

Master System<sup>®</sup>

# Slap Shot



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**TECTOY**

### **ATENÇÃO:**

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 árvore. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Portanto, se você ou alguém de sua família é portador de algum tipo de epilepsia, ou sentir algum dos seus sintomas como vertigem ou contrações nos músculos ou olhos, pare de jogar e consulte um médico imediatamente.

# Como Colocar o Cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho SLAP SHOT 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. SLAP SHOT é para um ou dois jogadores.

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



## Slap Shot

Slap Shot. Este é o nome de uma tacada especial, que lança o disco com potência e velocidade – até 170 km/h! – através da zona de ataque, até dentro da rede. Durante um contra-ataque, você será capaz de um tiro desses. E você pode vencer! Mas isso vai exigir muito treino!

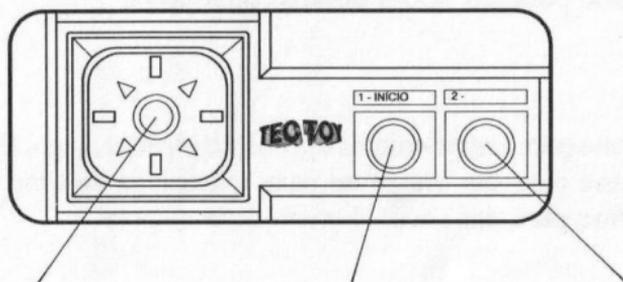
Selecione seu time em uma das três ligas. Você pode participar de um torneio ou de um jogo de exibição contra o computador, ou ainda jogar contra um amigo.

Quando a coisa ficar muito difícil, você vai ter que ir à luta. Lute para ganhar! Se não o fizer, você vai esfriar no banco de reservas, e seus companheiros de equipe vão ficar nas mãos de uma equipe mais poderosa.

Se você for rápido, duro e tiver garra, terá chances de ganhar. Se não for, é melhor usar alguns protetores extras, para o caso de seu adversário lhe confundir com o disco!

**NOTA:** Este jogo foi projetado de forma que qualquer pessoa possa aproveitá-lo e jogá-lo sem problemas, quebrando o menor número possível de regras. Como foi acrescentado um elemento que é exclusivo deste jogo, algumas situações diferem de uma partida de verdade. O julgamento das regras que são quebradas é todo feito pelo MASTER SYSTEM, e você, portanto, tem que respeitá-lo.

# Assuma o Controle!



Botão Direcional  
(Botão D)

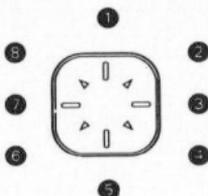
Botão 1

Botão 2

## Botão D

- Pressione para patinar em todas as direções.
- Pressione para mover o goleiro em todas as direções.
- Pressione para mirar as tacadas na prorrogação.
- Pressione para definir as opções de jogo, jogador, time e liga.

1. Patine na direção norte.
2. Patine na direção nordeste.
3. Patine na direção leste.
4. Patine na direção sudeste.
5. Patine na direção sul.
6. Patine na direção sudoeste.
7. Patine na direção oeste.
8. Patine na direção noroeste.



**Botão 1**

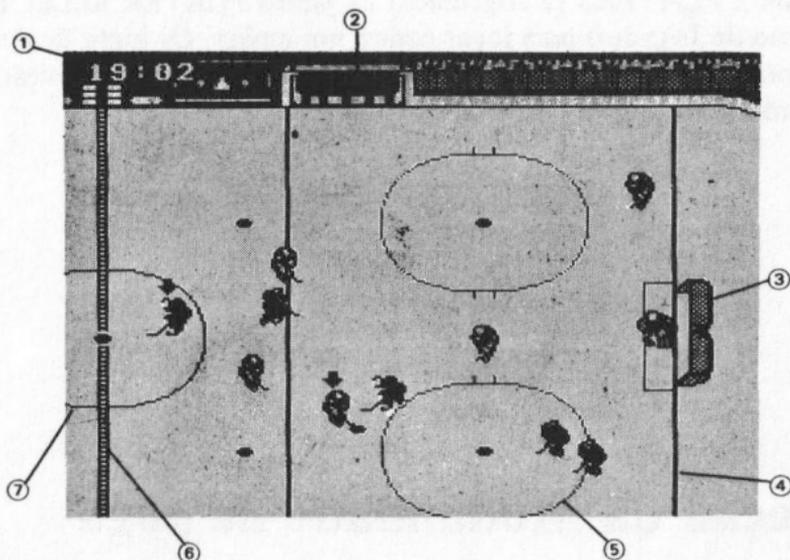
- Pressione para cancelar as opções de configuração do jogo.
- Pressione para atirar em direção ao gol.
- Pressione para dar socos durante uma briga.

**Botão 2**

- Pressione para entrar com as opções de jogador, jogo, liga e time.
- Pressione para dar um passe para um colega de time.
- Pressione para dar socos durante uma disputa.

## A Pista de Gelo

1. Cronômetro
2. Banco de reserva
3. Gol
4. Linha de fundo
5. Círculo de início de jogo
6. Linha central
7. Círculo central de início de jogo



## Iniciando

Pressione o Botão 1 ou 2 quando a instrução PUSH START BUTTON (Aperte o Botão Início) estiver piscando na Tela de Apresentação.

## Seleção de Jogadores

Pressione o Botão D no joystick 1 para cima ou para baixo para selecionar o número de jogadores que você quer. Pressione o Botão 2 para confirmar sua seleção.

Escolha 1 PLAYER (1 Jogador) na janela PLAYER SELECT (Seleção de Jogador) para jogar contra o MASTER SYSTEM. Sua próxima opção é entre as modalidades jogo de exibição ou de torneio.

Escolha 2 PLAYERS (2 Jogadores) na janela PLAYER SELECT (Seleção de Jogador) para jogar contra um amigo. Os jogos de dois jogadores somente podem ser jogados na modalidade de exibição. Sua próxima opção é a liga na qual quer jogar.



## Seleção da Modalidade de Jogo

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar a modalidade de jogo que você quer. A seguir, pressione o Botão 2 para confirmar sua seleção.

A **Modalidade Exibição** é para um ou dois jogadores e tem a duração de uma partida. A Tela de Apresentação aparece quando seu jogo termina.

A **Modalidade Torneio** é apenas para um jogador. Você escolherá uma liga e a seguir jogará até três partidas contra times dessa liga. Você seleciona o time com o qual quer jogar e o MASTER SYSTEM seleciona seu time adversário.



Se você ganhar a primeira partida do torneio, poderá ir para uma segunda fase. Se você se sair bem na segunda partida, poderá ir para uma terceira, que é a final. A Tela de Apresentação aparece depois dessa última fase.

Enquanto você joga a primeira partida de torneio, os outros seis times da liga jogam entre si. Os nomes dos outros times vencedores aparecem depois que sua primeira partida termina. Enquanto você joga sua segunda partida, os demais vencedores da liga competem para decidir qual será seu adversário na partida final do campeonato da liga.

## Seleção da Liga

Você pode escolher seu time em três ligas diferentes. Cada uma tem times de oito países diferentes. Os times da liga "C" jogam no nível amador. Os times da liga "A" participam dos jogos mais difíceis.

Pressione o Botão D no joystick 1 para cima ou para baixo para selecionar a liga que você quer. A seguir, pressione o Botão 2 para confirmar sua seleção e fazer com que a janela SELECT TEAM (Seleção de Time) apareça.

## Seleção de Time

Pressione o Botão D para cima ou para baixo para selecionar um time e ver as suas estatísticas relativas a:

- POWER (Força)
- SPEED (Velocidade)
- BALANCE (Equilíbrio)

Pressione o Botão 2 para confirmar sua seleção.



## Classificação dos Times

Cada time recebe uma classificação de A até C para os itens força, velocidade e equilíbrio. "A" é a classificação máxima. Selecione o time com a melhor classificação geral se desejar o jogo mais rápido e mais difícil.

## O Master System Como Adversário - Jogo de Exibição

Selecione primeiro seu time e a seguir o time do MASTER SYSTEM. O número "1" aparece ao lado do nome de seu time e a letra "C" aparece ao lado do nome do time do MASTER SYSTEM.

Pressione o Botão 2 para iniciar o jogo. A Tela Versus aparecerá mostrando as cores do seu time no lado esquerdo e as cores do time adversário no lado direito.



## Dois Jogadores, Jogo de Exibição

O jogador 1 seleciona seu time em primeiro lugar. A seguir, o jogador 2 seleciona o seu time, usando o Botão D no joystick 2. O número "1" aparece na frente do nome do time do jogador 1 e o número 2 aparece na frente do nome do time do jogador 2.

O jogador 2 deve pressionar o Botão 2 no joystick 2 para iniciar o jogo.

## O Torneio

Selecione seu time e a seguir pressione o Botão 2. Aparecerá um diagrama, mostrando as partidas de sua liga. Este diagrama reaparecerá depois de cada partida que você vencer, mostrando seu adversário seguinte.



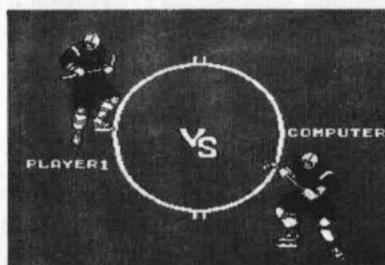
## Mudando de Idéia

Pressione o Botão 1 para cancelar sua seleção anterior de time, liga, jogo ou jogador, em qualquer momento antes da Tela Versus. (O jogador 2 tem que usar o joystick 2 para cancelar sua opção na janela de Seleção de Time).

Continue pressionando o Botão 1 para cancelar todas as suas seleções e fechar as janelas, até que apenas a janela Seleção de Jogador apareça.

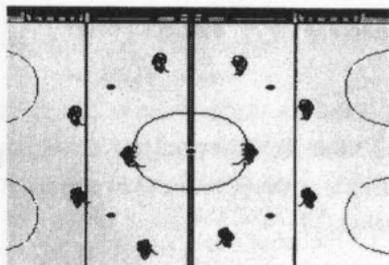
## A Tela Versus

Utilize esta tela para conhecer a cor dos uniformes do seu time e do time adversário. O time do jogador 1 se alinha à esquerda. O time adversário se alinha à direita.



## Início da Partida

Quando a pista de patinação aparecer, seu time irá se alinhar no círculo central. Seu centroavante ficará cara-a-cara com o centroavante do time adversário, no círculo central. Quando o árbitro lançar o disco e se retirar da pista, pressione o Botão 2 para passar o disco a um companheiro de equipe. O jogador mais rápido ganha o controle primeiro.



## Prontos para a perseguição

Quando o disco atingir o gelo, uma seta azul aparecerá sobre o centroavante do jogador 1 e uma seta vermelha aparecerá sobre o centroavante do jogador 2. Mova o Botão D para posicionar seus companheiros de equipe na pista de gelo.

Membros do time adversário irão se aproximar, marcando seus companheiros de equipe e tentando interceptar os passes. Setas apontarão o membro do time que estiver com a posse do disco e para o jogador da defesa que o estiver perseguindo.

1. Jogador 2 na defesa
2. Jogador 1 no ataque
3. Zona de ataque



## **Ataque: Passe, Tiro e Pontuação.**

Pressione o Botão 2 quando você tiver o disco sob controle para passá-lo para um dos seus companheiros de equipe. Fique atento aos jogadores adversários, que estarão marcando e tentando bloquear ou interceptar seu passe.

Pressione o Botão 1 para atirar em direção ao gol. Se o disco entrar na rede, você marca um ponto. Um replay rápido mostra seu gol. Pressione o Botão 2 se você não quiser ver o replay.

## **Defesa: Perseguição, Marcação e Bloqueio.**

Pressione o Botão 2 para mover sua seta para o jogador do seu time que estiver mais próximo do disco. A seguir, utilize o Botão D para fazê-lo perseguir o disco. Pressione o Botão 2 outra vez para continuar com a perseguição, deslocando a seta para aquele jogador do seu time que estiver mais próximo do disco.

Marque o adversário que estiver com o disco e tente roubá-lo. Ou então intercepte um passe e volte ao ataque.

Quando um jogador adversário estiver com o disco e ameaçar fazer um gol, mova o Botão D para posicionar seu goleiro. O seu jogador que estiver ativo na defesa continuará perseguindo o disco enquanto você estiver movendo o goleiro.

## Briga!

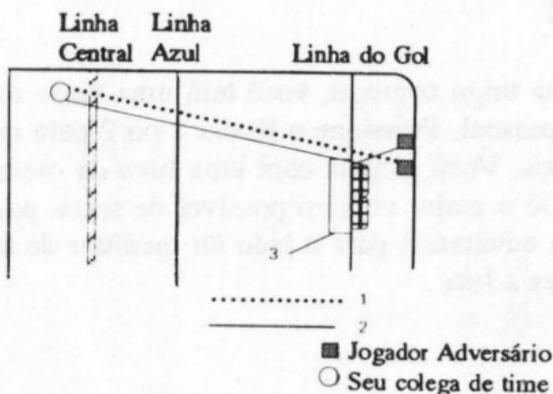
Quando uma briga começar, você terá uma visão das coisas mais próxima e pessoal. Pressione o Botão 1 ou 2 para dar uma série de socos rápidos. Você golpeia com uma luva da mesma cor do seu uniforme. Dê o maior número possível de socos para empurrar a luva do seu adversário para o lado do medidor de socos dele e assim vencer a luta.

## Falta!

O jogador que perder vai para o banco de reservas por dois minutos, ou até o final da partida, o que ocorrer primeiro. Durante esse tempo, o time que está perdendo joga em desvantagem, com um jogador a menos. O jogo é retomado com o tiro do disco no círculo de início mais próximo.

**NOTA:** Neste jogo, um jogador comete uma falta quando, de posse do disco e estando antes da linha central, lança-o para além da linha do gol do outro time, sem passar pela trave, tocando em um jogador do time adversário que não o goleiro. Entretanto, se o disco bater no painel posterior, rebater e passar outra vez pela linha do gol sem ser tocado por nenhum jogador do outro time, não há falta, mesmo que depois disso um jogador adversário seja o primeiro a tocá-lo. Além disso, se o tiro sair direto para o gol, você receberá pontos.

1. Falta
2. Não é falta
3. Trave



## Duração das Partidas

Como num jogo de verdade, seu jogo de hóquei no gelo dura sessenta minutos e é dividido em três períodos, de vinte minutos cada um. Os times trocam de lado depois de cada período.

O cronômetro no canto superior esquerdo marca os minutos e segundos que restam em cada período. Mas como este é um esporte de ação super rápida, o tempo do jogo passa muito mais rapidamente que o tempo de verdade. Preste atenção!

## Anime-se!

Exausto? Ainda não acabou! Depois do segundo período você volta ao vestiário para receber alguns conselhos do seu treinador. Dependendo de como você esteja se saindo, a pista de gelo pode ser um lugar mais agradável, depois que o treinador terminar a conversa com você.

## Pontuação

A pontuação aparece depois que cada gol é marcado e ao final de cada período. O time que tiver feito mais gols ao final do terceiro período, ganha o jogo.

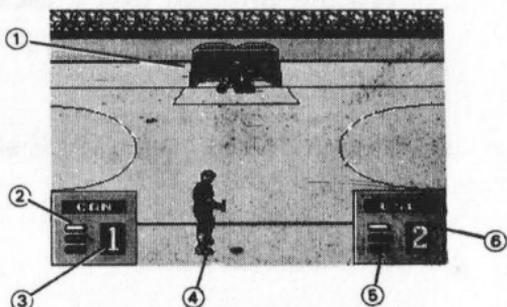
Em caso de empate, haverá uma prorrogação, disputada através de tiros a gol. Se o empate continuar, cada time se revezará nos tiros a gol, até que um deles erre um tiro. O time que fizer mais gols vence.

## Prorrogação com Tiros de Desempate!

Numa prorrogação, a área do gol poderá ser vista bem de perto. Aparecerá também o marcador de pontos de cada time. Os botões no contador de tiros escurecerão depois que os jogadores fizerem seus tiros.

O centroavante de cada time fará três tiros. Atire quando o nome de seu time piscar.

1. Goleiro
2. Contador de tiros
3. Pontuação do jogador 1
4. Lançador
5. Contador de tiros
6. Pontuação do jogador 2



**Quando você é o atirador:** Mova o Botão D para mirar. Mantendo pressionado o Botão D, pressione o Botão 2 para dar o tiro. Não deixe que seu adversário perceba como você está preparando o tiro.

**Quando você é o goleiro:** Pressione o Botão D na direção que você imagina que o disco virá, para bloqueá-lo e pará-lo imediatamente depois do tiro do seu adversário.

## Dicas Úteis

- Quando você estiver na defesa, antecipe-se ao tiro do seu adversário e se posicione rapidamente para bloqueá-lo. A seguir, passe o disco para um companheiro de equipe.
- Se você não puder correr com o disco, passe-o para um companheiro de equipe.
- Se você ficar preso em um dos cantos da pista durante uma jogada ofensiva, faça um tiro que rebata nas laterais ou passe o disco para um companheiro de equipe.
- Se seu time estiver jogando com menos jogadores que o adversário, procure enfrentar essa situação desvantajosa mantendo a posse do disco até terminar esse período. Patine atrás da trave para confundir os adversários!
- Acima de tudo, pratique! É só assim que você poderá fazer um slap shot.

## Glossário do Jogo

**Zona de Ataque:** A área que contém o gol contra o qual um time está atirando. Compreende desde o fundo do gol até a linha azul mais próxima.

**Entre as traves:** Se o disco atingir esta área, um gol será marcado.

**Laterais:** A parede ou cerca de madeira ou de fibra de vidro que fica ao redor da pista de gelo.

**Marcação corpo-a-corpo:** Esbarrar ou tocar acima do joelho em um adversário que está com o disco, disputando ou se aproximando dele.

**Centroavante:** O jogador que atua no ataque entre os dois alas, sendo normalmente aquele que participa do lance inicial.

**Marcação:** Afastar, dentro das regras, um adversário do disco ou do jogo.

**Fim da Pista:** Qualquer uma das duas áreas em que as redes estão situadas.

**Lance inicial:** O começo ou reinício do jogo, deixando o disco cair entre dois centroavantes.

**Fan:** Perder o disco quando se está tentando passá-lo ou lançá-lo.

**Passé:** Passar o disco a um jogador do mesmo time.

**Goon:** Um jogador particularmente duro ou violento.

**Goon it up:** Jogar de uma maneira extremamente agressiva ou violenta.

**Atirador:** Um jogador com excelente habilidade de tiro.

**Iceman:** Um jogador de hóquei.

**Icing:** Lançar para o arco a partir de uma posição anterior à linha central.

**Gelo Aberto:** Uma área da pista de gelo que não está sendo defendida.

**Jogo de Força:** Uma situação na qual um time tem mais jogadores na pista que o outro, devido a uma penalidade sofrida pelo time adversário.

**Detentor do disco:** O jogador que estiver com o controle do disco.

**Interceptar:** Evitar um gol interceptando ou bloqueando o disco antes que ele cruze a linha do gol.

**Slap Shot:** Um tiro poderoso, quando um jogador arremata com toda a força e segue deslizando, fazendo o disco atingir até 170 km/h.

**Stone:** Parar os tiros do time adversário.

**Corrida:** Patinar com violência, propositalmente contra um adversário, ou deter o adversário.

**Marcação cerrada:** Um estilo de jogo que enfatiza uma constante pressão defensiva.

**Deixa:** Um gol marcado por um jogador que esteja patinando bem próximo ao arco do adversário e que se aproveite de um passe ou tiro de um jogador do mesmo time.

**Usando Sua Habilidade:** Tirar vantagem da sua habilidade técnica nos patins ao mudar de direção, parar de repente ou começar rapidamente.

---

# OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

---

## BACK TO THE FUTURE II



Diretamente das telas de cinema para o seu Master System: **Back to the Future II**, a emocionante viagem pelo tempo de Marty McFly. Esta aventura começa na garagem de Marty, quando de repente...

...Um DeLorean coberto de gelo aparece do nada, a exatas 88 milhas por hora. Quem poderia ser? Doc Emmet Brown, lógico. O cientista que inventou uma máquina do tempo no seu antigo carro veio diretamente do ano 2015 para trazer notícias terríveis para o nosso herói: sua família no futuro corre um grande perigo!

Você tem que fazer alguma coisa, Marty!

Passados trinta anos, o grande inimigo dos McFlays, Biff, ainda causará muitos problemas, que deixarão você de cabelo em pé! Será que você conseguirá garantir um final feliz para Marty e sua família? Ou deixará Biff traçar um futuro negro para todos nós?

# 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

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



COMÉCIA O AMAZONAS