Distribué par
Guillemot Int. Software
BP 2
56200 La Gacilly
France

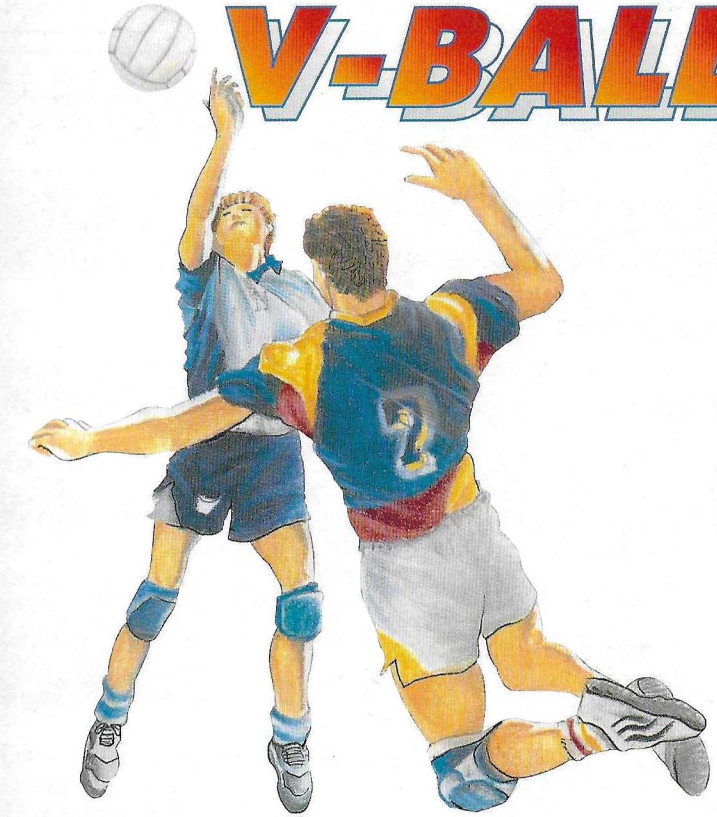
SOS LUDI
16 (1) 48 70 29 45
3615 LUDI GAMES

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil-sous -Bois
France

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

SNSP- HQ-FAH

HYPER V-BALL



UBI SOFT
Entertainment Software

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

© 1993 VIDEO SYSTEM CO., LTD.

© 1994 UBI SOFT

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

LICENSED BY

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

HYPER V-BALL

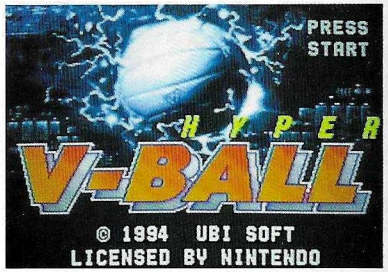
SOMMAIRE

Du Volley-Ball comme vous n'en avez jamais vu 2
Contrôles 3
Le menu 4
Les options 6
Les techniques du Volley-Ball 7
Hyper League 14
Créez votre équipe 17
Régles du Volley-Ball 18
INHOUD 19

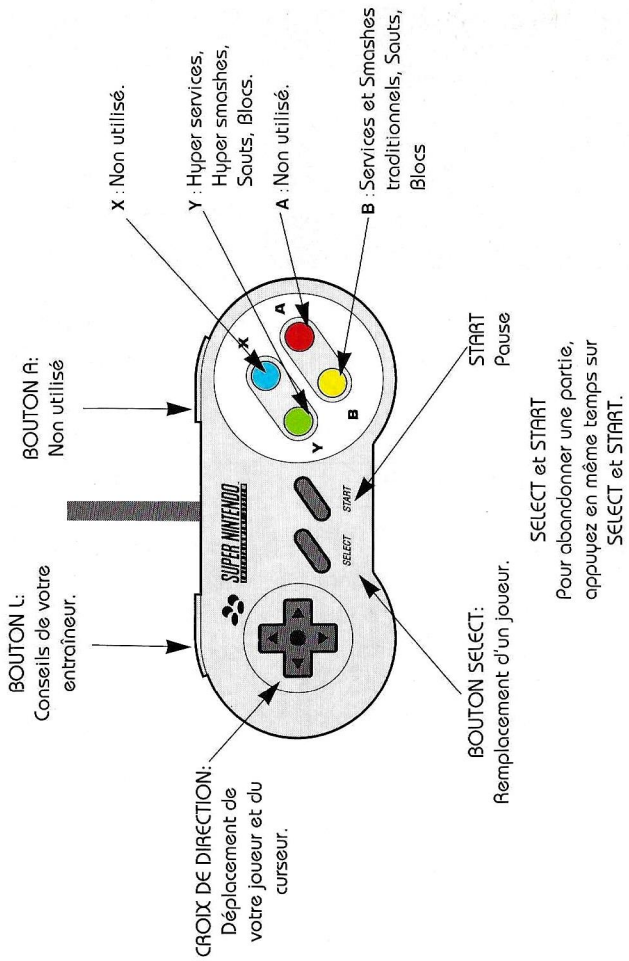
DU VOLLEY-BALL COMME VOUS N'EN AVEZ JAMAIS VU!

Choisissez votre équipe, parmi les meilleures au monde, et participez à un tournoi où vos atouts maîtres sont rapidité, précision et puissance! Pendant le match, vous ne dirigez qu'un seul des joueurs de votre équipe à la fois. Ce joueur change automatiquement et se distingue des autres par un clignotement.

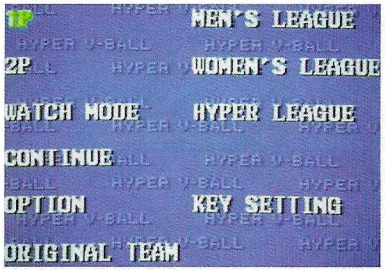
Progressez dans les championnats masculins et féminins, ou participez à l'Hyper League. Mais attention, dans cet affrontement, tous les joueurs sont des guerriers du volley-ball, bioniques et hyper doués!



CONTROLES



LE MENU



A partir de l'écran de présentation, appuyez sur START, le menu vous permettant de définir les paramètres du jeu apparaît. Déplacez-vous dans ce menu à l'aide de la croix de direction et validez votre choix avec le bouton B.

Mode 1P/2P

Nombre de joueurs
Pour jouer seul, sélectionnez 1P. Choisissez 2P pour jouer avec un ami. Sur le terrain, le joueur 2 (ou la machine) se trouve à droite. Votre équipe (1P) se situe toujours à gauche.

Option

Vous pouvez modifier divers aspects du jeu. Les détails concernant ce menu vous sont donnés à la page 6.

Watch mode

Ce mode vous permet grâce à une démonstration de bien assimiler les techniques de jeu et les différentes tactiques. A la fin de la démonstration, vous retournez directement au menu principal.

Original team

Création d'une équipe
Vous pouvez créer votre propre équipe en ajustant le niveau de jeu de vos joueurs (voir page 17).
Vous pouvez créer jusqu'à 4 équipes originales par championnat.

ATTENTION! Les équipes créées ne peuvent pas être sauvegardées.

Key Setting

Changer les commandes
Vous pouvez changer la fonction de chaque bouton à vote gré. Toutefois, les instructions de ce manuel font référence aux commandes définies par défaut .

Men's League

Women's League

Hyper League

Choisissez l'un des trois championnats suivants: Championnat masculin (Men's League), féminin (Women's League) ou Hyper League.
Le championnat masculin oppose 12 équipes provenant de différents pays. Le championnat féminin et l'Hyper League ne concernent que 8 équipes.
Les drapeaux des différentes nations représentées s'affichent. Sélectionnez celui de l'équipe dans laquelle vous voulez jouer.
Après avoir choisi vos options de jeu, vous entrez sur le terrain!

LES OPTIONS

Avant de commencer un match, vous pouvez définir certaines options de jeu.
Dans le menu principal, placez le curseur sur OPTION et validez avec le bouton B.
Le menu vous permettant de déterminer les options suivantes apparaît:

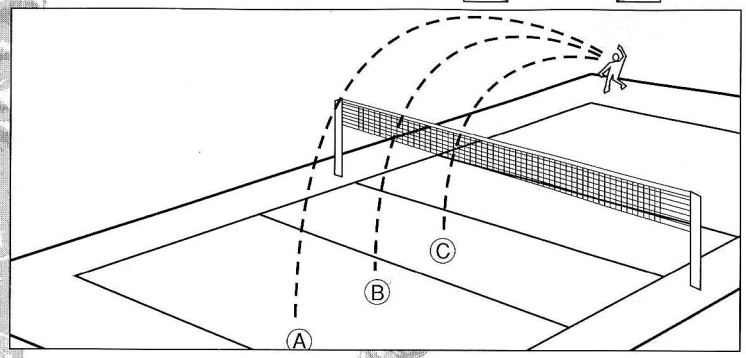
*Computer Level .....Easy / Normal / Hard
Déterminez le niveau de la machine Facile / Normal / Difficile
*NO. of Sets .....1 / 2 / 3
Choisissez le nombre de sets pour votre match : 1 / 2 / 3
*1P Starting points .....0~10
Vous pouvez attribuer au joueur 1, un avantage de points au début du match (de 0 à 10 points)
*2P Starting Point.....0~10
Vous pouvez attribuer au joueur 2, un avantage de points au début du match (de 0 à 10 points)
*Ball Speed .....SLOW / NORMAL / FAST
Ajustez la vitesse de la balle à votre niveau: Lente / Normal / Rapide
*Coach .....Yes / No
Pour obtenir les conseils de votre coach avant chaque match.
*Starting SP.....0~1000
Pour réaliser les Coups spéciaux en mode Hyper League, vous devez posséder un certain nombre de points spéciaux.
Définissez un montant de départ.
*SP Increase .....0~500
Déterminez une valeur d'augmentation de vos points spéciaux.
Vos points spéciaux augmenteront de cette valeur pour chaque point marqué par l'une ou l'autre des équipes.
*Sound.....Stéréo / Mono
Choisissez l'un de ces deux modes selon les caractéristiques de votre téléviseur.
*BGM.....1~93
Pour écouter les différents bruits de fond

LES TECHNIQUES DU VOLLEY-BALL

LE SERVICE

Quel que soit le type d'engagement choisi, vous devez appuyer une première fois sur le bouton B pour lancer le ballon. Lorsque celui-ci est rouge, appuyez une seconde fois pour l'envoyer dans le camp adverse.
Les indications ci-après décrivent les différents services qu'il est possible d'effectuer dans le jeu HYPER V-BALL.

Par ailleurs, il est possible de modifier la longueur de la trajectoire du ballon à l'aide de la croix de direction au moment où vous frappez votre service, comme indiqué sur le schéma suivant. Toutes les instructions sont données pour le joueur situé à gauche et doivent être inversées pour l'équipe de droite.



SERVICE NORMAL

Pour effectuer un service normal, appuyez sur B. Vous pouvez utiliser ce type de service avant d'essayer des engagements plus puissants et tromper ainsi vos adversaires qui seront déconcertés.

▲ SERVICE CUILLERE

Lorsque l'un de vos joueurs ne sert pas très bien, essayez ce service qui permet d'envoyer le ballon dans les limites du terrain plus aisément. Maintenez la croix de direction vers le haut et appuyez sur B.

SERVICE PUISSANT ▼

Il s'agit d'un engagement qui frôle le filet, difficile à retourner pour vos adversaires. Maintenez la croix de direction vers le bas et appuyez sur B.

▶ SERVICE SMASHE

Réservez ce service à vos meilleurs joueurs. Appuyez sur le bouton B et maintenez la croix de direction vers le filet.

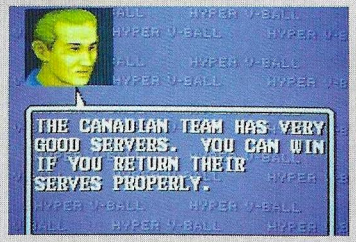
SERVICE COURT ◀

Dirigez la croix de direction à l'opposé du filet et appuyez sur le bouton B. Quand le ballon aura dépassé le filet, il retombera brusquement.

▲ SERVICE DROP

Le ballon va monter très haut puis redescendre subitement. Maintenez la croix de direction vers le haut en appuyant sur B pour lancer le ballon. Répétez cette opération lorsque le ballon devient rouge. Seuls certains joueurs sont capables d'effectuer ce service!

Les Conseils de L'entraineur



Avant de servir, votre entraîneur peut vous conseiller si vous appuyez sur le bouton L. N'hésitez pas à l'interroger !

Remplacement des joueurs

Lorsque vous voulez remplacer un joueur, appuyez sur SELECT juste avant le service. Placez le curseur sur le joueur que vous voulez faire sortir et appuyez sur B.

Sélectionnez ensuite le remplaçant et validez votre choix avec le bouton B.

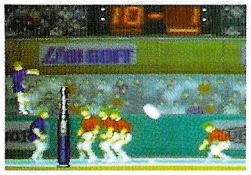
LA DEFENSE

Vous devez d'abord veiller à ce que le receveur soit correctement placé, sinon il ne pourra pas donner le ballon au passeur. Pour diriger votre joueur, utilisez la croix de direction.

LES CONTRES

La synchronisation est primordiale dans ce mouvement, c'est pourquoi vous ne devez pas quitter la balle des yeux. Pour contrer une attaque, appuyez sur B une première fois deux joueurs placés à l'avant vont bondir pour bloquer le ballon. En appuyant à nouveau sur B, ils seront rejoints par le troisième joueur.

L'ATTAQUE



Observez les mouvements de vos adversaires quand vous décidez du lieu d'impact de votre smash. Les smashes et les passes s'effectuent avec le bouton B, mais il est également possible d'effectuer différents coups d'attaque comme nous le décrivons ci-après. Lorsque vous smashez, appuyez sur les boutons gauche ou droite de la croix de direction pour modifier la longueur de la trajectoire du ballon.

OPEN SPIKE

Pour effectuer ce coup, appuyez sur le bouton B avant que le passeur ne frappe le ballon. Cette attaque est très utile lorsque vous devez réagir rapidement.

FEINTE DE SMASH

Pour faire semblant de smasher, maintenez la croix de direction opposée au filet lorsque le passeur reçoit la balle. Une fois qu'il aura frappé le ballon, appuyez sur B. L'un de vos joueurs fera semblant de smasher pendant que le ballon se dirige à l'arrière vers le vrai smasher.

SMASH A RETARDEMENT

Avant que le passeur n'ait le ballon, maintenez la croix de direction vers le haut. Il pourra envoyer le ballon en hauteur pour permettre au smasher de retarder son attaque. Ce mouvement est parfait pour déjouer la défense de vos adversaires.

SMASH SURPRISE

Il s'agit d'une passe très utile pour surprendre vos adversaires. Si votre passeur est en train de sauter, dirigez la croix de direction vers le filet, et appuyez sur B. C'est lui qui effectuera directement le smash !

PASSE FRANCHE

Lorsque le passeur réceptionne le ballon, maintenez la croix de direction vers le bas. Il frappera le ballon tout doucement pour l'envoyer au smasher.

SMASH EFFECTUE DE L'ARRIERE

Lorsque le passeur réceptionne le ballon, maintenez la croix de direction opposée au filet. Le ballon est renvoyé sur un joueur arrière qui smash directement.

LOB SMASHE

Pour effectuer un lob smashé, dirigez la croix de direction vers le haut lorsque le smasher frappe le ballon. Ce coup vous permet de lober un adversaire qui essaie de contrer votre smash.

APRES LE MATCH

A la fin d'un match, l'écran désignant le vainqueur apparaît. Si vous êtes victorieux, appuyez sur B et notez le mot de passe affiché. Il vous permettra de reprendre le championnat au même endroit. Appuyez à nouveau sur B pour rencontrer l'équipe suivante. Si vous avez perdu, vous retournez directement au menu principal. Vous pouvez alors recommencer un nouveau jeu ou continuer à partir d'une série de matchs sauvegardés.

L'HYPER LEAGUE

Dans l'Hyper League, vos joueurs sont mi-homme, mi-machine. Ils peuvent effectuer des services et des smashes normaux, ainsi que des hyper smashes et des hyper services. Pour les réaliser appuyez sur le bouton Y. Il existe 6 hyper services et autant d'hyper smashes différents. Vous avez besoin d'un certain montant de points spéciaux (SP), qui est affiché au bas de l'écran. A chaque point, les SP augmentent du montant que vous avez fixé dans le menu Option.

HYPER SERVICES

Service boomerang **500sp**

Le ballon donne l'impression de sortir des limites du terrain.

Service éclair **250sp**

Ce service propulse le ballon à vitesse éclair.

Service Bop **150sp**

Le ballon effectue quelques détours en l'air.

Service fantôme **300sp**

Le ballon arrive au niveau du filet et disparaît.

Service splité **300sp**

Le ballon se divise en trois.

Service tornado **200sp**

Le ballon va tournoyer.

HYPER SMASHES

Smash aérien **200sp**

Le ballon monte très haut et redescend brusquement.

Smash éclair **250sp**

Renvoie le ballon à une vitesse fulgurante.

Smash KO **500sp**

Assomme le joueur qui reçoit le ballon.

Smash à angle droit **350sp**

Le ballon fuse et change de direction à angle droit

Smash splité **300sp**

Le ballon se divise en trois.

Smash tornado **150sp**

Le ballon zigzague dans le camp adverse.

ENDURANCE
PERTE DE POINTS

Lorsqu'un joueur est assommé en essayant de rattraper un smash, il perd des points d'endurance. Lorsque le montant de ses points est nul, il faut le remplacer. Tous les joueurs récupèrent leurs points après un match, à l'exception de ceux qui n'en avaient plus.

REMPLACEMENTS

Lorsqu'un joueur n'a plus de points, appuyez sur le bouton SELECT pour le remplacer. Le nouveau joueur dispose d'un niveau technique faible, et sera donc moins efficace que les autres joueurs. Veillez donc à ne pas perdre les membres de votre équipe.

CREEZ VOTRE EQUIPE

Quel que soit le championnat, les joueurs ont des niveaux techniques différents, que vous ne pouvez pas modifier.
En créant votre propre équipe, par contre, vous pouvez définir le niveau technique de chacun des joueurs. Vous disposez pour cela d'un certain nombre de points que vous pouvez répartir entre vos joueurs, en fonction du championnat que vous allez disputer.
Sélectionnez d'abord le nom de l'équipe, sa couleur, les numéros des joueurs et leurs noms. Vous pouvez alors modifier les caractéristiques de chaque joueur. Pour finir, vous pourrez répartir les points supplémentaires dont vous disposez.

CHAMPIONNATS FEMININ ET MASCULIN

Dans ces deux championnats, vous pouvez définir les aptitudes de vos joueurs. Vous bénéficiez de 25 points supplémentaires à répartir entre vos joueurs.
7 aptitudes vous sont proposées:
SP: Smash SE: Service RE: Réception BL: Bloc
sur une échelle de 5 à 16.
JP: Saut BA: Smash de l'arrière PB: Smash/transpercer le contre sur une échelle de 1 à 8.

HYPER LEAGUE

Vous disposez des mêmes aptitudes plus 3 spécifiques. En outre, vous avez 30 points à répartir.
Hyper services et hyper smashes
Attribuez à chacun de vos joueurs un hyper service et un hyper smash dans votre équipe parmi les six proposés.
EN: Endurance Ce niveau peut varier de 30 à 50 points.

REGLES DU VOLLEY-BALL

Le volley-ball est un sport collectif qui oppose sur un terrain deux équipes séparées par un filet. Le but est de faire tomber le ballon dans le camp adverse, sachant qu'on ne peut toucher le ballon qu'avec les mains et les bras. Un joueur n'a pas le droit de toucher le ballon deux fois de suite, de même qu'une équipe est limitée à 3 passes, en plus d'un éventuel contre.

Le joueur qui retourne un engagement de l'équipe adverse s'appelle le receveur. Généralement, celui-ci renvoie le ballon au passeur, qui lui-même a pour rôle d'envoyer le ballon à l'un des deux smashers qui tentera de marquer. En raison de la rotation sur le terrain, aucun joueur n'a un rôle figé dans l'équipe.

L'équipe qui fait le point marque un point supplémentaire si c'est elle qui était au service. Sinon, elle récupère le droit au service, et le score reste inchangé (ceci n'est pas valable pour le set décisif).

L'équipe qui totalise 15 points avec un écart minimum de 2 points remporte la manche. Elle gagne le match lorsqu' elle a remporté 3 manches.

Remarque concernant le comptage des points: Si dans la dernière manche le score est de 16 partout, le 17ème point est décisif.

HYPER V-BALL

INHOUD

Volleybal zoals je nog nooit gezien hebt 20

Controles 21

Het menu 22

De opties 24

De volleybal technieken 25

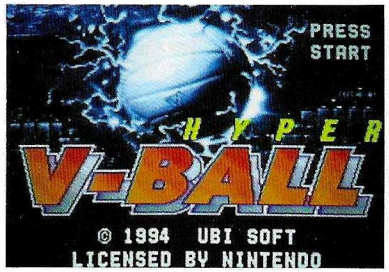
Hyper League 32

Stel je team samen 35

De volleybal spelregels 36

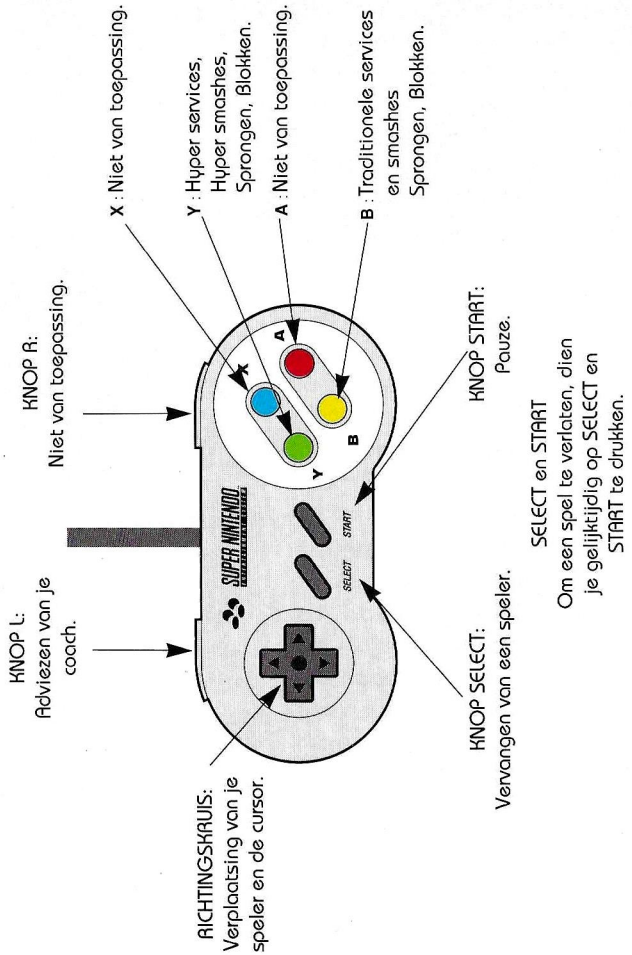
VOLLEYBAL ZOALS JE NOG NOOIT GEZIEN HEBT

Kies je team uit de beste teams van de wereld en neem deel aan een toernooi waarin snelheid, precisie en kracht je belangrijkste troeven zijn ! Gedurende de wedstrijd bestuur je steeds slechts één van je spelers. Deze speler wisselt automatisch en zal oplichten om zich van de overige spelers te onderscheiden.

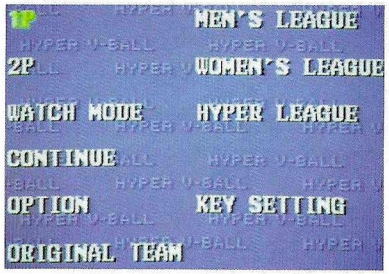


Perfectioneer je in de kampioenschappen heren en dames, of doe mee aan de Hyper League. Maar opgelet, in deze wedstrijd zijn alle volleyspelers echte vechters, bionisch en bijzonder talentvol.

CONTROLES



HET MENU



Druk vana fhet overzichtsscherm op START. Het menu dat nu verschijnt maakt het mogelijk de spelparameters in te stellen. Verplaats je in dit menu met behulp van het richtingskruis en valideer je keuze met knop B.

Mode 1P/2P

Aantal spelers
Selecteer 1P om alleen te spelen en 2P om samen met een andere persoon te spelen. Speler 2 (of de computer) zal zich aan de rechterkant van het veld bevinden. Je eigen team (1P) bevindt zich altijd aan de linkerkant.

Option

Verschillende aspecten van het spel kunnen gewijzigd worden. De mogelijkheden van dit menu zijn beschreven op blz. 24.

Watch Mode

Dit programma geeft je een demonstratie om je vertrouwd te maken met de speltechnieken en de verschillende tactieken. Aan het einde van de demonstratie kom je direct weer in het hoofdmenu terug.

Original team

Samenstellen van een team.
Je kunt je eigen team vormen door zelf het niveau van al je spelers te regelen (zie blz. 35).
Voor elk kampioenschap kunnen maximaal 4 persoonlijke teams worden namengesteld

OPGELET! De door je samengestelde teams worden niet in het geheugen bewaard.

Key Setting

Wijzigen van de opdrachten.

Je kunt naar wens de functie van elke knop wijzigen. De instructies van deze gebruiksaanwijzing hebben echter uitsluitend betrekking op de systeemgekozen opdrachten.

Men's League

Women's League

Hyper League

Selecteer één van de drie volgende kampioenschappen: Kampioenschap Heren (Men's League), Dames (Women's League) of Hyperleague.
In het kampioenschap heren kun je 12 teams uit verschillende landen tegen elkaar laten spelen.
In het kampioenschap Dames en de Hyper League heb je de keuze uit 8 teams.
De vlaggen van de verschillende landen zijn afgebeeld op het scherm. Kies de vlag van het team waarin je wenst te spelen.
Nadat de opties voor het spel gekozen zijn, kom je op het veld.

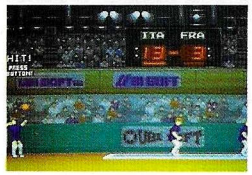
DE OPTIES

Alvorens een match te beginnen, kun je bepaalde opties voor het spel kiezen.
Plaats de cursor in het hoofdmenu op OPTION en valideer met knop B.
Op het scherm verschijnt nu een menu waarin je de volgende opties kunt kiezen:

* Computer level .....Easy/Normal/Hard
Selecteer het computerniveau: Makkelijk/Normaal/Moeilijk
* NO of Sets 1/2/3
Kies het aantal sets voor je match: 1/2/3
* 1P Starting points.....0-10
Je kunt speler 1 aan het begin van de match een voorsprong geven: (0 tot 10 punten)
* 2P StartingPoint 0-10
Je kunt speler 2 aan het begin van de match een voorsprong geven: (0 tot 10 punten)
* Ball Speed .....SLOW/NORMAL/FAST
Pas de snelheid van de bal aan je niveau aan: Langzaam/Normaal/Snel
* Coach .....Yes/No
Advies van je coach vóór elke match: Ja/Nee
* Starting SP.....0-1000
Om in het Hyper League programma speciale Slagenteunnenuitvoeren, dien je een aantal speciale punten te bezitten. Kies een startaantal.
* SP Increase.....0-500
Kies een waarde die aan je speciale punten wordt toegevoegd.
Bij elke punt die door één van beide teams wordt gescoord, zullen de speciale punten met deze waarde worden verhoogd.
* Sound .....Stereo/Mono
Kies stereo of mono overeenkomstig de geluidsweergave van je televisie.
* BGM 1-93
Voor het beluisteren van de diverse achtergrondgeluiden.

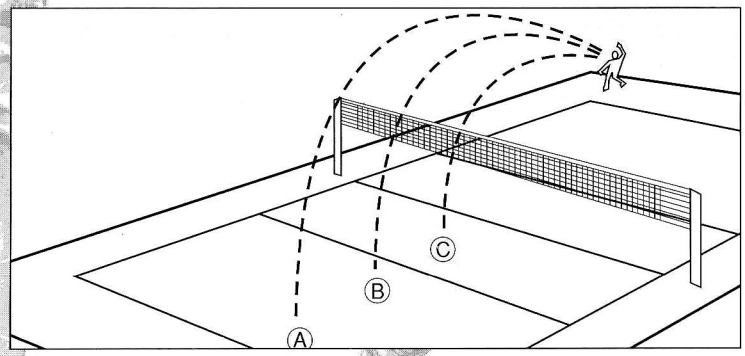
DE VOLLEYBAL TECHNIEKEN

SERVEREN



Ongeacht de gekozen service, dien je altijd eerst éénmaal op knop B te drukken om de bal in beweging te zetten. Wanneer de bal rood is, dien je een tweede keer op deze knop te drukken om hem naar de tegenspelers te sturen.
De volgende aanwijzingen betreffen de verschillende serveerwijzen die in het spel HYPER V-BALL kunnen worden toegepast.

Ook is het mogelijk om met behulp van het richtingskruis de lengte van het baltraject te wijzigen. Dit gebeurt terwijl je bij het serveren de bal slaat (zie het hieronder afgebeelde schema). Alle beschreven instructies hebben betrekking op de linker spelers en moeten dus voor het rechter team worden omgekeerd.



Normale service

Voor een normale service dien je op B te drukken. Je kunt deze service toepassen, voordat je krachtigere ballen gaat geven. Je tegenspelers zullen hierdoor in de war raken en misleid worden.

▲ Boogbal service

Wanneer één van je spelers niet zo goed serveert, probeer dan deze servicewijze. De bal kan zo makkelijker naar de uithoeken van het veld worden geslagen.
Hiervoor het richtingskruis naar boven houden en op B drukken.

Krachtige service ▼

In dit geval geef je een bal die over het net scheert en moeilijk door de tegenspelers kan worden tegengehouden.
Hiervoor het richtingskruis naar beneden houden en op B drukken.

▶ Smash service

Gebruik deze service alleen voor je beste spelers. Hiervoor op knop B drukken en het richtingskruis naar het net toe houden.

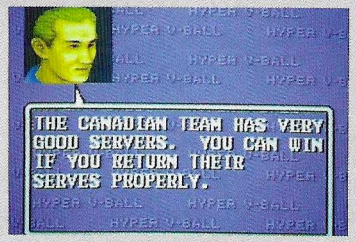
Korte service ◀

Het richtingskruis in tegengestelde richting van het net houden en op B drukken. Zodra de bal over het net is, zal hij plotseling neervallen.

▲ Drop service

De bal wordt zeer hoog opgeslagen om vervolgens plotseling neer te vallen. Hiervoor het richtingskruis naar boven houden en op B drukken. Herhaal deze handeling wanneer de bal rood is. Slechts weinig spelers zijn in staat deze service correct uit te voeren !

DE ADVIEZEN VAN DE COACH



Als je op knop L drukt, zal je coach je voor het serveren kunnen adviseren. Aarzel niet hem te raadplegen

VERVANGEN VAN DE SPELERS

Wanneer je een speler wilt vervangen, druk dan net voor het serveren op SELECT. Plaats de cursor op de speler die je van het veld wilt sturen en druk op B. Selecteer daarna de invaller en valideer je keuze met knop B.

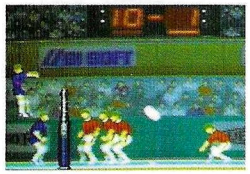
VERDEDIGING

Je dient er in de eerste plaats voor te zorgen dat de vanger op juiste wijze geplaatst is om de bal aan de doorspeler te kunnen doen toekomen. Verplaats je speler met het richtingskruis.

Counters

Voor deze beweging is een uitstekende synchronisatie vereist. Je mag de bal dan ook geen seconde uit het oog verliezen. Om een aanval te weren, dient je op B te drukken. Hierdoor zullen twee netspelers opspringen om de bal te stoppen. Door nogmaals op B te drukken, zullen ze worden bijgestaan door de derde speler.

AANVAL



Om de meest geschikte plaats voor je smash te bepalen, dient je de bewegingen van je tegenspelers te observeren. De smashes en passes worden uitgevoerd met knop B. Zoals verderop in de tekst wordt beschreven, kunnen tevens verschillende aanvalsslagen worden uitgevoerd. De lengte van het baltraject wordt gewijzigd door bij het smashen op de linker of rechter knop van het richtingskruis te drukken.

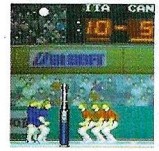
Open spike

Voor deze slag dien je op knop B te drukken voordat de doorspeler de bal slaat. Deze aanval is bijzonder nuttig wanneer snel gereageerd moet worden.

Gesimuleerde smash

Om een smash te simuleren, dien je het richtingskruis in tegengestelde richting van het net te houden op het moment dat de doorspeler de bal ontvangt. Nadat hij de bal geslagen heeft, meteen op B drukken. Eén van je spelers zal nu net doen of hij een smash geeft, terwijl de bal in werkelijkheid vanaf het achterveld naar de echte smasher wordt doorgespeeld.

Vertraagde smash



Voordat de doorspeler de bal heeft, dien je het richtingskruis naar boven te houden. Hij zal de bal nu hoog kunnen doorspelen, zodat de smasher wat extra tijd voor zijn aanval krijgt. Deze beweging is bijzonder geschikt om de verdediging van je tegenspelers te misleiden.

Onverwachte smash

Het betreft hier een zeer nuttige pass om je tegenspelers te verrassen. Terwijl je doorspeler springt, dien je het richtingskruis naar het net te richten en op B te drukken. De bal zal nu direct door de doorspeler worden gesmasht !

Vrije pass

Houd het richtingskruis naar beneden op het moment dat de doorspeler de bal ontvangt. Hij zal de bal nu met een zeer lichte slag aan de smasher toespelen.

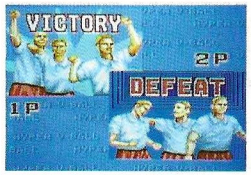
Smash vanaf het achterveld

Terwijl de doorspeler de bal ontvangt, dien je het richtingskruis in tegengestelde richting van het net te houden. De bal wordt nu teruggeslagen naar een achtervelder die direct smasht.

Gesmashte lob

Voor een gesmashte lob dien je het richtingskruis naar boven te houden op het moment dat de smasher de bal slaat. Op deze manier kun je de tegenspeler die je smash probeert te weren, met een boogbal verschalken.

NA DE MATCH



Aan het einde van de match zal de uitslag hiervan op het scherm verschijnen. Wanneer je hebt gewonnen, dien je op B te drukken en het aangegeven wachtwoord te noteren. Hierdoor wordt het mogelijk het kampioenschap op dezelfde plaats te voort te zetten. Druk opnieuw op B om het volgende team te ontmoeten. Wanneer je hebt verloren, dan ga je direct terug naar het hoofdmenu. Je zult nu een nieuw spel kunnen beginnen of doorgaan met een serie voorgeprogrammeerde matches.

HYPER LEAGUE

In de Hyper League zijn je spelers half mens en half robot. Ze kunnen zowel normale services en smashes, als hyper smashes en services uitvoeren. Voor deze laatste, dien je op knop Y te drukken. Er zijn 6 verschillende hyper services en hyper smashes. Je dient hierbij tevens over een aantal speciale punten (SP) te beschikken, die onderaan het scherm staan aangegeven. Bij elke gemaakte punt, zullen de SP worden verhoogd met het aantal dat je in het menu Optie hebt gekozen.

HYPER SERVICES

Boemerang service **500sp**

De bal geeft de indruk buiten het veld terecht te komen.

Spook service **300sp**

De bal gaat tot het net om vervolgens te verdwijnen.

Flits service **250sp**

Met deze service wordt de bal bliksemsnel voortbewogen

Gesplitste service **300sp**

De bal wordt in drieen gesplitst.

Bop service **150sp**

De bal maakt enkele bochten in de lucht.

Tornado service **200sp**

De bal cirkelt in de lucht.

HYPER SMASHES

Hoge smash **200sp**

De bal stijgt hoog op en en valt plotseling weer neer.

Rechte hoek smash **350sp**

De bal verandert van richting in rechte hoek.

Flits smash **250sp**

De bal wordt bliksemsnel voortbewogen.

Gesplitste smash **300sp**

De bal wordt in drieen gesplitst

KO smash **500sp**

Heeft een neerslaand effect op de tegenspeler die de bal probeert te weren.

Tornado smash **150sp**

De bal zigzagt in boven de zone van de tegenspelers.

WEERSTANDSVERMOGEN PUNTENVERLIES

Wanneer een speler een smash probeert te weren en hierbij wordt neergeslagen, verliest hij weerstandspunten. Wanneer het puntenaantal van de speler op nul komt, moet hij vervangen worden. Na de match behouden alle spelers hun punten, behalve degenen die geen punten meer hadden.

VERVANGEN VAN SPELERS

Wanneer een speler geen punten meer heeft, dien je op de knop SELECT te drukken om hem te vervangen. De invaller beschikt echter over een nogal zwak technisch niveau en zal dus minder efficiënt zijn dan de overige spelers.
Probeer dus geen spelers van je team te verliezen.

STEL JE TEAM SAMEN

In elk kampioenschap bezitten de spelers verschillende technische niveaus die niet gewijzigd kunnen worden.
Door je eigen team samen te stellen, is het mogelijk zelf het technische niveau van elke speler te bepalen. Je beschikt hiervoor over een aantal punten dat je onder de spelers kunt verdelen, overeenkomstig het kampioenschap dat je wenst te spelen.
Selecteer eerst de naam en de kleur van het team, alsmede de nummers en namen van de spelers. Je kunt nu de gegevens van elke speler wijzigen. Tenslotte kun je nog de extra punten waarover je beschikt, verdelen.

KAMPIOENSCHAP DAMES EN HEREN

In deze beide kampioenschappen kun je zelf de vaardigheden van je spelers bepalen. Je hebt hierbij 25 extra punten die je onder je spelers kunt verdelen.
Je hebt de keuze uit 7 vaardigheden:
SP: Smash SE: Service RE: Aannemen BL: Blok
op een schaal van 5 à 16.
JP: Sprong BA: Smash vanaf achterveld
PB: Smash/Doorbreking van de counter, op een schaal van 1 à 8

HYPER LEAGUE

Je beschikt hier over dezelfde bovenbeschreven vaardigheden, plus nog 3 specifieke vaardigheden. Bovendien kunnen er 30 punten verdeeld worden.
Hyper services en hyper smashes.
Kies uit de 6 geboden mogelijkheden één hyper service en één hyper smash voor elke speler van je team.
EN: Weerstandsvermogen. Dit niveau kan variëren van 30 tot 50 punten.

DE VOLLEYBAL SPELREGELS

Volleybal is een teamsport en wordt gespeeld tussen twee zestallen. Deze zijn op het veld van elkaar gescheiden door een net. Het doel is dat de bal de grond raakt bij de tegenspelers. Opgemerkt moet worden dat de bal uitsluitend met de handen en armen mag worden geraakt. Een speler mag de bal niet tweemaal achter elkaar aanraken. Naast de eventuele counter heeft het team recht op maximaal 3 passes.

De speler die een servicebal van de tegenpartij weert, heet de vanger. Meestal slaat de vanger de bal naar de doorspeler, wiens taak het is de bal toe te spelen aan een van de twee smashers die nu zal proberen te scoren. Vanwege de roulatie op het veld heeft geen enkele speler van het team een vastomlijnde taak.

Het team dat scoort krijgt een extra punt, op voorwaarde echter dat het de slagpartij betreft.

Is dit niet het geval dan wordt het serveerrecht overgedragen en blijft de score onveranderd (dit is niet van toepassing op de beslissende set).

Het team dat een totaal van 15 punten behaald met een verschil van minimaal 2 punten, is winnaar van de set. Het team dat drie sets wint, is winnaar van de wedstrijd.

Opmerking betreffende de puntentelling: bij gelijk spel met elk 16 punten in de laatste set, zal de 17e punt beslissend zijn.

C R E D I T S

GAME DESIGN AND DEVELOPMENT BY VIDEO SYSTEM CO., Ltd

Published by UBI SOFT © UBI SOFT 1994

TEAM AT VIDEO SYSTEM

Takamasa Uesugi

Hikaru Hino

Yoshifumi Murayama

Tatsuya Terai

Hiroshi Horiike

Koji Furukawa

TEAM AT UBI SOFT

Publishing Manager : Dominique BAES

Technical Support : Denis Muffat-Meridol, Serge Hascoet,

Stéphane Bellanger et Stéphane Faureau

Marketing : Florence GAYET

Manual : CYNEGETHIC