma representação gráfica da habilidade (velocidade, carrinhos, habilidade) do time.

A tela irá confirmar a sua escolha. Quando você estiver satisfeito com as escolhas feitas, pressione o Botão 1.

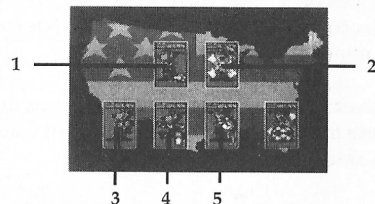
4. Torneio Programado da Copa do Mundo



Se o seu time favorito não foi classificado para a Copa, você poderá redesenhar o torneio, incluindo até oito países no lugar dos

classificados oficiais e colocar cada time no grupo que você quiser. Você será apresentado aos grupos oficiais da Copa do Mundo mais oito outros times. Use o Botão D para selecionar o time que você quer incluir e pressione o Botão 1 ou 2. Agora selecione o time que você quer substituir e pressione novamente o Botão 1 ou 2. Repita este procedimento quantas vezes você quiser para ter o torneio da forma que você escolheu. Quando você estiver satisfeito com o seu Torneio Programado da Copa do Mundo, pressione o Botão Início para começar o Torneio.

OPÇÕES



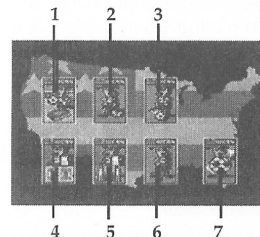
O Menu de Opções mostra para você inúmeras variáveis, representadas pelos diferentes ícones, que permitem que você programe as condições de jogo e as regras para o torneio que está para começar. Mova a bola para cada alternativa e faça as suas escolhas pressionando o Botão 1 ou 2 para mudar ou selecionar uma opção.

1. **Regra da bola atrasada:** Se o seu goleiro não estiver satisfeito com esta regra recente que o impede de pegar com as mãos as bolas atrasadas, você poderá voltar para as regras antigas.
2. **Regra de Impedimento:** Um jogador está impedido quando ele está atrás do último defensor quando um passe é feito na outra metade do campo. Diferentemente da vida real, você terá a opção de desligar esta regra e permitir aos seus atacantes que eles façam gols sem ter se preocupar com a regra - mas lembre-se vale o mesmo para o outro lado.
3. **Tempo:** Quando a Opção Tempo estiver ON (ligada), o Vento poderá afetar o jogo de várias formas. As condições de tempo raramente são selecionadas para cada jogo, portanto você não tem controle sobre o tempo - como na vida real!
4. **Velocidade do Jogo:** 1-Devagar 2-Normal 3-Rápido
5. **Duração do Jogo:** Selecione a duração de cada partida, ela poderá ser com 2 tempos de 3, 5, 10, 20 ou 45 minutos. Se você não fizer nenhuma seleção será selecionada automaticamente a opção de 2 tempos de 5 minutos.

Quando você tiver mudado todas as características do jogo satisfatoriamente mova o ícone para a opção Exit (Saída) e volte para os menus anteriores.

OPÇÕES DO TIME

Como o técnico de uma seleção nacional existem decisões táticas cruciais a serem tomadas antes do grande jogo. O Menu de Opções do Time lhe dará uma chance de fazer várias mudanças estratégicas no seu time e no seu estilo de jogo. No World Cup USA'94 você tem o controle completo dos jogadores que estão no seu time e na forma que eles jogam cada partida. Usando os editores da programação individual você poderá arrumar todos os aspectos das características do seu time para seguir a sua própria preferência de jogo.



1. Controle do Goleiro
2. Segurada de bola
3. Controle de Drible
4. Editor de Formação
5. Seleção da Formação e do Time
6. Controle do Time
7. Saída

1. Controle do Goleiro

Pressione o Botão 1 ou 2 para escolher se será o jogador ou o Game Gear que irá controlar o seu goleiro. Quando o seu goleiro é controlado pelo Game Gear, você terá o controle dele para os tiros de meta e saídas de gol apesar de o Game Gear intervir sempre que você demorar mais de dez segundos para fazer um movimento. Defendendo um pênalti: Você terá o controle do goleiro para defender os pênaltis. Direcione com o Botão D e pressione o Botão 1 para tentar uma defesa.

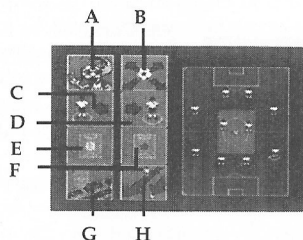
2. Segurada de bola

Você também poderá decidir se os seus jogadores irão segurar a bola quando receberem um passe ou se irão jogar na base do 1 Toque. Pressione o Botão 1 ou 2 para ligar ou desligar esta opção.

3. Controle do Drible - O Fator "Cola"

Se você já jogou outros jogos (games) de futebol você já percebeu o quanto o grau de controle da bola varia de jogo para jogo - em alguns a bola praticamente se cola ao seu pé enquanto em outros é quase impossível driblar efetivamente. O World Cup USA'94 permite que você modifique o "Fator Cola" para combinar com o seu próprio estilo de jogo. Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar uma das quatro escolhas - quanto mais alto for o "Fator Cola", mais de perto você irá controlar a bola.

4. Editor de Formação

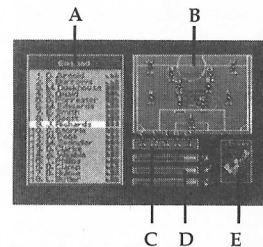


O campo está dividido em nove setores de forma que você poderá ver como a sua formação muda durante o jogo. Isto significa que você poderá instruir os seus jogadores como reagirem especificamente para situações diferentes em uma partida para completar a sua estratégia de vitória.

- A) Saída para as Opções do Time
- B) Mostra os setores do campo. Mantenha pressionado o Botão 1 ou 2 e use o Botão D para mover a bola e selecionar cada região do campo alternadamente para demonstrar como a sua formação dos jogadores se adapta ao fluir do jogo.
- C/D) Muda as posições dos jogadores. Depois de selecionar uma formação agora é possível arrumar o comportamento individual de cada jogador e de criar novas táticas. Cada jogador adotará uma posição diferente em relação à bola de acordo com o que foi especificado na formação e as circunstâncias da partida, e sendo assim você poderá modificar esta posição para se adaptar ao seu estilo de jogo e à sua estratégia para este jogo - se você tiver uma! Escolha um jogador, pressionando o Botão 1 ou 2, para circular através da posição dos jogadores no campo. Mantenha pressionado o Botão 1 ou 2 e use o Botão D para mover o seu jogador para a sua nova posição. Você poderá usar esta opção para deslocar os seus jogadores para posições diferentes em qualquer situação em todas as regiões do campo, criando assim uma formação exclusiva que poderá ser gravada para jogos futuros.

- E) Jogada Ensaída/Jogada Aberta. Pressione o Botão 1 ou 2 para trocar entre as mudanças na formação para uma Jogada Aberta (de acordo com o setor do campo e a posição da bola) ou para uma Jogada Ensaída específica.
- F) Defesa/Ataque. Pressione o Botão 1 ou 2 para mostrar como a sua formação muda de acordo com uma situação defensiva ou de ataque.
- G) Usa uma das formações pré-gravadas.
- H) Modifica o jogador. Você poderá aperfeiçoar o movimento individual dos jogadores em relação direta com a bola com relação a cada setor do campo selecionado. Pressione o Botão 1 ou 2 para selecionar uma das quatro combinações que determinam a qual distância os seus jogadores irão se manter da bola.

5. Seleção da Formação e do Time

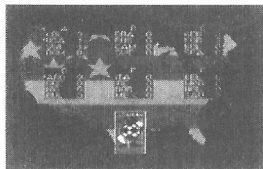


- A) Usando o Botão D selecione 16 dos 22 jogadores do Time mostrado. Pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar a sua escolha.
- B) Mostra os jogadores na formação inicial com os seus números individuais no time.
- C) Mostra os atuais reservas.
- D) Mostra o nível técnico do jogador para: Velocidade/ Carrinhos/ Habilidades
- E) Sai para as Opções do Time.

6. Controle do Time

Defina o controle de cada time: para você ou para o Game Gear.

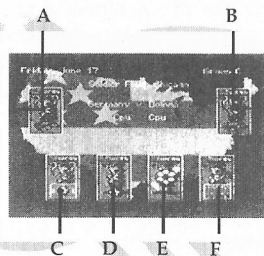
SITUAÇÃO DO TORNEIO



A situação atual do Torneio irá aparecer antes que você passe para a próxima partida.

OPÇÕES PRÉ-JOGO

Antes do chute inicial você poderá programar o jogo para se adaptar ao seu estilo e fazer uma série de decisões estratégicas e técnicas para preparar o seu time para cada partida.



- A) Opções do Time 1
- B) Opções do Time 2
- C) Menu de Opções
- D) Vai para o Chute Inicial (ou assiste a uma partida entre dois times controlados pelo Game Gear)
- E) Sair da Partida
- F) Situação do Torneio

MENU DE PAUSA

Pressione o Botão Início durante a partida para pausar o jogo. Uma variedade de opções estará disponível:

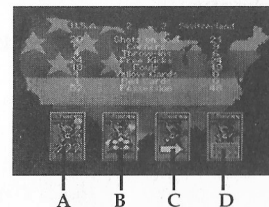
"Formation" (Formação): Pressione o Botão 1 ou 2 e use o Botão D para mudar a sua Formação atual.

"Substitution" (Substituição): Você poderá fazer duas substituições durante cada partida. Você não poderá substituir um jogador que recebeu o cartão Vermelho do árbitro e apenas uma substituição poderá ser feita por vez.

O número e nome do jogador irão aparecer na tela. Use o Botão D para circular através dos jogadores no campo. Quando o jogador que você quer substituir aparecer, pressione o Botão 1 ou 2. Os nomes dos substitutos irão aparecer então. Use o Botão D para circular entre eles, pressionando o Botão 1 ou 2 para escolher ou o Botão Início para cancelar a substituição. Uma substituição só poderá ser feita quando a bola estiver fora de jogo. Se um jogador se machucar, a substituição será automática (as substituições não poderão ser feitas no Modo de Treino).

"Quit" (Sair): Volta para as opções de Pré-Jogo. Pressione o Botão Início para continuar jogando.

OPÇÕES PÓS-JOGO



A B C D

- A) **Ver Senha:** Veja a Senha que permitirá que você recomece o seu Torneio neste mesmo ponto através da Opção Torneio Programado da Copa do Mundo.
- B) **Continuar o Torneio**
- C) **Ir para a próxima partida:** Saia das partidas controladas pelo Game Gear e jogue o seu próximo jogo.
- D) **Situação do Torneio.**

WorldCupUSA94TM
.....



© 1991 WC' 94 / USA

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.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000

TELEFONE: (011) 831 2266