

Water polo

CBM-64 Instructions

HOW TO LOAD

Cassette: Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load automatically.

Disc: It is important that before loading the game, turn the computer **OFF** and back **ON**. Then type:

LOAD "*" ,8,1

When the title screen is seen, the program will continue loading if the fire button is pressed or the **RESTORE** key is tapped.

JOYSTICK CONTROL IN THE GAME

- The player can always control the team member who is nearest to the ball. The currently activated man has a distinctive cap colour. As long as the man is in motion, the player will not lose control of the selected man, without respect to the current distance from the ball. If the currently activated man is stopped by the player, the program will monitor the distance of each man from the ball and select again.
- At the beginning of each quarter, the teams will swim for the ball, and the ball will be obtained by the player who presses fire first.
- If the selected man does not have the ball:
8 directions of the joystick: turn and swim in the given direction.
- If the fire button is pressed, then the man will raise the ball high in the air and start to swing it. A shot can only be made from this position.
- While swinging the ball, the player can define the shot parameters:-

Joystick in the middle position: normal shot

Joystick pushed in the direction of the shot: increase shot power (the shot will be low and powerful).

Joystick pushed in the opposite direction: decrease shot power (the shot will be higher but weaker).

Joystick pushed sideways (compared to the direction of the shot): spin the ball in the given direction. The trajectory of the ball will be crescent-shaped, and the amount of "hook" or "slice" given to the ball will be set according to the time how long the player holds the joystick in the sideways position.

The player can combine power and spin adjustment by pressing the joystick diagonally.

Shoot:

Release the fire button and press it again rapidly. The man will throw the ball in the direction and with the power set in the way described above.

Controlling the goalie:

The goalie will also be activated automatically by the program if the game situation requires it. Controlling the goalie is similar to the other men, except that if he has not got the ball, and the fire button is pressed, he will raise his arms and throw himself in the direction of the shot.

RULES OF THE GAME

The rules are by and large identical to real-life water polo. There is a chance to take the ball away from the opposing team's member, by attacking him from the front 5 directions. If the opponent is inactive (not swinging the ball in the air), the ball will change hands.

The three rear directions (back left, back and back right) are illegal to attack from, and the referee will signal a foul if a player tries it.

Fouls, goals and quarter ends are indicated by the referee's whistle. Attacking the goalie in front of the goal is also considered a foul.

Fouls are recorded individually for both team's members. After the third foul of a man, the referee will send him off (for 1.5 minutes or until the next goal is scored by the opponent), and the opposing team will have the ball. Team members only return to the pool after a goal, or when the ball is out of the pool, or when a game quarter is over (so when neither of the teams is in action).

A quarter lasts for 5 minutes, and the time for both teams to attack is 35 seconds. If the 35 seconds expire without a shot at the opponent's goal, the other team will get the ball.

There is an instant replay when a goal is scored.

If any of the teams score 50 goals, the match ends - because there is a suspicion of cheating.

MENU

4 options are available.

A DEMO

This option is highlighted by default and if the player does not intervene, the demo will be selected automatically after 30 seconds.

To select demo option, press fire before the 30 seconds expire. If the player selects demo mode, he can determine the skill level for both teams (from 0 - 9, with 0 as the weakest).

B ONE PLAYER

The player can determine the skill level. The human player will control the team with the black cap (joystick in Port 2).

C TWO PLAYERS

Blue team: Port 1; Red team: Port 2.

D CHAMPIONSHIP

The program provides a chance to play a championship of 4 teams. First the skill level can be set, then (in the championship chart) any of the four names displayed can be re-typed for a team name the player chooses to use (up to 5 characters). Re-naming the team also means that the team will be human-controlled in the championship. Selecting **EXIT** on the chart will start the championship.

At the beginning of each round the names of the participating teams are displayed, with the human vs. human and human vs. computer matches highlighted. The player can also highlight the computer vs. computer matches; in that case these matches will also be played as demos. Results of matches not played will be calculated by the computer, and included in the championship score chart. (In this case the skill level of the team playing on home ground is 1 degree higher than the opponent's.)

The score chart is organised in the order of points scored in the subsequent rounds. The columns of the chart are from left to right as follows:

POINTS

NUMBER OF MATCHES WON
NUMBER OF MATCHES DRAWN
NUMBER OF MATCHES LOST
NUMBER OF GOALS SCORED
NUMBER OF GOALS SCORED BY THE OPPONENTS

CONTROL KEYS

RUN/STOP key will freeze the game. Re-start: press **RUN/STOP** again or press fire.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. All rights reserved. Unauthorised copying, lending or resale by any means strictly prohibited.

Water polo

CBM-64 Spielanleitung

LADLEANLEITUNG

Kassette: Kassette in den Kassetteneinleger einlegen. Gleichzeitig **SHIFT** und **RUN/STOP** drücken, dann die **PLAY**-Taste des Kassettengeräts. Das Programm wird automatisch eingelesen und gestartet.

Diskette: Vor dem Einlegen der Diskette unbedingt den Computer erst **AUS-** und dann wieder **EINSCHALTEN**. Danach einen der folgenden Befehle eingeben:

LOAD "*" ,8,1

Sobald der Titelschirm eingeblendet wird, kann der Ladevorgang durch Drücken des Feuerknopfes oder der **RESTORE**-Taste fortgesetzt werden.

BEDIENUNG ÜBER JOYSTICK

- Sie steuern stets den Spieler, der sich am nächsten zum Ball befindet. Man nennt ihn auch den "aktivierten" Spieler, und er ist leicht an der auffallenden Kappe zu erkennen. So lange er sich in Bewegung befindet, haben Sie Kontrolle über ihn, egal, wie weit er sich vom Ball entfernt. Wenn Sie ihn jedoch anhalten, dann ermittelt das Programm die Entfernung der einzelnen Spieler zum Ball und aktiviert dann den nächsten.
- Zu Beginn jeder Viertelzeit findet das sog. Anschwimmen oder Anspiel statt, wobei der Ball in in den Besitz des Spielers übergeht, der zuerst den Finger auf dem Feuerknopf hat!
- Wenn der aktivierte Mann nicht in Ballbesitz ist:
8 Joystick-Richtungen: wenden und schwimmen in der entsprechenden Richtung.
- Durch Drücken des Feuerknopfes hebt der Mann den Ball hoch in die Luft und beginnt ihn zu schwingen. Ein Schuß kann nur aus dieser Position abgegeben werden.
- Beim Schwingen des Balls kann der Spieler die Wurf-Parameter definieren:

Joystick-Hebel in Mittelstellung: normaler Wurf.

Joystick-Hebel in Wurfriechung: erhöhte Wurfkraft (ein flacher, harter Wurf).

Joystick in der entgegengesetzten Richtung: verringerte Wurfkraft (höherer, weniger harter Wurf).

Joystick seitlich (im Verhältnis zur Wurfriechung): dem Ball in der vorgegebenen Richtung einen Drall (Dreh) geben. Dies bewirkt eine gekrümmte Schußlinie, deren genauer Verlauf davon abhängt, wie lange man den Joystick-Hebel in dieser Stellung beläßt.

Zur Kombination von Kraft und Drall ist der Joystick in die Diagonale zu bringen.

Würfe:

Feuerknopf loslassen und sofort wieder drücken. Der Spieler wirft den Ball dann entsprechend der vorstehenden Beschreibung.

Manövrieren des Torwarts:

Das Programm besorgt die automatische Aktivierung des Torwarts, wenn die Situation dies erfordert. Er wird im Prinzip genau wie die übrigen Mannschaftsmitglieder gesteuert, mit einer Ausnahme: wenn der Ball sich nicht im Gesicht des Torwarts befindet, kann man ihn durch Drücken des Feuerknopfes veranlassen, seine Arme hochzuhalten und sich in Richtung Ball zu stürzen.

SPIELREGELN

Die Regeln entsprechen im großen und ganzen dem echten Wasserball. Man kann der Gegenseite den Ball abzunehmen versuchen, indem man aus 5 verschiedenen Richtungen von vorn angreift. Wenn der Gegner nicht aktiv ist (d.h. den Ball nicht in der Luft schwingt), erfolgt ein Besitzwechsel.

Eine Attacke aus dem drei Rückenstellungen (links hinten, hinten und rechts hinten) ist nicht zulässig. Ein Versuch wird vom Schiedsrichter sofort mit einem Foul bestraft.

Foulen, Tore und Viertelchlusszeiten werden durch Schiedsrichter-Pfiff angezeigt.

Ein Angriff auf den Torwart vor dem Tor gilt ebenfalls als ein Verstoß gegen die Regeln.

Die Foulen werden persönlich für alle Teammitglieder separat aufgezeichnet. Nach dem 3. Foul erhält ein Spieler vom Schiedsrichter "Wasserverweis" (für 1,5 Minuten bzw. bis die gegnerische Mannschaft ein Tor erzielt) und der Ball geht an die andere Mannschaft. Ein Wiedereintritt ist erst nach einem Torerfolg möglich oder wenn der Ball auf dem Trockenen landet bzw. am Ende einer Viertelzeit (d.h. in Situationen, wo beide Teams nicht aktiv sind).

Eine Viertelzeit dauert 5 Minuten, die zulässige Zeit für einen Angriff beträgt 35 Sekunden. Vergehen diese 35 Sekunden ohne einen Wurf auf das gegnerische Tor, wechselt der Ballbesitz.

Bei einem Torerfolg gibt es ein sofortiges Action Replay.

Kann ein Team 50 Tore verzeichnen, endet das Match – weil ein Verdacht auf Mogelei vorliegt.

MENÜ

Es gibt 4 Optionen:

A DEMO

Diese Option ist standardmäßig hervorgehoben, d.h. wenn man nichts weiter unternimmt, wird nach 30 Sekunden automatisch die Demo-Version angewählt

Zum Auswählen der Demo-Option den Feuerknopf vor Ablauf der 30 Sekunden drücken.

Wenn der demo-modus gewählt wird, kann die Schwierigkeitsstufe für die beiden Teams ausgewählt werden (von 0 – 9, wobei 0 die schwächste geschicklichkeitsstufe darstellt).

B EIN SPIELER

Hier kann die Schwierigkeitsstufe ausgewählt werden. Der menschliche Spieler steuert die Mannschaft mit dem schwarzen Kappen (Joystick in Ausgang 2).

C ZWEI SPIELER

Blaues Team: Ausgang 1. Rotes Team: Ausgang 2.

D MEISTERSCHAFT

Das Programm gestattet 4 Teams, sich in einer Meisterschaft zu messen. Als erstes wird die Schwierigkeitsstufe festgelegt, dann kann man (in der Meisterschaftstabelle) jeden der vier angezeigten Namen durch einen beliebigen ersetzen (bis zu 5 Zeichen). Durch das Umtauschen einer Mannschaft definiert man dieses Team als das eigene, d.h. das menschlich gesteuerte. Zum Starten des Spiels in der Tabelle das EXIT-Feld drücken.

Zu Beginn jeder Runde werden die Namen der teilnehmenden Teams angezeigt, wobei die Mensch-gegen-Mensch und Mensch-gegen-Computer Matches hervorgehoben sind. Der Spieler kann auf Wunsch auch die Computer-gegen-Computer Matches hervorheben, welche dann als Demos gespielt werden. Die Ergebnisse von nicht gespielten Matches werden vom Computer errechnet und in der Meisterschafts-Punktetafel aufgezeichnet. (In diesem Fall ist die Schwierigkeitsstufe des Heim-Teams um 1 Grad höher als die der Gegner.)

Die Punktetafel zeigt die Punkte in der Reihenfolge der gespielten Runden und weist die folgenden Rubriken auf:

POINTS (PUNKTE)

NUMBER OF MATCHES WON

(ANZAHL GEWONNENER SPIELE)

NUMBER OF MATCHES LOST

(ANZAHL VERLORENER SPIELE)

NUMBER OF GOALS SCORED

(ANZAHL ERZIELTER TORE)

NUMBER OF MATCHES DRAWN

(ANZAHL UNENTSCHEIDENER SPIELE)

NUMBER OF GOALS SCORED BY THE OPPONENTS

(ANZAHL GEGNERISCHER TORE)

SPEZIELLE TASTENFUNKTIONEN

RUN/STOP bringt das Spiel zum Stillstand. Erneutes Drücken der gleichen Taste oder des Feuerknopfs setzt das Spiel wieder fort. RESTORE bewirkt einen Neustart des Spiels.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. Alle Rechte vorbehalten. Unerlaubtes Kopieren, Ausleihen oder Wiederverkaufen jeder Art strengstens verboten.



CBM-64 Instructions

COMMENT CHARGER LE PROGRAMME

Cassette: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez simultanément sur **SHIFT** et **RUN/STOP**. Appuyez sur la touche de lecture (**PLAY**) du magnétophone. Le programme se charge automatiquement.

Disque: Avant de charger le jeu, vous devez éteindre et rallumer l'ordinateur. Tapez ensuite:

LOAD "*,8,1

Lorsque l'écran de présentation s'affiché, appuyez sur le bouton de tir ou la touche **RESTORE** pour terminer le chargement du jeu.

CONTROLE A LA MANETTE DE JEU

- Le joueur contrôle toujours le membre de son équipe qui est le plus proche du ballon. Il est identifiable à son bonnet de couleur distincte. Le joueur continue à contrôler le nageur tant qu'il bouge, quelle que soit la distance qui le sépare du ballon. Si le joueur interrompt le mouvement du nageur, le programme vérifie la distance séparant les autres nageurs du ballon et sélectionne le plus proche.
- Au début de chaque période de jeu, les deux équipes commencent à nager pour s'emparer du ballon qui revient à l'équipe dont le joueur a appuyé en premier sur le bouton de tir.
- Si le nageur sélectionné ne possède pas le ballon, le joueur peut le manoeuvrer dans 8 directions à la manette de jeu pour l'aider à s'en emparer.
- Lorsque le joueur appuie sur le bouton de tir, le nageur élève le ballon et commence à le balancer. Le tir ne peut avoir lieu que dans cette position.

Manette de jeu en position centrale: tir normal.

Manette de jeu orientée dans la direction du tir: tir plus puissant (et plus bas).

Manette de jeu orientée dans la direction opposée: tir moins puissant (et plus haut).

Si la manette de jeu est perpendiculaire à la direction de tir: le ballon tourne dans la direction choisie. Il suit une trajectoire en arc de cercle. La puissance du tir à bras roulé ou coupé dépend du temps pendant lequel le joueur conserve la manette en direction latérale.

Le joueur peut combiner la puissance et le tournoiement en manoeuvrant la manette de jeu diagonalement

Shoot:

Relâchez le bouton de tir et réappuyez rapidement. Le nageur lance alors le ballon. La direction et la puissance sont déterminées comme indiqué plus haut.

Contrôle du gardien de but:

Le gardien de but est activé automatiquement par le programme si le jeu l'exige. Il se contrôle de la même façon que les autres joueurs mais ne possède naturellement pas le ballon. Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir, le gardien élève les bras et se jette dans la direction du tir.

REGLES DU JEU

Les règles sont pratiquement identiques à celle du jeu réel. Il est possible de s'emparer du ballon détenu par un adversaire en l'attaquant dans une des 5 directions de front. Si l'adversaire est inactif (ne balance pas le ballon dans l'air), le ballon change de main.

Il est interdit d'attaquer dans une des trois directions arrières (arrière gauche, arrière et arrière droite). Si le joueur essaie d'attaquer dans une de ces directions, l'arbitre signale une faute.

L'arbitre signale les fautes, les buts et les périodes en sifflant.

Il est également interdit d'attaquer le gardien de but en face du but.

Les fautes sont enregistrées individuellement pour chaque membre de l'équipe. Au bout de la troisième, l'arbitre exclut le joueur de l'équipe (pendant 1,5 minutes ou jusqu'au prochain but de l'adversaire) et l'équipe adverse reçoit le ballon. Les membres de l'équipe ne retournent à la piscine qu'après un but, lorsque le ballon sort de la piscine ou à la fin d'une période (c'est-à-dire quand aucune des équipes n'est à l'action).

Une période dure 5 minutes, et le temps d'attaque de chaque équipe est de 35 secondes. Si une équipe n'arrive pas à tirer pendant les 35 secondes, l'adversaire prend le ballon.

Lorsqu'un but est marqué, un ralenti passe immédiatement.

Si une équipe marque plus de 50 buts, le match se termine – parce qu'on soupçonne une équipe de tricher.

MENU

Il contient 4 options.

A DEMO

Cette option est surlignée par défaut. Si le joueur ne sélectionne aucune option au bout de 30 secondes, la démonstration démarre automatiquement.

Pour sélectionner l'option 'Demo', appuyez sur le bouton de tir avant la fin des 30 secondes. Lorsque le joueur sélectionne ce mode, il peut choisir le niveau des deux équipes (de 0 à 9 du plus faible au plus fort).

B ONE PLAYER

Dans la version à un joueur, le joueur peut choisir le niveau de difficulté. Il contrôle l'équipe portant le bonnet noir (manette de jeu connectée au port 2).

C TWO PLAYERS

Équipe en bleu: port 1

Équipe en rouge: port 2.

D CHAMPIONSHIP

Le programme vous offre une chance de participer au championnat de 4 équipes. Commencez par sélectionner le niveau de difficulté puis tapez le nom de l'équipe choisie dans le tableau du championnat (vous avez droit jusqu'à 5 caractères). En changeant de nom à l'équipe, le joueur peut la contrôler pendant le championnat. Pour commencer le championnat, sélectionnez **EXIT** dans le tableau.

Au début de chaque manche, les noms des équipes participantes s'affichent, les matchs humains contre humains et humains contre ordinateurs étant mis en évidence. Les résultats des matchs qui ne sont pas joués sont calculés par l'ordinateur et inclus dans le résultat du championnat. (Dans ce cas, le niveau de difficulté de l'équipe jouant sur son terrain est d'un degré plus élevé que celui de l'adversaire).

Le tableau des marques est organisé selon les points marqués dans chaque manche. Il contient les colonnes suivantes:

POINTS (POINTS)

NUMBER OF MATCHES WON

(NOMBRE DE MATCHS)

NUMBER OF MATCHES DRAWN

(NOMBRE DE MATCHS NULS)

NUMBER OF MATCHES LOST

(NOMBRE DE MATCHS PERDUS)

NUMBER OF GOALS SCORED

(NOMBRE DE BUTS MARQUES)

NUMBER OF GOALS SCORED BY THE OPPONENTS

(NOMBRE DE BUTS MARQUES PAR

L'ADVERSAIRE)

TOUCHES DE COMMANDE

La touche **RUN/STOP** suspend le jeu. Pour le reprendre, le joueur doit frapper une seconde fois la même touche ou appuyer sur le bouton de tir.

La touche **RESTORE** reprend le jeu au tout début.

Gremlin Graphics Software Limited.

Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

© 1987. Tous droits réservés. Toute copie ou revente ou tout prêt par des moyens quelconques sont strictement interdits.