

Master System<sup>®</sup>

# Ultimate Soccer



MANUAL DE INSTRUÇÕES

**SEGA**

**TECTOY**

# ATENÇÃO

---

Por favor, leia o aviso abaixo antes 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5 m 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.

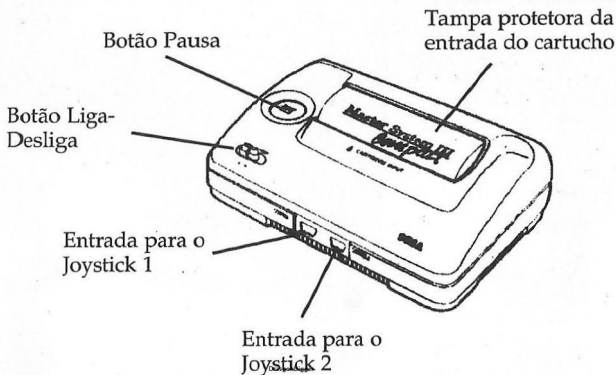
## **Durante o Jogo:**

- 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

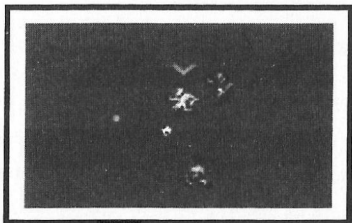
1. Certifique-se que o MASTER SYSTEM está desligado. Conecte o joystick 1. Para um jogo com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho ULTIMATE SOCCER no console, conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. ULTIMATE SOCCER é para 1 ou 2 jogadores.

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



## O Grande Desafio

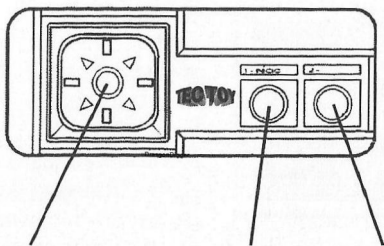
---



Se sua meta é tornar-se Campeão do Mundo, é aqui que deve começar! Jogue partidas amistosas contra o Master System ou contra algum amigo, treine suas cobranças de pênaltis ou escolha entre mais de 60 times para preparar-se para a grande vitória - a Ultimate Cup! E estas são apenas algumas das muitas opções que você tem em Ultimate Soccer!

# Assuma o Controle!

---



Botão Direcional  
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

## Botão Direcional

- Pressione para destacar as opções.
- Pressione para movimentar seu jogador no campo.
- Pressione para direcionar seus chutes.

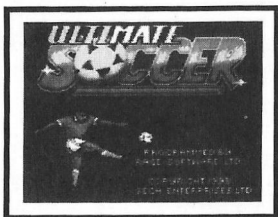
## Botão 1

- Pressione para cancelar seleções.
- Pressione para chutar.

## Botão 2

- Pressione para cancelar seleções.
- Pressione para passar a bola.
- Pressione para mudar o jogador controlado (veja mais adiante neste manual as opções de controle de jogador).

## Começando



Quando você liga o seu Master System, o logotipo da SEGA aparece, seguido da Tela de Apresentação e da Tela Language Select (Seleção de Idioma). Pressione o Botão D para cima ou para baixo para destacar o idioma que você quer usar e pressione o Botão 1 ou 2 para escolhê-lo.



A tela seguinte que aparece é a do Menu Principal. Se você não fizer escolhas nesta tela, em alguns instantes terá início uma demonstração. Pressione o Botão 1 ou 2 para voltar ao Menu Principal.

**1 Player Friendly:** jogue uma partida de treino contra o Computador.

**2 Player Friendly:** você e seu amigo disputam em campo.

**Ultimate Cup:** Você está pronto para pegar os melhores times na Ultimate Cup? Pois então não perca tempo!

**World League:** Veja os times do mundo todo e junte-se a eles na batalha pelo Campeonato da Liga Mundial.

**Seedings (Classificação):** veja a classificação dos diferentes times de futebol de todo o mundo.

**Penalty Shootout:** treine suas técnicas de chute a gol e defesa.

## 1 Player Friendly

Neste treino, seu adversário é o Computador. A tela Team Select (Seleção de Times) lhe dá a escolha dos times que jogarão. Pressione o Botão D para destacar sua escolha (ela começará a piscar) e pressione o Botão 1 ou 2 para selecioná-la.



**1. Team List (Lista de Times):** Apresenta todos os times disponíveis.

**2. Player's Team (Time do Jogador):** Apresenta o time selecionado no momento. Os parâmetros padrão são Inglaterra para o Jogador 1 e Japão para o computador. Para mudar estes parâmetros, mova o Botão D até o time do jogador (o time que tem um **P** à esquerda do nome) piscar em amarelo e branco. Pressione o Botão 2 para que apareça a Team List (Lista de Times). Pressione o Botão D para cima e para baixo para destacar um time e pressione o Botão 1 ou 2 para selecioná-lo. Um **P** aparecerá do lado do nome do time e o time selecionado aparecerá no retângulo do Time do Jogador. Pressione o Botão 1 ou 2 para sair da Lista de Times.

**3. Computer's Team (Time do Computador):** A seleção do time é feita do mesmo modo que a do Player's Team, só que quando você selecionar o time, um **C** aparecerá junto ao nome do time.



**4. Game Number Option (Opção Número de Jogos):** Destaque esta opção com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para ver as escolhas. Você pode escolher um só jogo, ou uma série de 3, 5, 7 ou nove partidas! Quando sua escolha for apresentada, pressione o Botão D para ir para a próxima opção.

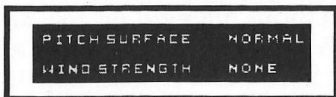
**5. Game Options (Opções de Jogo):** Se você selecionar **Play**, a partida começará. Selecionando **Options**, você verá suas opções pré-jogo. Com **Quit (Sair)**, você volta ao Menu Principal. Destaque sua opção com o Botão D e pressione o Botão 1 ou 2 para selecioná-la.

## Options (Opções)

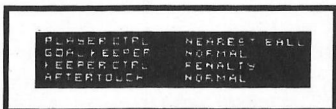
Selecione a opção que quiser pressionando o Botão D para cima e para baixo até que ela pisque e pressione o Botão 1 ou 2 para ver uma tela com as opções que você pode mudar.



Mova o Botão D para cima e para baixo para destacar a opção que você quer mudar e o parâmetro começará a piscar. Pressione o Botão D para a direita ou para a esquerda para mudar a seleção, para baixo para voltar às Game Options (Opções de Jogo) e pressione o Botão 1 ou 2.



superfície do campo ou a força do vento.

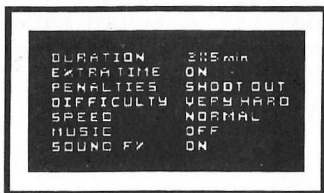


**Pitch Conditions (Condições do Campo):** Esta opção permite que você mude as condições da

**Control Method (Método de Controle):** Muda algumas funções dos jogadores. **Player Change (Mudar Jogador)** permite

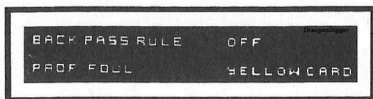
que você selecione o jogador que controlará a bola através do Botão 2, ou deixe que o Computador dê o controle ao jogador que estiver mais próximo da bola automaticamente. **Select Goalkeeper (Selecionar Goleiro)** altera a habilidade do goleiro e **Keeper Control (Controle do Goleiro)** lhe dá o controle do goleiro quando houver cobrança de pênaltis ou para permitir que o Computador o controle durante todo o jogo. **Aftertouch (Depois do Toque)** lhe dá a capacidade de controlar a direção da bola depois que ela foi chutada. A seleção é feita do mesmo modo que nas Condições de Campo.

**Game Setup (Configuração do Jogo)** inclui as seguintes opções:

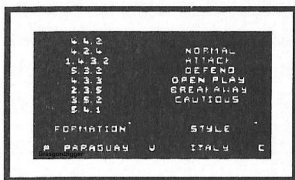


- **Game Duration (Duração do Jogo)**, onde você escolhe meio-tempos de 1, 2, 3 ou 5 minutos.

- **Extra Time (Prorrogação):** Se o jogo terminar empatado, esta opção permite que você jogue meio-tempos de prorrogação. Selecione **Off (Desativar)** se quiser ir direto para as opções **Shoot Out (Decisão por Pênaltis)** ou **Sudden Death (Morte Súbita)**.
- **Penalties (Pênaltis):** Esta opção permite que você escolha uma das duas possibilidades de último ponto. Selecione **Yes (Sim)** para ir para **Shoot Out (Decisão por Pênaltis)** no fim do jogo ou selecione **Sudden Death (Morte Súbita)** se quiser continuar jogando até que um dos times marque um gol.
- **Difficulty (Dificuldade):** Escolha entre **Easy (Fácil)**, **Normal**, **Hard (Difícil)** ou **V. Hard (Muito Difícil)**.
- **Game Speed (Velocidade do Jogo):** As escolhas são **Slow (Lento)**, **Medium**, **Normal** e **Fast (Rápido)**.
- **Music (Música):** Selecione **On** se quiser que a música do jogo seja tocada durante o jogo ou **Off** para desligar a música.
- **Sound FX (Efeitos Sonoros):** Do mesmo modo que na opção **Music**, a opção **On** faz com que você ouça os efeitos sonoros (como o apito inicial e de advertência, sons da torcida) e **Off** desliga os efeitos sonoros.



and yellow card (cartão amarelo e vermelho), e se é permitido ou não atrasar a bola.

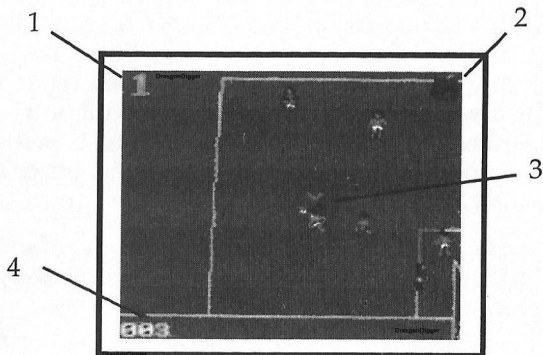


- **Formations (Formações):** Escolha entre 48 formações de jogadores e estilos diferentes!

Quando tiver definido todas as suas opções, selecione **Start (Iniciar)** realçando esta opção com o Botão D e pressionando o Botão 1 ou 2. Seu time dará o chute inicial, portanto, prepare-se!

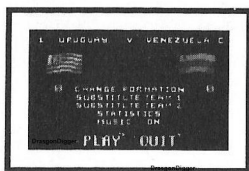
## Foi dada a partida!

### Sinais da Tela



1. Pontos do Jogador 1
2. Pontos do Jogador 2
3. Indicador de Controle do Jogador 1
4. Tempo restante de jogo

### Tela de Pausa



Assim que você pressionar o Botão de Pausa, aparecerá esta tela. Mova o Botão D para cima e para baixo para selecionar a opção que você quer definir. Há várias opções disponíveis:

- **Change Formation (Mudar Formação)** permite que você redefina a escalação e o estilo de jogo. Mova o Botão D para cima e para baixo para selecionar o time que você quer mudar e pressione o Botão 1 ou 2 para selecioná-lo. Selecione **Formation (Formação)** ou **Style (Estilo)** pressionando o Botão D para a esquerda ou para a direita e depois pressionando o Botão 1 ou 2. A seguir pressione o Botão D para cima e para baixo para mudar a seleção. Pressione o Botão 1 ou 2 outra vez para voltar para o nome do time e repita o processo para o outro time, ou selecione uma das opções na parte inferior da tela.

**Observação:** A opção **Change Formation (Mudar Formação)** não pode ser usada com times controlados pelo Computador.

- A opção **Substitute Team 1 (Substituir Time 1)** permite que você mude qualquer membro inicial de seu time por um jogador do banco de reservas. Pressione o Botão 1 várias vezes para colocar o marcador de controle acima da cabeça do jogador que você quer mudar e pressione o Botão 2 para mudá-lo.
- **Substitute Team 2 (Substituir Time 2):** a substituição é feita do mesmo modo que na opção **Substitute Team 1 (Substituir Time 1)**.

**Observação:** as opções **Substitute Team** não podem ser usadas para mudar jogadores dos times controlados pelo Computador.

- A tela **Statistics (Estatísticas)** apresenta as estatísticas de seus jogos.
- Selecione **Radar On (Radar Ativado)** para ter uma amostra reduzida do seu campo de jogo. O campo aparece no lado direito da tela. Os times são representados por pontos no campo, e um indicador de bola aparece na frente do jogador que a controla. Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para ativar ou desativar o Radar.
- Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para ativar (on) ou desativar (off) a música do jogo.

## **Táticas de Jogo**

---

Conduza a bola de futebol para a área do campo de seu oponente e chute-a para dentro do gol para marcar pontos. Quando você tem a posse da bola, pressione o Botão 1 para chutar e o Botão 2 para passar. Se o adversário tiver a posse da bola, tente recuperá-la manobrando seu jogador próximo ao jogador que está com a bola, tirando-o da jogada.

Outro modo de recuperar a bola é pressionando o Botão 2 para dar um carrinho. Cuidado, entretanto, porque se o movimento for muito brusco ou se o outro jogador não estiver com a bola, seu jogador poderá ser penalizado com um cartão amarelo ou vermelho.

Dê o passe quando tiver um companheiro bem perto, ou acabará chutando forte demais, dando a bola a um jogador adversário. Um modo mais fácil é mover-se com a bola para trás do jogador a quem quer dar o passe. A bola será automaticamente passada para o jogador que está à sua frente.

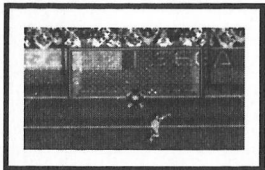
Para mudar rapidamente a formação durante o jogo, pressione ao mesmo tempo os Botões 1 e 2. O número da formação aparece no lugar do placar do time. Mantenha-os pressionados até que apareça o número da formação que você quer.

**Observação:** O jogo continua em ação enquanto você altera a formação, portanto, é mais seguro mudar a formação na Tela de Pausa, a menos que seja realmente uma situação de emergência.

## **Pênaltis/Faltas**

Se você sofrer uma falta, terá direito a um Free Kick (Tiro Livre). Pressione o Botão D para a esquerda ou para a direita para indicar a direção em que chutará a bola e pressione o Botão D para cima e para baixo para ajustar a distância. Aparece uma linha branca, que mostra a distância e a direção que a bola seguirá. Agora pressione o Botão 2 para chutar.





Se você sofrer uma falta na área do adversário, você ganha um Penalty Kick (Pênalti) - um tiro direto para o gol! Coloque seu atacante no lado esquerdo ou direito do gol, pressionando o Botão D para a esquerda ou di-

reita e pressione o Botão 1 ou 2 para chutar. Pressione o Botão D na frente do jogador na tela para dirigir a bola.

Quando você estiver jogando como goleiro, pressione o Botão D para dirigir os movimentos dele ou não pressione nenhum botão se achar que o chute será no centro.



Se um time jogar a bola para fora de qualquer lado do campo, o outro time arremessa a bola do lugar em que ela saiu. Como no Tiro Livre, selecione a distância e a direção com o

Botão D e pressione o Botão 2 para lançar a bola.

## Empates

O vencedor de um empate é determinado na prorrogação (se a opção **Extra Time - Prorrogação** estiver ativada). Se mesmo na prorrogação não houver um vencedor, os dois times decidem através de uma das duas opções de último ponto - **Shoot Out (Decisão por Pênaltis)** ou **Sudden Death (Morte Súbita)**. Na **Decisão por Pênaltis**, os dois times alternam seus chutes a gol, com o jogador 1 dando o primeiro chute.

O vencedor é o time com maior número de pontos depois de cinco tentativas (veja as explicações sobre técnicas de chute, na seção **Pênaltis/Faltas**). Com a opção **Morte Súbita**, o jogo continua até que um dos times marque um gol.

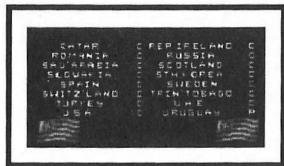
## 2 Player Friendly

---

Este modo de jogo permite que você compita com seu amigo. Selecione os times, o número de jogos que você quer jogar e outras opções com o joystick 1. O jogo e as telas são os mesmos de **1 Player Friendly**, só que há dois **Control Indicators (Indicadores de Controle)**. Não deixe de anotar as cores do seu time antes de começar o jogo, pois os indicadores de controle terão a mesma cor. Como no modo **1 Player Friendly**, o jogador 1 dá o primeiro chute.

## Ultimate Cup

---



Selecione os times que você quer que participem deste torneio! Destaque **Select (Selecionar)** nas opções de jogo na parte inferior da tela, mova os parênteses para o time que você quer usar e pressione o

Botão 1 para mudar a letra **C** (controlado pelo Computador) ao lado do nome do time para **P** (controlado pelo jogador). Você pode escolher jogar com até metade dos times do torneio, mas se dois dos times que você selecionou jogarem entre si, o computador assume o controle de um deles.

O torneio começa com a rodada Fixtures (Eliminatória), com metade dos times jogando contra a outra metade. Os vencedores vão para uma segunda e terceira rodadas, depois para as Quarter-Finals (Quartas-de-Final) e Semi-Finals (Semi-Finais). Os dois times finalistas jogam pelo grande prêmio - a Ultimate Cup! O jogo é como no modo 1 Player Friendly.

## Ultimate League

---



Jogue com até 16 times entre si nesta competição de 1 ou 2 jogadores, para descobrir qual é o melhor time. Escolha seus times e comece a ação! Se você escolher Player (Jogador) para todos os times, o computador

automaticamente atribui os times para o Jogador 1 e Jogador 2. Atribuir C para o time significa que o computador controla o time.

Os times jogam até que cada um deles tenha jogado contra todos os outros. Depois de cada jogo a League Table (Tabela da Liga) aparece, mostrando a situação atual dos times. Na parte inferior esquerda da tabela, o número da rodada é apresentado. Os times que estão competindo no momento são re-

| TIME     | P | V | E | D |
|----------|---|---|---|---|
| 1. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 2. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 3. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 4. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 5. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 6. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 7. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 8. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 9. JAZZ  | 1 | 1 | 0 | 0 |
| 10. JAZZ | 1 | 1 | 0 | 0 |

alçados em branco. Se o Computador estiver jogando com os dois times, somente a tela Win (Vencedor) será apresentada, seguida pelas novas classificações da Liga, mostradas na tabela.

## Em Campo

---

A vantagem de poder usar o Botão 2 para mudar, você mesmo, os jogadores, é que você pode antecipar onde a bola estará antes do computador, portanto é bom ir se acostumando com a idéia de trocá-los.

Preste atenção aos jogadores mais rápidos do seu time e passe a bola para eles. Os jogadores mais velozes têm mais chance de enganar o goleiro.

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

# BATMAN RETURNS



Batman e todos os elementos relacionados são propriedade da DC Comics Inc., <sup>TM</sup> & © 1993, autorizados pela Warner Bros. Consumer Products. Todos os direitos reservados.

Gotham City... uma cidade dominada pelo medo.  
Piguim... a dura vida nos esgotos fez dele um verdadeiro monstro.  
Mulher-Gato... a mais traiçoeira de todas as felinas.  
Batman... nossa única salvação!!

Gotham City foi dominada pelo Pinguim e pela Mulher-Gato. Os pobres cidadãos, iludidos pelos perversos vilões, entregaram o poder e ficaram contra nosso herói. Santa encrenca! Será que as Forças do Mal irão vencer?

É claro que não, pois você, com seu Bat-móvel, sua Bat-corda e muitos outros Bat-acessórios irá livrar Gotham dos vilões. Isso, é claro, se a sua Bat-técnica não for Bat-ruinzinha!

Vista a camisa do Cavaleiro das Trevas e acabe com o reinado de terror do Pinguim. Ao ver a luz do Bat-sinal, prepare-se: esta tarefa não será nada Bat-fácil!!  
DrasgonDigger

# 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 da **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 da **TEC TOY**.

CÓD. 901.024.440.819



**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 - Tel.: (011) 861-5421

**TECTOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS



CONHEÇA A AMAZÔNIA