

# *StrikeOut!* BASEBALL

GUIDA UTENTE

Versione 1.0.9



Insidia s.r.l. 2004

## Strikeout Baseball

Strikeout Baseball e' un gioco per cellulari MIDP1, MIDP2, Nokia S40, Nokia S60, Motorola. Caratterizzato da una grafica colorata e pulita e da un gameplay estremamente intuitivo e divertente, Strikeout Baseball ha le seguenti features:

- 8 diverse squadre
- 3 modalita' di gioco (partita singola, coppa, stagione)
- 3 livelli di difficolta' (facile, media, difficile)
- possibilita' di salvare lo stato del gioco per coppa e campionato
- 2 diversi campi da gioco (se supportato)
- audio midi (se supportato)
- voci durante il gioco (se supportato)
- vibrazione (se supportato)

## Comandi

I comandi di gioco sono facili ed intuitivi:

- 2 - alto
- 4- sinistra
- 6- destra
- 8- basso
- 5- tasto seleziona
- \*- tasto seleziona
- #- tasto indietro

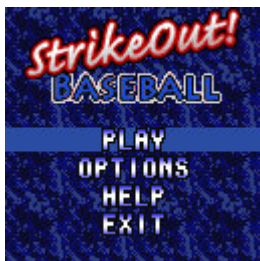
n.b. Per telefoni cellulari Nokia S40/S60 e' possibile usare il pad di navigazione (se presente) per le direzioni ed i tasti "\*" e "#" sono sostituiti dai tasti azione presenti sul telefono (se presenti).

## Menu iniziale

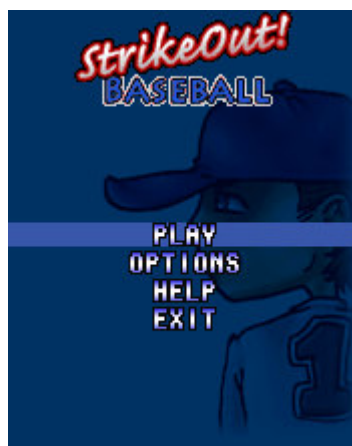
Il menu iniziale permette all'utente di **uscire dal gioco** (EXIT), **visualizzare l'help** (HELP), entrare nel **menu opzioni** (OPTIONS), entrare nel **menu di gioco** (PLAY). Il giocatore puo' scorrere tra le opzioni possibili premendo i *tasti alto e basso*, selezionando poi l'opzione desiderata premendo il *tasto seleziona*. Premendo il *tasto indietro* si esce dal gioco.

Selezionando help si accede all'help del gioco. Premendo i *tasti sinistra/destra* si scorre il testo. Premendo il *tasto seleziona/indietro* si torna al menu iniziale.

Selezionando EXIT si esce dal gioco.



Versione bassa risoluzione

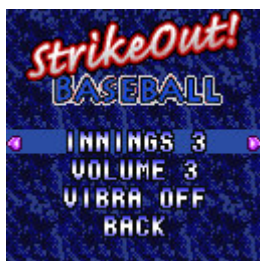


Versione alta risoluzione

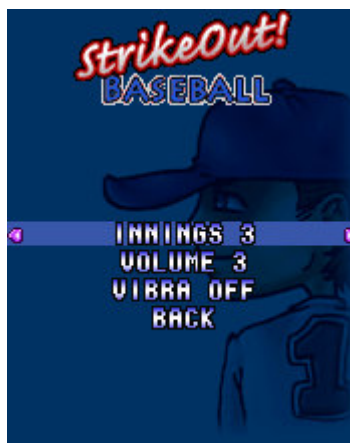
## Menu opzioni

Il menu opzioni permette di impostare alcuni parametri del gioco. Le opzioni possibili sono il **numero di inning** in una partita (INNINGS), il **volume** (VOLUME) la **vibrazione** (VIBRA).

Ogni volta che il giocatore puo' **scorrere a destra/sinistra**, questa possibilita' e' evidenziata da **due frecce ai lati** dello schermo. Premendo il *tasto sinistro* si decrementa, premendo quello *destro* si aumenta. Il numero di inning e' selezionabile e varia da 1 a 9. Il volume varia da 0 a 5 con il valore 0 indicato con OFF. La vibrazione del telefono si attiva su ON e si disattiva su OFF. Se non e' possibile modificare l'impostazione della vibrazione nel menu opzioni, la versione installata non supporta la vibrazione su quel modello di telefono. E' possibile tornare al menu iniziale selezionando BACK oppure premendo il *tasto indietro*.



Versione bassa risoluzione



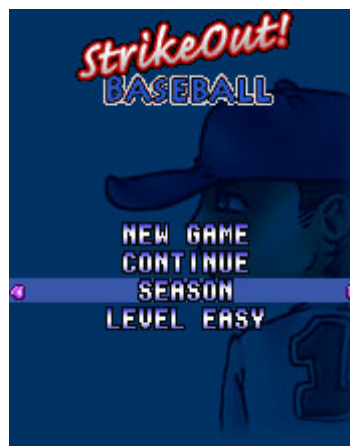
Versione alta risoluzione

## Menu di gioco

E' possibile **iniziare una nuova partita** (NEW GAME), **continuare un torneo/coppa salvata** (CONTINUE), selezionare la **modalita' di gioco**, **selezionare la difficolta'**. La difficolta' e il tipo di gioco si selezionano posizionandosi sopra l'opzione con i *tasti alto/basso* e quindi scorrendo con destra/sinistra fino a visualizzare la modalita' o la difficolta' desiderata. L'opzione continue permette di continuare una coppa o un torneo interrotto precedentemente, a seconda che sia stata selezionata la modalita' torneo o coppa. Vengono mantenute le impostazioni precedenti per quanto riguarda il numero di inning e il livello di difficolta'. Iniziare un nuovo torneo o una nuova coppa cancella i dati precedentemente salvati. Premendo il *tasto indietro* si torna al menu iniziale.



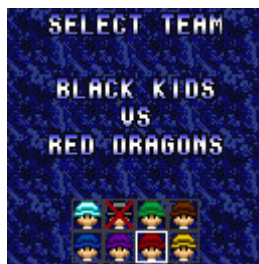
Versione bassa risoluzione



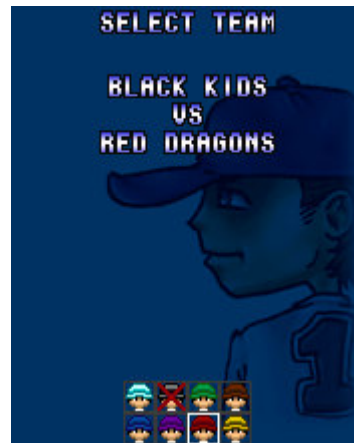
Versione alta risoluzione

## Selezione squadre

Una volta selezionato NEW GAME nel menu di gioco, si entra nel menu di selezione. Per **selezionare le squadre** ci si puo' muovere con i *tasti alto/basso/sinistra/destra*. Viene visualizzato il nome della squadra selezionata ed essa viene evidenziata da un rettangolo bianco. Per scegliere una squadra utilizzare il *tasto selezione*. Nel caso della partita singola devono essere scelte **due squadre**. Dopo che e' stata selezionata la prima, essa non sara' piu' disponibile e la casella verra' barrata con una X. Premendo il *tasto indietro* si annulla la selezione tornando al menu di gioco.



Versione bassa risoluzione



Versione alta risoluzione

### Partita singola

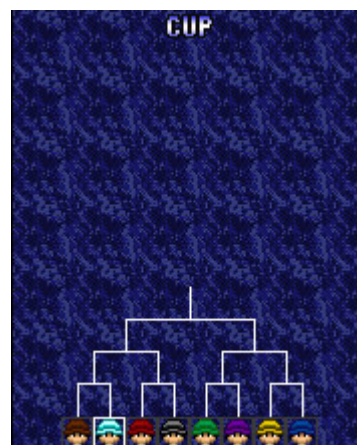
Nella modalita' partita singola il giocatore deve selezionare le due squadre che si affronteranno. La prima squadra e' la squadra controllata dal giocatore, la seconda e' controllata dalla CPU.

### Coppa

Nella modalita' coppa il giocatore seleziona solo la propria squadra. Partendo dai quarti di finale dovra' riuscire ad arrivare alla finale e vincere. Chi perde viene eliminato dalla coppa. La modalita' coppa presenta una schermata riassuntiva che mostra il tabellone del torneo, barrando le squadre eliminate con una X rossa. Da questa schermata e' possibile tornare al menu di gioco premendo il *tasto indietro* oppure passare alla fase successiva col *tasto seleziona*.



Versione bassa risoluzione



Versione alta risoluzione

## Stagione

Nella modalita' stagione il giocatore seleziona solo la propria squadra. Il giocatore dovra' incontrare **due volte** ogni altra squadra, per un totale di 14 giornate. Ogni vittoria vale un punto. Scopo del gioco e' arrivare alla fine della stagione con piu' punti delle altre squadre.

La modalita' stagione presenta una schermata riassuntiva che mostra la classifica del torneo, indicando il nome delle squadre e il relativo punteggio. E' possibile scorrere la lista, nel caso essa sia piu' lunga dello schermo, premendo i *tasti alto/basso*. Da questa schermata e' possibile tornare al menu di gioco premendo il tasto indietro oppure passare alla partita successiva col tasto seleziona.



SEASON DAY 1	
AZURE BOYS	0
BLACK KIDS	0
GRASS GANG	0
BROWN BROS	0
BLUE KINGS	0
PURPLE POWER	0

Versione bassa risoluzione



SEASON DAY 1	
AZURE BOYS	0
BLACK KIDS	0
GRASS GANG	0
BROWN BROS	0
BLUE KINGS	0
PURPLE POWER	0
RED DRAGONS	0
YELLOW CLUB	0

Versione alta risoluzione

## Regole del gioco

Il baseball viene giocato su un campo a forma di diamante, suddiviso in territorio buono e territorio foul. All'interno del territorio buono sono poste quattro basi, tra le quattro basi la pedana del lanciatore. Una partita e' composta di norma da **9 riprese o innings**. Ogni inning e' suddiviso in **due fasi: attacco(battuta) e difesa**. Una ripresa termina quando una squadra si e' **alternata sia all'attacco che alla difesa**. Una fase (attacco o battuta) termina quando **tre giocatori vengono eliminati**. Solo la squadra che attacca puo' segnare punti. Il battitore deve **colpire la palla** lanciata dal lanciatore, se questa e' all'interno dell'area di battuta. Se la lascia passare o la manca l'arbitro chiama uno **strike**. Dopo **tre strike** il battitore e' **out (eliminato)**. Il terzo strike si chiama comunemente **strike out**. Se la pallina colpita viene presa al volo dalla difesa o se verra' portata in prima base da un difensore prima che il battitore la raggiunga, quest'ultimo sara' **eliminato**.

Se la pallina colpita e' nell'area di foul, viene segnalato un **foul** al battitore che viene considerato uno strike a meno che esso non sia il terzo strike (**non si puo' essere eliminati per un foul**).

Se la pallina lanciata e' fuori dall'area di battuta (troppo esterna) l'arbitro chiama un **ball** a favore del battitore. Dopo **quattro ball il battitore guadagna la prima base**. Ovviamente se il battitore tenta di colpire una palla fuori dall'area di battuta e la manca verra' segnato uno strike.


Lo scopo del battitore e' **percorrere tutte le basi** fino a tornare da dove aveva colpito la palla, cosi' facendo **segna un punto**. Lo scopo del lanciatore e' impedire che il battitore colpisca la palla o metterlo in condizione di tentare un colpo difficile.

Nel caso in cui il battitore lanci la pallina oltre il campo ottiene un **fuori campo (home run)**: lui ed i suoi compagni eventualmente in gioco hanno diritto di **correre fino a casa base e segnare un punto ciascuno**.

Vince la squadra che alla fine dei nove inning ha **segnato piu' punti**. Nel baseball **non esiste il pareggio**. Se dopo la fine dei tempi regolamentari il punteggio e' in parita' **si continua** fino a quando non **termina un inning con una delle due squadre in vantaggio**.

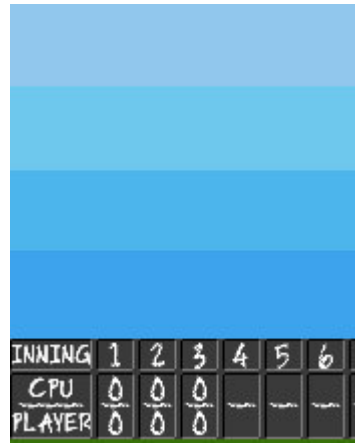
## Tabellone

All'inizio della partita, alla fine e ad ogni cambio di inning viene visualizzato il tabellone riassuntivo. Il tabellone indica il **punteggio inning per inning** e il punteggio totale nell'ultima colonna. La prima riga segna i punti della CPU, la seconda i punti del giocatore. Per continuare premere il *tasto seleziona*.



INNING	1	2	3	4
CPU	0	0	0	0
PLAYER	0	0	0	0

Versione bassa risoluzione



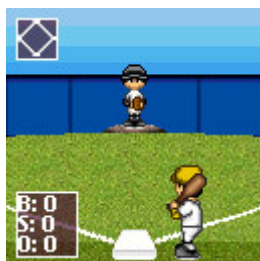
INNING	1	2	3	4	5	6
CPU	0	0	0	0	0	0
PLAYER	0	0	0	0	0	0

Versione alta risoluzione

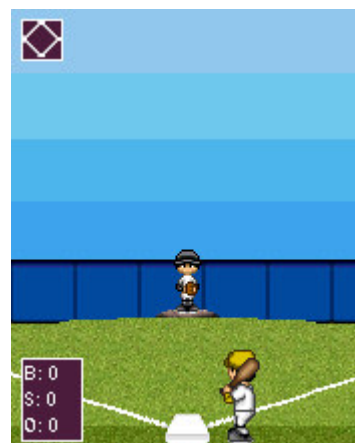
## Lancio

Il lancio viene visualizzato da dietro il battitore. Nel caso in cui il giocatore sia in battuta premendo il *tasto seleziona* il giocatore avversario **lancia la palla**. Premendo il *tasto selezione* si tenta di **colpire la palla**. Utilizzando i *tasti destra/sinistra* il giocatore tenta di **colpire la palla verso destra/sinistra**.

Nel caso in cui il giocatore sia sul monte di lancio premendo il *tasto seleziona* si attiva la **barra di potenza**. Premendolo ancora si sceglie la potenza del lancio e viene attivato il **controllo sulla direzione**. Una nuova pressione del tasto sceglie la direzione e fa **partire il lancio**.



Versione bassa risoluzione



Versione alta risoluzione

## Campo di gioco

Il campo di gioco e' visto dall'alto. In alcune versioni sono presenti due distinti campi da gioco (inclusa una nuova grafica per la fase di lancio): il classico campo in erba e quello in sintetico.

In fase di difesa i giocatori si **muovono sul campo** con i *tasti alto/basso/destra/sinistra*, con lo scopo di prendere la palla **passandoci sopra**. Una volta presa la palla e' possibile utilizzare il *tasto seleziona* per entrare in **modalita' lancio**. Premendo ancora il *tasto seleziona* si torna alla **modalita' corsa**. Il lancio della palla avviene premendo il tasto corrispondente alla base verso la

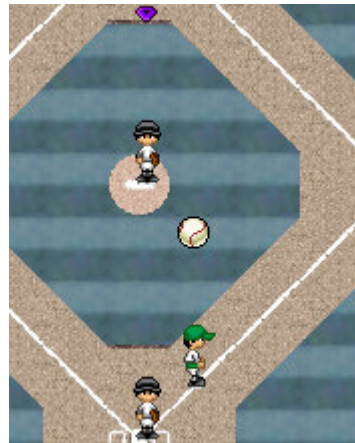
quale si desidera lanciare (**2: base due 4: base tre 6: base uno 8: casa base**). Una volta che l'azione e' terminata e non e' piu' possibile eliminare dei giocatori premendo il *tasto seleziona* si passa alla schermata successiva.

In fase di attacco il giocatore deve premere i tasti **evidenziati in bianco sullo schermo (1,2,3)** per **correre piu' velocemente** verso le basi. Per cambiare il punto di vista premere il *tasto cinque*.

Una volta che l'azione e' terminata e non e' piu' possibile eliminare dei giocatori premendo il *tasto seleziona* si passa alla schermata successiva.



Versione bassa risoluzione



Versione alta risoluzione

### **Pausa ed uscita dal gioco**

Premendo il *tasto indietro* durante la partita si mette in **pausa il gioco**. Selezionando CONTINUE si torna alla partita, selezionando EXIT (o premendo il *tasto indietro*) **si abbandona (e si perde) l'incontro**.



Versione bassa risoluzione



Versione alta risoluzione