

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardar estas informaciones / Bewaar deze informatie
Behold denna information / Behold denne information / Pidã tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME À L'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUIST GEGKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI E ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U. DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUKA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SIE ALTIJD EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TAMÄN TUOTTEEN LAADUN, TARKISTA AINA TAMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA. JOTTA SAAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ("ACCLAIM") warrants to the original consumer purchaser that the Super Nintendo Game Pak ("PAK") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase.

If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ACCLAIM will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ACCLAIM, be repaired at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. Call (071) 3445000 for the amount of this charge. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or postal order, payable to ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase. This warranty does not affect your statutory rights.

For all information on this Game Pak or other Acclaim Game Paks, call The Acclaim "Hotline" at (071) 2251166.

Big Hurt™ is a registered trademark of Frank Thomas and licensed for use to Big Hurt Enterprises, Inc. Unauthorized use is strictly prohibited. Big Hurt Enterprises has granted a limited license to Acclaim Entertainment, Inc. Officially licensed by the Major League Baseball Players Association MLBPA Logo © MLBPA MSA. Developed by Iguana Entertainment. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

GEWAHRLEISTUNG

Acclaim Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mängel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen.

Zur Wahrnehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an der Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben.

Vertrieb durch: Acclaim Entertainment GmbH,
Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat.

Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec un justificatif d'achat à:

GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division ACCLAIM

31 Rue Louis Pasteur, 92200 Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim, vous pouvez consulter:

- Le minitel au 36-15 ACCLAIM
- Le vocal ACCLAIM au 36. 08. 25

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)
ACCLAIM ENTERTAINMENT SA garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, ACCLAIM ENTERTAINMENT SA soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Columbia Tristar Home Video

38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ACCLAIM ENTERTAINMENT SA ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

90 DAGEN GARANTIE

Super Nintendo Entertainment System SPELKASSETTE (PAL versie)
Acclaim garanteert de eerste konsument - koper/gebruiker, dat deze Super Nintendo Entertainment System Speelkassette (=speelkassette) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien overhoop toeh een defect optreedt dat gedekt wordt door onderhevige garantie, zal de distributeur, Columbia Tristar Home Video, de spelkassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Om van deze service gebruik te maken, retourneren u de kassette aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende getrankeerd aan met volledig aankoopbewijs (voorzien van officiële aankoopdatum), aan :

Columbia Tristar Home Video,
postbus 685, 1200 AR Hilversum, Nederland

Columbia Tristar Home Video

Opsterstraat 38, 38 Rue Souveraine, 1050 Brussels, Belgium
Speelkassettes welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden, en dit naar keuze van Columbia Tristar Home Video, tegen de buiten de garantie vallende kosten.

De hiervoor beschreven garantie geldt niet als de spelkassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongebruik, abnormal gebruik of indien veranderingen aan de spelkassette zijn aangebracht na de aanschaf.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questologicco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Acclaim Entertainment Ltd. di garantisce il prodotto acquistatore per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi prov-vederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non-funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilare in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:



ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.
Moreau House, 112-120
Brompton Rd., Knightsbridge,
London SW3 1JJ, England

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N. 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETA INFERIORE AI 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REPARAZIONE.

This product is exempt from classification under U.K. Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age ranges indicated.

PLAY BALL!

LOADING:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ Game Pak as described in your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ instruction manual.
3. Turn the power switch ON. When the Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ title screen appears, press the START BUTTON. You will then see the Game Setup Screen. This screen allows you to select from 5 game play modes and to set Main Options.

A NOTE ABOUT MOVING THROUGH FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL™ SCREENS: There are several different sets of options and settings to consider in the various game modes.

ON SCREEN HELP Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ features On-screen Help to make it easier to navigate the rich world of baseball available in the game. Control prompts appear wherever possible.

As a rule, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to scroll through/select options, lists/rosters, LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to change various option settings within a screen, and any button to select a player, team or option setting. Press the START BUTTON to return to a previous screen. Throughout this manual, "Press any button" means any button except the START BUTTON. Undo: If you make a mistake or wish to change a selection or option setting prior to game play, press the START BUTTON to return to the previous screen.

CONTROLS

BATTING



SWING

LEFT HANDED BATTER:
Push Ball: LEFT + B BUTTON
Pull Ball: RIGHT + B BUTTON

RIGHT HANDED BATTER:
Push Ball: RIGHT + B BUTTON
Pull Ball: LEFT + B BUTTON



BUNT

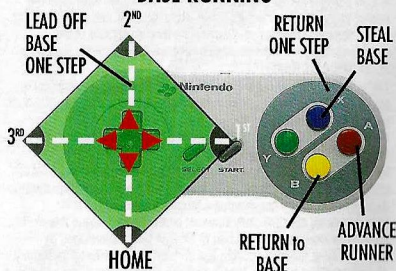
Direct Bunt: LEFT or RIGHT + A BUTTON



CHECKING YOUR SWING

To check your swing, release the B BUTTON before the swing is completed.

BASE RUNNING



ADVANCING RUNNERS

When the game situation forces base runners to advance, they do so automatically. To move multiple base runners, first advance one player, then advance any remaining base runners by again pressing the CONTROL PAD towards the desired base while pressing the X BUTTON. To return multiple base runners to a base, press the Y BUTTON plus the CONTROL PAD in the direction of the base.

Once a ball is put into play, the batter automatically advances towards first. Any additional bases must be manually taken by the player by using the X BUTTON and the CONTROL PAD. If you think you can stretch a double into a triple, you would press LEFT on the CONTROL PAD + X before your runner reached second.

RUN DOWNS

Try to evade pursuing infielders by using the CONTROL PAD and the X BUTTON to advance or the Y BUTTON to return to base, toggling between the two as needed.

LEADING OFF

To lead off base one step, press the LEFT TRIGGER and the CONTROL PAD towards the next base. To return one step, press the RIGHT TRIGGER and the CONTROL PAD towards the present base.

STEALING BASES

Attempt a stolen base by pressing the X BUTTON and the CONTROL PAD towards the next base during the pitcher's windup or delivery.

PITCHING

In Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, you select Pitch Location, Pitch Type and Pitch Speed.

Once you've made these decisions, simply press the B BUTTON to pitch the ball.



PICK OFF THROW

PITCH LOCATION: SELECTING PLATE QUADRANTS

For pitch location purposes, home plate is divided into three areas, each with a button designation:

- Y = Left side of the plate
- B = Center of the plate
- A = Right side of the plate



To select where a pitch will be thrown, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to move the ball on the Area Meter to the desired pitch location. Press the button for the desired area to select it, and press the area button again to initialize your selection. For example, if the ball is moved to the far right of the Area Meter and the B BUTTON is pressed, the ball will be thrown to the right side of area A.

INTENTIONAL WALKS

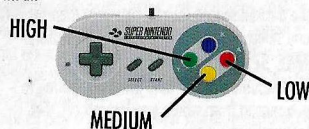
To intentionally walk a batter move the ball into the far right or left of the Area Meter. Repeat until you've thrown four balls.

PITCH TYPE

After selecting your pitch location, a display showing which pitches a particular hurler is capable of will appear. Press the button for the pitch you wish to throw.

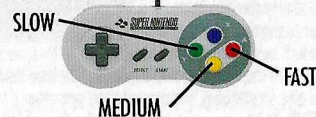
PITCH HEIGHT

After selecting Pitch Speed, choose the height you wish it to be thrown at.



PITCH SPEED

After selecting your pitch type, choose the speed you wish it to be thrown at.



FIELDER CONTROL: FIELDING RADAR



When batting or fielding, you will be using the fielding radar to track the position of the ball and players. The position of base runners is indicated by a small blue circle. The position of the ball is indicated by a small red circle. A fielder under user control appears as a white circle. Other fielders are indicated by a yellow circle. To switch player control to another fielder, press the X or Y BUTTON. The color of each player's circle will be exchanged.

FIELDING



MOVE FIELDER



DIVING CATCH

when ball is just out of reach



THROW BALL



SWITCH FIELDER CONTROL

to next closest player

MAIN OPTIONS

DIFFICULTY

Choose between Pro and All Star skill levels.

TIME OF DAY

This option allows you to choose a Day game, a Night game, or to have the computer make a Random choice.

STRIKE ZONE

Choose to play with the strike zone on screen by choosing ON.

EDIT TEAM NAME

To change a team name, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to move the highlight border to the desired team and select it. A new graphic will appear with the current team, a space for the new team name and an alphabet. To enter a letter, press the CONTROL PAD to move the highlight to the desired letter, then press any button to enter it. To delete a letter, highlight Delete with the CONTROL PAD, then press any button. When you've completed your new name, use the CONTROL PAD to highlight OK, then press any button.

PLAY MODES

In Exhibition, and Playoff Game modes, you can choose between two play modes, Quick Play or Regulation Play (9 innings.)

In Quick Play mode, it's one strike and you're out! Because of this Quick Play rule, foul balls do NOT count as strikes.

Note: Stats for Quick Play games will vary from those in Regulation Play.

Regulation Play follows the big league rules.

One Player Games: This pits you against a computer-controlled opponent. In Season play, Player One controls the team that goes through a season.

Two Player Games: Two players match skills and strategy. CPU vs. CPU: This mode allows you to select the team, then sit back and watch the fun unfold!

GAME TYPES

To select a particular game mode, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to select the desired game type, then press any button. Once you've selected a game mode, the options for that game type will appear.

EXHIBITION GAMES

An exhibition game is a perfect way for one or two players to sharpen playing skills w/o changing their stats or standings.

Step 1	Step 2	Step 3
Choose One	Choose Reg. Play	Use the D-pad to Highlight your choice. Next move to the Team Select Screen and choose your team & who will control it.
Two	Quick Play	



SELECTING TEAMS

To select a team, use the CONTROL PAD to highlight a team, then press any button. In a 1 Player game, you select both the team you wish to control and the team which the CPU will control. To choose your CPU-controlled opponent, make both your team selections as described above. In a 2 Player Exhibition game, each player selects a team. Both players can choose the same team, allowing for a true head-to-head test of skill! Players select teams as described above. To watch a CPU vs. CPU Exhibition Game, select teams as previously described.

STADIUM SELECTION

After you've selected your team the Stadium Select screen appears. You will see the home team stadium along with a list of other teams (home team is the bottom team). Press the D-PAD to scroll through the different stadiums and select your choice by pressing any button.

SEASON MODE

In Season mode, you will play as one team for an entire season as you battle towards a conference title, and, if you're good and get some breaks, the Championship!

SEASON TYPE

NEW SEASON

Choose between New Season and Resume Season. To start a new season, you must ERASE OLD SEASON information, press LEFT OR RIGHT on the D-PAD to highlight "YES" (erase season), or "NO" if you wish to preserve the current season.

SEASON LENGTH: STANDARD AND '95 SEASON PLAY

When you choose to start a New Season, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ gives you a choice between playing a Standard season schedule or an Adjusted '95 schedule. Once you make your choice, you can also choose the length of your season — Short or Full Season. After you select the desired season length, you must then set Play Mode and select your team as described previously.

RESUME SEASON

Highlight "Resume Season" and press any button to pick up a season from where you last left off. Set Play Mode options.

SAVING A SEASON GAME

In Season mode, you have the option of saving a completed game so you can pick up scheduled play later.

To save your game, view post-game screens by pressing any button. Highlight your choice and press any button. If you choose continue, you will then go to the season schedule where your next matchup will appear.

THE PLAYOFFS

In Playoff mode, the best team first plays the wild card team, while the CPU-controlled 2nd and 3rd best teams play each other. The winners then face off for the Conference title. After selecting Playoffs, you must set Players and Play Mode before you can choose which conference you wish to play in and whether you wish to select the various Playoff teams or have the computer do so.

A 1 Player game pits your first place team against CPU-controlled opponents through a playoff elimination ladder. A 2 Player playoff pits two human players against each other as they battle up the Playoff ladder to the top.

Only Player 1 selects a conference. To choose which conference to compete in, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD when Select Conference is highlighted to toggle between National and American. You will then have the option of choosing all the playoff teams yourself (User Select All), choosing only the team you will control (User Select Own), or having the computer select all the teams (Random Select). If you choose Random Select, you will go right to the Elimination Ladder screen which shows which teams must be beat in order to advance. If you select one of the User Select options, you will first go to the Select Playoff Teams screen.

SELECTING PLAYOFF TEAMS

In a 1 Player game, you would select the 1st place team in your conference and the computer would select the remaining 7 teams. In a 2 player game, player one first chooses the first place team, then player two chooses the Wild Card team. If User Select All was chosen, a player selects all the teams for the conference he is playing in. To select a team, use the CONTROL PAD to move the cursor associated with your player and standings place to the desired conference team, then press any button to select. That team will appear in the appropriate standings slot. Continue until all slots have a team. When you're done, press any button.

Once all players have set their teams, press any button to get to the playoff Elimination Ladder screen. When you're through viewing the Playoff Ladder, press any button to get to the Game Day screen.



HOME RUN DERBY

In this mode, you compete to see who can hit the most homers. Up to 10 players (5 from each Conference) compete in the Home Run Derby. Each batter is allowed 10 outs (any swing that doesn't result in a homer is an out in the Derby!) at an unlimited number of pitches. Batters are scored by the number of homers they swat.

CHANGING THE DERBY CONTESTANT ROSTER

To change control of each Derby contestant, highlight a particular contestant, then press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to toggle between 1P (player 1), 2P (player 2), CPU (computer control) and Empty. Highlighting Empty will remove the player in that slot from the contestant roster.

To substitute a different player for any Derby contestant, highlight the player you'd like to swap out and press any button. You will then see a list of teams. Scroll to a desired team and press any button. The Select Player screen will appear, displaying all players on that team in batting average order from highest to lowest. To select a player, highlight him and press any button. You will return to the Contestant Roster Screen, where the new player will appear in the chosen slot.

CLUTCH TIME

Once this mode is selected, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD to scroll through the scenarios to the desired one. To jump into action, press any button when the desired scenario is on screen.

MANAGING YOUR TEAM: PRE-GAME TEAM OPTIONS

Once you've selected a game type and made the appropriate decisions, it's time to set your pre-game team options.

PLAY BALL

Select Play Ball to begin a game before or after setting options.

DEFENSIVE FIELDER ADJUST

This option allows the player controlling the defense to change the positions of both infielders and outfielders, before or after play has begun. When this option is selected, the



current player positions will appear on a fielding display screen, along with a list of available adjustments. To make an adjustment, press UP or DOWN on the CONTROL PAD to move the highlight arrow to a desired adjustment option. You will see the current or default settings. To change a setting, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD. You will see the players on the display screen shift position.

OUTFIELD

DEPTH:

Standard: Default setting. Players play at standard/midfield depth.

Deep: Players play back two or three steps closer to the warning track.

Pulled In: Players play at shallow depth.

SHIFT:

Standard: Default setting. Players play their positions straight away.

Shift Left: Players shade a step or two to the left.

Shift Right: Players shade a step or two to the right.

INFIELD

DEPTH:

Standard: Default setting. The infield plays at standard depth.

Pulled In: Players play in a step or two.

Double Play: Double play depth places the Short Stop or the 2nd Baseman closer to 2nd base.

Corners Pulled In: The 1st and 3rd basemen shade in a step or two towards their bases.

Bunt: Typically, to defend against the bunt the first and third basemen shade in towards the plate, while the 2nd baseman shifts to cover 1st and the short stop covers second.

SHIFT:

Standard: Default setting. Players maintain their normal positions.

Cover Lines: 1st and 3rd basemen shift a step or two outwards to cover the foul lines.

Shift Left: Infield shifts left to defend against an anticipated hit by a right handed batter.

Shift Right: Infield shifts right to defend against an anticipated hit by a left handed batter.

LINE UP

A team roster lists all players. You can make changes to this line up before a game, or during a game via the Pause Options screen.

You can have players switch positions, but once a player is taken out of the game for a substitute, he cannot return.

STARTING LINE UP

Each team has a default starting line up made up of 9 players who normally start at their positions, but any player can be swapped into another's position or brought off the bench and into the line up in any position. To view your line up, highlight Line Up and press any button.

CHANGE BATTING ORDER

You can only make changes to the batting order before a game. To make changes, move the cursor to the player who occupies the position in the batting order you wish to change and press the X Button. Next, highlight the player you would like him to change places with and press the X BUTTON.

SWAP POSITIONS

To swap player positions in the starting line up, press UP or DOWN to cycle the highlight through them. Once a starting player is highlighted, press the A Button, then highlight the player you wish to swap positions with and press the A Button again.

SWAP/BENCH

To swap positions with a player on the bench, press the B Button to highlight a starting player. Highlight the player you wish to swap in and press the B Button. The players will exchange places. At the bottom of the screen are four option boxes: View Opposition, View Bench, Done and Cancel. Press the START BUTTON to cycle through the options. When the desired option is highlighted, press the A, B, X or Y BUTTON to access it.

THE BULLPEN

The bullpen screen can be accessed from the Team Options screen before a game starts or when a game is paused. This screen lists every pitcher on a team. The Bullpen screen is divided into three areas: On the Mound, Warming Up, and Available Roster.

ON THE MOUND

When you highlight Bullpen, you will see the default starting pitcher under On The Mound. Stats for the pitcher



on the mound include his current game stats. To view stats, press LEFT or RIGHT on the CONTROL PAD.

AVAILABLE ROSTER

A pitcher's current status/availability can be judged by his effectiveness percentage and the number of days of rest he has left. A pitcher at less than 100% is a risky choice.

WARMING UP

A pitcher who is warming up is removed from the Available Roster and appears next to one of the two warm up bullpen positions.

BULLPEN OPTIONS

Once Bullpen is selected, pressing the START BUTTON will cycle you between the options listed at the bottom of the screen, the Bullpen area and the Warm Up area. As in Line Up, you can select Done or Cancel to retain or cancel any changes to your Bullpen.

WARM UP PITCHER

When a pitcher is approaching his Average Pitches Per Game or is getting knocked around, it's time to warm up a reliever. Before entering a game, a relief pitcher must be warmed up in the bullpen. You can have up to two pitchers warming up at any time. The status of a pitcher warming up in the bullpen varies from Cold to Warm to Tired. When the meter shows a pitcher is Warm, he's at his optimal state of readiness. To start warming up a pitcher when the bullpen is empty, highlight the desired pitcher from your Available Roster and press the B BUTTON. If you wish to return a player in the bullpen to the available roster, highlight the appropriate Bullpen box with the START BUTTON, then press the B BUTTON. The pitcher will return to the roster, and the bullpen name will read "empty".

PLACE ON MOUND

To replace the pitcher currently on the mound with a warmed up replacement, move the highlight to the desired bullpen pitcher and press the A BUTTON. To bring in a pitcher without warming him up, highlight him in the Available Roster area and press the A BUTTON.

VIEW OPPOSING TEAM'S BULLPEN

To see your opponent's Bullpen, press the START BUTTON to cycle to this option, then press the A, B, X or Y BUTTON.

ADDITIONAL SEASON MODE OPTIONS

Season mode features extra season Schedule and Conference Standings options. To view any of these options, highlight it, then press any button.

PAUSE OPTIONS

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ features several Pause Options which are available at any time during gameplay, though not all pause options are available in all game types. To access these options, press the START BUTTON at any time to pause the game and bring up the Pause Options Screen. Press UP or DOWN on the CONTROL PAD to highlight the desired option, then press any button. You can then make any needed changes to the selected option.

LINE UP

This functions as it does in Pre-Game mode, letting you bring in pinch hitters, etc.

BULLPEN

Use this option to make pitching changes during game play (see Pre-Game options for details).

SCORE BOARD

Select this option to view the scoreboard with the current line score, the next 3 batters due up, and the current pitcher.

BOX SCORE

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ automatically keeps a box score of each game for you, complete with updated stats and all the inning-by-inning action.

GAME VIEWS

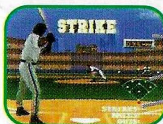
Depending on the action, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ allows you to switch between 2 game view modes.

FIELDING POV

When fielding a ball, the point of view automatically switches to an overhead 3/4 view of the field, allowing you to move your fielders to the appropriate spot in order to make a play.

BATTING/PITCHING POV

The Batting Point of View is the default POV used when either Batting or Pitching, and uses a position similar to what a home plate umpire would see.



PITCH SPEED
FIELDING RADAR
CURRENT COUNT

RAN AN DEN BALL! SPIEL LADEN:

1. Vergewissere Dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Lege das Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™-Game Pak in Dein SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ ein, wie im dazugehörigen Bedienungshandbuch beschrieben.
3. Schalte das Gerät EIN.

Wenn der Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™-Titelbildschirm erscheint, kannst Du START drücken. Nun gelangst Du zum Bildschirm für die Spieleinstellungen ("Game Setup"). Auf diesem Bildschirm kannst Du unter 5 Gameplay-Varianten auswählen und die Hauptoptionen ("Main Options") einstellen.

HINWEIS ZUM BEWEGEN AUF DEN FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL™-BILDSCHIRMEN: In den verschiedenen Spielmodi gibt es eine Reihe von unterschiedlichen Optionen und Einstellungen, die es zu berücksichtigen gilt.

On-Line-Hilfe Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ ist mit einer On-Line-Hilfe ausgestattet, damit Du Dich in der komplexen Baseball-Welt, die dieses Spiel bietet, besser zurechtfindest. Wo immer es möglich ist, erhältst Du Steuer-Auforderungen.

Grundsätzlich drückst Du den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um durch Optionen oder Listen zu scrollen, bzw. sie zu wählen, den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um die verschiedenen Optionseinstellungen auf einem Bildschirm zu verändern, und einen beliebigen Knopf, um einen Spieler, ein Team oder eine Optionseinstellung zu wählen. Mit START kannst Du jeweils den vorigen Bildschirm wieder aufrufen. Wenn Du in diesem Handbuch "Drücke einen beliebigen Knopf" liest, so ist damit irgendein Knopf außer START gemeint.

Rückgängig machen: Hast Du einen Fehler gemacht, oder möchtest Du vor dem Gameplay eine Auswahl oder Optionseinstellung ändern, so drücke START, um zum vorhergehenden Bildschirm zurückzukehren.

SCHLAGSTEUERUNG BATTING



SCHWUNG:

- Linkshänder:
Ball drücken: LINKS + KNOPF B
Ball Ziehen: RECHTS + KNOPF B
- Rechtshänder:
Ball drücken: RECHTS + KNOPF B
Ball ziehen: LINKS + KNOPF B



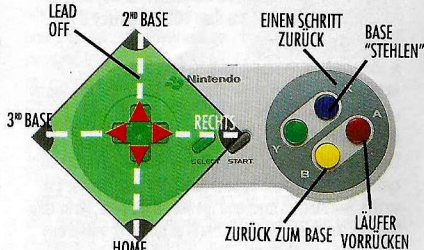
BUNT
Direkter Bunt: LINKS
oder RECHTS + KNOPF A



DEN SCHWUNG ÜBERPRÜFEN

Lasse KNOPF B los, bevor Du den Schwung zu Ende führst, um Deinen Schwung zu überprüfen.

RENNEN DER LÄUFER:



LÄUFER VORRÜCKEN LASSEN

Wenn Base-Läufer aufgrund der Spielsituation zum Vorrücken gezwungen sind, tun sie dies automatisch. Um mehrere Base-Läufer weiterzubewegen, rückst Du erst einen vor und dann die anderen (falls vorhanden), indem Du erneut den R-KNOPF in Richtung des gewünschten Base bestätigst, während Du KNOPF X gedrückt hältst. Um mehrere Base-Läufer zum Base zurückzubewegen, drückst Du KNOPF Y und den R-KNOPF in Richtung des Base. In jedem Fall müßt Du die einzelnen Läufer separat steuern.

Nachdem der Ball ins Spiel gebracht worden ist, rennt der Schlagmann automatisch zum ersten Base. Die weiteren Bases müssen vom Spieler mit Hilfe von KNOPF X und dem R-KNOPF manuell angesteuert werden. Um einen Läufer weiterrennen zu lassen, ohne an einem Base stehenzubleiben, drückst Du die entsprechenden Knöpfe für das nächste Base, bevor er an dem ankommt, auf das er gerade zurennet. Wenn Du z.B. glubst, Du könntest nicht nur zwei sondern sogar drei Bases erreichen, dann drücke den R-KNOPF LINKS und KNOPF X, bevor Dein Läufer das zweite Base erreicht.

RUN DOWNS

Versuche, Deinen Verfolger im Feld zu entkommen, indem Du den R-KNOPF und KNOPF A drückst, um weiterzulaufen, oder KNOPF B, um zum Base zurückzukehren. Du kannst zwischen diesen beiden Bewegungen hin- und herschalten.

LEAD OFF

Um einen Spieler einen Schritt vom Base weg und näher an das nächste Base zu rücken, drückst Du KNOPF L und den R-KNOPF in Richtung des nächsten Base. Um wieder einen Schritt zum Base zurückzugehen, drückst Du KNOPF R und den R-KNOPF zu dem Base hin, von dem Du startest.

EN BASE STEHLEN

Du kannst ein "stolen base" versuchen, indem Du KNOPF X und die jeweilige Richtung auf dem R-KNOPF drückst, während ein Pitcher zum Wurf ansetzt oder ihn ausführt.

DER PITCH



ZUM WURF ANSETZEN

PITCH-STEUERUNG ("PITCH CONTROL") SIMULATIONSMODUS

Im Simulationsmodus bestimmst Du Pitchrichtung, Pitchart und Pitchgeschwindigkeit. Nachdem Du diese Einstellungen vorgenommen hast, drückst Du einfach KNOPF B, um den Ball zu werfen. Alle anderen kannst Du dem Pitcher überlassen.

Pitchrichtung: Quadranten des Schlagmahls auswählen ("Pitch Location")

Um die Pitchrichtung zu bestimmen, ist das Schlagmal (Homeplate) in drei Abschnitte eingeteilt, wobei jedem ein Knopf zugewiesen ist:

Y = Linke Seite des Schlagmahls

B = Mitte des Schlagmahls

A = Rechte Seite des Schlagmahls

Um zu bestimmen, welche Richtung der Pitch nehmen soll, drückst Du den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um den Ball auf dem Gebietsanzeiger ("Area Meter") zum gewünschten Zielpunkt des Pitches zu bewegen. Drücke den Knopf für den gewünschten Abschnitt des Schlagmahls, um diesen auszuwählen, und betätige den Knopf erneut, um Deine Wahl zu bestätigen. Wenn Du zum Beispiel den Ball auf dem Gebietsanzeiger ganz nach rechts bewegst und KNOPF B drückst, wird der Ball zur rechten Seite im Abschnitt A des Schlagmahls geworfen.

ABSICHTLICHE WALKS

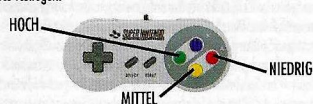
Um einen Schlagmann absichtlich zum ersten Base vorrücken zu lassen (dies bietet sich an, wenn es sich bei dem Schlagmann um einen gefährlichen Läufer handelt), bewegst Du den Ball zum Küstchen ganz rechts oder ganz links auf dem Gebietsanzeiger und drückst den Knopf für den entsprechenden Abschnitt des Schlagmahls. Wenn Du zum Beispiel einen rechtschändigen Schlagmann vorrücken lassen möchtest, bewege den Ball ganz nach rechts, und drücke zweimal KNOPF A. Dies wiederholst Du so oft, bis Du vier Bälle geworfen hast.

PITCHART ("PITCH TYPE")

Nach der Wahl der Pitchrichtung erscheint eine Anzeige mit den Pitcharten, die der entsprechende Werfer ausführen kann. Drücke den Knopf für den Pitch Deiner Wahl.

PITCHHÖHE ("PITCH HEIGHT")

Nach der Wahl der Pitchgeschwindigkeit kannst Du die Höhe Deines Pitches festlegen.



PITCHGESCHWINDIGKEIT ("PITCH SPEED")
Hast Du die Pitchart bestimmt, wählst Du nun die Geschwindigkeit.

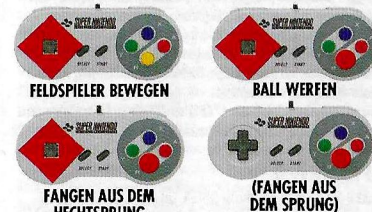


STEUERUNG DER FELDMANNSCHAFT FELDANSICHT: DER FELDRADAR

Die Position der Basenläufer (Baseläufer) wird durch einen kleinen blauen Kreis angezeigt. Ein kleiner roter Kreis steht für die Position des Balls. Ein Feldspieler, der gesteuert wird, ist als weißer Kreis dargestellt, und die anderen Feldspieler werden durch gelbe Kreise angezeigt. Um einen anderen Feldspieler zu steuern, drückst Du KNOPF A. Dann ändern sich die Farben der Spielerkreise entsprechend. Wenn ein Spieler den Ball fängt, wird sein Kreis rot, was bedeutet, daß er nun die Ballkontrolle hat.



DIE FELDMANNSCHAFT



FANGEN AUS DEM HECHTSPRUNG
(wenn der Ball schon fast außer Reichweite ist)

(FANGEN AUS DEM SPRUNG)

HAUPTOPTIONEN SCHWIERIGKEITSGRAD ("DIFFICULTY")

Wähle zwischen der Profi- und der All-Star-Schwierigkeitsstufe.

TAGESZEIT ("TIME OF DAY")

Mit diesen Optionen kannst Du ein Tages- oder Nachtspiel wählen oder den Computer willkürlich entscheiden lassen.

SCHLAGZONE ("STRIKE ZONE")

Wähle "ON" (EIN), damit die Schlagzone auf dem Bildschirm erscheint. Um ohne Schlagzone zu spielen, wählst Du "OFF" (AUS).

MANNSCHAFTSNAMEN ÄNDERN ("EDIT TEAM NAME")

Wenn Du einen Mannschaftsnamen ändern willst, markierst Du einfach mit dem R-KNOPF OBEN oder UNTEN das



Team Deiner Wahl und wählst es. Nun erscheint eine neue Abbildung mit der ausgewählten Mannschaft, Platz für den neuen Mannschaftsnamen und einem Alphabet. Um einen Buchstaben einzugeben, markierst Du ihn mit Hilfe des R-KNOPFS und drückst dann einen beliebigen Knopf. Die eingegebenen Buchstaben erscheinen in der Anzeige "New Name" (Neuer Name). Wenn Du einen Buchstaben löschen willst, markierst Du mit Hilfe des R-KNOPFS "Delete" (Löschen) und drückst einen beliebigen Knopf. Dadurch wird der letzte Buchstabe gelöscht. Hast Du den neuen Namen eingegeben, dann markiere mit dem R-KNOPF "OK", und drücke einen beliebigen Knopf.

Nachdem Du die Optionen eingestellt und eine Spielart gewählt hast, wähle den Arcade- oder den Simulationsmodus.

SPIELMODI

Bei den Freundschafts- und Playoff-Spielmodi kannst Du zwischen zwei Spielmodi wählen, und zwar dem schnellen Spiel und dem regelgerechten Spiel mit 9 Innings.

Im schnellen Spiel ("Quick Play") scheidet ein Spieler bereits nach einem Strike aus! Aufgrund dieser besonderen Schnellspielregel werden Foul-Bälle NICHT als Strikes gezählt. Hinweis: Im schnellen Spiel unterscheiden sich die Statistiken von denen des regelgerechten Spiels.

Das regelgerechte Spiel ("Regulation Play") richtet sich nach den offiziellen Regeln der Major League.

Ein-Spieler-Modus ("One Player") Diese Option konfrontiert Dich mit einem computergesteuerten Gegner. In einem Saisonspiel steuert Spieler Eins die Mannschaft, die eine Saison durchspielt.

Zwei-Spieler-Modus ("Two Player") Hierbei messen zwei Spieler ihre Fähigkeiten und ihre Strategie. Die Heimmannschaft wird im Zwei-Spieler-Modus willkürlich bestimmt.

Computer gegen Computer ("CPU vs CPU") In diesem Spielmodus kannst Du die Mannschaft auswählen und Dich dann zurücklehnen, um Dir den Spaß in Ruhe anzuschauen.

SPIELARTEN

Drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Spielart auszuwählen, und drücke dann einen beliebigen Knopf. Nach der Wahl der Spielart erscheinen die Optionen für das jeweilige Spiel.

FREUNDSCHAFTSSPIELE

Im Freundschaftsspiel haben ein oder zwei Spieler die Möglichkeit, ihre Fähigkeiten zu verbessern, ohne ihre Statistiken oder ihren Mannschaftsplatz zu ändern. Die zwei Spieler können dabei sogar dasselbe Team wählen!

AUSWAHL DER MANNSCHAFTEN

Um eine Mannschaft auszuwählen, markierst Du sie mit dem R-KNOPF und drückst dann einen beliebigen Knopf.

Schritt 1	Schritt 2	Schritt 3
Wähle "One" (Ein Spieler), (Zwei Spieler) oder Computer gegen	Wähle ein regelgerechtes oder schnelles Spiel	Markiere Deine Wahl mit Hilfe des R-KNOPFS. Gehe dann zum Mannschaftsauswahlbildschirm, wähle Dein Team, und lege fest, wer es steuern soll.

Im Ein-Spieler-Modus wählst Du sowohl die Mannschaft, die Du steuerst, als auch die vom Computer gesteuerte

Mannschaft. Um gegen einen computergesteuerten Gegner zu spielen, wählst Du beide Mannschaften, wie oben beschrieben. Im Zwei-Spieler-Freundschaftsspiel wählt jeder Spieler eine Mannschaft aus. Es ist auch möglich, daß beide Spieler die gleiche Mannschaft wählen, damit ein wirklich ausgeglichener Zweikampf stattfindet. Um ein Spiel "Computer gegen Computer" anzuschauen, wähle die Mannschaften aus, wie zuvor beschrieben.

WAHL DES STADIONS

Nachdem Du Deine Mannschaft ausgewählt hast, siehst Du den Stadionauswahlbildschirm mit dem Stadion der Heimmannschaft und eine Liste aller anderen Mannschaften. (Die Heimmannschaft steht ganz unten.) Du kannst auch in einem anderen Stadion spielen, indem Du mit dem R-KNOPF durch die Stadione der verschiedenen Mannschaften scrollst. Markiere das gewünschte Stadion, und drücke zur Bestätigung einen beliebigen Knopf.

SAISONMODUS

Im Saisonmodus übernimmst Du eine Mannschaft für die gesamte Saison und kämpfst um den Titel in der Liga oder, wenn Du gut genug bist, sogar um die Meisterschaft!

SAISONART NEUE SAISON

Wähle "New Season" (Neue Saison) oder "Resume Season" (Alte Saison fortsetzen).

Um eine neue Saison zu beginnen, müssen sämtliche Informationen der alten Saison gelöscht werden. Du mußt also "Erase Old Season" (Alte Saison löschen) wählen. Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um "YES" (Ja) zu markieren und die Informationen zu löschen. Mechtest Du die gegenwärtige Saison nicht löschen, so wähle "NO" (Nein).

LÄNGE DER SAISON: STANDARD UND '95ER SAISON

Entscheidest Du Dich dafür, eine neue Saison zu beginnen, bietet Frank Thomas "Big Hurt" Baseball® Dir die Wahl zwischen einer Standard Saison und einer umstrukturierten '95er Saison. Nachdem Du diese Wahl getroffen hast, kannst Du auch die Länge der Saison festlegen, und zwar eine kurze ("Short"), mittellange ("Medium") oder komplette ("Full") Saison. Nachdem Du die Saisonlänge bestimmt hast, kannst Du Spielmodus, Spielart und eine Mannschaft aussuchen, wie oben beschrieben.

ALTE SAISON FORTSETZEN

Mächstest Du die gegenwärtige Saison dort wieder aufnehmen, wo Du beim letzten Mal aufgehört hast, so markiere "Resume Season" (Alte Saison fortsetzen) und drücke einen beliebigen Knopf.

EIN SAISONSPIEL SICHERN ODER ERNEUT SPIELEN

Im Saisonmodus kannst Du ein beendetes Spiel sichern, um den Spielplan zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen. Du kannst es auch noch einmal spielen. Durch das Sichern eines Spiels werden die gegenwärtigen Spielergebnisse gespeichert und die Saisonstatistiken auf den neuesten Stand gebracht. Mit einer Wiederholung kannst Du noch einmal mitten ins Spiel einsteigen und das Spiel, das Du gerade beendet hast, erneut spielen. Um ein Spiel zu sichern oder zu wiederholen, schautst Du Dir durch Drücken eines beliebigen Knopfes einfach die verschiedenen

Bildschirme an, die nach einem Spiel auftauchen. So kommst Du zum Sichern/Wiederholen-Bildschirm. Bist Du dort angelangt, so hast Du die Wahl, Dein letztes Spiel zu sichern oder es noch einmal zu spielen. Markiere Deine Wahl, und drücke einen beliebigen Knopf. Entscheidest Du Dich für die Wiederholung, dann kommst Du zum Spieltag-Bildschirm. Danach kommst Du die Spiel-Mannschaftsoptionen einstellen.

DIE PLAYOFF-RUNDE

Im Playoff-Modus tritt zunächst die beste Mannschaft gegen die Wild Card-Mannschaft an, während der Computer das Spiel der zweitbesten gegen die drittbeste Mannschaft austrägt. Die Gewinner dieser Begegnungen kämpfen dann um die Liga-Meisterschaft.

Nachdem Du Dich für die Playoff-Option entschieden hast, wählst Du Spielmodus, Spieler und Spielart, bevor Du entscheidest, in welcher Liga Du spielen willst und ob Du selbst oder der Computer die einzelnen Playoff-Mannschaften auswählen soll.

Im Ein-Spieler-Modus kämpfst sich Deine beste Mannschaft gegen die Computermannschaften durch die Playoff-Ausschlußrunde. Im Zwei-Spieler-Playoff-Modus treten Du und Dein Spielgegner am Computer gegeneinander an und versuchen, durch die Playoff-Runde bis nach ganz oben zu kommen. Im

Zwei-Spieler-Modus treten beide Spieler in derselben Liga an, bis die Meisterschaft erreicht wird. Der Verlierer eines Zwei-Spieler-Playoff-Spiels hat die Möglichkeit, als nächste gegenereine Mannschaft in der Playoff-Runde weiterzuspielen. Ansonsten spielt der Computer gegen den Gewinner. Mechtest Du Dir eine ganze vom Computer ausgetragene Playoff-Runde anschauen, so wähle den Computer-gegen-Computer-Modus ("CPU vs CPU").

Nur Spieler 1 trifft die Ligawahl. Um zu entscheiden, in welcher Liga Du antreten willst, drückst Du den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, wenn die Option "Select Conference" (Ligawahl) markiert ist, um die National oder die American Conference auszuwählen. Dann hast Du die Option, alle Playoff-Mannschaften selbst auszuwählen ("User Select All"), nur die Mannschaft auszuwählen, die Du steuerst ("User Select Own"), oder alle Mannschaften vom Computer auszuwählen zu lassen ("Random Select"). Entscheidest Du Dich für letztere Option, so kommst Du direkt zum Bildschirm für die Playoff-Ausschlußrunde. Darauf siehst Du, welche Mannschaften welche besiegen müssen, um weiterzukommen, und auf wen sie anschließend treffen. Der Bildschirm wird nach jeder Begegnung aktualisiert. Wählst Du eine der beiden anderen Optionen, dann erscheint zunächst der Playoff-Mannschaftsauswahlbildschirm ("Select Playoff Teams").

AUSWAHL DER PLAYOFF-MANNSCHAFTEN

Wann Du Dich für die Option "User Select Own" entschieden hast, wählt jeder Spieler nur die Mannschaft, die er steuern möchte. Im Ein-Spieler-Modus wählst Du die Mannschaft auf dem ersten Platz in Deiner Liga, während der Computer die restlichen Mannschaften aussucht. Im Zwei-Spieler-Modus bestimmt der Computer, welcher der beiden Spieler zuerst eine Mannschaft aussucht. Der Spieler, der zuerst die Wahl treffen darf, übernimmt die Mannschaft auf dem ersten Platz, während der andere Spieler die Wild Card-Mannschaft steuert (oder, wenn Du dies mechtest, die auf dem zweiten oder dritten Platz).

Um eine Mannschaft auszuwählen, bewegst Du den Cursor für Deinen Spieler und Deinen Mannschaftsplatz mit dem R-KNOPF auf die

gewünschte Ligamannschaft und triffst dann mit einem beliebigen Knopf Deine Wahl. Die Mannschaft erscheint daraufhin auf ihrem entsprechenden Platz. Fahre damit so lange fort, bis allen Playoffs einen beliebigen Knopf zugewiesen wurden. Bist Du damit fertig, drücke einen beliebigen Knopf. Nachdem alle Spieler ihre Mannschaften ausgesucht haben, gelangst Du durch Drücken eines beliebigen Knopfes zum Bildschirm für die Playoff-Ausschlußrunde. Nachdem Du Dir dieses angeschaut hast, drücke einen beliebigen Knopf, um zum Spieltag-Bildschirm ("Game Day") zu gelangen.

HOMERUN-DERBY

Ziel des Wettkampfes in diesem Modus ist es, die meisten Homeruns zu erlangen. Bis zu zehn Spieler (fünf aus jeder Liga) nehmen an einem solchen Homerun-Derby teil. Jeder Schlagmann darf zehn Outs einstecken (Im Derby ist jeder Schwung, der nicht zu einem Homerun führt, ein Out!), wobei die Anzahl der Pitches nicht begrenzt ist. Die Schlagmänner werden anhand der Homeruns, die sie abschlagen, gewertet.

ÄNDERUNG DER TEILNEHMER AM HOMERUN-DERBY

Um die Steuerung eines bestimmten Teilnehmers am Homerun-Derby zu ändern, markiere diesen und drücke dann den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um zwischen den Optionen "1P" (Player 1 = Spieler 1), "2P" (Spieler 2), "CPU" (Computersteuerung) und "Empty" (Leer) hin und her zu schalten. Wenn Du die Option "Empty" wählst, streichst Du den Spieler auf diesem Platz von der Teilnehmerliste.

Um einen Teilnehmer am Homerun-Derby gegen einen anderen Spieler auszutauschen, markiere den Spieler, den Du auswechseln mechtest, und drücke einen beliebigen Knopf. Daraufhin erscheint eine Liste der Mannschaften. Scrolle zur gewünschten Mannschaft, und drücke einen beliebigen Knopf. Nun siehst Du den Spielerauswahl-Bildschirm ("Select Player") mit allen Spielern dieser Mannschaft, und zwar ihrem Können nach, vom besten bis zum schwächsten. In den Statistiken findest Du den Namen des Spielers, seine Nummer, seine durchschnittliche Schlagzahl, seine Homeruns in der vorigen Saison und alle Homeruns seiner Karriere. Um einen Spieler auszuwählen, markiere ihn, und drücke einen beliebigen Knopf. Du kehst dann zum Bildschirm mit den Teilnehmern am Derby zurück, auf dem der neue Spieler auf dem gewählten Platz erscheint.

"CLUTCH TIME" (HART AUF HART)

Dann gelangst Du zum Szenarienbildschirm, auf dem jedes Szenarium genau beschrieben wird. Drücke den R-KNOPF LINKS oder RECHTS, um sie durchzugehen. Mechtest Du in Aktion treten, dann drücke einen beliebigen Knopf, während das gewünschte Szenarium auf dem Bildschirm erscheint.

DIE LEITUNG DEINER MANNSCHAFT: SPIEL-MANNSCHAFTSOPTIONEN

Nachdem Du eine Spielart gewählt und die entsprechenden Entscheidungen getroffen hast, solltest Du die Spiel-Mannschaftsoptionen einstellen. Um eine Option auszuwählen, markiere sie, und drücke dann einen beliebigen Knopf.

RAN AN DEN BALL

Wähle diese Option, um vor oder nach dem Einstellen der Optionen ein Spiel zu beginnen.



ANORDNEN DER VERTEIDIGUNG

Bei allen Spielarten, außer beim Homerun-Derby und in der Schlagübung, kannst Du mit dieser Option die Verteidigung steuern, um sowohl die Positionen der Außenfeld- als auch der Innenfeldspieler zu ändern, und zwar vor oder nach Spielbeginn. Wenn Du diese Option wählst, erscheint eine Anzeige des Feldes mit den gegenwärtigen Spielerpositionen zusammen mit einer Liste der zur Verfügung stehenden Änderungen. Um eine Änderung vorzunehmen, drücke den R-KNOPF OBEN oder UNTEN, und bewege so die Markierung auf die gewünschte Option. Daraufhin erscheinen die aktuellen oder die Standardeinstellungen. Um eine Einstellung zu ändern, drückst Du den R-KNOPF LINKS oder RECHTS. Nun wechseln die Spieler auf der Anzeige ihre Positionen.



AUSSENFELD

STELLUNG (Outfield DEPTH):

Standardeinstellung ("Standard"): Die Außenfeldspieler stehen auf den normalen Stellungen (Mittelfeld).

Tief ("Deep"): Die Spieler spielen zwei bis drei Schritte näher an der Mauer.

Hereingezogen ("Pulled In"): Die Spieler spielen in flacherer Aufstellung.

VERRÜCKEN:

Standardeinstellung ("Standard"): Die Spieler nehmen direkt ihre Positionen ein.

Nach links rücken ("Shift left"): Die Spieler gehen ein bis zwei Schritte nach links.

Nach rechts rücken ("Shift right"): Die Spieler gehen ein bis zwei Schritte nach rechts.

INNENFELD

STELLUNG ("Infield DEPTH"):

Standardeinstellung ("Standard"): Die Innenfeldspieler stehen auf den normalen Stellungen.

Hereingezogen ("Pulled In"): Die Spieler treten ein oder zwei Schritte ins Feld hinein.

Doppelspiel ("Double Play"): Beim Doppelspiel werden der Shortstop und der zweite Baseman näher an das zweite Base herangerückt.

Hereingezogene Ecken ("Corners Pulled In"): Wenn die Chance auf einen Abschlag an den Foullinien besteht, gehen der 1. und der 3. Baseman ein oder zwei Schritte auf ihre Basen zu.

"Bunt": Die typische Verteidigung gegen einen Bunt besteht darin, den 1. und 3. Baseman etwas in Richtung Wurfmal zu bewegen, während der 2. Baseman seine Stellung so verändert, daß er den 1. Baseman deckt. Der Shortstop sollte hierbei bei den 2. Baseman decken.

VERRÜCKEN

Standardeinstellung ("Standard"): Die Spieler stehen auf ihren normalen Positionen.

Linien decken ("Cover Lines"): Der 1. und der 3. Baseman rücken ein oder zwei Schritte nach außen, um die Foullinien zu decken.

Nach links rücken ("Shift left"): Das Innenfeld rückt nach links, um Schutz gegen den Schlag eines rechtshändigen Schlaglers zu bieten.

Nach rechts rücken ("Shift right"): Das Innenfeld rückt nach rechts, um Schutz gegen den Schlag eines linkshändigen Schlaglers zu bieten.

AUFSTELLUNG

Eine Mannschaftsaufstellung umfaßt alle Spieler, einschließlich der Pitcher. Du kannst jederzeit während des Spiels Deine Aufstellung auf den Bildschirm bringen und verändern, indem Du den Pausen-Optionsbildschirm aufrufst. Die Spieler können ihre Positionen wechseln, aber sobald ein Spieler aus dem Spiel genommen und gegen einen anderen ausgewechselt wird, kann er nicht mehr ins Spiel zurückkehren.

ANFANGSAUFSTELLUNG

Jede Mannschaft hat eine Standardaufstellung mit neun Spielern auf ihren normalen Positionen, aber jeder Spieler kann mit einem anderen die Position tauschen, oder Reserverspieler können von der Bank in eine beliebige Position in der Aufstellung eingewechselt werden. Um Deine Aufstellung einzusehen, markiere die entsprechende Option ("Line Up"), und drücke einen beliebigen Knopf.

VERÄNDERN DER SCHLAGFOLGE

Um Veränderungen der Schlagfolge vorzunehmen, bewegst Du den Cursor zu dem Spieler, der auf der Position in der Schlagfolge steht, die Du ändern möchtest, und drückst KNOFF X. Als nächstes markierst Du den Spieler, mit dem der andere Spieler in der Schlagfolge tauschen soll, und drückst KNOFF X.

SPIELER AUSWECHSELN

Wenn Du einen neuen Spieler auf eine bestimmte Position einwechseln möchtest, drücke KNOFF B, um den Ausgangsspieler auf dieser Position zu markieren. Markiere den Spieler, den Du auf die gewählte Position setzen willst, und drücke KNOFF B. Nun tauschen die beiden Spieler ihre Plätze. Unten auf dem Bildschirm siehst Du vier Optionen: "View Opposition" (Gegner ansehen), "View Bench" (Reservebank ansehen), "Done" (Fertig) und "Cancel" (Rückgängig machen). Mit START markierst Du durch diese Optionen gehen. Ist die gewünschte Option markiert, rufst Du sie mit KNOFF A, B, X oder Y auf.

DER BULLPEN-BILDSCHIRM

Zum Bullpen-Bildschirm kommst Du vom Mannschaftsoptionsbildschirm vor Beginn eines Spiels oder wenn ein Spiel unterbrochen wird. Dieser Bildschirm zeigt Dir alle Pitcher einer Mannschaft an. Der Bullpen-Bildschirm ist in vier Abschnitte unterteilt: "Am Wurf", "Aufwärmen", "Reserve" und "Im Feld".

AM WURF

Wenn Du die Option "Bullpen" markierst, siehst Du den ersten Pitcher gemäß der Standardeinstellung unter der Bezeichnung "On The Mound" (Am Wurf). In einem Saisonspiel wechselt dieser Pitcher automatisch in der Rotation mit den anderen Pitchern. Die Statistiken für den Pitcher am Wurf zeigen seine aktuellen Spielstatistiken sowie die Statistiken für seine Sportlerkarriere und die aktuelle Saison. Um die Statistiken einzusehen, drücke den R-KNOFF LINKS oder RECHTS. Mchtest Du einen anderen Pitcher an den Anfang setzen, so findest Du hierzu weitere Informationen



im Abschnitt "Pitcher auswechseln".

BULLPEN-OPTIONEN

Pitcher aufwärmen

Wenn ein Pitcher sich seiner durchschnittlichen Anzahl von Pitches pro Spiel nähert oder stark an Form verliert, ist es an der Zeit, einen Ersatzmann aufzuwärmen. Bevor ein Ersatzmann ins Spiel kommen kann, muß er sich im Bullpen aufwärmen. Maximal zwei Ersatzspieler können sich gleichzeitig aufwärmen. Der Zustand eines Pitchers im Bullpen, der sich aufwärmt, geht von kalt ("Cold") über warm ("Warm") zu müde ("Tired") über. Wenn die Anzeige auf "warm" steht, hat der Pitcher seinen optimalen Zustand erreicht. Um einen Pitcher aufzuwärmen, wähle den gewünschten Pitcher aus Deiner Mannschaftsaufstellung (oder wähle einen der Pitcher auf dem Feld, wenn Du dies möchtest), und drücke KNOFF B. Daraufhin taucht dieser Pitcher im Bullpen auf und wärmt sich dort auf, bis er ins Spiel gebracht oder aus dem Bullpen herausgenommen wird.

AN DEN WURF STELLEN

Um einen Pitcher, der gerade am Wurf steht, durch einen aufgewärmten Reserverspieler zu ersetzen, bewege die Markierung auf den jeweiligen Pitcher im Bullpen, und drücke KNOFF A. Nun erscheint der neue Pitcher am Wurf, und der andere geht zurück in den Reservebereich. Um einen Pitcher ohne Aufwärmzeit einzuwechseln, markierst Du ihn im Reservebereich und drückst KNOFF A.

Ansicht des gemischten Bullpens

Drücke START, um zu der entsprechenden Option zu wechseln, und dann KNOFF A, B, X oder Y.

Statistiken

Im Saison- oder Playoff-Spiel werden die Daten eines Pitchers ständig aktualisiert, um seine Leistung widerzuspiegeln.

ZUSÄTZLICHE OPTIONEN IM SAISONMODUS

Im Saisonmodus stehen Dir außerdem die folgenden Optionen zur Verfügung: "Schedule" (Spielplan) und "Conference Standings" (Tabelle). Um zu einer dieser Optionen zu gelangen, markiere diese, und drücke einen beliebigen Knopf.

Spielplan ("Schedule")

Um durch den Spielplan-Kalender zu blättern, drücke KNOFF RECHTS, um einen Monat weiterzugehen, und KNOFF LINKS, um rückwärts zu scrollen.

Tabelle ("Conference Standings")

Mit dieser Option siehst Du die Plazierungen der Mannschaften in jeder Liga.

PAUSENOPTIONEN

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball® bietet Dir mehrere Pausenoptionen, die jederzeit während des Spiels aufgerufen werden können (allerdings stehen nicht in allen Spielarten sämtliche Pausenoptionen zur Verfügung). Drücke START, um das Spiel anzuhalten und den Pausen-Optionsbildschirm aufzurufen. Drücke den R-KNOFF OBEN oder UNTEN, um die gewünschte Option zu markieren, und danach einen beliebigen Knopf. Nimm dann an der ausgewählten Option die gewünschten Änderungen vor. Durch Drücken von START gelangst Du zum Pausen-Optionsbildschirm zurück. Nachdem Du alle Optionen eingestellt hast, drücke START erneut, um das Spiel wieder aufzunehmen.

AUFSTELLUNG ("LINE UP")

Diese Option funktioniert genauso wie im Spielmodus.

BULLPEN

Benutze diese Option, um während des Spiels Pitch-Änderungen vorzunehmen.

ANZEIGETADEL ("SCORE BOARD")

Wähle diese Option, um Dir die Anzeigetafel mit den aktuellen Punktwerten anzusehen.

PUNKTESTAND ("BOX SCORE"):

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball® erstellt für jedes Spiel automatisch einen Punktestand, einschließlich aktueller Statistiken und Spielverlauf, Inning für Inning.

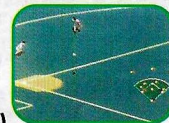
SPIELFEATURES

SPIELANSICHTEN

Je nach der aktuellen Situation kannst Du in Frank Thomas "Big Hurt" Baseball® zwischen zwei Spielansichtsmodi umschalten.

FELDANSICHT (FIELDING POV)

Wenn ein Ball ins Feld geschlagen wird, schaltet das Spiel automatisch auf eine Dreiviertelansicht des Feldes von oben um, so daß Du Deine Feldspieler an die gewünschte Position bewegen kannst.



SCHLAG-/WURFANSICHT (BATTING/PITCHING POV)

Die Schlagperspektive ist die Standardeinstellung beim Schlagen oder Werfen und stellt in etwa das dar, was der Homeplate-Schiedsrichter sehen kann.

DER SPIELBILDSCHIRM



SCHLAG GESCHWINDIGKEIT

FELD RADAR

AKTUELLER STAND



JOUEZ LE JEU!

CHARGEMENT:

1. Assurez-vous que votre console est éteinte (OFF).
2. Insérez la cartouche de jeu Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ en suivant les instructions du manuel de votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Allumez votre console (ON).

Lorsque l'écran titre de Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez ainsi l'écran de Configuration du jeu (Game Setup). Cet écran vous permet de choisir entre 7 modes de jeu et de régler les Options principales (Main options).

REMARQUE SUR LES ÉCRANS DE Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™: différents types d'options et de configurations peuvent être utilisés dans les différents modes de jeu.

Aide à l'écran. Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ a une option "Aide" (Help) intégrée qui facilite votre évolution dans le monde passionnant du baseball dépeint dans ce jeu. Les prompts de commande apparaissent très souvent.

En général, il vous faut appuyer sur le CONTROL PAD vers le haut ou vers le bas pour faire défiler les options, les listes et les sélectionner, appuyer sur le CONTROL PAD vers la gauche ou vers la droite pour modifier les différentes options à l'écran ou bien appuyer sur n'importe quel bouton pour sélectionner un joueur, une équipe, ou une option. Dans le manuel, lorsque vous lisez "Appuyez sur n'importe quel bouton", cela s'applique à tous les boutons, sauf au BOUTON START. Si vous faites une erreur ou souhaitez une sélection ou la configuration d'une option avant de commencer la partie, appuyez sur le BOUTON START pour retourner à l'écran précédent.

COMMANDES BATTE



LE SWING DE NIVEAU



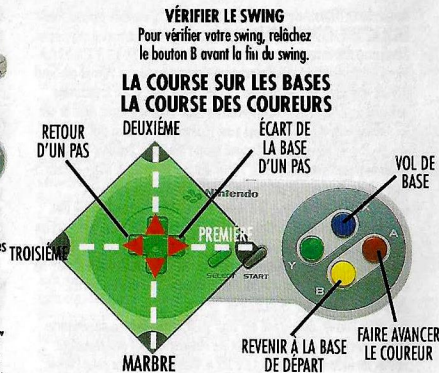
SWING PUISSANT



POUSSER LA BALLE



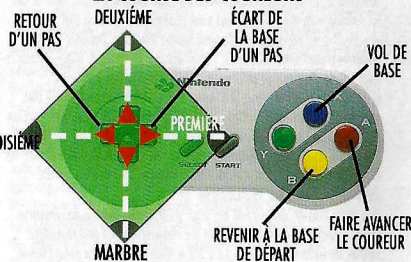
TIRER LA BALLE



VÉRIFIER LE SWING

Pour vérifier votre swing, relâchez le bouton B avant la fin du swing.

LA COURSE SUR LES BASES LA COURSE DES COUREURS



FAIRE AVANCER PLUSIEURS JOUEURS

Quand la situation force les coureurs de base à avancer, ils le font automatiquement. Pour déplacer les coureurs de base, avancez d'abord un joueur, puis avancez les coureurs de base restants en appuyant de nouveau sur le CONTROL PAD vers la base souhaitée tout en appuyant sur le bouton X. Pour ramener les coureurs de base à une base, appuyez sur le bouton Y et sur le CONTROL PAD en direction de la base. Dans chacun des cas, vous devez déplacer chaque joueur séparément. Une fois qu'une balle est mise en jeu, le batteur avance automatiquement en premier dessus. Chaque base supplémentaire doit être prise manuellement par le joueur à l'aide du BOUTON X et du CONTROL PAD. Pour faire avancer un joueur sans le faire arrêter à une base, appuyez sur le contrôle de la prochaine base avant qu'il n'arrive à celle vers laquelle il court. Par exemple, si vous pensez que vous pouvez transformer une double en triple, il vous faudra appuyer sur le CONTROL PAD vers la GAUCHE + X avant que votre joueur n'atteigne la seconde base.

LANCER (PITCHING)



FAUX LANCER VISÉ



FAIRE SORTIR LE COUREUR DU MARBRE
(avant que la balle ne retourne au lanceur)

COMMANDES LANCER

MODE SIMULATION

En mode Simulation, sélectionnez Emplacement du lanceur (Pitch Location), Type de lanceur (Pitch Type), et Vitesse du lanceur (Pitch Speed). Une fois la sélection effectuée, il vous suffit d'appuyer sur le BOUTON B pour lancer la balle. C'est à partir d'ici que le lanceur contrôle les opérations.

Emplacement du lanceur: Sélection des quadrants de plaque Pour permettre de localiser le lanceur, la plaque de but est divisée en trois parties, chacune caractérisée par un bouton:

Y = Partie gauche de la plaque

B = Centre de la plaque

A = Partie droite de la plaque

Pour sélectionner l'endroit où la balle sera lancée, appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur le CONTROL PAD pour placer la balle dans l'indicateur de zone (Area Meter) à l'emplacement souhaité. Appuyez sur le bouton de la zone désirée pour la sélectionner, et appuyez dessus à nouveau pour initialiser votre sélection. Ainsi, si la balle est placée à l'extrême droite de l'indicateur de zone et que vous appuyez sur le bouton B, la balle sera lancée dans la partie droite de la zone A. Dans une partie à deux joueurs, mieux vaut faire votre sélection lorsque la balle est en l'air, afin de "duper" votre adversaire.

LES "WALKS" INTENTIONNELS

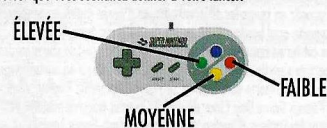
Pour infliger volontairement un walk à un batteur (lorsqu'un batteur menace plusieurs bases), placez la balle sur la case, soit sur la partie gauche ou la partie droite de l'indicateur de zone, puis appuyez sur le bouton associé à cette partie de la plaque. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez lancé 4 balles.

TYPE DE LANCER (PITCH TYPE)

Après avoir sélectionné l'emplacement de votre lanceur, un écran affichant les lancers dont est capable un lanceur particulier apparaîtra. Appuyez sur le bouton correspondant au lancer que vous souhaitez effectuer.

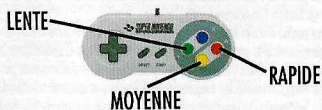
HAUTEUR DU LANCER (PITCH HEIGHT)

Une fois la vitesse de votre lanceur sélectionnée (Pitch Speed), choisissez la hauteur que vous souhaitez donner à votre lancer.



VITESSE DU LANCER (PITCH SPEED)

Une fois le type de lancer sélectionné, choisissez la vitesse du lancer.



COMMANDES DES JOUEURS DE CHAMP

FIELDING POV (POINT DE VUE DU CHAMP): RADAR DE CHAMP

La position des coureurs de base est indiquée par un petit cercle bleu. La position de la balle est indiquée par un petit cercle rouge. Lorsque le joueur de champ est contrôlé par l'utilisateur, il apparaît sous la forme d'un cercle blanc. Les autres joueurs de champ, sont indiqués par un cercle jaune. Pour contrôler un autre joueur de champ, appuyez sur le bouton X ou Y. La couleur du cercle de chaque joueur sera modifiée. Une fois qu'un joueur attrape la balle, la couleur de son cercle deviendra rouge, pour indiquer que c'est désormais lui qui contrôle la balle.



SUR LE CHAMP



DÉPLACER LE JOUEUR DE CHAMP



LANCER LA BALLE



PRISE PLONGEANTE
(lorsque la balle est juste hors de portée)



VOLTEIGER

OPTIONS PRINCIPALES

DIFFICULTÉ (DIFFICULTY)

Choisissez entre les niveaux Pro et All Star. Les joueurs **MOMENT DU MATCH (TIME OF DAY)** Cette option permet de choisir un match de jour, de nuit. Vous pouvez aussi laisser l'ordinateur choisir au hasard.

ZONE DE STRIKE

Choisissez de jouer avec la zone de strike à l'écran, en sélectionnant ON.

EDIT TEAM NAME (EDITER NOM DE L'ÉQUIPE)

Pour modifier un nom d'équipe, appuyez sur HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD pour placer le cadre de surbrillance sur l'équipe désirée et la sélectionner. Un nouveau graphique apparaîtra, représentant l'équipe actuelle, un espace pour le nouveau nom de l'équipe et un alphabet. Pour entrer une lettre, mettez celle-ci en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour valider. Pour effacer une lettre, mettez Effacer (Delete) en surbrillance à l'aide du CONTROL PAD, puis appuyez sur n'importe quel bouton. La dernière lettre que vous avez entrée, sera effacée. Une fois le nouveau nom créé, mettez en surbrillance OK à l'aide du CONTROL PAD, puis appuyez sur n'importe quel bouton.



Une fois vos options configurées et un type de match choisi, sélectionnez le mode Arcade ou Simulation.

MODES DE JEU

Dans les modes de jeu Exhibition, Saison (Season), Finale (Playoff) et All Star, vous avez le choix entre deux modes de jeu, Jeu rapide (Quick Play) ou Jeu réglementé (Regulation Play) (9 manches).

En mode Jeu rapide, un seul strike et vous êtes éliminé! En raison de cette règle, les balles fausses (foul balls) ne comptent PAS comme des strikes. Remarque: les statistiques dans les jeux rapides varient de celles des jeux réglementés.

Les jeux réglementés (Regulation Play) suivent les règles établies pour les principales ligue.

Parties à un joueur (One Player Games) Ce mode vous permet d'affronter un joueur contrôlé par ordinateur. En mode Saison, le joueur 1 contrôle une équipe pendant une saison.

Parties à deux joueurs (Two Player Games) Ce type de partie allie technique et stratégie. Match entièrement contrôlé par ordinateur (CPU vs CPU) Ce mode vous permet de sélectionner une équipe, et de regarder le match se dérouler devant vos yeux, confortablement assis devant votre ordinateur!

TYPES DE MATCH

Pour sélectionner un type de jeu en particulier, appuyez sur HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD pour sélectionner le type de match souhaité, puis appuyez sur un bouton. Une fois le type de jeu sélectionné, les options de ce type de match apparaîtront.

MATCHS EXHIBITION

Ce mode est une excellente façon de parfaire son adresse au jeu pour 1 ou 2 joueurs sans changer leurs statistiques ou leurs classement. Deux joueurs peuvent choisir la même équipe!

Étape 1	Étape 2	Étape 3
Choisissez Un joueur (One), deux joueurs (Two) ou match contrôlé par ordinateur (CPU vs CPU).	Choisissez Jeu rapide (Quick Play) ou jeu réglementé (Reg. Play).	Utilisez le CONTROL PAD pour mettre votre choix en surbrillance, puis allez à l'écran de sélection des équipes et choisissez votre "contrôleur".

SÉLECTION DES ÉQUIPES

Utilisez le CONTROL PAD pour mettre une équipe en surbrillance et la sélectionner, puis appuyez sur n'importe quel bouton. Dans une partie à un joueur, vous sélectionnez en même temps l'équipe que vous souhaitez contrôler et l'équipe que contrôlera l'ordinateur. Pour choisir votre adversaire contrôlé par ordinateur, effectuez les sélections des deux équipes comme indiqué précédemment. Dans une partie Exhibition à deux joueurs, chacun des joueurs sélectionne une équipe. Les deux joueurs peuvent sélectionner la même équipe, mettant ainsi sérieusement à l'épreuve leurs techniques. La sélection des équipes se fait comme indiqué précédemment. Pour regarder une partie Exhibition entièrement contrôlée par l'ordinateur, sélectionnez les équipes conformément à la description précédemment donnée.

SÉLECTION DU STADE

Une fois l'équipe sélectionnée, vous verrez apparaître l'écran de sélection du stade. Vous verrez le stade de l'équipe jouant à domicile, ainsi qu'une liste de toutes les

autres équipes (l'équipe jouant à domicile sera l'équipe du bas). Appuyez sur le CONTROL PAD pour faire défiler les différents stades et validez votre choix en appuyant sur n'importe quel bouton (sauf START).

LE MODE SAISON

Dans ce mode, vous jouerez pendant une saison sous les couleurs d'une équipe, essayant de vous classer pour un titre de conférence ou, si vous êtes assez bon, pour le championnat!

TYPE DE SAISON

NOUVELLE SAISON (NEW SEASON)

Choisissez entre Nouvelle Saison et Reprendre Saison.

Pour commencer une nouvelle saison, vous devez effacer les informations de la saison précédente. Appuyez sur le CONTROL PAD vers la gauche ou la droite pour mettre en surbrillance "YES" (effacer la saison) ou "NO" si vous souhaitez garder la saison en cours.

DURÉE DE LA SAISON: STANDARD ET SAISON '95

Lorsque vous décidez de commencer une nouvelle saison (New Season), Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ vous donne le choix entre une saison Standard et une saison '95 (Adjusted '95). Lorsque votre choix est fait, vous pouvez aussi choisir la durée de la saison entre Courte (Short), Moyenne (Medium) ou Complète (Full). Une fois la durée sélectionnée, vous devez régler les options Mode de jeu et Mode du match et sélectionner votre équipe, selon la description donnée précédemment.

RESUME SEASON

(REPRENDRE LA SAISON)

Si vous souhaitez reprendre une saison à l'endroit où vous l'aviez laissée, il vous suffit de mettre en surbrillance Resume Season et d'appuyer sur n'importe quel bouton. Réglez les options Game Mode et Play mode. Vous accédez ainsi à l'écran Team Standings (Classement des équipes), décrit ci-dessous. Appuyez ensuite sur n'importe quel bouton.

SAUVEGARDER OU REJOUER (REPLAY) UN DES MATCHS D'UNE SAISON

Le mode Replay vous permet de replonger dans le jeu et de rejouer le match que vous venez de terminer. Pour sauvegarder ou rejouer un match, passez en revue les différents écrans d'après-match en appuyant sur n'importe quel bouton. Vous accédez à l'écran Save/Replay.

Lorsque cet écran apparaît, vous aurez la possibilité soit de sauvegarder votre dernière partie ou de la revoir. Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton. Si vous sélectionnez Replay, vous verrez l'écran Game Day (Jour du match) et vous pourrez ensuite configurer les Options d'équipe d'avant-match (pre-Game Team).

LES FINALES

Après avoir sélectionné Playoffs, vous devez régler les modes Game, Players et Play avant de pouvoir choisir dans quelle conférence vous souhaitez jouer et si vous souhaitez sélectionner les différentes équipes Playoff ou laisser l'ordinateur s'en charger.

Dans une partie à un joueur, vous vous mesurez tout de suite à un des adversaires contrôlés par ordinateur suivant un système d'éliminatoires. Dans une partie à deux joueurs, deux joueurs humains s'affrontent pour tenter de franchir toutes les étapes de qualification et atteindre la finale. Le joueur qui perd a la possibilité de rejouer en tant que prochaine équipe dans la course aux qualifications. En ce qui concerne le vainqueur, il

devra affronter un joueur contrôlé par ordinateur. Si vous souhaitez voir des matchs de qualification pour la finale entièrement contrôlés par l'ordinateur, sélectionnez le mode CPU vs CPU (ordinateur contre ordinateur).

Seul le joueur 1 sélectionne une conférence. Pour la choisir, appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur le CONTROL PAD lorsque Select Conference est en surbrillance pour alterner entre National et American. Vous aurez ensuite la possibilité de choisir vous-même toutes les équipes de finale (User Select All) (Joueur sélectionne tout), choisir seulement l'équipe que vous allez contrôler (User Select own) ou laisser l'ordinateur sélectionner toutes les équipes (Random Select) (Sélection au hasard). Si vous choisissez Random Select, vous accédez directement à l'écran Elimination Ladder (échelle des éliminatoires), qui vous montre quelle équipe doit battre quelle équipe pour progresser, et à qui elle se mesurera ensuite en fonction du résultat des autres matchs. Cet écran est mis à jour chaque fois qu'une équipe gagne ou perd. Si vous sélectionnez une des options User Select, vous accédez d'abord à l'écran Sélectionner équipes pour finale (Select Playoff Teams)

SELECTIONNER LES ÉQUIPES POUR LA FINALE

Si l'option Sélection de l'utilisateur (User Select Own) a été sélectionnée, chaque joueur ne choisit que l'équipe de conférence qu'il ou qu'elle souhaite contrôler. Dans un jeu à un joueur, vous sélectionnez l'équipe se trouvant en première place dans votre conférence tandis que l'ordinateur choisit les 7 équipes restantes. Dans des parties en finale à deux joueurs, l'ordinateur assigne au hasard l'équipe que choisira en premier un joueur. Le joueur choisissant en premier sélectionne l'équipe en première place tandis que le joueur choisissant en second sélectionne l'équipe joker (wild card) (ou l'équipe numéro 2 ou 3 si vous le souhaitez). Si l'option User Select All a été choisie, un joueur sélectionne d'abord les équipes pour la conférence dans laquelle il joue.

Pour sélectionner une équipe, à l'aide du CONTROL PAD, placez le curseur associé au joueur et au classement sur l'équipe de conférence souhaitée, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour valider votre sélection. Cette équipe apparaîtra dans l'espace approprié dans le tableau de classement. Continuez jusqu'à ce que tous les espaces correspondent à une équipe. Une fois terminée, appuyez sur n'importe quel bouton.

Lorsque tous les joueurs ont établi leurs équipes, appuyez sur n'importe quel bouton pour accéder à l'écran Échelle des éliminatoires pour la finale (Playoff Elimination Ladder). Lorsque vous avez fini de consulter l'échelle des éliminatoires, appuyez sur n'importe quel bouton pour accéder à l'écran Jour du match (Game Day)

DERBY COUP DE CIRCUIT (HOME RUN DERBY)

Dans ce mode, la compétition consiste à frapper le plus de coups de circuits. Jusqu'à 10 joueurs (5 dans chaque conférence) rivalisent pour le Home Run Derby. Chaque battueur a droit à 10 "out" (tous les swings qui ne résultent pas en un coup de circuit sont considérés comme des "out" dans ce Derby!) pour un nombre illimité de lancers. Les batteurs marquent des points suivant les coups de circuit qu'ils "frappent".

CHANGER LA LISTE DES CONCURRENTS

DU DERBY

Pour changer le contrôle de chaque concurrent du Derby, mettez en surbrillance un concurrent, puis appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur le CONTROL PAD pour alterner entre le joueur 1 (1P), le joueur 2 (2P), le

joueur contrôlé par ordinateur et Vider (Empty). Vider fera disparaître le joueur de son espace dans la liste des concurrents.

Pour substituer un autre joueur à un concurrent du Derby, mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez changer et appuyez sur n'importe quel bouton. Vous verrez ainsi une liste d'équipes de la conférence appropriée. Faites défiler la liste jusqu'à l'équipe désirée et appuyez sur n'importe quel bouton. L'écran Sélectionner joueurs apparaîtra, affichant tous les joueurs de cette équipe suivant l'ordre où ils sont à la batte du meilleur ou plus faible. Les statistiques incluent le nom de chaque joueur, son numéro, son score moyen à la batte, les coups de circuit des saisons précédentes et le total général de coups de circuit. Pour sélectionner un joueur, mettez-le en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton. Vous accédez à l'écran Liste des concurrents (Contestant Roster), où le nouveau joueur apparaîtra dans l'espace prévu pour lui.

CLUTCH TIME (MODE JUSTE A TEMPS)

Vous irez ensuite à l'écran scénario, qui décrit le scénario en détail. Appuyez sur le CONTROL PAD vers la droite ou la gauche pour les faire défiler. Pour plonger dans l'action, appuyez sur un bouton lorsque le scénario désiré apparaît à l'écran.

LA GESTION DE VOTRE ÉQUIPE:

LES OPTIONS D'ÉQUIPE D'AVANT-MATCH (PRE-GAME TEAM OPTIONS)

Une fois le type de match et les décisions adéquates prises, il est temps de définir les options d'équipes d'avant-match. Pour sélectionner une option, mettez-la en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

PLAY BALL



Sélectionnez Play Ball pour commencer une partie ou après avoir réglé les options.

DEFENSIVE FIELDER ADJUST (AJUSTER LA DEFENSE)

Dans tous les types de matchs, à l'exception de Home Run Derby et Entraînement à la batte, cette option permet au joueur qui contrôle la défense de changer la position des joueurs d'intérieur et des joueurs de champ extérieur, avant ou après le début de la partie. Lorsque cette option est sélectionnée, la position actuelle des joueurs apparaît sur un écran affichant le champ, accompagné d'une liste des réglages disponibles. Pour effectuer un réglage, appuyez sur le CONTROL PAD vers le haut ou vers le bas pour placer la flèche de surbrillance sur l'option de réglage souhaitée. Vous verrez alors la configuration en cours ou la configuration par défaut. Pour modifier une configuration, appuyez sur le CONTROL PAD vers la droite ou la gauche. Vous verrez les joueurs changer de position sur l'écran d'affichage.

CHAMP EXTÉRIEUR (OUTFIELD)

PROFONDEUR (DEPTH):

Standard: configuration par défaut. Les joueurs ont une position standard, au milieu du terrain.

Deep: Les joueurs sont plus proches de la limite du terrain.

Avancée (Pulled in): Les joueurs sont peu engagés dans le terrain.

CHANGEMENT (SHIFT)

DEPLACEMENT (SHIFT)

Standard: configuration par défaut. Les joueurs respectent leur place.

Se déplacer vers la gauche (Shift left): les joueurs font



un pas ou deux vers la gauche.

Se déplacer vers la droite (Shift right): les joueurs font un pas ou deux vers la droite.

CHAMP INTERIEUR (INFIELD) PROFONDEUR (DEPTH):

Standard: Configuration par défaut. La position sur le champ intérieur est standard.

Avancée (Pulled in): Les joueurs s'avancent d'un pas ou deux.

Double jeu (double élimination sur une balle frappée): Dans un champ intérieur double jeu, l'arrêt-court ou joueur de 2ème base est plus proche de la deuxième base.

Avancée vers les angles (corners pulled in): Les joueurs de 1ère et de 3ème bases avancent d'un pas ou deux vers leur base.

Bunt (Amorti): La défense typique en réponse à un amorti consiste pour les joueurs de première et de troisième base à avancer d'un pas ou deux vers la plaque, tandis que le joueur de deuxième base se déplace pour couvrir le joueur de première base et l'arrêt-court couvre le joueur de deuxième base.

DÉPLACEMENT (SHIFT)

Standard: Configuration par défaut. Les joueurs conservent leur positions normales.

Lignes de couverture (Cover lines): Les joueurs de première et de troisième base se déplacent d'un pas ou deux vers l'extérieur pour couvrir les lignes des balles fausses.

Se déplacer vers la gauche: les joueurs de champ intérieur se déplacent vers la gauche anticipant une balle frappée par un batteur droitier.

Se déplacer vers la droite: les joueurs de champ intérieur se déplacent vers la droite anticipant une balle frappée par un batteur gaucher.

FORMATION DES EQUIPES

Une liste d'équipes inclut tous les joueurs,

y compris les lanceurs. Vous pouvez aussi

à tout moment modifier la constitution de

vos équipes en utilisant Pause dans

l'écran d'options (Pause Options). Les

joueurs peuvent échanger leur position,

mais dès qu'un joueur quitte le match et

qu'un remplaçant prend sa place, il ne peut plus revenir.

FORMATION DE DÉPART

Chaque équipe a une formation de départ par défaut et est constituée de

9 joueurs qui commencent avec leurs positions normales, mais celles-ci

peuvent être interchangées ou un joueur peut quitter le banc des joueurs

et prendre place dans la formation de départ à n'importe quelle position.

Pour voir la formation de votre équipe, mettez Formation (Line Up) en

surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton.

CHANGER L'ORDRE DES JOUEURS À LA BATTE

Pour modifier l'ordre des joueurs à la batte, il vous suffit de placer le

curseur sur le joueur qui occupe la position à la batte que vous voulez

changer et d'appuyer sur le BOUTON X. Puis mettez en surbrillance le

curseur sur le joueur. Mettez en surbrillance le joueur avec lequel vous

voulez permuter les positions et appuyez sur le bouton B. Les joueurs

changeront de place.

Au bas de l'écran vous verrez les quatre cases d'option suivantes: View

opposition (Regarder l'équipe adverse), View Bench (Regarder le banc des

joueurs), Done (fait) et Cancel (annuler). Appuyez sur le bouton START

pour faire défiler les options. Quand l'option désirée est en surbrillance,

appuyez sur les boutons A, B, X ou Y pour y accéder.

LE TERRAIN D'ÉCHAUFFEMENT

Il est possible d'accéder à l'écran Terrain

d'échauffement à partir de l'écran

Options d'équipe (Team Options) avant le

début d'une partie, ou lorsque celle-ci est

en pause. Cet écran dresse la liste de

chaque lanceur dans une équipe. Si vous

faites défiler la liste vers la gauche ou

vers la droite, vous pourrez voir les statistiques de carrière et de saison de

chaque lanceur.

L'écran Terrain d'échauffement est divisé en 3 sections (zones) de statut:

Sur le monticule (on the mound), Échauffement (warming up), et Liste

disponible (Available Roster).

SUR LE MONTICULE

Lorsque vous mettez Terrain d'échauffement en surbrillance, vous

verrez le lanceur de départ par défaut sous la section Sur le monticule. Les

statistiques pour le lanceur sur le monticule comprennent ses statistiques

de jeu actuelles ainsi que ses statistiques de carrière/saison. Pour voir ces

statistiques, appuyez sur GAUCHE ou sur DROITE sur le CONTROL PAD.

OPTIONS TERRAIN D'ÉCHAUFFEMENT

ÉCHAUFFEMENT DU LANCEUR (WARM UP PITCHER)

Lorsqu'un lanceur approche de sa Moyenne de lancers par match ou est

fatigué, il est temps de faire s'échauffer un substitut. Avant d'entrer dans

une partie, un lanceur substitut doit s'échauffer sur le terrain

d'échauffement. Vous pouvez avoir jusqu'à deux joueurs s'échauffant sur

le terrain d'échauffement. Le statut d'un lanceur en échauffement sur le



OPTIONS MODE SAISON SUPPLÉMENTAIRES (ADDITIONAL SEASON MODE OPTIONS)

Le mode Saison offre des options supplémentaires telles que Calendrier (Schedule), Leaders de conférences (Conference Leaders) et Classement des conférences (Conference standings). Pour passer en revue une de ces options, il vous suffit de la mettre en surbrillance et d'appuyer sur n'importe quel bouton.

OPTIONS PAUSE

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ contient plusieurs options pause qui sont disponibles à n'importe quel moment pendant la durée d'un match, bien que toutes les options pauses ne soient pas disponibles dans tous les types de jeux. Pour accéder à ces options, appuyez sur le bouton START à n'importe quel moment pour faire une pause dans le jeu et faire apparaître les options pause à l'écran. Appuyez sur HAUT ou BAS sur le CONTROL PAD pour mettre en surbrillance l'option souhaitée, puis appuyez sur n'importe quel bouton. Vous pourrez alors effectuer toutes les modifications nécessaires dans l'option sélectionnée. Si vous appuyez sur le bouton START, vous retourneriez à l'écran Pause Options. Une fois que vous avez terminé de configurer vos options, appuyez de nouveau sur le bouton START pour reprendre la partie.

COUREUR REMPLAÇANT (PINCH RUNNER)

Dans un match bien avancé, où le score est serré et où une base supplémentaire peut faire toute la différence, vous souhaitez sans doute faire entrer sur le terrain un coureur remplaçant pour courir sur les bases à la place d'un joueur très lent qui a réussi à atteindre la base. Lorsque le coureur remplaçant est sélectionné, l'écran de formation apparaîtra, affichant chaque coureur de base, ainsi que sa base. Mettez en surbrillance le coureur que vous souhaitez remplacer et appuyez sur le BOUTON B. Puis, sélectionnez votre remplaçant et appuyez sur le BOUTON B.

FORMATION DE DÉPART (LINE UP)

Fonctionne comme dans le mode Avant-match, et vous permet de faire entrer des batteurs remplaçants.

TERRAIN D'ÉCHAUFFEMENT (BULLPEN)

Utilisez cette option pour faire des changements pendant la durée du match.

TABLEAU DES RÉSULTATS (SCORE BOARD)

Sélectionnez cette option pour consulter le score actuel.

FENÊTRE DE RÉSULTATS (BOX SCORE)

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ conserve automatiquement une fenêtre de résultats pour chaque match, dans laquelle figurent des statistiques actualisées et toutes les actions, manche par manche.

CARACTÉRISTIQUES DU JEU VUES DU JEU

En fonction de l'action, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ vous permet de permuter entre deux modes de vues du jeu.

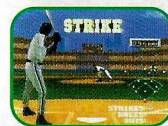
POINT DE VUE DES JOUEURS DE CHAMP

Quand la balle circule sur le terrain, l'angle de vue se change automatiquement en une vue aérienne de trois quarts du terrain, ce qui vous permet de déplacer vos joueurs de champs vers l'endroit approprié pour les faire jouer.

POINT DE VUE DU BATTEUR/LANCEUR

Le point de vue du batteur est un point de vue par défaut utilisé lorsque le batteur ou le lanceur est en action. C'est à peu près ce qu'un arbitre peut voir lorsqu'il se tient sur la plaque de but.

L'ÉCRAN DE JEU



¡PELOTA EN JUEGO! COMO CARGAR:

1. Asegúrate de que el interruptor está apagado (OFF).

2. Introduce el cartucho de Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ según se describe en el manual de instrucciones del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Enciende la consola.

Cuando aparezca la pantalla con el título de Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, aprieta el BOTÓN START. Verás la pantalla de ajustes del juego, que te permite seleccionar entre 7 modalidades de juego y ajustar las opciones principales.

UNAS PALABRAS SOBRE CÓMO DESENVOLVERSE POR LAS PANTALLAS DE FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL: puedes elegir entre muchos grupos de opciones y ajustes en las diversas modalidades de juego.

Ayuda en pantalla: Frank Thomas "Big Hurt" Baseball ofrece ayuda en pantalla para que te sea más fácil desplazarte por el extenso panorama del béisbol que encontrarás en este juego. Los avisos indicadores aparecerán cuando esta opción sea posible.

Como normal general, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del mando direccional para moverte por las opciones y listas disponibles, utiliza la parte IZQUIERDA o DERECHA del mismo botón para cambiar los ajustes de una opción dentro de su pantalla correspondiente, y emplea cualquier botón para seleccionar a un jugador, un equipo o el ajuste deseado para una opción. Pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla anterior.

Siempre que a lo largo del manual aparezca la indicación "pulsa cualquier botón" quiero decir que puedes pulsar cualquier botón excepto el START. Si te equivocas o quieres cambiar una elección o un ajuste realizado antes de haber empezado a jugar, pulsa el BOTÓN START para volver a la pantalla anterior.

CONTROLES PARA EL BATEO



SWING NIVELADO



SWING POTENTE



SWING DE CONTACTO

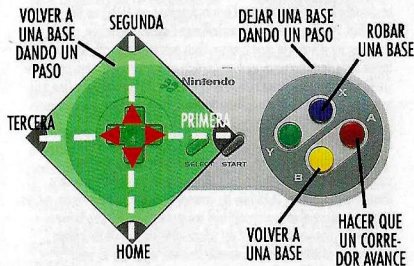


TOQUE
(golpea a la pelota sin balancear el bate)

COMPROBAR EL SWING

Para comprobar tu swing, suelta el BOTÓN B antes de haber finalizado el swing.

CARRERA DE BASES AVANCE DE LOS CORREDORES



CÓMO HACER AVANZAR A LOS CORREDORES

Cuando la situación del juego es tal que los corredores de bases tienen que avanzar, lo harán de forma automática. Si no se dan estas condiciones, el jugador debe mover a cada corredor manualmente. Para que avance más de un corredor, primero haz que se mueva uno y, a continuación, haz avanzar a los restantes pulsando la parte del mando direccional correspondiente al sentido en el que van a avanzar, a la vez que mantienes pulsado el BOTÓN X. Para que varios corredores vuelvan a sus bases, pulsa el BOTÓN Y más la parte del mando direccional correspondiente al lugar donde se encuentra la base. Siempre debes mover a cada jugador por separado.

Una vez que la pelota está en juego, el bateador avanza automáticamente hacia la primera base. A partir de ese momento, el jugador debe dirigir manualmente a sus jugadores hacia las bases utilizando el BOTÓN X y el MANDO DIRECCIONAL. Para que un jugador avance sin detenerse en una base, pulsa el control para la siguiente base antes de que llegue a la base a la que se dirige en ese momento. Por ejemplo, si piensas que puedes convertir una carrera doble en una triple, debes pulsar la parte IZQUIERDA del MANDO DIRECCIONAL + X antes de que tu corredor alcance la segunda base.

LANZAMIENTO



LANZAMIENTO PARA ELIMINAR



HACER SALIR DE LA BASE AL CORREDORES
(antes de que la pelota regrese al pitcher)



AMAGAR UN LANZAMIENTO PARA ELIMINAR

CONTROLES DEL LANZAMIENTO MODALIDAD DE SIMULACION

En la modalidad de simulación puedes seleccionar la ubicación, el tipo y la velocidad del lanzamiento.

Cuando hayas tomado estas decisiones, no tienes más que pulsar el BOTÓN B para lanzar la pelota y el pitcher (lanzador) se encargará del resto.

Ubicación del lanzamiento: selección de los cuadrantes de la base de lanzamiento.

A efectos de la ubicación del lanzamiento, la base de lanzamiento se divide en tres áreas -Y, B y A- que se corresponden con los botones del mismo nombre:

Y = área izquierda de la base

B = centro de la base

A = área derecha de la base

Para seleccionar el lugar desde el que vas a efectuar el lanzamiento, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para mover la pelota por el indicador de zona hasta el punto desde el que deseas lanzarla. Para elegir una zona, pulsa el botón que le corresponda, y hazlo de nuevo para ejecutar tu elección. Por ejemplo, si se mueve la pelota hacia la derecha del indicador de zona y se pulsa el botón B, la pelota será lanzada hacia la derecha de la zona.

BASES POR BOLSAS INTENCIONADAS

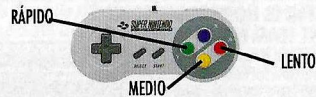
Si quieres que el bateador del equipo contrario avance a la primera base a la fuerza (en ocasiones en que el bateador amenaza varias bases), lleva la pelota hasta cualquiera de los dos recuadros que se encuentran en los extremos izquierdo y derecho del indicador de zona y pulsa el botón correspondiente a ese lado de la base. Repítelo hasta que hayas lanzado cuatro pelotas.

TIPO DE LANZAMIENTO

Una vez que hayas elegido la ubicación de tu lanzamiento, aparecerá un menú que muestra los lanzamientos de los que es capaz un determinado lanzador. Pulsa el botón del lanzamiento que deseas hacer.

VELOCIDAD DEL LANZAMIENTO

Seleccionado tu tipo de lanzamiento, elige ahora la velocidad a la que quieres lanzarla.



ALTURA DEL LANZAMIENTO

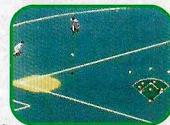
Una vez seleccionada la velocidad del lanzamiento, elige la altura a la que quieres lanzar la pelota.



CONTROL DE LOS EXTERIORES

RADAR DE FILDEO (FIELDING RADAR)

Cada vez que bates o recogas utilizarás el radar de fildeo (situado enfrente del bateador), que sirve para seguir la posición de los corredores de bases se indica con un círculo azul. La posición de la pelota se indica con un círculo rojo. El exterior que estás manejando aparecerá señalado con un círculo blanco, y los otros exteriores, con un círculo amarillo. Para cambiar el control de un exterior a otro, pulsa el BOTÓN A y cambiará el color del círculo de cada jugador. Una vez que un jugador coja la pelota, su círculo se pondrá rojo para indicar que el controla ahora la pelota.



FILDEO (RECEPCIÓN)



PARA MOVER A UN EXTERIOR



PARA LANZAR LA PELOTA



SUBIR POR LA PARED



RECOGIDA EN PLANCHAS
(cuando una pelota está fuera del alcance)

OPCIONES PRINCIPALES

DIFICULTAD (DIFFICULTY)

Dispones de dos niveles de habilidad: Pro (profesionales) y All Stars (estrellas).

PARTE DEL DÍA (TIME OF DAY)

Con esta opción puedes elegir entre un partido diurno

(Day), uno nocturno (Night) o dejar que el ordenador elija por ti (random).

ZONA DE STRIKE (STRIKE ZONE)

Si quieres tener la zona de strike en pantalla, elige "ON" (activada).

EDITAR EL NOMBRE DEL EQUIPO (EDIT TEAM NAME)

Para cambiar el nombre de un equipo, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para llevar el señalador hasta el equipo que quieras y selecciónalo. Aparecerá un nuevo gráfico con el equipo que está seleccionado en ese momento, un espacio para el nombre



del nuevo equipo y un abecedario. Para introducir una letra, señalala con el mando direccional y pulsa cualquier botón para que aparezca en la pantalla. A medida que vas introduciendo letras, éstas aparecerán en la pantalla del nombre nuevo. Para borrar una letra, destaca "Delete" (borrar) con el MANDO DIRECCIONAL y después pulsa cualquier botón. La última letra introducida se borrará. Una vez que hayas completado el nuevo nombre del equipo, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacar OK y después pulsa cualquier botón.

Una vez que hayas elegido las opciones y el tipo de juego, selecciona la modalidad de máquinas recreativas (arcade) o la de simulación.

MODALIDADES DE JUEGO

En las modalidades de exhibición (Exhibition) y de partido eliminatorio (Playoff), puedes elegir entre dos modalidades de juego: juego rápido (Quick Play) y juego reglamentario (Regulation Play), este último con 9 entradas.

En la modalidad de juego rápido basta con que hagas un strike y estás eliminado. Consecuentemente, las bofeas de foul NO cuentan como strikes. Nota: las estadísticas en los partidos de juego rápido no son iguales que las del juego reglamentario.

La modalidad de juego reglamentario (Regulation Play) sigue las reglas fundamentales de la liga.

Modalidad de un jugador (One player Game): te enfrentarás a un oponente controlado por el ordenador. Si se trata de un partido de temporada, el jugador número uno controla al equipo que compite a lo largo de la temporada.

Modalidad de dos jugadores (Two Player Game): dos jugadores enfrentan sus habilidades y estrategias. En esta modalidad, el equipo local se elige al azar.

CPU contra CPU: en esta modalidad basta con que selecciones un equipo. ¡Y a disfrutar!

TIPOS DE PARTIDOS

Para seleccionar una modalidad de partido determinada, pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para elegir el tipo de partido que quieres y después pulsa cualquier botón. Una vez que hayas elegido una modalidad, aparecerán las opciones para ese tipo de partido.

PARTIDOS DE EXHIBICIÓN (1 O 2 JUGADORES)

El partido de exhibición es la forma ideal para que uno o dos jugadores pulen su técnica de juego sin que ello afecte sus estadísticas ni sus clasificaciones. ¡Un mismo equipo puede ser elegido por dos personas!

Paso 1

Escoge uno, doso CPU contra CPU. equipos

Paso 2

Escoge entre partido rápido (Quick Play) o reglamentario (Regulation Play)

Paso 3

Utiliza el mando direccional para destacar tu elección. Luego pasa a la pantalla de selección de equipo y escoge a tu equipo y quién lo va a controlar.

ELECCIÓN DE EQUIPOS

Para elegir un equipo, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para destacarlo y después pulsa cualquier botón.

En la modalidad para un jugador, puedes elegir tanto al equipo que quieres manejar tú, como al que va a ser manejado por el CPU. Para escoger al oponente manejado por el ordenador, realiza la selección de los dos equipos tal y como se describe a continuación. En la modalidad de juego de exhibición para dos jugadores, cada jugador elige un equipo. Ambos jugadores pueden elegir el mismo, lo que proporciona un duelo auténtico. Para presentar un partido de exhibición de CPU contra CPU elige los equipos como se describe más arriba.

ELECCIÓN DE ESTADIO

Una vez que hayas elegido a tu equipo, aparecerá la pantalla de selección de estadio, en la que verás el estadio del equipo de casa junto con una lista de los otros equipos. (El equipo de casa es el que está en la parte inferior). Pulsa el MANDO DIRECCIONAL para desmenuzarte a través de los diferentes estadios y confirma tu elección pulsando cualquier botón.

MODALIDAD DE TEMPORADA

En la modalidad de temporada jugarás con un equipo durante una temporada completa, luchando por el título de la Conferencia y, si eres lo suficientemente bueno, incluso por el Campeonato.

TIPOS DE TEMPORADAS

NUOVA TEMPORADA

Deberás elegir entre una temporada nueva (New Season) o retomar una temporada (Resume Season).

Si quieres empezar una nueva temporada, señala "Erase Old Season" (Borrar temporada anterior) y después pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para destacar "YES". La información se borrará. Si quieres conservar la temporada, destaca "NO".

DURACIÓN DE LA TEMPORADA:

ESTANDAR Y TEMPORADA '95

Cuando decides empezar una nueva temporada en Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, podrás elegir entre el calendario estándar de temporada o el calendario adaptado a 1995 ('95 Season Game). Una vez que te hayas decidido, puedes elegir también la duración de tu temporada entre las opciones de corta, media o completa (Short, Medium, Full). Después de haber elegido la duración de la temporada que desees, debes escoger a los jugadores, determinar las modalidades de partido y juego (Game Mode/Play Mode), y seleccionar tu equipo según ya se ha explicado.

RETOMAR UNA TEMPORADA

Si desees retomar una temporada que abandonaste en tu calendario de temporada, destaca "Resume Season" y pulsa cualquier botón. Cuando hayas establecido las opciones de modalidad de partido (Game Mode), los jugadores (Players) y la modalidad de juego (Play Mode), te trasladarás a la pantalla de clasificaciones de los equipos, que se explica más abajo.

CÓMO CONSERVAR O REPETIR UN PARTIDO DE TEMPORADA

En la modalidad de temporada tienes la opción de salvar un partido completo, de modo que puedas elegir después un juego determinado o volverlo a jugar. La repetición de un partido te ofrece la oportunidad de volver atrás para jugar otra vez un partido que ya habías terminado.

Para guardar o repetir un partido, acude a los distintos pantallas posteriores al partido pulsando cualquier botón. Llegarás a la pantalla de Save/Replay (Guardar/Repetir). Destaca tu elección y pulsa cualquier botón. Si eliges repetir, verás la pantalla del día del partido, después de la cual podrás establecer las opciones del equipo previas al partido.

PARTIDOS ELIMINATORIOS (PLAYOFFS)

En la modalidad de partido eliminatorio, el mejor equipo juega primero con el equipo elegido al azar, mientras que en el controlado por CPU el segundo y tercero mejores equipos juegan uno con otro. Los ganadores se enfrentan después por el título de la conferencia. Una vez seleccionados los partidos eliminatorios, debes establecer la modalidad del partido, los jugadores y la modalidad del juego, antes de poder decidir la conferencia en la que quieres jugar y si seleccionas tú mismo los distintos equipos del partido, o dejas que lo haga el ordenador.

En la modalidad para un jugador, el equipo que ocupe el primer lugar de tu lista se enfrentará al oponente controlado por CPU, a través de una serie de partidos eliminatorios. Un partido eliminatorio en la modalidad de dos jugadores, enfrenta a dos jugadores humanos que luchan por la primera posición en esta serie. En el partido para dos jugadores, los dos compiten en la misma conferencia hasta que llegan al campeonato. El perdedor de un partido eliminatorio en la modalidad de dos jugadores, tiene la oportunidad de jugar otra vez en calidad de equipo contrario en la serie de partidos eliminatorios. En caso contrario, el CPU jugará en calidad de ganador. Si quieres ver una serie de partidos eliminatorios completamente controlados por el ordenador, elige la modalidad de CPU contra CPU.

El jugador número uno es el único que elige conferencia. Para elegir la conferencia en la que quieres competir, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL para elegir entre la Nacional y la Americana, una vez destacados las palabras "Select Conference" (Seleccionar conferencia). A continuación, tendrás la oportunidad de elegir a todos los equipos de partidos eliminatorios (User Select All), al equipo que vas a manejar tú (User Select Own) o de dejar que el ordenador seleccione a todos los equipos (Random Select). Si eliges selección al azar, pasarás directamente a la pantalla de las series de eliminación, donde aparecen los equipos a los que debes vencer para avanzar y contra quién te vas a enfrentar, dependiendo del resultado de los partidos. Esta pantalla se va actualizando a medida que los distintos equipos ganan o pierden. Si eliges una de las opciones anteriormente citadas, aparecerá primero la pantalla de selección de equipos de eliminatorios.

ELECCIÓN DE LOS EQUIPOS DE LAS ELIMINATORIAS (SELECTING PLAYOFF TEAMS)
Si has elegido "User Select Own" (el usuario selecciona el suyo), cada jugador selecciona únicamente el equipo de la conferencia que él o ella va a controlar. En la modalidad de un jugador, tú eliges al equipo que ocupa el primer lugar en tu conferencia y el ordenador seleccionará a los siete equipos restantes. En los partidos eliminatorios de la modalidad de

dos jugadores, el ordenador decidirá al azar qué jugador elegirá primero a su equipo. El jugador que elige primero, selecciona al equipo que va a ocupar el primer lugar, y el jugador que elige después selecciona al equipo al azar (o si lo prefiere, al segundo o tercer equipos). Si has elegido "User Select All" (el usuario los selecciona todos), un jugador elige primero los equipos de la conferencia en la que él juega.

Para elegir un equipo, utiliza el MANDO DIRECCIONAL para mover el cursor correspondiente a tu jugador y su lugar de clasificación hasta el equipo que desees de la conferencia, y después pulsa cualquier botón. El equipo aparecerá en su puesto correspondiente de clasificación. Repite la misma operación hasta que haya un equipo en cada puesto de la clasificación y pulsa cualquier botón cuando hayas terminado.

Una vez que todos los jugadores hayan establecido sus equipos, pulsa cualquier botón para ir a la pantalla de las series de eliminación. Cuando hayas acabado de leer las series de eliminación, pulsa cualquier botón para acceder a la pantalla del día del partido.

DERBY DE CARRERAS COMPLETAS (HOME RUN DERBY)

En esta modalidad, se compite para ver quién realiza más carreras completas. En un Derby de carreras completas compiten un máximo de 10 jugadores (5 de cada conferencia). A cada bateador se le permiten 10 eliminaciones (cualquier swing que no consiga una carrera completa cuenta como una eliminación en el Derby) y un número ilimitado de lanzamientos. Los bateadores puntúan por el número de carreras completas que logran.

COMO MODIFICAR LA LISTA DE PARTICIPANTES EN EL DERBY

Para cambiar a un jugador que controlas en el Derby, destácalo y pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL; podrás elegir entre un jugador (1P), dos jugadores (2P), control por ordenador (CPU) y vacío (Empty). Si destacas "Empty", el jugador desaparecerá de ese puesto de la lista de participantes.

Para sustituir por un jugador diferente a cualquier contrincante del Derby, destaca al jugador que quieres cambiar, pulsa cualquier botón y verás una lista de equipos de la conferencia correspondiente. Sitúate en el equipo deseado y pulsa cualquier botón. Aparecerá la pantalla de elección de jugador, que muestra a todos los jugadores ordenados por su promedio de bateo, del mejor al peor. Para seleccionar a un jugador, destácalo y pulsa cualquier botón. Volverás a la pantalla que muestra la lista de participantes, en la que el nuevo jugador aparecerá en el puesto elegido.

MOMENTO CRUCIAL

La modalidad de momento crucial te ofrece 16 situaciones en las que el partido está tan nivelado que necesitarás actuar con sangre fría y buen juego. Cuando hayas seleccionado esta modalidad, utiliza el mando direccional para recorrer las distintas situaciones y, una vez alcanzado la que quieras, selecciónala con cualquier botón. Entonces pasarás a la pantalla de situaciones (Scenario Screen), donde se describe en detalle cada situación. Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del mando direccional para ir pasando por todas ellas. Para entrar en acción, pulsa cualquier botón cuando veas en la pantalla la situación deseada. Una vez terminada una situación concreta, el recuadro correspondiente a dicha situación se oscurecerá, lo cual no quiere decir que no la puedas seleccionar.

jinjenta ganar en todas las situaciones!
COMO DIRIGIR A TU EQUIPO
OPCIONES DEL EQUIPO PREVIAS AL PARTIDO

Una vez seleccionado el tipo de partido y tomadas las decisiones oportunas, debes establecer las opciones del equipo antes del partido. Para seleccionar una opción, destácala y después pulsa cualquier botón. **PELOTA EN JUEGO (PLAY BALL)**

Elige esta opción para empezar un partido antes o después de que hayas establecido tus opciones.

AJUSTES EN LA DEFENSA DE LOS EXTERIORES

En todas las modalidades de partido (excepto en el Derby de carreras

completas y en la práctica de bateo) esta opción permite al jugador manejar la defensa para cambiar las posiciones de los intracampistas y extracampistas, antes o después de que el juego haya empezado. Cuando selecciones esta opción, aparecerán las posiciones actuales de los jugadores en una pantalla especial, junto con una lista de posibles cambios. Para hacer un cambio, pulsa la parte superior o inferior del mando direccional para mover la flecha del destacadador hasta la opción deseada. Allí verás los ajustes por defecto a los que estén establecidas en ese momento. Para cambiar un ajuste, pulsa la parte izquierda o derecha del mando direccional. Verás a los jugadores en la pantalla especial.



EXTRACAMPO PROFUNDIDAD

Estándar (Standard): los jugadores se colocan a una profundidad normal, en medio del campo.

Profunda (Deep): los jugadores se colocan dos o tres pasos más cerca de la pista de tierra que ves el aviso de la proximidad de la pared.

Hacia dentro (Pulled In): los jugadores se colocan a poca profundidad.

DESPLAZAMIENTO

Estándar (Standard): es el ajuste por defecto. Los jugadores mantienen sus posiciones normales.

Desplazamiento a la izda. (Shift Left): los jugadores dan un paso o dos hacia la izda.

Desplazamiento a la dcha. (Shift Right): los jugadores dan un paso o dos hacia la dcha.

INTRACAMPO PROFUNDIDAD

Normal (Standard): este es el ajuste por defecto. Las posiciones de los jugadores en el intracampo son las normales.

Hacia dentro (Pulled In): los jugadores juegan en una posición un paso o dos hacia dentro.

Juego doble (Double Play): la situación de juego doble sitúa al jugador medio o al segundo base más cerca de la segunda base.

Esquinas hacia dentro (Corners Pulled In): cuando hay la posibilidad de que la pelota salga fuera de las líneas de foul, el primer y el tercer base se adelantan un paso o dos hacia sus bases.

Toque ligero (Bunt): normalmente, para cubrir este tipo de bateo (un toque ligero dirigido hacia el intracampo), el primer y el tercer base se adelantan hacia la base del lanzador, mientras que el segundo base se desplaza para cubrir la primera base y el medio cubre la segunda base.

DESPLAZAMIENTO

Estándar (Standard): ajuste por defecto. Los jugadores mantienen sus posiciones normales.

Cobertura de líneas (Cover Lines): el primer y el tercer jugador de base se desplazan un paso o dos hacia fuera para cubrir las líneas de foul. Utilízalo contra un golpe fuerte dirigido a la línea limitrofe o contra uno oblicuo.

Desplazamiento a la izquierda: los intracampistas se desplazan a la izquierda para atrapar un golpe previsible de un bateador diestro. **Desplazamiento a la derecha:** los jugadores del intracampo se desplazan a la derecha para atrapar un golpe previsible de un bateador zurdo.

ALINEACIÓN

La alineación de un equipo incluye a los lanzadores o pitchers. Puedes acceder a tu lista y cambiar tu alineación en cualquier momento del desarrollo de un partido a través de la pantalla de opciones de pausa. Los jugadores pueden cambiar sus posiciones, pero una vez que un jugador es sustituido por otro, no puede volver.

ALINEACIÓN INICIAL

Cada equipo tiene una alineación inicial por defecto compuesta por 9 jugadores, que normalmente empiezan ocupando sus posiciones, aunque cualquier jugador puede cambiar a otra posición o pasar del banquillo a ocupar cualquier posición. Para ver tu alineación, destaca "Line Up" (Alineación) y pulsa cualquier botón.

CAMBIO DEL ORDEN DE BATEO

Para hacer los cambios, mueve el cursor hasta el jugador cuya posición en el orden de bateo quieres cambiar, y pulsa el BOTÓN X. A continuación, destaca al jugador sustituido en el orden de bateo y pulsa el BOTÓN B. Los dos jugadores intercambiarán sus puestos en el orden de bateo.

SUSTITUIR/INTERCAMBIAR A UN JUGADOR

Para cambiar posiciones con un jugador que está en el banquillo, pulsa el botón B con el fin de seleccionar al jugador de la alineación inicial (después de haberlo destacadado con el mando direccional). Verás la lista de los jugadores que hay en el banquillo. Destaca al jugador que quieres que ocupe un puesto en la alineación inicial y pulsa el botón B. Los dos jugadores intercambiarán sus puestos.

En la parte inferior de la pantalla hay cuatro recuadros de opciones: Ver alineación del oponente (View Opposition), Ver banquillo (View Bench), Hecho (Done) y Cancelar (Cancel). Pulsa el botón START para recorrer estas cuatro opciones y cuando hayas destacadado la que quieres, pulsa el botón A, B, X o Y para acceder a ella.

EL BULLPEN

Se puede acceder a la pantalla del bullpen desde la pantalla de opciones del equipo, antes de que empiece el partido o cuando el partido se encuentre detenido. Esta pantalla ofrece una lista de los lanzadores de cada equipo. Si te desplazas hacia la izda. o hacia la dcha. podrás ver las estadísticas de la carrera y de la temporada correspondientes a cada lanzador. La pantalla de bullpen se divide en tres categorías o áreas: sobre el montículo (On the Mound), calentamiento (Warming Up), y lista



disponible (Available Roster).

SOBRE EL MONTÍCULO (ON THE MOUND)

Cuando destaqués bullpen, verás al lanzador inicial por defecto bajo "On the Mound". Las estadísticas del lanzador que está en el montículo incluyen sus actuales estadísticas de partido y su trayectoria deportiva en esa temporada, con sus estadísticas. Para ver los estadísticos, pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA del MANDO DIRECCIONAL.

OPCIONES DEL BULLPEN

CALENTAMIENTO DE UN LANZADOR (WARM UP PITCHER)

Cuando un pitcher se aproxima a su porcentaje de lanzamientos por partido o le están machacando, es el momento de que el jugador de refresco comience a calentar. Antes de entrar en el partido, el lanzador suplente debe haber calentado en el bullpen. Dos lanzadores pueden calentar al mismo tiempo. El grado de calentamiento del pitcher en el bullpen varía entre frío, caliente y cansado (Cold, Warm, Tired). Cuando el contador indica que un lanzador ha realizado el calentamiento, es que se encuentra en el estado óptimo de preparación. Para que un lanzador comience el calentamiento, destaca al que hayas elegido de los que hay en la lista disponible (o, si prefieres, en la de rotación) y pulsa el BOTÓN B. El pitcher aparecerá entonces en el bullpen y lanzará hasta que los saques al terreno de juego o lo retirees del bullpen.

COLOCAR EN EL MONTÍCULO

Para reemplazar a un lanzador que está en el montículo por otro que se estaba calentando, pon el cursor encima del lanzador del bullpen y pulsa el botón A. El nuevo lanzador aparecerá en el montículo, y el que estaba allí antes, volverá a la lista de lanzadores disponibles. Para poner en el montículo a un lanzador que no estaba calentando, destácalo en la lista y pulsa el botón A.

VER EL BULLPEN DEL EQUIPO CONTRARIO

Para que aparezca el bullpen de tu contrincante, pulsa el BOTÓN START para recorrer las diferentes opciones y llegar hasta ésta. Luego pulsa el botón A, X, B o Y.

ESTADÍSTICAS

En una temporada o partido eliminatorio, las estadísticas de los lanzadores se renuevan constantemente para reflejar sus récords.

OPCIONES ADICIONALES DE MODALIDAD DE TEMPORADA

La modalidad de temporada incluye las siguientes opciones extra: calendario (Schedule), líderes de la conferencia (Conference Leaders) y las clasificaciones de las conferencias (Conference Standings). Para ver cualquiera de estas opciones, destácalo y después pulsa cualquier botón.

OPCIONES DE PAUSA

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ presenta varias opciones disponibles en cualquier momento con sólo detener el juego, aunque no todas ellas están disponibles en todos los tipos de partido. Pulsa el BOTÓN START para parar el juego y ver la pantalla de las opciones de pausa. Pulsa la parte SUPERIOR o INFERIOR del MANDO DIRECCIONAL para destacar la opción que quieres y después pulsa cualquier botón. Haz todos los cambios que quieras en la opción elegida. Si pulsas el botón START volverás a la pantalla de opciones de pausa. Cuando hayas acabado de establecer tus opciones, pulsa el BOTÓN START otra vez para retomar el juego.



CORREDOR DE EMERGENCIA (PINCH RUNNER)

Hacia el final de un partido muy reñido en el que ganar una base extra puede inclinar la balanza a tu favor, tal vez te interese sacar a un corredor de emergencia para que corra las bases, en vez de mantener a uno lento. Una vez que hayas elegido el corredor de emergencia, aparecerá la pantalla de alineación en la que figurará cada corredor con su base. Destaca al corredor que quieres sustituir y pulsa el BOTÓN B; después selecciona al corredor de emergencia y pulsa el BOTÓN B.

ALINEACIÓN (LINE UP)

Esta opción se maneja igual que antes de empezar el partido y te permite cambiar de bateador.

BULLPEN

Utiliza esta opción para hacer cambios de lanzadores durante el partido.

TABLERO DE PUNTOS (SCORE BOARD)

El Frank Thomas "Big Hurt" Baseball lleva automáticamente un recuadro de puntuación de cada partido, en el que se incluyen estadísticas actualizadas y todas las jugadas, entrada por entrada.

RECUADRO DE PUNTUACIÓN (BOX SCORE)

El Frank Thomas "Big Hurt" Baseball lleva automáticamente un recuadro de puntuación de cada partido, en el que se incluyen estadísticas actualizadas y todas las jugadas, entrada por entrada.

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

VISTAS DEL JUEGO

Dependiendo de la acción, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ te permite usar dos vistas diferentes.

PUNTO DE VISTA DE LOS EXTERIORES

Cuando vayas a fildear una pelota, el punto de vista cambia automáticamente, de manera que ves 3/4 del campo para poder mover a los exteriores y colocarlos en el sitio adecuado.



PUNTO DE VISTA DE LOS BATEADORES/LANZADORES

El punto de vista de los bateadores es el ajustado por defecto y se usa para batear o lanzar. Se parece a lo que vería un árbitro situado en la base del bateador.

LA PANTALLA DE JUEGO



- PITCH SPEED
- FIELDING RADAR
- CURRENT COUNT

GIOCO!

CARICAMENTO

1. Controlla che l'interruttore di corrente sia su OFF (SPENTO).

2. Inserisci la cartuccia di Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ come descritto nel manuale di istruzioni del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

3. Sposta l'interruttore su ON (ACCESO).

Quando apparirà la videata di testa di Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, premi il PULSANTE START (AVVIO). Quindi apparirà la videata di Allestimento gioco (Game Setup). Questa videata ti consente di selezionare 7 modalità di gioco e di regolare le Opzioni principali (Main Options).

COME SPOSTARSI sulle videate di FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL™

Nelle varie modalità di gioco ci sono parecchi gruppi di opzioni e le regolazioni.

On Screen Help (Help sullo schermo) In Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ c'è un'opzione di assistenza sullo schermo che ti aiuterà a destreggiarti nel vasto mondo del baseball del gioco. Quando possibile appariranno i solleciti dei comandi.

Per scorrere/selezionare liste, classifica od opzioni premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o GIÙ; per cambiare gli allestimenti delle varie opzioni di una videata premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA; per selezionare un giocatore, una squadra o l'allestimento di un'opzione premi un pulsante qualsiasi. Per ritornare sulla videata precedente premi il PULSANTE START.

Quando in questo manuale viene indicato "premi un pulsante qualsiasi", si intende un pulsante qualsiasi tranne START. Se fai un errore e vuoi cambiare una selezione o una regolazione di un'opzione prima di iniziare il gioco, premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata precedente.

COMANDI DELLA BATTUTA



OSCILLAZIONE ORIZZONTALE



OSCILLAZIONE POTENTE



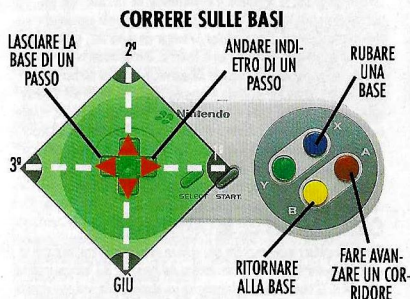
OSCILLAZIONE CON CONTATTO



SMORZARE LA PALLA

CONTROLLARE L'OSCILLAZIONE

Per controllare la tua oscillazione, rilascia il PULSANTE B prima che l'oscillazione sia completata.



CORRERE SULLE BASI

LASCIARE LA BASE DI UN PASSO

2°

ANDARE INDIETRO DI UN PASSO

RUBARE UNA BASE

3°

GIÙ

RITORNARE ALLA BASE

FARE AVANZARE UN CORRIDORE

FAR AVANZARE I GIOCATORI

Se la situazione di gioco costringe i corridori ad avanzare, quelli faranno automaticamente. Per muovere più giocatori, innanzi tutto sposta un giocatore, quindi muovi tutti gli altri corridori residui premendo di nuovo il PULSANTE DIREZIONALE in direzione della base desiderata tenendo contemporaneamente premuto il PULSANTE X. Per ritornare più corridori su una base, premi il PULSANTE Y ed il PULSANTE DIREZIONALE nella direzione della base. Dovrai sempre muovere i corridori individualmente.

Dopo aver battuto, il battitore si dirigerà automaticamente verso la prima base. Le altre basi dovranno essere conquistate manualmente dal giocatore premendo il PULSANTE X e il PULSANTE DIREZIONALE. Per far correre un giocatore senza farlo fermare a una base, premi il tasto per la base successiva prima che il corridore raggiunga la base a cui si sta dirigendo. Per esempio, se pensi che puoi trasformare un gioco doppio in un triplo, devi premere il PULSANTE DIREZIONALE SINISTRA + X prima che il giocatore raggiunga la seconda base.

LANCIARE



FINGERE UN LANCIO PICK-OFF

CONTROLLARE IL LANCIO MODALITÀ SIMULAZIONE (SIMULATION MODE)

Nella modalità simulazione, selezioni Direzione del lancio (Pitch Location), Tipo di lancio (Pitch Type) e Velocità del lancio (Pitch Speed). Quando avrai regolato queste opzioni, per lanciare la palla premi il PULSANTE B. Il lanciatore la controllerà da qui.

Posizione del lancio: selezionare quadranti del piatto (Pitch Location: Selecting Plate Quadrants)

Ai fini della scelta della direzione del lancio, abbiamo diviso il piatto di casa base in tre aree e assegnato a ciascuna un pulsante:

Y = parte sinistra del piatto

B = centro del piatto

A = parte destra del piatto

Per selezionare dove verrà effettuato un lancio, premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA

per muovere la palla nell'indicatore dell'area sulla direzione del lancio desiderato. Premi il pulsante per l'area desiderata per selezionarla e premi di nuovo il pulsante di quell'area per attivare la tua selezione. Per esempio, se sposti la palla all'estrema destra dell'indicatore dell'area e premi il PULSANTE B, la palla verrà lanciata a destra dell'area A.

CEDERE UNA BASE INTENZIONALMENTE

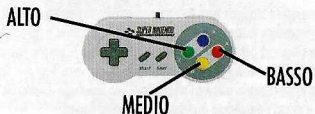
Per cedere intenzionalmente una base a un battitore (quando un battitore corre il rischio di andare su una base già occupata), muovi la palla sulla parte all'estrema sinistra o estrema destra dell'indicatore dell'area e premi il pulsante associato con quell'area del piatto. Ripeti questo procedimento finché non avrai tirato quattro palline.

TIPO DI LANCIO

Dopo aver selezionato la direzione di un lancio, un visualizzatore mostrerà i lanci che un partitatore lanciatore può eseguire. Premi il pulsante per selezionare il lancio che vuoi effettuare.

ALTEZZA DEL LANCIO

Dopo aver selezionato la velocità del lancio, seleziona l'altezza a cui verrà lanciato.



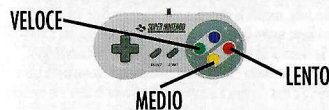
ALTO

MEDIO

BASSO

VELOCITÀ DEL LANCIO

Dopo aver selezionato il tipo di lancio, scegli la velocità a cui vuoi lanciare.



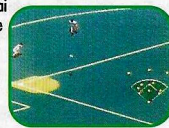
VELOCE

MEDIO

LENTO

CONTROLLO DELL'ESTERNO VISUALE DEL CAMPO: RADAR DEL CAMPO

Quando sei alla battuta o in difesa, potrai utilizzare il radar del campo (che appare di fronte al battitore) per individuare la posizione della palla e dei giocatori. La posizione dei corridori viene indicata da un cerchietto blu. La posizione della palla viene indicata da un cerchietto rosso. Un esterno controllato dal giocatore appare come un cerchio bianco. Gli altri esterni vengono indicati da un cerchio giallo. Per passare al controllo di un altro esterno, premi il PULSANTE A. Il colore del cerchio di ogni giocatore verrà scambiato. Quando un giocatore afferra la palla, il colore del suo cerchio diventerà rosso per indicare che è in possesso di palla.



IN CAMPO



MUOVERE L'ESTERNO



LANCIARE LA PALLA



PRESA CON TUFFO

(quando la palla è leggermente fuori portata)



PRESA CON SALTO

OPZIONI PRINCIPALI

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ)

Scegli tra i livelli Pro (Professionisti) e All Star.

TIME OF THE DAY (PARTE DEL GIORNO)

Queste opzioni ti consentono di scegliere se giocare di giorno (Day game) o se giocare di notte (Night game) e di far scegliere a caso al computer.

STRIKE ZONE (ZONA DI STRIKE)

Scegli di giocare con la zona di strike sullo schermo, selezionando ON (ACCESA).

EDIT TEAM NAME

Per cambiare il nome di una squadra premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ per muovere l'evidenziatore sulla squadra desiderata e selezionala.

Appariranno una nuova videata con la squadra attuale, lo spazio per il nuovo nome e un alfabeto. Per inviare una lettera, evidenziala utilizzando il PULSANTE DIREZIONALE e premi un pulsante qualsiasi. Le lettere inviate appariranno sul visualizzatore del nome nuovo. Per cancellare una lettera, evidenzia Delete (Cancella) con il PULSANTE DIREZIONALE e premi un pulsante qualsiasi. L'ultima lettera inviata verrà cancellata. Quando avrai completato il



nuovo nome, utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziare OK e premi un pulsante qualsiasi.

Dopo che avrai impostato le Opzioni e scelto un tipo di gioco, seleziona Arcade o modalità Simulation.

MODALITÀ DI PARTITE

Nelle modalità Exhibition (Partite amichevoli) potrai scegliere tra due tipi di gioco: Quick Play (Gioco veloce) o Regulation Play (Gioco regolamentare: 9 inning).

Nella modalità Quick Play (Gioco veloce) verrai eliminato dopo un solo strike. In questa modalità non ci sono regole, quindi i lanci irregolari NON contano come strike. **Importante:** le statistiche nel Gioco veloce saranno diverse dal Gioco regolamentare.

Regulation Play (Gioco regolamentare) Si attiene alle regole delle leghe più importanti.

One Player Games (Partite a un giocatore) In questa modalità affronterai un avversario controllato dal computer.

Nella modalità Companion, il giocatore Uno controlla la squadra che gioca in un campionato.

Two Player Games (Partite a due giocatori) Una partita a due giocatori, dove la squadra di casa viene selezionata a caso.

CPU vs. CPU (Computer contro computer) Questa modalità ti consente di selezionare le squadre e di guardare la partita in tutta tranquillità!

TIPI DI GIOCO

Per selezionare una modalità di gioco desiderata, premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ e quindi un pulsante qualsiasi. Quando avrai selezionato una modalità, appariranno le opzioni disponibili per quel gioco.

EXHIBITION GAMES

Una partita Amichevole è il modo migliore per una o due giocatori di perfezionare le proprie abilità e per cambiare le statistiche o la classifica. Due giocatori possono perfino scegliere la stessa squadra!

Fase 1	Fase 2	Fase 3
Scegli: One (un giocatore).	Scegli: Regular Play (Gioco regolamentare)	Evidenzia le tue scelte con il PULSANTE DIREZIONALE. Quindi spostati sulla videata di Selezione della squadra o CPU vs. CPU (Team Select), dove potrai scegliere la tua squadra e il metodo di comando.
Two (due giocatori) o CPU vs. CPU (Computer contro computer).	o Quick Play (Gioco veloce).	la tua squadra e il metodo di comando.

SELEZIONE DELLE SQUADRE

Per selezionare una squadra, utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per evidenziarla e premi un pulsante qualsiasi. In una partita a 1 giocatore selezioni la squadra che vuoi controllare e quella che verrà controllata dal computer. Per scegliere l'avversario controllato dal computer, seleziona entrambe le squadre come precedentemente descritto. In una partita

Amichevole a 2 giocatori ciascun giocatore seleziona la sua squadra. Ambedue i giocatori possono scegliere la stessa squadra per uno scontro testa a testa! I giocatori selezionano le squadre con descritto sopra. Per vedere la

partita dimostrativa CPU vs. CPU, seleziona le squadre descritte precedentemente.

SELEZIONE DELLO STADIO

Quando avrai selezionato la tua squadra, apparirà la videata di selezione stadio. Vedrai lo stadio della squadra di casa e una lista di tutte le altre squadre (la squadra di casa è quella in fondo). Premi il PULSANTE DIREZIONALE per scorrere gli stadi delle varie squadre e per selezionare premi un pulsante qualsiasi.

SEASON MODE (MODALITÀ STAGIONE)

Nella modalità Stagione giocherai con la stessa squadra per tutta la stagione nel tentativo di vincere la lega o addirittura il Campionato!

SEASON TYPE (TIPO DI STAGIONE)

NEW SEASON (NUOVA STAGIONE)

Scegli tra New Season (Nuova Stagione) e Resume Season (Riprendi Stagione). Se vuoi iniziare una nuova stagione, evidenzia ERASE OLD SEASON (Cancella stagione vecchia) e premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per evidenziare "YES" (SÌ). Le informazioni verranno cancellate. Se vuoi salvare la stagione attuale, evidenzia "NO".

SEASON LENGTH: STANDARD AND '95 SEASON PLAY (DURATA DELLA STAGIONE: NORMALE E STAGIONE '95)

Quando scegli di giocare una nuova stagione, potrai scegliere tra un calendario di partite Normale o della Stagione '95. Dopo aver scelto questo potrai anche scegliere la durata della stagione tra Short Season (Stagione corta), Medium Season (Stagione media) o Full Season (Stagione completa). Quindi dovrai selezionare la modalità di gioco e il tipo di gioco e selezionare la squadra come descritto precedentemente.

RESUME SEASON (RIPRENDI STAGIONE)

Se vuoi riprendere una stagione dal punto in cui ti eri fermato l'ultima volta, evidenzia Resume Season (Riprendi stagione) e premi un pulsante qualsiasi. Regola le opzioni Modalità di gioco e Tipo di gioco.

SALVARE O SOSTITUIRE UNA PARTITA DI UNA STAGIONE

Nella modalità Stagione puoi salvare una partita terminata, in modo da poter riprendere la stagione da quel punto della stagione o rigiocarla. Con Replay (Rigioca) potrai ritornare indietro e rigiocare la partita appena terminata. Ti troverai sulla videata Salva/Rigioca (Save/Replay). Su questa videata potrai salvare l'ultima partita o rigiocarla. Evidenzia la tua scelta e premi un pulsante qualsiasi. Se selezioni Replay, vedrai la videata Partita del giorno e poi potrai regolare le opzioni di pre-partita della squadra.

I PLAYOFF

Nella modalità Playoff la migliore squadra gioca per prima contro la squadra Jolly, mentre le altre due squadre controllate dal computer giocano l'una contro l'altra. I giocatori si affrontano per il titolo della Lega. Se riuscirai ad arrivare così in alto, passerai al Campionato! Dopo aver selezionato Playoff, devi selezionare la Modalità di gioco, i Giocatori e il tipo di gioco e poi potrai selezionare la lega e le squadre dei Playoff o lasciare che il computer lo faccia per te.

Una partita a 1 giocatore mette a confronto la tua prima squadra in classifica con gli avversari controllati dal computer secondo una serie di playoff ad eliminazione. Una partita a 2 giocatori, i due giocatori giocano l'una contro l'altro per arrivare alla finale. Chi perde in una partita di Playoff a 2 giocatori avrà la possibilità di giocare di nuovo nella squadra avversaria successiva nel calendario dei playoff. Altrimenti il computer giocherà contro il vincitore. Se vuoi vedere una serie di playoff completamente controllata dal computer, seleziona la modalità CPU vs. CPU (computer contro computer).

Solo il giocatore 1 seleziona una lega. Per selezionare la lega in cui giocherai, premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA quando Selezione lega è evidenziato per scegliere tra National (Nazionale) e American (Americana). Quindi potrai scegliere tutte le squadre dei playoff (User Select All - Selezione completa utente), scegliere soltanto la squadra che controllerai (User Select Own - Selezione squadra utente) o lasciare che il computer scelga tutte le squadre (Random Select - Selezione a caso). Se sceglierai la Selezione a caso, andrai sulla videata Calendario partite ad eliminazione (Elimination Ladder) verrà continuamente aggiornata con i tutti i risultati delle partite. Se selezioni una delle opzioni Selezione utente (User Select), verrai portato sulla videata Selezione squadre dei Playoff (Select Playoff Teams).

SELEZIONE DELLE SQUADRE DEI PLAYOFF

Se hai selezionato Selezione squadra utente, ogni giocatore seleziona la squadra della lega che desidera controllare. In una partita a 1 giocatore, selezionerai la squadra che è al primo posto, mentre il computer sceglierà le altre 7. In una partita a 2 giocatori, il computer sceglie a caso la prima squadra che ogni giocatore affronterà. Il giocatore che sceglie per primo sceglierà la squadra al primo posto, mentre l'altro giocatore sceglierà la squadra Jolly (oppure la 2ª o la 3ª se lo desidera).

Se è stato selezionato Selezione completa utente, il giocatore dovrà scegliere le squadre della lega in cui gioca.

Per selezionare una squadra, utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per spostare il cursore relativo al tuo giocatore e alla sua posizione in classifica sulla squadra della lega desiderata e quindi premi un pulsante qualsiasi per selezionare. Quella squadra apparirà nella relativa casella della classifica. Ripeti il procedimento finché in tutte le caselle non ci sarà una squadra. Quando avrai finito premi un pulsante qualsiasi.

Quando tutti i giocatori avranno selezionato le loro squadre, premi un pulsante qualsiasi per accedere alla videata Calendario delle partite ad eliminazione di playoff. Quando l'avrai esaminato premi un pulsante qualsiasi per accedere alla videata Partita del giorno.

HOME RUN DERBY (DERBY HOME RUN)

In questa modalità vince colui che realizza il numero maggiore di Home run. Nel Derby home run possono competere più di 10 giocatori (5 da ogni lega). Ad ogni battitore sono consentiti 10 eliminati (ogni oscillazione della mazza che non finisce in un home run è un eliminato nel Derby) con un numero illimitato di lanci. Il punteggio dei battitori dipende dagli home run effettuati.

MODIFICA DELLA LISTA DEGLI AVVERSARI DEL DERBY

Per cambiare il controllo di ogni concorrente del Derby, evidenzia un particolare concorrente e premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a

DESTRA per scorrere 1P (giocatore 1), 2P (giocatore 2), CPU (computer) e Empty (Vuoto). Evidenziando Vuoto, toglierai il giocatore in quella casella dalla lista dei concorrenti.

Per sostituire un concorrente del Derby, evidenzia il giocatore che vuoi sostituire e premi un pulsante qualsiasi. Apparirà una lista di squadre. Seleziona la squadra desiderata e premi un pulsante qualsiasi. Apparirà la videata Selezione giocatori, che visualizzerà tutti i giocatori di quella squadra secondo il numero medio di battute, dal più alto al più basso. Le statistiche comprendono il nome del giocatore, il numero, la media di battute, gli home run segnati nella stagione precedente e quelli segnati nell'arco di tutta la carriera. Per selezionare un giocatore, evidenzialo e premi un pulsante qualsiasi. Ritornarai sulla videata Lista concorrenti, dove vedrai il nuovo giocatore nella casella selezionata.

CLUTCH TIME (MOMENTO CRUCIALE)

Nella modalità momento cruciale potrai scegliere tra 16 situazioni di gioco che richiedono nervi d'acciaio. Quando questa modalità sarà stata selezionata, premi il PULSANTE DIREZIONALE in una delle direzioni per scorrere le diverse situazioni e quando avrai scelto quella che desideri giocare premi un pulsante qualsiasi per selezionarlo. A questo punto andrai sulla Scenario Screen (Video Scenario) nella quale verranno descritti i diversi scenari in particolare. Premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA per scorrerli. Per entrare in azione, premi uno dei pulsanti quando lo scenario desiderato apparirà sullo schermo.

GESTIONE DELLA SQUADRA:

OPZIONI SQUADRA DI PRE-PARTITA

Quando avrai scelto il tipo di gioco e le altre modalità, dovrai selezionare le opzioni di squadra di pre-partita. Per selezionare un'opzione evidenziala e premi un pulsante qualsiasi.

INIZIAMO A GIOCARE

Seleziona Play Ball (Inizio del gioco) per iniziare a giocare prima o dopo aver regolato le opzioni.

REGOLAZIONE DELL'ESTERNO IN DIFESA

In tutti i tipi di gioco, tranne il Derby home run e l'Allenamento alla battuta, questa opzione consente al giocatore di controllare la difesa per cambiare le posizioni degli interni e degli esterni, prima o dopo l'inizio del gioco. Quando questa opzione sarà stata selezionata, appariranno le posizioni dei giocatori sul campo in un visualizzatore con una lista di regolazioni disponibili. Per fare una regolazione, premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o GIÙ per spostare la freccia evidenziatore sull'opzione sulla regolazione desiderata. Appariranno le regolazioni attuali predefinite. Per cambiare un'impostazione, premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA. I giocatori sullo schermo cambieranno posizione.

ESTERNI

DEPTH (DISTANZA):

Standard: regolazioni predefinite. I giocatori giocano ad una distanza standard o mezzo campo.

Deep (Profonda): i giocatori giocano indietro di due o tre passi vicino alla zona confinante con il muro.

Pulled in (Ravvicinati): i giocatori giocano ad una distanza media.



SHIFT (SPOSTAMENTO):

Standard: regolazioni predefinite. I giocatori giocano nella loro posizione.

Shift left (Spostamento a sinistra): i giocatori si spostano a uno o due passi a sinistra.

Shift right (Spostamento a destra): i giocatori si spostano a uno o due passi a destra.

INFIELD

DEPTH (DISTANZA degli interni):

Standard: regolazioni predefinite. L'interno gioca a una distanza standard.

Pulled In (Ravvicinati): i giocatori giocano a uno o due passi.

Double Play (Doppio gioco): il doppio gioco mette l'interbase o la seconda base più vicino alla seconda base.

Corners Pulled In (Angoli vicini): quando c'è la possibilità di un lancio sulle linee di foul, la 1^a e la 3^a base si spostano di uno o due passi verso la propria base.

Bunt (Colpo smorzato): di solito, per difendersi da un colpo smorzato, la prima e la terza base si avvicinano al piatto, mentre la seconda base si sposta verso la prima base e l'interbase copre la seconda.

SHIFT (SPOSTAMENTO degli interni):

Standard: regolazioni predefinite. I giocatori mantengono le loro normali posizioni.

Cover lines (Proteggere le linee): la 1^a e 3^a base si spostano di un passo a due verso l'esterno per coprire le linee di foul.

Shift Left (Spostamento a sinistra): l'interno si sposta a sinistra per difendere contro una battuta in anticipo effettuata da un battitore destro.

Shift Right (Spostamento a sinistra): l'interno si sposta a destra per difendere contro una battuta effettuata da un battitore mancino.

FORMAZIONE

Una lista della squadra elenca tutti i giocatori compresi i lanciatori. Durante il gioco puoi cambiare la formazione accedendo alle opzioni pausa (Pause Options). I giocatori possono cambiare posizione, ma quando un giocatore è stato sostituito, non potrà rientrare in campo.

STARTING LINEUP (FORMAZIONE INIZIALE)

Ogni squadra ha una formazione iniziale formata da 9 giocatori che di solito iniziano nelle proprie posizioni, ma qualsiasi giocatore può essere cambiato di posto o chiamato dalla panchina e assegnato a qualsiasi posizione. Accanto al nome di un giocatore, il suo numero e i dati della sua carriera viene indicata la sua posizione in cui gioca meglio.

Per visualizzare la sua formazione, evidenzia Line Up (Formazione) e premi un pulsante qualsiasi.

CHANGE BATTING ORDER (MODIFICA DELL'ORDINE DI BATTUTA)

Se vuoi fare dei cambiamenti dell'ordine di battuta dei giocatori, devi farlo prima di iniziare una partita. Per fare i cambiamenti premi il PULSANTE A e muovi il cursore sul giocatore che occupa la posizione dell'ordine di battuta che desideri cambiare e premi il PULSANTE B.

Quindi, evidenzia il giocatore con il quale vuoi sostituirlo nell'ordine di battuta e premi il PULSANTE B. I due giocatori si cambieranno di posto nell'ordine di battuta.

SWAP PLAYER (SCAMBIARE UN GIOCATORE)

Per scambiare posizione con un giocatore che si trova in panchina, premi il PULSANTE B per evidenziare un primo lanciatore (utilizza il PULSANTE DIREZIONALE). A questo punto vedrai una lista di giocatori in panchina. Evidenzia il giocatore con il quale desideri effettuare lo scambio e premi il PULSANTE B. I due giocatori verranno scambiati di posto. In fondo alla videata ci sono quattro caselle opzioni: View Opposition, View Bench (Visualizza Panchina), Done (fatto) e Cancel (Annulla). Premi il PULSANTE START per scorrere le opzioni. Quando l'opzione desiderata sarà evidenziata, premi il pulsante A, B o C per accedere all'opzione.

VIEW OPPOSING TEAM'S LINE UP/BULLPEN (VISUALIZZA LA FORMAZIONE/BULLPEN DELLA SQUADRA AVVERSARIA)

Per visualizzare la formazione della squadra avversaria, premi il PULSANTE Y e utilizza il PULSANTE DIREZIONALE per scorrere la formazione. Per uscire, premi un pulsante qualsiasi.

EXIT (USCITA)

Quando avrai deciso la tua formazione, premi il PULSANTE START per ritornare sulla videata delle opzioni di pre-partita.

IL BULLPEN

La videata del Bullpen può essere visualizzata dalla videata Opzioni squadra (Team Options) prima dell'inizio di una partita o quando il gioco è in pausa. Questa videata visualizza ogni lanciatore di una squadra.

La videata Bullpen viene divisa in quattro sezioni/aree: On the mound (sulla pedana del lanciatore), Warming up (riscaldamento) e Available Roster (Lista giocatori disponibili).

SULLA PEDANA DEL LANCIATORE

Quando evidenzi Bullpen, vedrai il lanciatore e inizierai sotto alla pedana del lanciatore. Le statistiche del lanciatore sulla pedana comprendono le statistiche della partita attuale e quelle della carriera e della stagione. Per visualizzare le statistiche, premi il PULSANTE DIREZIONALE a SINISTRA o a DESTRA.

OPZIONI BULLPEN

WARM UP PITCHER (RISCALDAMENTO DEL LANCIATORE)

Quando un lanciatore sta per raggiungere la sua media di lanci di una partita o non sta giocando bene, sarà il momento di far riscaldare un lanciatore di riserva nel bullpen. Puoi far riscaldare fino a due giocatori alla volta. La condizione fisica di un lanciatore che si sta riscaldando in un bullpen varia da Cold (Freddo) a Warm (Riscaldato) a Tired (Stanco). Quando l'indicatore mostrerà che un lanciatore è Riscaldato, egli sarà alla forma ottimale. Per iniziare a riscaldare un lanciatore, evidenzialo dalla lista disponibile e premi il PULSANTE B. Quindi questo lanciatore apparirà nel bullpen e continuerà a lanciare finché non entrerà in gioco o verrà tolto dal bullpen.

SOSTITUZIONE SULLA PEDANA

Per sostituire un lanciatore che si trova attualmente sulla pedana con una riserva, muovi l'evidenziatore sul lanciatore desiderato nel bullpen e premi il PULSANTE A. Il nuovo lanciatore apparirà sulla pedana e quello

sostituito ritornerà sulla lista disponibile. Per far entrare un lanciatore senza prima farlo riscaldare, evidenzialo nell'area lista disponibile e premi il PULSANTE A.

VIEW OPPOSING TEAM'S BULLPEN (VISUALIZZA IL BULLPEN DELLA SQUADRA AVVERSARIA)

Per accedere al bullpen della squadra avversaria, premi il PULSANTE START per andare su questa opzione, quindi premi il PULSANTE A, B, X o Y.

ULTERIORI OPZIONI DELLA MODALITÀ STAGIONE

Nella modalità stagione ci sono delle opzioni supplementari: Schedule (Calendario partite), Conference Leaders (Campioni delle leghe) e Conference Standings (Classifica delle leghe). Per visualizzare un'opzione, evidenziala e premi un pulsante qualsiasi.

OPZIONI PAUSA

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ prevede diverse opzioni pausa disponibili nel corso del gioco, anche se non tutte le opzioni pausa sono disponibili in tutti i tipi di giochi. Per accedere a queste opzioni, premi il PULSANTE START se desideri mettere il gioco in pausa e vedere la Videata opzioni pausa. Premi il PULSANTE DIREZIONALE in SU o in GIÙ per evidenziare l'opzione desiderata, quindi premi un pulsante qualsiasi. A questo punto potrai apportare i cambiamenti all'opzione selezionata. Premendo il PULSANTE START ti mostrerà la Videata Opzioni Pausa. Quando stai per impostare le opzioni, premi il PULSANTE START per riprendere il gioco.

PINCH RUNNER (SOSTITUIRE UN CORRIDORE)
Verso la fine di una partita equilibrata, una base extra potrebbe fare la differenza e potrai voler far entrare in campo un corridore e sostituire un corridore lento che è riuscito a conquistare una base. Quando avrai selezionato il sostituto, apparirà la videata Formazione con tutti i corridori e le proprie basi. Evidenzia il corridore che vuoi sostituire e premi il PULSANTE B. Quindi seleziona il sostituto e premi il PULSANTE B.

LINE UP (FORMAZIONE)

Funziona come una modalità Pre-partita, in cui appariranno i lanciatori, etc.

BULLPEN

Usa questa opzione per effettuare dei cambiamenti nel corso della partita (per ulteriori informazioni consulta opzioni pre-partita).

SCORE BOARD (TABELLONE DEL PUNTEGGIO)

Seleziona questa opzione per evidenziare il tabellone dei punteggi con il punteggio della linea attuale.

BOX SCORE (RESOCONTO DELLA PARTITA)

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ tiene un resoconto della partita automatico, con le statistiche aggiornate e tutte le azioni degli inning.



CARATTERISTICHE DEL GIOCO VISUALI DELLA PARTITA

A seconda dell'azione, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ ti consentirà di scegliere tra 2 visuali.

FIELDING POV (PUNTO DI VISTA DELL'ESTERNO)

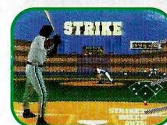
Quando giochi in difesa, il punto di vista si sposterà immediatamente su 3/4 del campo dall'alto, permettendoti di spostare i tuoi esterni sui punti giusti per prendere o lanciare la palla.

BATTING/PITCHING POV (PUNTO DI VISTA DEL BATTITORE/LANCIATORE)

Il punto di vista del battitore è quello ridefinito e viene utilizzato sia per la battuta che per il lancio e utilizza una posizione simile a quella che si avrebbe dalla casa base.



LA VIDEATA DI GIOCO



PITCH SPEED
FIELDING RADAR
CURRENT COUNT

STARTEN MAAR!

LADEN:

1. Zorg er voor dat de machine UIT staat.
2. Stop de Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ Game Pak in je machine zoals wordt beschreven in de handleiding van je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
3. Zet de machine AAN.

Wanneer het titelscherm van Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ verschijnt, druk je op de START KNOP. Dan krijg je het Game Setup (Spel Instellingen) scherm te zien. In dit scherm kun je kiezen uit 7 spel instellingen en de belangrijkste Opties vastleggen.

EEN OPMERKING OVER DE VERSCHILLENDE SCHERMEN IN FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL™: In de verschillende spel instellingen kun je kiezen uit meerdere verschillende opties en instellingen.

On Screen Help Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ biedt On-screen Help om het navigeren door de rijke honkbal wereld die dit spel bevat te vergemakkelijken. Waar mogelijk verschijnen Besturings prompts. Gewoonlijk druk je OP of NEER op de BESTURINGSPAD om door de opties/lijsten/opstellingen te scrollen of deze te selecteren. Druk op LINKS of RECHTS om de verschillende optie instellingen te veranderen in een scherm, en op een willekeurige knop om een speler, team of optie instelling te selecteren. Druk op de START KNOP om terug te keren naar een eerder scherm. In deze handleiding betekent "Druk op een willekeurige knop" dat je elke knop behalve de START KNOP in kunt drukken.

Ongedaan maken: Wanneer je een fout maakt of een selectie of optie instelling wilt veranderen voordat je met het spel begint, druk je op de START KNOP om terug te keren naar het vorige scherm.

SLAG BESTURING



GEWONE SWING



POWER SWING



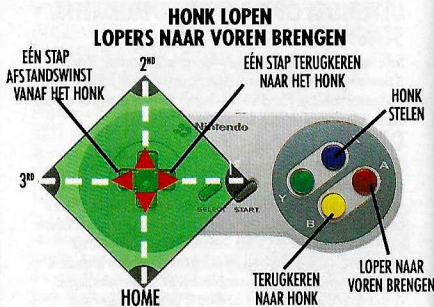
CONTACT SWING



EN STOOTSLAG MAKEN

HET INHOUDEN VAN JE SWING

Voor het inhouden van je swing laat je de C KNOP los voordat de swing is voltooid.



MEERDERE LOPERS NAAR VOREN BRENGEN

Wanneer de spelsituatie hen hiertoe dwingt, gaan honklopers automatisch naar voren. In andere gevallen moet elke loper handmatig door de speler naar voren worden gebracht. Wanneer je meerdere lopers naar voren wilt brengen, breng je eerst één speler naar voren waarna je de andere honklopers naar voren laat gaan door opnieuw op de BESTURINGSPAD te drukken in de richting van het gewenste honk terwijl je op KNOP X drukt. Als je meerdere lopers terug wilt laten keren naar een honk druk je op KNOP Y plus de BESTURINGSPAD in de richting van het honk. In beide gevallen moet je elke loper afzonderlijk verplaatsen.

MEERDERE HONKEN VOORUITGAAN

Wanneer een bal éénmaal in het spel is gebracht, gaat de slagman automatisch naar het eerste honk. De andere honken moeten handmatig door de speler worden bereikt door gebruik te maken van KNOP X en de BESTURINGSPAD. Om er voor te zorgen dat een speler doorgaat zonder dat hij stopt bij een honk druk je op de besturing voor het volgende honk voordat hij aankomt bij het honk waar hij nu naar toe op weg is. Wanneer je bijvoorbeeld van twee drie denkt te kunnen maken, zou je LINKS op de BESTURINGSPAD + X indrukken voordat je loper het tweede honk bereikt.

WERPEN



NEP ONDERSCHIEPING WORP



VANAF DE PLAAT DE LOPER UITGOOIEN
(voordat de bal wordt teruggespeeld naar de werper)

WORP BESTURING SIMULATIE INSTELLING

In de Simulatie Instelling selecteer je Pitch Location (Worp Lokatie), Pitch Type (Worp Type) en Pitch Speed (Worp Snelheid). Als je deze beslissingen hebt genomen, druk je gewoon KNOP B in voor het werpen van de bal. De werper neemt het van hieruit van je over.

Worp lokatie: Het selecteren van Plaats Vierkant in verband met de werp richting is de slagmaat verdeeld in drie gebieden met elk hun eigen knop:

Y = Linkerkant van de plaat
B = Het midden van de plaat
A = Rechterkant van de plaat

Om aan te geven waar de worp gegooid zal worden, druk je de BESTURINGSPAD naar LINKS of RECHTS om de bal te verplaatsen op de Gebiedsmeter naar de gewenste werp plaats. Druk op een knop voor het gewenste gebied en daarna druk je diezelfde knop nog een keer in om de selectie te bevestigen. Wanneer bijvoorbeeld de bal verplaatst wordt naar de uiterste rechterkant van de Gebiedsmeter en je op KNOP B drukt, zal de bal naar de rechterkant van gebied A worden gegooid.

OPZETTELIJKE VRIJE LOPEN

Wanneer je een slagman opzettelijk een vrije loop wilt bezorgen (wordt gedaan wanneer een slagman een bedreiging vormt voor meerdere honken), verplaats je de bal naar uiterst links of uiterst rechts op de Gebiedsmeter en druk je op de knop die bij die kant van de plaat hoort. Herhaal dit totdat je vier ballen hebt gegooid.

WORP TYPE

Nadat je de worp lokatie hebt geselecteerd, zal je te zien krijgen wat voor worpen een bepaalde werper kan uitvoeren. Druk op de knop voor de worp die jij wilt gooien.

WORP HOOGTE

Nadat je Worp Snelheid hebt geselecteerd, kies je de hoogte van de worp.



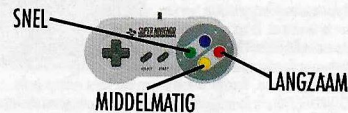
HOOG

MIDDEN

LAAG

WORP SNELHEID

Nadat je het worp type hebt geselecteerd, kies je de snelheid waarmee de bal gegooid moet worden.



SNEL

MIDDELMATIG

LANGZAAM

VELDSPER BESTURING: VELD POV (POINT OF VIEW) (GEZICHTSPUNT): VELD RADAR

Wanneer je aan slag bent of in het veld staat, zul je de veld radar gebruiken (die tegenover de slagman verschijnt) om de positie van de bal en de spelers te volgen. De positie van honklopers wordt aangegeven met een kleine blauwe cirkel. De positie van de bal wordt aangegeven met een kleine rode cirkel. Een veldspeler die door de speler wordt bestuurd, verschijnt als een witte cirkel. Andere veldspelers worden aangegeven met een gele cirkel.

Druk op KNOP A om de spelerbesturing over te laten gaan naar een andere veldspeler. De kleuren van de twee veldspelers worden omgewisseld. Wanneer een speler de bal vangt, zal de kleur van zijn cirkel veranderen in rood om aan te geven dat hij nu de bal bestuurt.

IN HET VELD



VERPLAATS VELDSPER



GOOI BAL



DUIK VANGST
(wanneer de bal net buiten je bereik is)



MUIR BEKLIMMEN

HOOFDOPTIES DIFFICULTY (MOEILIKHEIDSGRAAD)

Kies tussen Pro en All Star vaardigheidsniveau's.

TIME OF DAY (TIJDSTIP)

Met deze optie kun je een Day (Dag) of Night (Nacht) wedstrijd kiezen of je kunt de computer een keuze laten maken.

STRIKE ZONE (SLAG ZONE)

Kies er voor om te spelen met de slag zone op het scherm door ON te kiezen.

EDIT TEAM NAME (PAS NAAM TEAM AAN)

Voor het veranderen van een team naam druk je OP of NEER op de BESTURINGSPAD om de oplichter te verplaatsen naar het gewenste team en deze te selecteren. Er zal een nieuw figuur verschijnen met het huidige team, ruimte voor de naam van het nieuwe team en een alfabet. Voor het invoeren van een letter gebruik je de BESTURINGSPAD om de oplichter te verplaatsen naar de gewenste letter en daarna druk je op een willekeurige knop om die letter in te voeren. Wanneer letters zijn ingevoerd, verschijnen ze in het New Name display. Wanneer je een letter wilt verwijderen, laat je DELETE oplichten met de BESTURINGSPAD en daarna druk je op een willekeurige knop. De laatste ingevoerde letter wordt gewist. Als je de nieuwe naam hebt ingevoerd, gebruik je de BESTURINGSPAD om OK op te laten lichten en daarna druk je op een willekeurige knop.

Als je de opties hebt ingesteld en een spelype hebt gekozen, selecteer je Arcade of Simulatie instelling.

SPEEL INSTELLINGEN

In Exhibition (Demonstratie) en Playoff spel instellingen kun je kiezen uit twee speel instellingen, Quick Play of Regulation Play (9 innings). In de Quick Play instelling is het één strike en je bent uit! Vanwege deze Quick Play regel tellen foute ballen NIET als strikes. Het is belangrijk om te weten dat de Stats in Quick Play spellen anders zullen zijn dan die in Regulation Play spellen.

Regulation Play volgt de vastgelegde competitie regels.

One Player Spellen Hier kom je tegenover een tegenstander te staan die door de computer wordt bestuurd. In een Season spel bestuurt Speler Eén het team dat een seizoen lang speelt.

Two Player Spellen Twee spelers meten hun spelvaardigheid en strategie. In een tweespelers spel wordt het thuis spelende team willekeurig gekozen.

CPU vs. CPU Deze instelling biedt je de mogelijkheid om het team te selecteren waarna je rustig kunt gaan kijken hoe het zich allemaal gaat ontwikkelen.

SPELTYPES

Voor het selecteren van een bepaalde spel instelling druk je OP of NEER in op de BESTURINGSPAD om het gewenste spelype te selecteren waarna je op een willekeurige knop drukt. Als je éénmaal een spel instelling hebt gekozen, zullen de opties voor dat spelype verschijnen.

Step 1	Step 2	Step 3
Kies: One, Two of CPU vs. CPU	Kies: Reg. Play of Quick Play	Gebruik de Besturingspad om je keuze op te laten lichten. Vervolgens ga je naar het Team Selectie scherm en kies je jouw team & de "bestuurder".

EXHIBITION SPELLEN

Een Demonstratie Spel is de perfecte manier voor één of twee spelers om de vaardigheden te verbeteren zonder dat de statistieken of de positie wordt veranderd. In de Demonstratie instelling kunnen twee spelers zelfs hetzelfde team kiezen!

TEAMS SELECTEREN

Voor het selecteren van een team gebruik je de BESTURINGSPAD om een team op te laten lichten waarna je op een willekeurige knop drukt. In een Eén Speler spel kies je het team dat jij wilt besturen en het team dat door de CPU zal worden bestuurd. Voor het kiezen van de tegenstander die door de CPU zal worden bestuurd, maak je de beide team selectie keuzes zoals boven werd omschreven. In een Twee Spelers Demonstratie spel selecteert elke speler een team. Beide spelers kunnen hetzelfde team kiezen zodat je echt je vaardigheden kunt meten. Spelers selecteren teams op de manier die hierboven wordt omschreven. Wanneer je een CPU vs. CPU Demonstratie Wedstrijd wilt bekijken selecteer je teams zoals eerder werd beschreven.

SELECTEER STADIUM

Nadat je een team hebt geselecteerd, verschijnt het Stadium Select (Selecteer Stadion) scherm. Je zult het stadion van het thuis spelende team zien en een lijst met alle andere teams. (Het thuis spelende team staat onderaan). Gebruik de BESTURINGSPAD om de verschillende stadions te bekijken en selecteer door het indrukken van een willekeurige knop.

SEIZOEN INSTELLING

In de Seizoen instelling speel je als een team gedurende een volledig seizoen terwijl je vecht voor een competitie titel en als je goed bent en geluk hebt het Kampioenschap!

SEIZOEN TYPE

NIUW SEIZOEN

Kies tussen Nieuw Seizoen en Seizoen hervatten.

Als je wilt beginnen met een nieuw seizoen moet je aangeven of de informatie van een oud seizoen gewist moet worden of niet. Druk LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD om "YES" (verwijder seizoen) of "NO" wanneer je het huidige seizoen wilt bewaren op te laten lichten.

SEIZOENSUUR: STANDAARD EN '95 SEIZOEN SPEL

Wanneer je er voor kiest om een Nieuw Seizoen te beginnen, kun je in Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ kiezen tussen een Standaard seizoen schema of een aangepast '95 schema. Wanneer je je keuze hebt gemaakt, kun je ook de duur van het seizoen kiezen: Short (Kort), Medium, of Full (Volledig) Seizoen. Nadat je de gewenste seizoensduur hebt gekozen, moet je vervolgens de Spel Instelling, Spelers en Speel Instelling kiezen en je team selecteren zoals eerder werd beschreven.

SEIZOEN HERVATTEN

Wanneer je een seizoen wilt hervatten vanaf het punt waar je er mee op bent gehouden in je seizoens schema laat je Resume Spelers oplichten en druk je op een willekeurige knop. Stel de Spel Instelling, Spelers en Speel Instelling opties in. Daarna wordt je naar het Team Standings (Team Ranglijst) scherm gebracht dat hieronder wordt beschreven. Wanneer je daarmee klaar bent, druk je op een willekeurige knop. Dan krijg je het Spel Dag scherm te zien waarop de volgende geplande wedstrijd van jouw seizoen wordt getoond. Nadat je dit scherm hebt bekeken, druk je op een willekeurige knop om Pre Game Team Options in te stellen voordat je begint te spelen.

BEWAREN OF HERHALEN VAN EEN SEIZOENSWEDSTRIJD

In de Seizoen instelling heb je de optie om een voltooide wedstrijd te bewaren zodat je later een wedstrijd op kunt pikken (je moet toch ook es slapen) of herhalen. Wanneer je een wedstrijd bewaart, worden je huidige wedstrijd resultaten bewaard en de statistieken van het seizoen bijgewerkt. Replay (Herhalen) geeft je de mogelijkheid om terug te gaan zodat je de wedstrijd die je net hebt voltooid opnieuw kunt spelen. Als je de wedstrijd wilt bewaren of herhalen moet je de verschillende post-wedstrijd schermen bekijken door een willekeurige knop in te drukken. Je zult terecht komen bij het Save/Replay scherm. Wanneer dit scherm is verschenen, kun je kiezen uit verschillende opties: je kunt de laatste wedstrijd bewaren of deze opnieuw spelen. Laat je keuze oplichten en druk op een willekeurige knop. Als je Replay selecteert, krijg je het Game Day (Wedstrijd Dag) scherm te zien waarna je Pre-Game Team Options in kunt stellen.

DE PLAYOFFS

In de Playoff instelling speelt het beste team eerst tegen het wild card team terwijl de op één na en twee na beste teams die door de computer worden bestuurd tegen elkaar spelen. De winnaars spelen dan tegen elkaar voor de competitie titel.

Nadat je Playoffs hebt geselecteerd, moet je Spel Instelling, Spelers en Speel Instelling instellen voordat je kunt aangeven in welke competitie je wilt spelen en of je zelf de verschillende Playoff teams wilt selecteren of dat je wilt dat de computer dat doet.

Een 1 Speler spel plaatst jouw team dat op de eerste plaats staat tegenover tegenstanders die door de computer worden bestuurd in een play-off uitschakelings ladder. In een 2 Spelers playoff worden twee menselijke spelers tegenover elkaar geplaatst terwijl ze zich omhoog vechten naar de top van de ladder. In een 2 spelers spel strijden beide spelers in dezelfde competitie totdat je het kampioenschap bereikt. De verliezer in een 2 Spelers Playoff wedstrijd heeft de mogelijkheid om opnieuw te spelen als de volgende tegenstanders op de Playoff ladder. Anders zal de computer tegen de winnaar spelen. Als je een volledige serie playoff wedstrijden wilt zien die door de computer worden bestuurd, selecteer je de CPU vs. CPU instelling.

Alleen Speler 1 selecteert een competitie. Voor het kiezen van een competitie druk je LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD wanneer Select Conference oplicht om te schakelen tussen National en American. Dan kun je kiezen uit de volgende opties die jijzelf of de computer kiezen (User Select All), alleen het team kiezen dat jijzelf wilt besturen (User Select Own), of de computer alle teams laten selecteren (Random Select). Wanneer je Random Select kiest, ga je rechtstreeks naar het Elimination Ladder (Uitschakelings Ladder) scherm waarop je kunt zien welke teams welke andere teams moeten verslaan om vooruit te komen, en tegen wie ze zullen moeten spelen al naar gelang de uitkomst van andere wedstrijden. Dit scherm wordt bijgewerkt wanneer de verschillende teams winnen of verliezen. Wanneer je één van de User Select opties kiest, ga je eerst naar het Select Playoff Teams scherm.

HET SELECTEREN VAN PLAYOFF TEAMS

Wanneer User Select Own is gekozen, selecteert elke speler alleen het competitie team dat hij/zij wilt besturen. In een 1 Speler spel zou je het team dat op de eerste plaats in jouw competitie staat selecteren en de computer zou de overige 7 teams selecteren. In 2 Spelers playoff spel

bepaalt de computer willekeurig welke speler het eerst een team zal kiezen. De speler die het eerst mag kiezen, selecteert het team dat op de eerste plaats staat, terwijl de speler die daarna mag kiezen het Wild Card team kiest (of, als je dat wilt, het team dat op de tweede of derde plaats staat). Wanneer User Select All is gekozen, selecteert een speler eerst de teams voor de competitie waarin hij speelt.

Voor het selecteren van een team gebruik je de BESTURINGSPAD om de cursor die bij je speler en rangschikingsplaats hoort te verplaatsen naar het competitie team van je keuze en daarna druk je op een willekeurige knop voor het selecteren. Dat team zal verschijnen in de juiste rangschikingsplaats. Ga hiermee door totdat op alle plaatsen een team staat. Wanneer je hier mee klaar bent, druk je op een willekeurige knop. Wanneer alle spelers hun teams hebben gekozen, druk je op een willekeurige knop om naar het playoff Uitschakelings Ladder scherm te gaan. Wanneer je klaar bent met het bekijken van de de Playoff Ladder druk je op een willekeurige knop om naar het Wedstrijd Dag scherm te gaan.

HOME RUN DERBY

In deze instelling kijk je wie de meeste home runs kan slaan. Maximaal 10 spelers (5 uit elke Competitie) spelen tegen elkaar in de Home Run Derby. Elke slagman heeft recht op 10 uitbalken (elke swing die geen home run oplevert is een uitbalk in de Derby!) uit een onbepaald aantal werpen. De slagmannen scoren met het aantal homeruns dat ze slaan.

HET VERANDERN VAN DE DERBY DEELNEMERS SPELERSLIJST

Voor het veranderen van de besturing van elke Derby deelnemer laat je een bepaalde deelnemer oplichten waarna je op LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD drukt om te schakelen tussen 1P (Speler 1), 2P (Speler 2), CPU (computer besturing) en Empty. Empty zal de speler op die plaats van de deelnemers spelerslijst verwijderen.

Wanneer je een Derby deelnemer wilt vervangen door een andere speler, laat je de speler die je wilt vervangen oplichten en druk je op een willekeurige knop. Je krijgt dan een lijst met teams te zien. Scroll naar het team van je keuze en druk op een willekeurige knop. Het Select Player scherm zal verschijnen met alle spelers uit dat team in volgorde van slaggemiddelde van hoog naar laag. Voor het selecteren van een speler laat je die speler oplichten en druk je op een willekeurige knop.

CLUTCH TIME (BESLISSENDE MOMENTEN)

De Clutch Time instelling biedt je 16 spannende beslissende wedstrijd scenario's waar je je hoofd koel bij moet houden maar vurig moet spelen. Wanneer je deze instelling hebt geselecteerd, druk je de BESTURINGSPAD in een richting om de verschillende scenario's te bekijken totdat je bij het scenario komt dat je wilt selecteren. Druk op een willekeurige knop om de selectie te maken. Dan ga je naar het Scenario scherm waar je alle informatie over de scenario's kunt vinden. Druk LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD om het allemaal te bekijken. Wanneer je in actie wilt komen druk je op een willekeurige knop wanneer het gewenste scenario is op scherm staat.

HET BESTUREN VAN JE TEAM: PRE-GAME TEAM OPTIES

Wanneer je een spelype hebt geselecteerd en de nodige beslissingen hebt genomen, wordt het tijd om de pre-wedstrijd team opties in te stellen. Je moet weten dat er in de Season instelling een aantal aanvullende opties zijn.



Voor het selecteren van een optie laat je die optie oplichten waarna je op een willekeurige knop drukt.

PLAY BALL (BEGINNEN)

Selecteer Play Ball om met een wedstrijd te beginnen voor of na het instellen van opties.

DEFENSIVE FIELDER ADJUST (AANPASSING VERDEDIGENDE VELDSPELER)

In alle speltypes behalve Home Run Derby en Batting Practice biedt deze optie de mogelijkheid aan de speler die de verdediging bestuurt om de posities van de infielders en outfielders te veranderen voor of nadat de wedstrijd is begonnen. Wanneer deze opties is geselecteerd, zullen de huidige posities van de spelers verschijnen op een fielding display scherm samen met een lijst van beschikbare aanpassingen. Voor een aanpassing druk je OP of NEER op de BESTURINGSPAD om de oplicht pijl te verplaatsen naar de gewenste aanpassings optie. Je krijgt dan de huidige of standaard instelling te zien. Voor het veranderen van een instelling druk je LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD. Als er een aanpassing is gemaakt, veranderen de spelers op het display scherm van positie.



OUTFIELD DEPTH

Standard: Standaard Instelling: Spelers spelen op standaard/midfield diepte.

Deep (Diep): Spelers spelen twee of drie stappen dicht bij de warning track.

Pulled In: Spelers spelen ondiep.

SHIFT:

Standard: Standaard Instelling: Spelers spelen direct vanuit hun positie.

Shift Left: Spelers gaan ongeveer twee stappen naar links.

Shift Right: Spelers gaan ongeveer twee stappen naar rechts.

INFIELD DEPTH

Standard: Standaard instelling. De infield speler speelt op een standaard diepte.

Pulled In: Spelers spelen in ongeveer twee stappen.

Double Play: Double Play diepte plaats de Short Stop of de 2de honkman dicht bij het tweede honk.

Corners Pulled In: Wanneer er kans is dat er een hit down langs de foul lines zal plaatsvinden, gaan de 1ste en 3de honkmannen ongeveer twee stappen dichterbij hun honken staan.

Bunt: Ter verdediging tegen een bunt gaan de eerste en derde honkman gewoonlijk dicht bij de slagloot staan terwijl de tweede honkman zo gaat staan dat hij het eerste honk kan dekken en de short stop dekt het tweede honk.

SHIFT:

Standard: Standaard instelling. Spelers behouden hun normale posities.

Cover Lines: 1ste en 3de honkmannen gaan twee stappen naar buiten staan om de foul lines te dekken.

Shift Left: Infield gaat naar links ter verdediging tegen

een verwachte slag van een rechtshandige slagman.

Shift Right: Infield gaat naar rechts ter verdediging tegen een verwachte slag van een linkshandige slagman.

OPSTELLING

Een team spelerslijst bestaat uit 25 spelers met in begrip van de werpers.

Je kunt ook naar de opstelling gaan en deze veranderen tijdens een wedstrijd via het Pauze Opties scherm. Spelers

kunnen een andere positie innemen maar als een speler vervangen wordt door een

andere speler kan hij niet terugkeren.

START OPSTELLING

Elk team heeft een standaard start opstelling die bestaat uit 9 spelers die normaal een bepaalde positie innemen maar elke speler kan een andere positie innemen of vanaf de bank worden getaald om wat voor positie dan ook maar in te nemen.

Wanneer je de opstelling wilt bekijken laat je Line Up oplichten en druk je op een willekeurige knop.

VERANDEREN SLAG VOLGORDE

Wanneer je de slag volgorde wilt veranderen, moet je dit doen voor een wedstrijd. Voor het maken van veranderingen druk je op KNOP X en daarna verplaats je de cursor naar de speler die de positie inneemt in de slag volgorde die je wilt veranderen en je drukt op KNOP X.

POSITIES VERWISSELEN

Om van positie te wisselen met een speler die op de bank zit, druk je op KNOP B om een start speler op te laten lichten. Laat de speler oplichten die je in wilt wisselen en druk op KNOP B. De spelers zullen van plaats wisselen.

Onderaan het scherm zijn er vier optie kaertjes: View Opposition (Bekijk Tegenstanders), View Bench (Bekijk Bank), Done (Klaar) en Cancel (Opheffen). Druk op de START KNOP om van de ene optie naar de andere te gaan. Wanneer de gewenste optie oplicht, druk je op knop A,B, of X of Y om naar die optie te gaan.

THE BULLPEN (HET INWERPVELD)

Vanuit het Team Opties scherm kun je naar het inwerpveld scherm gaan voordat een wedstrijd is begonnen of

wanneer er een pauze is ingelast. In dit scherm zijn alle werpers van een team

opgenomen. Door naar links of rechts te scrollen, kun je de carrière en

seizoenstatistieken voor elke werper bekijken.

Het inwerpveld scherm is verdeeld in vier status secties/gebieden: On the Mound, Warming Up, Available Roster en Out on Rotation.

ON THE MOUND (OP DE WERPHEUVEL)

Wanneer je Bullpen (Inwerpveld) op laat lichten, zul je de standaard start werper onder On The Mound zien. Statistieken voor de werper op the mound zijn onder andere zijn huidige wedstrijd statistieken en zijn

carrière en seizoenstatistieken. Wanneer je de cijfers wilt bekijken, druk je LINKS of RECHTS op de BESTURINGSPAD.



BULLPEN (INWERPVELD) OPTIES

WARM UP WERPER

Wanneer een werper in de buurt komt van zijn APFG (Gemiddeld Aantal Werper per Wedstrijd) of veel te incasseren krijgt, kun je beter een vervanger inzetten. Voordat hij begint, moet een invallende werper zich eerst warm gooien in het inwerpveld (bullpen). Je kunt per keer maximaal twee werpers zich warm laten gooien. De toestand van een werper die zich aan het opwarmen is, varieert van Kou tot Warm tot Vermoed. Wanneer de meter aangeeft dat een werper Warm is, dan heeft hij zijn optimum bereikt. Om te beginnen met het opwarmen van een werper laat je de gewenste werper oplichten in de lijst die tot je beschikking staat en druk je KNOP B in. Deze werper zal nu in het inwerpveld verschijnen en zal gaan gooien totdat hij in de wedstrijd wordt gebracht of uit het inwerpveld wordt genomen.

PLAATS OP DE WERPHEUVEL

Wanneer je de werper die nu op de mound staat, wilt vervangen door een opgewarmde vervanger laat je de gewenste inwerpveld werper oplichten en druk je op KNOP A. Wanneer je een werper in de wedstrijd wilt brengen zonder hem op te laten warmen, dan laat je hem oplichten in het Beschikbare Lijst gebied en druk je op KNOP A.

HET INWERPVELD VAN DE TEGENSTANDERS BEKIJKEN

Wanneer je het inwerpveld van je tegenstander wilt bekijken, druk je op de START KNOP om naar deze optie te gaan en daarna druk je op de A,B,Y of X KNOP.

AANVULLENDE SEIZOENINSTELLING OPTIES

De seizoeninstelling biedt extra opties: Schedule (Schema), Conference Leaders (Leiders Competitie), en Conference Standings (Competitie Ranglijsten).

Als je deze opties wilt bekijken, laat je de optie oplichten en druk je op een willekeurige knop.

PAUZE OPTIES

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ bevat verschillende Pauze Opties die op elk moment tijdens het spel beschikbaar zijn, hoewel niet alle pauze opties beschikbaar zijn in alle speltypes. Om naar deze opties te gaan, druk je op de START KNOP om het spel op pauze te zetten en het Pauze Optie scherm te laten verschijnen. Druk OP of NEER op de BESTURINGSPAD om de gewenste optie op te laten lichten, en druk daarna op een willekeurige knop. Als je dat wilt, kun je de geselecteerde optie veranderen. Door op de START KNOP te drukken ga je terug naar het Pauze Opties scherm. Wanneer je klaar bent met het instellen van je opties druk je opnieuw op de START KNOP om het spel te hervatten.

PINCH RUNNER

Laat in een nek-aan-nek wedstrijd waarin een extra honk kan bepalen of je wint of niet, zou je misschien een Pinch Runner in willen zetten die honken kan rennen voor een langzame truzelaar die erin gesloogd is om op een honk terecht te komen. Wanneer Pinch Runner is geselecteerd, zal het Opstelling scherm verschijnen met elke honk loper en zijn honk. Laat de loper die je wilt vervangen oplichten en druk op KNOP B. Daarna selecteer je je Pinch Runner en druk je op KNOP B.

LINE UP

Dit werkt net als in de Pre-Game instelling. Je kunt pinch hitters inzetten etc.

BULLPEN

Wanneer er veranderingen in het werpen aan te brengen tijdens het spelen.

SCORE BORD

Selecteer deze optie om het scorebord met de huidige score te zien.

BOX SCORE

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ houdt automatisch een box score bij van elke wedstrijd compleet met bigewerkte statistieken en alle inning-by-inning actie.

SPEL KENMERKEN

SPEL GEZICHTSPUNT

Afhankelijk van de actie kun je in Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ tussen twee spel gezichtspunten wisselen.

FIELDING POV (VELD GEZICHTSPUNT)

Wanneer een bal het veld wordt ingeslagen schakelt het gezichtspunt automatisch over naar een overhead 3/4 overzicht van het veld zodat jij de mogelijkheid hebt om je veldspelers naar de juiste plek te brengen om goed te kunnen spelen.



BATTING/PITCHING POV (SLAG/WERPEN GEZICHTSPUNT)

Het Slag Gezichtspunt is het standaard gezichtspunt dat gebruikt wordt wanneer er geslagen of geworpen wordt. Je ziet wat een slag ploot scheidsrechter zou zien.

HET SPELSCHERM

