

Great Basket



TECTOY

1893

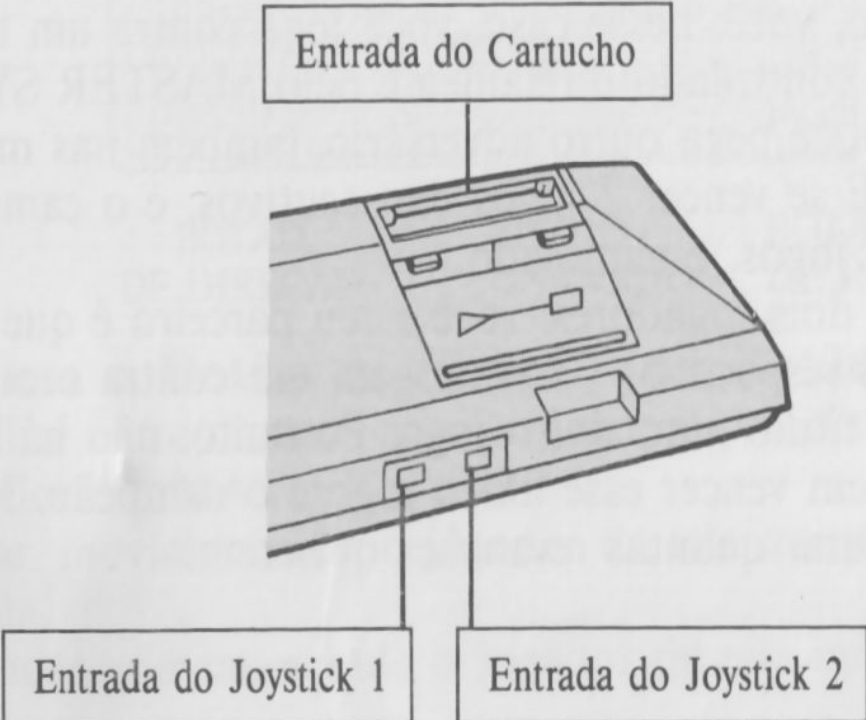
1894

1895

1896

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Certifique-se de que o MASTER SYSTEM está DESLIGADO.
 2. Coloque o cartucho GREAT BASKET no console do aparelho (veja figura abaixo), conforme o manual de instruções do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique, primeiro, se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.
 4. Para começar o jogo, aperte os BOTÕES 1 e 2.
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!



O grande desafio

Oito dos melhores times de basquete do planeta competem num espetacular campeonato mundial. E eis o seu objetivo no jogo: você dirige um dos times e precisa vencer os outros sete, para ficar com a Medalha de Ouro. Mas, não é só uma questão de ganhar ou perder. O que realmente está em jogo é a sua garra, a sua inteligência. Elas é que o levarão à vitória final!

À medida que o torneio avança, seu time fica cada vez mais entrosado e parece que seus jogadores jogam por música. Mas, acontece que os seus adversários também estão cada vez melhores. Sempre de olho em você, eles agora já sabem quais são os seus pontos fortes e também os seus fracos. As partidas são cada vez mais duras e se tornam verdadeiras batalhas. E você só vai querer sair dessa com o título de campeão!

Um ou dois jogadores

Digamos que o jogo seja operado apenas por uma pessoa. Por exemplo, você: nesse caso, você joga contra um time escolhido e controlado diretamente pelo MASTER SYSTEM. Se vencer, você pega outro adversário, também nas mesmas condições. E se vencer 7 jogos consecutivos, é o campeão. Se perder 2 jogos, é eliminado.

No caso de dois jogadores: você e seu parceiro é que escolhem os respectivos times. Jogam um contra o outro e disputam o título num *único* jogo. Portanto, não há torneio. Quem vencer esse *único* jogo é o campeão. Mas, podem disputar quantas revanches quiserem!

Regras do jogo

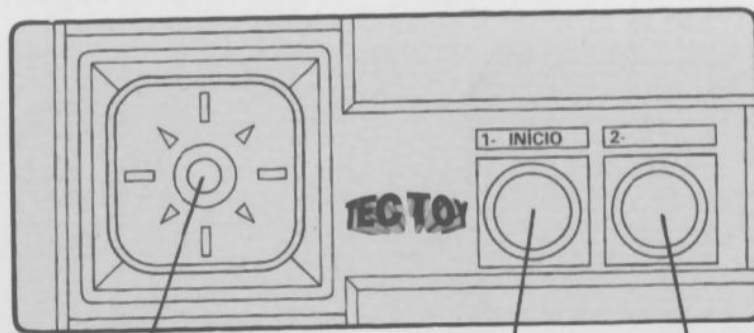
Cada partida é dividida em 2 tempos, de 3 minutos cada um. O time que conseguir mais pontos no fim da partida, isto é, depois dos 6 minutos, é o vencedor. Em caso de empate no tempo normal, haverá uma prorrogação de 90 segundos. Se o empate persistir, haverá tantas prorrogações (sempre de 90 segundos cada) até que haja um vencedor.

E vamos começar!

Antes de tudo, pratique um pouco no seu Joystick, para ficar conhecendo os diferentes movimentos. Muitos destes são cheios de truques e requerem alguma prática.

Funções básicas

Seu Joystick está equipado para executar os seguintes movimentos:



BOTÃO
DE DIREÇÃO

BOTÃO
DE INÍCIO

BOTÃO
DE INÍCIO

Você usa o Botão de Direção (ou Botão D) para:

- escolher entre disputa com 2 Jogadores ou disputa com 1 Jogador e o MASTER SYSTEM.
- atacar, movimentando o jogador da tela que está com a bola.
- defender, movimentando o jogador da tela indicado pela seta.

Você usa o Botão 1 para:

- começar
- saltar
- arremessar para a cesta
- arremessar lances livres

Você usa o Botão 2 para:

- começar
- passar a bola
- fazer arremessos laterais

Assim que estiver familiarizado com estes movimentos, você estará pronto para entrar na quadra e começar a sua luta rumo à vitória!

Começa o jogo!

Quando o jogo começa, você vê na tela a seguinte imagem:



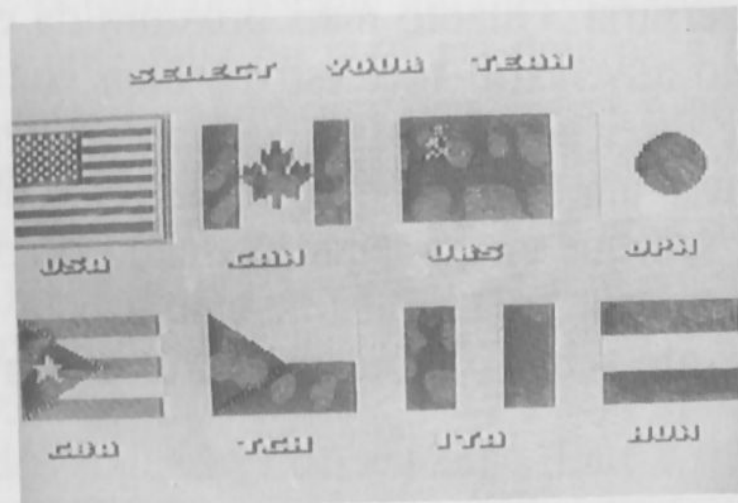
Aperte o Botão D, para cima ou para baixo, a fim de movimentar este sinal • para a linha certa. Se a partida tiver só 1 jogador, primeiro alinhe o sinal • com a linha “Player vs. CPU”; em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para começar o jogo. Se a disputa tiver 2 jogadores, primeiro alinhe o sinal • Com a linha “Player 1 vs Player 2”; em seguida, aperte o Botão 1 ou o Botão 2 para começar o jogo.

Assuma o controle!

Escolha a sua Seleção

Antes do jogo começar, aparecem na tela as bandeiras dos 8 países participantes do torneio (Veja a ilustração no alto da página seguinte).

Escolha o país que você quer representar, usando o Botão D para movimentar o cursor para a esquerda ou a direita; a seguir, aperte o Botão 1, a fim de marcar a sua Seleção. Participam deste sensacional torneio as Seleções Nacionais dos seguintes países: Estados Unidos (USA) Canadá (CAN), União Soviética (URS), Japão (JPN), Cuba (CBA), Checoslováquia (TCH), Itália (ITA) e Hungria (HUN).



Cada Seleção tem as suas próprias características: velocidade, habilidade no saltar, precisão no arremessar etc. Para competir com boas possibilidades de sucesso, você precisa observar bem os pontos fortes e fracos dos seus adversários, a fim de empregar a estratégia mais adequada ao jogo.

Para as disputas com 1 jogador

Após a escolha da sua própria Seleção, o jogador deve movimentar o quadradinho na tela, usando o Botão D, para localizar a Seleção contra a qual quer jogar. Em seguida, deve apertar o Botão 1.

Para as disputas com 2 jogadores

O Jogador 1 e o Jogador 2 escolhem e marcam suas respectivas Seleções, usando o mesmo procedimento descrito acima.

Jogue a bola!

Você poderá movimentar a bola pela quadra, passando ou driblando. Marca pontos, arremessando a bola para dentro da cesta adversária. Quanto mais próximo da cesta e menos marcado pelo adversário você estiver, mais chances terá de arremessar e fazer pontos. Mas, cuidado! Se tentar driblar quando houver um adversário perto de você, ou passar para um jogador seu que esteja sendo marcado de perto, poderá facilmente perder a bola. Trabalhe com a bola com calma pela quadra, até achar o momento certo de arremessar para a cesta.

Quem ataca para onde

Depois que os dois times foram escolhidos, você verá na tela uma seta perto de cada um deles. A seta indica o sentido em que o time vai atacar. Esse sentido muda ao iniciar-se o segundo tempo. Para iniciar o jogo, aperte o Botão 1 ou 2.

Bola ao alto!

Cada tempo de jogo começa com o lançamento da bola para o alto, no centro da quadra. Um jogador de cada time tenta dar um “tapinha” na bola, em direção ao seu respectivo lado. Quando a bola é levantada, aperte o Botão 1, para fazer seu jogador saltar para ela. A fim de dar o “tapinha”, aperte o Botão 2. (Esta ação só é possível na saída para cada tempo de jogo.)

Após o levantamento inicial da bola, o Botão D movimentará novamente seu jogador.

Este símbolo • indica qual o jogador que tem a posse da bola.

Arremessos laterais

Dada a saída, o jogo prossegue até um dos times fazer uma cesta, cometer uma falta ou perder a bola para fora dos limites da quadra. Quando qualquer dessas hipóteses acontecer, a posse de bola pertence ao time adversário, que recomeça o jogo arremessando a bola de uma das linhas laterais. Um jogador será automaticamente colocado numa linha lateral para arremessar a bola.

Antes de fazer esse arremesso, espere a seta aparecer ao lado de um dos jogadores de seu time. Este é que receberá a bola. Faça, então, o arremesso, apertando o Botão 2.

Se quiser, você pode fazer um passe comprido para o fundo da quadra. Para isso, aperte o Botão 2, quando não houver seta apontando para um jogador de seu time. A bola viajará ao longo da quadra e você terá de agarrá-la, caso contrário ela poderá sair ou ser apanhada por um adversário.

Perda da posse de bola

O jogador que estiver com a bola precisa ficar de olho nos adversários, para evitar que estes a roubem. Não tente driblar quando estiver cercado e nem fique parado quando estiver marcado de perto. Antes de fazer um passe, veja se há uma seta apontando para um jogador seu, senão você acabará entregando a bola para um adversário. Cuidado com os adversários que se movimentarem em direção ao seu jogador que vai receber o passe. Ele terá de se mexer depressa, para evitar o roubo da bola. A perda de bola freqüentemente resulta na fuga rápida do time contrário para fazer uma cesta fácil. Portanto, fique bem atento, quando estiver com a bola!

Roubo da bola

Quando estiver na defesa, mantenha-se a uma certa distância do adversário que estiver com a bola. Essa distância precisa ser igual ou maior do que o espaço igual ao de duas bolas juntas. Certo? Agora, para roubar a bola do adversário, parta rapidamente pra cima dele, e não fique mais do que *1 segundo* a uma distância menor do que aquela distância de duas bolas a que nos referimos acima. Cuidado para não trombar com o adversário que estiver com a bola, senão você comete falta.

Bola fora

Se, depois de um arremesso perdido ou um passe mal-feito, a bola se perde pelas laterais ou pelas linhas de fundo, a bola passa a pertencer ao time contrário, que a reporá em jogo através de arremesso lateral.

A pontuação

Como são marcados os pontos

Cada arremesso bem-sucedido ganha pontos assim:

Cesta feita de dentro da linha dos 3 pontos 2 pontos

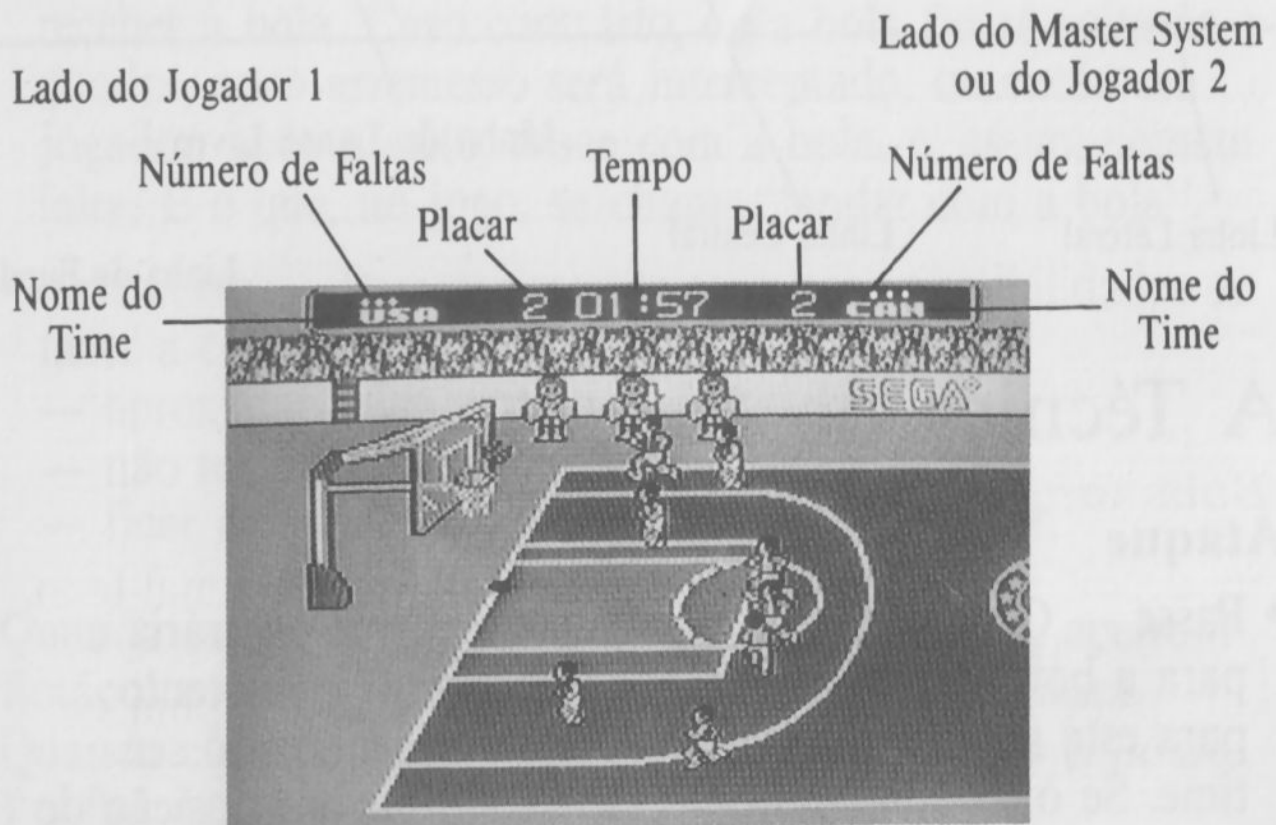
Cesta feita de fora da linha dos 3 pontos 3 pontos

Lance livre (Em consequência de falta) 1 ponto

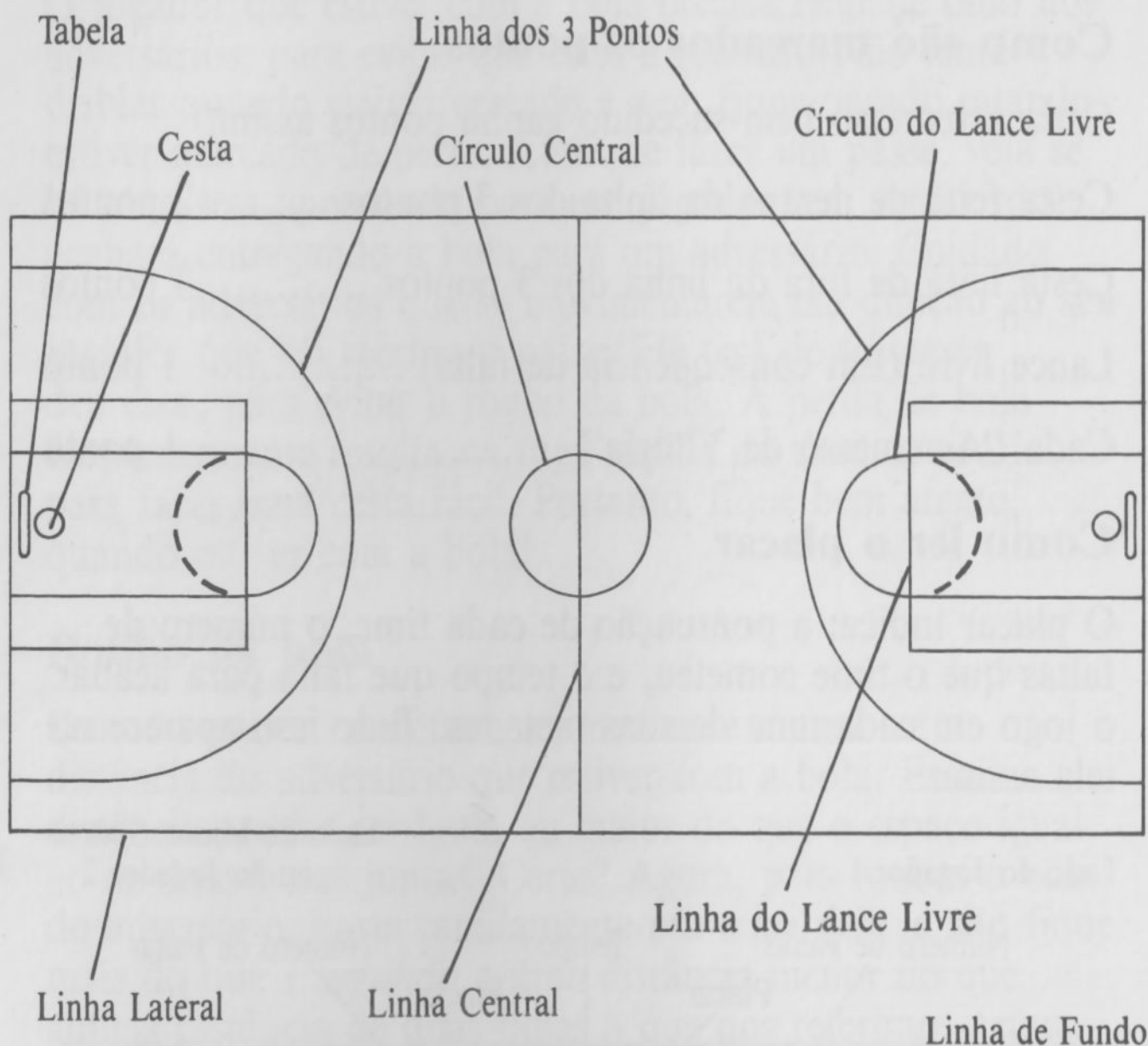
Cada "Arremesso de Vitória" 1 ponto

Como ler o placar

O placar indica: a pontuação de cada time, o número de faltas que o time cometeu, e o tempo que falta para acabar o jogo em cada uma de suas metades. Tudo isso aparece na tela assim:



A Quadra do Jogo



A Técnica do Jogo

Ataque

- Passe — O passe é vital para furar a defesa contrária e para a bola chegar até um jogador livre. Fique atento para esta seta ↙, apontando para um jogador do seu time. Se o jogador indicado estiver em melhor posição do

que o outro jogador seu que está com a bola, aperte o Botão 2. A bola vai automaticamente para o jogador indicado pela seta. Não hesite, senão o defensor contrário intercepta o passe e você perde a bola!

- Drible — O jogador que tem a bola avança, automaticamente, driblando os adversários. A fim de escolher a direção para ele avançar, aperte o Botão D.
- Salto — O jogador que tem a bola salta, antes de fazer o arremesso. Se estiver marcado de perto, ele pode saltar e passar a bola, sem perigo, para um companheiro. Saltando, ele também pode pegar um rebote, proveniente de um arremesso mal-feito. Para fazer um jogador saltar, aperte o Botão 1. Enquanto estiver no ar, ele tanto pode fazer um arremesso ou um passe. Para arremessar, aperte o Botão 1 outra vez. Para passar, aperte o Botão 2. Antes de fazer seu jogador saltar, a fim de realizar um passe, veja bem se você tem um outro jogador seu livre para receber a bola. Caso contrário, ou a bola ficará solta na quadra, ou o arremesso será interceptado, ou então seu jogador, após o salto, desce com a bola, e, assim, comete falta. É o que, no jogo, se chama “andar com a bola”.
- Arremesso — Para arremessar com boas possibilidades de fazer a cesta, você precisa:
 - aproximar-se da cesta o mais possível;
 - não ter um adversário entre você e a cesta;
 - ficar de frente para a cesta o mais que puder.

Quando estiver em boa posição para o arremesso, aperte o Botão 1 e o seu jogador, que está com a bola, saltará.

Quando ele estiver em pleno ar, aperte novamente o Botão 1 a fim de fazer o arremesso.

Você pode arremessar de qualquer lugar da quadra. A bola irá sempre na direção da cesta contrária.

Defesa

Movimente os jogadores para a posição de defesa, usando o Botão D. Para defender-se de arremessos e interceptar passes, salte na direção do adversário que está com a bola. Jamais corra diretamente contra o adversário. Ao invés disso, fique entre a cesta e o adversário que detém a bola, ou entre ele e um companheiro dele que esteja livre. Tente ficar o mais próximo possível do centro da quadra. Se se mantiver muito afastado desse ponto, o time contrário envolverá você e conseguirá arremessar com facilidade.

Saltar ajuda a bloquear arremessos e passes contrários. Mas, cuidado: *não* salte *antes* dele, para não levar um drible ou sofrer um passe. Para fazer saltar seu jogador, indicado pela seta, aperte o Botão 1.

Rebote

Um arremesso perdido pode rebotar para qualquer lugar da quadra e ser apanhado por qualquer jogador dos dois times, desde que a bola vá em sua direção. Para colocar seus jogadores em posição de apanhar o rebote, use o Botão D, enquanto a bola estiver no ar.

Um jogador que estiver no ataque pode interceptar um arremesso perdido. Faça esse jogador saltar, apertando o Botão 1.

Quando ele já estiver em pleno ar, aperte o Botão 1 novamente, no instante preciso em que ele tocar a bola. Assim, ele intercepta o arremesso.

Um jogador que estiver na defesa pode apanhar um rebote e, em seguida, passar a bola para seus companheiros de ataque. Faça assim: primeiro, aperte o Botão 1, a fim de fazer seu defensor saltar. Quando ele estiver em pleno ar e já tocando a bola, aperte o Botão 2. Cuidado para não apertar o Botão 1, pois, nesse caso, ao invés de fazer o passe, seu jogador fará um arremesso com pouca precisão para a cesta adversária.

Lances livres

Um jogador que, ao arremessar, sofre falta, tem direito a dois lances livres. Também são concedidos lances livres sempre que o time contrário cometer mais de sete faltas em cada tempo de jogo. No momento da cobrança da falta, aparece uma seta na tela, movimentando-se para trás e para a frente, sobre a cesta. Ela controla a direção do arremesso. Você vê, também, uma barra branca deslocando-se sobre uma faixa vermelha e verde. Essa barra controla a força do arremesso. Quando a seta estiver sobre a cesta e a barra branca estiver na área verde, aperte o Botão 1 para fazer o arremesso.

Após um lance livre perdido, com a bola reboteada (desde que não seja o primeiro de uma falta punida com *dois* lances livres), o rebote pode ser apanhado por qualquer jogador de ambos os times.

Arremesso da vitória

GREAT BASKET tem um lance especial chamado Arremesso da Vitória. Ele lhe permite acumular pontos extras, que lhe darão vantagens nos futuros jogos do torneio.

Você se habilita ao Arremesso da Vitória, assim que sua Seleção vencer um jogo. Os seus cinco jogadores tomam posição na linha dos 3 pontos, para fazer, cada um, um arremesso à cesta. Para cada jogador arremessar, aperte o Botão 1 a fim de, primeiro, fazê-lo saltar; depois, quando o jogador já estiver em pleno ar, aperte de novo o Botão 1, para realizar o arremesso. A cada arremesso certo, você ganha um ponto extra.

Uma vez que o potencial de jogo dos seus adversários melhora a cada partida, é muito importante que você consiga o máximo de pontos no Arremesso da Vitória. Também quanto maior for a diferença de pontos normais sobre seus adversários, maiores serão as suas vantagens futuras. Você vai ter pontos extras denominados Pontos de Vitalidade, que vão ajudá-lo nos jogos seguintes do grande torneio.

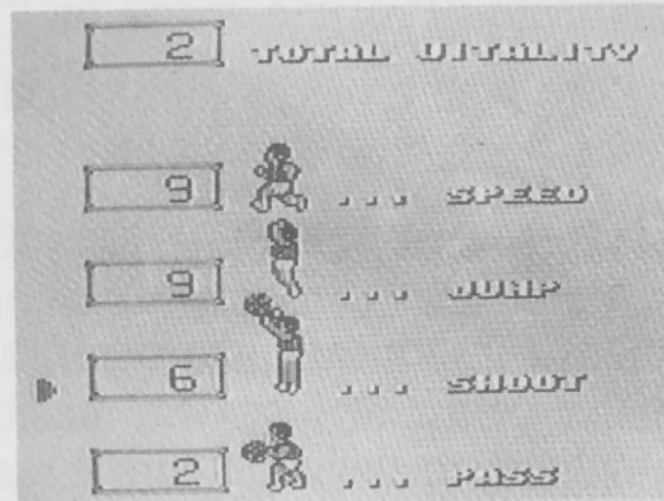
Pontos de Vitalidade

O vencedor de cada jogo ganha um Ponto de Vitalidade para cada ponto que conquistou a mais do que seu adversário, na contagem final. Digamos que você ganhou por 80 a 75, e ainda teve 5 pontos no Arremesso da Vitória. Portanto, você ficou com 10 pontos a mais do que seu adversário.

Para cada um desses pontos a mais você tem direito a 1 Ponto de Vitalidade. No exemplo acima, você fica com 10 Pontos de Vitalidade.

Como usar esses Pontos de Vitalidade nos jogos seguintes? Muito simples. Você pode distribuí-los entre os vários

fundamentos do seu time, aumentando-os. Esses fundamentos são: Velocidade, Salto, Arremesso e Passe. Assim:



SPEED (Velocidade): aumenta a velocidade de um determinado jogador.

JUMP (Salto): aumenta a capacidade de saltar de um determinado jogador.

SHOOT (Arremesso); aumenta a precisão de arremesso de um determinado jogador.

PASSE (Passe): aumenta a precisão de passe de um determinado jogador.

Distribuição dos Pontos de Vitalidade

Após vencer um jogo, você entra no seguinte esquema:

- aperte o Botão D, para escolher um fundamento, apontando a seta para cima ou para baixo;
- aperte o Botão 1, para aumentar o número do fundamento escolhido;
- aperte o Botão 2 para diminuir o número do fundamento escolhido.

Importante: *não* é possível diminuir o número designado para um time no início.

O jogo seguinte

Se você perde um jogo, na tela aparecem os dizeres “Next Match”, que significam “Próximo Jogo” ou “O jogo Seguinte”. Você pode escolher a sua Seleção e começar a jogar novamente.

A Medalha de Ouro

Se vencer 7 partidas consecutivas, isso significa que você ganhou uma batalha contra algumas das melhores Seleções Nacionais do mundo. A medalha de ouro é sua. Parabéns!

Resultados finais

Quando o torneio acaba, os resultados finais de todos os jogos realizados aparecem no placar.

Regras do Great Basket

As regras do nosso jogo são um pouquinho diferentes do basquete de verdade. Essas regras e os resultados são aplicados e decididos pelo “juiz”, que é o Master System. E ele está sempre certo! Não adianta chorar e nem apelar...

Faltas

Ir em cima de outro jogador ou empurrá-lo é considerado falta. Neste jogo, as faltas somente acontecem quando alguém obstrói ou vai em cima do jogador que detém a bola, ou quando o jogador que detém a bola vai em cima do adversário.

Normalmente, uma falta de um time é punida com arremesso lateral para o time adversário.

Entretanto, a partir da oitava falta cometida em cada tempo de jogo, pune-se cada falta com um lance livre. Se este redundar em cesta, dará direito a um segundo lance livre. É o que se chama em basquete de “um + um”.

A contagem das faltas é zerada ao terminar o primeiro tempo, recomeçando no segundo tempo e nas eventuais prorrogações.

Trombada

A trombada acontece quando um jogador vai em cima do outro. Se eles se trombarem mutuamente, o “juiz” decide qual dos dois cometeu a falta.

Empurrão

O empurrão acontece quando o jogador, que detém a bola, é atacado pelo adversário.

Andar

Um jogador que salta com a bola e volta, ainda com ela, é punido por ter “andado”. A posse de bola é dada ao adversário, que reinicia o jogo com um arremesso lateral.

Algumas dicas

O basquete é um jogo muito rápido, desenvolvido num espaço relativamente pequeno e bastante congestionado. Uma súbita perda de bola pode resultar, facilmente, num veloz contra-ataque. As cestas mais fáceis são conquistadas dessa forma. Portanto, procure logo uma boa posição defensiva, toda vez que perder a bola.

Para saltar e passar, e também para arremessar à cesta, é necessário apertar o Botão 1 e, em seguida, o Botão 2. Pratique, apertando o Botão 1 para o arremesso e o Botão 2 para o passe. No decorrer do jogo, este movimento tem de ser feito numa fração de segundo e você se sairá melhor se estiver bem condicionado, agindo quase instintivamente.

Quando tiver a posse de bola, entre rapidamente em qualquer abertura propiciada pela defesa contrária. Mas, cuidado com os adversários que se colocarem à sua frente, induzindo-o a cometer uma falta.

Quanto maior for a sua vantagem de pontos na contagem final, mais você poderá aumentar a capacidade de jogo do seu time nos jogos seguintes. Descer para a cesta adversária rapidamente poderá resultar em contagens finais mais altas, e você aumenta a sua capacidade de jogo, o que o ajudará na rodada seguinte do torneio.

Capacidade de Jogo

Cada time ou Seleção deste sensacional torneio possui característica e capacidade de jogo variáveis. Se você jogar contra o mesmo time pela terceira vez, seu adversário já saberá como jogar melhor contra sua Seleção, e a

Capacidade de Jogo dele estará aumentada em 40 Pontos de Vitalidade. Conseqüentemente, ele será um páreo duro para você, a menos que o seu próprio time tenha também adquirido uma capacidade de jogo extra, vencendo jogo por grande diferença de pontos.

Cada time começa a jogar com um total de 20 pontos de Vitalidade, distribuídos pelos quatro fundamentos, como segue:

SELEÇÃO	VELOCIDADE	SALTO	ARREMESSO	PASSE	TOTAL
USA	9	8	2	1	20
CAN	7	7	4	2	20
URS	8	7	3	2	20
JPN	6	6	4	4	20
CBA	12	6	1	1	20
TCH	3	5	7	5	20
ITA	5	6	4	5	20
HUN	2	7	6	5	20

O time que jogar contra você pela terceira vez tem 40 Pontos de Vitalidade, distribuídos pelos vários fundamentos. Você também terá Pontos de Vitalidade, graças à sua diferença de pontos conquistada nas partidas anteriores. Use os seus Pontos de Vitalidade, melhorando os fundamentos de sua equipe.

CUIDADOS ESPECIAIS COM O CARTUCHO

Utilize-o somente no Master System.

Para um bom desempenho siga estes conselhos:

- ① Não molhe o cartucho, nem o deixe exposto diretamente à luz solar.
- ② Não coloque o cartucho próximo de lugares com altas temperaturas.
- ③ Evite deixá-lo cair.
- ④ Não tente abri-lo pois, em caso de violação, você perderá a garantia.
- ⑤ Não limpe o cartucho com nenhum produto químico (álcool, benzina, etc.). Se precisar, limpe-o cuidadosamente com um pano umedecido com água.
- ⑥ Não ponha nenhum objeto dentro do cartucho.
- ⑦ Após o uso, guarde-o em local seguro.

TECTOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TECTOY 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 TECTOY 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 TECTOY.



TECTOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.

Rua Ramos Ferreira, 1913 — Manaus — AM — CEP: 69.000
Indústria Brasileira

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038
TELEFONE: (011) 261-5797

TECTOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS



CONHEÇA O AMAZONAS