



MY ARCADE®

ALL STAR STADIUM™ POCKET PLAYER™

User guide
Manuel de l'utilisateur
Guía del usuario



ENGLISH

Includes

Pocket Player™, lanyard and user guide

Materials needed (not included):

4 AAA batteries or Micro-USB cable

Please read and follow this user guide thoroughly before use.



1. Power switch

2. Power port (5V IN)

3. Volume buttons

4. Directional pad

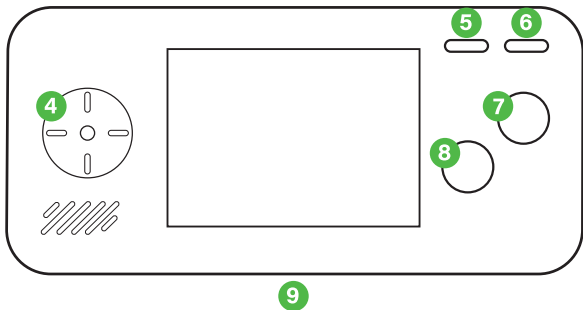
5. SELECT button

6. START button

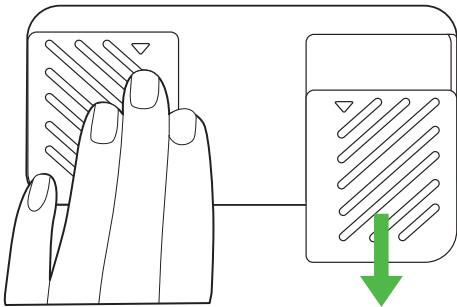
7. B button

8. A button

9. Headphone jack



How to remove the battery covers



IMPORTANT: Use high quality alkaline batteries for longer playing times.

Button, switch and port functions

NOTE: Button functions may vary per game.

Power switch - Turns the device on and off and return to the main menu of games.

Power port (5V IN) - To power the Pocket Player™ with a Micro-USB cable (not included).

Volume buttons - To raise and lower the volume.

SELECT button - To select in game.

START button - To start the game.

A and B buttons - Action buttons for game play.

Headphone jack - To listen with 3.5mm headphones (not included).

Directional pad - To select game from main menu and move during game play.

Sleep mode power saving

Please note this device is equipped with sleep mode to preserve battery life and will turn off after 10 minutes of inactivity. Press the SELECT button or move the power switch to the off position to reset your device. Once reset, you will lose game progress and be directed back to the main menu.

First time use

1. Remove the battery covers on the back of the handheld.

2. Insert 4 AAA batteries and replace the battery covers.
3. If you do not want to use batteries, gently insert the Micro-USB end of a Micro-USB cable (not included) into the power port (5V IN) located on the top of the console. Gently insert the other end of the cable into a powered USB port. When using this option you do not need to add batteries.
4. Move the power switch from off (Ⓢ) to on (Ⓞ).

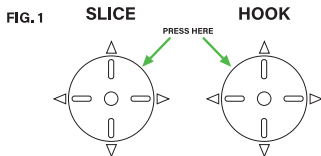
NOTE: High score does not save after the device has been turned off.

GOAL!™

Lace up your boots, hit the pitch and win the Cup.

STARTING THE GAME

Press the START button and choose between the World Cup (WORLD CUP), a 3 round tournament (Tournament), compete in a shootout between the goalie (Shoot(competition)) or continue a previous game that you have received a password for (Continue). You will use the directional pad and A button to select your team.



OFFENSE

MOVE PLAYER: Directional pad.

WEAVE PLAYER: Up left and up right on directional pad.

PASS BALL: B button and directional pad direction you want to pass (Press at the same time).

SHOOT BALL: A button and directional pad direction you want to shoot (Press at the same time).

HOOK BALL: B button and directional pad up/left (FIG. 1) (Press and hold, this must be done after the ball has been kicked).

SLICE BALL: B button and directional pad up/right (FIG. 1) (Press and hold, this must be done after the ball has been kicked).

BACK SPIN SHOT: B button and down on directional pad (Press and hold, this must be done after the ball has been kicked).

EXTENDING SPIN SHOT: B button and up on directional pad (Press and hold, this must be done after the ball has been kicked).

THROW IN: B button and directional pad direction you want to throw (Press at the same time).

HEADING THE BALL: A button and directional pad direction you want to hit (This must be done as the ball is above player).

DEFENSE

MOVE PLAYER: Directional pad.

CHANGE PLAYER: B button.

TACKLING OR TAKING BALL AWAY: A button and directional pad towards player with the ball (Press at the same time. This will only function when you are close to the player with the ball).

RACKET ATTACK™

Grab your racket and serve up some aces on your path to becoming champion.

STARTING THE GAME

Press START button to start a game or continue a game you received a password for (CONTINUE) using the directional pad and A button. Select if you want to play as a man or woman, review player profile (PROFILE) or start a new game (PLAY). Use the B button to return to selection when in player profile. Once a game starts, select your player and type of court to play on. To win you need to score an additional 2 points.

FIG. 1

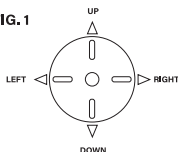
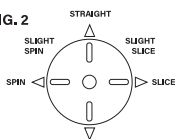


FIG. 2



SERVICE

TOSS BALL: B button.

SWING: A button.

DIRECTION OF SERVE: Directional pad (FIG. 1) (You must hit the ball inside service area to score a point).

TYPES OF SERVES

SPIN SERVE: B button and left on directional pad (FIG. 2) followed by the A button.

STRAIGHT SERVE: B button and up on directional pad (FIG. 2) followed by the A button.

SLICE SERVE: B button and right on directional pad (FIG. 2) followed by the A button.

TYPES OF HITS

SMASHES AND SLICES: A button (You must be close to the net).

VOLLEY AND LOB SHOTS: B button (You must be farther away from the net).

HOOPS™

Hit the hardwood and prove you are the true king of the court.

STARTING THE GAME

Press START button and select 1 player (1PLAYER), watch the game between the computer (WATCH) or continue a game with a password from a previous game (CONTINUE) using the directional pad and A button. If you select 1 player, you will be asked to play 1 on 1 or 2 on 2. Select a player or look at their profile (PROFILE) and the computer will select who you play against. Use the B button to return to selection when in player profile. Select the score to play to (10, 15, 20 or 25), losers out (L-OUT) or winners out (W-OUT), location of the court and if you will SHOOT FOR POSSESSION or AROUND THE WORLD mode.

SHOOT FOR POSSESSION: Shoot the ball to see who goes first then proceed to play a half-court game, each shot counts as 1 point. The arrow must be directly over the hoop to make the basket when shooting to see who goes first.

AROUND THE WORLD: Shoot to see who goes first. First player shoots and the other player must make the same shot to continue. First person to make the basket at all 11 locations first wins. The arrow must be directly over the hoop to make the basket when shooting to see who goes first.

OFFENSE

MOVE PLAYER: Directional pad.

SHOOT: B button.

SHOOTING (SHOOT FOR POSSESSION): B button to jump and B button again to shoot (If you do not press A or B after jumping you will be charged with traveling).

PASSING (2 ON 2): Press A button to pass between your players.

SLAM DUNK: B button to jump and B button again to release (You must be within the paint and in front of the foul line).

DEFENSE

MOVE PLAYER: Directional pad.

STEAL BALL: A button to enter defensive stance and A button again to steal (You must be close enough to the opponent to steal the ball. An arrow will flash below your player when you have stolen the ball and you must return to half-court first in order to shoot the ball).

BLOCK BALL: B button (You must be close enough to the opponent to block the ball).

BASES LOADED™

Choose from the 12 available teams and lead your squad to the Pennant! Play a full, 132-game season and capture the World Championship.

STARTING THE GAME

Press the START button to begin (PENNANT). After each game you will be given a password to continue the game from where you left off. Use the directional pad to select letters for your password, press the A button once complete. If you do not have a password, press the A button and then select your team and pitcher.

FIG. 1

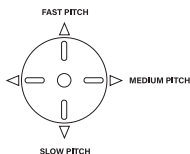
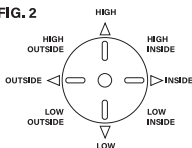


FIG. 2



PITCHING (DEFENSE)

MOVE PITCHER: Directional pad.

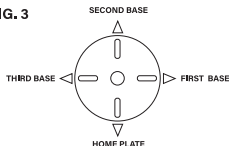
START WINDUP: A button.

SELECT SPEED TO THROW: Directional pad (FIG. 1) (Press and hold during windup).

SELECT LOCATION TO THROW: Directional pad (FIG. 2) (Press and hold after windup. The longer you hold, the farther it goes).

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the pitcher).

FIG. 3



PITCHING - PICKOFF

PICK OFF FIRST BASE: B Button.

PICK OFF BASE RUNNER: B Button and directional pad base you want to throw to (FIG. 3) (Press at the same time. If you do not press directional pad, you will throw to first base).

PITCHING - CHANGE PITCHER

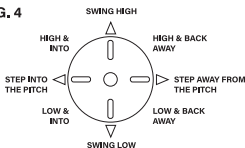
CHANGE PITCHER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the pitcher).

FIELD (DEFENSE)

MOVE PLAYER CLOSEST TO BALL: Directional pad (This will only be active to the player closest to the ball).

THROW BALL: A button and directional pad base you want to throw to (FIG. 3) (Press at the same time. If you do not press directional pad you will throw to first base).

FIG. 4



BATTING (OFFENSE)

SWING BAT (ACROSS PLATE): A button (Press and hold).

SELECT TYPE OF SWING: A button with directional pad (FIG. 4) (Press at the same time when swinging).

BUNT BALL: B button (Must be pressed before pitch).

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the batter).

BATTING - PINCH HITTER

CHANGE BATTER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the batter).

BATTING - ADVANCE RUNNER

ADVANCE ALL RUNNERS: B button and down on directional pad (Press at the same time).
ADVANCE ONE RUNNER: B button and directional pad base runner is on (FIG. 3) (Press at the same time).

BATTING - STEAL A BASE

STEAL BASE: B button and directional pad base runner is on (FIG. 3) (Press at the same time).

BASES LOADED™ II

Dominate the 130-game season to advance to the World Series. Once in the World Series, you'll have to win a best-of-seven series to be crowned champion.

STARTING THE GAME

Choose to start a new game (START) with the START button or continue a game with a password from a previous game (CONTINUE) using the SELECT button. Select 1 player (1PLAY), your league, and team using the directional pad and A button. The computer will select a team for you to play against, press the A button to begin. Change your players (PLAYER CHANGE) and lineup (LINE UP) and once you are ready select PLAYBALL and you will then be asked to select your starting pitcher.

PITCHING (DEFENSE)

START WINDUP: A button.

SELECT LOCATION TO THROW: Directional pad (Press and hold after windup. The longer you hold the farther it goes).

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the pitcher).

PITCHING - CURVE BALL

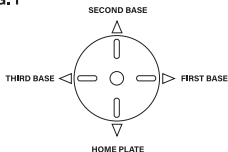
THROW CURVE BALL: A button and down on directional pad, then while pitcher in motion press up, then after ball is thrown press down.

PITCHING - BACKDOOR SLIDER

PITCH BACKDOOR SLIDER (RIGHT HANDED PITCHER): A button and right on directional pad (Press at the same time when pitching).

PITCH BACKDOOR SLIDER (LEFT HANDED PITCHER): A button and left on directional pad (Press at the same time when pitching).

FIG. 1



PITCHING - PICKOFF

PICKOFF RUNNER: B button and directional pad to the base you want to throw to (FIG. 1) (Press at the same time. You will automatically throw to first base if directional pad is not pressed).

PITCHING - CHANGE PITCHER

CHANGE PITCHER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the pitcher).

FIELD (DEFENSE)

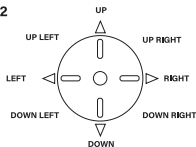
MOVE PLAYER CLOSEST TO BALL: Directional pad (This will only be active to the player closest to the ball).

JUMP FOR BALL: B button,

DIVE FOR BALL: B button and directional pad direction of the ball (Press at the same time).

THROW BALL: A button and directional pad base you want to throw to (FIG. 1) (Press at the same time. If you do not press directional pad you will throw to first base).

FIG. 2



BATTING (OFFENSE)

SWING BAT (ACROSS PLATE): A button (Press and hold).

SELECT DIRECTION OF SWING: A button with directional pad (FIG. 2) (Press at the same time when swinging).

BUNT BALL: A button (You must press and release before hitting the ball).

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the batter).

BATTING - PINCH HITTER

CHANGE BATTER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the batter).

BATTING - ADVANCE RUNNER

ADVANCE ALL RUNNERS: B button and down on directional pad (Press at the same time).

ADVANCE ONE RUNNER: B button and directional pad base runner is on (FIG. 1) (Press at the same time).

RETURN TO BASE: A button and directional pad base you want to return to (FIG. 1) (Press at the same time).

BATTING - STEAL A BASE

STEAL BASE: B button and directional pad base runner is on (FIG. 1) (Press at the same time).

BASES LOADED™ 3

Do you have what it takes to play the perfect game? Play a single exhibition game but make sure to be on your A-game - you'll be graded on your performance.

STARTING THE GAME

Choose to start a new game (1 P), watch a game between the computer (WATCH), or edit your lineup (EDIT) using the SELECT button then A button to begin. Select your team, the team you will play against, location you will play at and then your starting lineup using the directional pad and A button. Once you have selected your lineup move the arrow to READY and press A button to begin. The goal is not only to outscore the opponent but also to get a perfect 100 against a level 5 team.

BATTING (OFFENSE)

MOVE BATTER: Directional pad.

SWING BAT (ACROSS PLATE): A button (Press and hold).

SWING BAT (HIGH): A button and up on directional pad (Press and hold at the same time).

SWING BAT (LOW): A button and down on directional pad (Press and hold at the same time).

BUNT BALL: SELECT button (This must be pressed before you swing).

CANCEL BUNT: SELECT or A button.

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the batter).

BATTING - PINCH HITTER

CHANGE BATTER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the batter).

FIG. 1

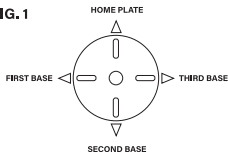
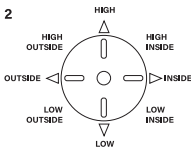


FIG. 2



BATTING - ADVANCE RUNNER

ADVANCE BASERUNNER: B button and directional pad base you are going to (FIG. 1) (Press at the same time).

RETURN TO BASE: A button and directional pad base you are returning to (FIG. 1) (Press at the same time).

STOP BASERUNNER: A and B button (Press and hold at the same time).

BATTING - STEAL A BASE

STEAL A BASE: B button and directional pad base you are going to (FIG. 1) (Press at the same time).

PITCHING (DEFENSE)

START WINDUP: A button.

SELECT LOCATION TO THROW: Directional pad (FIG. 2) (Press and hold during windup).

INCREASE DEGREE OF LOCATION: A button (Press and release during windup. The more presses the greater the degree).

INCREASE SPEED OF PITCH: Up on directional pad (Press and hold during windup. The longer you hold, the faster the pitch).

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the pitcher).

PITCHING - CHANGE PITCHER

CHANGE PITCHER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the pitcher).

PITCHING - PICKOFF

PICKOFF RUNNER: B button then directional pad base you want to throw to (FIG. 1).

FIELD (DEFENSE)

MOVE PLAYER CLOSEST TO BALL: Directional pad (This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

JUMP FOR BALL: B button (This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

DIVE FOR BALL: B button and directional pad direction of the ball. (Press at the same time. This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

THROW BALL: A button and directional pad base you want to throw to (FIG. 1) (Press at the same time. This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

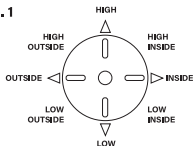
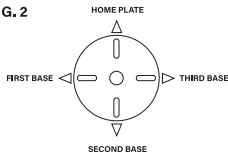
RUN WITH BALL: B button and directional pad base you want to run to (FIG. 1).

BASES LOADED™ 4

The Pennant race is back! Choose between a single exhibition game or the regular season mode which includes a 130-game season.

STARTING THE GAME

Choose to start a new game (PLAY) or select OPTIONS to turn off music or to use a designated hitter (DH) using the directional pad and A button. Once in a new game, select to play a regular season (REGULAR SEASON) or exhibition game (EXHIBITION). In regular season, you can start a new game (START) or continue a previous game that you have received a password for (CONTINUE). Exhibition you can play 1 player (1P) or watch a game between the computer (WATCH). You will then select your team and batting order, the first team that appears in batting order will bat first. In a regular season game, the computer decides who will bat first. Once you have selected the batting order for both teams select READY to begin the game.

FIG. 1**FIG. 2****PITCHING (DEFENSE)**

START WINDUP: A button.

SELECT LOCATION TO THROW: Directional pad (FIG. 1) (Press and hold during windup).

INCREASE DEGREE OF LOCATION: A button (Press and release during windup. The more presses the greater the degree).

INCREASE SPEED OF PITCH: Up on directional pad (Press and hold during windup. The longer you hold the faster the pitch).

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the pitcher).

PITCHING - CHANGE PITCHER

CHANGE PITCHER: START button then A button (Use directional pad and A button to change or B button to return to game without changing the pitcher).

PITCHING - PICKOFF

PICKOFF RUNNER: B button then directional pad base you want to throw to (FIG. 2).

FIELD (DEFENSE)

MOVE PLAYER CLOSEST TO BALL: Directional pad (This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

JUMP FOR BALL: B button (This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

DIVE FOR BALL: B button and directional pad direction of the ball (Press at the same time. This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

THROW BALL: A button and directional pad base you want to throw to (FIG. 2) (Press at the same time. This will only be active to the player closest to the ball. Ball will be caught once player is close enough to ball).

RUN WITH BALL: B button and directional pad base you want to run to (FIG. 2) (Press at the same time).

BATTING (OFFENSE)

MOVE BATTER: Directional pad.

SWING BAT (ACROSS PLATE): A button (Press and hold at the same time).

SWING BAT (HIGH): A button and up on directional pad (Press and hold at the same time).

SWING BAT (LOW): A button and down on directional pad (Press and hold at the same time).

BUNT BALL: B button (This must be pressed before you swing).

CANCEL BUNT: A button.

CALL TIME OUT (PAUSE): START button (Press A button to show roster and B button to return to game without changing the batter).

BATTING - ADVANCE RUNNER

ADVANCE BASERUNNER: B button and directional pad base you are going to (FIG. 2) (Press at the same time).

RETURN TO BASE: A button and directional pad base you are returning to (FIG. 2) (Press at the same time).

STOP BASERUNNER: A and B button (Press and hold at the same time).

BATTING - STEAL A BASE

STEAL A BASE: B button and directional pad base you are going to (FIG. 2) (Press at the same time).

Battery information

Leakage of battery acid can cause personal injury as well as damage to this product. If battery leakage occurs, thoroughly wash the affected skin and clothes. Keep battery acid away from your eyes and mouth. Leaking batteries may make popping sounds.

- Batteries should be installed and replaced only by an adult.
- Do not mix used and new batteries (replace all batteries at the same time).
- Do not mix different brands of batteries.
- We do not recommend using batteries labeled "Heavy Duty," "General Use," "Zinc Chloride," or "Zinc Carbon".
- Do not leave batteries in the product for long periods of non-use.
- Remove batteries and store them in a cool, dry place when not in use.
- Remove depleted batteries from the unit.
- Do not put the batteries in backwards. Make sure that the positive (+) and negative (-) ends are facing in the correct direction. Insert the negative ends first.
- Do not use damaged, deformed or leaking batteries.
- Do not recharge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the device before charging.
- Dispose batteries only at the government approved recycling facilities in your area.
- Do not short circuit battery terminals.
- Tampering with your device can result in damage to your product, void of warranty, and could cause injuries.
- **Warning:** CHOKING HAZARD small parts, Not suitable for children under 36 months.
- The restriction accompany the age warning.
- Adapter for use with the device requires: DC 5V, 250mA.
- Only use an adapter that meets the device's requirements.
- The adapter is not a toy.
- Adapters used with the device are to be regularly examined for damage to the cord, plug, enclosure and other parts.
- Rechargeable batteries should only be charged under the supervision of an adult.
- The toy must only be used with a toy transformer.

FCC information

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B Digital

Device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation.

If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment to an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

This equipment complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions:

1. This equipment may not cause harmful interference.
2. This equipment must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Modifications not authorized by the manufacturer may void the user's authority to operate this device. This equipment complies with FCC RF radiation exposure limits set forth for an uncontrolled environment. This transmitter must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

Warranty information

All My Arcade® products come with a limited warranty and have been subjected to a thorough series of tests to ensure the highest level of dependability and compatibility. It is unlikely that you will experience any problem, but if a defect should become apparent during the use of this product, My Arcade® warrants to the original consumer purchaser that this product will be free from defects in material and workmanship for a period of 120 days from the date of your original purchase.

If a defect covered by this warranty occurs to a product purchased in the U.S. or Canada, My Arcade®, at its option, will repair or replace the product purchased at no charge or refund the original purchase price. If a replacement is necessary and your product is no longer available, a comparable product may be substituted at the sole discretion of My Arcade®. For My Arcade® products purchased outside of the U.S. and Canada, please ask the store where it was purchased for further information.

This warranty does not cover normal wear and tear, abusive use or misuse, modification, tampering or any other cause not related to either materials or workmanship. This warranty does not apply to products used for any industrial, professional or commercial purposes.

Service information

For service on any defective product under the 120-day warranty policy, please contact Consumer Support to obtain a Return Authorization Number. My Arcade® reserves the right to require the return of the defective product and proof of purchase.

NOTE: My Arcade® will not process any defective claims without a Return Authorization Number.

Consumer Support hotline

877-999-3732 (U.S. and Canada only)
or 310-222-1045 (International)

Consumer Support email

support@MyArcadeGaming.com

Website

www.MyArcadeGaming.com

Save a tree, register online

My Arcade® is making the eco-friendly choice to have all products registered online. This saves the printing of physical paper registration cards. All the information you need to register your recent My Arcade® purchase is available at:

www.MyArcadeGaming.com/product-registration



FRANÇAIS

Comprend

Pocket Player™, la dragonne et manuel de l'utilisateur

Matériels nécessaires (non inclus) :

4 piles AAA ou câble micro-USB pour alimenter l'appareil

Veuillez lire attentivement le présent manuel de l'utilisateur avant d'utiliser.



1. Bouton d'alimentation

2. Prise d'alimentation (5V IN)

3. Boutons de volume

4. Croix directionnelle

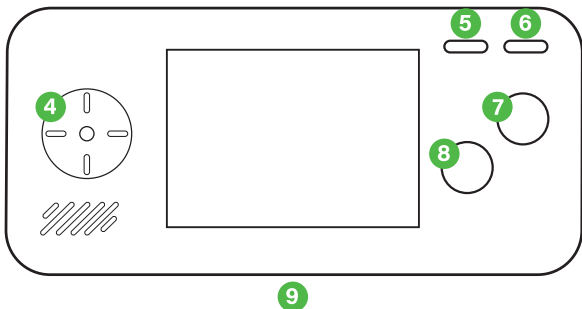
5. Bouton SELECT (sélection)

6. Bouton START (démarrage)

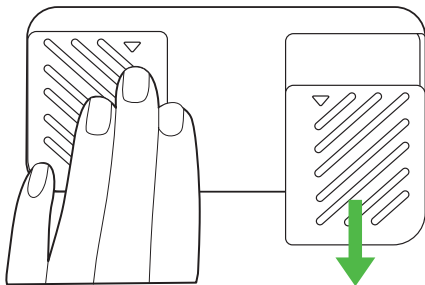
7. Bouton B

8. Bouton A

9. Prise casque



Comment enlever les couvercles des piles



IMPORTANT : Utilisez des piles alcalines de qualité pour prolonger les durées de jeu.

Fonctions des boutons, des interrupteurs et des ports

REMARQUE : Les fonctions des boutons peuvent varier selon le jeu.

Bouton d'alimentation - Sert à mettre en marche et arrêter l'appareil ainsi qu'à revenir au menu principal des jeux.

Prise d'alimentation (5V IN) - Pour alimenter le Pocket Player™ avec un câble micro-USB (non inclus).

Boutons de volume - Pour augmenter et diminuer le volume.

Bouton SELECT (sélection) - Pour effectuer des sélections dans le jeu.

Bouton START (démarrage) - Pour démarrer le jeu.

Boutons A et B - Boutons d'action pour jouer.

Prise casque - Pour écouter à l'aide d'un casque d'écoute de 3,5 mm (non inclus).

Croix directionnelle - Pour sélectionner un jeu du menu principal et se déplacer pendant un jeu.

Économie d'énergie en mode veille

Veuillez noter que cet appareil est équipé d'un mode veille afin de préserver la durée de vie de la batterie et qu'il s'éteindra après 10 minutes d'inactivité. Appuyez sur le bouton SELECT (sélection) ou placez l'interrupteur d'alimentation en position arrêt pour réinitialiser votre appareil. Après la réinitialisation, la progression du jeu sera perdue et vous serez redirigé vers le menu principal.

Première utilisation

1. Enlevez le cache du compartiment à piles à l'arrière de la manette.
2. Insérez 4 piles AAA et remettez le cache du compartiment à piles.
3. Si vous ne souhaitez pas utiliser de piles, insérez délicatement l'embout micro-USB d'un câble micro-USB (non inclus) dans la prise d'alimentation (5V IN) située au-dessus de la console. Insérez délicatement l'autre embout du câble dans un port USB sous tension. Lorsque vous utilisez cette option, il n'est pas nécessaire d'insérer les piles.
4. Déplacez l'interrupteur de la position off (⊖) à la position on (⊕).

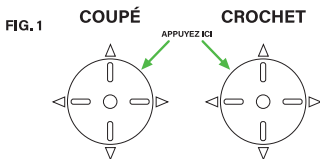
REMARQUE : Le meilleur score n'est pas enregistré après l'arrêt de l'appareil.

GOAL!™

Lacez vos chaussures, entrez sur le terrain et gagnez la Coupe.

DÉMARRAGE DU JEU

Appuyez sur le bouton START (démarrage) et choisissez entre la Coupe du Monde (WORLD CUP), un tournoi en trois tours (Tournoiement), une épreuve de tirs au but face au gardien (Shoot(competition)) ou la poursuite d'un match précédent pour lequel vous avez reçu un mot de passe (Continue). Vous utiliserez la croix directionnelle et le bouton A pour sélectionner votre équipe.



ATTAQUE

DÉPLACER UN JOUEUR : Croix directionnelle.

FAIRE SLALOMER UN JOUEUR : En haut à gauche et en haut à droite sur la croix directionnelle.

PASSER LE BALLON : Bouton B et croix directionnelle dans le sens de la passe (Appuyez en même temps).

TIRER LE BALLON : Bouton A et croix directionnelle dans le sens du tir (Appuyez en même temps).

CROCHETER LE BALLON : Bouton B et croix directionnelle en haut à gauche (FIG. 1) (Appuyez et maintenez enfoncé, après que le ballon a été frappé).

TIRER LE BALLON EN COUPÉ : Bouton B et croix directionnelle en haut à droite (FIG. 1) (Appuyez et maintenez enfoncé, après que le ballon a été frappé).

TIR AVEC EFFET RÉTRO : Bouton B et croix directionnelle vers le bas (Appuyez et maintenez enfoncé, après que le ballon a été frappé).

TIR AVEC ROTATION PROLONGÉE : Bouton B et croix directionnelle vers le haut (Appuyez et maintenez enfoncé, après que le ballon a été frappé).

REMETTRE EN JEU : Bouton B et croix directionnelle dans le sens de la remise en jeu (Appuyez en même temps).

FAIRE UNE TÊTE : Bouton A et croix directionnelle dans le sens de la frappe (Au moment

où le ballon se trouve au-dessus du joueur).

DÉFENSE

DÉPLACER UN JOUEUR : Croix directionnelle.

CHANGER DE JOUEUR : Bouton B.

TACLER OU S'EMPARER DU BALLON : Bouton A et croix directionnelle vers le joueur qui a le ballon (Appuyer en même temps. Cela ne fonctionne que si vous êtes proche du joueur qui a le ballon).

RACKET ATTACK™

Attrapez votre raquette et semez des aces sur la route qui fera de vous un champion.

DÉMARRAGE DU JEU

Appuyez sur le bouton START (démarrage) pour démarrer un match ou poursuivez un match pour lequel vous avez reçu un mot de passe (CONTINUE) à l'aide de la croix directionnelle et du bouton A. Choisissez un joueur masculin ou féminin, consultez le profil du joueur (PROFILE) ou démarrez un nouveau match (PLAY). Utilisez le bouton B pour revenir à la sélection dans le profil du joueur. Au début du match, sélectionnez votre joueur et le type de court sur lequel vous souhaitez jouer. Pour gagner, vous devez marquer 2 points supplémentaires.

FIG. 1

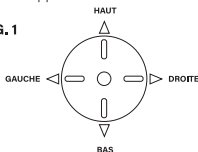
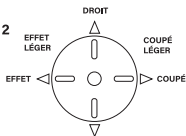


FIG. 2



SERVICE

LANCER LA BALLE : Bouton B.

FRAPPER EN FAISANT PIVOTER LA BALLE : Bouton A.

ORIENTATION DU SERVICE : Croix directionnelle (FIG. 1) (Vous devez frapper la balle dans la zone de service pour marquer un point).

TYPES DE SERVICES

SERVICE À EFFET : Bouton B et croix directionnelle vers la gauche (FIG. 2) puis bouton A.

SERVICE DROIT : Bouton B et croix directionnelle vers le haut (FIG. 2) puis bouton A.

SERVICE COUPÉ : Bouton B et croix directionnelle vers la droite (FIG. 2) puis bouton A.

TYPES DE COUPS

SMASHES ET COUPÉS : Bouton A (Vous devez être près du filet).

VOLÉE ET LOBS : Bouton B (Vous devez être plus loin du filet).

HOOPS™

Arpentez le plancher et prouvez que vous êtes vraiment le roi du terrain.

DÉMARRAGE DU JEU

Appuyez sur le bouton START (démarrage) et sélectionnez 1 joueur (1PLAYER), visionnez le

match contre l'ordinateur (WATCH) ou poursuivez un match pour lequel vous avez reçu un mot de passe (CONTINUE) à l'aide de la croix directionnelle et du bouton A. Si vous sélectionnez 1 joueur, vous devez jouer avec le joueur 1 sur 1 ou avec le joueur 2 sur 2. Sélectionnez un joueur ou consultez son profil (PROFILE) et l'ordinateur sélectionnera votre adversaire. Utilisez le bouton B pour revenir à la sélection dans le profil du joueur. Sélectionnez le score souhaité (10, 15, 20 ou 25), la règle des perdants (L-OUT) ou des gagnants (W-OUT), l'emplacement du terrain et si vous visez la possession ou le mode autour du monde.

TIR DE POSSESSION (SHOOT FOR POSSESSION): Lancez le ballon pour voir qui commence puis jouez un match de moitié de terrain, chaque tir compte pour 1 point. La flèche doit être placée directement au-dessus de l'arceau pour marquer le panier lors du tir qui permettra de décider qui commence.

AUTOUR DU MONDE (AROUND THE WORLD): Tirez pour déterminer qui va commencer. Le premier joueur tire et l'autre doit produire le même tir pour continuer. La première personne à marquer un panier aux 11 emplacements gagne. La flèche doit être placée directement au-dessus de l'arceau pour marquer le panier lors du tir qui permettra de décider qui commence.

ATTAQUE

DÉPLACER UN JOUEUR : Croix directionnelle.

TIRER : Bouton B.

TIR (TIR DE POSSESSION) : Bouton B pour sauter et bouton B à nouveau pour tirer (Si vous n'appuyez pas sur A ou B après le saut, il sera considéré que vous vous êtes déplacé).

PASSE (2 ON 2) : Appuyez sur le bouton A pour effectuer une passe entre vos joueurs.

SMASH : Bouton B pour sauter et bouton B à nouveau pour relâcher (Vous devez être dans la raquette et devant la ligne de lancer-franc).

DÉFENSE

DÉPLACER UN JOUEUR : Croix directionnelle.

S'EMPARER DU BALLON : Bouton A pour entrer en position défensive et bouton A à nouveau pour s'emparer du ballon (vous devez être suffisamment près de l'adversaire pour lui prendre le ballon. Une flèche clignote en-dessous de votre joueur lorsque vous vous êtes emparé du ballon et vous devez retourner au milieu du terrain avant de lancer le ballon).

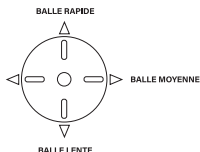
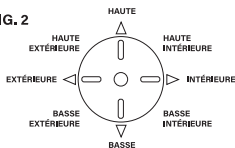
BLOQUER LE BALLON : Bouton B (vous devez être suffisamment près de l'adversaire pour bloquer le ballon).

BASES LOADED™

Faites votre choix parmi les 12 équipes disponibles et menez votre escouade à la victoire ! Participez à une saison complète de 132 matches et remportez le championnat du monde.

DÉMARRAGE DU JEU

Appuyez sur le bouton START (démarrage) pour commencer (PENNANT). Après chaque match, vous recevrez un mot de passe qui vous permettra de reprendre le match là où vous l'avez laissé. Utilisez la croix directionnelle pour sélectionner les lettres de votre mot de passe et appuyez sur le bouton A lorsque vous avez terminé. Si vous n'avez pas de mot de passe, appuyez sur le bouton A et sélectionnez votre équipe et votre lanceur.

FIG. 1**FIG. 2****LANCER (DÉFENSE)**

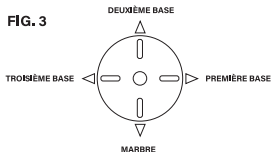
DÉPLACER LE LANCEUR : Croix directionnelle.

COMMENCER LE WINDUP : Bouton A.

SÉLECTIONNER LA VITESSE DU LANCER : Croix directionnelle (FIG. 1) (Appuyez et maintenez enfoncé pendant le windup).

SÉLECTIONNER L'EMPLACEMENT DU LANCER : Croix directionnelle (FIG. 2) (Appuyez et maintenez enfoncé après le windup. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus la balle ira loin).

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

FIG. 3**LANCER - RETRAIT**

RETRAIT PREMIÈRE BASE : Bouton B.

RETRAIT COUREUR : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 3) (Appuyez en même temps. Si vous n'appuyez pas sur la croix directionnelle, vous lancerez vers la première base).

LANCER - CHANGER DE LANCEUR

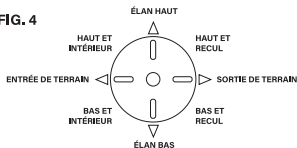
CHANGER DE LANCEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

TERRAIN (DÉFENSE)

RAPPROCHER LE JOUEUR DE LA BALLE : Croix directionnelle (Uniquement active pour le joueur le plus proche de la balle).

LANCER LA BALLE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 3) (Appuyez en même temps. Si vous n'appuyez pas sur la croix directionnelle, vous lancerez vers la première base).

FIG. 4



MANIEMENT DE LA BATTE (ATTAQUE)

BALANCER LA BATTE (À TRAVERS LE MARBRE) : Bouton A (Appuyez et maintenez enfoncé).

SÉLECTIONNER LE TYPE D'ÉLAN : Bouton A avec croix directionnelle (FIG. 4) (Appuyez simultanément lors de la prise d'élan).

BALLE AMORTIE : Bouton B (Avant le lancer).

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

MANIEMENT DE LA BATTE - FRAPPEUR DE RELÈVE

CHANGER DE BATTEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

MANIEMENT DE LA BATTE - FAIRE AVANCER LE COUREUR

FAIRE AVANCER TOUS LES COUREURS : Bouton B et croix directionnelle vers le bas (Appuyez en même temps).

FAIRE AVANCER UN COUREUR : Bouton B et croix directionnelle sur la base occupée par le coureur (FIG. 3) (Appuyez en même temps).

MANIEMENT DE LA BATTE - VOLER UNE BASE

VOLER UNE BASE : Bouton B et croix directionnelle sur la base occupée par le coureur (FIG. 3) (Appuyez en même temps).

BASES LOADED™ II

Dominez la saison de 130 matchs pour accéder aux World Series. Vous devrez alors remporter une des sept meilleures séries pour être couronné champion.

DÉMARRAGE DU JEU

Choisissez de commencer un nouveau match à l'aide du bouton START (démarrage) ou poursuivez un match pour lequel vous avez reçu un mot de passe (CONTINUE) à l'aide du bouton SELECT (sélection). Sélectionnez 1 joueur (1PLAY), votre ligue et votre équipe à l'aide de la croix directionnelle et du bouton A. L'ordinateur sélectionne alors une équipe adverse ; appuyez sur le bouton A pour commencer. Changez vos joueurs (PLAYER CHANGE) et la composition de l'équipe (LINE UP) puis, lorsque vous êtes prêt, sélectionnez PLAYBALL et vous serez invité à sélectionner votre premier lanceur.

LANCER (DÉFENSE)

COMMENCER LE WINDUP : Bouton A.

SÉLECTIONNER L'EMPLACEMENT DU LANCER : Croix directionnelle (Appuyez et maintenez enfoncé après le windup. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus la balle ira loin).

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

LANCER - BALLE COURBE

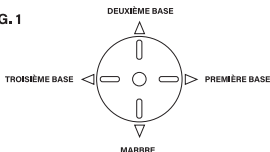
LANCER UNE BALLE COURBE : Bouton A et croix directionnelle vers le bas puis, pendant que le lanceur est en mouvement, appuyez vers le haut et, une fois la balle lancée, appuyez vers le bas.

LANCER - BALLE GLISSANTE ARRIÈRE

LANCER UNE BALLE GLISSANTE ARRIÈRE (LANCEUR DROITIER) : Bouton A et croix directionnelle vers la droite (Appuyez en même temps au moment du lancer).

LANCER UNE BALLE GLISSANTE ARRIÈRE (LANCEUR GAUCHER) : Bouton A et croix directionnelle vers la gauche (Appuyez en même temps au moment du lancer).

FIG. 1



LANCER - RETRAIT

RETIRER UN COUREUR : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 1) (Appuyez en même temps. Vous lancerez automatiquement vers la première base si vous n'appuyez pas sur la croix directionnelle).

LANCER - CHANGER DE LANCEUR

CHANGER DE LANCEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

TERRAIN (DÉFENSE)

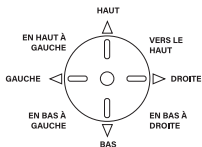
RAPPROCHER LE JOUEUR DE LA BALLE : Croix directionnelle (Uniquement active pour le joueur le plus proche de la balle).

SAUTER POUR ATTRAPER LA BALLE : Bouton B.

PLONGER POUR ATTRAPER LA BALLE : Bouton B et croix directionnelle vers la balle (Appuyez en même temps).

LANCER LA BALLE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 1) (Appuyez en même temps. Si vous n'appuyez pas sur la croix directionnelle, vous lancerez vers la première base).

FIG. 2



MANIEMENT DE LA BATTE (ATTAQUE)

BALANCER LA BATTE (À TRAVERS LE MARBRE) : Bouton A (Appuyez et maintenez enfoncé).

SÉLECTIONNER LE SENS DE L'ÉLAN : Bouton A avec croix directionnelle (FIG. 2) (Appuyez simultanément lors de la prise d'élan).

BALLE AMORTIE : Bouton A (Vous devez appuyer et relâcher avant de frapper la balle).

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

MANIEMENT DE LA BATTE - FRAPPEUR DE RELÈVE

CHANGER DE BATTEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

MANIEMENT DE LA BATTE - FAIRE AVANCER LE COUREUR

FAIRE AVANCER TOUS LES COUREURS : Bouton B et croix directionnelle vers le bas (Appuyez en même temps).

FAIRE AVANCER UN COUREUR : Bouton B et croix directionnelle sur la base occupée par le coureur (FIG. 1) (Appuyez en même temps).

REVENIR À LA BASE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez revenir (FIG. 1) (Appuyez en même temps).

MANIEMENT DE LA BATTE - VOLER UNE BASE

VOLER UNE BASE : Bouton B et croix directionnelle sur la base occupée par le coureur (FIG. 1) (Appuyez en même temps).

BASES LOADED™ 3

Êtes-vous à la hauteur pour jouer le match idéal ? Participez à un seul match d'exhibition pour être sûr de jouer à votre meilleur niveau. Vous serez jugé sur votre performance.

DÉMARRAGE DU JEU

Choisissez de commencer un nouveau match (1 P), visionnez un match contre l'ordinateur (WATCH) ou modifiez la composition de votre équipe (EDIT) à l'aide du bouton SELECT (sélection) puis du bouton A pour commencer. Sélectionnez votre équipe, l'équipe adverse, le site du match ainsi que la composition de départ de votre équipe à l'aide de la croix directionnelle et du bouton A. Une fois que vous avez sélectionné la composition de votre équipe, déplacez la flèche sur READY (prêt) et appuyez sur le bouton A. Le but est non seulement de surpasser l'adversaire mais également d'obtenir un score parfait de 100 contre une équipe de niveau 5.

MANIEMENT DE LA BATTE (ATTAQUE)

DÉPLACER LE BATTEUR : Croix directionnelle.

BALANCER LA BATTE (À TRAVERS LE MARBRE) : Bouton A (Appuyez et maintenez enfoncé),

BALANCER LA BATTE (HAUT) : Bouton A et croix directionnelle vers le haut (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

BALANCER LA BATTE (BAS) : Bouton A et croix directionnelle vers le bas (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

BALLE AMORTIE : Bouton SELECT (sélection) (Appuyez avant de prendre de l'élan).

ANNULER UNE BALLE AMORTIE : Bouton SELECT (sélection) ou A.

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

MANIEMENT DE LA BATTE - FRAPPEUR DE RELÈVE

CHANGER DE BATTEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

FIG. 1

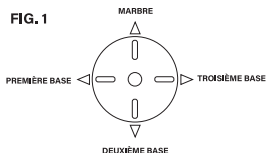
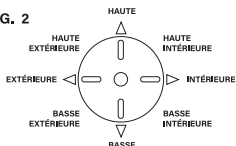


FIG. 2



MANIEMENT DE LA BATTE - FAIRE AVANCER LE COUREUR

FAIRE AVANCER LE COUREUR : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous vous dirigez (FIG. 1) (Appuyez en même temps).

REVENIR À LA BASE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous revenez (FIG. 1) (Appuyez en même temps).

ARRÊTER LE COUREUR : Bouton A et B (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

MANIEMENT DE LA BATTE - VOLER UNE BASE

VOLER UNE BASE : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous vous dirigez (FIG. 1) (Appuyez en même temps).

LANCER (DÉFENSE)

COMMENCER LE WINDUP : Bouton A.

SÉLECTIONNER L'EMPLACEMENT DU LANCER : Croix directionnelle (FIG. 2) (Appuyez et maintenez enfoncé pendant le windup).

AUGMENTER L'ANGLE DE LOCALISATION : Bouton A (Appuyez et relâchez pendant le windup. Plus vous appuyez, plus l'angle est important).

AUGMENTER LA VITESSE DU LANCER : Croix directionnelle vers le haut (Appuyez et maintenez enfoncé pendant le windup. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus le lancer sera rapide).

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

LANCER - CHANGER DE LANCEUR

CHANGER DE LANCEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

LANCER - RETRAIT

RETIRER UN COUREUR : Bouton B puis croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 1).

TERRAIN (DÉFENSE)

RAPPROCHER LE JOUEUR DE LA BALLE : Croix directionnelle (Uniquement active pour le joueur le plus proche de la balle, La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

SAUTER POUR ATTRAPER LA BALLE : Bouton B (Uniquement active pour le joueur le plus proche de la balle, La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

PLONGER POUR ATTRAPER LA BALLE : Bouton B et croix directionnelle vers la balle. (Appuyez en même temps. Uniquement actif pour le joueur le plus proche de la balle. La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

LANCER LA BALLE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 1) (Appuyez en même temps. Uniquement actif pour le joueur le plus proche de la balle, La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

COURIR AVEC LA BALLE : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez courir (FIG. 1).

BASES LOADED™ 4

La course à la victoire est de retour ! Choisissez entre un match d'exhibition ou le mode saison régulière qui inclut une saison de 130 matchs.

DÉMARRAGE DU JEU

Choisissez de commencer un nouveau match (PLAY) ou sélectionnez les OPTIONS pour éteindre la musique ou utiliser un frappeur désigné (DH) à l'aide de la croix directionnelle et du bouton A. Au début du nouveau match, sélectionnez un match de saison régulière (REGULAR SEASON) ou un match d'exhibition (EXHIBITION). En saison régulière, vous pouvez commencer un nouveau match (START) ou poursuivre un match précédent pour lequel vous avez reçu un mot de passe (CONTINUE). En mode exhibition, vous pouvez jouer avec 1 joueur (1P) ou visionner un match contre l'ordinateur (WATCH). Vous pouvez alors sélectionner votre équipe et l'ordre de frappe. La première équipe qui apparaît dans l'ordre de frappe sera la première à manier la batte. En saison régulière, l'ordinateur sélectionne le premier batteur. Une fois l'ordre de frappe sélectionné pour les deux équipes, sélectionnez READY (prêt) pour commencer le match.

FIG. 1

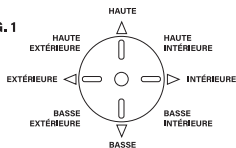
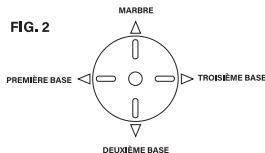


FIG. 2



LANCER (DÉFENSE)

COMMENCER LE WINDUP : Bouton A.

SÉLECTIONNER L'EMPLACEMENT DU LANCER : Croix directionnelle (FIG. 1) (Appuyez et maintenez enfoncé pendant le windup).

AUGMENTER L'ANGLE DE LOCALISATION : Bouton A (Appuyez et relâchez pendant le windup. Plus vous appuyez, plus l'angle est important).

AUGMENTER LA VITESSE DU LANCER : Croix directionnelle vers le haut (Appuyez et maintenez enfoncé pendant le windup. Plus vous maintenez le bouton enfoncé longtemps, plus le lancer sera rapide).

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

LANCER - CHANGER DE LANCEUR

CHANGER DE LANCEUR : Bouton START (démarrage) puis bouton A (Utilisez la croix directionnelle et le bouton A pour changer ou le bouton B pour revenir au match sans changer de lanceur).

LANCER - RETRAIT

RETIRER UN COUREUR : Bouton B puis croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 2).

TERRAIN (DÉFENSE)

RAPPROCHER LE JOUEUR DE LA BALLE : Croix directionnelle (Uniquement active pour le joueur le plus proche de la balle. La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

SAUTER POUR ATTRAPER LA BALLE : Bouton B (Uniquement active pour le joueur le plus proche de la balle. La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

PLONGER POUR ATTRAPER LA BALLE : Bouton B et croix directionnelle vers la balle (Appuyez en même temps. Uniquement actif pour le joueur le plus proche de la balle. La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

LANCER LA BALLE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez lancer (FIG. 2) (Appuyez en même temps. Uniquement actif pour le joueur le plus proche de la balle. La balle sera attrapée une fois que le joueur est suffisamment proche de la balle).

COURIR AVEC LA BALLE : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous voulez courir (FIG. 2) (Appuyez en même temps).

MANIEMENT DE LA BATTE (ATTAQUE)

DÉPLACER LE BATTEUR : Croix directionnelle.

BALANCER LA BATTE (À TRAVERS LE MARBRE) : Bouton A (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

BALANCER LA BATTE (HAUT) : Bouton A et croix directionnelle vers le haut (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

BALANCER LA BATTE (BAS) : Bouton A et croix directionnelle vers le bas (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

BALLE AMORTIE : Bouton B (Appuyez avant de prendre de l'élan).

ANNULER UNE BALLE AMORTIE : Bouton A.

DEMANDER UN TEMPS MORT (PAUSE) : Bouton START (Appuyez sur le bouton A pour afficher le tableau et sur le bouton B pour revenir au match sans changer de batteur).

MANIEMENT DE LA BATTE - FAIRE AVANCER LE COUREUR

FAIRE AVANCER LE COUREUR : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous vous dirigez (FIG. 2) (Appuyez en même temps).

REVENIR À LA BASE : Bouton A et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous revenez (FIG. 2) (Appuyez en même temps).

ARRÊTER LE COUREUR : Bouton A et B (Appuyez et maintenez enfoncé en même temps).

MANIEMENT DE LA BATTE - VOLER UNE BASE

VOLER UNE BASE : Bouton B et croix directionnelle sur la base vers laquelle vous vous dirigez (FIG. 2) (Appuyez en même temps).

Information sur la pile

La fuite d'acide sulfurique peut causer des blessures et endommager le produit. En cas de fuite, lavez soigneusement la peau et les vêtements touchés. Éloignez l'acide sulfurique des yeux et de la bouche. Les piles qui fuient peuvent faire des bruits secs.

- Les piles ne doivent être insérées et remplacées que par un adulte.
- Ne mélangez pas des piles usagées avec des piles neuves (Remplacez toutes les piles en même temps).
- Ne mélangez pas des piles de différentes marques.
- Nous vous recommandons de ne pas utiliser des piles « grande capacité », « à usage général », « chlorure de zinc » ou « zinc-carbone ».
- Ne laissez pas les piles dans le produit pendant de longues périodes de non-utilisation.
- Enlevez les piles et entreposez-les dans un endroit frais et sec lorsqu'elles ne sont pas utilisées.
- Enlevez les piles épuisées de l'appareil.
- N'insérez pas les piles à l'envers. Assurez-vous que les pôles positifs (+) et négatifs (-) sont dirigés dans la bonne direction. Insérez le pôle négatif en premier.
- N'utilisez pas des piles endommagées, des piles déformées ou des piles qui fuient.
- Ne chargez pas les piles non rechargeables.
- Enlevez les piles rechargeables de l'appareil avant de les charger.
- Jetez les piles uniquement aux installations de recyclage approuvées par le gouvernement de votre région.
- Ne court-circuitez pas les bornes de la pile.
- Le fait de modifier l'appareil peut endommager votre produit, annuler la garantie et causer des blessures.
- **Avertissement : DANGER D'ÉTOUFFEMENT**, petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
- La restriction accompagne la mise en garde par rapport à l'âge.
- L'adaptateur à utiliser avec l'appareil nécessite : C.C. de 5 V, 250 mA.
- Utilisez uniquement un adaptateur qui correspond aux exigences de l'appareil.
- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Vérifiez régulièrement si le fil, la fiche, l'enveloppe et les autres pièces des adaptateurs utilisés avec l'appareil sont endommagés.

Renseignements de la FCC

L'équipement a été mis à l'essai et déclaré conforme aux limites d'un appareil numérique de catégorie B, conformément à la partie 15 du règlement de la FCC. Ces limites sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre une interférence nuisible dans une installation

résidentielle. Cet équipement produit, utilise et peut émettre de l'énergie de fréquence radio, et s'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions, peut perturber les communications radio. Cependant, rien ne garantit qu'il n'y ait pas d'interférence dans une installation particulière.

Si l'équipement produit une interférence nuisible à la réception d'émissions de radio ou de télévision, qu'on peut déterminer en mettant en marche et en arrêtant l'équipement, l'utilisateur est encouragé à tenter de corriger l'interférence en prenant au moins une des mesures suivantes :

- Réorienter ou déplacer l'antenne réceptrice;
- Augmenter la distance séparant l'équipement et le récepteur;
- Brancher l'équipement dans une prise sur un circuit différent de celui dans lequel est branché le récepteur;
- Demander de l'aide du vendeur ou d'un technicien spécialisé en radio/télévision.

Cet appareil est conforme à la partie 15 des règlements de la FCC. Son utilisation est soumise aux deux conditions suivantes :

- 1.** Cet appareil ne doit pas causer des interférences nuisibles;
- 2.** Cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris les interférences pouvant provoquer un fonctionnement indésirable.

Les modifications non autorisées par le fabricant peuvent annuler le droit de l'utilisateur d'utiliser l'appareil. Cet équipement est conforme aux limites d'exposition aux rayonnements RF établies par la FCC pour un milieu non contrôlé. Cet émetteur ne doit pas être placé à proximité d'un autre émetteur ou d'une autre antenne, ou être utilisé avec ces derniers.

Information sur la garantie

Tous les produits My Arcade® sont assortis d'une garantie limitée et ont été soumis à une série de tests pour assurer la meilleure fiabilité et la meilleure compatibilité. Il est peu probable que vous ayez un problème, mais si un défaut se manifeste pendant l'utilisation du produit, My Arcade® garantit à l'acheteur initial que le produit est exempt de tout défaut de matériel et de fabrication pour une période de 120 jours à partir de la date d'achat.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, My Arcade®, à son choix, réparera ou remplacera gratuitement le produit acheté ou remboursera le prix d'achat original. Si le produit doit être remplacé et qu'il n'est plus en vente, My Arcade®, à sa seule discrétion, peut le remplacer par un produit comparable.

La présente garantie ne couvre pas l'usure normale, la mauvaise utilisation, la modification, l'altération ou toute autre cause non liée au matériel ou à la fabrication. La présente garantie ne s'applique pas aux produits utilisés à des fins industrielles, professionnelles ou commerciales.

Information sur la réparation

Pour la réparation d'un produit défectueux pendant la période des 120 jours de la politique de garantie, veuillez communiquer avec le service de soutien aux consommateurs afin d'obtenir un numéro d'autorisation de retour. My Arcade® se réserve le droit d'exiger le retour du produit défectueux et d'une preuve d'achat.

REMARQUE : My Arcade® ne traitera pas les réclamations liées aux défauts sans numéro d'autorisation de retour.

Ligne directe au service de soutien aux consommateurs

877-999-3732 (É.-U. et Canada uniquement)

ou 310-222-1045 (International)

Courriel du service de soutien aux consommateurs

support@MyArcadeGaming.com

Site Web

www.MyArcadeGaming.com

Sauvez un arbre, enregistrez-vous en ligne

My Arcade® fait un choix écologique en demandant à ce que tous les produits soient enregistrés en ligne. Cela évite l'impression des cartes d'enregistrement papier. Tous les renseignements dont vous avez besoin pour enregistrer votre achat récent d'un produit My Arcade® sont affichés à l'adresse : **www.MyArcadeGaming.com/product-registration**



ESPAÑOL

Incluye

Pocket Player™, correa para la muñeca y guía del usuario

Materiales necesarios (no se incluyen):

4 pilas AAA o cable micro USB para alimentar el dispositivo.

Lea y siga minuciosamente esta guía del usuario antes de usar.



1. Interruptor de encendido

2. Puerto de alimentación (5V IN)

3. Botóns de volumen

4. Cruceta de control

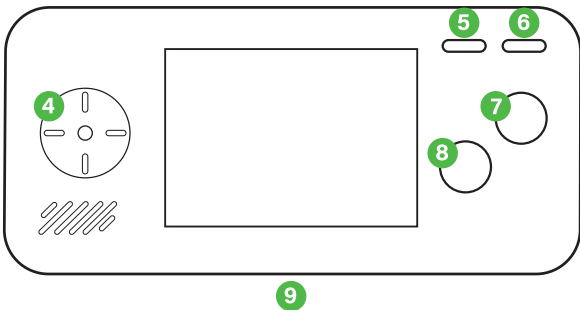
5. Botón SELECT (Seleccionar)

6. Botón START (Inicio)

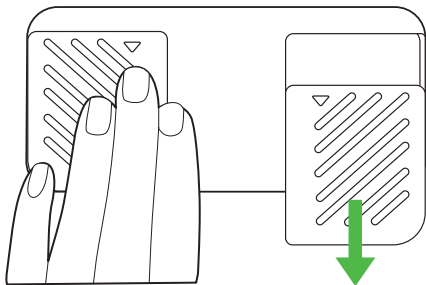
7. Botón B

8. Botón A

9. Conector de auriculares



Cómo retirar las cubiertas de las pilas



IMPORTANTE: Use pilas alcalinas de buena calidad para más horas de juego.

Funciones de los botones, interruptors y puertos

NOTA: Las funciones de los botones pueden variar según el juego.

Interruptor de encendido - Enciende y apaga el dispositivo y regresa al menú principal de los juegos.

Puerto de alimentación (5V IN) - Para alimentar el Pocket Player™ con un cable micro USB (no incluido).

Botón de volumen - Para subir y bajar el volumen.

Botón SELECT (Seleccionar) - Para seleccionar en el juego.

Botón START (Inicio) - Para iniciar el juego.

Botones A e B - Botones de acción para jugar.

Conector de auriculares - Para escuchar con auriculares de 3,5 mm (no incluidos).

Cruceta de control - Para seleccionar el juego en el menú principal y moverse durante el juego.

Ahorro de energía con el modo de inactividad

Tenga en cuenta que este dispositivo está equipado con un modo de inactividad para conservar la vida útil de la batería y se apagará después de 10 minutos de inactividad. Presione el botón SELECT o mueva el interruptor de encendido a la posición OFF (Apagado) para restablecer el dispositivo. Una vez restablecido, perderá el avance del juego y volverá al menú principal.

Primer uso

1. Retire la cubierta de las pilas en la parte posterior del dispositivo portátil.
2. Inserte 4 pilas AAA y vuelva a colocar la cubierta de las pilas.
3. Si no desea usar baterías, inserte con cuidado el extremo Micro-USB de un cable Micro-USB (no se incluye) en el puerto de alimentación (5V IN) ubicado en la parte superior de la consola. Inserte con cuidado el otro extremo del cable en un puerto USB alimentado. Cuando se usa esta opción, no necesita agregar baterías.
4. Mueva el interruptor de encendido de off (⊗) a on (⊙).

NOTA: Los puntajes altos no se guardan después de que el dispositivo se apaga.

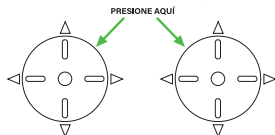
GOAL!™

Átense los cordones, pateee la pelota y gane la copa.

INICIO DEL JUEGO

Presione el botón START y elija entre la copa mundial (WORLD CUP), un torneo de 3 partidos (Tournament), una competencia de penales contra el portero (Shoot(competition)) o continuar un juego anterior por el que haya recibido una contraseña (Continue). Use la cruceta de control y el botón A para seleccionar su equipo.

FIG. 1 EFECTO ENGANCHE



OFENSA

MOVER AL JUGADOR: Cruceta de control.

ZIGZAGUEAR CON EL JUGADOR: Cruceta de control hacia arriba a la izquierda y la derecha.

PASAR LA PELOTA: Botón B y cruceta de control en la dirección en la que quiere pasar (Presione al mismo tiempo).

PATEAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control en la dirección en la que quiere patear (Presione al mismo tiempo).

ENGANCHAR LA PELOTA: Botón B y cruceta de control hacia arriba y a la izquierda (FIG. 1) (Mantenga presionado, esto se debe hacer después de patear la pelota).

DAR EFECTO DE CORTE A LA PELOTA: Botón B y la cruceta de control hacia arriba y a la derecha (FIG. 1) (Mantenga presionado, esto se debe hacer después de patear la pelota).

TIRO CON EFECTO HACIA ATRÁS: Botón B y cruceta de control hacia abajo (Mantenga presionado, esto se debe hacer después de patear la pelota).

TIRO CON EFECTO EXTENDIDO: Botón B y cruceta de control hacia arriba (Mantenga presionado, esto se debe hacer después de patear la pelota).

SACAR: Botón B y cruceta de control en la dirección en la que quiere sacar (Presione al mismo tiempo).

CABECEAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control en la dirección en la que quiere cabecear (Esto se debe hacer mientras la pelota está sobre el jugador).

DEFENSA

MOVER AL JUGADOR: Cruceta de control.

CAMBIAR AL JUGADOR: Botón B.

ENTRAR O ROBAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control hacia el jugador con la pelota (Presione al mismo tiempo). Esto solo funcionará cuando esté cerca del jugador con la pelota).

RACKET ATTACK™

Tome su raqueta y sirva saques ganadores hasta convertirse en el campeón.

INICIO DEL JUEGO

Presione el botón START para iniciar un juego o continuar un juego por el que haya recibido una contraseña (CONTINUE) con la cruceta de control y el botón A. Seleccione si quiere jugar como hombre o mujer, revise el perfil del jugador (PROFILE) o iniciar un juego nuevo (PLAY). Use el botón B para regresar a la selección en el perfil del jugador. Cuando el juego comience, seleccione su jugador y el tipo de cancha en el que quiere jugar. Para ganar tiene que marcar 2 puntos adicionales.

FIG. 1

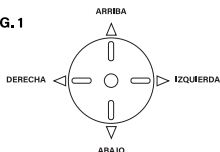
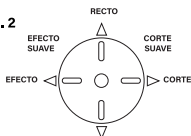


FIG. 2



SAQUE

LANZAR LA PELOTA: Botón B.

GOLPEAR: Botón A.

DIRECCIÓN DE SAQUE: Cruceta de control (FIG. 1) (Debe golpear la pelota dentro del área de saque para marcar un punto).

TIPOS DE SAQUES

SAQUE CON EFECTO: Botón B y cruceta de control hacia la izquierda (FIG. 2) seguido del botón A.

SAQUE RECTO: Botón B y cruceta de control hacia arriba (FIG. 2) seguido del botón A.

SAQUE CORTADO: Botón B y cruceta de control hacia la derecha (FIG. 2) seguido del botón A.

TIPOS DE GOLPES

REMATES Y CORTES: Botón A (Debe estar cerca de la red).

TIROS DE VOLEA Y GLOBO: Botón B (Debe estar lejos de la red).

HOOPS™

Salga a la cancha y demuestre que es el verdadero rey.

INICIO DEL JUEGO

Presione el botón START y seleccione 1 jugador (1PLAYER), observe el juego del ordenador

(WATCH) o continúe el juego con una contraseña de un juego anterior (CONTINUE) con la cruceta de control y el botón A. Si selecciona 1 jugador, tendrá que jugar 1 contra 1 o 2 contra 2. Seleccione un jugador o revise su perfil (PROFILE) y el ordenador seleccionará contra quien jugará. Use el botón B para regresar a la selección en el perfil del jugador. Seleccione la puntuación con la que se jugará (10, 15, 20 o 25), si los perdedores sacan (L-OUT) o los ganadores sacan (W-OUT), la ubicación de la cancha y si lanzará para determinar la posesión o el modo vuelta al mundo.

LANZAR PARA DETERMINAR LA POSESIÓN (SHOOT FOR POSSESSION): Lance la pelota para saber quién comienza y luego juegue un partido de media cancha, cada tiro cuenta como 1 punto. La flecha debe estar justo encima del aro para encestar cuando se lanza para saber quién irá primero.

VUELTA AL MUNDO (AROUND THE WORLD): Lance para saber quién comienza. El primer jugador lanza y el otro jugador debe realizar el mismo lanzamiento para continuar. La primera persona que logre encestar en las 11 posiciones gana. La flecha debe estar justo encima del aro para encestar cuando se lanza para saber quién irá primero.

OFENSA

MOVER AL JUGADOR: Cruceta de control.

LANZAMIENTO: Botón B.

LANZAR (LANZAR PARA DETERMINAR LA POSESIÓN): Botón B para saltar y botón B otra vez para lanzar (Si no presiona A o B después de saltar será penalizado por desplazarse).

PASAR (2 ON 2): Presione el botón A para hacer pases entre sus jugadores.

CLAVADA: Botón B para saltar y botón B otra vez para lanzar (Debe estar en la zona de pintura y frente a la línea de falta).

DEFENSA

MOVER AL JUGADOR: Cruceta de control.

ROBAR LA PELOTA: Botón A para adoptar una posición defensiva y botón A otra vez para robar (Debe estar lo bastante cerca del oponente para robar la pelota. Una flecha parpadeará debajo de su jugador cuando haya robado la pelota y debe regresar a la mitad de la cancha antes de lanzar la pelota).

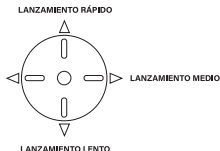
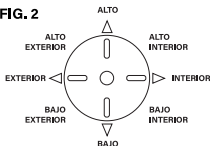
BLOQUEAR LA PELOTA: Botón B (Debe estar lo bastante cerca de su oponente para bloquear la pelota).

BASES LOADED™

Elija entre 12 equipos disponibles y dirija el suyo hacia el campeonato. Juegue una temporada completa de 132 juegos y gane el campeonato mundial.

INICIO DEL JUEGO

Presione el botón START para comenzar (PENNANT). Después de cada juego, recibirá una contraseña para continuar desde donde quedó. Use la cruceta de control para seleccionar las letras de su contraseña, presione el botón A cuando esté lista. Si no tiene una contraseña, presione el botón A y seleccione su equipo y al lanzador.

FIG. 1**FIG. 2****LANZAMIENTO (DEFENSA)**

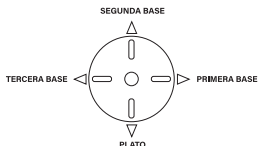
MOVER AL LANZADOR: Cruceta de control.

INICIAR IMPULSO: Botón A.

SELECCIONE LA VELOCIDAD DEL LANZAMIENTO: Cruceta de control (FIG. 1) (Mantenga presionado durante el impulso).

SELECCIONE EL LUGAR AL QUE LANZARÁ: Cruceta de control (FIG. 2) (Mantenga presionado después del impulso. Mientras más tiempo mantenga presionado, más lejos irá).

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

FIG. 3**LANZAMIENTO: ELIMINACIÓN**

ELIMINAR PRIMERA BASE: Botón B.

ELIMINAR UN CORREDOR DE BASES: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 3) (Presione al mismo tiempo. Si no presiona la cruceta de control, lanzará hacia la primera base).

LANZAMIENTO: CAMBIAR DE LANZADOR

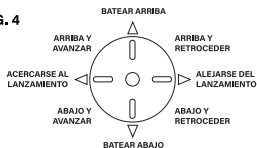
CAMBIAR DE LANZADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

CAMPO (DEFENSA)

MOVER AL JUGADOR MÁS CERCANO A LA PELOTA: Cruceta de control (Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota).

LANZAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 3) (Presione al mismo tiempo. Si no presiona la cruceta de control, lanzará hacia la primera base).

FIG. 4



BATEO (OFENSA)

BATEAR (A LO ANCHO DE LA BASE): Botón A (Mantener presionado).

SELECCIONAR TIPO DE BATEO: Botón A con cruceta de control (FIG. 4) (Presione al mismo tiempo cuando batee).

TOCAR LA PELOTA: Botón B (Se debe presionar antes del lanzamiento).

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).

BATEO: BATEADOR DE EMERGENCIA

CAMBIAR DE BATEADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).

BATEO: AVANZAR CORREDOR

AVANZAR TODOS LOS CORREDORES: Botón B y cruceta de control hacia abajo (Presione al mismo tiempo).

AVANZAR UN CORREDOR: Botón B y cruceta de control hacia la base en la que está el corredor (FIG. 3) (Presione al mismo tiempo).

BATEO: ROBAR UNA BASE

ROBAR UNA BASE: Botón B y cruceta de control hacia la base en la que está el corredor (FIG. 3) (Presionar al mismo tiempo).

BASES LOADED™ II

Domine la temporada de 130 juegos para avanzar hasta la Serie Mundial. Una vez que llegue a la Serie Mundial, tendrá que ser el mejor de siete encuentros para coronarse como campeón.

INICIO DEL JUEGO

Elija iniciar un juego nuevo (START) con el botón START o continuar un juego con la contraseña de un juego anterior (CONTINUE) con el botón SELECT. Seleccione 1 jugador (1PLAY), su liga y el equipo con la cruceta de control y el botón A. El ordenador seleccionará el equipo que usted deberá enfrentar, presione el botón A para comenzar. Cambie los jugadores (PLAYER CHANGE) y la alineación (LINE UP) y cuando esté listo, seleccione PLAYBALL (Pelota en juego) y se le pedirá que seleccione al lanzador inicial.

LANZAMIENTO (DEFENSA)

INICIAR IMPULSO: Botón A.

SELECCIONE EL LUGAR AL QUE LANZARÁ: Cruceta de control (Mantenga presionado después del impulso. Mientras más tiempo mantenga presionado, más lejos irá).

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

LANZAMIENTO: BOLA CURVA

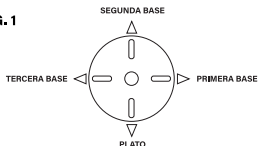
LANZAR UNA BOLA CURVA: Botón A y cruceta de control hacia abajo, luego, mientras el lanzador está en movimiento, presione hacia arriba y, después de que se lance la pelota, presione hacia abajo.

LANZAMIENTO: DESLIZADOR DE PUERTA TRASERA

LANZAR UN DESLIZADOR DE PUERTA TRASERA (LANZADOR DIESTRO): Botón A y cruceta de control hacia la derecha (Presione al mismo tiempo cuando lance).

LANZAR UN DESLIZADOR DE PUERTA TRASERA (LANZADOR ZURDO): Botón A y cruceta de control hacia la izquierda (Presione al mismo tiempo cuando lance).

FIG. 1



LANZAMIENTO: ELIMINACIÓN

ELIMINAR CORREDOR: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo. Lanzará automáticamente a la primera base si la cruceta de control no se presiona).

LANZAMIENTO: CAMBIAR DE LANZADOR

CAMBIAR DE LANZADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

CAMPO (DEFENSA)

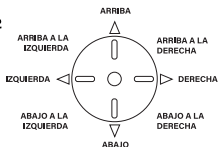
MOVER AL JUGADOR MÁS CERCANO A LA PELOTA: Cruceta de control (Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota).

SALTAR POR LA PELOTA: Botón B.

LANZARSE POR LA PELOTA: Botón B y cruceta de control en dirección a la pelota (Presione al mismo tiempo).

LANZAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo. Si no presiona la cruceta de control, lanzará hacia la primera base).

FIG. 2



BATEO (OFENSA)

BATEAR (A LO ANCHO DE LA BASE): Botón A (Mantener presionado).

SELECCIONAR DIRECCIÓN DEL BATEO: Botón A con cruceta de control (FIG. 2) (Presione al mismo tiempo cuando batee).

TOCAR LA PELOTA: Botón A (Debe presionar y soltar antes de golpear la pelota).

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).

BATEO: BATEADOR DE EMERGENCIA

CAMBIAR DE BATEADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).

BATEO: AVANZAR CORREDOR

AVANZAR TODOS LOS CORREDORES: Botón B y cruceta de control hacia abajo (Presione al mismo tiempo).

AVANZAR UN CORREDOR: Botón B y cruceta de control hacia la base en la que está el corredor (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo).

VOLVER A LA BASE: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que quiere volver (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo).

BATEO: ROBAR UNA BASE

ROBAR UNA BASE: Botón B y cruceta de control hacia la base en la que está el corredor (FIG. 1) (Presionar al mismo tiempo).

BASES LOADED™ 3

¿Tiene lo que se necesita para jugar el partido perfecto? Juegue un partido de exhibición, pero asegúrese de jugar lo mejor posible; será evaluado por su desempeño.

INICIO DEL JUEGO

Elija iniciar un juego nuevo (1 P), ver un juego entre el ordenador (WATCH) o editar su alineación (EDIT) con el botón SELECT y luego el botón A para comenzar. Seleccione su equipo, el equipo contra el que jugará, el lugar donde jugará y luego su alineación inicial con la cruceta de control y el botón A. Cuando haya seleccionado su alineación, mueva la flecha hacia READY (Listo) y presione el botón A para comenzar. El objetivo no solo es superar la puntuación del oponente, sino obtener un 100 perfecto contra un equipo de nivel 5.

BATEO (OFENSA)

MOVER AL BATEADOR: Cruceta de control.

BATEAR (A LO ANCHO DE LA BASE): Botón A (Mantener presionado).

BATEAR (ARRIBA): Botón A y cruceta de control hacia arriba (Mantenga presionado al mismo tiempo).

BATEAR (ABAJO): Botón A y cruceta de control hacia abajo (Mantenga presionado al mismo tiempo).

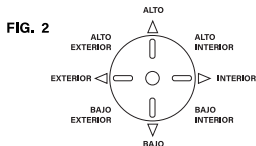
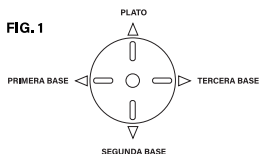
TOCAR LA PELOTA: Botón SELECT (Debe presionarlo antes de batear).

CANCELAR TOQUE: Botón SELECT o A.

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).

BATEO: BATEADOR DE EMERGENCIA

CAMBIAR DE BATEADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).



BATEO: AVANZAR CORREDOR

AVANZAR CORREDOR DE BASES: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que corre (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo).

VOLVER A LA BASE: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que vuelve (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo).

DETENER CORREDOR DE BASES: Botones A y B (Mantenga presionado al mismo tiempo).

BATEO: ROBAR UNA BASE

ROBAR UNA BASE: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que corre (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo).

LANZAMIENTO (DEFENSA)

INICIAR IMPULSO: Botón A.

SELECCIONE EL LUGAR AL QUE LANZARÁ: Cruceta de control (FIG. 2) (Mantenga presionado durante el impulso).

AUMENTAR GRADO DE UBICACIÓN: Botón A (Presione y suelte durante el impulso. Mientras más lo presione, mayor será el grado).

AUMENTAR VELOCIDAD DE LANZAMIENTO: Cruceta de control hacia arriba (Mantenga presionado durante el impulso, Mientras más tiempo mantenga, más rápido será el lanzamiento).

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

LANZAMIENTO: CAMBIAR DE LANZADOR

CAMBIAR DE LANZADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

LANZAMIENTO: ELIMINACIÓN

ELIMINAR CORREDOR: Botón B y luego cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 1).

CAMPO (DEFENSA)

MOVER AL JUGADOR MÁS CERCANO A LA PELOTA: Cruceta de control (Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo

bastante cerca).

SALTAR POR LA PELOTA: Botón B (Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

LANZARSE POR LA PELOTA: Botón B y cruceta de control en dirección a la pelota. (Presione al mismo tiempo. Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

LANZAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 1) (Presione al mismo tiempo. Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

CORRER CON LA PELOTA: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que quiere correr (FIG. 1).

BASES LOADED™ 4

La carrera por el campeonato está de regreso. Elija entre un juego de exhibición o el modo de temporada normal que incluye una temporada de 130 juegos.

INICIO DEL JUEGO

Elija iniciar un juego nuevo (PLAY) o seleccione OPTIONS para apagar la música o usar un golpeador designado (DH) con la cruceta de control y el botón A. Cuando esté en el juego nuevo, seleccione si jugar una temporada normal (REGULAR SEASON) o un juego de exhibición (EXHIBITION). En una temporada normal, puede comenzar un juego nuevo (START) o continuar uno previo por el que haya recibido una contraseña (CONTINUE). En la exhibición puede jugar con 1 jugador (1P) u observar el juego del ordenador (WATCH). Luego seleccionará el equipo y el orden de bateo; el primer equipo que aparezca en el orden de bateo será el primero en batear. En un juego de temporada normal, el ordenador decide quién batea primero. Cuando haya seleccionado el orden de bateo para ambos equipos, seleccione READY para comenzar el juego.

FIG. 1

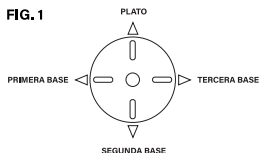
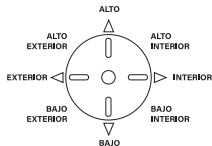


FIG. 2



LANZAMIENTO (DEFENSA)

INICIAR IMPULSO: Botón A.

SELECCIONE EL LUGAR AL QUE LANZARÁ: Cruceta de control (FIG. 1) (Mantenga presionado durante el impulso).

AUMENTAR GRADO DE UBICACIÓN: Botón A (Presione y suelte durante el impulso. Mientras más lo presione, mayor será el grado).

AUMENTAR VELOCIDAD DE LANZAMIENTO: Cruceta de control hacia arriba (Mantenga presionado durante el impulso. Mientras más tiempo mantenga, más rápido será el lanzamiento).

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

LANZAMIENTO: CAMBIAR DE LANZADOR

CAMBIAR DE LANZADOR: Botón START, luego botón A (Use la cruceta de control y el botón A para cambiar o el botón B para volver al juego sin cambiar al lanzador).

LANZAMIENTO: ELIMINACIÓN

ELIMINAR CORREDOR: Botón B y luego cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 2).

CAMPO (DEFENSA)

MOVER AL JUGADOR MÁS CERCANO A LA PELOTA: Cruceta de control (Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

SALTAR POR LA PELOTA: Botón B (Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

LANZARSE POR LA PELOTA: Botón B y cruceta de control en dirección a la pelota (Presione al mismo tiempo. Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

LANZAR LA PELOTA: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que quiere lanzar (FIG. 2) (Presione al mismo tiempo. Esto solo estará activo para el jugador más cercano a la pelota. El jugador atrapará la pelota cuando esté lo bastante cerca).

CORRER CON LA PELOTA: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que quiere correr (FIG. 2) (Presione al mismo tiempo).

BATEO (OFENSA)

MOVER AL BATEADOR: Cruceta de control.

BATEAR (A LO ANCHO DE LA BASE): Botón A (Mantenga presionado al mismo tiempo).

BATEAR (ARRIBA): Botón A y cruceta de control hacia arriba (Mantenga presionado al mismo tiempo).

BATEAR (ABAJO): Botón A y cruceta de control hacia abajo (Mantenga presionado al mismo tiempo).

TOCAR LA PELOTA: Botón B (Debe presionarlo antes de batear).

CANCELAR TOQUE: Botón A.

PEDIR TIEMPO FUERA (PAUSA): Botón START (Presione el botón A para mostrar la lista y el botón B para volver al juego sin cambiar al bateador).

BATEO: AVANZAR CORREDOR

AVANZAR CORREDOR DE BASES: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que corre (FIG. 2) (Presione al mismo tiempo).

VOLVER A LA BASE: Botón A y cruceta de control hacia la base a la que vuelve (FIG. 2) (Presione al mismo tiempo).

DETENER CORREDOR DE BASES: Botones A y B (Mantenga presionado al mismo tiempo).

BATEO: ROBAR UNA BASE

ROBAR UNA BASE: Botón B y cruceta de control hacia la base a la que corre (FIG. 2) (Presione al mismo tiempo).

Información de las pilas

La fuga de ácido de las pilas puede causar lesiones corporales, así como daños a este



producto. Si se produce una fuga de las pilas, lave minuciosamente la piel y la ropa afectadas. Mantenga el ácido de las pilas alejado de los ojos y la boca. Las pilas con fugas pueden emitir sonidos como explosiones.

- Solo un adulto debería instalar y reemplazar las pilas.
- No mezcle pilas nuevas con pilas usadas (cambie todas las pilas al mismo tiempo).
- No mezcle marcas distintas de pilas.
- No recomendamos utilizar pilas que tengan las siguientes etiquetas: "Alto rendimiento", "Uso general", "Cloruro de Zinc" o "Cinc-carbón".
- No deje las pilas en el producto por períodos prolongados sin uso.
- Retire las pilas y guárdelas en un lugar seco y fresco cuando no estén en uso.
- Retire las pilas gastadas de la unidad.
- No coloque las pilas al revés. Asegúrese de que los extremos positivo (+) y negativo (-) estén en la dirección correcta. Inserte los extremos negativos primero.
- No use pilas dañadas, deformadas o con fugas.
- No recargue las pilas no recargables.
- Retire las pilas recargables de la unidad antes de cargarlas.
- Deseche las pilas solo en las instalaciones de reciclaje aprobadas por las autoridades de su área.
- No cortocircuite los terminales de las pilas.
- Cualquier alteración del dispositivo puede provocar daños al producto, anular la garantía y podría provocar lesiones.
- Advertencia: **RIESGO DE ASFIXIA:** Contiene piezas pequeñas. No recomendable para niños menores de 36 meses.
- La restricción debe acompañar la advertencia de edad.
- El adaptador requiere de lo siguiente para su uso con el dispositivo: 5 V CC, 250mA.
- Use solo un adaptador que cumpla con los requisitos del dispositivo.
- El adaptador no es un juguete.
- Se deben examinar de forma regular los adaptadores utilizados con el dispositivo en busca de daños en el cable, el conector, la caja u otras piezas.
- Las pilas recargables solo se deben cargar bajo la supervisión de un adulto.
- El juguete solo se debe usar con un transformador para juguetes.

Información de FCC

Este equipo ha sido sometido a pruebas y cumple con los límites para un dispositivo digital Clase B, de acuerdo con la Parte 15 del reglamento de la FCC. Estos límites están diseñados para proveer una protección razonable contra la interferencia perjudicial en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo con las instrucciones, puede causar interferencia perjudicial para las comunicaciones por radio. Sin embargo, no existe garantía de que no se producirá interferencia en una instalación en particular.

Si este equipo provoca interferencia perjudicial en la recepción de las señales de radio o televisión, lo que se puede determinar encendiendo o apagando el equipo, se insta a que el usuario corrija la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Reoriente la antena receptora o colóquela en otro lugar.
- Aumente la distancia entre el equipo y el receptor.
- Conecte el equipo a un tomacorriente en un circuito distinto del que está conectado al receptor.

- Solicite ayuda al distribuidor o a un técnico especialista en radio y televisión. Este equipo cumple con la Parte 15 del reglamento de la FCC. Su funcionamiento está sujeto a las siguientes dos condiciones:
 1. Este equipo no debe causar interferencia perjudicial.
 2. Este equipo debe aceptar toda interferencia recibida, incluso aquella interferencia que puede provocar un funcionamiento no deseado.

Las modificaciones no autorizadas por el fabricante pueden anular la facultad del usuario para operar este dispositivo. Este equipo cumple con los límites de exposición a radiación de radiofrecuencia de la FCC para un entorno no controlado. Este transmisor no se debe ubicar ni operar junto con ninguna otra antena o transmisor.

Información de la garantía

Todos los productos My Arcade® vienen con una garantía limitada y han sido sometidos a una serie exhaustiva de pruebas para garantizar el más alto nivel de confiabilidad y compatibilidad. Es poco probable que experimente problemas, pero si un defecto se hace evidente durante el uso de este producto, My Arcade® garantiza al comprador original que este producto estará libre de defectos de materiales y mano de obra por un período de 120 días desde la fecha de la compra original.

Si ocurre un defecto cubierto por esta garantía, My Arcade®, a su criterio, reparará o reemplazará el producto comprado sin costo o reembolsará según el precio original de compra. Si se necesita un reemplazo y su producto ya no está disponible, se puede reemplazar por un producto comparable, a entera discreción de My Arcade®.

Esta garantía no cubre el desgaste normal, el uso abusivo o inadecuado, las modificaciones, las alteraciones o cualquier otra causa no relacionada con los materiales o la mano de obra. Esta garantía no se aplica a productos usados para fines industriales, profesionales o comerciales.

Información de servicio

Para solicitar servicio para cualquier producto defectuoso conforme a la política de garantía de 120 días, comuníquese con Servicio al Cliente para obtener un número de autorización de devolución. My Arcade® se reserva el derecho de solicitar la devolución del producto defectuoso y el comprobante de compra.

NOTA: My Arcade® no procesará reclamaciones por defectos sin un número de autorización de devolución.

Línea directa de Servicio al Cliente

877-999-3732 (Solo EE. UU. y Canadá)
o 310-222-1045 (Internacional)

Correo electrónico de Servicio al Cliente

support@MyArcadeGaming.com

Sitio web

www.MyArcadeGaming.com



Salve un árbol, regístrese en línea

My Arcade® ha tomado la decisión ecológica de que todos sus productos se registren en línea. Esto ahorra la impresión de las tarjetas de registro en papel. Toda la información que necesita para registrar su reciente compra de My Arcade® está disponible en:

www.MyArcadeGaming.com/product-registration



