

BEACH VOLLEY

The sun's beating down, Rock'n'Roll music's playing, it's time for Beach Volley – let's take on the world! Your team travels the globe from London to Sydney challenging all comers in the latest craze that's sweeping the beaches. Fantastic action with variable service and play controls as you lob the defences, try a lightning reflex short smash to win back your service, jump block to defend your match winner. This is Beach Volley ... you may even catch a tan! Before every match a world map will automatically appear to show you your destination.

LOADING

Please ensure secondary disk drive is unplugged before loading.

AMIGA 500

Insert the disk in drive A and turn on the computer, the program will then automatically load and run.

AMIGA1000

Insert the systems disk, when the workbench disk illustration appears, insert the disk, the program will then load automatically and run.

ATARI ST

Switch on the power to the computer and disk drive then insert the disk into the drive. This program will then load automatically. If you have two disk drives, please insert Disk B into your secondary drive.

CONTROLS

The game may be played by one or two players and is controlled by joystick only.

KEYBOARD

P = PAUSE
F1 = ONE PLAYER
F2 = TWO PLAYER

Press fire on joystick to start match.

GAMEPLAY

THE CURSOR



The cursor indicates the point where the ball will land. When the ball is near the cursor press the fire button on the joystick to play the ball. It is not necessary for you to be exactly on the cursor to hit the ball. The computer controlled man will pass the ball in the direction you are standing. In all cases you play the ball on the first touch, and it will automatically go directly to the second player and after the second hit the ball will go to the opposing side.

THE TIMER



You have a limited amount of time in which to win the match. When the 3/4 time period has passed you will hear a "Rock and Roll" tune which will indicate that time is running out.

THE HAND



This indicates which man is in play to be controlled.

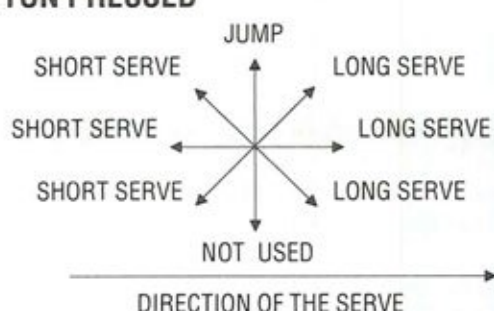
THE SERVICE

There are two kinds of service which can be used:-

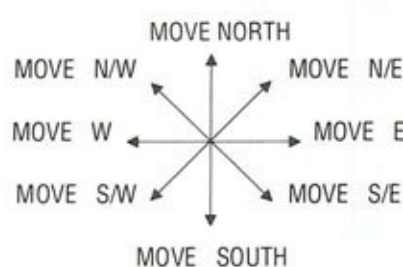
1. Normal service – Press the fire button on the joystick to throw the ball into the air. Press again when the ball is near your hand to hit it.
2. Smash service – Press the fire button on the joystick to throw the ball into the air. Press again with the joystick in the up position to jump. Press a third time when the ball is near your hand to hit it.

The joystick position will control the length of service as indicated below:-

WITH THE FIRE BUTTON PRESSED



Moving the joystick without the fire button pressed will move the player in the appropriate direction as shown below:-



SERVICE DIRECTIONS

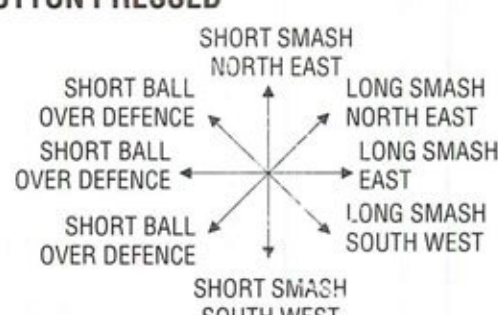


The direction in which the service lands will be dependant upon the position of the service player:-

ATTACK

To smash the ball jump by pressing the fire button pushing up on the joystick. When you are in the air wait a few seconds and press the button again to smash the ball. The direction of the joystick will allow you to do either a short or long smash in the required direction. If the opposing team smashes the ball you can jump in defence by pressing the fire button and moving the joystick upwards at the same time.

MOVES DURING THE SMASH WITH THE FIRE BUTTON PRESSED



THE BLOCK

If a player from the opposing team tries to smash the ball you can jump and block the ball by pressing the fire button and pushing the joystick up (as for the smash). If the ball goes past the block you can play again with your second player by pressing the fire button again.

SCORING

The winner will be the first team to reach 7 points or the team with the higher score at the end of the time limit.

HINTS AND TIPS

There are two ways of scoring

- A) By attacking when you have the ball.
- B) By defending when the opposition have the ball.

DURING THE ATTACK

Change your smash position as much as possible.

The closer you are to the second player and the lower the ball, the less time your adversary will have to block you.

It is possible to smash a serve – keep trying!

DURING THE SERVICE

Change the length and direction of your serve as much as possible.

Smashing a service is much faster so use it.

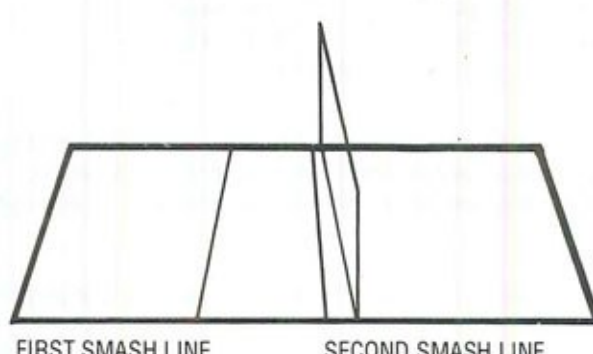
DURING DEFENCE

The block has to jump later than the player smashing the ball.

If your opposition smashes the ball a long way from the net then you must anticipate the correct time to jump.

During the first few levels the computer will not serve too far away from you.

SMASH LINES



BEACH VOLLEY

Its program code, graphic representation and artwork are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights reserved worldwide.

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ CAREFULLY THE INSTRUCTIONS FOR LOADING.

If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return is direct to:

Mr Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Coding, Graphics and Music by Ocean France.

Produced by D.C.Ward

©1989 Ocean Software Ltd.

BEACH VOLLEY

Le soleil tape. On entend de la musique Rock 'n Roll. C'est le moment de jouer au Volley de Plage - faisons le défi au monde!

Votre équipe voyage autour du globe de Londres à Sydney pour challenger tous les arrivants dans la toute dernière rage qui fait fureur sur les plages.

Une action formidable avec commandes variables du service et du jeu tandis que vous lobez les défences, essayez un smash court foudroyant pour regagner votre service, sautez pour bloquer et défendre votre victoire du match.

C'est cela le Volley de Plage...il se peut même que vous bronziez par la même occasion!

Avant chaque match, une carte du monde apparaîtra automatiquement pour vous montrer votre destination.

CHARGEMENT

Veuillez vous assurer que l'unité de disques secondaire soit défectueuse avant de charger.

AMIGA 500

Insérez le disque dans l'unité A et mettez l'ordinateur sous tension, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

AMIGA 1000

Insérez le disque système lorsque l'illustration du disque apparaît sur les icônes de travail, insérez le disque, le programme sera alors automatiquement chargé et exécuté.

ATARI ST

Mettez l'ordinateur et l'unité de disques sous tension puis insérez le disque dans l'unité. Le programme sera automatiquement chargé. Si vous avez deux unités de disques, veuillez insérer le Disque B dans votre unité secondaire.

COMMANDES

Le jeu peut se jouer à un ou à deux joueurs et la commande se fait par levier seulement.

CLAVIER

P = PAUSE

F1 = UN JOUEUR

F2 = DEUX JOUEURS

Poussez sur le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour commencer le match.

COMMENT JOUER

LE CURSEUR



Le curseur indique l'endroit où la balle va atterrir. Lorsque la balle se trouve près du curseur, enfoncez le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour envoyer la balle. Vous ne devez pas nécessairement vous trouver exactement sur le curseur pour frapper la balle. L'homme commandé par ordinateur enverra la balle dans la direction dans laquelle vous vous trouvez. Dans chacun des cas, vous frappez la balle au premier toucher et elle ira d'elle-même directement au second joueur et, après le second coup, la balle passera du côté de l'adversaire.

LA MINUTERIE



Vous disposez d'un temps limité pour gagner le match. Lorsque les 3/4 du temps imparti se seront écoulés, vous entendrez un air de "Rock 'n Roll" qui indiquera que le temps touche à sa fin.

LA MAIN



Elle indique quel est l'homme en jeu à commander.

LE SERVICE

Deux sortes de service peuvent être utilisés:-

- Service normal – Enfoncez le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour lancer la balle en l'air. Enfoncez-le à nouveau lorsque la balle se trouve près de votre main pour frapper la balle.
- Service smash – Enfoncez sur le bouton "feu" se trouvant sur le levier pour lancer la balle en l'air. Enfoncez-le à nouveau avec le levier en position relevée pour sauter. Enfoncez-le une troisième fois lorsque la balle se trouve près de votre main pour frapper la balle.

La position du levier commandera la longueur du service comme indiqué ci-dessous:-

LORSQUE LE BOUTON "FEU" EST ENFONCE



La direction dans laquelle le service atterrit dépendra de la position du joueur ayant le service:-

DIRECTIONS DU SERVICE



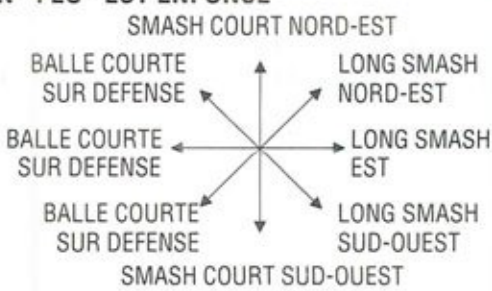
ATTAQUE

Pour smasher la balle, sautez en enfonçant le bouton "feu" tout en poussant le levier vers le haut. Lorsque vous vous trouvez en l'air, attendez quelques secondes et enfoncez à nouveau le bouton pour smasher la balle.

La direction du levier vous permettra de faire un smash court ou long dans la direction voulue. Si l'équipe adverse smashe la balle, vous pouvez sauter pour défendre en enfonçant le bouton "feu" et en déplaçant en même temps le levier vers le haut.

DEPLACEMENT AU COURS DU SMASH

LORSQUE LE BOUTON "FEU" EST ENFONCE



LE BLOC

Si un joueur de l'équipe adverse essaie de smasher la balle, vous pouvez sauter et bloquer la balle en enfonçant le bouton "feu" et en déplaçant le levier vers le haut (comme pour le smash). Si la balle passe à côté du bloc, vous pouvez rejouer avec votre second joueur en enfonçant à nouveau le bouton "feu".

MARQUAGE DES POINTS

L'équipe gagnante sera celle qui obtiendra la première 7 points ou celle qui aura le plus grand nombre de points à la fin de la période impartie.

CONSEILS UTILES

Il existe deux façons de gagner des points:-

A) En attaquant lorsque vous avez la balle.

B) En défendant lorsque l'adversaire a la balle.

AU COURS DE L'ATTAQUE

Changez la position de votre smash autant que possible. Plus vous vous trouvez près du second joueur et plus la balle est basse, moins l'adversaire a le temps de vous bloquer.

Il est possible de smasher un service - essayez à plusieurs reprises!

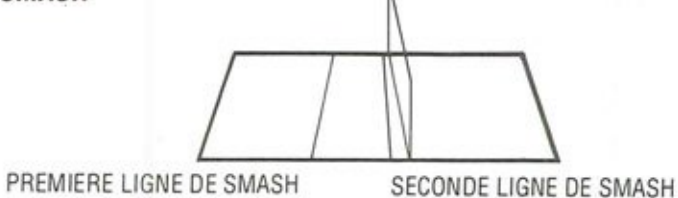
AU COURS DU SERVICE

Changez la longueur et la direction de votre service autant que possible. C'est beaucoup plus rapide de smasher un service, servez-vous donc de cette possibilité.

AU COURS DE LA DEFENSE

Le bloc doit sauter plus tard que le joueur smashant la balle. Si votre adversaire smashe la balle loin du filet, vous devez prévoir le moment correct pour sauter. Au cours des quelques premiers niveaux, l'ordinateur ne servira pas trop loin de vous.

LIGNES DE SMASH



BEACH VOLLEY

Son programme, sa représentation graphique et la création artistique sont la propriété de Ocean Software Limited et ils ne peuvent être reproduits, stockés, loués ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans la permission écrite de Ocean Software Limited. Tous droits réservés dans le monde entier.

GENERIQUE

Programmation, graphique et musique de Ocean France.
Produit par D.C. Ward
©1989 Ocean Software Ltd.

BEACH VOLLEY

Die Sonne brennt vom Himmel, die Rock'n'Roll Musik spielt, der richtige Moment für Beach Volley – treten wir gegen den Rest der Welt an.

Ihr Team fordert weltweit, von London bis Sydney, alle heraus, die mitmachen bei dem Spiel, das die Strände im Sturm erobert.

Großartige Action in einem Spiel mit variablen Aufschlägen und vielfältigen Spielkontrollen. Umspielen Sie die Verteidigung, versuchen Sie Ihren Aufschlag mit einem blitzartigen kurzen Schmetterball zu gewinnen, springen Sie im richtigen Moment um den gegnerischen Ball abzublocken.

Das ist Beach Volley ... nebenbei werden Sie herrlich braun.

Vor jedem Spiel erscheint automatisch eine Weltkarte, die den Ort des Spiels anzeigt.

LADEANWEISUNGEN

Amiga

Besitzen Sie ein zweites Diskettenlaufwerk, trennen Sie es bitte vor dem Laden vom Computer ab.

Amiga 500

Legen Sie die Diskette in Laufwerk A ein, und schalten Sie den Computer an. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Amiga 1000

Starten Sie den Computer mit der Systemdiskette. Erscheint das Workbench Symbol, legen Sie die Programmdiskette ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet.

Atari ST

Schalten Sie den Computer und das Diskettenlaufwerk an, und legen Sie die Diskette in das Laufwerk ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Besitzen Sie zwei Laufwerke, legen Sie die Diskette B bitte in das zweite Laufwerk ein.

STEUERUNG

Das Spiel kann von einer oder zwei Personen mit Joysticks gespielt werden.

Tastatur

P = Pause

F1 = Ein Spieler

F2 = Zwei Spieler

Mit dem Feuerknopf starten Sie das Spiel.

SPIELABLAUF

DER CURSOR



Der Cursor zeigt auf den Punkt, auf dem der Ball landen wird. Ist der Ball bei dem Cursor, drücken Sie den Feuerknopf um den Ball zu spielen. Zum Treffen des Balls müssen Sie nicht genau auf den Cursor sein. Der vom Computer gesteuerte Mann wird den Ball in Ihre Richtung spielen. Beim ersten Schlag wird der Ball automatisch dem zweiten Spieler zugespielt. Der zweite Schlag befördert den Ball zur Gegenseite.

DIE ZEITUHR



Sie haben nur eine bestimmte Zeit, um das Spiel zu gewinnen. Nach etwa 3/4 dieser Zeit erklingt ein Rock'n'Roll Musikstück, das Ihnen signalisiert, daß die Zeit knapp wird.

DIE HAND



Die Hand zeigt Ihnen, welches Mitglied Ihrer Mannschaft Sie steuern.

DER AUFSCHLAG

Sie können zwischen zwei Aufschlagarten wählen:

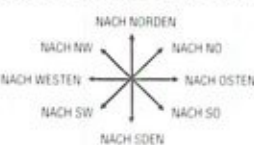
- Normaler Aufschlag – Drücken Sie den Feuerknopf, um den Ball hoch zu werfen. Ist der Ball in der richtigen Position, drücken Sie erneut, womit der Ball geschlagen wird.
- Schmetterball – Drücken Sie den Feuerknopf, um den Ball hochzuwerfen. Ist der Ball in der höchsten Position, drücken Sie den Feuerknopf damit der Spieler hochspringt. Mit dem dritten Drücken schlagen Sie den Ball im richtigen Moment ab.

Die Richtung des Steuerknüppels bestimmt die Länge des Schlages:

FEUERKNOPF GEDRÜCKT



Bewegen Sie den Steuerknüppel ohne den Feuerknopf zu drücken, folgt der Spieler der gedrückten Richtung:



Die Richtung, in die der Ball geschlagen wird, ist von der Aufschlagposition abhängig:

AUFSCHLAGRICHTUNGEN



ANGRIFF

Möchten Sie den Ball schmettern, drücken Sie den Feuerknopf und bewegen den Steuerknüppel nach oben, damit der Spieler hochspringt. Warten Sie einen Moment und drücken Sie den Feuerknopf erneut. Jetzt schmettert der Spieler den Ball.

Mit dem Steuerknüppel bestimmen Sie die Länge und die Richtung des Schmetterballs. Kommt ein Schmetterball von der Gegenseite, können Sie ihn im Sprung abwehren. Drücken Sie dazu den Feuerknopf und bewegen Sie den Steuerknüppel nach oben.

STEUERUNG DES SCHMETTERBALLS

FEUERKNOPF GEDRÜCKT



ABBLOCKEN

Versucht ein Spieler der Gegenseite den Ball zu schmettern, können Sie den Ball im Sprung abblocken. Drücken Sie den Feuerknopf und bewegen Sie den Steuerknüppel nach oben (wie beim Schmettern). Falls der Ball nicht gestoppt wird, können Sie es noch einmal mit Ihrem zweiten Spieler probieren und wieder den Feuerknopf drücken.

WERTUNG

Gewinner ist, wer zuerst 7 Punkte erreicht, oder wer nach Ablauf der Zeit die höchste Punktzahl hat.

TIPS AND TRICKS

Es gibt zwei Wege, um Punkte zu machen:

A) Durch Angreifen, wenn Sie den Ball haben.

B) Durch Abwehr, wenn die Gegenseite den Ball hat.

BEIM ANGRIFF

Verändern Sie die Position beim Schmettern so weit wie möglich. Je näher Sie beim zweiten Spieler sind und je tiefer der Ball ist, um so weniger Zeit hat die Gegenseite zum Abblocken.

Mit der entsprechenden Übung können Sie auch den Aufschlag schmettern.

BEIM AUFSCHLAG

Verändern Sie die Länge und die Richtung Ihres Aufschlags so weit wie möglich. Versuchen Sie den Ball beim Aufschlag zu schmettern.

BEI DER ABWEHR

Der abblockende Spieler muß später als der schmetternde Spieler springen. Wenn die Gegenseite einen Ball weit hinter das Netz schmettert, müssen Sie den richtigen Moment zum Springen abpassen.

Der Computer plziert seine Aufschläge in den ersten Spielstufen nicht zu weit von Ihrem Spieler entfernt.

SCHMETTERLINIEN



BEACH VOLLEY

Programmcode, grafische Darstellung und künstlerische Gestaltung unterliegen dem Copyright von Ocean Software Limited und dürfen ohne schriftliche Genehmigung von Ocean Software weder vervielfältigt noch verliehen oder in irgendeiner Form übertragen werden. Alle Rechte sind weltweit vorbehalten.

DANKSAGUNGEN

Programmierung, Grafiken und Musik von Ocean France.
Produziert von D.C. Ward
© 1989 Ocean Software Ltd.