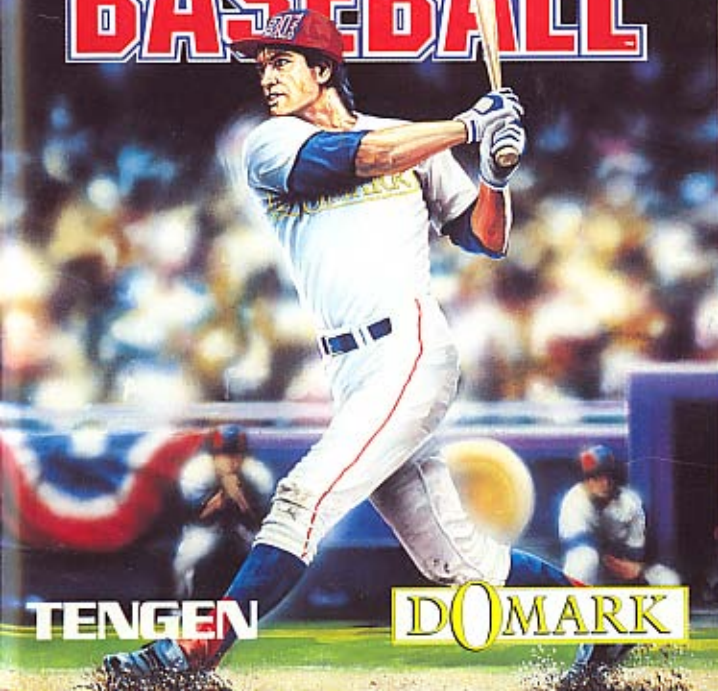


DEUTSCH/
FRANÇAIS

RBI TWO BASEBALL



TENGEN

DOMARK

★ EINIGE WICHTIGE INFORMATIONEN ÜBER DAS BASEBALL-SPIEL

Baseball wird auf einem Spielfeld ausgetragen, das aus zwei Teilen besteht, dem Innenfeld (*Infield*), einem auf der Spitze stehenden Quadrat (*Diamond*) und dem Außenfeld (*Outfield*). Auf den ersten Blick mag Baseball wie Schlagball aussehen, aber dies ist ein gewaltiger Irrtum! Der Ball kann Geschwindigkeiten bis zu 100 Meilen pro Stunde erreichen, doch bei 162 Spielen in der Saison kann der Werfer (*Pitcher*) solche Höchstleistungen nur erbringen, wenn er sich ausreichend ausruhen darf und oft genug als *Starter* ausgewechselt wird.

Die eigentliche Spielhandlung findet in dem Quadrat-Innenfeld statt. Die Male (*Bases*) sind an den Ecken dieses Quadrats in einem Abstand von 27,47 m platziert und werden als Schlagmal, Erstes, Zweites und Drittes Mal (*Home Base, First, Second and Third Base*) bezeichnet. Der Schlagmann (*Batter*) versucht, an den Mälen entlang zum Schlagmal zu laufen. Hört sich ein bißchen wie Schlagball an, oder ... ? Hat der Schlagmann genügend Zeit, das Schlagmal zu erreichen, so erhält seine Mannschaft einen Punkt, doch meist kann der Schlagmann nur ein oder zwei Male vorrücken. Beim besten Schlag geht der Ball weit in die Zuschauermenge und erzielt einen *Home Run*, wobei jeder Spieler, der ein Mal besetzt hat, das Schlagmal erreicht. Sind also erstes und drittes Mal besetzt und der Schlagmann bringt einen *Home Run*, so laufen alle Spieler zum Schlagmal, und die Mannschaft erhält drei Punkte, jeweils einen Punkt für einen beendeten Lauf (*Run*) für den Spieler auf dem ersten Mal, dem dritten Mal und natürlich den Schlagmann. Ein Ball wird als ungültig (*Foul*) erklärt, wenn er hinter den Foullinien (*Foul lines*) geschlagen wird, die vom Schlagmal aus zum dritten Mal bzw. ersten Mal gezogen sind.

All dies setzt natürlich voraus, daß Sie überhaupt einen Ball schlagen können, was nicht gerade die einfachste Sache der Welt ist, zumindest am Anfang. Wenn Sie den Ball verfehlen und er geht über das Schlagmal, so wird dies als *Strike* bezeichnet. Verwirrt? Kein Wunder.

★ BASEBALL-SZENARIOS

Ein kleiner Rundgang über das Spielfeld sollte die Regeln anschaulicher machen und Fragen klären helfen.

1. Der Werfer (*Pitcher*) steigt auf sein Wurfmal (*Pitcher's Mound*), das sich in der Mitte des Quadrats befindet, und wirft den Ball mit einer Geschwindigkeit von 90 Meilen pro Stunde direkt auf den Schlagmann zu, der ungefähr 18 m entfernt ist. Dabei muß der Ball die Schlagzone (*Strike Zone*) passieren, d.h. eine Fläche über dem Schlagmal zwischen der Achsel- und Kniehöhe des Schlagmanns. Der Schlagmann schwingt sein Schlagholz und verfehlt - *it's a Strike*!
2. Der Werfer macht sich erneut bereit und wirft, doch ist er nach seinem anfänglichen Erfolg etwas übermütig, und sein Ball verfehlt die Schlagzone. Der Schlagmann schwingt sein Schlagholz nicht in die Wurfbahn des Balls (würde er versuchen, den Ball zu treffen und ihn verfehlen, so würde dies als *Strike* gewertet werden), und der Schiedsrichter winkt - *it's a Ball*!
3. Der Werfer ist nun recht ungehalten und wirft einen schnellen, geraden Ball (*Fastball*) direkt auf das Schlagmal. Der Schlagmann schwingt sein Holz, trifft, und der Ball fliegt weit über das Feld, am Halbfeldspieler (*Short Stop*) vorbei und rollt beim linken Außenfeldspieler (*Outfielder*) aus. Der Schlagmann läßt sein Schlagholz fallen und rennt wie verrückt zum ersten Mal. Er erreicht es kurz bevor der erste Feldspieler (*First Baseman*) den Ball fängt - *Safe*.
4. Der Werfer erhält ein Signal von seinem Fänger (*Catcher*) und wirft einen eleganten Bogenwurf (*Curveball*). Der Schlagmann schwingt sein Holz und trifft den Ball, aber der geht hoch in die Luft - ein *Fly Ball*. Der Ball wird im Mittelfeld gefangen - der Schlagmann ist aus (*out*), aber der Läufer (*Runner*) auf dem ersten Mal ist schon auf dem Weg zum zweiten Mal. Nun muß er auf sein ursprüngliches Mal zurückrennen (*to tag base*), bevor er weiterrücken kann. Er dreht sich also um und rennt zurück.

5. Der dritte Schlagmann macht sich nun fertig, der Werfer ist bereit und wirft. Doch der Läufer auf dem zweiten Mal ist bereits losgelaufen. Der Ball geht an der Schlagzone vorbei, der Schlagmann läßt ihn vorbei, und bevor der Fänger den Ball erreicht, gelangt der Läufer auf das dritte Mal - *it's a Steal*!

Es gibt drei verschiedene Arten, auf denen die Feld- oder Fangmannschaft (*Fielding Side*) einen Schlagmann oder Läufer «aus» machen kann:

- (i) Indem der Ball so geworfen wird, daß der Schlagmann dreimal verfehlt, einen gültigen Ball zurückzuschlagen *drei strikes* (der Fänger muß diese Bälle fangen).
 - (ii) Indem der Ball, nachdem er vom Schlagmann zurückgeschlagen wurde, aufgefangen wird, bevor er den Boden erreicht.
 - (iii) Indem ein Feldspieler den Läufer mit dem Ball berührt, bevor dieser ein Mal erreichen kann.
- In all diesen Fällen ist die Schlagmannschaft «Aus».

★ EINIGE REKORDE UND INTERESSANTE ANEKDOTEN

- Der bisher schnellste Wurf wurde im Jahre 1974 von Nolan Ryan erzielt - 108 Meilen pro Stunde.
- Mehr als 100.000 Bälle werden in jeder Saison in beiden Ligen verwendet - jeder kostet ungefähr drei Dollar.
- Großbritannien gewann im Jahre 1938 die Amateur-Weltmeisterschaft.
- Die erste professionelle Mannschaft waren die Red Stockings in Cincinnati im Jahre 1869.
- Ronald Reagan arbeitete vor dem Zweiten Weltkrieg als ein Baseball-Ansager in Chicago.
- Babe Ruth erzielte im Jahre 1927 60 *Home Runs* in einer Saison und hält damit noch immer den Rekord.
- Baseball läßt sich höchst wahrscheinlich auf Schlagball zurückführen.

★ BASEBALL SPIELFELD



★ EINFÜHRUNG

«RBI Baseball» ist ein Simulationsspiel, bei dem die meisten Regeln und Strategien des wirklichen Spiels angewendet werden. Sie müssen werfen, schlagen, rennen und Spieler austauschen, um zu gewinnen.

Jeder Spieler in diesem Spiel hat seine Stärken und Schwächen, genau wie in der Realität. Für Schlagmänner sind z.B. Position, Zielgenauigkeit, Stärke, Sprintschnelligkeit und Ausdauer ausschlaggebend. Alle Spieler für «RBI Baseball» sind aus tatsächlichen Spielerstatistiken aus dem Jahre 1989 zusammengestellt. Ein Spieler, der eine große Anzahl an Malen »gestohlen« hat und eine hohe Durchschnitts-Treffsicherheit erreichte, wird im Spiel eine hohe Sprintschnelligkeit besitzen. Ebenso wird ein Spieler, der in der Realität eine große Anzahl an *Home Runs* erzielte, im Spiel eine gute Spielstärke besitzen. Mit wachsender Spielerfahrung werden Sie Ihre Lieblingsmannschaft und Spieler besser managen können.

Anmerkung: Aufgrund der Ablaufgeschwindigkeit des 8-Bit-Computers wird eine vereinfachte Simulation der tatsächlichen Spielerstatistiken verwendet.

★ SPIELSTART

Knopf #1: drücken:

1P: Spiel gegen den Computer

2P: Spiel gegen einen anderen Spieler

Watch: Computer gegen Computer (Demonstrationsspiel)

Options: Wahl der Optionen



Mannschaftswahl

Bewegen Sie den Cursor auf die von Ihnen gewünschte Mannschaft. Wenn Sie gegen den Computer spielen, wählt der Computer seine Mannschaft automatisch aus.



Wahl des ersten Werfers (Starting Pitcher)

Sie können pro Spiel bis zu fünf Werfer einsetzen - 1 Starter und 4 Reservespieler oder zwei Starter. Bringen Sie den Cursor auf den Spieler, den Sie aus der Spieleraufstellung entfernen wollen. Dessen Name erscheint nun oben auf dem Bildschirm unter dem Wort "Replace". Bringen Sie nun den Cursor auf den Spieler, den Sie aufnehmen möchten. Dessen Name erscheint nun rechts neben dem Spieler, der ausgetauscht wird. Knopf #1 drücken, um den Austausch vorzunehmen und Knopf #2, um den Vorgang abzubrechen.

Wahl der Aufstellung (Line-Up)

Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur.

Knopf #1 drücken, um die Aufstellung zu ändern.

Knopf #2 drücken, um die momentane Aufstellung zu wählen.

Auszeit-Optionen (Time Out)

Bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur.



Instant Replay: Das letzte Spiel wird noch einmal gezeigt. Diese Option steht für einige Spiele nicht zur Verfügung.

Play Ball: Knopf #1 drücken, um zum Spiel zurückzukehren.

Substitutions: Wechseln Sie Schlagmann/Läufer oder Werfer aus.

Scoreboard: Drücken Sie Knopf #1, um den Punktestand sehen zu können.



STEUERUNG DER ANGREIFENDEN MANNSCHAFT (Schlagmannschaft)

Der Schlagversuch:

Ändern Sie die Position des Schlagmanns im Schlagerfeld (Batter's Box) mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur.



Knopf #1: Der Schlagmann schwingt sein Schlagholz. Knopf gedrückt halten, um eine vollständige Schwingbewegung auszuführen. Um ein *Bunt* auszuführen, Knopf nur kurz drücken. Der Schlagmann läßt dann das Holz den Ball nur berühren und schlägt ihn nicht weit fort.

Läufe

Benutzen Sie Joystick oder Tastatur:

Hoch: Läufer verläßt/kehrt zum zweiten Mal zurück.

Runter: Läufer rennt auf das Schlagmal zu.

Links: Läufer verläßt/kehrt zum dritten Mal zurück.

Rechts: Läufer kehrt zum ersten Mal zurück.

Knopf #1: Wählen Sie den Läufer mit Joystick oder Tastatur und drücken Sie Knopf #1, um den Läufer auf das nächste Mal loslaufen zu lassen. Befindet sich der Läufer zwischen zwei Malen, so kann er zum ursprünglichen Mal zurücklaufen, indem dieses Mal mit der Tastatur oder dem Joystick gewählt und Knopf #1 gedrückt wird.

Anmerkung: Läufer starten, sobald der Ball zurückgeschlagen wird. Es liegt nun an Ihnen, ein Doppel- oder Dreifachspiel zu verhindern (dies geschieht, wenn zwei oder drei Spieler der Schlagmannschaft im selben Spiel »aus« gemacht werden). Nachdem die Spieler zum ursprünglichen Mal zurückgekehrt sind, können sie zum nächsten Mal vorrücken.

STEUERUNG DER VERTEIDIGENDEN MANNSCHAFT (Feld- oder Fangmannschaft)

Werfen:

Benutzen Sie die Tastatur oder den Joystick.

Hoch: Langsamer Ball (*Slowball*)

Runter: Schneller Ball (*Fastball*)

Links: Bogenwurf nach links (*Curveball*)

Rechts: Bogenwurf nach rechts (*Curveball*)

Ohne Richtungsangabe: Normale Wurfgeschwindigkeit.

Anmerkung: Der Werfer kann sich auf dem Wurfmal hin und her bewegen, bevor der Wurf ausgeführt wird.

Knopf #1: Ausführung des Wurfs.

Knopf #1 niedergedrückt halten. Nun mit Hilfe des Joysticks oder der Tastatur Hoch, Runter, Links oder Rechts wählen, um die Art des Wurfs zu bestimmen. Knopf #1 loslassen, um den Wurf auszuführen.

Knopf #2: Läufer »aus« machen.

Hiermit kann ein Läufer, der versucht, sich vor dem Wurf vom Mal davonzuschleichen, »aus« gemacht werden. Sie können das Mal, auf das der Werfer nun werfen darf, mit Hilfe der Tastatur oder des Joysticks bestimmen und dann Knopf #2 drücken.

Feldmannschaft



Benutzen Sie den Joystick oder die Tastatur.

Hoch: Feldspieler nach oben bewegen / Zweites Mal wählen.

Runter: Feldspieler nach unten bewegen / Schlagmal wählen.

Links: Feldspieler nach links bewegen / Drittes Mal wählen.

Rechts: Feldspieler nach rechts bewegen / Erstes Mal wählen.

Nachdem der Ball geschlagen wurde, können Sie dem Ball hinterherrennen, nach ihm hechten oder springen. Drücken Sie Knopf #1, wenn der Ball sich in der Nähe des Spielers befindet, und er wird nach dem Ball springen. Drücken Sie Rechts oder Links, um die Richtung des Sprungs zu bestimmen.

Knopf #1: Drücken Sie den Knopf, um den Ball zu werfen. Der Ball wird auf das Mal geworfen, das Sie mit dem Joystick oder der Tastatur gewählt haben. Ist kein Mal gewählt, so wird der Ball dem Werfer auf dem Wurfmal zugeworfen.

Fehler

Gelegentlich wird ein Feldspieler den Ball »bobbeln«, d.h. einen schlechten Wurf ausführen. Vermeiden Sie es, den Ball in Richtung auf ein Mal zu werfen, das der Feldspieler gerade verlassen hat.

DEMONSTRATIONSMODUS

In diesem Modus spielt der Computer gegen sich selbst. Hier können Sie durch Beobachtung Techniken etc. lernen.

Spielserien

Im Zwei-Spieler-Modus können Sie eine Serie, bestehend aus sieben Durchgängen, ausführen. Im Spiel gegen den Computer können Sie eine Serie aus sieben Durchgängen spielen, indem Sie eine Mannschaft aus der *National League* und eine aus der *American League* wählen oder Sie können gegen alle Mannschaften einer Liga spielen, indem Sie zwei Mannschaften aus der selben Liga wählen.

★ HINWEISE UND TIPS

Werfen:

Denken Sie daran, daß die Starter mehr Ausdauer haben müssen als die Reservespieler. Verfolgen Sie die Leistung Ihres Werfers, denn er kann schnell ermüden. Behalten Sie die Geschwindigkeitsanzeige wie auch den seitlichen Spielraum Ihres Werfers im Auge. *Fastballs* und *Sinkerballs* (der Ball taucht ab, kurz bevor er den Schlagmann erreicht) verlangen mehr Ausdauer als normale Würfe. Wenn Sie gegen den Computer spielen, insbesondere wenn ein sehr starker Schlagmann Ihnen gegenüber steht, sollten Sie versuchen, nicht über die Mitte des Mals zu werfen. Taktisch geschickt ist der Einsatz eines *Sinkerballs*, wenn der Schlagmann bereits zwei Bälle verfehlt hat (zwei *Strikes*).

Feldspieler:

Sie sollten Ihre Feldspieler bewegen, sobald der Ball geschlagen wird. Machen Sie sich mit den Ausgangspositionen aller Feldspieler vertraut, so daß Sie schnell reagieren können und nicht warten müssen, bis Sie die Feldspieler auch sehen können. Wenn der Ball hoch in die Luft steigt (*Pop Fly*), müssen Sie vorausberechnen können, wo der Ball landen wird und den am nächsten stehenden Spieler dorthin bewegen. Schauen Sie auf den Schatten, den der Ball wirft, und den Ton, der die Höhe des Balls angibt.

Wenn Sie den Ball zu den Spielern auf den Malen zurückwerfen, so ist es allgemein vorteilhafter, den Spieler »aus« zu machen, der dem Schlagmal am nächsten ist, und nicht den Schlagmann, der auf das erste Mal zu rennt, es sei denn, Sie haben schon zwei Aus - in diesem Falle sollten Sie den Spieler, der am weitesten von einem Mal entfernt ist, »aus« machen, da für diesen Lauf keine Punkte vergeben werden, wenn der dritte Aus ist und damit den Durchlauf beendet.

Schlagen:

Stehen Sie nicht stocksteif im Schlägerfeld herum. Versuchen Sie, den Werfer raten zu lassen, wo Sie sich beim Wurf befinden werden.

Lernen Sie, Male zu »stehlen« - lassen Sie Ihre Läufer losrennen, sobald der Ball geworfen wurde. Doch rennen Sie nicht zu früh los, sonst sind Sie »aus«.

Denken Sie daran, ein aufgefangener Ball bedeutet, daß alle Läufer zum ursprünglichen Mal zurück müssen, bevor sie weiterrennen dürfen.

Eine vielverwendete Taktik ist der *Bunt*. Hierbei schlägt der Schlagmann den Ball nicht so weit wie möglich ins Feld, sondern berührt den Ball nur mit dem Holz.

Allgemein:

Wenn Sie einen Feldspieler durch einen Spieler in einer anderen Position ersetzen, kann dies zu Fehlern führen.

Im Zwei-Spieler-Modus sollten Sie nie mit Ihrem Gegenspieler über den letzten Wurf reden. Ihre Reaktion kann ihm nämlich beim nächsten Wurf hilfreich sein.

Wenn Sie den Ball werfen, so wählen Sie die gewünschte Richtung mit dem Joystick oder der Tastatur und drücken Sie dann den Knopf #1. Dabei muß der Joystickhebel oder die entsprechende Taste gedrückt bleiben, bis der Knopf betätigt ist.

★ STEUERUNG

IBM Vorgabeeinstellung

Spieler #1

F1 = Time Out

F3 = Zugang zu den Optionen

Links = Linker Pfeil

Rechts = Rechter Pfeil

Hoch = Pfeiltaste Hoch

Runter = Pfeiltaste Runters

Knopf #1 = Enter-Taste

Knopf #2 = Rücktaste/Backspace

C64:

Spieler #1

Run/Stop-Taste = Time Out

C-Taste = Bunt

Joystick-Anschluß #2

Knopf #1 = Feuerknopf

Knopf #2 = Linke Shift-Taste

ST/Amiga

Spieler #1

F1 = Time Out

F3 = Zugang zu den Optionen

Joystick-Anschluß #2

Knopf #1 = Feuerknopf

Knopf #2 = Linke Shift-Taste

Spieler #2

F2 = Time Out

F4 = Zugang zu den Optionen

Links = A

Rechts = D

Hoch = W

Runter = X

Knopf #1 = S

Knopf #2 = Leertaste

Spieler #2

Run/Stop-Taste = Time Out

C-Taste = Bunt

Joystick-Anschluß #1

Knopf #1 = Feuerknopf

Knopf #2 = Rechte Shift-Taste

Spieler #2

F2 = Time Out

F4 = Zugang zu den Optionen

Joystick-Anschluß #1

Knopf #1 = Feuerknopf

Knopf #2 = Rechte Shift-Taste

★ RBI SPECTRUM-UND AMSTRAD-VERSION

LADEN

Spectrum

Diskette : Diskette eingeben und ENTER auf dem Boot-Menü drücken.

Kassette : LOAD** eintippen und ENTER drücken.

Amstrad

Diskette : Diskette eingeben, RUN"DISC" eintippen und ENTER drücken.

Kassette : CONTROL-Taste gedrückt halten und ENTER drücken. (Ist ein Laufwerk angeschlossen, zuerst ITAPE eintippen.)

STEUERUNG

Für die Tastatur folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm oder benutzen Sie den Joystick.

MANNSCHAFTSWAHL

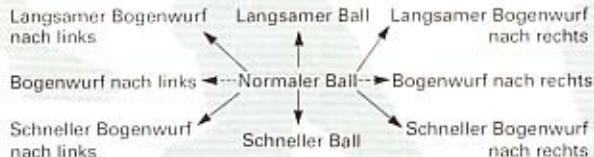
Wählen Sie die Version für einen oder zwei Spieler und dann Mannschaften aus der *American League* oder der *National League*. Daraufhin müssen der erste Werfer und die Reihenfolge der Schlagmänner bestimmt werden.

BILDSCHIRM FÜR WERFER UND SCHLAGMANN

Werfen

Drücken Sie Feuer, um zu werfen, und LINKS und RECHTS, um den Werfer in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Nachdem Feuer gedrückt wurde, braucht der Werfer einige Momente zur Vorbereitung für den eigentlichen Wurf. In diesem Zeitraum wählen Sie mit dem Joystick oder der Tastatur den Wurf, den Sie ausführen wollen.



Wenn Sie einen Werfer austauschen möchten, so drücken Sie CAPS SHIFT C und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm (F0 auf dem Amstrad).

Wenn Sie eine Spielpause einlegen möchten, drücken Sie CAPS SHIFT P; durch Drücken einer beliebigen Taste kehren Sie zum Spiel zurück (F1 auf dem Amstrad).

Wenn Sie das Spiel beenden möchten, drücken Sie CAPS SHIFT Q (F2 auf dem Amstrad).

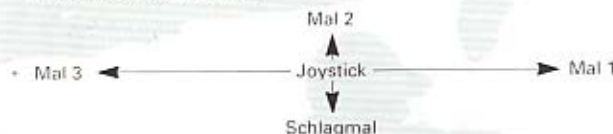
Schlagen

Die Richtungspfeile bewegen den Schlagmann. Je niedriger Sie sind, wenn Sie den Ball treffen, desto größer ist Ihr Schwung; doch ist auch die Gefahr, den Ball zu verfehlen größer.

SCHIRM FÜR DIE FANGMANNSCHAFT

Beim Feldspiel sollten Sie den Feldscanner (unten links auf dem Schirm) im Auge behalten, um den Feldspieler, der dem Ball am nächsten ist, sehen zu können. Mit dem Joystick können Sie alle Feldspieler bewegen, bis es Ihnen gelingt, den Ball aus der Luft aufzufangen oder aufzuheben.

Drücken Sie Feuer, um den Ball zu werfen. Dies sollte schnell von der Richtungsangabe, d.h. dem Mal, dem Sie den Ball zuwerfen möchten, gefolgt werden.



Läufer

Wenn Sie gerade den Ball zurückgeschlagen haben, so laufen alle Ihre Läufer automatisch auf das nächste Mal zu. Sie werden jedoch stoppen, wenn der Ball für einen erfolgreichen Lauf zu nahe ist.

Wenn Sie trotzdem möchten, daß die Läufer weiterlaufen, so drücken Sie FEUER und dann LINKS, RECHTS oder HOCH, je nachdem, auf welches Mal der Läufer zurennen soll.

★ DIE MANNSCHAFT:

RBI Baseball wurde ursprünglich von Tengen für PC und C64 geschrieben und für Spectrum, Amstrad, ST und Amiga von Kremlin umgesetzt.

Andy Taylor: Wurde am 23. Februar 1968 in Preston, Lancashire, einem erstaunten Elternpaar geboren. Die Eltern zogen nach Evesham um, wohin Andy ihnen folgte und bis zu seinem Abitur blieb. In diesen (für die Eltern) schweren Zeiten schrieb Andy mehrere Spiele auf dem ZX81 (als Strafe) und überraschte alle Freunde und Verwandte, als die Spiele tatsächlich veröffentlicht wurden. Nun gab es kein Zurück mehr für ihn; er spezialisierte sich auf das Programmieren für den Spectrum und später für den Amstrad CPC. Unter seinen Hits befinden sich Judge Dredd, Technocano und St. Dragon. Zur Zeit arbeitet Andy intensiv an einem Super Space Invader für das Sega Master-System, was ihm einige Schwierigkeiten bereitet, da das Sega-Gerät keine Tastatur besitzt.

Paul Margrave: Wurde im Jahre 1965 in Nottingham geboren, aber leider nicht in einer Kohlenzeche, was er heute sehr bedauert. Eigentlich wollte er Studien im Bereich Leistungsfutter für Fortgeschrittene Tauben betreiben, doch ließ er sich überreden, etwas mit einem kürzeren Namen zu studieren, nämlich Elektrotechnik an der Fachhochschule Trent. Nach seinem Abschluß erkannte Paul die Verdienstmöglichkeiten in Computerspielen, als C&VG eine seiner Listen für den Amstrad veröffentlichte und ihm dafür 10 englische Pfund zahlte. Paul stieg in seinen turbogetriebenen C5 und fuhr auf der Autobahn M1 stracks nach London, um an Titeln wie Bobsleigh (C64), F16 Combat Pilot (ST, PC), Licence to Kill, Cyberball und The Spy Who Loved Me zu arbeiten. Seine Hobbies bestehen aus Biertrinken und Lederunterwäsche.

Tony West: Er macht eine Hälfte eines Zwillingspaars aus und versucht oft, ohne Erfolg, seine Herkunft zu verleugnen: Er wurde im Jahre 1967 in Bagdad als Sohn von Herrn und Frau Hussein-West geboren (meist läßt er den ersten Teil seines Nachnamens aus). Nach der Ausweisung aus dem Irak kehrte die Familie nach England zurück, wo die beiden Zwillinge an der Fachhochschule Plymouth abgesetzt wurden. Tony entschloß sich bald, eine Karriere in Computergrafiken auf dem VIC-20 zu versuchen, doch erkannte er schnell seinen Fehler (der Verkäufer war fest überzeugt, daß der VIC 16 Millionen Farben und 8 Megabyte RAM besitzt - und das alles nur für 599 Marker). Tony wechselte zum C64 über und arbeitete an Titeln wie Shao-Lin's Road und R.I.S.K., bevor er mit Paul ein Team bildete. Eigenen Angaben zufolge sieht Tony unglaublich toll aus, und zwar noch besser als sein eineiiger Zwilling Bruder.

★ RBI BASEBALL: Die Spieler

Der Schlagmann (Batter)

Der Schlagmann steht in seinem Schlagfeld hinter dem Schlagmal. Er schlägt den Ball, den ihm der Werfer zuwirft, mit dem Schlagholz zurück. Die Schlagmänner treten in der vom Team-Manager festgelegten Reihenfolge an.



Der Werfer (Pitcher)

Der Werfer ist ein Verteidigungsspieler, der dem Schlagmann den Ball zuwirft. Er muß immer mit einem Fuß auf dem Wurfmal sein, einer Gummiplatte, die 61 x 15 cm mißt. Werfer können Bälle mit einer Geschwindigkeit von bis zu 100 Meilen pro Stunde werfen. Das Werfen ist eine anstrengende Sache, daher müssen Werfer oft ausgewechselt werden.



Der Außenfeldspieler (Outfielder)

Er ist der letzte Retter bei einem weiten Treffer. Oft kann ein Außenfeldspieler durch einen Sprung verhindern, daß der Ball über das Spielfeld hinaus geht und eventuell einen *Home Run* erzielt.



Der Fänger (Catcher)

Die Aufgaben des Fängers umfassen mehr als nur die Bälle, die am Schlagmann vorbeigehen, zu fangen. Er führt die Feldmannschaft an und gibt dem Werfer Tips für den Wurf. Es wird auch erwartet, daß Fänger ein umfassendes Erinnerungsvermögen haben, was die bereits absolvierten Spiele der gegnerischen Mannschaft in dieser Saison angeht.



Der Baseman

Die aufregendsten Aktionen finden in der Nähe der Male statt, wenn der Baseman versucht, den Ball zu fangen, meist wenn gerade ein Läufer gerannt, geschlittert oder gesprungen kommt. Zusätzlich muß der *Baseman* ein ausgezeichnete Taktiker sein, indem er oft den Ball zum nächsten Mal, das ein Läufer gerade ansteuert, wirft.



Der Schiedsrichter (Umpire)

Im Baseball gibt es meist vier Schiedsrichter, einen für jedes Mal. Manchmal werden zwei weitere Schiedsrichter bereitgestellt, um auf die Foullinien zu achten. Schiedsrichter lassen Einsprüche zu, doch kann es für einen Spieler zu einem vorzeitigen Spielende kommen, wenn er sich mit dem Schiedsrichter anlegt.



★ SPIELER STATISTIKEN

★ SPIELER STATISTIKEN

(CA) CALIFORNIA

BATTERS	PLAYER	AB	R	H	HR	AVG	ERA	FULL NAME
Wichman	L	273	13	0	0	0	0	Wichman
White	L	235	12	17	0	0	0	White
Joyce	L	252	16	0	0	0	0	Joyce
Davis	L	271	22	0	0	0	0	Davis
Payne	L	269	9	7	1	1	1	Payne
Schmidt	H	238	17	5	0	0	0	Schmidt
Hawell	H	228	4	8	1	1	1	Hawell
Dowling	H	263	14	5	0	0	0	Dowling
Armas	H	257	11	5	0	0	0	Armas
Anderson	H	229	0	6	1	1	1	Anderson
Hartman	H	212	1	6	1	1	1	Hartman
Buchhe	H	210	3	5	0	0	0	Buchhe
Schmidt	H	203	6	5	0	0	0	Schmidt

PITCHERS

PLAYER	AB	R	ERA	FULL NAME
Byham	L	271	0	Byham
Fisher	L	257	0	Fisher
McGinnis	H	231	0	McGinnis
Witt	H	454	0	Witt
Abel	H	332	0	Abel
McClure	L	155	0	McClure
Martin	R	220	0	Martin
Fisher	R	324	0	Fisher
Hobby	R	344	0	Hobby
Petty	R	547	0	Petty

(BA) BALTIMORE

BATTERS	PLAYER	AB	R	H	HR	AVG	ERA	FULL NAME
Brady	R	277	11	13	0	0	0	Brady
Morgan	R	278	6	6	1	1	1	Morgan
Chapman	R	257	21	5	0	0	0	Chapman
Johnson	L	235	26	5	0	0	0	Johnson
Osaka	L	235	7	7	0	0	0	Osaka
Morgan	R	258	12	6	1	1	1	Morgan
Dewaux	R	256	8	12	0	0	0	Dewaux
Worthing	R	247	15	5	1	1	1	Worthing
Shedds	L	243	7	5	0	0	0	Shedds
Fisher	R	249	2	13	0	0	0	Fisher
McClure	R	241	1	6	0	0	0	McClure
Brady	R	239	2	5	1	1	1	Brady
Taylor	R	209	4	6	1	1	1	Taylor
Anderson	L	207	4	11	0	0	0	Anderson

PITCHERS

PLAYER	AB	R	ERA	FULL NAME
Bohler	L	343	0	Bohler
Morgan	R	314	0	Morgan
Schmidt	R	269	0	Schmidt
Hammach	R	462	0	Hammach
Olsen	R	165	0	Olsen
Williamson	R	231	0	Williamson
Holton	R	402	0	Holton
Baugh	R	531	0	Baugh
Hobby	R	252	0	Hobby
Thurmond	L	350	0	Thurmond

(AT) ATLANTA

BATTERS	PLAYER	AB	R	H	HR	AVG	ERA	FULL NAME
McDowell	L	334	7	10	0	0	0	McDowell
Tracy	R	257	8	6	0	0	0	Tracy
Morgan	R	229	20	6	0	0	0	Morgan
Thomas	R	213	13	12	0	0	0	Thomas
Blaker	R	270	12	6	1	1	1	Blaker
Perry	L	252	4	9	1	1	1	Perry
Davis	R	169	4	4	0	0	0	Davis
Benn	R	265	2	6	0	0	0	Benn
James	L	259	1	5	0	0	0	James
Griggs	L	243	6	6	0	0	0	Griggs
Eggs	R	207	11	5	1	1	1	Eggs
Russell	R	182	2	5	1	1	1	Russell
Galt	R	177	9	3	1	1	1	Galt

PITCHERS

PLAYER	AB	R	ERA	FULL NAME
Galt	L	356	0	Galt
Shoof	R	294	0	Shoof
Liquid	R	397	0	Liquid
P. Smith	R	475	0	P. Smith
Echelon	R	435	0	Echelon
Clay	H	315	0	Clay
Benn	H	334	0	Benn
Amner	H	246	0	Amner
Stanton	H	150	0	Stanton
Adler	H	267	0	Adler

(CH) CHICAGO (NATIONAL)

BATTERS	PLAYER	AB	R	H	HR	AVG	ERA	FULL NAME
Walters	R	283	5	12	0	0	0	Walters
Gaze	L	314	13	0	1	1	1	Gaze
Dawson	H	282	21	7	0	0	0	Dawson
Sandberg	H	290	30	10	1	1	1	Sandberg
Dunbar	L	324	9	6	0	0	0	Dunbar
Sauer	R	276	9	11	1	1	1	Sauer
Beyl	S	257	5	1	0	0	0	Beyl
Ramos	R	253	1	6	0	0	0	Ramos
McClendon	R	256	12	6	0	0	0	McClendon
Weider	S	257	3	10	1	1	1	Weider
Wilkinson	L	244	1	7	1	1	1	Wilkinson
Wyne	L	243	7	7	0	0	0	Wyne
Lia	R	235	7	6	1	1	1	Lia

PITCHERS

PLAYER	AB	R	ERA	FULL NAME
McClendon	R	296	0	McClendon
Beyl	R	314	0	Beyl
Griffin	R	366	0	Griffin
Sandberg	R	394	0	Sandberg
Walters	L	420	0	Walters
Kilgus	L	439	0	Kilgus
Lancaster	L	136	0	Lancaster
Williams	L	276	0	Williams
Paco	R	377	0	Paco
Armstrong	R	399	0	Armstrong

★ SPIELER STATISTIKEN

(BO) BOSTON

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SRP	PDS	FULL NAME
Burg	R	303	12	12	0	Burg
Boggs	L	330	3	6	1	Boggs
Exter	R	265	20	6	0	Exter
Fulky	R	277	30	5	0	Estay
Greenwell	L	306	14	0	0	Greenwell
Reed	R	268	3	6	1	Reed
Harp	R	300	5	5	1	Harp
Corrino	R	274	4	4	0	Corrino
Alpert	R	257	5	6	1	Alpert
Rea	R	256	1	6	0	Rea
Adair	R	274	8	6	0	Adair
Kashe	R	223	2	6	0	Kashe
Gedman	L	272	4	6	0	Gedman

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Chenow	R	3.13	Chenow
Bosman	R	4.00	Bosman
Dutton	R	3.98	Dutton
Smith	R	4.66	Smith
Sanley	R	3.87	Sanley
Lump	R	4.88	Lump
Murphy	L	2.32	Murphy
Harris	R	2.37	Harris
Pace	R	4.35	Pace

(CH) CHICAGO (AMERICAN)

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SRP	PDS	FULL NAME
Gallen	R	253	1	14	1	Gallen
Majors	R	330	5	5	1	Majors
Fisk	R	293	13	5	0	Fisk
Callahan	R	256	18	7	0	Callahan
Johnson	L	330	0	15	0	Johnson
Gallego	R	265	1	6	0	Gallego
Lyons	L	264	2	8	1	Lyons
Flower	L	253	3	6	1	Flower
Williams	R	274	3	6	1	Williams
McKinnis	R	294	4	7	0	McKinnis
Seale	R	257	4	7	0	Seale
Scott	L	250	5	7	0	Scott
Prison	L	280	11	6	0	Prison
Waller	L	210	5	5	1	Waller

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Reed	R	5.01	Reed
King	R	3.39	King
Hickard	L	3.21	Hickard
McDon	R	4.46	McDon
Palmer	R	4.32	Palmer
Hughes	R	4.18	Hughes
Long	R	3.90	Long
Pill	R	3.31	Pill
Trapp	R	3.76	Trapp
Reynolds	R	4.94	Reynolds

★ SPIELER STATISTIKEN

(MT) MONTREAL

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SRP	PDS	FULL NAME
Paries	R	286	9	16	0	Paries
Malach	R	277	13	6	1	Malach
Brooks	R	298	14	7	0	Brooks
Galanga	R	257	23	9	1	Galanga
O'Meara	L	274	3	12	0	O'Meara
Schwen	R	250	5	5	0	Schwen
Owen	S	233	6	6	1	Owen
Foley	L	229	7	5	1	Foley
W. Johnson	S	272	2	6	1	W. Johnson
Garcia	R	271	3	6	1	Garcia
Hudler	R	245	6	13	1	Hudler
Foght	R	238	7	6	0	Foght
Abate	L	221	1	5	0	Abate
Norton	S	217	0	16	0	Norton

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
DeMarz	R	3.18	DeMarz
B. Smith	R	2.44	B. Smith
Gross	R	4.38	Gross
Perez	R	3.31	Perez
Larson	R	2.94	Larson
Baker	R	2.55	Baker
Heath	L	5.77	Heath
Fry	R	5.48	Fry
McGinn	R	4.68	McGinn
2 Smith	R	3.49	2 Smith

(CI) CINCINNATI

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SRP	PDS	FULL NAME
Larkin	R	347	4	9	1	Larkin
Dwell	L	276	15	12	0	Dwell
Bereng	S	245	17	6	0	Bereng
Dues	R	281	34	13	0	Dues
Ronnes	R	263	7	9	0	Ronnes
Griffy	R	263	6	6	0	Griffy
Sabo	R	263	6	6	0	Sabo
Oster	S	246	1	4	1	Oster
Winnigan	L	251	3	4	0	Winnigan
Duncan	S	243	3	4	1	Duncan
Quinn	S	244	12	5	0	Quinn
Collins	S	226	0	7	0	Collins
Heed	L	223	1	5	0	Heed
Vogelbein	R	272	3	6	0	Vogelbein

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Browning	R	3.39	Browning
Maher	R	3.83	Maher
Leary	R	3.52	Leary
Rip	R	2.84	Rip
Duhle	R	2.80	Duhle
Dalton	L	2.50	Dalton
Jacobs	L	3.60	Jacobs
Foxe	L	3.12	Foxe
Scudder	R	4.49	Scudder
Banks	R	3.75	Banks

★ SPIELER STATISTIKEN

(CL) CLEVELAND

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AGE	HT	SPD	POS	FULL NAME
Browne	Browne	S	229	5'	3	1	Browne
Jacobs	Jacobs	R	272	13'	6	1	Jacobs
Snyder	Snyder	R	215	16'	7	0	Snyder
Cyler	Cyler	R	241	35'	9	0	Cyler
OBrien	OBrien	L	255	12'	6	1	OBrien
Ferrin	Ferrin	R	234	0	6	1	Ferrin
Clark	Clark	L	237	3	6	1	Clark
Alston	Alston	R	232	3	6	0	Alston
James	James	R	306	4	6	0	James
Kornick	Kornick	R	237	3	6	0	Kornick
Garnett	Garnett	R	230	1	5	0	Garnett
Belle	Belle	R	225	7	6	1	Belle
McDowell	McDowell	L	222	3	11	0	McDowell
Agayo	Agayo	R	175	1	5	1	Agayo

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Sandell	L	3.37	Sandell
Candoli	R	3.10	Candoli
Black	L	3.35	Black
Farril	R	3.63	Farril
D Jones	R	2.34	D Jones
Yell	R	5.00	Yell
Bales	L	4.25	Bales
Drizin	LS	2.68	Drizin
Din	R	3.75	Din
Abraham	R	4.15	Abraham

(KC) KANSAS CITY

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AGE	HT	SPD	POS	FULL NAME
Edmiston	Edmiston	L	243	3	11	0	Edmiston
Blair	Blair	L	262	12	4	0	Blair
Barfield	Barfield	R	264	12	5	0	Barfield
Jackson	Jackson	R	276	12	13	0	Jackson
Stowell	Stowell	S	201	7	8	1	Stowell
Seizer	Seizer	R	201	4	10	1	Seizer
Boyle	Boyle	R	274	1	9	0	Boyle
Whee	Whee	R	256	2	9	1	Whee
Talbot	Talbot	R	259	2	6	0	Talbot
Wilson	Wilson	S	253	1	12	0	Wilson
Whelan	Whelan	R	230	2	5	1	Whelan
McLellan	McLellan	R	223	2	5	1	McLellan
Busker	Busker	L	216	1	6	1	Busker
Thurmon	Thurmon	R	195	0	14	0	Thurmon

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Subargny	R	2.76	Subargny
Gubala	R	3.04	Gubala
Aguero	R	3.50	Aguero
Lubinski	L	5.14	Lubinski
Gordon	R	3.64	Gordon
Montgomery	R	1.37	Montgomery
Loach	R	4.35	Loach
Cooking	R	2.83	Cooking
Luckien	R	3.42	Luckien
Fair	R	4.12	Fair

(NY) NEW YORK (NATIONAL)

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AGE	HT	SPD	POS	FULL NAME
McGinnis	McGinnis	R	272	22	11	0	McGinnis
Jeffers	Jeffers	S	259	12	12	1	Jeffers
Snyder	Snyder	L	225	29	9	0	Snyder
Johnson	Johnson	S	267	35	5	1	Johnson
Samuel	Samuel	R	235	11	16	0	Samuel
Mogstad	Mogstad	L	296	4	5	1	Mogstad
Lyons	Lyons	R	237	1	4	1	Lyons
Cannon	Cannon	R	231	11	6	0	Cannon
Sasser	Sasser	L	291	1	5	0	Sasser
Teddi	Teddi	L	256	2	5	1	Teddi
Appenzell	Appenzell	R	233	4	4	1	Appenzell
Miller	Miller	R	220	1	7	1	Miller
Waller	Waller	S	205	3	7	0	Waller

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Fennell	L	2.83	Fennell
Cone	R	3.52	Cone
During	R	3.50	During
Otto	L	3.47	Otto
Gosson	R	2.89	Gosson
Went	L	2.35	Went
Aschberg	R	2.54	Aschberg
Madlman	R	3.08	Madlman
Imms	R	3.16	Imms
Adair	R	3.04	Adair

(HO) HOUSTON

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AGE	HT	SPD	POS	FULL NAME
Watt	Watt	L	271	0	8	0	Watt
Biggs	Biggs	R	257	13	11	0	Biggs
Wilson	Wilson	R	266	11	5	0	Wilson
Dave	Dave	R	300	34	0	1	Dave
Cannell	Cannell	R	255	30	0	1	Cannell
Norris	Norris	R	246	0	5	0	Norris
Young	Young	R	233	0	15	0	Young
Brann	Brann	R	219	8	12	1	Brann
Bell	Bell	S	300	5	9	0	Bell
Freese	Freese	R	276	2	5	0	Freese
Spinnan	Spinnan	R	276	0	6	0	Spinnan
Willing	Willing	L	233	0	10	1	Willing
Penning	Penning	L	223	0	6	1	Penning
Gross	Gross	R	200	2	6	1	Gross

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Scott	R	3.10	Scott
DePue	L	2.31	DePue
Portugal	R	2.73	Portugal
Culley	R	5.08	Culley
Dare	R	2.36	Dare
Anderson	R	1.54	Anderson
Agudo	L	2.91	Agudo
Scobee	R	4.47	Scobee
Smith	R	2.64	Smith
Farrish	R	5.30	Farrish

★ SPIELER STATISTIKEN

(DT) DETROIT

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
	Peltz	S	257	1	16	0	Peltz
	Boylan	L	268	7	5	1	Boylan
	Hath	R	263	10	7	1	Hath
	Whitaker	L	251	28	7	1	Whitaker
	Went	R	253	9	6	0	Went
	Turnell	R	243	5	5	1	Turnell
	James	R	243	3	5	1	James
	Lynn	L	241	11	5	0	Lynn
	Levon	R	237	7	6	0	Levon
	Tuckes	L	250	9	4	1	Tuckes
	Schu	R	214	7	5	1	Schu
	Savage	R	214	1	7	0	Savage
	K Williams	R	206	6	9	0	K Williams
	Bramley	S	196	1	9	1	Bramley

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Tanaka	L	3.58	Tanaka
Morris	R	4.86	Morris
Alouisi	R	4.44	Alouisi
Robinson	R	4.73	Robinson
Henneman	R	3.70	Henneman
Gibson	L	4.64	Gibson
Williams	RS	3.64	Williams
Nantz	R	5.17	Nantz
Hernandez	L	5.14	Hernandez
Harris	R	5.00	Harris

(MH) MINNESOTA

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
	DeGroot	R	256	6	13	0	DeGroot
	Puckett	R	313	9	9	0	Puckett
	Gardner	R	251	19	6	1	Gardner
	Hick	L	272	25	5	1	Hick
	Harper	R	315	8	5	1	Harper
	Gagne	R	272	9	9	1	Gagne
	Larkin	S	247	6	7	1	Larkin
	Blash	L	243	14	7	0	Blash
	Baker	S	255	0	6	1	Baker
	Morgan	S	253	0	9	1	Morgan
	Muske	S	281	1	9	0	Muske
	Costlo	R	257	4	6	0	Costlo
	Saunders	S	231	1	5	1	Saunders
	Lachner	R	222	5	6	1	Lachner

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Anderson	L	3.60	Anderson
Smith	R	3.92	Smith
Vada	L	3.79	Vada
Aspin	R	3.21	Aspin
Barnes	R	3.48	Barnes
Bourque	R	4.07	Bourque
Baker	L	5.21	Baker
Dyer	R	4.82	Dyer
Wayne	L	3.30	Wayne
Gonzalez	R	4.56	Gonzalez

★ SPIELER STATISTIKEN

(PH) PHILADELPHIA

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
	Dyck	L	237	7	14	0	Dyck
	Herr	S	287	2	9	1	Herr
	Thon	R	271	15	7	1	Thon
	Kula	L	255	26	13	0	Kula
	Jordan	R	243	12	6	1	Jordan
	Coyles	R	247	6	6	1	Coyles
	Barton	L	201	8	6	1	Barton
	Reilly	R	264	6	6	1	Reilly
	Lake	R	252	4	5	1	Lake
	Jett	S	243	4	6	1	Jett
	Ford	L	218	1	7	0	Ford
	Murphy	R	218	9	5	1	Murphy
	Donner	R	171	1	6	0	Donner

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Howell	R	3.44	Howell
Cook	R	3.72	Cook
Buhr	R	4.44	Buhr
Mulholland	R	4.92	Mulholland
Pined	R	2.86	Pined
McDowell	RS	1.96	McDowell
Harris	R	3.58	Harris
Flowers	R	3.59	Flowers
McWilliams	R	4.10	McWilliams
Carran	L	5.24	Carran

(LA) LOS ANGELES

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
	Randolph	R	282	2	7	1	Randolph
	Gonzalez	R	263	3	8	0	Gonzalez
	Marshall	S	247	20	7	1	Marshall
	Murray	R	247	12	4	1	Murray
	Scorsca	L	240	10	5	1	Scorsca
	Giffin	L	247	0	9	1	Giffin
	Harris	R	236	3	9	0	Harris
	Mutcher	R	296	2	6	1	Mutcher
	Sutts	L	291	4	6	1	Sutts
	Anderson	R	220	1	6	1	Anderson
	Gibson	L	213	9	9	0	Gibson
	Shelby	S	183	1	10	0	Shelby
	Dempsey	R	179	4	5	1	Dempsey

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME
Belcher	R	2.82	Belcher
Higgin	R	3.31	Higgin
Vernon	L	3.43	Vernon
Morgan	R	2.53	Morgan
Marinez	R	3.19	Marinez
Howell	R	1.58	Howell
Pera	R	2.13	Pera
Westland	R	3.77	Westland
Savage	L	3.53	Savage
Craws	R	3.21	Craws

★ SPIELER STATISTIKEN

(NW) MILWAUKEE

(OK) OAKLAND

BATTERS							
PLAYER ABBR	W/L	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Mayer	R	315	11	13	I	Mayer	
Garnier	L	274	0	12	I	Garnier	
Boggs	R	247	15	10	O	Boggs	
Yount	R	318	21	11	O	Yount	
Bruck	L	355	12	5	I	Bruck	
Spencer	L	355	4	9	O	Spencer	
Smith	R	348	5	9	C	Smith	
Stewart	L	347	5	8	I	Stewart	
Deer	R	310	26	6	O	Deer	
Felber	S	241	3	12	O	Felber	
Ortiz	R	234	4	5	C	Ortiz	
Farfara	R	232	3	6	O	Farfara	
Barnes	R	209	0	6	I	Barnes	
Pellico	R	194	0	6	I	Pellico	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	W/L	ERA	FULL NAME				
Bodo	R	2.95	Bodo				
August	R	5.31	August				
Holmes	R	3.48	Holmes				
Reuss	R	5.11	Reuss				
Carr	R	2.83	Carr				
Krueger	R	3.35	Krueger				
Nawara	R	3.12	Nawara				
Plesac	L	2.35	Plesac				
Frasca	R	3.54	Frasca				
Krueger	R	3.64	Krueger				

BATTERS							
PLAYER ABBR	W/L	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
R Hansen	R	274	12	20	O	R Hansen	
Lindorf	R	336	2	15	I	Lindorf	
Carasco	R	259	17	7	O	Carasco	
McGinn	R	231	33	5	I	McGinn	
Stenrich	R	273	7	4	C	Stenrich	
Parker	L	264	22	3	O	Parker	
Phillips	S	262	4	6	I	Phillips	
Gallego	R	252	3	7	I	Gallego	
D.Hansen	R	250	15	7	O	D.Hansen	
Javier	S	248	1	9	O	Javier	
Phillips	L	242	7	5	I	Phillips	
Wells	S	233	3	8	I	Wells	
Bransp	R	232	1	9	I	Bransp	
Haseley	L	228	5	6	C	Haseley	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	W/L	ERA	FULL NAME				
Stewart	R	3.32	Stewart				
Moore	R	2.61	Moore				
Davis	R	4.36	Davis				
Welch	R	3.00	Welch				
Burns	R	2.94	Burns				
Exelby	R	1.56	Exelby				
C.Young	L	3.73	C.Young				
Holmes	R	1.36	Holmes				
Holmes	L	2.35	Holmes				
Coro	R	1.88	Coro				

★ SPIELER STATISTIKEN

(P) PITTSBURGH

(SD) SAN DIEGO

BATTERS							
PLAYER ABBR.	W/L	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Reynolds	S	270	6	12	O	Reynolds	
Bel	R	253	2	6	I	Bel	
Bonds	L	248	19	14	O	Bonds	
Berila	S	281	24	8	I	Berila	
Van Slyke	L	237	9	10	O	Van Slyke	
Lied	R	233	2	10	I	Lied	
Krueger	R	231	4	12	I	Krueger	
Ortiz	R	217	1	4	C	Ortiz	
Lindor	L	215	2	4	C	Lindor	
Hanus	R	256	6	13	O	Hanus	
Carlton	L	247	2	4	I	Carlton	
Carlton	S	219	0	10	O	Carlton	
Dunne	S	209	3	5	I	Dunne	
King	R	195	5	6	I	King	
PITCHERS							
PLAYER ABBR.	W/L	ERA	FULL NAME				
Drozak	R	2.80	Drozak				
Smiley	L	2.81	Smiley				
Wilk	L	4.41	Wilk				
Russell	R	4.58	Rushton				
Holmes	R	3.05	Holmes				
Kane	R	3.86	Kane				
Kipper	L	2.88	Kipper				
Lindor	R	1.67	Lindor				
Bel	R	2.27	Bel				
Reed	R	5.60	Reed				

BATTERS							
PLAYER ABBR	W/L	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Gwyn	L	336	4	16	O	Gwyn	
Roberts	S	301	3	12	I	Roberts	
Santiago	R	236	16	9	C	Santiago	
J.Cook	R	242	26	7	I	J.Cook	
R.Austin	S	265	7	16	I	R.Austin	
Templeton	S	265	6	5	I	Templeton	
James	L	243	13	6	O	James	
Rodriguez	R	221	6	4	O	Rodriguez	
Flannery	L	231	0	6	I	Flannery	
Jackson	R	214	4	6	O	Jackson	
Palumbo	R	196	3	6	I	Palumbo	
Nelson	L	195	3	6	I	Nelson	
Payton	R	191	7	6	C	Payton	
Adair	R	178	2	6	O	Adair	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	W/L	ERA	FULL NAME				
Whitson	R	2.66	Whitson				
Hart	L	2.69	Hart				
Rasmussen	R	4.76	Rasmussen				
Temple	R	4.01	Temple				
Gard	R	3.33	Gard				
Harris	R	2.80	Harris				
M.Davis	L	1.20	M.Davis				
Stow	L	4.1	Stow				
Schultz	R	4.5	Schultz				
Benes	R	3.1	Benes				

★ SPIELER STATISTIKEN

(SE) SEATTLE

BATTERS

PLAYER ABBR.	NAME	AVG	HR	SPD	PTS	FULL NAME
Royce	R	300	0	13	1	Reynolds
Guffy	H	254	16	10	1	Guffy
Davis	L	325	21	5	1	Davis
Lorant	H	254	24	6	0	Lorant
Bjorne	H	275	9	6	0	Bjorne
Bridley	L	274	3	6	0	Bridley
Brady	L	266	13	4	0	Brady
Philly	H	256	10	7	0	Philly
Coles	R	252	10	7	0	Coles
Coste	R	264	2	9	0	Coste
Mariner	H	240	7	6	0	Mariner
Vale	H	237	2	6	0	Vale
Concove	R	235	3	5	0	Concove
Vaguel	R	220	1	5	0	Vaguel

PITCHERS

PLAYER ABBR.	NAME	ERA	FULL NAME
Barkhead	R	3.34	Barkhead
Hanson	R	3.16	Hanson
Holman	R	3.44	Holman
Johnson	R	4.40	Johnson
Swift	R	4.43	Swift
Reed	R	3.19	Reed
Jackson	R	3.17	Jackson
Powell	L	5.09	Powell
Sonder	R	2.81	Sonder
Irout	L	6.90	Irout

(SL) ST. LOUIS

BATTERS

PLAYER ABBR.	NAME	AVG	HR	SPD	PTS	FULL NAME
Thompson	L	260	4	13	0	Thompson
Guerini	H	311	17	4	1	Guerini
Avallan	L	264	13	8	1	Avallan
Borucki	H	239	20	6	0	Borucki
Quarado	S	291	1	6	1	Quarado
Smith	S	273	2	13	1	Smith
Pena	H	259	4	6	0	Pena
Coleman	S	254	2	19	0	Coleman
Walling	L	304	1	4	0	Walling
Jones	L	263	0	5	0	Jones
Morris	L	250	2	5	0	Morris
McFie	S	226	3	8	0	McFie
Pagnon	H	190	0	6	0	Pagnon
Lindeman	R	111	0	6	0	Lindeman

PITCHERS

PLAYER ABBR.	NAME	ERA	FULL NAME
Margare	L	2.91	Margare
Delton	H	3.05	Delton
Terry	H	3.57	Terry
Hill	H	3.68	Hill
Dipris	L	2.45	Dipris
Quarterm	HS	2.64	Quarterm
Davies	L	2.87	Davies
Cosbitt	H	3.30	Cosbitt
Carpent	H	3.18	Carpent
Worrell	H	2.96	Worrell

★ SPIELER STATISTIKEN

(SF) SAN FRANCISCO

BATTERS

PLAYER ABBR.	NAME	AVG	HR	SPD	PTS	FULL NAME
Evin	L	280	4	14	0	Evin
Thompson	L	241	13	9	1	Thompson
Cox	L	333	23	8	1	Cox
Marvell	R	291	47	6	0	Marvell
Williams	R	282	16	5	1	Williams
Riles	L	278	7	6	1	Riles
Kennedy	L	279	5	5	0	Kennedy
Macardo	R	217	9	6	0	Macardo
Oxwell	L	269	2	5	1	Oxwell
Reed	R	265	1	9	0	Reed
Litton	R	252	4	6	1	Litton
Usher	S	221	1	7	1	Usher
Mearing	R	210	0	6	0	Mearing
Shenkin	L	205	3	7	0	Shenkin

PITCHERS

PLAYER ABBR.	NAME	ERA	FULL NAME
Ruschel	R	2.94	Ruschel
Givels	R	2.26	Givels
Rossie	R	3.43	Rossie
Krieger	R	5.13	Krieger
Lopez	R	3.17	Lopez
Bartley	R	4.07	Bartley
Hammack	L	3.76	Hammack
Barnson	RS	2.87	Barnson
Dawdy	L	3.45	Dawdy
Lehars	LS	2.69	Lehars

(TO) TORONTO

BATTERS

PLAYER ABBR.	NAME	AVG	HR	SPD	PTS	FULL NAME
Loren	S	263	5	10	1	Loren
Gauder	H	250	13	9	1	Gauder
Bel	H	257	15	6	0	Bel
McGill	L	269	36	7	1	McGill
Ward	L	262	11	6	1	Ward
Felix	S	248	9	11	0	Felix
Frankie	S	257	11	12	1	Frankie
Massey	L	221	11	12	0	Massey
Wilson	H	298	2	9	0	Wilson
Lee	S	250	3	6	1	Lee
Barker	R	257	3	5	1	Barker
Mullins	L	238	3	5	1	Mullins
Lewis	H	229	0	10	0	Lewis
Berly	H	170	1	6	0	Berly

PITCHERS

PLAYER ABBR.	NAME	ERA	FULL NAME
Shed	R	3.35	Shed
Key	L	3.68	Key
Cuth	L	3.67	Cuth
Faragan	L	3.53	Faragan
Herke	H	1.92	Herke
Wells	L	2.42	Wells
Wills	S	3.65	Wills
Sandberg	H	3.88	Sandberg
Ward	H	3.77	Ward
Caslin	L	5.11	Caslin

★ SPIELER STATISTIKEN

(TX) TEXAS

(NA) NATIONAL ALL STARS

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
Esy	R	.257	3	15	O	Esy
Farco	R	.316	13	12	O	Farco
Baris	L	.309	16	4	O	Baris
Sera	S	.306	29	8	O	Sera
Incey	R	.236	21	7	O	Incey
Buchele	R	.235	16	5	O	Buchele
Parmet	L	.235	8	6	O	Parmet
Potul	L	.304	4	5	C	Potul
Mancos	L	.232	4	6	O	Mancos
Lesch	R	.222	1	6	O	Lesch
Kunel	R	.270	8	6	O	Kunel
Sanley	R	.286	1	6	O	Sanley
Sundberg	R	.197	2	6	O	Sundberg
Kieker	S	.152	5	6	C	Kieker

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FPA	FULL NAME
Ryan	R	3.20	Ryan	Ryan
Brown	R	3.35	Brown	Brown
Witt	R	5.14	Witt	Witt
Jeffcoat	R	3.58	Jeffcoat	Jeffcoat
Hough	R	4.35	Hough	Hough
Russell	R	1.96	Russell	Russell
Gardie	R	3.91	Gardie	Gardie
Rogers	R	2.83	Rogers	Rogers
Hall	L	3.70	Hall	Hall
Meike	R	3.26	Meike	Meike

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
Shin	R	.273	2	13	I	Shin
Gwyn	L	.335	4	16	O	Gwyn
Clark	L	.333	23	8	I	Clark
Mitchell	R	.251	47	6	O	Mitchell
E Davis	R	.231	34	12	O	E Davis
Johnson	S	.287	36	5	I	Johnson
Sandberg	R	.250	30	10	I	Sandberg
Samargo	R	.236	16	9	C	Samargo
Gueno	R	.311	17	4	I	Gueno
Benita	S	.281	34	8	I	Benita
G Davis	R	.259	34	6	I	G Davis
V Hayes	L	.259	26	13	O	V Hayes
Pela	R	.259	4	6	C	Pela
Dawson	R	.252	21	7	O	Dawson

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FPA	FULL NAME
Smith	R	2.94	Smith	Smith
Subitz	R	3.66	Subitz	Subitz
Reschke	R	2.94	Reschke	Reschke
Hestor	R	2.31	Hestor	Hestor
Williams	L	2.75	Williams	Williams
Franco	L	3.12	Franco	Franco
Howell	L	1.56	Howell	Howell
Latham	R	1.67	Latham	Latham
M Davis	L	1.65	M Davis	M Davis
Buck	R	2.55	Buck	Buck

★ SPIELER STATISTIKEN

(AM) AMERICAN ALL STARS

(NY) NEW YORK (AMERICAN)

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
Jackson	R	.266	32	13	O	Jackson
Boggs	R	.330	3	6	O	Boggs
Picotte	R	.330	0	6	O	Picotte
Sera	S	.306	20	8	O	Sera
Farco	R	.316	13	12	O	Farco
C Ripen	R	.257	21	5	I	C Ripen
McGave	R	.231	33	5	I	McGave
Scratch	R	.273	7	4	C	Scratch
Baris	L	.302	16	4	O	Baris
Sue	R	.315	5	16	I	Sue
Maroty	L	.303	23	6	I	Maroty
Terton	S	.258	26	6	O	Terton
Unyard	R	.254	24	6	O	Unyard
Geri	R	.251	19	8	I	Geri

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FPA	FULL NAME
Sanckel	L	3.37	Sanckel	Sanckel
Ryan	R	3.20	Ryan	Ryan
Friely	L	2.57	Friely	Friely
Gubica	R	3.04	Gubica	Gubica
Swast	R	3.32	Swast	Swast
Moore	R	2.61	Moore	Moore
Herrman	R	3.70	Herrman	Herrman
D Jones	R	2.34	D Jones	D Jones
Pesic	L	2.25	Pesic	Pesic
Russell	R	1.98	Russell	Russell

BATTERS

PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
Sue	R	.315	5	16	I	Sue
Kelly	R	.302	9	14	O	Kelly
Reider	R	.234	23	7	O	Reider
Maroty	L	.303	23	6	I	Maroty
Picotte	L	.300	3	12	O	Picotte
Esposito	R	.282	0	6	I	Esposito
Hall	R	.250	17	4	O	Hall
Saugh	R	.251	5	5	C	Saugh
Balcer	R	.237	17	5	I	Balcer
Wende	R	.340	2	6	I	Wende
Geri	R	.288	9	5	C	Geri
Roberts	R	.226	4	0	I	Roberts
Pyskus	L	.197	4	5	I	Pyskus
Tolson	R	.264	1	7	O	Tolson

PITCHERS

PLAYER ABBR	HAND	ERA	FPA	FULL NAME
Hawkins	R	4.80	Hawkins	Hawkins
Cary	R	3.26	Cary	Cary
Piner	R	3.68	Piner	Piner
Laport	L	5.62	Laport	Laport
Plunk	R	3.78	Plunk	Plunk
Guthman	L	2.45	Guthman	Guthman
Cabaret	R	4.25	Cabaret	Cabaret
Tenel	R	4.01	Tenel	Tenel
McClure	R	4.57	McClure	McClure
Righter	L	3.00	Righter	Righter

★ FAITS SE RAPPORTANT AU BASEBALL

Le Baseball se déroule sur un terrain divisé en deux parties: l'avant-champ (le Diamant) et l'arrière-champ. Le Baseball peut sembler similaire au **Rounders** (sorte de baseball britannique) mais les deux sont, en fait, complètement différents. Les lanceurs lancent les balles à des vitesses pouvant atteindre 160 km/h. Avec plus de 162 matchs par saison à leur actif, les lanceurs ont besoin de repos et de rotation constants quand ils font leurs débuts.

La plupart de l'action se déroule dans le diamant de l'avant-champ. Les buts situés à différents points du diamant sont séparés de 30 mètres l'un de l'autre et sont connus sous les noms de **Marbre (Home Base)**, **Premier But**, **Deuxième But** et **Troisième But**. Quand vous frappez, votre objectif consiste à passer par chacun des buts et à revenir au marbre. OK, d'accord, c'est un peu comme les rounders! Si vous êtes doué, vous pouvez terminer le circuit d'un seul coup, marquant ainsi un **point**; mais, en général, vous n'avancez que d'un ou deux buts à la fois. Le meilleur lancer est celui qui atterrit au-delà du mur, sur les spectateurs. Il s'appelle le **Home Run** (retour à la base de départ): chaque joueur occupant un but rentre automatiquement au marbre. Par exemple, si les premier et troisième buts sont occupés et que le lanceur obtient un **Home Run**, les joueurs rentrent au marbre et marquent 3 points (un point chacun plus un point pour le lanceur, bien sûr). Une balle est hors-jeu (Foul) si elle atterrit au-delà des lignes de jeu qui vont, l'une du marbre au périmètre en passant par le troisième but et l'autre, du marbre au périmètre en passant par le premier but.

Ceci suppose bien sûr que vous arriviez à toucher la balle, ce qui n'est pas facile, du moins au début. Que passe-t-il alors? Si vous ratez une balle et que celle-ci passe au dessus de la plaque, vous obtenez alors un **Strike**! Déroutant, n'est-ce pas?! Et ce n'est pas terminé!

★ SCÉNARIOS DE BASEBALL

Examinons brièvement une série de lancers pour essayer d'éclaircir les choses.

1. Le **Lanceur** se met sur le **Monticule** (situé au centre du diamant), s'élance, pivote et lance la balle à 140 km/h sur le **Batteur** qui se trouve à 15 mètres de là, dans la **Strike Zone** ou zone de touche (imaginez une case située au-dessus de la plaque, partant des genoux du batteur et allant jusqu'en haut de sa poitrine). Le batteur frappe la balle avec un swing et rate. Cela s'appelle un **Strike**!

2. Le lanceur recommence. Il lance, mais cette fois-ci, il est trop nonchalant et rate la **strike zone**; le frappeur n'essaie pas de frapper la balle (s'il le fait et qu'il rate la balle, c'est un **strike**). L'arbitre lève les bras en l'air. Cela s'appelle une **Ball** (balle)!

3. A présent, le lanceur est furieux et envoie une balle rapide directement vers la plaque. Le frappeur fait un swing, frappe la balle en pleine volée et l'envoie au-delà du voltigeur du **Champ Gauche**, vers le périmètre. Le frappeur lâche le bâton et s'élance en direction du premier but. Il y arrive in extremis, juste avant que le **Premier But** n'attrape la balle. **C'est bon!**

4. Le lanceur, au signal de son **Receveur**, lance une **Curveball** (balle en courbe). Le frappeur frappe la balle d'un swing et l'envoie en l'air (une **Fly Ball** ou balle en l'air). Celle-ci est rattrapée en plein vol, au centre du terrain. Le frappeur est éliminé mais le coureur qui avait déjà entamé sa course vers le deuxième but, se retourne, rejoint à toute vitesse le but qu'il vient de quitter (**Tag Base**) et y arrive juste à temps!

5. Le troisième frappeur se met en place et le lanceur se prépare et s'élance. Entre-temps, le coureur du deuxième but a quitté son but et a commencé à courir. La balle passe à côté, le batteur la laisse partir et, avant que le receveur ne l'attrape, le coureur rejoint le troisième but. C'est un **Steal** (point dérobé).

Le camp des receveurs peut donc éliminer un frappeur ou un coureur de trois manières:

1. En forçant le frappeur à rater la balle à trois reprises (le receveur doit attraper les 3 balles).

2. En attrapant la balle frappée par le frappeur avant qu'elle ne touche le sol.

3. En touchant un coureur avec une balle avant qu'il n'atteigne un but.

Chacune de ces trois fautes éliminera le camp du frappeur.

★ QUELQUES FAITS REMARQUABLES

- Le lancer le plus rapide est celui de Nolan Ryan - 108 miles/heure (environ 178 km/h), en 1974.
- Plus de 100.000 balles par saison sont utilisées par les deux ligues principales, au coût de \$3 par balle.
- La Grande-Bretagne a gagné le championnat du monde amateur en 1938!
- La première équipe professionnelle de base-ball est celle de Cincinnati Red Stockings créée en 1869.
- Ronald Reagan était speaker de base-ball à Chicago avant la deuxième guerre mondiale!
- Le record de home runs en une saison est détenu par Babe Ruth qui en a marqué 60 en 1927.
- Le baseball est *probablement* inspiré des rounders!

★ LE TERRAIN DE BASEBALL



★ INTRODUCTION

RBI Baseball simule le vrai baseball. La plupart du règlement et des stratégies du vrai jeu s'appliquent. Vous devez bien lancer, frapper, courir et remplacer les joueurs pour réussir.

Chaque joueur électronique a des points forts et des points faibles, basés sur les statistiques de la vie réelle. Pour le frappeur, ces statistiques concernent sa position, sa capacité de frappe, sa puissance, sa vitesse de course et son endurance. Tous les joueurs de RBI ont été modélés sur les statistiques des joueurs professionnels de 1989. Un joueur qui a réussi plusieurs **steals** et qui a atteint une bonne moyenne de frappe dans la vie réelle, sera très rapide dans le jeu électronique. De même, un joueur ayant marqué plusieurs **Home Runs** dans la vie réelle sera un joueur puissant dans le jeu. C'est par expérience que vous apprendrez comment diriger vos équipes et vos joueurs favoris.

Note: Vue la vitesse d'exécution des ordinateurs 8-bits, nous avons utilisé une simulation simplifiée des statistiques des joueurs réels.

★ COMMENT DEMARRER

Appuyez sur le BOUTON #1:

1P: Jeu contre l'ordinateur

2P: Jeu de compétition

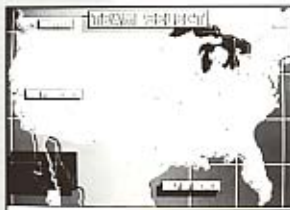
Watch: Ordinateur contre ordinateur (Mode Démonstration)

Options: Pour sélectionner les options.



Sélection de l'équipe

Déplacez le curseur pour sélectionner l'équipe de votre choix parmi les joueurs disponibles. Quand vous jouez contre l'ordinateur, celui-ci choisira son équipe automatiquement.



Sélection des lanceurs d'ouverture

Vous pouvez utiliser jusqu'à 5 lanceurs par partie, 1 lanceur d'ouverture et 4 remplaçants ou 2 lanceurs d'ouverture. Placez le curseur sur le joueur que vous voulez retirer de l'équipe. Son nom apparaît au haut de l'écran, au-dessous du mot "Replace". Placez ensuite le curseur sur le joueur que vous voulez introduire dans le jeu. Son nom est alors affiché à droite du joueur qu'il remplace. Appuyez sur le BOUTON #1 pour faire une substitution et sur le BOUTON #2 pour l'annuler.

Sélection de l'équipe d'ouverture

Déplacez le curseur à l'aide du joystick/clavier. Appuyez sur le BOUTON #1 pour changer les joueurs. Appuyez sur le BOUTON #2 pour accepter la composition de l'équipe actuelle.

OPTIONS TIME OUT (arrêt de jeu)

Déplacez le curseur à l'aide du joystick/clavier.



Instant Replay: Vous passez une répétition immédiate de la dernière action. Ceci ne s'applique pas à certaines actions.

Play Ball: Appuyez sur le BOUTON #1 pour retourner à la partie.

Substitutions: Sert à remplacer le Frappeur, le But ou le Lanceur.

Scoreboard: Appuyez sur le BOUTON #1 pour voir le score.



COMMANDES D'ATTAQUE

Pour le Frappeur

Changez la position du frappeur dans le rectangle du frappeur à l'aide du joystick/clavier.



Bouton #1: Le frappeur fait un swing avec le bâton. Maintenez ce bouton enfoncé pour obtenir un swing complet. Pour donner un "bunt" (petit coup), appuyez puis relâchez rapidement.

Course au but

Utilisez le joystick/clavier.

Haut: le coureur avance vers le / retourne au deuxième but.

Bas: le coureur avance vers le marbre.

Gauche: le coureur avance vers le / retourne au troisième but.

Droite: le coureur retourne au premier but.

Bouton #1: A l'aide du joystick/clavier, sélectionnez le but et appuyez sur le Bouton #1 pour faire avancer le coureur vers le but suivant. Quand le coureur se trouve entre les buts, vous pouvez lui faire rebrousser chemin en sélectionnant le but qu'il vient de quitter à l'aide du joystick/clavier et en appuyant sur le bouton #1.

Note: Les coureurs entament leur course dès que la balle est frappée. Dans le cas d'une balle aérienne, il appartient au joueur de renvoyer tous les coureurs afin d'éviter un jeu double ou triple (ce qui est le cas lorsque deux ou trois coureurs appartenant au camp du frappeur sont éliminés dans une partie). Après être retourné au but, vous pouvez essayer de rejoindre le but suivant.

COMMANDES DE DEFENSE

Lanceurs

Utilisez le joystick/clavier.

Haut: balle lente.

Bas: balle rapide.

Gauche: balle déviant à gauche.

Droite: balle déviant à droite.

Sans direction: lancer à vitesse normale.

Note: Le lanceur peut se déplacer sur les côtés du monticule avant de lancer la balle.

Bouton #1: Lancer la balle.

Appuyez sur le Bouton #1 et maintenez-le enfoncé puis, à l'aide du joystick/clavier, appuyez sur Haut, Bas, Gauche ou Droite pour sélectionner le type de lancer. Relâchez le Bouton #1 pour lancer.

Bouton #2: Eliminer un coureur.

Utilisez ce bouton pour éliminer un coureur qui essaie de sortir du but. Vous pouvez choisir le but visé par le lanceur en utilisant le joystick/clavier et en appuyant sur le Bouton #2.

Voltigeurs



Utilisez le joystick/clavier

Haut: Déplacer le voltigeur vers le haut / Sélectionner le deuxième but.

Bas: Déplacer le voltigeur vers le bas / Sélectionner le marbre.

Gauche: Déplacer le voltigeur vers la gauche / Sélectionner le troisième but.

Droite: Déplacer le voltigeur vers la droite / Sélectionner le premier but.

Après que la balle ait été frappée, vous pouvez courir ou plonger et sauter sur la balle. Appuyez sur le Bouton #1 quand la balle est proche de vous, ce qui vous fera sauter ou plonger selon que la balle soit en l'air ou au sol. Appuyez sur Gauche ou Droite pour contrôler la direction du plongeon.

Bouton #1: Appuyez sur ce bouton pour lancer la balle. Celle-ci est lancée vers le but que vous sélectionnez avec le joystick/clavier.

Si vous ne sélectionnez pas de but, la balle est alors lancée vers le lanceur se trouvant sur le monticule.

Erreurs:

De temps à autre, un voltigeur lancera la balle d'une manière maladroite. Eviter de lancer la balle à un but après qu'un voltigeur ait quitté sa position.

MODE DEMO

En mode démo, l'ordinateur joue contre lui-même, ce qui peut vous aider à apprendre les techniques, etc...

JEU DE SERIES

En mode deux joueurs, vous jouez une série de sept parties. En mode un joueur, vous pouvez jouer une série de sept parties en choisissant une équipe de la ligue nationale et une autre de la ligue américaine. Vous pouvez également jouer contre toutes les équipes de la ligue en choisissant deux équipes de la même ligue.

★ CONSEILS ET TUYAUX

Aux lanceurs

N'oubliez pas que les premiers lanceurs ont plus d'endurance que leurs remplaçants. N'oubliez pas aussi que vos lanceurs se fatiguent. Surveillez le MPH (vitesse mile/heure) et la distance de déplacement latéral d'un lanceur. Les balles lentes et les balles en profondeur sont plus fatigantes que les lancers normaux. Quand vous lancez à l'ordinateur, surtout quand un puissant frappeur est en action, essayez de ne pas lancer la balle vers le centre de la plaque. Si vous avez déjà réussi deux strikes contre le frappeur, il est souvent avantageux d'utiliser les coups en profondeur.

Aux voltigeurs

Vous devez commencer à déplacer vos voltigeurs dès que la balle a été frappée. Familiarisez-vous avec les points de départ de tous vos voltigeurs de manière à pouvoir réagir rapidement au lieu d'attendre de les voir. Dans le cas d'une balle en l'air, vous devez être capable de prédire l'endroit où atterrira cette balle et de déplacer le joueur le plus proche à cet endroit. Vous pouvez ajuster le mouvement du joueur en tenant compte de l'ombre de la balle et du ton qui indique la hauteur de la balle.

Quand vous jetez la balle aux buts, il est généralement conseillé de choisir le coureur le plus proche du marbre et non pas le frappeur qui essaie d'atteindre le premier but, à moins que deux des coureurs aient déjà été éliminés. Dans ce cas, vous devez faire sortir celui qui se trouve le plus loin d'un but puisque tous les **homes runs** marqués durant cette action ne compteront pas si vous sortez le troisième coureur et mettez fin au tour de batte.

Au frappeur

Ne restez pas immobile dans le rectangle du frappeur. Essayez de tromper le lanceur quant à votre position exacte juste avant qu'il ne lance la balle.

Apprenez à "voler" des buts. Faites courir vos joueurs dès que la balle est lancée. Cependant, prenez soin de ne pas être éliminé en partant trop tôt.

N'oubliez pas que si une balle est attrapée, chaque coureur doit retourner au but précédent avant de pouvoir continuer.

Une des tactiques souvent utilisées est celle du "bunt" qui consiste, pour le frappeur, à laisser la balle toucher son bâton sans essayer de l'envoyer le plus loin possible.

En général:

Si vous remplacez le voltigeur avec un joueur qui, habituellement, n'occupe pas cette position, vous augmentez le risque d'erreurs.

En mode deux joueurs, ne parlez jamais à votre adversaire du dernier lancer. Cela pourrait l'aider lors de son prochain lancer.

Quand vous lancez la balle, choisissez la direction avec le joystick/clavier et, tout en maintenant cette direction, appuyez sur le Bouton #1.

★ COMMANDES

Commandes par défaut IBM

Joueur #1

F1 = Arrêt de jeu
F3 = Aller aux options

Gauche = Flèche gauche
Droite = Flèche droite
Haut = Flèche vers le haut
Bas = Flèche vers le bas

Button #1 = Enter
Button #2 = Backspace

C64:

Joueur #1

Touche Run/Stop =
Arrêt de jeu
C = Touche = Bunt

Joystick Port #2

Button #1 = Bouton Feu
Button #2 = Shift de gauche

ST/Amiga

Joueur #1

F1 = Arrêt de jeu
F3 = Aller aux options

Joystick Port #2

Bouton #1 = Bouton Feu
Bouton #2 = Shift de gauche

Joueur #2

F2 = Arrêt de jeu
F4 = Aller aux options

Gauche = A
Droite = D
Haut = W
Bas = X

Button #1 = S
Button #2 = Bar d'espacement

Joueur #2

Touche Run/Stop =
Arrêt de jeu
C = Touche = Bunt

Joystick Port #1

Button #1 = Bouton Feu
Button #2 = Shift de droite

Joueur #2

F2 = Arrêt de jeu
F4 = Aller aux options

Joystick Port #1

Bouton #1 = Bouton Feu
Bouton #2 = Shift de droite

★ RBI VERSION SPECTRUM/AMSTRAD

CHARGEMENT

Spectrum

Disque : Introduisez la disquette, appuyez sur Enter au menu booté.

Cassette : Tapez LOAD"" et appuyez sur Enter.

Amstrad

Disque : Introduisez la disquette, tapez RUN*DISK et appuyez sur Enter.

Cassette : Maintenez la touche CONTROL enfoncée et appuyez sur ENTER
(Si vous avez une unité de disquettes, tapez d'abord ITAPE).

COMMANDES

Suivez les instructions de l'écran pour le clavier ou utilisez le joystick.

SELECTION DES EQUIPES

Sélectionnez la version UN ou DEUX joueurs puis les équipes de la ligue américaine ou de la ligue nationale. Choisissez ensuite le lanceur d'ouverture et l'ordre de jeu des frappeurs.

ECRAN DES FRAPPEURS

Lanceurs

Appuyez sur Feu pour lancer, sur Gauche ou Droite pour déplacer le lanceur vers la gauche ou vers la droite.

Après que vous ayez appuyé sur feu, le lanceur met quelques instants à "se préparer" avant de lancer. Pendant cette préparation, appuyez sur le joystick/clavier pour sélectionner le type de lancer que vous voulez.



Si vous voulez remplacer un lanceur, appuyez sur "CAPS SHIFT C" et suivez les prompts (FO sur Amstrad).

Si vous voulez mettre le jeu en pause, appuyez sur "CAPS SHIFT P". Appuyez sur ne touche quelconque pour reprendre le jeu (F1 sur Amstrad.)

Frappeurs

GAUCHE, DROITE, HAUT & BAS déplacent le frappeur. Plus vous vous baissez pour frapper la balle, plus votre swing sera puissant et plus vous avez de chances de rater votre coup!

ECRAN DU TERRAIN

Si vous êtes sur le terrain, observez le scanner des voltigeurs (situé en bas et à gauche de l'écran) pour voir le voltigeur le plus proche de la balle. Vous envoyez vos voltigeurs attraper ou ramasser la balle avec les touches GAUCHE, DROITE, HAUT & BAS.

Appuyez sur FEU pour lancer la balle puis choisissez rapidement la direction du but vers lequel vous voulez la lancer à l'aide du joystick/clavier.



Coueurs

Juste après que vous avez frappé une balle, vos coueurs s'élanceront automatiquement vers le but suivant. Cependant, ils s'arrêteront s'ils estiment qu'ils ne peuvent pas atteindre le prochain but en toute sécurité.

Si vous voulez qu'ils continuent quand même à courir, appuyez sur FEU puis sur GAUCHE, DROITE ou HAUT, selon le cas.

★ L'EQUIPE:

RBI a été écrit par Tengen, d'abord pour PC et C64 puis converti pour Spectrum, Amstrad, ST et Amiga par le Kremlin.

Andy Taylor: Né le 23 Février 1968 à Preston, dans le Lancashire. Ses parents paniquèrent et s'enfuirent à Evesham mais Andy les rattrapa et ne les lâcha plus jusqu'au Baccalauréat. Durant ces années pénibles (pour ses parents!), Andy écrivit plusieurs jeux sur le ZX81. A la surprise générale, ces jeux furent publiés. De là, Andy se tourna vers la programmation sur Spectrum et, plus tard, Amstrad CPC. Andy compte, à son actif, plusieurs succès dont Judge Dredd (son frère), Technocano et St Dragon. Il est, en ce moment-même, en train de suer sur "Super Space Invaders" avec Sega Master System, une tâche qui n'est pas de tout repos vu que la console Sega ne possède pas de clavier!

Paul Margrave: Né à Nottingham en 1965 mais pas dans une mine de charbon, ce qu'il regrette amèrement. Au début, il voulait faire des études poussées dans l'art de plier les casquettes mais il fut persuadé de choisir un diplôme avec un titre plus long - Licence d'Engineering Electrique et Electronique, à l'Institut Universitaire de Technologie de Trent. Après avoir obtenu sa licence, Paul se rendit compte que les jeux pour ordinateurs offraient des possibilités financières importantes: C&VG publia une liste de ses jeux pour Atari et lui offrit la somme de £10! Il décida alors de s'exiler à Londres où il travailla sur des jeux tels que Bobsleigh (C64), F16 Combat Pilot (ST, PC), Licence to Kill, Cyberball et The Spy Who Loved Me. Ses passe-temps favoris sont la Guinness (eau bénite irlandaise) et les femmes en dessous de cuir.

Tony West: Les origines de Tony, qui a un frère jumeau, sont un secret qu'il essaie de garder avec jalousie: Il est né à Bagdad en 1967, à M et Mme S. Hussein-West, bien qu'il tende à n'utiliser que la deuxième partie de son nom. Déportée d'Irak après un incident avec un chameau, la famille revint en Angleterre. A Plymouth, les frères jumeaux furent largués dans un Institut Polytechnique. Tony réussit à s'enfuir de là et décida de faire carrière dans l'infographie, sur le VIC-20. Trompé par le revendeur qui lui avait affirmé que le VIC avait 16 millions de couleurs et huit megs de RAM, le tout pour la somme de £199, il se recycla dans le C64 et travailla sur des titres aussi variés que Shao-Lin's Road et R.I.S.K. avant de faire équipe avec Paul. Tony reconnaît lui-même qu'il est beau garçon, encore plus beau que son frère jumeau identique.

★ RBI BASEBALL: Les Joueurs

Le frappeur

Son tour commence quand il se place dans le rectangle du frappeur, derrière le marbre. Il reçoit la balle que lui lance le lanceur. Les frappeurs jouent dans l'ordre qui leur est indiqué par le manager de l'équipe.



Le lanceur

Il est le joueur défensif qui lance la balle au frappeur. Quand il lance la balle, il doit garder un pied constamment sur la plaque du lanceur qui est un morceau de caoutchouc blanchi de 60 cm de longueur et 15 cm de largeur. Les lanceurs peuvent lancer la balle à une vitesse de 160km/h mais ils se fatiguent vite et doivent être remplacés.



Le voltigeur de l'arrière-champ

Il est votre dernière ligne de défense pour les balles longues. S'il est bon en l'air, ce voltigeur peut souvent sauver la situation en attrapant une balle haute, l'empêchant de sortir du terrain et évitant ainsi un home run pour l'équipe adverse.



Le receveur

Sa tâche ne consiste pas uniquement à attraper les balles ratées par le frappeur. Il est le meneur de l'équipe et, de sa position derrière la plaque, il donne des conseils au lanceur. Les receveurs sont une source de renseignements sur la forme précédente de l'opposition.



Le but

La plupart de l'action se déroule autour des buts où les joueurs essaient d'attraper la balle, en général juste au moment où les coureurs sautent, plongent ou glissent dans leurs bases. De plus, le but doit être un excellent tacticien, lançant souvent la balle au prochain but qu'un coureur essaie d'atteindre.



L'arbitre

Il y a, en général, quatre arbitres, un arbitre pour chaque but. Parfois, deux arbitres supplémentaires surveillent les lignes de jeu. Les arbitres sont assez tolérants mais n'admettent pas que l'on conteste longuement leurs décisions!



★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(CA) CALIFORNIA

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Washington	L	.273	13	9	0	Washington
	White	R	.245	12	17	0	White
	Joyner	L	.232	16	6	1	Joyner
	Davis	R	.271	22	6	0	Davis
	Ray	R	.269	5	7	1	Ray
	Parish	R	.238	17	5	1	Parish
	Schiff	R	.228	4	8	1	Schiff
	Howell	L	.228	20	6	1	Howell
	Dawson	R	.263	14	5	0	Dawson
	Arms	R	.257	11	5	0	Arms
	Anderson	R	.220	0	6	1	Anderson
	Holman	R	.212	1	6	1	Holman
	Bondie	R	.210	3	5	0	Bondie
	Schroeder	R	.203	6	5	1	Schroeder

PITCHERS

PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
Byeant	R	2.73	Byeant
Friday	R	2.57	Friday
McCall	R	2.93	McCall
Witt	R	4.54	Witt
Atkins	R	3.92	Atkins
McClain	L	1.65	McClain
Martin	R	2.20	Martin
Fisher	R	3.24	Fisher
Hovey	R	3.44	Hovey
Perry	R	5.47	Perry

(BA) BALTIMORE

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Bradley	R	.277	11	13	0	Bradley
	Montford	R	.278	6	6	1	Montford
	C. Phipps	R	.257	21	5	1	C. Phipps
	Tetter	S	.258	25	6	1	Tetter
	Orsick	L	.265	7	7	0	Orsick
	McLain	R	.268	12	8	1	McLain
	Doverna	R	.266	8	12	0	Doverna
	Worthing	R	.247	15	5	1	Worthing
	Shaw	L	.243	7	5	0	Shaw
	Friday	R	.243	2	13	0	Friday
	McLain	R	.241	1	6	0	McLain
	B. Phipps	R	.239	2	5	1	B. Phipps
	Tabor	L	.209	4	6	1	Tabor
	Anderson	L	.207	4	11	0	Anderson

PITCHERS

PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
Ballard	L	3.43	Ballard
Milick	R	3.74	Milick
Schmidt	R	5.69	Schmidt
Hansch	R	4.52	Hansch
Dixon	R	1.69	Dixon
Williamson	R	2.93	Williamson
Holton	R	4.02	Holton
Baugh	R	5.31	Baugh
Hickey	R	3.80	Hickey
Thompson	L	3.91	Thompson

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(AT) ATLANTA

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	McDowell	L	.304	7	10	0	McDowell
	Tracy	R	.277	8	6	1	Tracy
	Murphy	R	.228	20	6	0	Murphy
	L. Smith	R	.315	21	12	0	L. Smith
	Thomas	R	.213	13	6	1	Thomas
	Bauer	R	.270	12	6	1	Bauer
	Perry	L	.252	4	9	1	Perry
	Davis	R	.163	4	4	0	Davis
	Benn	R	.265	2	6	0	Benn
	James	L	.253	1	5	0	James
	Gregg	L	.243	6	6	0	Gregg
	Evans	R	.287	11	5	1	Evans
	Russell	R	.182	2	5	1	Russell
	Gart	R	.177	0	6	1	Gart

PITCHERS

PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
Givens	L	3.68	Givens
Smith	R	2.94	Smith
Liquet	R	3.97	Liquet
P. Smith	R	4.75	P. Smith
Echtern	R	4.35	Echtern
Clay	R	3.15	Clay
Boyer	R	3.94	Boyer
Alvarez	R	2.86	Alvarez
Sutton	R	1.50	Sutton
Adler	R	2.67	Adler

(CH) CHICAGO (NATIONAL)

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Watson	R	.280	5	12	0	Watson
	Grace	L	.314	13	9	1	Grace
	Dawson	R	.252	21	7	0	Dawson
	Sandberg	R	.290	30	10	1	Sandberg
	D. Smith	L	.324	9	8	0	D. Smith
	Darmon	R	.278	9	11	1	Darmon
	Solow	R	.282	9	5	1	Solow
	Bayless	S	.257	5	4	0	Bayless
	Rene	R	.263	1	6	0	Rene
	McClain	R	.285	12	6	0	McClain
	Wesley	S	.257	3	10	1	Wesley
	Wyne	S	.244	1	7	1	Wyne
	Law	L	.243	7	7	0	Law
	Law	R	.235	7	6	1	Law

PITCHERS

PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
Mathis	R	2.95	Mathis
Belicki	R	3.14	Belicki
Soldati	R	3.66	Soldati
Sanderson	R	3.94	Sanderson
Wilson	L	4.20	Wilson
Krupp	L	4.39	Krupp
Lundgren	R	1.36	Lundgren
Williams	L	2.75	Williams
Poo	R	3.77	Poo
Armstrong	R	3.59	Armstrong

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(BO) BOSTON

BATTERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Batas	R	300	12	12	0	Evas	
Boggs	L	330	3	6	1	Epps	
Felix	R	265	20	6	0	Evers	
Espey	R	277	30	5	1	Fusky	
Greenwell	L	308	14	9	0	Greenwell	
Reed	R	268	3	6	1	Reed	
Hess	R	300	5	5	1	Hop	
Ortine	R	243	4	4	0	Connie	
Romine	R	274	1	5	0	Romine	
Rivera	R	257	5	6	1	Rivera	
Bundy	R	256	1	6	1	Barr	
Roz	R	234	3	6	0	Roz	
Kalher	R	225	2	6	0	Kalher	
Gedman	L	212	4	6	0	Gedman	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME				
Clemens	R	3.13	Clemens				
Bodicker	R	4.00	Bodicker				
Dapion	R	3.99	Dapion				
Smithson	R	4.55	Smithson				
Smith	R	3.57	Smith				
Stanley	R	4.88	Stanley				
Largo	R	2.32	Largo				
Murphy	L	2.74	Murphy				
Harris	R	2.57	Harris				
Pize	R	4.35	Pize				

(CH) CHICAGO (AMERICAN)

BATTERS	PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
Gallen	R	253	1	14	1		Gallen
Martinez	R	300	5	6	1		Martinez
Fisk	R	293	13	5	0		Fisk
Johnson	R	286	14	7	0		Johnson
Johnson	L	300	0	10	0		Johnson
Gallagher	R	256	1	6	0		Gallagher
Lynn	L	264	2	8	1		Lynn
Fletcher	R	274	3	6	1		Fletcher
Williams	R	253	1	6	1		Williams
Waller	R	264	3	5	0		Waller
Sosa	R	257	4	7	0		Sosa
Fox	L	252	5	7	0		Fox
Posada	L	248	11	6	0		Posada
Frasca	L	230	5	5	1		Frasca
PITCHERS	PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME			
Perez	R	5.01	Perez				
King	R	3.29	King				
Holstad	L	3.21	Holstad				
Dobson	R	4.80	Dobson				
Paterson	R	4.52	Paterson				
Holman	R	4.72	Holman				
Long	R	3.92	Long				
Pall	R	3.31	Pall				
Trueman	R	3.70	Trueman				
Harmon	R	4.04	Harmon				

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(MT) MONTREAL

BATTERS								PITCHERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME					
Fairies	R	286	9	16	0	Fairies	DeMartini	R	3.93	DeMartini					
Wallach	R	277	13	6	1	Wallach	B-Smith	R	2.84	B-Smith					
Brock	R	268	14	7	0	Brock	Gross	R	4.38	Gross					
Gabunga	R	257	23	9	1	Gabunga	Perez	R	3.31	Perez					
D'Marco	L	274	3	12	0	D'Marco	Langston	R	2.18	Langston					
Schroeder	R	250	5	5	0	Schroeder	Bale	R	2.55	Bale					
Dew	S	233	6	6	1	Dew	Hesseth	L	5.77	Hesseth					
Felix	L	229	7	5	1	Felix	Fry	R	5.48	Fry					
W. Johnson	S	272	2	6	1	W. Johnson	McGowan	R	4.68	McGowan					
Gesla	R	271	3	6	1	Gesla	Z-Smith	R	3.45	Z-Smith					
Hudler	R	245	6	12	1	Hudler									
F. Lipid	R	230	7	0	0	F. Lipid									
Alvise	L	221	1	5	0	Alvise									
Nant	S	217	0	10	0	Nant									

(CI) CINCINNATI

BATTERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Larkin	R	342	4	9	1	Larkin	
Dick	L	276	15	12	0	Dick	
Browning	S	245	17	6	1	Browning	
Davis	R	281	34	12	0	Davis	
Rhodes	R	263	7	9	0	Rhodes	
Griffey	R	263	8	6	0	Griffey	
Sabo	R	260	6	9	1	Sabo	
Decker	S	248	1	4	1	Decker	
Wright	L	251	3	3	0	Wright	
Duncan	S	248	3	4	1	Duncan	
Quinn	S	244	12	5	1	Quinn	
Cullins	S	236	0	7	0	Cullins	
Reed	L	223	3	5	0	Reed	
Yount	R	212	3	5	0	Yount	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME				
Browning	L	3.39	Browning				
Mahler	R	3.83	Mahler				
Lary	R	3.57	Lary				
Rip	R	2.64	Rip				
Dobie	R	2.09	Dobie				
Charlton	L	2.93	Charlton				
Jackson	L	5.60	Jackson				
Franco	L	3.12	Franco				
Scudder	R	4.49	Scudder				
Birtas	R	3.75	Birtas				

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(DT) DETROIT

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Petts	S	257	1	16	D	Petts
	Bergman	L	268	7	5	I	Bergman
	Heath	R	263	10	7	C	Heath
	Whitaker	L	251	28	7	I	Whitaker
	Ward	R	253	9	6	O	Ward
	Tranelli	R	243	5	9	I	Tranelli
	James	R	229	3	6	I	James
	Lynn	L	241	11	5	O	Lynn
	Nokes	R	237	7	6	O	Nokes
	Schu	L	250	9	4	C	Schu
	K Williams	R	214	7	5	I	K Williams
	Straw	R	205	6	9	O	Straw
	Burnley	S	156	1	9	I	Burnley

PITCHERS	PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
	Tanana	L	3.58	Tanana
	Morris	R	4.86	Morris
	Alexander	R	4.44	Alexander
	Robinson	R	4.73	Robinson
	Herrman	R	3.70	Herrman
	Gibson	L	4.64	Gibson
	Williams	RS	3.64	Williams
	Nunez	R	4.17	Nunez
	Hernandez	R	5.74	Hernandez
	Harris	R	5.00	Harris

(MN) MINNESOTA

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Gladden	R	256	8	13	O	Gladden
	Pacheco	R	339	9	9	O	Pacheco
	Gast	R	251	19	8	I	Gast
	Hick	L	272	25	6	I	Hick
	Hoppe	R	325	8	5	C	Hoppe
	Casper	R	272	9	9	I	Casper
	Lukas	S	267	6	7	I	Lukas
	Schiff	L	263	14	7	O	Schiff
	Sauer	S	265	0	6	I	Sauer
	Norman	S	253	0	9	I	Norman
	Moses	S	281	1	9	O	Moses
	Castillo	R	237	8	6	O	Castillo
	Beckman	S	231	1	5	I	Beckman
	Lauriet	R	222	6	6	C	Lauriet

PITCHERS	PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
	Anderson	L	3.80	Anderson
	Smith	R	3.82	Smith
	Voda	L	3.29	Voda
	Aguirre	R	3.21	Aguirre
	Benquet	R	3.48	Benquet
	Rendon	R	4.07	Rendon
	Pawley	L	5.21	Pawley
	Dyer	R	4.82	Dyer
	Mayne	L	3.30	Mayne
	Granado	R	4.66	Granado

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(PH) PHILADELPHIA

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Oxley	L	237	7	14	O	Oxley
	Hill	S	287	2	9	I	Hill
	Thiel	R	271	15	7	I	Thiel
	V Hayes	L	259	26	13	O	V Hayes
	Kirk	L	300	8	6	O	Kirk
	Jordan	R	265	12	6	I	Jordan
	Chaves	R	267	8	6	I	Chaves
	Daum	L	201	8	6	C	Daum
	Reedy	R	264	6	6	C	Reedy
	Lowe	R	252	2	5	C	Lowe
	Jett	S	243	4	6	I	Jett
	Ford	L	218	1	7	O	Ford
	Murphy	R	218	9	5	I	Murphy
	Daniel	R	171	1	6	O	Daniel

PITCHERS	PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
	Howell	R	3.44	Howell
	Cook	R	3.72	Cook
	Edin	L	4.41	Edin
	M. Lind	R	4.92	M. Lind
	Panel	R	2.96	Panel
	McDowell	RS	1.96	McDowell
	Harris	R	3.58	Harris
	Friedrich	R	3.59	Friedrich
	McWilliams	R	4.10	McWilliams
	Cannon	L	5.24	Cannon

(LA) LOS ANGELES

BATTERS	PLAYER ABBR.	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Randolph	R	262	2	7	I	Randolph
	Granado	R	266	3	8	O	Granado
	Martini	R	250	11	5	O	Martini
	Murray	S	247	20	7	I	Murray
	Harrison	R	245	12	4	I	Harrison
	Scossia	L	240	10	5	C	Scossia
	Giffin	S	247	0	9	I	Giffin
	Harris	R	276	3	6	O	Harris
	Huber	R	276	2	6	I	Huber
	Stalos	L	270	1	6	I	Stalos
	Anderson	R	229	1	6	I	Anderson
	Gibson	L	273	9	9	O	Gibson
	Shelly	S	183	1	10	O	Shelly
	Dempsey	R	179	4	5	C	Dempsey

PITCHERS	PLAYER ABBR.	HAND	ERA	FULL NAME
	Becher	R	2.82	Becher
	Hudson	R	2.31	Hudson
	Vandera	L	3.43	Vandera
	Morgan	R	2.53	Morgan
	Martinez	R	3.19	Martinez
	Howell	R	1.55	Howell
	Pena	R	2.13	Pena
	Wetland	R	2.77	Wetland
	Sarge	L	2.53	Sarge
	Craws	R	3.21	Craws

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(MW) MILWAUKEE

BATTERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Mundy	R	315	11	13	I	Maddy	
Gardner	L	274	0	12	I	Gardner	
Briggs	R	247	15	10	0	Briggs	
Yount	R	316	21	11	0	Yount	
Buck	L	265	12	6	0	Buck	
Spivey	R	255	4	9	0	Spivey	
Strick	L	248	5	9	C	Strick	
Freder	R	247	5	8	I	Freder	
Orlin	S	241	3	12	0	Orlin	
Favola	R	234	5	5	C	Favola	
Raines	R	232	3	6	0	Raines	
Folger	R	209	0	6	I	Folger	
Pitchers <th>PLAYER ABBR</th> <th>HAND</th> <th>ERA</th> <th colspan="4">FULL NAME</th>	PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME			
Bono	R	255	Boyd				
August	R	531	August				
Higley	R	345	Higley				
Pleas	R	513	Pleas				
Corn	R	263	Corn				
Knudson	R	335	Knudson				
Nassar	R	312	Nassar				
Pleas	L	235	Pleas				
Fossas	R	354	Fossas				
Mueger	R	384	Mueger				

(OK) OAKLAND

BATTERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Rendon	R	274	12	20	0	R. Henderson	
Larson	R	250	7	15	I	Larabell	
Carson	R	269	17	7	0	Carson	
McGraw	R	231	33	5	I	McGraw	
Stenbach	R	273	7	4	C	Stenbach	
Parker	L	264	22	3	0	Parker	
Phillips	S	262	4	6	I	Phillips	
Gallego	R	252	3	7	I	Gallego	
D'Hondt	R	250	15	7	0	D. Henderson	
Javel	S	248	1	9	0	Javel	
Pedro	L	242	7	5	I	Pedra	
Watts	S	233	3	8	I	Watts	
Blowup	R	232	1	0	I	Blowup	
Hasty	L	226	5	6	I	Hasty	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME				
Shaw	R	312	Shaw				
Mage	R	261	More				
Dave	R	430	Dave				
Wich	R	300	Wich				
Batts	R	224	Batts				
Eckley	RS	156	Eckley				
C Young	L	373	C Young				
Mason	R	326	Mason				
Honeycut	L	235	Honeycut				
Conc	R	160	Conc				

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(PI) PITTSBURGH

BATTERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Reynolds	R	270	0	12	0	Reynolds	
Ed	R	258	2	6	I	Ed	
Sordi	L	248	13	14	0	Sordi	
Bosla	S	281	24	0	I	Bosla	
Van Slyke	L	237	9	10	0	Van Slyke	
Lint	R	232	2	10	I	Lint	
Hatcher	R	231	4	12	I	Hatcher	
Orin	R	217	1	4	C	Orin	
Lozier	L	316	2	6	C	Lozier	
Hazin	R	303	5	13	0	Hazin	
Carroll	L	247	2	4	I	Carroll	
Quinn	S	215	0	10	0	Quinn	
King	R	209	3	5	I	King	
King	R	185	5	5	I	King	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME				
Dubak	R	280	Dubak				
Smiley	L	261	Smiley				
Wilk	R	441	Wilk				
Robison	R	458	Robison				
Hedron	R	305	Hedron				
Kuener	R	396	Kuener				
Kopp	L	203	Kopp				
Lundum	R	167	Lundum				
Bull	R	227	Bull				
Reed	R	560	Reed				

(SD) SAN DIEGO

BATTERS							
PLAYER ABBR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME	
Gwyn	L	336	4	15	O	Gwyn	
Roberts	S	301	3	12	I	Roberts	
Santiago	R	236	16	9	C	Santiago	
J Clark	R	242	26	7	I	J Clark	
H Kinnar	S	235	7	16	I	H Kinnar	
Templeton	S	255	6	5	I	Templeton	
James	L	243	13	6	0	James	
Mattner	R	221	6	4	0	Mattner	
Hurney	R	231	0	6	I	Hurney	
Jackson	R	218	4	6	I	Jackson	
Pedro	R	156	3	6	I	Pedro	
Nelson	L	155	3	6	I	Nelson	
Pearl	R	191	7	6	C	Pearl	
Abner	R	176	2	6	O	Abner	
PITCHERS							
PLAYER ABBR	HAND	ERA	FULL NAME				
Whelan	R	256	Whelan				
Hurd	L	249	Hurd				
Hartman	R	476	Hartman				
Tennel	R	401	Tennel				
Giant	R	333	Giant				
Harris	R	260	Harris				
M Davis	L	166	M Davis				
Shaw	R	423	Shaw				
Schmidt	R	354	Schmidt				
Bones	R	353	Bones				

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(SE) SEATTLE

(SL) ST. LOUIS

BATTERS

PLAYER	ABR	HAUD	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
Reynolds	S	R	300	0	13	I	Haystack
Guffy	R	R	264	16	10	I	Guffy
Davis	L	L	265	21	5	I	Davis
Leonard	R	R	254	24	6	O	Leonard
Burner	R	R	275	9	6	O	Burner
Brady	L	L	274	3	6	C	Brady
Coles	L	L	256	13	9	O	Enry
Pesley	R	R	236	12	4	I	Pesley
Cole	R	R	252	10	7	O	Cole
Coto	R	R	254	9	9	O	Coto
Munier	R	R	240	2	6	I	Munier
Vale	R	R	237	7	6	C	Vale
Conzone	R	R	235	3	5	C	Conzone
Vogel	R	R	220	1	5	O	Vogel

PITCHERS

PLAYER	ABR	HAUD	ERA	FULL NAME
Barkhead	R	R	3.14	Barkhead
Hansen	R	R	3.18	Hansen
Holman	R	R	3.44	Holman
Johnson	R	R	4.40	Johnson
Swift	R	R	4.43	Swift
Reed	R	R	3.19	Reed
Jackson	R	R	3.17	Jackson
Powell	R	R	5.03	Powell
Schuler	R	R	2.81	Schuler
Trot	L	L	5.60	Trot

BATTERS

PLAYER	ABR	HAUD	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
Thompson	R	R	290	4	13	O	Thompson
Garrison	R	R	311	17	4	I	Garrison
Pederson	S	S	264	13	6	I	Pederson
Bransky	R	R	238	20	6	O	Bransky
Quarado	S	S	291	1	6	I	Quarado
Smith	S	S	273	2	13	I	Smith
Pera	R	R	259	4	6	C	Pera
Coleman	S	S	254	2	19	O	Coleman
Walling	L	L	304	1	4	O	Walling
Jones	L	L	283	0	5	I	Jones
Morris	L	L	239	2	5	O	Morris
McGee	S	S	236	3	8	O	McGee
Papoun	R	R	150	0	6	C	Papoun
Lineman	R	R	111	0	6	O	Lineman

PITCHERS

PLAYER	ABR	HAUD	ERA	FULL NAME
Mayane	L	L	2.91	Mayane
DeLeon	R	R	3.05	DeLeon
Terry	R	R	3.57	Terry
Hill	R	R	3.80	Hill
Owens	R	R	2.45	Owens
Quarado	RS	RS	2.64	Quarado
Dayley	L	L	2.87	Dayley
Cosella	H	H	3.32	Cosella
Carpen	R	R	3.18	Carpen
Worrel	H	H	2.16	Worrel

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(SF) SAN FRANCISCO

(TO) TORONTO

BATTERS

PLAYER	ABR	HAUD	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
Buler	L	L	283	4	14	O	Buler
Thompson	R	R	241	13	9	I	Thompson
Clark	L	L	333	23	6	O	Clark
Michael	R	R	291	47	6	O	Michael
Williams	R	R	202	16	5	I	Williams
Ries	L	L	276	7	6	I	Ries
Kennedy	L	L	239	5	5	C	Kennedy
Macardo	R	R	217	9	6	O	Macardo
Cheriel	L	L	359	2	9	I	Cheriel
Nash	R	R	355	1	9	O	Nash
Leon	R	R	252	4	6	I	Leon
Urtle	S	S	221	1	7	I	Urtle
Murwing	R	R	210	0	6	C	Murwing
Sheldon	L	L	205	3	7	O	Sheldon

PITCHERS

PLAYER	ABR	HAUD	ERA	FULL NAME
Raschele	R	R	2.94	Raschele
Gardis	R	R	2.28	Gardis
Robinson	R	R	3.43	Robinson
Knappe	R	R	5.13	Knappe
Lacoss	R	R	3.17	Lacoss
Brady	R	R	4.07	Brady
Hammaker	L	L	3.05	Hammaker
Bojjan	RS	RS	2.87	Bojjan
Dravsky	R	R	3.46	Dravsky
Letters	LS	LS	2.59	Letters

BATTERS

PLAYER	ABR	HAUD	AVG	HR	SFO	POS	FULL NAME
Linero	S	S	263	5	10	I	Linero
Guder	R	R	290	18	9	I	Guder
Bel	R	R	297	18	6	O	Bel
McGill	L	L	259	36	7	I	McGill
White	L	L	252	11	6	C	White
Felix	S	S	256	9	11	O	Felix
Franky	S	S	257	11	12	O	Franky
Minsky	L	L	221	11	12	O	Minsky
Wolan	R	R	268	3	9	O	Wolan
Lee	S	S	360	3	6	I	Lee
Barnes	R	R	257	3	3	C	Barnes
Murkins	L	L	230	3	3	O	Murkins
Lawless	R	R	229	0	10	O	Lawless
Berly	R	R	170	1	6	C	Berly

PITCHERS

PLAYER	ABR	HAUD	ERA	FULL NAME
Sob	R	R	3.35	Sob
Key	L	L	3.88	Key
Cuth	L	L	3.07	Cuth
Furquan	R	R	3.93	Furquan
Hoke	R	R	1.92	Hoke
Wells	R	R	2.40	Wells
Wells	R	R	3.55	Wells
Sutty	R	R	3.66	Sutty
Ward	R	R	3.77	Ward
Castillo	L	L	6.11	Castillo

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(TX) TEXAS

BATTERS								
PLAYER ABR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME		
Esby	S	257	3	16	0	Esby		
Farco	H	316	13	12	1	Farco		
Barra	L	309	15	4	0	Barra		
Sera	S	306	29	8	0	Sera		
Isavari	H	294	21	7	0	Isavari		
Buchele	H	250	15	5	1	Buchele		
Pajares	L	275	8	6	1	Pajares		
Perath	L	304	4	5	0	Perath		
Noriega	L	275	4	6	1	Noriega		
Loach	H	272	1	6	1	Loach		
Kunkel	H	270	8	6	1	Kunkel		
Starkey	H	246	1	6	0	Starkey		
Sandberg	H	197	2	6	0	Sandberg		
Kosler	S	152	5	6	0	Kosler		
PITCHERS								
PLAYER ABR	HAND	ERA	FULL NAME					
Ryan	R	3.20	Ryan					
Brown	R	3.35	Brown					
Witt	R	5.14	Witt					
Jefcoat	R	3.48	Jefcoat					
Hough	R	4.35	Hough					
Russell	R	1.98	Russell					
Gardner	R	3.91	Gardner					
Rogers	R	2.93	Rogers					
Hill	L	3.70	Hill					
Melke	R	3.25	Melke					

(NA) NATIONAL ALL STARS

BATTERS		PLAYER ABR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
	Smith	S	273	2	13	1	Smith	
	Gwynn	L	336	4	15	0	Gwynn	
	Clark	L	333	23	8	1	Clark	
	Michael	H	291	47	6	0	Michael	
	F Davis	H	381	34	12	0	F Davis	
	Johnson	S	287	35	5	1	Johnson	
	Sandoz	H	290	30	10	1	Sandoz	
	Santiago	H	286	15	9	0	Santiago	
	Guerra	H	311	17	4	1	Guerra	
	Borla	S	281	24	8	1	Borla	
	G Davis	L	269	34	6	1	G Davis	
	V Hayes	L	259	25	13	0	V Hayes	
	Pera	H	259	4	6	0	Pera	
	Dawson	H	252	21	7	0	Dawson	
PITCHERS		PLAYER ABR	HAND	ERA	FULL NAME			
	Spicer	R	2.94	Spicer				
	Schmitt	R	3.66	Schmitt				
	Rioschi	R	2.94	Rioschi				
	Hoskins	R	2.31	Hoskins				
	Williams	L	2.76	Williams				
	Franco	L	3.12	Franco				
	Hewitt	L	1.58	Hewitt				
	Lasham	H	1.67	Lasham				
	M Davis	L	1.85	M Davis				
	Baker	R	2.55	Baker				

★ STATISTIQUES DES JOUEURS

(AM) AMERICAN ALL STARS

BATTERS								
PLAYER ABR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME		
Jackson	R	256	32	13	0	Jackson		
Boys	R	330	3	6	1	Boys		
Puckett	R	333	9	9	0	Puckett		
Serra	S	305	29	8	0	Serra		
Franco	R	315	13	12	1	Franco		
C Rogers	R	277	25	5	1	C Rogers		
McGreg	R	231	31	5	1	McGreg		
Sandberg	H	273	7	4	0	Sandberg		
Bares	L	309	25	4	0	Bares		
Sera	R	315	5	16	1	Sera		
Murphy	L	303	23	6	1	Murphy		
Leiford	R	254	26	6	0	Leiford		
Gardner	H	254	24	6	0	Gardner		
Gardner	H	251	19	8	1	Gardner		
PITCHERS								
PLAYER ABR	HAND	ERA	FULL NAME					
Swindell	L	3.37	Swindell					
Ryan	H	3.20	Ryan					
Fricky	L	2.57	Fricky					
Gubiza	L	3.04	Gubiza					
Shaw	R	3.32	Shaw					
Moore	R	2.61	Moore					
Henneman	R	3.70	Henneman					
D Jones	R	2.54	D Jones					
Piease	L	2.35	Piease					
Russell	R	1.98	Russell					

(NY) NEW YORK (AMERICAN)

BATTERS		PLAYER ABR	HAND	AVG	HR	SPD	POS	FULL NAME
		Sera	R	315	5	16	1	Sera
		Kelly	R	302	9	14	0	Kelly
		Daried	R	324	23	7	0	Daried
		Murphy	L	333	23	6	1	Murphy
		Pujols	L	300	3	12	0	Pujols
		Esposito	H	282	0	6	1	Esposito
		Hill	H	260	17	4	0	Hill
		Stuyart	H	251	5	5	0	Stuyart
		Roberts	R	237	17	5	1	Roberts
		Ward	R	343	2	6	1	Ward
		Gardner	R	234	9	5	0	Gardner
		Buckner	R	226	4	5	1	Buckner
		Pujols	L	187	4	5	1	Pujols
		Tolson	H	164	1	7	0	Tolson
PITCHERS		PLAYER ABR	HAND	ERA	FULL NAME			
		Hawkins	R	4.50	Hawkins			
		Cary	R	3.26	Cary			
		Parker	R	3.68	Parker			
		Laport	L	5.62	Laport			
		Plunk	R	3.28	Plunk			
		Guthman	L	2.45	Guthman			
		Cabard	R	4.05	Cabard			
		Tard	R	4.01	Tard			
		McClain	R	4.57	McClain			
		Rupel	L	3.00	Rupel			





**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVIS DE DROIT DE PROPRIÉTÉ

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.



**DROIT DE PROPRIÉTÉ
C'EST DU VOL**

AVIS DE DROIT DE PROPRIÉTÉ

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.



**LE PIRATAGE
C'EST DU VOL**

AVIS DE DROIT DE PROPRIÉTÉ

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.



**DROIT DE PROPRIÉTÉ
C'EST DU VOL**

AVIS DE DROIT DE PROPRIÉTÉ

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.

Tous droits réservés et réservés par la Fédération Française des Copyrights. Toute réimpression ou utilisation non autorisée sans la permission écrite de la Fédération Française des Copyrights est formellement interdite.



**PRACY
IS THEFT**

COPYRIGHT NOTICE

This program is protected under copyright law and may not be copied, stored, or transmitted in any form without the written permission of the copyright owner.

This program is protected under copyright law and may not be copied, stored, or transmitted in any form without the written permission of the copyright owner.



**PRACY
IS THEFT**

NOTICE

This program is protected under copyright law and may not be copied, stored, or transmitted in any form without the written permission of the copyright owner.

This program is protected under copyright law and may not be copied, stored, or transmitted in any form without the written permission of the copyright owner.