



ALL JAMES SIMULATED STATS  
**STATS** INC.  
STATS, TEAM ANALYSIS & TRACKING SYSTEMS



**MEGA DRIVE™**

# INSTRUCTION MANUAL

FRANK  
THOMAS

# BIG BIG HURT™

BASEBALL



**Acclaim**

**SEGA**

This game is licensed by  
Sega Enterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM.

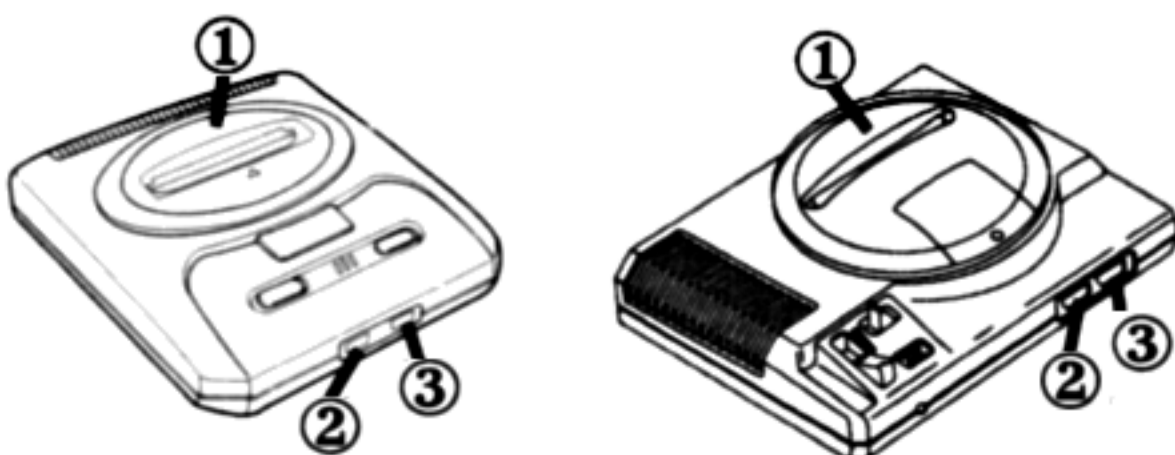
## Mise en route

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

**Important:** Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque:** Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2



## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

### A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME 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.

## Jouez le jeu! CHARGEMENT:

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

Lorsque l'écran titre de Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ apparaît, appuyez sur le BOUTON START. Vous verrez ainsi l'écran de Configuration du jeu (Game Setup). Cet écran vous permet de choisir entre 5 modes de jeu et de régler les Options principales (Main options).

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

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

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

## COMMANDES COMMANDES BATTE

Le swing de niveau

BOUTON C

Swing puissant

Vers le HAUT + BOUTON C

Swing de contact

Vers le BAS + BOUTON C

Coup amorti

Vers le BAS + BOUTON B

Pas de coup amorti

BOUTON C

Vérifier le swing

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

## LA COURSE SUR LES BASES

La course des coureurs

Une fois, la balle mise en jeu, le batteur avance automatiquement vers la première base. Pour toutes les autres bases, le joueur doit manuellement activer le BOUTON A et le Bouton-D. Si vous pensez que vous pouvez parcourir trois bases d'un coup (au lieu de deux), appuyez sur GAUCHE sur le Bouton-D + A avant que le coureur n'atteigne la deuxième base.

## FAIRE AVANCER PLUSIEURS JOUEURS



Quand la situation force les coureurs de base à avancer, ils le font automatiquement. Sinon, ils doivent être avancés manuellement par le joueur. Pour déplacer les coureurs de base, avancez d'abord un joueur, puis avancez les coureurs de base restants en appuyant de nouveau sur le bouton-D vers la base souhaitée tout en appuyant sur le bouton A. Pour ramener les coureurs de base à une base, appuyez sur le bouton B et sur le bouton-D en direction de la base. Dans chacun des cas, vous devez déplacer chaque joueur séparément.

## DÉPART

Pour faire un pas hors d'une base, appuyez sur le bouton A et sur le bouton-D en direction de la prochaine base. Pour revenir d'un pas vers la base, appuyez sur le bouton-d dans la direction de la base de laquelle vous partez.

## VOL DE BASES

Vous pouvez essayer de voler une base en appuyant sur le bouton A et sur le bouton-d en direction de la base appropriée à n'importe quel moment quand le lanceur prépare son lancer ou lance la balle.

## Lancer (Pitching)

Lancer visé

Vers le haut, le bas, la gauche ou la droite + B

Lancer

bouton A

## COMMANDES LANCER MODE SIMULATION

Dans Frank Thomas "Big Hurt" Baseball, sélectionnez Emplacement du lanceur (Pitch Location), Type de lancer (Pitch Type), Hauteur du lanceur (Pitch Height) et Vitesse du lancer (Pitch Speed). Une fois la sélection effectuée, il vous suffit d'appuyer sur le BOUTON A pour lancer la balle. C'est à partir d'ici que le lanceur contrôle les opérations.

## Emplacement du lanceur: Sélection des quadrants de plaque

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

A = Partie gauche de la plaque

B = Centre de la plaque

C = Partie droite de la plaque

Pour sélectionner l'endroit où la balle sera lancée, appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur le BOUTON-D pour placer la balle dans l'indicateur de zone (Area Meter) à l'emplacement souhaité. Appuyez sur le bouton de la zone désirée pour la sélectionner, et appuyez dessus à nouveau pour initialiser votre sélection.

## Les "walks" (buts sur balles) intentionnels

Pour infliger volontairement un walk à un batteur, placez la balle dans la partie extrême droite ou gauche de



l'indicateur de zone. Appuyez deux fois sur le BOUTON A. Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez lancé 4 balles.

### Type de lancer

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

### Hauteur du lancer (Pitch Height)

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

- A = Élevée
- B = Moyenne
- C = Faible

### Vitesse du lancer (Pitch Speed)

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

- A = Rapide
- B = Moyenne
- C = Lente

## COMMANDES DES JOUEURS DE CHAMP

### Fielding POV (Point de vue du champ): radar de champ

Afin de suivre les batteurs et les joueurs de champ, vous utiliserez le radar de champ (qui apparaît en face du batteur). Pour déplacer la commande du joueur au joueur de champ le plus proche, appuyez sur le bouton B. Les couleurs des cercles de chaque joueur permuteront.

### SUR LE CHAMP

Déplacer le joueur de champ

Haut, bas, gauche ou droite

Lancer la balle

Haut, bas, gauche, ou droite + A

Prise sautée

BOUTON A

Prise plongeante

(lorsque la balle est juste hors de portée)

Haut, bas, gauche, ou droite + B

Voltiger

Bouton A

Permuter les commandes à un autre joueur de champ

(Le joueur le plus proche)

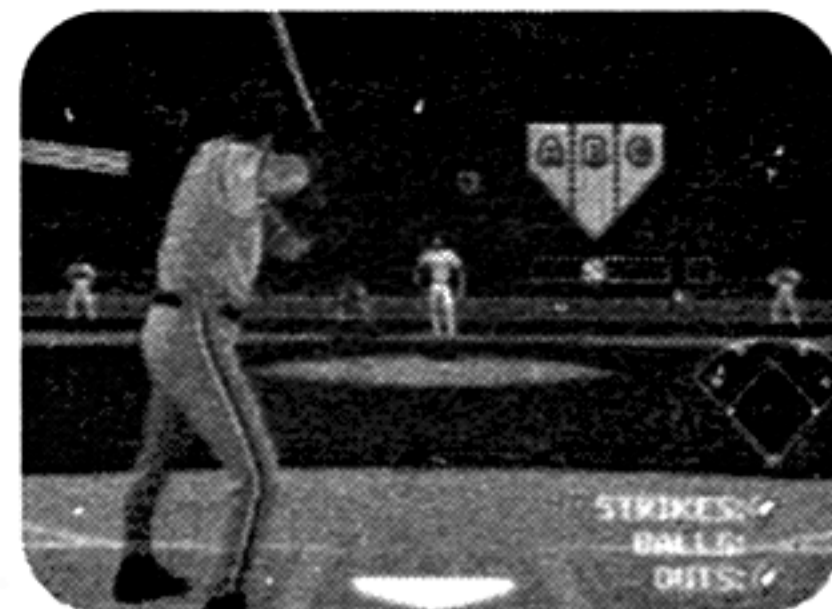
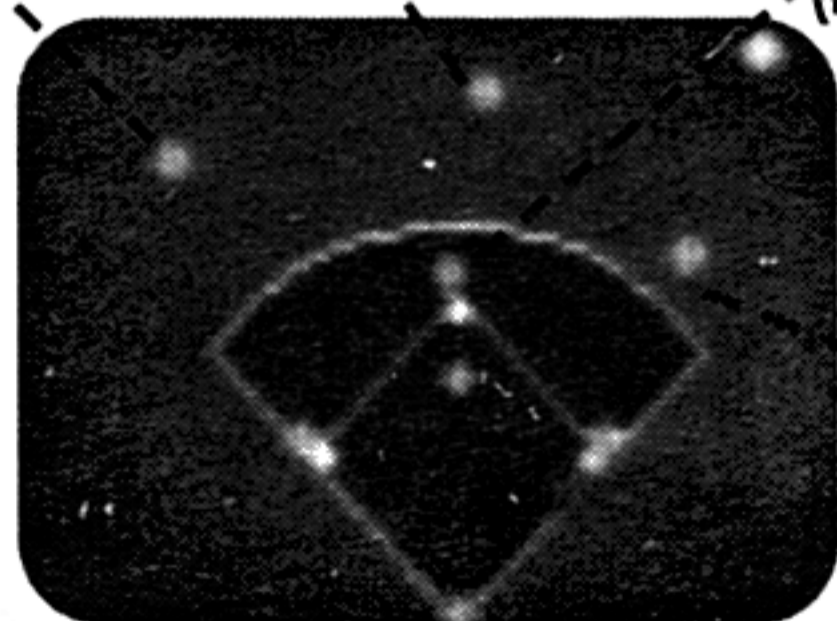
BOUTON C

OTHER FIELDERS  
(YELLOW CIRCLE)

USER CONTROLLED  
FIELDER (WHITE)

BASE RUNNER  
INDICATOR  
(BLUE)

BALL  
LOCATION  
INDICATOR  
(RED)



## OPTIONS PRINCIPALES

### Difficulté (DIFFICULTY)

Choisissez entre les niveaux Pro et All Star. Les joueurs All Stars courent plus vite, ont des lancers plus puissants et il est plus difficile de les éliminer que les joueurs Pro.

### MOMENT DU MATCH (TIME OF DAY)

Cette option vous permet de choisir un match de jour, de nuit. Vous pouvez aussi laisser l'ordinateur choisir au hasard.

### Zone de strike (STRIKE ZONE)

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

### Éditer nom de l'équipe (Edit Team Name)

Pour modifier un nom d'équipe, appuyez sur le BOUTON-D pour placer le cadre de surbrillance sur l'équipe désirée. Un nouveau graphique apparaîtra, représentant l'équipe actuelle, un espace pour le nouveau nom de l'équipe et un alphabet. Pour entrer une lettre, appuyez sur le bouton-D pour mettre la lettre désirée en surbrillance, puis appuyez sur n'importe quel bouton pour valider. Quand les lettres sont validées, elles apparaissent à l'affichage du nouveau nom. Pour effacer une lettre, mettez Delete (Delete) en surbrillance à l'aide du BOUTON-D, puis appuyez sur n'importe quel bouton. La dernière lettre que vous avez entrée, sera effacée. Une fois le nouveau nom créé, mettez en surbrillance OK à l'aide du BOUTON-D, puis appuyez sur n'importe quel bouton.

## MODES DE JEU

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

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

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

Parties à un joueur (One Player Games) Ce mode vous permet d'affronter un joueur contrôlé par ordinateur. En mode Saison, le joueur 1 contrôle une équipe pendant une saison. Parties à deux joueurs (Two Player Games) Ce type de partie allie technique et stratégie. L'équipe à domicile est choisie au hasard dans une partie à deux joueurs. Match entièrement contrôlé par ordinateur (CPU vs CPU) Ce mode vous permet de sélectionner une équipe, et de regarder le match se dérouler devant vos yeux, confortablement assis devant votre ordinateur!

## TYPES DE MATCHS

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

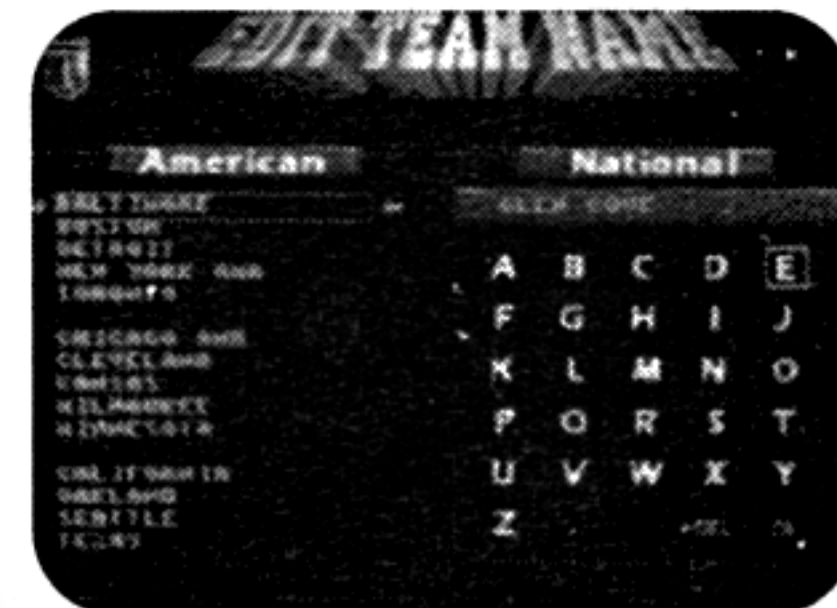
### MATCHS EXHIBITION (1-2 joueurs)

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

Étape 1 - Choisissez: Un joueur (One), deux joueurs (Two) ou match contrôlé par ordinateur (CPU vs CPU).

Étape 2 - Choisissez Jeu rapide (Quick Play) ou jeu réglementé (Reg. Play).

Étape 3 - Utilisez le bouton-D pour mettre votre choix en surbrillance, puis allez à l'écran de sélection des équipes et choisissez votre équipe et votre "contrôleur".



## sélection des équipes

Utilisez le BOUTON-D pour mettre une équipe en surbrillance et la sélectionner, puis appuyez sur n'importe quel bouton. Dans une partie à un joueur, vous sélectionnez en même temps l'équipe que vous souhaitez contrôler et l'équipe que contrôlera l'ordinateur. Pour choisir votre adversaire contrôlé par ordinateur, effectuez la sélection des deux équipes comme indiqué précédemment. Dans une partie Exhibition à deux joueurs, chacun des joueurs sélectionne une équipe.

## sélection du stade

Une fois l'équipe sélectionnée, vous verrez apparaître l'écran de sélection du stade. Vous verrez le stade de l'équipe jouant à domicile, ainsi qu'une liste de toutes les autres équipes (l'équipe jouant à domicile sera l'équipe du bas). Appuyez sur le bouton-D pour faire défiler les différents stades et validez votre choix en appuyant sur n'importe quel bouton (sauf START).

## LE mode SAISON

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

## TYPE DE SAISON

### Nouvelle saison (NEW SEASON)

Choisissez entre Nouvelle saison et Reprendre saison. Lorsque vous mettez Nouvelle Saison en surbrillance, vous choisirez d'effacer ou de garder une ancienne saison. Remarque: pour commencer une nouvelle saison, toute information concernant une ancienne saison doit être effacée. Si vous souhaitez commencer une nouvelle saison, mettez en surbrillance Effacer ancienne saison (Erase Old Season), puis appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur le BOUTON-D pour mettre en surbrillance OUI (YES). L'information sera effacée. Si vous souhaitez garder la saison, mettez "NON" (NO) en surbrillance.

### DURÉE DE LA SAISON: STANDARD et SAISON '95

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

### RESUME SEASON (Reprendre la saison)

Si vous souhaitez reprendre une saison à l'endroit où vous l'aviez laissée, il vous suffit de mettre en surbrillance Resume Season et d'appuyer sur n'importe quel bouton. Réglez les options Game Mode et Play mode. Vous accéderez ainsi à l'écran Team Standings (Classement des équipes), décrit ci-dessous. Appuyez ensuite sur n'importe quel bouton. Vous verrez ensuite l'écran Game Day (jour du match) qui affiche le prochain match de votre saison. Une fois que vous aurez vu cet écran, appuyez sur n'importe quel bouton pour régler les options Pre-Game Team avant de commencer à jouer.

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

En mode saison, vous avez la possibilité de sauvegarder un match achevé, vous pouvez jouer plus tard une partie planifiée ou la rejouer (replay). En sauvegardant un match, vous sauvegardez vos résultats et

remettez à jour vos statistiques de saison. Le mode Replay vous permet de replonger dans le jeu et de rejouer le match que vous venez de terminer. Pour sauvegarder ou rejouer un match, passez en revue les différents écrans d'après-match en appuyant sur n'importe quel bouton. Vous accéderez à l'écran Save/Replay. Lorsque cet écran apparaît, vous aurez la possibilité soit de sauvegarder votre dernière partie ou de la revoir. Mettez votre choix en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton. Si vous sélectionnez Replay, vous verrez l'écran Game Day (Jour du match) et vous pourrez ensuite configurer les Options d'équipe d'avant-match (pre-Game Team).

## LES FINALES

En mode Playoff (Finale), c'est la meilleure équipe qui la première joue contre l'équipe joker, tandis que les deuxième et troisième meilleures équipes contrôlées par l'ordinateur jouent l'une contre l'autre. Les équipes victorieuses se rencontrent ensuite pour le titre de la conférence. Si vous arrivez jusque là, vous participerez aux championnats! Après avoir sélectionné Playoffs, vous devez régler les modes Game, Players et Play avant de pouvoir choisir dans quelle conférence vous souhaitez jouer et si vous souhaitez sélectionner les différentes équipes Playoff ou laisser l'ordinateur s'en charger.

Dans une partie à un joueur, vous vous mesurez tout de suite à un des adversaires contrôlés par ordinateur suivant un système d'éliminatoires. Dans une partie à deux joueurs, deux joueurs humains s'affrontent pour tenter de franchir toutes les étapes de qualification et atteindre la finale. Dans une partie à deux joueurs, les deux joueurs s'affrontent dans la même conférence jusqu'à ce qu'ils atteignent le championnat. Le joueur qui perd a la possibilité de rejouer en tant que prochaine équipe dans la course aux qualifications. En ce qui concerne le vainqueur, il devra affronter un joueur contrôlé par ordinateur. Si vous souhaitez voir des matchs de qualification pour la finale entièrement contrôlés par l'ordinateur, sélectionnez le mode CPU vs CPU (ordinateur contre ordinateur).

[Insert screen shot of elimination ladder]

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

### DERBY coup de circuit (HOME RUN DERBY)

Dans ce mode, la compétition consiste à frapper le plus de coups de circuits. Jusqu'à 10 joueurs (5 dans chaque conférence) rivalisent pour le Home run Derby. Chaque batteur a droit à 10 "out" (tous les swings qui ne résultent pas en un coup de circuit sont considérés comme des "out" dans ce Derby!) pour un nombre illimité de lancers. Les batteurs marquent des points suivant les coups de circuit qu'ils "frappent". Choisissez tout d'abord Mode de jeu et Joueurs (Game Mode and Players). Vous verrez ainsi un écran Liste des concurrents du Derby coup de circuit (Home Run Derby Contestant Roster). L'ordinateur choisira des concurrents de chaque conférence et les assignera au hasard à un joueur.

### Changer la liste des concurrents du Derby

Pour changer le contrôle de chaque concurrent du Derby, mettez en surbrillance un concurrent, puis appuyez sur GAUCHE ou DROITE sur le BOUTON-D pour alterner entre le joueur 1 (1P), le joueur 2 (2P), le joueur contrôlé par ordinateur et Vide (Empty). Vide fera disparaître le joueur de son espace dans la liste des concurrents.

Pour substituer un autre joueur à un concurrent du Derby, mettez en surbrillance le joueur que vous souhaitez changer et appuyez sur n'importe quel bouton. Vous verrez ainsi une liste d'équipes. Faites défiler la liste jusqu'à l'équipe désirée et appuyez sur n'importe quel bouton. L'écran Sélection des joueurs apparaîtra, affichant tous les joueurs de



cette équipe suivant l'ordre où ils sont à la batte du meilleur au plus faible. Les statistiques incluent le nom de chaque joueur, son numéro, son score moyen à la batte, les coups de circuit des saisons précédentes et le total général de coups de circuit. Pour sélectionner un joueur, mettez-le en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton. Vous accéderez à l'écran Liste des concurrents (Contestant Roster), où le nouveau joueur apparaîtra dans l'espace prévu pour lui. Lorsque votre liste des concurrents est établie, mettez "terminé" (finished) en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton. Vous verrez ensuite l'écran Sélection du stade (Stadium Select) apparaître. Lorsque toutes les options du Home Run Derby sont configurées, appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer la bagarre.

## **CLUTCH TIME (MODE JUSTE À TEMPS)**

Le mode Clutch Time (Juste à temps) vous donne 16 scénarios de matchs équilibrés à l'ambiance tendue, où vous aurez besoin de tout votre sang froid et où il faudra vous donner au maximum. Une fois que ce mode est sélectionné, appuyez sur le bouton-D dans n'importe quelle direction pour faire défiler les différents scénarios et choisir celui que vous voulez. Appuyez alors sur n'importe quel bouton pour le sélectionner. Vous irez ensuite à l'écran scénario, qui décrit le scénario en détail. Appuyez sur le bouton-d vers la droite ou la gauche pour les faire défiler. Pour plonger dans l'action, appuyez sur un bouton lorsque le scénario désiré apparaît à l'écran. Lorsque vous avez terminé un scénario, la case correspondante sera ombrée, mais vous pourrez la sélectionner de nouveau. Essayez de venir à bout de tous les scénarios!

## **LA GESTION DE VOTRE ÉQUIPE:**

### **Les options d'équipe d'avant-match (PRE-GAME TEAM OPTIONS)**

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

### **PLAY BALL**

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

### **DEFENSIVE FIELDER ADJUST (AJUSTER LA DÉFENSE)**

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

## **FORMATION DES ÉQUIPES**

Une liste d'équipes inclut tous les joueurs, y compris les lanceurs. Vous pouvez aussi à tout moment modifier la constitution de votre équipe en utilisant Pause dans l'écran d'options (Pause Options). Les joueurs peuvent échanger leur position, mais dès qu'un joueur quitte le match et qu'un remplaçant prend sa place, il ne peut plus revenir.

### **Formation de départ**

Chaque équipe a une formation de départ par défaut et est constituée de 9 joueurs qui commencent avec leurs positions normales, mais celles-ci peuvent être interchangées ou un joueur peut quitter le banc des joueurs et prendre place dans la formation de départ à n'importe quelle position.

Pour voir la formation de votre équipe, mettez Formation (Line Up) en surbrillance et appuyez sur n'importe quel bouton.

## **Changer l'ordre des joueurs à la batte**

Si vous voulez modifier cet ordre, vous devez le faire avant que le match ne commence. Il vous suffit d'appuyer sur le BOUTON A, de placer le curseur sur le joueur qui occupe la position que vous souhaitez modifier, puis d'appuyer sur le BOUTON B. Mettez ensuite en surbrillance le joueur avec lequel vous aimeriez que ce joueur change de position et appuyez sur le BOUTON B. Les deux joueurs s'échangeront ainsi leur position.

### **Échanger les positions**

Pour changer le placement des joueurs dans une formation de départ, appuyez sur le haut ou vers le bas pour faire défiler la case de surbrillance parmi ces positions. Une fois qu'un joueur de la formation de départ est mis en surbrillance, appuyez sur le bouton A, puis mettez en surbrillance le joueur avec qui vous voulez permuter le placement et appuyez de nouveau sur le bouton A. Les joueurs échangeront leur position.

## **ÉCHANGE/BANC DES joueurs**

Pour changer de position avec un joueur sur le banc, appuyez sur le bouton B pour mettre en surbrillance un joueur de la formation de départ (utilisez le bouton-d pour déplacer le curseur). Vous verrez alors la liste des joueurs sur le banc des joueurs. Mettez en surbrillance le joueur avec lequel vous voulez permuter les positions et appuyez sur le bouton B. Les joueurs changeront de place.

Au bas de l'écran vous verrez les quatre cases d'option suivantes: View opposition (Regarder l'équipe adverse), View Bench (Regarder le banc des joueurs), Done (fait) et Cancel (annuler). Appuyez sur le bouton START pour faire défiler les options. Quand l'option désirée est en surbrillance, appuyez sur les boutons A, B ou C pour y accéder.

View opposition: cette option vous permet d'avoir un aperçu de la ligne de formation de l'équipe adverse.

View Bench: vous permet de voir les joueurs de votre équipe qui sont sur le banc des joueurs. Quand vous regardez le banc, l'option change et devient View Starters (Regarder Joueurs de départ).

Done: laisse la formation de départ et retient les changements qui viennent juste d'être faits.

Cancel: laisse la formation de départ et annule les changements qui viennent juste d'être faits.

### **Regarder formation de l'équipe adverse/Terrain d'échauffement (View opposing team's line up/Bullpen)**

Appuyez sur le BOUTON C pour faire apparaître la formation de l'équipe adverse, puis à l'aide du BOUTON-D, passez en revue cette formation. Appuyez sur n'importe quel bouton pour revenir à l'écran principal.

L'écran Terrain d'échauffement est divisé en 3 sections (zones) de statut: Sur le monticule (on the mound), Échauffement (warming up), et Liste disponible (Available Roster).

### **Sur le monticule**

Lorsque vous mettez Terrain d'échauffement en surbrillance, vous verrez le lanceur de départ par défaut sous la section Sur le monticule. En mode Saison, le lanceur changera automatiquement suivant sa place dans la rotation. Les statistiques pour le lanceur sur le monticule comprennent ses statistiques de jeu actuelles ainsi que ses statistiques de carrière/saison. Pour voir ces statistiques, appuyez sur GAUCHE ou sur DROITE sur le BOUTON-D. Pour changer le premier lanceur par défaut, consultez la section Remplacer lanceur (Replace pitcher).

### **Liste disponible**

Le statut/ la disponibilité actuelle d'un lanceur peuvent être jugés d'après son pourcentage d'efficacité et le nombre de jours de repos qu'il lui reste. Un lanceur avec moins de 100% peut se révéler un choix risqué.

### **Échauffement**

Lorsqu'un lanceur s'échauffe, il disparaît de la Liste disponible (Available roster) et apparaît près de l'une des deux positions du terrain d'échauffement. Pour de plus amples renseignements, référez-vous à la section échauffement du lanceur (Warm up Pitcher).

## OPTIONS PAUSE

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ contient plusieurs options pause qui sont disponibles à n'importe quel moment pendant la durée d'un match, bien que toutes les options pauses ne soient pas disponibles dans tous les types de jeux. Pour accéder à ces options, appuyez sur le bouton START à n'importe quel moment pour faire une pause dans le jeu et faire apparaître les options pause à l'écran. Appuyez sur HAUT ou BAS sur le BOUTON-D pour mettre en surbrillance l'option souhaitée, puis appuyez sur n'importe quel bouton. Vous pourrez alors effectuer toutes les modifications nécessaires dans l'option sélectionnée.

### Formation de départ (Line Up)

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

### Terrain d'échauffement (Bullpen)

Utilisez cette option pour faire des changements pendant la durée du match (voir options d'avant match pour plus de détails).

### Tableau des résultats (Score board)

Sélectionnez cette option pour consulter le score actuel.

### Fenêtre de résultats (Box score)

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

## CARACTÉRISTIQUES DU JEU

### Vues du jeu

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

### Point de vue des joueurs de champ

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

### Point de vue du batteur/ lanceur

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

## GARANTIE LIMITÉE

ACCLAIM garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pendant une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM, qui aura été retourné au revendeur SEGA accompagné d'une preuve d'achat, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

**ACCLAIM, DISTRIBUTED BY  
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO, Division Acclaim,  
31, Rue Louis Pasteur, 92200, Boulogne-Billancourt, France**

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

Le minitel au 36-15 ACCLAIM Le vocal ACCLAIM au 36.68.10.25

Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

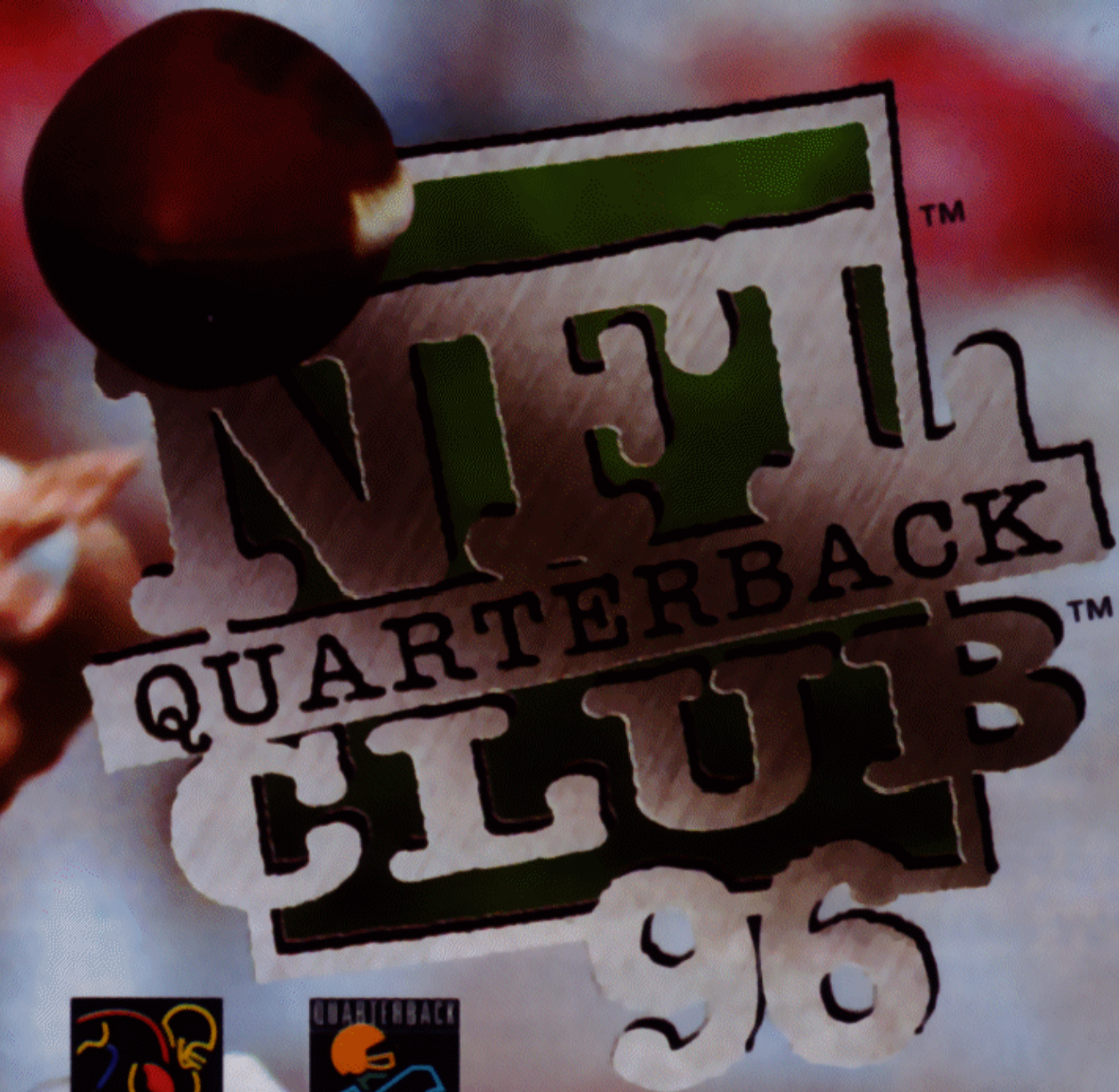
CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

Ce programme, ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'ACCLAIM.

SEGA and MEGA DRIVE are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Acclaim is a division of Acclaim Entertainment ® & © 1995 Acclaim Entertainment. Tous droits réservés.

**LOOK  
FOR**



DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW31JJ, England.

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Möhlstraße 10, 81675 München, Deutschland.

DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France.

DISTRIBUTED BY: ROADSHOW NEW MEDIA, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351;

Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. Nos. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.