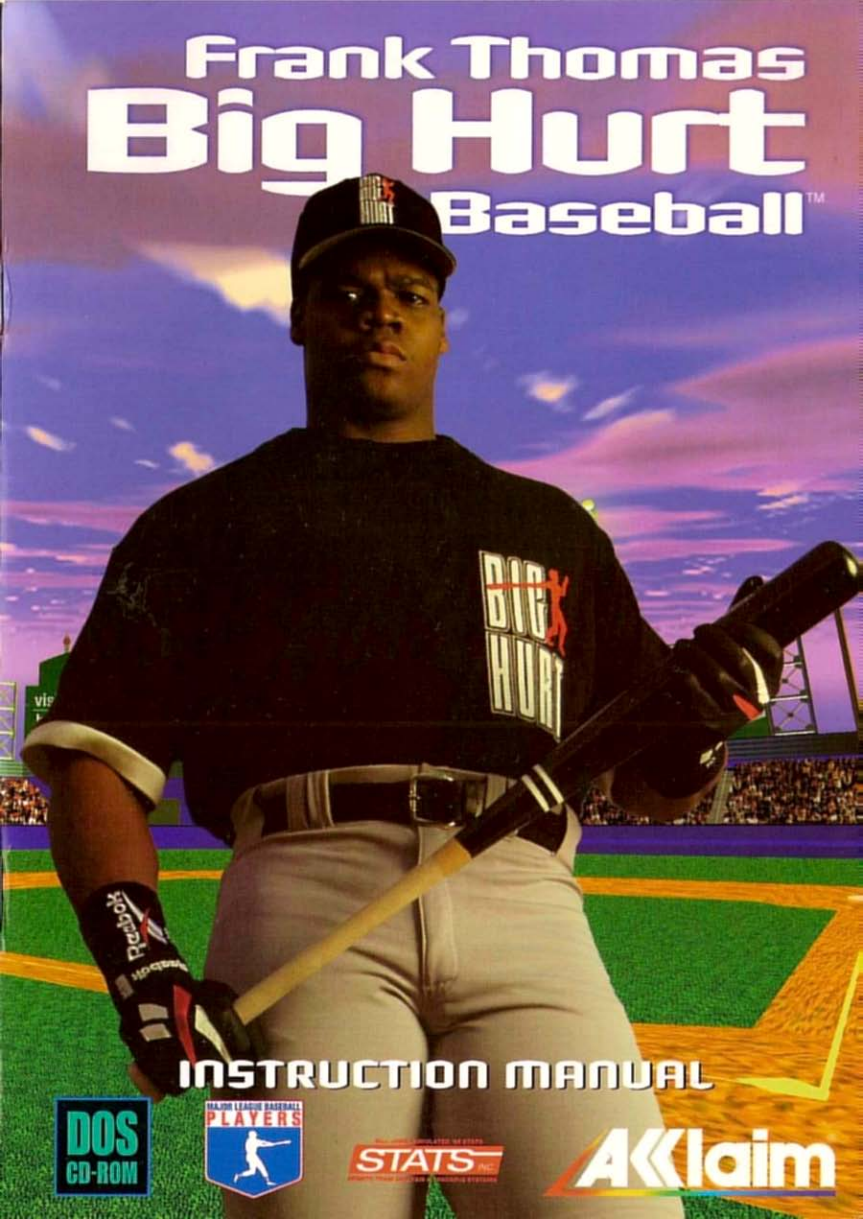
Frank Thomas Big Hurt Baseball™



INSTRUCTION MANUAL

DOS CD-ROM

MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS

STATS INC.

Acclaim

SYSTEM REQUIREMENTS

- Pentium 75 (Pentium 90 recommended)
- 8MB RAM (12MB RAM if running through Windows 95 DOS shell)
- double-speed CD-ROM drive (quad-speed recommended)
- 5MB hard disk space (30 MB recommended)
- DOS 5.0 or greater (Windows® 95 compatible)
- 1MB VESA Compatible PCI or VLB SVGA graphics card
- Gamepad and sound card recommended; supports Advanced Gravis™ GrIP™

INSTALLATION

1. Turn on your computer. Insert the Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ CD-ROM disc into your CD-ROM drive (using a disc caddy if appropriate).
2. At the DOS prompt (C:\>), type the letter corresponding to the CD-ROM drive on your computer (most are either D or E) followed by a colon (:), then press the ENTER key.
3. At the D:\> or E:\> prompt, type INSTALL [Enter].
4. The Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ Installation Program will run. Follow the on-screen prompts to install Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ to your hard disk drive.

NOTE: You can choose between a Minimum, Recommended and Maximum installation by highlighting the desired option when prompted and pressing the ENTER key..

- Choosing a MINIMUM installation will install only a portion of the game (2MB) to your hard drive and access the CD-ROM for the remainder of the program. This saves on memory, but may result in longer loading times.
- Choosing RECOMMENDED installation strikes the best balance between memory use and game play. This option installs 25 MB directly onto your hard drive, and accesses the CD-ROM for the remainder of the program.
- Choosing MAXIMUM installation will install the entire game directly onto your hard drive. This will give the best game performance, but uses a great deal of memory.

5. To run Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ once it is installed on your hard disk, ensure that you are in the BIG HURT directory, then type 'BIGHURT' [Enter] at the 'C:\ACCLAIM\BIGHURT>' prompt.

If you experience any difficulty installing Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, please see the Technical Supplement provided with this game.

JOYPAD CALIBRATION

If a joypad is plugged in, the computer will detect it and ask you to calibrate it. You must calibrate joypads prior to gameplay to ensure proper directional control.

ABOUT INPUT DEVICES & MOVING THROUGH FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL™ SCREENS

Throughout this manual, we refer to "pressing the FIRE KEY/BUTTON". Depending on your input device, you would press one of the following:

FIRE BUTTONS

Keyboard	2 Button Joypad	Player 1 4 Button Joypad	Player 2 4 Button Joypad	Gravis Grip
CTRL key	1 Button	Red (Top Left) Button	Yellow (Bottom Left) Button	A BUTTON

- PLAYER 1 is responsible for making most selections.
- As a rule, press UP or DOWN on the joypad/ D-Block* to scroll through/ select options, lists/rosters, LEFT or RIGHT to change option settings within a screen, and the FIRE KEY/BUTTON to confirm a player, team or option selection/ setting.

*See diagram under Keyboards

- To PAUSE the game, press the PAUSE key (Player 1) or ESC key (Player 2).
- Press the ESC key to return to a previous screen.

Level Manuel

KEYBOARDS

•There are two default keyboard configurations to chose between. Directional movements are input using "D-Blocks" (directional blocks) of keys. These are set up as follows: [insert keyboard 1 and keyboard 2 d-block chart]

D-BLOCK 1 **D-BLOCK 2**





Note: Pressing the two keys a diagonal directional key lies between will move you in the diagonal direction. In other words, on Keyboard 1, pressing the A+W keys at the same time does the same thing as pressing the Q key.

- Only 1 player can use the keyboard controls. In a 2 player game using a keyboard and a joypad, player 2 uses the keyboard.

JOYPADS You can use up to two joypads with this game. To do so, you must have a gamecard or use a Y-splitter. If playing with 2 or 4 button joypads, some controls are not available. On a 4 button joystick, only 2 buttons will be active (the top two for player 1, the bottom two for player 2).

GRAVIS GrIP The Gravis GrIP automatically self-calibrates. The Gravis GrIP offers the fullest range of controls, and is recommended for playing Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™.

1 Player Game: Use either Keyboard, Joypad or Gravis GrIP.

2 Player Game: Use a combination of Joypad (player 1) and Keyboard (player 2), two joypads or two Gravis GrIPs.

ON SCREEN HELP Every effort has been made to make Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ as fun and easy to play as possible. On-screen Help bars with control prompts appear at the bottom of each screen.

STARTING UP

When the Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ title screen appears, press the CTRL key. You will then see the Game Setup Screen. This screen allows you to select from 6 game play modes and to set Main Options.

MAIN OPTIONS

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ allows you to customize game play in many exciting ways.



PLAY MODES

In Exhibition, Season, Playoff and All Star Game modes, you can choose between two play modes, Quick Play or Regulation Play.

- Quick Play mode: it's one strike and you're out! Because of this Quick Play rule, foul balls do NOT count as strikes. Note: Stats for Quick Play games will vary from those in Regulation Play.
- Regulation Play follows the established major league rules.
- Number of Innings You can set how many innings any game will be, from 1-9.
- One Player Games This pits you against a computer-controlled opponent. In Season play, Player One controls the team that goes through a season.
- Two Player Games Two players match skills and strategy.

LoVeBox Manuel

CONTROLS CHART

BASE SELECTION	KEYBOARD DEFAULT 1	KEYBOARD DEFAULT 2	2 BUTTON	PLAYER 1 4 BUTTON	PLAYER 2 4 BUTTON	GRAVIS GRIP
1st Base	D KEY	6 KEYPAD	RIGHT D-PAD	RIGHT D-PAD	RIGHT D-PAD	RIGHT D-PAD
2nd Base	W KEY	8 KEYPAD	UP D-PAD	UP D-PAD	UP D-PAD	UP D-PAD
3rd Base	A KEY	4 KEYPAD	LEFT D-PAD	LEFT D-PAD	LEFT D-PAD	LEFT D-PAD
Home Plate	X KEY	2 KEYPAD	DOWN D-PAD	DOWN D-PAD	DOWN D-PAD	DOWN D-PAD

BASIC OFFENSE

BATTING	KEYBOARD DEFAULT 1	KEYBOARD DEFAULT 2	2 BUTTON	PLAYER 1 4 BUTTON	PLAYER 2 4 BUTTON	GRAVIS GRIP
Swing	RIGHT CTRL KEY	RIGHT CTRL KEY	1 BUTTON	RED BUTTON	YELLOW BUTTON	A BUTTON
Bunt	RIGHT SHIFT KEY	RIGHT SHIFT KEY	1+2 BUTTON	BLUE BUTTON	GREEN BUTTON	X BUTTON
Push Ball Left or Right	A/D KEY	4/6 KEYPAD	LEFT/ RIGHT D-PAD	LEFT/ RIGHT D-PAD	LEFT/ RIGHT D-PAD	A BUTTON +D-PAD
Pull Ball Left or Right	A/D KEY	4/6 KEYPAD	LEFT/ RIGHT D-PAD	LEFT/ RIGHT D-PAD	LEFT/ RIGHT D-PAD	A BUTTON +D-PAD
BASE RUNNING						
Advance Runner	RIGHT ALT KEY	RIGHT ALT KEY	1 BUTTON	RED BUTTON	YELLOW BUTTON	B BUTTON
Return Runner	SPACEBAR	SPACEBAR	2 BUTTON	BLUE BUTTON	GREEN BUTTON	C BUTTON
Advance All Runners	K KEY	K KEY	N/A	N/A	N/A	Y BUTTON
Return All Runners	L KEY	L KEY	N/A	N/A	N/A	Z BUTTON
Lead Off Base	< KEY	< KEY	N/A	N/A	N/A	Left Trigger
Return To Base	>KEY	>KEY	N/A	N/A	N/A	Right Trigger
Attempt Steal	RIGHT ALT KEY	RIGHT ALT KEY	2 BUTTON	BLUE BUTTON	GREEN BUTTON	B BUTTON

Le Vieux Manuel

BASIC DEFENSE

PITCHING	KEYBOARD DEFAULT 1	KEYBOARD DEFAULT 2	2 BUTTON	PLAYER 1 4 BUTTON	PLAYER 2 4 BUTTON	GRAVIS GRIP
Select Pitch 1	RIGHT CTRL KEY	RIGHT CTRL KEY	1 BUTTON	RED BUTTON	YELLOW BUTTON	A BUTTON
Select Pitch 2	RIGHT ALT KEY	RIGHT ALT KEY	2 BUTTON	BLUE BUTTON	GREEN BUTTON	B BUTTON
Select Pitch 3	SPACEBAR	SPACEBAR	N/A	N/A	N/A	C BUTTON
Pitch Speed FAST	X KEY	2 ON KEYPAD	Down D-PAD	Down D-PAD	Down D-PAD	Down D-PAD
Pitch Speed SLOW	W KEY	8 ON KEYPAD	Up D-PAD	Up D-PAD	Up D-PAD	Up D-PAD
Pitch BREAKS RIGHT	D KEY	6 ON KEYPAD	Right D-PAD	Right D-PAD	Right D-PAD	Right D-PAD
Pitch BREAKS LEFT	A KEY	4 ON KEYPAD	Left D-PAD	Left D-PAD	Left D-PAD	Left D-PAD
Pick Off Throw	RIGHT SHIFT KEY	RIGHT SHIFT KEY	1+2+ D-PAD	N/A	N/A	X BUTTON + D-PAD
Move Pitcher on Mound	K/L KEY	K/L KEY	LEFT/ RIGHT	LEFT/ RIGHT	LEFT/ RIGHT	Left/ Right Trigger

Le Vieux Manuel

FIELDING	KEYBOARD DEFAULT 1	KEYBOARD DEFAULT 2	2 BUTTON	PLAYER 1 4 BUTTON	PLAYER 2 4 BUTTON	GRAVIS GRIP
Move controlled player	Q,W, E, D, C, X, Z, A KEYS	7, 8, 9, 6, 3, 2, 1, 4 ON KEYPAD	D-PAD	D-PAD	D-PAD	D-PAD
Throw Ball	RIGHT CTRL KEY	RIGHT CTRL KEY	1 BUTTON	RED BUTTON	YELLOW BUTTON	A BUTTON
Dive for Ball	RIGHT CTRL KEY	RIGHT CTRL KEY	1 BUTTON	RED + D-PAD	YELLOW + D-PAD	A BUTTON + D-PAD
Jump for Ball	N/A	N/A	2 BUTTON	BLUE BUTTON	GREEN BUTTON	B BUTTON
Infield Shift	< KEY + D-BLOCK 1	< KEY + D-BLOCK 2	DOUBLE TAP 1 + HOLD DOWN D-PAD	DOUBLE TAP RED + HOLD DOWN D-PAD	DOUBLE TAP YELLOW + HOLD DOWN D-PAD	Y BUTTON
Outfield Shift	> KEY + D-BLOCK 1	> KEY + D-BLOCK 2	DOUBLE TAP 2 + HOLD DOWN D-PAD	DOUBLE TAP BLUE + HOLD DOWN D-PAD	DOUBLE TAP GREEN + HOLD DOWN D-PAD	Z BUTTON

MOVING THROUGH SCREENS

	KEYBOARD DEFAULT 1	KEYBOARD DEFAULT 2	2 BUTTON	PLAYER 1 4 BUTTON	PLAYER 2 4 BUTTON	GRAVIS GRIP
Move through menu	D-BLOCK 1	D-BLOCK 2	D-PAD	D-PAD	D-PAD	D-PAD
Select item/ next screen	ENTER KEY	SPACEBAR	1 BUTTON	RED BUTTON	YELLOW BUTTON	A BUTTON
Return to previous menu	ESC KEY	ESC KEY	ESC KEY	ESC KEY	ESC KEY	ESC KEY
PAUSE (PLAYER 1)	PAUSE KEY					
PAUSE (PLAYER 2)	ESC KEY					

Pinch Hitter In a tight situation, bring in a pinch hitter for the pitcher or another batter. You can replace a current batter with a pinch hitter by going to Substitution under Lineup in the Pause Options

Using Pinch Runners

Once a pinch runner has been substituted, he assumes the proper base and becomes subject to normal controls.

PITCH SELECTION AND CONTROL

There are eight basic pitches in this game. Each pitcher can throw three pitches*. To choose a pitch, press the appropriate key/button. Pitch speed and location are determined with the D-BLOCK/D-PAD .

*Keyboard and Gravis GrIP only. Otherwise, only two pitches are available.

- **Pitch Speed:** To control the speed of a pitch, hold UP (slow) or DOWN (fast) on the D-BLOCK/D-PAD during the

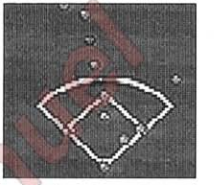
Le Vieux Manuel

windup. If no control is input, the pitch will be medium speed. Experiment with different pitch types to see how speed effects, say, a changeup.

- **Pitch Location:** The height of a pitch is determined by pressing UP or DOWN while selecting the pitch type. Press UP for a high pitch, DOWN for a low pitch, and no direction for a pitch down the middle. To locate a pitch inside or outside, press LEFT or RIGHT on theD-BLOCK/ D-PAD before the pitcher releases the ball. If no direction is pressed, a pitch will automatically be thrown over the center of the plate.

FIELDING POV: FIELDING RADAR

When batting or fielding, you will be using the Fielding Radar which appears in the lower right portion of the screen to track the position of the ball and players.



MANAGING YOUR TEAM: PRE-GAME TEAM OPTIONS

LINEUP

A team roster consists of up to 28 players. Changes can be made to this line up before a game or during one via the Pause Options screen. You can have players switch positions, but once a player is taken out of a game for a substitute, he cannot return. To access any line up option (at the bottom of the screen), press LEFT or RIGHT on the D-BLOCK/D-PAD and FIRE KEY/BUTTON.



STARTING LINE UP

Each team has a default starting line up made up of 9 players (10 if a DH is used) who normally start at their positions, but one player can be swapped into another's position or brought off the bench and into the line up in any position (excepting pitchers—only another pitcher may substitute for a pitcher). A player swapped out before a game starts will return to the bench, where he remains eligible for play. A player swapped out during a game becomes ineligible for play.

CHANGE BATTING ORDER

You must make any changes to the batting order before a game. To do so, highlight the player in the starting line up who occupies the position in the batting order you wish to change, then press the FIRE KEY/BUTTON. Next, move your highlight to the player you would like the previously selected player to change places with in the batting order and press the FIRE KEY/BUTTON .

DESIGNATED HITTER

Pitchers usually make poor hitters. They are regarded as almost sure outs, and in the National League the pitcher invariably is placed ninth in the batting order, while the American League removes the pitcher from the batting order altogether in favor of a Designated Hitter (a player who comes in only to bat for the pitcher).

- Teams from different leagues follow the league rules of the home stadium.

SWAP POSITIONS

Swap player positions by pressing the FIRE KEY/BUTTON when any current position is highlighted. Toggle to the position you wish that player to assume and press the FIRE KEY/BUTTON again. The two players will exchange playing positions.

SUBSTITUTE PLAYER

To substitute a different player at a position, press the FIRE KEY/BUTTON when the position player is highlighted. Then find the player you wish to put in that position and highlight him. Pressing the FIRE KEY/BUTTON will bring that player into the previously highlighted position.

STARTING PITCHING

Starting pitchers have an optimal stamina rating of 100%. A relief pitcher will enter the bullpen at 65%, and should be warmed up to 100%.

- To change your starting pitcher, select Substitute Player, highlight the pitcher and press the FIRE KEY/BUTTON. You'll see a roster of available pitchers. Select the desired one and press the FIRE KEY/BUTTON.

In Season mode, pitchers are on a 4 day rotation. It is unwise to select a pitcher who is not due up in the rotation, as it will severely weaken his next scheduled effort.

Note: after a game, the line up resets to the default starting line up.

Levitus Manual

VIEW OPPOSING TEAM'S LINE UP
Highlight this option and press the FIRE KEY/BUTTON, then use the D-BLOCK/D-PAD to scroll through the opposing line up.

FINISHED
When you're through setting your lineup, select Finish to return to the pre-game options screen.

ADDITIONAL SEASON MODE OPTIONS
Season mode features these extra options:

SCHEDULE
To browse your schedule calendar, press RIGHT to flip forward and LEFT to flip backward.

CONFERENCE STANDINGS
View the latest standings for both conferences, with a full range of stats, including won/lost records, winning/losing streak and record over the last 10 games. Use the D-BLOCK/D-PAD to switch between conferences and divisions.

VIEW TEAM STATS
You can view current individual season stats for your team. Press LEFT or RIGHT to scroll through the stat categories, and UP or DOWN to highlight a particular player.

PAUSE OPTIONS
Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ features several Pause Options which are available whenever the game is stopped.

AUTO FIELDER
You can choose to play with or without Auto Fielding.

- ON: the computer controls the fielders.
- OFF: you are responsible for controlling all fielder movements.

LINE UP
The pause option Line Up works like the Pre-Game line up options.

Position change Change an on-field player's position

Substitution Bring in a substitute position player from the bench.

View Bench View the players currently available on the bench.

BULLPEN
The Bullpen features five options. To select an option, highlight it then press the FIRE KEY/BUTTON. To return to the bullpen options screen, press the PAUSE key (player 1) or ESC key (player 2). After you've set your Bullpen Options, press the PAUSE key (player 1) or ESC key (player 2) to return to the Pause Options menu.

PITCHER INFO
This screen lists the current and available pitcher(s) on a team, along with his number, which arm he throws with (R or L), his pitcher type (Starter, Middle Reliever or Closer), which pitches he throws and his current level of Stamina. As a pitcher's Stamina decreases, so will his performance.

WARM UP PITCHER
When a pitcher is tiring or is getting knocked around, it's time to warm up a reliever. Before entering a game, a relief pitcher should be warmed up in the bullpen. You can have up to two pitchers warming up at any time. A warmed up pitcher will cool down or tire if not used in timely fashion.

- To start warming up a pitcher, select Warm Up Pitcher, then highlight the desired pitcher from your available roster and press the FIRE KEY/BUTTON . This pitcher will in the bullpen until brought into a game or taken out of the bullpen.

CHECK WARM UP
To check on any pitcher who is warming up, select Check Warm Up.

The status of a pitcher warming up in the bullpen varies from Cold (blue) to Warm (red) to Tired (yellow). When the meter shows a pitcher is Warm, and his stamina is at 100%, he's at his optimal state of readiness.

WARM UP TO MOUND
To replace the pitcher currently on the mound with a warmed up replacement, highlight Warm Up to Mound.

- To select a replacement pitcher currently warming up in the bullpen, move the highlight to the desired pitcher and press the FIRE KEY/BUTTON . The current pitcher will go Out on Rotation, and will not become available again until he has rested for the required number of days. The new pitcher will now appear on the mound.

BULLPEN TO MOUND

You may bring a new pitcher to the mound directly from the bullpen (without warming him up). To do so select Bullpen to Mound, move the highlight to the desired pitcher and press the FIRE KEY/BUTTON . The current pitcher on the mound will be replaced with your new selection.

PLAY BALL Resume your game from where you paused it.

EXIT GAME To quit out of the current game and return to the Main Menu Screen.

GAME TYPES

•To select a particular game mode, press UP or DOWN on the D-BLOCK/D-PAD to select the desired game type, then press the FIRE KEY/BUTTON. Once you've selected a game mode, the options for that game type will appear.

EXHIBITION GAMES (1-2 PLAYER)

An Exhibition Game is a one game event for one or two players. Exhibition games do not count in the standings, and do not effect stats.

SELECTING TEAMS

- To select a team, use the D-BLOCK/D-PAD to highlight a team, then press the FIRE KEY/BUTTON.
- In a 1 Player game, you select both the team you wish to control and the team which the CPU will control.
- In a 2 Player game, each player selects a team.

STADIUM SELECT

You may choose a stadium by pressing on the D-BLOCK/D-PAD to scroll through the various team stadiums. When the desired stadium is highlighted, press the FIRE KEY/BUTTON to select it. An A or H will appear next to each team, indicating the Away (visiting) or Home team. You may toggle this setting by pressing the FIRE KEY/BUTTON.

SEASON MODE

In Season mode, you will play as one team for an entire season.

NEW SEASON

Note: To start a New Season, any previous season information must be erased.

Choose between New Season and Resume Season. When you highlight New Season, you will then choose whether or not to erase an old season.

- If you wish to begin a New Season, highlight Erase Old Season, then press LEFT or RIGHT on the D-BLOCK/D-PAD to highlight "YES". You'll be asked if you're sure. If you highlight "YES", the information will be erased. If you wish to preserve the current season, highlight "NO".

SEASON LENGTH:

When you choose to start a New Season, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ gives a choice between a Short (26 game), Medium (52 game), or Full (162 game) Season.

RESUME SEASON

If you wish to resume a saved season, highlight Resume Season and press the FIRE KEY/BUTTON. After setting options and viewing the standings, you'll be ready for the next scheduled game of the season..

SAVING A SEASON GAME

In Season mode, you have the option of saving a completed game so you can pick up scheduled play later (you gotta sleep sometime!).

- To save your game, view the various post-game screens by pressing the FIRE KEY/BUTTON. You will come to the Save screen. Highlight SAVE. If you have previously saved a season, you will be asked if you wish to erase that game. After making your selection, you will return to the Season options screen.

Season Pitching Rotation In Season mode, a five man pitching rotation is used. After a pitcher is used, he will not be available for play until his spot in the rotation comes up again four days later.

Video Manuel

PLAYOFF

Playoffs feature the three best teams in each league plus a wild card team battling for the title! You can choose which league you wish to play in.



- A 1 Player game pits your first place team against CPU-controlled opponents through a playoff elimination ladder.
- A 2 Player playoff pits two human players against each other as they battle up the Playoff ladder to the top. They will meet only once. The round they meet in depends on which leagues they choose to play in.

You may choose the team you will control (User Select), or have the computer select all the teams (Random Select).

THE ALL STAR GAME

Player 1 elects to play in either the American or National league. Your opponent is the remaining league. Press the LEFT or RIGHT on the D-BLOCK/D-PAD to choose, then press the FIRE KEY/BUTTON. The computer will then automatically select All Star rosters for each League.

- If you wish to change your All Star roster, press UP or DOWN on the D-BLOCK/D-PAD to move the cursor next to a player/position you wish to change. Press the FIRE KEY/BUTTON . You will then see a complete list of all the players in the chosen League who start at that position.
- Press UP or DOWN on the D-BLOCK/D-PAD to highlight the player you'd like to use in a given position and press the FIRE KEY/BUTTON to select him. You will then return to the All Star Roster. Your selected player's name will appear next to his position on the roster. If you make a mistake or wish to change any player, simply highlight the position again and select a new player. When you are satisfied with your roster, press UP or DOWN on the D-BLOCK/D-PAD to highlight "Finished." Press the FIRE KEY/BUTTON .

HOME RUN DERBY

In this mode, you compete to see who can hit the most homers. There are up to three robust rounds.

- Up to 10 contestants (5 from each League) compete in the Home Run Derby. • Each batter is allowed between 10 and 30 outs (any swing that doesn't result in a homer is an out in the Derby!) from an unlimited number of pitches.

Batters are scored by the number of homers they swat. In the event of a tie, the longest total distance of all contestant's homers in a round will determine who advances.

CHANGING THE DERBY CONTESTANT ROSTER

To change the Derby roster and default player control, highlight a particular contestant, then press LEFT or RIGHT on the D-BLOCK/D-PAD to toggle between 1P (player 1), 2P (player 2), and Empty. Highlighting Empty will remove the player in that slot from the contestant roster.

To substitute a different player for any Derby contestant, highlight the player you'd like to swap out and press the FIRE KEY/BUTTON. Select a player by choosing the league and team he's on, then scrolling to him and pressing the FIRE KEY/BUTTON. The new player will appear in the chosen slot on the Contestant Roster.

BP (BATTING PRACTICE)

BP, or Batting Practice, allows you to warm up and perfect your hitting skills.

- To choose your own batter, highlight Team/Batter Select, scroll the Select Box to the appropriate League and team and press the FIRE KEY/BUTTON. Next, scroll to the desired player and press the FIRE KEY/BUTTON to select him. This player will then be the batter you control in practice.
- To have the computer select a batter at random, highlight Random Select and press the FIRE KEY/BUTTON.

After selecting your stadium, you will go directly into the Pitch Select screen. Note that in Batting Practice, the computer always controls the pitcher.

- To select the type of pitches you wish to practice hitting against, highlight the Pitch Type box.Press UP or DOWN on the D-BLOCK/D-PAD to select a particular pitch type (press LEFT or RIGHT to switch a pitch on or off). Go to Play Ball and press ENTER to begin practice.
- Selecting Random will cause the computer to throw a variety of pitches.

ACCLAIM® LIMITED WARRANTY

END-USER LICENSE AGREEMENT

PLEASE READ THIS LICENSE CAREFULLY BEFORE BREAKING THE SEAL ON THE DISC PACKAGE. BY BREAKING SUCH SEAL, YOU ARE AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS LICENSE. IF YOU DO NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS LICENSE, PLEASE DO NOT OPEN THE DISC PACKAGE AND PROMPTLY RETURN THE UNOPENED SOFTWARE TO THE PLACE WHERE YOU OBTAINED IT AND YOUR MONEY WILL BE REFUNDED.

1. License: The software in this package (hereinafter "Software"), regardless of the media on which it is distributed, is licensed to you by Acclaim Entertainment, Inc. on behalf of itself and third party owners ("Licensors") of copyrighted material and trademarks which may be incorporated into the Software. You own the medium on which the Software is recorded, but ACCLAIM and ACCLAIM's Licensors (referred to collective as "ACCLAIM") retain title to the Software and related documentation. You may use the Software on a single computer and make one copy of the Software in machine-readable form for backup purposes only. You must reproduce on such copy ACCLAIM's copyright notice and any other proprietary legends that were on the original copy of the Software.

2. Restrictions and Termination: The Software contains copyrighted materials, trade secrets and other proprietary material. In order to protect them, and except as permitted by applicable legislation, you may not: (a) decompile, reverse engineer, disassemble or otherwise reduce the Software to a human-perceivable form; (b) modify, network, rent, lend, loan, distribute or create derivative works based upon the Software in whole or in part; or (c) electronically transmit the Software from one computer to another or over a network. You may terminate this License at any time by destroying the Software, related documentation and all copies thereof. This License will terminate immediately without notice from ACCLAIM if you fail to comply with any provision of this License. Upon termination you must destroy the Software, related documentation and all copies thereof.

3. Limitations and Exclusions of Warranties:

(a) ACCLAIM warrants to the original purchaser that the tangible media on which the Software is recorded to be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the receipt. ACCLAIM's entire liability and your exclusive remedy will be, at ACCLAIM's option, the repair or replacement of the media not meeting ACCLAIM's limited warranty and which is returned, postage prepaid, to ACCLAIM's Factory Service Center with a copy of the receipt. ACCLAIM will have no responsibility to replace any media damaged by accident, abuse or misapplication. ANY IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED IN DURATION TO NINETY (90) DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE.

(b) You expressly acknowledge that use of the Software is at your sole risk. The Software and related documentation are provided "AS IS" and without warranty of any kind. ACCLAIM EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, EXPRESS AND IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. ACCLAIM DOES NOT WARRANT THAT THE FUNCTIONS CONTAINED IN THE SOFTWARE WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR THAT DEFECTS IN THE SOFTWARE WILL BE CORRECTED, OR THE RESULTS OF THE USE OF THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION IN TERMS OF THEIR CORRECTNESS, ACCURACY, RELIABILITY, CURRENTNESS, OR OTHERWISE. NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY ACCLAIM SHALL CREATE A WARRANTY OR IN ANY WAY INCREASE THE SCOPE OF THIS WARRANTY. SHOULD THE SOFTWARE PROVE DEFECTIVE, YOU (AND NOT ACCLAIM) ASSUME THE ENTIRE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

(c) UNDER NO CIRCUMSTANCES INCLUDING NEGLIGENCE, SHALL ACCLAIM, OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES OR AGENTS, BE LIABLE TO YOU FOR ANY INCIDENTAL, INDIRECT, SPECIAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING DAMAGES FOR LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, AND THE LIKE) ARISING OUT OF THE USE, MISUSE OR INABILITY TO USE THE SOFTWARE OR RELATED DOCUMENTATION, EVEN IF ACCLAIM HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. In no event shall ACCLAIM's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Software.

(d) Some states do not allow exclusions or limitations of implied warranties or of damages, so that the above exclusions and limitations may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary by jurisdiction.

4. Export Law Assurance/Government End Users: You agree and certify that neither the Software nor any other technical date received from ACCLAIM, nor the direct product thereof, will be exported outside the United States except as authorized and as permitted by the laws and regulations of the United States. If the Software has been rightfully obtained by you outside of the United States, you agree that you will not reexport the Software nor any other technical data received from ACCLAIM, nor the direct product thereof, except as permitted by the laws and regulations of the United States and the laws and regulations of the jurisdiction in which you obtained the Software. If you are acquiring the Software on behalf of any unit or agency of the United States Government, the following provisions apply. The Government agrees: (a) if the Software is supplied to the Department of Defense (DOD), the Software is classified as "Commercial Computer Software" and the Government is acquiring only "restricted rights" in the Software and its documentation as that term is defined in Clause 252.277-7013(c)(1) of the DFARS; and (b) if the Software is supplied to any unit or agency of the United States Government other than the DOD, the Government's rights in the Software and its documentation will be as defined in Clause 52.227-19(c)(2) of the FAR or, in the case of NASA, in Clause 18-52.227-86(d) of the NASA Supplement to the FAR.

5. Miscellaneous: This License shall be governed by and constructed in accordance with the laws of the United States and the State of New York, as applied to agreements entered into and to be performed entirely within New York between New York residents. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision of this license or portion thereof, to be unenforceable, the remainder of this License shall continue in full force and effect. This License constitutes the entire agreement between the parties with respect to the use of the Software and the related documentation, and supersedes all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter. No amendment to or modification of this License will be binding unless in writing and signed by a duly authorized representative of ACCLAIM.

6. Inquiries/Technical Support: Any questions concerning this Agreement should be addressed to:

ACCLAIM Entertainment Ltd.
Moreau House, 112-120 Brompton Road
Knightsbridge, London
SW3 1JJ, ENGLAND

For technical support, please refer to the enclosed Technical Supplement for assistance. If your Software requires repair after the expiration of the 90-day Limited Warranty Period, you may contact the Consumer Service Department at the number listed below. You will be advised of the estimated cost of repair and shipping instructions.

ACCLAIM Hotline/Consumer Service Department +44 (0)171 344 5000

BIG HURT IS A REGISTERED TRADEMARK OF FRANK THOMAS AND LICENSED FOR USE TO BIG HURT ENTERPRISES, INC. UNAUTHORIZED USE IS STRICTLY PROHIBITED. BIG HURT ENTERPRISES HAS GRANTED A LIMITED LICENSE TO ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. OFFICIALLY LICENSED BY THE MAJOR LEAGUE BASEBALL PLAYERS ASSOCIATION MLBPA LOGO © MLBPA MSA. DEVELOPED BY IGUANA ENTERTAINMENT. THE NFL QUARTERBACK CLUB IS A TRADEMARK OF THE NATIONAL FOOTBALL LEAGUE. © 1996 PLAYERS INC. ALL RIGHTS RESERVED. ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. © 1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

CONFIGURATION REQUISE

- Pentium 75 (Pentium 90 recommandé)
- 8 Mo de RAM (12 Mo de RAM si vous jouez à partir de DOS shell de Windows 95)
- Lecteur CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandée)
- 5 Mo d'espace disponible sur le disque dur (30 Mo recommandés)
- DOS 5.0 ou version plus récente (Compatible Windows® 95)
- Carte graphique VESA 1 Mo, compatible PCI ou VLB SVGA
- Gamepad et carte son recommandés; supporte Advanced Gravis™ GrIP™

INSTALLATION

1. Allumez votre ordinateur. Insérez le CD-ROM Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ dans votre lecteur CD-ROM (en utilisant un caddie si nécessaire).
2. Au prompt du DOS (C:\>), tapez la lettre correspondant au lecteur CD-ROM de votre ordinateur (le plus souvent D ou E), suivie de deux points (:), enfin appuyez sur la touche ENTREE.
3. Au prompt D:|> ou E:|>, tapez INSTALL, puis appuyez sur ENTREE.
4. Le programme d'installation de Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ est lancé. Suivez les instructions à l'écran pour installer Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ sur votre disque dur.

REMARQUE: vous avez le choix entre une installation Minimum, Recommandée (Recommended) et Maximum. Mettez en surbrillance l'option désirée lorsqu'on vous l'indique puis appuyez sur la touche ENTREE.

- Si vous choisissez l'installation MINIMUM, vous n'installerez qu'une partie du jeu (2Mo) sur votre disque dur et devrez recourir au CD-ROM pour le reste du programme. Cette installation vous permet de conserver de la mémoire, mais risque d'entraîner un temps de chargement lent.
- Si vous choisissez l'installation RECOMMANDEE, vous ferez le meilleur usage de votre mémoire et du jeu. Cette option vous permet d'installer 25 Mo directement sur votre disque dur et d'accéder au CD-ROM pour le reste du programme.
- Si vous choisissez l'installation MAXIMUM, vous installerez la totalité du jeu sur votre disque dur. Vous obtiendrez ainsi une performance de jeu optimale, mais utiliserez aussi beaucoup de mémoire.

5. Pour exécuter Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, une fois installé sur votre disque dur, assurez-vous que vous êtes dans le répertoire BIG HURT, puis tapez "BIGHURT" [Entrée] au prompt "C:\ACCLAIM\BIGHURT>".

Si vous rencontrez des problèmes en installant Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™, consultez le supplément technique fourni avec ce jeu.

ETALONNAGE DU JOYSTICK

Si vous branchez un joypad, l'ordinateur le détectera et vous demandera si vous souhaitez l'étalonner. Les joypads doivent être étalonnés avant de jouer, si vous voulez les contrôler correctement.

A PROPOS DES PERIPHERIQUES D'ENTREE ET DES PASSAGES D'UN ECRAN A L'AUTRE DE FRANK THOMAS "BIG HURT" BASEBALL™

Vous remarquerez qu'il y a plusieurs références aux BOUTON/TOUCHE DE TIR dans ce manuel. Mais selon votre périphérique d'entrée, il vous faudra taper ce qui suit:

BOUTONS DE TIR

Clavier	Joypad 2 boutons	Joueur 1 Joypad 4 boutons	Joueur 2 Joypad 4 boutons	Gravis Grip
Touche CTRL	Bouton 1	Bouton rouge (en haut à gauche)	Bouton jaune (en bas à gauche)	BOUTON A

- Le JOUEUR 1 est responsable de la plupart des sélections.
- En règle générale, appuyez vers le HAUT ou le BAS sur le joypad/bloc* de touches directionnelles pour passer en revue et sélectionner les options, listes/équipes, vers la GAUCHE ou la DROITE pour changer la configuration des options d'un écran, puis sur le BOUTON/la TOUCHE DE TIR pour confirmer un joueur, une équipe ou la sélection/configuration d'une option.

Voir le manuel

*Voir le diagramme dans la section Claviers.

CLAVIERS

- Vous pouvez choisir entre deux configurations de clavier par défaut. Les déplacements se font à l'aide de quatre touches formant un bloc (blocs de direction). Voici les deux blocs que vous pouvez choisir:

BLOC 1



BLOC 2



Remarque: Si vous appuyez sur deux touches formant une diagonale, vous vous déplacerez en diagonale. En d'autre mots, sur le clavier 1 si vous appuyez sur les touches Q+Z en même temps, vous obtenez le même résultat que si vous appuyiez sur la touche A.

- Seul 1 joueur peut utiliser les commandes clavier. Dans un match à deux joueurs utilisant un clavier et un joypad, c'est le joueur 2 utilise qui utilise le clavier.

JOYPADS Vous pouvez utiliser jusqu'à deux joypads. Mais vous devrez posséder une carte de jeu ou utiliser une prise multiple. Si vous jouez avec des joypads à 2 ou 4 boutons, certaines commandes ne sont pas disponibles. Sur un joystick à 4 boutons, seuls 2 boutons seront actifs (les deux boutons supérieurs pour le joueur 1, les deux boutons inférieurs pour le joueur 2).

GRAVIS GrIP Le joystick Gravis GrIP s'étalonne automatiquement. Il offre la plus grande variété de contrôles et est recommandé pour jouer à Frank Thomas "BigHurt" Baseball™.

1 match à 1 joueur: utilisez le clavier, le joypad ou le Gravis GrIP.

Match à 2 joueurs: utilisez une combinaison de joypad (joueur 1) et clavier (joueur 2), deux joypads ou deux Gravis GrIP.

Aide en ligne Nous nous sommes efforcés de rendre ce jeu aussi amusant et facile que possible. Les barres d'aide à l'écran contrôleront les messages apparaissant au bas de chaque écran.

DÉMARRAGE

Lorsque l'écran titre de Frank Thomas "Big Hurt" apparaît, appuyez sur la touche CTRL. Vous verrez alors l'écran Game Setup (configuration). Cet écran vous permet de sélectionner un mode de jeu parmi six et de régler les options principales.

OPTIONS PRINCIPALES



Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ vous permet de rendre votre partie passionnante en la personnalisant de mille façons.

MODES DE JEU

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

- Mode Jeu rapide (Quick Play): 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 diffèrent de celles des jeux réglementés.
- Les jeux réglementés (Regulation Play) suivent les règles établies pour les principales conférences.
- Nombre de manches (Number of innings): vous pouvez fixer le nombre de manches de chaque partie de 1 à 9.
- 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.

Mac Manuel

TABLEAU DES COMMANDES

SELECTION DE LA BASE	CLAVIER PAR DEFAUT1	CLAVIER PAR DEFAUT 2	2 BOUTONS	Joueur 1 4 BOUTONS	Joueur 2 4 BOUTONS	GRAVIS GRIP
1e Base	TOUCHE D	TOUCHE 6	DROITE SUR BOUTON-D	DROITE SUR BOUTON-D	DROITE SUR BOUTON-D	DROITE SUR BOUTON-D
2e Base	TOUCHE Z	TOUCHE 8	HAUT SUR BOUTON-D	HAUT SUR BOUTON-D	HAUT SUR BOUTON-D	HAUT SUR BOUTON-D
3e Base	TOUCHE Q	TOUCHE 4	GAUCHE SUR BOUTON-D	GAUCHE SUR BOUTON-D	GAUCHE SUR BOUTON-D	GAUCHE SUR BOUTON-D
Marbre	TOUCHE X	TOUCHE 2	BAS SUR BOUTON-D	BAS SUR BOUTON-D	BAS SUR BOUTON-D	BAS SUR BOUTON-D

ATTAQUES DE BASE

BATTEUR	CLAVIER PAR DEFAUT1	CLAVIER PAR DEFAUT 2	2 BOUTONS	Joueur 1 4 BOUTONS	Joueur 2 4 BOUTONS	GRAVIS GRIP
Swing	CTRL DROITE	CTRL DROITE	BOUTON1	BOUTON ROUGE	BOUTON JAUNE	BOUTON Q
Bunt	SHIFT DROITE	SHIFT DROITE	BOUTONS 1+2	BOUTON BLEU	BOUTON VERT	BOUTON X
Pousser la balle vers la droite ou la gauche	TOUCHE Q/D	TOUCHE 4/6	BOUTON-D GAUCHE/DROITE	BOUTON-D GAUCHE/DROITE	BOUTON-D GAUCHE/DROITE	BOUTON Q+ BOUTON-D
Retenir la balle à droite ou à gauche	TOUCHE Q/D	TOUCHE 4/6	BOUTON-D GAUCHE/DROITE	BOUTON-D GAUCHE/DROITE	BOUTON-D GAUCHE/DROITE	BOUTON Q+ BOUTON-D
COUREURS DE BASES						
Avancer un coureur	ALT DROITE	ALT DROITE	BOUTON 1	BOUTON ROUGE	BOUTON JAUNE	BOUTON B
Retour d'un coureur	BARRE D'ESP.	BARRE D'ESP.	BOUTON 2	BOUTON BLEU	BOUTON VERT	BOUTON C
Avancer tous les coureursous	TOUCHE K	TOUCHE K	-	-	-	BOUTON Y
Retour de tous les coureurs	TOUCHE L	TOUCHE L	-	-	-	BOUTON W
Ecart de base	TOUCHE <	TOUCHE <	-	-	-	Bouton sup gauche

Le Vieux Manuel

	CLAVIER PAR DEFAUT1	CLAVIER PAR DEFAUT 2	2 BOUTONS	Joueur 1 4 BOUTONS	Joueur 2 4 BOUTONS	GRAVIS GRIP
Retour à la base	TOUCHE >	TOUCHE >	-	-	-	Bouton sup droit
Vol de base	ALT DROITE	ALT DROITE	BOUTON 2	BOUTON BLEU	BOUTON VERT	BOUTON B

DEFENSE DE BASE

LANCEUR	CLAVIER PAR DEFAUT1	CLAVIER PAR DEFAUT 2	2 BOUTONS	Joueur 1 4 BOUTONS	Joueur 2 4 BOUTONS	GRAVIS GRIP
Sélection du lancer 1	CTRL DROITE	CTRL DROITE	BOUTON 1	BOUTON ROUGE	BOUTON JAUNE	BOUTON A
Sélection du lancer 2	ALT DROITE	ALT DROITE	BOUTON 2	BOUTON BLEU	BOUTON VERT	BOUTON B
Sélection du lancer 3	BARRE D'ESP.	BARRE D'ESP.	-	-	-	BOUTON C
RAPIDE	TOUCHE X	TOUCHE 2	Bas sur BOUTON-D	Bas sur BOUTON-D	Bas sur BOUTON-D	Bas sur BOUTON-D
LENT	TOUCHE Z	TOUCHE 8	Haut sur BOUTON-D	Haut sur BOUTON-D	Haut sur BOUTON-D	Haut sur BOUTON-D
VERS LA DROITE	TOUCHE D	TOUCHE 6	Droite sur BOUTON-D	Droite sur BOUTON-D	Droite sur BOUTON-D	Droite sur BOUTON-D
VERS LA GAUCHE	TOUCHE Q	TOUCHE 4	Gauche sur BOUTON-D	Gauche sur BOUTON-D	Gauche sur BOUTON-D	Gauche sur BOUTON-D
Lancer Pick Off	SHIFT DROITE	SHIFT DROITE	1+2+ BOUTON-D	-	-	BOUTON X+ BOUTON-D
Déplacer lanceur sur le monticule	TOUCHE K/L	TOUCHE K/L	GAUCHE/ DROITE	GAUCHE/ DROITE	GAUCHE/ DROITE	Bouton sup gauche/ droite
Déplacement de champ intérieur	TOUCHE <+ BLOC 1	TOUCHE <+ BLOC 2	TAPOTEZ DEUX FOIS SUR 1+MAINTENIR BOUTON-D	TAPOTEZ DEUX FOIS SUR ROUGE+ MAINTENIR BOUTON-D	TAPOTEZ DEUX FOIS SUR JAUNE+ MAINTENIR BOUTON-D	BOUTON Y
Déplacement de champ extérieur	TOUCHE >+ BLOC 1	TOUCHE >+ BLOC 2	TAPOTEZ DEUX FOIS SUR 2+MAINTENIR BOUTON-D	TAPOTEZ DEUX FOIS SUR BLEU+ MAINTENIR BOUTON-D	TAPOTEZ DEUX FOIS SUR VERT+ MAINTENIR BOUTON-D	BOUTON Z

Le vieux Manuel

JOUEURS DE CHAMP	CLAVIER PAR DEFAUT1	CLAVIER PAR DEFAUT 2	2 BOUTONS	Joueur 1 4 BOUTONS	Joueur 2 4 BOUTONS	GRAVIS GRIP
Déplacer joueur contrôlé	A, Z, E, D, C, X, W, Q	7, 8, 9, 6, 3, 2, 1, 4	BOUTON-D	BOUTON-D	BOUTON-D	BOUTON-D
Lancer la balle	CTRL DROITE	CTRL DROITE	BOUTON 1	BOUTON ROUGE	BOUTON JAUNE	BOUTON A
Plonger	CTRL DROITE	CTRL DROITE	BOUTON 1	BOUTON ROUGE+ BOUTON-D	BOUTON JAUNE+ BOUTON-D	BOUTON A
Sauter	-	-	BOUTON 2	BOUTON BLEU	BOUTON VERT	BOUTON B

SE DEPLACER D'UN ECRAN A L'AUTRE

	CLAVIER PAR DEFAUT1	CLAVIER PAR DEFAUT 2	2 BOUTONS	Joueur 1 4 BOUTONS	Joueur 2 4 BOUTONS	GRAVIS GRIP
Faire défiler un menu	BLOC 1	BLOC 2	BOUTON-D	BOUTON-D	BOUTON-D	BOUTON-D
Sélectionner élément/ écran suivant	TOUCHE ENTREE	BARRE D'ESP.	BOUTON 1	BOUTON ROUGE	BOUTON JAUNE	BOUTON A
Retourner au menu précédent	TOUCHE ECHAP	TOUCHE ECHAP	TOUCHE ECHAP	TOUCHE ECHAP	TOUCHE ECHAP	TOUCHE ECHAP
PAUSE (JOUEUR 1)	TOUCHE PAUSE					
PAUSE (JOUEUR 2)	TOUCHE ECHAP					

Frappeur remplaçant Lorsque la partie est serrée, faites sortir un frappeur remplaçant à la place du lanceur ou d'un autre batteur. Vous pouvez remplacer un batteur en cours par un frappeur remplaçant dans les options Pause, sous Lineup et Substitution.

Utiliser des coureurs remplaçants

Lorsqu'un coureur a été substitué, il occupe la base appropriée et devient sujet aux commandes normales.

SELECTION ET CONTROLE DU LANCER (PITCH SELECTION AND CONTROL)

Il y a huit lancers de base dans le jeu. Chaque lanceur peut effectuer trois lancers*. Pour choisir un lancer, appuyez sur la touche/le bouton approprié(e).

La vitesse et la direction du lancer sont déterminées avec les TOUCHES DIRECTIONNELLES/BLOCS.

*Clavier et Gravis GrIP seulement. Sinon, seuls deux lancers sont disponibles.

- **Vitesse de lancer:** pour contrôler la vitesse d'un lancer, maintenez les TOUCHES DIRECTIONNELLES HAUT (lente) ou BAS (rapide) enfoncées sur le BLOC ou le BOUTON-D pendant la préparation du lanceur. Si vous ne donnez aucune commande, la vitesse sera moyenne. Essayez les différentes vitesses pour voir leurs effets.
- **Direction du lancer:** Pour déterminer la hauteur d'un lancer, appuyez vers le HAUT ou vers le BAS tout en sélectionnant le type de lancer. Appuyez sur la TOUCHE DIRECTIONNELLE HAUT pour obtenir un lancer en hauteur, et BAS pour un lancer bas. Si vous ne choisissez aucune direction, le lancer se fera à mi-hauteur. Pour lancer vers l'intérieur ou vers l'extérieur, appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE ou DROITE sur le BOUTON-

Le Vieux Manuel

D/BLOC avant que le lanceur ne relâche la balle. Si vous n'appuyez dans aucune direction, un lancer sera automatiquement effectué par-dessus le centre du marbre.

FIELDING POV: FIELDING RADAR

Lorsque le batteur a frappé la balle ou pendant la course sur les bases, vous utiliserez le radar de champ qui apparaît dans la partie inférieure droite de l'écran pour suivre la trajectoire de la balle et la position des joueurs.



LA GESTION DE VOTRE ÉQUIPE: LES OPTIONS D'ÉQUIPE D'AVANT-MATCH

ORDRE A LA BATTE



Le nombre de joueurs pouvant constituer une équipe est de 28. Il est possible de modifier ce nombre avant ou pendant une partie via l'écran des options de pause. Vous pouvez échanger la position des joueurs, mais lorsqu'un joueur est sorti et qu'un autre l'a remplacé, il ne peut plus reprendre sa place. Pour accéder aux options d'ordre à la batte (au bas de l'écran), appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES DROITE ou GAUCHE sur le BOUTON-D/BLOC et appuyez sur le BOUTON/la TOUCHE DE TIR.

COMMENCER

Chaque équipe est composée au départ de 9 joueurs par défaut (10 si vous utilisez un batteur désigné) qui commencent normalement sur leurs positions, mais il est possible de permuter la position de deux joueurs ou de prendre un joueur du banc et le placer dans une position quelconque (à l'exception des lanceurs; seul un lanceur peut substituer un autre lanceur). Un joueur échangé avant qu'une partie ne commence retourne sur le banc, où il attendra d'être choisi pour entrer sur le terrain. Un joueur échangé pendant une partie ne peut plus jouer.

CHANGER L'ORDRE À LA BATTE

Tout changement apporté à l'ordre à la batte doit être fait avant le début d'une partie. Pour effectuer un changement, mettez en surbrillance, sur la "grille de départ", le joueur qui occupe la position dans l'ordre à la batte que vous voulez changer, puis appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Ensuite, placez votre sélection sur le joueur que vous souhaitez utiliser en remplacement du joueur précédemment sélectionné dans l'ordre à la batte et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR.

BATTEUR DÉSIGNÉ

Les lanceurs sont généralement de mauvais batteurs. Ils sont considérés comme outs pratiquement à tous les coups, et dans la Conférence nationale, le lanceur est toujours placé neuvième dans l'ordre à la batte, tandis que la Conférence américaine supprime le lanceur de l'ordre à la batte en faveur d'un batteur désigné (un joueur qui n'entre sur le terrain que pour rattraper la balle du lanceur).

- Les équipes de conférences différentes suivent les règles du stade à domicile.

CHANGER DE POSITION

Changez les positions des joueurs en appuyant sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR lorsqu'une position actuelle est mise en surbrillance. Passez à la position souhaitée pour ce joueur et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR à nouveau. Les deux joueurs échangeront leurs positions de jeu.

SUBSTITUER UN JOUEUR

Si vous voulez remplacer un joueur se trouvant dans une position donnée (et changer votre lanceur de départ par défaut), appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR lorsque le joueur de la position est mis en surbrillance. Puis trouvez le joueur qui prendra cette position et mettez-le en surbrillance. Appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR pour placer ce joueur à la position préalablement mise en surbrillance.

COMMENCER LE LANCEMENT

Les lanceurs de départ possèdent un taux de résistance optimal de 100%.

Un lanceur remplaçant entre sur le terrain d'échauffement avec une résistance de 65% et doit s'échauffer pour atteindre 100%.

- Pour changer votre lanceur de départ, sélectionnez Substitute Player, mettez le lanceur en surbrillance et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Vous verrez une liste de lanceurs disponibles. Sélectionnez le lanceur désiré et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR.

Prévieux Marcel

En mode Saison, les lanceurs tournent tous les 4 jours. Il n'est pas conseillé de sélectionner un lanceur alors que ce n'est pas son tour de jouer, car sa performance risquerait d'en pâtir.
Remarque: après une partie, l'ordre à la batte est réinitialisé selon la configuration de formation par défaut.

VISUALISER LA FORMATION DE L'ÉQUIPE ADVERSE

Mettez cette option en surbrillance et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR, puis utilisez les TOUCHES DIRECTIONNELLES du BOUTON-D/BLOC pour passer en revue la formation adverse.

TERMINÉ

Lorsque vous avez terminé la configuration de votre formation, sélectionnez Finish (Terminé) pour retourner à l'écran des options avant le match.

OPTIONS SUPPLEMENTAIRES DU MODE SAISON

Le mode saison propose ces options supplémentaires:

PLANNING

Pour consulter le planning sur votre calendrier, appuyez vers la DROITE pour tourner une page et vers la GAUCHE pour revenir sur la page précédente.

CLASSEMENT DES CONFÉRENCES

Vous pouvez voir les derniers classements pour les deux conférences, avec toute une liste de statistiques, dont des résultats gagné/perdu, des estimations et les résultats des 10 dernières parties. Utilisez les TOUCHES DIRECTIONNELLES du BOUTON-D/BLOC pour permuter entre conférences et divisions.

VISIONNER LES STATISTIQUES DE L'ÉQUIPE

Vous pouvez visionner les statistiques actuelles de la saison pour votre équipe. Appuyez vers la GAUCHE ou vers la DROITE pour faire défiler les catégories de statistiques, et vers le HAUT ou vers le BAS pour mettre un joueur en surbrillance.

OPTIONS DE PAUSE

Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ comprend plusieurs Options de pause, disponibles lorsque le jeu est arrêté.

AUTO FIELDER (JOUEUR DE CHAMP AUTOMATIQUE)

Vous pouvez choisir de jouer avec ou sans.

- ACTIVE (ON): l'ordinateur contrôle les joueurs.
- DESACTIVE (OFF): vous êtes responsable du contrôle de tous les mouvements des joueurs.

LINE UP (ORDRE À LA BATTE)

L'option de pause Formation fonctionne de la même façon que les options de formation avant le jeu.
POSITION CHANGE (Changement de position) Changer la position d'un joueur sur le terrain.
SUBSTITUTION Permet d'amener un joueur remplaçant depuis le banc.
VIEW BENCH (Voir le banc) Visionner les joueurs actuellement disponibles sur le banc.

TERRAIN D'ÉCHAUFFEMENT (BULLPEN)

Le terrain d'échauffement comprend cinq options. Pour en sélectionner une, mettez-la en surbrillance, puis appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Pour revenir à l'écran du terrain d'échauffement, appuyez sur la touche PAUSE (joueur 1) ou ECHAP (joueur 2). Après avoir choisi vos options, appuyez sur la touche PAUSE (joueur 1) ou ECHAP (joueur 2) pour retourner au menu des options de pause.

INFOS SUR LE LANCEUR (PITCHER INFO)

Cet écran vous donne la liste les lanceurs actuellement disponibles dans une équipe, ainsi que leur numéro, le bras avec lequel ils lancent (R/D ou L/G), leur type de lancer (Starter/Lanceur en début de partie, Middle/Milieu de partie, Reliever/Remplacement d'un autre lanceur et Closer/Fin de partie), le type de lancer qu'ils pratiquent, ainsi que leur niveau actuel de résistance (Stamina). Si la résistance d'un lanceur diminue, sa performance en pâtira.

ÉCHAUFFEMENT DU LANCEUR (WARM UP PITCHER)

Lorsqu'un lanceur approche de sa Moyenne de lancers par match ou qu'il est fatigué, il est temps de préparer un remplaçant. Avant d'entrer dans une partie, un lanceur remplaçant doit s'échauffer sur le terrain d'échauffement. Jusqu'à deux lanceurs peuvent se préparer sur le terrain d'échauffement. Un lanceur échauffé se refroidira ou perdra de l'énergie s'il n'est pas utilisé à temps.

Jeux Manuel

- Pour commencer l'échauffement d'un lanceur, mettez en surbrillance Warm Up Player, puis le lanceur désiré dans votre liste disponible et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Ce lanceur apparaîtra alors sur le terrain d'échauffement et continuera à lancer jusqu'à ce qu'il soit amené sur le terrain pour jouer ou quitte le terrain d'échauffement.

VÉRIFIER L'ÉCHAUFFEMENT (CHECK WARM UP)

Pour vérifier l'échauffement d'un lanceur, sélectionnez Check Warm Up. Le statut d'échauffement du lanceur sur le terrain d'échauffement varie entre Froid (bleu), Chaud (rouge) et Fatigué (jaune). Lorsque le compteur indique qu'un lanceur s'est correctement échauffé, et que sa résistance est à 100%, il est prêt à entrer sur le terrain.

DE L'ÉCHAUFFEMENT AU MONTICULE (WARM UP TO MOUND)

Pour remplacer le lanceur actuellement en position sur le monticule par un joueur échauffé, mettez Warm Up to Mound en surbrillance.

- Pour sélectionner un lanceur remplaçant actuellement à l'échauffement, placez la surbrillance sur le lanceur choisi et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Le lanceur actuel rejoindra la rotation et ne sera disponible qu'après s'être reposé pendant le nombre de jours exigé. Le nouveau lanceur apparaîtra alors sur le monticule.

DU TERRAIN D'ÉCHAUFFEMENT AU MONTICULE (BULLPEN TO MOUND)

Vous pouvez amener un nouveau lanceur sur le monticule directement depuis le terrain d'échauffement (sans échauffement). Pour cela, sélectionnez Bullpen to Mound, placez la surbrillance sur le lanceur de votre choix et appuyez sur la TOUCHE X. Le lanceur actuel sera remplacé dans votre nouvelle sélection.

PLAY BALL (JOUER) Reprendre la partie après une pause.

EXIT GAME (QUITTER LE JEU) Pour abandonner la partie en cours et retourner à l'écran de menu principal.

MODES DE JEUX

- Pour sélectionner un type de jeu, appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES HAUT ou BAS sur le BOUTON-D/BLOC afin de choisir le type de jeu désiré, puis appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Lorsque vous avez terminé de sélectionner un mode de jeu, les options de ce jeu apparaîtront à l'écran.

MATCHS D'EXHIBITION (1-2 JOUEURS)

Un match d'exhibition est un jeu pour un ou deux joueurs. Les matchs d'exhibition n'entrent pas en compte dans le classement et n'affectent pas les statistiques.

SELECTION DES EQUIPES

- Pour sélectionner une équipe, utilisez le BOUTON-D/BLOC pour mettre une équipe en surbrillance, puis appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR.
- Dans une partie à 1 joueur, vous sélectionnez l'équipe que vous souhaitez contrôler et l'équipe qui sera contrôlée par l'ordinateur.
- Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur sélectionne une équipe.

SELECTION DU STADE

Vous pouvez sélectionner un stade en appuyant sur le BOUTON-D/BLOC pour passer en revue les différents stades. Lorsque le stade désiré est mis en surbrillance, appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR pour le sélectionner. Un A ou un H apparaîtra à côté de chaque équipe, indiquant l'équipe à l'extérieur (visiting) ou à domicile (Home). Vous pouvez passer d'une configuration à l'autre en appuyant sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR.

MODE SAISON

En mode saison, vous incarnerez une seule équipe pour une saison entière.

NOUVELLE SAISON (NEW SEASON)

Remarque: pour commencer une nouvelle saison, toute information concernant une saison précédente doit être effacée.

Choisissez entre New Season (Nouvelle saison) et Resume Season (Reprendre saison). Lorsque vous mettez New Season en surbrillance, vous devrez choisir d'effacer ou de garder l'ancienne saison.

- Si vous souhaitez commencer une nouvelle saison, mettez Erase Old Season en surbrillance (Effacer ancienne saison), puis appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE ou DROITE pour mettre "YES" en surbrillance. On vous demandera si vous êtes sûr de vouloir accomplir cette action. Si vous mettez "YES" en surbrillance, l'information sera effacée. Si vous souhaitez préserver la saison actuelle, sélectionnez "NO".

Vieux Modèle

DUREE DE LA SAISON:

Lorsque vous choisissez de reprendre une nouvelle saison, Frank Thomas "Big Hurt" Baseball™ vous donne le choix entre une saison courte (Short) de 26 parties, moyenne (Medium) de 52 parties, ou complète (Full) de 162 parties.

REPRENDRE LA SAISON

Si vous souhaitez reprendre une saison sauvegardée, il vous suffit de mettre en surbrillance Resume Season et d'appuyer sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Après avoir configuré les options et vu les classements, vous serez prêt pour la partie suivante de la saison.

SAUVEGARDER UN DES MATCHS D'UNE SAISON (SAVING A SEASON GAME)

En mode saison, vous avez la possibilité de sauvegarder un match terminé pour que vous puissiez jouer plus tard une partie programmée (il faut bien dormir de temps en temps!).

- Pour sauvegarder votre match, passez en revue les différents écrans d'après-match en appuyant sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Vous accéderez à l'écran Save. Mettez SAVE en surbrillance. Si vous avez déjà sauvegardé une saison, l'ordinateur vous demandera si vous souhaitez effacer ce jeu. Une fois votre sélection faite, vous retournerez à l'écran des options de saison.

Rotation du lancer de saison. En mode saison, 4 joueurs procèdent au lancer à tour de rôle. Une fois un lanceur utilisé, celui-ci ne sera pas disponible avant quatre jours.

MATCHS DE FINALE

Les parties Playoff comprennent les trois meilleures équipes de chaque conférence, plus une équipe jocker se battant pour le titre! Vous pouvez choisir la conférence dans laquelle vous voulez jouer.



- Dans une partie à 1 joueur, une équipe de premier choix affronte des adversaires contrôlés par l'ordinateur à travers des épreuves éliminatoires de playoff.
- Dans une partie à 2 joueurs, deux joueurs humains s'affrontent mutuellement pour gagner les épreuves éliminatoires du championnat. Ils ne se rencontreront qu'une seule fois. Le tour pendant lequel ils se rencontrent dépendra de la conférence pour laquelle ils jouent.

Vous pouvez choisir l'équipe que vous souhaitez contrôler (User Select) ou laisser l'ordinateur le faire à votre place (Random Select).

MATCH ALL-STAR

Le joueur 1 choisit de jouer pour la conférence américaine ou nationale. Votre adversaire sera la conférence restante. Appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE ou DROITE sur le BOUTON-D/BLOC pour faire votre choix, puis appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. L'ordinateur choisira alors automatiquement les équipes All-Star pour chaque conférence.

- Si vous souhaitez modifier la formation de votre équipe All-Star, appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES HAUT ou BAS sur le BOUTON-D/BLOC pour placer le curseur près d'un joueur ou d'une position que vous désirez changer. Appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Vous verrez ensuite une liste de tous les joueurs de la conférence choisie qui commencent dans cette position.
- Appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES HAUT ou BAS sur le BOUTON-D/BLOC pour mettre en surbrillance le joueur auquel vous voulez attribuer une position désirée et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR pour le sélectionner. Vous retournerez alors à l'équipe All-Star. Le nom du joueur sélectionné apparaîtra à la suite de sa position dans l'équipe. Si vous faites une erreur ou souhaitez changer un joueur, il vous suffit de mettre la position en surbrillance à nouveau et de sélectionner un nouveau joueur. Lorsque vous êtes satisfait de l'équipe, appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES HAUT ou BAS sur le BOUTON-D/BLOC pour mettre "Finished" en surbrillance. Appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR.

Non-Valid Manuel

DERBY HOME RUN

Dans ce mode, la compétition consiste à frapper le plus de coups de circuits. Il y a jusqu'à trois manches corsées.

- Jusqu'à 10 joueurs (5 dans chaque conférence) rivalisent pour le Home Run Derby
- Chaque batteur a droit entre 10 et 30 "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". Dans le cas d'un match nul, la plus longue distance de tous les coups de circuit des participants lors d'une manche déterminera qui avancera.

CHANGER LA LISTE DES CONCURRENTS DU DERBY

Pour changer le contrôle de chaque concurrent du Derby, mettez en surbrillance un concurrent, puis appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE ou DROITE sur le BOUTON-D/BLOC pour alterner entre le joueur 1 (1P), le joueur 2 (2P) 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 la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Sélectionnez un joueur en choisissant sa conférence et son équipe, puis en vous positionnant sur lui et en appuyant sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Le nouveau joueur apparaîtra dans l'emplacement choisi sur la liste des concurrents.

PRATIQUE À LA BATTE (BP - BATTING PRACTICE)

Cette option vous permet de vous échauffer et de perfectionner vos techniques de frappe.

- Pour choisir votre propre batteur, mettez Team/Batter Select en surbrillance, faites défiler la liste Select jusqu'à ce que vous voyiez la conférence et l'équipe appropriées et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR. Ensuite, positionnez-vous sur le joueur souhaité et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR pour le sélectionner. Ce joueur sera alors le batteur que vous contrôlerez à l'entraînement.
- Si vous souhaitez que l'ordinateur sélectionne un batteur au hasard pour vous, mettez Random Select en surbrillance et appuyez sur la TOUCHE/le BOUTON DE TIR.

Après avoir sélectionné votre stade, vous irez directement à l'écran Pitch Select (Sélection de lancer). Sachez qu'en mode Batting Practice, l'ordinateur contrôle toujours le lanceur.

- Pour sélectionner le type de lancer sur lequel vous désirez exercer votre frappe, mettez la fenêtre Pitch Type en surbrillance. Appuyez sur les TOUCHES DIRECTIONNELLES HAUT ou BAS sur le BOUTON-D/BLOC pour sélectionner un lancer particulier (appuyez sur GAUCHE ou DROITE pour activer ou désactiver un lancer). Allez dans Play Ball et appuyez sur ENTREE pour commencer à vous entraîner.
- Si vous sélectionnez Random, l'ordinateur générera une série de lancers différents.

Le vaux manuel

ACCORD DE LICENCE POUR L'UTILISATEUR FINAL

PRENEZ LE TEMPS DE LIRE CETTE LICENCE ATTENTIVEMENT AVANT D'OUVRIR L'EMBALLAGE DU DISQUE. L'OUVERTURE DE CET EMBALLAGE INDIQUE QUE VOUS ACCEPTEZ LES TERMES DE CET ACCORD. DANS LE CAS CONTRAIRE, N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DU DISQUE ET RETOURNEZ IMMEDIATEMENT LE LOGICIEL INTACT AU LIEU D'ACHAT, POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT.

1. Licence: Acclaim Entertainment, Inc. vous accorde une licence pour l'utilisation du logiciel contenu dans cet emballage (ci après "logiciel") de sa part et de celle des propriétaires tiers (les "concédants") du copyright du matériel et des marques, pouvant être incorporés dans le logiciel, quel que soit le support sur lequel celui-ci est distribué. Vous possédez le support sur lequel a été enregistré le logiciel, mais ACCLAIM et ses concédants (portant le nom collectif d' "ACCLAIM") restent propriétaires du logiciel et de la documentation qui l'accompagne. Vous pouvez utiliser le logiciel sur un seul ordinateur et en faire une copie sur un support lisible par l'ordinateur à des fins de sauvegarde seulement. La mention du copyright d'ACCLAIM, ainsi que toute autre mention de propriété se trouvant sur le logiciel original doivent être reproduites sur cette copie.

2. Restrictions et rupture: Le logiciel comprend des éléments sous copyright, des secrets commerciaux et autres éléments de propriété. Afin de les protéger, à l'exclusion des cas où la législation le permet, il est interdit de: (a) décompiler, convertir en un langage de programmation ou en un format différent, démonter ou réduire le logiciel à une forme de lecture compréhensible par l'homme; (b) modifier, diffuser par réseau, louer, prêter, louer à bail, distribuer ou créer des œuvres dérivées du logiciel dans sa totalité ou en partie; ou (c) transmettre le logiciel par voie électronique d'un ordinateur à un autre ou par réseau. Cette licence peut être rompue à tout moment en détruisant le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction. La licence sera immédiatement rompue, et sans préavis de la part d'ACCLAIM si vous ne respectez pas les clauses de ce contrat. Suite à la rupture, le logiciel, la documentation qui l'accompagne ainsi que toute reproduction de celui-ci devront être détruits.

3. Limitations et exclusions des garanties:

(a) ACCLAIM garantit à l'acheteur initial que le support tangible sur lequel le logiciel a été enregistré est exempt de tout défaut de matériau et de fabrication dans des conditions normales d'utilisation, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, celle-ci devant être prouvée sur présentation du ticket de caisse. L'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM et votre recours exclusif consiste, à l'initiative d'ACCLAIM, à réparer ou remplacer le support ne respectant pas la garantie limitée d'ACCLAIM. Celui-ci sera retourné, port payé, à ACCLAIM, Factory Service Center, accompagné de la preuve d'achat. ACCLAIM ne sera en aucun cas tenu de remplacer les produits endommagés à la suite d'un accident, d'un emploi abusif ou non approprié. TOUTE GARANTIE DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER EST LIMITEE A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS A COMPTER DE LA DATE D'ACHAT.

(b) L'utilisateur final approuve expressément que l'utilisation du logiciel est sa responsabilité. Le logiciel et la documentation s'y rapportant sont fournis "tels quels" et sans garantie aucune. ACCLAIM EXCLUT EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE , EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER. ACCLAIM NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS DU LOGICIEL SONT DURABLES INDEFINIMMENT OU EXEMPTES DE DEFAUT, ET QUE CES DEFAUTS, LE RESULTAT DE L'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT EN CE QUI CONCERNE LEUR RECTITUDE, PRECISION, FIABILITE, ACTUALITE OU AUTRE SERONT RECTIFIES. AUCUNE COMMUNICATION ORALE OU ECRITE OU CONSEIL TRANSMIS PAR ACCLAIM NE PEUT FAIRE FIGURE DE GARANTIE OU D'AUCUNE MANIERE AUGMENTER L'ETENDUE DE CETTE GARANTIE. DANS LE CAS OU LE LOGICIEL VENAIT A ETRE DEFECTUEUX, L'UTILISATEUR FINAL (ET NON ACCLAIM) ASSUMERA LA TOTALITE DES FRAIS NECESSAIRES DECOULANT DES SERVICES DE REPARATION, RECTIFICATION ET AUTRE.

(c) ACCLAIM, SES DIRECTEURS, MEMBRES DU BUREAU, EMPLOYES OU AGENTS NE SERONT EN AUCUN CAS TENUS RESPONSABLES, Y COMPRIS DANS LE CAS DE NEGLIGENCE, POUR LES DOMMAGES INCIDENTS, INDIRECTS, PARTICULIERS OU SUBSEQUENTS (Y COMPRIS LES DOMMAGES RESULTANT DE LA PERTE DE PROFITS COMMERCIAUX, CESSATION D'ACTIVITE, PERTE D'INFORMATIONS COMMERCIALES, ET DOMMAGES SIMILAIRES) DECOULANTS DE L'UTILISATION, DE L'USAGE ABUSIF OU DE L'IMPOSSIBILITE D'UTILISATION DU LOGICIEL OU DE LA DOCUMENTATION S'Y RAPPORTANT, MEME SI ACCLAIM EST INFORME DE L'EVENTUALITE DE TELS DOMMAGES. En aucun cas, l'étendue de la responsabilité d'ACCLAIM face à tous les dommages, pertes et fondements (que ce soit dans le contrat, dans des actes délictuels (y compris de négligence) ou autre) ne peut excéder le montant du prix du logiciel.

(d) Certains états ne permettent pas l'exclusion ou la limitation des garanties implicites ou dommages; il est donc possible que les limitations ci-dessus ne s'appliquent pas à votre cas. Cette garantie vous donne des droits légaux spécifiques, et vous pouvez également jouir d'autres droits variant d'une juridiction à l'autre.

4. Renseignements/Assistance technique: toute demande d'informations concernant cet accord doit être adressée à:

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

Si vous souhaitez des renseignements d'ordre technique, consultez le supplément technique. Si votre logiciel nécessite des réparations après la date d'expiration de la période de garantie limitée de 90 jours, vous pouvez contacter le service consommateurs au numéro indiqué ci-dessous. Une estimation des frais de réparation et des instructions concernant le transport vous seront fournis.

ACCLAIM, Ligne dsirect/service consommateur : 36-15 ACCLAIM - 36 68 10 25 Vocal

Le vieux jeu

LOOK FOR

NFL QUARTERBACK CLUB 97

DOS
CD-ROM







Acclaim

DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd, Knightsbridge, London SW3 1JJ, England
DISTRIBUÉ PAR ACCLAIM ENTERTAINMENT S.A., 12/14 Rond Point des Champs Elysees, 75008 Paris, France
DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH, Fürstenfelder Strasse 9, D-80331 München , Deutschland.
DISTRIBUIDO POR ARCADIA SOFTWARE, S.A., Paseo de la Castellana, 52-6 Planta, 28046, Madrid, España
DISTRIBUTED BY: ROADSHOW ENTERTAINMENT, The Merlin Centre, 235 Pyrmont Street, Pyrmont, NSW 2009, Australia
DISTRIBUTED BY: SCANBOX DANMARK A/S, Hirsemarken 3, 3520 Farum, Denmark, Tel: 45 44996200