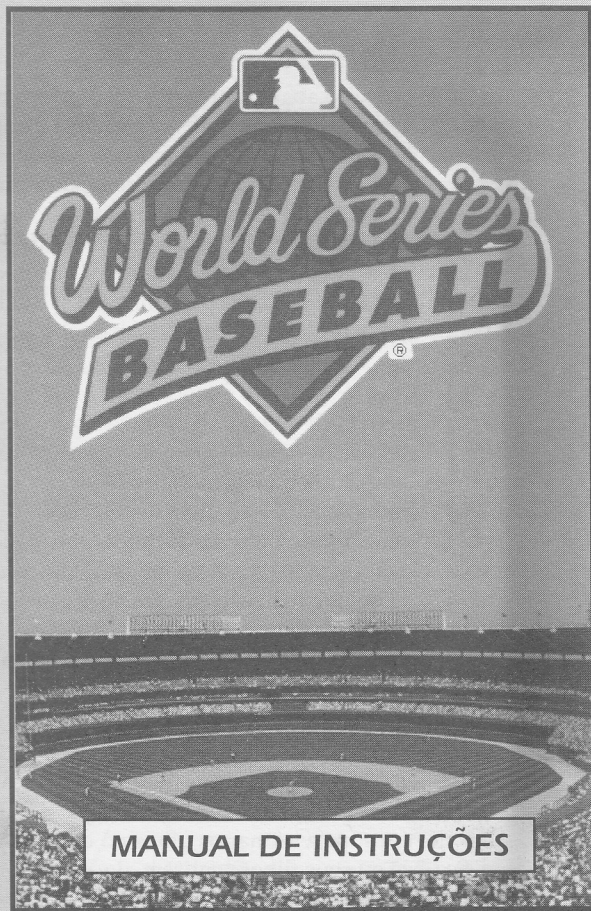


TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS

CONHEÇA O AMAZONAS

MEGA DRIVE®



SEGA



TEC TOY

ATENÇÃO

Por favor, leia o aviso abaixo antes de usar seu video game ou antes de permitir que seus filhos comecem a jogar. Existe um tipo raro de epilepsia, denominado fotossensível, que pode ser estimulado por variações luminosas intermitentes, alteração de luz de tela de televisão, computador, luz estroboscópica ou raios de sol passando através de folhas e galhos de árvores. A epilepsia é uma doença que pode ou não estar manifestada. Por isso, para minimizar qualquer risco, pedimos que tome as precauções abaixo:

Antes de Usar:

- Se você ou alguém de sua família já teve algum tipo de epilepsia ou perda de sentido quando exposto a variações luminosas, consulte seu médico antes de jogar.
- Sente-se no mínimo a 2,5 m da tela de televisão.
- Se você estiver cansado ou tiver dormido pouco, descanse e só volte a jogar quando estiver completamente recuperado.
- Tenha certeza de que o quarto em que você está jogando é bem iluminado.
- Utilize a menor tela de televisão possível para jogar (de preferência 14 polegadas).

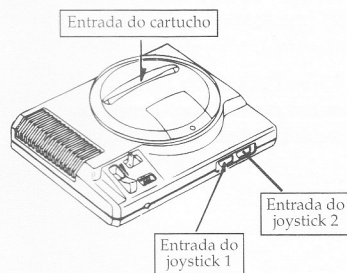
Durante o Jogo:

- Descanse pelo menos 10 minutos por hora quando você estiver jogando video game.
- Os pais devem supervisionar os filhos no uso do video game. Se você ou seus filhos sentirem alguns sintomas como vertigem, visão alterada, contrações nos músculos ou olhos, perda de consciência, desorientação, qualquer movimento involuntário ou convulsões, pare de jogar imediatamente e consulte o seu médico.

Como colocar o cartucho no Mega Drive

1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para partidas com dois jogadores, conecte também o joystick 2.
2. Coloque o cartucho WORLD SERIES® BASEBALL 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. WORLD SERIES® BASEBALL é para um ou dois jogadores.

IMPORTANTE: Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MEGA DRIVE estiver ligado.



Prepare-se para entrar em campo!

Você é Mitch "O Selvagem" Williams, na base de lançamento, no final do nono. Joe Carter está na base principal. O Jogo está indefinido. Jogue uma bola rápida, alta e virando para dentro. Mas perca uma na zona de strike e Carter irá fazer picadinho de você...

É o "World Series® Baseball" da Sega Sports - a ação mais realista, em beisebol, que você irá encontrar! Com todos os jogadores reais - completos com os seus atributos reais para jogar - de todos os 28 times da Major League. Todos os 28 estádios. O novo alinhamento da divisão da Liga Principal. A temporada completa, as eliminatórias e a intensidade do World Series®. Comentários durante cada jogada. Estatísticas do jogador. E tudo mais que você pode esperar de um dos maiores jogos de Beisebol!

Na base como Tom Glavine, Jack McDowell ou Mark Langston, use o seu movimento "pickoff" para manter o corredor na primeira base próximo à bolsa. Posicione os seus jogadores de dentro e fora para qualquer situação. Então, escolha o seu lance e atire... é uma grande jogada!

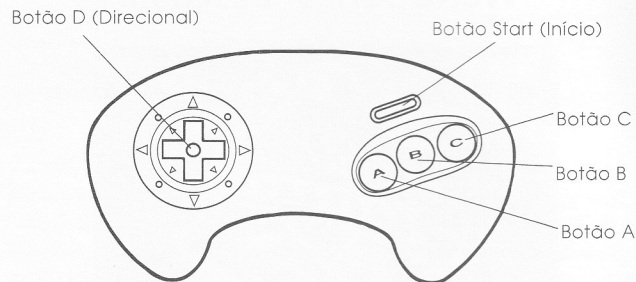
Pise no "box" como Barry Bonds, Kirby Puckett ou Tony Gwynn. Veja o campo e marque por quanto tempo você joga contra os melhores lançadores da Major League Baseball. Está indo, indo, foi!

A Tela de Título do "World Series® Baseball"



Quando você começar a jogar, você verá uma breve introdução seguida da Tela de Título do "World Series® Baseball". Pressione o **Botão Início** na Tela de Título para avançar para a Tela de Seleção de Jogo. Se você não pressionar o **Botão Início** em poucos segundos, você verá uma demonstração do "World Series® Baseball". Para voltar para a Tela de Título, pressione o **Botão Início** a qualquer momento.

Assuma o Controle!



Seleção de Jogo para Liga ("League Play") ou Jogos de Exibição ("Exhibition Games")

Botão Início

- Avança da Tela de Título para a Tela de Seleção de Jogo.
- Ativa os modos Temporada ("Season"), Exibição ("Exhibition"), Treino ("Batting Practice") e o "Home Run Derby".

Botão D

- Pressione-o para cima ou para baixo para mover o seletor na Tela de Seleção de Jogo e na Tela de Opções.
- Pressione-o para a esquerda ou para a direita para rodar entre as opções na Tela de Opções para a Temporada, a Exibição, o "Home Run Derby" e o Treino.

Botão A

- Pressione-o para mudar as escolhas na Tela de Opções (o Botão C também faz isto).

Ação do Jogo para os jogos de Liga ("League") e de Exibição ("Exhibition")

Botão Início

- Avança da Tela de Placar para a Tela de Jogo.
- Ativa a Tela de Tempo para escolher lançadores mais confiáveis, substituir jogadores, refazer a última jogada mudando a estratégia defensiva e ir para a Tela de Placar.

Botão D

- No ataque, controla a posição da zona de contato do rebatedor.
- Na defesa, controla o posicionamento do lançador.
- Na defesa, dirige automaticamente o seguir da Bola ("Auto Fielding"), ou controla o jogador de campo.
- Na defesa, controla a direção do arremesso do "jogador de campo".
- Roda entre as Opções na Tela de Tempo.

Botão A

- No ataque, escolhe Contato ("Contact") como Opção de Rebatida.
- No ataque, depois de ter escolhido a Opção de Rebatida, enquadra o "rebatedor" para "a batida" de sacrifício.
- Escolhe as opções selecionadas na Tela de Tempo.

Botão B

- No ataque, escolhe Normal como Opção de Rebatida.
- Escolhe as opções selecionadas na Tela de Tempo.

Botão C

- No ataque, escolhe Força ("Power") como Opção de Rebatida.
- Escolhe as opções selecionadas na Tela de Tempo.

Seleção de jogo para o "Home Run Derby" e Treino

Botão Início

- Avança da Tela de Placar para a Tela de Seleção de Jogo.

Botão D

- No Treino, passa através das opções rebater ("batting"), lançar ("pitching") e estádio ("stadium").
- No "Home Run Derby", passa através das opções jogador ("player"), estádio ("stadium"), velocidade de lançamento ("pitch speed"), regras ("rules") e recordes ("records").

Botão A

- No Treino, muda a opção selecionada (o **Botão C** também faz isso.)
- No "Home Run Derby", muda as opções selecionadas, exceto para as Regras e os Recordes (o **Botão C** também faz isso.)
- Seleciona os times e os jogadores.

Ação de Jogo para o "Home Run Derby" e Treino

Botão Início

- Avança da Tela de Placar para o jogo.

Botão D

- Pressione-o para ajustar a zona de contato do rebatedor (representada pelo círculo).

Botão C

- Faz o rebatedor balançar o taco.

A Tela de Seleção de Jogo



Pressione o **Botão Início** na Tela de Título do *World Series® Baseball* para passar para a Tela de Seleção de Jogo. Na Tela de Seleção de Jogo, escolha uma das seguintes opções de jogo:

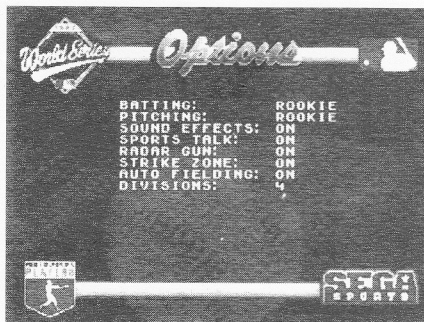
Exhibition Game (Jogo de Exibição) - Escolha o seu time favorito da Major League Baseball e jogue contra o Mega Drive ou outro jogador.

League (Liga) - Selecione um time da Major League e apronte-se para uma temporada cheia de ação.

Home Run Derby - Cada rebatedor tem dez "outs" (fora) para provar que ele é o rei do "home run". Para cada "home run", você ganha \$1000 de prêmio. Mas cada rebatida que não sair da cerca conta como um fora.

Batting Practice (Treino) - Fique pronto para enfrentar as grandes ligas praticando um pouco.

A Tela de Opções



Selecione as opções de jogo para os Jogos de Exibição e Liga. Use o **Botão D** para escolher:

Batting (Nível do rebatedor) - *Rookie* (Iniciante) , *Veteran* (Veterano) , ou *All-Star* (Craque) .

Pitching (Nível do lançador) - *Rookie* (Iniciante), *Veteran* (Veterano), ou *All-Star* (Craque).

Sound Effects (Efeitos sonoros) - Liga e desliga ("ON/OFF") o barulho da multidão e dos jogadores.

Sports Talk (Fala de Esportes) - Liga e desliga ("ON/OFF") o comentário jogada-a-jogada.

Radar Gun (Arma de Radar) - Liga e desliga ("ON/OFF") a opção de velocidade de lançamento.

Strike Zone (Zona de Strike) - Liga e desliga ("ON/OFF") a opção de ajuste da zona de Strike.

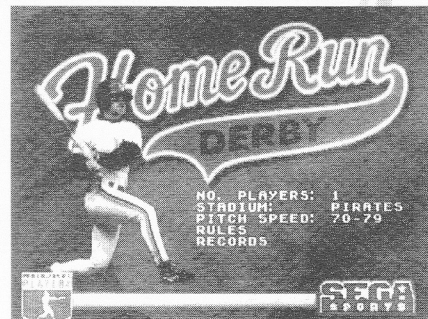
Auto Fielding (Campo Automático) - Liga e desliga ("ON/OFF") o campo automático

Nota: você pode retomar o "Auto Fielding" a qualquer momento pressionando o Botão D.

Divisions (Divisões) - Varia entre os formato de divisão da liga em seis ou em quatro times.

Season Length (Duração da Temporada) - Escolha entre uma temporada com 13, 26, 52, 104 ou 162 jogos.

Ajustando o "Home Run Derby"



Escolha a opção *Home Run Derby* na Tela de Seleção de Jogo, pressionando o **Botão Início**. Então organize o seu *Home Run Derby* selecionando:

No. Players (Número de Jogadores):
De 1 a 8 jogadores

Stadium (Estádio) :

Escolha um dos 28 estádios de beisebol da Liga Principal.

Pitch Speed (Velocidade do Lançamento):

70-79 mph, 80-89 mph, e 90-99 mph

Rules (Regras):

Reveja as regras do *Home Run Derby*.

Records (Recordes):

Veja uma lista dos maiores ganhadores do *Home Run Derby*.

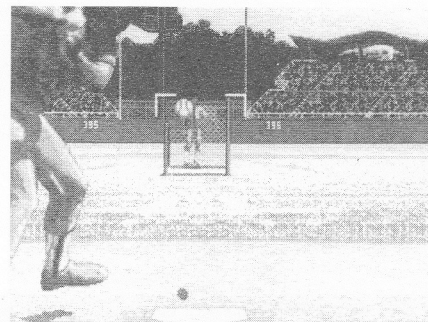
Pressione o **Botão Início** para passar para a Tela de Rebater.

Batter (Rebatedor) - Escolha entre a Liga Nacional ou Americana pressionando o **Botão A**. Então escolha o time usando o **Botão D** para escolher o seu time. Pressione o **Botão A** para avançar para a Tela de Alinhamento.

Lineup (Alinhamento) - Use o **Botão D** para rodar através da lista até encontrar o rebatedor desejado. Verifique a performance individual de cada jogador. Pressione o **Botão A** para selecionar um rebatedor e voltar para a Tela de Rebater.

Na Tela de Rebater, pressione o **Botão Início** para ir para a Tela de Placar para o *Home Run Derby*.

Jogando o Home Run¹ Derby



Scoreboard (Placar) - A Tela de Placar do Derby permite que você veja qual jogador está na frente, quantos "Home Runs"¹ ele já fez, o número de foras que ele ainda tem, o maior "home run", e a estatística da sua rebatida. Pressione qualquer Botão para avançar para a Tela de Rebater.

Batter's Box (Caixa do Rebatedor) - Você verá o campo como o rebatedor o vê. Depois de cada lançamento você verá uma Arma de Radar sobre a velocidade de lançamento.

Conforme a bola se aproxima, pressione o **Botão C** para balançar o bastão. Então veja o voo da bola e ouça o comentário da jogada. Se você acertar no alto da bola, você irá andar bem pouco, se você ficar debaixo do lançamento, você irá estourá-lo.

Quando o rebatedor chegar a dez "outs"² foras, a Tela de Resultados aparecerá, mostrando o jogador, o quanto ele ganhou pelo Derby, e a distância do seu maior "home run".

Pressione o **Botão Início** para ver a figura do rebatedor com os seus resultados.

Pressione o **Botão Início** novamente para ver a Tela de Recordes.

Notas:

1 "**Home Run**": rebatida na qual a bola ultrapassa os limites do campo, caindo na arquibancada, ou até mesmo saindo do estádio.

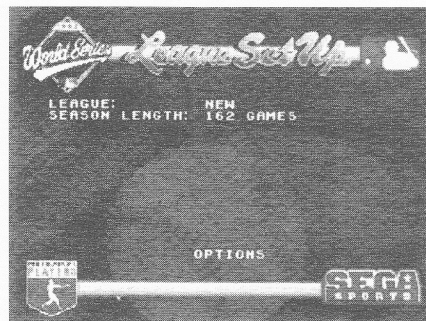
2 "**Outs**" - **Foras**: jogada na qual o rebatedor é desclassificado, seja por não ter conseguido rebater um lançamento correto por três vezes ou por rebater a bola em condições da defesa pegá-la no ar. No caso do "Home Run Derby", também será considerada um "out" toda rebatida que não for um "Home Run".

Treino



Selecione *Batting Practice* (Treino) na Tela de Seleção de Jogos. Depois pressione o **Botão Início** para avançar para a Tela de Placar do Treino. Pressione o **Botão Início** novamente para começar o treino. O **Botão D** controla a zona de contato do seu rebatedor. O **Botão C** movimentava o bastão.

Liga



Selecione *League* (Liga) na Tela de Seleção de Jogos para começar ou continuar uma temporada completa. Use o **Botão D** para selecionar o Emblema do Time. Rode através dos times pressionando o **Botão D** para a esquerda ou para a direita, ou pressionando os **Botões A e C**. Pressione o **Botão Início** para entrar na seleção de times.

Pressione o **Botão Início** novamente para ir para a Tela de Ajuste da Liga, onde você irá escolher entre começar uma nova temporada ou continuar uma temporada que já está acontecendo.

Tabela da Temporada



Pressione o **Botão Início** para passar para a Tela da Tabela da Temporada. Aqui você irá ver os times que você enfrentará durante este mês. Datas que estão em amarelo são jogos que serão feitos em casa e as datas que estão em vermelho serão os jogos fora de casa. Se você escolheu uma temporada com mais de 26 jogos, pressione o **Botão B** para dar uma olhada na tabela do próximo mês. Conforme a temporada progredir, pressione o **Botão A** para dar uma olhada nos meses anteriores, onde você verá as suas últimas vitórias e derrotas. A letra "W" sobre o emblema marca uma vitória e a letra "L" marca uma derrota.

Ajuste o seu Alinhamento



Pressione o **Botão Início** para avançar para a Tela de Alinhamento. Use a Tela de Alinhamento para escolher o seu alinhamento inicial, incluindo o rebatedor e o posicionamento defensivo.

Batting Order (Ordem dos rebatedores): Para ajustar a sua ordem de rebater antes do jogo, use o **Botão D** para selecionar um jogador na lista do time. Pressione duas vezes o **Botão A** ou **B** para colocar o nome do jogador na parte ofensiva da Tela. Então, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para mudar a sua posição na ordem dos rebatedores. Para voltar para a Lista, pressione o **Botão A** ou **B**.

Posicionamento de Defesa: Para mudar a posição de um jogador, use o **Botão D** para selecioná-lo no *Defense* (Alinhamento Defensivo) que aparece na Tela. Pressione o **Botão A** ou **B** para selecionar o número do jogador na parte da Defesa na Tela. Então, use o **Botão D** para mover o jogador para uma posição defensiva diferente. Para voltar para a Lista pressione o **Botão A** ou **B**.

Fazendo substituições: Para fazer uma substituição em campo, selecione um jogador da lista com o **Botão D**, pressionando o **Botão**

A ou **B**. O jogador irá aparecer automaticamente na posição que foi designada para ele na Tela de Defesa. Para mover o jogador para uma posição diferente, use o **Botão D**. Pressione o **Botão A** ou **B** novamente para colocar o seu novo jogador na ordem dos rebatedores. Então, pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para posicioná-lo na ordem.

Opções adicionais da Tela de Alinhamento:

- Pressione o **Botão C** para ver o alinhamento do time adversário. (Você não será capaz de fazer alterações.)
- Pressione o **Botão D** para a esquerda ou para a direita para rodar através das estatísticas individuais de cada jogador durante a sua carreira.

Pressione o **Botão Início** para começar ou voltar para o jogo.

Escolha os seus Lançadores

Phillies BULLPEN			
MOUND	NO	STAM	MAX
SCHILLING	38	250	250
ROSTER	NO	STAM	MAX
MULHOLLAND	45	250	250
JACKSON	27	250	250
GREENE	49	250	250
RIVERA	34	250	250
MASON	48	80	80
WEST	40	80	80
ANDERSEN	47	80	80
TRISPEM	57	80	80
WILLIAMS	99	80	80
A - WARM-UP PITCHER B - PUT PITCHER ON MOUND C - OTHER TEAM'S STATS UP/DOWN - MILITE PLAYER LEFT/RIGHT - SCROLL STATS			
BULLPEN 1		BULLPEN 2	
NO. 1		NO. 1	
STAMINA		STAMINA	
250 / 250		250 / 250	
REMOVED		REMOVED	
COLD		COLD	

Pressione o **Botão Início** para avançar para a Tela de Aquecimento. Use o **Botão D** para selecionar o Lançador Inicial. Verifique a

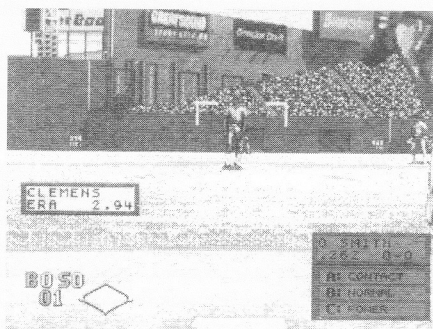
estatística de cada lançador para determinar a sua performance. Então selecione o lançador titular pressionando o **Botão B**. Quando o lançador estiver listado na porção *Mound* da sua Tela, pressione o **Botão Início** e você estará pronto para jogar!

Indo para o aquecimento:

Para ir para o aquecimento, selecione a opção *Bullpen (Aquecimento)* na Tela de Tempo. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para rodar através dos seus defensores. Pressione o **Botão D** para a esquerda e para a direita para rodar através das estatísticas do lançador. Pressione o **Botão A** para selecionar um lançador do banco de reservas. Depois de cada lançador, você verá o seu número, a sua resistência física atual e a sua resistência física máxima. Os Lançadores Iniciais têm mais resistência física que os do banco de reserva.

Você poderá ter dois lançadores no aquecimento por vez. Debaixo de cada lançador você irá ver o seu número, a sua resistência física e a sua prontidão, que poderá ser *Cold* (Frio), *Warm* (Morno) e *Ready* (Pronto). Quando o seu lançador estiver pronto, pressione o **Botão B** para colocá-lo na base. Tenha certeza de que você deu tempo suficiente para o seu lançador ficar pronto, ou ele terá uma performance fraca.

Jogando na Liga



No Ataque

Pressione o **Botão Início** na Tela de Placar para passar para a vista da Base do Rebatedor.

Se você tiver ativado a zona de Strike na Tela de Opções, você verá a zona do strike em branco. Na parte inferior esquerda, você verá as opções: nome do rebatedor, média de rebatidas na carreira, recorde de rebatidas e velocidade do bastão.

Na parte direita da Tela, você verá o nome do lançador e a sua média de corrida durante a carreira. No canto inferior direito, você verá a conta, o número de foras e uma vista aérea dos corredores na base, indicados por pontos.

Nota: O posicionamento descrito nestas caixas é para rebatedores destros. As caixas irão aparecer nos lados opostos da tela para os rebatedores canhotos.

Antes do lançamento, determine como você vai balançar:

Botão A = Contato - Fazer o contato para colocar a bola em jogo.

Botão B = Normal - Balançar normalmente.

Botão C = Força - Balançar para a cerca (Tentar um "home run").

Rebatendo

Para balançar o bastão: Pressione o **Botão C**.

Para bater na bola: Pressione o **Botão D** e o **Botão A**.

Correndo nas Bases

Para controlar os corredores nas bases, use o **Botão D** e os **Botões A, B e C**. O **Botão D** controla a base da qual o corredor está vindo (não a base para a qual ele está indo). Pressione o **Botão D**:

- para a direita para controlar o corredor na primeira base
- para cima para controlar o corredor na segunda base
- para a esquerda para controlar o corredor na terceira base
- para baixo para controlar todos os corredores de uma só vez

Ao mesmo tempo, pressione:

- O **Botão A** para voltar para a base
- O **Botão B** para correr para a próxima base
- O **Botão C** para escorregar

Roubando Bases: Você pode tentar roubar uma base a qualquer momento. Depois que você escolheu o seu estilo de Rebateda (Contato, Normal ou Força) e enquanto o lançador está escolhendo a sua jogada, você poderá controlar o corredor mantendo pressionado o **Botão B** e pressionando repetidamente o **Botão D**:

- para a direita para retirar o corredor da primeira base
- para cima para retirar o corredor da segunda base
- para a esquerda para retirar o corredor da terceira base

Depois de retirar os jogadores, para fazer o corredor roubar a base, mantenha pressionado o **Botão B** e pressione o **Botão D**:

- para a direita para fazer com que o corredor da primeira base tente alcançar a segunda
- para cima para fazer com que o corredor da segunda base tente alcançar a terceira
- para a esquerda para fazer com que o corredor da terceira base tente completar a volta

Você verá os seus corredores, liderarem e roubarem na vista aérea na parte inferior da tela. Para fazer os seus corredores voltarem para a base, mantenha pressionado o **Botão A** e use os mesmos comandos para o **Botão D**.

Roubadas duplas e triplas: Para fazer com que todos os seu corredores saiam simultaneamente, mantenha pressionado o **Botão B** e pressione repetidamente o **Botão D** para baixo. Para executar a roubada dupla ou tripla, mantenha pressionado o **Botão B** e pressione o **Botão D** para baixo.

Nota: Você não poderá voltar para uma base se ela já estiver ocupada por outro corredor.

Homem na 1a. e 3a.: Mantenha pressionado o **Botão B** e pressione repetidamente o **Botão D** para a esquerda para retirar o corredor da terceira base. Pressione repetidamente o **Botão D** para a direita para retirar o corredor da primeira base. Fazendo isto, você poderá forçar o time adversário a mudar a sua tática de defesa para preparar para um aperto ou uma “batida de sacrifício”. Você poderá mandar o jogador da primeira ou terceira usando os comandos para roubar bases descritos acima.

Rundowns (Paradas): Se você for pego numa parada, você poderá correr de volta e adiante pressionando repetidamente o **Botão D** para a base desejada enquanto você mantém pressionado o **Botão B** para avançar ou o **Botão A** para retornar.

Defesa



Lançando: Na defesa, no centro da tela você verá a zona branca e o indicador da bola. Na tela, você verá o nome do lançador, quanto ele já ganhou em média por corrida e a sua seleção de lances. Você verá também o nome do rebatedor que você estará enfrentando, o número de bolas, strikes e foras, e uma visão aérea do campo e dos corredores de base.

Cada lançador joga de três formas entre as oito formas de lançamento seguintes, dependendo do seu repertório:

- Fastball (Bola rápida)
- Curveball (Bola Curva)
- Knuckleball (Bola Nó)
- Slider (Escorregadia)
- Changeup (Bola viciada)
- Split finger (Bola estoura dedo)
- Screwball (Parafuso)
- Sinker (Bola afundada)

Mova o indicador da bola com o **Botão D** para posicionar o seu lançamento. Então, use os **Botões A, B ou C** para selecionar o tipo de

lançamento. Depois que você selecionar o tipo de lançamento, escolha uma das três velocidades de lançamento:

Botão A = Devagar

Botão B = Médio

Botão C = Rápido

Depois que você tiver selecionado a velocidade de lançamento, o lançador irá fazer o seu arremesso.

Movimentos "Pickoff"

Use os seus movimentos "Pickoff" para manter os seus corredores de base próximos à base. Para jogar para uma base, espere até que você tenha escolhido uma jogada e que o lançador venha para sua posição no campo. Então, pressione o **Botão D**:

- para a direita para jogar para a primeira base
- para cima para jogar para a segunda base
- para baixo para jogar para a terceira base

Para jogar um lance fora, pressione o **Botão D** depois que você tiver selecionado a sua jogada. O catador irá receber a bola alta e fora do centro. Depois mantenha pressionado o **Botão C** e pressione o **Botão D**:

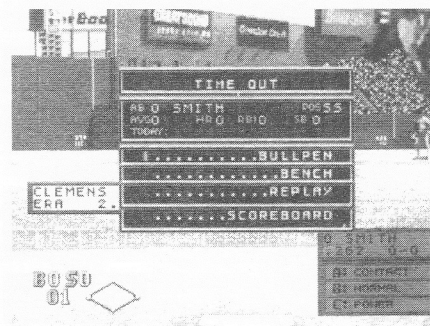
- para a direita para jogar para a primeira base
- para cima para jogar para a segunda base
- para baixo para jogar para a terceira base

Campo

Quando você tomar a base, se você tiver ativado a Opção Automática na Tela de Opções, os seus jogadores irão seguir automaticamente qualquer bola que for jogada na sua direção. Se você tiver desligado o Automático (*Auto Fielding*), você terá de controlar o movimento do jogador que estiver mais próximo da bola (o jogador que estiver com um círculo amarelo sob os pés) com o **Botão D**. Para fazer com que o jogador de campo mergulhe para pegar uma bola, pressione o **Botão B** enquanto o jogador de campo estiver parado ainda.

Para jogar a bola, pressione o **Botão D** na direção da base para a qual você quer jogar a bola. Depois pressione o **Botão C** para arremessar a bola. Se você não pressionar o **Botão D**, o jogador irá arremessar a bola para o lançador ou para o homem de base.

Na Tela de Tempo



Como jogador/técnico do seu time, você poderá pedir tempo pressionando o **Botão Início**. Isto trará a Tela de Tempo.

Na Tela de Tempo, você verá a média da sua corrida, quantos turnos você lançou, incluindo o número de strikes e de "balls" (arremessos fora da zona de strike). Você também verá quanta resistência física ainda tem o seu lançador.

Use o **Botão D** e os **Botões A, B** ou **C** para selecionar:

Bullpen (Aquecimento) - Aqueça um recebedor, ou faça uma substituição de jogada

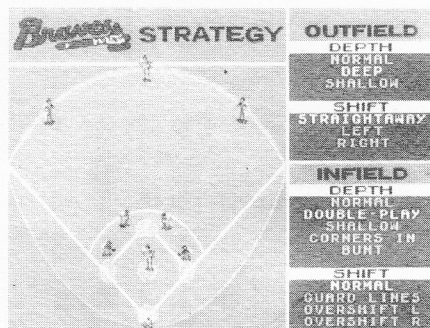
Bench (Banco) - Coloque um novo jogador de campo

Replay - Mostra de novo a última sequência de jogo

Strategy (Estratégia) - Muda o seu alinhamento defensivo

Scoreboard (Placar) - Veja o placar, com o jogo atual do rebatedor e as estatísticas da sua carreira.

Ajustando sua estratégia defensiva



Use a estratégia defensiva para alinhar os seus jogadores do centro e do campo. Use o **Botão D** para rolar através das opções de defesa. Então, pressione o **Botão A, B** ou **C** para fazer a sua escolha.

Outfield Depth (Profundidade do Campo fora do centro): *Normal*, *Deep* (Profundo) ou *Shallow* (Raso)

Outfield Shift (Mudança fora do centro do Campo): *Straightaway* (Direto), *Left* (Esquerda) ou *Right* (Direita)

Infield Depth (Profundidade no centro do campo): *Normal*, *Double Play* (Jogada Dupla), *Shallow* (Raso), *Corners-In* (Dentro dos Cantos), *Bunt* (Batida)

Infield Shift (Mudança no centro do campo): *Normal*, *Guard Lines* (Guarda-Linhas), *Overshift Left* (Jogo trocado para a esquerda), *Overshift Right* (Jogo trocado para a direita)

Jogos após a Temporada



Se você for excelente durante a temporada regular, você irá ganhar o direito de participar das eliminatórias. Depois do último jogo da temporada, você verá uma tabela das partidas pós-temporada. Pressione o **Botão Início** para avançar para o seu primeiro jogo nas eliminatórias.

Na divisão em 6 grupos: Os vencedores de cada um dos seis grupos vão para as eliminatórias, mais um "segundo colocado" de cada liga (o time segundo colocado que tiver feito a melhor campanha). A primeira rodada de eliminatórias é uma Melhor de 5. O campeonato da Liga (*League Championship*) é com Melhor de 7. E o *World Series*® é com Melhor de 7. Dê o seu melhor arremesso!

Na divisão em 4 grupos: Os vencedores de cada um dos quatro grupos avançam para as eliminatórias. Os Campeonatos NL ou AL (*Championship Series*) são campeonatos com melhor de 7. O *World Series*® também é por melhor de 7.

Como Vencer!

Aqui estão algumas dicas para ajudá-lo a competir nas grandes ligas:

1. Se o seu jogador de fora do centro correr na direção da parede tentando parar um "home run" em potencial, tente pressionar o **Botão B** para pular e pegá-la.
2. Você poderá verificar o seu balanço no último segundo pressionando o **Botão C** no começo do movimento de balanço.
3. Não deixe o seu corredor numa Parada por muito tempo, ou você irá cansá-lo à toa.
4. Sempre use a Tela de Estratégia para se preparar para as situações de batida.

The World Series é marca registrada de propriedade de Major League Baseball e não pode ser reproduzida sem consentimento por escrito.

Sega é licenciada oficial de Major League Baseball Properties, Inc. MLBPA logo ©MLBPA MSA. Oficialmente licenciado por Major League Baseball Players Association. Todos os direitos reservados.



ANDRE AGASSI TENNIS™

"**A**ndre Agassi Tennis exige o mesmo vigor e estratégia necessários para um tenista de classe internacional" - Andre Agassi

A emoção de um verdadeiro jogo de Grand Slam! Controle o violento "smash" de Agassi, jogando com ele ou enfrentando outros sete craques da raquete. E as opções são fantásticas! Você pode escolher jogos de duplas, simples, e ganhar prêmios milionários! Mas, se ainda não estiver pronto, treine um pouco sozinho, com a ajuda de um disparador automático de bolinhas.

Prepare-se, agora você está entre os dez do mundo!

Este jogo foi produzido sob a licença de Andre Agassi.
©1992 Lance Investments Ltd.
TecMagik é marca registrada de TecMagik Inc.
Todos os direitos reservados.

MEGA DRIVE



OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

STREET FIGHTER II ' SPECIAL CHAMPION EDITION™

Será que você tem coragem para enfrentar estas feras? Quer encarar os melhores do mundo? Street Fighter II Special Champion Edition é o maior torneio de luta dos video games com muita velocidade e a maior quantidade de golpes que você já viu. Prepare-se, são 24 Mega de ação constante!

Dos mais diversos locais do mundo chegaram os 12 maiores lutadores, entre eles os quatro Grandes Mestres! Sagat, Balrog, Vega e o poderoso M. Bison estão mais fortes do que nunca! Cada personagem tem seu conjunto próprio de golpes, e um motivo especial para lutar. Você poderá jogar a incrível Champion Edition ou o novíssimo e super veloz Hyper Mode. Monte uma equipe no Group Battle Mode e encare qualquer adversário!

Prepare-se, tudo o que você sempre pensou a respeito de jogos acaba de passar por uma revolução: Super Champion Edition!

MEGA DRIVE

Street Fighter II™ Special Champion Edition
é marca registrada de CAPCOM CO., Ltd.
CAPCOM é marca registrada de CAPCOM, Inc.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

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

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

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

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



TEC TOY INDÚSTRIA DE BRINQUEDOS S.A.

Estrada Torquato Tapajós, 5408- Bairro Flores - Manaus - AM
CEP 69048-660 - Indústria Brasileira.

CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR

Av. Ermano Marchetti, 576 - São Paulo - SP - CEP 05038-000
TELEFONE: (011) 831 2266