

JAHANGIR KHAN World Championship SQUASH

Instructions en français
Anleitung in Deutsch
Istruzioni in italiano



Teque House, Masons Yard, Downs Row, Moorgate, Rotherham S60 2HD.
Phone: (44) 709 372290 Fax: (44) 709 368403



Jahangir Khan's World Championship Squash

Manette de jeu
Vers le haut
Vers le bas
Vers la gauche
Vers la droite

(Le bouton de tir est enfoncé)
Balle forte
Balle amortie
Balle dirigée vers la gauche
Balle dirigée vers la droite

La manette de jeu 2 peut être remplacée par les touches suivantes

Up (haut)
Down (bas)
Left (gauche)
Right (droite)
Fire (tir)

L
Left shift (gauche maj.)
Right shift (droite maj.)
Barre d'espacement

Autres touches
Pause
Aide
Diminution
marche/arrêt
50/60 HZ

P (Fire pour redémarrer)
HELP
F9 (l'écran s'éteint plus rapidement)
F10

CBM 64

Manette de jeu uniquement
Aide sur les icônes

(Comme Amiga / Atari ST)
H

Spectrum/Amstrad

Manettes de jeu comme pour Amiga / Atari ST.
Le clavier remplace les manettes de jeu.

Jahangir Khan's World Championship Squash



LE PROFIL DE JAHANGIR KHAN

Le sportif

Jahangir Khan est l'un des plus grands sportifs au monde. Après avoir remporté six championnats du monde de squash et neuf tournois successifs de squash en Grande-Bretagne, il continue à casser tous les records du monde.

Khan, né à Karachi au Pakistan en décembre 1963, a commencé à jouer au squash à l'âge de sept ans, ce qui n'est guère surprenant puisqu'il était le fils d'un ancien champion britannique, Rossan Khan, qui avait remporté le titre en 1957.

A l'âge de quinze ans, il remportait le championnat du monde amateur de squash et devenait à dix-sept ans le plus jeune champion du monde professionnel. Depuis, il a remporté tous les titres de squash dans le monde et sur une période de six ans, a participé à plus de 500 matchs internationaux sans essuyer une seule défaite – un exploit unique dans l'univers du sport.

INTRODUCTION

Krisalis Software vous présente ici sa dernière simulation sportive, dont les nombreuses caractéristiques et options viennent encore ajouter à l'agrément de cette fidèle reproduction du jeu de squash.

Le squash est un jeu simple à comprendre; il est pratiqué par des centaines de milliers de fans dans le monde entier. Bien qu'il s'agisse d'un sport dont les rudiments sont simples, il faut parfois des années pour atteindre un niveau permettant de devenir un joueur d'envergure internationale.

1

Jahangir Khan's World Championship Squash



Manette de jeu 1 vers le haut
Manette de jeu 1 vers le bas
Manette de jeu 1 vers la gauche
Manette de jeu 1 vers la droite
Bouton de tir de la manette de jeu 1

Spectrum	Amstrad
W	F8
X	F2
A	F4
D	F6
F	F5 ou ENTER

Manette de jeu 2 vers le haut
Manette de jeu 2 vers le bas
Manette de jeu 2 vers la gauche
Manette de jeu 2 vers la droite
Bouton de tir de la manette de jeu 2
Aide sur les icônes

U	W
M	X
H	A
L	D
ENTER	Espacement
H	H

LE JEU

Sélectionnez le langage que vous voulez utiliser en mettant la flèche sur le drapeau approprié et en appuyant sur **FIRE**. Versions 8 bits ("Select language" = sélection langage).

Le championnat du monde de squash avec Jahangir Khan vous permet de jouer à un ou deux joueurs ou d'assister aux matchs. Un joueur joue le rôle de Jahangir par défaut (option qui peut être désélectionnée); il est par ailleurs possible de contrôler d'autres intervenants dans la compétition.

Vous pouvez jouer dans un **tournoi de clubs** (ligue) ou dans des **championnats du monde** (avec épreuves éliminatoires). Sélectionnez l'icône correspondant au jeu que vous voulez jouer – (l'icône de gauche avec la coupe correspond au championnat du monde). Revenez à cet écran en appuyant sur **ESCAPE** sur les principaux écrans **Club** ou **Championship**.



Jahangir Khan's World Championship Squash

REGLES

Le court

Le court de squash est rectangulaire et divisé en deux moitiés, avec un rectangle de service dans chaque partie. Le mur éloigné est marqué d'une ligne de service horizontale (le "CUT") et d'une autre ligne parallèle, juste au-dessus du sol (le "BOARD") avec le "TIN" en-dessous.

Le service

Tous les services se font dans le rectangle de service, la balle devant rebondir sur le mur éloigné, au-dessus du Cut, avant de retomber dans la partie du court qui est celle de l'adversaire. Il est toutefois possible de relancer la balle avant qu'elle ne touche le sol. Une option permet d'autoriser un second service ("Ancienne règles").

Passes

La balle peut rebondir un nombre illimité de fois sur n'importe quel mur avant ou après avoir touché le mur du fond. Elle ne peut rebondir qu'une fois sur le sol avant d'être renvoyée ou relancée à la volée.

Comptage

Une passe est gagnée si la balle rebondit plus d'une fois au sol avant que votre adversaire ait eu le temps de la rattraper ou si elle ne touche pas le mur du fond dans la zone requise. Le service est alors donné à celui qui a remporté la passe; s'il l'avait déjà, il remporte le point. Le gagnant est celui qui arrive le premier à 9 points; si le score est de 8 partout, le joueur qui n'a pas le service peut jouer jusqu'à 9 ("NO SET") ou jusqu'à 10 ("SET TWO").

2



Jahangir Khan's World Championship Squash

Versions 8 bits

Cassette	Face A : niveau club	Face B : championnat du monde
Disquette	Face A : niveau club	Face B : championnat du monde

Tournoi de clubs

Ce tournoi comprend jusqu'à 8 parties. Chaque partie rassemble 4 à 6 joueurs qui représentent une "ligue" miniature, chaque joueur jouant tous les autres. A la fin du jeu d'une ligue, les meilleurs deux joueurs d'une partie sont promus, les deux moins bons sont déclassés.

Principal écran de sélection

Il présente :

- 1) Les parties
- 2) Adhésion
- 3) Options icône
- 4) Remise en jeu
- 5) Planning
- 6) Match

(icône échelle)
(icône carte de membre)
(balle sur raquette)
(icône bande/disquette)
(icône joueur contre joueur)
(raquette)

1) Les parties

- a) Raquette – début d'un nouveau cycle (si le cycle précédent est terminé)
- b) Oeil (observation) – met un joueur en surbrillance de manière à pouvoir suivre tous ses jeux (cliquez une seconde fois pour le désélectionner).
- c) Barres – vérification des chiffres du joueur. S'il s'agit d'un joueur en chair et en os, vous pouvez modifier sa méthode de commande :
i) Normal – appuyer sur Fire pour jouer une passe

Jahangir Khan's World Championship Squash



COMMENT CHARGER LE JEU

Amiga / Atari ST Insérez la disquette, puis mettez la machine en marche.
IBM PC Tapez **SQUASH**
CBM 64 Disquette: **LOAD ***8,1**
Cassette: **SHIFT + RUNSTOP**
AMSTRAD Disquette I CPM (appuyez sur la touche @ puis tapez CPM)
Cassette **Control + Enter**
SPECTRUM Disquette: Sélectionnez l'option de chargement.
Cassette: (128 K uniquement) **LOAD ****

COMMANDES

Vous pouvez utiliser la manette de jeu ou le clavier.
Pour sortir d'un jeu, appuyez sur **SHIFT + Q**

Remarque importante : ceux qui possèdent des +2A et des +3 auront peut-être du mal à se servir de 2 manettes de jeu. Dans ce cas, le premier joueur devra se servir de la manette et le second du clavier.

Amiga/Atari ST

Manette de jeu	(Sans appuyer sur le bouton de tir)
Vers le haut	Fait avancer le joueur
Vers le bas	Fait reculer le joueur
Vers la gauche	Déplace le joueur vers la gauche
Vers la droite	Déplace le joueur vers la droite

3

Jahangir Khan's World Championship Squash



Commande manuelle de la passe
i) Facile – balle automatique
Service toujours correct
d) Flèches – échelle de déplacement
e) Icône SRA (Squash Rackets Association – association des raquettes de squash) – sortie du sous-menu

2) Adhésion – liste des clubs

- a) Oeil – observation des matchs d'un joueur (comme ci-dessus)
- b) Oeil vide – arrêt de tous les joueurs observés
- c) Manette de jeu / joueur humain – pour remplacer un joueur de l'ordinateur en joueur humain et vice versa.
- d) ? – change le nom d'un joueur
- e) Barre graphique – chiffres relatifs à un joueur
- f) Deux joueurs – pour jouer un match d'entraînement contre un joueur fictif ou réel.
- g) Icône SRA – sortie

3) Options

- a) Balle – type de balle (bleue – la plus élastique)
- b) Horloge – meilleure partie de 1, 3 ou 5 jeux
- c) ? – 1 balle (un service uniquement, "Nouvelles règles")
2 balles (deux services, "anciennes règles")
- d) Échelles – changez les numéros de partie dans l'échelle (2-8)
- e) Partie – changez le nombre de joueurs dans chaque partie (4-6)
- f) Icône SRA – sortie

Remarque : (d) et (e) ne sont disponibles qu'au début de la ligue.

4) Bande/disquette

- a) Formater une disquette
- b) Charger un jeu
- c) Sauvegarder un jeu (uniquement sur des disquettes formatées en a)



Jahangir Khan's World Championship Squash

- d) Redémarrer une ligue
e) SRA – sortie

5) Ecran de planning

Il montre tout le planning des jeux, le match suivant étant mis en surbrillance au bas de la liste.

- a) Flèches – page suivante/précédente
b) Oeil – observation d'un match
c) Croix – retarder un match jusqu'à la fin du planning
d) SRA – sortie

6) Le match

Présentation des joueurs. Si le match est joué par de vrais joueurs, ceux-ci utilisent les commandes appropriées; dans le cas contraire, vous êtes uniquement spectateur du match (c'est ce qui se passe lorsque vous avez sélectionné précédemment l'option **observation joueur** ou **observation match**). Si un véritable joueur remporte un match de club ou de championnat, il pourra améliorer l'une de ses performances de jeu.

L'écran de jeu affiche le type de balle dans le coin supérieur droit (pas sur CPC Amstrad) et le tableau des scores en haut à gauche. Les grands chiffres correspondent aux scores des matchs, les petits au-dessus, au total des matchs. Les informations sur le jeu sont affichées sous ce tableau de score.

Principal écran de sélection du championnat du monde

Cette partie correspond aux éliminatoires. Vous devez aller jusqu'à la finale du championnat du monde, et la remporter.

Les icônes fonctionnent de la même manière que pour la ligue, avec les exceptions suivantes :

8



Jahangir Khan's World Championship Squash

REGELN

Die Halle

Eine Squashhalle besitzt einen rechteckigen Grundriß mit dem hinteren Feld, geteilt in zwei Hälften; vor jeder Hälfte befindet sich eine Anschlagbox. Die hintere Wand ist mit einer waagerechten Linie (der "Cut" oder Teilungslinie) markiert; parallel dazu, nur wenig über dem Boden, befindet sich eine andere Linie (die "Board" oder die Bodenlinie). Unter der Bodenlinie befinden sich Blechtafeln.

Die Anschläge

Alle Anschläge müssen von der entsprechenden Anschlagbox gemacht werden und oberhalb der Teilungslinie an der hinteren Wand abprallen, bevor sie in die gegnerische Hälfte der Halle niedergehen. Jedoch kann der Ball zurückgeschlagen werden, bevor er den Boden berührt. Es gibt eine Option, die einen zweiten Anschlag ermöglicht ("Alte Regeln").

Ballwechsel

Der Ball kann beliebig oft von allen Wänden abprallen, bevor oder nachdem er die Endwand trifft. Er kann danach nur einmal vom Boden abprallen, bevor er zurückgeschlagen werden muß, oder er kann im Flug angeschlagen werden.

Punktgebung

Ein Ballwechsel ist gewonnen, wenn der Ball mehr als einmal auf den Boden schlägt, bevor der Gegner ihn zurückschlagen kann, oder Sie nicht die Endwand im erforderlichen Feld treffen. Der Anschlag geht dann an den Gewinner des Ballwechsels, oder wenn sie gerade den Anschlag haben, erhalten Sie einen Punkt. Der Gewinner ist der erste Spieler mit 9 Punkten. Wenn alle Spieler 8 Punkte erreichen, hat der annehmende Spieler die Option bis zu 9 Punkten ("No Set") oder 10 Punkten ("Set Two") zu spielen.

12

Jahangir Khan's World Championship Squash

- a) Vous ne pouvez pas contrôler les échelles/parties
b) Vous ne pouvez pas faire intervenir un vrai joueur une fois que l'éliminatoire a démarré
c) Les manches de la partie éliminatoire et les joueurs qualifiés sont affichés
d) L'icône SRA (sortie) est remplacée par une icône de changement d'écran.

Section Arcade

Le service

Si votre adversaire se tient dans le quart arrière gauche en attendant de recevoir votre service, déplacez la manette de jeu vers la gauche et l'avant pour lancer une balle forte, ou vers la gauche et l'arrière pour lobber. Si vous tenez la manette de cette manière et appuyez sur le bouton de tir, vous lancez le jeu. (Pour que le service soit réussi, la balle doit toucher le mur frontal et rebondir dans le quart arrière de l'adversaire, à moins que ce dernier ne renvoie la balle avant qu'elle n'ait touché son terrain). Si vous servez de la main droite, adoptez la procédure inverse.

Passes

Une fois votre service réussi, utilisez votre manette de jeu pour placer votre joueur là où vous pensez que la balle va arriver – à ce stade, maintenez le bouton de tir enfoncé et déplacez la manette. Si vous déplacez la manette vers la gauche, vous faites un lancer de balle standard vers la gauche; si vous la déplacez vers la gauche et le haut, vous effectuez un lancer de balle puissant vers la gauche; si vous la déplacez vers la gauche et le bas, vous envoyez une balle amortie vers la gauche; si vous la déplacez vers la droite, vous effectuez un lancer de balle standard vers la droite; si vous la déplacez vers la droite et le haut, vous effectuez un lancer de balle puissant vers la droite; si vous la

LADEN DES SPIELS

Amiga/Atari ST

Diskette einlegen und Computer einschalten.

IBM PC

Tippen Sie **SQUASH**

CBM 64

Diskette: **LOAD***, 8,1**

Kassette: **SHIFT + RUNSTOP**

AMSTRAD

Diskette: 1 **CPM** (Drücken Sie Shift @-Taste gefolgt von CPM)

Kassette: **Control + Enter**

SPECTRUM

Diskette: Wählen Sie die Option "loader"
Kassette: (nur 128 KByte) **LOAD****

STEUERUNGEN

Benutzen Sie entweder den Joystick oder die Tastatur. Das Spiel wird durch Drücken von **SHIFT + Q** beendet.

Wichtiger Hinweis: Besitzer der Modelle +2A und +3 können bei der Benutzung von 2 Joysticks Schwierigkeiten haben. In solchen Fällen muß der Spieler 1 den Joystick und Spieler 2 die Tastatur benutzen.

Amiga/Atari ST

Joystick

nach oben
nach unten
nach links
nach rechts

Joystick

nach oben
nach unten

(Ohne Drücken von Feuer)

Bewegen des Spielers vorwärts
Bewegen des Spielers zurück
Bewegen des Spielers nach links
Bewegen des Spielers nach rechts

(mit Feuer gedrückt)

Kraftvoller Schuß
Sanfter Schuß

13



Jahangir Khan's World Championship Squash

Passes (cont.)

déplacez vers la droite et le haut, vous effectuez un lancer de balle puissant vers la droite; si vous la déplacez vers la droite et le bas, vous envoyez une balle amortie vers la droite; si vous levez la manette de jeu, vous faites un lancer de balle puissant en ligne droite; si vous l'abaissez, vous envoyez une balle amortie en ligne droite, la manette centrée effectuant un lancer standard.

Si vous avez sélectionné l'option facile, il vous suffira d'amener votre joueur à la bonne place; la balle sera alors relancée automatiquement, mais dans la direction correspondant à la position de la manette de jeu.

Vous démarrez par la partie inférieure de la ligue de votre club, et vous devez remonter l'échelle pour devenir champion de club (il est conseillé de devenir très fort au niveau club avant de vous lancer dans les championnats du monde).

Bonne chance!

Jahangir Khan's World Championship Squash
Copyright © Krisalis 1991

10



Jahangir Khan's World Championship Squash

Links Rechts

Schuß nach links
Schuß nach rechts

Joystick 2 kann mit folgenden Tasten simuliert werden

Kursortaste nach oben
Kursortaste nach unten
nach links
nach rechts
Feuer

L

linke Taste SHIFT
rechte Taste SHIFT
Leertaste

Andere Tasten

Spielpause
Hilfsbefehl
Aufblenden/Abblenden
(Fade On/Off)
50/60Hz

P (Feuer zum Wiederstarten)
HELP
F9 (Schaltet den Bildschirm schneller ab)
F10

CBM 64

nur Joystick
Hilfsbefehl auf den Icons

(wie bei Amiga/Atari ST)
H

Spectrum/Amstrad

Joysticks wie bei Amiga/Atari ST. Tastatur simuliert die Joysticks.

Joystick 1 nach oben
Joystick 1 nach unten
Joystick 1 nach links
Joystick 1 nach rechts
Joystick 1 Feuer

Spectrum
W
X
A
D
F

Amstrad
F8
F2
F4
F6
F5 oder ENTER

14

Jahangir Khan's World Championship Squash



JAHANGIR KHAN – PORTRAIT

Der Sportler

Jahangir Khan ist einer der erfolgreichsten Sportler der Welt. Als sechsfacher Squashweltmeister und Gewinner von neun aufeinanderfolgenden offenen Britischen Squashtiteln, gelingt es ihm weiterhin, mit seinen Ergebnissen Weltrekorde zu brechen.

Er wurde im Dezember 1963 in Karachi (Pakistan) geboren. Er erlernte das Squashspiel im Alter von 7 Jahren; eine selbstverständliche Sache für den Sohn eines früheren britischen Meisters, denn sein Vater, Rossan Khan, gewann den Titel 1957.

Mit 15 Jahren gewann er die Squashweltmeisterschaften der Amateure, und mit 17 wurde er der jüngste Berufsweltmeister (in diesem Alter hat es vorher noch niemand geschafft). Seitdem hat er jeden Squashtitel in der Welt gewonnen, und er spielte in einem Zeitraum von sechs Jahren in über 500 internationalen Begegnungen ohne Niederlage – Das ist eine einmalige Leistung in der Welt des Sports!

EINFÜHRUNG

Dieses Spiel ist das jüngste Produkt aus der Serie von anspruchsvollen Sportsimulationen aus dem Haus Krisalis Software; es bietet vielfältige Spielsituationen und Optionen in einer Spielsimulation, die überaus spielbar, wahrheitsgetreu und langfristig spannend ist.

Das Spiel Squash ist einfach zu verstehen und wird regelmäßig von hunderten von Anhängern in der ganzen Welt gespielt. Obwohl es eine leicht zu erlernende Sportart ist, kann es Jahre dauern, bis man die nötige Fitness und das Geschick erwirbt, um ein Spieler von Weltrang zu werden.

11



Jahangir Khan's World Championship Squash

Joystick 2 nach oben
Joystick 2 nach unten
Joystick 2 nach links
Joystick 2 nach rechts
Joystick 2 Feuer
Hilfsbefehl auf den Icons

U
M
H
L
ENTER
H

W
X
A
D
Leertaste
H

SPIELEN MIT DEM SPIEL

Suchen Sie die gewünschte Sprachversion aus, indem Sie den Zeiger auf das passende Feld bewegen und FEUER drücken. 8 Bit-Versionen (Wählen Sie die Sprache).

Jahangir Khans Weltmeisterschaften in Squash bietet Ihnen die Möglichkeit, als ein oder zwei Spieler zu spielen bzw. eine Partie zu beobachten. Ein Spieler übernimmt die Rolle von Jahangir durch automatisch (diese Vorauswahl kann jedoch rückgängig gemacht werden), und es ist möglich, daß der Spieler weitere Teilnehmer an den Wettkämpfen zulassen kann.

Sie haben die Option entweder in den Wettkämpfen eines KLUBTURNIERS/CLUB TOURNAMENT (Liga) oder einer WELTMEISTERSCHAFT/WORLD CHAMPIONSHIP (Ausscheid) zu spielen. Wählen Sie das Icon für den Spieltyp aus, den Sie spielen möchten – (das linke Icon mit dem Pokal ist für die Weltmeisterschaft). Kehren Sie in diese Anzeige durch Drücken von "ESCAPE" auf den Hauptauswahlanzeigen von CLUB oder CHAMPIONSHIP zurück.

8 Bit-Versionen

Kassette Klubturnierniveau Seite A Weltmeisterschaft Seite B
Diskette Klubturnierniveau Seite A Weltmeisterschaft Seite B

15



Jahangir Khan's World Championship Squash

Klubturnier/Club Tournament

Diese werden in Serien von bis zu 8 Etappen organisiert. Jede Etappe hat 4-6 Spieler; sie stellen eine Art kleine Liga dar, worin jeder Spieler der Etappe gegen alle anderen spielt. Am Ende der Runde einer Liga verbessern sich die zwei besten Spieler in jeder Etappe; die zwei schlechtesten werden zurückgestuft.

Hauptauswahlanzeige

Darin findet man folgende Informationen:

- 1) Die Etappen (das Leiticon)
- 2) Mitgliedschaft (das Mitgliedschaftsicon)
- 3) Optionen (das Icon "Ball am Schläger")
- 4) Spielbereitschaft herstellen (das Band/Diskettenicon)
- 5) Terminkalender (das Icon "Spieler gegen Spieler")
- 6) Spielen einer Begegnung (Schläger)

1) Die Etappen

- a) Schläger – Beginn des nächsten Ligazyklus (wenn der vorherige Zyklus beendet ist)
- b) Auge (Beobachtung) – Markierung eines Spielers, um ihn in all seinen künftigen Spielen zu beobachten (durch erneutes Klicken kann dies rückgängig gemacht werden).
- c) Balkendiagramm – Kontrolle des Spielergebnisses. Wenn das ein menschlicher Mitspieler ist, können Sie seine Steuerungsmethoden wechseln:
 - i) Normal – Drücken Sie Feuer, um den Anschlag zu spielen. manuelle Steuerung der Ballanschläge
 - ii) Leicht – automatische Abgabe der Ballanschläge. Ballwechsel ist immer korrekt
- d) Pfeile – Abrollen der Leiter
- e) SRA (Squash Rackets Association)-Icon – Verlassen des Untermenüs

16



Jahangir Khan's World Championship Squash

Wenn Sie die einfache Option gewählt haben, brauchen Sie nur Ihren Spieler in die richtige Position bewegen, und die Erwiderung des Schusses ist automatisch; die Schußrichtung entspricht jedoch der aktuellen Stellung des Joysticks.

Sie starten in der untersten Etappe Ihrer Klubliga, und Sie müssen sich Ihren Weg auf der Leiter nach oben arbeiten, um Klubmeister zu werden (es ist ratsam, zuerst auf dem Niveau eines Klubturniers Erfahrungen zu sammeln, bevor man an Weltmeisterschaften teilnimmt).

Viel Erfolg!

Jahangir Khan's World Championship Squash

2) Mitgliedschaft – Klubliste

- a) Auge – Beobachtung der Spielerbegegnungen (wie oben)
- b) Leeres Auge – Abschalten von allen beobachteten Spielern
- c) Joystick/menschlicher Spieler – Verwandeln eines Computerspielers in einen menschlichen Spieler bzw. umgekehrt.
- d) ? Markierung – Ändern des Spielernamens
- e) Balkendiagramm – Spielerergebnis
- f) Zwei Spieler – Spielen eines Übungsspiels gegen den Computer oder einen menschlichen Spieler
- g) SRA-Icon – Verlassen

3) Optionen

- a) Ball – Ballart (Blue = am besten springend)
- b) Uhr – Stellen Sie am besten auf 1, 3 oder 5 Spiele
- c) ? – 1 Ball (nur ein Ballwechsel, "Neue Regeln")
- d) 2 Bälle (zwei Anschläge, "Alte Regeln")
- d) Leitern – Wechseln der Anzahl der Etappen in der Leiter (2-8)
- e) Etappe – Wechsel der Spieleranzahl in jeder Etappe (4-6)
- f) SRA-Icon – Verlassen

Achtung: (d) und (e) sind nur am Beginn der Liga nutzbar.

4) Band/Diskette

- a) Formatieren der Diskette
- b) Laden des Spiels
- c) Sichern des Spiels (nur auf Disketten die entsprechend (a) formatiert sind)
- d) Erneutes Starten von Ligaserien
- e) SRA – Verlassen

5) Terminkalenderanzeige

Sie zeigt den vollständigen Terminkalender der Spiele; die nächste Begegnung, die gespielt wird, ist am unteren Ende der Liste markiert.

- a) Pfeile – Nächste/vorherige Seite

17

Jahangir Khan's World Championship Squash

JAHANGIR KHAN – IL PROFILO

L'Atleta

Jahangir Khan è un atleta con una delle carriere più brillanti al mondo. Campione del Mondo di Squash per ben sei volte e vincitore, per nove anni di seguito, del Campionato Inglese di Squash, grazie ai suoi incredibili successi continua a migliorare il record del mondo.

Nato a Karachi, in Pakistan, nel Dicembre del 1963, ha imparato a giocare a squash a sette anni, cosa quasi scontata per il figlio di un giocatore, Rossan Kahn, a sua volta Campione Inglese nel 1957.

A quindici anni ha vinto il Campionato Mondiale di Squash per Dilettanti e a diciassette è diventato il più giovane Campione del Mondo tra i professionisti. Da allora ha vinto tutti i titoli di squash al mondo, e nel giro di sei anni ha partecipato a più di 500 manifestazioni internazionali senza mai subire una sconfitta – un risultato unico nel panorama sportivo mondiale.

INTRODUZIONE

Questo gioco è l'ultimo prodotto di una serie di ottime simulazioni sportive a cura della Krisalis Software ed offre numerosissime funzioni ed opzioni di gioco in una simulazione fedele, "giocabilissima" ed appassionante del gioco dello squash.

Le regole dello squash sono molto semplici da capire ed è uno sport praticato da centinaia di migliaia di appassionati in tutto il mondo. Sebbene sia molto facile imparare i "rudimenti" del gioco, occorrono anni per ottenere quel livello di preparazione atletica ed esperienza che consentono di diventare un giocatore di statura internazionale.



Jahangir Khan's World Championship Squash

- b) Auge – Beobachten einer einzelnen Begegnung
- c) Kreuz – Verschieben einer Begegnung bis zum Ende des Terminkalenders
- d) SRA – Verlassen

6) Spielen einer Begegnung

Hier erscheinen die Spieler auf dem Schirm. Wenn menschliche Spieler am Spiel teilnehmen, sind die entsprechenden Steuerungen zu verwenden; die andere Möglichkeit ist das Spiel nur zu beobachten (wenn Sie vorher die folgenden Optionen gewählt haben: **Spielerbeobachtung, Beobachtung der Begegnung**). Wenn ein menschlicher Spieler die Begegnung des Klubturniers oder der Weltmeisterschaft gewinnt, erhält er die Option zur Verbesserung einer seiner Spielfertigkeiten.

Die Spielanzeige zeigt die Ballart in der oberen rechten Ecke der Anzeige (nicht auf CPC Amstrad) und die Punkttabelle oben links. Die großen Zahlen sind das Spielergebnis, die kleineren Zahlen darüber stellen das Spielgesamtergebnis dar. Spielinterne Informationen werden darunter angezeigt.

Hauptauswahlanzeige für die Weltmeisterschaft

Dieser Teil ist der Ausscheid. Sie müssen sich dabei nach oben arbeiten und schließlich das Finale der Weltmeisterschaft gewinnen.

Die Funktionen der Icons funktionieren wie in der Liga; aber die folgenden Ausnahmen sind zu beachten:

- a) Sie können nicht die Leitern und Etappen steuern.
- b) Sie können keinen menschlichen Spieler in das Spiel bringen, nachdem der Ausscheid gestartet ist.
- c) Die Runden des Ausscheids und die Spieler, die sich qualifizieren konnten, werden angezeigt.
- d) Das Squash Rackets Association (Exit)-Icon ist durch ein Tauschanzeigeicon ersetzt.

18



Jahangir Khan's World Championship Squash

IL REGOLAMENTO

IL CAMPO

Il campo da squash è rettangolare e la zona posteriore del pavimento è divisa in due metà, con un rettangolo, dal quale si esegue il servizio, posto nella parte anteriore di queste metà. La parete frontale ha una linea di servizio orizzontale (chiamata in inglese il "CUT") ed un'altra linea parallela subito sopra il pavimento (chiamata "BOARD") con il "TIN", (che letteralmente significa latta) al di sotto di questa.

IL SERVIZIO

Il servizio deve essere eseguito dal rettangolo ad esso adibito e la palla deve rimbalzare sulla parete frontale, sopra la linea di servizio (Cut), e quindi cadere nella metà avversaria del campo. E' comunque possibile rispondere al servizio prima che la palla rimbalzi sul pavimento. E' prevista un'opzione che consente l'esecuzione di un secondo servizio ("Old Rules", Vecchio Regolamento).

GLI SCAMBI

La palla può rimbalzare un numero qualunque di volte sulle pareti, prima o dopo aver colpito la parete frontale. Può però rimbalzare solo una volta sul pavimento, dopo di che la si deve colpire; è comunque sempre possibile colpirla al volo.

IL PUNTEGGIO

Si vince uno scambio di colpi quando la palla rimbalza sul pavimento più di una volta prima che l'avversario riesca a rispondere al colpo, oppure se l'avversario non riesce a colpire il muro frontale nella zona appropriata. Il servizio passa quindi al vincitore dello scambio, oppure se quest'ultimo stava già servendo, un punto verrà assegnato a suo favore. Il vincitore dell'incontro sarà colui che raggiunge per primo i 9 punti. Se il punteggio è di 8 pari, il giocatore che riceve ha la possibilità di giocare fino a 9 ("NO SET", NESSUN SET) o 10 ("SET TWO", SECONDO SET).

Jahangir Khan's World Championship Squash

Anwendung des Spiels in einer Spielhalle

Anschlagen des Balls Wenn Ihr Gegner im linken hinteren Viertel steht und auf einen Ballanschlag wartet, bewegen Sie den Joystick nach links und vorwärts, um einen kraftvollen Schuß auszuführen; nach links und zurück, um einen Flugballschuß auszuführen. Wenn man den Joystick auf diese Art hält und Feuer drückt, wird das Spiel gestartet. (Der Ball muß die vordere Wand treffen und zurück in das hintere Viertel Ihres Gegners abprallen, um als erfolgreicher Anschlag zu gelten, wenn nicht Ihr Gegner Ihren Anschlag erwidert, bevor er im hinteren Viertel aufliegt). Für einen Anschlag mit der rechten Hand muß dieser Vorgang umgekehrt ausgeführt werden.

Ballwechsel

Nachdem ein erfolgreicher Anschlag gemacht wurde, benutzen Sie Ihren Joystick, um Ihren Spieler zur vermutlichen Auftreffstelle des Balls zu bewegen – an diesem Punkt halten Sie den Feuerknopf nach unten und bewegen den Joystick. Links liefert einen normalen Schuß nach links; links und nach oben liefert einen kraftvollen Schuß nach links; links und nach unten liefert einen kurzen Flugball nach links. Rechts liefert einen normalen Schuß nach rechts; rechts und nach oben liefert einen kraftvollen Schuß nach rechts; rechts und nach unten liefert einen kurzen Flugball nach rechts. Nach oben liefert einen kraftvollen Schuß geradeaus; nach unten liefert einen kurzen Flugball geradeaus; der Joystick in der Mitte liefert einen normalen Schuß.

19

Jahangir Khan's World Championship Squash

CARICAMENTO DEL GIOCO

Amiga/Atari ST IBM PC CBM 64

Inserire il disco e quindi accendere il computer. Digitare SQUASH.

Amstrad

Disco: LOAD ***.8.1
Cassetta: SHIFT + RUNSTOP

Spectrum

Disco: 1 CPM (Premere il tasto Shift e @ seguito da CPM)
Cassetta: Control + Enter

COMANDI

Usare il joystick o la tastiera
Per abbandonare un gioco premere SHIFT + Q

Nota importante: potrebbe accadere che gli utenti di +2A e +3 incontrino delle difficoltà se utilizzano due joystick. Se ciò fosse il caso, assicurarli che il giocatore 1 utilizzi il joystick ed il giocatore 2 usi la tastiera.

Amiga/Atari ST

Joystick
Su
Giù
A sinistra
A destra

(Senza premere il tasto di Fuoco)
Muove il giocatore In avanti
Muove il giocatore In dietro
Muove il giocatore a sinistra
Muove il giocatore a destra

Joystick
Su
Giù

(Con il tasto di Fuoco premuto)
Colpo di potenza
Colpo di tocco



Jahangir Khan's World Championship Squash

A sinistra
A destra

Colpo con effetto a sinistra
Colpo con effetto a destra

E' possibile simulare il joystick 2 con la tastiera.

Su
Giù

A sinistra
A destra
Tasto di Fuoco

Tasto shift di sinistra
Tasto shift di destra
Barra spaziatrice

Altri tasti

Pausa
Linea di aiuto
Dissolvenza immagini
Attivata/Disattivata
50/60 HZ

P (Premere Fuoco per raccomandare)
HELP
F9 (Fa comparire più velocemente le schermate)
F10

CBM 64

Joystick solamente
Linea d' Aiuto su Icone

(Come Amiga / Atari ST)
H

Spectrum/Amstrad

Joystick come per Amiga/Atari ST.
La tastiera simula i joystick.

	Spectrum	Amstrad
Joystick 1 Su	W	F8
Joystick 1 Giù	X	F2
Joystick 1 A sinistra	A	F4
Joystick 1 A destra	D	F6
Joystick 1 Fuoco	F	F5 o ENTER

24



Jahangir Khan's World Championship Squash

4) Cassetta/Disco

- Formatta il disco
- Carica un gioco
- Salva un gioco (solamente su dischi formattati con (a))
- Ricomincia la serie di partite del campionato
- SRA - Uscita

5) Schermata del Programma

Presenta la tabella del programma di tutto il gioco, con il prossimo incontro da disputarsi evidenziato alla fine della lista.

- Frecce - Pagina Successiva/Precedente
- Occhio - Consente di guardare un unico incontro
- Croce - Posticipa un incontro fino al termine del programma
- SRA - Uscita

6) Gioco

Visualizza i giocatori. Se al gioco partecipano dei giocatori umani, essi utilizzeranno i relativi controlli, in caso contrario si potrà osservare il gioco solamente da spettatori (cioè si verifica se si è precedentemente selezionata l'opzione *Watch Player* (guarda giocatore) o *Watch Match* (guarda incontro). Quando un giocatore umano vince un incontro valido per il Campionato nazionale o del Mondo avrà l'opportunità di migliorare uno dei fondamentali del gioco.

La schermata del gioco visualizza il tipo di palla in uso nell'angolo in alto a destra dello schermo (escluso l'Amstrad CPC) ed il punteggio in alto a sinistra. Le cifre più grandi rappresentano il punteggio della partita in corso, le cifre più piccole sopra quest'ultima sono il punteggio delle partite. Le informazioni relative alla partita in corso sono visualizzate al di sotto.

28

Jahangir Khan's World Championship Squash

Joystick 2 Su
Joystick 2 Giù
Joystick 2 A sinistra
Joystick 2 A destra
Joystick 2 Fuoco
Linea d'aiuto su Icone

U	W
M	X
H	A
L	D
ENTER	BARRA SPAZIATRICE
H	H

IL GIOCO

Selezionare la versione nella lingua desiderata muovendo il puntatore sulla relativa bandiera e premere il tasto di FUOCO. Versioni a 8 bit (Selezionare lingua).

Jahangir Khan's World Championship Squash offre l'opportunità di giocare in giochi con uno o due giocatori oppure di assistere agli incontri da spettatore. Un giocatore giocherà per default nel ruolo di Jahangir (sebbene sia possibile disattivare tale opzione), ed è possibile avere il controllo degli altri partecipanti alle gare.

C'è la possibilità di giocare sia in CLUB TOURNAMENT (incontri tra Club, cioè nel campionato nazionale) o nel WORLD CHAMPIONSHIP (campionato del mondo), suddiviso in incontri ad eliminazione diretta. Selezionare l'icona per il tipo di gioco desiderato - l'icona a sinistra con la coppa è per il Campionato del Mondo. Per ritornare a questa schermata, premere "ESCAPE" nelle schermate principali di selezione per il campionato nazionale (CLUB) o mondiale (CHAMPIONSHIP).

Versioni a 8 bit

Cassetta	Campionato nazionale Lato A
	Campionato del Mondo Lato B
Disco	Campionato nazionale Lato A
	Campionato del Mondo Lato B

Schermata principale di selezione Campionato del Mondo

Questa è la sezione ad eliminazione diretta. Lo scopo è quello di vincere, partita dopo partita, fino ad arrivare in finale, il Campionato del Mondo.

Le Icone funzionano esattamente nello stesso modo del campionato nazionale, con le seguenti eccezioni:

- Non è possibile controllare le scale/i pioli
- Non è possibile inserire un giocatore umano una volta iniziato il torneo
- Vengono visualizzati gli incontri del torneo ed i giocatori qualificatisi
- L'icona della Squash Rackets Association (Uscita) è sostituita da un'icona che indica lo scambio delle schermate.

Sezione Arcade

Per servire

Se l'avversario si trova nella zona posteriore a sinistra pronto a ricevere il servizio, spostare il joystick a sinistra ed in avanti per eseguire un colpo di potenza, oppure a sinistra ed indietro per eseguire un pallonetto. Tenendo il joystick in questo modo e premendo il tasto di fuoco si darà inizio al gioco. (Affinché il servizio sia valido, la palla deve colpire la parete frontale e rimbalzare nella zona posteriore avversaria, a meno che l'avversario non risponda al servizio prima che la palla cada in tale zona) - per un servizio a destra vale la procedura inversa.

29



Jahangir Khan's World Championship Squash

Campionato Nazionale

Questo tipo di gioco è organizzato in una serie di 8 livelli, detti "pioli". Ogni piolo ha 4-6 giocatori e funziona come un "campionato" in miniatura, con ogni giocatore appartenente ad un piolo che gioca contro tutti gli altri. Quando gli incontri del campionato sono stati tutti disputati, i due giocatori migliori di ogni piolo vengono promossi nel campionato di serie superiore, mentre gli ultimi due giocatori vengono retrocessi.

Schermata principale di selezione

Presenta:

- 1) I Pioli
- 2) Appartenenza al Club
- 3) Opzioni

(Icona della Scala)
(Icona della Tessera di Sodò)
(Icona della Palla sulla Racchetta)
(Icona della Cassetta/Disco)
(Icona del Giocatore contro Giocatore)
(Racchetta)

- 4) Rimessa del gioco allo stato iniziale
- 5) Programma

- 6) Gioco

1) I Pioli

- Racchetta - Inizia una nuova serie di incontri di campionato (quando la serie in corso è stata completata)
- Occhio (Guarda) - Evidenzia un giocatore, per poter assistere da spettatore a tutti gli incontri che egli disputerà in futuro (fare nuovamente click se si desidera sopprimere la selezione).
- Diagramma a barre - Controlla le statistiche relative al giocatore. Se si tratta di un giocatore umano, è possibile modificare il suo metodo di comando.
- Normal (Normale) - premere il tasto di Fuoco per eseguire il colpo. Esecuzione manuale del colpo.

26



Jahangir Khan's World Championship Squash

Scambi di colpi

Dopo aver servito con successo, usare il joystick per muovere il proprio giocatore nella posizione in cui si prevede cadrà la palla - a questo punto, tenere premuto il tasto di fuoco del joystick e muovere il joystick. Se lo si sposta a sinistra, si eseguirà un colpo standard con effetto a sinistra, a sinistra ed in avanti si eseguirà un colpo di potenza con effetto a sinistra, a sinistra e in giù un colpo corto con effetto a sinistra. Se si sposta il joystick a destra si esegue un colpo standard con effetto a destra, a destra e in su si esegue un colpo di potenza con effetto a destra, a destra e in giù per un colpo corto con effetto a destra. Spostando il joystick in su, si eseguirà un colpo di potenza diritto, in giù un colpo corto diritto; con il joystick in centro un colpo normale.

Se è stata selezionata l'opzione easy (facile), occorrerà solamente spostare il proprio giocatore nella posizione corretta ed il colpo di risposta sarà eseguito automaticamente, ma l'effetto della palla sarà nella direzione in cui si trova il joystick.

Si inizia nel piolo più in basso del Campionato Nazionale e per vincere il Campionato si dovrà risalire la scala (prima di iniziare a giocare nel Campionato del Mondo, si consiglia di fare esperienza nel Campionato Nazionale).

Buona Fortuna!

Jahangir Khan's World Championship Squash
Copyright © KRISALIS 1991

30

Jahangir Khan's World Championship Squash

- Easy (Facile) - Esecuzione automatica del colpo. Il servizio è sempre giusto.
- Frecce - Fanno spostare la scala sullo schermo.
- Icona SRA (Squash Rackets Association) - Permette di uscire dal sotto-menu.

2) Appartenenza al Club - Lista del Club

- Occhio - Permette di guardare gli incontri del giocatore (come sopra)
- Occhio vuoto - Disattiva tutti i giocatori, alle partite dei quali si assiste da spettatori.
- Joystick/Avversario umano - Trasforma un giocatore guidato da computer in un giocatore umano e viceversa.
- ? Stringa - Modifica il nome del giocatore.
- Diagramma a barre - Statistiche relative al giocatore
- Due giocatori - Consente di giocare un incontro di prova contro il computer od un avversario umano.
- Icona SRA - Uscita

3) Opzioni

- Palla - Tipo di palla (Blu = la palla che rimbalza maggiormente)
- Orologio - Consente di scegliere un incontro al meglio di 1, 3 o 5 partite
- ? - 1 palla (solamente un servizio, "New Rules", Nuovo Regolamento)
- 2 palle (due servizi, "Old Rules", Vecchio Regolamento)
- Scale - Modifica il numero di pioli nella scala (2-8)
- Pioli - Modifica il numero di giocatori in ciascun piolo (4-6)
- Icona SRA - Uscita

Nota: (d) ed (e) sono disponibili solamente all'inizio del campionato nazionale.

27