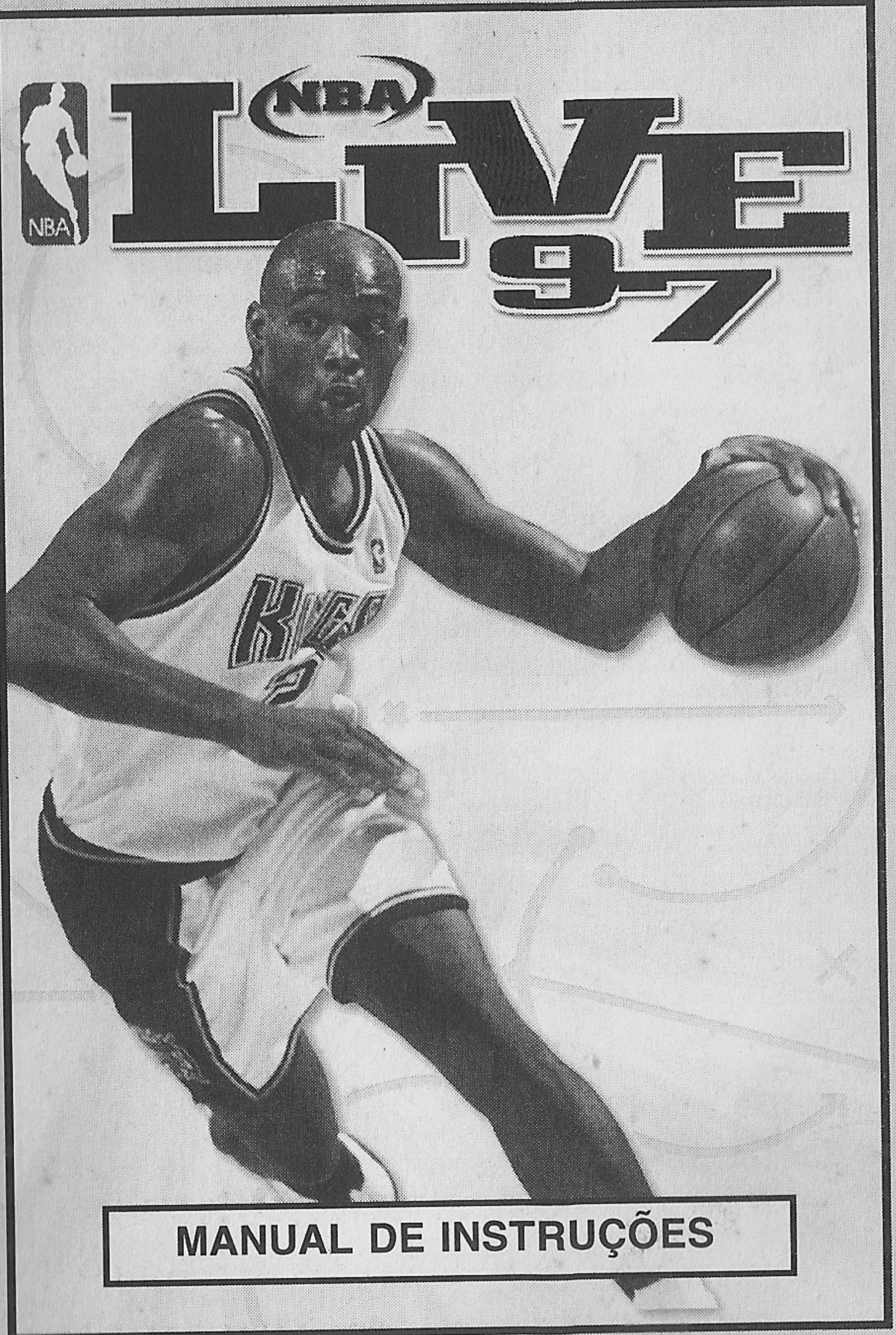


®

MEGA DRIVE



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Distribuido Por:

**TEC TOY**

PRODUZIDO  
NA ZONA FRANCA  
DE MANAUS  
CONHEÇA A AMAZONIA

**EA**  
SPORTS  
IF IT'S IN THE GAME,  
IT'S IN THE GAME™

**EA**  
SPORTS

Distribuido Por:

**TEC TOY**

Produzido sob licença de Sega Enterprises Ltd; Japan  
Tec Toy é um distribuidor autorizado de Electronic Arts®

## ATENÇÃO

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

Existe um tipo raro de epilepsia, denominado 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 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.

## IMPORTANTE

Escolha a alternativa correta:

Qual é a sua forma preferida de lazer?

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

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. Consegue se divertir, não se esquece do lado físico e se preocupa com o bem-estar geral. Nota 10 para você!!

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

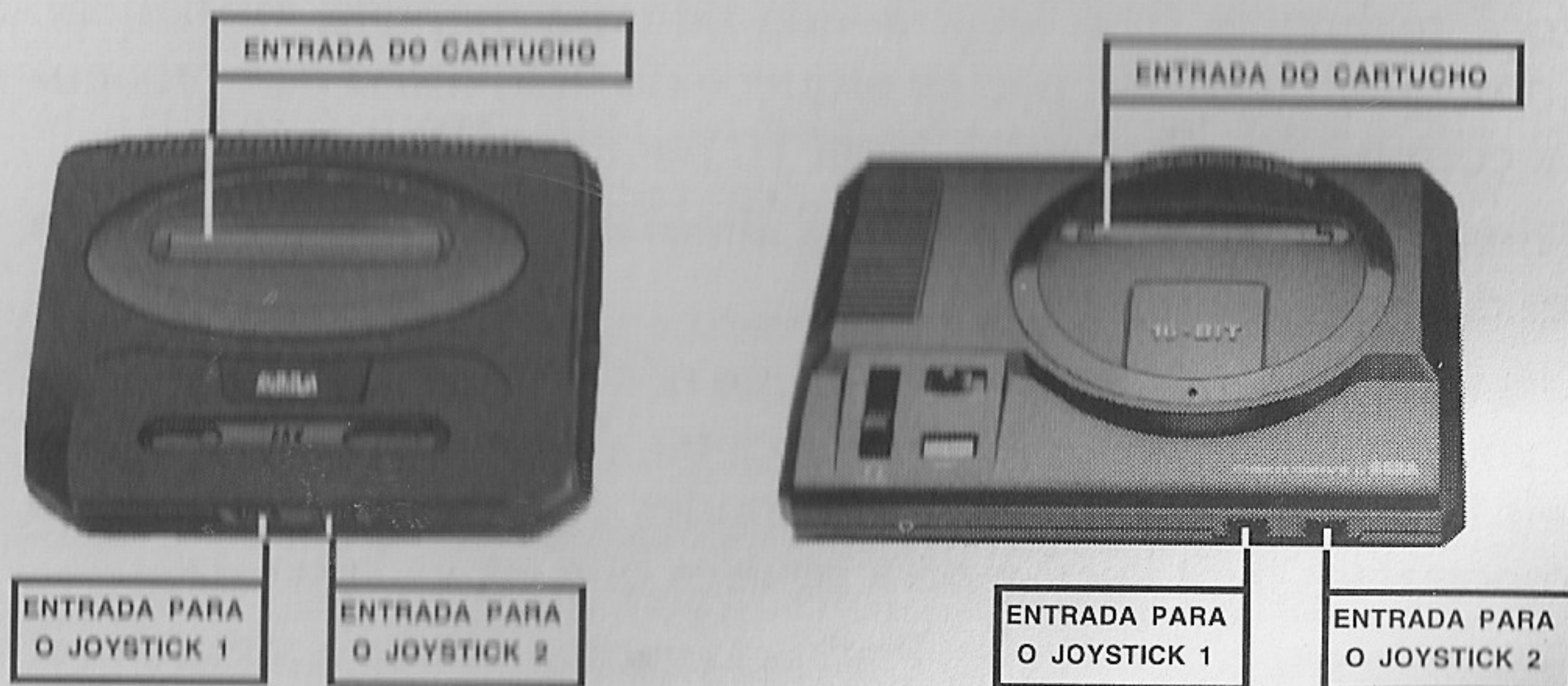
Este teste é apenas uma maneira que nós encontramos para dizer a você que além de jogar video game, é essencial saber dividir seu tempo livre com outras atividades que também são muito importantes para você e para aqueles que estão à sua volta.

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 NBA LIVE 97 no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.
3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, desligue o aparelho e verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, ligue-o novamente.
4. NBA LIVE 97 pode ser jogado por um ou dois jogadores. Com a utilização do Team Player até 4 pessoas podem jogar ao mesmo tempo.

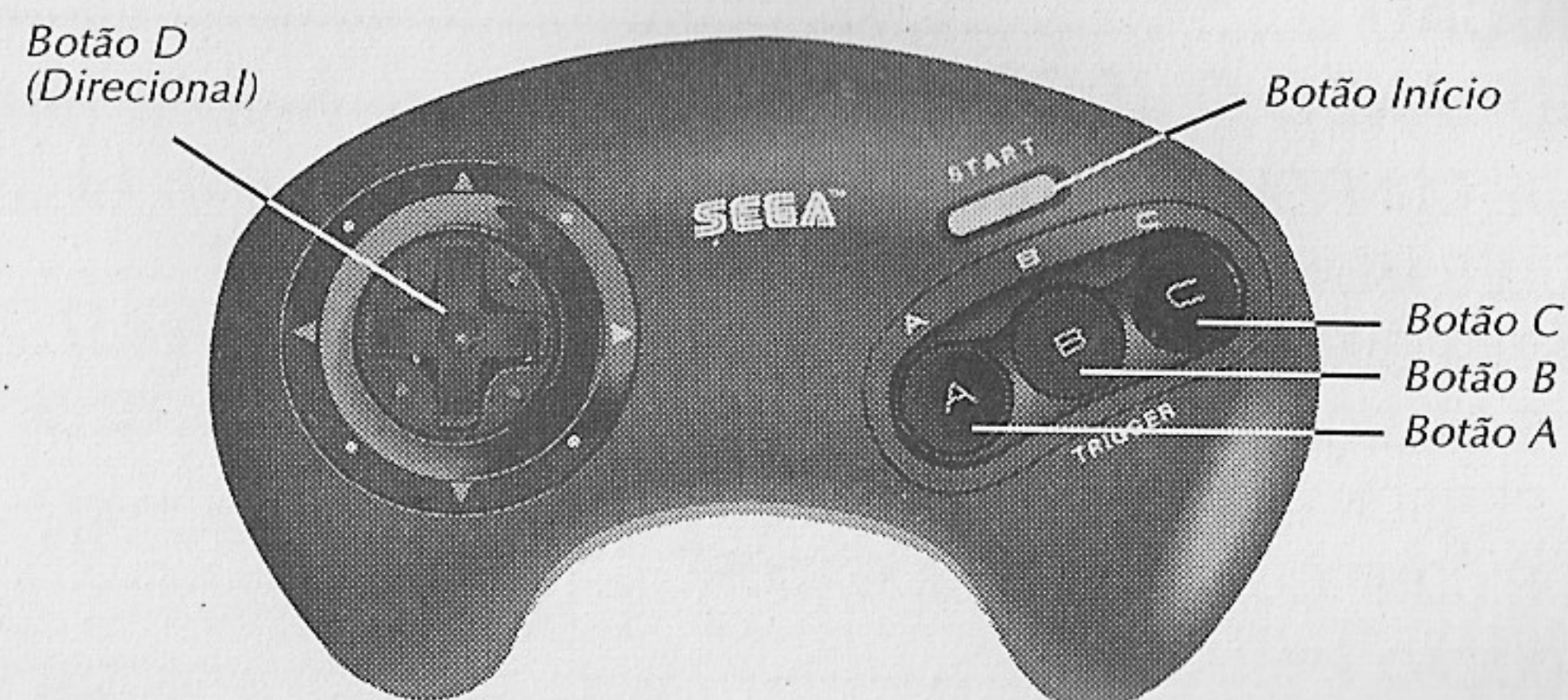
**IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho, enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado!



## CONTEÚDO

<b>USANDO SEU JOYSTICK</b> .....	<b>4</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>6</b>
<b>CONFIGURANDO O JOGO</b> .....	<b>7</b>
MENU DE CONFIGURAÇÃO DE JOGO .....	7
SET RULES MENU (MENU DE CONFIGURAÇÃO DE REGRAS) .....	9
SET OPTIONS MENU (MENU DE OPÇÕES) .....	10
TELA DE SELEÇÃO DE TIME .....	11
TIMES PERSONALIZADOS .....	12
TELA DE CONFIGURAÇÃO DE JOGADOR .....	12
INTRODUÇÃO PRÉ-JOGO .....	13
<b>JOGANDO</b> .....	<b>14</b>
ATAQUE .....	15
ARREMESSANDO .....	16
DEFESA .....	17
INFRAÇÕES .....	18
JOGADAS ENSAIADAS .....	20
MENU DE PAUSA .....	20
FIM DO QUARTO/INTERVALO/JOGO .....	27
<b>MODOS DE TREINO</b> .....	<b>28</b>
TREINO 2 CONTRA 2 OU 3 CONTRA 3 .....	28
CAMPEONATO DE 3 PONTOS .....	29
CAMPEONATO DE ARREMESSO .....	30
<b>JOGO DE TEMPORADA</b> .....	<b>31</b>
INICIANDO UMA TEMPORADA .....	32
TELA DE TABELA DOS TIMES .....	33
APÓS O JOGO .....	35
<b>AS FINAIS DA NBA</b> .....	<b>35</b>
INICIANDO AS FINAIS .....	35
TABELA DAS FINAIS .....	36
<b>TELA DE ESCALAÇÃO</b> .....	<b>38</b>
<b>CRÉDITOS</b> .....	<b>43</b>

# USANDO O SEU JOYSTICK



## Durante o Jogo

Mover jogador	<b>Botão D</b>
Pausar jogo	<b>Botão Início</b>
Modo Turbo (Explosão de Velocidade)	<b>Botão A</b>

## Ataque - Com a bola

Passar (Botão D para escolher receptor)	<b>Botão B</b>
Arremessar (pressione para pular, solte para arremessar)	<b>Botão C</b>

⇨ Para executar um corta luz ou giro (se disponível), pressione o **Botão A** duas vezes.

⇨ Se você pegar um passe enquanto estiver parado em determinados pontos da quadra, pressione o **Botão D** para girar sobre o seu pé de apoio. Para se mover normalmente de novo, pressione **Botão A + Botão D**.

## Ataque - sem a bola

Trocar de jogador (Botão D para escolher o jogador)	<b>Botão B</b>
Pular/Rebote/Disputa	<b>Botão C</b>

⇨ Se você não pressionar o **Botão D** para trocar de jogador, você controlará aquele que detém a bola (se o jogador com a bola for humano, você controlará o jogador mais próximo da bola).

## Defesa

Roubar (se o controle de roubada manual estiver selecionado)	<b>Botão A</b>
Trocar de Jogador (Botão D para escolher o jogador)	<b>Botão B</b>
Pular para o rebote ou bloqueio	<b>Botão C</b>

## Jogada Ensaaiada

Chamar jogada ensaiada defensiva ou ofensiva correspondente ao botão selecionado	Pressione o <b>Botão Início</b> + <b>A, B</b> ou <b>C</b> (ou <b>X, Y, Z</b> no joystick de 6 botões)
--	---

## Controles de Menu

Mover a seleção para cima/para baixo	<b>Botão D</b> ↑
Mudar a opção selecionada	<b>Botão D</b> ↔
Continue	<b>Botão Início</b>
Retornar ao menu anterior	<b>Botão Início</b> + <b>Botão B</b>
Selecionar a opção; trocar entre time da casa/visitante	<b>Botão B</b>

✓ **Nota:** Para apagar todas as informações salvas na memória de bateria e voltar para as configurações originais de fábrica, selecione ERASE BATTERY no menu "Roster Setup".

## INTRODUÇÃO

Nas quadras, existem jogadores... e muito mais. Jogadores criam. Jogadores levam o jogo às fronteiras do inesperado.

Na arena do basquete interativo, só existe um jogo: NBA Live 97. Jogos reais, com todos os 29 times da NBA, escalas completas e estratégias autênticas.

Leve seu jogador ao círculo central e, com uma finta, tome posse da bola antes que outro cara grande possa impedi-lo, corra e tente uma enterrada destruidora. E antes que a bola seja repostada em jogo, faça uma marcação sob pressão.

Seja um jogador. Jogue *NBA Live 97*.

- Amistoso, Temporada e Finais, com bateria de backup e o calendário de 1996-97.
- Todos os 29 times da NBA, dois times All-Star e 4 times montados por você.
- Jogadores reais da NBA com as estatísticas completas da temporada 1996-97.
- Novas animações de alta resolução dos jogadores.
- Novos modos de jogo de meia quadra 2 contra 2 e 3 contra 3, campeonato de 3 pontos e campeonato de bandeja.
- Habilidade de criar e modificar jogadores personalizados.

### Sobre este manual:

- 🕒 **Dica:** Leia as dicas para descobrir toques e manhas especiais.
- ✓ **Nota:** Leia as notas para importantes informações.

## CONFIGURANDO O JOGO

### MENU DE CONFIGURAÇÃO DE JOGO

Use o menu de configuração de jogo para escolher modo de jogo, regras e níveis de dificuldade. Opções diferentes se tornam disponíveis dependendo do modo que está selecionado. As opções para modos de jogo normais (ex: Amistoso, Temporada ou Final) estão listadas abaixo.

#### Controles de Menu

Para selecionar opções	<b>Botão D</b> ↑
Mudar a opção selecionada	<b>Botão D</b> ↔
Para ativar o submenu ou comando selecionado	<b>Botão B</b>
<input type="checkbox"/> Quando setas aparecem na tela, você pode pressionar o Botão D na direção da seta para ver mais informações/opções.	
<input type="checkbox"/> Sempre cheque a barra de ajuda na parte inferior da tela de menu para instruções rápidas.	
Continue	<b>Botão Início</b>
Cancelar e voltar	<b>Botão B + Botão Início</b>

✓ **Nota:** Neste manual as opções padrão estão em negrito.

#### MODO DE JOGO

**Exhibition Mode** (Modo Amistoso): jogue um jogo simples com qualquer time NBA, All Star ou personalizado.

**Season Mode** (Modo Temporada): inicie uma nova temporada onde você controla de 1 até 4 times da NBA.

**Playoff Mode:** Inicia um Playoff (finais).

**Continue Saved Game** (Continuar jogo salvo): Continuar uma temporada ou final salva em um dos slots de memória.

**Novo 2 on 2 or 3 on 3 Half Court** : Trabalhe suas habilidades individuais num jogo em meia quadra com dois ou três jogadores de cada lado.

**Novo 3 Point Contest** (Campeonato de 3 pontos): Escolha seu arremessador favorito e tente converter todos os chutes de três pontos como nos jogos All-Star.

**Novo Shoot Out Contest** (Campeonato de Arremesso): Ponha dois arremessadores na quadra e veja quem consegue fazer mais pontos.

### REGRAS

**Arcade:** Partida onde os jogadores nunca ficam cansados ou machucados e faltas ou violações nunca são apontadas.

**Simulation:** Realismo absoluto. Jogadores se cansam, se machucam, são expulsos e você precisa fazer as substituições de acordo.

**Custom:** Use o menu de configurar regras para as opções de regras e simulação.

### LEVEL

**Rookie:** é fácil acertar e o time do Mega Drive não pega muito pesado.

**Starter:** dificuldade média; o Mega Drive joga melhor na defesa.

**All-Star:** Hora do show! É difícil roubar a bola ou dar tocos e o ataque e defesa do Mega Drive são envenenados ao máximo possível!

### QUARTER

A duração do quarto pode ser configurada em 3, 5, 8 ou 12 minutos.

### SET RULES (Configurar regras)

Vai para o menu de configuração de regras.

### SET OPTIONS (Configurar opções)

Vai para o menu de configuração de opções.

### ROSTER SETUP

Vai para o menu de configuração de lista para a criação e edição de jogadores, substituição de jogadores ou outras mudanças de escalação.

### TOP USERS

Exibe as estatísticas dos melhores usuários do jogo.

### SET RULES MENU (MENU DE CONFIGURAÇÃO DE REGRAS)

Use este menu para personalizar as regras e opções de simulação. Os padrões estão marcados em negrito.

#### Defensive Fouls (Faltas Defensivas)

O marcador (desligado, pelo padrão) indica a sensibilidade para faltas defensivas. Quando a barra está completa, mais faltas são marcadas.

#### Charging

Configure a sensibilidade da marcação de faltas ofensivas (desligado, pelo padrão).

#### Foul Out

Selecione o máximo de faltas pessoais entre 2 até 8, ou desligue esta opção. Num jogo da NBA, os jogadores saem de campo na sexta falta, mas você pode ajustar este número para adaptar o jogo ao seu estilo pessoal e à duração da partida.

#### Out of Bounds

Ligue ou desligue a marcação das laterais (bola fora).

#### Backcourt

Ligue ou desligue a marcação de voltar bola para o campo de defesa.

#### Traveling

Ligue ou desligue a marcação de andada com a bola.

#### Goaltending

Ligue ou desligue marcação de Goaltending (defesa de bola quando esta estava na descendente).

#### 3 in the Key

Ligue ou desligue a marcação de três segundos no garrafão.

#### Shot Clock

Ligue ou desligue a marcação de 24 segundos de posse de bola no ataque sem arremesso.

#### Inbound Clock

Ligue ou desligue a marcação de 5 segundos para pôr a bola

em jogo.

### Half Court Clock

Ligue ou desligue a marcação de 10 segundos para o time sair do campo defensivo.

### Injuries

Ligue ou desligue a ocorrência de contusões nos jogadores. Quando as contusões estão ligadas, toda vez que um jogador cai no chão, existe uma pequena chance de uma maior contusão. Num jogo amistoso, um jogador contundido é afetado apenas naquele jogo. Num jogo de temporada/final, ele pode ficar fora de 1-7 jogos.

### Fatigue (Cansaço)

Ligue ou desligue o cansaço dos jogadores. Quando esta opção está ativa, você precisa substituir os jogadores de acordo.

## SET OPTIONS MENU (MENU DE OPÇÕES)

Configure as opções de som e controle.

### Music (Música)

Liga ou desliga a música durante os menus.

### SF/X (Som dos Efeitos Especiais)

Liga ou desliga o som dos efeitos especiais.

### Crowd

Liga ou desliga o som da multidão.

### Computer Assist (Assistência do Mega Drive)

Liga ou desliga a assistência do Mega Drive. Quando está ligada, a assistência aumenta as porcentagens estatísticas do time para ajudá-lo a se recuperar no jogo.

### Slow Motion Dunks (Câmera Lenta nas Enterradas)

Liga ou desliga a câmera lenta automática nas enterradas mais radicais.

### Player Star (Estrela do jogador)

Mude o identificador sob a estrela do jogador entre sua posição ou o número de seu uniforme.

### Shot Control (Controle de Arremesso)

Mude o controle de arremesso entre manual e auto. No modo manual, a probabilidade de um arremesso ser convertido será determinada pela distância, ângulo e ponto de arremesso. No modo automático, o arremesso é mais determinado pelas estatísticas e atributos do jogador da NBA do que pelo controle.

### Steal Control (Controle de Roubada)

Mude entre roubada auto ou manual. Quando forem manuais, pressione o **Botão A** para roubar.

### On-Screen Help (Ajuda na Tela)

Liga e desliga as mensagens de ajuda. Quando ligadas, uma mensagem aparecerá na parte inferior da tela listando as opções de botão para a tela atual de menu.

## TELA DE SELEÇÃO DE TIME

A tela de seleção de time aparece antes de cada amistoso. O time visitante é exibido do lado esquerdo da tela, o time da casa do lado direito. As classificações dos times aparecem sob seus nomes.

- ⇨ Para trocar entre time visitante e da casa, pressione o **Botão B**.
- ⇨ Para mudar o time selecionado, pressione o **Botão D** ↔ para circular pelos times da NBA, All-Star e personalizados.
- ⇨ Para escolher os times pela classificação, selecione uma categoria estatística e pressione o **Botão D** ↔ para circular pelos times através dela.
- ⇨ Para ir à tela de informação de time da equipe selecionada, selecione Team Info.

### Opções de Informação de Time

Para circular entre os times da NBA	<b>Botão D</b> ↔
Para mudar o time visitante ou da casa para o time atualmente selecionado	Pressione o <b>Botão Início</b>
⇨ Quando for pedido para que confirme sua seleção, selecione NO (cancelando) ou YES (confirmando).	

- ⇨ Pressione **Botão Início** para continuar. A tela de configuração de jogador aparecerá.

## TIMES PERSONALIZADOS

No NBA Live 97, você tem quatro times personalizados onde pode escalar jogadores de qualquer um dos 29 times da NBA disponíveis ou independentes. Times personalizados só podem ser usados em amistosos e possuem diferenças no nome e classificação para diferenciá-los dos outros times da NBA.

### Para jogar com um time personalizado

- ⇨ Selecione qualquer um dos times personalizados (Slammers, Blockers, Jammers ou Stealers) da tela de seleção de time. Pressione o **Botão Início** e a tela de time personalizado aparecerá.

### Para mudar os jogadores de um time personalizado:

1. Selecione o jogador que você deseja substituir e pressione **Botão B**. A parte inferior da tela se torna uma lista dos jogadores - base para um time da NBA.
2. Pressione o **Botão A/C** para circular pelos times da NBA.
3. Selecione um jogador de um time da NBA e pressione o **Botão B** para trocá-lo com o jogador selecionado. Você retornará para a lista do time personalizado.

- ✓ **Nota:** a primeira vez que você seleciona um time personalizado, os nove slots da escalação estarão vazios. Você precisa preencher, no mínimo, nove slots antes de sair desta tela.

## TELA DE CONFIGURAÇÃO DE JOGADOR

Um ícone de joystick para cada um dos joysticks que estão conectados no sistema aparece na tela. Até quatro competidores podem jogar simultaneamente se um adaptador Team Player e quatro joysticks estiverem conectados. Você pode criar e selecionar nomes de jogadores para que suas estatísticas pessoais possam ser identificadas. Até 10 nomes de usuários podem ser guardados.



Botão D ↓ para  
selecionar o nome  
do jogador

Botão D ↔ para  
selecionar o time

Barra de Ajuda

- ⇨ Para mudar a configuração de seu joystick, pressione o **Botão D** ↔ para posicionar o símbolo do joystick sob cada time a ser controlado, ou no meio, para selecionar o controle do Mega Drive.
- ⇨ Para circular pelos nomes dos usuários, pressione o **Botão D** ↓. Pressione o **Botão Início** para confirmar o time selecionado.
- ⇨ Quando todos os jogadores tiverem selecionados seus nomes de usuários, pressione o **Botão Início** para continuar. As telas de introdução pré-jogo aparecerão.

### Para apagar um nome existente:

Selecione um nome de usuário e pressione o **Botão A + C**.

### Para entrar um novo nome de jogador:

1. Selecione Start New e pressione o **Botão Início**. Após todos os jogadores terem pressionado o **Botão Início**, a tela de entrada de nome aparecerá.
  2. Pressione o **Botão D** para escolher uma letra, pressione o **Botão B** ou **C** para selecioná-la.
- ⇨ Para apagar uma letra, pressione o **Botão A**.
  - ⇨ Quando você tiver colocado a última letra, selecione DONE e pressione o **Botão B** para entrar o nome. Pressione o **Botão Início** e as telas de introdução pré-jogo aparecerão.

## INTRODUÇÃO PRÉ-JOGO

Antes do jogo, as telas de introdução pré-jogo aprontam o palco para a ação que se seguirá. Primeiro, a introdução de jogo anunciará os times e a quadra que sediará o jogo.



- ⇨ Pressione o **Botão Início** para continuar. A tela de partida aparecerá.
- ⇨ A tela de partida compara os dois times. Uma a cinco bolas indicam a força do time em cinco categorias. (Scoring-Pontuação, Rebounds-Rebotes, Ball Control - Controle de Bola, Defense-Defesa e Overall-Geral). Pressione o **Botão Início** para continuar. O time titular de cada uma das equipes é apresentado.
- ⇨ Pressione o **Botão Início** para ir diretamente ao início do jogo.

### A bola ao alto

Todo jogo começa com lance de bola ao alto entre os pivôs.

- ⇨ Para pular e pegar a bola, pressione o **Botão C**.

## JOGANDO

Você controla o jogador sobre o símbolo do círculo/estrela. Na defesa, seu jogador possui um círculo, no ataque, uma estrela. Dependendo do joystick que você estiver usando, seu símbolo terá uma cor diferente:

Jogador 1	Vermelho
Jogador 2	Azul
Jogador 3	Verde
Jogador 4	Amarelo
Mega Drive	Cinza

Se seu jogador estiver fora da tela, uma seta com a sua cor apontará para sua direção no canto da tela. Pressione o **Botão D** na direção oposta à tela para trazê-lo de volta.

Como na NBA, ataque e defesa no NBA Live 97 necessitam de diferentes habilidades. Enquanto o **Botão D** é usado para movimentar seu jogador, os botões possuem diferentes funções no ataque e defesa. Aprenda os controles primeiro, para aí então poder focar seus esforços nas suas habilidades e estratégias de basquete.

- **Dica:** Quando o símbolo de controle do seu jogador estiver pulsando, ele estará embalado e seus atributos serão temporariamente aumentados.

## ATAQUE

### Movendo-se com e sem a bola

- ⇨ Pressione o **Botão D** na direção em que você quer se movimentar. Você continua e se mover e driblar enquanto estiver segurando o **Botão D**. Quando você solta o **Botão D**, você pára de se mover, mas mantém o drible.
- ⇨ Uma vez que você deixou o solo para arremessar, você deve soltar a bola antes de aterrissar, ou o juiz marcará uma andada.
- ⇨ Para correr mais rápido, pressione o **Botão A** enquanto estiver se movendo. Isso ligará o modo Turbo, onde você pode pegar outro jogador por trás ou fazer uma infiltração-relâmpago no garrafão.
- **Dica:** Quando o modo de Fadiga está ligado, o Turbo desgastará seus jogadores mais rapidamente, então use este recurso com sabedoria.
- ⇨ Para fazer um movimento giratório, você precisa estar parado em determinadas posições da quadra e receber um passe. Quando você pressiona o **Botão D** o jogador gira no seu pé de apoio ao invés de correr e driblar. Para se mover normalmente de novo, pressione o **Botão A + Botão D**.

### Passando

- ⇨ Para passar para o receptor mais próximo, pressione o **Botão B**.
- ⇨ Para manter o controle no passador (perfeito para passes vai-e-volta), segure o **Botão B** até o receptor pegar a bola.
- ⇨ Para passar para um jogador específico, use o **Botão D** para mirar enquanto pressiona o **Botão B**.
- ⇨ Para chamar um passe quando você está sem a bola,

pressione o **Botão C**. Se um jogador controlado pelo Mega Drive estiver com a bola, ele a passará para você. Se seu colega estiver com a bola, o **Botão C** não vai funcionar.

⇒ Para fazer uma ponte aérea, jogue a bola para um jogador com caminho livre para a cesta. Se ele estiver em posição para finalizar a ponte aérea (e tiver habilidade para tal), esta jogada será automaticamente executada.

● **Dica:** Uma vez que você passa mais rápido do que corre, esta é a maneira mais fácil de mover a bola pela quadra.

## ARREMESSANDO

Jogadores arremessam de formas diferentes dependendo de quem são e em que lugar estão. Por exemplo, quando arremessando à distância, ele pode tentar um chute de três pontos; mais próximo, um gancho; na área do garrafão, tentará uma enterrada (se ele souber enterrar) ou bandeja.

⇒ Para arremessar, pressione e segure o **Botão C**. Solte a bola no alto de seu salto soltando o botão.

⇒ Para fingir um arremesso, clique o **Botão C**.

● **Dica:** Você arremessará com mais precisão se firmar os pés antes e soltar a bola no ponto mais alto do pulo.

✓ **Nota:** Se a opção Shot Control no menu de configuração de opções estiver em Auto, apenas pressione o **Botão C** para arremessar. O tempo durante o qual segura o botão não afeta o arremesso.

● **Dica:** Se você pressionar o **Botão B** antes de seu jogador arremessar, você poderá ainda passar a bola após tirar os pés do chão para arremessar.

## Pegando rebotes e bolas ao alto

Se você não tem a posse de bola, pode pular até rachar as tábuas do chão. Se seu jogador estiver em boa posição ele

tentará automaticamente encestar a bola com um tapinha na bola.

⇒ Para pular e agarrar um rebote ou dar um tapinha na bola, pressione o **Botão C**.

## Tempo de 24 segundos

A partir do momento em que você obtém a posse de bola, você tem 24 segundos para fazer um arremesso que pegue, no mínimo, o aro. Cada vez que um arremesso pega no aro, ou a posse de bola muda de time, o marcador é zerado. O marcador dos 24 segundos aparece na parte inferior esquerda da tela a partir dos 10 segundos restantes.

□ Se você não fizer um arremesso que dê aro nestes 24 segundos, o juiz marcará uma violação e a posse de bola passará ao outro time.

## DEFESA

Defesas ganham jogos. Você pode marcar o dia todo, mas não ganhará nada se não souber deter o outro time.

## Trocando de Defensores

Você pode trocar para o defensor mais próximo da bola a hora que quiser, considerando que ele seja um jogador controlado pelo Mega Drive.

⇒ Para controlar o defensor mais próximo da bola (entre a bola e a cesta), pressione o **Botão B** (Sem pressionar o **Botão D**).

⇒ Para controlar um defensor específico, pressione **Botão D** na direção do defensor e pressione o **Botão B**.

● **Dica:** Sua primeira ordem na defesa é roubar a bola, então cole no cara com a bola antes que ele chegue perto do garrafão.

## Roubadas

NBA Live 97 permite a opção Auto ou Manual para o controle

das roubadas de bola no menu de configuração de opções.

- ⇨ Quando a opção Manual para as roubadas está selecionada, aperte o **Botão A** quando próximo ao jogador com a bola para tentar uma roubada.
- ⇨ Quando Auto estiver selecionado, posicione seu jogador na frente do oponente com a bola. Seu jogador tentará automaticamente uma roubada.

⊗ **Dica:** Você precisa estar perto do jogador com a bola para tentar uma roubada, mas não seja muito agressivo, ou poderá ser marcada uma falta.

## Toco e Rebote

Assim como jogadores arremessam de formas diferentes em diferentes situações de ataque, jogadores defensivos reagem diferentemente quando pulam. Se você pular próximo a um jogador que está arremessando, seu jogador tentará um toco. Se você pular próximo a uma bola vindo do aro, seu jogador tentará um rebote.

- ⇨ Para interceptar um arremesso, ou chacoalhar a tabela, pressione o **Botão C**.

⊗ **Dica:** Não pule rapidamente para a bola após um arremesso, ou os pontos serão marcados caso a bola esteja na descendente (Goaltending).

## INFRAÇÕES

Quando o juiz aponta uma infração na quadra, ele apita para que o jogo pare e a violação é exibida em tela.

## Faltas

Jogadores cobram lances livres nas seguintes situações:

- Quando um jogador recebe falta após a quinta falta no quarto, o jogador que recebeu a falta cobra dois lances livres. Faltas de ataque não contam como faltas coletivas.
- Quando um jogador recebe uma falta num arremesso,

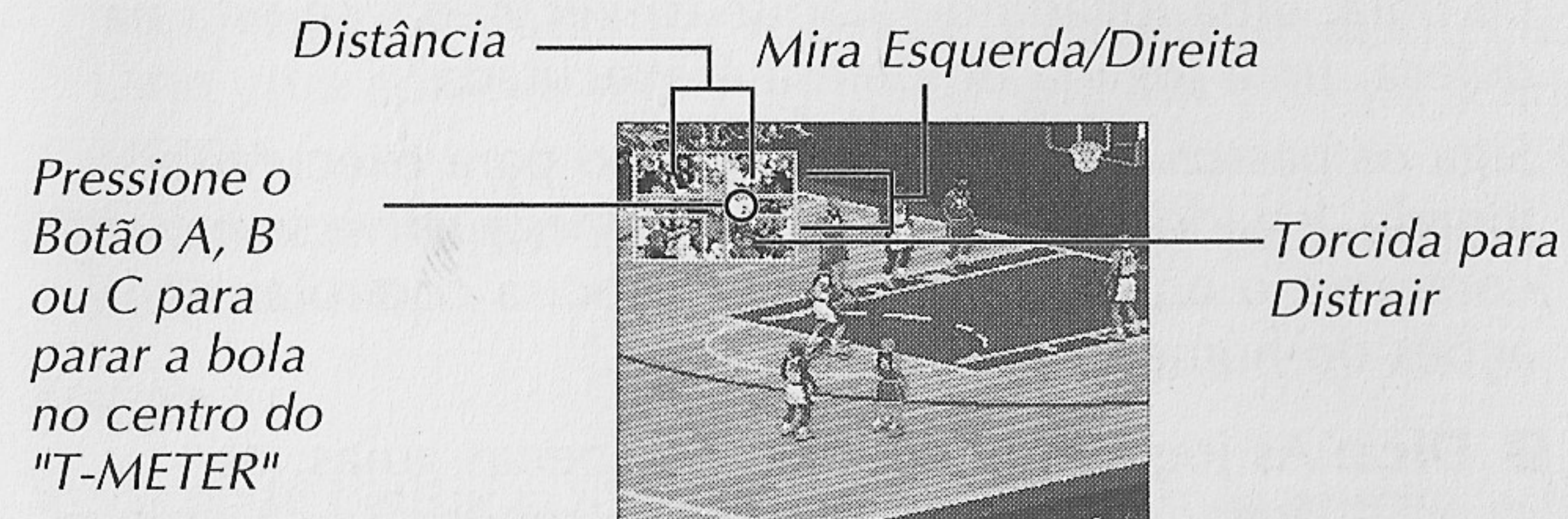
se este for convertido, o jogador recebe um lance livre, se não for convertido, recebe dois (três se ele receber falta num arremesso de três pontos).

- Após uma falta flagrante, o time que sofreu a falta recebe dois lances livres e a posse de bola.
- Quando um jogador estoura seu limite de faltas, pressione o **Botão Início** para continuar e o Mega Drive substituirá o jogador automaticamente.

## Lances Livres

Use o "T-Meter" para mirar seus arremessos da linha de lance livre.

A bola move-se da esquerda para a direita na barra horizontal para controlar a precisão esquerda/direita do seu arremesso.



- ⇨ Pressione o **Botão A, B** ou **C** quando a bola estiver no centro da barra horizontal para mirar seu arremesso.

A bola move-se de cima para baixo para controlar a distância do seu arremesso.

- ⇨ Pressione o **Botão A, B** ou **C** quando a bola estiver no centro da barra vertical. O jogo normal continua após o lance livre final.

A velocidade em que o cursor se move nas barras do "T-Meter" é controlado pela habilidade de lance livre do jogador - quanto melhor sua habilidade for, mais devagar as barras se moverão. Só não espere muito tempo, ou o medidor acelerará!

- **Dica:** Quando o time visitante for cobrar lances livres, o jogador do time da casa pode pressionar rapidamente o **Botão A** ou **C** para animar a multidão nas arquibancadas, tornando difícil a concentração do jogador.

## JOGADAS ENSAIADAS

Você pode empreender diferentes sets de jogadas ensaiadas ou rápidas tanto como estratégia de ataque quanto de defesa a partir do menu de estratégia e então chamá-las durante a ação do jogo.

- ⇒ Para chamar uma jogada ensaiada no **Botão A, B** ou **C**, pressione e segure o **Botão Início**, então pressione **Botão A, B** ou **C** e solte o **Botão Início**. Se seu time tem a posse de bola, uma jogada de ataque é executada, se está na defesa, uma jogada de defesa é executada.
- ⇒ Siga os passos do diagrama animado para executar a jogada. Jogadores controlados pelo Mega Drive se moverão conforme o diagrama, mas você precisa controlar as ações do homem com a bola.

- **Dica:** As jogadas ensaiadas são apenas guias, os jogadores da NBA não são robôs - você precisa fazê-los jogar. Nós desenhamos os X's e O's, mas é você quem tem de orquestrar o time.

## MENU DE PAUSA

O menu de pausa aparece toda vez que você pressionar o **Botão Início** durante o jogo. Você precisa pausar o jogo para pedir tempo, fazer uma substituição ou escolher uma opção em outro menu. As opções Time Out (tempo) e Substitution (substituição) não estão sempre disponíveis - por exemplo, você só pode fazer uma substituição quando o relógio está parado. Quando as opções estão apagadas, elas não podem ser selecionadas.

## Replay Instantâneo

Quando você quiser ver aquela ponte aérea arrasadora mais uma vez, você tem a opção de repetir a ação dos últimos segundos.



- ⇒ Para mover a câmera do replay e focar o jogador com a bola, segure o **Botão B** e o **Botão D** em qualquer direção. Uma cruz aparece sobre o jogador quando ele está sendo focado.
- ⇒ Para trocar entre o ângulo normal e o reverso, pressione o **Botão A + B**.

## Tempo

Você pode pausar o jogo a qualquer hora, mas precisa estar com a posse de bola para pedir tempo. O número de tempos restantes é indicado após Time Out no menu de pausa. Cada time tem direito a pedir 7 tempos por jogo. (Se você pedir tempo após ter estourado as 7 chances, é marcada uma falta técnica e o outro time recebe um lance livre).

### Para pedir tempo:

- ⇒ Selecione Time Out do menu de pausa. A opção de substituição torna-se disponível, se já não estava.

## Substituição

Você pode fazer substituições de jogadores quando o relógio do jogo está parado: nos intervalos, quando pede tempo ou por uma falta ou bola fora. Enquanto o relógio não estiver parado, a opção Substitution não estará disponível.

### Para fazer uma substituição:

1. Quando o relógio está parado, selecione Substitution do menu de pausa. A tela de substituição lista os 5 jogadores atualmente em quadra.
  - ⇨ Para circular pelas estatísticas de jogo, atributos, estatísticas de 1995-96 e estatísticas do quarto, pressione o **Botão A/C**.
  - ⇨ Para circular pelas estatísticas/habilidades referentes aos jogadores, pressione o **Botão D** ↔.
2. Para selecionar um jogador para uma substituição, pressione o **Botão D** ↓.
3. Para substituir o jogador selecionado, pressione o **Botão B**. Uma tela listando os jogadores do banco aparecerá.
4. Selecione um jogador, pressione o **Botão B** para colocar aquele jogador na quadra.

🌀 **Dica:** Fique de olho nas barras de energia (Stamina) de seus jogadores, quando o nível de energia de um jogador fica abaixo de 65, substitua-o o mais rápido possível.

### Menu de Estatísticas

Veja os número referentes ao jogo atual ou, se disponível, às séries em disputa.

#### Player Stats (Estatísticas do Jogador)

Veja os números referentes aos jogadores da NBA. Pelo padrão, o time que você controla é o primeiro a ser exibido.

#### Team Stats (Estatísticas de Time)

Veja todos os números referentes à atuação do time na partida em curso.

#### User Stats (Estatísticas do Usuário)

As estatísticas de todos os jogadores humanos no jogo.

#### Team and League Leaders

Os números referentes à atuação dos times líderes e melhores jogadores.

### Top Users (Melhores Usuários)

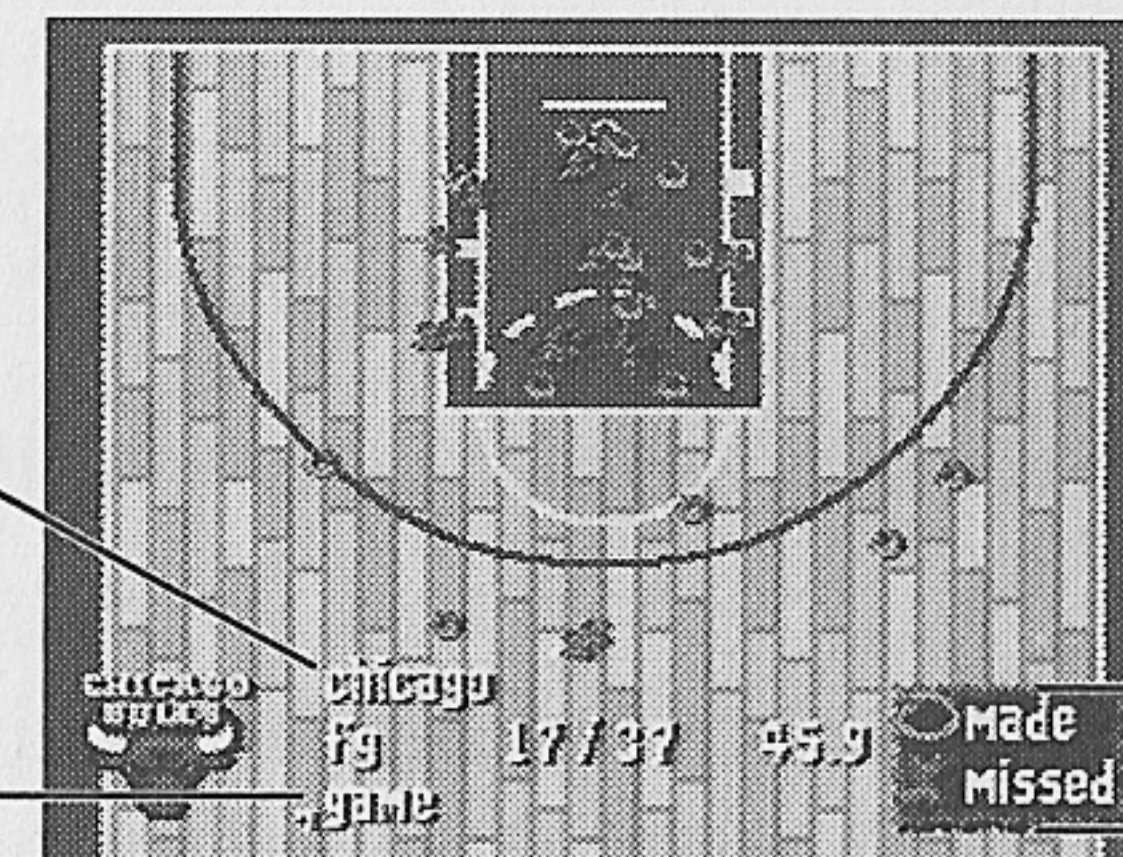
As estatísticas dos melhores usuários.

### Tabela de Arremessos

Veja um diagrama mostrando os arremessos convertidos (O) e os perdidos (X).

Circule pelo time, usuário e jogadores individuais

Circular pelos arremessos



Ligue e desligue os arremessos convertidos e perdidos

⇨ Para trocar para o outro time, pressione o **Botão B**.

### Menu de estratégia

#### JOGADAS DE ATAQUE

Pressione o Botão A, B ou C para ligar uma jogada a um botão



Bola

Diagrama animado da jogada

Vá para o menu de jogadas de ataque (Offensive Plays) para selecionar táticas de ataque, jogadas e direcionamentos. Você pode deixar o Mega Drive escolher automaticamente as jogadas e estratégias, ou pode escolher você mesmo três jogadas para acionar durante o jogo.

#### CPU Selects (Seleção do Mega Drive)

Ligue (✓) ou desligue as jogadas ensaiadas automáticas. Se você aceitar a seleção do Mega Drive, jogadas ensaiadas serão escolhidas de imediato, mas você ainda poderá chamar suas próprias jogadas quando quiser.

Quando esta opção está desligada, você chama todas as jogadas manualmente, e qualquer uma dessas jogadas que você chamar será executada até que chame outra.

### Crash Boards

Se a opção está em On, os jogadores irão atrás de rebotes agressivamente, se estiver Off, seu time ficará mais na retranca.

### JOGADAS OFENSIVAS ENSAIADAS

Sete tipos de ataques ensaiados estão disponíveis no NBA Live 97, e cada ataque contém um número de jogadas.

⇨ Para circular pelas jogadas no ataque selecionado, pressione o **Botão D** ↔.

Conforme você seleciona as jogadas, o diagrama animado à direita exibe a trajetória dos jogadores e da bola. As posições, no diagrama:

1 Point Guard (Armador)	2 Shooting Guard(Armador)
3 Small Foward (Ala)	4 Power Foward (Ala)
5 Center (Pivô)	① Jogador com a bola

A primeira jogada em cada ataque possui um "a" de automático logo após dela. Quando uma jogada automática é selecionada, o Mega Drive escolhe aleatoriamente uma jogada para o ataque, e continua a chamar jogadas até que outro ataque ou jogada seja chamado. Se você selecionar uma jogada específica (ex: qualquer uma que não "a"), aquela jogada será executada até outra ser chamada.

⇨ Para selecionar o ataque/jogada e relacioná-lo a um botão, pressione o **Botão A, B** ou **C**. A jogada selecionada é relacionada àquele botão e qualquer outra jogada antes selecionada será apagada.

⇨ Para chamar uma determinada jogada durante a partida, pressione o **Botão Início** + **A, B** ou **C**.

✓ **Nota:** Se você está usando um controle de 6 botões, pode relacionar jogadas também aos **Botões X, Y** e **Z**.

### JOGADAS DEFENSIVAS

Vá para a tela de jogadas defensivas para selecionar técnicas e opções de defesa.

#### CPU Selects (Seleção do Mega Drive)

Ligue (✓) ou desligue as jogadas ensaiadas automáticas. Se você aceitar a seleção do Mega Drive, jogadas ensaiadas serão escolhidas de imediato, mas você ainda poderá chamar suas próprias jogadas quando quiser. Quando esta opção está desligada, você chama todas as jogadas manualmente, e qualquer uma dessas jogadas que você chamar será executada até que chame outra.

#### Pressure (Pressão)

Selecione L (Baixa), M (Média) ou H (Alta) para a pressão que sua defesa deve exercer. Fazer uma pressão alta pode significar mais roubadas, mas também significa mais faltas.

#### Defesas

Cinco tipos de defesas estão disponíveis, incluindo homem-a-homem e defesas-armadilha. O diagrama à direita da tela indicará o alinhamento da defesa selecionada. Jogadas defensivas são chamadas da mesma forma que as ofensivas, exceto pelo fato de que não existem jogadas individuais, apenas defesas coletivas.

#### OFF. QUICK PLAYS (Jogadas Rápidas de Ataque)

Na NBA, uma jogada básica como um corta-luz pode ser a chave para o sucesso de um ataque. No NBA Live 97 você pode executar jogadas rápidas da NBA em plena ação. As jogadas rápidas diferem das padronizadas porque são velozes, simples e podem ser rodadas em qualquer estratégia, sem alterá-la.

Jogadas Rápidas são selecionadas e chamadas da mesma maneira que jogadas normais, e qualquer botão relacionado a uma Jogada Rápida cobre a seleção de jogada de ataque ou estratégia anterior. O diagrama exibe uma típica situação na qual uma jogada rápida pode ser usada. De qualquer forma, jogadores podem executá-la de formas diferentes dependendo de quem for designado e onde ele está quando

a Jogada Rápida é acionada. Experimente para melhores resultados.

### DEF. QUICK PLAYS (Jogadas Rápidas Defensivas)

As duas jogadas rápidas defensivas resultam ou na parada do relógio por falta, ou interceptação de passe do jogador com a bola sem alterar o esquema defensivo básico.

### Intentional Foul (Falta Intencional)

Os jogadores controlados pelo Mega Drive tentam fazer falta no jogador com a bola para parar o relógio.

### Double Team

Os jogadores controlados pelo Mega Drive tentam interceptar o jogador com a bola.

### DEFENSIVE MATCHUPS (Configuração Defensiva)

Vai para a tela de configuração defensiva

1. Para confirmar o jogador selecionado, pressione o **Botão B**.
  2. Para mudar o jogador do outro time que o jogador selecionado marca, selecione o jogador que você quiser marcar e pressione o **Botão B** novamente. O jogador que estava marcando o jogador que você havia selecionado agora marca seu homem original.
- ⇨ Para ligar e desligar a marcação para o jogador selecionado, pressione **Botão D** ↔. Quando selecionar Sim (Y) o jogador controlado pelo Mega Drive tentará interceptar a jogada do seu oponente.

### SUBSTITUIÇÕES

Mude entre substituições Auto ou Manual. Quando em Auto, o Mega Drive substitui automaticamente os jogadores cansados. Quando o Mega Drive efetua uma substituição, uma mensagem aparece na tela de jogo, pressione o **Botão Início** para continuar.

### NOTIFICAÇÃO DE SUBSTITUIÇÃO AUTOMÁTICA

Liga ou desliga a notificação automática.

### NOTIFICAÇÃO DE JOGADA

Liga ou desliga a notificação de jogada ensaiada. Quando

ligada (On), uma mensagem aparece na tela de jogo listando a jogada que foi chamada.

## Menu de Opções de Jogo

Pula para os vários menus de opção ou abandona um jogo.

### Rules (Regras)

Circule pelas regras dos jogos Arcade, Simulation e Custom.

### Set Rules (Configurar Regras)

Vá para o menu de configuração de regras para mudar regras e opções de simulação.

### Set Options (Opções)

Vá para o menu de opções.

### Player Setup (Configuração de Jogador)

Mude as opções de controle do jogador.

### Lock Positions (Trancar Posições)

Tranca as opções de posição para cada joystick. Unlocked significa que você pode controlar qualquer jogador; selecionando uma posição específica significa que você estará sempre controlando o mesmo jogador e não poderá controlar nenhuma outra posição. É uma opção muito legal se você não quiser confusão num jogo de multi-jogadores ou apenas quer "ser" seu jogador favorito.

- ⇨ Para trancar as opções de seu controle, pressione o **Botão D** ↑.

### Exit Game (Sair do Jogo)

Vai para o menu de saída de jogo. Selecione Exit Game para sair do jogo; selecione Cancel para voltar ao menu de opções de jogador. No modo temporada ou finais, você tem a opção de abandonar o jogo atual ou todas as séries. Estatísticas de jogo não são guardadas se você sair.

## FIM DO QUARTO/INTERVALO/JOGO

### Fim do Quarto

O sinal toca, o jogo pára e o resultado é exibido. Pressione o **Botão Início** e as estatísticas de jogo aparecerão. Pressione

**Botão Início** para continuar, e os times voltarão para a quadra. Os dois times podem fazer substituições nos intervalos de quartos.

### Intervalo

Depois do resultado aparecer, a tela de estatísticas de jogo aparecerá. (Para ver estatísticas adicionais, pressione o **Botão D** ↔). Pressione o **Botão Início** para continuar após cada tela, e os jogadores-chave de cada time aparecerão, seguidos por uma pergunta (a resposta é dada após o terceiro quarto). Quando o jogo reinicia, todos os jogadores machucados recuperam muita, se não toda, energia.

### Fim de jogo

Ao sinal final, o resultado final é exibido. Pressione o **Botão Início** e a tela de estatísticas de jogo aparecerá. Pressione o **Botão Início** novamente após cada tela e as estatísticas de jogador e time serão exibidas. Após isso, o menu de pós-jogo oferecerá opções de replay e estatísticas. Quando estiver procurando pelas telas, pressione o **Botão Início** para ir ao menu de jogo.

## MODOS DE TREINO

Uma nova opção no NBA Live 97 é a habilidade de organizar partidas de 2 contra 2 e 3 contra 3 jogadores em meia quadra e campeonatos de arremesso de 3 pontos. Esse "mini-jogos" ajudam a afiar suas habilidades e táticas tornando a competição mais rápida e feroz.

### TREINO 2 CONTRA 2 OU 3 CONTRA 3

Selecionando qualquer um destes modos da tela de seleção de jogo inicia uma prática em meia quadra até um número específico de pontos. As regras que contam são as do arcade, então não vá brigar com o juiz quando levar uma rasteira no caminho do garrafão.

⇨ Para determinar um número específico de pontos, circule em Points na opção do menu de jogo antes de iniciar. O

primeiro time que chegar a esta pontuação com dois pontos de vantagem vence.

- ⇨ Selecione Loser's Outs para deixar a posse de bola com o time que leva a cesta ou Winner's Outs para deixar a saída com o time que marca. Winner's Outs torna o jogo mais fácil de ser concluído, Loser's Outs garante uma competição mais balanceada.
- ⇨ Selecione "1 and 2 Point" ou "2 and 3 point baskets" para determinar a pontuação para cestas normais e cestas atrás da linha de três pontos.
- ⇨ Quando você continua da tela de configuração de jogo, a tela de configuração 2 contra 2 (ou 3 contra 3) aparecerá. Para circular pelos times, pressione o **Botão A/C**; para circular pelos jogadores para a posição selecionada, pressione o **Botão D** ↔.
- ⇨ Pressione o **Botão Início** e a tela de configuração de jogador aparecerá. Selecione o joystick normalmente e o jogo começará.
- ☐ Você pode fazer substituições de jogadores antes da reposição de bola em jogo, após uma cesta ou cobrança de uma infração.
- ☐ A bola deve sair de trás da linha de 3 pontos após toda mudança de posse. Um sinal e uma mensagem na tela indicará uma saída efetiva.
- ☐ O primeiro time a chegar na pontuação especificada vence o jogo.

### CAMPEONATO DE 3 PONTOS

O objetivo do campeonato de 3 pontos é fazer o máximo possível de cestas de 3 pontos no tempo especificado. São 5 racks com 5 bolas cada ao redor da linha de 3 pontos. Cada cesta conta um ponto, menos a última bola em cada rack - faça um chuí com a bola bônus e você ganhará 2 pontos (três, se a opção "2 and 3 point baskets" estiver selecionada).

⇨ Para determinar o número de jogadores (1-8), o tempo de



cada arremessador (60-90 segundos), ou o valor das cestas, circule pelas opções apropriadas no menu de configuração de jogo antes de iniciar. A tela de configuração de 3 Pontos aparecerá.

### **Tela de configuração de 3 Pontos:**

- ⇨ Para circular pelos times, pressione o **Botão A/C**.
- ⇨ Para circular pelos jogadores do time selecionado, pressione o **Botão D** ↔.
- ⇨ Para circular as opções de controle para o jogador selecionado, pressione o **Botão B**.

### **Na quadra:**

- ⇨ Para pegar a próxima bola do rack, pressione o **Botão A**.
- ⇨ Para pular e iniciar seu arremesso, pressione o **Botão B**.
- ⇨ Para lançar a bola, pressione o **Botão C**.
- ☐ Após seu jogador arremessar as cinco bolas do rack, ele automaticamente muda para o próximo rack.
- ☐ Após o término dos arremessos de um jogador, pressione o **Botão Início** para trazer à quadra o próximo concorrente.
- ☐ Inicie seu próximo arremesso o mais rápido possível após terminar o arremesso anterior - o relógio está correndo e você não vai querer gastar todo o seu tempo antes de lançar a última bola bônus.
- ☐ Se mais de dois jogadores entraram na competição, rounds múltiplos serão usados para eliminar os arremessadores com pontuações mais baixas no final de cada round.
- ☐ Ao final da competição, você tem as opções Play Again (jogar novamente) com o mesmo concorrente, voltar para a tela de configuração de 3 Pontos para selecionar novos jogadores ou sair do jogo (Exit Game).

## **CAMPEONATO DE ARREMESSOS**

Dois jogadores entram na quadra para a boa e velha disputa de arremessos. Existem dois modos de arremessos: Timed (o jogador com mais pontos ao final do tempo determinado,

vence) ou Points (o primeiro a chegar num número determinado de pontos, vence).

- ⇨ Selecione Timed ou Points Game no menu de configuração de jogo, então escolha uma duração ou máximo de pontos.
- ⇨ Selecione cestas "2 and 3 point" ou "1 and 2 point" para determinar o valor das cestas normais e das cestas atrás da linha de 3 pontos.
- ⇨ Quando você continua da tela de configuração de jogo, a tela de configuração de arremesso aparecerá. Selecione jogadores e opções de controle da mesma maneira que no campeonato de 3 Pontos descrito acima.
- ⇨ Pressione o **Botão Início** e o jogo terá início.

● **Dica:** Tente marcar pontos o mais rápido possível. Arremesse rapidamente, e corra no turbo para pegar os rebotes. Os dois jogadores não podem interferir um no jogo do outro, então nem tente.

● **Dica:** Analise os prós e contras de arremessar bolas de três pontos, se você errar o arremesso, irá perder mais tempo para pegar o rebote.

- ☐ Num jogo do tipo Points, você precisa vencer por dois pontos.
- ☐ Num jogo do tipo Points, o resumo de arremessos lista o tempo do vencedor e o tempo estimado que o perdedor levaria para alcançar o total.
- ☐ Após a competição, você tem a opção Play Again, para enfrentar novamente os mesmos jogadores. Retorne à tela de configuração de arremesso para selecionar novos jogadores ou sair do jogo.

## **JOGO DE TEMPORADA**

Você pode levar de 1 até 4 times numa temporada inteira no NBA Live 97 até as finais. Dois slots de memória podem salvar suas séries de temporada ou playoffs (incluindo as

estatísticas), você pode aproveitar esse recurso para retomar seu jogo quando quiser.

## INICIANDO UMA TEMPORADA

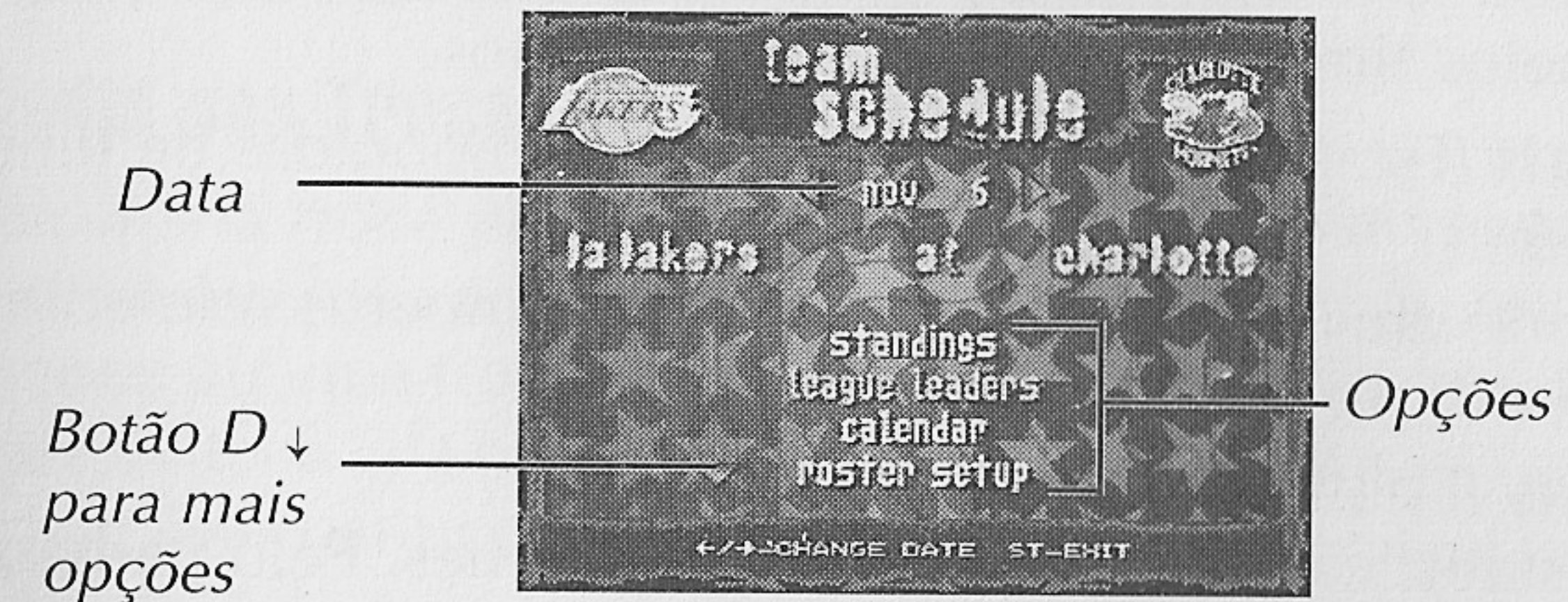
1. Da tela de configuração de jogo, selecione Season da opção de modo.
  2. Configure as opções restantes e pressione o **Botão Início**. A tela de configuração de número de times aparecerá.
  3. Selecione um, dois, três ou quatro times para levar pela temporada. Se você selecionar apenas um time, todas as estatísticas de jogador serão salvas. Se você selecionar dois ou mais times, as estatísticas de jogador não serão guardadas. Pressione o **Botão Início** e a tela de seleção de time aparecerá.
- ⇨ Pressione o **Botão D** ↔ para selecionar um dos 29 times da NBA. Os números referentes ao time selecionado aparecem no meio da tela.
  - ⇨ Para ver informações do time selecionado, clique em Team Info.
4. Para confirmar o time selecionado, pressione o **Botão Início**. Após todos os jogadores terem escolhido times, a tela de duração de temporada aparecerá.
  5. Selecione 28, 56 ou 82 jogos para a duração de sua temporada. Pressione qualquer botão, a tela de início de temporada aparecerá.
  6. Para selecionar um dos dois slots de memória, selecione um slot, então pressione qualquer botão para continuar. A tela de tabela dos times aparecerá.

## Continuando uma temporada salva

1. Do menu de configuração de jogo, selecione Continue da opção de modo. Pressione o **Botão Início** para continuar, a tela de Continue aparecerá.
2. Selecione um dos dois slots de memória, e você retornará ao ponto onde a temporada foi salva.

## TELA DE TABELA DOS TIMES

Use esta tela para jogar ou treinar pela temporada; veja a classificação na liga, estatísticas dos líderes e jogos agendados; ou faça trocas de jogadores.



Para mover pela agenda do seu time dia a dia, pressione o **Botão D** ↔ (Para pular de mês em mês, pressione o **Botão A/C**)

- ⇨ Para ativar a opção selecionada, pressione o **Botão B**.
- ⇨ Para pular para o próximo jogo agendado, pressione o **Botão Início**. Se o próximo jogo estiver selecionado, pressione o **Botão Início** para iniciar o jogo.

### Playoffs (Finais)

Vai diretamente para as finais, com as classificações atuais determinadas pela tabela da NBA.

✓ **Nota:** Playoffs, League Leaders e Team Leaders não aparecerão até todo time ter jogado, pelo menos, um jogo.

### Play Game (Jogar)

Joga o jogo atualmente selecionado. Você pode apenas jogar ou simular o próximo jogo; você não pode pular jogos ainda não jogados.

### Simulate (Simular)

Simula o jogo atualmente selecionado. A pontuação do jogo aparece sob o nome do time.

**Change User** (Mudar Usuário - em Temporadas de multi-jogadores)

Circule pelos controles em uso quando o display de um time individual é selecionado.

**Display** (em Temporadas de multi-jogadores apenas)  
Selecione a tabela Together (Junto) ou Individual. Quando configurado em Individual, selecione Change User para circular pelos times controlados por humanos.

**Player Stats** (Estatísticas de Jogador - em Temporadas de time único apenas)

Vai para as estatísticas para visualizar os números referentes aos jogadores no seu time.

**Team Stats** (Estatísticas de Time)

Veja as estatísticas de quaisquer dos dois times. Pelo padrão, trata-se do seu time e do seu próximo oponente.

**Roster** (Lista)

Vai para o menu de reordenagem de lista.

**League Leaders** (Líderes de Liga)

Veja o top 10 da liga em 13 categorias estatísticas.

**Standings** (Classificação)

Veja a classificação da liga por divisão.

**Team Leaders** (Líderes de Time)

Veja o ranqueamento dos times em 11 categorias estatísticas.

**Injuries** (Contundidos)

Veja todos os jogadores contundidos.

**Calendar** (Calendário)

Veja a agenda da liga por dia.

⇨ Para percorrer a agenda dia a dia, **Botão D** ↔ (Para percorrer mês a mês, pressione o **Botão A/C**).

⇨ Para voltar ao dia do próximo jogo agendado, pressione o **Botão B**.

**Trades** (Trocas)

Vai para o menu de troca de jogadores.

**Exit**

Abandona a Temporada.

## APÓS O JOGO

Após um jogo de temporada, as telas de pós jogo aparecerão normalmente. Pressione o **Botão Início** para continuar, e suas séries estarão automaticamente salvas. Você então retorna para a tela de agendamento de time.

### Limite das Trocas

Nenhuma troca pode ser efetuada após 20 de Fevereiro. No seu último jogo antes desta data, é perguntado se você deseja efetuar alguma troca antes que o limite estoure. Selecione Yes para voltar à tela de agendamento de times para fazer qualquer troca; No, para continuar.

### Fim da Temporada

Na tela da tabela, os times qualificados para as finais são indicados por uma marca (vencedores de divisões são indicados por uma marca dourada). Após o fim da temporada, selecione Playoffs para continuar. Se você entrou nos Playoffs, veja "Iniciando um Playoff". Se você não conseguiu, a tabela das finais lhe indicará os resultados. Pressione o **Botão Início** para retornar à tela de configuração de jogo.

## AS FINAIS DA NBA (PLAYOFFS)

Você pode criar suas próprias finais a hora que quiser no NBA Live 97. Você pode iniciar com um time da NBA na temporada e tentar chegar às finais, ou configurar suas finais personalizadas com qualquer combinação de times NBA.

### INICIANDO NAS FINAIS

*No menu de configuração de jogo:*

Quando você inicia uma nova série de finais no menu de configuração de jogo, você pode escolher os times que jogarão nas séries, bem como quais times serão controlados por humanos.

1. Do menu de configuração de jogo, selecione Playoffs da opção de modo. Pressione o **Botão Início** para continuar,

a tela de inicio das finais aparecerá.

2. Selecione um slot de memória e pressione qualquer botão para selecioná-lo. A tela de duração das finais aparecerá.
3. Escolha entre 5-7-7-7 (O formato NBA; 5 jogos na primeira rodada e 7 nas seguintes), 1-1-1-1, 1-3-3-3 ou 3-5-5-5. Pressione o **Botão Início** para continuar, e a tabela de finais aparecerá.

### **Jogo de Temporada:**

Selecione Playoffs da tela de agenda de time para avançar para a tabela das finais em qualquer momento durante a temporada. Escolha uma duração para as finais na tela de duração das finais e a tela de tabela das finais aparecerá. Se você conseguir chegar às finais, seu time será iluminado para identificá-lo como controlado por um humano. As finais então ocorrem normalmente, exceto pelo fato de que você não poderá trocar as opções de controle humano ou de time.

### **Para continuar uma série de finais salva:**

Selecione "Continue" da tela de configuração de jogo e então selecione "Playoff" da tela de Continue.

## **A TABELA DAS FINAIS**

Pressione o Botão B para ligar/desligar o controle humano para o time selecionado



Pressione o Botão A/C para circular através dos itens

Nome/  
Rodada/  
Posição do  
time  
selecionado

- ⇨ Para selecionar um time, pressione o **Botão D** ↑. Para visualizar toda a tela, pressione o **Botão D** ↔.
- ⇨ Para ligar ou desligar o controle humano para o time selecionado, pressione o **Botão B**. Times controlados por humanos estão indicados em dourado. Jogos envolvendo times controlados por humanos podem ser jogados, outros

jogos são simulados.

- ⇨ Para mudar o time num slot de finais selecionado antes do início das finais, pressione o **Botão A/C** para circular pelos times da NBA. Um time pode aparecer em mais de um slot de finais.
- ⇨ Para continuar, pressione o **Botão Início**. Você será perguntado se quer fazer alguma mudança na escalação antes de continuar. Para continuar, selecione No; para fazer mudanças, selecione Yes.

### **Para fazer trocas ou mudanças na escalação:**

Selecione Yes e o menu de escalação aparecerá. Quando terminar, pressione o **Botão Início** para voltar à tabela de finais.

- ⇨ As opções de finais aparecerão na parte inferior da tela:

### **Play Game** (Jogar)

Jogue a próxima final agendada. Pressione o **Botão B**, a tela de configuração de jogador aparecerá. O jogo procede como o normal.

### **Simulate** (Simular)

Simula o próximo jogo das finais.

### **Statistics** (Estatísticas)

Veja as estatísticas de time das finais, estatísticas de jogador, de times líderes, líderes de liga ou cheque uma revisão de todas as configurações de finais. Se você selecionou apenas um time para ser controlado por um humano, poderá também ir à tela de estatísticas de jogadores do seu time.

### **Set Roster** (Configurar lista)

Vá para o menu de reordenação de lista. Se algum jogador estiver contundido, você terá a opção adicional de visualizar os jogadores machucados.

### **Exit**

Abandona as Finais (Playoffs).

### **Fim do Jogo**

Após um jogo das finais, as telas de pós-jogo aparecerão

normalmente. Pressione o **Botão Início** para continuar e sua série será automaticamente salva. Daí você retorna à tela de tabela de finais.

### Fim da Rodada

- ⇨ Se você vencer sua rodada, o procedimento a ser tomado é o mesmo de qualquer outro jogo, exceto quando você retorna à tabela de finais e seu nome pula para o próximo espaço e você enfrenta um novo oponente.
- ⇨ Se você perder uma rodada, você retornará à tela de tabela de finais para ver os resultados finais. Selecione Stats para ver as estatísticas de finais ou Exit para retornar à tela de configuração de jogo.

## TELA DE ESCALAÇÃO

Do menu de escalação você pode trocar jogadores assim como criar jogadores personalizados para mudar sua lista e escalação de jogo para qualquer time.

✓ **Nota:** As listas dos times são determinadas pelas listas atuais da NBA como em 13 de Agosto de 1996. Alguns jogadores não foram incluídos no jogo por razões legais ou contratuais.

### Tela de Troca de Jogadores

Você pode trocar jogadores entre seu time e qualquer outro time, assim como pegar jogadores independentes. Aqui você é o cartola, contrate quem quiser!

1. Selecione Trade Players (Trocar jogadores) do menu de escalação. A tela de troca de jogadores aparecerá.
  2. Selecione o jogador que você quer trocar e pressione o **Botão B**. A parte inferior da tela exibe as listas de jogadores de qualquer outro time da NBA.
- ⇨ Para circular pelos times da NBA, pressione o **Botão A/C**.
  - ⇨ Para circular pelas estatísticas e classificações dos jogadores, pressione o **Botão A/C**. (X/Z ou o **Botão Início**

+ **A/C** para trocar entre as estatísticas e classificações de 1995-96).

3. Selecione o jogador pelo qual você quer fazer a troca, então pressione o **Botão B**. (Para cancelar, pressione o **Botão Início**). Os jogadores são trocados e você retorna à tela de troca de jogadores.

### Apagar Lista de jogadores

Selecione este comando para apagar todas as listas padrões das temporadas de 1996/97 e mover todos os jogadores criados para uma grupo de jogadores independentes (Free Agents Pool).

### Reordenar menu de lista (Re-order Roster Menu)

A tela de reordenação de lista permite à você trocar os slots de lista de todos os jogadores de seu time. Os primeiro 5 jogadores da lista são o time-base.

- ⇨ Para selecionar um time, pressione o **Botão A/C**.
  - ⇨ Para circular pelas estatísticas/classificações dos jogadores, **Botão D** ↔. (X/Z ou o **Botão Início** + o **Botão A/C** para mudar entre as estatísticas e classificação de 1995-96).
  - ⇨ Para mudar o slot de lista de dois jogadores, selecione um jogador e pressione o **Botão B**. Selecione um segundo jogador e pressione o **Botão B** novamente. Os dois jogadores trocam de slot na lista.
- ✓ **Nota:** Apenas 12 jogadores podem ser convocados para um jogo. Se você quiser usar um jogador, ele deve ocupar um dos 12 primeiros slots de lista.

### Criar/Apagar/Editar Jogador

Você pode criar até 32 jogadores no NBA Live 97. Jogadores novos são recrutados no Grupo de Independentes (Free Agents Pool) e devem ser contratados por qualquer time por meio de troca.

1. Selecione Create Player do menu de lista e o menu de criação de jogador aparecerá.
  - ⇨ Para entrar o último nome do jogador, pressione o **Botão D** até uma letra, o **Botão B** ou **C** para confirmar a letra. (Para apagar uma letra, pressione o **Botão A**).
2. Para continuar, pressione o **Botão Início** duas vezes (ou selecione Done). Entre o primeiro nome do jogador da mesma maneira que seu sobrenome e pressione o **Botão Início** duas vezes. A tela de criação de jogador aparecerá.

### Name (Nome)

Para editar o nome do jogador, selecione o primeiro ou o último nome e pressione o **Botão B**.

### Head and Player (Cabeça e Jogador)

**Botão D** ↔ para selecionar o estilo de cabeça e tom da pele. O retrato do jogador muda refletindo suas seleções.

### Jersey (Camisa)

Selecione o número da camisa de 00-99.

### Height and Weight (Altura e Peso)

A altura e peso do jogador.

### Hand (Mão)

Selecione Left (Canhoto) ou Right (Destro) para o tipo do jogador.

### Position (Posição)

Posição natural do jogador.

### School (Escola)

A universidade do jogador.

Use o Botão D para selecionar as opções



Figura do Jogador

### Set Attributes (Determinar Atributos)

Determina as habilidades do jogador:

### Scoring (Pontuação)

Controla domínio de campo, 3 pontos, habilidade ofensiva, lance livre e enterradas. Para determinar a taxa de pontuação geral, pressione o **Botão D** ↔. Conforme as taxas mudam, outras taxas são alteradas aleatoriamente.

### Rebound (Rebote)

A taxa geral de rebote inclui rebote ofensivo, rebote defensivo, pulo e força.

### Control (Controle)

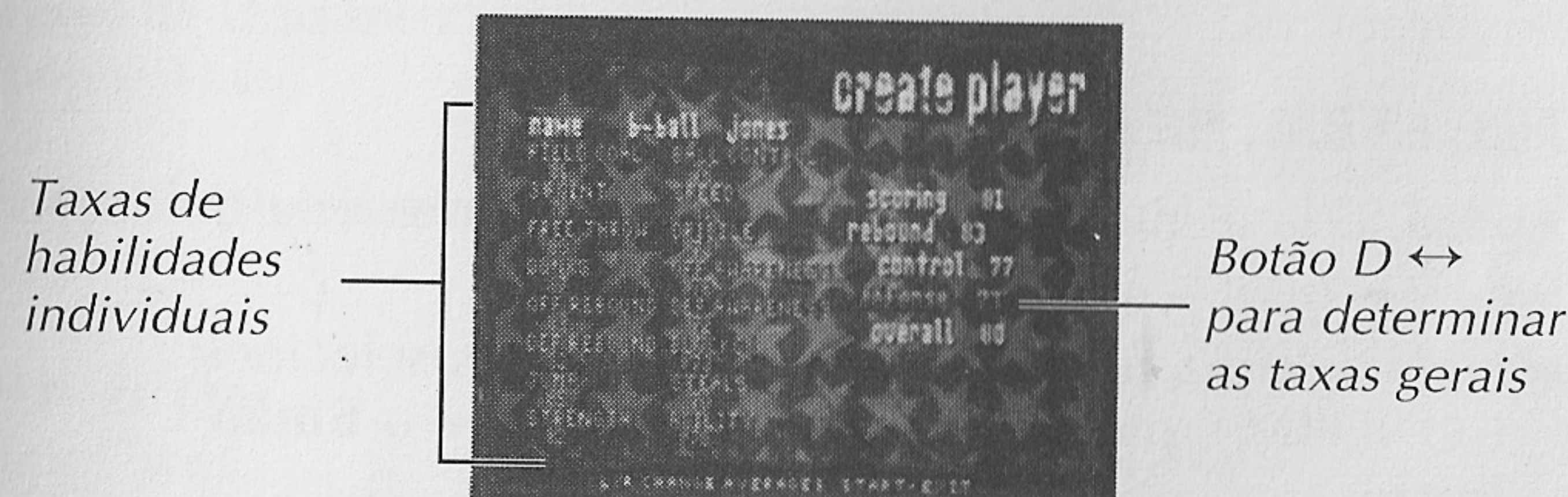
Habilidade de domínio de bola, composta de domínio de bola, velocidade, drible e agilidade.

### Defense (Defesa)

Habilidade de Defesa é composta de bloqueios, roubadas e habilidade defensiva.

### Overall (Geral)

Classificação média geral.



- ⇨ Quando você terminar de editar seu jogador, pressione o **Botão Início**. Se você tem uma série salva em curso, será perguntado se você quer usar o jogador nas séries atuais, assim como nos jogos amistosos. Escolha Yes se você quiser usar o jogador nas séries, No para usá-lo apenas em jogos de exibição.

🎯 **Dica:** Você encontrará dificuldades em criar um super-jogador, quando você aumenta uma taxa de habilidade, as outras podem diminuir.

- ☛ **Dica:** Para adicionar um jogador criado à lista, selecione um jogador (ou um slot vazio, se você tiver) do seu time e troque-o pelo jogador criado do grupo de independentes (Free Agents Pool) que aparece após o último time da NBA.

### **Para apagar um jogador criado:**

Você pode apagar jogadores criados no grupo de independentes (Free Agents Pool) (Você não pode apagar jogadores na lista de um time). Escolha Delete Player do menu de configuração de lista, então selecione um jogador da lista de apagar jogadores. Pressione o **Botão B**, então selecione Delete para apagar o jogador ou Cancel para retornar à tela de apagar jogador.

### **Para editar um jogador criado:**

Escolha Edit Player do menu de configuração de lista, então selecione um jogador da lista de edição de jogadores. A tela de edição de jogador aparecerá. Mude as especificações e atributos do jogador da mesma maneira que na tela de criação de jogadores.

### **Apagar Bateria (Erase Battery)**

Apaga toda a informação salva e volta a memória de apoio para as configurações originais de fábrica.

- ✓ **Nota:** Para que a memória seja apagada, selecione CONFIRM e pressione o **Botão A, B, C** ou o **Botão Início**.

## CRÉDITOS

### **Programadores:**

Ed Hellesen, Joseph M. Guagenti

### **Produtor para NuFX:**

Patrick Quinn

### **Música:** Brian Schimdt

### **Produtor Executivo:**

Sam Nelson

### **Produção e Design Associado:**

Tarnie Williams Jr.

### **Gerente Produtor:**

Glenn Chin

### **Layout de Documentação:**

Corinne Mah

### **Design da Embalagem:**

Susan Spies

### **Teste de QA:**

Chris Capell

### **Testadores:**

Darren Hagman, Adam Myhill  
Dan Rodgers, David Lee,  
Davis Ham, Michael Samilski  
Matthew Pryl, Doug Guest

### **Agradecimentos Especias para:**

Amory Wong, Brian Krause,  
Renata Antonic, Zoe Quinn

### **Gráficos e Animação:**

Dave Pasciuto,  
Mike Smith, Ken Thurston,  
Michael Vanaselja,  
Sebastian Reinarz

### **SFX Adicional:**

Traz Damji

### **Produtor:**

Stanley Chow

### **Assistente de Produção:**

Michael Klassen

### **Documentação:**

David C. Lee

### **Diretor de Arte da Embalagem:**

Nancy Wasanen

### **Fotografia da Embalagem:**

Rocky Widner/NBA Photos

### **Backup de QA:**

John Johnson

### **Suporte de QA:**

Gary Lam, Rod Higo

### **San Mateo Controle de Qualidade:**

Oliver "Oscar" Ongpin,  
Barry Freeze Dorf,  
Brian "Wolver" Winslow

## 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.

# TEC TOY

### CERTIFICADO DE GARANTIA

A **TEC TOY** garante este produto contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, dirija-se a um posto de Assistência Técnica Autorizada da **TEC TOY** munido deste certificado e da nota fiscal comprobatória da compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos originados por uso indevido, tentativa de violação do produto e consertos por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre fretes de envio e/ou retorno a uma Assistência Técnica Autorizada **TEC TOY**.

COD. 801 051 150 113

## TEC TOY

Nº CO 0341 436698

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

Software ©1996 Electronic Arts. EA SPORTS, o logo EA SPORTS e T-Meter são marcas de e "If it's in the game, it's in the game" e Electronic Arts são marcas registradas de Electronic Arts. Todos os direitos reservados. As identificações dos Times e da NBA Usadas neste produto são marcas, design e outras formas de propriedade de NBA Properties, Inc. e dos respectivos times da NBA e não podem ser usadas, em parte ou totalmente, sem o consentimento por escrito da NBA Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados. TBS Properties, Inc. ©1996 NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados. TBS Super Station é uma marca de serviço registrada de Turner Network Television, Inc. Todos os direitos reservados.

**TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.**  
Estrada Torquato Tapajós, 5408 - Bairro Flores  
Manaus - AM - CEP 69048-660 - Indústria Brasileira

**CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR**  
Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP  
CEP 05038-000 - Tel.: (011) 861-5421