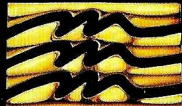
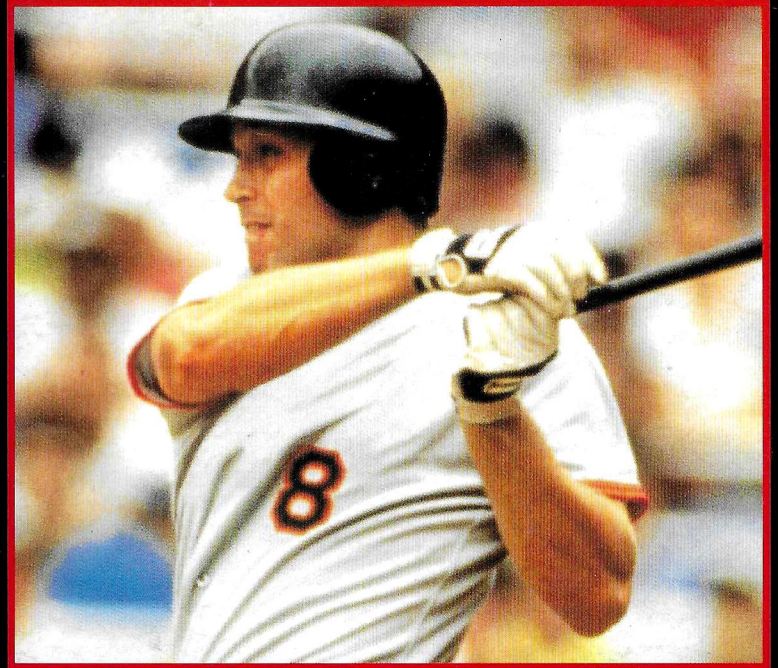


SNSP-CJ-NOE

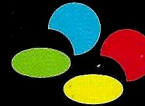
# CAL RIPKEN JR.

## B A S E B A L L



MINDSCAPE

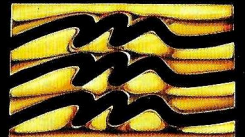
DISTRIBUTED BY  
MINDSCAPE GMBH  
DAIMLER STR 10A  
4044 KAARST 2  
DEUTSCHLAND



Spielanleitung

**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**PAL VERSION**



MINDSCAPE

PRINTED IN JAPAN

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

CAL RIPKEN JR. BASEBALL IS A TRADEMARK OF CAL RIPKEN JR. LICENSED TO MINDSCAPE INT. COPYRIGHT© 1992 MINDSCAPE INT. ALL RIGHTS RESERVED. MINDSCAPE AND IT'S LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF MINDSCAPE INT. © 1991-92 ALLSPORT USA/LONNIE MAJOR.

## INHALT

Einführung .....	2
Spielstart .....	2
Spielablauf .....	3
Spielsteuerung .....	4
Werfen .....	4
Fangen .....	7
Schlagen .....	9
Laufen zum Base .....	10
Die Bildschirme Catcher's View und Fielding .....	13
Main Menu (Hauptmenü) .....	15
Team auswählen .....	16
Stadion auswählen .....	16
Cal auf allen Positionen .....	17
Spieler auswechseln .....	18
Ligaspiel .....	20
Tips .....	22
Technische Hilfe .....	22



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT 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.

## EINFÜHRUNG

Betreten Sie das Spielfeld mit den Boys of Summer und spielen Sie das Spiel Amerikas, ein Spiel das Generationen von Fans begeistert. *Cal Ripken jr. Baseball* vermittelt Ihnen die Action und Aufregung eines richtigen Baseballspiels. Dreschen Sie mit kraftvollen Schlägen die Bälle weit ins Stadion hinaus. Machen Sie die besten Schlagmänner des Spiels mit überwältigend schnellen Bällen und vernichtenden Bogenwürfen, die scheinbar vom Himmel fallen, aus. Stehlen Sie ein Base (Mal) oder rücken Sie über das erste Base zum zweiten Base vor gegen Außenfeldspieler und Fänger, die Arme so dick wie Baumstämme haben.

Mit *Cal Ripken jr. Baseball* können Sie 16 reguläre Mannschaften in zwei Ligen und zwei All-Star-Teams betreuen. Spielen Sie Exhibition-Spiele (Testspiele) gegen Ihre härtesten Rivalen in einem von drei Stadien, von denen jedes das Spiel auf andere Weise beeinflusst. Führen Sie ein Team während einer ganzen, 20 Wochen lang dauernden Saison und sogar weiter in die Playoffs (Ausscheidungsspiele) und zur Weltmeisterschaft, das höchste Ziel, das man im Baseball erreichen kann. Betreten Sie also das Schlagfeld, hören Sie die begeisterten Zuschauer, fühlen den Sommerwind, riechen das frisch geschnittene Gras und dreschen den nächsten Ball über das Spielfeld!

## SPIELSTART

1. Stecken Sie die Spielkassette mit *Cal Ripken jr. Baseball* in das Super Nintendo Entertainment System, (Super NES) ein.
2. Schalten Sie das Super NES ein.
3. Drücken Sie am Titelschirm die **Start**-Taste, um ins *Main Menu* (Hauptmenü) zu gelangen.

## SPIELABLAUF

1. Beim **Start im Main Menu** (Hauptmenü) drücken Sie **↑** und **↓** und dann **B**, um **Exhibition** (Testspiel) auszuwählen.
2. Drücken Sie **↑** und **↓** dann **B**, um einen der drei Spieltypen auszuwählen:

**Player 1 vs. Computer (Spieler 1 gegen den Computer)**

**Player 1 vs. Player 2 (Spieler 1 gegen Spieler 2)**

**2 Player vs. Computer (2 Spieler gegen den Computer)**

3. Zur Auswahl eines Teams drücken Sie **↑** und **↓** dann **B**. Der zweite Spieler, falls vorhanden, kann ebenfalls ein Team auswählen oder Sie können ein Team für den Computer auswählen.
4. Wählen Sie am Bildschirm *Stadium* (Stadion) über die Pfeiltasten auf dem Steuerblock ein Stadion aus und drücken dann **B**. Informationen über die einzelnen Spielfelder finden Sie im *Abschnitt Stadium* auswählen.
5. Wählen Sie einen Startwerfer aus, indem Sie die Tasten **↑** und **↓** dann **B** drücken. Der zweite Spieler kann ebenfalls einen Startwerfer auswählen. Der Computer wählt automatisch einen Startwerfer.

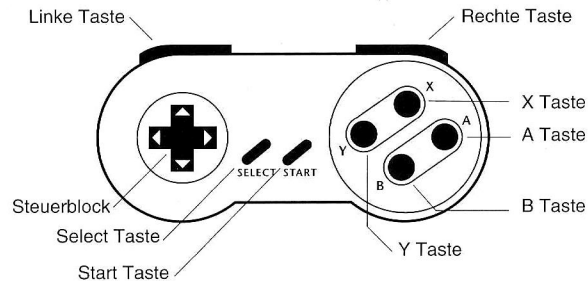
*HINWEIS:* Drücken Sie **Reset** auf dem Steuerdeck, wenn Sie Teams oder Stadien wechseln wollen. Spieler 1 beginnt im Außenfeld. Sie können den Werfer, die Außenfeldspieler und Positionsspieler jederzeit wechseln (siehe *Abschnitt Spieler austauschen*).

### Spielen Sie den Ball!

Wenn Sie sich schon in Mid-Season-Form fühlen und gleich aufs Spielfeld wollen, lesen Sie den *Abschnitt Spielsteuerung*. Spieler, die sich noch einem *Frühjahrs-Training* unterziehen

wollen, so wie es die großen Ligaspieler tun, sollten zum Abschnitt *Main Menu* (Hauptmenü) übergehen.

## SPIELSTEUERUNG



Die Pfeile auf dem Steuerblock sind wie ein von oben gesehenes Innenfeld angeordnet.

- Erstes Base
- ↑ Zweites Base
- ← Drittes Base
- ↓ Home Base (Schlagmal)

**START-Taste** Zum Starten des Spiels

**Taste B** Zur Eingabe der gewählten Optionen auf den Bildschirmen *Main Menu* (Hauptmenü), *Matchup* (Teams bestimmen) und *Player Substitution* (Spieler auswechseln) werden eingegeben.

## WERFEN

### Steuerblocktasten

- ← → Die Position des Werfers auf dem Wurfmal kann verändert werden, bevor der Ball geworfen wird.  
Die Geschwindigkeit des Balles wird ausgewählt:
- ↑ langsamer Ball
- ↓ schneller Ball
- ← → Dem Ball wird ein Links-/Rechtsdrall gegeben.  
Das Base wird ausgewählt, zu dem der Ball geworfen wird, wenn Sie versuchen, Läufer auszumachen.
- Erstes Base
- ↑ Zweites Base
- ← Drittes Base
- ↓ Home Base (Schlagmal)

**Kein Pfeil** Werfer

**Taste Y** Schaltet auf Vogelperspektive um, damit der Werfer einen Pick-off-Versuch machen kann (versucht, einen Spieler auszumachen); drücken Sie dann **B** und die Pfeiltaste für das jeweilige Base.

**Taste B** Der gewählte Wurf wird ausgeführt.

Während eines Pick-off-Versuchs wird der Wurf zu gewählten Base ausgeführt.

Das Werfen in *Cal Ripken jr. Baseball* geht genauso vor sich, wie bei einem richtigen Baseballspiel. Sie bestimmen Geschwindigkeit, Richtung und Drall jedes Wurfs, um die Schlagmänner aus dem Gleichgewicht zu bringen.

**Wurfmal** – Korrigieren Sie Ihre Position durch Drücken von ◀ und ▶ bevor Ihr Werfer mit dem Windup (Wurfvorbereitungen) beginnt. Hierdurch wird die Flugbahn des Balles verändert, wenn er das Wurfmal verläßt.

**Gerader Wurf** – Drücken Sie nur **B**, um einen schnell erscheinenden Ball über die Mitte des Wurfmals zu werfen. Drücken Sie ↑ und **B**, um einen langsam erscheinenden Ball zu werfen. Drücken Sie ↓ und **B**, um einen schnellen Ball zu werfen.

**Bogenwurf** – Drücken Sie ◀ oder ▶, nachdem Sie **B** gedrückt haben, um einen angeschnittenen Ball zu werfen. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker wird die Flugbahn des Balles geändert. Sie können den Ball entweder früh oder spät in der Wurfphase anschneiden oder einen Ball werfen, der sich in zwei oder mehr Richtungen dreht, indem Sie ◀ und ▶ zu unterschiedlichen Zeitpunkten während des Wurfs drücken.

**Einen Läufer ausmachen** (pick-off) – Um einen Pick-off-Versuch zu machen, drücken Sie die Taste **Y**, dann die Taste **B** und die Pfeiltaste für das Base, auf das Sie werfen wollen.

**Werfer ablösen** – Lesen Sie im Abschnitt Spieler austauschen nach, wann Sie einen Werfer ablösen oder austauschen wollen.

## FANGEN

### START-Taste

Der Bildschirm *Player Substitution* (Spieler austauschen) wird angezeigt, wenn Sie sich auf den Bildschirmen *Catcher's View* (Sicht des Fängers) oder *Fielding* (Fangen) befinden.

### Steuerblocktasten

Mit diesen Tasten bewegen Sie den Fänger auf dem Feld, um einen Spielzug durchzuführen.

Das Base, zu dem der Fänger wirft, wird ausgewählt.

### Taste Y

Wenn Sie sich im Bildschirm *Player Substitution* befinden, kehren Sie zum Bildschirm *Fielding* zurück.

Wechsel vom aktiven Innenfeldspieler zum nächsten zum Ball befindlichen Außenfeldspieler

Ein Fänger läuft von einem Base mit dem Ball los.

### Taste B

Führt den Wurf zum gewählten Base aus.

Läßt den Fänger nach einem Ball, der in seine Nähe geschlagen wird, hechten oder springen.

**Fänger bewegen** – Wenn der Schlagmann des gegnerischen Teams einen Ball schlägt, wird automatisch ein Fänger ausgewählt, der den Spielzug durchführt. Der Spieler muß versuchen, den Ball zu fangen, bevor dieser an ihm vorbeifliegt. Wird der Ball in die Luft und ins Außenfeld geschlagen, verwenden Sie die *Field Map* (Diagramm des Spielfeldes) im Bildschirm *Fielding*, um zu sehen, wohin Sie

den Außenfeldspieler bewegen müssen, damit dieser den Ball fangen kann. Drücken Sie **B**, um Ihren Fänger nach dem Ball hechten oder springen zu lassen.

Drücken Sie die **SELECT**-Taste, um die Verteidigungspositionen aller Fänger zu verändern, wenn Sie sich im Bildschirm *Catcher's View* befinden. Ein Innenfeld erscheint, in dem die Innenfeldspieler markiert sind. Die Entfernung der Innenfeldspieler vom Werfer kann mit den Tasten **↑** und **↓** eingestellt werden. Durch Drücken von **B** werden die drei Außenfeldspieler markiert. Diese Spieler können nach oben, unten, links und rechts bewegt werden. Drücken Sie die **SELECT**-Taste, wenn alle Positionsänderungen abgeschlossen sind, um das Spiel fortzusetzen.

**Fänger wechseln** – Drücken Sie die Taste **Y**, um den Fänger zu wechseln, wenn der Innenfeldspieler den Ball verpaßt hat. Der sich am nächsten zum Ball befindende Außenfeldspieler wird zum Fänger. Sie können nur von Innenfeldspielern zu Außenfeldspielern wechseln.

**Werfen oder Laufen** – Ein Fänger kann entweder den Ball werfen oder mit dem Ball zu einem Base laufen. Drücken Sie die Pfeiltaste, die in die Richtung des Base zeigt, dann, **B**, um den Ball nach dem Fangen zu werfen.

Wenn einer Ihrer Fänger den Ball hat, während er auf einem Base steht und er mit dem Ball laufen soll, drücken Sie die Taste **Y**, um ihn vom Base loslaufen zu lassen, damit er einen Läufer ausmachen kann. Wenn der Spielzug vorbei ist, kehrt der Ball automatisch zum Werfer zurück.

## SCHLAGEN

### Steuerblocktasten



Die Position des Schlagmannes im Schlagfeld kann verändert werden, bevor der Ball geworfen wird.

Die Baseline (Verbindungsline zwischen zwei Malen) wird ausgewählt, in deren Richtung der Ball fliegen soll, wenn der Ball nur geblockt werden soll.

**Taste B** Der Schlagmann holt aus.

**Taste A** Der Ball wird abgeblockt.

**Schlagen** – Sie brauchen ein gutes Timing, um den Ball genau zu treffen. Andere Faktoren, die für einen guten Schlag notwendig sind, sind die korrekte Stellung im Schlagfeld und die Kraft und Geschicklichkeit Ihres Schlagmannes, die aus seinen Stats (Spielerdaten) entnommen werden können.

**Positionieren** – Drücken Sie **→** und **←**, um die Position Ihres Schlagmannes im Schlagfeld zu verändern. So können Sie Bälle treffen, die über die Mitte oder über die Ecken des Schlagfelds geworfen werden. Verwenden Sie **↑** und **↓**, um sich auf die Wurfart einzustellen. Gehen Sie nach vorne, um einen angeschnittenen Ball zu treffen, bevor er sich dreht, und bewegen Sie sich zurück, um einen schnellen Ball zu schlagen.

**Ausholen** – Wenn der Werfer den Ball wirft, drücken Sie die Taste **B**, um mit dem Schlagholz auszuholen. Sie können Bälle schlagen, die außerhalb der Schlagzone liegen, Sie können aber Bälle, die innerhalb der Schlagzone liegen, besser treffen. Ignorieren Sie Bälle, die die Schlagzone verfehlen, ein Walk (Vorrücken zum 1. Base, ohne zu schlagen) ist genauso gut wie ein Single.

**Blocken** – Soll der Ball nur abgeblockt werden, drücken Sie die Taste **A**, wenn der Ball auf das Schlagmal zukommt. Drücken Sie **←** oder **→**, um den Ball die Baseline entlang in Richtung des ersten oder dritten Base abzublocken.

**Schlagmann ablösen** – Wenn Sie einen Schlagmann ablösen oder auswechseln wollen, lesen Sie im Abschnitt Spieler auswechseln nach.

## LAUFEN ZUM BASE

### Steuerblocktasten

Diese werden mit den Tasten **Y** oder **B** verwendet, um von einem Base etwas vorzurücken, ein Base zu stehlen oder zu einem Base zurückzukehren.

- Erstes Base
- ↑** Zweites Base
- ←** Drittes Base
- ↓** Home Base

**Taste B** Drücken Sie diese Taste zusammen mit einer Pfeiltaste, um einen Läufer zur vorherigen Base zurückkehren zu lassen.

**Taste Y** Drücken Sie diese Taste bis zu dreimal zusammen mit einer Pfeiltaste, um von einem Base loszulaufen oder ein Base zu stehlen.

### Laufen zum Base

Wenn der Ball berührt worden ist, läuft Ihr Schlagmann automatisch zum ersten Base. Andere sich auf Bases befindende Läufer rücken weiter vor, wenn sie sich in einer "Zwangssituation" befinden (gezwungen sind, zu laufen).

Wollen Sie den Lauf vom ersten Base noch weiter zum zweiten Base ausdehnen oder noch vom zweiten zum dritten Base vorrücken, drücken Sie die Taste **Y** und die Pfeiltasten auf dem Steuerblock, um das nächste Base anzuzeigen. Machen Sie die Position des Balles in der *Field Map* ausfindig, um abzuschätzen, ob Sie dieses zusätzliche Base erreichen können.

Wenn ein Läufer einmal ein Base erreicht hat, kann er nicht zum vorherigen Base zurückkehren. Um sicherzugehen, daß zwei Ihrer Läufer bei einem Pop Fly (hoch geschlagener Ball, der leicht aufgefangen werden kann) nicht gleichzeitig auf einem Base landen, können Sie ihren Lauf unterbrechen, indem Sie gleichzeitig die Tasten **Y** und **B** drücken. Wenn der Läufer zum vorherigen Base zurückkehren muß, drücken Sie **B** und zeigen mit den Pfeiltasten auf das letzte Base.

### Vorrücken von einem Base (leading off) und Base stehlen (Base ohne einen Schlag erreichen)

Wenn Sie einen schnellen Läufer auf einem Base haben, können Sie ein Base stehlen, um ihn in eine Position zu bringen, von der aus er besser punkten (das Home Base erreichen) kann. Um den Läufer ein Stück vorzurücken, bevor der Schlagmann den Ball schlägt (leading off), drücken Sie **Y** und die Pfeiltasten auf dem Steuerblock, die in die Richtung des Base zeigen, das Sie stehlen wollen.

Ein Läufer kann unterschiedlich weit von einem Base vorgerückt werden:

**Short Lead (kurze Strecke)** – Ein Short Lead gibt dem Läufer eine bessere Chance, in eine Position vorzurücken, von der aus er punkten kann. Der Läufer rennt los, wenn der Schlagmann den Ball berührt.

**Medium Lead (mittlere Strecke)** – Ein längerer Lead gibt einem schnellen Läufer die Chance, bei einem Schlag vom ersten oder zweiten Base aus zu punkten.

**Long Lead (lange Strecke)** – Der Läufer versucht, ein Base zu stehen, wenn der Werfer mit seinem Wind-up begonnen hat.

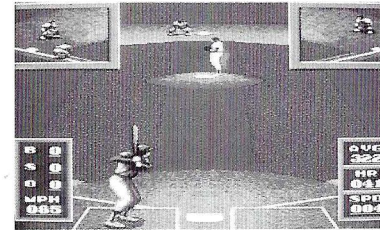
Um den Läufer um den jeweiligen Lead vorrücken zu lassen, drücken Sie die Taste **Y** einmal für den entsprechenden Lead (z.B. dreimal für einen long Lead). Wollen Sie mehrere sich auf Bases befindende Läufer vorrücken lassen, halten Sie die Pfeiltasten für das(die) Base(s) gedrückt, das(die) Sie stehen wollen. Drücken Sie **B** und die Pfeiltaste für das letzte Base, falls Sie dorthin zurückkehren müssen, wenn Ihr Gegner einen Pick-off-Versuch unternimmt.

**Läufer auswechseln** – Drücken Sie die **START**-Taste, wenn Sie einen Läufer auswechseln wollen, wenn Sie am Schlagen sind. Der Bildschirm Player Substitution erscheint. Führen Sie die Schritte im Abschnitt über den Bildschirm *Player Substitution* (Spieler auswechseln).

## DIE BILDSCHIRME “CATCHER’S VIEW” (SICHT DES FÄNGERS) UND “FIELDING” (FANGEN)

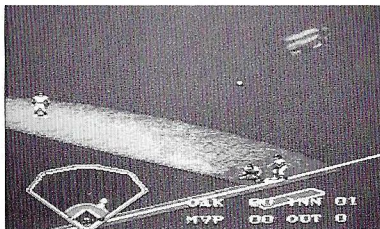
*Cal Ripken jr. Baseball* verfügt über zwei Bildschirme:

Der Bildschirm *Catcher’s View* (Sicht des Fängers) zeigt den Schlagmann und Werfer von einer Position hinter dem Schlagmal aus gesehen.



In der linken und rechten oberen Ecke des Bildschirms befinden sich zwei Teilansichten, die die Läufer (falls vorhanden) auf dem ersten und dritten Base zeigen. Die Punktanzeige in der linken unteren Ecke gibt die Bälle und Strikes (verfehlt Schläge) an, die gegen einen Schlagmann erzielt worden sind, und die Anzahl der Aus, die in diesem Inning (Durchgang) gemacht worden sind. Die Geschwindigkeitsanzeige in der rechten unteren Ecke des Bildschirm Fielding zeigt die Geschwindigkeit des geworfenen Balles an.

Auf dem Bildschirm Fielding wird das Spielfeld gezeigt, wenn die Verteidigung den Ball fängt oder der Werfer einen Pick-off versucht.



Verwenden Sie beim Fangen die *Field Map* (in der unteren linken Ecke des Bildschirms *Fielding*), um die Position des Balles in Bezug zu ihren Verteidigern herauszufinden. Der Ball wird durch einen weißen Punkt und Ihre Fänger werden durch farbige Punkte angezeigt.

## MAIN MENU (HAUPTMENÜ)

Das *Main Menu* ist der Startpunkt für alle Spiele.

### Exhibition (Testspiel)

Sie können auch Exhibition-Spiele (Testspiele, keine regulären Saisonspiele) spielen, in denen Sie Ihre Fertigkeiten verfeinern können, bevor Sie in die 20wöchige Saison gehen. Sie können auch ein Team an sich selbst messen lassen, indem Sie dasselbe Team auf dem Bildschirm *Matchup* auswählen.

*1 Player vs. Computer (1 Spieler gegen den Computer)*

*Player 1 vs. Player 2 (Spieler 1 gegen Spieler 2)*

*2 Player vs. Computer (2 Spieler gegen den Computer)*

### Liga

Sie können eine neue Liga beginnen oder mit den Ligaspielen einer 20wöchigen Saison fortfahren und den nächsten Pennant (Trophäe für den Gewinn einer Liga) ins Auge fassen. Genauere Informationen hierzu finden Sie im Abschnitt *Ligaspiele*.

*New Season (Neue Saison)* – Eine neue Saison wird begonnen.

*Continue Season (Saison fortsetzen)* – Die Saison wird dort fortgesetzt, wo Sie zuletzt aufgehört haben.

### Spielerliste

Hier werden die Spielerlisten der in den beiden Ligen spielenden 16 Teams und der beiden All-Star-Teams ausgegeben. Sie können alle statistischen Daten der Teams ansehen und sogar einen *Scouting Report* (Späherbericht) über jedes Team erhalten.

## TEAM AUSWÄHLEN

Sie können sich ein Team aus 16 regulären Teams und zwei All-Star-Teams aussuchen, von denen jedes seine eigenen Stärken hat. Überprüfen Sie die Spielerliste jedes Teams im Main Menu, um zu bestimmen, welches Team Sie auf Ihrem Weg zum Pennant führen wollen.

## STADION AUSWÄHLEN

In *Cal Ripken jr. Baseball* können Sie zwischen drei Stadien wählen:

**Thomson Dome** – Diese Hallenarena hat ein Spielfeld aus Astroturf, bei dem ein schnelles Team seine Geschwindigkeit ausnutzen kann, um viele Bases zu stehlen und Läufe zum ersten Base zum zweiten oder sogar dritten Base auszudehnen.

**Maxwell Field** – Dieses alte, kleine aber berühmte Stadion hat kurze Foullinien (Baselines), ein flaches Außenfeld und ein kleines Foul Territory (das zwischen den Foullinien liegende Feld), so daß kraftvolle Spieler Vorteile haben und viele Bälle gegen die Umgrenzung dreschen können.

**Hemphill Park** – Dieses moderne Stadion hat das kleinste Außenfeld, was den Ball im Spiel hält und eine Herausforderung für die schnellsten Läufer darstellt. Die steil aufragenden grünen Wände halten auch die härtesten Schläge auf.

### Startwerfer wählen

Verwenden Sie den Bildschirm *Starting Pitcher* (Startwerfer), um zu Beginn des Spiels Ihren Startwerfer zu wählen.

Dazu drücken Sie die Tasten **↑** und **↓** um den gewünschten Startwerfer auszuwählen und drücken dann **B**.

Weitere Informationen über die auf dem Bildschirm *Starting Pitcher* angezeigten Daten finden Sie im Abschnitt über die *Player Statistics* (Spielerstatistiken).

### Cal auf allen Positionen

Sie können auch Cal Ripken in einem Exhibition-Spiel auf allen Positionen Ihres Teams spielen lassen. Diese Funktion kann nicht für Ligaspiele verwendet werden.

Für diesen Spieltyp wählen Sie eine der *Exhibition*-Optionen. Wählen Sie auf dem Bildschirm Matchup Ihr All Cal Team, indem Sie die **linke, rechte** Taste (auf dem Steuerblock) und die **START**-Taste gleichzeitig drücken.

*Hinweis:* Während Exhibition-Spielen können Sie Cal auch für einen Schlagmann einwechseln. Drücken Sie auf dem Bildschirm *Batter Player Substitution* nur die **linke, rechte** Taste (auf dem Steuerblock) und die **START**-Taste gleichzeitig.

## SPIELER AUSWECHSELN

### Player Substitution

Verwenden Sie diesen Bildschirm, um Ihre Ersatz -Werfer, -Läufer, -Schlagmänner und -Fänger auszuwählen.

1. Drücken Sie **Start**, wenn Sie sich auf den Bildschirmen Fielding oder Catcher's View befinden. Der Bildschirm Player Substitution erscheint.

2. Drücken Sie **↑** und **↓** dann **B**, um entweder:

**Change Pitcher** (Werfer auswechseln)

**Change Defense** (Verteidigung auswechseln)

3. Drücken Sie **→** **←** um in der oberen Zeile durch die Liste der Spieler zu blättern, die Sie einwechseln können.

*Hinweis:* War Ihr Team die Feldmannschaft, als der Bildschirm *Player Substitution* ausgegeben wurde, werden in der oberen Zeile die Fänger und die Werfer angezeigt. War Ihr Team die Schlagmannschaft, werden in dieser Zeile die Läufer, falls vorhanden, und der derzeitige Schlagmann angezeigt.

4. Nachdem der Name des Spielers, der ausgewechselt werden soll, in der oberen Zeile angezeigt worden ist, drücken Sie **↑** **↓** um den Ersatzspieler zu markieren.

5. Drücken Sie **B**, um die Auswechslung durchzuführen.

6. Sollen weitere Spieler ausgewechselt werden, wiederholen Sie die Schritte 2 – 4. Ist die Auswechslung beendet, drücken Sie die Taste **Y**. Der Bildschirm *Catcher's View* erscheint.

### Spielerstatistiken

Die Spielerstatistiken (Stats) geben Aufschluß darüber, wie gut die Spieler spielen.

### Werfer

Ihr Werfer kann allein ein Spiel entscheiden, abhängig von seiner Kraft, Genauigkeit und Ausdauer. Auf dem Bildschirm *Starting Pitcher Selection* (Startwerfer wählen) helfen Ihnen diese Statistiken bei der Bestimmung Ihres Startwerfers:

**ERA** = Earned Run Average. Die durchschnittliche Anzahl von Runs, die der Werfer in einem über 9 Innings (Durchgänge) dauernden Spiel abgibt.

**MPH** = Höchstgeschwindigkeit seines schnellen Balles

**THR** = Wurfarm, angezeigt durch **R** für Rechtshänder, **L** für Linkshänder, **O** für einen Überkopfwurf mit gestrecktem Arm und **S** für einen seitlichen Wurf, so bezeichnet z.B. **LS** einen linkshändigen Werfer mit seitlichem Wurfansatz.

### CHANGE PITCHER

SELECT PITCHER	ERA	MPH	THR
HELTON	1.43	90	RO

Auf dem Bildschirm *Player Substitution* werden fünf Statistiken für die Werfer angezeigt:

**THR** = Wurfarm

**ERA** = Earned Run Average

**MPH** = Höchstgeschwindigkeit seines schnellen Balles

**CU** = Fähigkeit, einen Bogenwurf zu werfen auf einer Skala von 1-10

**FA** = Müdigkeitsrate (Fatigue Rate) auf einer Skala von 1-10

**SKILL** = Geschicklichkeit oder Genauigkeit auf einer Skala von 1-10

**CHANGE FIELDER**

FIELDER	AVG	HR	POS
MACK	R.230	6	1B

SPEED	BUNT	DEF	ARM
5	4	5	6

**Positionsspieler**

Hinter dem Namen jedes Positionsspielers werden sieben Statistiken angegeben:

**R/L** = Schlaghand, links oder rechts

**AVG** = Durchschnittliche Anzahl von Schlägen

**HR** = Anzahl der erzielten Home Runs (über eine Saison)

**POS** = Welche Position er spielt

**SPEED** = Geschwindigkeit auf einer Skala von 1-10

**BUNT** = Trefferquote (wie gut er den Ball trifft) auf einer Skala von 1-10

**DEF** = Verteidigungsrate oder wie gut er im Feld spielt

**ARM** = Armrate oder wie gut er im Feld wirft

Höhere Werte zeigen die besseren Spieler an.

**LIGASPIEL**

Wenn Sie ein Team durch eine ganze Saison, in die Nachsaison und bis zur Weltmeisterschaft führen wollen, wählen Sie *League Play* am *Main Menu*.

Beim Ligaspiel betreuen Sie ein Team während einer ganzen,

20wöchigen Saison mit kompletten Siegen, Niederlagen und Tabellenständen. Es gibt zwei Ligen mit jeweils acht Teams, die in 2 Divisionen pro Liga unterteilt sind. Wenn Sie sich am Saisonende an der Tabellenspitze Ihrer Division befinden, können Sie zu den Playoffs (Ausscheidungsspiele) vorrücken, in denen Sie um den Pennant spielen können. Wenn Sie den Pennant gewonnen haben, spielen Sie gegen den anderen Pennant-Sieger um die Weltmeisterschaft. Alle Spiele laufen wie ein Exhibition-Spiel ab, mit der Ausnahme, daß Spieler 1 nicht mehr immer das Heim-Team ist.

**Um eine neue Saison zu beginnen**

1. Wählen Sie *League* am *Main Menu*. Drücken Sie **B**. Das Menü *League* wird markiert.
2. Wählen Sie *New Season* und drücken Sie **B**. Der Bildschirm *Matchup* erscheint.
3. Wählen Sie das Team, das Sie über die Saison hinweg betreuen wollen. Drücken Sie **B**. Das Menü *Stadium* erscheint.
4. Wählen Sie das Stadion, in dem gespielt werden soll. Drücken Sie **B**. Das Menü *Starting Pitcher* erscheint.
5. Ligaspiele werden genauso wie Exhibition-Spiele gespielt.

**Eine Saison fortsetzen**

Wählen Sie *Continue Season*, um eine schon begonnene Saison fortzusetzen. Haben Sie Ihr erstes Spiel beendet, wird Ihnen ein Paßwort gegeben, damit Sie zum Ligaspiel zurückkehren und Ihr nächstes Spiel durchführen können. Schreiben Sie Ihr Paßwort am besten auf, damit Sie es nicht vergessen.

**Um eine Saison fortzusetzen**

1. Wählen Sie *League* am *Main Menu*. Drücken Sie **B**. Das Menü *League* wird markiert.
2. Wählen Sie *Continue Season* und drücken Sie **B**.

3. Geben Sie Ihr Paßwort ein. Verwenden Sie hierzu die Pfeiltasten auf dem Steuerblock, um durch eine Liste von Buchstaben, Zahlen und Zeichen zu blättern.
4. Drücken Sie **B**, wenn Sie zu dem Zeichen gelangt sind, das dem Zeichen in Ihrem Paßwort entspricht.
5. Tun Sie das gleiche für die restlichen Zeichen in Ihrem Paßwort. Wenn Sie ein Zeichen falsch eingegeben haben, drücken Sie die Taste **Y**, um zu diesem Bildschirm zurückzukehren. Drücken Sie **B**, um das Spiel fortzusetzen, wenn alle Zeichen des Paßwortes eingegeben worden sind. Der Bildschirm *League Standings* erscheint.
6. Auf dem Bildschirm *League Standings* wird die Zahl der Woche, in der Sie sich befinden, der Gegner für diese Woche und der Tabellenstand angezeigt. Drücken Sie **B**, um das nächste Spiel zu spielen.

Nach jedem Spiel werden die Spielergebnisse und Tabellenstände aktualisiert. Merken Sie sich Ihren Tabellenplatz. Wenn Sie gut spielen, ist es durchaus möglich, daß Ihr Team nächste Saison die Weltmeisterlorbeeren erringt.

## TIPS

Hier sind ein paar kleine Tips, die Ihnen helfen werden, Spiele zu gewinnen.

### Werfen

Halten Sie die in der Geschwindigkeitsanzeige in der rechten unteren Ecke des Bildschirms angegebene Wurfgeschwindigkeit im Auge, um zu überprüfen, wie schnell Ihr Werfer wirft. Läßt die Geschwindigkeit nach, ist dies ein Anzeichen dafür, daß er langsam müde wird.

Obwohl hohe Geschwindigkeiten beeindruckend sein können, sollten Sie daran denken, daß "Feuerballwerfer" viel schneller ermüden.

Wenn Sie gegen ein Team spielen, das vorwiegend aus rechtshändigen Schlagmännern besteht, wählen Sie einen guten rechtshändigen Werfer aus. Wenn Sie einem Team mit linkshändigen Schlagmännern gegenüberstehen, könnten Sie mit einem linkshändigen Werfer mehr Erfolg haben.

### Fangen

Ein Tip für Flugbälle: Folgen Sie dem Schatten des Balles auf dem Boden, um Ihrem Fänger zu helfen, den Ball zu erkennen, während er sich in der Luft befindet.

### Schlagen

Timing ist alles. Jeder Schlagmann hat auf seinem Schlagholz einen "süßen Punkt" (sweet spot). Wenn der Ball an dieser Stelle getroffen wird, fliegt er am weitesten. Je höher die Trefferquote des Spielers ist, desto größer ist dieser "süße Punkt".

Denken Sie daran, die Schlagstatistiken Ihres Spielers zu überprüfen, bevor er einen Clutch Sacrifice Bunt (einen Schlag ausführt, bei dem er selbst ausgemacht wird, ein Mitspieler aber punkten kann) machen soll.