

# SQUASH

ZS-48/043

## INSTRUCCIONES DE CARGA

Carga escribiendo LOAD “ ”

## REPRODUCCION DE SONIDO

"Jonah Barrington's Squash" incorpora una extraordinaria técnica que permite una reproducción exacta de la voz humana. De esta forma, la voz de Jonah Barrington anunciará las puntuaciones. Con el fin de sacar el máximo provecho del único sistema de reproducción de sonido es aconsejable amplificar el sonido conectando la clavija "ear" de tu Spectrum a la salida MIC de tu magnetofón y presionar PLAY después de sacar el cassette. Para reducir el desgaste de tu magnetofón, presiona también el botón de "Pause" si lo tiene.

INSTRUCCIONES DE JUEGO "Jonah Barrington's Squash" se puede jugar con uno o dos jugadores. Si se selecciona la opción de un jugador, tu oponente será el ordenador.

Alternativamente, se puede obtener una demostración del juego a cualquier nivel de dificultad seleccionando la opción de ordenador para ambos jugadores. Al final de un peloteo durante la demostración, presiona BREAK para volver al menú principal.

Hay cuatro niveles de dificultad, correspondientes a los colores de los puntos de la pelota de Squash, desde el rojo (fácil) al amarillo (difícil). Para seleccionar el nivel de dificultad, presiona la tecla del color correspondiente. Sigue las instrucciones de pantalla para seleccionar las teclas de control requeridas.

Los propietarios de Spectrum deberán evitar la redefinición de las teclas de CAPS SHIFT o SYMBOL.

Los propietarios de Spectrum +- deben evitar el uso de EXTENDED MODE, o de las teclas siguientes juntas: 1 y EDIT; 2 y CAPS LOCK; 3 y TRUE VIDEO; 4 e INVERSE VIDEO; 9 y GRAPHICS o 0 y DELETE. Si tienes un joystick conectado, selecciona las direcciones de movimiento moviendo tu joystick. Al introducir este sistema de control, se te permitirá jugar con casi todos los joysticks disponibles. Si deseas la opción de dos jugadores, pero sólo tienes un joystick, uno o ambos jugadores pueden seleccionar los controles de teclado.

El jugador se moverá a la izquierda, derecha, hacia delante o hacia atrás presionando la tecla definida. Presionando el botón de FIRE, tu jugador podrá realizar un golpe directo o un revés, dependiendo de la posición de la pelota cuando presiones el botón. Con la duración con que presiones el botón de FIRE, puedes alterar el ángulo con que la pelota deja la raqueta. Hay seis ángulos diferentes a tu disposición, la duración de movimiento también alterará la velocidad con que la pelota deja la raqueta.

Cuando estés jugando con el ordenador, y sea servicio del ordenador, presiona el botón de FIRE. No puedes, sin embargo, alterar el servicio de la misma forma que el tuyo, variando la duración en que mantengas presionado el botón de FIRE.

## NOMBRE

Para introducir tu nombre, presiona la tecla de arriba o abajo hasta que se alcance la letra requerida y presiona el botón de FIRE. Se pueden introducir hasta 8 letras. Mueve hasta el final del espacio permitido y presiona el botón de FIRE para introducir el juego. Si se selecciona la opción de dos jugadores, repite lo anterior para el segundo jugador.

Las reglas de "Jonah Barrington's Squash" siguen las normas de la Federación Internacional de Squash tanto como permite el ordenador. Ahora se sigue con un sumario de las reglas de Squash, señalando cualquier diferencia que pueda aparecer en "Jonah Barrington's Squash".

LINEA DE FALTA INFERIOR ("BOARD") (Metal)

El área bajo la línea inferior de la pared frontal de la pista. Hecha de un material que produce un sonido diferente al resto de la pista. Se oír un sonido diferente del ordenador cuando la pelota golpee el límite.

#### LINEA DE FALTA SUPERIOR ("CUT LINE")

La línea central de la pared del frontón, a seis pies del suelo de la pista.

#### LINEA CORTA (SHORT LINE)

La línea del suelo paralela a la pared del frontón y a 18 pies de ella.

#### RESTO (HAND-OUT)

El jugador que recibe el servicio.

#### BOLA BAJA (NOT UP)

Es la expresión utilizada para indicar que la pelota no ha sido devuelta por encima del "board".

#### "GAME / MATCH BALL"

La expresión utilizada cuando el que sirve está a un punto de ganar un juego / partido.

#### PUNTUACION

Un partido consiste en el mejor de tres o cinco juegos, aunque el juego de ordenador incluye la opción de un juego. Cada juego consiste en 9 puntos, y el jugador que primero alcance esos 9 puntos es el ganador, excepto si hay empate a 8, que si se prefiere, puede establecerse un juego a 2, en cuyo caso, el primer jugador que consiga esos dos puntos adicionales, gana.

En el juego de ordenador, si la puntuación alcanza un empate a 8, continuará automáticamente hasta que uno de los jugadores alcance 10 puntos. Los puntos sólo se pueden conseguir por servicio.

Cuando el servicio gana un golpe, consigue un punto. Cuando el resto gana un golpe, consigue el servicio.

#### SERVICIO

El derecho a servicio se decide por un peloteo. En el juego de ordenador, el jugador 2 sirve inicialmente el primero. El que sirve continúa con el servicio hasta que pierde un golpe, y entonces, su oponente consigue el servicio, y así durante todo el juego. Antes de golpearla, la pelota se lanza al aire y no puede tocar ni el suelo ni la pared. La pelota se lanza hacia la pared frontal, en el área sobre la línea de "Board" y bajo la línea superior, para que caiga al suelo en la media pista del oponente, a menos que haya un peloteo.

Si estas condiciones no se cumplen, se produce una falta, y el servicio tiene un segundo intento. Si su segundo intento falla, se da una doble falta y el servicio pasa al oponente.

Si el servicio falla en devolver la pelota, se da también una doble falta y el servicio pasa al oponente.

El que recibe el servicio (resto) puede intentar devolver una falta de servicio, y si lo hace, el servicio será bueno.

Al principio de cada juego y de cada mano, el servicio puede hacerse desde cualquier área, pero después de alcanzar un punto, se sirve desde el otro, y así a lo largo del juego. No se da ninguna opción en el juego de ordenador, y los servicios iniciales se realizan desde la mitad derecha de la pista.

En la práctica, si el que recibe el servicio lo volea antes de que cruce la línea de "Short Line", podrá darse un aviso y podrá llegarse a una descalificación. En el juego de ordenador se da un "Let"

#### "LET"

Un "Let" es un golpe no decidido, y el servicio o peloteo en que se dé un "Let", no contará.

## EL JUEGO

Después de que se haya sacado un servicio válido, los jugadores se devuelven la pelota hasta que uno u otro falla en devolverla bien.

## BUENA DEVOLUCION

Una devolución es buena si el jugador, antes de que la pelota bote dos veces en el suelo, devuelve la pelota a la pared frontal, sobre la línea de "Board" sin permitir que la pelota toque el suelo después de golpearla y antes de alcanzar la pared central.

## GOLPE

Un jugador gana un golpe si su oponente no cumple las reglas relativas al juego (ver lo anterior) o si su oponente falla en realizar una buena devolución de la pelota.

## OBSTRUCCION

Las reglas de la Federación Internacional de Squash son complicadas y se aplican totalmente a discreción y a opinión del árbitro. Básicamente, después de realizar un golpe, un jugador debe salir tanto como sea posible del camino de su oponente. Si un jugador, en opinión del árbitro, no ha puesto todos sus esfuerzos por hacerlo así, el árbitro parará el juego y adjudicará un golpe a su oponente. El juego de ordenador, en ausencia del árbitro, permite el juego de un "Let" si hay una colisión u obstrucción entre los jugadores mientras el que recibe está intentando un golpe.

## GENERAL

Si el que recibe la pelota falla en su primer intento por golpearla en juego, podrá disponer de intentos posteriores si la pelota está todavía en juego. La ropa debe ser blanca. Por necesidad, ambos jugadores van de negro en el juego de ordenador. El jugador núm. 2 se distingue por una línea blanca en la camiseta y en los pantalones.

New Generation ha producido un juego de ordenador tan cercano a la realidad que no sólo es divertido, sino que además enseña a los jugadores de todos los niveles a mejorar su juego.

## **Jonah Barrington**