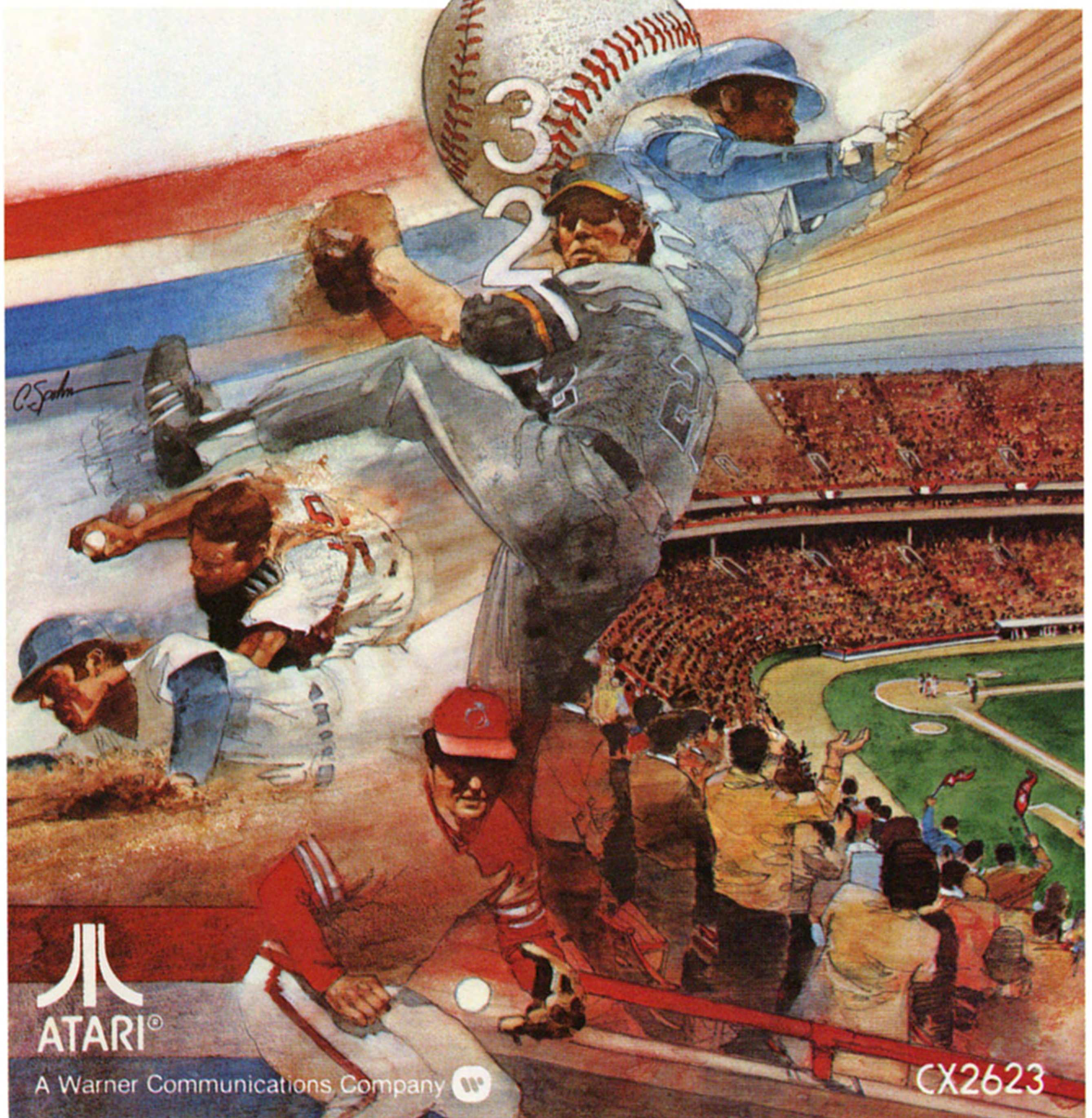



1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · SECCION ESPAÑOL

8 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
JUEGOS VIDEO

HOMERUN™



ATARI®

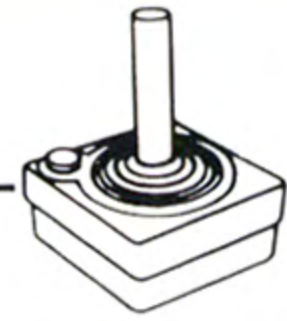
A Warner Communications Company 

CX2623



HOMERUN™

CONTROLLER ACTION



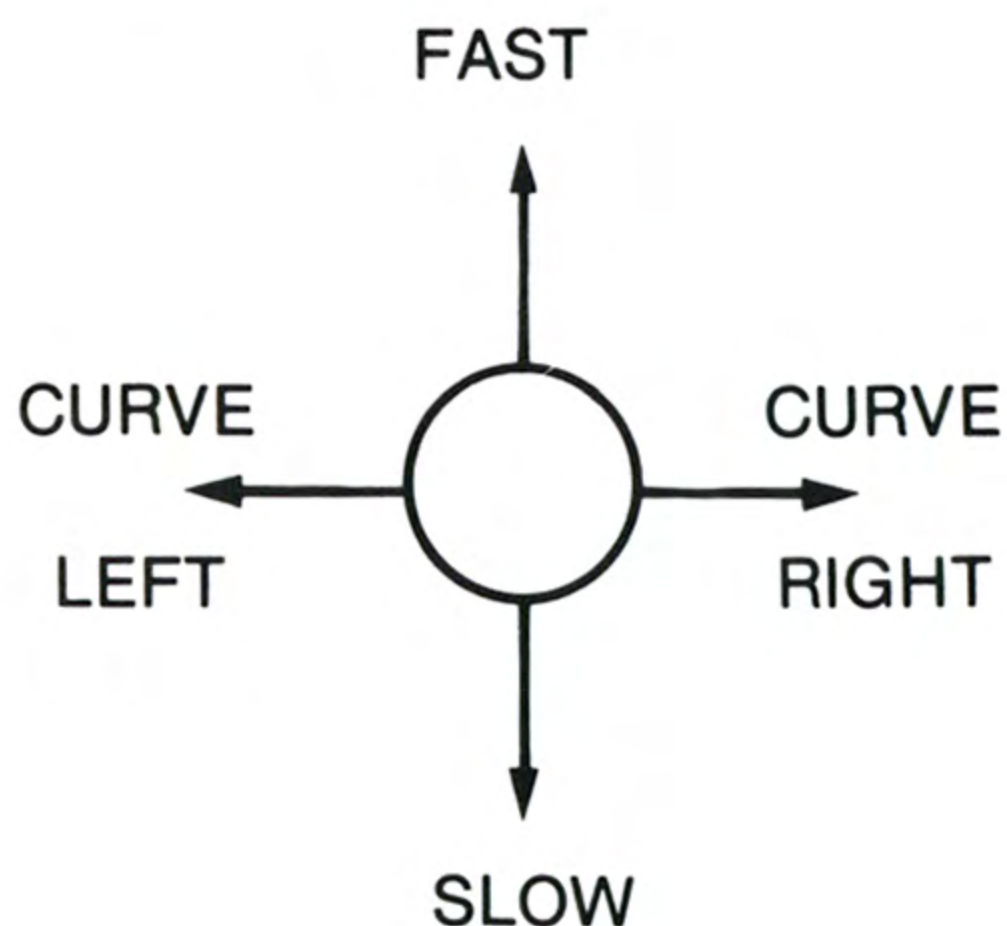
Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

See Section 3 of your owner's manual for further details.

NOTE: Always turn the console power switch off when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

Batter

Swing the bat by moving your Joystick from the neutral (center) position to **any** other position. If, after hitting the ball, it looks as though the outfielder has a chance

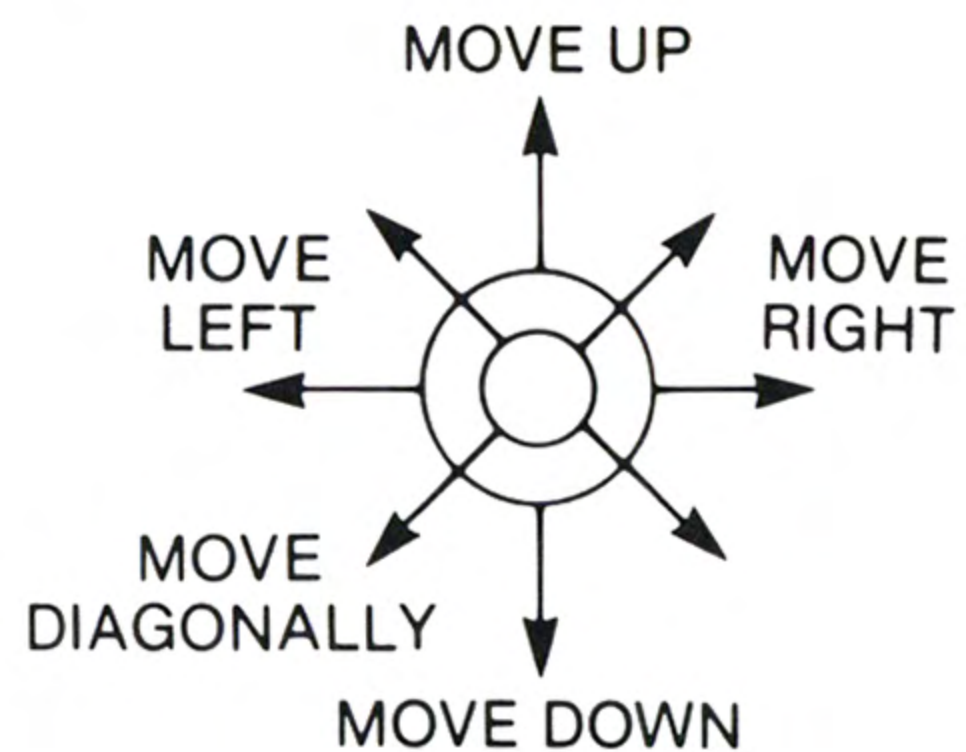


How to control pitches

to make a putout if you take an extra base, push the red controller button **before** reaching base and your runner(s) will stop at that base.

Pitcher

To pitch the ball, depress the red Controller button. Throw curves, fastballs, screwballs or change-up pitches by moving your Joystick (as shown in the diagram) after the ball leaves the pitcher.



How to control outfielder(s)

Outfielder

After the batter hits the ball, control your outfielder(s) with the Joystick (as shown in the diagram) to catch the ball and make putouts.

HANDICAP Difficulty Switches

In the **a** position, you will have slower outfielder(s), and when it is your turn to bat, your batted balls will move more slowly. In the **b** position, the outfielders are faster

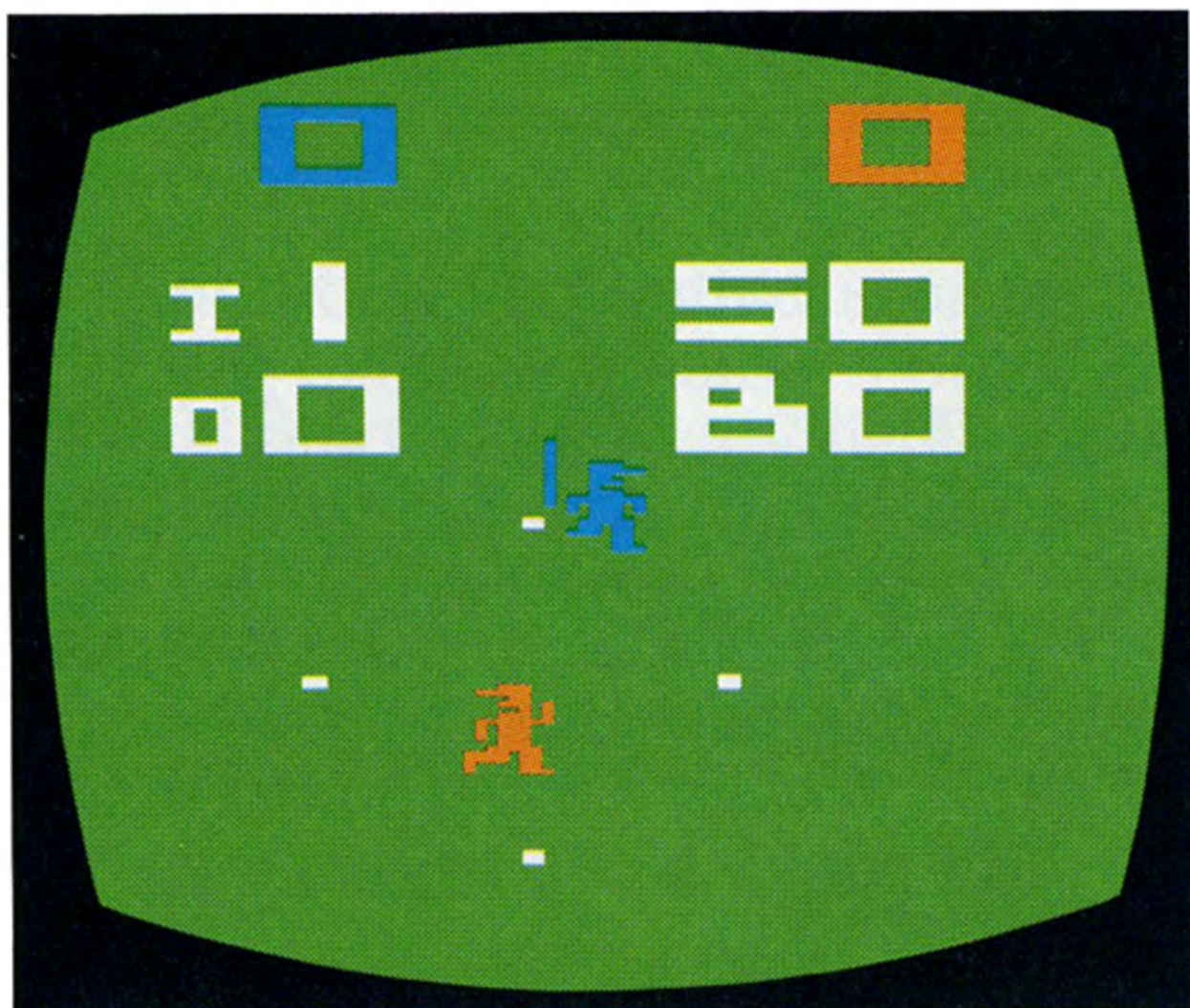
getting to a batted ball and can move more quickly to make the putout. Also your batted balls will move more quickly through the infield.

HOW TO PLAY HOME RUN

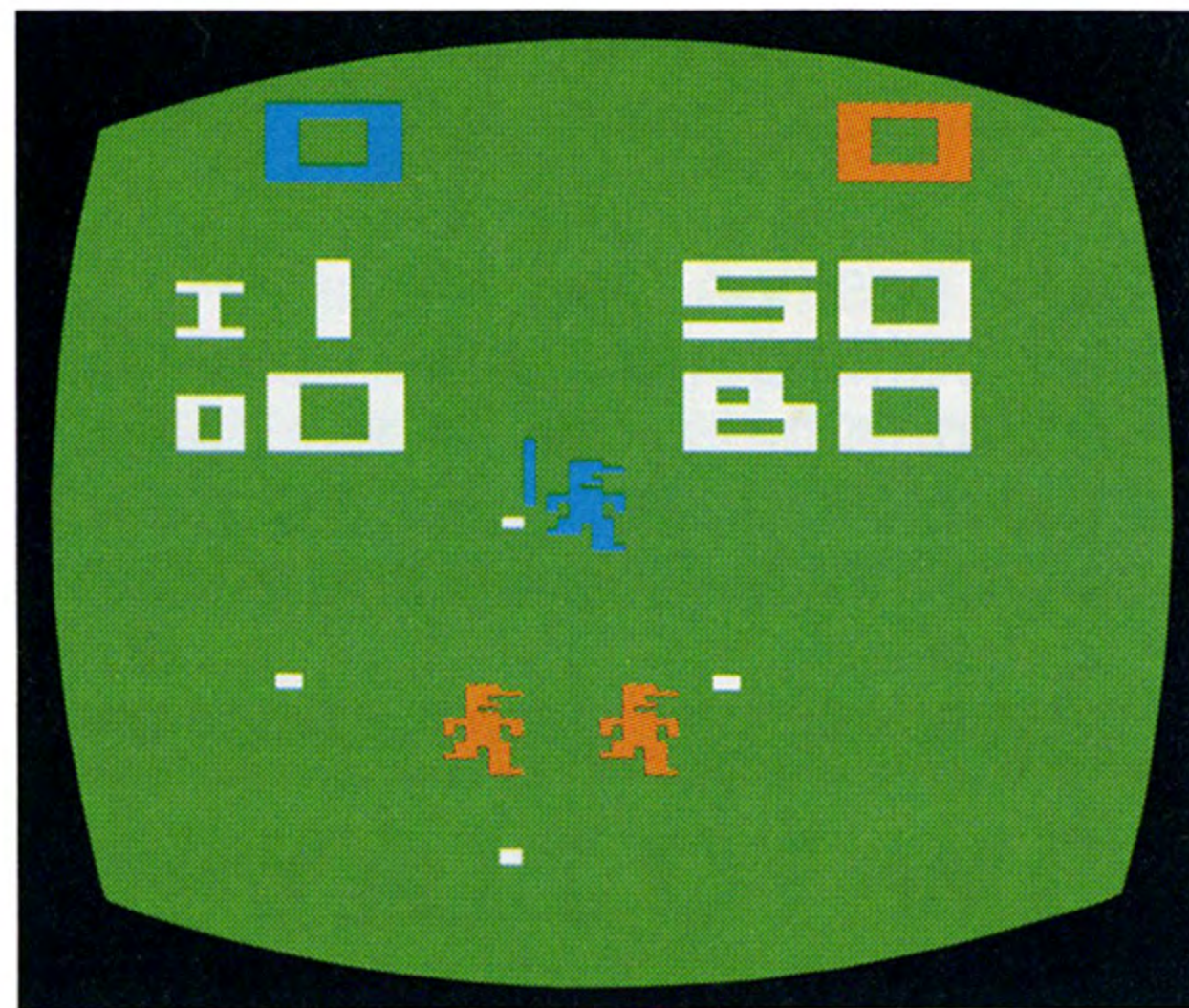
Play HOME RUN just as you would play baseball. The left hand or blue player is the “visiting team” and is first to bat. the pitcher-outfielder pitches the ball. Three **strikes** (either swinging or pitched) are an **out**; four **balls** (any pitch not struck at that is NOT over the plate) are a **walk** and the batter advances to first base. If the pitcher hits the batter (and the batter does not strike at the pitch, or the pitch does not pass over Home Plate) the batter will advance to first base. If the batter hits the ball, the outfielder(s) can catch the ball and make a putout by touching first base ahead of the

runner or by tagging the runner. If there are other runners on base, a putout can be made by tagging any runner or, if the runner is in a “force play”, by touching the base in front of that runner. With practice, doubleplays (two outs on one pitched ball) can be made with ease.

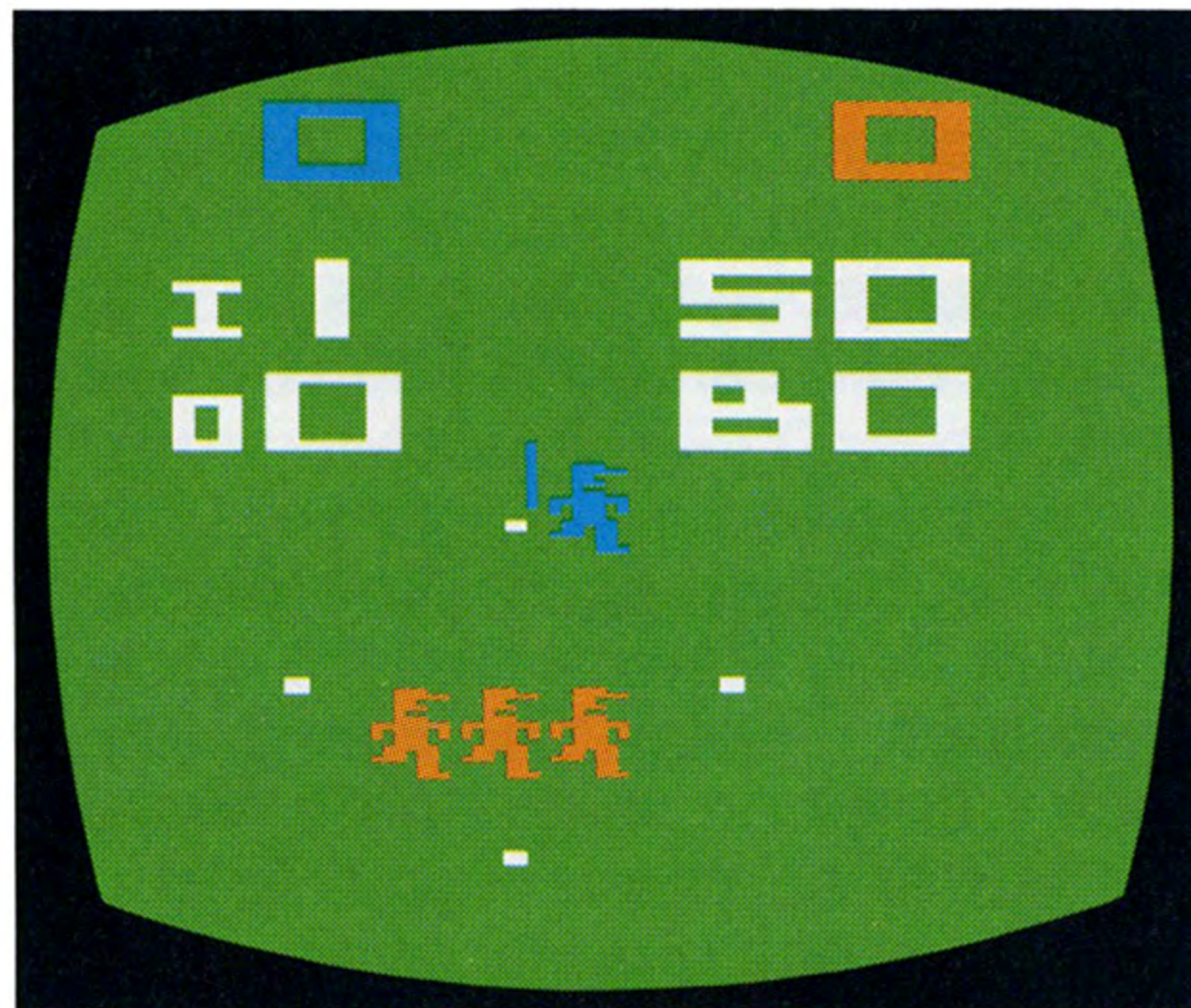
Three **outs** for each player are an **inning**; nine innings make a complete game. Score one **run** for each runner crossing home plate. The batter scores a **Home Run** by hitting the ball directly over second base, provided the ball is not caught by the outfielder(s).



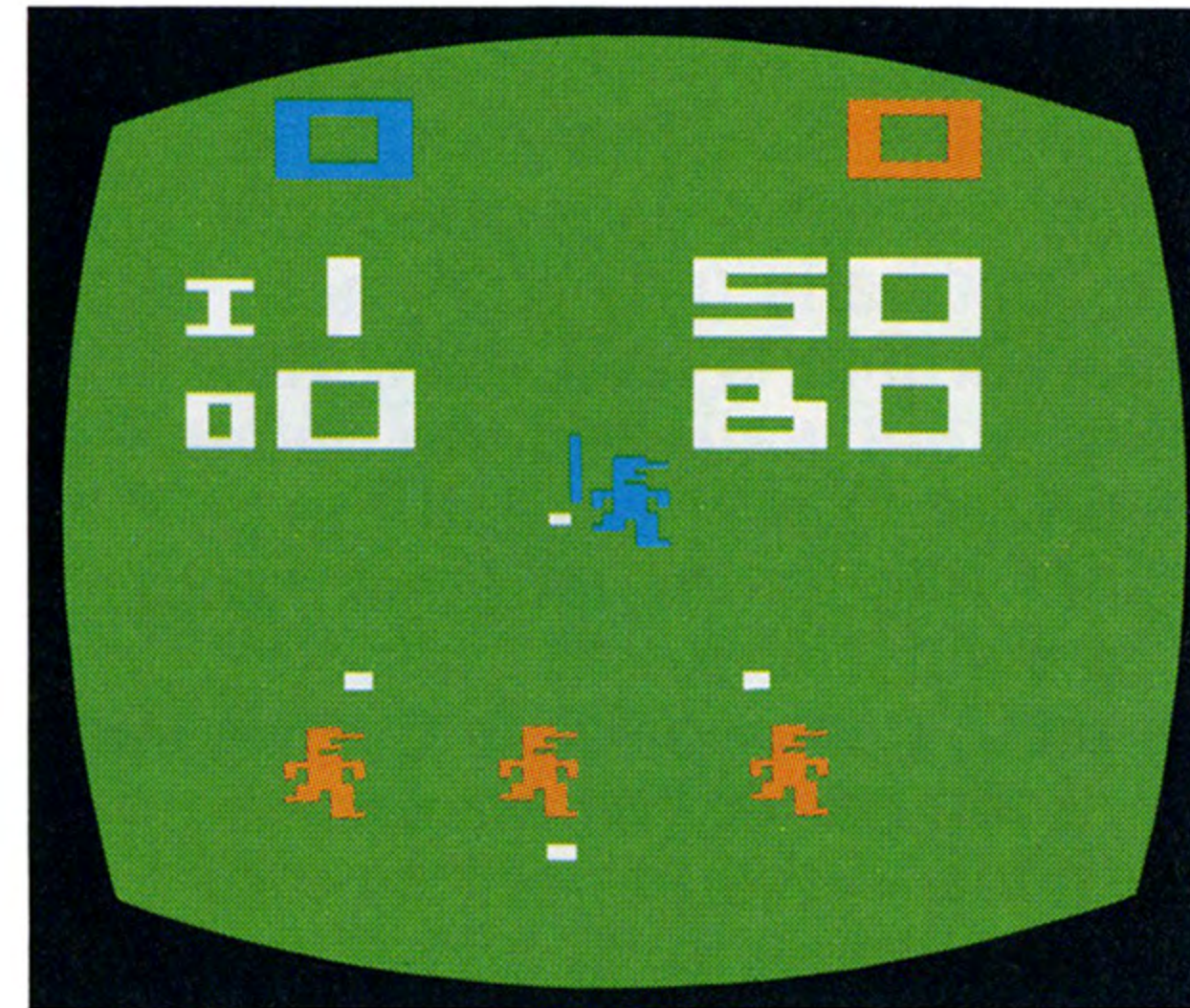
Games 1 and 5 playfield



Games 2 and 6 playfield



Games 3 and 7 playfield



Games 4 and 8 playfield

The white letters at the top left of the playfield are; **I**-innings, **O**-outs; the white letters at the top right of the playfield are; **B**-balls, **S**-strikes. The blue number is the left player's score; the red number is the right player's score.

Games 1, 2, 3, and 4 are single player games against the computer. Using the right Joystick Controller, pitch to the computer. Your

score appears at the upper right of the playfield, the computer's score appears at the upper left.

Games 5, 6, 7 and 8 are two-player games.

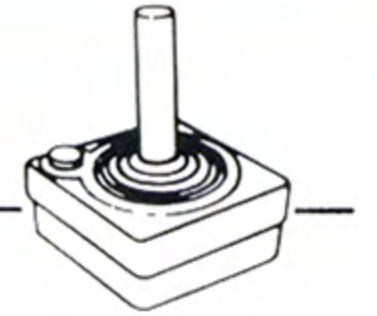
The difference in each game variation is shown in the above playfield diagrams.



HOMERUN™

NOTA: Avant d'introduire ou de retirer un Game Program™ cartridge, mettez toujours à l'arrêt (**off**) l'interrupteur marche-arrêt (**power**). Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre Video Computer System™ game ATARI®.

MOUVEMENT DES COMMANDES

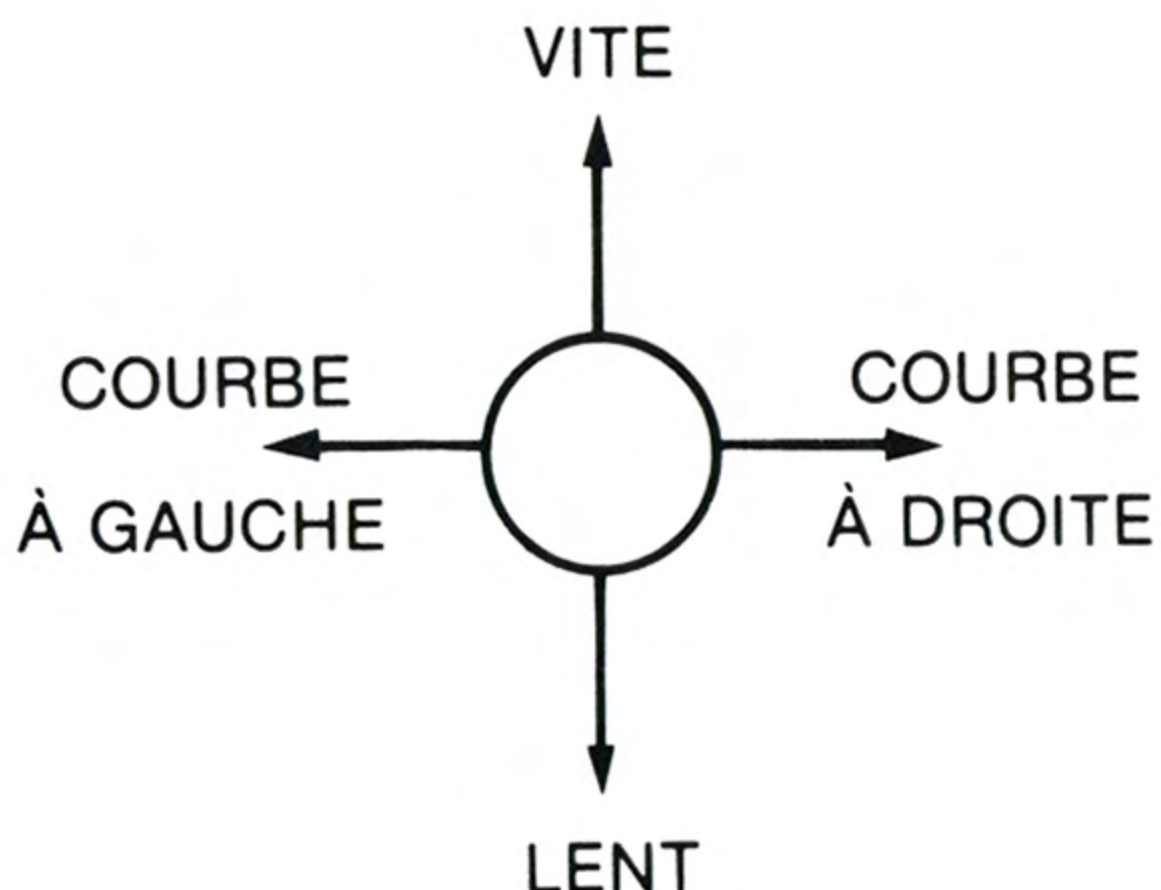


Ce programme de jeu nécessite l'emploi de commandes "manche à balai". S'assurer que les commandes soient solidement raccordées au système Video Computer. Se référer au manuel d'instructions pour les détails.

REMARQUE: Afin de prolonger la durée de votre système Video Computer Atari et d'en protéger les composantes électroniques, s'assurer que l'unité de commande soit éteinte OFF lors de l'introduction ou du retrait d'un game program.

Frappeur

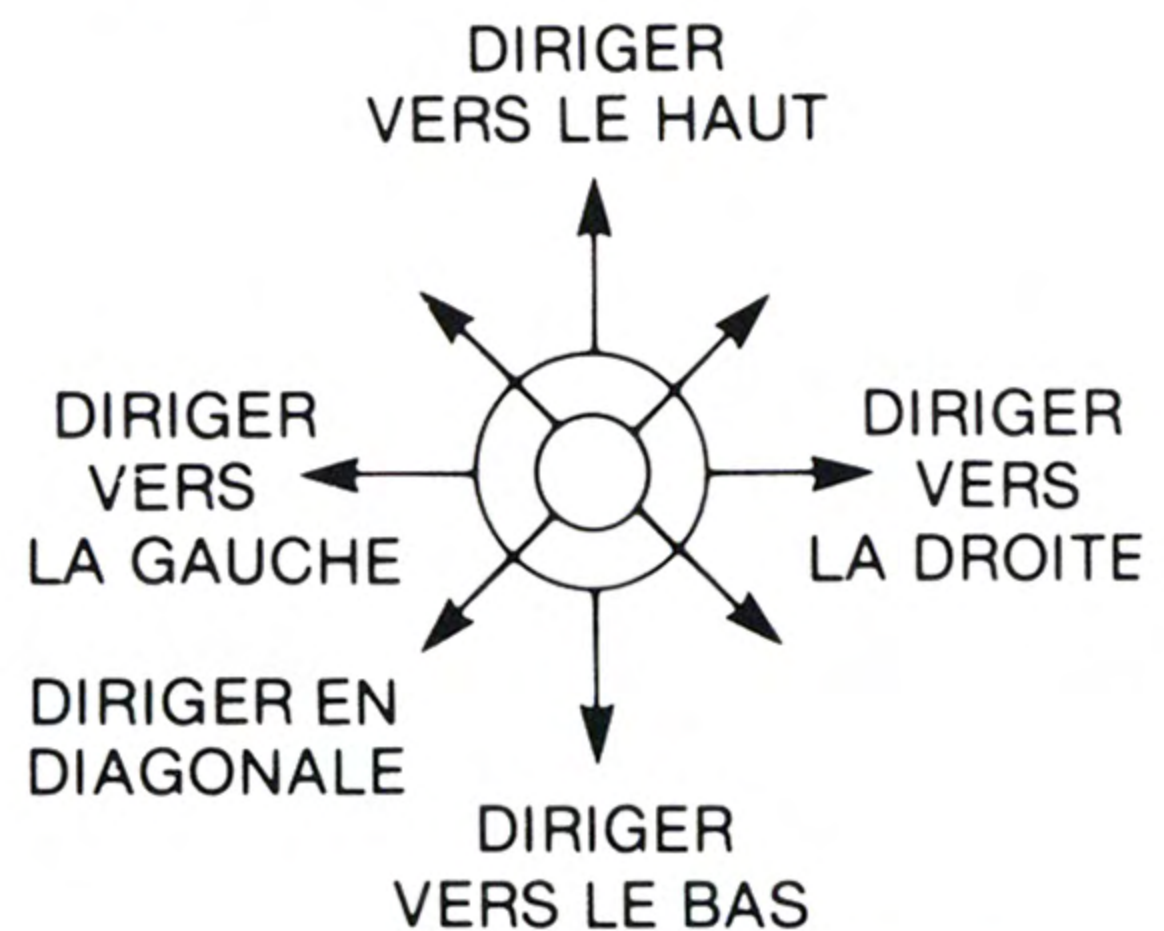
E lancez-vous le bâton en déplaçant le manche à balai du centre à n'importe quelle autre position. Si, après avoir frappé la balle, il semble que le voltigeur de champ extérieur ait la chance de retirer le frappeur si vous prenez le prochain but, appuyer sur le bouton de commande rouge avant d'atteindre le but et votre coureur arrêtera à but-là.



Comment contrôler les lancers

Lanceur

Pour lancer la balle, appuyez sur le bouton de commande rouge. Lancez des balles courbes, rapides, tire-bouchon ou des lancers changeants en déplaçant le manche à balai (tel qu'illustré ci-dessus à gauche) après que la balle du lanceur.



Comment contrôler les voltigeurs de champ extérieur

Voltigeur de Champ Extérieur
Après que le frappeur frappe la balle, contrôlez vos voltigeurs à l'aide du manche à balai (tel qu'illustré) pour attraper la balle et retirer les frappeurs.

HANDICAP Commutateurs d'épreuve

En position **a**, vous aurez des voltigeurs plus lents et grand vous êtes présent au bâton, les balles frappées déplaceront plus lentement. En position **b**, les voltigeurs

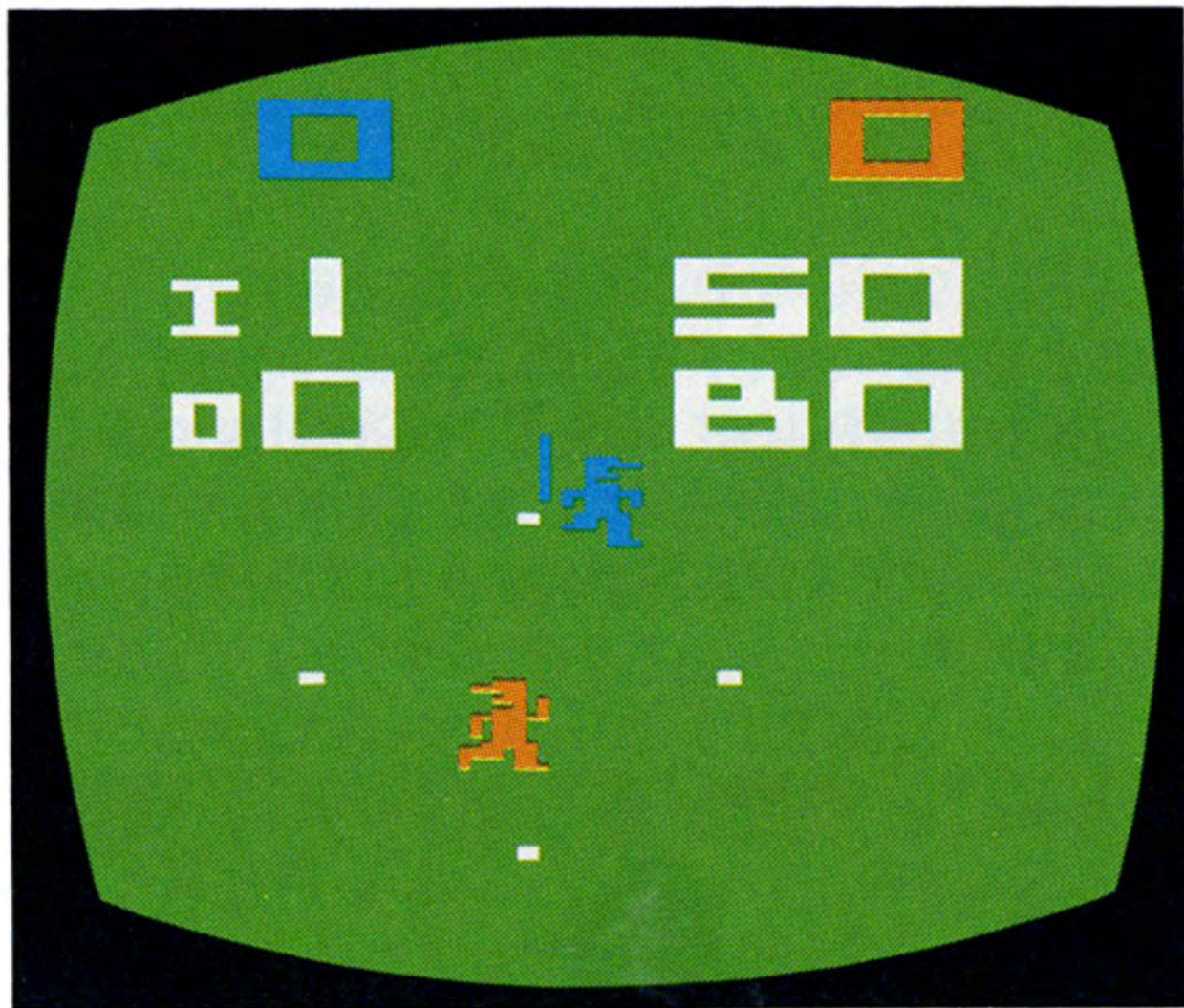
atteignent les balles frappées plus rapidement et ils déplacent plus vite pour retirer les frappeurs. Aussi, les balles frappées voleront plus rapidement dans le champ intérieur.

COMMENT JOUER HOME RUN

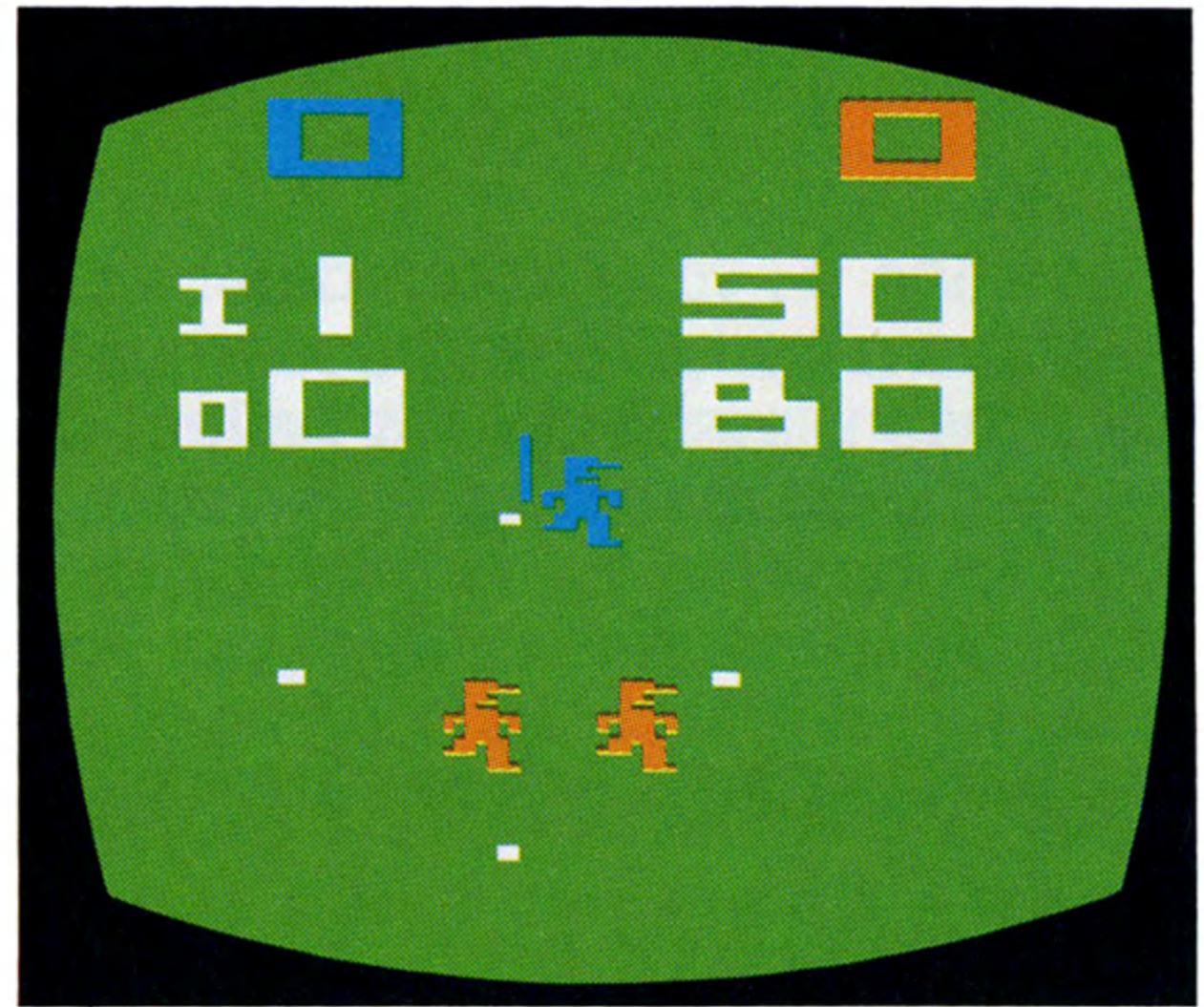
Jouez Home Run tout comme vous jouerez au baseball. Le Joueur gauche ou bleu est "l'équipe visitante" et il est le premier au bâton. Le lanceur-voltigeur lance la balle. Trois **prises** (soit élancées, soit lancées) font un retrait; quatre balles (tout lancer non frappé qui ne passe PAS au-dessus du marbre) font un but sur balles et le frappeur avance au premier but. Si le lanceur frappe le frappeur (et le frappeur ne frappe pas au lancer, ou si le lancer ne passe pas au-dessus du marbre), le frappeur avancera au premier but. Si le frappeur frappe la balle, les voltigeurs peuvent l'attraper et font retirer le frappeur en touchant le

premier but avant le coureur ou en touchant le coureur. S'il y a d'autres coureurs sur les sentiers, on peut les faire retirer en les touchant ou, en touchant le but avant le coureur. En entraînant, vous pouvez faire facilement des double jeux (deux retraits sur une balle lancée).

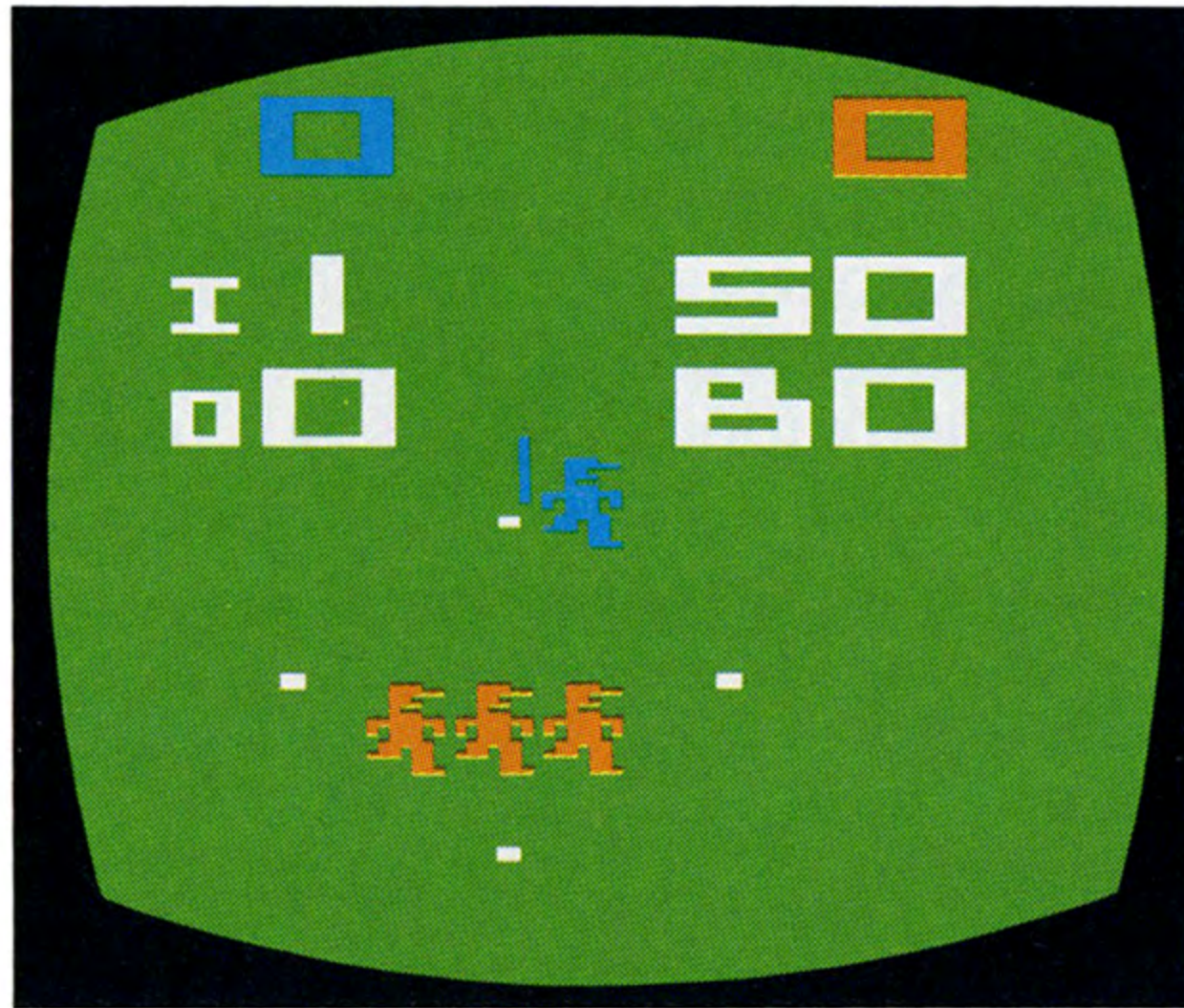
Trois **retraits** pour chaque joueur fait une **manche**; neuf manches font une joute. Il marque un point chaque coureur qui croise le marbre. Le frappeur fait un coup de circuit en frappant la balle directement au-dessus du deuxième but si la balle n'est pas attrapée par un voltigeur.



Champ de jeu pour Joutes 1 et 5



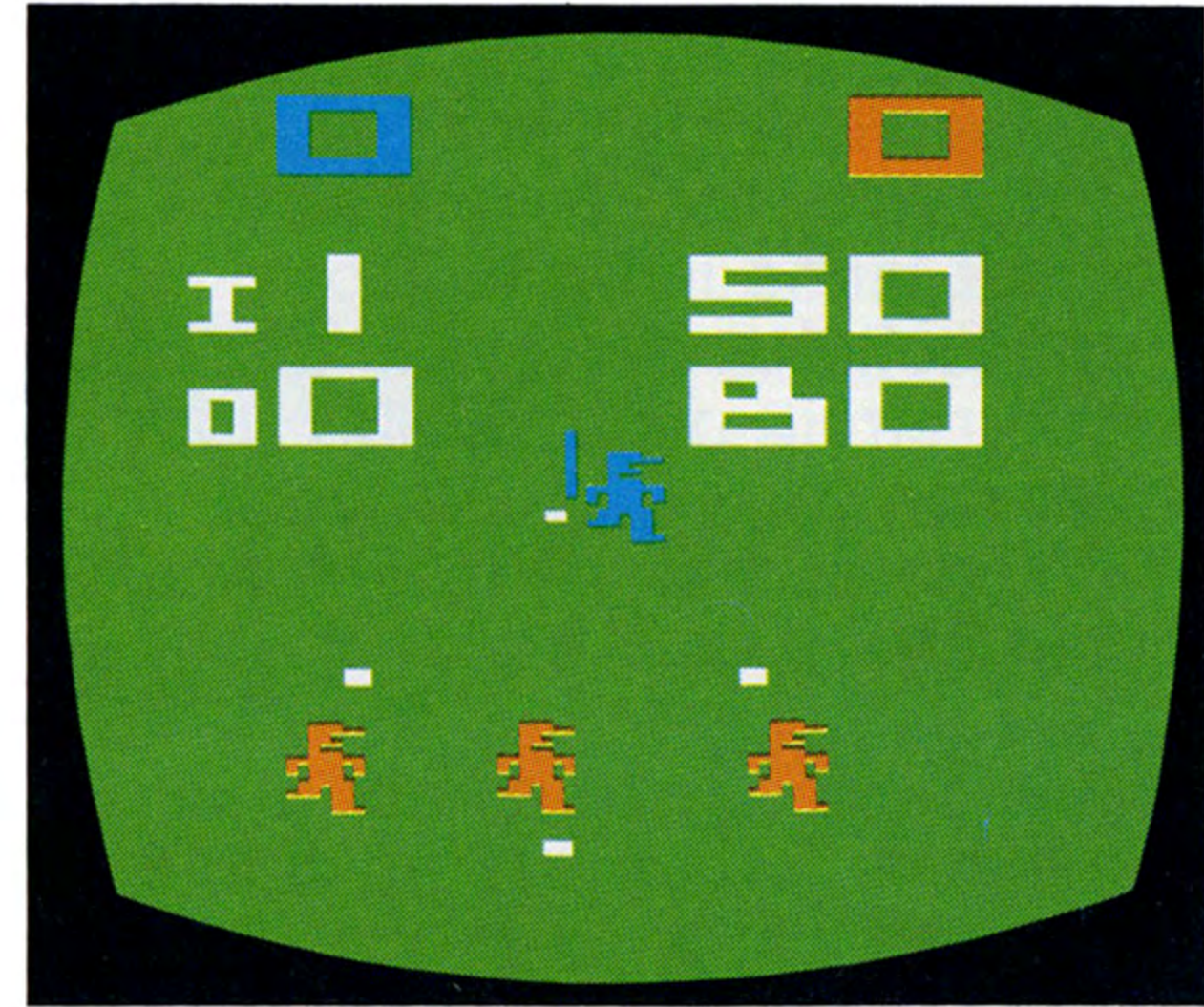
Champ de jeu pour Joutes 2 et 6



Champ de jeu pour Joutes 3 et 7

Les lettres blanches au coin supérieur gauche du champ de jeu sont: 1 - manches, 0 - retraits; les lettres blanches au coin supérieur droit du champ de jeu sont: B - balles, S - prises. Le chiffre bleu est le pointage du joueur gauche, le chiffre rouge est le pointage du joueur droit.

Les joutes 1, 2, 3, et 4 se jouent seul contre l'ordinateur. A l'aide de



Champ de jeu pour Joutes 4 et 8

la commande "manche à balai" droite, lancez à l'ordinateur. Votre pointage paraîtra au coin supérieur droit du champ de jeu, le pointage de l'ordinateur paraîtra au coin supérieur gauche.

Les joutes 5, 6, 7, et 8 sont pour deux joueurs.

Chaque variation de joute se montre aux dessins des champs de jeu ci-dessus.

8 JUEGOS VIDEO

HOMERUN™

NOTA: Apague siempre el interruptor de alimentación (**power**) de la consola, moviéndolo a la posición (**off**) al introducir o retirar un Game Program™ cartridge. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida útil de su Video Computer System™ game de ATARI®.

MANEJO DE LAS PALANCAS DE MANDO

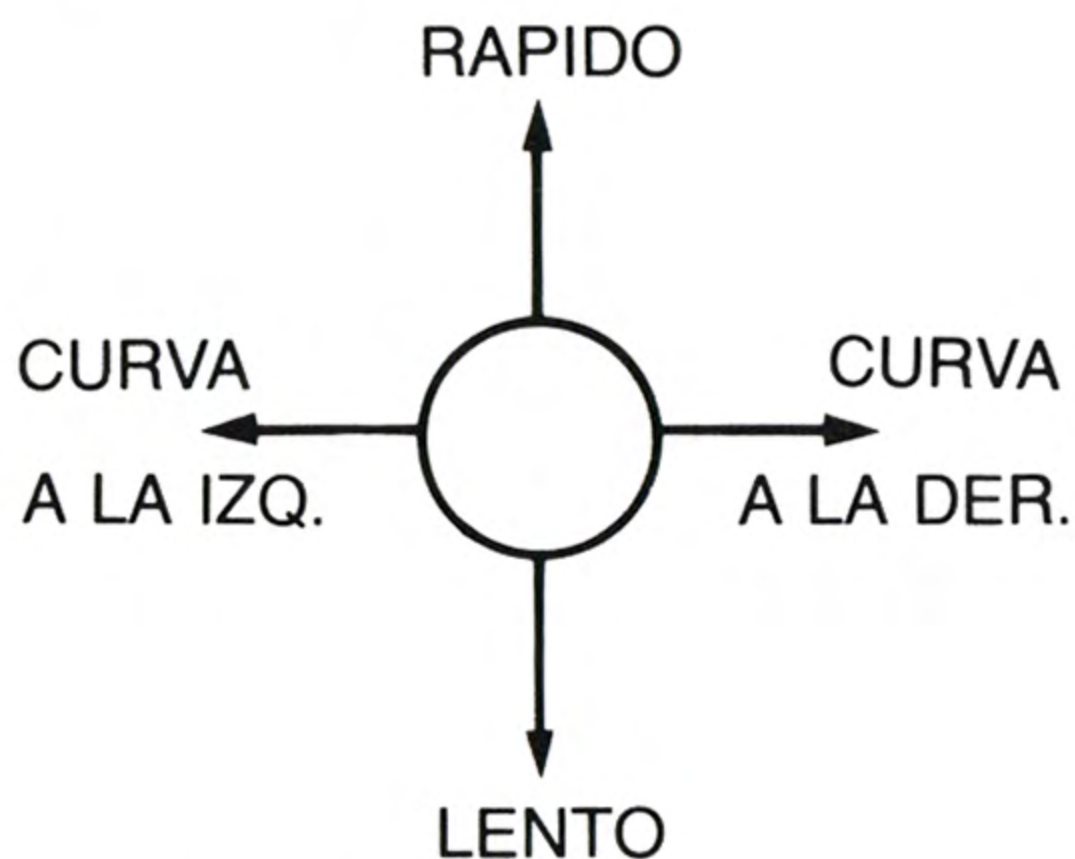


Use las palancas de mando con este Game Program™. Asegúrese de enchufar los cables de control firmemente en el Video Computer System™. Consulte el manual del propietario (Owner's Manual) para más detalles.

Nota: Para prolongar la vida útil de su Atari Video Computer System y proteger los componentes electrónicos, el interruptor de alimentación (POWER) de la consola debe estar en la posición de apagado (OFF) siempre que se introduzca o se retire un Game Program.

Bateador

Para menear el bate, mueva la palanca de mando de la posición neutral (en el centro) a **cualquier** otra posición. Si después de golpear la pelota, el jardinero parece tener la posibilidad de ponerlo a Ud. fuera del juego si Ud. toma una base extra, apriete el botón rojo **antes** de llegar a la base y su(s) corredor(es) parará(n) en esa base.



Cómo controlar los lanzamientos

Lanzador

Para lanzar la pelota apriete el botón rojo de la palanca de mando. Lance pelotas en curva, pelotas rápidas, pelotas con efecto o con velocidad inesperada moviendo su palanca de mando (como se indica en el diagrama) después que el lanzador arroje la pelota.



Cómo controlar a los jardineros

Jardinero

Después que el bateador haya golpeado la pelota, controle a su(s) jardinero(s) con la palanca de mando (como se indica en el diagrama) para agarrar la pelota y poner fuera del juego a los jugadores.

HANDICAP Selectores de nivel de dificultad (DIFFICULTY)

En la posición **a** tendrá Ud. jardineros más lentos y cuando le toque batear, sus pelotas bateadas se moverán más despacio. En la posición **b** los jardineros llegan más rápidamente a la pelota bateada y

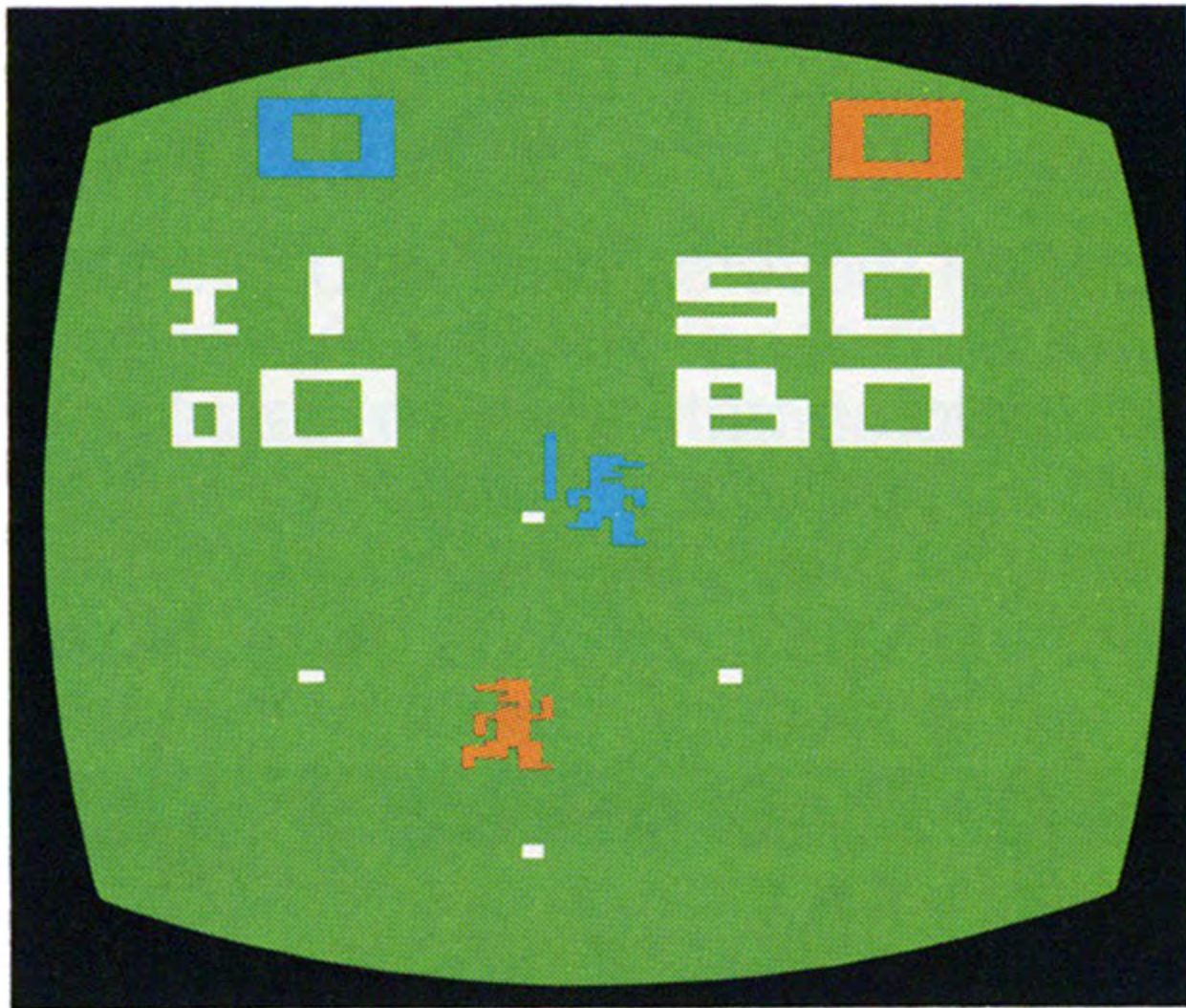
pueden moverse más velozmente para eliminar al jugador. Además, sus pelotas bateadas se desplazarán más rápidamente por el campo interior.

COMO JUGAR HOME RUN

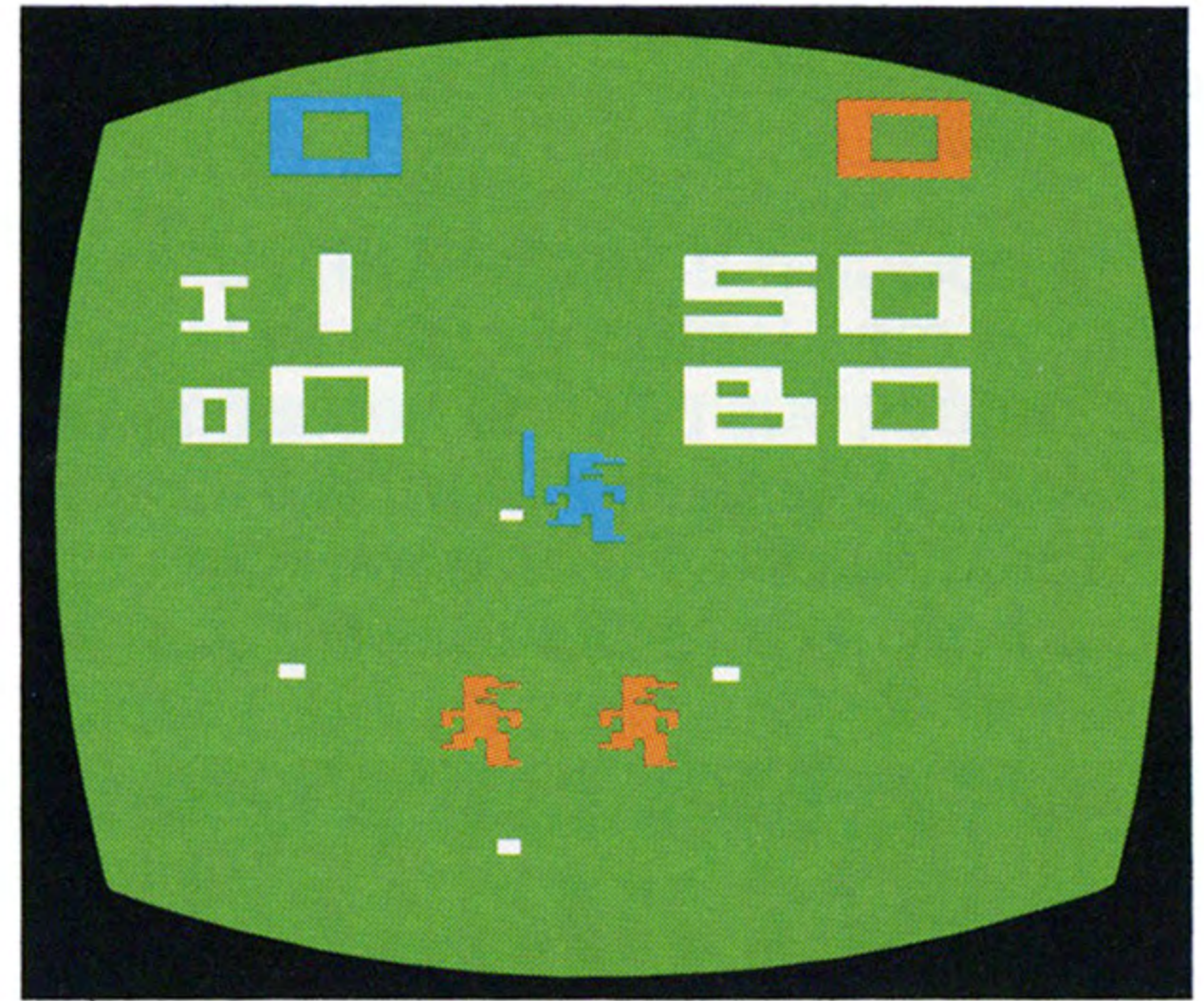
Juegue Home Run exactamente de la misma manera que jugaría béisbol. El jugador de la izquierda (o el jugador azul) es el equipo visitante y batea primero. El lanzador arroja la pelota. Tres **strikes**, tanto si el bateador menea el bate como si no lo menea, constituyen un **out** (eliminación); cuatro "balls" (pelotas malas— cualquier pelota no golpeada que NO pase por encima de la base de casa) le dan al bateador el derecho a la base y éste avanza hasta la primera base. Si el lanzador golpea al bateador con la pelota (y el bateador no menea el bate para golpear la pelota o la pelota lanzada no pasa encima de la base de casa), el bateador avanza hasta la primera base. Si el bateador golpea la pelota, los jardineros pueden agarrar la pelota y eliminar al jugador tocando la primera base antes que el

corredor o tocándolo con la pelota. Si hay otros corredores que han logrado llegar a una base, se puede efectuar una eliminación tocando a cualquier corredor con la pelota o si el corredor está involucrado en un "force play" (eliminación forzada), tocando la base que está delante del corredor. Con un poco de práctica se puede llegar a hacer jugadas dobles (dos eliminaciones con una sola pelota lanzada) muy fácilmente.

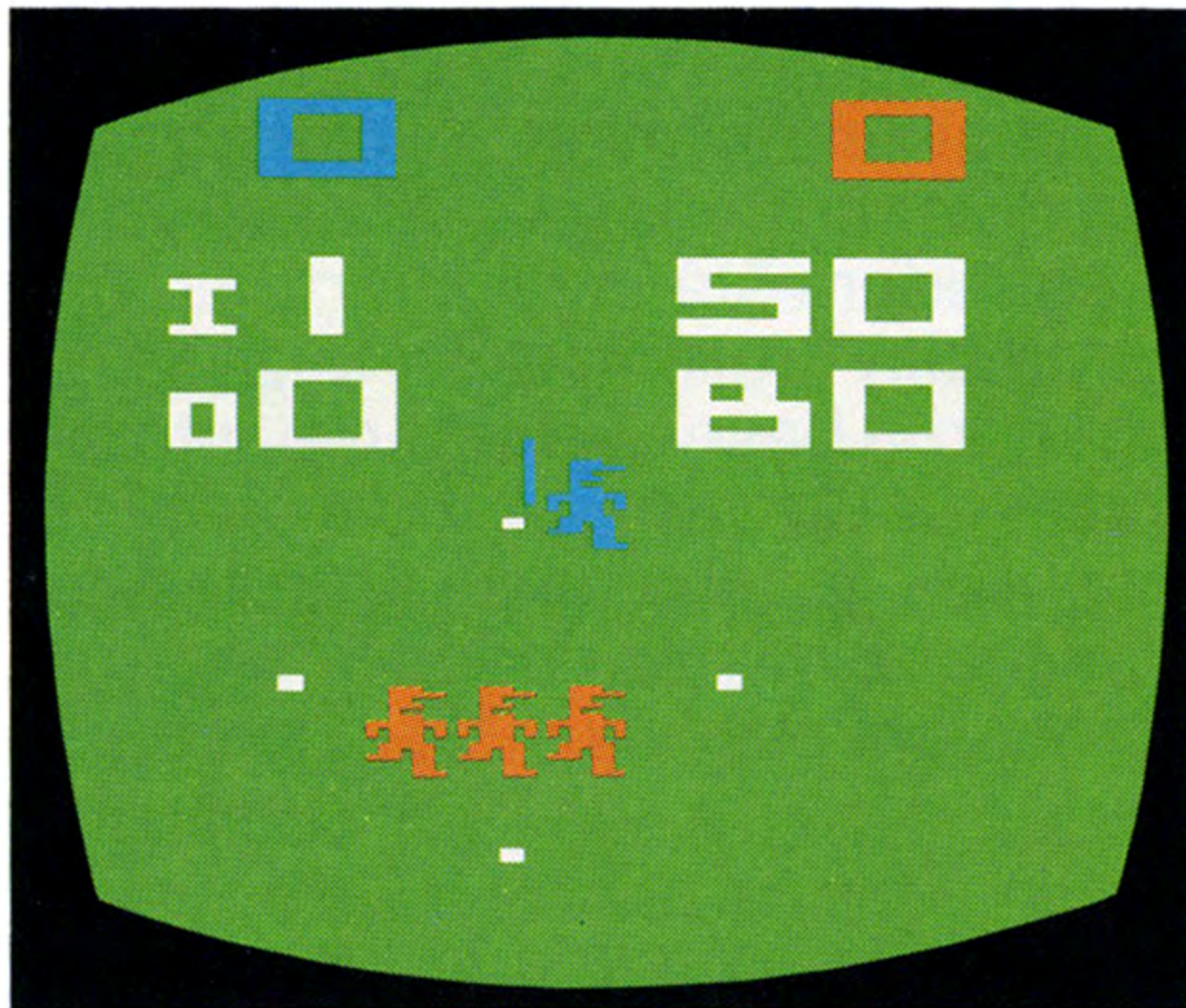
Tres **outs** para cada jugador constituyen un **inning**; un partido consta de nueve innings. Se marca una **carrera** por cada corredor que cruza la base de casa. El bateador marca un jonrón si al golpear la pelota la envía sobre la segunda base y no la agarra ningún jardinero.



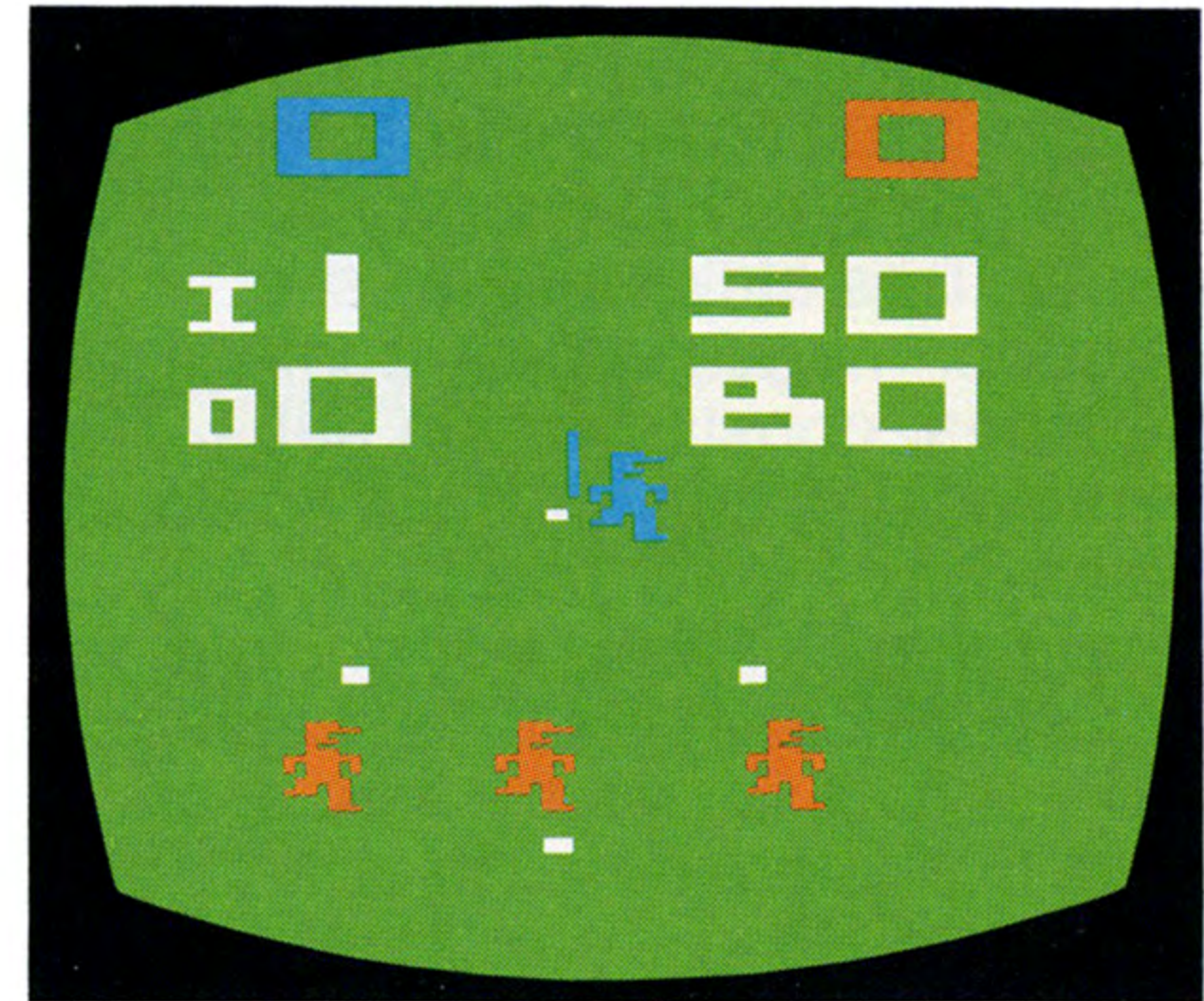
*Campo de juego
para los juegos 1 y 5*



*Campo de juego
para los juegos 2 y 6*



*Campo de juego
para los juegos 3 y 7*



*Campo de juego
para los juegos 4 y 8*

Las letras blancas que aparecen en la parte izquierda superior del campo de juego son: I (innings), O (outs); las letras blancas que aparecen en la parte derecha superior son: B (balls igual a pelotas malas); S (strikes). El número azul es el puntaje del jugador a la izquierda; el número rojo es el puntaje del jugador a la derecha.

Los juegos 1, 2, 3 y 4 son para un jugador contra la computadora. Use

la palanca de mando para lanzarle pelotas a la computadora. Su puntaje aparece en la parte izquierda superior.


Los juegos 5, 6, 7 y 8 son para dos personas.

En los diagramas de los campos de juego se muestra la diferencia entre las distintas variantes del juego.

HOMERUN™

HOMERUN™



 A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-23 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.