

SEGA MARK III 専用

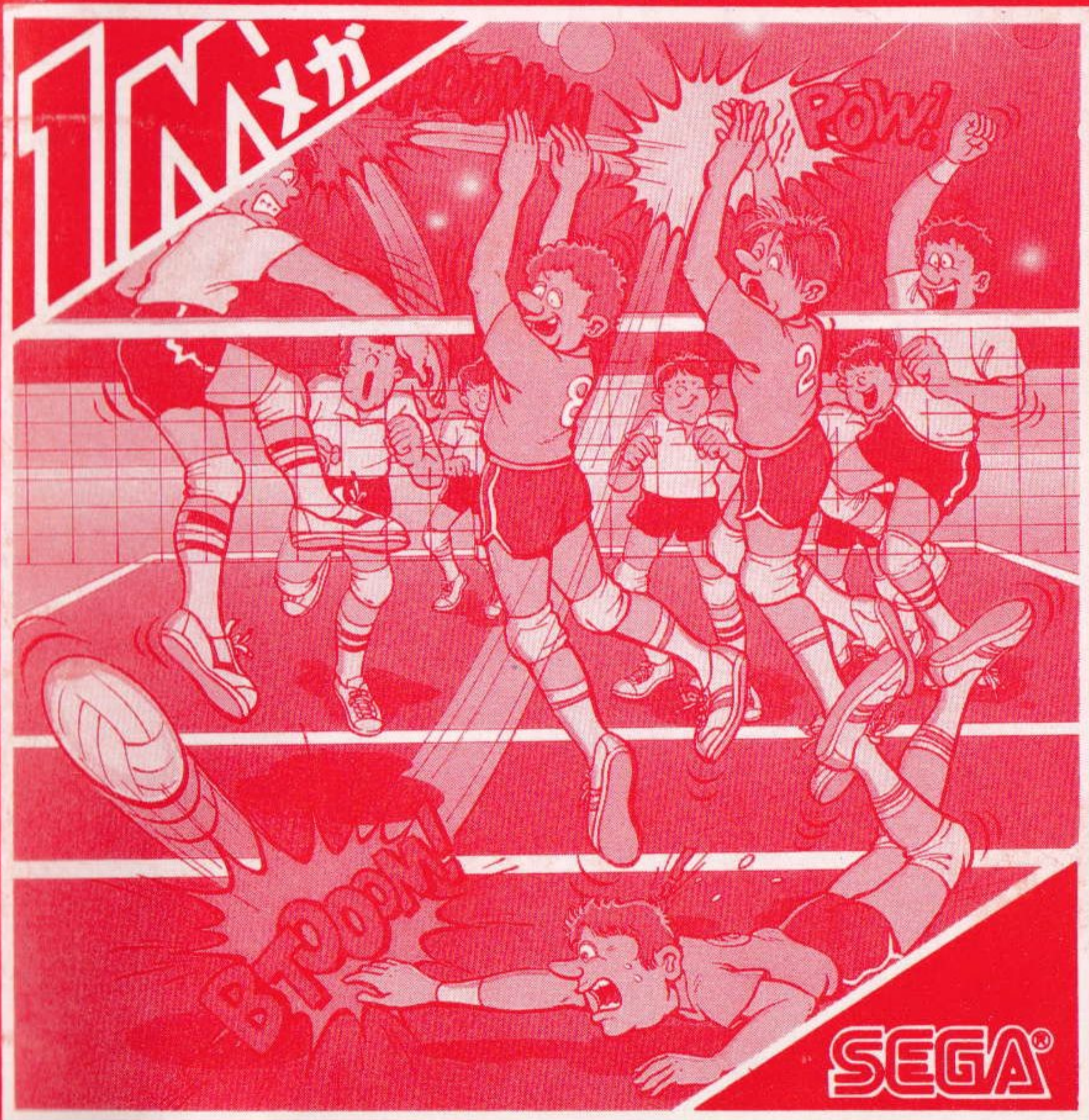
GOLD CARTRIDGE

グレート バレーボール

GREAT VOLLEYBALL

ゲームの遊び方

1人～2人用

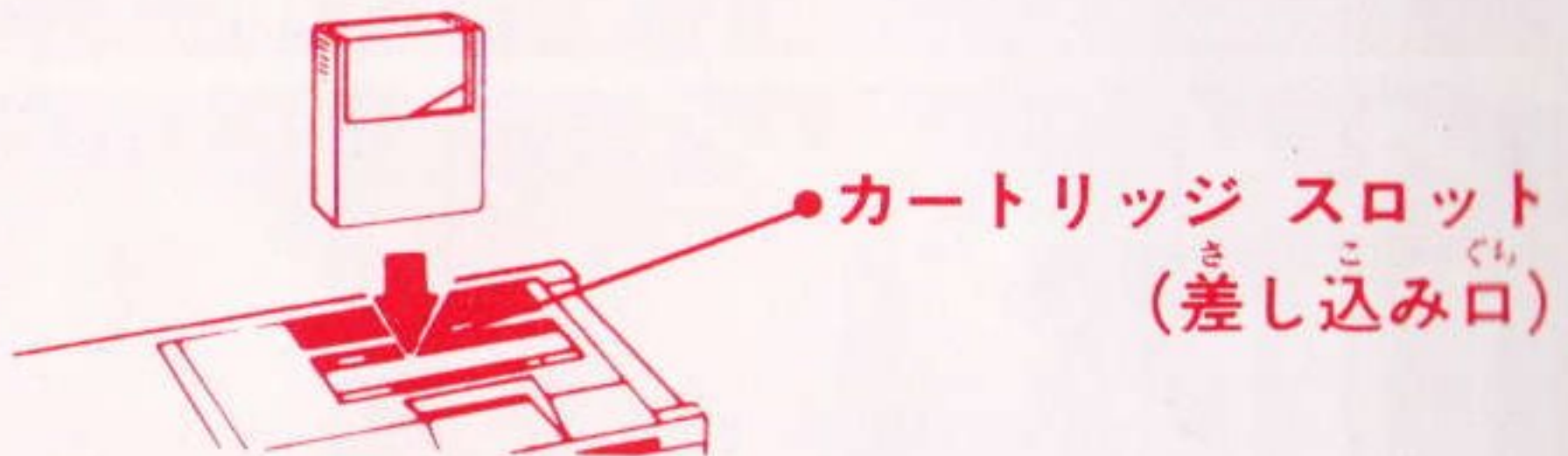


☆ゲームを始める前に読んでおこう☆

セガ ゴールド カートリッジは、コンピュータテレビ
ゲーム SEGA MARK III専用です。

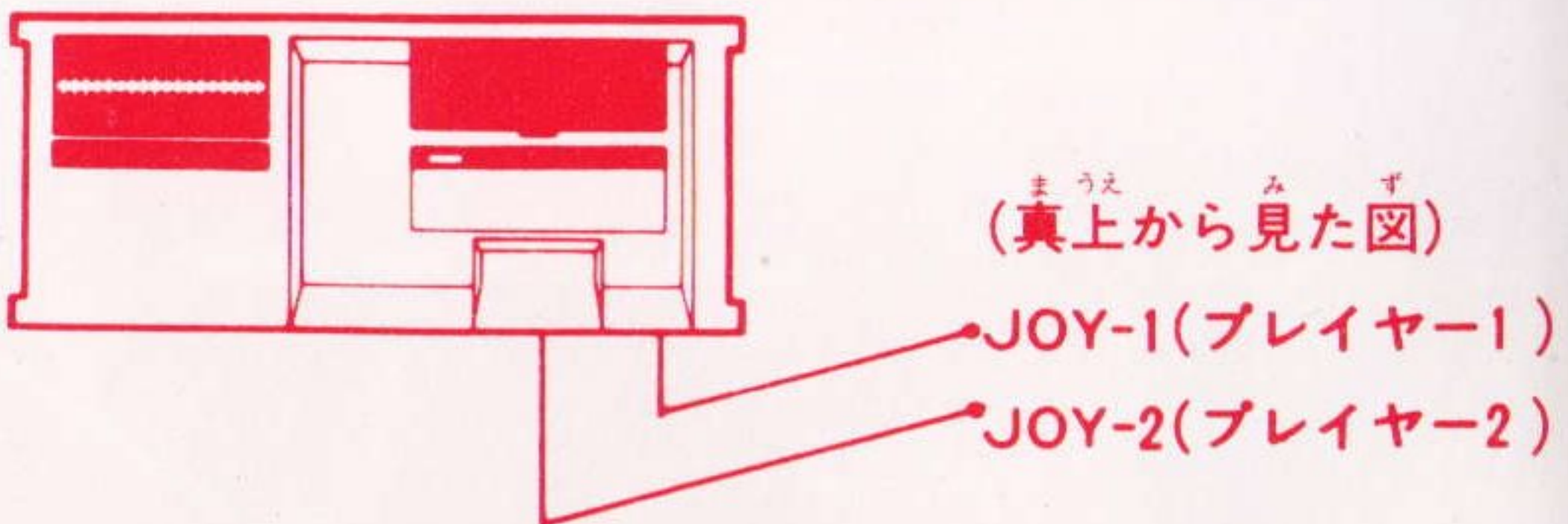
セガ ゴールド カートリッジの使い方

- ① 電源スイッチをOFFにしておく。
- ② 次に、カートリッジを差し込む。



- ③ 電源スイッチをON。テレビ画面に何も映らないときは、②の差し込みを確認しよう。
- ④ プレイ後は、必ず電源スイッチをOFFにしてからカートリッジを抜き、ケースに入れて大切に保管しよう。

ジョイスティックの取り付け位置

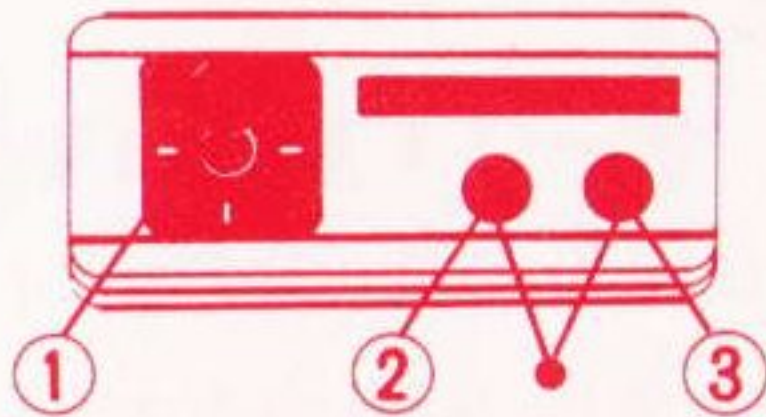


上のJOY-1、2にジョイスティックを差し込もう。

☆ 操作 方法 ☆

このゲームは、ジョイスティック (SJ-150シリーズ、SJ-200、SJ-300シリーズ) で遊ぶ^{あそ}ものです。キーボード (SK-1100) をつないでいるキミは、プレイする^{まえ}前にキーボードをMARKⅢから取りはずしてください。

SJ-150
シリーズ



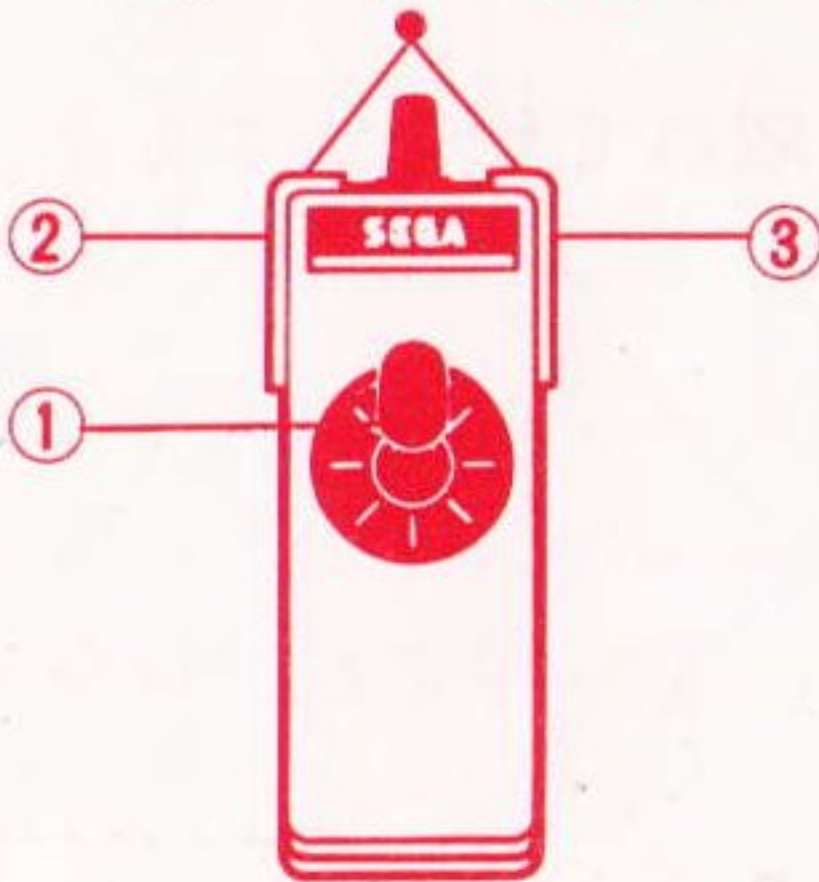
スタート・ボタン
スタート・ボタン

① ・選手を動かす



② ・ボールの方向^{ほうこう}を決める

SJ-200



スタート・ボタン

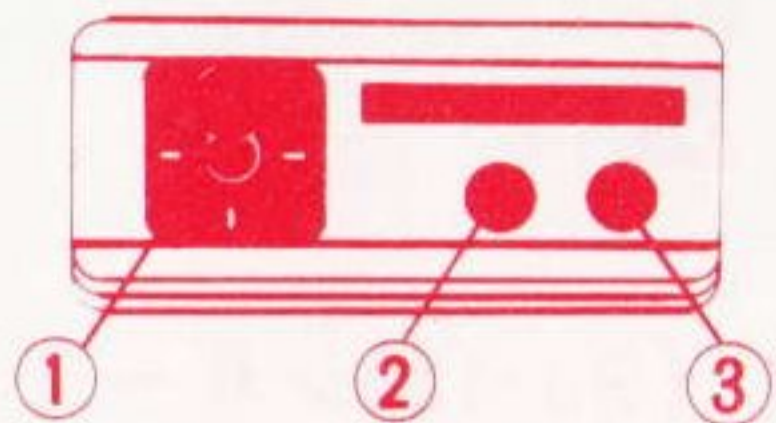
② ・ジャンプ
・ブロック

③ ・サーブ
・レシーブ
・トス
・スパイク
・フェイント


SJ-300
シリーズ
(別売^{べつうり})



(くわしい操作^{そうさ}方法^{ほうほう}は2~3ページを^み見よう。)



★サーブ★

1. サービス・エリア（ボールを持った選手が動ける範囲）からサーブする。
2. ①で選手を動かし、サーブする位置を決める。
3. ③を押すと、ボールが上がる。
4. ①（)でボールの方向を決めながら、③を押すとサーブできる。

- エンド・ラインから離れてサーブすると、ジャンピング・サーブになる。

★レシーブ★

1. ①で選手を動かし、③を押すと、レシーブできる。

★トス★

1. ①で選手を動かす。
2. ①（)でボールの方向を決めながら、③を押すと、トスできる。

★スパイクまたはフェイント★

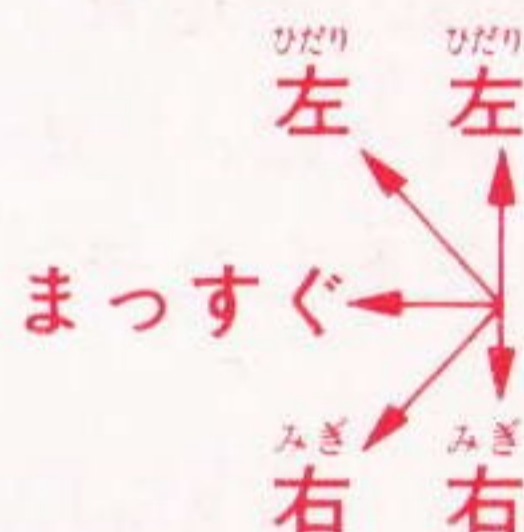
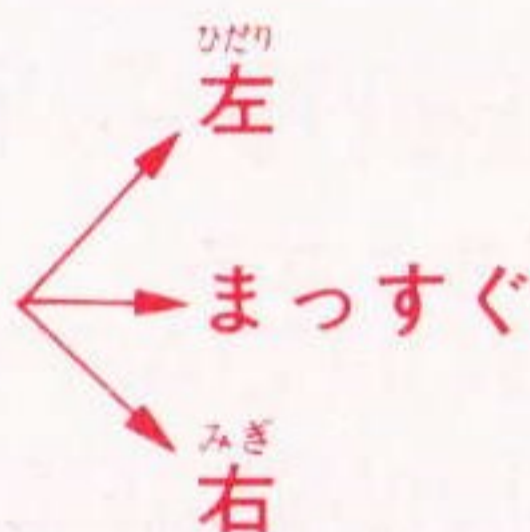
- ①で選手を動かす、②を押してジャンプする。
- ①でボールの方向を決めながら、③を押すと、スパイクまたは、フェイントができる。

〈ボールの方向〉

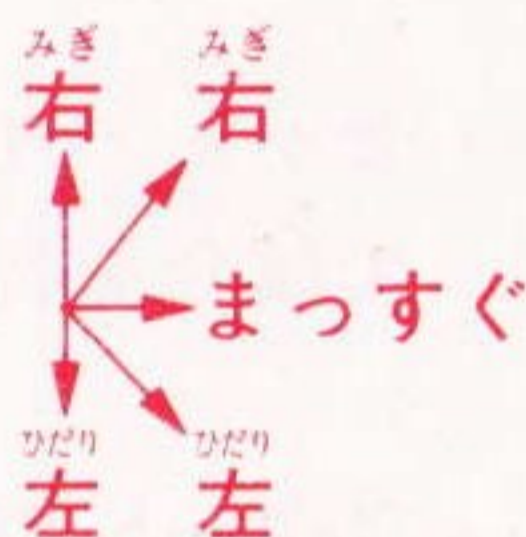
スパイク

フェイント

ひだりがわ
左側のコート
にいるとき



みぎがわ
右側のコート
にいるとき



★ブロック★

- まず、動かす選手を決める。
③を押すと、前衛の選手を、2人同時に動かせる。
もう1度、③を押すと、前衛の選手を、3人同時に動かせる。
- ①で選手を動かす、②を押すと、ブロックできる。

☆遊あそび方かた☆

★ゲームの目的もくてき★

セガ バレーボール選手権せんしゆけんの開幕かいまくだ！ 参加さんかチームは
8カ国こく。好きなチームをえらび、チームのとくちよう特徴きを決めて
から、試合しあいをしよう。

★勝敗しょうはいの決定けつてい★

1試合しあいは、1セット15点てんで、3セット・マッチ。2セッ
ト先取せんしゆしたチームの勝かちとなる。

・なお、第3だいセットでは、一方いっぽうのチームが8点てん取ると、
自動的じどうてきに、コート・チェンジとなる。

・セット・カウントが14—14のときは、2点差てんさがつくま
で試合しあいを行うおこなう（16—14, 17—15……など）。

★スタートのしかた★

ひとりひとりで遊あそぶときは、1Pジョイスティックのスタート・
ボタンおを押す。

ふたりふたりで遊あそぶときは、2Pジョイスティックのスタート・
ボタンおを押す。

ひとりあそび 〈1人で遊ぶとき〉

遊び方は、次の3種類。セレクト画面で選ぶ。

ジョイスティックレバー(↑↓)で遊び方を選んだら、スタート・ボタンを押す。

1 PLAYER SELECT ONE:

- ⇒ PRACTICE
- GOODWILL MATCH
- TOURNAMENT PLAY

プラクティス PRACTICE (練習)

サーブとスパイクの練習ができる。

グッドウィル GOODWILL MATCH (親善試合)

自分のチームと、相手のチームを選び、1試合行う。

トーナメント TOURNAMENT PLAY (トーナメント)

自分のチームを選び、トーナメントに参加する。

優勝を目指して、がんばろう。

〈2人で遊ぶとき〉

遊び方は、次の2種類。セレクト画面で選ぶ。

ジョイスティックレバー(↑)で遊び方を選んだら、スタート・ボタンを押そう。

2PLAYERS

SELECT ONE:

⇒ 1P VS 2P

TOURNAMENT PLAY

1P VS 2P (対戦)

2人のプレイヤーが、それぞれ自分のチームを選び、対戦する。

TOURNAMENT PLAY (トーナメント)

2人のプレイヤーが、それぞれ自分のチームを選び、トーナメントに出場する。

まず、プレイヤー1から、試合を行う。勝敗が決まっ

たら、次にプレイヤー2が試合を行なう。

お互いに勝ち進み、決勝戦で対戦できるように、がんばろう。

プラクティス
PRACTICE

れんしゅう
(練習)

メニューがめん
MENU画面で、
れんしゅうほうほう えら
練習方法を選ぼう。



ジョイスティックレバー (↓) で ⇒ を動かして、練習
ほうほう えら
方法を選んだら、スタート・ボタンを押そう。

サービス
SERVICE

- ボールを持った選手が現れたら、サーブの練習をしよう。
- ②ボタン(左)を押すと、MENU画面にもどる。

スパイク
SPIKE

- ③ボタン(右)を押すとセッターに向かってボールを投げる。トスしてから、スパイクをしよう。
- ②ボタン(左)を押すと、MENU画面にもどる。

ディスコンティニュー プラクティス
DISCONTINUE PRACTICE

- 練習をやめて、セレクト画面にもどる。

☆ チームを選び、特徴を決めよう! ☆

試合をする前に、チームを選び、そのチームの特徴を決める。チームによって、スパイクの得意なチーム、レシーブの得意なチーム……などあるので、各チームの特徴を早く見つけて、対戦相手を選ぼう。

★ チームの選び方 ★



● ジョイスティックレバー(←↑→)で、チームを選び、スタート・ボタンを押す。

● 参加チームは、次の8カ国だ。

U.S.A.	アメリカ	U.S.S.R.	ソビエト
CHINA	中国	KOREA	韓国
JAPAN	日本	BRAZIL	ブラジル
CUBA	キューバ	FRANCE	フランス

★チームの特徴の決め方★

プレイヤーの持ち点を、次の3種類の項目に配分して、
チームの特徴を決めよう。

⇒ SERVICE 1
SPIKE 1
RECEIVING 1



サービス
SERVICE
スパイク
SPIKE
レシービング
RECEIVING

サーブの速さ
スパイクの速さ
選手たちの足の速さ

●プレイヤーの持ち点

トーナメント プレイ 4点
グッドウィル マッチ 5点
1P VS 2P 5点

- 点数が高いほど、各項目のレベルは上がる。
- すべての項目に、1～3点入れること。

1. ジョイスティックレバー()で⇒を動かし、項目を選ぶ。
2. ジョイスティックレバー()を左右に動かして、点数を入れる。
3. チームの特徴を決めたら、スタート・ボタンを押す。

グッドウィル マッチ GOODWILL MATCH

しんぜん じあい
(親善試合)

1. 自分のチームを選び、チームの特徴を決める。
2. 相手チームを選び、スタート・ボタンを押すと、試合開始だ。

トーナメント プレイ TOURNAMENT PLAY

(トーナメント)

ひとりよう <1人用>

1. 自分のチームを選び、チームの特徴を決めたら、スタート・ボタンを押そう。画面にトーナメント表が現れ、試合開始。

ふたりよう <2人用>

1. まず、プレイヤー1がチームを選び、チームの特徴を決める。
2. プレイヤー2がチームと、チームの特徴を決める。
3. スタート・ボタンを押すと、画面にトーナメント表が現れ、試合開始。

- ・トーナメントでは、1試合勝つごとに、持ち点が2点ずつ増える。
- ・2回戦で負けても、3, 4位決定戦に出場できる。
- ・1～3位に入賞すると、表彰式があるよ。

1P VS 2P

たいせん
(対戦)

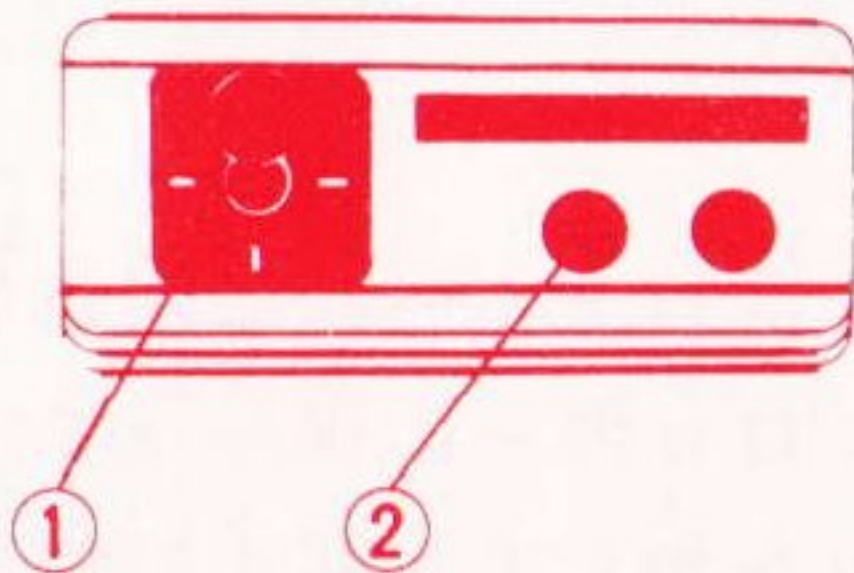
1. プレイヤー1がチームと、チームの^{とくちよう}特徴^きを決める。
2. プレイヤー2がチームと、チームの^{とくちよう}特徴^きを決めると、^{し あいかい し}試合開始。

※チームの^{えら}選び^{かた}方と、チームの^{とくちよう}特徴^きの^{かた}決め方は、8～9ページを見よう。

★^{さくせん}作戦タイム★

- ^{し あい}試合の^{とちゆう}途中で、チームの^{とくちよう}特徴^かを変えたいとき、^{さくせん}作戦タイムをとろう。
- 1セットにつき2^{かい}回^{まで}まで、^{さくせん}作戦タイムをとることができる。

＜^{さくせん}作戦タイムのとり方＞



- サーブのホイッスルが鳴る^な前^{まえ}に、ジョイスティックレバーを8^{ほうこう}方向^いのどこかに入れながら、^お②を押す。

☆セガ バレーボール^{きょうしつ}教室☆

たの 楽しくプレイするために、バレーボール^{ようご}用語のおさらいをしよう。

●サイドアウト

サーブ^{けん}権のあるチームがミスしたため、サーブ^{けん}権が^{うつ}移ることをいう。

このゲームでは、第1，3セットはプレイヤー1から、第2セットは、プレイヤー2（またはCPU）から、サーブ^{しあい}して試合をする。

●ローテーション

サーブ^{けん}権を取ったチームの選手^{せんしゅ}の守備^{しゅび}位置^{いち}が、ひとつずつ^{いどう}移動すること。

このゲームでは、ローテーションは^{じどうてき}自動的に^{おこな}行われる。

●オーバータイムス

ひとつのチームが、^{つづ}続けて4回^{かい}以上^{いじょう}ボールに^ふ触れること。^{はんそく}反則となる。ただし、ブロッカーに^あ当たってボールが^{はい}入ってきたときは、それを^{くわ}加えて4回^{かい}までできる。

このゲームでは、3回^{かい}ボールに^ふ触れたあとは、^{じどうてき}自動的に^{せんしゅ}選手^{そうさ}の操作ができなくなる。

●セット・ポイント

あと1点で、セットが^と取れるときのポイント。

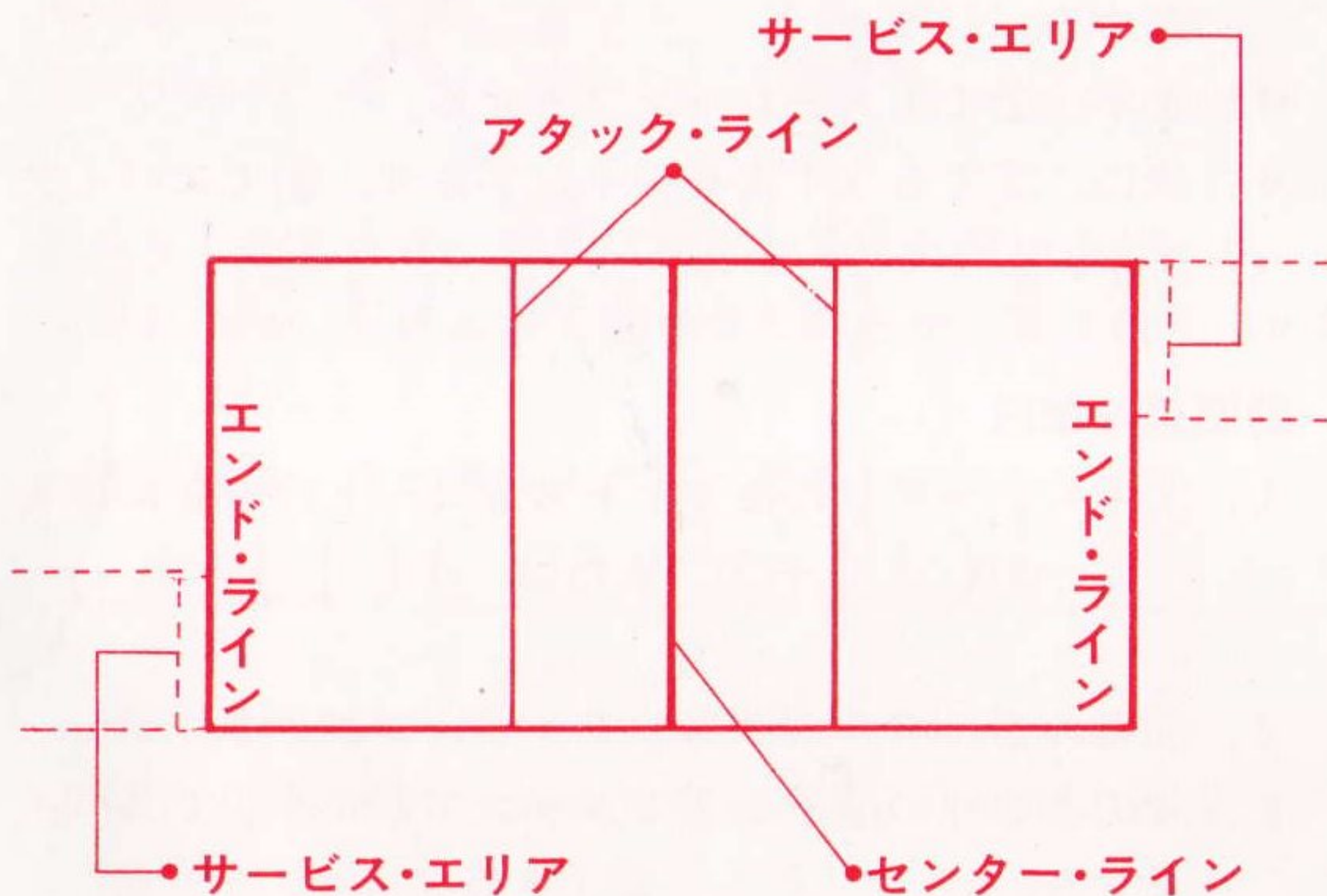
●マッチ・ポイント

あと1点で、試合に^か勝てるときのポイント。

このゲームでは、画面の下側に、**SET POINT**、**MATCH POINT**の表示が出る。

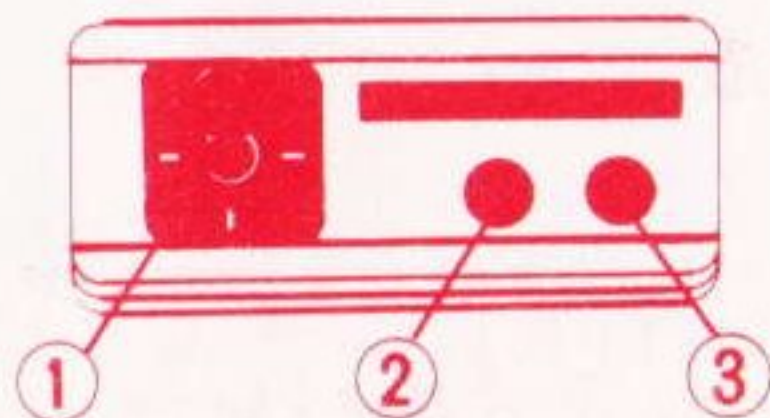
このゲームは、画面処理の都合上、正式のバレーボールのルールと多少異なる場合があります。

★バレーボールのコート★



☆アソビン教授からの^{きょうじゆ}秘アドバイス☆

キミだけに、^秘テクニックの
時間差攻撃を教えよう。操作
方法に慣れたら、ぜひ挑戦し
てみてほしい。



^{じかんさこうげき}時間差攻撃A

- ③でレシーブしたあと、③でトスする。
- ③を2回押して、ボールの下に、前衛の選手を2人集める。
- まず、②で1人をジャンプさせる。
- 次に、②でもう1人をジャンプさせ、③でスパイクする。

^{じかんさこうげき}時間差攻撃B

- ③でレシーブしたあと、トスをコート^{さゆう}の左右^ふに振る。
①(↑)+③ または ①(↓)+③
- 前衛^{ぜんえい}のまん中の選手^{なか せんしゆ}を②でジャンプさせる。
- そのとなりの選手^{せんしゆ}を②でジャンプさせ、③でスパイクする。

☆セガ ゴールド カートリッジからのお願い☆

セガ ゴールド カートリッジは、ホームテレビ
ゲーム SEGA MARK III 専用です。

—— 正しくお使いいただくために ——



- ぬらしたときは、完全に乾かしてから使いましょう。
- 汚れたら、石けん液で湿らせた柔らかい布で軽くふいて
ください。
- 使用後は、ケースに入れてください。

長時間にわたりゲームをするのはやめましょう。

また、長時間ゲームをするときは、1時間ごとに
10分～20分の休憩をしましょう。

スコアブック

☆ SCOREBOOK ☆

デイト DATE		1セット	2セット	3セット
1P				
2P(CPU)				

デイト DATE		1セット	2セット	3セット
1P				
2P(CPU)				

デイト DATE		1セット	2セット	3セット
1P				
2P(CPU)				

デイト DATE		1セット	2セット	3セット
1P				
2P(CPU)				

セガ ジョイジョイテレフォン



テレビゲームの最新ソフト情報を、
キミだけにお知らせします。
今すぐ、ダイヤルしちゃお!

さっぽろ 札幌	011-832-2733
とうきょう 東京	03-236-2999
おおさか 大阪	06-333-8181
ふくおか 福岡	092-521-8181

※電話番号は、よく確かめて、正しく回してね。

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

本社 〒144 東京都大田区羽田 1-2-12

電話03(743)7435(代表)

お問い合わせ：本社消費者サービス課

電話03(742)7068(直通)