

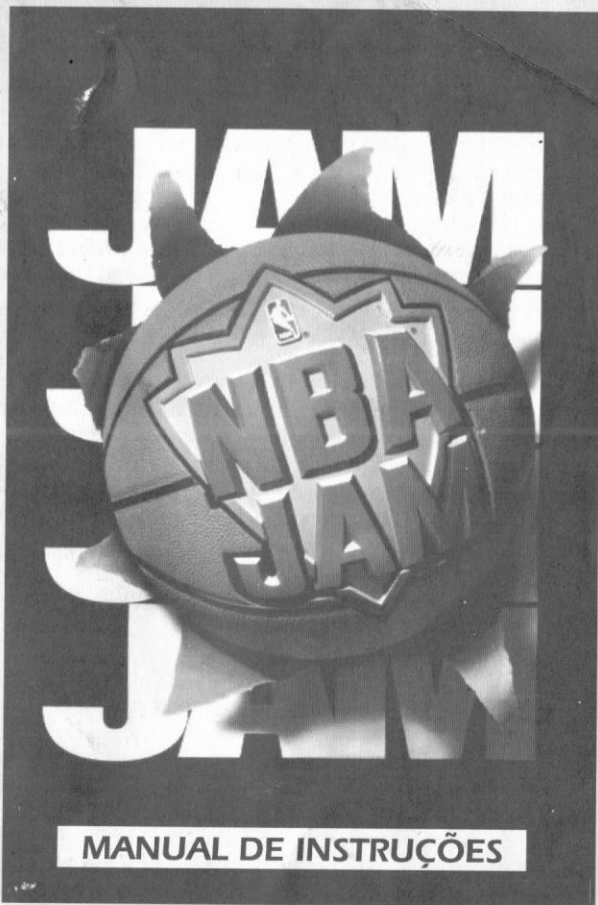
TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

COMERCIO E INDUSTRIA

MEGA DRIVE®

1991



SEGA

AKlaim
entertainment, ltd.

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar.

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotosensível, 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 sentidos quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 metros da tela da 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)

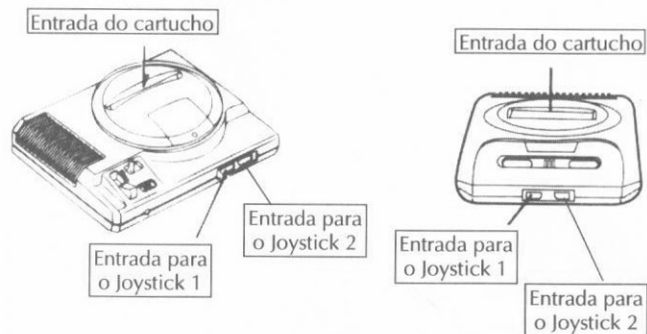
Durante o Jogo:

- 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 MEGA DRIVE

1. Certifique-se que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para jogos com 2 jogadores conecte o joystick 2. Para jogos com 3 ou 4 jogadores, conecte o Team Player (vendido separadamente).
2. Coloque o cartucho NBA® JAM™ no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. NBA® JAM™ pode ser jogado por um a quatro jogadores. 3 ou 4 somente com o uso do Team Player (vendido separadamente).

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



PREPARANDO-SE PARA O JAM

Quando aparecer a tela de título, pressione o **Botão Início**. Serão apresentadas três opções - HEAD TO HEAD (jogador vs. jogador), TEAM GAME (2 jogadores vs. o computador) ou OPTIONS (Opções). Se você estiver usando o adaptador para vários jogadores Team Player, serão apresentadas duas opções - START GAMES (começar as partidas) ou OPTIONS (Opções). Destaque sua opção usando o **Botão D** e pressione o **Botão Início**. OPTIONS (Opções) permite que você ajuste certas opções de jogo. Pressione o **Botão D** para cima e para baixo a fim de destacar a opção desejada e esquerda ou direita para mudá-la:

Velocidade do Cronômetro:

Permite que você escolha a velocidade em que o relógio contará cada tempo do jogo, desde Very Slow (muito devagar) até Very Fast (muito rápido).

Dificuldade: Permite que você escolha o nível de inteligência de seus adversários comandados pelo computador, numa escala de 1 (baixa) a 5 (alta).



Modalidade Etiqueta:

Num jogo de um jogador ou de um humano por time, NBA@ Jam™ permite que você escolha como deseja controlar o seu companheiro de equipe. A opção está previamente em OFF (desativada). Como no jogo arcade, você controla um jogador durante todo o jogo e o computador controla seu companheiro de equipe (a menos que um jogador humano decida "entrar em campo" com seu **Botão Início**).

ON permite que você controle o movimento e o domínio da bola de qualquer jogador de seu time que estiver com a bola. Em outras palavras, você perde o controle ao passar a bola. É necessário que o jogador tenha recebido a bola para que você o controle, de modo que, se um passe é interceptado, você continuará tendo controle sobre o jogador que fez o passe.

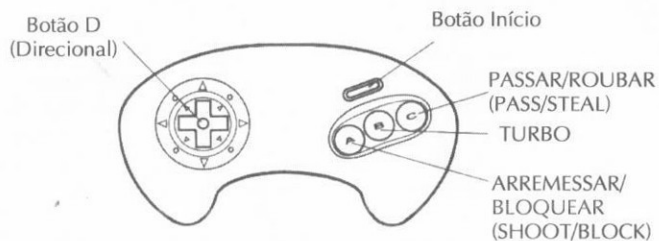
Assistência do Computador:

Se um time está muito atrás do outro, essa opção aumenta suas possibilidades de acertar as bolas no cesto, assegurando uma partida disputada e competitiva. Se essa opção estiver desativada, nenhum dos jogadores será beneficiado.



Configuração do Controlador:

Permite que cada jogador escolha quais comandos estão associados com quais botões. Pressione o **Botão D** para a esquerda ou direita para passar pelas combinações disponíveis. A configuração ajustada previamente é a seguinte:



Ver/Apagar Recordes:

Ativando essa opção, você será levado à tela de opções. NBA@ Jam™ armazena recordes e estatísticas de até 15 jogadores diferentes! Algumas vezes, porém, você desejará incluir mais um. Para apagar um recorde, use o **Botão D** para destacar o recorde desejado e pressione o **Botão A**. Você deverá confirmar se deseja mesmo apagar esse recorde. Pressione o **Botão A** para abortar o seu comando ou os **Botões B+C** para apagar o recorde. Pressione o **Botão Início** para retornar à tela de OPTIONS (Opções).

Pressionando o **Botão Início**, você sai de OPTIONS.

Para começar a jogar NBA Jam, escolha a modalidade HEAD TO HEAD (cara a cara) ou TEAM GAME (em equipe) de cada controlador. Existem 4 posições diferentes de jogadores no NBA@ Jam™. Os jogadores número 1 e 2 são companheiros de equipe e 3 e 4 são seus adversários em outro time.



O TEAM GAME coloca ambos os jogadores na mesma equipe, fazendo com que a pessoa com o joystick 1 jogue com o jogador número 1, e a pessoa com o joystick 2, como o jogador 2. A modalidade HEAD TO HEAD situa os jogadores humanos em equipes contrárias. A pessoa com o joystick 1 continua sendo o jogador número 1, mas a do joystick 2 é o jogador 3. Todos os jogadores que desejam participar, devem pressionar o **Botão Início** em seus controladores.

Se estiver usando o adaptador para vários jogadores Team Player, escolha START GAME (Começar o Jogo). Escolha a letra do joystick correspondente ao jogador que você quiser manejar: O controle da entrada 1 é o jogador 1, A é 2, B é 3 e C é 4. Todos que quiserem participar devem então pressionar o **Botão Início** em seus controladores.

Independente de estar ou não usando o adaptador Team Player, será perguntado se você quer colocar suas iniciais para manter o recorde. Use o **Botão D** e os **Botões A, B, C**, ou **START** para escolher. Essa decisão vale para todos os jogadores; nenhum jogador poderá colocar suas iniciais se escolher "no" ("não"). Se escolher "yes" ("sim"), será solicitado que cada jogador coloque suas iniciais. Use o **Botão D** para mover o cursor até a parte superior da letra desejada e pressione os **Botões A, B** ou **C** para escolher. Se as iniciais colocadas estiverem entre as quinze da memória do NBA JAM, seu recorde aparecerá imediatamente. A modalidade de registrar recordes do NBA® Jam™ armazena o recorde de cada jogador, a classificação, porcentagem de vitórias, o número de vitórias ou derrotas consecutivas e as equipes derrotadas!

Em seguida, os jogadores devem escolher suas equipes. Use o **Botão D** para destacar o time de sua preferência. Cada time é composto por dois jogadores da NBA, tendo cada um deles uma nota de quatro categorias: Speed (Velocidade), 3 Pointers (arremessos de três pontos), Dunks (enterradas) e Defense (defesa). Uma listagem completa de todos os times aparece adiante neste manual. Se você pressionar os **Botões A, B** ou **C**, trocará o companheiro de equipe que seu jogador controla. Pressione o **Botão Início** quando tiver feito sua escolha.

Se já existe um jogo começado, outro jogador pode "entrar em campo" a qualquer momento se pressionar o **Botão Início** em seu controlador, tomando o controle de um dos jogadores controlados pelo computador.

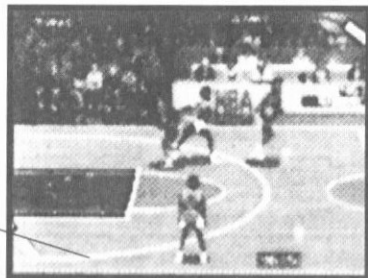


REGRAS E CONTROLES DO JAM

O jogo NBA® Jam™ é dividido em 4 tempos de três minutos cada.

Um jogo começa com uma disputa de bola, quando dois jogadores saltam para tentar dominar a bola. A posse de bola no começo do segundo e do quarto tempos é do time da casa (time dois), e é do time visitante (time um) no começo do terceiro tempo, independente de quem ganhar a disputa de bola inicial ou quem esteve com a posse de bola no final do tempo anterior.

O objetivo do jogo é ter vencido por pontos seus adversários quando soar a campainha final. Está em vigor a regra de lançamento antes dos 24 segundos. Uma cesta vale dois pontos quando se arremessa de dentro da linha dos três pontos, e três se ocorre atrás dessa linha.



Linha dos três pontos

Indicador de Posse

Um jogador da defesa pode bloquear um arremesso, mas só quando a bola está na trajetória ascendente de seu arco. Se um jogador da defesa toca nela quando está caindo, o árbitro intervéem e ganham-se os pontos mesmo que a bola não fosse entrar na cesta. Mas uma vez que a bola tocou o aro, pode ser tomada por qualquer jogador, tanto do time atacante quanto do time que está na defensiva.

Para facilitar a identificação do jogador com a posse de bola, um indicador em forma de bola de basquete alaranjada aparece do lado de seu nome no alto da tela. Se ninguém está com a posse de bola (quando está no ar ou não dominada), não aparece o indicador.

Se um jogador faz três cestas em seguida, ele "pega fogo!" ("He's on Fire!"). Durante esse tempo, ele possui um poder turbo ilimitado e tem muito mais chances de fazer cestas de qualquer lugar da quadra! Um só jogador de cada vez pode "pegar fogo"; ele fica nesse estado até que o time adversário marque uma cesta (se for seu companheiro de equipe que marcar, não há problema). Porém, se o time adversário não conseguiu marcar, o "fogo" se apagará por si mesmo. A bola brilha quando está nas mãos do jogador que está "pegando fogo" e se escurece quando ele a arremessa!

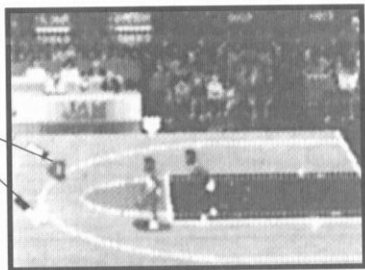


Além dessas, existem muito poucas regras no NBA® Jam™. Não há faltas, nem se você empurrar seu adversário, portanto, jogue duro e não vacile. Os controles são os seguintes:

Botão D:

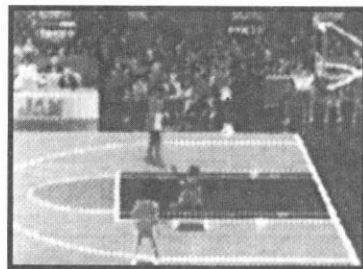
Permite que você movimente seu jogador pela quadra. Quando um jogador está fora da tela, sua posição é indicada por uma seta, com seu número e sua cor. Altura da seta indica sua posição vertical na quadra, e a distância que separa a seta do limite da tela indica o distanciamento do jogador.

Setas que indicam os jogadores fora da tela



ARREMESSO/BLOQUEIO:

Quando seu time estiver com a bola, o botão de ARREMESSO fará com que você arremesse em direção à cesta (e num time com um só jogador humano, esse botão permite também que seu companheiro eletrônico arremesse). Seu jogador arremessa a bola quando você soltar o botão. Se você arremessar a bola quando estiver no ponto mais alto de seu salto, o arremesso será mais preciso. Se você arremessar rápido ou muito lentamente, pode evitar que um adversário que está saltando bloqueie ou roube a bola. Se você apertar rapidamente o botão de ARREMESSO, você fará uma finta com a cabeça que pode surpreender a defesa; mas isso interromperá o seu drible e você deverá então fazer um passe ou arremessar antes de se mover!



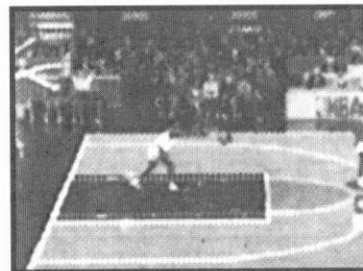
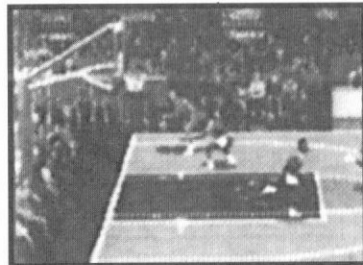
Quando seu time não está com a bola, o botão de ARREMESSO/BLOQUEIO faz seu jogador saltar para bloquear a bola. A sincronização é essencial. Se você saltar muito cedo, o arremessador perceberá que o caminho está livre. Se você saltar muito tarde, ele terá tempo de arremessar a bola por cima de você! Muitas vezes seu defensor tocará na bola sem conseguir bloquear completamente o arremesso. A bola piscará e ficará branca todas as vezes que seu jogador da defesa tocar nela.



PASSE/DOMÍNIO DE BOLA:

Quando seu time estiver com a bola, o botão de PASSE fará com que passe a bola a seu companheiro (e num time com um só jogador humano, esse botão permite igualmente que seu companheiro eletrônico faça um passe). Mas um passe pode ser facilmente interceptado por um jogador da defesa, por isso, atenção!

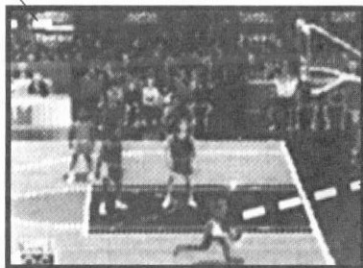
Quando seu time não está com a bola, aperte esse botão para que seu jogador tente bater na bola e tente roubá-la ou tirá-la das mãos do adversário.



TURBO:

O botão TURBO permite que seu jogador corra mais rápido que de costume. Tanto no ataque como na defesa, esse comando permite ultrapassar um defensor ou sair de uma marcação rapidamente para bloquear um arremesso! Infelizmente, seu jogador só tem uma quantidade limitada de poder turbo, indicada pelo marcador situado sob o nome de seu jogador.

MARCADOR
TURBO



JOGADOR
UTILIZANDO O
TURBO

Quando você utiliza o poder turbo, o marcador diminui, mas se você soltar o botão TURBO, ele começa a se regenerar. Você pode reconhecer um jogador que está utilizando o turbo por seus tênis coloridos! Quando um jogador está "pegando fogo", tem uma quantidade ilimitada de turbo, até que se apague seu "fogo", mas não se esqueça de que para utilizar o turbo, é preciso manter o botão pressionado!

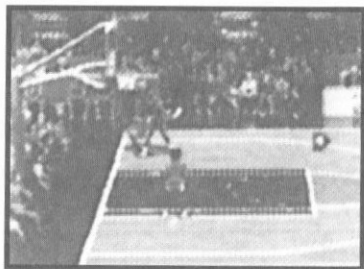
Se você apertar rapidamente muitas vezes em seguida o botão TURBO, seu jogador pegará a bola e dará cotoveladas, que é um movimento que costuma afastar os adversários e deixar o caminho livre para arremessar na cesta.



TURBO + ARREMESSO/BLOQUEIO:

Quando seu jogador estiver com a bola e estiver perto da cesta, pressione esses dois botões para enterrar a bola na cesta (e numa equipe com um só jogador humano, esse botão permite igualmente a seu companheiro de equipe eletrônico enterrar a bola). Vários lances espetaculares ("Ultra-Jams") podem ser executados em função da capacidade do jogador e de sua posição na quadra. Algumas vezes os arremessos devastadores destruirão a cesta! Atenção, o seu jogador deve estar em movimento para poder enterrar a bola, e então direcione-o diretamente para a cesta!

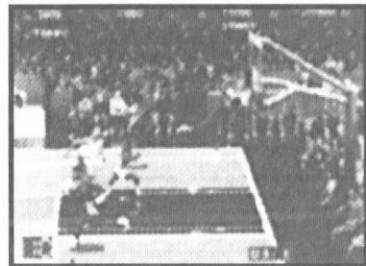
Quando sua equipe não estiver com a bola, pressione esses dois botões para que seu jogador faça um super bloqueio, saltando mais alto que de costume!



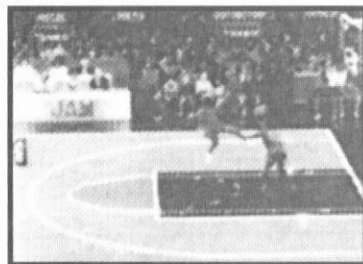
TURBO + PASSAR/ROUBAR:

Se você pressionar esses botões, quem estiver com o domínio da bola fará um passe muito mais rápido e seguro que se utilizasse só o botão para PASSAR. Frequentemente, estes serão passes por trás ou com rebote.

Se você pressionar esses botões quando estiver com a bola, ele empurrará violentamente o adversário. Ele evitará desse modo o adversário, que poderá ser lançado no chão, ou mesmo nas arquibancadas. Cuidado, porque você também pode nocautear seu companheiro de equipe! O empurrão violento é uma arma defensiva útil para roubar a bola, recuperá-la depois de um rebote e impedir "enterradas fáceis"! O empurrão é uma boa maneira de ataque, pois ajuda a limpar uma área para que um companheiro de equipe possa fazer um arremesso direto para a cesta.



Botão Início: Pausa e reinicia uma partida.



COMANDOS OFENSIVOS

O jogador está com a posse da bola: (os botões ajustados previamente são indicados entre parênteses)

| | PRESSIONAR BREVEMENTE | MANTER PRESSIONADO | PRESSIONADO+ TURBO |
|--|--------------------------|------------------------|-----------------------|
| ARREMESSAR/ BLOQUEAR (Botão A) | Finta com a cabeça | Arremesso com Salto | Bola Enterrada |
| PASSAR/ ROUBAR (Botão C) | Passar | Passar | Super-passe |
| TURBO (Botão B) | Cotoveladas | Correr mais rápido | |



COMANDOS DEFENSIVOS

O Jogador não está com o domínio da bola: (os botões previamente ajustados são indicados entre parênteses)

| | PRESSIONAR BREVEMENTE | MANTER PRESSIONADO | PRESSIONADO+ TURBO |
|--|--------------------------|-----------------------|---------------------------|
| ARREMESSAR/ BLOQUEAR (Botão A) | Bloqueio | Bloqueio | Super Bloqueio |
| PASSAR/ ROUBAR (Botão C) | Roubar a Bola | Roubar a Bola | Empurrar violentemente |
| TURBO (Botão B) | | Correr mais rápido | |



CARACTERÍSTICAS DOS JOGADORES

Conferência leste (Divisão do Atlântico)

CHARLOTTE HORNETS

OLIVER **ANDERSON**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

ATLANTA HAWKS

ANDERSON **SALIS**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

MIAMI HEAT

WARR **PRICE**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

NEW YORK KNICKS

WARR **SHAW**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

PHILADELPHIA 76ERS

ANDERSON **ANDERSON**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

BOSTON CELTICS

OLIVER **GRAY**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

INDIANA PACERS

ANDERSON **WARR**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

Conferência leste (Divisão Central)

DETROIT PISTONS

YOUNG **LEWIS**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

CHICAGO BULLS

PRICE **GRAY**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

DALLAS MAVERICKS

BALL **WARR**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

CLEVELAND CAVALIERS

PRICE **ANDERSON**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

MILWAUKEE BUCKS

LEWIS **ANDERSON**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

NEW JERSEY NETS

ANDERSON **ANDERSON**

SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

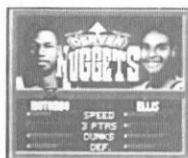
ORLANDO MAGIC

OLIVER **WARR**

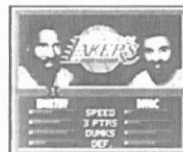
SPEED DEF.

3 PTS DUNKS

Conferência oeste (Divisão Meio oeste)



Conferência leste (Divisão do Pacífico)



CUIDADOS COM O SEU CARTUCHO

- Não danifique ou molhe o seu cartucho.
- Não o deixe exposto à luz direta do Sol ou próximo à qualquer outra fonte de calor.
- Dê uma pausa durante jogos muito longos para que você e o cartucho Mega Drive possam descansar.

NBA® JAM™. Licenciado por Midway Manufacturing Company. ©1994.
 Todos os direitos reservados. As marcas registradas NBA e NBA Team são de exclusiva propriedade de NBA Properties, Inc. e dos respectivos clubes membros, e não poderão ser reproduzidos na totalidade ou em parte sem consentimento por escrito de NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION é marca registrada de propriedade de NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados. "P-Funk" é marca registrada de One Nation Entertainment, Inc. Todos os direitos reservados.
 Desenvolvido por Iguana Entertainment, Inc.™ & ©1994 Acclaim Entertainment.
 Todos os direitos reservados. Distribuído sob licença da Acclaim Entertainment.

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 produto 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

NRC0034 916734

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

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) 831-2266