

Super Futebol II



TECTOY

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).

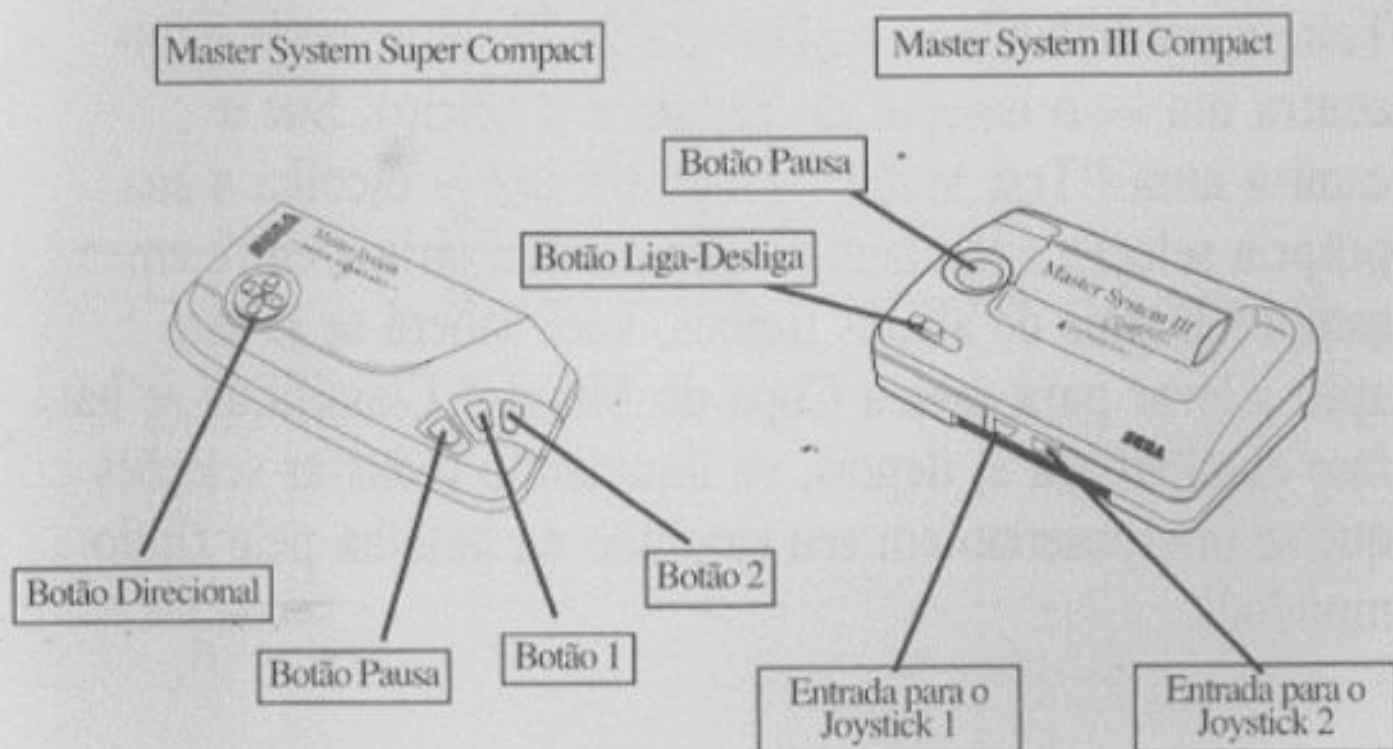
Durante o jogo:

- 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.

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

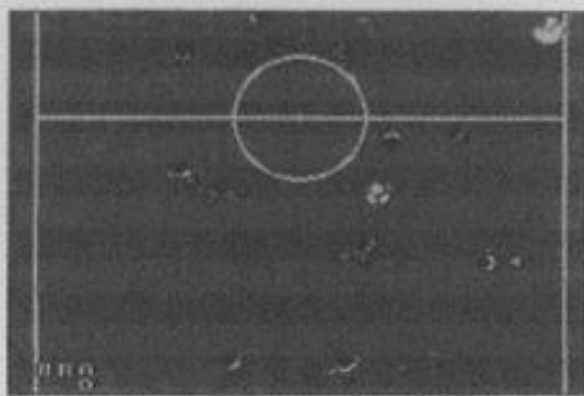
1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho SUPER FUTEBOL II no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, ao aparecer a imagem do Título aperte o **Botão 1** ou **Botão 2**.

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



SUPER FUTEBOL II

Experimente os chutes explosivos, o preciso trabalho de equipe, as fulminantes trocas da posse de bola entre os dois times e, ainda, o orgulho nacional — tudo que faz, atualmente, do futebol o mais popular esporte do mundo! As melhores seleções dos 4 cantos do planeta reuniram-se para um show espetacular e você está convidado para participar dele!



Teste a sua habilidade na Disputa de Pênaltis, onde é um contra um — o batedor do pênalti e o goleiro. Sue a camisa num “Test Match” (Jogo-treino) — escolha a sua própria seleção e também a seleção adversária e entre em campo! Depois de alguns treinos, você saberá se já 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!



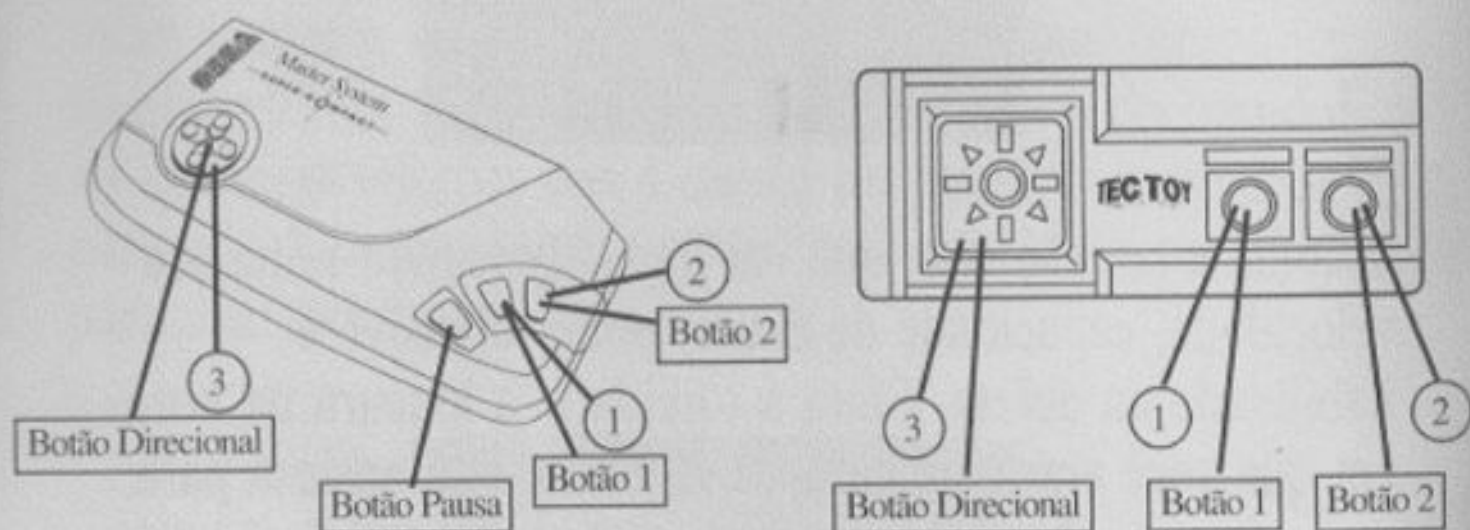
Escolha a seleção com que vai jogar, baseando-se na sua velocidade, capacidade de chute, poder ofensivo e habilidade na defesa. Sinta a torcida ir à loucura na hora em que você entra em campo! A galera está ansiosa para ver o fino do futebol e você tem tudo para satisfazê-la!

SUPER FUTEBOL II: haja coração para as emoções da Copa do Mundo Itália 90, um vídeo game de arrepiar!



Assuma o controle!

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



① Botão direcional (Botão D)

- Movimenta o marcador de seleção no “Mode” (“Tipo de jogo”) e “Team Selection” (“Escolha do 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.

② Botão 1

- Faz as seleções, isto é, as escolhas nas imagens “Mode” e “Team Selection”, e permite avançar por elas.
- Faz o jogador de defesa, assinalado por uma seta, tentar um “carrinho”.
- Passa a bola para um companheiro de equipe.

③ Botão 2

- Faz as seleções, isto é, as escolhas nas imagens “Mode” e “Team Selection”, e permite avançar por elas.
- Chuta a bola.

Observações iniciais

A estrutura do jogo

Os pontos básicos do **SUPER TUTEBOL II** são os seguintes:

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

O jogo está dividido em 2 tempos de 10 minutos cada. A menos que o jogo termine empatado (veja, mais adiante, o que fazer nesse caso).



O círculo do relógio fica branco enquanto o jogo estiver em andamento. Porém, há 3 situações nas quais o relógio pára: quando a bola sai de campo, quando um gol é marcado e quando termina o primeiro tempo. Nessas 3 situações, o círculo do relógio fica preto. O relógio não é usado na Disputa de Pênaltis e também não é usado na prorrogação, se o jogo terminar empatado.

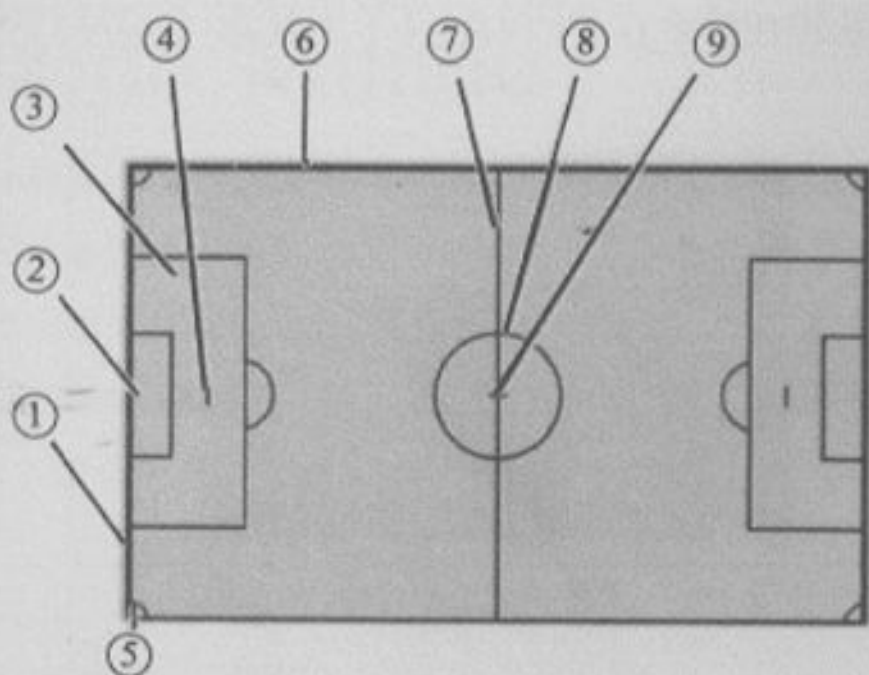
O chute inicial do jogo é sempre dado por quem estiver com o Joystick 1. Para começar o segundo tempo, os times trocam de lado e a saída é dada por quem estiver com o Joystick 2 ou pelo MASTER SYSTEM, quando só uma pessoa estiver jogando. Sempre que um gol é marcado, o time que sofreu o gol dá a nova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

Durante o pontapé de saída, arremesso lateral, chute a gol ou cobrança de escanteio, ou quando um gol é 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 "Throw in" ("Arremesso 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 de batalha

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



Começa o jogo

Depois de aparecer a imagem do Título, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** no Joystick 1, para fazer aparecer a imagem "Mode Selection". Você pode escolher entre WORLD CUP ("Jogo da Copa do Mundo"), TEST MATCH 1P ("Jogo-treino para 1 jogador", isto é, a pessoa que disputa o **SUPER FUTEBOL II**) e PENALTY KICK CONTEST 1P ("Disputa de pênalti para 1 jogador", isto é, a pessoa que disputa o **SUPER FUTEBOL II**). Se houver dois jogadores, aperte o **Botão 1** ou o **Botão 2** no Joystick 2.



Também podem ser escolhidos o TEST MATCH 2P (isto é, para dois jogadores) e o 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 (“1-player Game”)

Você pode escolher três tipos (“Modes”) na imagem “1-Player Game” (“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 Joystick 1.

Jogo com 2 jogadores (“2-players Game”)

Há dois tipos (“Modes”) 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 1 ou 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. Nestas, 16 times fazem jogos eliminatórios, isto é, quem perder um jogo cai fora!

Escolha seu time

Após selecionar o tipo ("Mode") de jogo, aparece a imagem "Team Selection". 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 em 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.

GRUPO B

	FRA	YUG	COL	URU	PTS
FRA			Δ		1
YUG				○	3
COL	Δ				1
URU		×			0

Se, após 3 rodadas eliminatórias, o total de pontos conseguidos por seu time estiver entre os 16 mais altos, você avança para o Turno Final! Se você não alcançar pontos suficientes para classificar-se entre os 16 melhores times, você cai fora e o jogo termina.



IMPORTANTE!

- Os 6 times do lado direito da imagem “Team Select” (França, Dinamarca, Hungria, Polônia, China e México) só podem participar da Copa do Mundo se forem selecionados pelos jogadores deste vídeo game.
- Se você descobre que o time que 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 da Pausa** no MASTER SYSTEM.

A Segunda Fase da Copa do Mundo (“Final Tournament”)

Se o seu time é um dos felizardos 16 finalistas, você vê na “imagem de congratulações” a notícia da sua admissão na Segunda Fase da Copa! Segue-se a imagem que apresenta as chaves da disputa, preparadas automaticamente pelo MASTER SYSTEM.

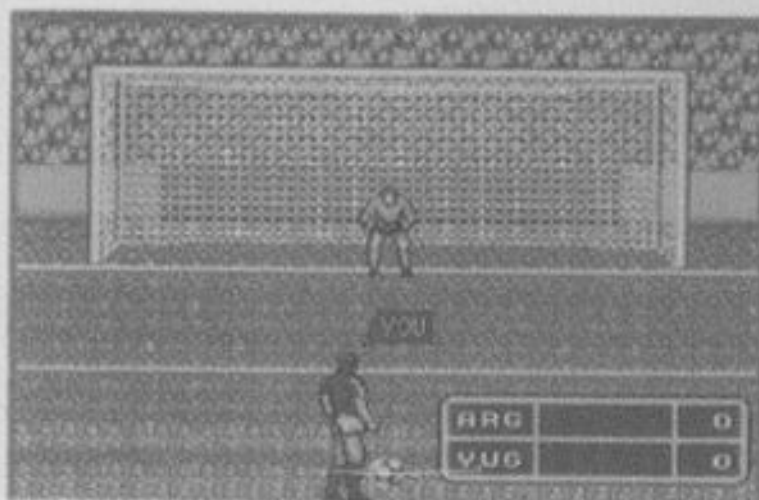


A Segunda Fase da Copa é um torneio eliminatório. Isso quer dizer que, se perder um jogo, você cai fora! Para conquistar o título de campeão, você precisa ganhar 4 jogos contra algumas das mais fortes seleções de futebol do mundo!

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 2 times continuarem empatados, as cobranças continuam alternadamente, até que um dos times alcance 1 gol de vantagem, após igual número de cobranças. Veja, mais adiante neste manual, maiores detalhes na rubrica “Cobrança de Pênaltis” (“Penalty Kick Contest”) sobre técnicas de cobrança e defesa de pênaltis.



Jogo-treino (“Test Match”) com 1 ou 2 jogadores (“1-Player” ou “2-Players”)

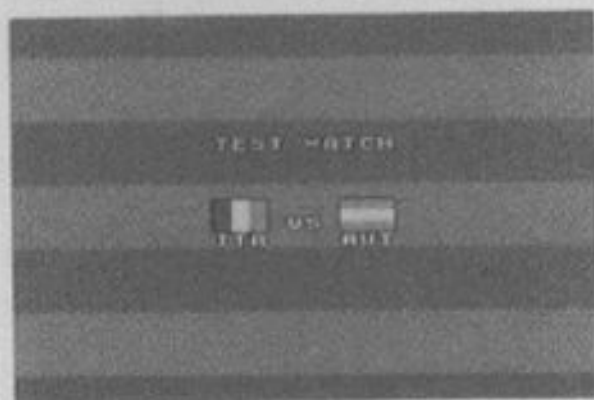
Se jogar sozinho (“1-Player”), você joga contra o MASTER SYSTEM. Se houver 2 jogadores, um joga contra o outro, numa única partida. Se jogar sozinho, esta é uma boa oportunidade para você aprimorar sua técnica. Com 2 jogadores, a chance também é boa para um bom jogo *amistoso*, portanto, *sem* validade para o campeonato mundial.

Quando só há 1 jogador

Ao surgir a imagem "Team Select" ("Escolha do 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** no Joystick 1 para entrar na seleção. A seguir, você precisa escolher também 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 respectivos times na imagem "Team Select", 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, qual país joga contra qual (Por exemplo: Itália "versus" (X) Áustria). Aperte o **Botão 1** ou

2 (No jogo com 1 jogador, este usa o Joystick 1; no jogo com 2 jogadores, o jogo pode ser iniciado com qualquer dos joystick, isto é, 1 ou 2), a fim de avançar para a imagem do jogo. Os craques dos 2 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 1 sempre começa na metade inferior do campo e também sempre dá o pontapé inicial. No primeiro tempo o time do Jogador 2 (ou do MASTER SYSTEM) sempre defende a metade superior do campo. Para o segundo tempo, os times 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

Escolha 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** no Joystick 1. Aperte, novamente, o **Botão 1** ou **2** para começar a Disputa de Pênaltis.

2 Jogadores

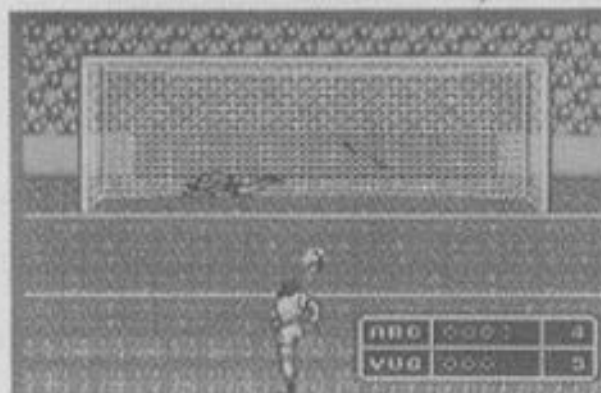
O Jogador 1 escolhe seu time, utilizando o Joystick 1, e o Jogador 2 escolhe o seu com o Joystick 2. Aperte o **Botão 1** ou **2** para ver a imagem "Versus" e aperte, novamente, qualquer desses 2 botões para iniciar a Disputa de Pênaltis.

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 times conseguir uma diferença de gols matematicamente impossível de ser superada 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 2 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 contra o mesmo lugar, pois o goleiro adversário poderá 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 à mostra seu joystick, no momento em que escolhe a direção do seu chute ou de sua tentativa de defesa. Não dê nenhuma “colher de chá” para seu adversário!

Detalhes importantes

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

Quando estiver na defesa, o craque cujos movimentos você pode controlar é assinalado 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.

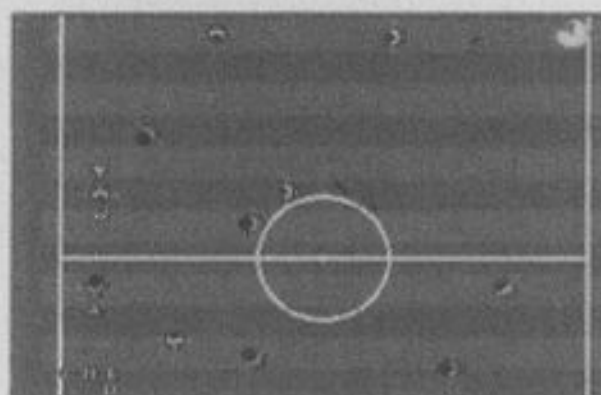
Símbolos do jogo

- 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 a frente com os pés.



Passé

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 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 a posse de bola, sem nenhum companheiro entre ele 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 adversários entre o jogador que faz o passe e o jogador que deverá receber o passe. Eles certamente tentarão interceptar o passe!

Chute (“Shooting”)

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 linha reta, dos pés do jogador, completamente fora do 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.

Arremesso lateral (“Throw-in”)

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 dos 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 (“Corner kick”)

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.

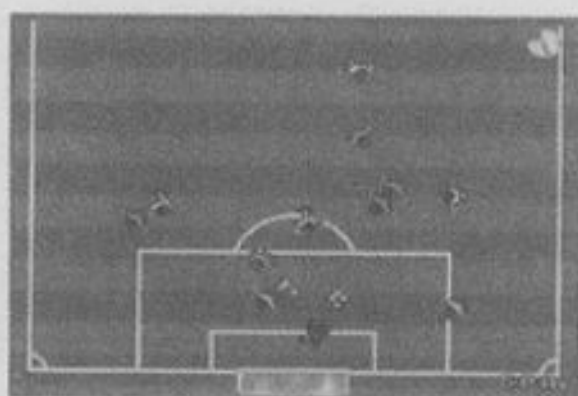


Defesa

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 seu goleiro 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 (“Goal kick”)

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 jogo, 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 (“Charge”)

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

“Carrinho” (“Sliding Tackle”)

Trata-se de um risco, mas, se der certo, com ele você retoma a posse de 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 essa 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 na defesa são as chaves do sucesso!
- Faça alguns jogos-treinos (“Test Matches”) com diferentes times, antes de disputar os jogos oficiais da Copa. Faça, também uma Disputa de Pênaltis (“Penalty Kick Contest”), 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 a direção. Assim, você fica com a certeza de que a bola irá mesmo para um companheiro seu.
- Ao jogar contra o 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 os seus 3 adversários são muito fortes, o melhor é você substituí-los, como já explicamos na rubrica “**IMPORTANTE!**”

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Marcador de pontos

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

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

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMEÇA A AMAZÔNIA