

# SUPER KICK OFF



DISTRIBUIDOR OFICIAL



**ECOFILMES**  
São João da Madeira

**SEGA**®



## MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

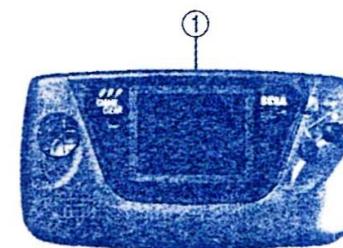
## ARRANQUE:

1. Instale o seu sistema Game Gear da Sega como indica no Manual de Instruções.
2. Certifique-se de que o interruptor está em OFF. De seguida introduza o cartucho de jogo no compartimento.
3. Ligue o interruptor para ON. Aparacerá o écran de abertura (Title Screen).
4. Se o Title Screen não aparecer, desligue o interruptor para OFF. Verifique se o sistema está correctamente instalado e se o cartucho bem introduzido. Depois, ligue novamente o interruptor para ON.

**IMPORTANTE:** Certifique-se de que o interruptor está em OFF, quando introduzir ou retirar o cartucho da Sega.

**NOTA:** Este jogo é apenas para 1 jogador.

- ① Introduza o cartucho Sega.



## JOGADORES EM POSIÇÃO!

Você vai viver o futebol como nunca o tinha feito. Faltam menos de 3 minutos para terminar o segundo tempo. Fortes rajadas de vento arrastam a bola pelo campo, enquanto os avançados tentam marcar um golo. O campo está molhado, devido à chuva que caiu na noite anterior, o que dificulta os passes. O seu extremo levanta a bola e dá um pontapé por cima da cabeça do guarda-redes. E já está dentro da baliza!

Você controla todos os factores neste incrível jogo de futebol simulado. Escolhe as equipas, os tempos, as capacidades da equipa, as posições dos jogadores e mesmo os árbitros! Comece com um pequeno aquecimento, depois escolha a equipa e seleccione uma das outras 7 equipas para seu adversário. Pode jogar no Campeonato Internacional ou aceitar o maior dos desafios: A Taça do Mundo!

## MARCADOR DE PONTOS

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

Nome					
Data					
Pontos					

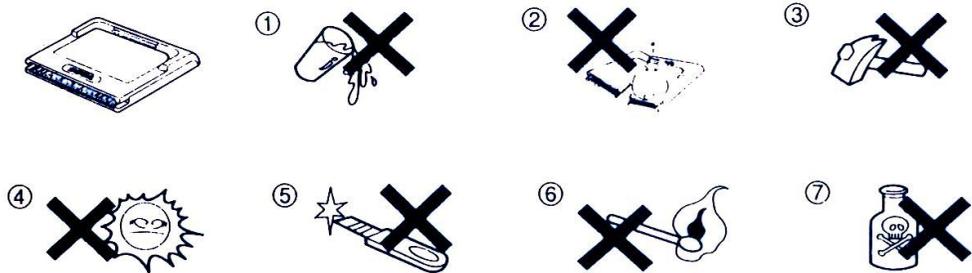
Nome					
Data					
Pontos					

## MANIPULAÇÃO DO CARTUCHO

Este cartucho foi concebido exclusivamente para o sistema Gama Gear da Sega.

### Para melhor utilização:

- ① Não molhar.
  - ② Não cobrir.
  - ③ Não submeter a choques violentos.
  - ④ Não expôr à luz directa do Sol.
  - ⑤ Não danificar ou deformar.
  - ⑥ Não expôr a altas temperaturas.
  - ⑦ Não colocar em contacto com diluente, benzina, etc.
- Se o cartucho estiver molhado, seque-o cuidadosamente antes de utilizar.
  - Quando estiver sujo, limpe-o bem com um pano macio embebido em água com sabão.
  - Após utilização guarde-o na sua caixa.
  - Não se esqueça de fazer algumas pausas, após uma utilização prolongada.



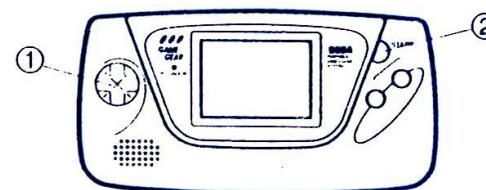
## PAINEL DE CONTROL

### ① BOTÃO DIRECCIONAL (BOTÃO D)

- Pressione para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita, para destacar as suas escolhas nos Menus de Selecção.
- Pressione em qualquer direcção para controlar os movimentos dos jogadores.
- Pressione em qualquer direcção para controlar a direcção da bola, quando está a chutar.

### ② BOTÃO DE PARTIDA (START)

- Pressione para fazer uma pausa durante o jogo, e pressione novamente reiniciar o jogo.

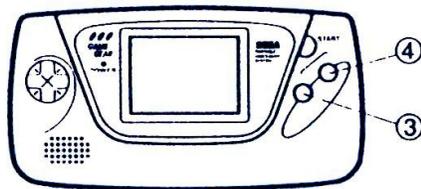


### ③ BOTÃO 1

- Pressione para fazer selecções nos Menus de Selecção.
- Pressione para dar um longo pontapé durante o jogo.
- Pressione para marca os livres durante o jogo.
- Pressione para dar um pontapé por cima da cabeça.

### ④ BOTÃO 2

- Pressione para fazer escolhas nos Menus de Selecção.
- Pressione para dar um pontapé elevado durante o jogo.



- Quando rematar à baliza, tente fazê-lo de um ângulo. Os remates a direito quase nunca se convertem em golos. E se o momento é apropriado, não se esqueça de fazer o espectacular "chapéu".

## ESTRATÉGIAS PARA GANHAR

- Deve jogar algumas partidas no Modo de Treino, para conhecer melhor os movimentos dos jogadores, as técnicas de paragem, passagem e de atirar a bola, sem interferência da equipa adversária. O passo seguinte, será colocar o nível da sua equipa em Int. (internacional) e o nível da equipa adversária na 3.<sup>a</sup> Divisão, para lhe dar algumas vantagens no início do jogo. Mais tarde pode inverter a situação para um verdadeiro desafio.
- Conhecer o tamanho do campo e as posições dos jogadores é essencial para superar os adversários e marcar golos. Para ter uma verdadeira noção do tamanho do campo, observe os marcadores, à medida que vai passando por eles.

## PARA COMEÇAR O JOGO

O écran com o título do jogo (Title Screen), aparece logo a seguir ao logotipo da Sega. Após o Title Screen, aparecerá o Menu de Selecção de Idiomas (Language Selection Screen). A linguagem do jogo é em Inglês. Para escolher outra língua, desloque o cursor para a língua desejada (para a bandeira que representa o país onde essa língua é falada).

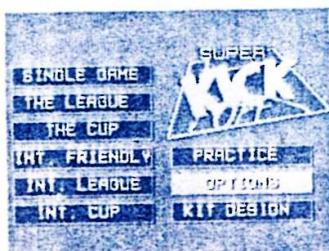
Para isso utilize o Botão D e depois seleccione o Botão 1 ou 2, para activar a sua escolha. Se não escolher uma língua, começará imediatamente uma demonstração do jogo. Para interromper essa demonstração, pressione qualquer Botão e voltará ao Menu de Selecção de Idioma.



## MENU PRINCIPAL DE SELECÇÃO

Após ter escolhido a língua, aparecerá o Menu Principal de Selecção (Main Selection Screen). Neste Menu pode escolher o tipo de jogo que deseja, assim como fazer Selecções no Menu de Opções. Este permite-lhe mudar diversos factores que afectam o jogo e aceder ao Menu de Selecção do Equipamento (Kit Design), dando a possibilidade de mudar as cores da equipa. Para escolher, desloque o cursor utilizando o Botão D, e depois pressione o Botão 1 ou 2.

Na parte direita do Menu Principal de Selecção, pode visualizar 3 opções: Practice (Prática), Options (Opções) e Kit Design (Selecção do Equipamento). Estas opções permitem-lhe especificar as características do campo, seleccionar as cores do equipamento e praticar as suas técnicas de jogo, no modo de Treino (Practice mode) antes de começar a jogar contra as outras equipas.



## CAMPEONATO INTERNACIONAL

Aceite o desafio de poder ser o Campeão do Campeonato Internacional. A configuração do jogo é igual à do Campeonato Nacional, excepto que o jogo se disputará com equipas internacionais. Divirta-se com toda a acção e emoção do futebol Internacional, enquanto as 8 equipas lutam para decidir quem será o Campeão.

## A TAÇA DAS TAÇAS

É uma competição internacional de 7 jogos com a mesma configuração da Taça Nacional. As 8 equipas jogam entre si, passando pelos Quartos de Final, Semi-Final e Final onde os melhores se defrontarão, para saber quem vai ser o vencedor.



**F:** FINAL. Indica as 2 equipas que vão à Final da Taça.

**W:** VENCEDOR. Indica a equipa vencedora. Quando a equipa vencedora aparecer no écran, pressione o Botão 1 ou 2 para receber a Taça!

## JOGO AMIGÁVEL INTERNACIONAL

Este é um “Único Jogo” entre 2 equipas internacionais. A configuração do jogo é a mesma que para a modalidade “SINGLE GAME”. Defina as opções, seleccione o País que deseja representar e a equipa adversária (controlada pelo computador) e comece a jogar!

## OPÇÕES

Desloque o cursor utilizando o Botão D, para percorrer as opções, utilize o Botão 1 para deslocar-se para baixo e o Botão 2 para deslocar-se para cima. Uma vez terminadas as alterações, desloque o cursor para “DONE” e pressione o Botão 1 ou 2, para voltar ao Menu Principal de Selecção. As opções por defeito, são descritas no quadro abaixo:

1. PITCH (tipo de campo): Determina o tipo de campo em que vai jogar. As opções são: Normal, Wet (Húmido), Soggy (Enlameado), Synth (Sintético) e Random (o computador escolhe o campo antes do jogo começar). O campo que escolher determinará a velocidade a que a bola se deslocará e a que altura saltará, assim como a velocidade e resistência dos jogadores.



2. **DURATION** (duração): Muda o tempo de jogo. A duração mínima de um jogo é de 2 × 2 minutos e a duração máxima é de 2 × 20 minutos.
3. **WIND** (vento): Esta opção permite seleccionar entre 4 tipos de ventos: **OFF** (sem vento), **LIGHT** (leve), **MEDIUM** (médio) e **STRONG** (forte). A velocidade do vento irá determinar a distância que a bola pode percorrer e a sua direcção.
4. **EXTRA-TIME** (prolongamento): Esta opção permite fazer um prolongamento, no caso de empate em único jogo (Single Game) e em jogos internacionais amigáveis (International Friendly Games). O computador colocará automaticamente esta opção em **YES** (Sim) nos jogos para a Taça (CUP) e em **No** (Não) nos jogos para o Campeonato (LEAGUE).

**NOTA:** Se o jogo ainda estiver empatado quando o tempo terminar, vai-se a grandes penalidades (Penalties) para se decidir quem vai ser o vencedor.

Após ter destacado “THE CUP” com o Botão D e de ter seleccionado através do Botão 1 ou 2, aparecerá o Quadro das Classificações da Taça. O cursor indica as equipas que vão jogar. No topo do écran aparecem os indicadores das Classificações da Taça até ao momento. Os significados dos símbolos, são os seguintes:

**C:** CONTROL. Indica quem está a controlar o jogo. Se o computador (C) se você (1).

**QF:** QUARTOS DE FINAL. Indica as equipas que vão disputar os QF e a ordem dos jogos. Uma equipa da série A joga com outra da série A, B com B (por ordem alfabética).

**SF:** SEMI-FINAL. Indica as equipas que chegaram à SF e a ordem e que vão jogar. (A joga com A, etc.).

THE CUP	C	QF	SF	F	W
ROVERS	C	A	A		
PALACE	C	A	B	A	
UNITED	C	B	B	A	X
CITY	C	B	C		
WANDERERS	C	C	C		
FOREST	1	C	C	B	
WINDERS	C	C	D	B	
ALBION	C	D			
DONE					QUIT

Para o jogador do Campeonato a norma por defeito é o computador. Pressione o Botão 1 ou 2 para determinar o vencedor da partida, contra a qual as equipas vão jogar. O écran mostrará as 2 equipas, o resultado final e o nome do vencedor. Na parte inferior do écran aparecerá a destacado a palavra "CONTINUE". Pressione o Botão 1 ou 2 para voltar ao Quadro das Classificações do Campeonato. Se desejar terminar o Campeonato, seleccione "QUIT" com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2. Isto levá-lo-á de volta ao Menu Principal de Selecção. Se desejar entrar no Campeonato, desloque o cursor para "DONE" com o Botão D e coloque-o ao lado da equipa que deseja comandar, e pressione o Botão 1 ou 2. Aparecerá um "1" ao lado da equipa escolhida, o que significa que é você que tem o control dessa equipa.

NOTA: Ao voltar ao Menu Principal de Selecção, os jogos até aqui disputados desaparecerão. Portanto, fixe todas as opções antes de iniciar o Campeonato.

## A TAÇA (THE CUP)

Esta é uma série de 7 jogos disputados entre 8 seleções nacionais. As equipas jogam até se determinar um vencedor. Se no final do tempo, o jogo estiver empatado, a decisão será feita por grandes penalidades (penalties). Cada equipa dispõe de 5 penalties. Se no fim o jogo ainda continuar empatado, este continua com penalidades até ao desempate.

5. AFTER-TOUCH (Após o pontapé): Esta opção permite mudar a direcção da bola após o pontapé. Pressione o Botão D na direcção em que deseja que a bola se desloque.
6. LEAGUE SKILL (Nível da equipa): Permite seleccionar o nível da equipa adversárias (o computador). As opções: Int. (Internacional), 1.ª Divisão e 3.ª Divisão, sendo esta última a com menos experiência.
7. SKILL LEVEL (Nível da sua equipa): Permite seleccionar o nível da sua equipa. As opções são: Int. (Internacional), 1.ª Divisão à 4.ª Divisão, sendo esta última a com menos experiência.
8. REFEREE (Árbitro): Escolha 1 de 16 árbitros, cada um com as suas características ou escolha "Random", em que o computador seleccionará um árbitro.

Quando tiver terminado com as selecções, desloque o cursor para "DONE" e pressione qualquer botão para voltar ao Menu Principal de Selecção.

## TREINO

Agora que definiu as opções, está na hora de começar. Mas como qualquer boa equipa, vai concerteza desejar experimentar o campo e habituar-se às características do jogo antes de passar aos jogos da Taça!

Destaque a palavra "Practice" utilizando o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2. Agora terá de escolher a direcção para onde se vai deslocar. Se deseja jogar na parte superior do écran, destaque a palavra "Up Pitch" (campo de cima) utilizando o botão D, ou a a palavra "Down Pitch" (campo de baixo) para jogar na parte inferior do écran. Depois pressione o Botão 1 ou 2.

**C:** CONTROL. Indica quem está a controlar o jogo. Se o computador (C) ou você (1).

**P:** PARTIDAS JOGADAS. Indica o n.º de partidas que a equipa já realizou.

**GD:** DIFERENCIAL DE GOLOS. Fornece um cálculo entre os golos marcados e os sofridos, em relação às outras equipas. Por ex. se a equipa fez um total de 10 golos durante o campeonato, mas sofreu 3 o GD será de 7 golos.

**PTS:** Indica o total de pontos que a equipa tem até ao momento, durante o campeonato. Os pontos obtém-se da seguinte forma: 2 pontos para uma vitória, 1 ponto para um empate e 0 pontos para uma derrota.

**NOTA:** Vence o Campeonato a equipa que tiver mais pontos. Quando existem duas equipas com o mesmo n.º de pontos o vencedor será aquele que tiver marcado mais golos.