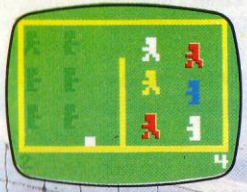
PHILIPS VIDEOPAC 28



Electronic Volleyball
Volley ball electronique
Elektronisch volleyball
Elektronischer volleyball
Pallavolo
Volleyball
Volleyboll
Voleiball Electronico
Volleyball Electrónico

PHILIPS

Instructions for Use

ENGLISH

Electronic volleyball

Carefully read these instructions before you start playing!

(1 or 2 players) Press RESET
Next press key 1.

Your television screen has turned into a volleyball court. On either side of the net a team of six players. The red team (on the left-hand side) is controlled by the left handset, the blue team by the right handset.

Starting the game
The red team (left handset playing from left to right) starts the game and is first to serve. One of the red players is standing behind the base-line, ready to serve. He will do so when the joystick of the left handset is moved, diagonally upwards, in the direction the ball has to be served.

Playing the Videopac-Volleyball
The purpose of the game, as you may know, is to keep the ball from touching the floor on your side of the net and return it in such a way that it will touch the floor on your opponent's side of the court.
With the Videopac version of the game there is no limit to the number of times you may play the ball before it passes the net again. There's no outside-rule either and the ball may even be played via the rear wall and the ceiling of the hall.
Use the joystick of your handset to manoeuvre your players trying to block the ball or catch it in the rear-field. With the joystick you also control the direction in which the ball is played. **Your men will only play the ball when you move your joystick. If you leave it in neutral position, they will not touch the ball and let it pass.**

When you think one of your players is in a good position to smash or "spike" the ball, press the action button of your handset and the ball will travel at double speed!

Attention When the ball is served, it will travel at minimum speed. Every time a player touches the ball, it will go faster until it has been played by seven players and has reached its maximum speed!

Scoring points
You can only score points when serving the ball. You get one point for every time you succeed in making the ball touch the floor on your opponent's side of the court while you are serving.

If a point has been scored, the next "point scored" ....
... will appear at the bottom of your TV screen.

The computer also keeps track of the score for you. On the left-hand side - in red - for the red team (left handset) and on the right-hand side - in blue - for the blue team.

Winner is the player who leads his team to ten victories.

Each time a game is finished, press RESET (△), 'SELECT GAME' is shown on the screen. Now:
(a) Select another game.
Or (b) Select another Videopac.
Remove existing Videopac by placing one hand next to it, and pulling handle upwards.
Replace Videopac in its box.
Refer now to Instructions for Use of the next Videopac.
Or (c) Plug aerial back into TV, and unplug the Videopac Computer from the mains.

Serve change
It's obvious that the serving team has the advantage. The red team starts and it's up to the blue team (right handset) to take his turn serving etc. If the defending team succeeds in playing the ball in such a way that it touches the floor on the other side of the court, no point is scored, like with actual volleyball. It does mean however that the opposing team takes over the service and thus may score points.

If this happens you will read, at the bottom of your screen, **"serve change"**

Playing Volleyball against the computer
You can practise as much as you want because you may also play against the computer.

First press RESET and next key 1 again.

Choose the team you want to play with and move the joystick of your handset so the computer knows which side you are on (left handset = red team, right handset = blue team). You have to act fast and make your choice within five seconds!

The team you have chosen will maintain its original colour. The computer-controlled team however will change its colour. The red team will change into white uniforms and the blue team will appear in black.

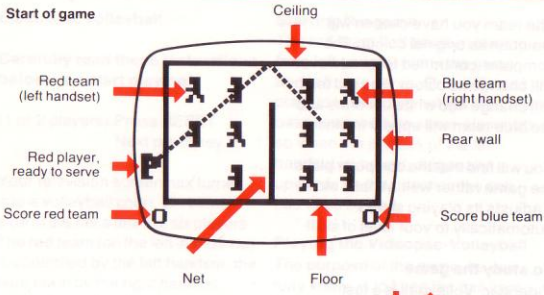
You will find that the computer plays the game rather well. What's more, it adjusts its playing speed automatically to your level of skill!

To study the game
Videopac-Volleyball is a fast moving game that requires skill and experience to win. You need a keen eye and excellent reaction speed. If you want to see how the game should be played, just watch the computer. First press RESET, next press key 1 and wait. After about five seconds the computer will take over for both teams. The red team turns white, while the blue team turns black. Just watch the experts and see how they "spike" the ball from time to time!

To start a new game
When either team has scored ten points, the game is over. You can start a new game by first pressing RESET, then key 1 etc. It seems fair to change handsets at this point of time.

Check procedure
If you suspect a fault in the equipment follow this procedure (with a Videopac installed). Press RESET (△). The TV will emit a short sound, and 'SELECT GAME' should appear on your TV screen. If not, ensure that the equipment is set up properly as detailed in the Instructions for Use (both of the equipment, and of the Videopac used). If the fault remains, take both the equipment and Videopac to your dealer.

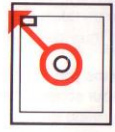
Start of game



Move joystick to serve. Left handset starts



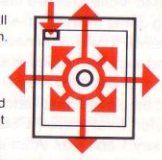
Left handset (red team)

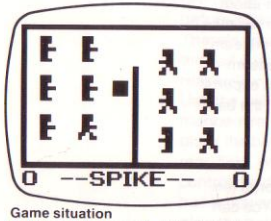


Right handset (blue team)

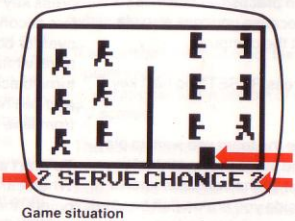
Press action button to smash the ball ("spike") except in horizontal direction.

Move joystick to move players and determine direction of your shot





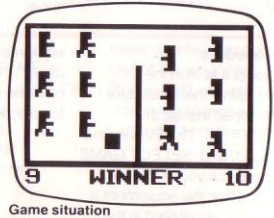
Game situation
Red player has smashed ("spiked") the ball. Neither team has scored yet



Game situation
Blue team was last to serve. Ball touches the floor on their half of the court. Serve changes to the red team



Game situation
The blue team has scored a point



Game situation
The blue team has won this game with a score of 10 to 9

Gebrauchsanleitung

DEUTSCH

Elektronischer Volleyball

Lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

1 oder 2 Spieler RESET drücken, und dann Taste 1

Ihr Fernsehschirm hat sich jetzt in ein Volleyball-Feld verwandelt. Zu beiden Seiten des Netzes steht eine Mannschaft mit 6 Spielern. Die rote Mannschaft (links) wird mit der linken Handbedienungseinheit gesteuert, und die blaue Mannschaft mit der rechten.

Spielbeginn
Die rote Mannschaft (linke Handbedienungseinheit, von links nach rechts spielend) beginnt das Spiel und gibt als erste an. Ein roter Spieler steht hinter der Grundlinie - bereit zur Angabe. Die Angabe erfolgt, wenn der Bedienungshebel der linken Einheit diagonal nach oben in die Richtung bewegt wird, in die der Ball angegeben werden muß.

Volleyball-Spielen mit Programm-Cassette 28
Sinn des Spiel ist, wie Sie vielleicht wissen, dafür zu sorgen, daß der Ball den Boden auf Ihrer Seite des Netzes nicht berührt und ihn so zurückzugeben, daß er den Boden auf der Spielfeldseite Ihres Gegners möglichst berührt.

Bei dieser Spielversion können Sie den Ball unbegrenzt häufig spielen, bevor er das Netz wieder passiert. Es gibt auch keine Aus-Regel, und der Ball kann sogar über die Rückwand oder die Decke der Halle gespielt werden. Bewegen Sie Ihre Spieler mit dem Hebel Ihrer Handbedienungseinheit und versuchen Sie, den Ball aufzuhalten oder im hinteren Teil des Spielfeldes zu fangen. Mit dem Handbedienungshebel können Sie auch die Spielrichtung des Balles steuern. **Ihre Spieler nehmen den Ball nur an, wenn Sie den Hebel Ihrer Handbedienungseinheit bewegen. Wenn dieser Hebel in neutraler Stellung ist, berühren die Spieler den Ball nicht und lassen ihn passieren.**

Wenn Sie glauben, daß ein Spieler eine gute Position hat, um den Ball zu werfen, drücken Sie die Aktionstaste Ihrer Bedienungseinheit, und der Ball fliegt mit doppelter Geschwindigkeit.

Achtung: Wenn der Ball angegeben wurde, fliegt er mit Mindestgeschwindigkeit. Immer wenn ein Spieler den Ball berührt, fliegt er schneller, bis er von 7 Spielern gespielt wurde und seine maximale Geschwindigkeit erreicht hat.

Punkte
Sie können nur Punkte erzielen, wenn Sie den Ball angeben. Sie erhalten jedesmal einen Punkt, wenn es Ihnen gelingt, daß der Ball den Boden auf der anderen Seite des Spielfeldes berührt, während Sie die Angabe machen.

Wenn ein Punkt erzielt wurde, erscheint unten auf Ihrem Bildschirm der Text "Treffer"

Der Computer zählt die Punkte für Sie - links (in rot) für die rote Mannschaft (linke Bedienungseinheit) und rechts (in blau) für die blaue Mannschaft.

Gewinner ist der Spieler, der seine Mannschaft zehnmal zum Sieg führt.

Bei Spielende drücke RESET, es erscheint 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm. Sie können nun
a) ein anderes Spiel aus der Cassette wählen.
b) eine andere Videopac-Cassette nehmen, indem Sie die gerade benutzte an ihrem Handgriff herausziehen. Stecken Sie die Cassette in ihre Schachtel und verfahren Sie nach der Gebrauchsanleitung für die neue Cassette.
c) Stecken Sie die Antenne wieder in das Fernsehgerät und ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Wechsel beim Angeben
Das Team, das die Angabe macht, ist natürlich im Vorteil. Die rote Mannschaft beginnt, und die blaue (rechte Handbedienungseinheit) muß nun versuchen, eine Ballangabe machen zu dürfen. Wenn es der Verteidigungsmannschaft gelingt, den Ball so zu spielen, daß er auf der anderen Seite des Netzes den Boden berührt, so zählt das, im Gegensatz zum echten Volleyball, zwar keinen Punkt, bedeutet jedoch, daß die Mannschaft die angabe machen darf und damit Punkte erzielen kann.

Wenn dies der Fall ist, erscheint am unteren Rand Ihres Fernsehers die Textzeile: **"Wechsel der Ballangabe"**

Volleyball spielen gegen den Computer
Sie können üben, soviel Sie wollen, denn Sie können auch gegen den Computer spielen, wenn Sie möchten.

Drücken Sie zunächst RESET und dann wiederum Taste 1.

Wählen Sie Ihre Mannschaft aus und bewegen Sie den Hebel an Ihrer Bedienungseinheit, damit der Computer weiß, auf welcher Seite Sie spielen (linke Bedienungseinheit = rote Mannschaft - rechte Bedienungseinheit = blaue Mannschaft) Sie müssen schnell handeln und sich innerhalb von 5 Sekunden entscheiden.

Die von Ihnen ausgewählte Mannschaft behält ihre Originalfarbe, während die Computer-Mannschaft ihre Farbe verändert: die rote Mannschaft bekommt weiße Trikots, und die blaue Mannschaft schwarze.

Sie werden merken, daß der Computer das Spiel ziemlich gut beherrscht und daß er darüber hinaus seine Spielgeschwindigkeit Ihrer Geschicklichkeit anpaßt.

Studieren Sie das Spiel
Volleyball nach der Programm-Cassette 28 ist ein schnelles Spiel, das Geschicklichkeit und Erfahrung erfordert. Sie brauchen ein scharfes Auge und eine schnelle Reaktion. Wenn Sie sehen wollen, wie das Spiel gespielt werden sollte, beobachten Sie den Computer. Zunächst RESET und dann Taste 1 drücken und abwarten. Nach ca. 5 Sekunden übernimmt der Computer beide Mannschaften. Die rote Mannschaft wird weiß und die blaue Mannschaft schwarz. Schauen Sie sich nun die "Experten" an und sehen Sie, wie sie den Ball von Zeit zu Zeit "nageln".

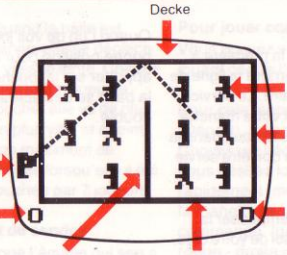
Beginn eines neuen Spiels
Wenn eine der beiden Mannschaften 10 Punkte erreicht hat, ist das Spiel zuende. Sie können ein neues Spiel beginnen, indem Sie zunächst RESET drücken, und dann Taste 1, etc. Es scheint fair, in diesem Moment die Handbedienungseinheiten zu wechseln.

Prüfprogramm
Vermuten Sie einen Fehler, so verfahren Sie mit einer eingesteckten Videopac-Cassette wie folgt:
Drücken Sie RESET und das Fernsehgerät gibt einen kurzen Ton ab und es sollte 'SELECT GAME' auf dem Bildschirm erscheinen. Ist dies nicht der Fall, überprüfen Sie den Geräteanschluß nochmal wie in der Gebrauchsanleitung angegeben. Funktioniert es trotzdem nicht, so bringen Sie bitte grundgerät und Cassette zu Ihrem Händler.

Die Tasten
RESET: Rückstellen

Die Anweisungen
SELECT GAME: Spielewahl

Spielbeginn



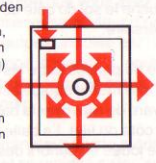
zur Ballangabe, Hebel bewegen linke Einheit beginnt

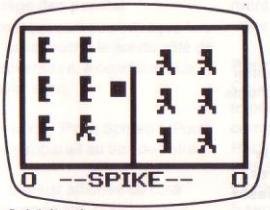


linke Handbedienungseinheit rote Mannschaft

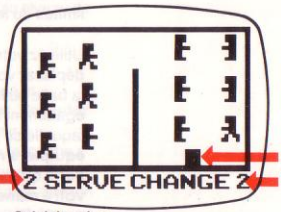


rechte Handbedienungseinheit blaue Mannschaft

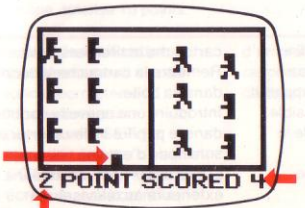




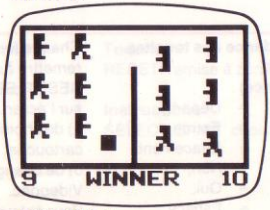
Spielsituation
Roter Spieler hat den Ball geschmettert (spiked). Keine Mannschaft hat bisher Punkte erzielt.



Spielsituation
die blaue Mannschaft hat zuletzt angegeben. Ball berührt auf ihrer Hälfte den Boden. Ballangabe für die rote Mannschaft



Spielsituation:
die blaue Mannschaft hat einen Punkt erzielt



Spielsituation
Die blaue Mannschaft hat dieses Spiel mit 10:9 Punkten gewonnen



A copyright protection is claimed
on the program stored within the cartridge.

© 1981 N.V. Philips' Gloeilampenfabrieken

3111 106 62790

SIP