



REGRAS DO JOGO

PHILIPS



PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

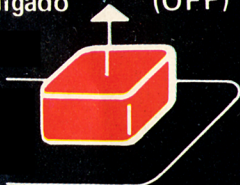
BASEBOL !

Todas as emoções —
até mesmo um juiz eletrônico!

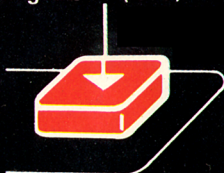
IMPORTANTE!

Certifique-se sempre de que o seu Odyssey esteja desligado antes de inserir o cartucho. Isto protegerá os componentes do jogo eletrônico e aumentará a durabilidade do conjunto.

Desligado (OFF)



Ligado (ON)



PARA COMEÇAR:

- 1 Coloque o cartucho na abertura do console Odyssey com o rótulo virado para o teclado alfanumérico.
- 2 Ligue o aparelho, pressionando o botão ON-OFF do console. A frase SELECT GAME irá aparecer na tela de seu TV. Se não aparecer, pressione a tecla RE-SET no teclado alfanumérico.

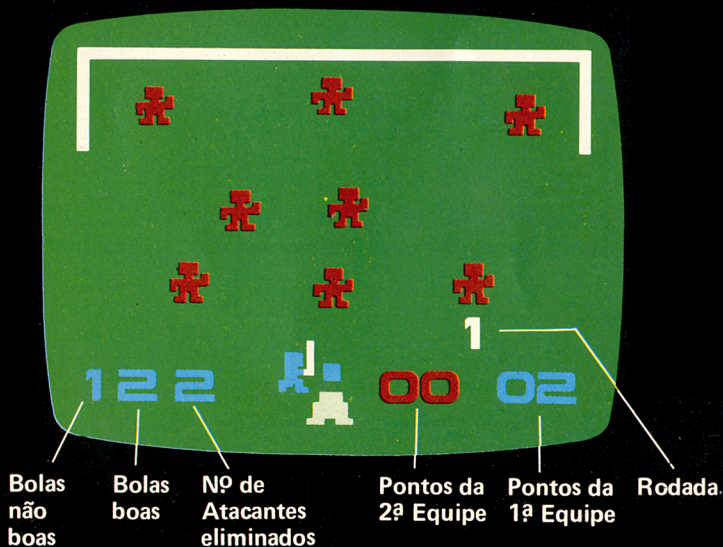


As cores poderão variar conforme o ajuste individual do televisor.

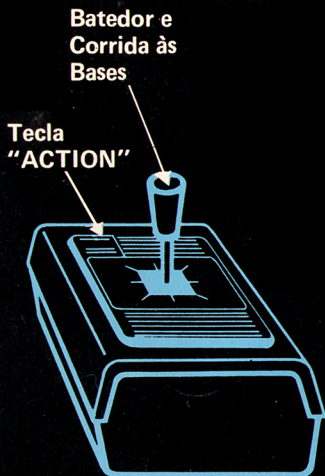
BASEBOL !

(2 Jogadores)

- 1 Pressione 1 no teclado alfanumérico.
- 2 O placar aparecerá em cada um dos lados da casa (Local onde fica o Batedor).
- 3 O jogador que se utilizar do controle manual direito será sempre o primeiro a usar o Bastão. O jogador que se utilizar do controle manual esquerdo será sempre o primeiro a jogar com os Interceptadores.
- 4 O "OUTFIELD" (3 últimos interceptadores) é acionado pela manipulação da alavanca no controle manual dos Interceptadores.



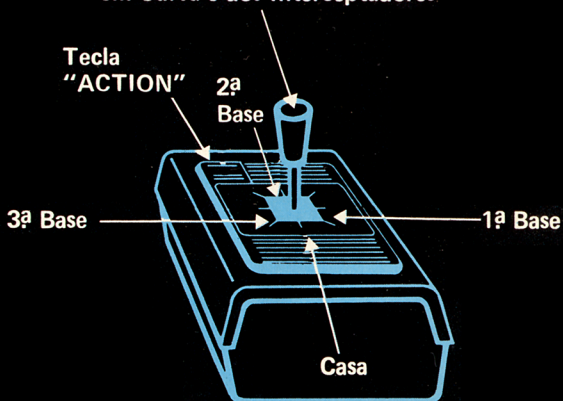
- 5 Para fazer o arremesso, pressione a tecla "ACTION" no controle manual dos interceptadores. A direção da bola após o lançamento pode ser controlada através da alavanca. O "Outfield" não será movimentado pela alavanca durante o arremesso. Se o Batedor não acertar a bola, o Receptador a jogará automaticamente de volta ao Arremessador. O juiz marcará as "Balls" (bolas não boas) e os "Strikes" (bolas boas). Quatro "Balls" equivalem a uma caminhada até a primeira base. Três "Strikes" e você estará fora!
- 6 O Batedor é controlado pela tecla "ACTION" no controle manual. Uma bola acertada adiantadamente irá para o Interceptor esquerdo. A bola batida com atraso irá para o Interceptor direito. A distância deste arremesso é sempre variável.
- 7 Uma bola que for além do "Park" (linha branca na parte superior da tela), indica uma "Home Run" (tacada máxima). O Batedor correrá automaticamente pelas bases.



Controle Manual do Batedor

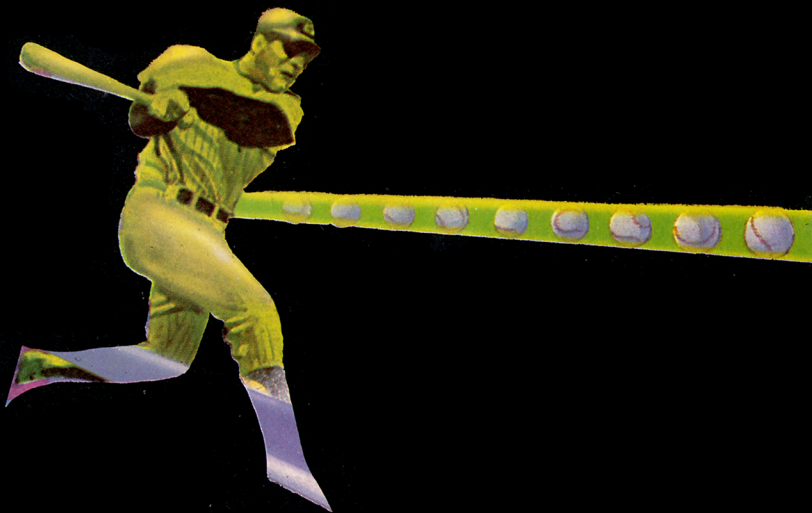


Controle dos Arremessadores em Curva e dos Interceptadores



Controle Manual dos Interceptadores

- 8 A bola que for pega no ar é uma jogada que determinará um OUT (batedor eliminado), e a bola será automaticamente devolvida ao arremessador.
- 9 Se os Interceptadores não pegarem a bola no ar, a alavanca do controle manual dos Interceptadores deverá ser utilizada para enviar um dos Interceptadores à bola e arremessar esta bola a uma das bases para tentar eliminar o Batedor. O arremesso por este Interceptador é feito posicionando-se a alavanca na base desejada, e pressionando-se a tecla "ACTION".
- 10 Uma bola rebatida pelo Batedor que não for interceptada no ar enviará automaticamente o Batedor para uma corrida para a primeira base. Ele pode percorrer as outras bases se a alavanca do controle do Batedor for empurrada em qualquer direção. Nota: As corridas para as bases não podem sofrer alteração na direção. O juiz marcará todos os arremessos.
- 11 "SACRIFICE FLY" (jogada estratégica). Um homem na base pode tentar percorrer outras bases depois que uma bola for receptada no ar, desde que se empurre a alavanca do Batedor.



- 12 Em qualquer momento, antes da bola retornar ao Arremessador, os jogadores podem tentar outras bases. A bola é devolvida ao Arremessador somente quando os dois controles manuais ficarem parados por dois segundos.
- 13 Depois de três "OUTS", a equipe Batedora e a equipe Interceptor trocam de posição automaticamente.
- 14 Será vencedora a equipe com maior número de pontos depois de nove "INNINGS" (rodadas). O jogo poderá prosseguir se o placar marcar um empate.
- 15 O final da partida será determinado pelo sinal "F" (Contagem Final), que substituirá o "INNING" (rodada) no placar.
- 16 Para jogar novamente, pressione a tecla "RESET" no teclado alfanumérico e em seguida pressione 1.



PHILIPS DA AMAZÔNIA S.A. INDÚSTRIA ELETRÔNICA

Rod. Dep. Vital de Mendonça, km 7,5
MANAUS – AMAZONAS

Inscr. Estadual nº 04 106 150–0

C.G.C. nº 04 182 861/0001–99

INDÚSTRIA BRASILEIRA
PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS

PHILIPS

