

A complex blend of the speed of Ice-hockey, the precision of Netball and the complex curves of Crown Green Bowls; played between two droids on a specially constructed pitch.

Unlike almost every other sport the pitch is not flat, instead there are a variety of pitches to choose from. In fact there are five different pitch types to choose from. They are:-

1. DITCHES

2. HILLS

3. RIDGES

4. VALLEYS

5. MIXED

The pitches start off fairly simple but as you progress onto the later level they become more and more convoluted, requiring all your gameplay skills.

The object of the game is to outscore your opponent. Goals are scored by manoeuvring the ball into the goal that is set in the middle of the end wall. As in netball, a player is not allowed to move with the ball. Instead he must remain stationary and shoot. Like basketball the time that a droid can hold the ball is limited, at the end of the time period the automatic systems cut in and the droid fires in whatever direction and speed is currently selected.

The pitch is bounded by a fence, so it is possible to bounce the ball off this to get past the opposing droid, and of course by using the contours of the pitch it is possible to set up quite complex curve shots. The power of shot selected is indicated by the length of the droid's 'neck'. The higher the droid's head is hovering above its body the more powerful the shot set up. This enables you to work out when your opponent will fire the ball, enabling you to set up the best defence.

The on screen view is centred on the ball, it is not possible to show the entire pitch at once, so the view will scroll to follow movement of the ball, if your droid is

out of the action he may end up off screen, and you will have to play by instinct. Just don't say we did not warn you.

OPTIONS

At the start of the game you will be given an opportunity to select the following parameters for the tournament you are about to play.

PITCH STYLE 1 to 5

TIMEOUT The time allowed in possession of
the ball before shooting

GAME LENGTH

MASS OF BALL

MASS OF ROBOT

ACCELERATION

BREAKING

FRICTION

PLAYING CONTROLS

JOYSTICK ONLY

LOADING INSTRUCTIONS

Note: Please switch your computer off and then on again before loading this disc.

Insert Kikstart disc if required. At request for workbench disc, insert program disc. Program will load and run automatically.

FRENCH VECTORBALL

Vectorball est un mélange de plusieurs jeux traditionnels. Il se joue sur des terrains spécialement construits entre deux droïdes.

L'objet est de marquer plus de buts que votre adversaire. Les buts sont placés à chaque extrémité du terrain. Le joueur n'a pas le droit de courir avec la balle. Il doit se tenir en position stationnaire et tirer. Le temps pour tirer est également limité et à la fin du temps réglementaire, l'ordinateur force le joueur à tirer dans la direction à laquelle il fait face. La puissance du tir est indiquée par la longueur du cou du droïde. Plus le cou est long, plus le tir sera puissant.

Au début du jeu, vous pouvez choisir diverses options, par exemple les différents types de terrains (il y en a cinq), la longueur du jeu, etc . . .

COMMANDES DE JEU

Manche à balai seulement

Note: Veuillez éteindre votre ordinateur puis le rallumer avant de charger ce disque.

Introduisez KIKSTART s'il est demandé. Quand on vous demande le disque workbench, introduisez le disque de programme. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

GERMAN

VECTORBALL – ÜBERSETZUNG

Vectorball ist eine Mischung von vielen verschiedenen, traditionellen Spielen. Es wird auf speziell dafür konstruierten Feldern zwischen zwei Robotern gespielt.

Ziel des Spieles ist es, mehr Tore als Ihr Gegner zu erzielen. Die Tore befinden sich gegenüberliegend auf beiden Seiten des Feldes. Dem Spieler ist es nicht erlaubt, mit dem Ball zu rennen. Der Spieler muß stehen bleiben, um den Ball zu feuern.

Außerdem ist Ihre Zeit zum Abfeuern beschränkt, und gegen Ende der Spielzeit zwingt der Computer den Spieler, in die Richtung zu feuern, in die er gerade schaut. Die Kraft des jeweiligen Schusses wird durch die Länge des Robterhalses angezeigt. Je länger, desto kräftiger wird der Schuß sein.

Zum Spielbeginn können Sie verschiedene Optionen wählen, zum Beispiel zwischen den verschiedenen Spielfeldern (es gibt fünf verschiedene Felder), die Spiellänge etc.

SPIELKONTROLLEN

Nur Joystick

Beachten Sie: Schalten Sie Ihren Computer aus und dann wieder ein, bevor Sie diese Diskette laden.

Wo benötigt, legen Sie die KIKSTART – Diskette ein. Zur Aufforderung nach der WORKBENCH – Diskette legen Sie die Programm diskette ein. Das Spiel ladt und läuft automatisch.

ITALIAN VECTORBALL

Questo è una mescolanza di diversi giochi tradizionali, Viene giocato da due droidi, su campi appositamente costruiti.

L'obiettivo è di segnare più gol del tuo avversario. Le porte sono situate alle due estremità del campo. Il giocatore non può correre con la palla al piede, ma deve rimanere fermo e calciare da fermo. Inoltre, il tempo concesso per il tiro, è limitato, e al termine di questo, il computer ti forza a tirare, nella posizione in cui ti trovi. La potenza del tiro viene indicata dalla lunghezza del collo del droide. Più è lungo, più il tiro sarà forte.

All'inizio del gioco, puoi scegliere tra le varie opzioni, per esempio i diversi tipi di campo (ce ne sono cinque), durata della partita, ecc.

CONTROLLI DI GIOCO

Solo Joystick

Nota: Prima di caricare questo dischetto, spegnere il computer e riaccenderlo di nuovo.

Se richiesto, inserire KIKSTART. Alla richiesta per workbench, inserire il dischetto programma. Il programma si carica e gira automaticamente.