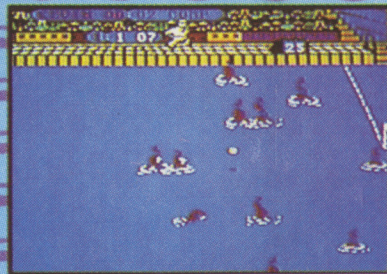
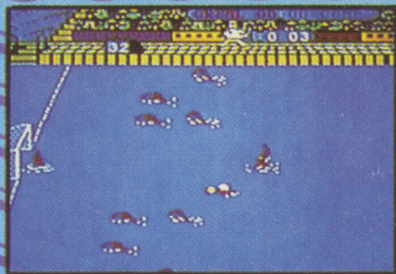


water polo

How's your swimming? As good as your computer skills we hope 'coz if they're not up to scratch you'll soon find yourself paddling round the deep end with nowhere else to go.

Behind the frantic action and hilarious spectacle of men imitating ducks lies the ball handling skills of a footballer, the physical endurance of an athlete and the tactical brain of a cricketer - all set in a huge tub of water.

Water Polo is an amazing combination of strategy, skill and team play that's guaranteed to fascinate the sports player and computer enthusiast alike.



ANOTHER PRODUCT FROM



MADE IN ENGLAND

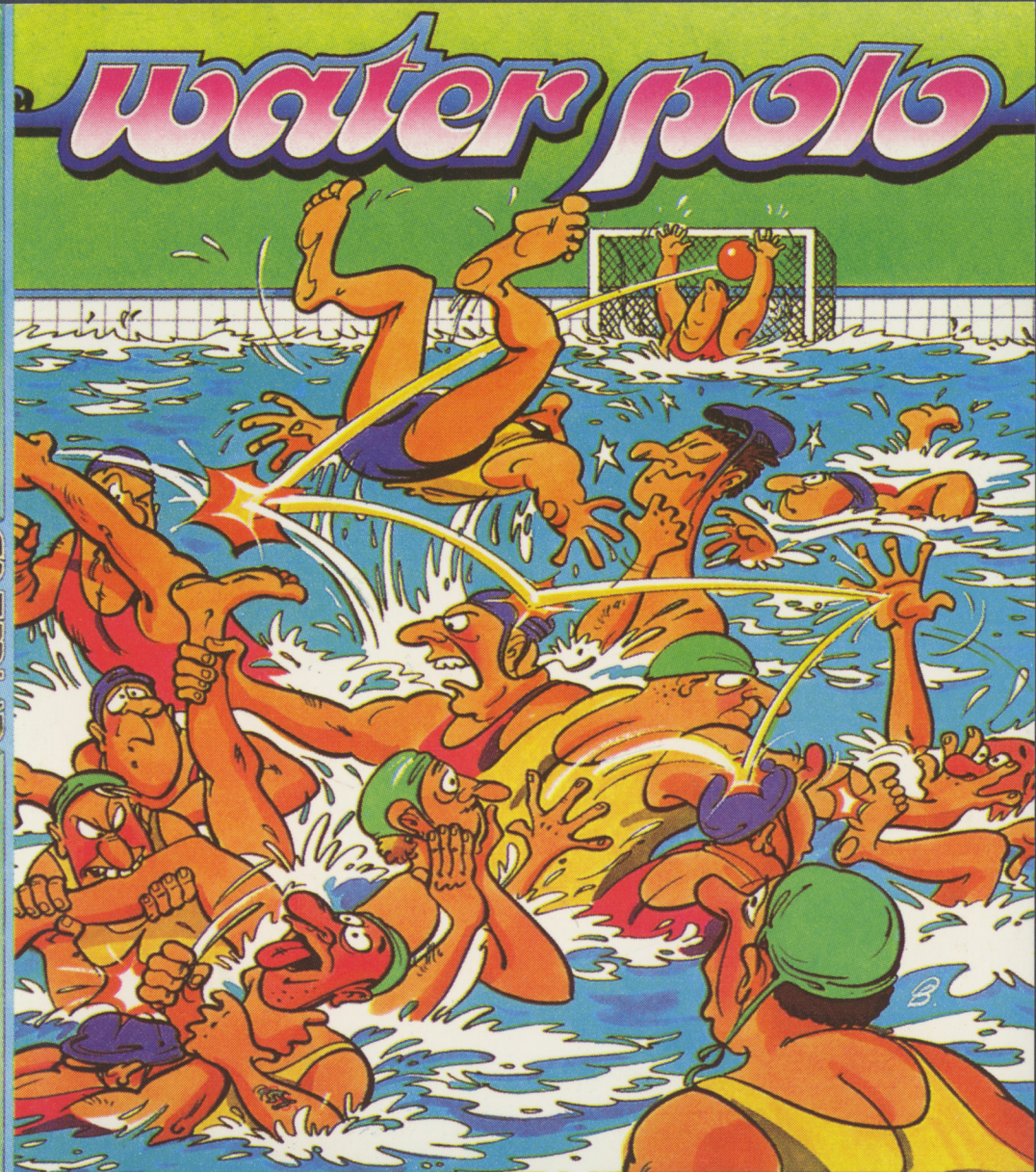
ENGLISH AND GERMAN INSTRUCTIONS INCLUDED
 Gremlin Graphics Software Ltd.,
 Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.
 Tel: (0742) 753423. Telex No: 547274.

GREMLIN

WATER POLO

GREMLIN

CBM 64/128



CBM 64/128

GREMLIN

CBM 64/128

WATERPOLO

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 waterpolo. 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 a man's third foul, 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 are in action).

A quarter lasts for 5 minutes, and the time for both teams to attack is 35 seconds. If the 35 seconds expires 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.

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 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.

WATER POLO™

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 aushalten, dann ermittelt das Programm die Entfernung /er einzelnen Spieler zum Ball und aktiviert dann den nächsten.

- Zu Beginn jeder Viertelzeit findet das sog. Anschwimmen oder Anspiel statt, wobei der Ball in den Besitz des Spielers übergeht, der zuerst den Finger auf dem FIREKNOBF hat!
- Wenn der aktivierte Mann nicht in Ballbesitz ist: 8 Joystick-Richtungen: wenden und schwimmen in der entsprechenden Richtung.
- Durch Drücken des FIREKNOFFES 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 Wurfrichtung: erhöhte Wurfkraft (ein flacher, harter Wurf).

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

Joystick seitlich (im Verhältnis zur Wurfrichtung): 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.

Wurf:

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

Maßregeln 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 FIREKNOFFES 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 drei Rückenstellungen (links, hinten, hinten und rechts hinten) ist nicht zulässig. Ein Versuch wird vom Schiedsrichter sofort mit einem Foul bestraft.

Foulen, Tore und Viertelabschluszeiten werden durch Schiedsrichter-Pfeif 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.

MENU

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 ausgewählt.

Zum Auswählen der Demo-Option den FIREKNOBF 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 den 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 Meisterschafts-tabelle) 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 rechnet 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 FIREKNOFFES setzt das Spiel wieder fort.

RESTART bewirkt einen Neustart des Spiels.

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128 Cassette

Press SHIFT and RUN/STOP keys simultaneously. Press PLAY on your cassette recorder.

CBM 64/128 Disk

Type LOAD...: 3.1 and press RETURN. Refer to Disk Labels for running order.

LADENANWEISUNGEN

CBM 64/128 Kassette

Die SHIFT und die RUN/STOP-Taste gleichzeitig drücken. Danach die PLAY-Taste beim Kassettenspieler drücken.

CBM 64/128 Diskette

LOAD...: 3.1 eingeben und die RETURN-Taste drücken. Für die Reihenfolge orientiert man sich an den Etiketten auf den Disketten.