

Master System[®]

Super Kick Off



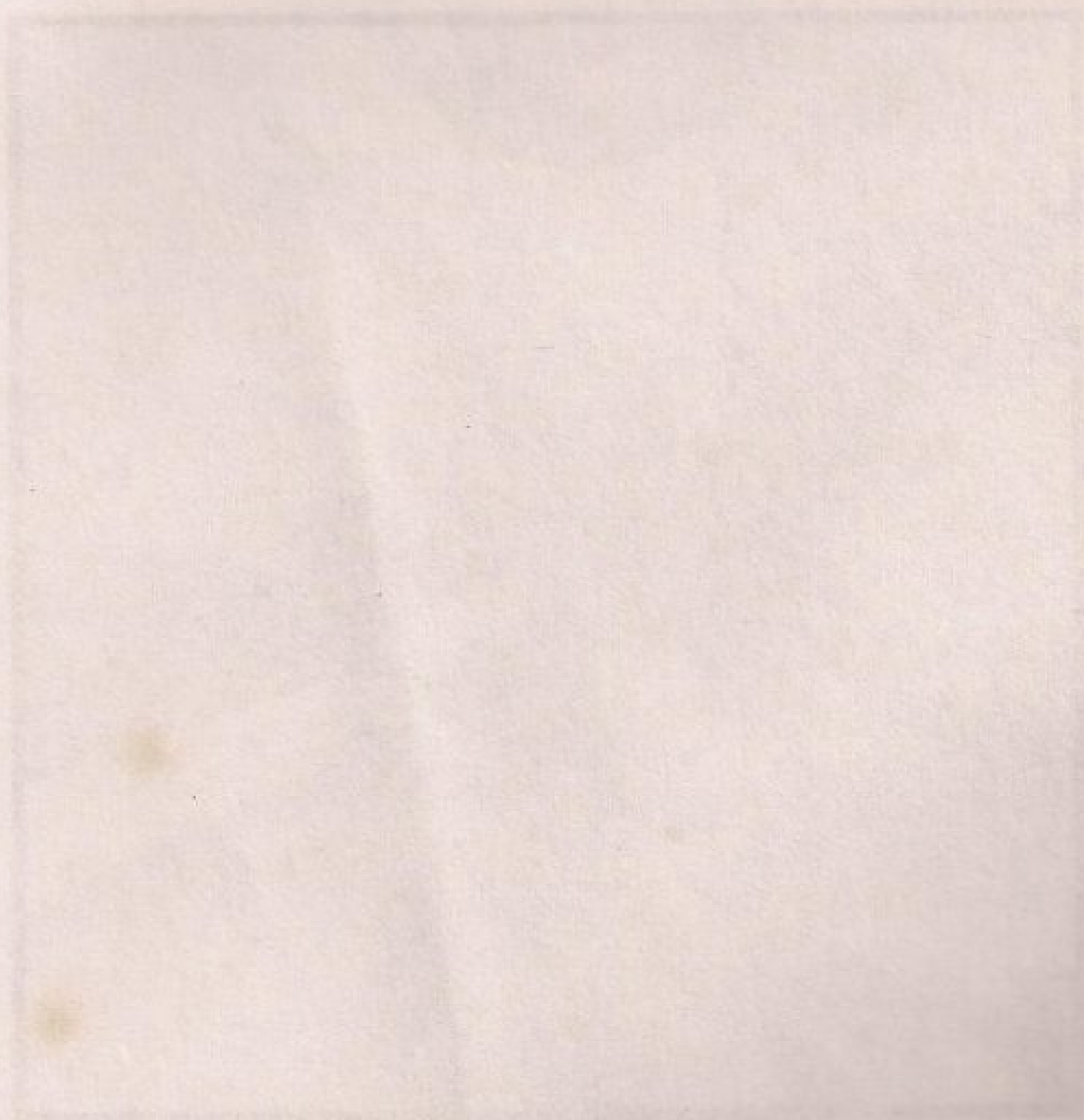
MANUAL DE INSTRUÇÕES

SEGA

TEC Toy

Master System

Super Kick Off



MANUAL DE INSTRUÇÕES



Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o(s) joystick(s).
2. Coloque o cartucho SUPER KICK OFF 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. SUPER KICK OFF pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores.

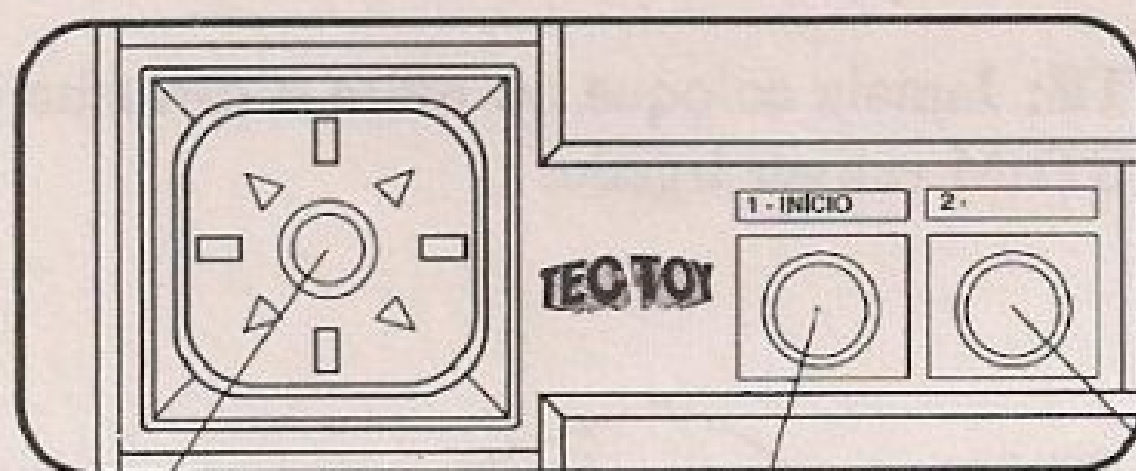
IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



Futebol de Verdade

SUPER KICK OFF reproduz de forma realística o ritmo intenso, a habilidade e a precisão de movimentos que caracterizam um jogo de futebol. Os times jogam estritamente de acordo com a tática escolhida, movendo-se para receber passes e dominar posições. Use a opção Treino para se familiarizar com o sistema exclusivo de controle "instintivo" do SUPER KICK OFF e desenvolver a habilidade que você vai precisar para vencer! Para obter o máximo de entretenimento, leia inteiramente este manual de instruções.

Assuma o Controle!



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Botão D:

- Move os jogadores em todas as direções.
- Pressione para iluminar seleções de menus.

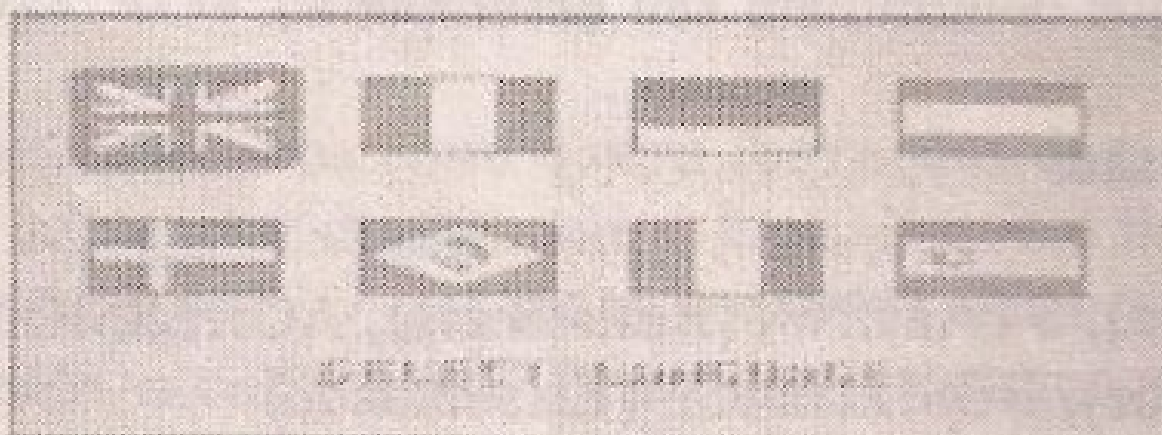
Botão 1:

- Pressione para chutar, cabecear ou dar carrinhos.
- Ativa seleções de menus.

Botão 2:

- Pressione para fintar ou chutar por cobertura.
- Ativa seleções de menus.

Seleção da Língua



No início de cada sessão de jogo, você verá essa tela de Seleção de Língua.

Ilumine a bandeira brasileira e pressione o Botão 1 ou 2 para seleccionar Português. Se você desligar e ligar novamente, o jogo voltará para o Inglês e você terá que seleccionar novamente o Português.

Modos de Jogar

Há três modos de jogar o SUPER KICK OFF:

ONE PLAYER (1 Jogador): Um Jogador, usando o joystick 1, joga contra o MASTER SYSTEM.

TWO-PLAYER (2 Jogadores): Dois jogadores, um jogando contra o outro.

TEAM MODE (Time): Dois jogadores unem suas forças para jogar contra o MASTER SYSTEM. O Jogador 2 controla o goleiro enquanto o Jogador 1 controla todos os outros jogadores.

Lembre-se que, mudando a definição do Nível de Habilidade no menu de Opções, até um novato pode fazer suar um jogador experiente!

Escalação

Cada jogador possui uma combinação particular de atributos e habilidades que determinam seu desempenho.

Os atributos são:

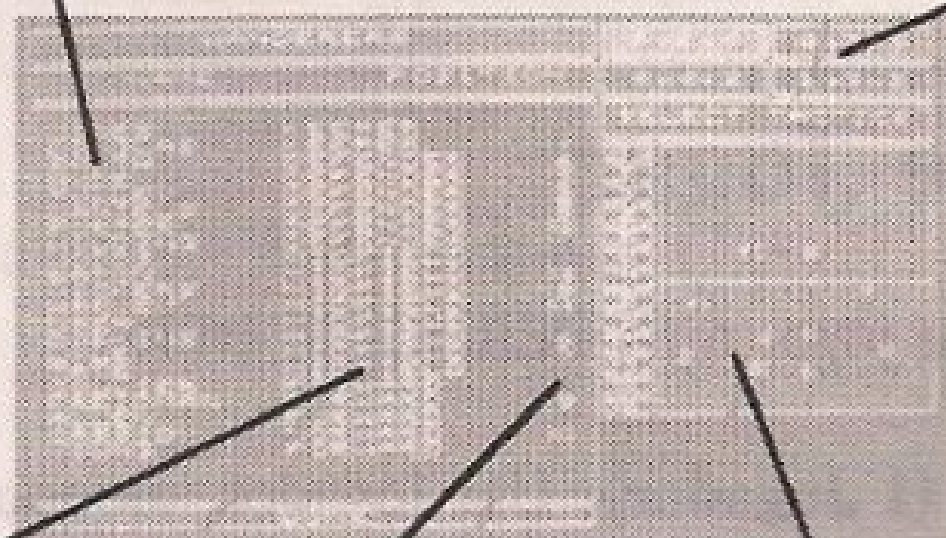
PACE (Ritmo), STAMINA (Resistência), AGRESSION (Agressividade), RESILIENCE (Elasticidade)

As habilidades são:

PASSING (Passe), SHOOTING (Chute), TACKLING (Desarme)

Nomes dos Jogadores

Tática



Posição

Seleção

Números das Camisas

Você pode escalar um time com 11 jogadores (1 - 11) e dois reservas (12, 14), a partir de um grupo de 21. O time tem 2 goleiros, 6 jogadores de defesa, 8 de meio de campo e 5 atacantes.

Para alterar a escalação que já vem feita, pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar o jogador desejado. Depois, pressione o Botão D para a esquerda ou direita para iluminar a camisa que você quer dar a esse jogador. Depois, pressione o Botão 1 para confirmar.

Escolha da Tática

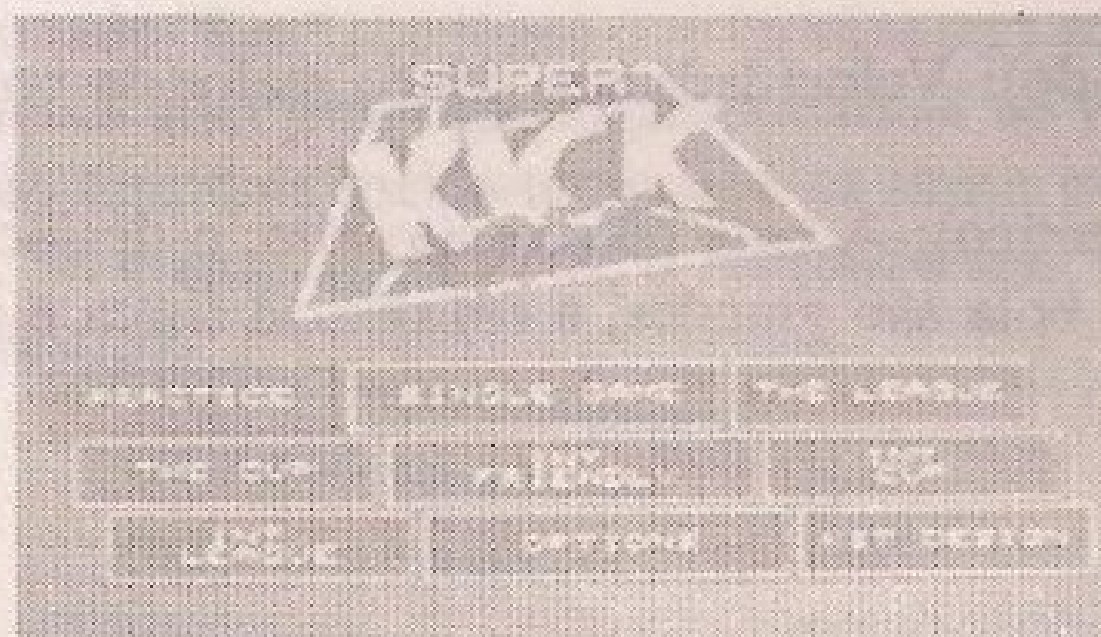
Você pode escolher uma entre quatro formações do time. Sua escolha vai influenciar diretamente o jogo, já que o time joga estritamente de acordo com a tática escolhida. Para jogar defensivamente, escolha 5-3-2. Para jogar no ataque, use 4-2-4.

Para percorrer as opções, pressione o Botão 2.

Quando tiver terminado de selecionar os jogadores e a tática, pressione o Botão D para baixo para iluminar a palavra DONE (Terminado) e pressione o Botão 1 para confirmar.

Menu Principal

Use o Botão D para iluminar sua escolha e o Botão 1 ou 2 para selecionar.



Os jogos são disputados de acordo com as definições vigentes em **OPTIONS** (Opções) e **KIT DESIGN** (Uniforme). Se você quiser mudar alguma dessas definições, selecione-a no Menu Principal *antes* de começar a jogar.

Opções

Selecione **OPTIONS** no Menu Principal. Em seguida, use o Botão D para cima ou para baixo para selecionar a opção que você quer alterar. Use o Botão D para a esquerda ou direita para iluminar sua escolha. Quando todas as opções estiverem feitas, pressione o Botão D para baixo para iluminar a palavra **DONE** (Terminado) e pressione o Botão 1 ou 2. Você retornará ao Menu Principal.

PITCH (Campo)

Há quatro tipos de campo. Essa seleção afeta o modo como a bola pula no chão, a velocidade de deslocamento da bola, e a resistência física dos jogadores:

NORMAL: A bola pula e se desloca normalmente.

SOGGY (Encharcado): Pulo e velocidade da bola reduzidos.
Resistência física reduzida.

WET (Molhado): Velocidade um pouco maior da bola.

SYNTH (Sintético): A bola pula muito alto, o deslocamento e a velocidade da bola são grandes, a resistência física é reduzida.

DURATION (Duração)

Por exemplo, seleccionando "2x5", cada meio tempo vai durar 5 minutos. Um jogo vai durar 10 minutos. As opções são:

2 x 2 2 x 3 2 x 5 2 x 10 2 x 20

WIND (Vento)

A definição da força do vento vai afetar a direção e a velocidade da bola, especialmente em chutes longos. As opções são:

OFF (Sem vento), LIGHT (Fraco), MEDIUM (Médio), STRONG (Forte)

EXTRA TIME (Prorrogação)

NO ((Não), YES (Sim)

Essa opção só se aplica aos jogos dos tipos SINGLE GAME (Jogo Isolado) ou INT.FRIENDLY (Amistoso Internacional). Ela fica definida automaticamente em "Não" para Campeonatos de Federação e "Sim" para Copas.

Se for seleccionado "Sim", os jogos que terminarem em empate terão automaticamente uma prorrogação proporcional ao tempo do jogo. A prorrogação tem dois meios-tempos, e os times trocam de lado no intervalo. Se o empate persistir, o resultado será decidido numa disputa de pênaltis.

AFTER TOUCH (Efeito)

NO (Não), YES (Sim)

Selecionando "Sim", você adquire a habilidade adicional de desviar a direção da bola por um curto período depois de chutar. Isso é feito simplesmente pressionando o Botão D na direção desejada depois de chutar. Com prática, o Efeito pode ter um resultado devastador!

LEAGUE SKILL (Nível da Federação)

Essa opção permite escolher o nível do time adversário quando estiver jogando contra o MASTER SYSTEM no modo 1 Jogador ou no modo Time (Veja "Modos de Jogar"). As opções são:

INT (Internacional), DIV1 (1ª Divisão), DIV3 (3ª Divisão)

GAME SPEED (Velocidade do Jogo)

A velocidade do jogo pode ser mudada. Em velocidades menores, é possível disputar partidas mais táticas, para ver como realmente funciona a tática que você escolheu e como respondem os jogadores controlados pelo MASTER SYSTEM. Use as velocidades menores para se familiarizar com o SUPER KICK OFF. As opções são:

NORMAL, 50% (Metade da Velocidade), 25% (Um Quarto da Velocidade)

SKILL LEVEL (Nível de Habilidade)

Essa opção permite escolher o nível de habilidade do time que você está controlando. Quando estiver jogando nos modos 1 Jogador ou Time (Veja "Modos de Jogar"), ilumine a opção TEAM A (Time A) e pressione o Botão 1 ou 2. Surgem opções semelhantes às de Nível da Federação:

INT, DIV1, DIV2, DIV3, DIV4

Os atributos e as habilidades dos jogadores variam conforme a divisão. Ilumine sua opção e pressione o Botão 1 ou 2. Você retornará à tela principal de Opções.

Se 2 Jogadores estiverem jogando um contra o outro, o nível do segundo time é escolhido iluminando TEAM B (Time B) e pressionando o Botão 1 ou 2. Surgirão as mesmas opções. O nível dos dois times é escolhido a partir do joystick 1.

O recurso de seleção do nível do time permite que até um novato, com um time de nível internacional, faça suar um jogador experiente que jogue com um time de quarta divisão.

REFEREE (Juiz)

Essa opção já vem com a seleção RANDOM (Aleatório), que significa que o MASTER SYSTEM seleciona qualquer um dos 16 juizes. Cada juiz tem suas próprias características, em relação à competência e à disciplina que ele impõe no jogo. Se quiser escolher você mesmo o juiz, ilumine a palavra REFEREE e pressione o Botão D para a esquerda ou direita para percorrer os nomes.

KIT DESIGN (Uniforme)

Cada time, nacional ou internacional, tem dois uniformes. O primeiro é usado na maioria das partidas. No entanto, numa partida com dois times de uniformes parecidos, o time visitante tem que usar o uniforme reserva para evitar confusão. Essa opção permite que você escolha o uniforme principal e o de reserva de cada time.

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para iluminar o nome do time. Aparece na tela a definição vigente para os dois uniformes. Pressione o Botão 1 para percorrer as cores de camisa do uniforme principal. Para percorrer as cores do calção, pressione o Botão D para a esquerda ou direita juntamente com o Botão 1.

Para mudar a cor do uniforme de reserva, siga o mesmo procedimento, usando o Botão 2 no lugar do Botão 1.

Quando estiver satisfeito com os uniformes de todos os times, pressione o Botão D para baixo para iluminar a palavra DONE (Terminado) e pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar.

PRACTICE (Treino)

Essa opção permite que você se familiarize com os controles e pratique as habilidades do jogo sem ser incomodado pelo adversário.

Você pode praticar no modo 1 Jogador ou no modo Time. Se você selecionar o modo Time, a pessoa que estiver no joystick 1 controlará os jogadores da linha, e a pessoa que estiver no joystick 2 controlará o goleiro. O goleiro adversário será controlado pelo MASTER SYSTEM.

Você também poderá escolher a direção para onde você vai jogar em relação à tela. As opções são UP PITCH (Para Cima do Campo) e DOWN PITCH (Para Baixo do Campo).

Seu jogo de treino se desenvolve de acordo com as escolhas feitas no menu de Opções.

SINGLE GAME (Jogo Isolado)

Essa opção permite que você jogue um jogo isolado entre dois times da federação nacional, sem que o jogo faça parte de um campeonato.

Selecione os 2 times na lista de 8, iluminando o nome do time e pressionando o Botão 1 ou 2. Se você quiser mudar sua escolha, você pode fazê-lo iluminando outros times e pressionando o Botão 1 ou 2. Quando ambos os times estiverem escolhidos, pressione o Botão D para baixo para iluminar o último time e para a direita para iluminar a palavra DONE (Terminado). Pressione o Botão 1 ou 2 para confirmar.

O MASTER SYSTEM agora pede para você selecionar o Modo de Jogo (MODE OF PLAY) e a Tática (TACTICS). Veja os itens correspondentes, em páginas anteriores deste manual.

Se você ganhar no cara-ou-coroa, poderá escolher para que lado vai atacar. As opções são UP PITCH (Para Cima do Campo) e DOWN PITCH (Para Baixo do Campo). Os times trocam de lado no intervalo.

INTERNATIONAL FRIENDLY (Amistoso Internacional)

Permite que você dispute uma única partida entre dois times internacionais, cada um com seu estilo de jogo (veja as instruções no item "Jogo Isolado").

THE LEAGUE (Campeonato da Federação)

A Federação reúne 8 times nacionais. Cada time enfrenta os outros 7 em casa e no campo adversário, o que resulta num total de 56 partidas ao longo de 14 semanas para se chegar ao campeão da Federação.

THE LEAGUE															
	C	P	H	D	L	CP	DA	PA							
ALBANY	1	2	3	4	5	6	7	8							
WILMINGTON	9	10	11	12	13	14	15	16							
ELIZABETH	17	18	19	20	21	22	23	24							
BRIDGEWATER	25	26	27	28	29	30	31	32							
UNION	33	34	35	36	37	38	39	40							
ROSELAND	41	42	43	44	45	46	47	48							
SPRINGFIELD	49	50	51	52	53	54	55	56							
NEW YORK	57	58	59	60	61	62	63	64							
PHILADELPHIA	65	66	67	68	69	70	71	72							
<div> <div>HOME</div> <div>AWAY</div> </div>															

Os nomes dos dois times que vão jogar são iluminados. A primeira coluna depois dos nomes dos times (com o título C) mostra o método de controle ou modo de jogar. As opções são:

C	Time controlado pelo computador
J1	Time do Jogador 1
J2	Time do Jogador 2
B	Time onde os dois jogadores jogarão juntos

Para selecionar o modo de jogar, pressione o Botão D para cima ou para baixo, para indicar o método de controle de um time, e pressione o Botão 1 ou 2 para percorrer as opções. Ilumine a palavra DONE (Terminado) e pressione o Botão 1 ou 2 para começar a partida.

O resultado de cada jogo é apresentado antes que a próxima partida comece, e a tabela do campeonato é atualizada depois de cada partida. Você pode sair dessa opção antes de terminar o campeonato, iluminando QUIT (Sair) e pressionando o Botão 1 ou 2.

As informações apresentadas na tabela são:

NO	Número de Jogos Disputados
GF	Gols Marcados
W	Número de Jogos Vencidos
GA	Gols Sofridos
D	Número de Jogos Empatados
PTS	Total de Pontos
L	Número de Jogos Perdidos

Os pontos são atribuídos da seguinte forma:

Vitória: 2 pontos
 Empate: 1 ponto
 Derrota: zero

O campeão é determinado em função de (1) Pontos, (2) Saldo de Gols (diferença entre gols marcados e sofridos) e (3) Gols Marcados.

INTERNATIONAL LEAGUE (Campeonato da Federação Internacional)

É jogado da mesma forma que na Federação Nacional, com os jogos disputados entre times internacionais, em vez de times nacionais. (Veja Campeonato da Federação).

THE CUP (Campeonato Nacional)

É um campeonato eliminatório entre 8 times nacionais. Empates vão automaticamente para prorrogação e, se for necessário, a partida é disputada em pênaltis, para que todo jogo termine com um vencedor.

O processo de seleção do modo de jogo é idêntico ao descrito em "Campeonato da Federação".

Após cada jogo, é apresentada a tela que mostra o andamento do campeonato.

Team	Score	Team	Score	Team	Score	Team	Score
BRASIL	1-0	ARGENTINA	2-1	FRANÇA	3-2	URUGUAI	4-3
CHILE	1-0	PERU	2-1	COLOMBIA	3-2	VENEZUELA	4-3
PARAGUAI	1-0	EQUADOR	2-1	GUATEMALA	3-2	COSTA RICA	4-3
EL SALVADOR	1-0	HONDURAS	2-1	NICARAGUA	3-2	PANAMA	4-3
GUATEMALA	1-0	COLOMBIA	2-1	URUGUAI	3-2	ARGENTINA	4-3
PERU	1-0	FRANÇA	2-1	BRASIL	3-2	CHILE	4-3
COLOMBIA	1-0	URUGUAI	2-1	ARGENTINA	3-2	FRANÇA	4-3
URUGUAI	1-0	ARGENTINA	2-1	FRANÇA	3-2	CHILE	4-3

C	Método de Controle/Modo de Jogo
QF	Quartas de Final
SF	Semi-final
Final	Final
Winner	Campeão

O campeão, tanto do Campeonato da Federação quanto do Campeonato Nacional, recebe um troféu!

INTERNATIONAL CUP (Copa do Mundo)

A Copa do Mundo é um campeonato eliminatório entre 8 times internacionais, disputado da mesma forma que o Campeonato Nacional.

Controle do Jogador

O jogador se move nas 8 direções do Botão D.

Se a bola estiver no ar, pressionando-se o Botão 1 no momento certo faz-se o jogador cabecear a bola na direção para onde estiver sendo pressionado o Botão D.

Os jogadores podem desarmar o adversário de duas formas:

ROUBAR A BOLA: Esse desarme consiste em tomar a posse da bola no momento em que ela está passando pela frente do jogador adversário. Esse tipo de desarme deve ser feito quando você estiver cara-a-cara com o adversário, ou quando estiver ultrapassando o adversário e tomando sua posição. Roubar a bola por trás é **FALTA!**

CARRINHO: Pode ser feito a partir de qualquer posição. Quando a bola estiver no chão, pressione o Botão 1 para dar um carrinho. Você precisa tocar a bola *antes* de tocar no jogador adversário, ou será penalizado. Um carrinho num adversário sem bola, ou dado por trás, é FALTA!

Controle da Bola

SUPER KICK OFF utiliza um método de controle "instintivo", especialmente projetado para o controle da bola. Aprende-se facilmente esses controles no modo treino.

Driblar: A bola vai na frente do jogador. A distância que ela se desloca depende da velocidade do jogador no momento do contato.

Chutar: Pressionando-se o Botão 1 imediatamente *depois* de tocar a bola, faz-se o jogador chutar a bola para frente.

Parar a Bola: Pressionando-se o Botão 1 imediatamente *antes* de tocar a bola, faz-se o jogador parar a bola, e ele adquire total controle sobre ela.

Passar a Bola: É preciso parar a bola antes de passar. Mantenha o Botão 1 pressionado e pressione o Botão D na direção para onde deseja passar. Solte o Botão 1 para efetuar o passe. Se você soltar o Botão 1 com o Botão D no centro, retomará a ação de driblar.

Fintar: Se a bola está no chão, pressione o Botão 2 para dar uma finta.

Chutar por Cobertura: Se a bola está no ar, pressione o Botão 2 no momento exato para chutar por cobertura.

Bola com Efeito: Veja em "Opções" uma descrição detalhada. Com prática, o uso do efeito pode ter um resultado devastador.

OUTROS LANCES

Escanteio

Aparece um painel representando a face da bola que o jogador vai chutar. A altura na qual a bola é chutada afeta a altura de seu trajeto.

O ângulo lateral no qual a bola é chutada afeta a direção do trajeto.

Para escanteios batidos no canto superior esquerdo ou inferior direito do campo:

curto	direto	longo	
			alto
			médio
			baixo

Para escanteios batidos no canto superior direito ou inferior esquerdo do campo:

	curto	direto	longo
alto			
médio			
baixo			

NOTA: Se não for selecionada uma direção, o escanteio será batido com altura média e em linha reta.

Analise as posições de seus jogadores na tela para escolher o melhor canto para bater o escanteio, indique a direção no Botão D e pressione o Botão 1 para ir àquele canto. A força do chute é determinada pelo intervalo de tempo que você mantém pressionado o Botão 1.

Depois de batido o escanteio, o jogo volta para o controle normal de bola.

Tiros Livres

Os tiros livres são executados da mesma forma que os escanteios, usando a grade de seleção para determinar com o Botão D a altura e a direção do chute.

Uma barreira de jogadores é formada automaticamente a aproximadamente 10 metros da bola, entre esta e o gol, se o tiro livre for próximo ao gol adversário.

Pênaltis







Aparece um ponteiro movendo-se rapidamente da esquerda para a direita. A posição do ponteiro no momento em que a bola é chutada determina a direção do chute.

Para começar a correr em direção à bola, pressione o Botão 1. Quanto mais tempo o Botão 1 for pressionado, mais alto a bola vai subir. Assim, você pode controlar tanto a altura quanto a direção do chute.

Em um jogo com 2 Jogadores, o controle do goleiro adversário passa para o outro jogador. Veja "Controle do Goleiro".

Arremessos Laterais

O MASTER SYSTEM recoloca a bola em jogo automaticamente a menos que o jogador assumá o controle. Você pode executar um arremesso longo ou curto em qualquer uma das três direções.

arremesso longo	arremesso curto
	
	
	

A Partir da Linha Lateral Esquerda

Controle do Goleiro

No jogo normal, você não terá controle algum sobre o goleiro, exceto nas seguintes circunstâncias:

Modo Time

O Jogador que controla o goleiro pode usar as 8 direções do Botão D para definir a direção de um salto do goleiro. Use o Botão 1 para iniciar o salto. Você só pode fazer o goleiro saltar quando o desenrolar do jogo justificar isso.

Tiros de Meta

O computador executa automaticamente os tiros de meta, a não ser que você assuma o controle. Para isso, é preciso pressionar o Botão D numa das direções indicadas a seguir *antes* que o tiro seja executado, para determinar o comprimento e a direção do chute:

Longo
Esquerda

Longo
Central

Longo
Direita

Médio
Esquerda

Médio
Central

Médio
Direita

Curto
Esquerda

Curto
Central

Curto
Direita

Pênaltis

Se seu time cometeu um pênalti, o controle do goleiro automaticamente vai para você. Pressione o Botão D para a esquerda ou direita para definir a direção do salto do goleiro. Pressione o Botão 1 para iniciar o salto.

Disputa em Pênaltis

Se uma prorrogação não desempatar a partida (Veja "Opções"), haverá disputa em pênaltis. Cada lado bate cinco pênaltis de cada vez. O vencedor é o time que marcar mais gols. Se o empate persistir, cada time bate um pênalti alternadamente, até que surja uma diferença de gols que determine um vencedor.

Dicas Úteis

- Use as velocidades de jogo de 25% e 50% para experimentar e aperfeiçoar suas táticas.
- Jogue no modo Treino para se familiarizar com o método "instintivo" de controle do SUPER KICK OFF.
- Aprenda como parar a bola e girar com ela. Essa é a chave para jogar bem!
- Chutes diretos a gol dificilmente terão resultado. Tente trazer o goleiro para longe do gol e use Efeito para vencê-lo, ou tente uma finta. Talvez você consiga enganá-lo!
- Sempre acompanhe de perto seus chutes a gol. Às vezes o goleiro larga uma bola defendida.
- Aprenda bem a posição de seus jogadores na formação que você escolheu, para fazer o melhor uso possível das fintas e dos passes longos.



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 LTDA.

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

TEC TOY

U.S. GOLD

© 1991 U.S. GOLD LTD.
Todos os direitos reservados.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CORREIA & AMAZONAS