

ROY OF THE ROVERS™

LOADING INSTRUCTIONS

CBM 64/128

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 DFSK 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. The program will load and run automatically.

DISK: Insert the disk into the drive, label side up. Type :CPM and press ENTER. The program will load and run automatically.

CONTROLS

Spectrum

Use Sinclair Joysticks 1 and 2 or Kempston.

There are also 2 keyboard options:

1 C-Fire	2 P-Fire
X - Right	N - Right
Z - Left	B - Left
A - Down	K - Down
Q - Up	O - Up

Y is used as a quit key in Adventure and Soccer.

Amstrad

Use Joysticks 1 and 2.

There is 1 keyboard option:

J - Up	X - Right
V - Down	SPACE - Fire
Z - Left	

ESCAPE is used as a quit key in Adventure and Soccer.

CBM 64/128

Joystick Only.

RESTORE is used as a quit key in Adventure and Soccer.

ROY OF THE ROVERS 5-a-side soccer

The current selected player can be moved by pushing the joystick in the required direction.

For Players Playing from Right to Left

As for playing left to right except swap left for right and vice versa.

then pressing FIRE will have the following effect:

FIRE + UP – dive up
FIRE + DOWN – dive down
FIRE + LEFT – stand up
FIRE + RIGHT – bend forward/pick up ball.

If current player is the goalkeeper and he is holding the ball then one of seven throw directions can be chosen by selecting a point on the joystick while FIRE is still pressed, upon releasing FIRE, the goalkeeper will throw the ball in the chosen direction.

ROY OF THE ROVERS™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128

KASSETTE: Schießen Sie die Kassette in die dafür vorgesehene Vorrichtung ein. Drücken Sie, gleichzeitig die RUN/STOP-Taste und die SHIFT-Taste gefolgt von der PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

DISKETTE: Zuerst Diskette einschieben und nach Eintippen von LOAD***,8,1 die RETURN-Taste drücken. Das Programm lädt und läuft automatisch.

SPECTRUM 48K
LOAD*** eintippen und die ENTER-Taste drücken gefolgt von der PLAY-Taste auf dem Kassettenrecorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

SPECTRUM 128K, +2
Benutzen Sie wie gewöhnlich die KASSETTENLADEVORRICHTUNG.

MELCHESTER ROVERS VON SCHWEREM SCHICKSALSSCHLAG GEFROREN

Die Fußballmannschaft der Melchester Rovers wurde wenige Stunden vor einem wichtigen Wohltätigkeitsspiel entführt, mit deren Einnahmen Stadium vor der Schließung gerettet werden sollte.

Dies droht bei Aufkauf des Grundstückes durch gewünschte Bodenspekulanten, und Roy Race, der Spielermanager von Melchester Rovers, hat dafür in der Schnelle ein Spiel mit einer fünfköpfigen Mannschaft organisiert, um Melchester vor dem Verlust seines berühmten Fußballstadions zu bewahren.

Wenn es der Mannschaft nicht gelingt, genug Geld vor Ablauf der Frist am nächsten Tag um 5 Uhr nachmittags zusammenzukriegen, werden die Planierungen der Bodenspekulanten am Sonntag das Fußballstadion der Melchester Rovers dem Erdbothen gleichmachen.

Bei Redaktionsschluss der Lokalzeitung "Gazette" hieß es, daß Roy sich auf den Weg gemacht hat, seine anderen vier Spieler aus den Händen der Entführer zu befreien. Es besteht jedoch die ständige Gefahr, daß Roy in einer Falle läuft oder in einen Hinterhalt gerät, wo er sich dann völlig auf seinen Charme und sein Charisma verlassen muß, um dort wieder rauszukommen. Schwere Jungs, Fußballrowdies und die Anhänger der gegnerischen Mannschaft, so wurde berichtet, seien in der Stadt angekommen und hätten sich auf den Weg gemacht, Roy zu stoppen.

Währenddessen versucht Roths Mutter, die gepeinigten Spieler mit einigen Tassen Tee wieder auf die Beine zu bringen. Jetzt liegt es also allein in Roths Händen, seine Mannschaft zu retten und die Bodenspekulanten zu stoppen, indem er das Fußballspiel mit den berühmten Persönlichkeiten wie geplant morgen früh angeblasen wird. Wie wird das Spiel für Melchester ausgehen, wenn Roy nur drei Fußballspieler findet... oder zwei... vielleicht auch nur einen Spieler oder gar keinen, in welchem Falle er alleine gegen die Gegner antreten muß?

SPECTRUM +3

DISKETTE: Benutzen Sie wie gewöhnlich die DISKETTENLADEVORRICHTUNG.

SCHNEIDER

KASSETTE: Zuerst die Kassette in die entsprechende Vorrichtung einschieben. Dann gleichzeitig die CTRL-Taste und die kleine ENTER-Taste drücken gefolgt von der PLAY-Taste auf dem Laufwerk Kassettenrecorder. Das Programm lädt und läuft automatisch.

DISKETTE: Die Diskette mit der Beschreibung nach oben ins einschieben. Dann CPM eintippen und die ENTER-Taste drücken. Das Programm lädt und läuft automatisch.

SPECTRUM 128K, +2
Benutzen Sie wie gewöhnlich die KASSETTENLADEVORRICHTUNG.

MENUS

Die Menüs werden durch Drücken der entsprechenden Funktions-/Zahlentasten geöffnet.

Command	C64	Schneider	Spectrum
(Befehl)	F1	7	1
Object	F3	4	2
Special	F5	1	3
Help	F7	0	4

KONTROLLEN

SPECTRUM

Benutzen Sie Sinclair-Joysticks 1 und 2 oder Kempston. Ihnen stehen außerdem zwei Tastatur-Optionen zur Verfügung.

1 C-Feuer	2 P-Feuer
X - Rechts	N - Rechts
Z - Links	B - Links
A - Runder	K - Runder
Q - Hoch	O - Hoch

Die Y-Taste steht Ihnen zum Abbrechen des Spiels im Abenteuer-Modus ('Adventure') oder während des Fußballspiels ('Soccer') zur Verfügung.

SCHNEIDER

Benutzen Sie Joysticks 1 und 2. Es gibt eine Tastatur-Option:

J - Hoch	P - Feuer
V - Reuter	
Z - Links	

X - Rechts

LEERTASTE - Feuer

Die ESCAPE-Taste steht Ihnen zum Abbrechen des Spiels im Abenteuer-Modus ('Adventure') oder während des Fußballspiels ('Soccer') zur Verfügung.

CBM 64/128

Nur Joysticks.

Die RESTORE-Taste steht Ihnen zum Abbrechen des Spiels im Abenteuer-Modus ('Adventure') oder während des Fußballspiels ('Soccer') zur Verfügung.

VERLASSEN

■ Gehen	■ Laufen
■ Lächeln	
■ Kämpfen	

VERLASSEN

■ Aufnehmen	■ Fallen lassen
■ Benutzen	
■ Sonnenbrille	

ROY OF THE ROVERS™ FUSSBALLSPIEL MIT 5 SPIELERN

Der gerade gewählte Spieler läßt sich durch Drücken des Joystick in die gewünschte Richtung bewegen.

FÜR DIE SPIELER, DIE VON LINKS NACH RECHTS SPIELEN

Wenn sich kein Spieler in der Nähe des Balles befindet, wechselt durch Drücken von FEUER die Kontrolle zwischen zwei Feldspielern. Drücken von FEUER plus LINKS wechselt zwischen dem Torhüter und dem Spieler, der sich am nahesten zum Ball befindet.

Wenn der gerade gewählte Feldspieler in Ballnähe ist, wird der Tritt-Modus aktiviert. Der Spieler tritt den Ball in die Richtung, in die er gerade schaut. Der Schußwinkel läßt sich um 22,5 oder um 45 Grad nach links oder rechts verschieben, indem Sie den Joystick um ein oder zwei Punkte ändern (ein Punkt entspricht einer der acht möglichen Joystickbewegungen). Dies müssen Sie

unmittelbar nach dem Drücken von FEUER ausführen, entweder gegen den oder im Uhrzeigersinn.

Ist der gerade gewählte Spieler der Torwart und hält er den Ball nicht in den Händen, hat das Drücken von FEUER die folgenden Auswirkungen:

FEUER + HOCH - Hochspringen

FEUER + RUNTER - Zur Seite springen

FEUER + AUFRÜSTEN - Aufrecht stehen

FEUER + RECHTS - Vorbeugen und Ball aufnehmen

Ist der gerade gewählte Spieler der Torwart und hält diesen in den Händen, kann er diesen in eine der sieben möglichen Richtungen (natürlich nicht nach hinten) werfen. Bewegen Sie einfach den Joystick in die gewünschte Richtung, während FEUER gedrückt bleibt. Wenn Sie dann FEUER wieder loslassen, wirft der Torwart den Ball in die gewünschte Richtung.

FÜR DIE SPIELER, DIE VON RECHTS NACH LINKS SPIELEN

Entsprechend den obigen Anweisungen, wobei Sie 'Links' und 'Rechts' gegeneinander austauschen müssen.

KICK OFF!! WITH GARY'S NEWEST CHALLENGE

GARY LINEKER'S



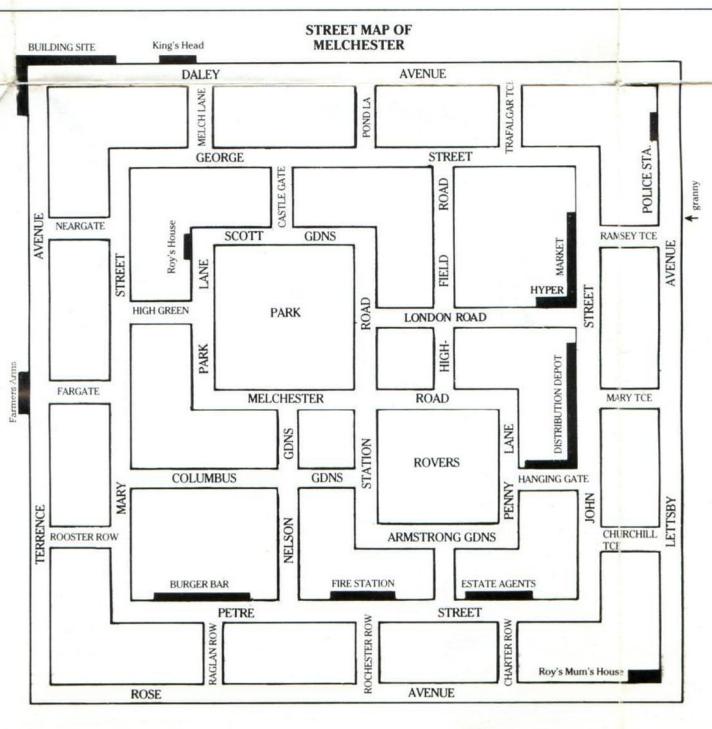
Hot-Shot!

The hottest football game ever produced for the home computer – full 3D graphics, fast action, tackles, throw-ins, corners, goal kicks, fous, selection of strips and the option of red cards.

Play the computer or a friend on astro turf or grass – the choice is yours.

Top score with Gary Lineker's ...

Hot-Shot!



In Richtung Bildschirmrechts Urehen (der Straße entlang, wenn vorhanden)
Roy nach links auf den Bildschirm Bewegen (Unterlink, wenn nötig)
Roy nach rechts auf den Bildschirm Bewegen (Unterlink, wenn nötig)
Von der Mitte des Bildschirms Wegtreten (der Straße entlang, wenn vorhanden)
FEUERKNOPF – Die Objekt-Menüs herunterziehen.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd.
Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.
Das Programm und designed wurden von System Applied Technology Limited of Sheffield. Roy of the Rovers © 1988 FLEETWAY PUBLICATIONS.

ROY OF THE ROVERS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

CASSETTE: Insérez la cassette dans le magnétaphone. Appuyez sur les touches SHIFT et RUN/STOP simultanément. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétaphone. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

DISQUETTE: Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD***,8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

Spectrum 48K
Tapez LOAD*** et appuyez sur RETURN. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétaphone. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

Spectrum 128K/+2

Utilisez le CHARGEUR DE CASSETTE comme d'habitude.

Spectrum +3

CASSETTE: Utilisez le CHARGEUR DE DISQUETTE: comme d'habitude.

Amstrad

CASSETTE: Insérez la cassette dans le magnétaphone. Appuyez sur la touche CONTROL (CTRL) et sur la touche petit ENTER simultanément. Appuyez sur le bouton PLAY de votre magnétaphone et ensuite sur n'importe quelle touche. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

DISQUETTE: Insérez la disquette dans le lecteur de disquettes. Tapez LOAD***,8,1 et appuyez sur RETURN. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

MENUS

Les menus sont exécutés en appuyant sur les touches de fonction/numériques appropriées.

C64	Amstrad	Spectrum
Commande	F1	7
Objet	F3	4
Spécial	F5	1
Aide	F7	0
		4

CONTROLES

Spectrum

Utilisez les manches à balai Sinclair 1 et 2 ou Kempston

Il y a aussi 2 options au clavier:

1 C-Feu	2 P-Feu
X - Vers la Droite	N - Vers la Droite
Z - Vers la Gauche	B - Vers la Gauche
A - Vers le Bas	K - Vers le Bas
Q - Vers le Haut	O - Vers le Haut

Y est la touche qui permet de quitter le jeu dans Adventure et Soccer.

Amstrad

Utilisez les manches à balai 1 et 2.

Il y a 1 option au clavier:

J - Vers le Haut
\ - Vers le Bas
Z - Vers la Gauche
X - Vers la Droite
ESPACE - Feu

ESC est la touche qui permet de quitter le jeu dans Adventure et Soccer.

CBM 64/128

Manche à balai seulement.

RESTORE est la touche qui permet de quitter le jeu dans Adventure et Soccer.

ROY OF THE ROVERS™ 5-a-side football (football à cinq joueurs)

Le joueur alors choisi peut-être déplacé en poussant le manche à balai dans la direction voulue.

Pour joueurs jouant de gauche à droite

Si le joueur alors choisi est le gardien de but et qu'il a le ballon, vous pouvez alors choisir une des 7 directions dans laquelle le ballon va être lancé, en choisissant un point sur le manche à balai pendant que vous appuyez sur le bouton de FEU. Quand vous relâchez le bouton le gardien lance le ballon dans la direction voulue.

FEU + VERS LE HAUT - sauter en l'air

FEU + VERS LE BAS - plonger

FEU + VERS LA GAUCHE - rester debout

FEU + VERS LA DROITE - se pencher en avant/ramasser le ballon

Si le joueur choisi est un attaquant et est près du ballon, alors le mode de frappe entre en action. Le joueur donnera un coup de pied au ballon dans la direction dans laquelle il est dirigé. L'angle d'un coup de pied peut être modifié de 22,5 degrés ou de 45 degrés dans une ou l'autre direction, en modifiant la direction du manche à balai d'un ou deux points. (1 point est 1 des 8 directions du manche à balai), dans le sens des aiguilles d'une montre ou dans le sens contraire... immédiatement après avoir appuyé sur le bouton de FEU.

Si le joueur alors choisi est le gardien de but et qu'il n'a pas le ballon à ce moment-là, appuyez sur le bouton de FEU pour les effets suivants:

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

Conçu et programmé par System Applied Technology Limited of Sheffield.

Roy of the Rovers © 1988 FLEETWAY PUBLICATIONS.

ROY OF THE ROVERS™

ISTRUZIONI DI CARICA

CBM 64/128

CASSETTA: Inserire la cassetta. Premere contemporaneamente SHIFT e RUN/STOP. Il programma si carica e gira automaticamente.

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

Spectrum +3

DISCHETTO: Usare il carica dischetto (DISK LOADER) normalmente.

I - Fuoco
D - Destra
Z - Sinistra
A - Giù
Q - Su
P - Fuoco
N - Destra
**B - Sinistra
K - Giù
O - Su
Y viene usato come tasto per abbandonare in Avventura e Calcio.**

Amstrad

Usare joystick 1 e 2.

Vi è anche 1 opzione tastiera:

J - Su

/ - Giù

Z - Sinistra

X - Destra

BARRA - Fuoco

ESC viene usato come tasto per abbandonare in Avventura e Calcio.

CBM 64/128

Solo joystick.

RESTORE viene usato come tasto per abbandonare in Avventura e Calcio.

SCENARIO

Disaster Strikes at Melchester Rovers

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE

Instructions de Jeu

Les Menus

Vous choisissez les options en déplaçant le curseur (avec des mouvements haut/bas de manche à balai) et en appuyant sur le bouton de FEU.

Sort

- Marche
- Court

Sourit

Se bat

Sort

- Ramasse
- Laisse tomber
- Utilise

OLunettes de soleil

Le symbole 0 montre que l'objet est actuellement tenu.

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE

CONTROLES AU MANCHE A BALAI

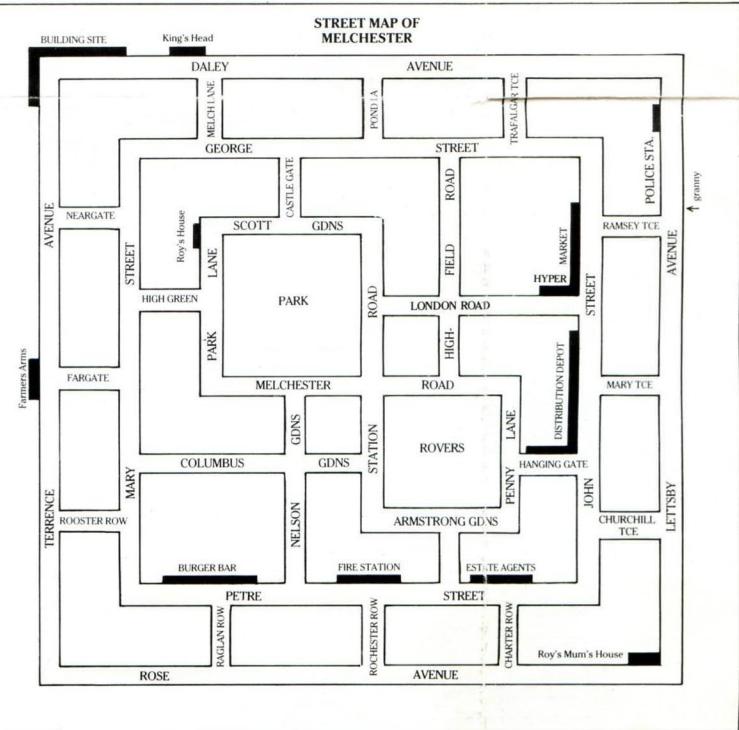
Entrer dans l'écran (faire long de la rue si possible)

Sortir de l'écran (faire long de la rue si possible)

Delacher Roy vers la droite (faire demi-tour si besoin.)

Delacher Roy vers la gauche de l'écran (faire demi-tour si besoin.)

BOUTON DE TIR - Descend le menu des objets



SCENARIO

Disastrosamente Colpiti i Melchester Rovers

ROY DEI ROVERS AVVENTURA

Istruzioni di Gioco

I Menu

Le opzioni si selezionano muovendo il cursore (mediante su/giù sul joystick) e premendo il bottone di FUOCO.

Esce

- Cammina
- * Corre
- Sorride
- Combatte

Esce

- Raccoglie
- Lascia
- Usa

O Occhiali da sole

Il simbolo 0 indica l'oggetto attualmente tenuto.

L'AVVENTURA DI ROY DEI ROVERS CONTROLI JOYSTICK

Estra nello schermo (longo la strada se disponibile)

Muovere Roy a destra dello schermo (dopo lo schermo) (Volta se necessario)

Fare della rotazione (longo la strada se disponibile)

BOTTONE DI FUOCO - Fa apparire il menu degli oggetti

BOTTONE DI FUOCO - Fa apparire il menu degli oggetti

MENU

I menu vengono eseguiti premendo il tasto della funzione/numero.

Comando	C64	Amstrad	Spectrum
Oggetto	F1	7	1
Speciale	F3	4	2
Help	F5	1	3
	F7	0	4

CONTROLLI

Spectrum

Le opzioni si selezionano muovendo il cursore (mediante su/giù sul joystick) e premendo il bottone di FUOCO.

Usare joystick Sinclair 1 e 2, oppure Kempston.

Vi sono, inoltre, 2 opzioni tastiera:

ROY DEI ROVERS AVVENTURA

Istruzioni di Gioco

I Menu

Le opzioni si selezionano muovendo il cursore (mediante su/giù sul joystick) e premendo il bottone di FUOCO.

Usare joystick Sinclair 1 e 2, oppure Kempston.

Vi sono, inoltre, 2 opzioni tastiera:

ROY DEI ROVERS CALCIO A 5

Il giocatore attualmente selezionato, può essere mosso spingendo il joystick nella direzione desiderata.

Per giocatori che si muovono da sinistra a destra

Se non vi sono giocatori nelle vicinanze della palla, premendo FUOCO si scambia il controllo tra i due giocatori esterni in corso. Premendo FUOCO + SINISTRA, invece, si scambia tra il portiere e il giocatore esterno più vicino alla palla.

Se il giocatore in corso è un esterno e si trova sulla palla, si entra in modalità calcio. Il giocatore calca la palla nella direzione verso cui è rivolto. L'angolazione del tiro può essere alterata di 22,5 gradi o 45 gradi, in ambedue le direzioni, muovendo il joystick di uno o due punti (un punto è una delle otto direzioni del joystick), sia in senso orario che antiorario, subito dopo aver premuto FUOCO.

Nel frattempo, la madre di Roy è in attesa, tra le quinte, di rifocillare i provatissimi giocatori con le sue famose tazze di tè. In conclusione, adesso tocca a Roy salvare la squadra e fermare gli speculatori, riuscendo a mandare la squadra in campo per domani, come previsto. Rimane, comunque, l'interrogativo su come andrà la partita se Roy riuscirà a liberare solo 3 giocatori... o 2... o 1, o se si troverà ad affrontare gli avversari da solo.

Rimaniamo in attesa di ulteriori notizie su questa brutta storia, che minaccia di diventare un incidente internazionale.

Puoi aiutare Roy a salvare i suoi giocatori e la Società?

Come sopra, eccetto che occorre sostituire sinistra per destra e viceversa.

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

Disegnato e programmato dalla System Applied Technology Limited di Sheffield. Roy of the Rovers © 1988 FLEETWAY PUBLICATIONS.