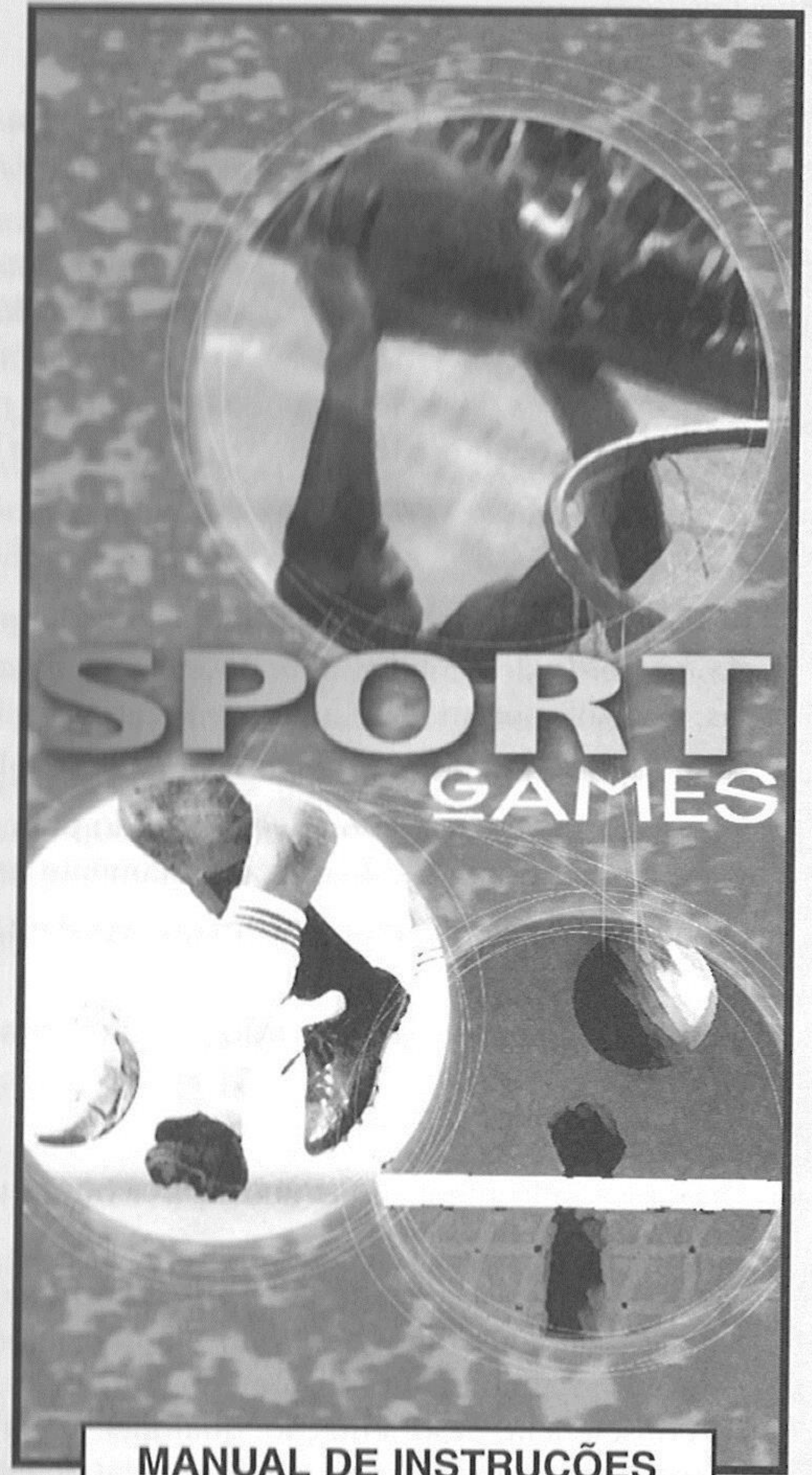


TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA A AMAZÔNIA

MEGA DRIVE[®]
SEGA



MANUAL DE INSTRUÇÕES

TECTOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de jogar seu vídeo 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 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 vídeo game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do vídeo 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.

IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

- | | |
|-----------------------|----------------------------|
| (a) Jogar video games | (d) Todas as anteriores |
| (b) Praticar esportes | (e) Nenhuma das anteriores |
| (c) Curtir a Natureza | |

Se você escolheu a alternativa (a), parabéns!! Você tem em suas mãos um dos mais modernos equipamentos de entretenimento eletrônico de todo o mundo, o que em outras palavras, significa diversão garantida por muito tempo.

Se você escolheu a alternativa (b), parabéns!! A prática de esportes é fundamental para evitar o surgimento de uma série de problemas que podem comprometer a saúde do seu corpo.

Se você escolheu a alternativa (c), parabéns!! A Natureza é a única fonte de vida que nós temos, e sua devastação indiscriminada prejudica todo e qualquer ser vivo em nosso planeta.

Se você escolheu a alternativa (d), merece um triplo parabéns!! Você realmente sabe levar a vida de uma maneira inteligente. Conseguir se divertir, não se esquecer do lado físico e se preocupar com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

E finalmente, se você escolheu a alternativa (e)... você não deve ser deste planeta!!

Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

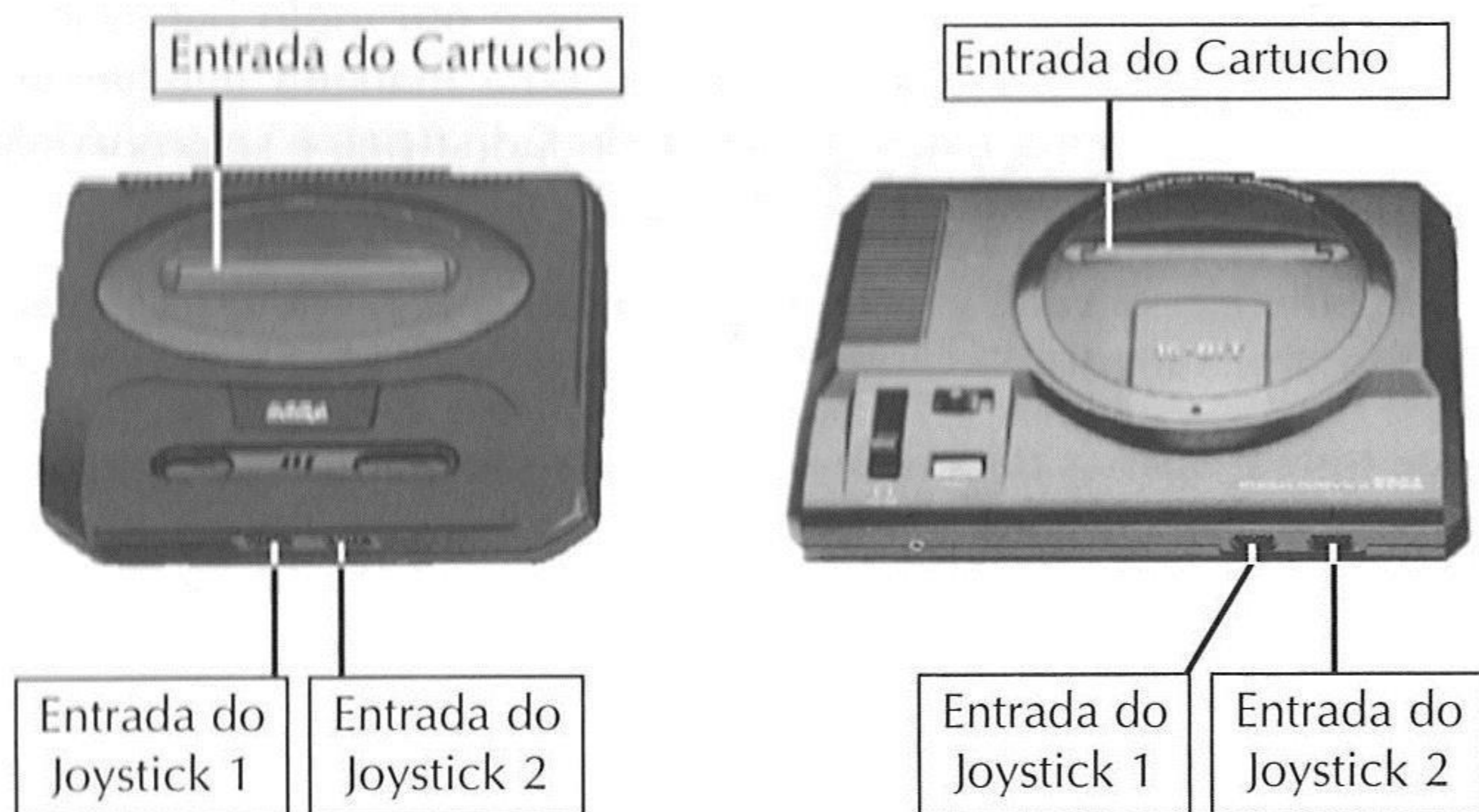
Detone o seu Video Game, Pratique Esportes e Proteja a Natureza!

Mostre que você realmente é uma fera!

COMO COLOCAR O CARTUCHO NO MEGA DRIVE

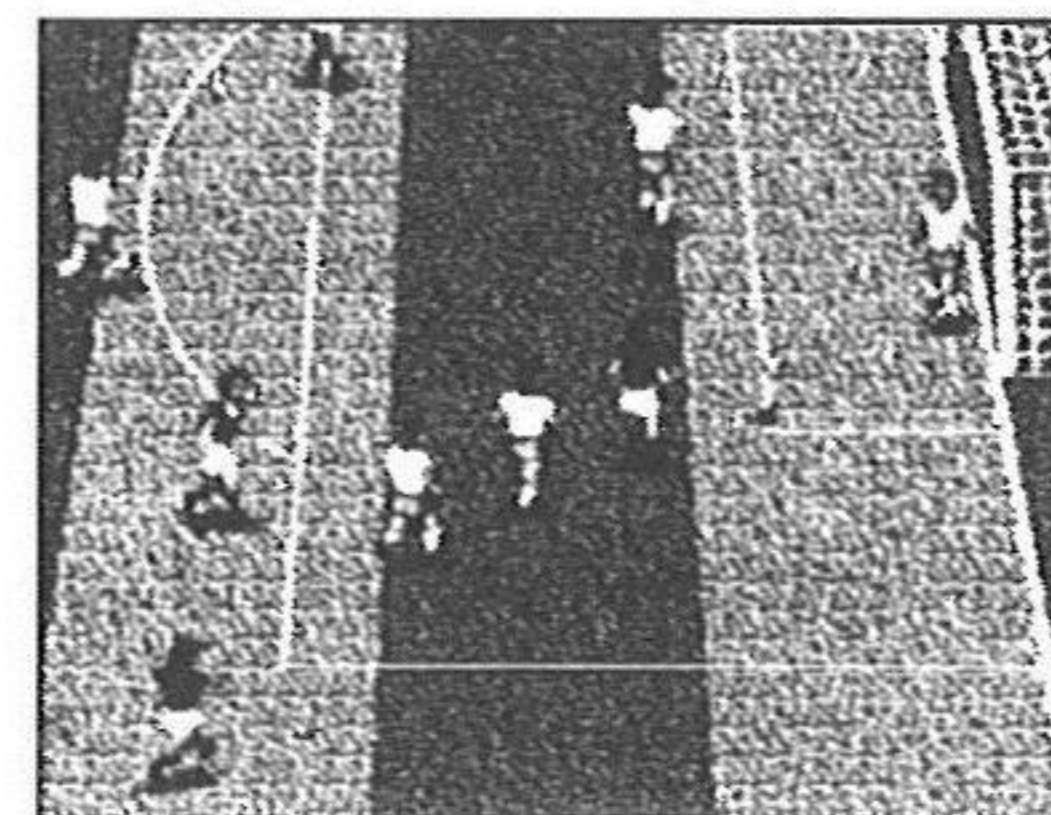
1. Certifique-se de que o Mega Drive está desligado. Conecte os joysticks 1 e 2.
2. Coloque o cartucho SPORT GAMES no console (veja figura), conforme explica o manual do Mega Drive.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois ligue-o novamente.
4. SPORT GAMES pode ser jogado por um ou dois jogadores.
5. Para circular entre os jogos, pressione o Botão Power (Liga) do seu Mega Drive. Cada vez que pressionar este botão, um novo jogo será selecionado.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o Mega Drive estiver ligado!



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II

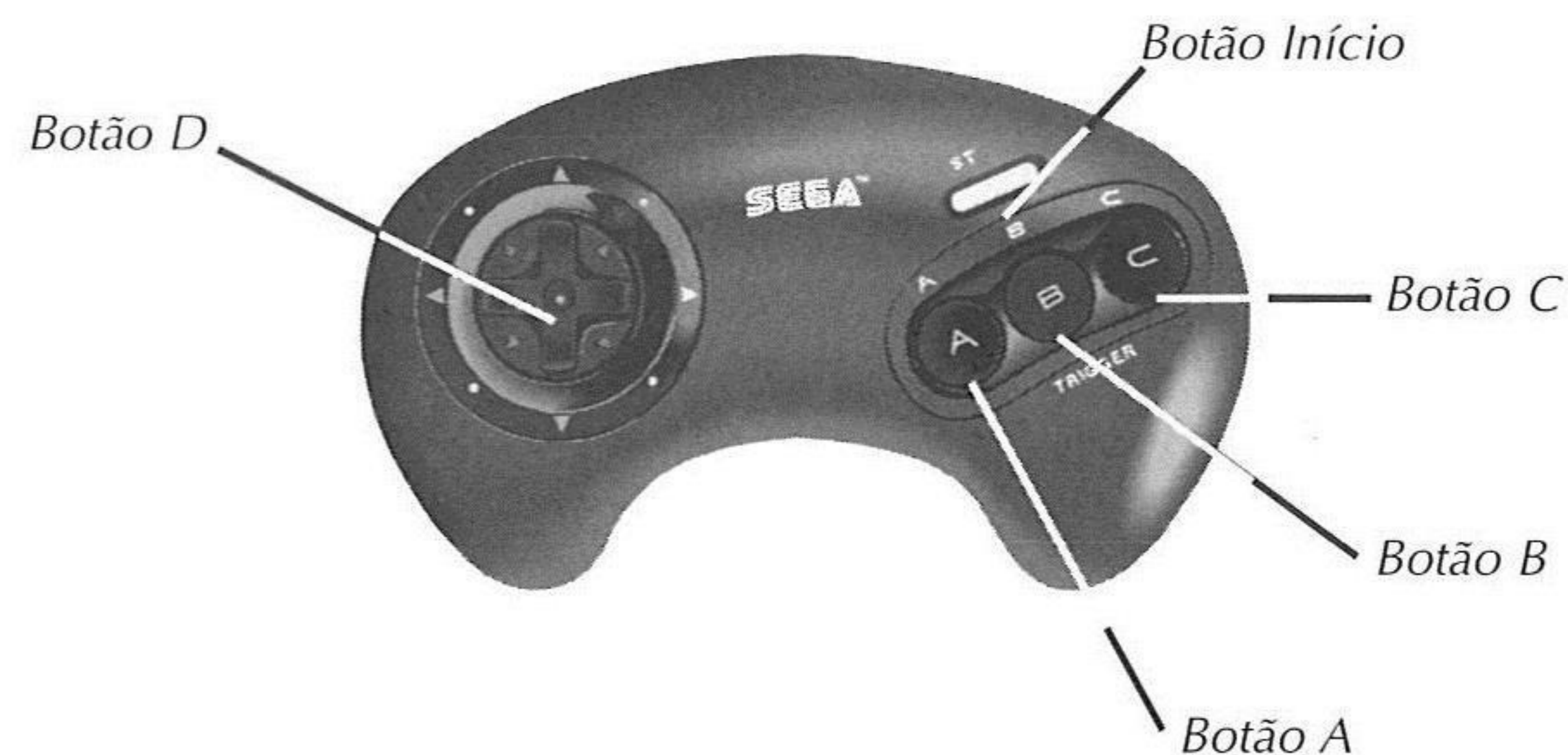
ESTÁ NO FUNDO DAS REDES!



O futebol é um jogo de extrema habilidade. Você tem em suas mãos a simulação mais real de um jogo de futebol. Defesas dramáticas, lançamentos de 30 metros e fortes cabeçadas são apenas o começo.

Passa da primeira fase com seu time. Domine as rodadas eliminatórias e avance para o maior espetáculo do futebol – A Final da Copa do Mundo.

ASSUMA CONTROLE!



PRÉ-JOGO

Botão Início:

- Seleciona o item selecionado ou indicado por uma flecha.

Botão D:

- Move a seta nas telas de seleção do jogo e tela de opções.

Botões A, B e C:

- Seleciona o item indicado pela seta.

CONTROLANDO A AÇÃO

Botão Início:

- Pausa o jogo
- Quando o jogo estiver pausado, a direção para cima e para baixo circula pelas opções.

Botão D:

- Controla o jogador selecionado

Botão A:

- Faz com que o jogador selecionado chute a gol, independentemente da direção para a qual ele está apontado.

Botão B:

- Faz com que o jogador selecionado passe para o jogador mais próximo na direção para a qual ele está apontando. Caso nenhum jogador esteja naquela direção, um passe a média força será feito na mesma direção.

Botão C:

- Faz com que o jogador selecionado chute a bola na direção para a qual ele está apontando.

Nota: Os botões **A**, **B** e **C** podem ser configurados de outra forma na tela de opções.

TEAM PLAYER

Para jogos de três à quatro jogadores, você precisa conectar o adaptador Team Player.

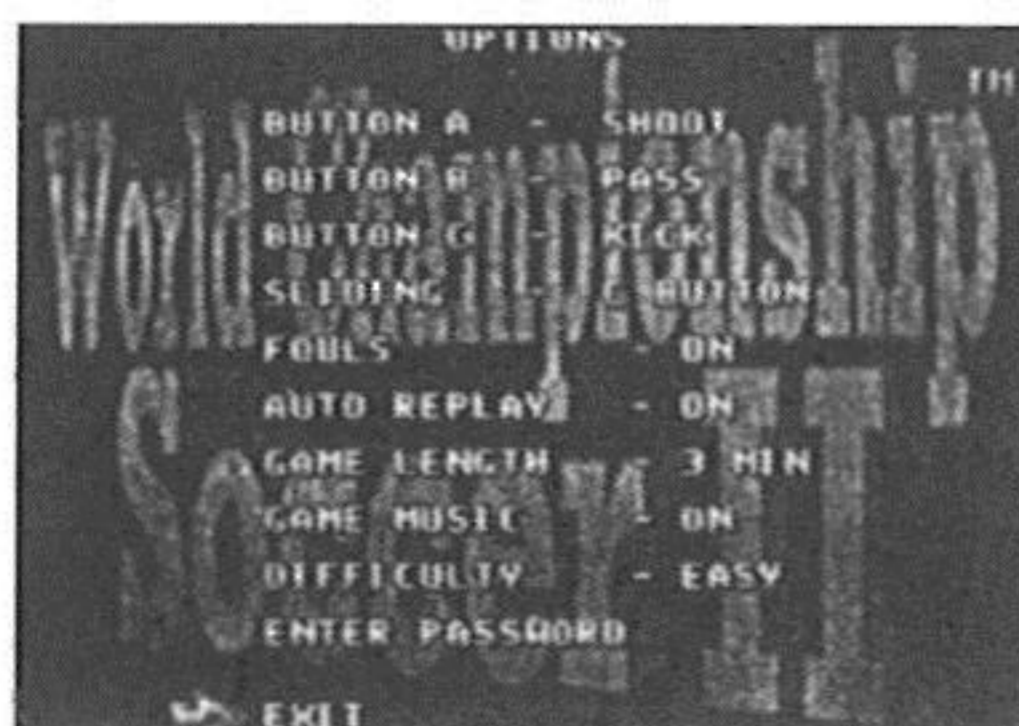
TELA DE SELEÇÃO DE JOGO



Na tela de seleção de jogo, escolha entre as seguintes opções de jogo:

- **Exhibition Game** - Escolha sua seleção preferida e jogue contra o computador ou contra outro jogador.
- **Challenge Game** - Derrote 16 times progressivamente dificultados, um depois do outro.
- **World Championship Game** - Jogue com qualquer time das copas de 1994, 1990 ou 1986. Construa sua própria copa a partir das 32 melhores seleções do mundo.

TELA DE OPÇÕES

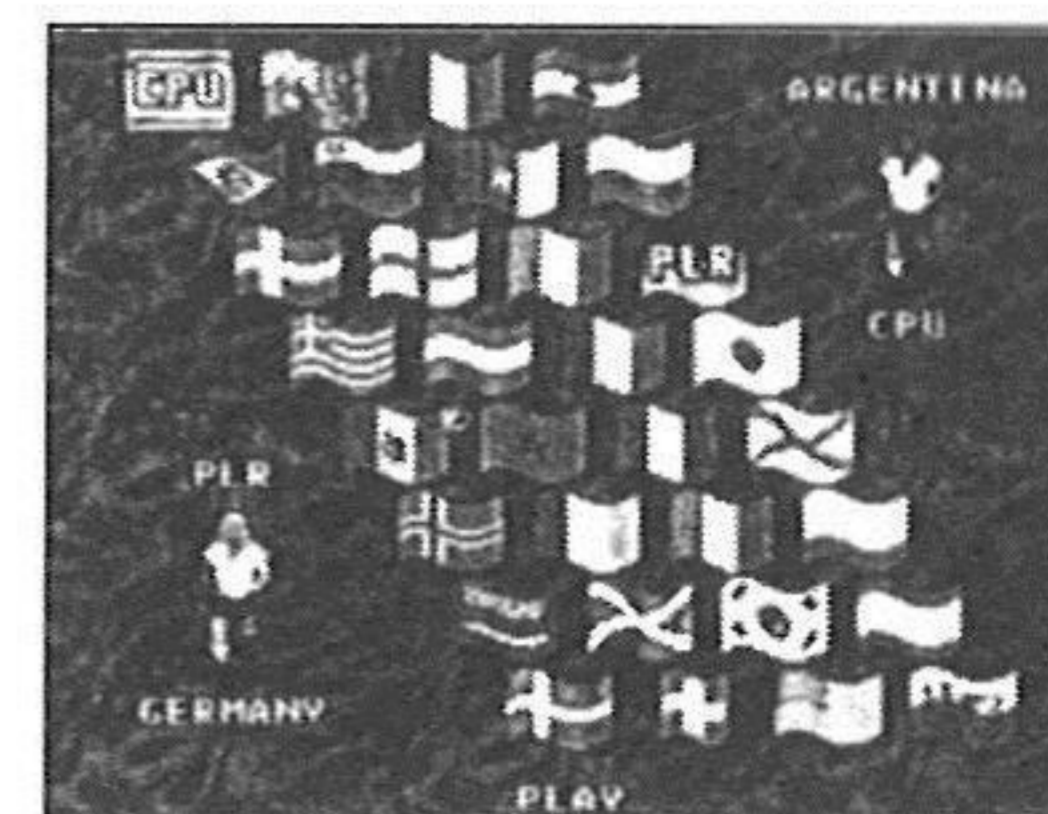


Selecione as opções do jogo para todos os jogos.

| | | | |
|---------|-------------|-------------|-------|
| Botão A | Chute a gol | Passe | Chute |
| Botão B | Passe | Chute a gol | Chute |
| Botão C | Chute | Chute a gol | Passe |

- **Sliding (Carrinho)** Configure o botão de carrinho como todos os botões, botão A, botão B, botão C ou OFF.
- **Fouls** Ative ou desative as faltas.
- **Auto Replay** Ativa ou desativa o replay automático.
- **Game Length** Escolha a duração dos jogos entre 3, 5, 7, 10 ou 30 minutos.
- **Game Music** Ligue ou desligue a música durante o jogo.
- **Difficulty** Escolha o nível de dificuldade como Easy (fácil), Normal ou Hard (difícil)
- **Enter Password** Retorne a um jogo previamente jogado.

O JOGO DE EXIBIÇÃO



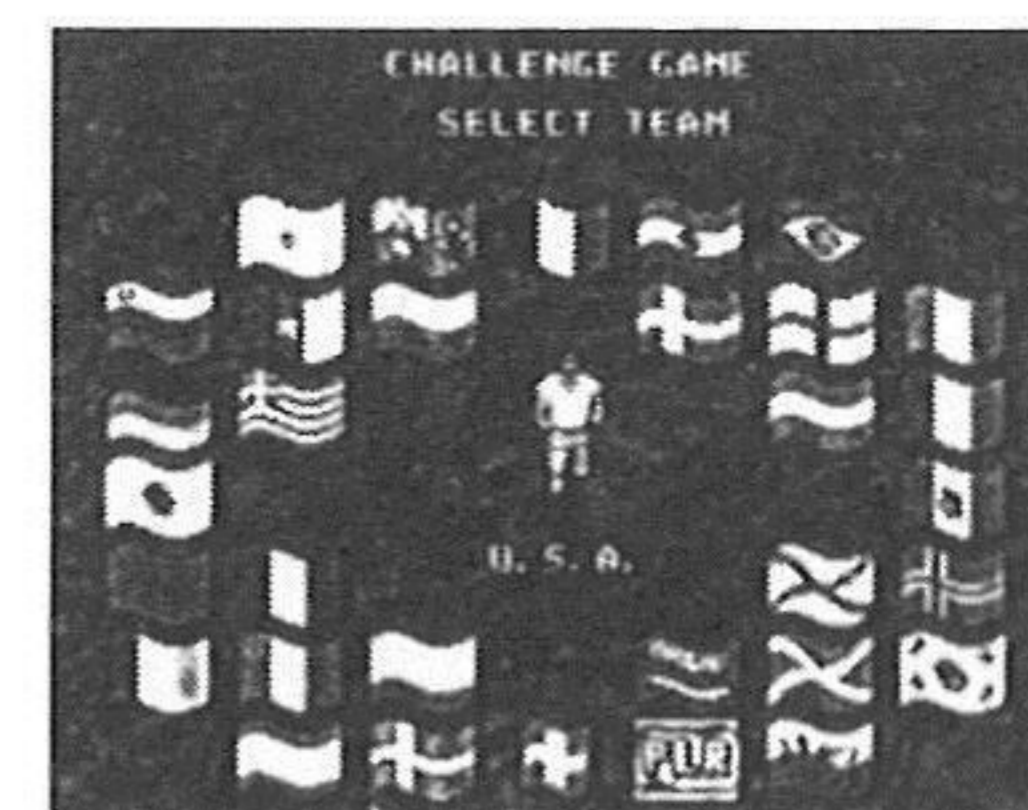
Se você selecionar Exhibition de dentro do menu inicial, primeiro aperte o **Botão D** para cima ou para baixo para selecionar o time com a qual você deseja jogar.

Enquanto cada seleção for sendo selecionada, o nome do país e as cores do uniforme nacional são exibidos. Pressione qualquer botão uma vez para selecionar o time. Em seguida escolha o seu oponente da mesma forma.

Como alternativa, você pode apenas assistir jogos do computador contra ele mesmo. Depois que os dois times tiverem sido selecionados, selecione Play. Pressione qualquer botão para começar o jogo.

Depois que o jogo de exibição estiver encerrado, você retornará ao menu principal.

O JOGO DESAFIO

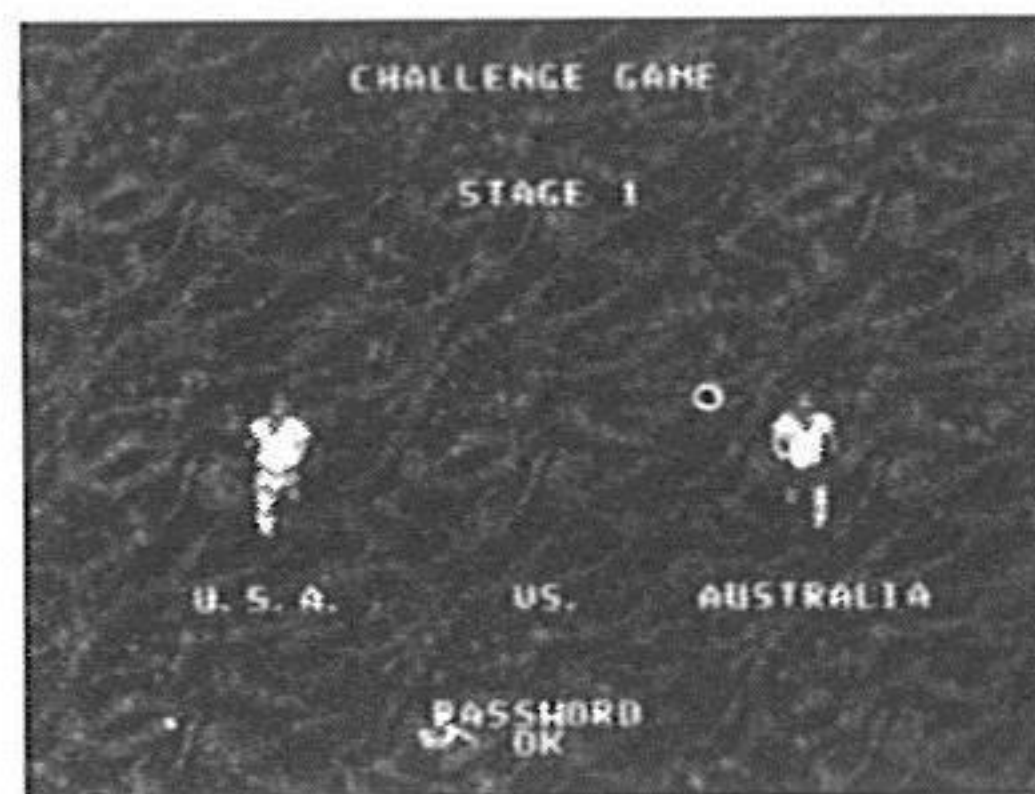


Este modo de jogo permite que você vá aprendendo enquanto joga contra 16 times, cada um mais difícil que o anterior.

Os primeiros jogos, independentemente do nível de dificuldade escolhido, são relativamente fáceis, mas você terá que aprender as táticas apropriadas de futebol para passar pelos times conforme avança no campeonato.

Se você selecionar Challenge de dentro do menu inicial, primeiro aperte a direção para a esquerda, direita, cima ou baixo para selecionar o time com o qual você deseja jogar. Enquanto cada seleção está sendo selecionada, o nome do país e as cores do uniforme serão exibidos. Pressione qualquer botão uma vez para selecionar o time.

OS TIMES DO DESAFIO



Ao começo de cada jogo do modo Desafio, você pode acessar uma senha. Isso permite que você volte ao jogo sem ter que começar do início.

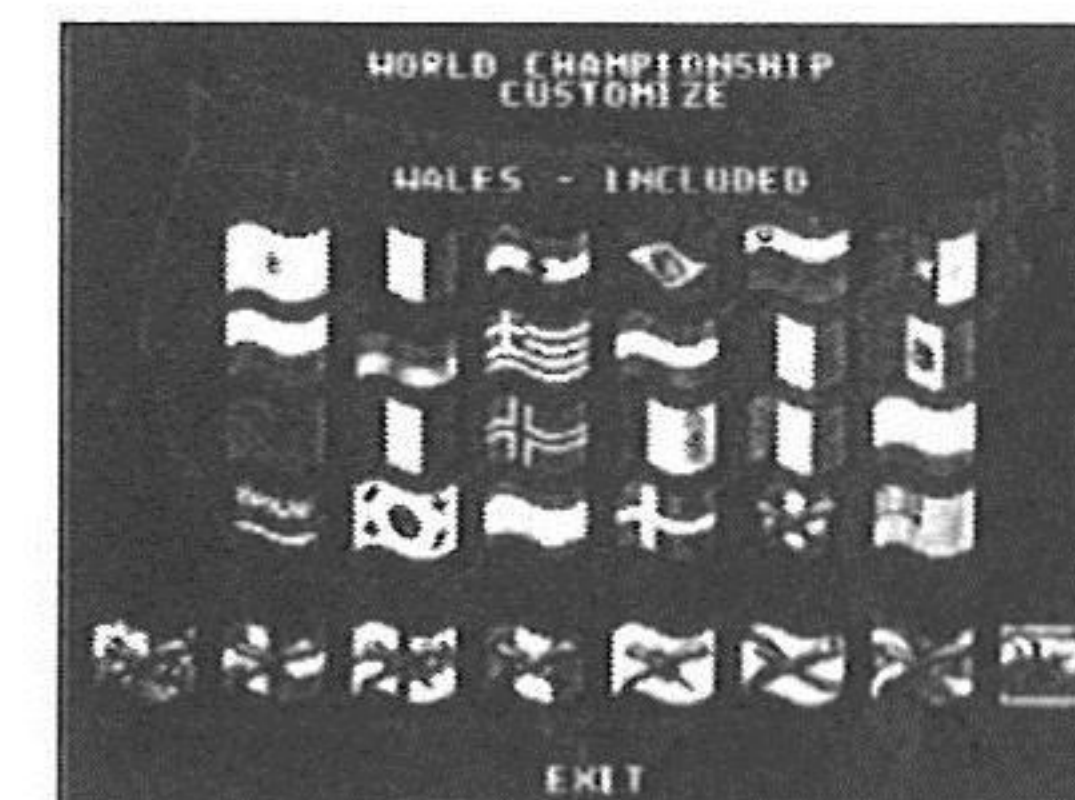
Dependendo do time que você escolher, as 16 rodadas são as seguintes:

| | | | |
|-----------|------------|-----------|---------------|
| Rodada 1 | Austrália | Rodada 2 | Coréia do Sul |
| Rodada 3 | Marrocos | Rodada 4 | Nigéria |
| Rodada 5 | EUA | Rodada 6 | Escócia |
| Rodada 7 | México | Rodada 8 | Suécia |
| Rodada 9 | Camarões | Rodada 10 | Rússia |
| Rodada 11 | Espanha | Rodada 12 | Colômbia |
| Rodada 13 | Inglaterra | Rodada 14 | Holanda |
| Rodada 15 | Brasil | Rodada 16 | Alemanha |

A COPA DO MUNDO



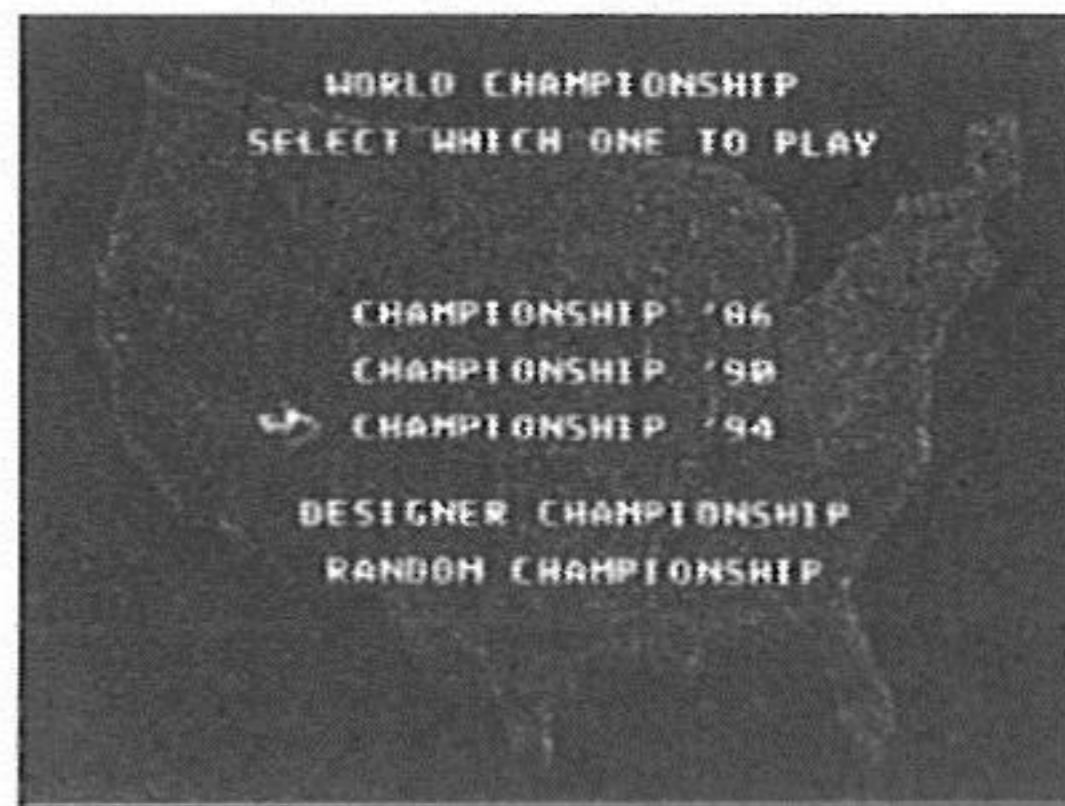
A tela de escolha de time exibe as 24 seleções classificadas para a copa de 1994. Existem outras 8 seleções que podem ser substituídas (de 0-8 seleções) por essas seleções. Isso pode ser feito na tela de configuração das opções (Customize Option Screen).



Para escolher as 24 seleções que vão participar da copa, leve a seta para o World Customize e pressione qualquer botão. Apertando o **Botão D**, selecione qualquer seleção que você queira excluir do mundial. Pressione qualquer botão, e uma cruz vermelha irá aparecer. A mensagem "Select 1 or More Time" (escolha uma ou mais seleções) será exibida. Você pode excluir até oito equipes se quiser.

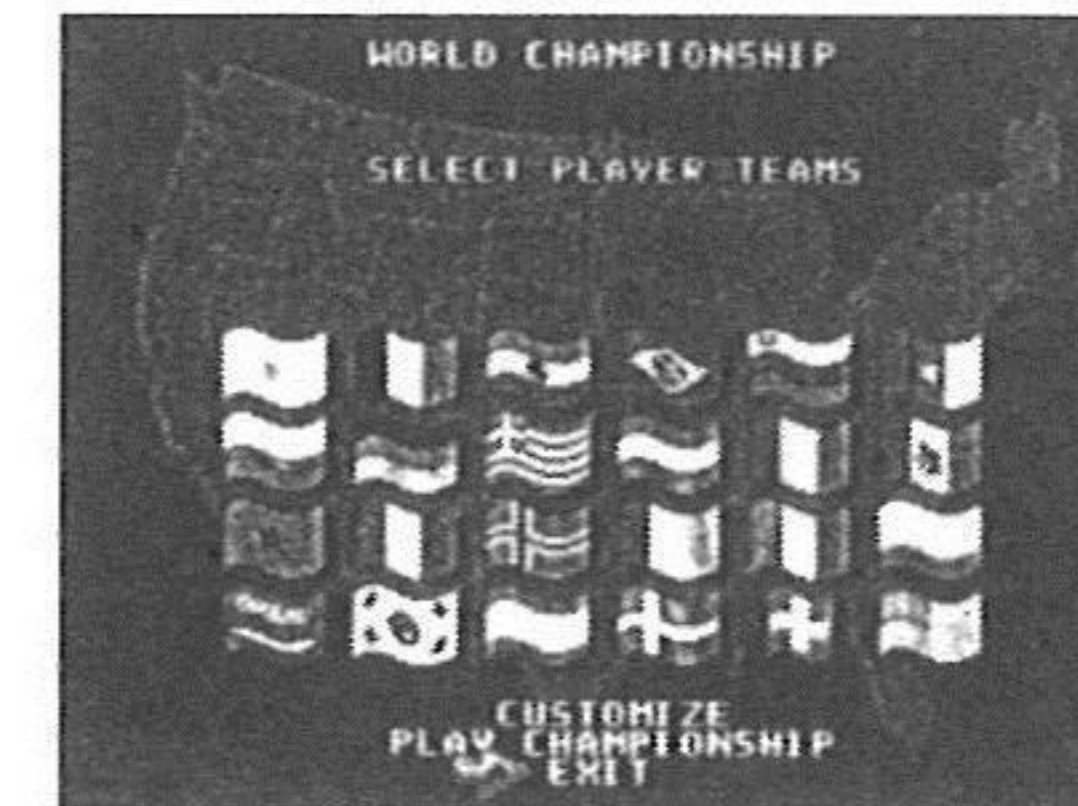
A seguir, selecione uma das oito equipes originalmente excluídas. Pressione qualquer tecla para incluí-la no mundial. Quando sair da tela de Configuração das Opções, você retornará à tela de escolha de time, onde uma equipe agora pode ser selecionada.

Para jogar com uma equipe até o final da copa, selecione a bandeira nacional apropriada e pressione qualquer botão. O tipo de controle mudará de computador para jogador. A formação padrão do time também será exibida.



A tela da Copa do Mundo tem 5 opções. As primeiras três – copa de 86, copa de 90 e copa de 94 – permitem que você jogue contra os times e cumpra a tabela das copas do México, Itália e EUA respectivamente.

Para cumprir a tabela correta da copa do México, exclua Cameroon (Camarões), Republic of Ireland (Irlanda), Saudi Arabia (Arábia Saudita), Sweden (Suécia) e Switzerland (Suíça). Em seguida inclua Denmark (Dinamarca), England (Inglaterra), France (França), Northern Ireland (Irlanda do Norte) e Scotland (Escócia).



Para cumprir a tabela correta da copa da Itália, exclua Nigéria e Greece (Grécia). Em seguida inclua England (Inglaterra) e Scotland (Escócia).

A opção Designer Championship permite que você coloque as 24 seleções em qualquer formação de grupos. Esses podem ser baseados em qualquer critério que você deseje, como localização geográfica ou cor do uniforme.

Para fazer isso, você pode ir de grupo em grupo adicionando e tirando as seleções da forma que quiser. Selecione a bandeira do país que você quer adicionar e aperte o botão de adicionar.

Uma letra piscante significa que a equipe está no grupo. Para retirar o time, simplesmente aperte o botão sobre a bandeira selecionada novamente.

Depois que os 6 grupos estiverem finalizados, aperte OK para que o torneio comece. Esta opção só é válida para a copa dos EUA.

A opção Random Championship faz com que as seleções sejam postas aleatoriamente dentro dos grupos potencialmente mais interessantes. Isto pode ser usado como um atalho para aqueles que querem modificar a tabela sem ter que passar pela opção Designer Championship.

| WORLD CHAMPIONSHIP | | | | | |
|--------------------|---|-----|-------|-----|--|
| GROUP A | | Pld | Goals | Pts | |
| HOLLAND | 2 | +4 | 9 | | |
| NORWAY | 2 | +4 | 6 | | |
| SWEDEN | 2 | -3 | 1 | | |
| GREECE | 2 | -5 | 1 | | |
| GROUP B | | Pld | Goals | Pts | |
| REP. IRELAND | 2 | +3 | 6 | | |
| ITALY | 2 | 0 | 3 | | |
| ROMANIA | 2 | -1 | 3 | | |
| SPAIN | 2 | -2 | 0 | | |
| GROUP C | | Pld | Goals | Pts | |
| GERMANY | 2 | +4 | 6 | | |
| BELGIUM | 2 | +4 | 6 | | |
| NIGERIA | 2 | -4 | 0 | | |
| SOUTH KOREA | 2 | -4 | 0 | | |
| GROUP D | | Pld | Goals | Pts | |
| COLOMBIA | 2 | +3 | 6 | | |
| ARGENTINA | 2 | -1 | 3 | | |
| SAUDI ARABIA | 2 | -1 | 3 | | |
| MOROCCO | 2 | -1 | 3 | | |
| GROUP E | | Pld | Goals | Pts | |
| BRAZIL | 2 | +5 | 6 | | |
| BULGARIA | 2 | +0 | 2 | | |
| U.S. | 2 | -4 | 1 | | |
| HUNGARY | 2 | -4 | 1 | | |
| GROUP F | | Pld | Goals | Pts | |
| CAMEROON | 2 | +3 | 6 | | |
| MEXICO | 2 | -1 | 3 | | |
| RUSSIA | 2 | -1 | 3 | | |
| WALES | 2 | -2 | 0 | | |

GERMANY US. BELGIUM
OK QUIT

Cada Copa do Mundo é dividida em uma série de fases. Na primeira fase, as 124 seleções são divididas em 6 grupos de 4 times cada. Cada equipe enfrenta as outras três de seu grupo. Na copa de 1994, 3 pontos eram dados para o time vencedor, 1 ponto para cada time caso houvesse empate e zero pontos para a equipe que perdesse. Não importa se você vence ou perde, apenas o total de pontos aparece após as três partidas. O critério para desempate caso o número de pontos seja o mesmo é o saldo de gols. As copas anteriores funcionavam da mesma forma, com a diferença de que apenas 2 pontos eram dados a equipe que vencesse.



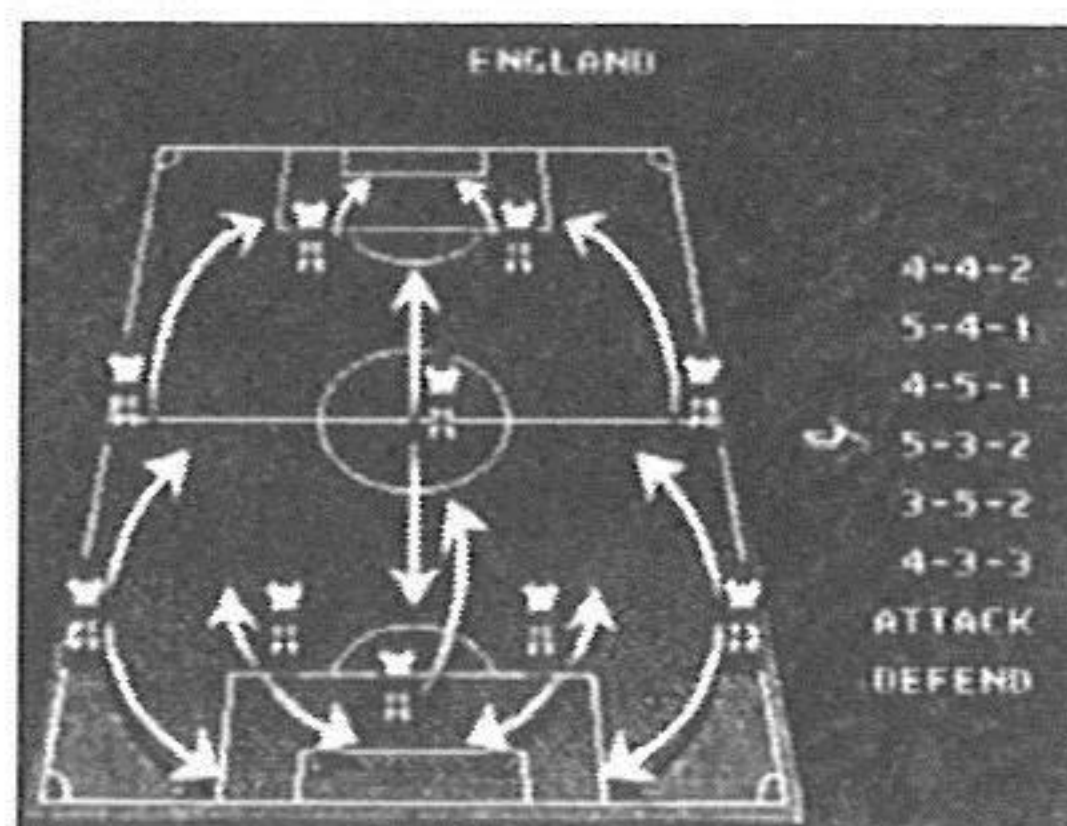
Cada jogo da Copa do Mundo está disponível para ser jogado por você. Clique em OK para iniciar o torneio. O primeiro jogo será agora listado. Aperte qualquer botão novamente, e o país cede (México - 86, Itália - 90 e EUA - 94) aparece com o local e a data do primeiro jogo. Se ambos os times forem do computador, você pode pular o jogo e ir direto ao resultado apertando Play. Você pode também selecionar Player com as direções fazendo com que você jogue com uma das equipes nesse jogo. Desta maneira, qualquer jogo da copa pode ser jogado por você.

Caso uma das equipes seja comandada por um jogador, então apertando Play irá levá-lo ao próprio jogo. No entanto, se ambas as equipes forem controladas pelo computador, apertando Play o levará a tela da Copa do Mundo e o resultado será exibido em uma tabela atualizada. Repita o processo até que a primeira fase esteja completa.

Se você selecionou uma seleção na tela de escolha de time, o time será automaticamente ajustado para o controle humano e não controle por computador. Ao final da primeira fase, as duas melhores seleções de cada grupo, mais os quatro melhores terceiros lugares, avançam para a próxima fase. A partir daí, o torneio se torna eliminatório com todos os jogos jogados até o final, sendo disputados nos pênaltis se necessário. Como antes, você pode assumir o controle de qualquer jogo se quiser.

Nota: Para sair a qualquer hora de um jogo em andamento, selecione a opção Password (senha) ou pegue a nova senha ou saia do torneio.

TELA DE FORMAÇÃO



Antes do início de cada partida, a tela de formação permite que você jogue com a formação padrão da equipe, ou mude a formação. A formação pode também ser alterada de dentro do menu de pausa durante jogo.

- 4-4-2** – Uma formação sólida que tem a tendência de jogar quadrada.
- 5-4-1** – Uma variação que permite mais controle do meio de campo.
- 4-5-1** – Outra formação que prioriza o meio de campo.
- 5-3-2** – A formação perfeita para a defesa.
- 3-5-2** – A ênfase total no meio de campo destaca essa formação. Usada pelos melhores times.
- 4-3-3** – Boa contra equipes fracas, mas as equipes fortes a dominarão.
- Attack (Ataque)** – Geralmente não é uma boa idéia como formação base, mas pode ser usada com bons resultados em situações especiais.

Defend (defesa) – Tente ganhar usando essa formação contra as equipes mais fracas.

O JOGO

O Pontapé Inicial

O pontapé acontece ao início de cada tempo. De acordo com as regras do jogo, a bola deve ser tocada para a frente. Para o bem do jogo, nós permitimos que seja dado um toque lateral.

Controle do Jogador

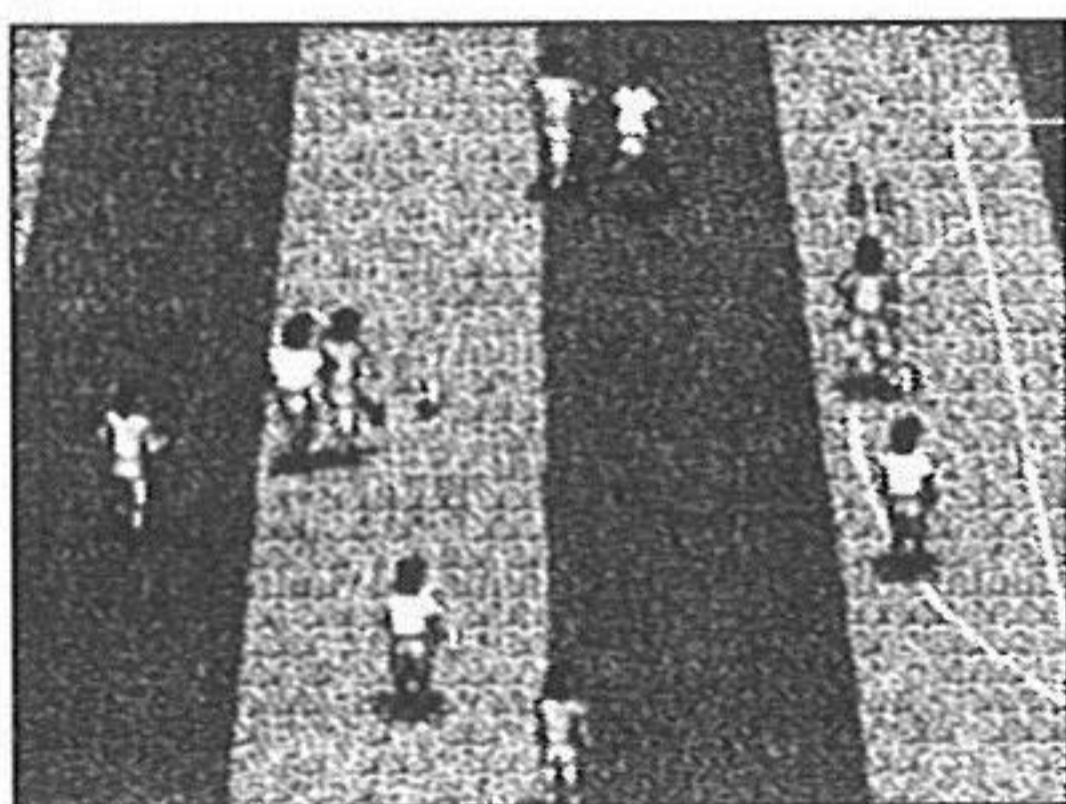
Em World Championship Soccer II você controla um jogador e exerce influência sobre um segundo jogador. O jogador em controle possui um número colorido sobre a cabeça representando a sua posição original em campo. O controle do jogador muda automaticamente para deixá-lo mais próximo da bola. Além do jogador com um número sobre a cabeça, você também tem algum controle do jogador que está chegando perto do atacante. Apertando o botão de carrinho no momento certo, fará com que o jogador execute uma jogada defensiva perfeita diante do atacante.

Correndo

O **Botão D** controla a movimentação do jogador que você controla. O controle da bola é automático (porém ela pode ser perdida se viradas muito bruscas forem feitas).

PASSANDO

Existem três maneiras de se passar a bola em World Championship Soccer II. A mais óbvia é o modo de passe. O jogador passará a bola para o companheiro mais próximo da direção para a qual ele está virado. Caso não haja nenhum jogador naquela direção, um passe a meia força será feito na direção para a qual ele está virado. O botão padrão para essa função é o **botão B**.



A segunda forma de fazer um passe usa o botão de chute. O jogador selecionado chutará a bola na direção para a qual ele está voltado. Essa estratégia é perfeita para sair da defesa fazendo com que um jogador receba a bola em velocidade.

Finalmente o botão de chute a gol pode ser usado para passar a bola para o campo de ataque. Aqui o jogador chutará a gol independentemente da direção para a qual ele está voltado. Útil nos níveis baixos de dificuldade, o uso dessa tática causará a derrota nos níveis médios e altos.

Cabeceando a Bola

A bola pode ser cabeceada quando ela estiver no ar. Aperte o **botão A** para tentar acertar a bola e cabeceie-a na direção apontada pelo comando de direções.

Fazendo um Carrinho

Quando se está na defesa, um carrinho pode ser feito apertando-se o botão correspondente (**botão C** como padrão) a apertando o **Botão D** na direção certa. Qualquer jogador que dê um carrinho, estará fora de ação por cerca de dois segundos em seguida, portanto essa tática defensiva deve ser usada corretamente.

O Goleiro

World Championship Soccer II possui goleiros automáticos para defesas. O jogador assume o controle do goleiro quando a bola está em suas mãos ou quando ele está prestes a chutá-la.

O Escanteio

O escanteio é dado quando um time chuta a bola para fora pela sua linha de fundo. Os comandos de chutes comuns estão ativos.

O Arremesso Lateral

O arremesso lateral é dado quando uma equipe chuta a bola para fora das linhas laterais.

Botão A

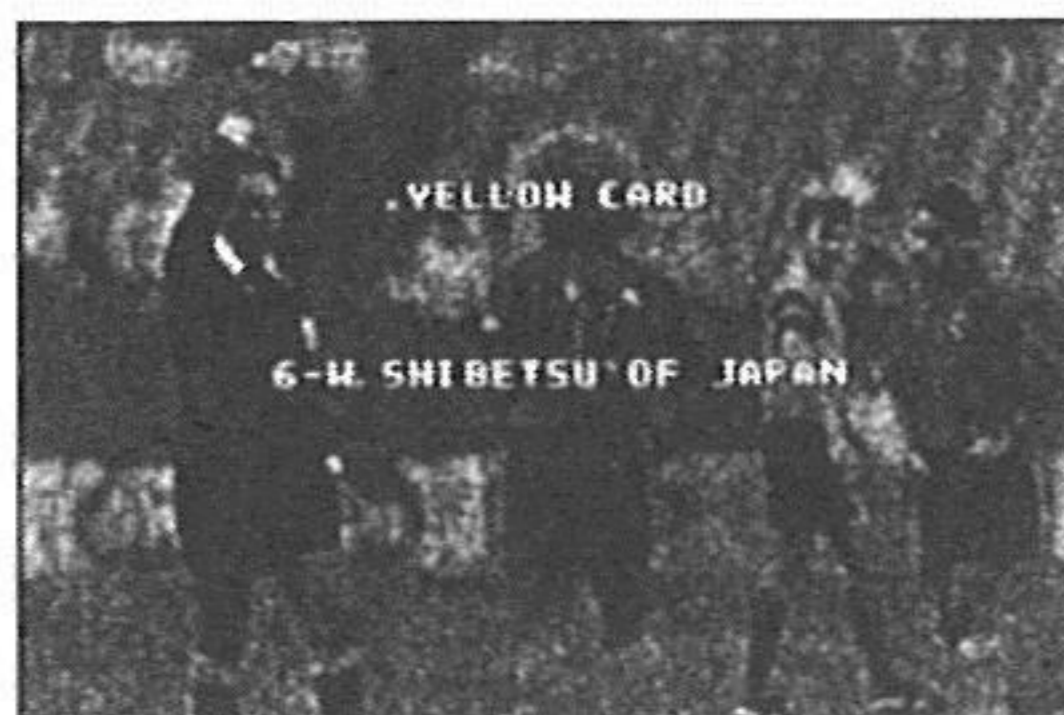
O jogador arremessará a bola na direção do gol adversário, independentemente da direção para a qual ele está voltado.

Botão B

O jogador arremessará a bola para o companheiro mais próximo na direção para a qual ele está voltado. Se nenhum jogador estiver naquela direção, um arremesso a meia força será feito na mesma direção.

Botão C

O jogador arremessará a bola na direção em que ele estiver voltado.



A Falta (Cartões Amarelos e Vermelhos)

Uma falta acontece quando um jogador atinge o adversário antes de atingir a bola. Uma falta violenta pode resultar em um cartão amarelo para o jogador que a cometeu. Um tiro livre é dado à equipe que sofreu a falta. Uma falta extremamente violenta pode resultar em um cartão vermelho para o jogador que a cometeu, sendo expulso do jogo, fazendo com que o time jogue com um jogador a menos. Um jogador que recebe dois cartões amarelos também será expulso de campo.

O Tiro Livre

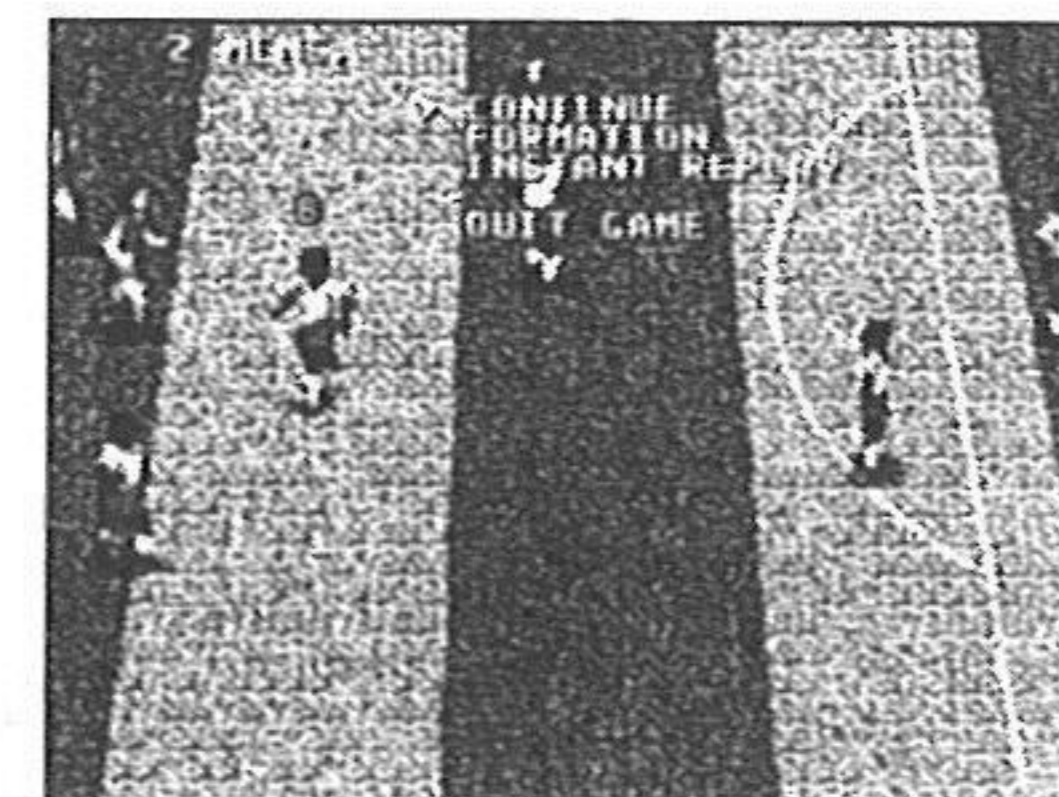
Quando uma falta é dada pelo juiz, haverá um tiro livre. O time que sofreu a falta recomeçará o jogo do ponto onde ocorreu a falta e o time que a cometeu deve ficar a uma distância de pelo menos 9 metros da bola até que a falta seja cobrada. Se a falta for cometida próxima do gol adversário, o time que a cometeu automaticamente montará uma barreira de jogadores para proteger o gol.

O Pênalti

Ocorre um pênalti quando uma falta é cometida dentro da área de defesa. O pênalti é um tiro livre da marca de pênalti. Use o estilo de chute (chute a gol, passe ou chute) que você preferir. Nenhum jogador, a não ser o goleiro, pode entrar na área até que o pênalti seja batido.

Prorrogação

Se o jogo terminar empatado, você jogará dois tempos adicionais de 10 minutos cada. Caso o empate persista, o jogo será decidido em cinco cobranças de pênaltis para cada equipe. O time que converter o maior número de pênaltis vence!



A Tela de Pausa

Durante o jogo é possível ver um replay da última ação do jogo ou alterar a formação do time. Quando o **botão Início** for apertado para pausar o jogo, as direções para cima e para baixo selecionam opções adicionais. Durante o replay, apertando-se os **botões A, B** ou **C** retornará ao jogo.

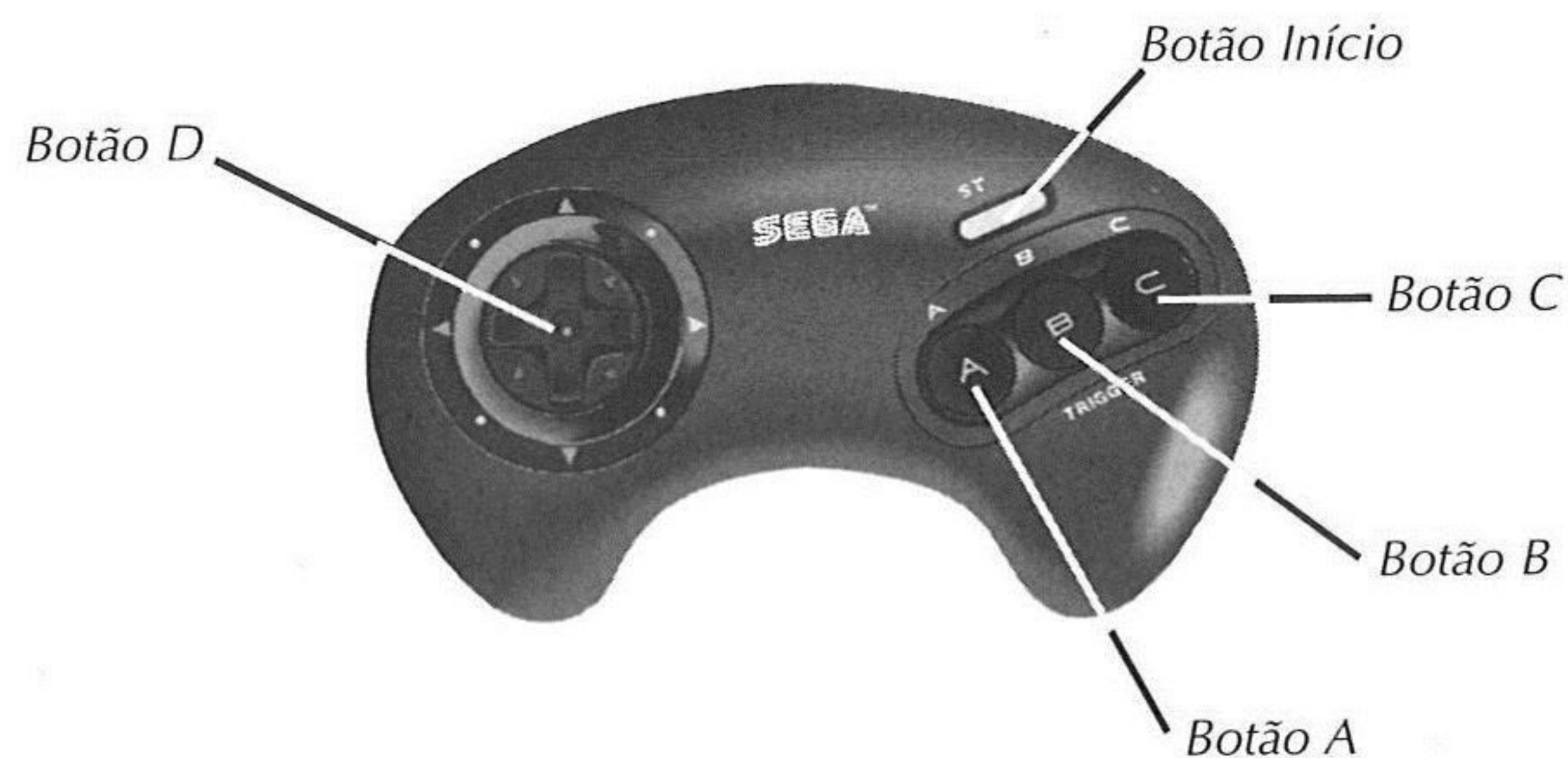
SUPER VOLLEYBALL

MATCH POINT

A vibração do verdadeiro voleibol, com cortadas, bloqueios perfeitos e serviços que desafiam as leis da física, e mais importante ainda, um excelente trabalho de equipe. Escolha uma das oito equipes, ou crie a sua e enfrente as outras sete no modo de um jogador. Jogue contra um amigo no modo de dois jogadores, ou escolha duas equipes e deixe o Mega Drive mostrar como faz.

ASSUMA O CONTROLE

Antes de jogar, aprenda quais as funções que podem ser realizadas por cada botão durante o jogo.



Botão D

- Pressione para cima, para baixo, esquerda ou direita, para movimentar o marcador nas telas de decisão.
- Pressione junto com o **Botão A** para realizar determinados tipos de serviço.

- Pressione junto com o **Botão A** para iniciar determinados tipos de cortada.
- Pressione ao receber para preparar o início do ataque.

Botão Início

- Pressione para iniciar o jogo.
- Pressione para pausar a ação: pressione novamente para recomençar o jogo.

Botão A

- Pressione para cortar, servir e receber.

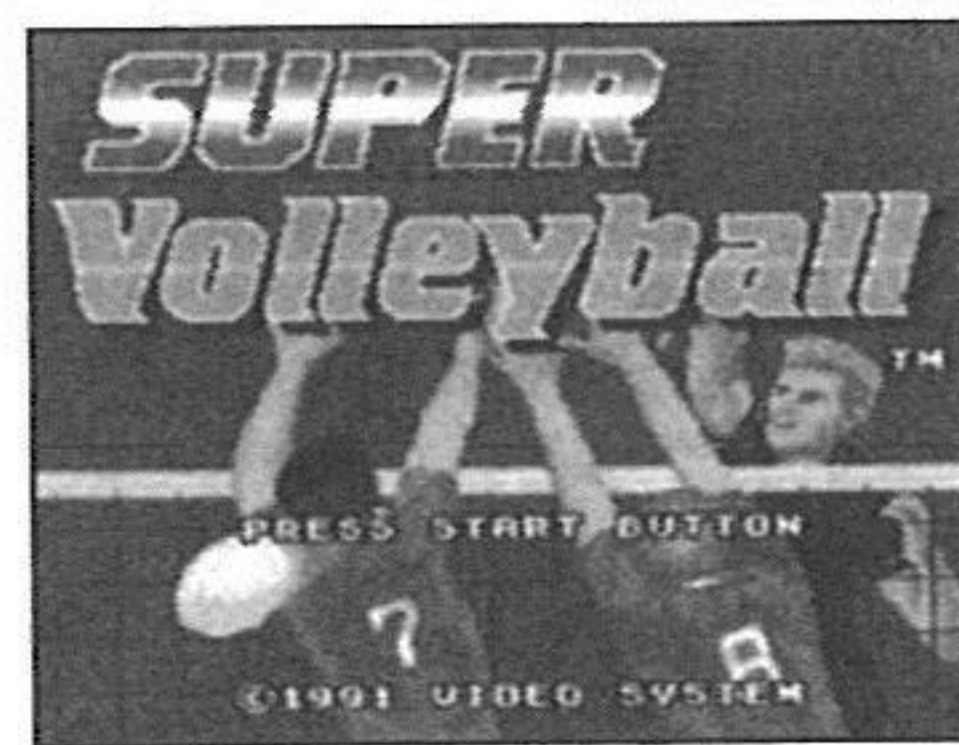
Botão B

- Pressione para bloquear.
- Pressione para iniciar determinados tipos de cortadas.

Botão C

- Pressione para realizar uma substituição durante o jogo (somente USA, URS e JPN).

EM PLENO JOGO



Quando aparecer a tela de apresentação pressione o **Botão Início** para que apareça a tela de Seleção de Modo. (Para ver o jogo demonstração, não pressione qualquer botão na tela de apresentação. A demonstração aparecerá automaticamente depois de alguns momentos).

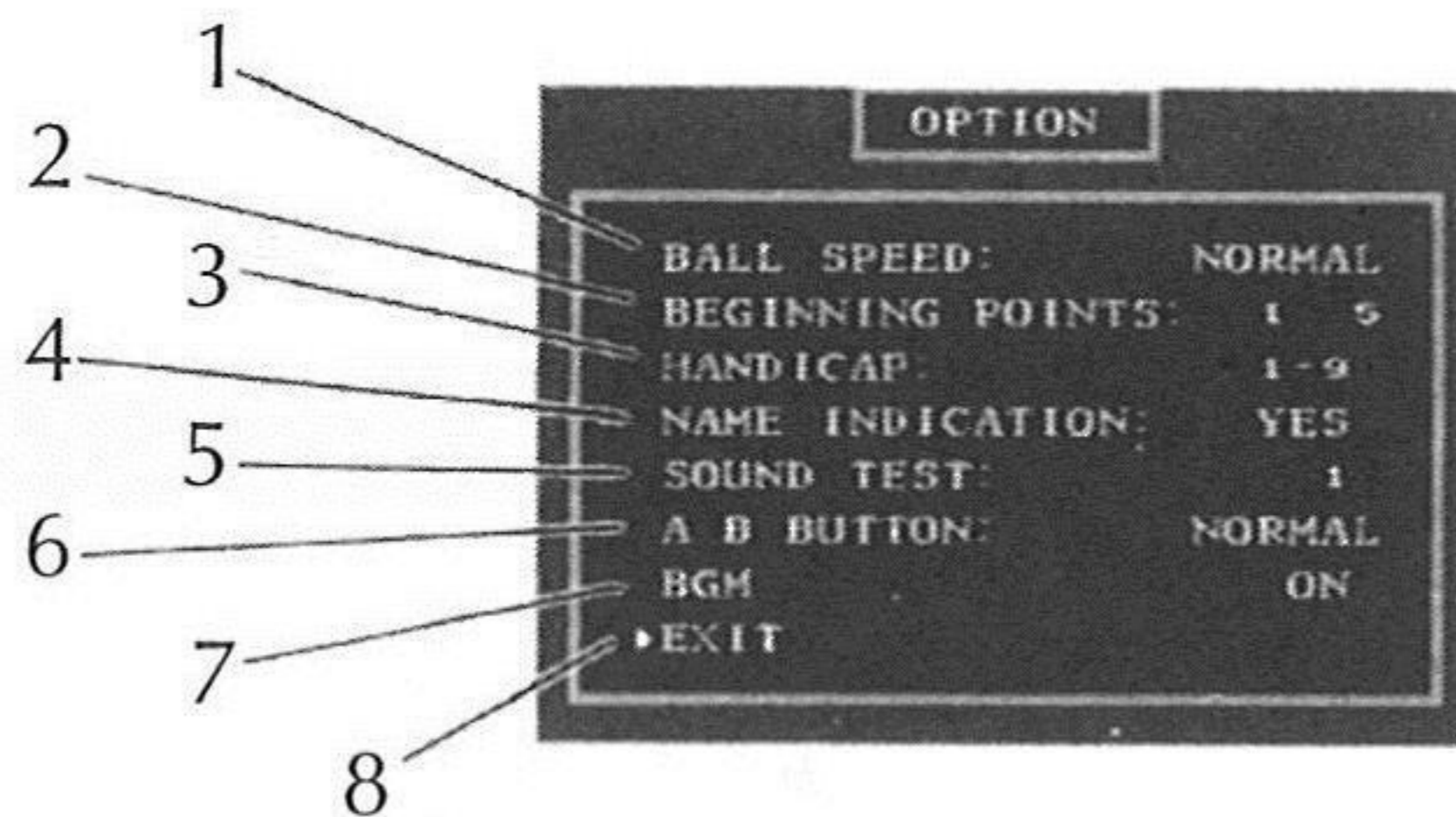
SELEÇÃO DE MODO

Escolha o jogo de um ou dois jogadores, monte sua própria equipe, selecionando "Team Edit", selecione "Watch" e vire um espectador, ou escolha "Option" e estabeleça determinadas condições de jogo antes de começar a jogar. Desloque o marcador utilizando o **Botão D** e pressione o **Botão A** ou **C**.

Observação: Pressionando em qualquer momento o **Botão B**, volta-se à tela anterior.

OPÇÃO

Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, posicionando o marcador próximo a uma categoria, e pressione então para a direita ou para a esquerda para circular através das escolhas.

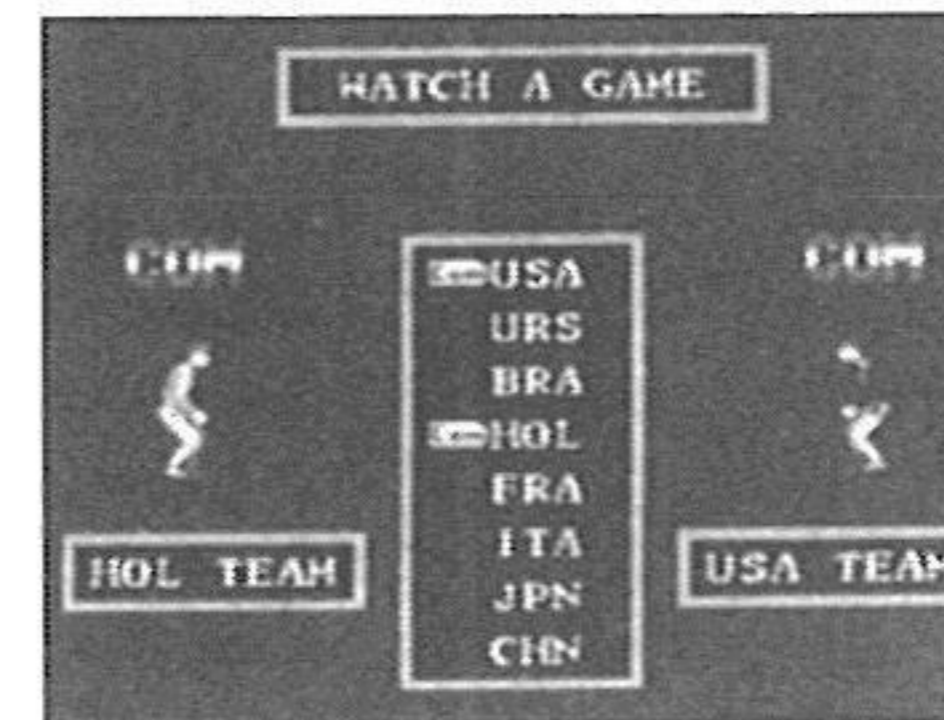


- 1 A velocidade da bola quando atingida (Lenta, Normal, Rápida).
- 2 A pontuação do jogo no instante em que você começou a jogar.
- 3 Use junto com "Beginning Points" (Pontos do Início). Você pode dar a qualquer equipe, uma vantagem de até quatro pontos.

- 4 Escolha "Yes" (Sim) caso você queira ver os nomes dos jogadores e suas qualidades de jogo. O jogo desenvolve-se mais depressa quando os nomes não são mostrados, mas se você tiver que montar sua própria equipe, a procura dos nomes poderá ajudá-lo a planejar suas estratégias de jogo.
- 5 Escolha qualquer um dos 36 efeitos de som usados no jogo. Pressione o **Botão D** para direita ou para a esquerda para localizar um número entre 1 e 36, e pressione o **Botão A** ou **C** para ouvir o som.
- 6 Você tem a opção de reverter as funções dos **Botão A** e **B**, para fazê-lo, escolha "Swap".
- 7 Para ouvir música de fundo enquanto você joga, escolha "On". Selecione "Off" caso você prefira jogar sem música.
- 8 Depois de você fazer suas escolhas, desloque o marcador para "Exit" e pressione o **Botão A** ou **C**.

O MELHOR ASSENTO DA CASA!

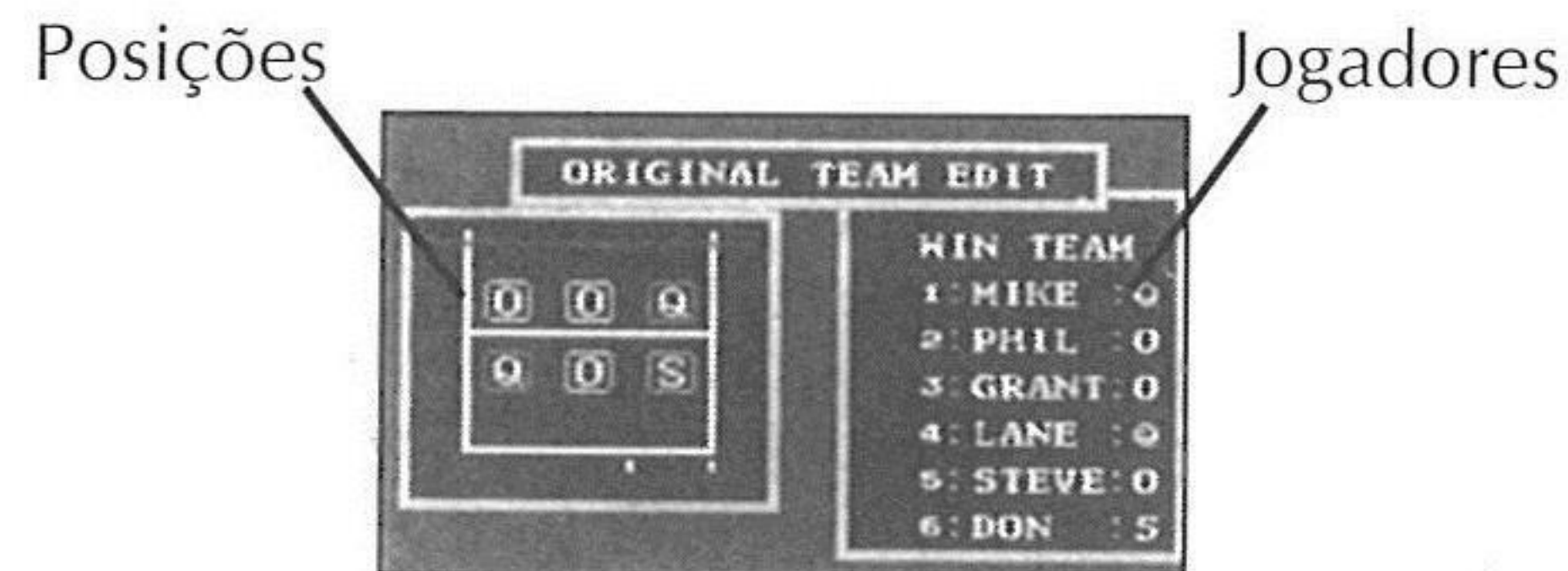
Ser um espectador pode ser uma boa maneira de desenvolver estratégias de ataque. Movimente o marcador para "Watch" e pressione o **Botão A** ou **C**. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo, posicionando os marcadores junto às equipes que você



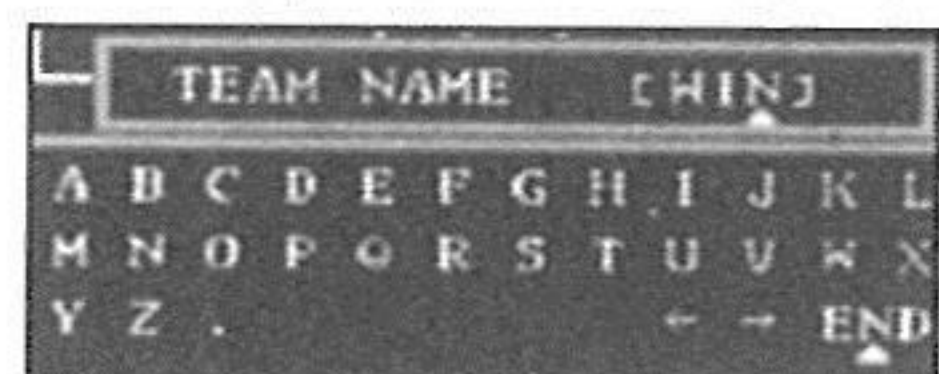
escolher. A equipe indicada à esquerda, aparecerá no lado esquerdo da tela de jogo e a equipe mostrada à direita, aparecerá no lado direito. Pressione o **Botão A** ou **C**, quando estiver satisfeito com suas escolhas. As duas equipes selecionadas, disputarão um jogo normal de melhor de cinco.

FAÇA VOCÊ MESMO

Você pode montar sua própria "Super equipe" e colocá-la para competir. Desloque o marcador para "Team Edit" e pressione o **Botão A** ou **C**.

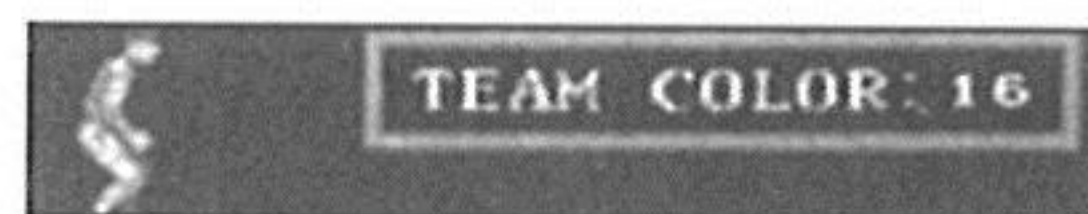


O primeiro passo é escolher um nome para a equipe. Na janela das letras, pressione o **Botão D** para cima, para baixo, para esquerda ou direita para posicionar o marcador sobre a letra que você quiser. Pressione o **Botão A** ou **C** para introduzi-la. Caso



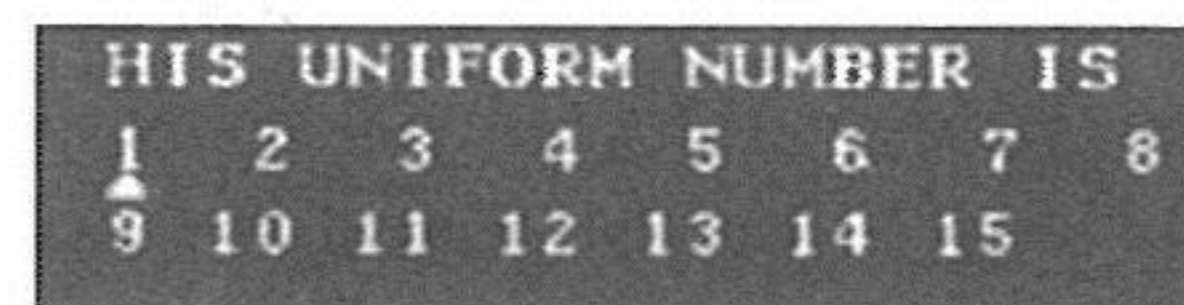
você cometa um erro, ou quiser mudar uma letra já escolhida, desloque o marcador para uma das setas e pressione o **Botão A** ou **C**. Você poderá introduzir até

3 caracteres. Ao final, pressione o **Botão A** ou **C**. O nome da equipe aparecerá na parte superior da lista de jogadores.

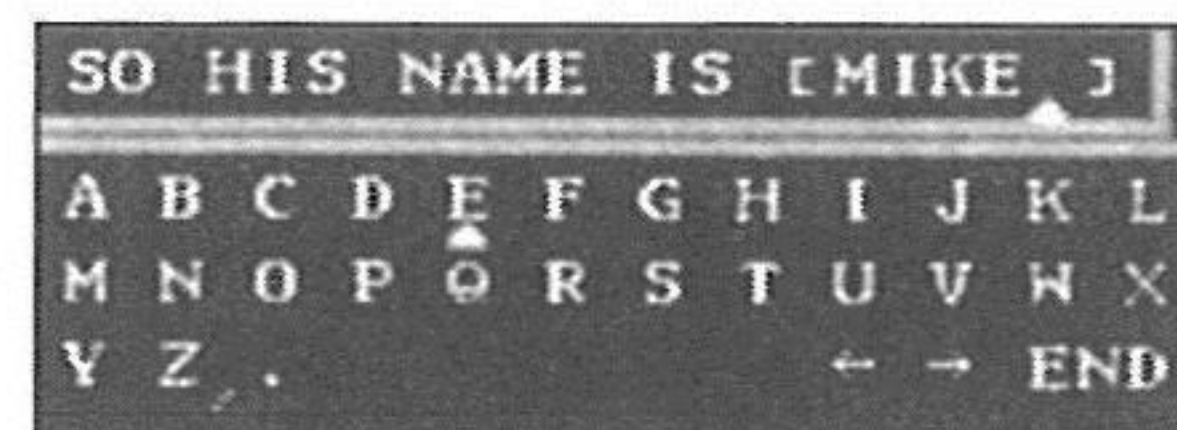


A seguir você deve organizar sua equipe. Escolha uma cor para o uniforme dos jogadores. Existem 16 opções. Na parte inferior esquerda da tela, você terá a expressão "Team Color" (Cor da Equipe), e à direita dela, existe um número. Pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita para mudá-lo e observe o jogador à esquerda da tela pra ver os vários uniformes. Pressione o **Botão A** ou **C** quando tiver se decidido por uma cor.

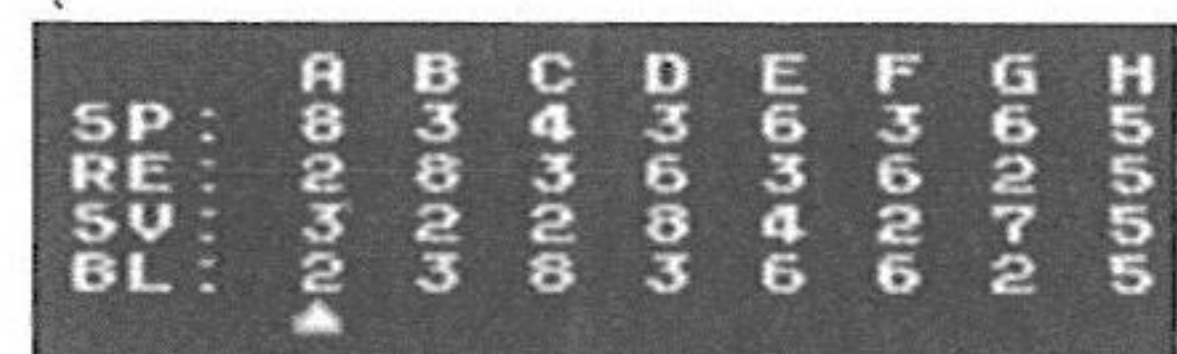
A janela de posições mostra um típico alinhamento de início de jogo em voleibol normal. "Q" representa uma posição onde um atacante rápido é essencial. "O" é uma posição onde um ataque aberto é mais eficiente. "S" representa a posição do jogador que está no saque. No Super Volleyball, o saque é automático, mas você pode mudar o tipo de saque. Você perceberá que um atacante rápido e um levantador também estão posicionados na linha de trás. Eles atacam do fundo da quadra, o que pode ser muito eficiente. O jogador que serve não é mostrado.



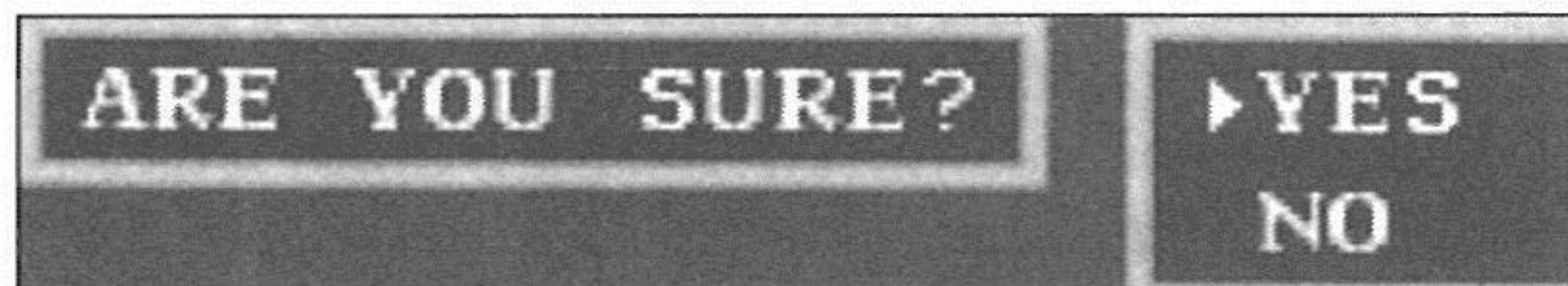
Para dar um número ao uniforme do seu jogador, posicione o marcador sob qualquer número que apareça na janela correspondente e pressione o **Botão A** ou **C**. O número aparecerá na coluna à esquerda da lista de jogadores.



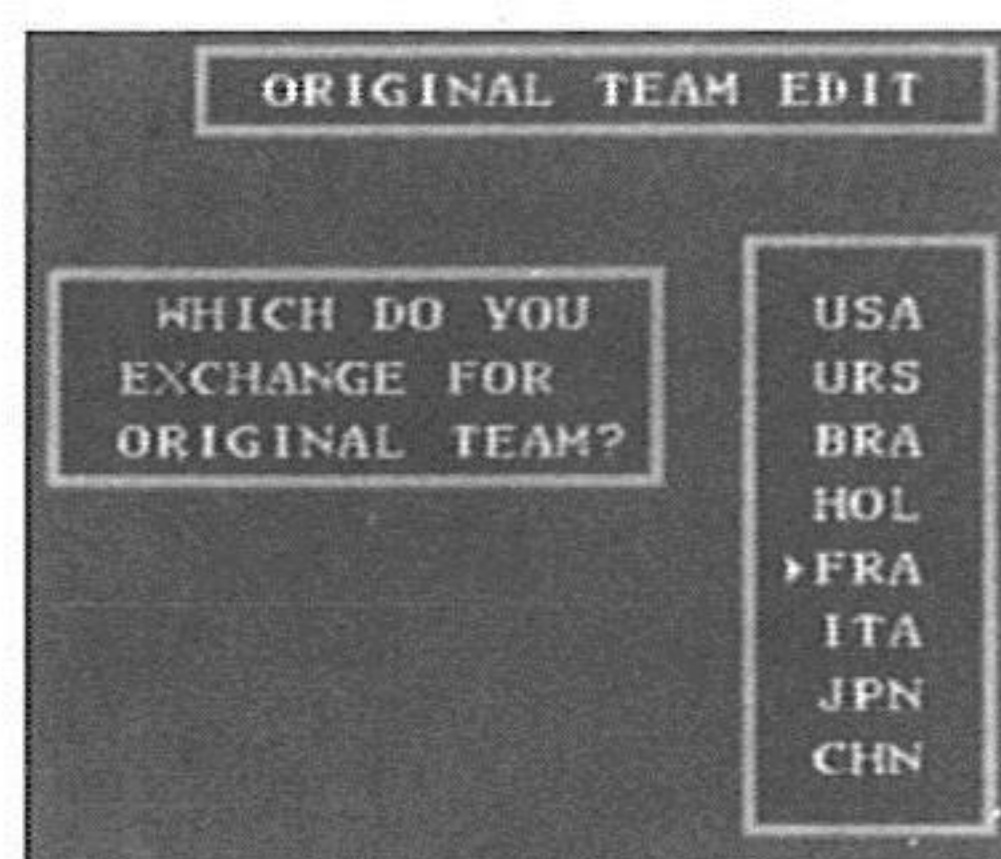
Agora dê nomes aos jogadores. Você pode introduzir até cinco caracteres. Utilize a janela de letras como utilizou para dar nomes à equipe. Pressione o **Botão A** ou **C** quando tiver terminado e observe que o nome aparecerá na coluna central da lista de jogadores.



Em voleibol os jogadores são classificados dentro de quatro atividades principais: cortadas, recepção, saque e bloqueio. Você pode dar aos seus jogadores, um dos oito níveis de habilidade. Cada área é dividida em uma escala de 1 a 8. Pressione o **Botão D** para esquerda ou direita até ficar sob o arranjo desejado (A-H) e pressione o **Botão A** ou **C**.



Repita os passos anteriores para os outros cinco jogadores. Quando você completar as seleções para o sexto jogador, aparecerão as palavras "Are you sure?" (Você tem certeza?). Se você tiver certeza em suas escolhas, selecione "Yes" (Sim). Caso contrário, selecione "No" (Não) e pressione o **Botão A** ou **C** para passar novamente pelas telas de seleção e verificar suas decisões.

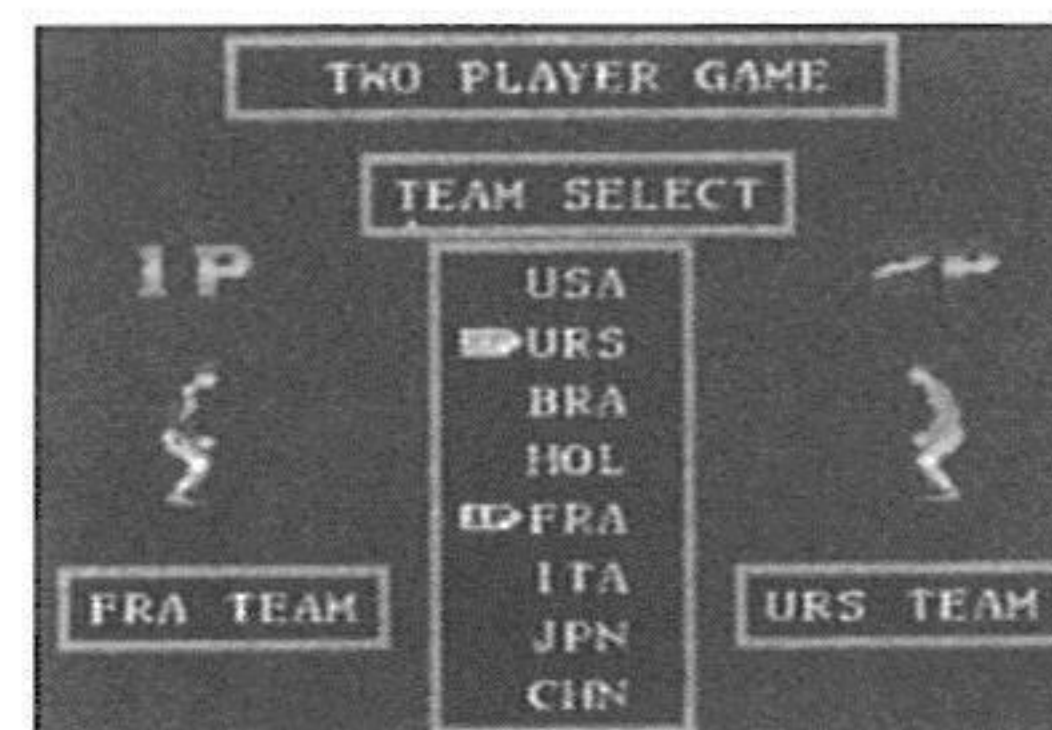


Para introduzir sua equipe na competição, você tem que retirar uma das equipes integrantes do grupo. Posicione o marcador próximo à equipe que quer substituir e pressione o **Botão A** ou **C**. O nome da sua equipe aparecerá em seu lugar. Pressione o **Botão A** para voltar à tela de seleção do modo.

Todas as seleções devem ser feitas utilizando o joystick 1, mesmo no jogo de 2 jogadores, para montar as equipes. Depois, na tela "Team Select" (Escolha a equipe), escolha a equipe que você montou. Não esqueça de dar um nome à mesma!

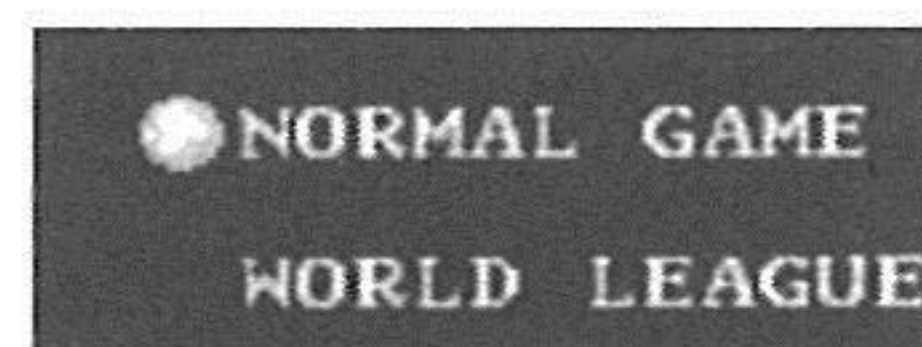
Lembre também que se você desligar o aparelho, o registro da sua equipe original será apagado. Se posteriormente você introduzir a senha, a equipe que foi substituída na competição por sua equipe, reaparecerá e você poderá jogar com eles novamente.

JOGO DE DOIS JOGADORES



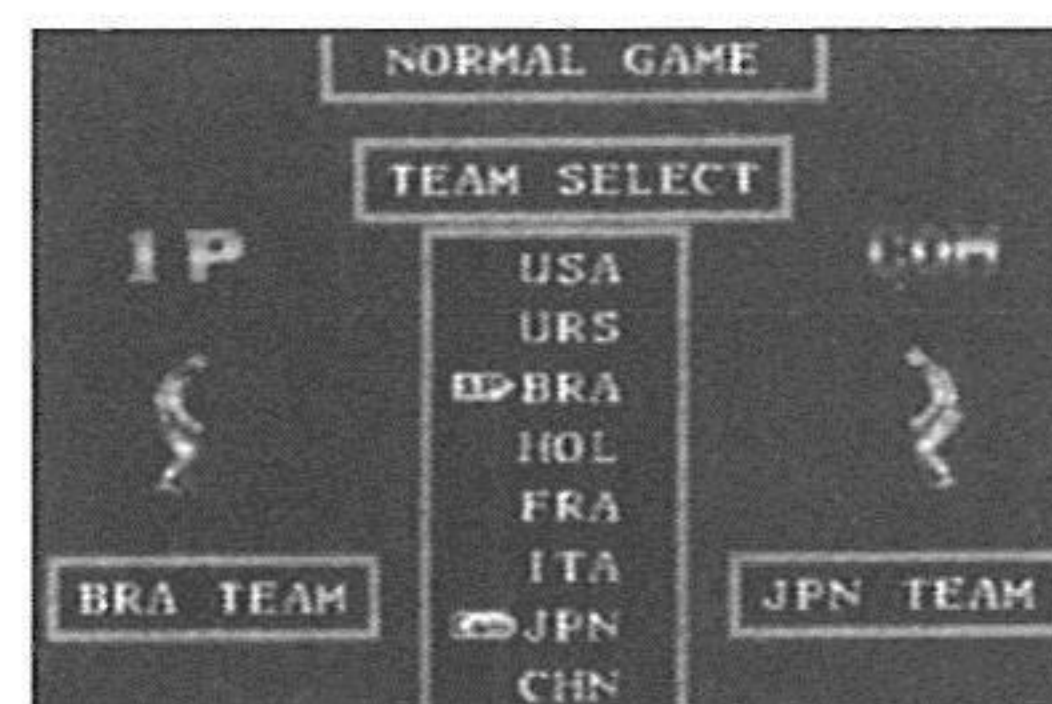
Enfrente um amigo em um jogo de melhor de cinco. Depois de selecionar "2 Player Game" (Jogo de 2 jogadores) e pressionar o **Botão A** ou **C** (joystick 1) aparece a tela de seleção de equipes. Utilize o **Botão D** para movimentar os respectivos marcadores até as equipes desejadas. Quando ambos os jogadores tiverem escolhido suas equipes, pressione o **Botão A** ou **C** (em ambos os joystick) para passar à tela de jogo.

JOGO DE UM JOGADOR



Nesta batalha contra o mega Drive você poderá jogar um torneio de melhor de cinco contra qualquer uma das outras sete equipes, promovendo inclusive um torneio (World League).

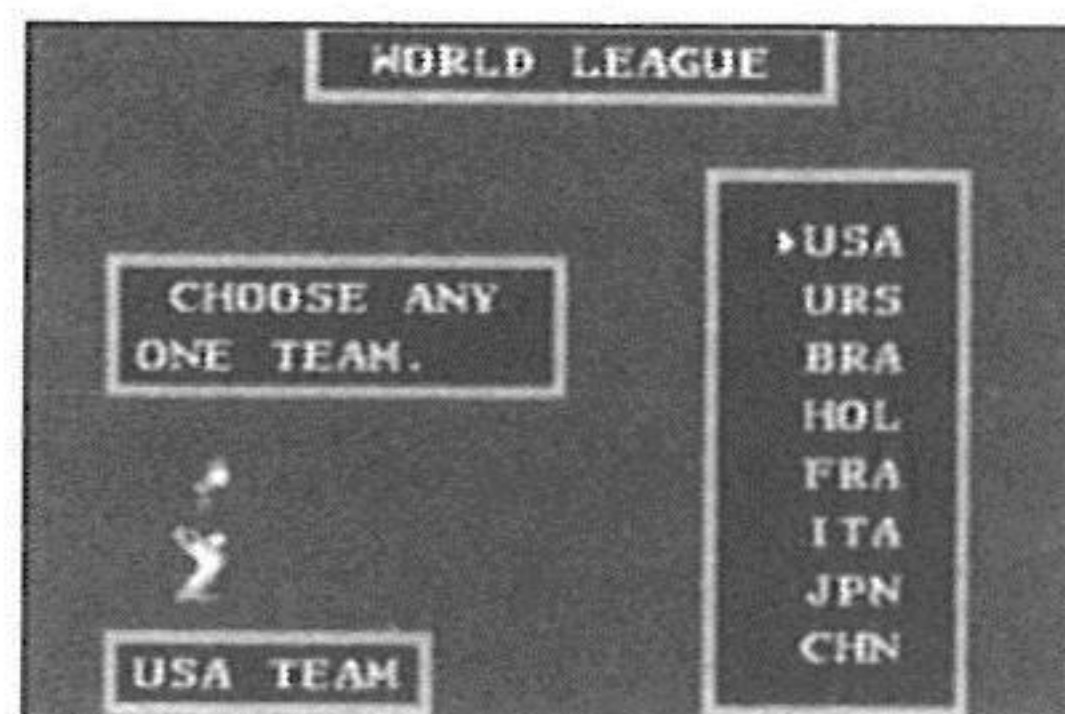
JOGO NORMAL



Na tela da seleção de jogo, posicione o marcador próximo a "Normal Game" (Jogo Normal) e pressione o **Botão A** ou **C**. Escolha uma equipe da próxima tela que aparecer, posicionando o marcador próximo à sua escolha e pressionando o **Botão A** ou **C**. Você poderá selecionar uma equipe para o Mega Drive (Apenas repetindo o processo). Pressione o **Botão A** ou **C** após escolher as equipes e

logo aparecerá a tela "Versus", mostrando as equipes escolhidas e as cores dos seus uniformes.

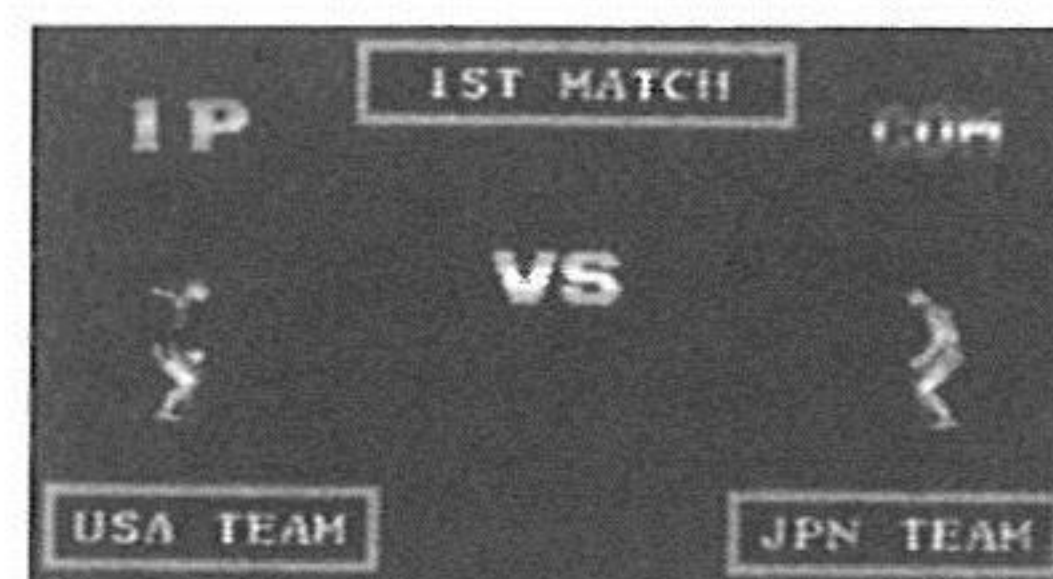
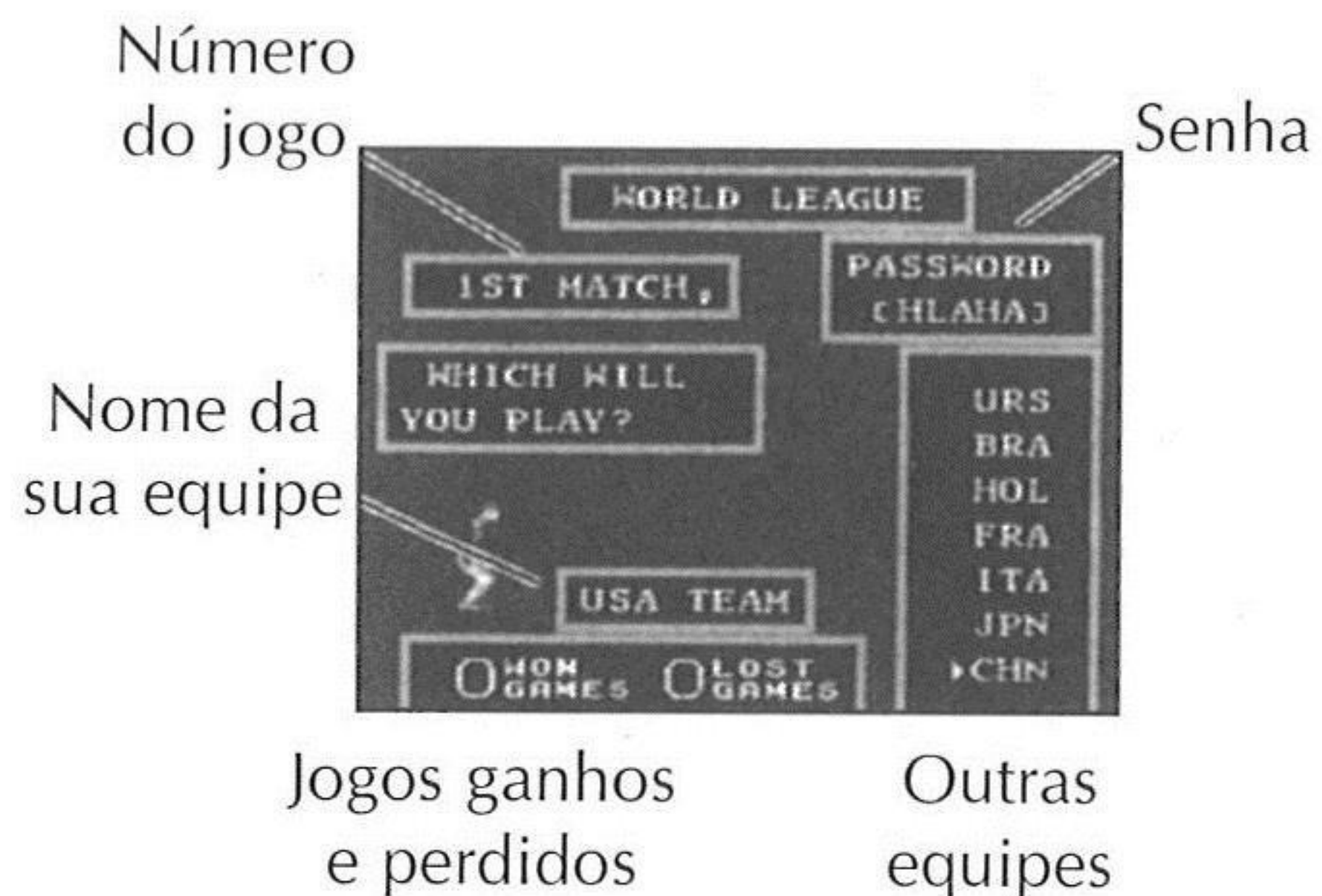
LIGA MUNDIAL



Posicione o marcador próximo as "World League" (Liga Mundial), na tela Game Select e pressione o **Botão A** ou **C**. Se você estiver jogando pela primeira vez ou se você quiser começar desde o início com uma nova equipe, selecione "Start" na janela Start /

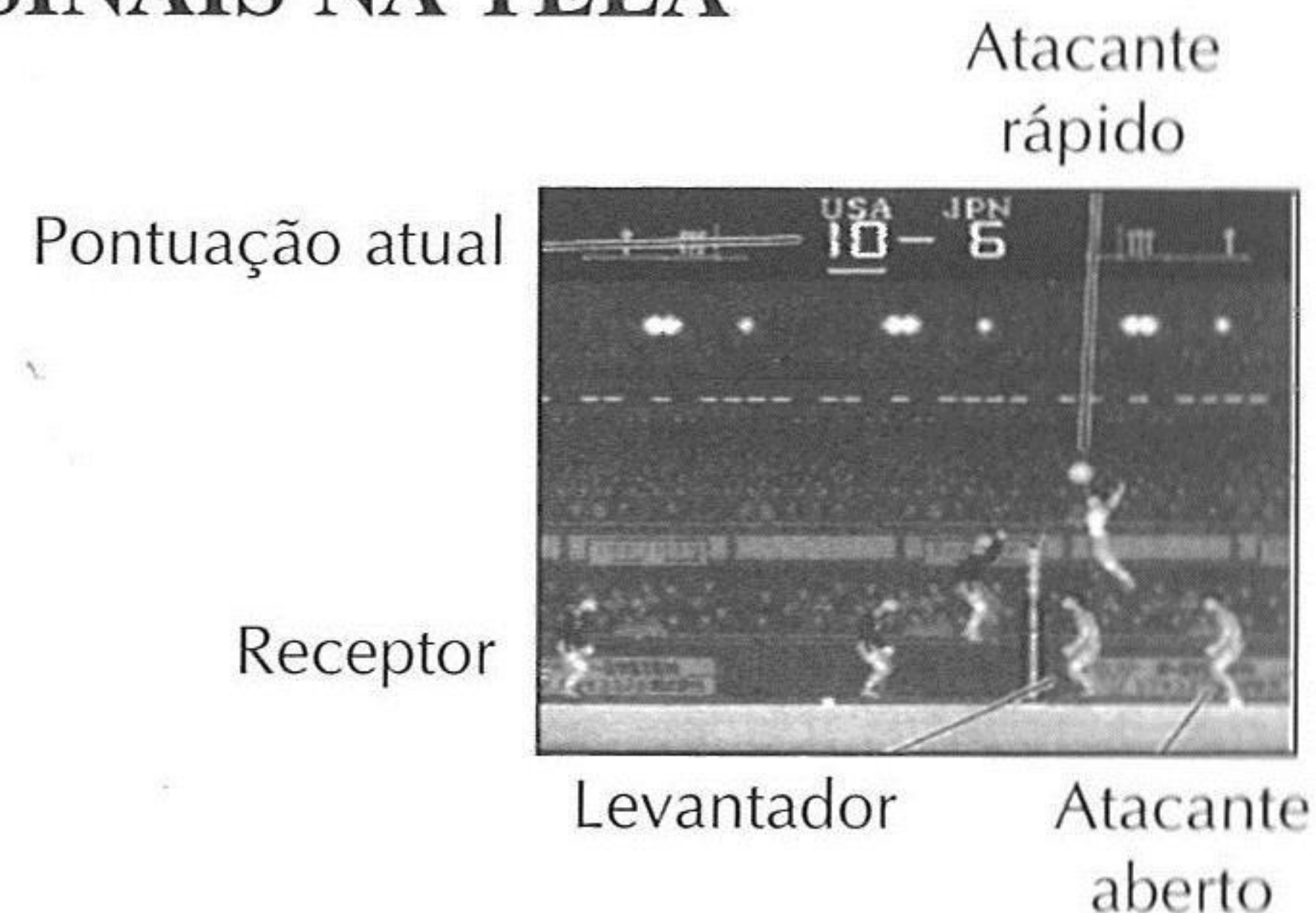
Continue. Para continuar onde você deixou um jogo anterior, selecione "Continue". Pressione o **Botão A** ou **C** para introduzir sua seleção.

Selecione uma das oito equipes mostradas, posicionando o marcador próximo a ela e pressionando o **Botão A** ou **C**. Observe que a equipe indicada pelo marcador, aparece no canto esquerdo da tela.



Agora é a hora de escolher seu primeiro adversário. Você poderá escolher qualquer uma das sete equipes relacionadas. As primeiras equipes da lista são geralmente mais fortes que as outras. Posicione o marcador próximo ao adversário desejado e pressione o **Botão A** ou **C**. A tela "Versus" é seguida pela tela do jogo.

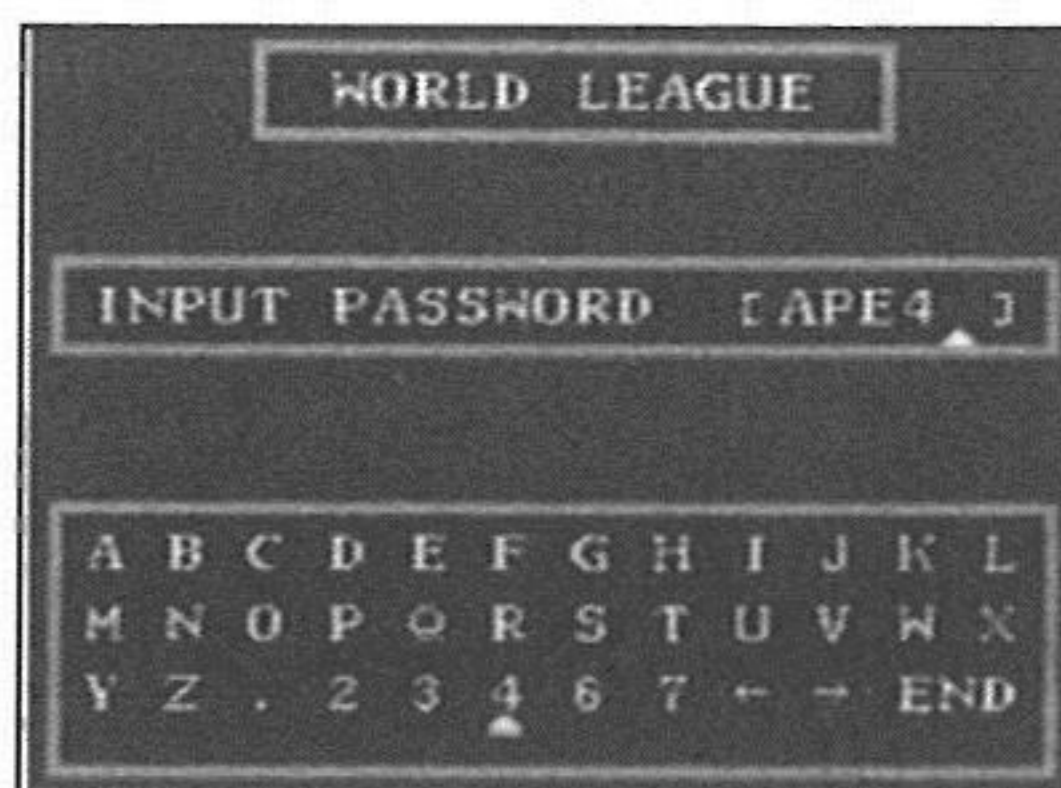
SINAIS NA TELA



A bola fica vermelha quando for o momento de bater.



INTRODUÇÃO DA SENHA



Utilizando a senha, você pode continuar (no modo de um jogador) de onde parou anteriormente. Selecione "1 Player Game" (Jogo de 1 jogador) na tela de seleção de modo e "Continue" na janela Start / Continue. Aparecerá a janela de caracteres para a senha. Posicione o marcador sob o caractere que você quiser introduzir (até cinco) e pressione o **Botão A** ou **C**. Pressione o **Botão B** para cancelar uma escolha. Para avançar ou retroceder e fazer uma mudança, utilize a seta apropriada. Após a introdução do quinto caractere, o marcador deverá se posicionar automaticamente sob "End" (Fim). Verifique se introduziu a senha correta e pressione o **Botão A** ou **C**. O Mega Drive indicará se cometeu um erro. Se tudo estiver correto, seu próximo passo será escolher seu próximo adversário.

Observação: A função senha aplica-se apenas no modo de Liga Mundial de um jogador.

REGULAMENTO

Jogo: Cada jogo é baseado no sistema de melhor de cinco. A primeira equipe a ganhar três "sets", ganha o jogo. O ganhador de um "set" é a equipe que conseguir primeiro 15 pontos. Se o "set" estiver empatado em 14 pontos, o "set" continuará até que uma das equipes possa ganhar por uma diferença de pelo menos 2 pontos, mas a primeira equipe que conseguir 17 pontos ganha o "set". Caso seja necessário um quinto "set", não se aplicará a lei da vantagem. Cada equipe poderá marcar pontos, mesmo que não esteja no saque.



RESULTADOS

| | USA | JPN |
|---------|-----|-----|
| SERVE : | 26 | 10 |
| ACE : | 1 | 1 |
| RATE : | 3% | 10% |
| SPIKE : | 14 | 22 |
| ACE : | 7 | 4 |
| RATE : | 50% | 18% |
| BLOCK : | 22 | 9 |
| ACE : | 12 | 0 |
| RATE : | 54% | 0% |

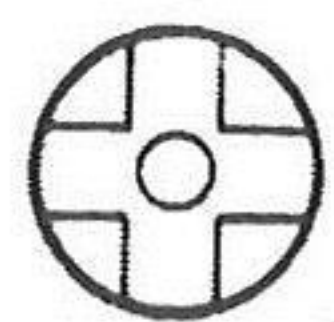
No fim de cada jogo, o Mega Drive analisa o desempenho das duas equipes. O número de saques, bloqueios e cortadas é apontado, assim como o número de pontos conseguidos de primeira (Ace) em cada categoria. Finalmente é mostrada a porcentagem do total de serviços, bloqueios e cortadas que não foram tocados. Pressione o **Botão A** ou **C**.

OS MELHORES PONTOS

Sacando



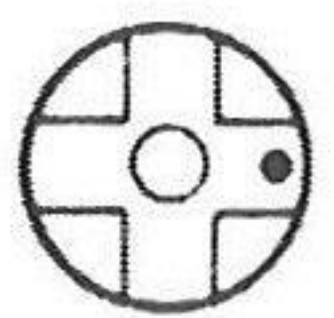
Você pode fazer quatro tipos de saques. Quando a bola estiver no ar, você poderá também utilizar o **Botão D** para alterar ligeiramente seu curso. O ponto em cada ilustração, mostra onde pressionar o **Botão D**.



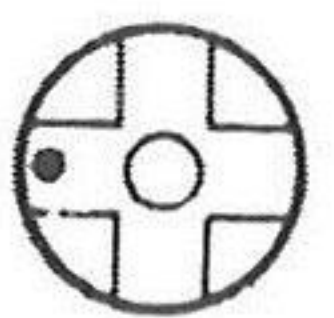
1 Saque conduzido



2 Saque por baixo

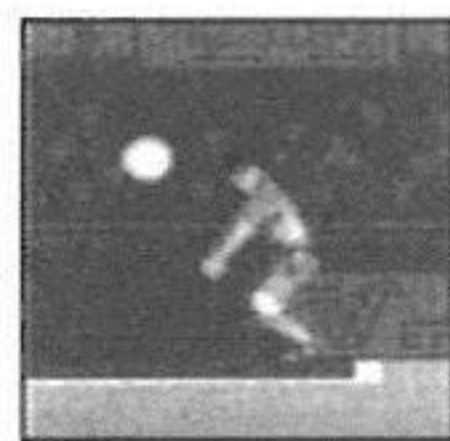


3 Saque com cortada saltando (pressione à esquerda para o jogador 2)

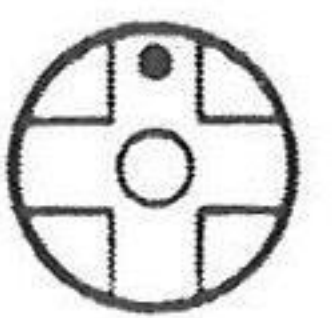


4 Saque por cima (pressione à direita para o jogador 2)

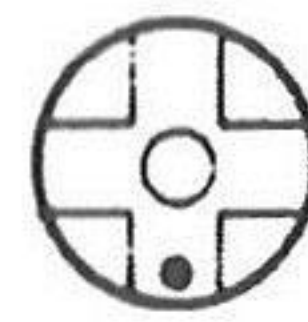
RECEPÇÃO



A defesa receberá diferentes tipos de serviços, vindo de ângulos muito diferentes e em várias velocidades. Utilize o **Botão D** para posicionar seu receptor e pressione (como mostrado nas ilustrações) em conjunto com o **Botão A** para determinar o método de recepção.



1 Recepção com ataque aberto



2 Recepção com ataque rápido

BLOQUEIO



No Super Volleyball, dois jogadores da linha contra a rede pulam alto juntos. Pressione o **Botão B** para fazê-los pular. A coordenação é tudo. Lembre que existem diferentes tipos de ataque e observe atentamente os atacantes adversários.

CORTADA



O arremesso é realizado automaticamente, mas você pode mudar o tipo de ataque, utilizando um dos métodos mostrados a seguir:

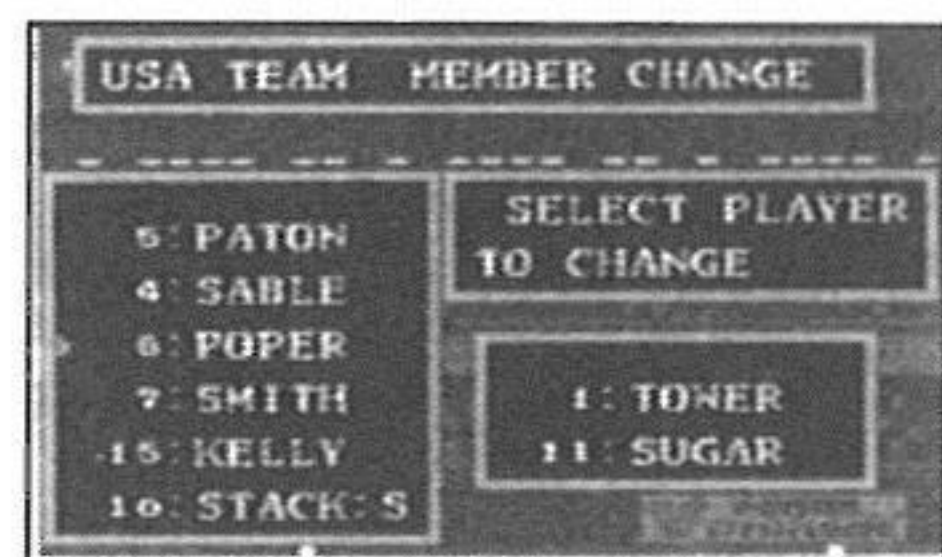
| Ao receber | Ao arremessar | Tipo de ataque |
|--|----------------|----------------|
| Pressione Botão A | | Normal |
| Botão D para baixo + Botão A | | Rápido |
| Botão D para baixo + Botão A | Botão B | Com atraso |
| Botão D para cima + Botão A | | Aberto |
| Botão D para cima + Botão A | Botão B | De fundo |

TÉCNICAS ESPECIAIS

- Quando um jogador salta para se preparar para um ataque aberto ou de fundo, você pode pressionar o **Botão A** e o **Botão D** em direção à rede para cortada surpresa. Esta é uma boa técnica para ser usada quando seu serviço for especialmente longo (o receptor adversário pode estar fora de posição).
- Pressionando o **Botão D** para cima quando o atacante estiver pronto para cortar, o resultado será uma finta - um ligeiro toque na bola que encontra os defensores posicionados mais atrás (esperando uma forte cortada).
- Para fazer um saque tipo "jornada", mantenha pressionado o **Botão B**, o **Botão D** para cima e também o **Botão A** para sacar. Você poderá fazer esta jogada apenas uma vez por "set".

SUBSTITUIÇÃO

As equipes dos Estados Unidos (USA), União Soviética (RS) e Japão (JPN), tem mais jogadores que as outras equipes. Eles podem trocar seus jogadores durante o jogo. Se você estiver jogando com uma dessas equipes e quiser efetuar uma substituição, pressione o **Botão C** para que apareça a tela de Substituição de membros da equipe.



Observe o canto inferior direito da tela. Você verá os jogadores que ainda poderá utilizar. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de posicionar o marcador próximo ao jogador que quiser fazer entrar no jogo e pressione o **Botão A** ou **C**. Verifique então a equipe atual (lado esquerdo da tela) e decida qual o jogador que irá substituir. Posicione o marcador próximo a seu nome e pressione o **Botão A** ou **C** para realizar a substituição. Tomara que isso ajude!

SUPER REAL BASKETBALL

SUPER REAL BASKETBALL

Pronto para o jogo? Super Real Basketball traz toda ação para seu video game: roubos rápidos de bola, cestas incríveis, defesas duras, etc. Escolha uma entre as 8 equipes e enfrente o Mega Drive ou um amigo. Aperfeiçoe sua habilidade, derrote seus adversários e prepare-se escolhendo o modo Exhibition (Exibição) para depois fazer uso de toda sua capacidade para o grande Campeonato.

Você é o treinador. Prepare as posições dos jogadores e chame a defesa. Se a equipe começar a falhar, peça tempo e mude de estratégia antes de perder o jogo.

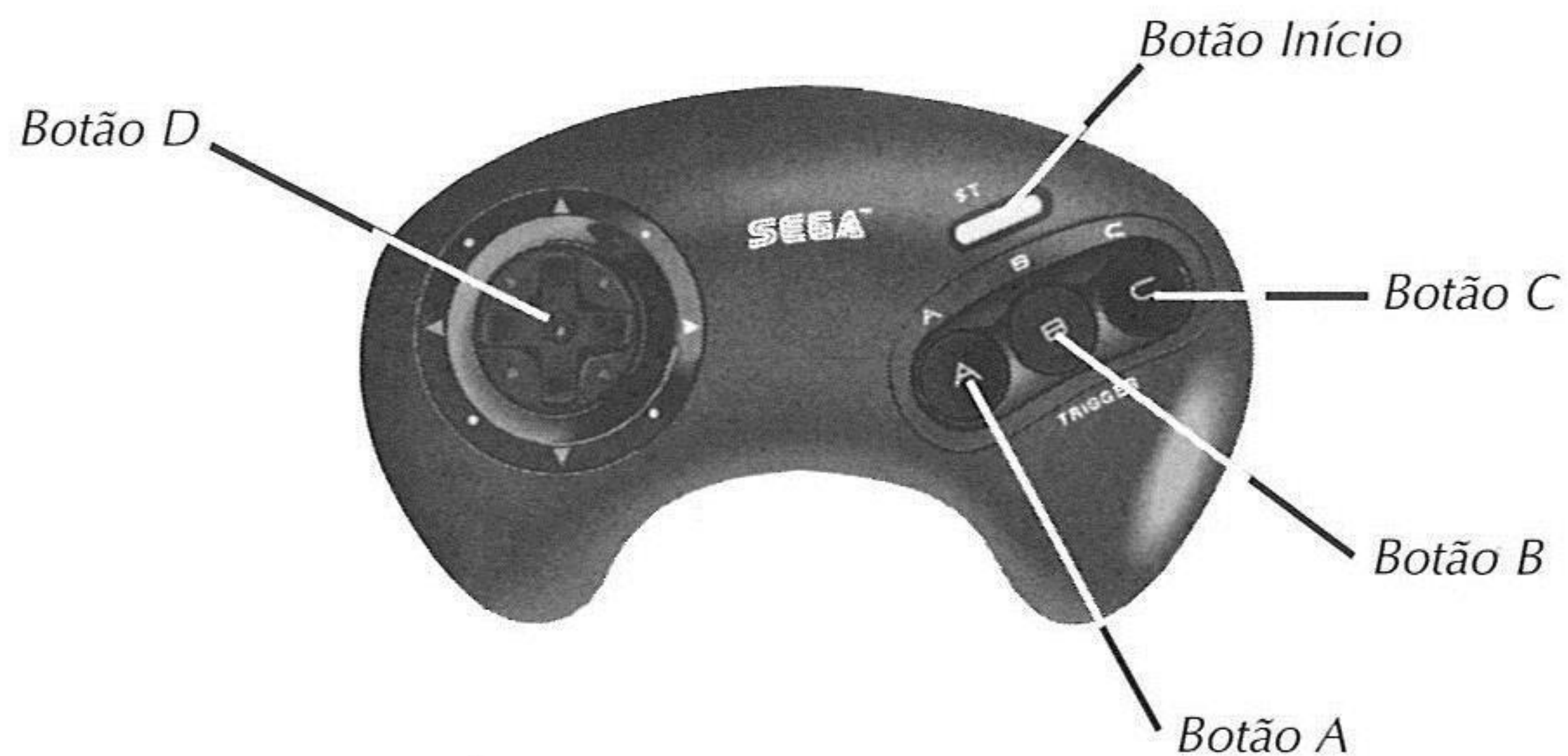
Você é a estrela do jogo. Passe a bola da defesa e prepare a ofensiva. Se estiver ao seu alcance, salte com força e procure fazer a cesta você mesmo.

Eis o Super Real Basketball. Entre na quadra e satisfaça a torcida.



ASSUMA O CONTROLE

Aprenda as diferentes funções de cada botão do seu joystick antes de começar a jogar.



Botão Direcional (Botão D):

- Desloca o indicador de seleção durante a escolha da equipe e modo.
- Durante o ataque, serve para movimentar o jogador com a posse da bola.
- Durante a defesa, serve para movimentar o jogador indicado com a seta.
- Durante o ataque indica a direção de um passe.

Botão Início:

- Inicia o jogo.
- Passa pelas telas de seleção.
- Para e reinicia a ação.

Botão A:

- Pede tempo quando a bola está em jogo.
- Seleciona jogadores nas situações de mudança de posição.

Botão B:

- Faz um arremesso ou encesta a bola.
- Tenta bloquear os arremessos do adversário.
- Na defesa, movimenta a seta de controle até o jogador mais próximo à bola.

Botão C:

- Passa a bola a um companheiro.
- Faz uma arremesso lateral.
- Rouba a bola de um adversário no meio de um drible.
- Pressione o **Botão A, B** ou **C** para bater na bola no início de cada tempo.

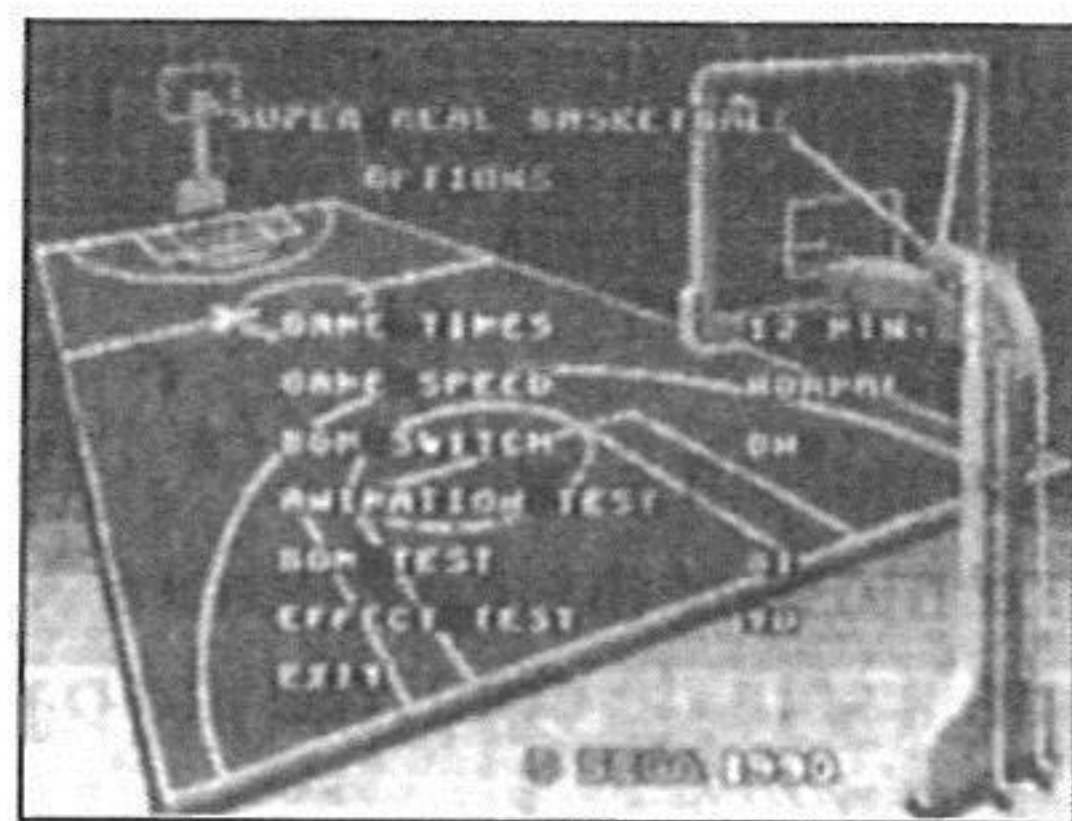
PREPARATIVOS

Quando aparecer a tela de apresentação, pressione o **Botão Início** para chamar a primeira tela de seleção de modo. Porém, se você quiser ver a tela de opções, pressione o **Botão A, B** ou **C**, em lugar de pressionar o **Botão Início**.



OPÇÕES

Na tela, você poderá realizar muitas escolhas, porém, as duas mais importantes referem-se à duração e à velocidade de ação do jogo.



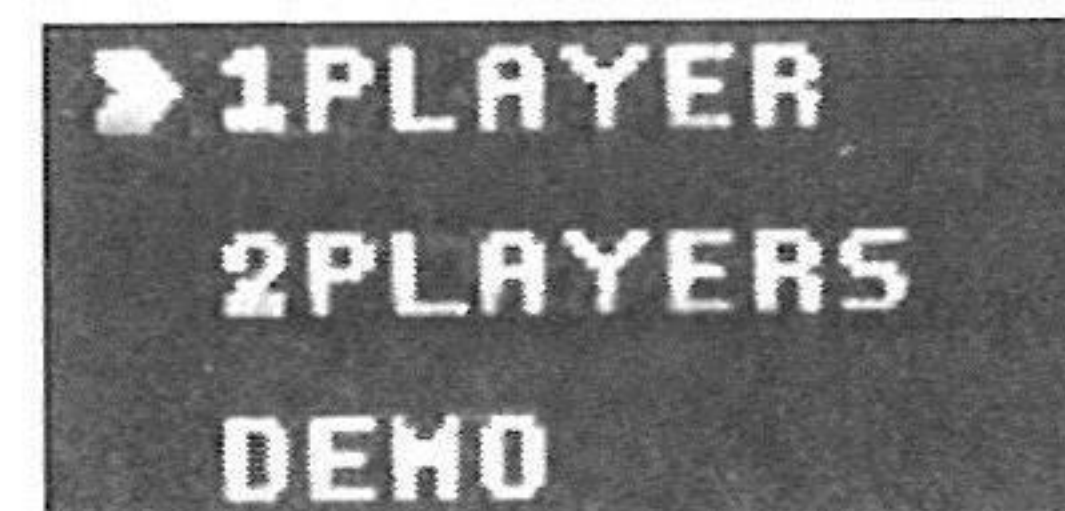
Game Time (Tempos de Jogo), permite-lhe escolher um tempo de jogo de 20 minutos (4 períodos de 5 minutos), 48 minutos (4 períodos de 12 minutos) ou 80 minutos (4 períodos de 20 minutos). Game Speed (Velocidade do Jogo), permite-lhe escolher a velocidade da ação: Normal (Normal) e Slow (Lenta). Para escolher uma delas, pressione o **Botão D** para esquerda ou para a direita.

Também poderá escolher Animation test (Testes de Animação), com o qual você poderá dar uma olhada mais próxima em alguns dos lances que serão vistos durante o jogo, testes para música de fundo e efeitos de som e um BGM Switch (Interruptor BGM). Na posição ON, esta função fornece música de fundo durante o jogo.

Para voltar à tela de apresentação, movimente com o **Botão D** a seta de seleção para baixo até Exit e depois pressione o **Botão Início**.

SELEÇÃO DE MODO

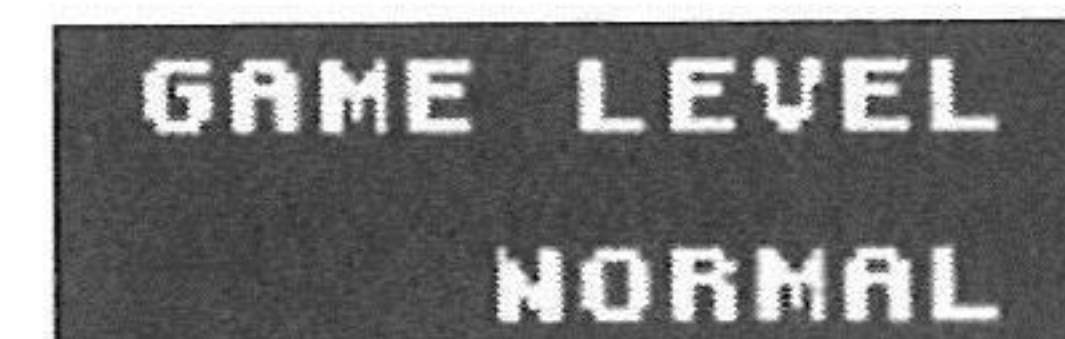
Super Real Basketball pode ser jogado por 1 ou 2 jogadores. Se você quiser ver um jogo de demonstração antes de começar a jogar, selecione Demo na tela de seleção de modo. Para escolher um modo, movimente a seta de seleção utilizando o **Botão D** e pressione o **Botão Início**.



NÍVEL DE DIFICULDADE

Existem 3 níveis diferentes de dificuldade, Easy (Fácil) é o melhor nível para começar. Uma vez acostumado aos movimentos poderá passar a Normal (Normal) e Hard (Difícil). Embora você melhore seu jogo, a equipe adversária mantém sempre um nível ligeiramente superior, e os arremessos à cesta não entram tão facilmente.

Para selecionar um nível, pressione o **Botão D** para esquerda ou para direita até aparecer o nível desejado. Pressione depois o **Botão Início** para que apareça a tela seguinte.



SELEÇÃO DE JOGO

Você poderá jogar um jogo Exhibition (Exibição) ou o grande Tournament (Torneio). Para escolher, movimente a seta de seleção utilizando o **Botão D** e depois pressione o **Botão Início**.



ESCOLHA DA EQUIPE

Existem equipes de 8 cidades dos Estados Unidos para participar e tentar ganhar o troféu. Uma vez selecionado o modo de jogo, você poderá escolher sua equipe.



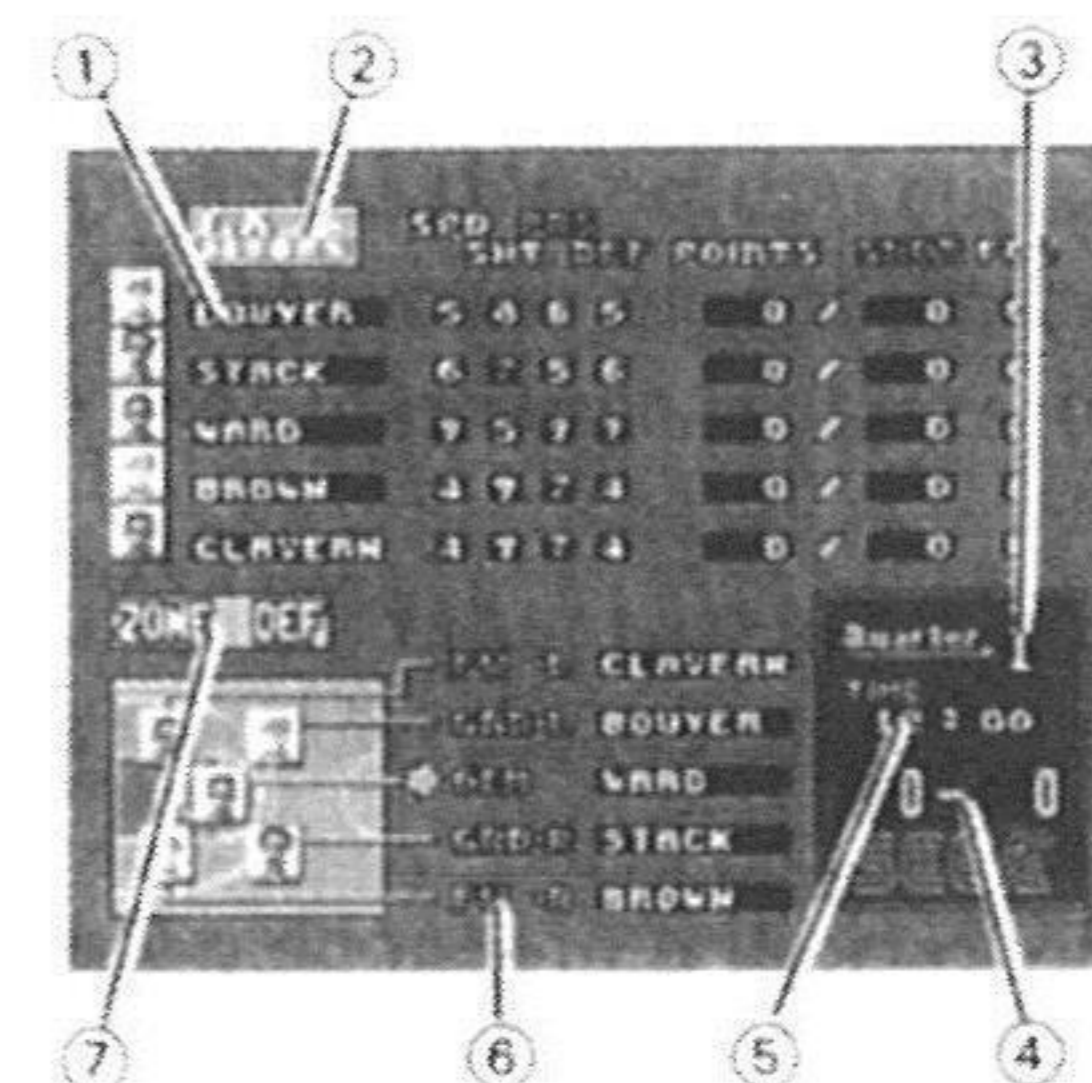
Aparece um mapa dos estados Unidos e os nomes das 8 cidades representadas aparecem em destaque. Na parte inferior da tela aparecem o nome e as fotos de cada equipe escolhida. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para acender o indicador do mapa que mostra sua equipe e pressione o **Botão Início**. Com um pouco de sorte, você escolherá uma equipe que poderá chegar à final.

Observação: O jogador 2 deve selecionar sua equipe utilizando o joystick 2.

O jogador 1 e o jogador 2 não podem escolher a mesma equipe.

TELA INICIAL

Antes de começar o jogo verifique as informações vitais da sua equipe. Utilize a informação das habilidades dos jogadores para ajudá-lo a escalar a equipe titular. Aprenda a conhecer cada tipo de informação, pois sem dúvida, necessitará consultá-las durante o jogo.



- 1 Nome dos jogadores
- 2 Nome da equipe
- 3 Tempo
- 4 Pontuação
- 5 Tempo restante
- 6 Posições
- 7 Formação

1 Habilidade do jogador

| | |
|-------------------|-------------------------|
| SPD (Velocidade): | Velocidade do jogador |
| SHT (Arremesso): | Habilidade no arremesso |
| PAS (Passe): | Precisão nos passes |
| DEF (Defesa): | Habilidade na defesa |

2 Estatísticas individuais

| | |
|---------|---------------------------------|
| POINTS: | Pontos conseguidos pelo jogador |
| SHOT: | Arremessos à cesta |
| FOUL: | Faltas cometidas |

Observação: As faltas cometidas por cada jogador vão se acumulando, mas ao contrário dos jogadores profissionais, ao chegar a 6, o jogador não precisa abandonar a quadra. Não há limite de faltas, porém elas não são nada boas para a equipe.

MUDANÇA DE POSIÇÕES

Ao estudar os dados da sua equipe, talvez note que algum dos jogadores poderia jogar melhor em outra posição. Para mudar as posições de dois jogadores, faça segundo as instruções a seguir:

- 1 Selecione o jogador que quiser mudar (utilizando o **Botão D**) e pressione o **Botão A**. Sua foto começará a piscar.
- 2 Escolha um segundo jogador e pressione o **Botão A**. Sua foto também começará a piscar.
- 3 Pressione o **Botão A** mais uma vez. A substituição será feita.

| | |
|-----------------|------------------|
| FW*L | Armador esquerdo |
| GRD*L | Lateral esquerdo |
| CEN | Pivô |
| CRD*R | Lateral direito |
| FW*R | Armador direito |

FORMAÇÕES DEFENSIVAS

MAN TO MAN (Homem a homem) significa que cada jogador da sua equipe marca um determinado jogador da equipe adversária. Este tipo de defesa é eficiente quando você está perdendo ou quer atacar rapidamente para conseguir muitos pontos em pouco tempo. Como os defensores estão muito perto dos atacantes, os roubos e as interceptações de bola são comuns.

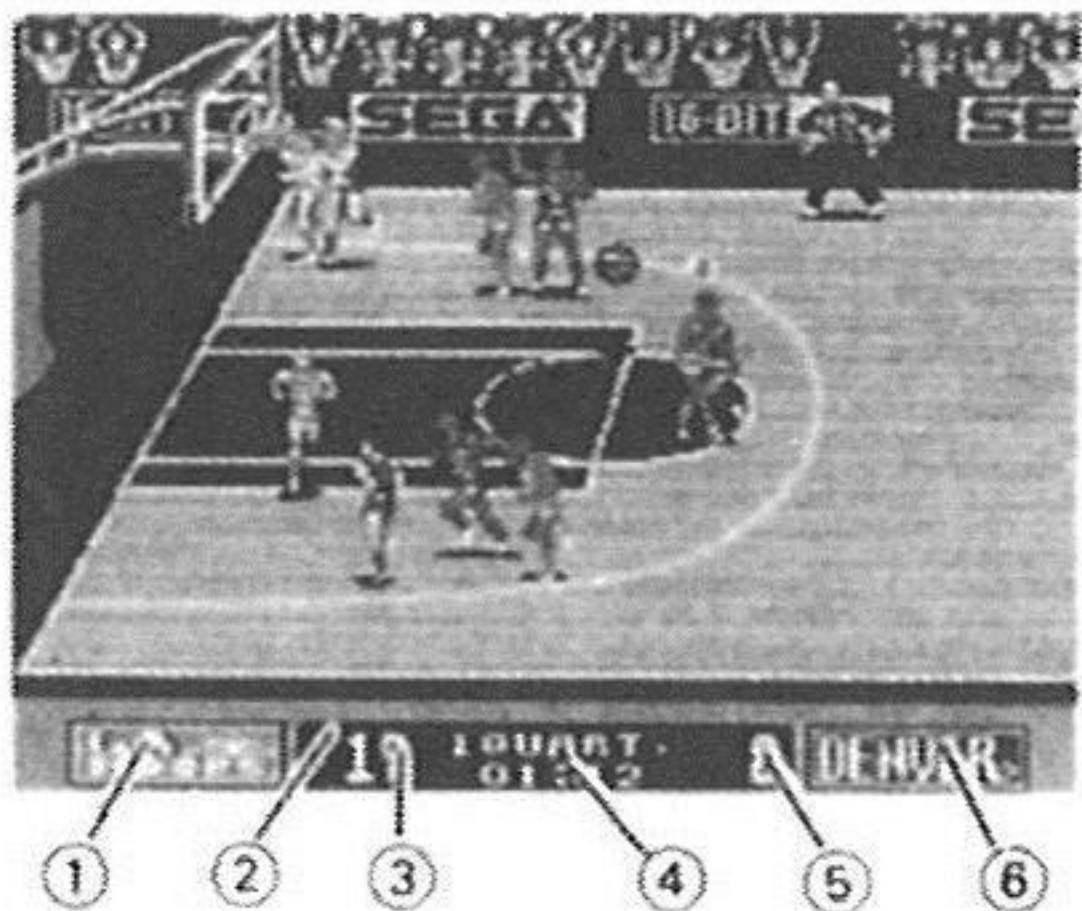


Zone Def (Defesa por zonas) significa que em lugar de marcar um jogador determinado, os defensores são responsáveis por uma zona específica da quadra. Os jogadores defendem essa zona contra qualquer atacante que quiser entrar nela. Este tipo de defesa é mais conservadora e provavelmente será utilizada mais frequentemente que a defesa homem a homem. Lembre, no entanto, que uma equipe que passe muito bem a bola ou uma equipe especializada em arremessos à distância, poderá quebrar facilmente a defesa de zonas. Procure se defender bem.

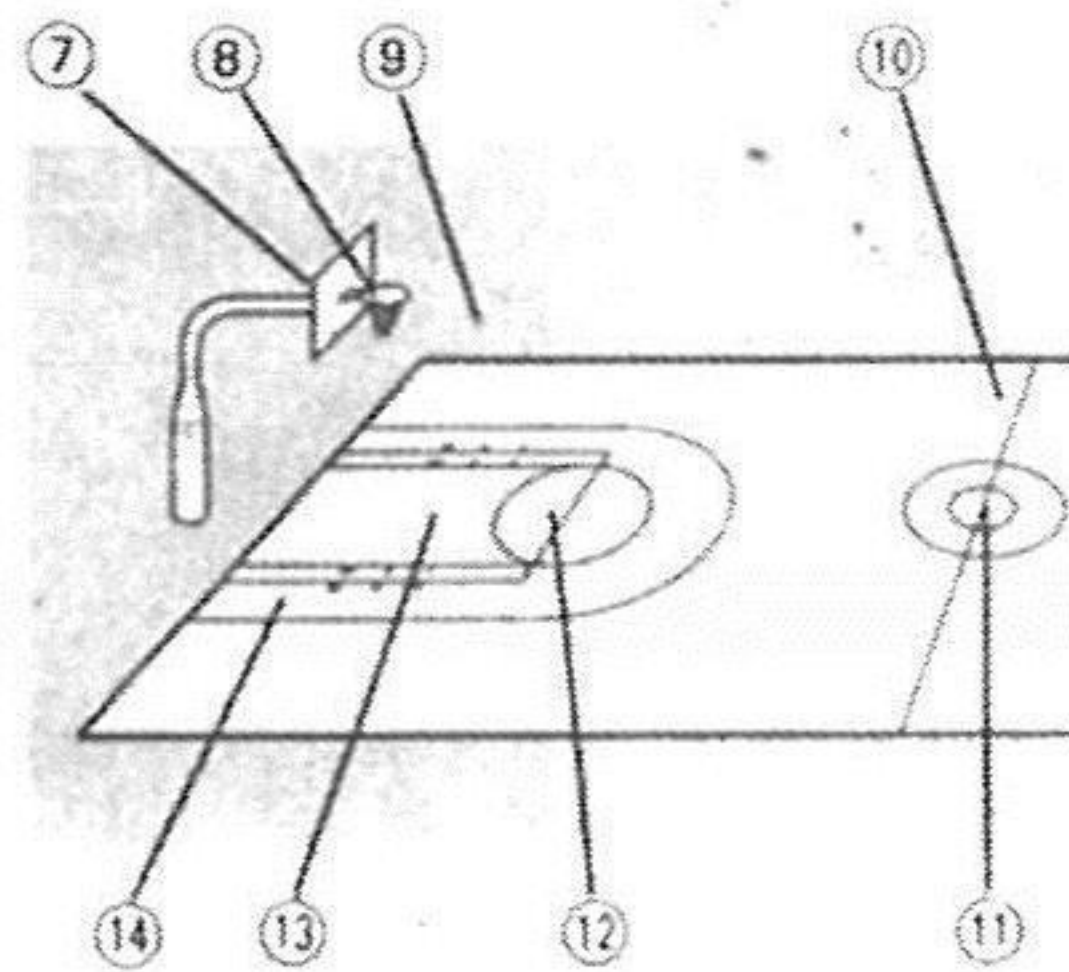


TELA DE JOGO

Em qualquer momento você poderá ver cerca de 1/3 da quadra. Os jogadores vão aparecendo de acordo com os movimentos do jogador que possui a bola. Durante o jogo há vários indicadores que permanecem na tela. Procure se familiarizar com eles para que com uma rápida olhada possa saber qual é a sua situação.



- 1 Nome da equipe do jogador 1
- 2 Janela de informação
- 3 Pontuação do jogador 1
- 4 Tempo restante para o término do jogo



- 5 Pontuação do jogador 2 (ou Mega Drive)
- 6 Nome da equipe do jogador 2 (ou Mega Drive)

Certas linhas ou zonas da quadra são importantes por vários motivos. A ilustração que segue serve para você se familiarizar com a quadra.

- 7 Tabela
- 8 Cesta
- 9 Fora da quadra
- 10 Linha central
- 11 Círculo central
- 12 Linha de lance livre
- 13 Garrafão
- 14 Linha dos 3 metros

APRESENTAÇÃO DAS EQUIPES

Vamos estudar as 8 equipes que farão parte do torneio. Junto ao nome da equipe e às fotos, encontra-se uma breve descrição do tipo de jogo que você pode esperar delas. Este é o mais recente relatório da equipe, mas as coisas podem ter mudado. Esteja atento.

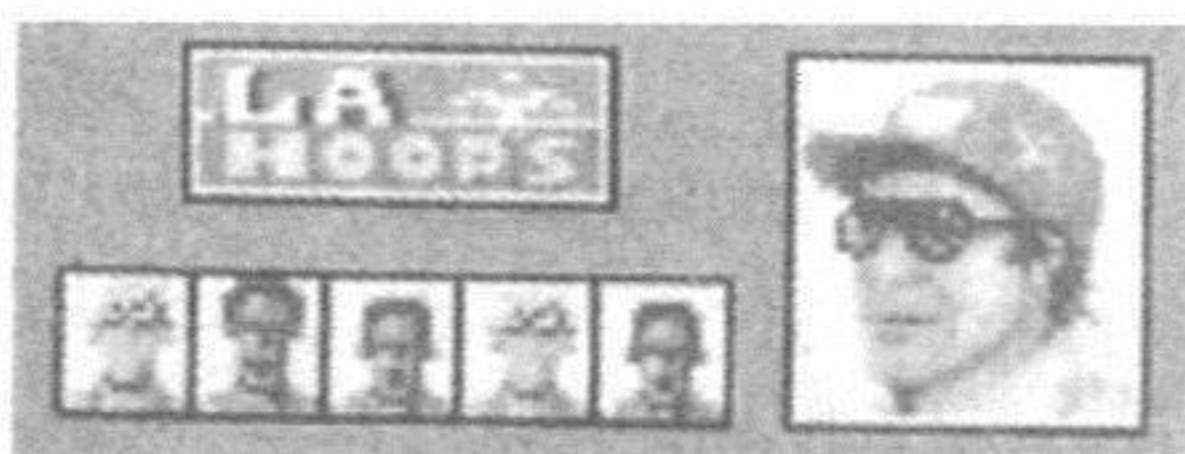
1 Los Angeles Hoops

Os Hoops fazem um jogo simples e eficiente. Os defensores avançam, passam a bola aos atacantes que a movimentam ou tentam encestar.

2 Dallas Wings

Esta equipe tem duas defesas que gostam de marcas cestas de 3 pontos. Sua finalidade é marcar rapidamente para desconcertar a equipe adversária.

1



2



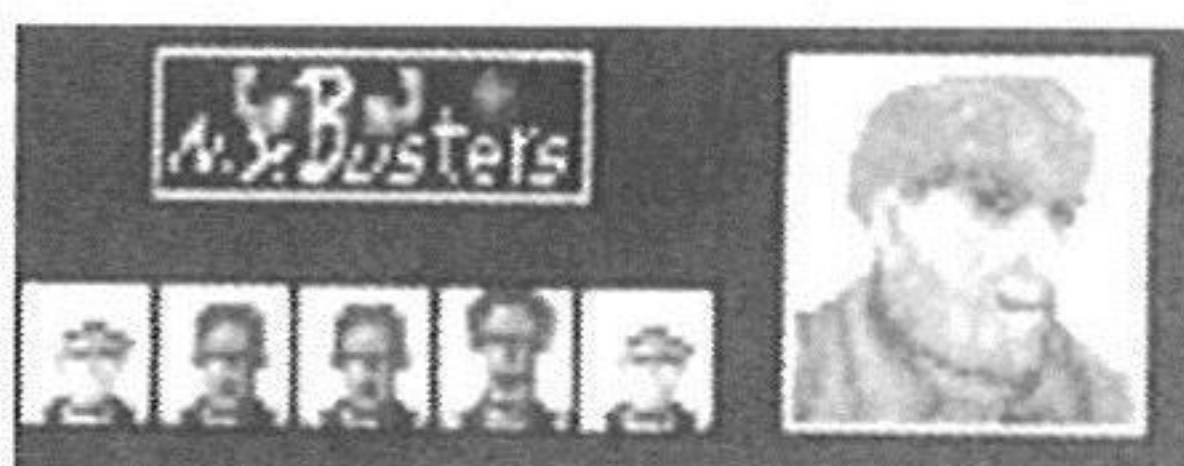
3 New York Busters

Os laterais dos Buster trabalham bem com a bola e gostam também de roubá-la da equipe adversária (são uma turma de ladrões).

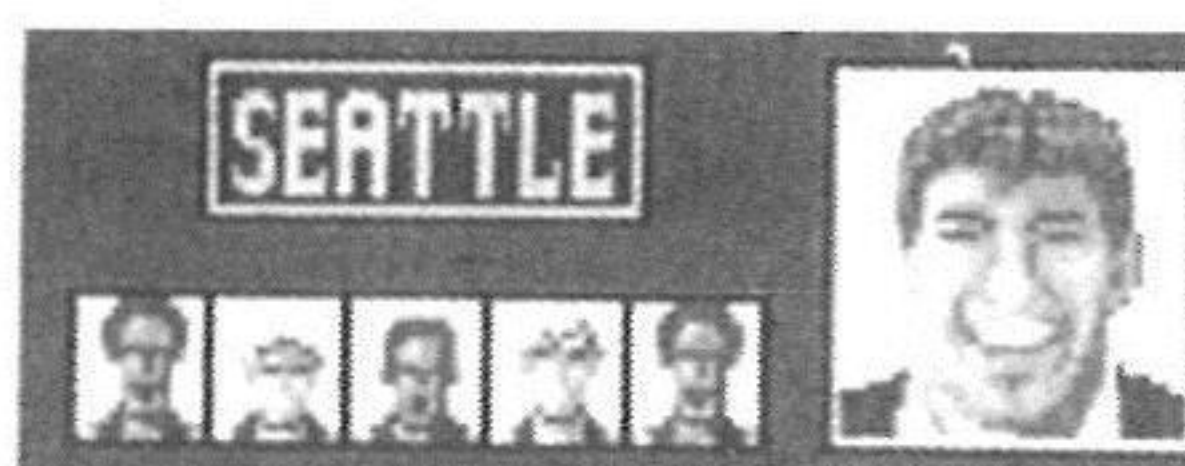
4 Seattle Bears

Os laterais e os armadores fazem um jogo de puro ataque. Se prepare porque a pontuação será muito alta.

3



4



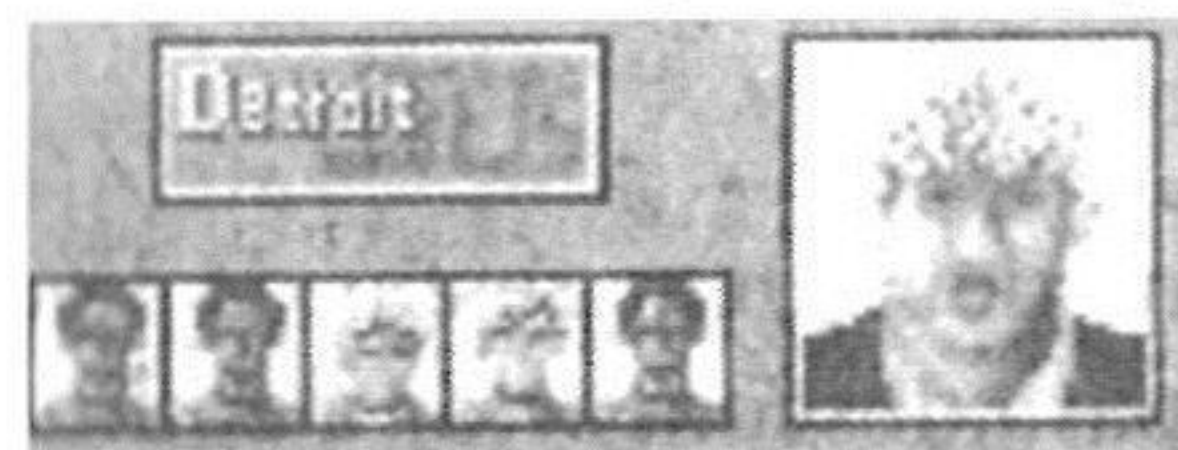
5 Detroit Jets

A força desta equipe encontra-se na habilidade dos seus jogadores para manejar a bola entre si e se dirigir agressivamente à cesta adversária.

6 Houston Rebel

Como esta equipe não tem "super-estrelas", para chegar à vitória, faz um jogo sólido e consistente em ambos os lados da quadra.

5



6



7 Denver Jammers

Estes homens têm passe excelente. Aparecerão de repente em sua zona de defesa ou deixarão você chateado com tanto passe antes de conseguir uma cesta.

8 Boston Basher

A força desta equipe está na defesa. São mestres na hora de utilizar e tirar proveito de suas formações. Não espere muitas cestas contra esta equipe.

7



8



O TORNEIO

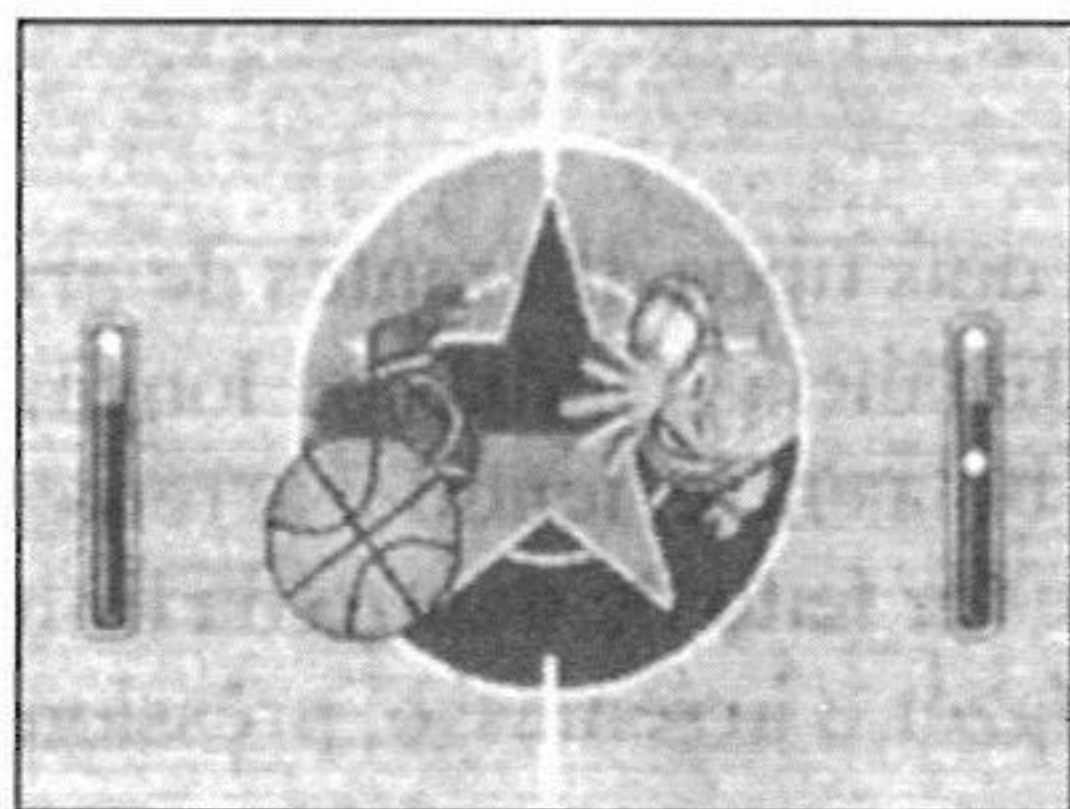
Em um torneio de eliminatória podem participar 2 jogadores (ou 1 jogador contra o Mega Drive). Na primeira rodada jogam todas as 8 equipes. Os ganhadores passam às semifinais. As duas equipes vitoriosas das semifinais passam à final e lutam pelo título de campeão do Super Real Basketball.

Enquanto você joga, o Mega Drive faz com que as outras equipes competem entre si para determinar as que vão continuar a jogar. O resultado dos outros jogos aparece depois que você termina um jogo.

DISPUTA INICIAL DE BOLA

Está tudo pronto para começar o jogo. Os pivôs das duas equipes ficarão cara a cara no círculo central da quadra. Em ambos os lados da tela encontra-se um indicador. Para jogar a bola a seus companheiros, pressione o **Botão A, B** ou **C** ao entrar a primeira bola branca na zona vermelha do indicador.

Observação: Todos os pivôs reagem no momento em que a bola está no ar. Alguns, porém movimentam-se mais lentamente que outros. A melhor maneira de ficar com a posse da bola consiste em utilizar o indicador. Quando você bater na bola no ar, um dos seus companheiros a controlará sem dificuldade.



TÉCNICA

Ataque

Drible: O jogador com a posse da bola vai driblando conforme vai sendo movimentado pelo **Botão D**.

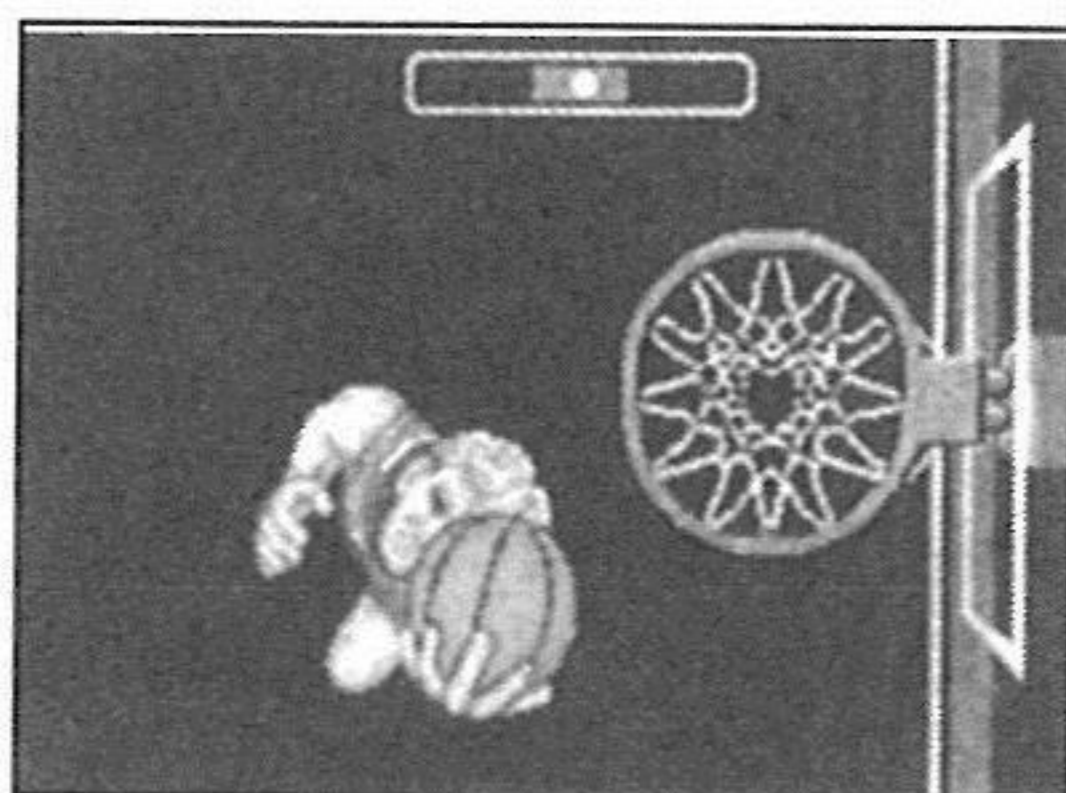
Passe: Para passar a bola a um dos seus companheiros fixe a direção do passe com o **Botão D** e depois pressione o **Botão D** para fazer o passe. Tenha certeza de que não há defesas no caminho porque roubarão a bola. O passe não poderá se realizar se na zona escolhida não se encontrar nenhum dos seus companheiros.

Salto: Para saltar, pressione uma vez o **Botão B**. Procure não se aproximar excessivamente da cesta porque o salto poderá se transformar em um arremesso à cesta e talvez você ainda esteja preparado. Se quiser passar a bola no meio de um salto, pressione o **Botão C**, depois de pressionar o **Botão B**. Se não deixar a bola antes de tocar o solo, cometerá uma falta chamada "Travelling" (Andar).



Arremessos: Existem dois tipos diferentes de arremessos. Um é o lance normal, feito a distâncias médias ou longas, que proporcionará 3 pontos sempre que a bola entre, tendo-a arremessado de fora da linha de 3 pontos. Se o lance for feito de dentro da linha de 3 pontos, a cesta valerá 2 pontos. Para fazer o arremesso, pressione o **Botão B** duas vezes.

O outro é o arremesso feito a uma distância pequena da cesta, e tem grande probabilidade de acerto. "Closes" deste lances poderão ser vistos de vários ângulos. Se pressionar uma vez o **Botão B** estando perto da cesta, aparecerá a cena completa em "close" com um indicador de lançamento. Pressione novamente o **Botão B** quando a bola branca estiver na zona vermelha do indicador. Caso contrário não conseguirá fazer a cesta.



Observação: Para fazer um lance normal será necessário pressionar o **Botão B** duas vezes seguidas. Se fizer a mesma coisa com um arremesso à curta distância, provavelmente perderá a cesta por não estar preparado para este tipo de lance. No início parecerá um pouco difícil, mas irá se acostumando devagar.

Lance livre: Em determinados casos você ganhará 2 lances livres.



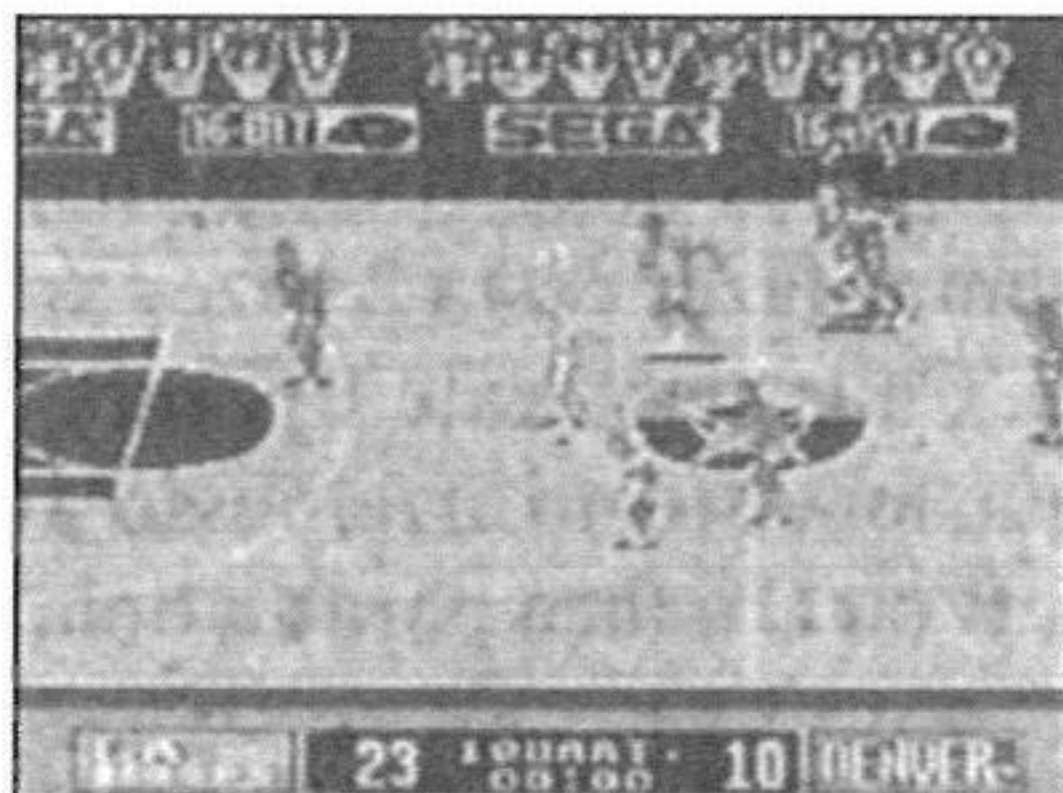
Isso significa que poderá tentar fazer cesta 2 vezes arremessando a bola da linha de lance livre. Cada cesta vale 1 ponto. Neste caso aparece também o indicador que foi visto no arremesso a curta distância. Tente pressionar o **Botão A, B** ou **C** e faça parar a bola branca na zona vermelha do indicador. Se a bola para na zona azul, o lance estará perdido. Lembre que a bola branca aumenta sua velocidade lentamente por isso, quanto mais você esperar para arremessar a bola, mais difícil será fazer a cesta.

Arremesso Lateral: Depois de cometer determinadas faltas ou depois de outra equipe ter feito uma cesta você terá que arremessar a bola de fora da quadra. Neste caso utilize o **Botão D** para pressionar a bola e depois pressione o **Botão C**. A defesa gostará de roubar a bola e fazer uma cesta. Fique atento o tempo todo.

DEFESA

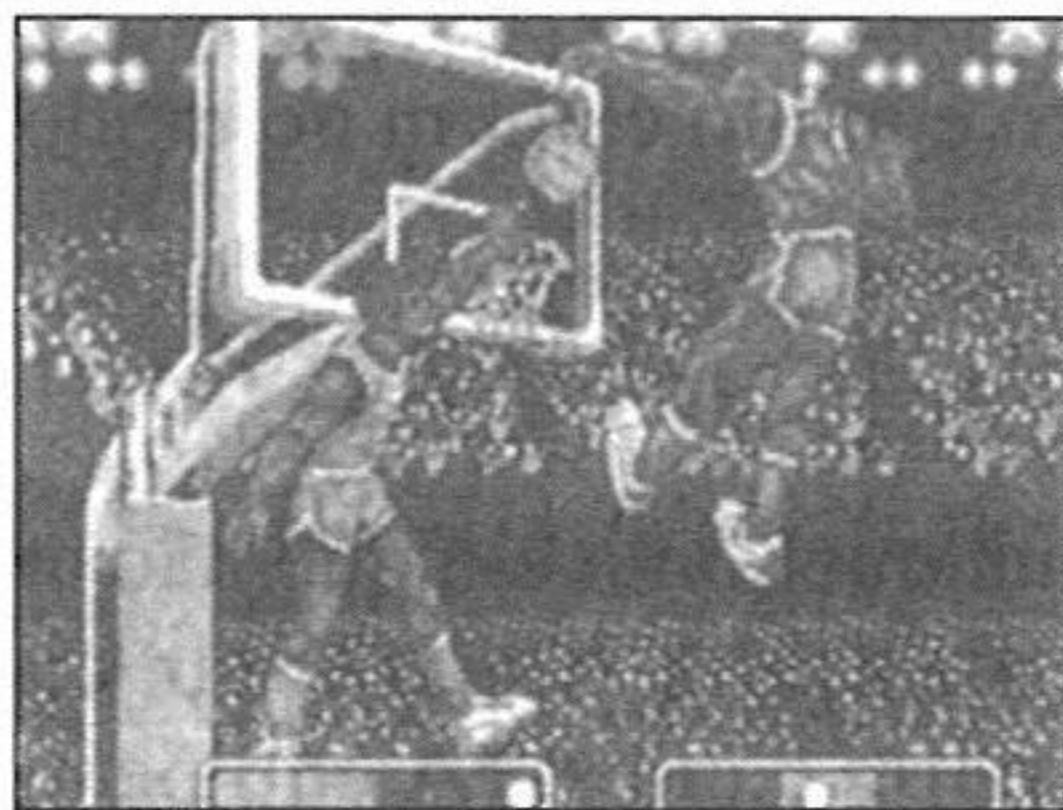
Interceptação de um passe: Se estiver defendendo ou quiser recuperar rapidamente a bola, ponha um dos seus jogadores na trajetória de um passe, utilizando o **Botão D**. Se a posição do jogador não adequada, terá perdido a oportunidade de recuperar a bola.

Roubo: Se quiser roubar a bola das mãos de um atacante enquanto este dribla, ponha sua defesa logo à frente do atacante e pressione o **Botão C** repetidamente. Pegue a bola e dê uma virada no jogo.



Movimento: O jogador que você controla tem uma seta sobre a cabeça. Se quiser passar a controlar outro jogador, pressione o **Botão B** e a seta mudará automaticamente para o jogador mais próximo à bola. Se quiser que a bola seja controlada por outro jogador mais afastado, especifique a direção utilizando o **Botão D** e pressione o **Botão B**.

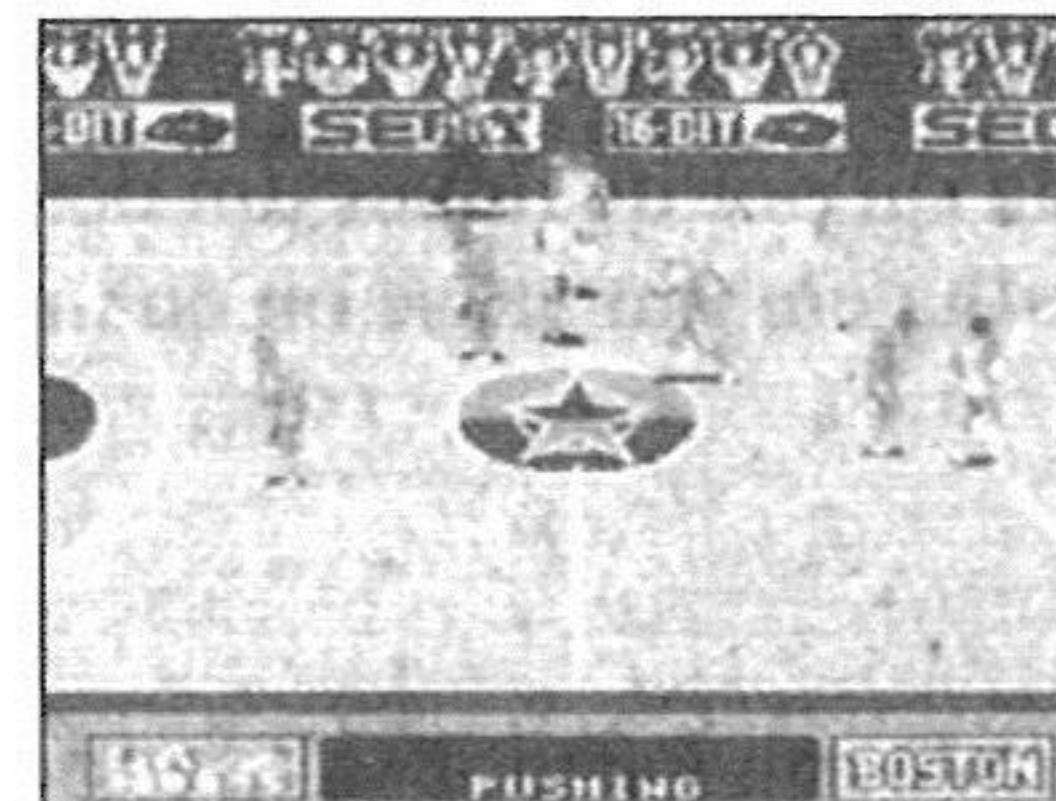
Bloqueio de Arremesso à Cesta: Você não terá oportunidade de bloquear todos os arremessos à cesta, mas se um dos seus jogadores se encontrar perto dela, este aparecerá no lance a curta distância com seu próprio indicador de bloqueio. Pressione o **Botão B** antes que a bola branca passe da zona vermelha à zona azul. Se fizer direito esta operação, embora o outro jogador tenha parado a bola branca dentro da zona vermelha, ele terá fracassado na sua tentativa.



FALTAS PESSOAIS E TÉCNICAS

Falta Pessoal

As faltas pessoais são cometidas ao se tocar o corpo de um jogador adversário. No Super Real Basketball, as faltas pessoais são apitadas por "empurrar" ou fazer falta no ataque.

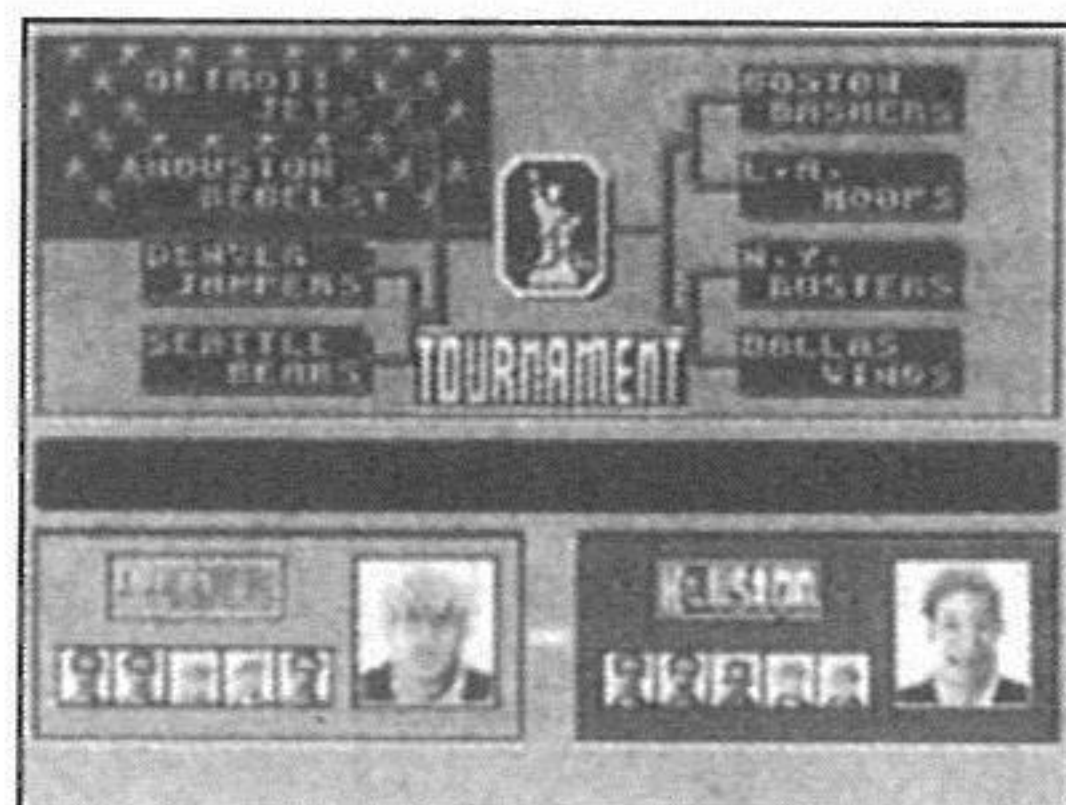


Considera-se "empurrar" quando um jogador da defesa empurra um atacante que estiver com a bola. Se a falta for cometida no campo da equipe atacante, esta equipe fará um arremesso lateral. Se a falta for cometida no campo da defesa, a equipe atacante ganhará dois lances livres.

A falta no ataque acontece quando o jogador atacante está com a bola e bate contra um defensor que se encontra em uma posição fixa. Quando acontece esta falta, a bola passa à outra equipe (mudança de posseção da bola). Isto é muito comum no modo de 2 jogadores.

Falta técnica

Esta categoria inclui qualquer falta em que não exista contato entre corpos. Uma vez indicada a falta, o jogo é reiniciado com um arremesso lateral pela outra equipe. (A equipe que comete uma falta sempre perde a bola).



Bola fora

Acontece quando a bola sai por qualquer um dos quatro lados da quadra, seja por uma falha em um passe ou quando de posse de um jogador.

Andar

Este falta acontece quando um jogador salta e toca o solo sem ter passado a bola. É o tipo de falta mais comum neste jogo.

De volta ao campo da defesa

Esta falta acontece quando a bola volta ao campo defensivo da equipe que está no ataque. Pode acontecer em uma tentativa de passe, ou quando o jogador com a posse da bola pisa acidentalmente no outro lado da linha enquanto tenta evitar um adversário.

Falta de 5 segundos

Quando for fazer um arremesso lateral você terá 5 segundos para colocar a bola dentro da quadra. Caso não consiga, aparecerá uma mensagem na janela de informação e você perde a posse da bola.

Falta de 10 segundos

Depois da equipe adversária marcar uma cesta, você dispõe de 10 segundos para fazer a bola atravessar a linha central da quadra. Caso não consiga, sua equipe cometerá uma falta e perderá a posse da bola.

Falta de 24 segundos

Uma vez que a bola passa ao campo adversário, você dispõe de 24 segundos para tentar fazer a cesta. Caso não consiga ou não arremessar à cesta antes de passar esse tempo, você perde a bola. Isto não acontece com frequência.

ESTRATÉGIA

Você é o treinador da equipe - a pessoa da qual dependem seus jogadores quando a situação fica difícil. Você possui a autoridade e a responsabilidade para mudar as posições dos jogadores ou as formações defensivas durante o jogo. No início de cada tempo aparece a tela de status e você poderá fazer as substituições que considerar necessárias.

Pedido de tempo

Sua situação está difícil? A equipe adversária marcou 10 ou 20 pontos sem que você tenha respondido? Se a situação estiver assim, talvez seja conveniente pedir tempo para mudar de estratégia. Para pedir tempo, pressione o **Botão A** quando a bola não estiver em jogo, por exemplo antes do arremesso lateral. Você pode pedir tempo 1 vez em cada tempo.

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.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

Este produto é garantido contra defeitos de fabricação pelo prazo de 6 (seis) meses, contados a partir da data de sua compra. Este período de garantia é composto de:

- 90 dias de acordo com o código de defesa do consumidor.
- 90 dias de garantia adicional oferecida ao consumidor.

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 de reparo gratuito e a reposição de peças, cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre: defeitos originados por uso e/ou instalação em desacordo com as informações contidas no manual de instruções, uso não doméstico, tentativa de violação do produto, consertos por pessoas não autorizadas, serviços de instalação ou ajustes, fretes de envio e/ou retorno a uma assistência técnica autorizada TEC TOY, danos por acidentes ou maus tratos tais como: queda, batida, descarga elétrica atmosférica, ligação em rede elétrica imprópria ou sujeita a variações excessivas.

Em caso de troca do produto, o prazo válido de garantia continua sendo o do primeiro aparelho, de acordo com a nota fiscal de compra pelo primeiro proprietário.

Não estão cobertos pela garantia adicional, cabos de força e cabos de conexões tais como: cabos de joystick, cabos de conexão a TV's e videocassetes, cabos de conexão a outros acessórios e periféricos.

Estão incluídas na garantia, peças (e respectiva mão-de-obra) que por sua natureza desgastam-se com o uso, desde que o desgaste impeça o funcionamento do produto.

TEC TOY

NºCO0341437416

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

CENTRAL DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Jabaquara, 1799 - São Paulo - SP

CEP 04045-003 - Tel. (011) 5071-1331