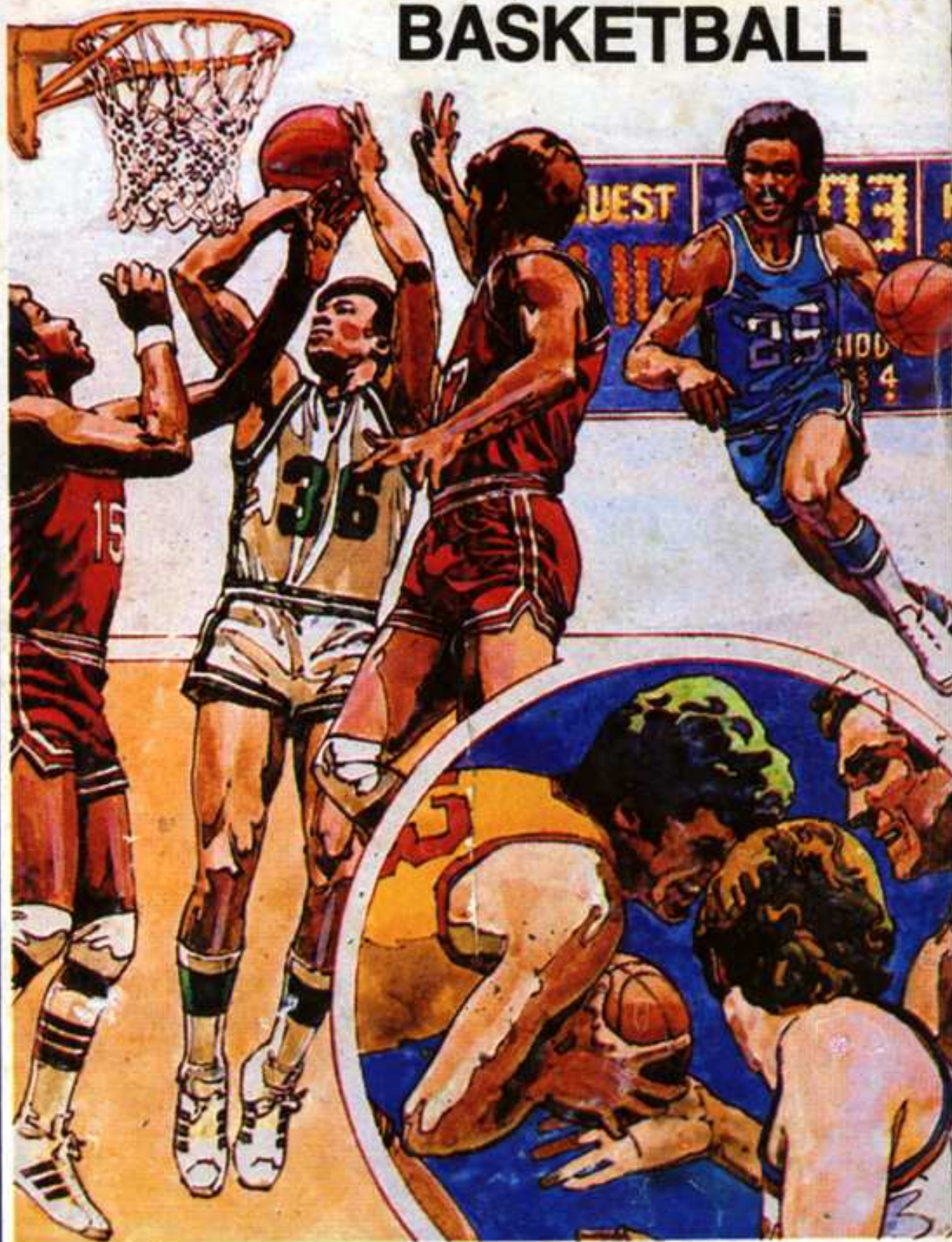


**Intellivision**® **MATTEL ELECTRONICS**®  
A Inteligência na Televisão

# BASKETBALL



**CARTUCHO PARA VIDEO GAME**  
**INSTRUÇÕES DE USO**

- Para 2 jogadores
- Somente para TV em cores PAL-M

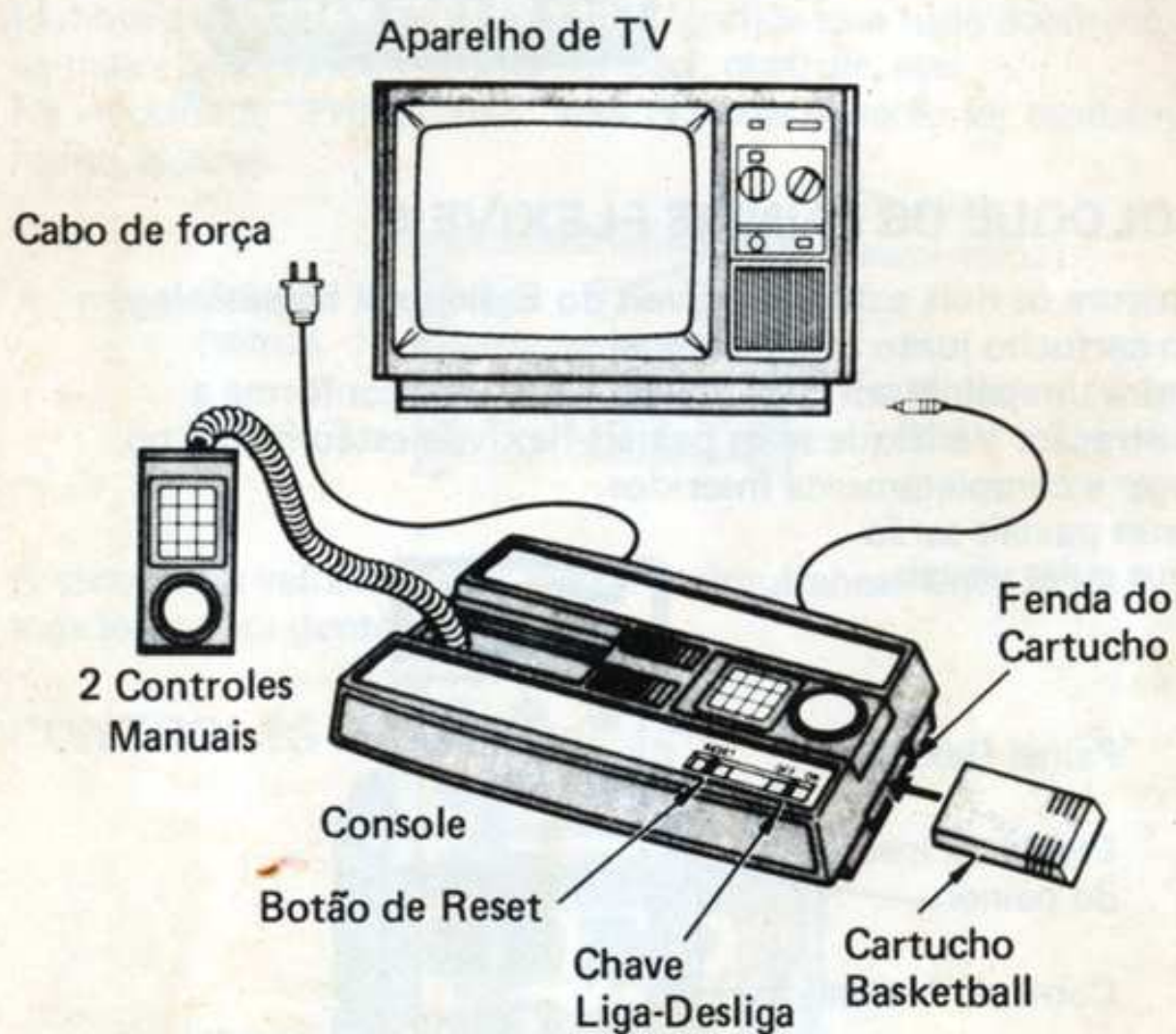
“Bandejas”, arremessos, passes de grande precisão, contra ataques, interceptações, bolas roubadas e até o alento da torcida! Tudo isto e muito mais, você encontrará no **BASKETBALL INTELLIVISION** da Mattel Eletronics! Cada jogador dispõe de um time com três jogadores. Este é um jogo de muita ação, no qual há necessidade de reflexos rápidos e muita habilidade! Aprender a dar passes corretos é um verdadeiro desafio e pode até representar a diferença entre um “bom” e um “ótimo” jogador. A bola é sua! Faltam 15 segundos no relógio de 24 segundos! Você procura um jogador livre para passar a bola. Ou será melhor driblar seus adversários tentando ficar em posição de fazer uma “bandeja”? . Faltam só 10 segundos! Decida-se! Cinco, quatro, três, dois... arremesse! Conseguiu! Dois pontos!

Se você deseja jogar o basketball Intellivision para ganhar, leia este manual!

## **OBJETIVO DO JOGO**

Conseguir maior número de “cestas” do que o seu adversário durante os 4 tempos regulamentares (os tempos são simulados). Ganha-se dois pontos para cada “cesta” conseguida. (Neste jogo não se realizam arremessos de falta.) Existem períodos de prorrogação para decidir o jogo, quando necessário.

## VERIFIQUE SEU EQUIPAMENTO



### VERIFIQUE SE:

- O console está devidamente conectado ao aparelho de TV e o cabo de força ligado à rede elétrica.
- A caixa de antena, está na posição "jogo".
- O aparelho de TV está devidamente ligado e ajustado.
- O cartucho está devidamente inserido na fenda correspondente.
- A chave Liga-Desliga está na posição "Liga".

**PRESSIONE O  
BOTÃO RESET:**

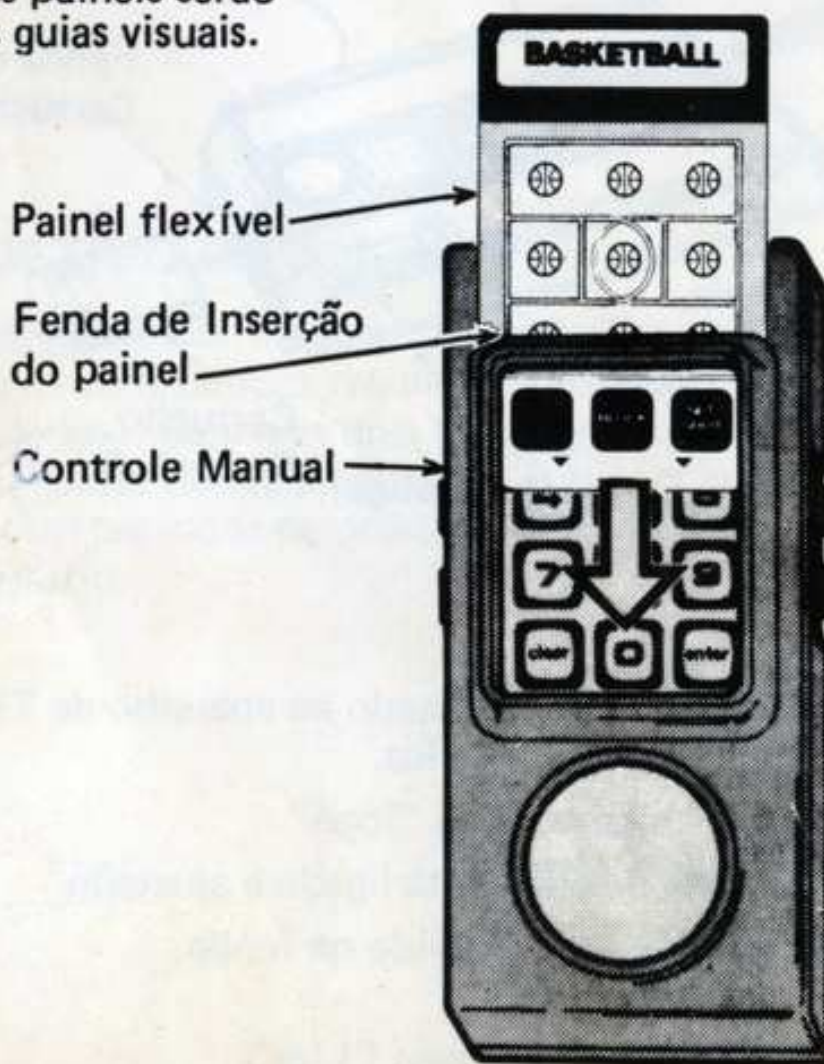


## **COLOQUE OS PAINÉIS FLEXÍVEIS**

Procure os dois painéis flexíveis do Basketball na embalagem do cartucho junto a este manual.

Insira um painel em cada controle manual, conforme a ilustração. Verifique se os painéis flexíveis estão firmes no lugar e completamente inseridos.

Estes painéis serão seus guias visuais.

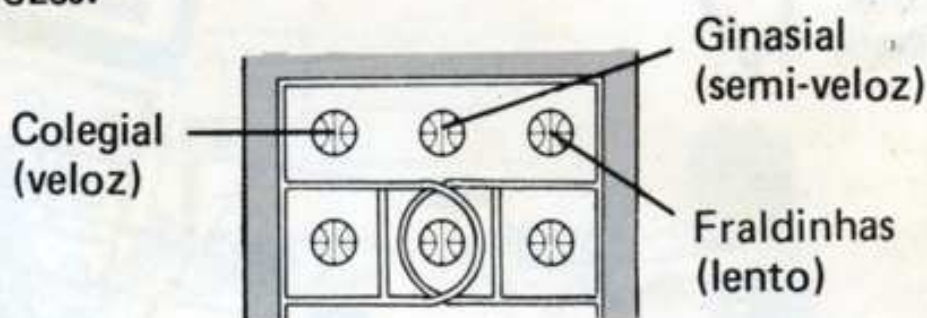


## ESCOLHA A VELOCIDADE DO JOGO:

Você pode jogar o Basketball em 4 velocidades diferentes. Pressionando o Disco, você joga na velocidade "Profissional", que é a mais rápida. Para jogar nas velocidades mais lentas (uma boa sugestão para quem está começando) pressione uma das três teclas de PASSE do lado superior.

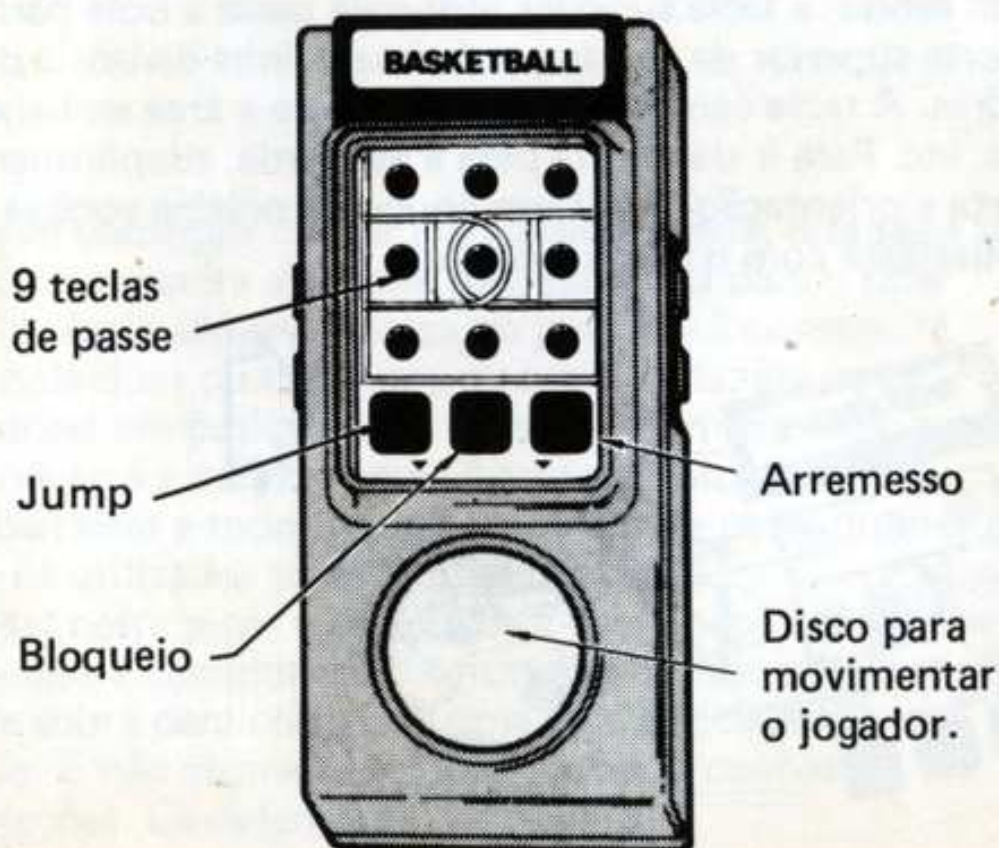
Lembre-se: jogar a alta velocidade significa que tudo acontece na maior velocidade — passar, driblar, obstruir, etc.

Na velocidade "Profissional" seus reflexos deverão ser também muito velozes.



A escolha da velocidade de jogo trás simultaneamente os jogadores para dentro da quadra.

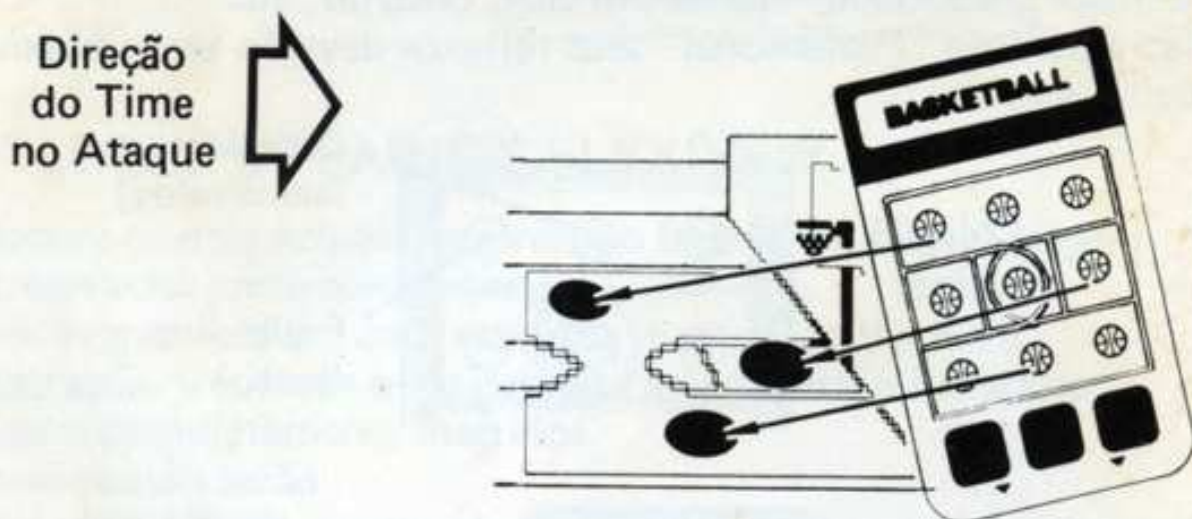
## CONTROLES DO JOGO:



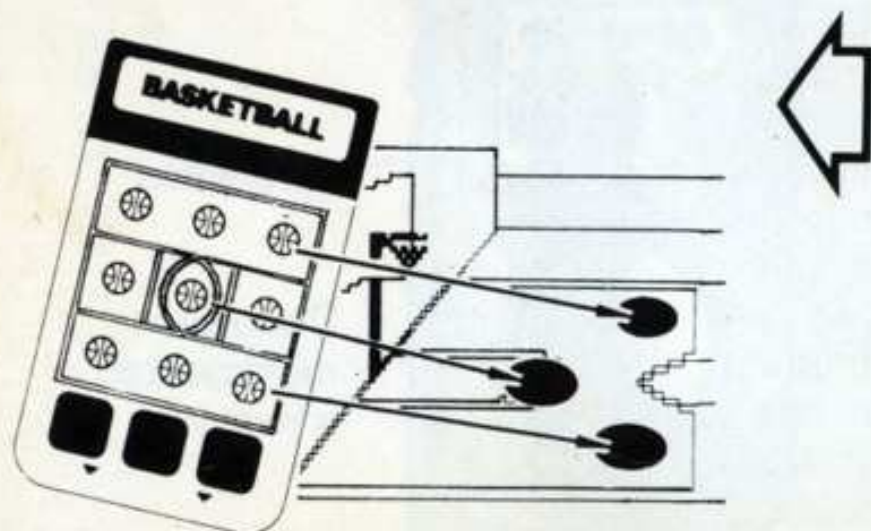
## TECLAS DE PASSE (Bolas de Basquete)

São as teclas utilizadas para passar a bola. Este é um ponto crucial do jogo, e precisa-se de muita atenção e reflexos rápidos, a fim de utilizar estas teclas com o máximo proveito.

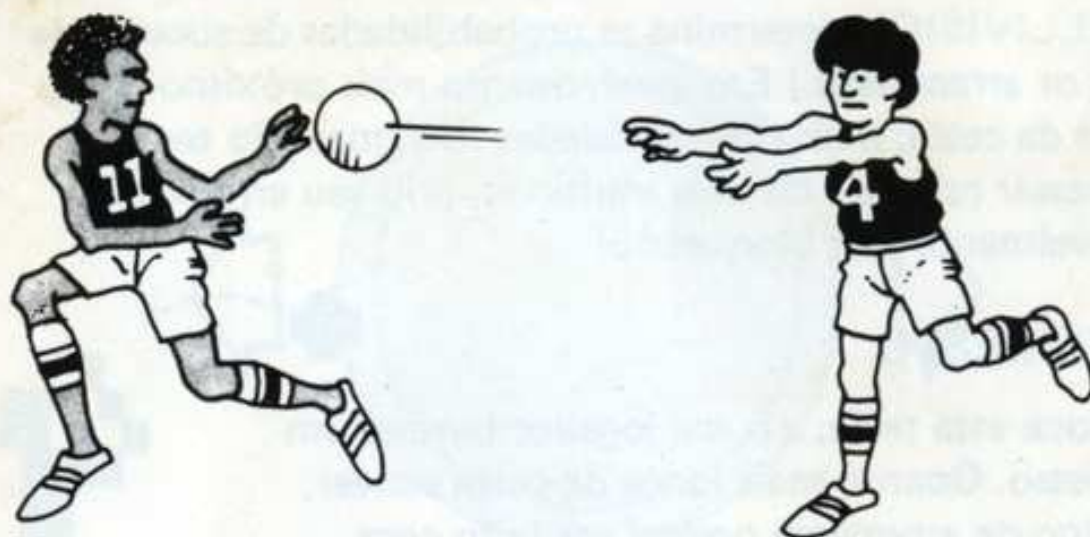
Cada uma das 9 teclas designa uma área em cada metade de quadra de ataque. Pressione a tecla superior correspondente a uma área determinada, e a bola será passada para esta área.



Na ilustração acima, o time que está no ataque se dirige da esquerda para a direita, onde as teclas de PASSE (bolas de basquete) se referem à meia quadra direita (do ataque). Assim sendo, a tecla superior esquerda passa a bola para a área da parte superior da quadra, próxima a linha divisória de quadras. A tecla central direita passa para a área embaixo da cesta, etc. Para ir da direita para a esquerda, simplesmente inverta a orientação. Após um pouco de prática você se familiarizará com o sistema do jogo.



Quando a bola é passada para uma determinada área, o jogador atacante mais próximo controlado eletronicamente, pegará a bola (se conseguir chegar a tempo!), ou então, será possivelmente interceptada por um defensor de rápidos reflexos. Se a bola for pega por um jogador atacante ou interceptada por um defensor (que se converte então em atacante), o "controle" daquele jogador muda pra você (ou para o seu adversário). Lembre-se, você controla o jogador com a bola (vide "Como jogar").



Se ninguém conseguir chegar até a bola passada, esta sairá fora dos limites da quadra e a posse da bola muda para o time adversário. Após alguma prática no jogo, você conseguirá passar a bola duas ou três vezes ou mais ainda, até colocar um dos jogadores em posição de realizar um bom arremesso. Você aprenderá a realizar emocionantes contra-ataques, colocar barreiras e todo tipo de esquemas de passe do mesmo tipo que os utilizados pelos Profissionais! Lembre-se: neste jogo, o relógio de 24 segundos zera cada vez que um passe é completado. Continue passando a bola, e terá tempo de sobra para conseguir uma boa colocação de arremesso. E não esqueça de tomar cuidado com as interceptações. Os defensores são rápidos!

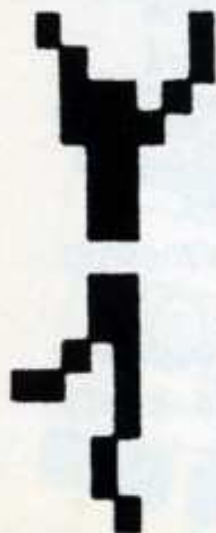
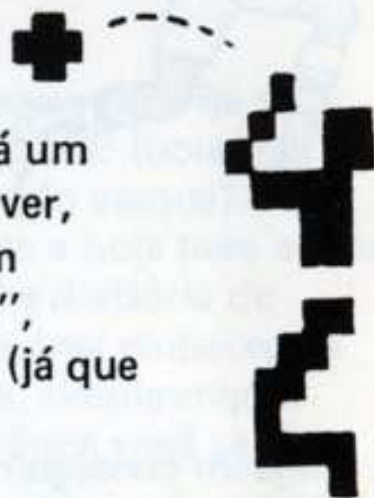
Enquanto estiver na defesa, não utilize as teclas de PASSE, mas se um dos seus jogadores roubar a bola, interceptar ou bloquear um arremesso, você se converterá automaticamente em atacante e poderá imediatamente fazer o uso das teclas de PASSE. (Não há arremesso de falta.)

## JUMP

Pressione esta tecla quando estiver no ataque e o jogador de posse da bola quiser tentar um "jump". Quanto mais próximo estiver da cesta, maiores possibilidades terá de realizar este tipo de arremesso com sucesso. (O computador interno do INTELLIVISION determina as probabilidades de sucesso de todos os arremessos.) Em geral, quanto mais próximo você estiver da cesta, mais probabilidades terá, mas não tente arremessar no meio de uma multidão, pois seu arremesso provavelmente será bloqueado!

## ARREMESSO

Pressione esta tecla, e o seu jogador tentará um arremesso. Quanto mais longe da cesta estiver, este tipo de arremesso poderá ser feito com maior frequência, do que o do tipo "jump", mas também é mais fácil de ser bloqueado (já que o arremessador não salta do chão).



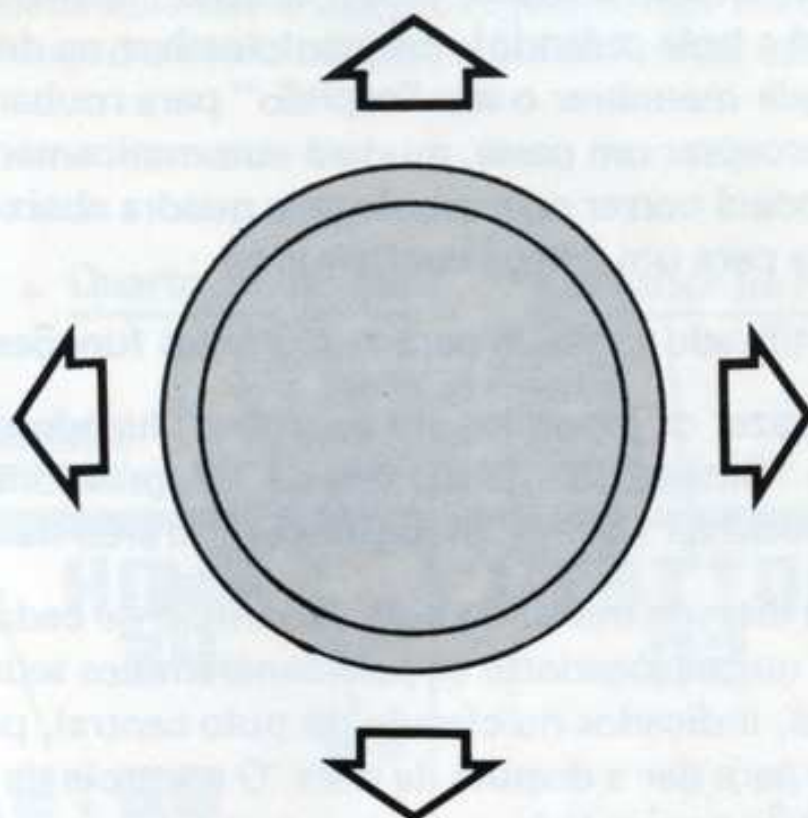
## BLOQUEIO

Quando estiver na defesa, pressione esta tecla para fazer com que o seu "capitão" da defesa pule para bloquear uma tentativa de arremesso. Lembre-se, os defensores controlados eletronicamente tentarão também bloquear os arremessos (e são muito bons para isso também!). Vide: "Como Jogar".



## DISCO PARA "MOVIMENTAR O JOGADOR"

Use este disco para movimentar o jogador sob o seu controle, tanto na defesa como no ataque. A sua habilidade no uso do disco será um fator importante para obter maior diversão neste jogo. Pode requerer um pouco de prática até aprender a usá-lo corretamente, mas uma vez que você familiarizar-se com o uso do Disco, ficará surpreso ao ver a variedade de ações que poderá gerar!



O disco para "Movimentar o jogador" funciona da seguinte maneira: — Pressionando o disco no lado direito, o seu jogador mover-se-á para a cesta da direita. Pressionando o esquerdo,

ele mover-se-á para a esquerda. Pressionando a parte superior, o jogador mover-se-á para a parte superior da sua tela de TV. Pressionando a parte inferior ele mover-se-á para a parte inferior da tela. Na realidade, você pode movimentá-lo num círculo completo de 360<sup>o</sup>, se desejar.

Tente segurar o Controle Manual, a fim de familiarizar-se com o disco. Pratique até se sentir à vontade com o uso do mesmo.

Enquanto estiver no ataque, o jogador que você está movimentando (com o Disco) estará sempre "driblando" (você verá e ouvirá a bola pulando). Enquanto estiver na defesa, se você conseguir manobrar o seu "capitão" para roubar uma bola ou interceptar um passe, mudará automaticamente para o ataque, e poderá correr com a bola pela quadra abaixo, ou passar a bola para um colega contra-atacar.

O Disco é utilizado também para as seguintes funções:

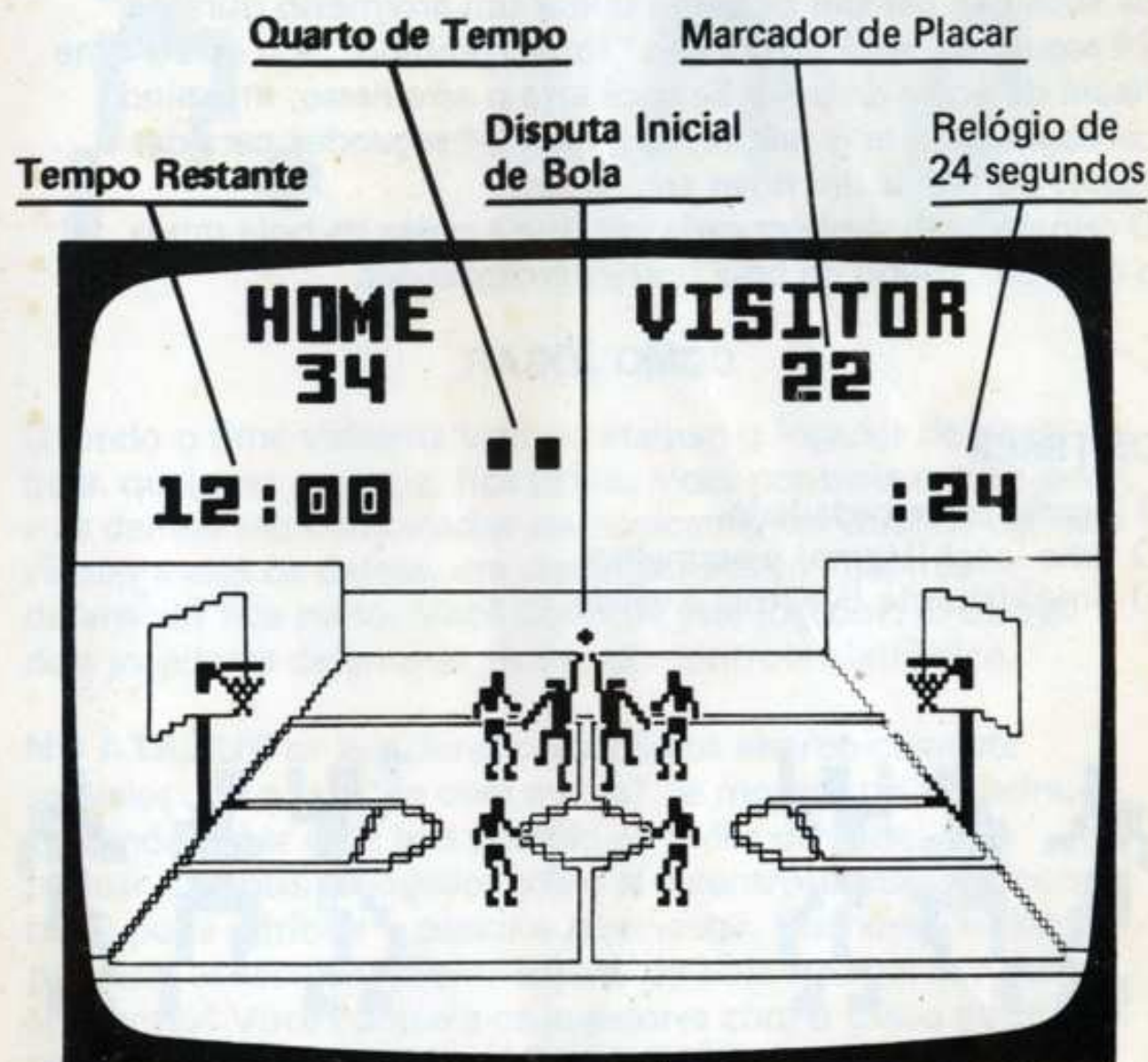
1. Para trazer os jogadores até a quadra. Quando você vê o título "Basketball" na sua tela de TV, pressione o disco (em qualquer lugar) e os jogadores entrarão na quadra.
2. Para a disputa inicial da bola. No início de cada tempo, assim que os jogadores se posicionarem nos seus devidos lugares, indicados no círculo do pulo central, pressione o Disco para dar a disputa da bola. O controle da disputa da bola para um lado ou para o outro é determinado aleatoriamente.
3. Para trazer a bola que saiu fora dos limites: — Após uma "cesta" ou sempre que a bola sair fora da quadra, ela deverá ser recolocada na quadra, bastando para isso, apertar-se o Disco.

## APRENDA A USÁ-LO:

Tente segurar o Controle Manual. Você notará que os botões laterais não são usados neste jogo. O Controle foi projetado, a fim de facilitar seu uso, seja ele usado com a mão direita ou com a esquerda. Segure o controle com uma mão ou com as duas. Com um pouco de prática, você descobrirá qual é a melhor maneira para você.

## A QUADRA

O jogo se desenrola numa quadra regulamentar simulada, completa, com o círculo central, e linhas limites oficiais da quadra.



Acima da quadra aparece o placar, com a indicação dos pontos de ambos os times, o tempo que está sendo jogado, o tempo que ainda resta para o término do tempo e o relógio de 24 segundos. (Todos os tempos são simulados.)

A duração de um tempo é de 12 minutos. O relógio para quando a bola sai dos limites e no final de cada tempo. Nota: Se o jogo estiver empatado no final do tempo regulamentar de 48 minutos, existe um período de prorrogação de 5 minutos. Se o jogo continuar empatado no final desta prorrogação, haverá outro tempo suplementar de 5 minutos. Estes períodos de 5 minutos continuarão existindo até que um dos times estiver ganhando na hora do apito final.

O relógio de 24 segundos zera, após cada arremesso ou cada vez que um passe é realizado.

Se você não der um passe ou tentar um arremesso durante 24 segundos, você ouvirá um "forte zumbido", e o outro time ficará de posse da bola. Se você erra o arremesso, mas ainda consegue segurar o rebote, terá mais 24 segundos para dar passes ou tentar um novo arremesso.

O relógio zera também cada vez que a posse da bola muda, tal o caso de "roubo da bola" ou interceptações.

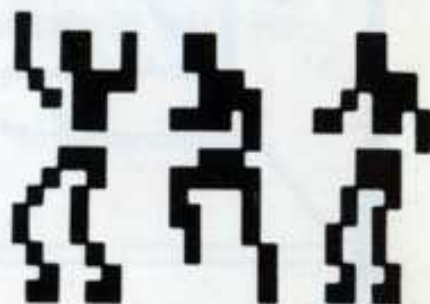
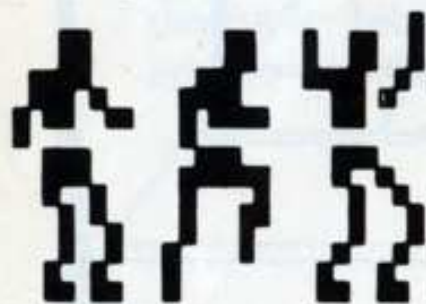
## COMO JOGAR

### OS TIMES

3 jogadores de cada lado.

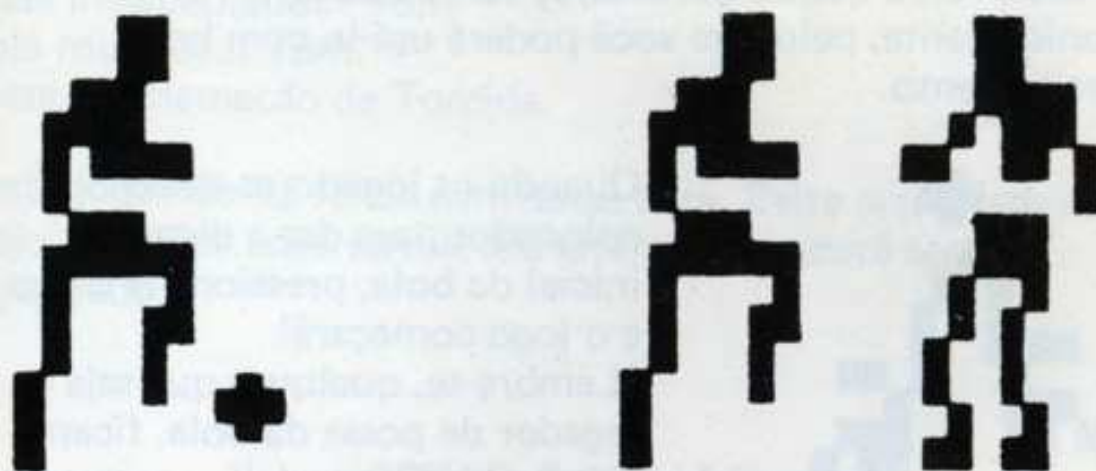
O time local (Home) é vermelho.

O time visitante (Visitor) é verde.



Quando o time Local está no ataque, qualquer que seja o jogador de posse da bola mudará para a cor marrom. Este jogador está sob o seu controle. Os outros dois jogadores no ataque são controlados eletronicamente.

Quando o time Local está na defesa, um dos jogadores (sempre o mesmo, chame-o "capitão" defensivo), também ficará de cor marrom. Este jogador está sob o seu controle e os demais sob controle eletrônico.



Quando o time visitante está no ataque, o jogador de posse da bola, qualquer que seja, fica preto. Você controla este jogador, e os demais são controlados eletronicamente. Quando o time visitante está na defesa, um dos jogadores (o "capitão defensivo) fica preto. Você controla este jogador, os outros dois jogadores defensivos ficam sob controle eletrônico.

**NO ATAQUE** os jogadores controlados eletronicamente (aqueles que não estão com a bola), se movem pela quadra, tentando achar uma boa posição ao redor da cesta, para marcar o ponto. O jogador sob o seu controle (Jogador com a bola) pode "driblar", passar e arremessar. Ele pode também procurar as recolocações ofensivas da bola e tentar um novo arremesso! Você controla os jogadores com o Disco e com as teclas de PASSE, JUMP e ARREMESSO do Controle Manual (vide: "Controles").

**NA DEFESA** os jogadores controlados eletronicamente podem "bloquear arremessos", pegar rebote, interceptar passes e roubar a bola (o "roubo" acontece quando o jogador que está levando a bola se encontra com um dos defensores controlados eletronicamente).

O capitão defensivo sob o seu controle, também pode bloquear, pegar rebote e interceptar passes (mas não pode "roubar a bola"). Você controla os jogadores com o Disco e a tecla de "Bloqueio" do Controle Manual (vide: "Controles").

Ele é mais veloz que os defensores controlados eletronicamente, pelo que você poderá usá-lo com bom aproveitamento.



Quando os jogadores estão colocados para dar a disputa inicial da bola, pressione o Disco e o jogo começará!

(Lembre-se, qualquer que seja o jogador de posse da bola, ficará da cor de "Controle" — marrom — para o time local e preto para o time visitante. Esteja pronto para manobrá-lo com o Disco.)

Num aparelho de TV em branco e preto, o time local aparece em cor cinza e os visitantes em preto. O jogador "Controle" para ambos os times ficará preto (o jogador que leva a bola no ataque e o capitão defensivo).

## O JUIZ

Você não conseguirá vê-lo, mas poderá ouvi-lo – “zumbidos”, “apitos”, “tons”!

Bola que saiu fora dos limites... Apito.

Quando encerra o tempo de 24 segundos... Zumbido.

Final de tempo... Zumbido.

Arremesso bloqueado... Tom.

Arremesso errado... Boing.

Passé completado... Tom.

Passé interceptado... Tom.

Bola roubada... Tom.

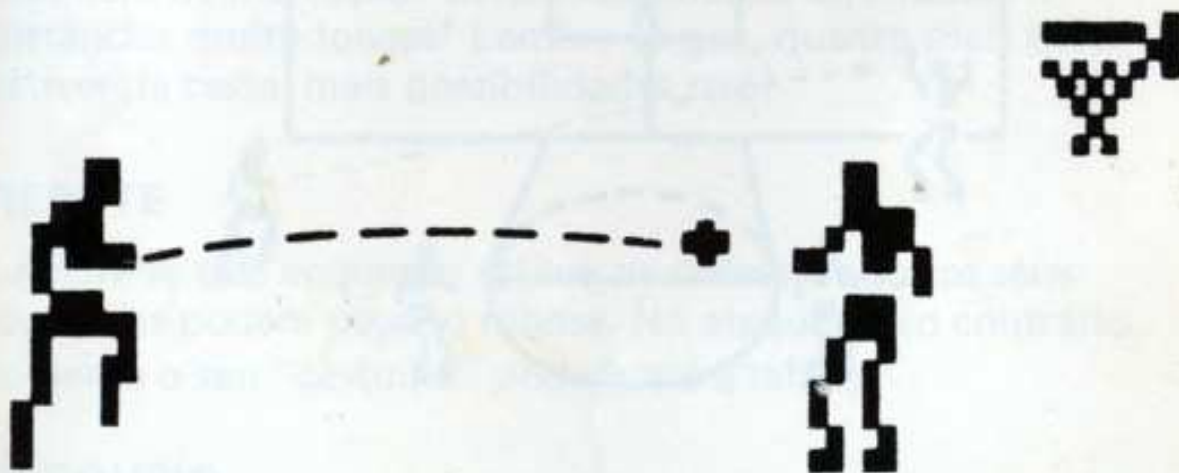
Cesta... Aclamação da Torcida.

Neste jogo não há faltas nem lance livre. Evite arremesso no meio de vários adversários, seu arremesso poderá ser bloqueado!

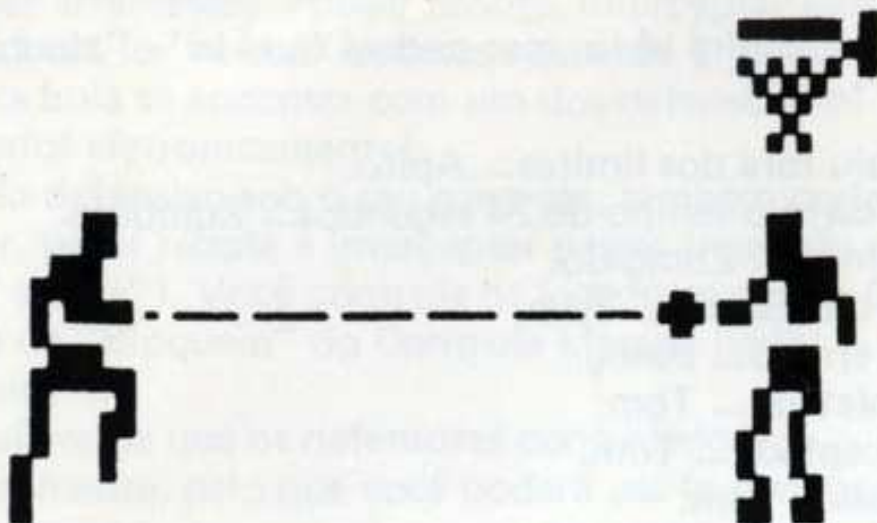
## COMO GANHAR

Realizar “bons passes” é essencial para ganhar no BASKETBALL da INTELLIVISION!

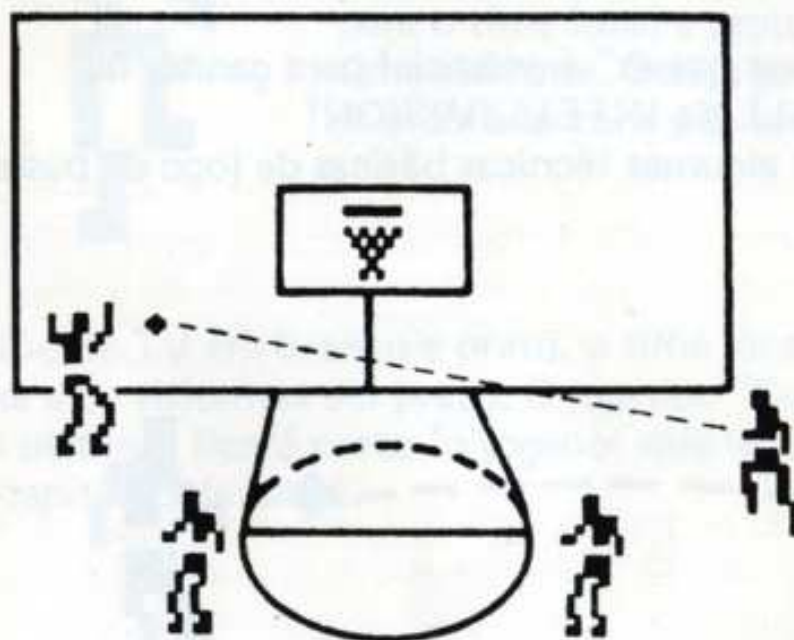
Vamos rever algumas técnicas básicas de jogo de passes.



1. Mantenha a bola dentro da quadra em movimento!  
(O relógio de 24 segundos zera após cada passe completado)



2. Procure o homem livre em baixo da cesta. Atinja-o imediatamente com o seu passe! (Aperte a tecla de passe correspondente à área que você quer atingir com o passe.)



3. Não tem ninguém livre? Olhe para os cantos! Mande a bola para um dos cantos e poderá ter uma abertura para um arremesso, ou um "jump" com alta probabilidade de sucesso!





4. Passe dos cantos novamente para em baixo da cesta. Procure um esquema seguro! Aponte, dois pontos!
5. Logicamente você vai querer usar a quadra toda! Fique de olho no jogador livre! Faça os passes curtos e precisos! A hora dos passes longos é nos contra-ataques. Esteja alerta para as oportunidades!

## **JOGUE COMO OS PROFISSIONAIS!**

### **ARREMESSOS**

Os "Jump" são mais difíceis de serem bloqueados do que os "arremessos" a distância, mas esteja certo que o seu jogador está livre de marcação! Evite fazer muitos arremessos de distâncias muito longas! Lembre-se que, quanto mais perto estiver da cesta, mais possibilidades terá!

### **REBOTE**

Lembre-se que enquanto estiver na defesa, todos os seus jogadores podem pegar o rebote. No ataque, pelo contrário, somente o seu "cestinha" pode ir até a tabela.

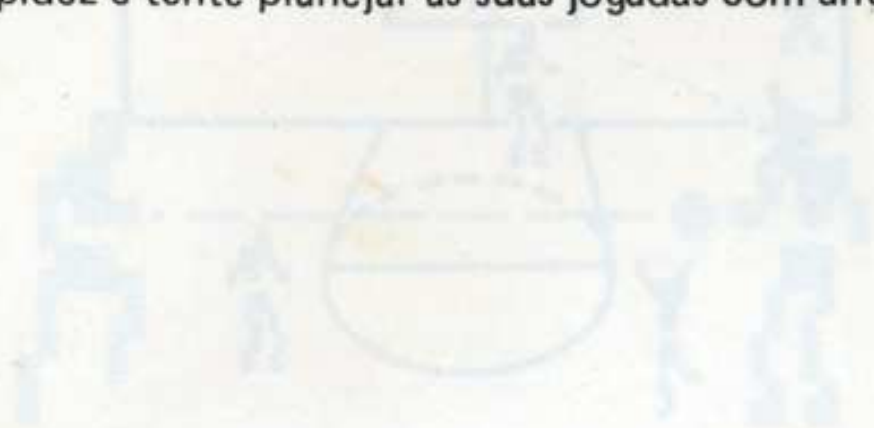
### **BLOQUEIO**

Os defensores controlados eletronicamente são também bons bloqueadores de arremessos! Passe entre eles!

Se o arremesso for bloqueado, a defesa retoma o jogo.

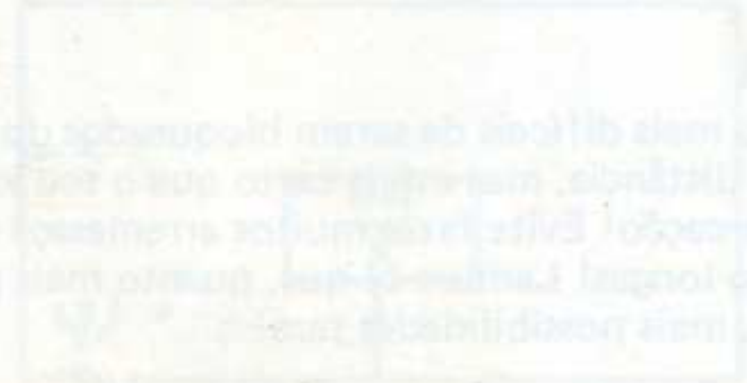
# OLHE PARA O RELÓGIO!

Não se esqueça que há um relógio de 24 segundos! Mexa-se com rapidez e tente planejar as suas jogadas com antecedência.



Faça três contos novamente com um dado de seis faces.  
Prove-se que existem alguns Adornos, dois pontos.  
A localização dos pontos é sempre a mesma (veja o exemplo).  
Um de cinco pontos, com um dado de seis faces.  
É possível que os pontos sejam os mesmos em todos os jogos.  
É possível que os pontos sejam os mesmos em todos os jogos.

## JOGOS COMO OS PROFISSIONAIS!



ARRIBA  
O jogo é mais difícil de ser jogado do que os  
"jogos" e "jogos", mas é mais fácil de ser jogado  
que um jogo de mesa. Evite os erros comuns de  
jogos de mesa jogando jogos de mesa. Quanto mais pontos  
se fizer, mais pontos se ganhará.

REGRAS  
Lembre-se de que o jogo é jogado com um dado de seis faces.  
Lembre-se de que o jogo é jogado com um dado de seis faces.  
Lembre-se de que o jogo é jogado com um dado de seis faces.  
Lembre-se de que o jogo é jogado com um dado de seis faces.

## CERTIFICADO DE GARANTIA

A Digiplay Equipamentos Eletrônicos da Amazônia Ltda., nos limites fixados neste certificado, assegura, como fabricante, ao comprador-consumidor do aparelho ao lado identificado, através de sua contratada Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda., garantia contra qualquer defeito de material ou de fabricação apresentado no prazo de 90 dias, contado a partir da data da emissão da nota fiscal de vendas.

Limita-se a responsabilidade da Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda. em substituir as peças defeituosas do aparelho, desde que seu técnico credenciado constate falha em condições normais de uso. Não estão incluídos nesta garantia: **Painéis Flexíveis do Comando.**

A presente garantia ficará sem efeito, se o aparelho sofrer qualquer dano provocado por acidente, incluindo queda, agentes da natureza, uso em desacordo com o manual de instruções, ou no caso de apresentar sinal de violação de seu selo de garantia, ajuste ou conserto por pessoa não autorizada, bem assim por defeito oriundo de caso fortuito ou força maior.

Obriga-se a Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda. a prestar os serviços, tanto gratuitos como remunerados, exclusivamente nas localidades nas quais mantenha oficinas de serviços próprias ou devidamente autorizadas para efetuar consertos nos aparelhos.

O comprador-consumidor residente em outra localidade será, pois, o único responsável pelas despesas e risco de transporte, de ida e volta, do aparelho à oficina da Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda..

Se o aparelho for transferido no período de garantia, esta ficará cedida de pleno direito, continuando em vigor até a expiração de seu prazo, contado da data de aquisição pelo primeiro comprador-consumidor.

A presente garantia somente será válida se devidamente preenchida pela Tecmachine Comércio e Assistência Técnica de Máquinas Ltda. ou pelo revendedor no ato de aquisição do aparelho, e não apresentar rasuras ou modificações.

É necessário, ainda, que este certificado seja apresentado juntamente com a nota fiscal a cada solitação de prestação de serviço de conserto.

(Deve ser preenchido pelo revendedor no ato da venda).

Digiplay - Equipamentos Eletrônicos da Amazônia Ltda., dá garantia a este aparelho.

Modelo e n.º  
de Fabricação

Adquirido pelo Sr.: .....

Endereço .....

N.º .....Bairro .....

Cidade .....Estado .....

Nos termos contido neste certificado de garantia.

Revendedor:

Carimbo e assinatura

**TECMACHINE  
COMÉRCIO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE  
MÁQUINAS LTDA.**

**OFICINAS DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA**

**SÃO PAULO - CAPITAL**

**Bela Vista**

Rua 13 de Maio n.º 900 – Tels.: 251-1449 – 288-0967

**Penha**

Rua Padre Benedito Camargo n.º 371 – Tel.: 294-0693

**Santana**

Rua Dr. Olavo Egidio n.º 172 – Tel.: 290-9246

**SÃO PAULO - INTERIOR**

**Piracicaba**

Rua Santa Cruz n.º 653 a 657 – Tel.: (0194) 33-1276

**Santo André**

Rua Prefeito Justino Paixão n.º 252 – Tel.: 449-1933

**São José do Rio Preto**

Rua Cel Espínola de Castro n.º 3277 – Tel. (0172) 32.1625

**Sorocaba**

Rua Manoel José da Fonseca n.º 79 – Tel.: (0152) 33-9288

**Taubaté**

Rua Desembargador Paulo de Oliveira Costa n.º 368

**OUTROS ESTADOS**

**Blumenau - SC**

Rua 7 de Setembro n.º 945 a 949 – Tels.: (0473) 22-4061 –  
22-6728

**Novo Hamburgo - RS**

Rua José de Alencar n.º 157 a 167 – Tel.: (0512) 93-4055

**CENTRAL DE ATENDIMENTO INTELLIVISION**

Para sua maior comodidade e rapidez de atendimento,  
novos postos de serviços estão abertos em todo o país.  
Ligue para os telefones:

**São Paulo - Capital: 255-8443**

**São Paulo - Interior e outros Estados: (011) 800-8443**

e se informe sobre os endereços mais próximos de você.  
Nós pagaremos sua ligação.

**DIGIPLAY**  
**EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS DA AMAZÔNIA LTDA.**  
Rua Acará, 203 / Bloco "B" – Parte /  
Distrito Industrial / CGC - 04.155.123/0001-52  
Produzido na Zona Franca de Manaus/AM  
Indústria Brasileira  
Distribuição e Assistência Técnica: **TECMACHINE**  
**COMÉRCIO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA DE MÁQUINAS**  
**LTDA.**

© M.I. 1979  
R e TM – Trademarks Mattel Inc.