

# JAHANGIR KHAN World Championship SQUASH

## CREDITS

Programming Andy Ware Graphics Neil Adamson Music Matt Furniss  
Simeon Pashley Dave Colledge  
Shaun Hollingworth

## IMPORTANT

### 1) NO MORE GAMES

Much work has gone into making this product, but software piracy is slowly destroying the games industry, with many companies now going out of business and projects of the depth and detail of Jahangir Khan's World Championship Squash becoming less viable. If you enjoy entertainment software of this quality then please have a sense of responsibility.

**Any fool can copy software ...  
It takes a little more intelligence not to**

### 2) VIRUS

All Jahangir Khan's World Championship Squash disks are guaranteed to be in working order and virus-free. Any disks found to be faulty at the time of purchase will be replaced. Send your details and return the **disks only** to **GREMLIN**. **GREMLIN** always ensure to analyse any returned disks. Note that it is the purchaser's responsibility to prevent subsequent virus infection. Always leave the disks **write-protected** and switch off your computer for at least 30 seconds before loading the game. Additionally, it is the purchaser's responsibility to avoid damage to the disks by irresponsible use of virus-killers. Any disks which have become damaged in these ways will be replaced at a cost of £3.00. Return the **disks only**, enclosing a **SAE**.

## JAHANGIR KHAN - PROFILE

### THE SPORTSMAN

Jahangir Khan is one of the world's most successful squashmen. He won the World Championship six times, and winner of nine successive British open sports titles. He continues to break world records with his achievements.

Born in Karachi, Pakistan in December 1963, he learned to play squash at the age of seven. A very natural step for the son of a former British Champion, his father Rossan Khan, who won the title in 1957.

At fifteen he won the World Amateur Squash Championships, and at seventeen became the youngest ever professional World Champion. Since then he has won every squash title in the world, and over a six year span played in over 500 international matches without a defeat - an achievement unique in world sport.

## INTRODUCTION

This is the latest in a fine line of quality sport simulations from Gremlin, and offers a wealth of game features and options around an immensely playable, faithful and addictive squash simulation.

Squash is a simple game to understand and is regularly played by hundreds of thousands of enthusiasts around the world. Although it is an easy sport to get into, it can take years to attain the levels of fitness and expertise to become a world ranking player.

## RULES

### THE COURT

A squash court is rectangular in shape with the back floor divided into two halves and a service box at the front of each of these halves. The distant wall is marked with a horizontal service line (the "cut"), and another parallel line just above the floor (the "Board") with the "Tin" below this.

### SERVICE

All serves are taken from within the appropriate service box and must bounce off the distant wall, above the Cut, before landing in the opponents' half of the court. However, the ball can be returned before touching the ground. There is an option to allow for a second service ("Old Rules").

### RALLIES

The ball can bounce any number of times off any walls, before or after hitting the end wall. It may then bounce once only on the ground before it must be returned, or it may be volleyed.

### SCORING

A rally is won if the ball bounces more than once on the ground before your opponent can return it, or they fail to hit the end wall in the required area. Service is then transferred to the rally winner, or if they already have service, then they will be awarded a point. The winner is the first to score 9 points. If the score gets to 8 all, the receiving player has the option to play up to 9 ("No Set") or 10 ("Set Two").

## LOADING THE GAME

|                |  |
|----------------|--|
| Amiga/Atari ST | Insert disk, then switch on machine              |
| IBM PC         | Type SQUASH                                      |
| CBM 64         | Disk LOAD ***.8.1                                |
|                | Cassette SHIFT + RUNSTOP                         |
| AMSTRAD        | Disk: 1 CPM (press Shift & Key followed by CPM!) |
|                | Cassette Control + Enter                         |
| SPECTRUM       | Disk Select loader option                        |
|                | Cassette (128K Only) LOAD ***                    |

## CONTROLS

Use either joystick or keyboard  
To quit a game press SHIFT + Q

**Important Note:** +2A and +3 owners may experience difficulty when using 2 joysticks. If this occurs please ensure that player 1 uses the joystick and player 2 the keyboard.

### AMIGA/ATARI ST

|          |                        |
|----------|------------------------|
| Joystick | (Without Fire pressed) |
| Up       | Move player forward    |
| Down     | Move player backwards  |
| Left     | Move player left       |
| Right    | Move player right      |
| Joystick | (With Fire pressed)    |
| Up       | Power shot             |
| Down     | Soft shot              |
| Left     | Left bias shot         |
| Right    | Right bias shot        |

Joystick 2 can be simulated with the keys

|       |             |
|-------|-------------|
| Up    | L           |
| Down  |             |
| Left  | Left shift  |
| Right | Right shift |
| Fire  | Space bar   |

**Other Keys**

|             |                                  |
|-------------|----------------------------------|
| Pause       | P (Fire to restart)              |
| Helpline    | HELP                             |
| Fade On/Off | F9 (Switches screens off faster) |
| 50/60 HZ    | F10                              |

### CBM 64

|                   |                     |
|-------------------|---------------------|
| Joystick only     | (As Amiga/Atari ST) |
| Helpline on icons | H                   |

### SPECTRUM/AMSTRAD

Joysticks as for Amiga/Atari ST. Keyboard simulates joysticks.

|                 |                 |                |
|-----------------|-----------------|----------------|
|                 | <b>Spectrum</b> | <b>Amstrad</b> |
| Joystick 1 Up   | W               | F8             |
| Joystick 1 Down | X               | F2             |

|                   |       |             |
|-------------------|-------|-------------|
| Joystick 1 Left   | A     | F4          |
| Joystick 1 Right  | D     | F6          |
| Joystick 1 Fire   | F     | F5 or ENTER |
| Joystick 2 Up     | U     | W           |
| Joystick 2 Down   | M     | X           |
| Joystick 2 Left   | H     | A           |
| Joystick 2 Right  | L     | D           |
| Joystick 2 Fire   | ENTER | SPACE       |
| Helpline on icons | H     | H           |

## PLAYING THE GAME

Select the language version you require by moving the pointer over the appropriate flag and pressing FIRE. 8 Bit Versions (Select language).

Jahangir Khan's World Championship Squash offers you the opportunity to play either as one or two players or spectate on matches. One player plays as Jahangir by default (though this can be deselected), and it is possible to have human control over other entrants into the competitions.

You have the option to play in either Club Tournament (league) or World Championship (knockout) competitions. Select the icon for the game type you wish to play - (the left icon with the cup is for the World Championship). Return to this screen by pressing ESCAPE on the Club or Championship main selection screens.

### 8 Bit Versions

|          |                   |                           |
|----------|-------------------|---------------------------|
| Cassette | Club Level Side A | World Championship Side B |
| Disk     | Club Level Side A | World Championship Side B |

### CLUB TOURNAMENT

This is organized as a series of up to 8 runs. Each rung has 4-6 players, and functions as a miniature 'league', with each player in a rung playing all the others. At the end of a league cycle, the top 2 players in each rung are promoted, the bottom 2 are demoted.

## MAIN SELECTION SCREEN

This offers:-

- 1) The Rungs (Ladder icon)
- 2) Membership (Membership Card icon)
- 3) Options (Ball on Racket icon)
- 4) Game Restore (Tape/Disk icon)
- 5) Schedule (Player vs Player icon)
- 6) Play Match (Racket)

### 1) THE RUNGS

- a) Racket - Begin next league cycle (if old cycle is completed)
- b) Eye (Watch) - Highlight a player to spectate on all his future games (click again to de-select him)
- c) Bargraphs - Check player stats. If this is a human player, you may change his control method:
  - i) Normal - Press Fire to play stroke. Control stroke manually.
  - ii) Easy - Automatic shot stroke. Service always correct.
- d) Arrows - Scroll ladder.
- e) SRA (Squash Rackets Association) icon - Exit sub-menu.

### 2) MEMBERSHIP - CLUB LIST

- a) Eye - Watch player's matches (as above)
- b) Empty-eye - Turn off all watched players.
- c) Joystick/Human - Turn a computer player into a human player and vice versa.
- d) ? String - Change a player's name.
- e) Bargraph - Player's stats.
- f) Two Players - Play practice match against computer or human.
- g) SRA icon - Exit.

### 3) OPTIONS

- a) Ball - Ball type (Blue = bounciest)
- b) Clock - Set best of 1, 3 or 5 games.
- c) ? - 1 ball (one service only, "New Rules") 2 balls (two serves, "Old Rules")
- d) Ladders - Change number of rungs in ladder (2-8)
- e) Rung - Change number of players in each rung (4-6)
- f) SRA icon - Exit.

Note (d) and (e) are only available at the start of the league.

### 4) TAPE/DISK

- a) Format disk
- b) Load a game
- c) Save a game (only to disks formatted by (a))
- d) Restart league series.
- e) SRA - Exit.

### 5) SCHEDULE SCREEN

This shows the full game schedules, with the next match to be played highlighted at the bottom of the list.

- a) Arrows - Next/Previous page.
- b) Eye - Watch a single match.
- c) Cross - Postpone a match until the end of the schedule.
- d) SRA - Exit.

### 6) PLAY MATCH

This will display the players. If the game involves human players, then they will use their appropriate controls, otherwise you will only spectate on this game (this occurs when you earlier selected the Watch Player or Watch Match option). If a human player wins a Club or Championship match, he will be given the option to improve one of his game skills.

The game screen displays the ball type in the top-right hand corner of the screen (Not CPC Amstrad) and the scoreboard on the top-left. The large digits are the game score totals, the smaller digits above these are the game totals. In-game information is displayed below this.

## WORLD CHAMPIONSHIP MAIN

### SELECTION SCREEN

This section is the knockout. You must progress through to, and ultimately win, the World Championship final.

The icons function in an identical manner to the league, with the following exceptions:

- a) You cannot control the ladders/rungs
- b) You cannot enter a human player once the knockout has started.
- c) The rounds of the knockout and qualifiers are displayed.
- d) The squash Rackets Association (Exit) icon is replaced by a swap screen icon.

## ARCADE SCREEN

### TO SERVE

If your opponent is standing in the left hand back quarter waiting to receive a service, move the joystick left and forward to make a power shot, left and back to make a lob shot. Holding the joystick in this way and pressing fire will start the game. (The ball must hit the front wall and bounce in your opponent's back quarter to be a successful serve, unless your opponent returns your service before it hits the back quarter) - for a right hand serve reverse the procedure.

### RALLIES

After a successful service has been made, use your joystick to move your player to the position you estimate the ball will land - at this point hold down the fire button and move the joystick. Left makes a standard left bias shot, left and up to make a left bias power shot, left and down to make a left bias drop shot. Right makes a standard right bias shot, right and up to make a right bias power shot, right and down to make a right bias drop shot. Up makes a straight power shot, down makes a straight drop shot, with joystick centred makes a standard shot.

If you have selected the easy option you will only have to move your player to the correct position and the return shot is automatic but the shot bias will be in the direction of the current joystick position.

You start off in the bottom rung of your Club League and you must work your way up the ladder to become Club Champion (It is advisable to become proficient at Club level before playing in the World Championships).

GOOD LUCK!

Jahangir Khan's World Championship Squash  
Copyright ©KRISALIS 1991. GREMLIN ©1992

# JAHANGIR KHAN 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 Squashstiteln, 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, dem 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

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

Das Spiel Squash ist einfach zu verstehen und wird regelmäßig von hunderten Tausenden 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 Welttrang zu werden.

## 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 Blechtische.

### 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.

## LADEN DES SPIELS

|                |  |
|----------------|--|
| Amiga/Atari ST | Diskette einlegen und Computer einschalten.                |
| IBM PC         | Typen Sie SQUASH   |
| CBM 64         | Diskette: LOAD ***.8.1                                     |
|                | Kassette: SHIFT + RUNSTOP                                  |
| AMSTRAD        | Diskette: 1 CPM (Drücken Sie Shift0-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 Modell +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    | (Ohne Drücken von Feuer)         |
| nach oben   | Bewegen des Spielers vorwärts    |
| nach unten  | Bewegen des Spielers zurück      |
| nach links  | Bewegen des Spielers nach links  |
| nach rechts | Bewegen des Spielers nach rechts |
| Joystick    | (mit Feuer gedrückt)             |
| nach oben   | Kraftvoller Schuß                |
| nach unten  | Santerter Schuß                  |
| links       | Schuß nach links                 |
| Rechts      | Schuß nach rechts                |

### Joystick 2 kann mit folgenden Tasten simuliert werden

|                       |                    |
|-----------------------|--------------------|
| Kursoraste nach oben  | L                  |
| Kursoraste nach unten | -                  |
| nach links            | linke Taste SHIFT  |
| nach rechts           | rechte Taste SHIFT |
| Feuer                 | Leertaste          |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Andere Tasten</b>  |   |
| Spielpause            | P (Feuer zum Wiederstarten)               |
| Hilfsbefehl           | HELP                                      |
| Aufblenden/Abblenden  | F9 (schaltet den Bildschirm schneller ab) |
| (Fade On/Off) 50/60Hz | F10                                       |

### CBM 64

|                           |                          |
|---------------------------|--------------------------|
| nur Joystick              | (wie bei Amiga/Atari ST) |
| Hilfsbefehl auf den icons | H                        |

### SPECTRUM/AMSTRAD

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

|                           |                 |                |
|---------------------------|-----------------|----------------|
|                           | <b>Spectrum</b> | <b>Amstrad</b> |
| Joystick 1 nach oben      | W               | F8             |
| Joystick 1 nach unten     | X               | F2             |
| Joystick 1 nach links     | A               | F4             |
| Joystick 1 nach rechts    | D               | F6             |
| Joystick 1 Feuer          | F               | F5 oder ENTER  |
| Joystick 2 nach oben      | U               | W              |
| Joystick 2 nach unten     | M               | X              |
| Joystick 2 nach links     | H               | A              |
| Joystick 2 nach rechts    | L               | D              |
| Joystick 2 Feuer          | ENTER           | Leertaste      |
| Hilfsbefehl auf den icons | H               | 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 bieten 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 KLUßTURNIERS/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

## 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 verbleiben sich die zwei besten Spieler in jeder Etappe; die zwei schlechtesten werden zurückgestellt.

## HAUPTAUSWAHLANZEIGE

Darin findet man folgende Informationen:

- 1) Die Etappen (das Leitericon)
- 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 eine menschliche Mitspieler ist, können sie seine Steuermethoden 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.

### 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 Spielmenüs.
- e) Balkendiagramm - Spielergebnis.
- 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") 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 Lagasernen.
- 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/vorhergehende Seite.
- 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 Punktzahl oben links. Die großen Zahlen sind das Spielergebnis, die kleineren Zahlen darüber stellen das Spielesamtergebnis dar. Spielinterne Informationen werden darunter angezeigt.

## HAUPTAUSWAHLANZEIGE FÜR DIE WELTMEISTERSCHAFT

Dieser Teil ist der Ausschied. 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 Ausschied 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.

## 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 Anschlag zu gelten, wenn nicht Ihr Gegner Ihren Anschlag erwidert, bevor er im hinteren Viertel aufrifft.) 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 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.

Wenn Sie die einfache Option gewählt haben, brauchen Sie nur Ihren Spieler in die richtige Position bewegen, und die Erwidrerung 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. Copyright ©KRISALIS 1991. ©GREMLIN 1992

# JAHANGIR KHAN 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 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 Gremlin 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 noto 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.

## IL REGOLAMENTO

### IL CAMPO

Il campo da squash è rettangolare e la zona posteriore del pavimento è divisa due metà, con un rettangolo, del quale si esegue il servizio, posto nella parte anteriore di questa metà. La parete frontale ha una linea di servizio orizzontale (chiamate 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 SCAMI

La palla può rimbalzare un numero qualunque di volte sulle pareti, rima 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 volto.

### 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 fin a 9 ("NO SET", "NESSUN SET") o 10 ("SET TWO", "SECONDO SET").

## CARICAMENTO DEL GIOCO

**Amiga/Atari ST** Inserire il disco e quindi accedere al computer  
**IBM PC** Digitare SQUASH.  
**CBM 64** Disco: LOAD ""\*,1.  
Cassetta: SHIFT + RUNSTOP.  
**Amstrad** Disco: I CPM (Premere il tasto Shift e @ seguito da CPM)  
Cassetta: Control + Enter.  
**Spectrum** Disco: Selezioni l'opzione per il tipo di caricatore.  
Cassetta: (128K solamente) LOAD""

## 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 Incontro della difficoltà se utilizzano due joystick. Se ciò fosse il caso, assicurarsi che il giocatore 1 utilizzi il joystick ed il giocatore 2 usi la tastiera.

### AMIGA/ATARI ST

Joystick (Senza Premere il tasto di Fuoco)  
Su Muove il giocatore in avanti  
Giù Muove il giocatore in dietro  
A sinistra Muove il giocatore a sinistra  
A destra Muove il giocatore a destra  
Joystick (Con il tasto di Fuoco premuto)  
Su Colpo di potenza  
Giù Colpo di tocco  
A sinistra Colpo con effetto a sinistra  
A destra Colpo con effetto a destra

E' possibile simulare il joystick 2 con la tastiera.

Su L  
Giù  
A sinistra tasto shift di sinistra  
A destra tasto shift di destra  
Tasto di Fuoco barra spaziatrice  
Altri tasti  
Pausa P (Premere Fuoco per ricominciare)  
Linea di aiuto HELP  
Dissolvenza Immagini F9 (Fa scomparire più velocemente le schermate)  
Attivate/Disattivate  
50/60HZ F10

### CBM 64

Joystick solamente (come per Amiga/Atari ST)  
Linea d' Aiuto su Icone 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        |
| Joystick 2 Su          | U        | W                 |
| Joystick 2 Giù         | M        | X                 |
| Joystick 2 A sinistra  | H        | A                 |
| Joystick 2 A destra    | L        | D                 |
| Joystick 2 Fuoco       | ENTER    | BARRA SPAZIATRICE |
| Linea d'aiuto su icone | 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 gioco 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 |

### 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 (Icona della Scala)  
2) Appartenenza al Club (Icona della Tesera di Socio)  
3) Opzioni (Icona della Pala Sulla Racchetta)  
4) Rimessa del gioco allo stato iniziale (Icona della Cassetta/Disco)  
5) Programma (Icona del Giocatore contro Giocatore)  
6) Gioco (Racchetta)

### 1) I PIOLI

- a) Racchetta - inizia una nuova serie di incontri di campionato (quando la serie in corso è stata completata).
- b) 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).
- c) Diagramma a barre - Controlla le statistiche relative al giocatore. Se si tratta di un giocatore umano, è possibile modificare il suo metodo di comando:
  - i) Normal (Normale) - premere il tasto di Fuoco per eseguire il colpo. Esecuzione manuale del colpo.
  - ii) Easy (Facile) - Esecuzione automatica del colpo. Il servizio è sempre giusto.
  - d) Prece - Fanno spostare la scala sullo schermo.
  - e) Icona SRA (Squash Rackets Association) - Permette di uscire dal sotto-menu.

### 2) APPARTENENZA AL CLUB - LISTA DEL CLUB

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

### 3 OPZIONI

- a) Palla - Tipo di palla (Blu = la palla che rimbalza maggiormente).
- b) Orologio - consente di scegliere un incontro al meglio di 1, 3 o 5 partite.
- c) ? 1 palla (solamente un servizio, "New Rules", Nuova Regolamento) 2 palle (due servizi, "Old Rules", vecchio Regolamento)
- d) Scale - modifica il numero di pioli nella scala (2-8)
- e) Pioli - Modifica il numero di giocatori in ciascun piolo (4-6).
- f) Icona SRA - Uscita.

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

### 4 CASSETTA/DISCO

- a) Formatta il disco.
- b) Carica un gioco.
- c) Salva un gioco (solamente su dischi formattati con (a)).
- d) Ricomincia la serie di partite del campionato.
- e) 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.

- a) Prece - pagina Successiva/Precedente.
- b) Occhio - Consente di guardare un incontro.
- c) Croce - Posticipa un incontro fino al termine del programma.
- d) SRA - Uscita.

### 6) GIOCO

Visualizza i giocatori. Se il gioco partecipano dei giocatori umani, essi utilizzeranno i relativi controlli, in caso contrario si potrà osservare il gioco solamente da spettatori (ciò 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 al sinistra. Le cifre più grandi rappresentano il punteggio della partita in corso, le cifre più piccole sopra quest'ultime sono il punteggio delle partite. Le informazioni relative alla partita in corso sono visualizzate al di sotto.

## 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:

- a) Non è possibile controllare le scale/i pioli.
- b) Non è possibile inserire un giocatore umano una volta iniziato il torneo.
- c) Vengono visualizzati gli incontri del torneo ed i giocatori qualificati.
- d) 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.

### SCAMBI DI COLPI

Dopo aver servito con successo, usare il joystick per muovere il proprio giocatore nella posizione in cui si prevede e 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 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. ©GREMLIN 1992