

Basketball Nightmare

TEC TOY



TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS
CONHEÇA O AMAZONAS

ATENÇÃO:

Por favor, leia o aviso abaixo antes de 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 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 sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2.5m 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.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

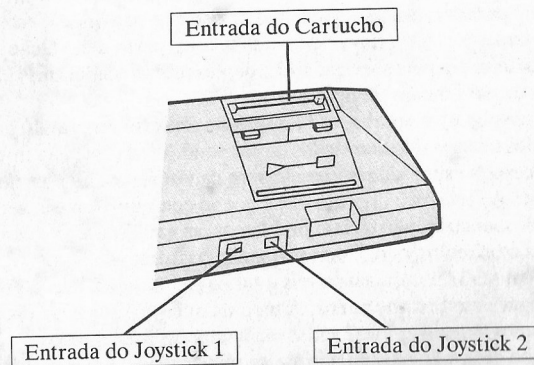
Durante o jogo:

- 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 MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
2. Coloque o cartucho BASKETBALL NIGHTMARE no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
4. Para começar o jogo, ao surgir a tela de título, pressione o **Botão 1** ou **2**.

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



Basketball Nightmare

Ginásio de Hometown. Sua equipe de basquete teve anos bons... e anos ruins. Você é o capitão e é o ano de virar um sênior. Com sorte (você gosta de pensar assim porque é um bom jogador e vai integrar a equipe de basquete da escola), os Home Boys (esta é a sua equipe) nunca jogaram melhor. Arrasaram nos três últimos jogos e a sua fotografia está em todos os jornais. Agora você tem a possibilidade de jogar no Campeonato de Escolas Secundárias! Jogarão equipes de todo o mundo! Você está muito nervoso.

Você foi dormir a noite antes do início do campeonato. Ficou se revolvendo na cama... com vontade de ter praticado mais um pouco. Finalmente você dormiu... pelo menos é isso que você pensa. De repente, uma batida na sua janela. Lá fora, flutuando a uns 7 metros do solo havia uma criatura de estranha aparência. "Ei, Capitão!" ele disse. "Você quer praticar um pouco comigo e os rapazes?". Quando você se olhou, percebeu que já estava de uniforme e pensou: "parece que é isso que tenho de fazer" e respondeu: "claro". Repentinamente, você estava flutuando lá fora, perto dele. Quando ele sorriu deu para perceber que tinha dentes muito afiados, mas já era muito tarde para mudar de opinião.

Quando chegou à montanha, os Home Boys estavam esperando por você. Todos tinham sido acordados do seu sono. Você disse que tinham de jogar como se suas vidas dependessem da vitória... e eles haviam de ganhar! A fantástica criatura disse que se conseguissem vencer as equipes de monstros, não teriam problemas em ganhar o Campeonato. Começou o primeiro jogo. Essas pequenas criaturas são boas! Conseguem realizar cestas incríveis e saltos acrobáticos. Mas a sua equipe jogava melhor que nunca. À medida que ganhavam os jogos, eram levados a quadras localizadas em locais mais tenebrosos, penetrando cada vez mais no bosque da montanha.

De repente, foi demais! Você gritou e... Acordou! Foi um sonho? Conseguiu praticar como você queria? Prepare-se para jogar o jogo de basquete da sua vida. Hoje é o dia do Campeonato...



Controle do jogo

Joystick 1:

Botão Direcional (Botão D):

Para movimentar seus jogadores nas oito direções.

Botão 1:

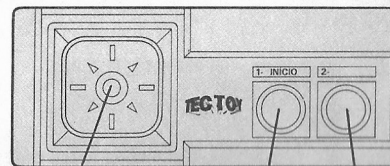
Para começar o jogo.

Para saltar. Se você pressionar o **Botão 1** duas vezes, pode realizar um arremesso.

Botão 2:

Para começar o jogo.

Para fazer um passe. Se pressionar o **Botão 2** enquanto o jogador estiver no ar, poderá fazer um passe pulando.



Botão Direcional
(Botão D)

Botão 1

Botão 2

Objetivos

Basketball Nightmare pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores. Os objetivos são diferentes.

Jogo com 1 jogador: Ganhar os seis jogos contra as criaturas fantásticas na escuridão do bosque da montanha.

Jogo com 2 Jogadores: Vencer seu adversário num jogo contra uma das equipes do Campeonato.

Fim de jogo

Cada jogo tem seu tempo pré-fixado. Ganha a equipe que conseguir maior quantidade de pontos no final do jogo. Se o jogador 1 tiver menor pontuação, o jogo termina e passa para novo jogo ou uma nova série.

Continuação

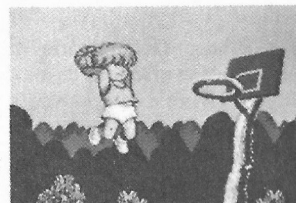
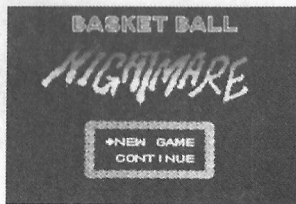
Quando se inicia novo jogo depois de ter perdido um jogo de 1 jogador, e é selecionado novamente "SINGLE PLAY", a tela mostrará NEW GAME e CONTINUE.

CONTINUE fará com que você retorne ao início do último jogo de que participou. Começará sem nenhum ponto.

NEW GAME faz voltar ao início para começar de novo.

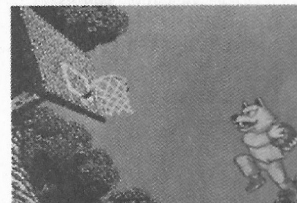
Observação:

Quando selecionar NEW GAME ou desligar o aparelho, não aparecerá CONTINUE.



Jogando Basketball Nightmare

Na tela de apresentação, pressione o **Botão 1** ou **2** para começar a jogar. Aparecerá a tela de seleção de jogos. Utilize o **Botão D** para movimentar o cursor e selecionar o tipo de jogo que você gostaria de jogar. Confirme sua escolha pressionando o **Botão 2**.



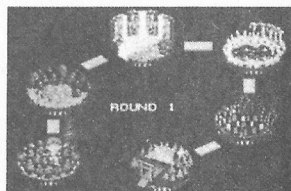
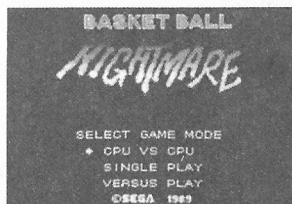
Tipos de jogos

CPU contra CPU

O computador joga sozinho. Você escolhe os países que participarão utilizando o Joystick 1 e 2 e fixa o tempo limite do jogo. Depois, procure observar. Esta é uma boa maneira de aprender a jogar.

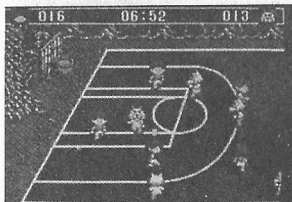
Single Play

Este é um dos que você sonhou! Os adversários das seis equipes com as quais você tem que jogar, são monstros de antigo Japão! Você se transformará num Rip van Winkle atual. A sua equipe deverá ganhar os seis jogos consecutivos para ser campeã. Se você perder um jogo, voltará ao início. Não há possibilidade de empate no Single Play. Os jogos empatados serão disputados novamente.

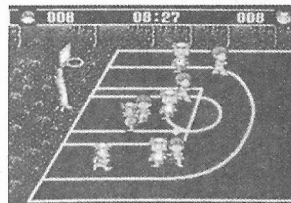


Os monstros e suas quadras

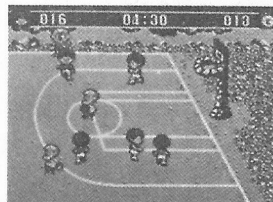
- ① **1: Fase: Bosque**
The Blue Wolfmen



- ② **2: Fase: Lago**
The River Turtles



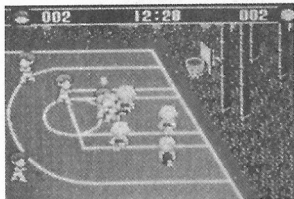
- ③ **3: Fase: Cataratas**
The Little Cyclopes



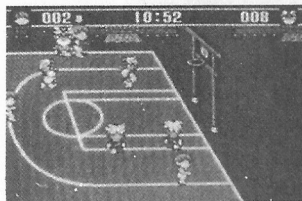
- ④ **4: Fase: Caverna**
The Blood Suckers



5: Fase: Cemitério
The Witches of Northwick



6: Fase: Santuário
The Tengen Terrors



Versus Play

Este é um jogo para dois jogadores. Cada um deve escolher uma equipe com o seu Joystick.

USA: Estados Unidos
JPN: Japão
CHN: China
DDR: Alemanha

CBA: Cuba
URS: União Soviética
CAN: Canadá
FRN: França

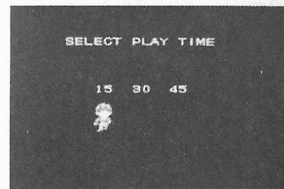
Observação:

Dois jogadores não podem escolher a mesma equipe. Neste jogo não há empates. Os jogos empatados serão jogados novamente para decidir o ganhador.



Fixação do tempo de jogo

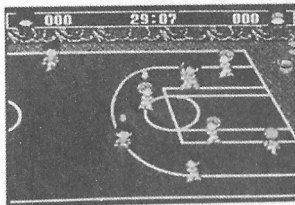
O jogo começa depois de ser fixado o tempo. Na tela SELECT PLAY TIME, utilize o **Botão D** para deslocar o cursor para a direita ou para a esquerda e selecione o tempo de jogo. Fixe-o pressionando o **Botão 1**. O tempo de jogo é contado em minutos, mas será mais rápido que o tempo real. Mantenha o controle observando o relógio digital, localizado na parte superior da tela.



Começa o jogo

O jogo começa com o salto da bola no centro da quadra. Quando sua equipe tiver a posse da bola, você será o atacante. Caso contrário, você estará na defesa. A defesa e o ataque podem mudar de mãos muito rapidamente neste jogo.

No jogo com dois jogadores, uma seta indicará o jogador que leva a bola e o jogador da defesa que faz a marcação. Estes são os dois jogadores controlados respectivamente pelos Joystick 1 e 2. No caso do jogo com um só jogador, uma seta indicará o jogador de ataque com a bola, ou o defesa que o marca. Os jogadores do CPU, Master System não têm setas.



Ataque

Para driblar:

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo. Seu jogador começará a Driblar. Procure levar o jogador até o campo do adversário para efetuar o lançamento.

Para fazer um passe:

Para passar a bola a outro jogador, pressione o **Botão 2**. Os jogadores que podem receber o passe piscam sequencialmente. Faça o passe quando o jogador que você quiser que receba a bola estiver piscando. Se duvidar a bola poderá ser interceptada.

Para arremessar:

Pressione o **Botão 1** para efetuar um arremesso. A primeira pressão fará saltar. O segundo toque efetuará o lançamento. A segunda pressão no Botão, no momento oportuno, o ajudará a efetuar lançamentos mais precisos.

Marcando Pontos

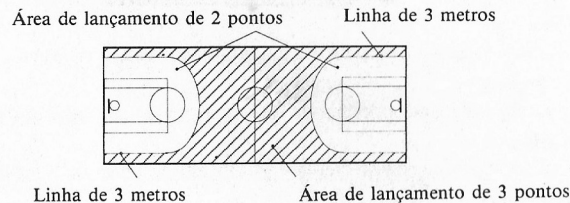
Você poderá arremessar de qualquer lugar da quadra. Os pontos que

você receberá por cada arremesso à cesta, dependerão do local de onde foi efetuado o lançamento.

Arremesso à cesta do interior da linha de 3 metros: 2 pontos.

Arremesso à cesta do exterior da linha de 3 metros: 3 pontos.

Se você fizer um bom lançamento próximo à cesta, poderá ver que seu jogador faz um espetacular salto para enterrar! Mas lembre que seus adversários também podem fazê-lo.



Defesa

Quando joga na defesa, a seta sobre seu jogador indica quem está marcando o atacante com a bola. Você pode mudar para outro jogador pressionando o **Botão 1**, de uma até três vezes. A seta passará para outro jogador da defesa.

Roubo de bola

Você pode tentar roubar a bola dos seus adversários, cortando o passe. Enfrente o jogador que leva a bola, pressionando o **Botão 2** enquanto o toca. Se você agir no momento oportuno, poderá ficar com a bola, caso contrário, não completará a jogada e poderá, inclusive, cometer uma falta.

Faltas

As faltas são determinadas pelo computador e aparecem na parte superior central da tela. Quando uma equipe comete uma falta, a outra ganha posse de bola e faz um arremesso lateral. A seguir, vemos os diferentes tipos de faltas que se cometem no jogo e que são conhecidas como:

**Pushing:**

Quando um jogador da defesa empurra o jogador que está atacando.

Charging:

Quando um jogador do ataque se lança contra um jogador da defesa.

Violation:

Quando o saque não se efetua da linha lateral antes de 5 segundos.

Back pass:

Quando um jogador de ataque realiza um passe de bola da frente da quadra para o fundo.

Jump Foul:

Acontece quando o jogador salta com a bola mas não realiza nenhum passe ou arremesso.

Out of Bounds:

Tecnicamente não é uma falta, a bola fora da quadra, voltará ao jogo com um passe lateral.

Dicas úteis

- As criaturas na montanha são muito difíceis de vencer. Domine as técnicas de passe, drible e arremessos, praticando-os.
- Preste atenção quando o Master System jogar sozinho. Você terá uma idéia de como ele utiliza diferentes técnicas.
- Controle seus jogadores. Não faça um passe errado que caia nas mãos do adversário.
- Sempre que você saltar, não esqueça de fazer um passe ou um arremesso. Se não o fizer, você cometerá uma falta.
- Um salto com passe possibilitará, frequentemente, que você saia de uma situação difícil.

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