

GARY LINEKER'S HOT SHOT!

LOADING INSTRUCTIONS

CBM64/128

Cassette: Insert cassette into cassette recorder. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** simultaneously. Press **PLAY** on cassette unit. The program will load and run automatically.

Disk: Insert disk into drive. Type **LOAD ****,8,1** and press **RETURN**. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 48K

Type **LOAD ****** and press **RETURN**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.

SPECTRUM 128K/+2

Use the **Tape Loader** as normal.

SPECTRUM +3

Disk: Use the **Disk Loader** as normal.

AMSTRAD

Cassette: Insert cassette into cassette recorder. Press **Control (CTRL)** and the small **ENTER** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette unit and then any key.

Disk: Insert the disk into the drive label side up. Type **RUN **DISK** and press **ENTER**.

ATARI ST Insert disk and turn on the computer. Game will load and run automatically.

CBM AMIGA

Insert disk and turn on the computer. Game will load and run automatically.

INTRODUCTION

Here is your chance to play in a full scale eleven a side football team complete with sliding tackles, headers, throw-ins, corners, goal kicks, fouls and even the dreaded referee with his red card! Try to take your team to the top of League Division One.

Getting Started:

When the game has loaded you are presented with a series of selections such as your team's strip colour, the surface on which you are to play and whether you want a one or two player game. Moving left and right changes the category you can affect and moving up and down makes your choice. The category, intelligence for example, is printed below a large football. Your choice is printed above the football. The joystick is used to control this selection process although the keyboard is used on the Spectrum; Z & X move left and right, K & M move up and down. (Controls only applicable on option screen.)

The available choices are listed below:

Players	— 1 or 2
Game Time	— Time per half
Intelligence	— Division 1 is the hardest
Joystick type	— Spectrum only
Surface	— Grass or Astro turf C64 only
Pitch colour	— C64 only

Team # 1 colour — C64 only

Team # 2 colour — C64 only

Controls

The joystick controls the direction in which the player runs. Pressing the fire button has two functions depending on whether the player has the ball. If the player is in possession of the ball, pressing the fire button starts the kick process. The longer you hold the fire button down the more powerful the kick. If the player does not have the ball, the fire button initiates a sliding tackle.

Keyboard Controls (Spectrum)

Q	— Up
A	— Down
Enter	— Fire
K	— Left
L	— Right

Kicking

Hot Shot allows you very precise control over the ball. If the joystick is held in the opposite direction to the player's direction then an overhead kick occurs when the fire button is released. If the joystick is held at right angles to the player's direction (eg player facing up, stick held right) the ball is flicked in that direction with the side of the foot.

Deflections

When the ball hits a player it may either rebound off him or be chested down and controlled by the player it hit depending on its speed and height. The ball, when deflected off a player, may rebound in one of several ways depending on which part of the player it has struck and also the angle of impact. For example, a glancing blow off the player's arms or legs may be deflected past the player. A solid blow to the chest or back may bound back towards the kicker depending on the angle of impact (this is also true of goal posts and crossbars).

Heading

When a player is positioned under a descending ball such that the ball strikes the player's head the ball will be headed in the direction in which the player is facing.

Throw-Ins, Corners and Goal Kicks

Select the direction in which to throw or kick the ball and the power using the same procedure as kicking the ball normally.

Fouls, Free kicks and Punishments

A player is judged to have fouled when he illegally tackles a player who either is not in possession of the ball or tackles unfairly one who does have the ball.

If a player is fouled who is not in possession of the ball but his team is, then the advantage is played. If a player is fouled who has control of the ball then a free kick is awarded.

If a player fouls repeatedly he may be booked and/or sent off. He will then take no further part in the game.

Goal Keepers

These are automatic and track the ball whilst in play. When a shot at goal is taken the goalie will attempt a save. When a save has been made, or the keeper is in possession of the ball he will run forward to the edge of his 18 yard box and kick the ball upfield.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Telephone (0742) 753423.

©1988 All Rights Reserved.

Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copy re-recording, hiring, leasing, renting, and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is strictly prohibited.

GARY LINEKER'S HOT SHOT!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

Cassette: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur **SHIFT** et **RUN/STOP** simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

Disquette: Introduisez la disquette dans l'unité. Tapez **LOAD ****,8,1**

et appuyez sur **RETURN**. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 48K

Tapez **LOAD ****** et appuyez sur **RETURN**. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone. Le programme se chargera et se déroulera automatiquement.

SPECTRUM 128K/+2

Utilisez le **Chargeur de Cassette** comme d'habitude.

SPECTRUM +3

Disquette: Utilisez le **Chargeur de Disquette** comme d'habitude.

AMSTRAD

Cassette: Introduisez la cassette dans le magnétophone. Appuyez sur les touches **Control (CTRL)** et **ENTER** minuscule simultanément. Appuyez sur **PLAY** sur le magnétophone puis sur n'importe quelle touche.

Disquette: Introduisez la disquette dans l'unité côté face. Tapez **RUN **DISK** et appuyez sur **ENTER**.

ATARI ST

Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

CBM AMIGA

Introduisez la disquette et allumez l'ordinateur. Le jeu se chargera et se déroulera automatiquement.

INTRODUCTION

Vous avez enfin la chance de faire partie d'une équipe de foot grandeur nature. Et cette simulation ne manquera ni de plaquages glissants, de têtes, de remises en jeu, de corners, de coups de pied au but, de coups irréguliers, ni même du redoutable arbitre avec son carton rouge. Essayez de mener votre équipe au sommet de la Première Division.

Pour Démarrer:

Une fois le jeu chargé, vous devez faire un certain nombre de choix, comme par exemple la couleur du maillot de votre équipe, la surface sur laquelle vous allez jouer et si vous allez jouer seul ou avec un partenaire. Déplacez-vous de gauche à droite pour passer d'une catégorie à l'autre, et de haut en bas pour effectuer votre choix. La catégorie, Intelligence par exemple, est affichée sous une grosse balle de foot. Votre choix est affiché au-dessus de la balle de foot. Servez-vous du manche à balai pour contrôler vos choix, mais si vous avez un Spectrum servez-vous du clavier: Z & X pour vous déplacer à gauche et à droite, K & M pour vous déplacer de bas en haut. Ces commandes ne s'appliquent qu'à l'écran d'options.

Les choix disponibles sont indiqués ci-dessous:

Joueurs	— 1 ou 2
Temps de jeu	— par mi-temps
Intelligence	— la première division est la plus difficile
Type de manche à balai	— pour le Spectrum seulement
Surface	— Pelouse ou gazon artificiel pour C64 seulement
Couleur du terrain	— Pour C64 seulement

Couleur de l'équipe # 1 — Pour C64 seulement

Couleur de l'équipe # 2 — Pour C64 seulement

Commandes

Le manche à balai contrôle la direction dans laquelle le joueur court. Appuyer sur le bouton de feu a deux rôles, selon que le joueur a la balle ou non. Si le joueur est en possession de la balle, appuyer sur le bouton de feu déclenche le processus de tir. Plus vous appuyez sur le bouton de feu, plus le tir sera puissant. Si le joueur n'est pas en possession de la balle, le bouton de feu déclenche un plaquage glissant.

Commandes de clavier (Spectrum)

Q	— Haut	K	— Gauche
A	— Bas	L	— Droite
Enter	— Feu		

Pour Tirer

Hot Shot vous permet de contrôler la balle de façon très précise. Si vous tenez le manche à balai dans la direction opposée à celle du joueur, alors

un coup de tête se produira quand le bouton de feu est relâché. Si vous tenez le manche à balai à angle droit par rapport à la direction du joueur (par ex. joueur tourné vers le haut, manche à balai tenu à droite), la balle sera passée dans cette direction avec le bout du pied.

Déviations

Quand la balle frappe un joueur, elle peut soit rebondir sur lui soit être contrôlée sur la poitrine par le joueur qu'elle a frappé, selon la vitesse et la hauteur de la balle. Quand la balle est déviée par un joueur, elle peut rebondir de plusieurs façons selon la partie du corps du joueur touchée et selon l'angle de l'impact. Par exemple, un coup oblique sur les bras ou les jambes du joueur peut être déviée au-delà du joueur. Un coup solide à la poitrine ou au dos peut rebondir vers le tireur selon l'angle d'impact (ce qui est aussi vrai des poteaux de but et des barres transversales).

Coup de tête

Quand un joueur est placé sous une balle descendante et la balle frappe sa tête, la balle frappée avec la tête ira dans la direction prise par le joueur.

Remises en jeu, Corners et Coups de pied au but

Sélectionnez la direction dans laquelle vous voulez lancer ou frapper la balle, ainsi que sa puissance de la même façon que quand vous frappez la balle normalement.

Coups irréguliers, Coups francs et Coups de pied au but

Un joueur commet une irrégularité lorsqu'il plaque un autre joueur illégalement par ex. un joueur qui n'est pas en possession de la balle, ou lorsqu'il plaque un joueur qui a la balle mais de façon injuste.

Si un joueur commet une faute sans avoir la balle mais son équipe est en possession, alors on joue l'avantage. Si un joueur a le contrôle de la balle et commet une faute, alors on accorde un coup franc.

Si un joueur commet des fautes à plusieurs reprises, l'arbitre peut prendre son nom et/ou l'expulser du terrain. Il devra alors abandonner la partie.

Gardiens de but

Ils sont automatiques et suivent la trajectoire de la balle en jeu. Quand un joueur frappe au but, le gardien essaiera de sauver un but. Quand il a sauvé un but on s'il est en possession de la balle il s'avancera à la limite des 18 mètres et dégagera la balle.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Téléphone (0742) 753423.

© 1988. Tous droits réservés.

Les droits d'auteur subsistent sur ce programme. Toute diffusion, représentation publique, reproduction, réenregistrement, location ou vente faite sans le consentement de l'auteur et par quelque procédé que ce soit est illicite.

GARY LINEKER'S HOT SHOT!

CBM64/128

Cassetta: Inserire la cassetta nel registratore. Premere **SHIFT** e **RUN/STOP** contemporaneamente. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

Dischetto: Inserire il dischetto nel drive. Battere **LOAD ******, 8,1 e premere **RETURN**. Il programma si carica e gira automaticamente.

SPECTRUM 48K

Battere **LOAD " "** e premere **RETURN**. Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

SPECTRUM 128K/+2

Usare il programma di **caricamento cassetta** come al solito.

SPECTRUM +3

Dischetto: Usare il programma di **caricamento dischetto** come al solito.

AMSTRAD

Cassetta: Inserire la cassetta nel registratore. Premere **Control (CTRL)** e **ENTER** piccolo contemporaneamente. Premere **PLAY** sul registratore, poi qualsiasi tasto.

Dischetto: Inserire il dischetto nel drive con l'etichetta all'insù. Battere **RUN "DISK** e premere **ENTER**.

ATARI ST Inserire il dischetto e poi accendere il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

CBM AMIGA

Inserire il dischetto e accendere il computer. Il gioco si carica e gira automaticamente.

INTRODUZIONE

Ecco che hai la possibilità di giocare a calcio con una squadra completa, con tanto di 'tackle', colpi di testa, rimesse in gioco, calci d'angolo, calci di rimessa, falli e anche il temuto arbitro con la sua carta rossa! Cerca di far arrivare la tua squadra in testa alla classifica della Serie A.

Per cominciare a giocare

Quando il gioco si è caricato devi fare una serie di scelte, per esempio il colore della maglia della tua squadra, il tipo di terreno sul quale giocare e se vuoi giocare a due o contro il computer. Muovendo a sinistra e destra cambia la categoria, e muovendo su e giù effettua la tua scelta. La categoria, per esempio Intelligenza, è scritta sotto a un grosso pallone. La tua scelta è scritta sopra a questo pallone. Per controllare la selezione bisogna utilizzare il joystick, anche se per SPECTRUM bisogna usare la tastiera (Z & X = Sinistra e Destra, K & M = Su e Giù). I controlli sono solo per la videata opzioni.

Le scelte disponibili sono:

Giocatori	— 1 o 2
Durata del gioco	— Durata per tempo
Intelligenza	— Serie A è la più difficile
Tipo di joystick	— Solo per SPECTRUM
Terreno	— Erba o Astro turf solo per C64
Colore del campo	— Solo per C64

Colore squadra # 1 — Solo per C64

Colore squadra # 2 — Solo per C64

Controlli

Il joystick controlla la direzione nella quale corre il giocatore. Premendo **FUOCO** ha due funzioni. Se il giocatore è in possesso del pallone allora premendo **FUOCO** dà inizio al calcio, il più a lungo che tieni premuto **FUOCO**, il più potente sarà il calcio. Se il giocatore non è in possesso del pallone allora premendo **FUOCO** fa che il giocatore effettui un 'tackle'.

Controlli di tastiera (Spectrum)

Q	— SU
A	— GIÙ
Enter	— FUOCO
K	— SINISTRA
L	— DESTRA

Calciare

Hot Shot ti consente un controllo del pallone molto accurato. Se il joystick è tenuto nella direzione opposta a quella del giocatore allora un rovescio sarà effettuato quando **FUOCO** viene rilasciato. Se il joystick viene tenuto ad angoli retti rispetto alla direzione del giocatore (per esempio, il giocatore guarda in su, il joystick è tenuto a destra) allora il pallone viene calciato in quella direzione con il lato del piede.

Rimpalli

Quando il pallone colpisce un giocatore può o rimbalzare o può essere controllato dal giocatore che colpisce secondo la velocità e altezza del pallone. Il pallone può rimbalzare in parecchi modi a seconda di dove e a che angolo colpisce il giocatore. Per esempio, se il pallone sfiora il giocatore, allora il pallone viene deviato ma passa oltre il giocatore. Se il

pallone colpisce il giocatore in pieno, allora il pallone potrebbe ritornare al suo punto di partenza, dipendendo dall'angolo in cui colpisce il giocatore (questo succede anche quando vengono colpiti i pali e le traverse).

Colpi di testa

Quando il giocatore si trova sotto a un pallone discendente così che lo colpisce di testa, il pallone viene colpito nella direzione in cui guarda il giocatore.

Rimesse di lato, calci d'angolo e calci di rimessa

Scegli la direzione e la potenza con la quale calciare il pallone o fare una rimessa di lato come se fosse un calcio normale.

Falli, calci di punizione e ammonizioni

Un giocatore viene giudicato di aver giocato in modo scorretto se effettua un 'tackle' su un giocatore che non ha il pallone o se effettua un 'tackle' scorretto su il giocatore che è in possesso del pallone.

Se un giocatore senza il pallone subisce un fallo, ma la sua squadra ha il pallone, allora viene usata la regola del vantaggio. Se un giocatore con il pallone subisce un fallo allora viene dato un calcio di punizione.

Se un giocatore effettua falli ripetutamente, può essere ammonito e/o espulso dal gioco. Questi non potrà poi partecipare alla partita.

Portieri

Questi sono automatici e seguono i movimenti del pallone durante la partita. Quando un tiro a porta viene fatto, il portiere cercherà di fermarlo. Quando il pallone è stato salvato, o quando il portiere è in possesso del pallone, correrà in avanti fino al limite del area di rigore e rimetterà il pallone in gioco con un calcio.

Gremlin Graphics Software Limited,
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Téléfono (0742) 753423.

© 1988 Tutti i Diritti sono Riservati.

Questo programma è coperto da Copyright. Qualsiasi diffusione, esecuzione pubblica, copiatura, registrazione, prestito, leasing, affitto o vendita sotto qualunque schema di scambio o riacquisto e con qualsiasi mezzo, sono strettamente vietati.