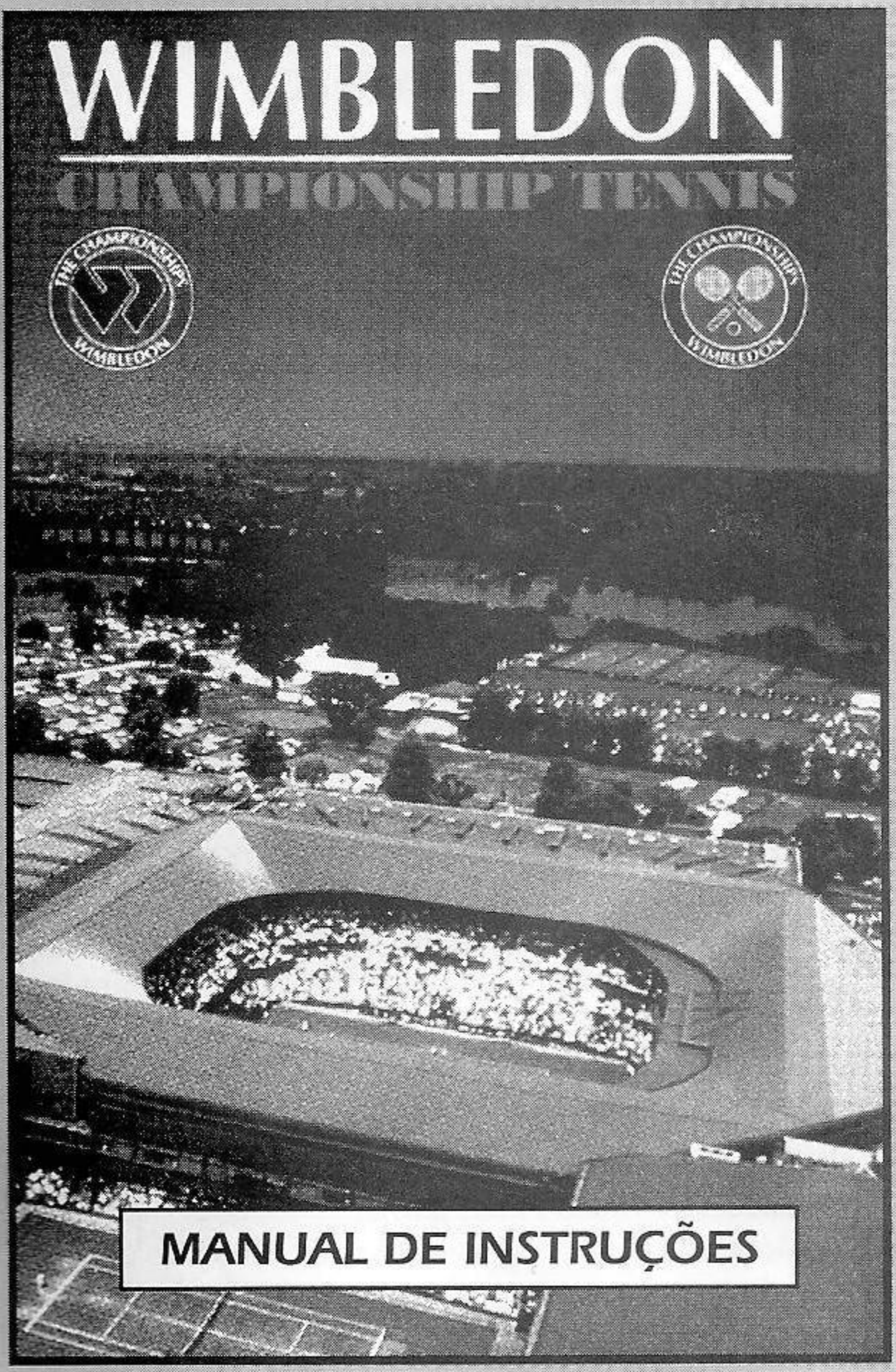
MEGA DRIVE

WIMBLEDON

CHAMPIONSHIP TENNIS



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Licenciado por All England Lawn Tennis e Croquet Club, Wimbledon.

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 televisãopossível 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

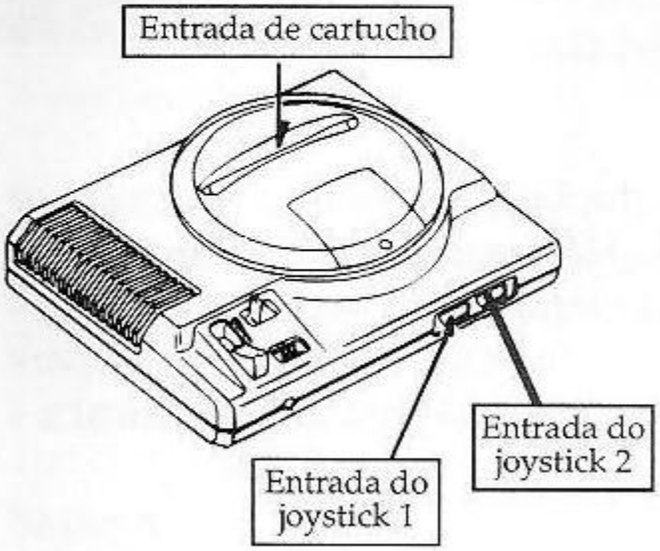
1. Certifique-se de que o MEGA DRIVE está desligado. Conecte o joystick 1. Para partidas com dois jogadores conecte também o joystick 2.

2. Coloque o cartucho WIMBLEDON - CHAMPIONSHIP TENNIS no console (veja figura), conforme explica o manual do MEGA DRIVE.

3. Ligue o MEGA DRIVE. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue-o novamente.

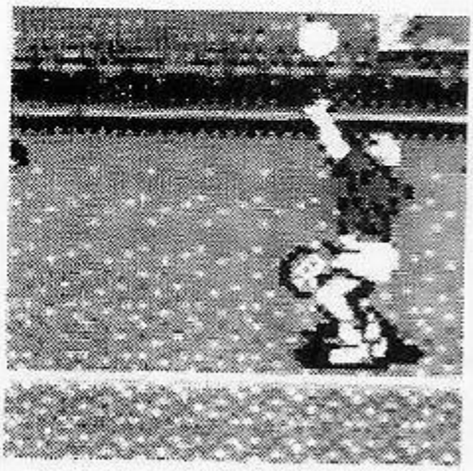
4. WIMBLEDON - CHAMPIONSHIP TENNIS é para um ou dois jogadores.

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



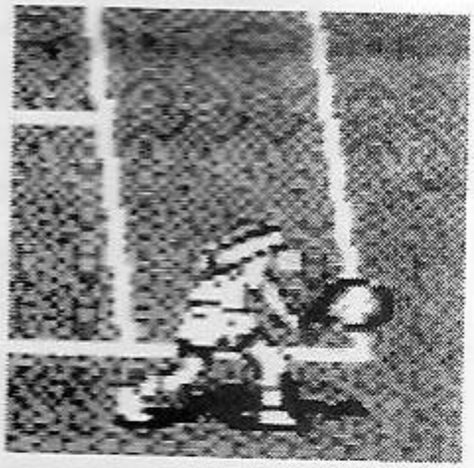
O GRANDE DESAFIO

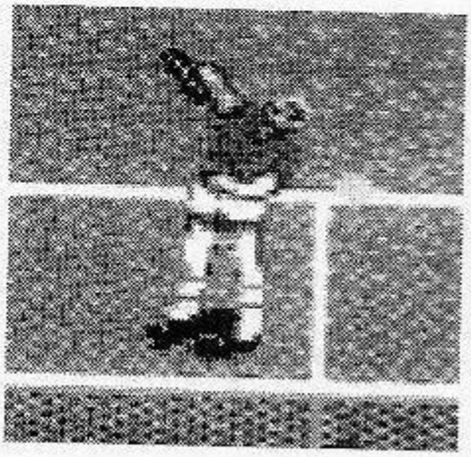
Tensão no pátio. Ação nas quadras. Londres explode numa quinzena histórica de melodrama no meio do verão! Wimbledon - o maior destaque do calendário mundial do tênis.



E você está lá no centro da quadra, enfrentando os melhores do tênis. A tensão aumenta. Ajuste sua palma da mão na empunhadura da raquete. O silêncio inunda a multidão. Você pode ver gente muito famosa...

Todos os olhos para a esquerda. Um saque relâmpago lança a bola para você por cima da rede. O corpo gira, a raquete avança violentamente e devolve a bola. Olhos à direita. Para cima da rede para colocar pressão ou recuar para a linha de fundo numa batalha estratégica. Saque, *backhand, forehand, lob, smash*. Cada arma do arsenal do mestre do tênis.

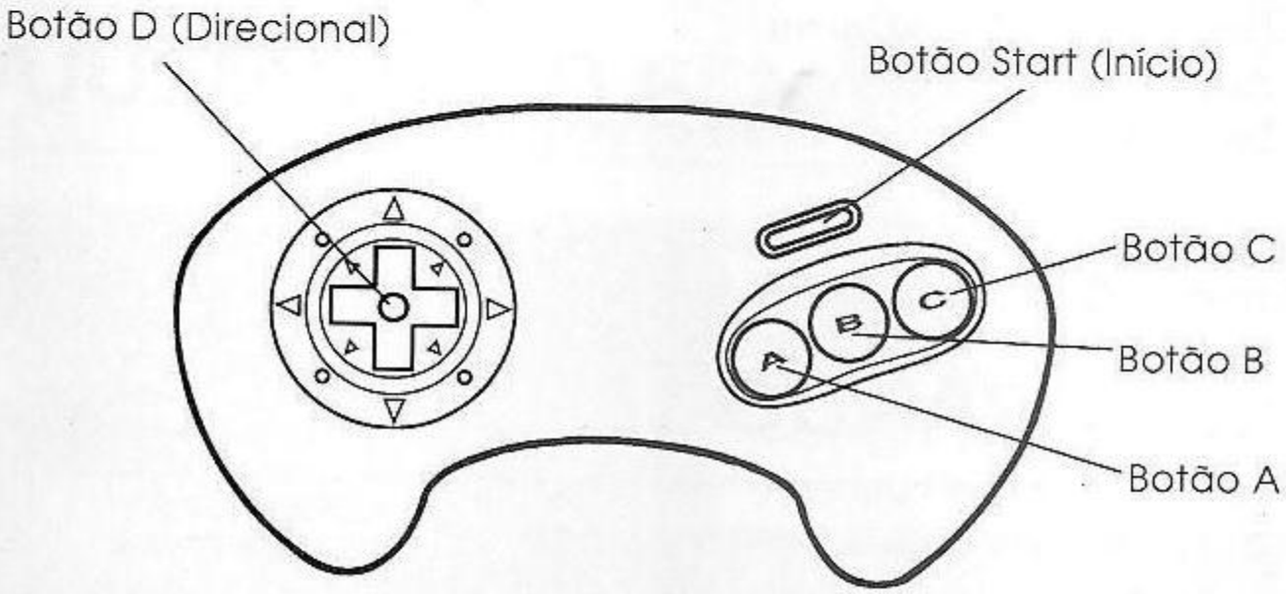




Simples ou duplas, com amigos ou contra o Mega Drive. Há uma série de 24 jogos com as estrelas do tênis para jogar contra você em diferentes níveis e diversos tipos de partidas. Adapte seu jogo para emoção ideal e saboreie a máxima experiência de Wimbledon.

ASSUMA O CONTROLE!

Não é uma boa idéia investir furiosamente e sacudir a raquete no ar. Para fazer sua escalada até o topo você precisa fazer a contagem de cada golpe. E isto significa transmitir suas aptidões das pontas dos dedos para a bola por meio da familiaridade com seus botões de controle.



Botão Início

- Leva você para *Exit* (Saída) e *End* (Fim) nas telas *Options* (Opções) e *Password* (Senha).
- Entra as seleções em outros menus.
- Paraliza jogos quando a bola não está em jogo; reinicia os jogos paralizados.

Botão D

- Movimenta o cursor para cima e para baixo entre as categorias nas telas de seleção; circula à direita e esquerda através das escolhas.
- Ajusta a direção do golpe ou saque.
- Controla os movimentos do jogador durante a partida.

Botão A

- Entra as seleções nos menus.
- Aciona um arremesso de saque.

• Lança um saque de cortada ou um *lob*.

Botão B

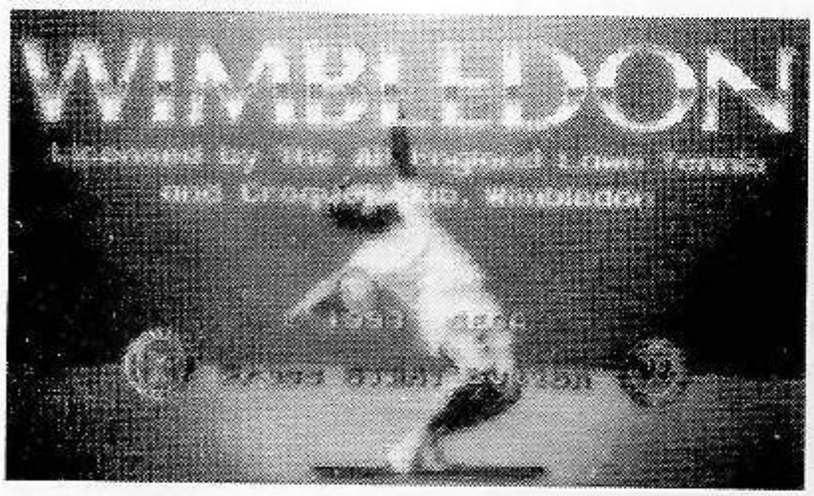
• Entra as seleções nos menus.
• Aciona um arremesso de saque.
• Lança um saque com efeito rotativo para a frente (top-spin) ou um golpe de loop lento (slow looping).

Botão C

• Entra as seleções no menu.
• Aciona um arremesso de saque.
• Lança um saque plano e forte ou um golpe.

NOTA: Se você estiver utilizando um joystick com 6 botões, os **Botões X, Y** e **Z** não possuem função.

PREPARANDO-SE



O logotipo Sega é seguido pela Tela de Título que é substituída por um resumo informativo de algumas ações do Wimbledon após alguns segundos. Pressione o **Botão Início** para continuar até o menu inicial.

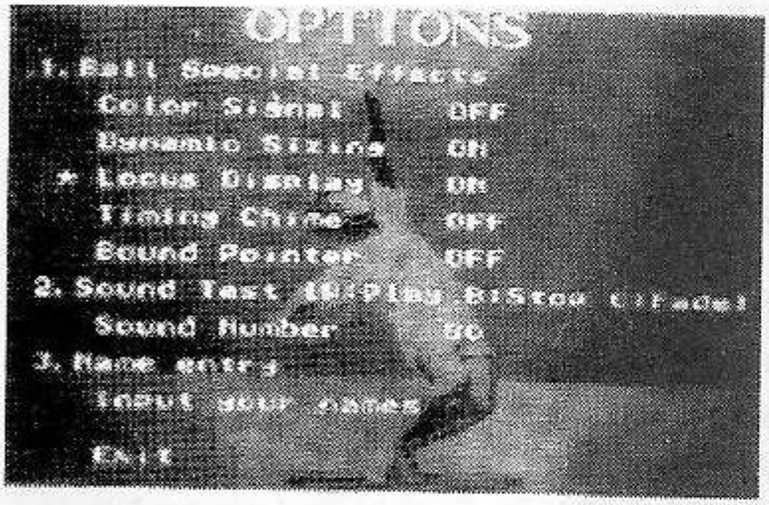
E DEPOIS?

Wimbledon funciona em duas modalidades: *Exhibition* (Exibição) e *Tournament* (Torneio). Se você selecionar *Exibição*, você pode treinar suas aptidões no tênis por si só ou competir com até três amigos - em partidas simples ou duplas de um, três ou cinco sets. Se você selecionar *New Game* (Novo Jogo) entrará na modalidade Torneio onde

será você contra o Mega Drive, batalhando das quartas de final até três partidas de três sets cada.

Alternativamente, reingresse num Torneio contínuo por meio da seleção da Senha ou vá para Opções revisando as condições de jogos. Faça sua escolha movimentando o asterisco para cima ou para baixo, utilizando o **Botão D** e, então, pressionando o **Botão A, B, C** ou **Início**.

AJUSTANDO O CENÁRIO



Antes de jogar, você pode ajustar as diversas opções para assegurar que as condições de jogo estejam ao seu gosto. Utilize o **Botão D** para movimentar o cursor para cima e para baixo no menu Opções e para esquerda e direita para assegurar as escolhas. O **Botão Início** leva você para a Saída, onde os **Botões A, B** ou **C** retornam ao menu inicial.

- *Color Signal* (Sinal em Cores) muda a cor da bola antes que seu jogador esteje pronto para dar um golpe. Este auxílio de sincronização encontra-se somente disponível nos jogos para um jogador.

- *Dynamic Sizing* (Dimensionamento Dinâmico) muda o tamanho da bola na medida em que ela se eleva no ar dando um efeito visual tridimensional real.

- *Locus Display* (Exibição Local) apresenta o caminho projetado da bola na medida em que cada golpe é dado.

- *Timing Chime* (Sino de Sincronização) é um indicador que soa antes de seu golpe nos jogos com um jogador, para destacar a sincronização.

- *Bound Pointer* (Indicador de Limite) apresenta o ponto projetado de impacto entre a bola e a quadra no momento do golpe.

- A função *Sound Test* (Teste de Som) permite que você experimente os sons dos jogos. Utilize o **Botão D** para selecionar sons individuais. Os **Botões A, B** ou **C** tocam, param e diminuem os efeitos sonoros, respectivamente.

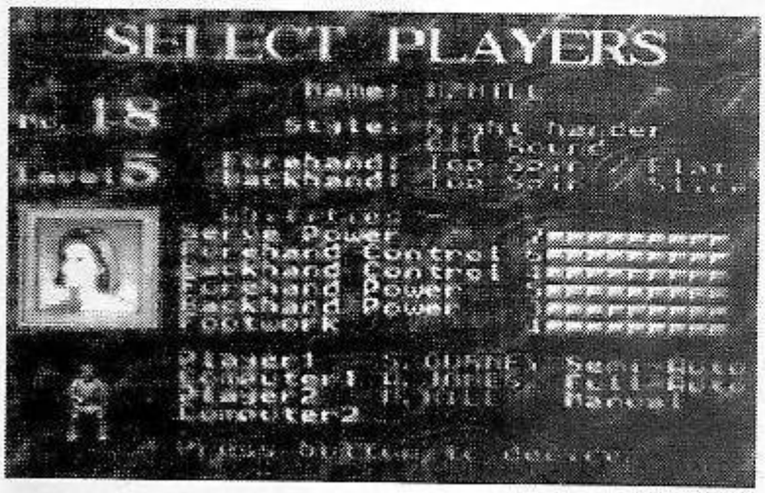
- *Name Entry* (Entrada do Nome) personaliza os nomes de até quatro jogadores pela duração de sua seção de jogo. Após selecionar esta opção, movimente o cursor ao Jogador 1, 2, 3 e 4 com o **Botão D** e, em seguida, pressione o **Botão A, B** ou **C**. Isto muda você para uma placa de entrada. Utilize o **Botão D** para selecionar caracteres, pressionando o **Botão A, B** ou **C** para entrar sua escolha. As setas mudarão o caractere selecionado no nome do jogador. Quando você estiver satisfeito com o nome do jogador, pressione o **Botão Início** para ir para o Fim. O **Botão A, B** ou **C** faz você retornar à lista de quatro jogadores. Repita este processo até que você tenha designado os nomes que deseja. Em seguida, pressione o **Botão Início** para ir à Saída. O **Botão A, B, C** ou **Início** faz você retornar ao menu de Opções.

Quando você tiver ajustado as opções como desejar, pressione o **Botão Início** para movimentar o cursor à Saída, então pressione o **Botão A, B** ou **C** para voltar ao menu inicial.

EXIBIÇÃO RIGOROSA...

Se você selecionar Exibição no menu inicial, pressione primeiramente o **Botão D** para cima ou para baixo a fim de optar entre simples ou duplas e para escolher o número de jogadores. O Mega Drive estará pronto e disposto para entrar em ação caso não haja jogadores seus suficientes. Alternativamente, sente-se e assista alguns jogos do Mega Drive contra o próprio Mega Drive. Movimente o **Botão D** para direita ou esquerda a fim de selecionar uma partida de um, três ou cinco sets.

Quando você estiver seguro sobre o tipo de jogo que desejar jogar, pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para sair da Tela de Exibição. Se você escolher um jogo com mais de um jogador, você será aconselhado a conectar o joystick 2 no Jogador da Equipe (consulte a página 11). Pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para movimentar-se à tela de *Select Players* (Selecionar Jogadores).



Aqui você poderá estudar a estatística de 24 jogadores antes de designar um papel a cada um. Os dados sobre cada jogador incluem força e controle para golpes de direita, esquerda e saque, bem como informações sobre estilo e características. Pressione o **Botão D** para cima ou para baixo para examinar os jogadores. Pressione para direita e esquerda para designar um nível de aptidão de zero a nove, de

modo que você esteja sempre certo da combinação com seus padrões atuais. Quando você estiver satisfeito com sua seleção, pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para confirmar. Em seguida, você precisa escolher se seu jogador operará na modalidade Manual ou Semi-Automática. A última fornece a você algumas diretrizes em seu movimento - uma tremenda ajuda enquanto você está se acostumando a jogar. (Todos os jogadores operados pelo Mega Drive funcionam na modalidade Totalmente Automática). Utilize o **Botão D** para escolher a modalidade e, em seguida, pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para movimentar-se à próxima designação de jogador. Com toda a linha selecionada, você tem outra oportunidade para confirmar sua decisão. Selecione *Yes* (Sim), pressionando o **Botão A, B, C** ou **Início** para continuar para as telas de *Select Court* (Selecionar Quadra) ou "No" (Não) para fazer outras alterações.

Há três tipos disponíveis de superfície. As quadras de grama apresentam alta velocidade e pulos baixos da bola. As quadras de saibro dão baixa velocidade e altos pulos da bola. As quadras duras ou sintéticas são a média das outras duas, com velocidade média e alto pulo da bola. Utilize o **Botão D** para direita ou esquerda para ver as quadras disponíveis e pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para decidir e começar a ação.

Quando a partida de Exibição tiver terminado, você verá as telas de *Winner* (Vencedor) e *Looser* (Perdedor). Estas telas fornecem a você os nomes dos jogadores e seus resumos de desempenho em termos de pontuação, serviços de *aces*, saques e erros. Será oferecido a você a oportunidade de mudar o jogador (*Change Player*) e continuar a partir da tela *Select Players* (Selecionar Jogadores) ou Saída.

COMPARTILHANDO A RAQUETE

Se você escolher um jogo com dois jogadores, será apresentado a você um diagrama de como conectar os joysticks. O Jogador 1 seleciona o tipo de jogo, seleciona um jogador, o tipo de quadra e designa os papéis ao Mega Drive.

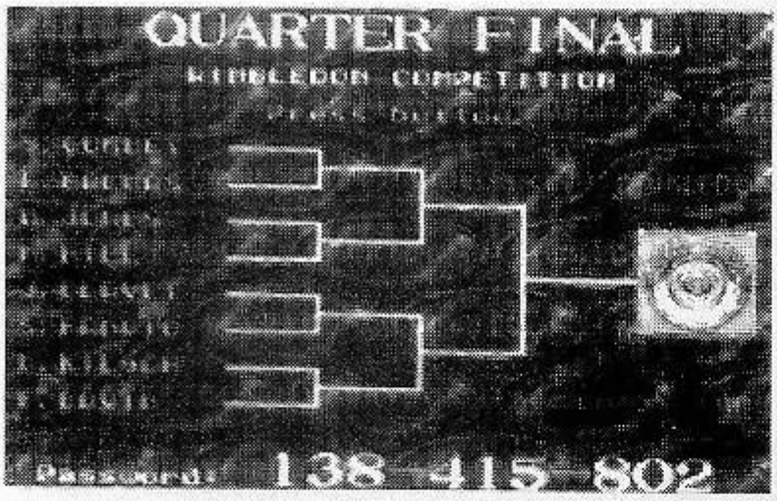
O Jogador 2 escolhe, então, um jogador. Ele depende do Jogador 1 para confirmar as seleções e iniciar o jogo pelo saque inicial.

NOTA: As opções de 3 e 4 jogadores somente estarão disponíveis se você tiver um adaptador para quatro jogadores ligado ao seu Mega Drive.

...OU DETERMINANDO UM TORNEIO

A modalidade de torneio oferece a você a oportunidade de experimentar os três últimos passos na direção do título de Wimbledon. Como um dos oito finalistas de partidas simples, você desafia o Mega Drive numa competição decisiva pelas quartas de final, semifinal e final.

A partir do menu inicial, selecione *New Game* (Novo Jogo) e vá diretamente para a tela *Select Player* (Selecionar Jogador). Escolha seu jogador e faça a opção por Manual ou Semi-Automático utilizando



os mesmos dados da modalidade de Exibição. Entretanto, cada partida é fixada em três sets na quadra de grama e você começa no nível zero. Antes que o primeiro jogo comece, você verá a tela *Quarter Final* (Quarta de Final), apresentando a competição e seu caminho para uma possível vitória. Pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para entrar na quadra.

Após cada jogo, você receberá uma atualização de contagem de pontos (consultar a página 14 para *Contagem de Pontos*). Pressione o **Botão A, B, C** ou **Início** para entrar no próximo jogo. Após uma partida, você verá os resultados das quartas de final. Se você perdeu uma partida, receberá algumas palavras de estímulo e um oferecimento de outra chance ao título. Quando você ganhar, a tela *Semi Final* mostrará a sua posição e dos outros vitoriosos, e quem será seu próximo adversário. Contudo, os próximos sets serão mais difíceis - as aptidões dos jogadores melhorarão como as suas. Se você vencer a terceira partida do torneio receberá o título de Wimbledon. Todavia, esta é apenas a primeira de uma sucessão de quatro Torneios, com melhores padrões de jogo. Não importa o quão melhor você acha que está, o adversário também estará sempre se aperfeiçoando.

ENTRANDO A SENHA

No início de cada partida do Torneio, você receberá uma senha. Isto permitirá a você reingressar posteriormente na ação sem ter que voltar ao nível um.

Para entrar no Torneio em andamento, selecione a *Password* (Senha) no menu inicial. Utilize o **Botão D** para movimentar o cursor ao primeiro caractere e pressione o **Botão A, B** ou **C** para entrar. Isto automaticamente levará você ao próximo dígito. As setas permitirão movimentar-se dentro da senha. O **Botão Início** envia o cursor ao Fim. Utilize o **Botão A, B** ou **C** para entrar sua senha. Você receberá a oportunidade de escolher entre as modalidades Manual e Semi-Automática. Se sua senha for aceita você voltará ao Torneio no ponto onde recebeu sua senha. Em caso contrário, cancele ou experimente outra senha.

CONTAGEM DE PONTOS

Cada partida é dividida em games e sets.

Game...

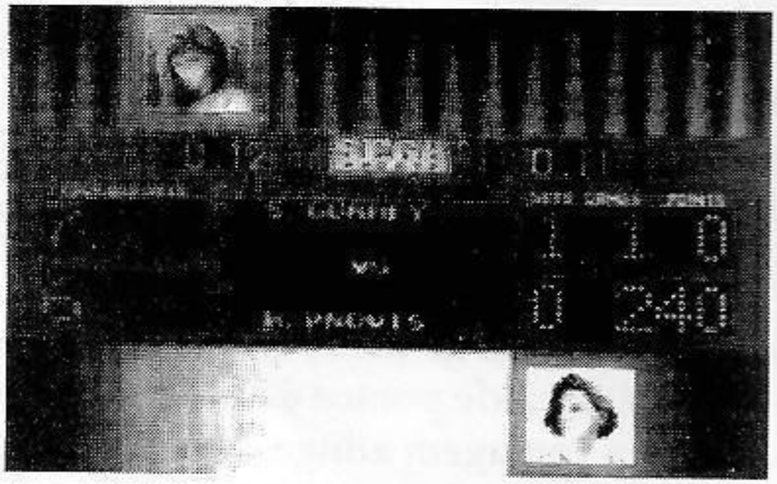
A contagem de pontos de um game de tênis vai de zero, 15, 30, 40 para um game. A contagem de pontos é apresentada após cada ponto. Entretanto, se a contagem atinge 40-40, o juiz chama um *Deuce* (Iguais em 40). Aqui, os jogadores precisam ganhar uma vantagem de dois pontos em relação aos adversários para ganhar o game.

...Set...

O primeiro jogador ou equipe a ganhar seis games, vence o set. Contudo, o vitorioso precisa ganhar com uma diferença de pelo menos mais dois games do que seu adversário ou um "tiebreaker" começa com um empate em seis games. Cada ponto ganho conta como um ponto. O "tiebreaker" começa com o Jogador 1 sacando uma vez, depois os demais jogadores sacando duas vezes cada um alternadamente. O vencedor é o primeiro jogador com sete pontos, contanto que eles tenham uma liderança de dois pontos. Assim, a vitória vai ao primeiro a quebrar o serviço do adversário para ganhar uma liderança de dois pontos.

...e a Partida

Uma partida de Torneio é a melhor de três sets. Entretanto, na modalidade Exibição, você pode selecionar um, três ou cinco sets. Numa partida de três sets, o primeiro jogador a vencer dois sets ganha a partida. Da mesma forma, o primeiro a vencer três ganha uma partida de cinco sets.



Após cada game, o placar de contagem de pontos aparecerá na tela. O lado esquerdo apresentará o número de games ganhos para cada jogador nos sets anteriores. O progresso da partida encontra-se indicado no lado direito, incluindo o número de sets ganhos, o número de games de cada set atual e a contagem de pontos no game que está em andamento ou acaba de terminar.

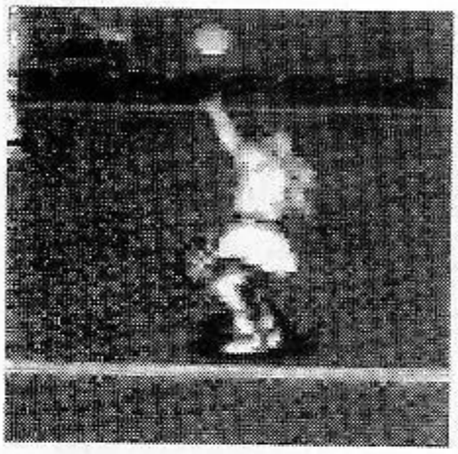
Há dois indicadores na parte superior da tela. Aquele à esquerda apresenta o tempo transcorrido desde que o cartucho Wimbledon foi ligado. O indicador à direita exibe há quanto tempo a partida atual está em jogo.

FALTA

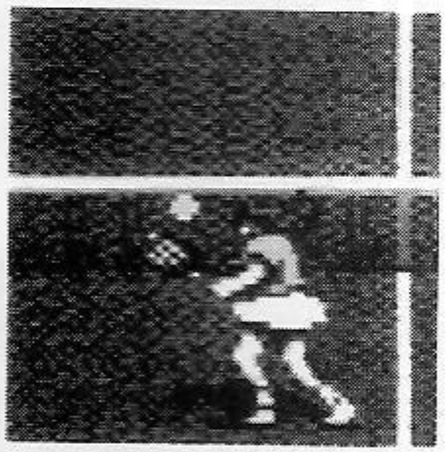
Saque com falta ocorre quando a bola de saque não atinge com sucesso o retângulo de saque do adversário. Neste caso, aquele que saca pode tentar novamente sem ceder o ponto. Entretanto, se isto acontecer duas vezes - dupla falta - aquele que saca perde o ponto. Um saque de bola da rede (impedimento) ocorre quando aquele que saca bate na rede mas ainda está dentro do retângulo de serviço do adversário. Isto não é penalizado e o que saca ainda tem duas chances para fazer um saque bem sucedido.

MÃOS QUE AJUDAM

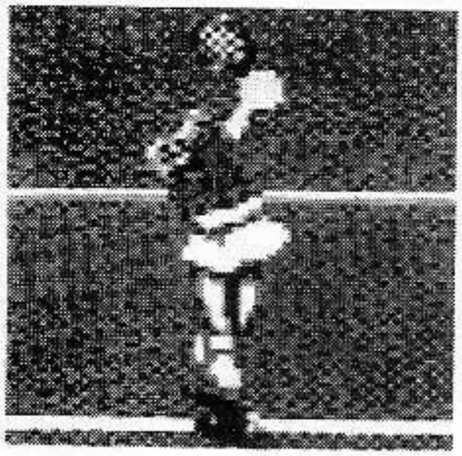
A modalidade Semi-Automática dá a você a sensação do fluxo do jogo como também confiança na manipulação dos jogadores. Experimente como um primeiro passo antes de ter total liberdade na modalidade Manual.



Você descobrirá que um saque duro oblíquo, do canto da quadra para o centro, é geralmente uma boa tática para livrar-se de jogadores mais fracos. Todavia, não é uma coisa para se confiar quando o jogo está ficando mais difícil.



Não permita que um adversário mais forte assuma o controle da rede. Se isto acontecer, será a mesma coisa que você jogar num paredão.



Não desista no primeiro golpe. Poderá haver muito tempo para uma segunda tentativa se você for rápido nos botões.

SENHAS

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

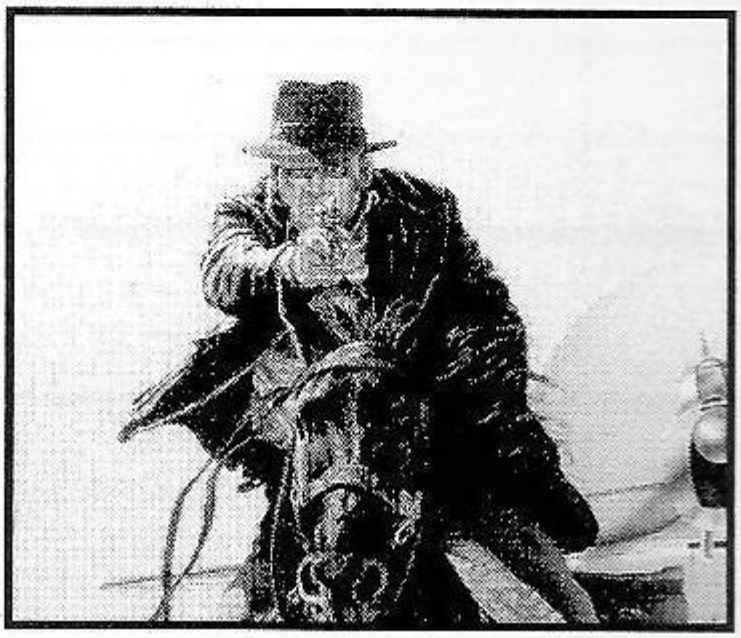
Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

Jogador	
Senha	
Torneio	
Round	
Nível	

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE



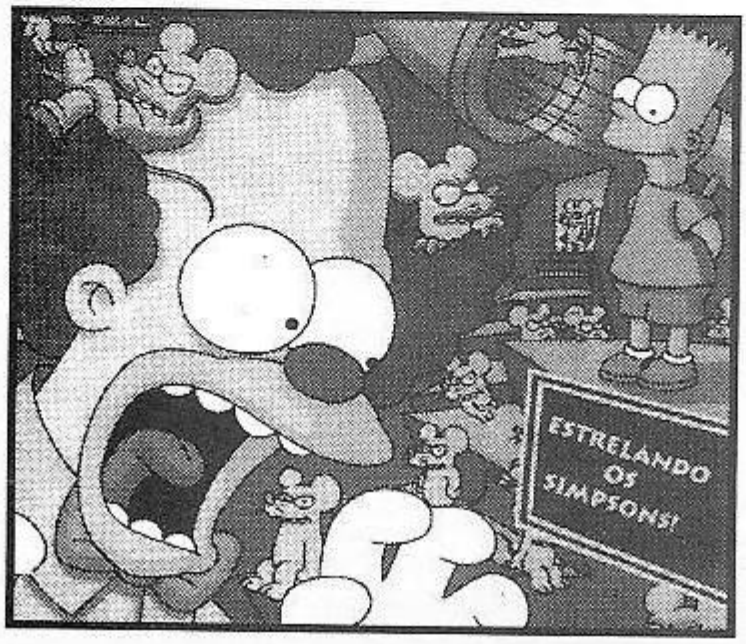
O ar seco do deserto absorve o suor que brota do seu corpo, enquanto o balanço constante de seu cavalo o faz sonhar acordado. Anos atrás, estávamos nos desertos áridos de Utah lutando contra saqueadores profissionais; agora, estamos nas areias antigas do Egito enfrentando a violenta máquina de guerra inimiga.

Nesta aventura, pessoas mal intencionadas desejam usar o Santo Graal em benefício do mal para dominarem o mundo. Pior ainda, elas raptaram seu pai! Para salvá-lo, você agarra seu chicote, coloca seu cavalo a galope e parte para deter estes inimigos. Serão fases fantásticas em um ambiente ainda mais fantástico: estamos no Egito!

Boa sorte! Você chegará ao Graal! Nada o deterá!

OUTROS SUCESSOS DA TEC TOY

KRUSTY'S
SUPER FUN HOUSE



O palhaço Krusty, super herói de Bart, está na maior enrascada de todos os tempos; milhares de ratos invadiram sua casa de diversões!

Mas isto não vai ficar assim! Os seguidores mais leais de Krusty, como Bart, Homer e outros, estão preparando as mais incríveis armadilhas... imagine um rato pulverizado com 20.000 volts!

A tarefa de Krusty é guiar os ratos para as armadilhas movendo blocos, conectando tubos, encontrando passagens secretas e, é claro, se divertindo muito. Neste tempo, Krusty enfrentará cobras gosmentas, porcos voadores e alienígenas que disparam laser.

Venha ajudar Krusty e mãos à obra! Será preciso correr contra o tempo antes que estes irritantes roedores arruínem a casa de diversões preferida de Bart.

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 Assistencia 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`

TEC TOY

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MANAUS