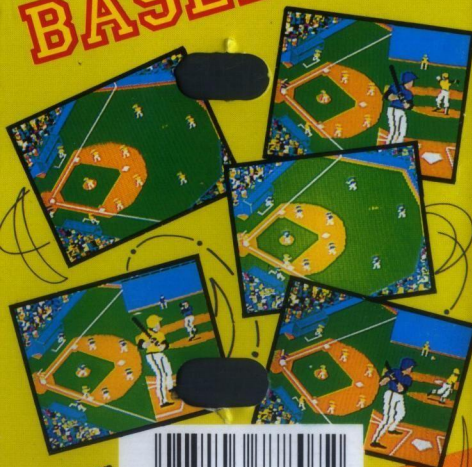


Championship BASEBALL



Screen pictures may be a different version



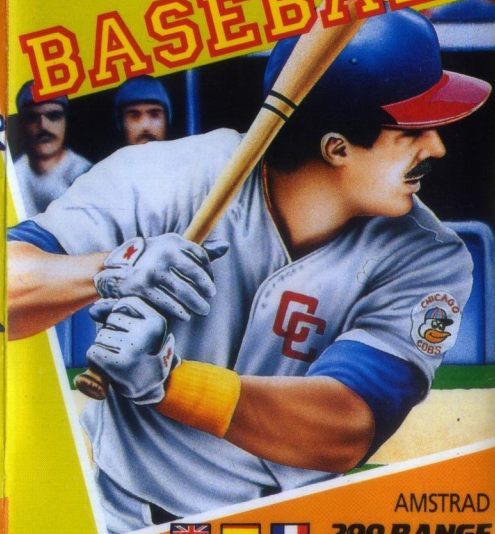
ALTERNATIVE SOFTWARE LIMITED UNITS 3-6 BAILEYGATE INDUSTRIAL ESTATE
PONTEFRAC T WEST YORKSHIRE WF8 2LN TELEX 557994 RR DIST G

Championship
BASEBALL



ALTERNATIVE + SOFTWARE

Championship BASEBALL



AMSTRAD
299 RANGE

Championship BASEBALL

LOADING INSTRUCTIONS

Press CTRL + small ENTER then press PLAY.

This is it. For the Champion. Last of the ninth, two on, two out. Down by one run and the crowd's going wild. You step into the batter's box, and their ace reliever uncorks his first pitch.

"STRIKE!"

With the pitch, your runners pull a double steal. A gutsy call, but now a single wins the game. "Ace" winds and delivers.

"STRIKE TWO!"

This guy means business. Time to get the lumber off your shoulder. His next pitch starts outside, but is breaking into the strike zone. You swing, and . . .

What happens? It's up to you and CHAMPIONSHIP BASEBALL. All the elements of real baseball are here—lineup changes, late inning excitement, and of course, big league action. Welcome to the major leagues of computer baseball.

PLAYBALL

Championship Baseball takes you out to the ballgame. With a unique behind the plate perspective on the action. All the drama and depth that make baseball the American passion and the National Pastime.

YOU! As a manager. Call the pitches. Make the moves. Take the heat.

YOU! As a player, you make it happen. At the plate and in the field. Make the tough catches and the long throws. Take a pitch or take your cut.

This Player's Guide includes all the information you'll need to play Baseball like a Champion . . . so keep it with your kit!

FREEZE!

During game play, you can use the FUNCTION key any time to pause the action (Press P for SPECTRUM & AMSTRAD versions F5 for C64). Use FUNCTION D to restart where you left off.

THE MAIN GAME

If you've selected a 1PLAYER game, you'll take on a hard-hitting computer opposition team. If you've selected a 2 PLAYER game, you face human opposition.

During play, you're either batting or pitching and fielding. Your job is to stop the opposition gaining a high score, and vice versa.

BATTING

As each hitter comes to the plate, his position, ratings (B for BATTING, C for CATCHING, R for RUNNING and T for THROWING), and hitting style are displayed for several moments on the scoreboard strip at the top of the screen.

When you're batting, your options are to Bunt or Swing Away.

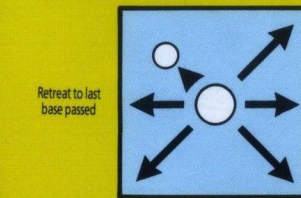
The Bunt: To bunt, press and hold down the joystick button just before the pitcher releases the ball. Release the joystick button before the ball reaches the plate to take the pitch.

Swing Away: To swing away, press the joystick button after the pitcher releases the ball.

Running the Bases: When you put the ball in play, the batter automatically runs toward first base. Once he reaches the bag on first base, however, you control the rest of his baserunning on the play. You can take a lead, retreat back to the bag, start a runner on the pitch, steal bases and slide.

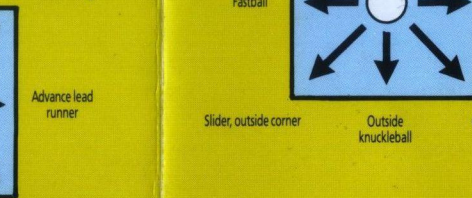
If there are runners on the base, you control the lead runner, and only the lead runner can steal a base. When the ball is in play, all other runners advance and retreat automatically if forced. As soon as the lead runner scores or is put out, your control shifts immediately to the next lead runner. On a home run, all runners score automatically—you can sit back and savour the moment!

Dive back into the bag when retreating



Dive back into the bag when retreating

Slide into the bag when advancing



Slide into the bag when advancing

To move the lead runner ahead, push and hold the joystick to the right.

To retreat to the last base passed, push and hold the joystick to the left.

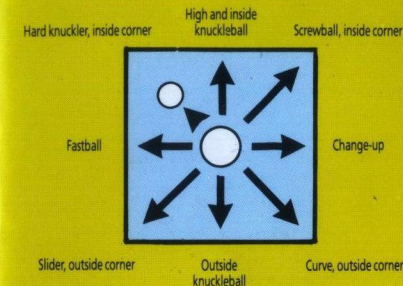
To stop the runner on or between bases, return the joystick to the neutral centre position.

To slide, push the joystick diagonally as your lead runner approaches the bag; diagonally right to slide into the next base, diagonally left when retreating to the last base passed. Timing your slide is important, since it slows you down.

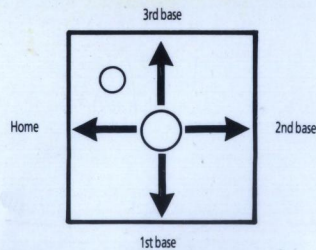
PITCHING AND HOLDING RUNNERS ON BASE

At the start of each half inning and each time the ball is returned to the pitcher following a play or a pitch, the pitcher bends over and looks for a sign from the catcher. (At the end of each play and when a pitch is swung on and missed, press the joystick button twice to return the ball to the pitcher, then twice more to "set" your pitcher.)

To start your delivery, press and hold down the joystick button—the pitcher moves to an upright position and comes set—then move the joystick to control the type and location of each pitch with your joystick, as shown. (Keyboard players press both keys which the diagonal lies between at the same time).



To pick off a runner—or just hold him close to the bag—release the joystick button before moving the joystick to deliver the pitch. You may then throw to any base as shown.



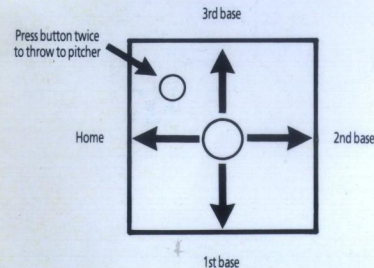
At the conclusion of each pitch or play, including foul balls and home runs, press the joystick button twice to return the ball to the pitcher.

Press the joystick button twice more to get set to pitch again—the pitcher will look for the next sign from the catcher. You must "set" your pitcher before a new batter will come to the plate following a hit or an out.

Fielding and Throwing

When the ball is put in play, the player nearest the path of the ball becomes eligible to field it. If the ball has a shadow, it's a fly ball; otherwise it's a grounder.

To throw the ball, press and release the joystick button, then move the joystick as shown to throw to a base or press the button a second time to throw to the pitcher on the mound.



To tag out a runner trying to steal home, you must move your catcher to intercept the runner. If you don't move your catcher, the runner will slip past him and score. And of course your catcher must have the possession of the ball.

CHAMPIONSHIP BASEBALL (BEISBOL DE CAMPEONATO)

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM
Escribe LOAD "" y pulsa ENTER.

AMSTRAD
Pulsa CTRL y ENTER pequeña. Luego PLAY.

CBM 64
Pulsa SHIFT y RUN/STOP a la vez.

Ahora se verá quién es el campeón. El último bateo. Te falta una carrera y los espectadores están que estallan de la emoción. Te colocas en la base meta y el as del equipo contrario suelta la primera pelota.

STRIKE!

En este lanzamiento tus corredores ganan dos bases. Ahora el partido depende de un golpe. El As se prepara y lanza la pelota.

SEGUNDO STRIKE!

Este tipo no se anda con bromas. Tienes que espabilarle. Su lanzamiento siguiente viene por fuera pero se mete en la zona de strike (bateo). Tú vas a darle a la pelota y...

Qué ocurre? Depende de ti y del CHAMPIONSHIP BASEBALL. Tienes todos los elementos del béisbol real: cambios de posiciones, la emoción de los últimos innings, y claro, el mejor de los juegos. Bienvenido a la liga de béisbol más importante en videojuegos.

PLAYBALL

Championship Baseball te permite seguir el juego desde un punto de mira especial, detrás de la base del bateador. Ahí tienes toda la emoción y el fondo que hacen del béisbol la pasión y pasa-tiempo nacional de los estadounidenses.

TU, como manager, das las órdenes, decides las jugadas y te responsabilizas de las consecuencias.

Como jugador TU lanzas la pelota, corres... Coges pelotas difíciles y las lanzas lejos. Gana o pierde.

La Guía del Jugador contiene toda la información que necesitas para jugar al béisbol como un campeón... así pues tenla en tu equipaje.

FREEZE!

Durante el juego puedes darle en cualquier momento a la tecla FUNCTION para hacer una pausa (pulsa P en las versiones SPECTRUM y AMSTRAD, y F5 para C64). Dale a FUNCTION D para seguir de donde estabas.

EL JUEGO PRINCIPAL

Si escoges juego de 1 jugador tendrás a oposición dura del ordenador. De escoger la opción de 2 jugadores jugarás más bien contra una persona.

En el juego tú haces de bateador o de lanzador y corredor. Tu cometido es impedir que los contrarios marquen muchos tantos, y viceversa.

EL BATEO

Al ir cada jugador a la posición de bateo, su posición, clasificación (B por bateo, C por cogidas, R por carreras y T por lanzamiento) y estilo de bateo aparecen por unos momentos en la banda del marcador, en la parte superior de la pantalla.

Cuando bateas tus opciones son darle suave (BUNT) o fuerte (SWING AWAY) a la pelota.

BUNT: Para hacer esto pulsa y retén el botón del joystick justo antes de que el lanzador suelte la pelota. Suelta el botón justo antes de que la pelota llegue a la base del bateador.

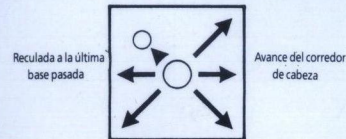
SWING AWAY: Para esto suelta el botón después que el lanzador haya soltado la pelota.

Carreras: Cuando pones la pelota en juego el bateador corre automáticamente hacia la primera base. En cuanto llega tú pasa a controlar el resto de sus carreras. Puedes hacerle adelantarse al resto, volver a la base, hacerle tomar carrerilla de lanzamiento a un corredor, ganar bases, etc.

De haber corredores en las bases tú le controlas al de cabeza, sólo el cual puede ganar una base. Cuando la pelota está en juego todos los demás corredores avanzan y retroceden automáticamente, de forzarlos. En cuanto el corredor de cabeza marca un tanto o queda eliminado tu control pasa inmediatamente al corredor de cabeza siguiente. En carrera completa (home run) todos los corredores ganan tantos automáticamente. Tú puedes relajarte y disfrutar el momento!

Salto atrás a la base, al retroceder

Deslizamiento a la base, al avanzar



Salto atrás a la base, al retroceder

Deslizamiento a la base, al avanzar

Para hacerle avanzar al corredor de cabeza mueve la palanca a la derecha y retenla.

Para recular a la última base pasada mueve la palanca a la izquierda y retenla.

Para detener al corredor en o entre vuelve la palanca a la posición neutral.

Para efectuar un deslizamiento mueve la palanca en diagonal según el corredor de cabeza se acerca a la base. En diagonal a derechas para pasar a la base siguiente; diagonalmente a izquierdas para recular a la última base pasada. Es importante acertar el momento oportuno para el deslizamiento, pues te hace ir más despacio.

LANZAMIENTO DE LA PELOTA Y RETENCION DE CORRIDORES EN LAS BASES

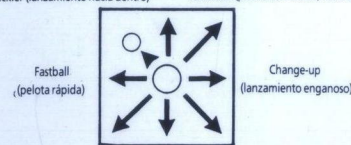
Al comienzo de cada mitad de inning y cada vez se le devuelve la pelota al lanzador tras un juego o un lanzamiento, el lanzador se encorva y espera una señal del receptor. (Al final de cada juego y cuando no se le da a la pelota, pulsa dos veces el botón de la palanca para devolverle la pelota al lanzador, y otras dos veces para "prepararlo".)

Para lanzar la pelota pulsa y mantén pulsado el botón. El lanzador se endereza y se dispone a lanzar. Mueve entonces la palanca para controlar el tipo de dirección de cada lanzamiento, como se indica. (Control por teclado: pulsa a la vez las dos teclas a cada lado de la diagonal).

Knuckleball (pelota que lleva efecto, alta hacia dentro)

Hard knuckler (lanzamiento hacia dentro)

Screwball (pelota con efecto, hacia dentro)

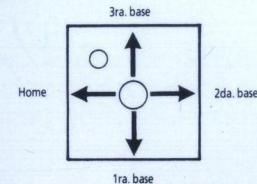


Slider (cambio de la trayectoria hacia fuera)

Curve (curva) hacia fuera

Knuckleball (con efecto hacia fuera)

Para eliminar un corredor -o retenerle cerca de la base- suelta el botón antes de mover la palanca para el lanzamiento de la pelota. Entonces puedes hacerlo a cualquiera de las bases, como sigue:



Al final de un lanzamiento o juego, incluyendo faltas de lanzamiento y batazos que despiden la pelota más allá del lindero, pulsa el botón dos veces para devolvérsela al lanzador.

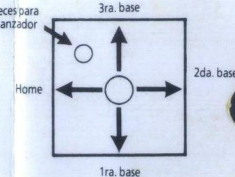
Púlsalo dos veces más para que se preste a lanzar. El lanzador espera la señal del receptor (catcher). Tú debes "prepararlo" al lanzador antes de que un nuevo bateador venga a la base tras un batazo o de una eliminación.

Defensa y retorno de pelotas

Cuando la pelota está en juego puede cogerla el jugador más próximo a su trayectoria. Si la pelota hace sombra es una volante (fly ball); si corre por el suelo es una 'grounder'.

Para lanzar la pelota pulsa y suelta el botón, luego mueve la palanca como se indica, para lanzarla a una base, o pulsa por segunda vez para enviársela al lanzador.

Pulsa el botón dos veces para pasarle la pelota al lanzador



Para impedírselo a un corredor que trata de 'robar un home' tienes que moverle al receptor (catcher) para que le intercepte. De no hacerlo, el corredor le pasará y marcará un tanto. Y el receptor debe encontrarse en posesión de la pelota, claro está.

© Alternative Software Limited 1989

PROGRAMMERS—If you have written a good programme for ANY home computer, send it to us now for evaluation. We pay EXCELLENT royalties!!
SEND TO: The Evaluation Department, ALTERNATIVE SOFTWARE Units 3-7 Baileygate Industrial Estate, Pontefract, West Yorkshire. We will acknowledge receipt of your programme same day.