

INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™



ImageSoft is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.  
Sony Electronic Publishing Limited  
13 Great Marlborough Street  
London W1V 2LP



PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON



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 SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ 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-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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE SE ALTIPO HA VANTATO IL TUO PRODOTTO, RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED 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 PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET OUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEM 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 STAR 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 SE 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 TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN, TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT 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'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS :** BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENTUNGSANLEITUNGEN, 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 PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELKASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

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

**ADVARESEL :** 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.

1. English .....	2-7
2. Deutsch .....	8-13
3. Français .....	14-19
4. Nederlands .....	20-25
5. Español .....	26-31
6. Italiano .....	32-37
7. Svenska .....	38-43
8. Suomi .....	44-49

## STARTING UP

1. Make sure the power switch on your SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM is OFF.
2. Insert the ESPN Baseball Tonight Game cartridge as described in your Super NES manual.
3. Turn the power switch ON.

## GAME CONTROL SUMMARY

All the activities on the field which involve you specifying a base (e.g. throwing the ball to a base, base running etc.) use the following convention:

First Base: Control Pad RIGHT.  
Second Base: Control Pad UP.  
Third Base: Control Pad LEFT.  
Home: Control Pad DOWN.

## GAME CONTROL SUMMARY: OFFENSE

### Hitting

TO SWING: Press the A Button. To swing high or low, press the Control Pad UP or DOWN while holding down the A Button.  
TO BUNT: Press the B Button.  
TO ADJUST BATTERS POSITION: Press RIGHT or LEFT.

### BASE RUNNING

TO STEAL A BASE: Hold down the Control Pad to select the base you wish your runner to steal, then press the Y Button. To lead off base, press the L Button. To get back on base, press the R Button.  
TO RETURN TO A BASE: Hold down the X Button and use the Control Pad to select the base the runner just left.  
TO SLIDE: Press the Y Button as the runner approaches the base.

## GAME CONTROL SUMMARY: DEFENSE

### PITCHING:

REGULAR SPEED PITCH: Press the A Button. To throw the ball high or low, hold the Control Pad UP or DOWN.  
FAST BALL: Press the A Button and the Control Pad DOWN at the same time.  
CHANGE UP: Press the A Button and the Control Pad UP at the same time.  
CURVE AND SCREWBALL: While pitching the ball, press LEFT, RIGHT, UP, or DOWN to control movement.

**MOUND POSITION:** Adjust your pitchers position by pressing LEFT or RIGHT.

**VIEWING LEAD-OFFS:** To bring up the Base Windows and view the runners on the 1st and 3rd bases, press the L or R Buttons respectively.

**PICK-OFFS:** To throw the ball to any base, hold down the A Button while holding down the Control Pad.  
To return the ball to the pitcher, press the A Button only.

### FIELDING

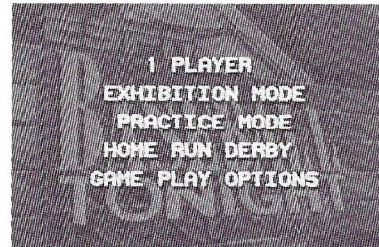
To make a catch use the Control Pad to position a player on the ball marker (appears as a circular shadow to show where the ball is going to land). To throw the ball to any base, press the A Button and while holding down the Control Pad.  
To Dive for balls: Hold the Control Pad in the direction you wish your player to dive, then press the B Button.

### TO CALL UP LINE-UP SCREEN / TO PAUSE GAME

Press the Select Button before a pitch. This also serves to pause the game. START returns you to the action.

## GETTING STARTED

Press START at the title screen to get to the Game Selection Screen. Here, you can press the Control Pad UP and DOWN to highlight the play options listed, and press LEFT and RIGHT to change the option. Press START to make your selection.



The Main Options are as follows:

### 1-PLAYER GAME / 2-PLAYER GAME

Lets you play against the Super NES, or against another person, in either Exhibition or Playoffs competition. Press LEFT or RIGHT to select between 1-Player and 2-Player option.

### EXHIBITION MODE / ENTER PLAYOFFS

Press LEFT or RIGHT to select between these two options. Exhibition mode is a friendly game - choose a club and test your teams limits and the skills of your competition. Playoffs allows you to embark on a full Series.

### PRACTICE MODE

Press the Select Button to toggle between pitching and batting practice. Press START to exit.

### HOME RUN DERBY

This competition pits one or two players against the pitching machine! Press START to exit.

## GAME PLAY OPTIONS

This brings up another menu of choices for setting up the game.  
Sound ON/OFF  
Errors ON/OFF: Allows your fielder to make mistakes and mishandle catchable balls.  
Assisted Fielding ON/OFF: Allows for the option of computer assistance in your fielding by automatically bringing the appropriate player nearer to the path of the hit.  
Player 1 Home/Away: Allows you to choose a Home Game or Away Game.  
3 Division League/2 Division League: Allows player to choose between the traditional 2 Division League and the new 3 Division League.  
Enter Password: During the playoffs mode, you will be given a password after each game. Record these passwords to save your progress and resume play at a later date. Use the B Button to enter the letters and press START when you've finished.

## SELECTING YOUR TEAM

There are 28 different teams to choose from. First you must pick between the National and American Leagues, and then choose your division. To make a League selection press LEFT or RIGHT to toggle through the various choices (American League: East, Central and West; National League: East, Central and West), and press START to confirm. Finally toggle LEFT or RIGHT to pick a team and press START to confirm. You will now go over live to the ESPN Sports Center studios.

## LINE UP SCREEN

The Line Up Screen appears when you choose your team. This team roster shows each player's stats and his position in the batting order. You can scroll to your Bench and Bullpen rosters by pressing LEFT or RIGHT. The first displays your reserve players, the second shows your pitching staff i.e. relievers and starters. Press

START to leave the Line Up screen.

The **Line Up** and **Bench** screens show the following data:

# Player number

### POS

Player's position on the field. The abbreviations are as follows:

P	Pitcher
1B	1st Baseman
2B	2nd Baseman
SS	Shortstop
3B	3rd Baseman
C	Catcher
RF	Right Fielder
CF	Center Fielder
LF	Left Fielder
DH	Designated Hitter

### B

Denotes which side the player bats from: L for Left, R for Right.

### AVG

Batting average, scored over the course of a season.

### HR

Average number of home runs, scored over the course of a season.

The **Bullpen** screen show the following data about your pitchers:

# Player number

### S/R

R	Relief Pitcher
P	Starting Pitcher

### H

Denotes which hand the player throws with: L for Left, R for Right.

### W

Wins or pitched games won.

### L

Losses or pitched games lost.

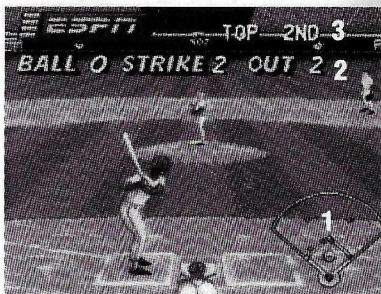
### ERA

Earned run average (number of runs allowed per nine innings.)

### IN THE GAME

The Main Game Screen shows important information on the current game:

1. **RADAR MAP:** Indicates the current location of runners on the bases, fielders and the ball. A Radar Gun flashes on after each pitch to indicate miles per hour.
2. **GAME STATUS:** This display appears automatically when a run is scored.
3. **INNINGS:** Displays the current innings.



Note: During the pitching mode, press the X Button to look at the line score, batters statistics or the count (the number of strikes and balls). Team Status displays the team names and shows the current total of runs, hits and errors of each team.

### Stamina

Over the course of a game, players will tire depending on their individual stamina. For instance a pitcher will tire and begin to pitch with a little less control and speed.

Watch out for this and make sure you bring in your relief pitcher accordingly.

### MAKING A PLAYER SUBSTITUTION

You can substitute players from either the Bullpen or the Bench during gameplay. Bring up the Line Up screen by pressing SELECT and use UP and DOWN to highlight the player you wish to replace. Next, press RIGHT or LEFT to select the Bullpen or Bench screen and highlight the player you wish to bring in. This player will appear at the bottom of the screen along with the player you wish to remove. Press the B Button to swap them over.

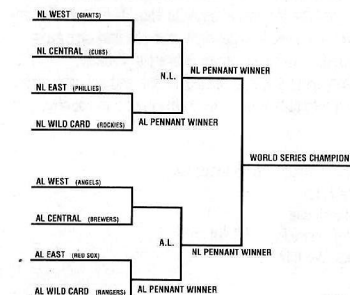
### The Playoffs

To begin the Playoffs players start by choosing a league and a division. Note that in 2-player mode once one player has selected, the other player is forced to choose another division within the same league.

### 3 division league

#### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



In the 3 Division league eight games are represented; four from the National League and four from the American League. These four slots correspond to the East, West and

Central Divisions as well as the Wild Card (the team from the remaining non-division champions that has the best record in the league).

Player 1's selected team will appear in top position of the upper bracket. The second slot in that branch will be filled by Player 2 (if any) or by the computer. The remaining slots in the brackets will be rounded out by teams from the appropriate divisions and leagues, including the wild card slots. The computer-selected teams can be changed by the player to any other team within that same league and division (a player may not, for example, replace a team from the National League Central with one from the National League East, unless that slot is filled by a wild card).

### 2 division league

#### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



In the 2 Division League four teams are represented; two from the National League on the top half of the bracket and two from the American League on the bottom half of the bracket.

East plays West in both leagues – Player 1 vs. computer or Player 1 vs. Player 2. The computer determines the outcome of the other portion of the bracket, and the outcome of these two matches in a 5-game series (Player match and computer match) determines the pennant winners. These two teams then meet in a 7-game series

(The World Series) to determine the world champion.

#### EPILEPSY WARNING

*Please read before using this video game system or allowing your children to use it.*

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

#### PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

#### WARRANTY

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that

this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country." warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

#### UK

Columbia Tristar Home Video UK  
Fourth Floor  
Horatio House  
77-85 Fulham Palace Road  
London W6 8JA

#### IRELAND

Columbia Tristar Home Video  
Marshalsea Court  
20/23 Merchants Quay  
Dublin 8

#### AUSTRALIA

Sony Music Australia Limited  
11-19 Hargrave Street  
East Sydney, NSW 2010  
Hotline: Sony Music (Australia) Hotline  
0055 33153\*  
\* 25c buys 21.4 secs.  
Get parents OK to call.

## STARTEN

1. Stellen Sie sicher, daß der Stromschalter an Ihrem SUPER NIN TENDO ENTERTAINMENT SYSTEM auf AUS [OFF] geschaltet ist.
2. Führen Sie die ESPN-Kassette für Baseball Tonight, wie in Ihrem Super NES Handbuch beschrieben, ein. Schalten Sie den Stromschalter auf EIN [ON].

## SPIELSTEUERUNG-ÜBERSICHT

Bei allen Aktivitäten im Feld, bei denen Sie ein Mal festlegen müssen (z.B. den Ball in ein Mal werfen, Laufen im Mal usw.) müssen die nachstehenden Regeln befolgt werden:

Erstes Mal: Steuerknopf nach RECHTS.  
Zweites Mal: Steuerknopf nach OBEN.  
Drittes Mal: Steuerknopf nach LINKS.  
Home: Steuerknopf nach UNTEN.

## SPIELSTEUERUNG-ÜBERSICHT: VERTEIDIGUNG

### Schlagen

ZUM SCHWINGEN: Die A-Taste drücken. Um hoch oder niedrig zu schwingen, den Steuerknopf nach OBEN oder UNTEN drücken, während die A-Taste nach unten gedrückt wird.  
ZUM LEICHTEN SCHLAGEN: Die B-Taste drücken.  
ZUR EINSTELLUNG DER POSITION DES SCHLAGMANNES: Nach RECHTS oder LINKS drücken.

### LAUFEN IM MAL:

UM EIN MAL ZU STEHLEN: Den Steuerknopf nach unten gedrückt halten und das Mal wählen, das Ihr Läufer stehlen soll, dann die Y-Taste drücken. Um ihn vom Mal wegzuführen, die R-Taste drücken.

UM IN EIN MAL ZURÜCKZUKEHREN: Die X-Taste nach unten gedrückt halten und die Steuertaste benutzen, um das Mal zu wählen, das der Läufer soeben verlassen hat.

ZUM GLEITEN: Die Y-Taste drücken, während der Läufer sich dem Mal nähert.

## SPIELSTEUERUNG-ÜBERSICHT: VERTEIDIGUNG

### WERFEN:

WURF MIT NORMALER GESCHWINDIGKEIT: Die A-Taste drücken. Um den Ball hoch oder niedrig zu werfen, den Steuerknopf UP [nach oben] oder DOWN [nach unten] festhalten.  
SCHNELLER BALL: Die A-Taste und den Steuerknopf DOWN [nach unten] gleichzeitig drücken.  
CHANGE UP: Die A-Taste und Steuertaste UP [nach oben] gleichzeitig drücken.  
EFFETBALL: Während der Ball geworfen wird, LEFT [links] RIGHT [rechts], UP [nach oben] oder DOWN [nach unten] drücken, um die Bewegung zu steuern.

### POSITION AN DER ABWURFSTELLE:

Stellen Sie die Position Ihres Werfers sein, indem Sie LEFT [nach links] oder RIGHT [nach rechts] drücken.

ANSEHEN DER EINLEITUNGEN: Um die Fenster mit den Malen und die Spieler auf den 1. und 3. Malen anzuzeigen, die Taste L bzw. R drücken.

PICK-OFFS: Um den Ball auf irgendein Mal zu werfen, die A-Taste und gleichzeitig den Steuerknopf nach unten gedrückt halten. Um den Ball zum Werfer zurückzubringen, nur die A-Taste drücken.

### SPIELEN IM FELD

Um einen Fang zu machen, den Steuerknopf benutzen, um den Spieler auf

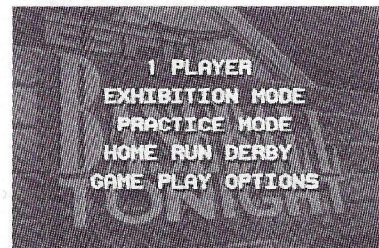
den "Ball-Markierer" zu positionieren (wird in einem runden Schatten angezeigt, um zu zeigen, wo der Ball landen wird). Um den Ball auf irgendein Mal zu werfen, die A-Taste drücken und gleichzeitig den Steuerknopf nach unten gedrückt halten. Um sich auf die Bälle zu werfen: Den Steuerknopf in die Richtung halten, in die sich Ihr Spieler werfen soll, dann die B-Taste drücken.

## DEN AUFSTELLUNGSBILDSCHIRM AUFRUFEN / BEIM SPIEL EINE PAUSE EINLEGEN

Vor einem Wurf die Taste "Select" drücken. Diese dient auch dazu, beim Spiel eine Pause einzulegen. START bringt Sie wieder zum Spiel zurück.

## WIE MAN STARTET

Drücken Sie auf dem Titel-Bildschirm START, um zum Bildschirm "Game Selection" [Spielwahl] zu gelangen. Hier können Sie den Steuerknopf UP [nach oben] und DOWN [nach unten] drücken, um die angegebenen Spieloptionen hervorzuheben und LEFT [links] und RIGHT [rechts] drücken, um die Option zu ändern. Drücken sie START, um Ihre Wahl zu treffen.



Die Hauptoptionen sind wie folgt:

### 1-SPIELER-SPIEL/2-SPIELER-SPIEL

Ermöglicht Ihnen, gegen das Super NES oder gegen eine andere Person zu spielen,

entweder in einem Schaukampf- oder Entscheidungsspiel-Wettbewerb. Drücken Sie LEFT [nach links] oder RIGHT [nach rechts], um zwischen der Option "1-Spieler" und "2-Spieler" zu wählen.

## SCHAUKAMPF-MODUS/ENTSCHEIDUNGSSPIELE EINGEBEN

Drücken Sie LEFT [nach links] oder RIGHT [nach rechts], um zwischen diesen beiden Optionen zu wählen. Beim Schaukampf-Modus handelt es sich um ein Freundschaftsspiel - wählen Sie einen Club oder testen Sie die Grenzen Ihres Teams und das Können Ihres Gegners. Entscheidungsspiele ermöglichen Ihnen das Austragen einer vollständigen Serie.

## ÜBUNGS-MODUS

Wählen Sie die Taste Select, um zwischen der Übung zum Werfen und Schlagen hin- und herzukippen. START drücken, um das Spiel zu verlassen.

## HEIMSPIEL-DERBY

Bei diesem Wettkampf wird einer oder zwei Spieler gegen die Wurfmaschine aufgestellt! START drücken, um das Spiel zu verlassen.

## SPIEL-OPTIONEN

Hierdurch wird eine weitere Menüwahl zum Aufbau des Spiels angezeigt. Klang ON/OFF [EIN/AUS] Fehler ON/OFF [EIN/AUS]: Erlaubt es Ihrem Fänger, Fehler zu machen und fangbare Fälle schlecht zu handhaben. Unterstütztes Fangen ON/OFF [EIN/AUS]: Ermöglicht die Option der Computerunterstützung bei Ihrem Fang, indem automatisch der entsprechende Spieler näher zum Schlagpfad gebracht wird. Spieler 1 Heim/Auswärts: Ermöglicht es Ihnen, ein Heim- oder Auswärtsspiel zu wählen.

3.Division-Liga/2.Division-Liga: Ermöglicht dem Spieler, zwischen dem herkömmlichen 2.Division-Liga und dem neuen 3.Division-Liga zu wählen.

Passwort eingeben: Während des Entscheidungsspiel-Modus erhalten Sie nach jedem Spiel ein Passwort. Zeichnen Sie diese Passwörter auf, um Ihre Fortschritte zu speichern und das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufzunehmen. Benutzen Sie die B-Taste, um die Buchstaben einzugeben und drücken Sie START, wenn Sie diesen Vorgang beendet haben.

### WAHL IHRES TEAMS

Sie können unter 28 verschiedenen Teams wählen. Zuerst müssen Sie zwischen der National-Liga und den amerikanischen Ligas und anschließend Ihre Division wählen. Um eine Liga zu wählen, LEFT [links] oder RIGHT [rechts] drücken, um durch die verschiedenen Wahlen zu kippen (Amerikanische Liga: Osten, Mitte und Westen; National-Liga: Osten, Mitte und Westen) und zur Bestätigung START drücken. Kippen Sie schließlich nach LEFT [links] oder RIGHT [rechts], um durch die verschiedenen Wahlen zu kippen (Amerikanische Liga: Osten, Mitte und Westen; National-Liga: Osten, Mitte und Westen) und drücken Sie zur Bestätigung START. Kippen Sie schließlich nach LEFT [links] oder RIGHT [rechts], um ein Team zu wählen und drücken Sie zur Bestätigung START. Sie gehen jetzt live zu den Studios des ESPN-Sportstudios.

### AUFSTELLUNGS-BILDSCHIRM (LINE UP SCREEN)

Der Aufstellungs-Bildschirm wird angezeigt, wenn Sie Ihr Team wählen. In diesem Team-Dienstplan werden die Angaben über jeden Spieler und seine Position in der Schlagordnung angezeigt. Sie können zu Ihrer Reservebank und zum Übungsplatz

für Reservewerfer rollen, indem Sie LEFT [links] oder RIGHT [rechts] drücken. Bei der ersten Option werden Ihre Reservespieler, bei der zweiten Ihre Werfer angezeigt, d.h. Ihre Ablösung und Ihre Starter. START drücken, um den Aufstellungs-Bildschirm zu verlassen.

Auf dem Aufstellungs- und Reservebank-Bildschirm werden die nachstehenden Daten angezeigt:  
# Spieler-Nummer

### POS

Position des Spielers auf dem Feld. Die Abkürzungen lauten wie folgt:

P	Werfer
1B	1. Malhüter
2B	2. Malhüter
SS	Spieler zwischen dem 2. und 3.
Mal	
3B	3. Malhüter
C	Fangpartei
RF	Rechter Fänger
LF	Linker Fänger
DH	Designierter Schläger

### B

Gibt an, von welcher Seite der Spieler schlägt: L für links und R für rechts.

### AVG

Schlagdurchschnitt, welcher im Laufe einer Saison erzielt wird.

### HR

Durchschnittliche Anzahl von Heimspielen, welche im Laufe einer Saison gespielt werden.

Der **Bullpen** [Übungsplatz für Reservespieler] zeigt die nachstehenden Daten über Ihre Werfer an:  
# Spieler-Nummer

### S/R

R Ersatzwerfer  
P Startwerfer

### H

Zeigt an, mit welcher Hand der Spieler wirft: L für links, R für rechts.

### W

Gewinne oder gewonnene Würfe.

### L

Niederlagen oder verlorene Würfe.

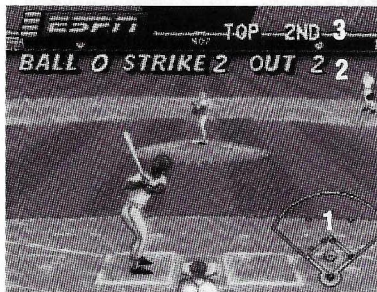
### ERA

Erzielter Lauf-Durchschnitt (zulässige Anzahl der Läufe pro neun Innings).

### IM SPIEL

Der Haupt-Bildschirm zeigt wichtige Informationen über das laufende Spiel an:

1. RADAR-KARTE: Zeigt den derzeitigen Standort der Läufer auf den Malen, der Fänger und des Balls an. Nach jedem Wurf blitzt ein Radarstrahl auf, um die Meilen pro Stunde anzuzeigen.
2. SPIEL-STATUS: Diese Anzeige erscheint automatisch, wenn ein Lauf aufgezeichnet wird.
3. INNINGS: Zeigt die laufenden Innings an.



Anmerkung: Während des Wurf-Modus, die X-Taste drücken, um die Punktezahl, die

Statistik oder die Gesamtzahl des Schlagmanns (die Anzahl der Schläge und Bälle) einzusehen. Team-Status zeigt die Namen des Teams und die laufende Gesamtzahl von Läufen, Schlägen und Fehler jedes Teams an.

### Ausdauer

Im Laufe des Spiels ermüdet jeder Spieler gemäß seiner jeweiligen Ausdauer. Zum Beispiel ermüdet ein Werfer und beginnt, mit etwas weniger Kontrolle und Geschwindigkeit zu werfen. Passen Sie auf und stellen Sie sicher, daß Sie Ihren Ersatzwerfer zum richtigen Zeitpunkt ins Spiel bringen.

### DEN AUSTAUSCH EINES SPIELERS VORNEHMEN

Sie können während des Spiels Spieler entweder vom Übungsplatz für Reservewerfer oder von der Reservebank austauschen. Rufen Sie den Aufstellungs-Bildschirm auf, indem Sie SELECT drücken und benutzen Sie UP [nach oben] und DOWN [nach unten], um die Spieler hervorzuheben, die Sie austauschen möchten. Als nächstes drücken Sie RIGHT [rechts] oder LEFT [nach links], um den Übungsplatz für Reservewerfer oder den Reservebank-Bildschirm zu wählen und heben Sie den Spieler hervor, den Sie hereinbringen möchten. Dieser Spieler wird unten am Bildschirm gemeinsam mit dem Spieler angezeigt, den Sie entfernen möchten. Drücken Sie die B-Taste, um die Spieler auszutauschen.

### Die Entscheidungsspiele

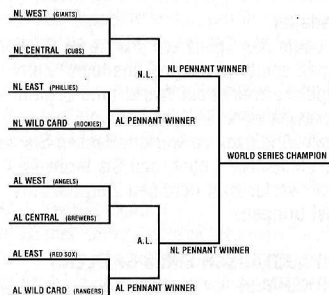
Als erstes beginnen die Spieler bei den Entscheidungsspielen mit der Wahl einer Liga und einer Division. Bitte nehmen Sie zur Kenntnis, daß beim 2-Spieler-Modus, nachdem ein Spieler eine Wahl getroffen hat, der andere gezwungen ist, eine andere

Division innerhalb derselben Liga zu wählen.

### 3. Divisions-Liga

#### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



In der 3. Divisions-Liga sind acht Teams vertreten; vier von der National-Liga und vier von der amerikanischen Liga. Diese vier Plätze entsprechend den Divisionen Osten, Westen und Mitte sowie der "Wild Card" (das Team aus den übrigen Siegern, die keiner Division angehören und das in der Liga am besten qualifiziert ist, aber keine Meisterschaft gewonnen hat).

Das vom Spieler 1 gewählte Team erscheint in der Spitzenposition der Oberklasse. Der zweite Platz in dieser Kategorie wird durch Spieler 2 (falls zutreffend) oder den Computer gefüllt. Die übrigen Plätze in diesen Kategorien werden durch Teams aus den entsprechenden Divisionen und Ligas, einschließlich den "Wild Card" Plätzen gewählt. Die durch den Computer gewählten Teams können durch den Spieler in irgendein anderes Team innerhalb derselben Liga und Division geändert werden (zum Beispiel kann ein Spieler ein Team aus der National-Liga Mitte nicht gegen ein Team aus der National-Liga Ost austauschen, sofern der Platz nicht durch eine

"Wild Card" gefüllt wird).

### 2. Divisions-Liga

#### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



In der 2. Divisions-Liga sind vier Teams vertreten; zwei aus der Nationalliga in der oberen Hälfte der Kategorie und zwei aus der amerikanischen Liga in der unteren Hälfte der Kategorie.

In beiden Ligas spielt Osten gegen Westen - Spieler 1 gegen den Computer oder Spieler 1 gegen Spieler 2. Der Computer bestimmt das Ergebnis des anderen Teils der Kategorie und durch das Resultat dieser beiden Spiele in einer 5-Spiele-Serie (Spieler-Match und Computer-Match) werden die Sieger mit dem Siegeswimpel bestimmt. Diese beiden Teams treffen sich dann in einer Reihe von 7 Spielen (die Weltserie), um den Weltmeister zu bestimmen.

#### EPILEPSIE-WARNUNG

*Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.*

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle

gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

#### VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

#### GARANTIE

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE

ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTES HERVORGEGANGEN SIND, IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

#### GERMANY

Sony Electronic Publishing  
Zeil 13  
60313 Frankfurt  
Germany

#### AUSTRIA

Sony Music Entertainment GmbH  
Erlachgasse 134-140  
A-1101 Vienna

f.d. SCHWEISS s.S 19.

## MISE EN MARCHÉ

1. Vérifiez que l'interrupteur de votre CONSOLE DE JEU SUPER NINTENDO™ est à l'arrêt.
2. Insérez la cartouche du jeu Base-ball à ESPN Ce Soir comme décrit dans le manuel de votre CONSOLE DE JEU SUPER NINTENDO.
3. Mettez-la en marche.

## RESUME DES COMMANDES DU JEU

Pour toutes les activités sur le terrain pour lesquelles vous devez spécifier une base (par ex. lancer la balle vers une base, courir vers une base, etc.), utilisez les conventions suivantes:

Première Base: Tapis de contrôle RIGHT.  
Deuxième Base: Tapis de contrôle UP.  
Troisième Base: Tapis de contrôle LEFT.  
Base de départ: Tapis de contrôle DOWN.

## RESUME DES COMMANDES DU JEU: ATTAQUE

### Frapper la balle

**POUR PIVOTER:** Appuyez sur le bouton A. Pour pivoter vers le haut ou vers le bas, appuyez sur les touches UP ou DOWN du tapis de contrôle tout en maintenant le bouton A enfoncé.  
**POUR FRAPPER DOUCEMENT:** Appuyez sur le bouton B.  
**POUR AJUSTER LA POSITION DU BATTEUR:** Appuyez sur la RIGHT ou sur la LEFT.

### COURIR ENTRE LES BASES

**POUR PRENDRE UNE BASE:** Maintenez le tapis de contrôle enfoncé pour sélectionner la base que vous souhaitez faire prendre par votre coureur, puis appuyez sur le bouton Y. Pour partir de la base, appuyez sur le bouton L. Pour revenir à la base, appuyez

sur le bouton R.  
**POUR RETOURNER A UNE BASE:** Maintenez le bouton X enfoncé et utilisez le tapis de contrôle pour sélectionner la base que le coureur vient de quitter.  
**POUR GLISSER:** Appuyez sur le bouton Y lorsque le coureur arrive près de la base.

## RESUME DES COMMANDES DU JEU: DEFENSE

### LANCER LA BALLE:

**LANCER A VITESSE NORMALE:** Appuyez sur le bouton A. Pour lancer la balle haut ou bas, appuyez sur les touches UP ou DOWN du tapis de contrôle.  
**BALLE RAPIDE:** Appuyez simultanément sur le bouton A et sur la touche DOWN du tapis de contrôle.  
**LANCER HAUT:** Appuyez simultanément sur le bouton A et la touche UP du tapis de contrôle.  
**DONNER UNE INFLEXION OU UN EFFET A LA BALLE:** Tout en lançant la balle, appuyez sur LEFT, RIGHT, UP, ou DOWN pour contrôler le mouvement.

**POSITION SUR LE MONT:** Pour ajuster la position de vos lanceurs, appuyez sur LEFT ou RIGHT.

### VISUALISATION DES DEPARTS DE

**COURSE:** Pour appeler les Fenêtres des Bases à l'écran et voir les coureurs des première et troisième bases, appuyez respectivement sur les boutons L ou R.

**MISE HORS JEU DU BATTEUR:** Pour lancer la balle vers une base quelconque, appuyez sur le bouton A tout en appuyant sur le tapis de contrôle.  
Pour renvoyer la balle au lanceur, appuyez sur le bouton A seulement.

### STRATEGIE DE LA DEFENSE

Pour attraper la balle, utilisez le tapis de

contrôle pour placer un joueur sur le pointeur de la balle (ombre circulaire montrant l'endroit où la balle va atterrir). Pour envoyer la balle à une base quelconque, appuyez sur le bouton A tout en appuyant sur le tapis de contrôle.

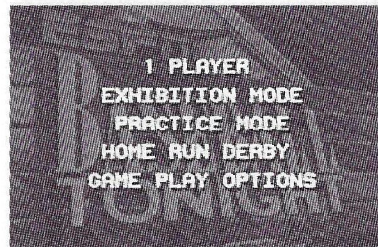
**Pour plonger pour attraper la balle:** Appuyez sur le tapis de contrôle dans la direction dans laquelle vous voulez que votre joueur plonge et appuyez sur le bouton B.

## POUR APPELER UN ECRAN DE COMPOSITION D'EQUIPE / POUR FAIRE UNE PAUSE DANS LE JEU

Appuyez sur le bouton Select avant un lancer. Ce bouton sert aussi à faire une pause dans le jeu. START remet l'action en marche.

## MISE EN MARCHÉ

Appuyez sur START sur l'écran du titre pour appeler l'écran de sélection du jeu. Là, vous pouvez appuyer sur les touches UP et DOWN du tapis de contrôle pour mettre les options de jeu en surbrillance, et appuyer sur LEFT et RIGHT pour changer l'option. Appuyez sur START pour faire votre sélection.



Vous avez les options principales les suivantes:

### OPTION 1 JOUEUR / OPTION 2 JOUEURS

Vous permet de jouer contre le Super NES ou contre une autre personne, soit dans

des matchs de gala ou des matchs de barrage. Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour sélectionner l'option voulue, 1 joueur ou 2 joueurs.

### MODE GALA / MATCHS DE BARRAGE

Appuyez sur LEFT ou RIGHT pour choisir entre ces deux options. Le mode gala est un match amical - choisissez un club et testez les limitations de votre équipe et les compétences de la concurrence. Les matchs de barrage vous permettent de mettre en oeuvre une série complète de parties.

## MODE ENTRAINEMENT

Appuyez sur le bouton Select pour passer de l'entraînement du lanceur à celui du batteur et vice-versa. Appuyez sur START pour sortir.

## DERBY JOUE SUR VOTRE TERRAIN

Cette compétition fait jouer un ou deux joueurs contre la machine à lancer ! Appuyez sur START pour sortir.

## OPTIONS DE JEU

Appelle un autre menu de choix du jeu.  
Sound (Tonalité) ON/OFF  
Errors (Erreurs) ON/OFF: Permet à votre défenseur de faire des erreurs et de laisser tomber des balles qui peuvent être attrapées.  
Assisted Fielding (Défense assistée) ON/OFF: vous donne l'option de laisser l'ordinateur à vous assister dans votre défense en mettant automatiquement le joueur approprié plus près de la trajectoire de la balle.  
Player 1 Home/Away (Joueur 1 sur son terrain/à l'extérieur): vous permet de choisir entre une partie sur votre terrain ou à l'extérieur.  
3 Division League/2 Division League (Ligue 3 divisions/ligue 2 divisions): Permet au joueur de choisir entre la ligue traditionnelle à 2 divisions et la nouvelle ligue à 2 divisions.

Enter Password (Entrez Mot de Passe): en mode matchs de barrage, un mot de passe vous est donné après chaque partie. Prenez note de ces mots de passe pour sauvegarder votre progression et reprendre le jeu plus tard. Utilisez le bouton B pour entrer les lettres et appuyez sur START lorsque vous avez fini.

### SELECTIONNER VOTRE EQUIPE

Vous pouvez choisir parmi 28 équipes. Vous devez tout d'abord faire votre choix entre la National League (Ligue Nationale) et la American League (Ligue Américaine), choisissez ensuite votre division. Pour choisir une ligue, appuyez sur LEFT ou RIGHT pour faire défiler les divers choix (Ligue Américaine: Est, Centrale et Ouest; Ligue Nationale: Est, Centrale et Ouest) et appuyez sur START pour confirmer votre choix. Enfin, appuyez sur LEFT ou RIGHT pour choisir une équipe et appuyez sur START pour confirmer. Vous êtes désormais en direct depuis les studios du Centre de Sport ESPN.

### ECRAN LINE UP

L'écran Line Up apparaît lorsque vous choisissez votre équipe. Ce tableau d'équipe vous montre les statistiques de chaque joueur et sa position dans l'ordre des batteurs. Vous pouvez faire défiler vos tableaux Bench et Bullpen en appuyant sur LEFT ou RIGHT. Le premier affiche vos joueurs de réserve et le second l'équipe sur le terrain, c'est-à-dire les remplaçants et ceux qui commencent la partie. Appuyez sur START pour quitter l'écran Line Up.

Les écrans **Line-Up** et **Bench** vous montrent les informations suivantes:  
# Numéro du joueur

### POS

Position du joueur sur le terrain. Vous voyez les abréviations les suivantes:

P	Lanceur
1B	Joueur à la 1ère
base	
2B	Joueur à la 2ème
base	
SS	Interbase
3B	Joueur à la 3ème
base	
C	Attrapeur
RF	Extérieur droit
CF	Extérieur centre
LF	Extérieur gauche
DH	Batteur désigné

### B

Indique l'emplacement du batteur: L pour gauche, R pour droit.

### AVG

Moyenne obtenue par le batteur au cours d'une saison.

### HR

Moyenne des points marqués en courant au cours d'une saison.

L'écran **Bullpen** vous montre les informations suivantes sur vos lanceurs:  
# Numéro du joueur

### S/R

R	Lanceur remplaçant
P	Lanceur démarrant la partie

### H

Indique avec quelle main le joueur effectue le lancer: L pour gauche, R pour droite.

### W

Victoires ou parties de lancer gagnées.

### L

Défaites ou parties de lancer perdues.

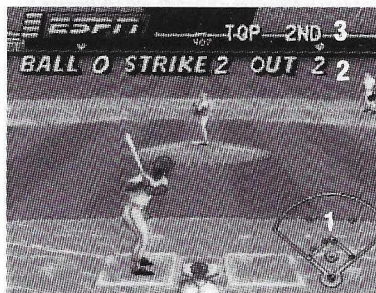
### ERA

Moyenne des points acquis en courant (nombre de points permis pour 9 manches)

### EN COURS DE JEU

L'écran principal du jeu vous montre d'importantes informations sur la partie en cours:

1. CARTE RADAR: Indique l'emplacement actuel des coureurs sur les bases, des joueurs d'extérieur et de la balle. Un pictogramme radar clignote après chaque lancer pour indiquer la vitesse en miles à l'heure.
2. ETAT DU JEU: Cet affichage apparaît chaque fois qu'un point est marqué.
3. MANCHES: Affiche la manche en cours.



NB: En mode de lancement, appuyez sur le bouton X pour voir le score, les statistiques des lanceurs ou le compte (nombre de coups et de balles). Etat de l'équipe affiche le nom des équipes et indique le total actuel des points, des frappes et des erreurs de chaque équipe.

### Résistance physique

Au cours d'une partie, les joueurs se fatiguent en fonction de leur résistance physique individuelle. Par exemple, lorsqu'un lanceur se fatigue, son lancer de balle devient moins contrôlé et moins rapide. Etudiez bien les signes et remplacez-

au besoin.

### REPLACER UN JOUEUR

Pendant la partie, vous pouvez remplacer un joueur par un autre pris soit dans le Bullpen soit sur le Bench. Appelez l'écran Line Up en appuyant sur SELECT et en utilisant les touches UP et DOWN pour mettre en surbrillance le joueur que vous souhaitez remplacer. Appuyez ensuite sur RIGHT ou LEFT pour sélectionner l'écran Bullpen ou l'écran Bench et mettre en surbrillance le joueur que vous voulez mettre sur le terrain. Ce joueur apparaît au bas de l'écran à côté du joueur que vous souhaitez remplacer. Appuyez sur le bouton B pour effectuer le remplacement.

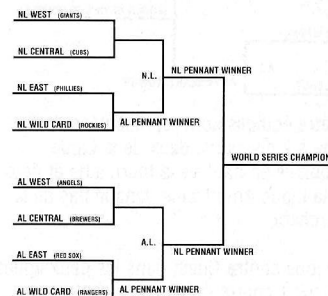
### Matchs de barrage

Pour commencer les matchs de barrage, choisissez tout d'abord une ligue et une division. Notez que, lorsque vous êtes en mode 2 joueurs, une fois qu'un joueur a fait sa sélection, l'autre joueur doit choisir une autre division de la même ligue.

### Ligue 3 divisions

### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



Huit équipes sont représentées dans la ligue à 3 divisions; quatre de la Ligue

Nationale et quatre de la Ligue Américaine. Ces quatre équipes correspondent aux divisions Est, Ouest et Centre plus une dispense spéciale (pour l'équipe parmi les non champions ayant le meilleur résultat de la ligue).

L'équipe sélectionnée par le joueur 1 s'affichera en haut de la fourchette supérieure. L'équipe du joueur 2 (le cas échéant) ou celle de l'ordinateur s'affichera dans le deuxième créneau. Les créneaux restants seront alloués aux équipes des divisions et ligues appropriées y compris les dispenses spéciales. Le joueur peut substituer aux équipes sélectionnées par l'ordinateur tout autre équipe de la même ligue et de la même division (un joueur ne peut pas, par exemple, remplacer une équipe de la Ligue Nationale Centre par une équipe de la Ligue Nationale Est, à moins que ce créneau ne soit occupé par une dispense spéciale).

## Ligue 2 divisions

### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



Quatre équipes sont représentées dans la ligue à 2 divisions; deux de la Ligue Nationale en haut de la fourchette et deux de la Ligue Américaine dans le bas de la fourchette.

Est joue contre Ouest dans les deux ligues - Joueur 1 contre l'ordinateur ou Joueur 1 contre Joueur 2. L'ordinateur détermine le résultat de l'autre partie de la fourchette et le résultat de ces deux matchs dans un

tournoi en 5 parties (match joueur et match ordinateur) détermine les gagnants. Ces deux équipes sont alors opposées en un tournoi en sept parties (la World Series) qui déterminera le champion du monde.

### AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

### PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Sony Electronic Publishing. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

### FRANCE

Sony Electronic Publishing  
131, Avenue de Wagram  
75838 Paris Cedex 17  
France  
Hotline: SME (France) Hotline  
36 68 22 02

### SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG  
Oberneuhofstrasse 6  
CH-6340 Baar  
Switzerland

## OPSTARTEN

1. Controleren of de elektrische hoofd schakelaar van je SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEEM op "OFF" (UIT) staat.
2. De cassette met ESPN Baseball Tonight plaatsen, zoals beschreven in je Super NES handboek.
3. De elektrische hoofdschakelaar op "ON" (AAN) zetten.

## BEDIENING VAN HET SPEL - SAMENVATTING

Alle activiteiten op het veld waarin door jou specifiek een hoek moet worden aangegeven (zoals het gooien van de bal naar een honk, de run naar een honk, etc.), uitvoeren met de volgende conventie:

Eerste honk: Bedieningsconsole RIGHT (RECHTS).

Tweede honk: Bedieningsconsole UP (OMHOOG).

Derde honk: Bedieningsconsole LEFT (LINKS).

Home: Bedieningsconsole DOWN (OMLAAG).

## BEDIENING VAN HET SPEL - SAMENVATTING: AANVAL

### Slaan

ZWAAIEN: de A-toets indrukken. Hoog of laag slaan, UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) op de console indrukken en de A-toets ingedrukt houden.

STOOTSLAG: de B-toets indrukken. HET VERANDEREN VAN DE POSITIE VAN DE SLAGMAN: RIGHT (RECHTS) of LEFT (LINKS) indrukken.

### EEN RUN NAAR EEN HONK

EEN HONK STELEN: De console omlaag houden en het honk kiezen dat door je hon-

kloper moet worden gestolen. Vervolgens de Y-toets indrukken. Het honk verlaten door de L-toets in te drukken. Teruggaan naar het honk door de R-toets in te drukken.

TERUGGAAN NAAR EEN HONK: De X-toets ingedrukt houden en met de console het honk kiezen dat de loper net heeft verlaten. GLIJDEN: De Y-toets indrukken als de loper het honk benadert.

## BEDIENING VAN HET SPEL - SAMENVATTING: VERDEDIGING

### WERPEN:

WORP MET NORMALE SNELHEID: De A-toets indrukken. De bal hoog of laag werpen door de console UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) te houden.

FAST BALL: De A-toets indrukken en tegelijkertijd de console DOWN (OMLAAG) houden.

VERSNELLEN: De A-toets indrukken en tegelijkertijd de console UP (OMHOOG) houden.

CURVE EN SCREWBALL: Gedurende het werpen van de bal, LEFT (LINKS), RIGHT (RECHTS), UP (OMHOOG) of DOWN (OMLAAG) indrukken om de beweging onder controle te houden.

DE POSITIE OP DE HEUVEL: De positie van de pitcher instellen door LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) in te drukken.

BEKIJKEN VAN DE LEAD-OFFS: De Base Windows omhoog brengen en de lopers op het 1e en 3e honk bekijken door respectievelijk de L- of R-toetsen in te drukken.

PICK-OFFS: De bal naar een willekeurig honk gooien, door de A-toets ingedrukt te houden en tegelijkertijd de console omlaag te houden.

De bal terugbrengen naar de pitcher door uitsluitend de A-toets in te drukken.

## FIELDING

Een bal vangen door met de console een speler op de "ball marker" te plaatsen (deze verschijnt als een cirkelvormige schaduw waardoor wordt aangegeven waar de bal gaat landen). De bal naar een honk gooien door de A-toets in te drukken en de console omlaag te houden.

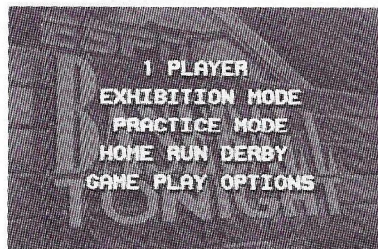
Naar ballen duiken: de console in de richting houden waarin de speler moet duiken. Vervolgens de B-toets indrukken.

## OPROEPEN VAN HET LINE-UP SCHERM/HET SPEL ONDERBREKEN

De Select (Keuze) toets vóór een slag, indrukken. Hiermee kan het spel ook worden onderbroken. Met START ga je terug naar de actie.

## BEGINNEN

START indrukken op het titelscherm. Dan krijg je het Spel-Selectiescherm. Nu kan je de console UP (OMHOOG) en DOWN (OMLAAG) duwen om de vermelde spelopties te krijgen. De optie wijzigen door LEFT (LINKS) en RIGHT (RECHTS) in te drukken. Kiezen met START.



Hieronder volgen de belangrijkste opties:

## SPEL MET 1 SPELER/2 SPELERS

Hiermee kan je tegen Super NES of een andere persoon spelen in de Exhibition of

Playoffs competitie. LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) indrukken om één of twee spelers te kiezen.

## EXHIBITION-MODUS/PLAYOFFS INVOEREN

LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) indrukken om een keuze te maken tussen deze twee opties. De Exhibition-modus is een vriendschappelijk spel - kies een club en test wat je team kan doen, plus de vaardigheden van de competitie. Met Playoffs kan je aan een complete serie beginnen.

## OEFEN-MODUS

De Select (Keuze) toets indrukken om te oefenen als pitcher of slagman. Verlaten met START.

## HOME RUN DERBY

Gedurende deze competitie gaat het tussen één of twee spelers en de pitching-machine!

Verlaten met START.

## HET SPEL - SPELOPTIES

Je krijgt nu een ander menu met keuzemogelijkheden voor het instellen van het spel.

Geluid AAN/UIT

Fouten AAN/UIT: Hiermee kan je fielder fouten maken en makkelijke ballen die kunnen worden gevangen, verkeerd hanteren. Geassisteerd fielden AAN/UIT: Hiermee is de optie van computer-hulp mogelijk gedurende het fielden door automatisch de juiste speler dichterbij de buurt van de hit te plaatsen.

Speler 1 Thuis/Uit: Hiermee kan je een Thuis-spel of Uit-spel kiezen.

3 Division League/2 Division League: Nu kan de speler kiezen tussen het traditionele 2 Division League en de nieuwe 3 Division League.

Het Wachtwoord invoeren: Gedurende de playoffs-modus zal je een wachtwoord krij-

gen na ieder spel. Deze wachtwoorden registreren zodat je je vooruitgang kan opslaan en later met het spel kan doorgaan. De letters invoeren en START indrukken als je klaar bent.

### KIEZEN VAN HET TEAM

Je hebt een keus uit 28 verschillende teams. Eerst moet je kiezen tussen de National en American Leagues. Vervolgens kies je je division. Je maakt een League selectie door LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) in te drukken en dan ga je door de verschillende keuzemogelijkheden (American League: East, Central en West; National League: East, Central en West). Bevestigen door START in te drukken. Ga tenslotte naar LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) om een team te kiezen. Bevestigen met START. Nu ga je live naar de ESPN Sports Center Studio's.

### LINE-UP SCHERM

Het Line-Up Scherm verschijnt als je team kiest. Het team-rooster toont de statistieken van iedere speler en zijn positie in de batting-order. Je kan door je Bench en Bullpen roosters rouleren door LEFT (LINKS) of RIGHT (RECHTS) in te drukken. Eerst worden dan je reservespelers weergegeven en daarna je pitchers - m.a.w. de starters en relief-pitchers (vervangende pitchers). Het Line-Up Scherm verlaten door START in te drukken.

Op het **Line-Up** en **Bench** scherm verschijnen de volgende gegevens:  
# Nummer van de speler

### POS

De positie van de speler op het veld. Hieronder volgen de afkortingen:

P	Pitcher
1B	1e Honkman
2B	2e Honkman

SS	Shortstop
3B	3e Honkman
C	Vanger
RF	Rechter Veldspeler
CF	Middelste Veldspeler
LF	Linker Veldspeler
DH	Aangewezen Hitter

### B

Hieruit blijkt welke speler de slagman is vanaf: L voor links, R voor rechts.

### AVG

Batting-gemiddelde gedurende een seizoen.

### HR

Het gemiddelde aantal home-runs gescoord gedurende een seizoen.

Het **Bullpen** scherm toont de volgende gegevens over de pitchers:  
# Nummer van de speler

### S/R

R	Relief-Pitcher
P	Start-Pitcher

### H

Hierdoor wordt aangegeven met welke hand de speler werpt: L voor links, R voor rechts.

### W

Winsten of aantal gewonnen pitched games.

### L

Verliezen of aantal verloren pitched games.

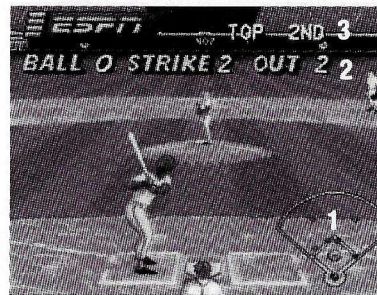
### ERA

Verdiende run-gemiddelde (aantal toegestane runs per negen innings)

### GEDURENDE HET SPEL

Het scherm voor het Hoofdspel toont belangrijke informatie over het huidige spel:

1. **RADAR MAP:** De huidige positie van de lopers op de honken, de fielders en de bal. Een Radar Gun knippert na iedere pitch en hierdoor wordt het aantal mijlen per uur aangegeven.
2. **SPEL-STATUS:** Deze status verschijnt automatisch als een run is gescoord.
3. **INNINGS:** Nu worden de huidige innings weergegeven.



Opmerking: Gedurende het werpen, de X-toets indrukken om de lijnscores, de statistieken van de slagman of de telling te bekijken (het aantal strikes en ballen). Team-status nu worden de team-namen weergegeven terwijl ook het huidige totale aantal runs, hits en fouten van ieder team verschijnt.

### Uithoudingsvermogen

Gedurende het verloop van een spel zullen spelers moe worden, afhankelijk van hun individuele uithoudingsvermogen. Een pitcher wordt bijvoorbeeld moe en begint met minder controle en snelheid te werpen. Let hierop en zorg er dan voor dat op tijd de relief-pitcher overneemt.

### EEN SPELER VERVANGEN

Spelers kunnen worden vervangen uit de Bullpen of Bench, gedurende het spel. Met SELECT het Line-Up scherm weergegeven en met UP (OMHOOG) en DOWN (OMLAAG) de speler accentueren die je wenst te ver-

vangen. Vervolgens RIGHT (RECHTS) of LEFT (LINKS) indrukken om het Bullpen of Bench scherm te kiezen en de speler te accentueren die je in het spel wil brengen. Deze speler verschijnt aan de onderkant van het scherm naast de speler die je wil vervangen. De spelers verwisselen met de B-toets.

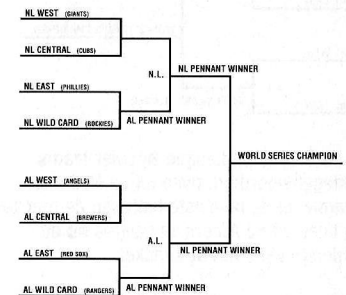
### De Playoffs

De Playoffs beginnen met de spelers die een league en een division kiezen. Niet vergeten dat als 2 spelers deelnemen, nadat één speler is gekozen, de andere speler is gedwongen om binnen diezelfde league een andere division te kiezen.

### 3 Division league

### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



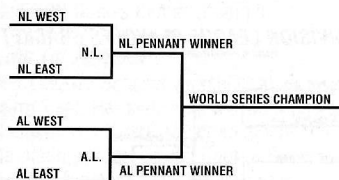
In de 3 Division League zijn acht teams vertegenwoordigd: vier uit de National League en vier uit de American League. Deze vier corresponderen met de East, West en Central Divisions en ook met de Wild Card (het team van de resterende niet tot een division behorende kampioenen met de beste uitslag in de league).

Het geselecteerde team van Speler 1 zal in

de toppositie verschijnen van de upper bracket. De tweede opening in die branche zal worden gevuld door Speler 2 (indien aanwezig) of door de computer. De resterende openingen in de brackets worden gevuld door teams uit de juiste divisions en leagues inclusief de Wild Card openingen. De door de computer geselecteerde teams kunnen door de speler worden verwisseld door ieder ander team binnen diezelfde league en division (een speler mag bijvoorbeeld nooit een team uit de National League Central vervangen door een team uit de National League East, tenzij die opening is gevuld door een Wild Card).

## 2 Division league

### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



In de 2 Division League zijn vier teams vertegenwoordigd: twee uit de National League op de bovenste helft van de bracket en twee uit de American League op de onderste helft van de bracket.

East speelt tegen West in beide leagues -- Speler 1 tegen de computer of Speler 1 tegen Speler 2. De computer bepaalt de uitslag van het andere gedeelte van de bracket en het resultaat van deze twee wedstrijden in een serie van 5 wedstrijden (een match tegen een speler en een match tegen de computer) bepaalt wie wint. Deze twee teams spelen dan 7 wedstrijden tegen elkaar (de World Series) teneinde te bepalen wie wereldkampioen wordt.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

*Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.*

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

### VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

## GARANTIE

Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goeddunken het produkt te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zond het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bÿgaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUCT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tÿdslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantieregelingen

en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantieregelingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

## THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video  
Postbus 685  
1200 AR Hilversum  
The Netherlands

## BELGIUM

Columbia Tristar Home Video  
Opperstraat 38, rue Souveraine  
1050 Brussels  
Belgium

## COMIENZO

1. Asegúrate que tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM está desconectado.
2. Introduce el cartucho del Juego Partido de Baseball de ESPN según el manual del Super NES.
3. Conecta el Sistema.

## RESUMEN DEL JUEGO

Todas las actividades en el campo donde tengas que indicar una base (ej: lanzar la pelota a una base, correr a una base, etc.) usan la siguiente convención:

Primera Base: Teclado de Control RIGHT  
Segunda Base: Teclado de Control UP  
Tercera Base: Teclado de Control LEFT  
Base Principal: Teclado de Control DOWN

## RESUMEN DEL JUEGO: FALTA

### Tirada

**PARA DAR VUELTAS:** Pulsa el Botón A. Para dar vueltas hacia arriba o hacia abajo, pulsa el Teclado de Control UP o DOWN mientras mantienes apretado el Botón A. **PARA GOLPEAR LIGERAMENTE LA PELOTA:** Pulsa el Botón B. **PARA AJUSTAR LA POSICION DE LOS BATEADORES:** Pulsa RIGHT o LEFT.

### CARRERA A LA BASE

**PARA ROBAR UNA BASE:** Mantén apretado el Teclado de Control para seleccionar la base a donde deseas correr y robar, entonces pulsa el Botón Y. Para comenzar desde la base, pulsa el botón L. Para volver a la base, pulsa el Botón R. **PARA VOLVER A UNA BASE:** Mantén apretado el Botón X y usa el Teclado de control para seleccionar la base que acaba de aban-

donar el corredor. **PARA DESLIZAR:** Pulsa el Botón Y mientras que el corredor se acerca a la base.

## RESUMEN DEL JUEGO: DEFENSA

### LANZAMIENTO

**VELOCIDAD NORMAL DEL LANZAMIENTO:** Pulsa el Botón A. Para tirar la pelota alta o baja, aprieta el Teclado de Control UP o DOWN.

**PELOTA RAPIDA:** Pulsa el Botón A y el Teclado de Control DOWN al mismo tiempo.

**CAMBIO:** Pulsa el Botón A y el Teclado de Control UP al mismo tiempo.

**CURVA Y PELOTA LANZADA CON EFECTO:** Mientras que lanzas la pelota, pulsa LEFT, RIGHT, UP o DOWN para controlar el movimiento.

**POSICION EN EL MONTICULO:** Ajusta la posición de los lanzadores pulsando LEFT o RIGHT.

**VISTA DEL COMIENZO:** Para acercar la Ventana de Base y ver a los corredores en la primera y tercera bases, pulsa los Botones L o R respectivamente.

**RECOGIDAS:** Para tirar la pelota a cualquier base, aprieta el Botón A mientras que mantienes apretado el Teclado de Control. Para devolver la pelota al lanzador, pulsa sólo el Botón A.

### CAMPO

Para recibir una pelota, usa el Teclado de Control para situar al jugador en el marcador de la pelota (aparece como una sombra circular para indicar donde va a caer la pelota). Para tirar la pelota a cualquier base, pulsa el Botón A mientras mantienes apretado el Teclado de Control. Para lanzarse a las pelotas: Mantén el Teclado

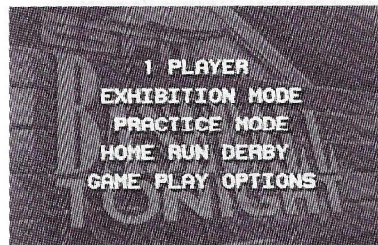
de Control en la dirección que desees que se lance tu jugador, entonces pulsa el Botón B.

## PARA VISUALIZAR LA PANTALLA DE LINEA/DESCANSO EN EL JUEGO

Pulsa el Botón de Selección antes de hacer un lanzamiento. Esto también te sirve para hacer un descanso en el juego. Al pulsar START te devuelve a la acción.

## COMIENZO

Pulsa START cuando aparezca la pantalla de título para obtener la Pantalla de Selección de Juego. Aquí puedes pulsar el Teclado de Control UP y DOWN para resaltar las opciones de juego que se presentan, y pulsa LEFT y RIGHT para cambiar la opción. Pulsa START para seleccionar.



Las Principales Opciones son las siguientes:

## JUEGO CON 1 JUGADOR/JUEGO CON 2 JUGADORES

Con esta opción puedes jugar contra el Super NES, o contra otra persona, en torneo de Exhibición o Eliminatorias. Pulsa LEFT o RIGHT para seleccionar la opción de 1 jugador o 2 jugadores.

## MODO DE EXHIBICION/INTRODUCCION DE LAS ELIMINATORIAS

Pulsa LEFT o RIGHT para seleccionar una de estas opciones. El modo de exhibición es un juego fácil - elige un club y pon a

prueba los límites de tu equipo y los conocimientos de tu competidor. Las eliminatorias te permiten tomar parte en una Serie completa.

## MODO DE PRACTICA

Pulsa el Botón de Selección para cambiar entre la práctica de lanzamiento y de bateo. Pulsa START para salir.

## DERBY A LA BASE PRINCIPAL

Este torneo enfrenta a uno o dos jugadores contra la máquina de lanzamiento! Pulsa START para salir.

## OPCIONES DE JUGADA

Con esta opción puedes ver otro menú de elecciones para iniciar el juego.

Sonido ON/OFF

Errores ON/OFF: Permite a tu jugador de campo hacer errores y evitar las pelotas bien dirigidas.

Juego de Campo asistido ON/OFF: Conecta la opción de ayuda del ordenador en tu juego de campo, poniendo automáticamente al jugador adecuado más cerca al recorrido de la pelota.

Jugador 1 en casa/fuera de casa: Te permite elegir un Juego en Casa o Fuera de Casa.

Liga de Tercera División/Liga de Segunda División: Permite al jugador elegir entre la tradicional Liga de Segunda División y la nueva Liga de Tercera División.

Introduce tu Contraseña: Durante el modo de eliminatorias, se te dará una contraseña después de cada juego. Anota estas contraseñas para guardar tu progreso y volver a jugar en una futura ocasión. Usa el Botón B para introducir las letras y pulsa START cuando termines.

## SELECCION DEL EQUIPO

Existen 28 equipos diferentes donde elegir. Primero debes elegir entre las Ligas Nacionales y Americanas y después elegir tu división. Para seleccionar la Liga pulsa

LEFT o RIGHT para cambiar entre las diversas elecciones (Liga Americana: Este, Centro y Oeste; Liga Nacional: Este, Centro y Oeste), y pulsa START para confirmar. Finalmente cambia de LEFT a RIGHT para enfrentar a un equipo y pulsa START para confirmar. Ya puedes conectar en directo con los estudios del Centro Deportivo ESPN.

### PANTALLA DE LINEA

La Pantalla de Línea aparece cuando eliges el equipo. Esta lista del equipo presenta la situación de cada jugador y su posición en el orden de bateo. Puedes subir y bajar de tu Plataforma a las listas del Foso pulsando LEFT o RIGHT. La primera visualiza a los jugadores de reserva, la segunda a los jugadores de relevo y primeros. Pulsa START para abandonar la pantalla de Línea.

Las pantallas de **Línea** y **Plataforma** presentan los siguientes datos:  
# Número de Jugador

### POS

Posición del jugador en el campo. Las abreviaturas son las siguientes:

P	Lanzador
1B	Corredor de Primera Base
2B	Corredor de Segunda Base
SS	Corredor de Corta Distancia
3B	Corredor de Tercera Base
C	Receptor
RF	Jugador de Campo Derecho
CF	Jugador de Campo Centro
LF	Jugador de Campo Izquierdo
DH	Bateador Designado

### B

Indica el lado desde donde batea el jugador: L para la Izquierda, R para la Derecha.

### AVG

Bateo promedio, puntuación a lo largo de la temporada.

### HR

Número promedio de carreras a la base principal, puntuación a lo largo de la temporada.

La **pantalla** del Foso indica los siguientes datos sobre los lanzadores:

# Número de jugador

### S/R

R	Lanzador de Relevo
P	Lanzador de Saque

### H

Indica la mano con la que tira el jugador: L para la Izquierda, R para la Derecha.

### W

Victoria o juegos lanzados y ganados.

### L

Pérdida o juegos lanzados y perdidos.

### ERA

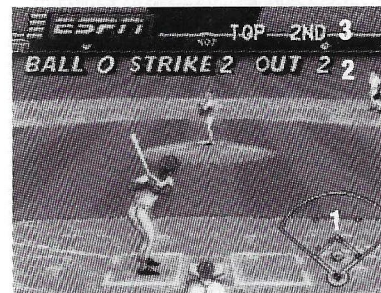
Promedio de Carreras Realizadas (número de carreras permitidas por cada nueve innings (turnos)).

### EN EL JUEGO

La Pantalla de Juego Principal indica la información importante del juego en curso:

1. **MAPA DE RADAR:** Indica la situación actual de los corredores en las bases, jugadores de campo y de la pelota. Después de cada lanzamiento parpadea una Pistola de Radar para indicar las millas por hora.
2. **CLASIFICACION DEL JUEGO:** Esta visualización aparece automáticamente cuando se obtiene una puntuación por una carrera.

3. **TURNOS (INNINGS):** Indica el turno actual.



Nota: Durante el modo de lanzamiento, pulsa el Botón X para ver la puntuación de línea, las estadísticas de los bateadores o el recuento (el número de fallos y pelotas). Clasificación del equipo visualiza los nombres del equipo e indica el total actual de carreras, bateos y errores de cada equipo.

### Estamina

Durante el curso del juego, los jugadores se cansan según su estamina individual. Por ejemplo un lanzador se cansará y comenzará a lanzar con algo menos de control y velocidad. Vigila esto y asegúrate que sacas a tu lanzador de relevo adecuado.

### SUSTITUCION DE UN JUGADOR

Durante el juego puedes sustituir a los jugadores desde el Foso o desde la Plataforma. Visualiza la pantalla de Línea pulsando SELECT y usa UP y DOWN para resaltar el jugador que desees reemplazar. Después, pulsa RIGHT o LEFT para seleccionar la pantalla de Foso o de Plataforma y resaltar al jugador que desees sacar al campo. Este jugador aparecerá en el fondo de la pantalla junto con el jugador que desees retirar del campo. Pulsa el Botón B para cambiarlos.

### Eliminatorias

Para comenzar con las Eliminatorias, los jugadores comienzan eligiendo una liga y una división. Ten en cuenta que en el modo de 2 jugadores, una vez que se ha seleccionado un jugador, el otro jugador está forzado a elegir otra división dentro de la misma liga.

### Liga de Tercera División

#### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY

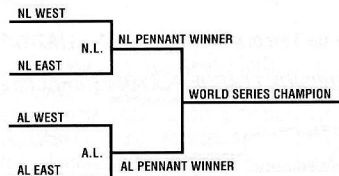


En la liga de tercera división están representados ocho equipos; cuatro de la Liga Nacional y cuatro de la Liga Americana. Estos cuatro espacios corresponden a las Divisiones Este, Oeste y Centro así como la de Sustitución (el equipo de los campeones restantes sin división que tiene la mejor clasificación en la liga). El jugador número 1 del equipo seleccionado aparece en primera posición del paréntesis superior. El segundo espacio en esa rama lo llenará el Jugador 2 (si hay) o el ordenador. Los espacios restantes en los paréntesis se redondearán con equipos de las divisiones y ligas adecuadas, incluyendo los tiempos de sustitución. El jugador podrá cambiar los equipos seleccionados por el ordenador por otro equipo dentro de la misma liga y división (un jugador no

puede, por ejemplo, reemplazar a un equipo de la Liga Nacional Centro con uno de la Liga Nacional Este, a menos que ese espacio esté lleno con uno de sustitución).

## Liga de Segunda División

### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



En la Liga de Segunda División están representados cuatro equipos; dos de la Liga Nacional en la mitad superior del paréntesis y dos de la Liga Americana en la mitad inferior del paréntesis.

En las dos Ligas el Este juega contra el Oeste - el Jugador 1 contra el Ordenador o el Jugador 1 contra el Jugador 2. El ordenador determina el resultado de la otra porción del paréntesis, y el resultado de estos dos partidos en una serie de 5 juegos (partido del Jugador y partido del Ordenador) determina los mejores ganadores. Estos dos equipos entonces se encuentran en una serie de 7 juegos (La Serie Mundial) para determinar el campeonato mundial.

#### ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

*Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.*

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la

persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

#### PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo. GARRANTIA

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conuerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea reparario o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REENPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTA-

CIÓN O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY IELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUENCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país."

#### SPAIN

Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC  
C/Albacete, 5-4 Planta  
28027 Madrid  
Spain

## AVVIAMENTO

1. Assicurati che l'interruttore del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sia sulla posizione OFF.
2. Inserisci la cartuccia ESPN Baseball Tonight Game nel modo descritto nel tuo manuale Super NES.
3. Porta l'interruttore nella posizione ON.

## SOMMARIO DEI COMANDI DEL GIOCO

Tutte le attività sul campo di gioco che coinvolgono l'individuazione di una base (ad es. lanciare la palla ad una base, correre ad una base etc.) usano la seguente convenzione:

Prima Base: Control Pad DESTRA.  
Seconda Base: Control Pad SU.  
Terza Base: Control Pad SINISTRA.  
Casa Base: Control Pad GIÙ.

## SOMMARIO DEI COMANDI DEL GIOCO: ATTACCO

### La Battuta

**MOVIMENTO DI ROTAZIONE:** Premi il tasto A. Premi SU o GIÙ sul Control Pad mentre tieni premuto il tasto A per ruotare verso l'alto oppure verso il basso.

**LA SMORZATA:** Premi il tasto B.  
**PER REGOLARE LA POSIZIONE DEL BATTITORE:** Premi DESTRA oppure SINISTRA.

### Corsa verso una Base

**PRENDERE UNA BASE:** Seleziona con il Control Pad la base verso cui vuoi correre per prenderla, quindi premi il tasto Y. Premi il tasto L per lasciare la base. Premi il tasto R per tornare alla base.  
**TORNARE ALLA BASE:** Tieni premuto il tasto X e usa il Control Pad per selezionare la base che il corridore ha appena lasciato.  
**ARRIVO IN SCIVOLATA:** Premi il tasto Y

quando il corridore si sta avvicinando alla base.

## SOMMARIO DEI COMANDI DEL GIOCO: DIFESA

### LANCIO:

**VELOCITÀ DI LANCIO NORMALE:** Premi il tasto A. Tieni il Control Pad in posizione SU oppure GIÙ per lanciare la palla alta oppure bassa.

**PALLA VELOCE:** Premi il tasto A e, contemporaneamente, tieni il Control Pad nella posizione GIÙ.

**CAMBIO VELOCITÀ:** Premi il tasto A e, contemporaneamente, tieni il Control Pad nella posizione SU.

**PALLA CURVA E AVVITATA:** Premi SINISTRA, DESTRA, SU oppure GIÙ per controllare il movimento della palla mentre la lanci.

**POSIZIONE DEL LANCIATORE:** Premendo DESTRA e SINISTRA puoi regolare la posizione del tuo lanciatore.

**CONTROLLARE LE ALTRE BASI:** Premi rispettivamente i tasti L oppure R per aprire le "Finestre Base" e controllare cosa sta facendo il corridore in prima base e quello in terza base.

**PICK-OFFS:** Premi il tasto A mentre tieni giù il Control Pad per lanciare la palla ad una base qualsiasi.  
Premi solo il tasto A per tornare la palla al lanciatore.

### PRESA E RILANCIO

Per effettuare una presa usa il Control Pad per posizionare un giocatore sull'indicatore della palla (appare come un'ombra circolare per indicare dove sta atterrando la palla). Premi il tasto A Button mentre tieni giù il Control Pad per la lanciare la palla ad una base qualsiasi.

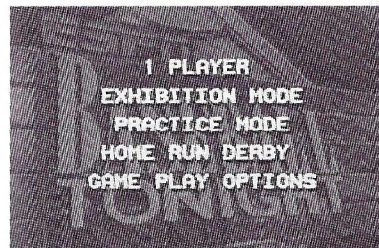
Tuffarsi per prendere una palla: tieni il Control Pad nella direzione in cui vuoi far tuffare il tuo giocatore, quindi premi il tasto B.

## RICHIAMARE LO SCHERMO DI SCHIERAMENTO / INTERROMPERE IL GIOCO

Premi il tasto Selezione prima di un lancio. Questo consente anche di interrompere il gioco. START ti riporta all'azione.

## PREPARAZIONE

Premi START nello schermo del titolo per accedere allo schermo di selezione opzioni di gioco. In questo schermo puoi premere SU e GIÙ il Control Pad per evidenziare le opzioni di gioco elencate, premendo DESTRA E SINISTRA puoi modificare le opzioni. Premi START per attivare le tue scelte.



Le principali opzioni sono le seguenti:

### 1-GIOCATORE / 2-GIOCATORI

Puoi giocare contro Super NES, oppure contro un'altra persona, sia nella competizione Esibizione che in quella Playoff. Premi SINISTRA oppure DESTRA per scegliere tra l'opzione 1-Giocatore e 2-Giocatori.

### MODO ESIBIZIONE / PLAYOFF

Premi SINISTRA oppure DESTRA per scegliere tra queste due opzioni. Il modo Esibizione è una partita amichevole - scegli un club e testa i limiti della tua squadra e la

tua bravura. Il modo Playoffs ti farà partecipare ad una intera serie d'incontri.

## MODO ALLENAMENTO

Premi il tasto Selezione per alternarti tra una sessione d'allenamento al lancio ed una alla battuta.  
Premi START per uscire.

## CORSA ALLA CASA BASE

Questa gara oppone uno o due giocatori alla lancia automatica! Premi START per uscire.

## OPZIONI

Appare un altro menu di scelte per la messa a punto del gioco.

**Sonoro ON/OFF**

**Errori ON/OFF:** Stabilisce se il tuo esterno può incorrere in errori e in cattive ricezioni delle palle.

**Preso e rilancio assistiti ON/OFF:** Se attiva il computer selezionerà automaticamente il tuo esterno più vicino alla traiettoria della battuta.

**Giocatore 1 In casa/In trasferta:** Ti consente di scegliere se giocare in casa o in trasferta.  
**Lega Divisione 3/Lega Divisione 2:** Consente di scegliere tra la tradizionale Lega Divisione 2 e la nuova Lega Divisione 3.

**Immetti parola d'ordine:** Durante il modo playoffs, ti verrà data una parola d'ordine dopo ciascuna partita. Segnati queste parole d'ordine per memorizzare il tuo progresso e riprendere il gioco più avanti. Usa il tasto B per immettere le lettere e premi START quando ha finito.

## SELEZIONE DELLA TUA SQUADRA

Puoi scegliere tra 28 diverse squadre. Per prima cosa devi scegliere tra le Leghe Americana e Nazionale, e quindi scegli la tua divisione. Premi SINISTRA oppure DESTRA saltando attraverso le varie possibilità (Lega Americana: Est, Centro e Ovest;

Lega Nazionale: Est, Centro e Ovest) per selezionare una Lega, premi quindi START per confermare. Infine alterna SINISTRA oppure DESTRA per scegliere una squadra, premi START per confermare. Verrai trasferito agli studi di ESPN Sports Center.

### SCHERMO SCHIERAMENTO

Lo schermo Schieramento appare quando scegli la tua squadra. Questo elenco mostra lo stato di ciascun giocatore e la sua posizione nell'ordine di battitura. Puoi scorrere l'elenco della Panchina e del "Bullpen" premendo i tasti SINISTRA oppure DESTRA. Il primo mostra l'elenco dei giocatori di riserva, mentre il secondo mostra il tuo staff di lanciatori, cioè i "relievers" (lanciatori di disimpegno) e gli "starters" (lanciatori d'avvio). Premi START per lasciare lo schermo Schieramento.

Gli schermi **Schieramento e Panchina** mostrano i seguenti dati:  
# Numero giocatore

### POS

Posizione del giocatore sul campo.  
Abbreviazioni:

P	Lanciatore
1B	Prima base
2B	Seconda base
SS	Interbase
3B	Terza base
C	Ricevitore
RF	Esterno destro
CF	Esterno centro
LF	Esterno sinistro
DH	Battitore designato

### B

Indica da che lato batte il giocatore: L per sinistro, R per destro.

### AVG

Media sulla battuta, punteggio relativo alla stagione.

### HR

Media di corse alla casa base, punteggio relativo alla stagione.

Lo schermo "Bullpen" mostra i seguenti dati relativi ai lanciatori:

# Numero giocatore

### S/R

R Lanciatore di disimpegno  
P Lanciatore d'avvio

### H

Indica con quale mano lancia: L per sinistra, R per destra.

### W

Vittorie oppure lanci vinti.

### L

Sconfitte oppure lanci persi.

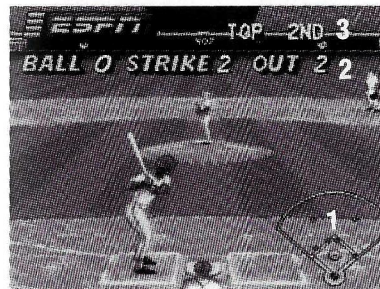
### ERA

Media corsa guadagnata (numero di corse concesse per nove innings)

### NEL GIOCO

Lo schermo principale del gioco mostra delle importanti informazioni relative al gioco corrente:

1. MAPPA RADAR: Indica l'attuale posizione dei corridori sulle diverse basi, degli esterni e della palla. Una Pistola Radar lampeggia dopo ogni lancio indicando la velocità in miglia orarie.
2. STATO DEL GIOCO: Appare automaticamente quando viene totalizzata una corsa.
3. INNINGS: Visualizza l'inning in corso.



Nota: Quando sei nella fase difensiva (lancio), premi il tasto X per dare uno sguardo al punteggio, alle statistiche oppure al conto (il numero di strike e ball) del battitore. Stato Squadra visualizza i nomi della squadra e mostra il totale delle corse, dei colpi e degli errori di ciascun team in quel momento.

### Vigore

Lungo il corso della partita, i giocatori si affaticano più o meno a seconda del loro individuale vigore. Ad esempio si può affaticare il lanciatore e cominciare a lanciare sempre con meno controllo e velocità. Fai attenzione a questo, al momento opportuno metti in campo il tuo lanciatore di riserva (il "reliever").

### SOSTITUZIONE DI UN GIOCATORE

Durante la partita, puoi sostituire un giocatore sia della "Bullpen" che della Panchina. Richiama lo schermo Schieramento premendo SELEZIONA e usa SU e GIÙ per evidenziare il giocatore che desideri sostituire. Premi quindi DESTRA oppure SINISTRA per selezionare lo schermo "Bullpen" o Panchina ed evidenzia il giocatore che vuoi mettere in campo. Questo giocatore apparirà nella parte bassa dello schermo insieme al giocatore da sostituire. Premi il tasto B per effettuare la sostituzione.

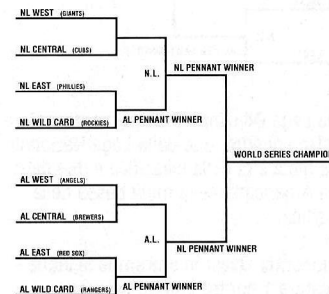
### Playoff

Per dare inizio ai Play off i giocatori cominciano scegliendo una lega ed una divisione. Nota che nel modo 2-Giocatori una volta che un giocatore ha fatto la sua scelta, l'altro è forzato a scegliere un'altra divisione all'interno della stessa lega.

### Lega divisione 3

#### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



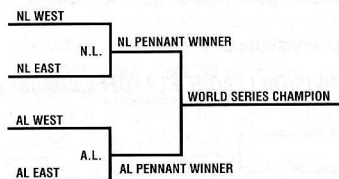
Nella Lega Divisione 3 sono rappresentate otto squadre; quattro dalla Lega Nazionale e quattro dalla Lega Americana. Questi quattro posti corrispondono alle Divisioni Est, Ovest e Centro e alla Carta Jolly (il team dalla rimanente non-divisione che ha totalizzato il miglior punteggio nella lega).

La squadra selezionata dal Giocatore 1 apparirà in prima posizione della classifica. Il secondo posto verrà occupato dal Giocatore 2 (se esiste) oppure dal computer. I posti rimanenti saranno completati dalle squadre delle appropriate divisioni e leghe, inclusi i posti jolly. Il giocatore può cambiare le squadre selezionate dal computer con qualsiasi altra squadra che sia all'interno della stessa lega e divisione (un giocatore non può, ad esempio, sostituire una squadra della Lega Centro Nazionale

con una della Lega Est Nazionale, a meno che il posto non sia riempito da una carta jolly).

## Lega divisione 2

### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



Nella Lega Divisione 2 sono rappresentate quattro squadre; due dalla Lega Nazionale nella metà alta della classifica e due dalla Lega Americana nella metà bassa della classifica.

Est incontra Ovest in entrambe le leghe - Giocatore 1 contro computer oppure Giocatore 1 contro Giocatore 2. Il computer determina il risultato dell'altra porzione della classifica, e il risultato di questi due incontri al meglio delle cinque partite (partita giocatori e partita computer) determina i vincitori. Queste due squadre si incontreranno in un match al meglio delle 7 partite (la World Series) per determinare il campione del mondo.

### Avvertenza a proposito dell'epilessia

*Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.*

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della coscienza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di coscienza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

### Precauzioni durante l'utilizzo

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

### GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARA' RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALITA' E IDONEITA' AD UNO SCOPO PARTICOLARE E' LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING E' VENDUTO "COME E", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON E' RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARA' RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te.

Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

### ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA  
Via Flaminia 872  
00191 Rome  
Italy  
Hotline: CTHV (ITALY) Hotline  
33 36 359

## START

1. Kontrollera att SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMS strmbrytare r AVSTNGD.
2. Fr in ESPN "Baseball Tonight Game" diskett ssom beskrivet i din Super NES handledning.
3. Stt P strmbrytaren.

## SPELKONTROLLER

Alla aktiviteter p flitet som innebr att du specificerar en bas (t.ex. att kasta bollen till en bas) anvnder fljande begrepp:

Frsta basen: Kontrollplattan till HGER  
Andra basen: Kontrollplattan UPPT  
Tredje basen: Kontrollplattan till VNSTER  
Hem: Kontrollplattan NERT

## SPELKONTROLLER: OFFENSIV

### Slag

FR ATT SL: Tryck ner knapp A. Fr att sl hgt eller lgt, tryck kontrollplattan UPP eller NER medan du hller ner A knappen.  
FR ATT "BUNT": Tryck ner B knappen.  
FR ATT JUSTERA SLAGMANNENS POSITION: Tryck till HGER eller VNSTER.

### BASLPNING

FR ATT STJLA EN BAS: Hll nere kontrollplattan fr att vlja den basen som du vill att din lpare ska stlja, tryck sedan p Y knappen. Fr att leda ivg frn basen, tryck p L knappen. Fr att komma tillbaka till basen, tryck p R knappen.  
FR ATT TERVNDA TILL BASEN: Hll nere X knappen och anvnd kontrollplattan fr att vlja den bas som lparen har just lmnat.  
FR ATT GLIDA: Tryck p Y knappen nr lparen nrmar sig basen.

## SPELKONTROLLER: FRSVAR

### KASTNING:

NORMAL HASTIGHET VID KAST: Tryck ner A knappen. Fr att kasta bollen hgt eller lgt, hll kontrollplattan UPP eller NER.  
SNABB BOLL: Tryck p A knappen och tryck kontrollplattan NERT samtidigt.  
NDRA UPPT: Tryck p A knappen och tryck kontrollplattan UPPT samtidigt.  
"CURVE" OCH "SCREWBALL": Medan du kastar bollen, tryck VNSTER, HGER, UPP eller NER fr att kontrollera rrelsen.

**KASTPUNKT:** Justera kastarens position genom att trycka till VNSTER och HGER.

**FR ATT SE ANDRA LPARE:** Fr att ta fram "Base Window" och se lparna p Frsta och Tredje basen, tryck p L eller R knappen.

**SPELARE UTE:** Fr att kasta bollen till en bas, hll nere A knappen medan du ocks hller nere kontrollplattan.  
Fr att tervnda bollen till kastaren, tryck ner A knappen enbart.

### UTELAGET

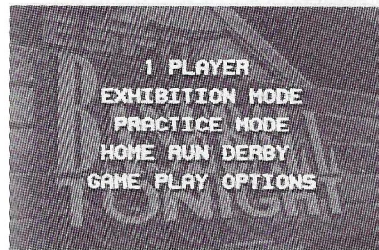
Fr att fnga bollen anvnd kontrollplattan fr att placera en spelare p bollmarkeringen (syns som en rund skugga fr att visa var bollen kommer att landa). Fr att kasta bollen till ngon av baserna, tryck p A knappen medan du hller nere kontrollplattan. Fr att kasta dig efter bollen: Hll nere kontrollplattan i den riktningen du nskar att spelaren ska kasta sig, tryck sedan p B knappen.

### FR ATT VISA UPPSTLLNINGSBILDEN/FR ATT GRA UPPHLL ELLER PAUS

Tryck p Select knappen innan ett kast. Detta gr ett uppehll i spelet. START stter igng det igen.

## FR ATT KOMMA IGNG

Tryck p START nr frsta bilden kommer upp fr att komma till "Game Selection Screen". Hr kan du trycka p kontrollplattan UPP eller NER fr att visa de olika spelalternativen, tryck till VNSTER eller HGER fr att ndra alternativ. Tryck p START fr att gra ditt val.



Huvudalternativen r enligt fljande:

### EN ELLER TV SPELARE PER SPEL (1 PLAYER GAME/2 PLAYER GAME)

Lter dig spela mot Super NES eller mot en annan person, i antingen "Exhibition" eller "Playoffs" tvlingar. Tryck till VNSTER eller HGER fr att vlja mellan "1 Player" (1 Spelare) och "2 Player" (2 Spelare) alternativen.

### EXHIBITION MODE/ENTER PLAYOFFS

Tryck VNSTER eller HGER fr att vlja mellan dessa tv alternativ. Exhibition mode r ett vnlgt spel vlj en klubb och testa ditt lags grnsr och spelets skicklighet. Playoffs tillter dig att starta en hel Serie.

### PRACTICAL MODE

Tryck p Select knappen fr att vxla mellan kast och slag. Tryck p START fr att komma ut.

### HOME RUN DERBY

Denna tvlingen innebr att en eller tv spelare kastar emot kastmaskinen! Tryck p START fr att komma ur detta.

## GAME PLAY OPTION (TVLINGSVAL)

Detta tar fram ett annat val fr olika tvlingar. Ljud ON/OFF (P/AV).

Fel ON/OFF (P/AV): Tillter din utespelare att gra misstag och tappa bollar.

Assisterat utespel: ON/OFF (AV/P) Tillter valet av datorassistens p flitet genom att automatiskt fra en spelare nrmare bollens bana.

Spelare 1 Hemma/Borta: Tillter dig att vlja en Hemmamatch eller en Bortamatch.

Tredje Divisionsligan/Andra Divisionsligan: Tillter spelare att vlja mellan den traditionella tvdivisionsligan och den nya tredivisionssligan.

Fr in Isenord: Under playoffalternativet, kommer du att f ett Isenord efter varje match. Notera dessa Isenord fr att spara vad du gjort hittills s att du kan fortsätta senare. Anvnd B knappen fr att fra in bokstverna och tryck p START nr du r frdig.

### ATT VLJA DITT LAG

Det finns 28 olika lag att vlja p. Frst mste du vlja mellan den nationella och den amerikanska ligan, och sedan mste du vlja division. Fr att vlja en liga tryck VNSTER eller HGER fr att se de olika valen (Amerikanska Ligan: stra, Centrala och Vstra; Nationella Ligan: stra, Centrala och Vstra), och tryck p START fr att bekrfta. Slutligen tryck VNSTER eller HGER fr att vlja ett lag och tryck p START fr att bekrfta. Du kommer nu att g ver "live" till ESPN Sports Center studion.

### LINE UP SCREEN

"Line up screen"-bilden kommer upp nr du vljer lag. Denna lagfrteckning visar varje spelares statistik och hans position i slagordningen. Du kan "rulla" (scroll) till din "Bench" och "Bullpen" frteckning genom att trycka till VNSTER eller HGER. Den frsta visar dina reservspelare, och den andra visar dina kastare, d v s avbytare och startare. Tryck p START fr att lmnas denna

bilden.

“Line-up” och “Bench”-bilderna visar följande data:  
# Spelarnummer

### POS

Spelares position på fältet. Förkortningarna är följande:

- P Pitcher (Kastare)
- 1B 1st Baseman (Förste basmannen)
- 2B 2nd Baseman (Andra basmannen)
- SS Shortstop (Kort stop)
- 3B 3rd Baseman (Tredje basmannen)
- C Catcher (Den som tar bollen)
- RF Right Fielder (Höger fältspelare)
- CF Center Fielder (Centerspelare)
- LF Left Fielder (Vänster fältspelare)
- DH Designated Hitter (Utvald slagman)

### B

Visar vilken sida spelaren står ifrån: L för left (vänster), R för right (höger).

### AVG

Medelpoäng för slag, samlade över säsongen.

### HR

Medelantal hemmalöpningar, samlade över säsongen.

“Bullpen”-bilden visar följande data om dina kastare:

# Spelarnummer

### S/R

- R Relief Pitcher (Avbytare från kastare)
- P Starting Pitcher (Kastare som startar)

### H

Visar vilken hand spelaren kastar med: L för left (vänster), R för right (höger).

### W

Vinster eller spel vunna.

### L

Frluster eller spel förlorade.

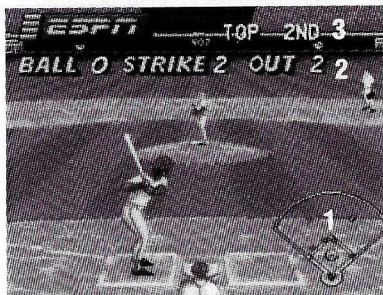
### ERA

Medeltal av förtjänade löpningar (antalet löpningar tilltåna per nio inneomgångar).

### I SPELET

Huvudbilden “Main Game Screen” visar viktig information om pågående match.

1. RADARKARTA: Visar löparnas nuvarande positioner vid baserna, utspelarna och bollen. En radarpejls blinkar efter varje kast från att visa de engelska måtten.
2. SPELSTATUS: Denna bild kommer upp automatiskt när en runda har räknats.
3. INNEOMGÅNGAR (INNINGS): Visar dom nuvarande inneomgångarna.



Obs: Under kastningsstadiet, tryck på X knappen för att se “the line score” (lagpoängen), slagmannens poäng eller antalet slag och bollar. Lagstatus (team status) visar lagnamnen och antalet nuvarande löpningar, slag och fel hos varje lag.

### Kondition

Under loppet av en match, kommer spelarna att bli trötta beroende på deras individuella kondition. Till exempel så kommer en kastare att bli trött och kasta med mindre kontroll och hastighet. Se upp för detta och

förskra dig om att du tar in en avbytare.

### BYTA UT EN SPELARE

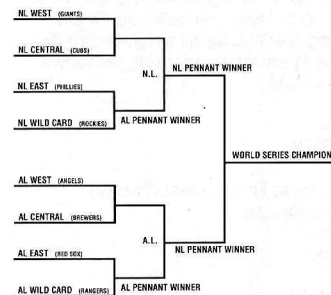
Du kan byta ut en spelare antingen från “Bullpen” eller “Bench” under speltiden. Ta fram “Line Up”-bilden genom att trycka SELECT och använd UP (upp) och DOWN (ner) för att visa vilka spelare du vill byta ut. Tryck därefter på RIGHT (höger) eller LEFT (vänster) för att välja “Bullpen” eller “Bench”-bilden och markera vilken spelare du vill ta in. Denna spelare kommer att visas längst ner på bildskärmen tillsammans med den spelare du vill ta bort. Tryck på B knappen för att byta över.  
“Playoffs”

För att starta “playoffs”-spelet börja med att välja en liga och en division. Notera att i 2-spelarformen, när en spelare har valt, måste den andra spelaren välja en annan division inom samma liga.

### Tredivisionsliga

#### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



I den tredje divisionsliga är två lag representerade; fyra från den Nationella Ligan och fyra från den Amerikanska Ligan. Dessa fyra alternativ är kopplade till öster, väster och Centraldivisionen liksom som “Wild Card” (laget från den kvarvarande icke-divisionens

mästerskap som har den högsta poängen i ligan).

Spelare nummer ett valda lag kommer att visas i toppositionen i den högre klammern. Den andra platsen i den avdelningen fylls av spelare nummer två (om någon) eller av datorn. De kvarvarande platserna i klammarna kommer att delas ut av lagen från de passande divisionerna och ligorna, inklusive “wild card”-platsen. Det datorutvalda laget kan drivas av spelaren till vilket som helst annat lag inom samma liga eller division (en spelare kan inte, till exempel byta ut ett lag från National League Central (Nationella Centralligan) till ett från National League East (östra Nationalligan)). Detta kan bara göras om platsen är fylld av ett “wild card”.

### Andra divisionsliga

#### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



I den andra divisionsliga finns fyra lag representerade; två från den Nationella ligan, två från den Amerikanska Ligan, på den östra delen av klammern.

Det spelar väst i båda ligorna - Spelare 1 mot datorn eller spelare 1 mot spelare 2. Datorn bestämmer resultatet av den andra delen av klammern, och resultatet av dessa två matcher i en 5-spel serie (Spelarmatch och datamatch) bestämmer vimpelvinnarna. Dessa två lag möts sedan i en 7-spel serie (The World Series - Världsserien) för att bestämma vem som är världsmästare.

## EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela. Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

## FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

## Begränsad Garanti

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om

defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMMDA, SÄLJS DENNA SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR SONY ELECTRONIC PUBLISHING ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loke tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig speciifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

## SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)  
Mariehallsvagen 40  
Bromma  
Sweden

## NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS  
Ostre Aker Vei 19  
0581 Oslo  
Norway

## ALOITUS

1. Varmista, että SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM on POISSA PÄÄLTÄ.
2. Aseta ESPN:n "Baseball Tonight"-pelilevyke Super NES-käyttöohjeita noudattaen.
3. Käännä virtakatkaisin PÄÄLLE.

## PELIN TOIMINTOJEN PÄÄSEIKAT

Kaikki pesään liittyvät kenttätoinnot (esim. pallon heitto pesään, pesään juoksu, jne.), käytä seuraavia komentoja:

Ensimmäinen pesä: Ohjauskampi oikealle (RIGHT)  
Toinen pesä: Ohjauskampi ylös (UP)  
Kolmas pesä: Ohjauskampi vasemmalle (LEFT)  
Kotipesä: Ohjauskampi alas (DOWN)

## PELIN TOIMINTOJEN PÄÄSEIKAT: HYÖKKÄYS

### Lyönti

ISKEMINEN: Paina A-näppäintä. Korkea tai matala lyönti, paina ohjauskampea ylös (UP) tai alas (DOWN), painamalla samalla A-näppäintä.

TÖYTÄISY: Paina B-näppäintä  
RUHJOJAN ASEMAN SIIRTO: Paina oikealle (RIGHT) tai vasemmalle (LEFT).

### PESÄÄN JUOKSU

PESÄN ANASTUS: Paina ohjauskampea alaspäin ja valitse pesä, jonka haluat juoksijaksi anastavan. Paina sitten Y-näppäintä. Pesästä juostessa, paina L-näppäintä.

Pesään palatessa, paina R-näppäintä.  
PESÄÄN PALAAMINEN: Paina X-näppäintä ja valitse ohjauskammella juoksijan juuri vapauttama pesä.

LIUKUMINEN: Paina Y-näppäintä juoksijan lähestyessä pesää.

## PELIN TOIMINTOJEN PÄÄSEIKAT: PUOLUSTUS

### SYÖTTÖ

NORMAALI SYÖTTÖ: Paina A-näppäintä. Säätele pallon korkeutta tai mataluutta painamalla ohjauskampea alas (DOWN) tai nostamalla ylös (UP).  
NOPEA SYÖTTÖ: Paina A-näppäintä ja ohjauskampea alas (DOWN) samanaikaisesti.

YLÄKIERREPALLO: Paina A-näppäintä ja ohjauskampea ylös (UP) samanaikaisesti.  
KÄYRÄ- TAI KIERREPALLO: Paina syötäessä vasemmalle (LEFT), oikealle (RIGHT), ylös (UP) tai alas (DOWN) liikkeen ohjaamiseksi.

VALLITUSASEMA: Siirrä syöttäjäksi asemaa painamalla vasemmalle (LEFT) tai oikealle (RIGHT).

JUOKSUJEN TARKASTELU: Saat esille pesäikkunat ja 1. ja 3. pesän juoksijat painamalla L- sekä R-näppäimiä vaihtuvuoroisesti.

SIEPPAAMINEN: Heitä pallo mihin tahansa pesään painamalla alas A-näppäintä ja ohjauskampea samanaikaisesti. Paina vain A-näppäintä palauttaaksesi pallon syötälle.

### KOPPAUS JA HEITTO

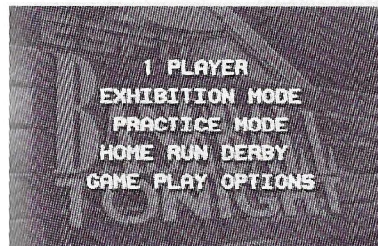
Koppaa asettamalla ohjauskammella pelaaja "pallon merkkipaikkaan" (ilmenee pyöreänä varjona näyttäen pallon laskeutumiskohtaan). Voit sitten heittää pallon mihin tahansa pesään painamalla A-näppäintä ja samalla painamalla alas ohjauskammella. Pallojen perään syöksy: Käännä ohjauskampi haluamaasi suuntaan, mihin pelaajan on syöksyttävä, ja paina B-näppäintä.

## PELIRIVIRUUTU/PELIN PYSÄYTYS

Paina "Select"-näppäintä ennen syöttöä. Tämä myös pysäyttää pelin. START-aloitusnäppäin palauttaa sinut pelin keskelle.

## ALOITUSVALMISTELU

Paina START-näppäintä nimikkoruudussa päästäksesi pelivalintaruutuun. Painamalla ohjauskampea ylös (UP) ja alas (DOWN), saat pelioptioiden näytön. Voit vaihtaa optioita painamalla vasemmalle (LEFT) tai oikealle (RIGHT). Suorita valintasi painamalla START-näppäintä.



Pääoptiot ovat seuraavat:

### 1-PELAAJAN/2-PELAAJAN OTTELU

Voit pelata Super NES:iä tai toista pelaajaa vastaan joko näyttösotellun tai ratkaisutellun. Paina vasemmalle (LEFT) tai oikealle (RIGHT) valitaksesi "1-pelaajan" ja "2-pelaajan" vaihtoehtojen välillä.

### NÄYTÖSPELI/RATKAISUPELI

Valitse näistä toinen painamalla vasemmalle (LEFT) tai oikealle (RIGHT). Näytösotellu on ystävällinen peli - valitse seura ja testaa joukkueesi rajat sekä vastustajiesi kyvyt. Ratkaisutellusta voit edetä täyden sarjan aloitukseen.

### HARJOITUSPELI

Paina "Select"-näppäintä vaihtuvuoroisia syöttö- ja lyöntiharjoituksia varten. Poistu ohjelmasta painamalla START-näppäintä.

## KOTIPESÄJUOKSU-DERBY

Tämä ottelu panee vastakkain 1 tai 2 pelaajaa syöttökoneen kanssa! Poistu ohjelmasta painamalla START-näppäintä.

## PELIOPTIOT

Lista otteluissa hyödyllisistä lisävalinnoista. Ääni päällä/pois (ON/OFF)  
Virheet päällä/pois (ON/OFF): Sallii koppaajasi tehdä virheitä ja päästää palloja ohi. Avustettu koppaus päällä/pois (ON/OFF): Tietokoneavusteinen koppausoptio, joka automaattisesti siirtää sopivan pelaajan löynnin suunnalle.

Pelaaja 1 kotona/vieraissa: Voit valita kotipelin tai vieraspelin välillä.  
3-divisioonan liiga/2-divisioonan liiga: Mahdollistaa pelaajien valinnan perinteisen 2-divisioonan liigan tai uuden 3-divisioonan liigan välillä.

Tunnussana: Jokaisen ratkaisuoittelun jälkeen pelaajalle annetaan tunnussana. Pidä näistä lista seurataksesi kehitystäsi ja jatkaaksesi peliä myöhemmin. Kirjoita tunnussana painamalla B-näppäintä ja paina opetettuasi START-näppäintä.

## JOUKKUEEN VALINTA

Voit valita 28:sta eri joukkueesta. Valitse ensin kansallisten ja amerikkalaisten liigojen välillä ja sen jälkeen divisioonasi. Tee liigavalintasi painamalla vaihtuvuoroisesti vasenta (LEFT) ja oikeaa (RIGHT) näppäintä eri vaihtoehtojen läpi (Amerikkalaisliigat: Itä, Keski ja Länsi). Paina START-näppäintä valintasi vahvistukseksi. Lopuksi vuorottele vasemmalla (LEFT) ja oikealla (RIGHT) näppäimillä valitaksesi joukkueesi ja vahvista valintasi START-näppäintä painamalla. Tämä vie sinut suoraan lähetykseen ESPN:n urheilukeskusstudioilta.

## PELIRIVIRUUTU

Peliriviruutu ilmenee joukkueen valintasi myötä. Tämä joukkuelista näyttää jokaisen

pelaajan tiedot ja aseman lyöntijärjestyksessä. Voit tarkastaa penkki- ja varamieslistat painamalla vasenta (LEFT) tai oikeaa (RIGHT) näppäintä. Ensimmäisestä käyvät ilmi varapelaajat, toisesta syöttöhenkilösto, kuten varasyöttäjät ja lähettäjät. Poistut peliriviruudusta START-näppäintä painamalla.

Pelirivi- ja penkkiruutu sisältävät seuraavat tiedot:  
# Pelaajan numero

## POS

Pelaajan kenttäasema. Seuraavat lyhennykset ovat käytössä:

P	Syöttäjä
1B	1. Pesänhoitaja
2B	2. Pesänhoitaja
SS	Polttaja
3B	3. Pesänhoitaja
C	Sieppaaja
RF	Oikea koppaaja
CF	Keskuskoppaaja
LF	Vasen koppaaja
DH	Vakiolyöjä

## B

Pelaajan lyöntipuoli: L = vasen, R = oikea

## AVG

Lyöntien keskiarvo pelikauden aikana

## HR

Kotipesäjuoksujen keskiarvo pelikauden aikana

Varamiesruutu sisältää seuraavat tiedot syöttäjistä:

# Pelaajan numero

## S/R

R Varasyöttäjä  
P Lähetysyöttäjä

## H

Pelaajan heittokäsi: L = vasen, R = oikea

## W

Voitot tai voitettut syöttöpelit

## L

Tappiot tai hävityt syöttöpelit

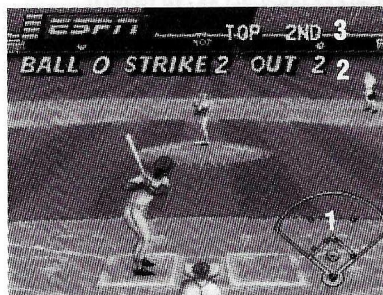
## ERA

Juoksujen keskiarvo (sallittujen juoksujen määrä per yhdeksän pelivuoroa)

## PELIN AIKANA

Peliruutu sisältää tärkeitä tietoja meneillä olevasta pelistä:

1. RADAR-KARTTA: Osoittaa juoksijoiden sijainnin pesissä sekä koppaajan ja pallo sijainnin. Radar-ase välkähtää jokaisen syötön jälkeen näyttäen tuntinopeuden.
2. PELITILANNE: Automaattinen näyttö juoksun jälkeen.
3. PELIVUORO: Näyttää meneillä olevan pelivuoron.



Huom: Syötön aikana voit painaa X-näppäintä, mistä ilmenee pistetilanne, ruhjojan tilastot tai laskenta (lyöntien ja pallojen lukumäärä). Joukkue tilanne jokaisen joukkueen nimien, juoksujen, lyöntien ja virheiden näyttö.

## KESTOKYKY

Pelin aikana pelaajat väsyvät, riippuen heidän henkilökohtaisesta kestävyystään. Esimerkiksi syöttäjä väsyessään syöttää vähenevällä tarkkuudella ja nopeudella. Pidä tämä mielessä ja varaudu tuomaan varasyöttäjäsi kentälle ajoissa.

## PELAAJIE N VAIHTO

Pelaajien vaihto tapahtuu joko varakentältä tai penkiltä pelin aikana. Tuo esille peliriviruutu painamalla "Select"-näppäintä ja siirry vaihdettavan pelaajan nimen päälle ylös (UP) tai alas (DOWN). Paina sitten oikealle (RIGHT) tai vasemmalle (LEFT), valitse varakenttä- tai penkkiruutu sekä valitse kentälle siirtämäsi pelaajan nimi. Pelaaja tulee näkyviin ruudun alareunaan, yhdessä poistuvan pelaajan kanssa. Paina B-näppäintä suorittaaksesi vaihdon.

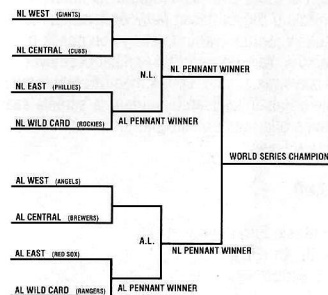
## Ratkaisuottelut

Pelaajat aloittavat ratkaisuottelun valitsemalla liigan ja divisioonan. Huomioi, että kahden pelaajan otteluissa, ensimmäisen pelaajan tehtyä valintansa, toisen pelaajan on valittava divisioona samassa liigassa.

## 3-Divisioonan liiga

### 3 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET

\* TEAMS IN PARENTHESES ARE EXAMPLES ONLY



Kahdeksan joukkuetta on edustettuna 3-

divisioonan liigassa: 4 joukkuetta kansallisliigasta ja 4 amerikkalaisesta liigasta. Nämä neljä paikkaa vastaavat Itä-, Länsi- ja Keskidivisioonaa sekä "Wild Card"-joukkuetta (divisioonaton mestarijoukkue, jolla on liigan paras tulos).

1. pelaajan valitsema joukkue ilmenee ylimmissä suluissa. Jaoston toisen paikan täyttää 2. pelaaja (mikäli aiheellista) tai tietokone. Toiset sulut koostuvat muista joukkueista asianmukaisista divisioonista ja liigoista, mukaanlukien myös "Wild Card"-paikat. Pelaaja voi vaihtaa tietokoneen määrittelemät joukkueet toiseen joukkueeseen samassa liigassa ja divisioonassa. (Pelaaja ei voi kuitenkaan vaihtaa esim. kansallisen Keski-liigan joukkuetta kansallisen Itäliigan joukkueeseen, ellei paikkaa ole täytetty "Wild Cardilla".)

## 2-Divisioonan liiga

### 2 DIVISION LEAGUE PLAYOFFS BRACKET



Kahden divisioonan liigassa on edustettuna 4 joukkuetta: 2 joukkuetta kansallisliigasta sulkujen yläosassa ja 2 amerikkalaisesta liigasta sulkujen alaosassa.

Itä pelaa Länttä vastaan molemmissa liigoissa - 1. pelaaja vs. tietokone tai 1. pelaaja vs. 2. pelaaja. Tietokone täyttää sulkujen toisen puolen, ja näiden kahden ottelun tulos 5-pelin sarjassa (pelaajaottelu sekä tietokoneottelu) päättää mestaruudesta. Nämä kaksi joukkuetta tapaavat toisensa

7-pelin sarjassa (maailmanmestaruussarja) ratkoakseen maailmanmestaruuden.

#### **VAROITUS EPILEPSIASTA**

*Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.*

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuviolle normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisio-kuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsia-kohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

Suosittellemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käännä lääkäriin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkene- mistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedot- tomuita, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdotto- mia liikkeitä tai kouristuksia.

#### **KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VARO- TOIMENPITEET**

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mah- dollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kun- nolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

#### **Rajoitettu takuu**

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle osta- jalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaks- ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa mate-

riaali ja työn laatuviolsta ja hyväksyy, sen ajanjak- son sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuun kanssa, alapuolelia mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovel- lettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUK- SET TULE SITOMAAN TAI VELOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLET- TAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEeseen, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUU- DEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KÖHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTU- USSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIIN MENETYKSI- IN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLI- NEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meut eivät salii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai polkkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä maini- tut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erlyisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saat- taa myös olla muita olkeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

#### **FINLAND**

Sony Music Entertainment OY  
Ahventie 4b (PL 12)  
02171 Espoo  
Finland

#### **DENMARK**

Sony Music Entertainment A/S  
Vognmagergade 7  
1120 Copenhagen K  
Denmark