

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 **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. 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 Left to Right

If no player is in close vicinity of the ball, then pressing **FIRE** will flip control between the current two out-players, whereas, pressing **FIRE + LEFT** will flip between the goalkeeper and out-player nearest the ball.

If current player is an out-player and is within close vicinity of the ball, then kick mode is entered. The player will kick the ball in the direction he is currently pointing. The angle of kick can be altered by 22.5 degrees or 45 degrees in either direction by altering the joystick direction by one or two points (a point is one of eight joystick directions) clockwise or anti-clockwise immediately after pressing **FIRE**.

If the current player is the goalkeeper and he is not currently holding the ball,

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.

For Players Playing from Right to Left

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

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

Designed and programmed by System Applied Technology Limited of Sheffield.

Roy of the Rovers © 1988 FLEETWAY PUBLICATIONS.

ROY OF THE ROVERS™

LADEANWEISUNGEN

CBM 64/128

CASSETTE: Schließen 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 Kassettenspieler. Das Programm lädt und läuft automatisch.

DISKETTE: Zuerst Diskette einschieben und dann Entintippen von **LOAD***.8.1** die **RETURN**-Taste drücken. Das Programm lädt und läuft automatisch.

Spectrum 48K

LOAD*** entintippen und die **ENTER**-Taste drücken gefolgt von der **PLAY**-Taste auf dem Kassettenspieler. Das Programm lädt und läuft automatisch.

Spectrum 128K, +2

Benutzen Sie wie gewöhnlich die **KASSETTENLADEVORRICHTUNG**.

Spectrum +3

DISKETTE: Benutzen Sie wie gewöhnlich die **DISKETTENLADEVORRICHTUNG**.

Schneider

CASSETTE: 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 Kassettenspieler. Das Programm lädt und läuft automatisch.

DISKETTE: Die Diskette mit der Beschriftung nach oben einschieben. Dann **CPM** entintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Programm lädt und läuft automatisch.

SZENARIO

Melchester Rovers von Schwerem Schicksalsschlag Betroffen

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

Diese droht beim Aufkauf des Grundstückes durch gewinnstüchtige 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 Fußballstadiums zu bewahren.

Wenn es der Mannschaft nicht gelingt, genug Geld vor Ablauf der Frist am nächsten Tag um 5 Uhr nachmittags zusammenzukriegen, werden die Planiräupen der Bodenspekulanten am Sonntag das Fußballstadion der Melchester Rovers dem Erdboden 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 eine der Fallen 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 Roys Mutter, die gepeinigten Spieler mit einigen Tassen Tee wieder auf die Beine zu bringen. Jetzt liegt es also alleine in Roys 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?

Wir warten auf weitere Neuigkeiten in diese Geschichte, aus der sich eine nationale Katastrophe entwickeln kann. Können Sie Roy bei der Rettung seiner Spieler und des Vereinsstadiums behilflich sein?

ROY OF THE ROVERS™ 'ADVENTURE' (ABENTEUER)

Spielanweisungen

Die Menüs

Die Optionen werden durch Bewegen des Cursors (Hoch/Runter beim Joystick) und durch Drücken von **FEUER** gewählt.

Verlassen

- Gehen
- Laufen
- Lächeln
- Kämpfen

Verlassen

- Aufnehmen
- Fallen lassen
- Benutzen
- Sonnenbrille

Das Symbol **○** zeigt Ihnen, daß er den Gegenstand gerade in der Hand hält.

ROY OF THE ROVERS™ ABENTEUER

JOYSTICK-KONTROLLEN

(in Richtung Bildschirmdarstellung (oben) (der Strahler entlang, wenn vorhanden))

Roy nach links auf dem Bildschirm bewegen (Umdrehen, wenn nötig)

Roy nach rechts auf dem Bildschirm bewegen (Umdrehen, wenn nötig)

Von der Mitte des Bildschirms Weggehen (der Strahler entlang, wenn vorhanden)

FEUERKNOFF - Die Objekt-Menüs herunterziehen.

MENUS

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

Command (Befehl)	F1	7	1
Object	F3	4	2
Special	F5	1	3
Help (Hilfe)	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-Runter K-Runter
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
V-Runter
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.

ROY OF THE ROVERS™ FUßBALLSPIEL MIT 5 SPIELERN

Der gerade gewählte Spieler läßt sich durch Drücken des Joysticks 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 nächsten 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 + LINKS - Aufrecht stehen
FEUER + RECHTS - Vorbeugen und Ball aufnehmen

Ist der gerade gewählte Spieler der Torwart und hält dieser den Ball gerade in seinen 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



The hottest football game ever produced for the home computer - full of action, a side football, sliding tackles, throw-ins, corners, goal kicks, free kicks, set pieces and the drama of refereeing with his red card. Play the computer as a referee on a football or grass - be careful the surface affects the bounce on the ball. Top score with Gary Lineker's...

Hot-Shot!

© 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.

SCENARIO

Disaster Strikes at Melchester Rovers

Melchester Rovers football team has been kidnapped only hours before a crucial fund-raising match to save their ground.

Following the threat of takeover from city property developers, Roy Race, the player manager of Melchester Rovers, organised a 5-a-side game in a bid to save Melchester from losing its famous football ground.

If the team cannot raise enough money to buy off the developers by 5 p.m. tomorrow the bulldozers will be moving in on Sunday morning to flatten the Melchester Rovers Football Club.

As the Gazette went to press, sources close to the club revealed that Roy is now racing against time to rescue his other four players from the kidnappers' hideouts. However, there is a constant danger of booby traps and ambushes awaiting Roy and he may well have to rely heavily on his charm and charisma to survive. Heavies, hoodlums and opposition supporters have reportedly arrived in Melchester and are out to stop him in his tracks.

Meanwhile, Roy's mum is waiting on the sidelines to revive the tortured team members with her refreshing cups of tea.

So it is now up to Roy to rescue his team and stop the developers moving in by staging the celebrity football match as planned for tomorrow. How will the game go for Melchester if Roy only finds 3 players... 2 players... 1 player or if he has to face the opposition alone?

We are awaiting further news on this story which could turn into an international incident. Can you help Roy save his players and the club?

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE

Game Play Instructions

The Menus

Options are selected by moving the cursor (with up/down on joystick) and pressing **FIRE**.

Exit

- Walk
- Run
- Smile
- Fight

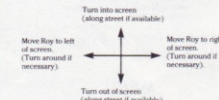
Exit

- Pickup
- Drop
- Use

OSunglasses

○ symbol shows that the object is currently held.

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE JOYSTICK CONTROLS

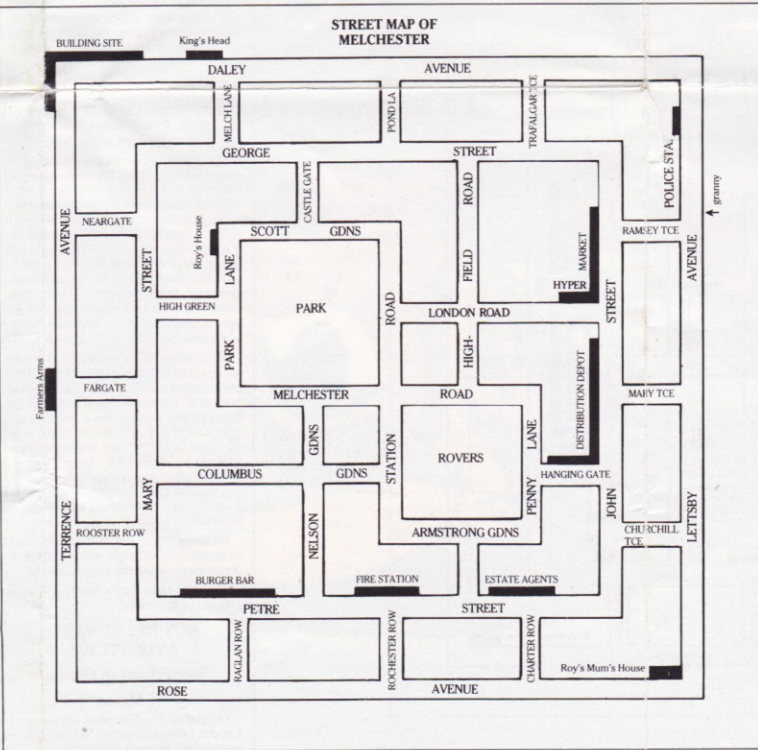


FIRE BUTTON - Pulls down the object menu.

MENUS

The menus are executed by pressing the relevant function/number key.

Command	F1	7	1
Object	F3	4	2
Special	F5	1	3
Help	F7	0	4



ROY OF THE ROVERS™

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

CBM 64/128

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

Spectrum 128K/+2

Utilisez le **CHARGEUR DE CASSETTE** comme d'habitude.

Spectrum +3

DISQUETTE: Utilisez le **CHARGEUR DE DISQUETTES** comme d'habitude.

Amstrad

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

DISQUETTE:

lecteur, cétiquette en haut. Tapez **:CPM** et appuyez sur **ENTER**. Le programme se chargera et commencera automatiquement.

MENUS

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

Commande	C64	Amstrad	Spectrum
F1	7	1	
Objet	F3	4	2
Spécial	F5	1	3
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
SPACE - 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

S'il n'y a pas de joueurs près du ballon, vous pouvez faire aller les contrôles entre les deux joueurs attaquants actuellement choisis en appuyant sur le bouton de **FEU**. Appuyez sur le bouton de **FEU** + aller vers la gauche vous permettra de sauter entre le gardien de but et le joueur attaquant le plus près du ballon.

Si le joueur choisit 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 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:

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 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.

Pour joueur jouant de droite à gauche

Mêmes instructions que pour le jeu de gauche à droite sauf qu'il faut changer la gauche pour la droite et vice-versa.

© 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 CARICAMENTO

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 48K

Battere **LOAD***** e premere **RETURN**.

Premere **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.

Spectrum 128K +2

Usare il carica nastro normalmente.

Spectrum +3

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

Amstrad

CASSETTA: Inserire la cassetta. Premere contemporaneamente **CTRL** ed **ENTER** piccolo. Premere **PLAY** sul registratore e poi un tasto qualsiasi. Il programma si carica e gira automaticamente.

DISCHETTO: Inserire il dischetto nel drive, con l'etichetta rivolta in alto. Battere **:CPM** e premere **ENTER**. Il programma si carica e gira automaticamente.

1 C - Fuoco	2 P - Fuoco
X - Destra	N - Destra
Z - Sinistra	B - Sinistra
A - Giù	K - Giù
Q - Su	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 Disastrosamente Colpiti i Melchester Rovers

La squadra di calcio dei Melchester Rovers è stata rapita a poche ore da una importante partita, il cui incasso sarebbe servito a salvare il proprio stadio.

A seguito della minacciata espropriazione, da parte di speculatori edilizi, Roy Race, il giocatore-alienatore dei Melchester Rovers, aveva organizzato una partita a 5 nel tentativo di salvare il famoso stadio dei Melchester Rovers.

Se la squadra non riesce a trovare i fondi necessari per contro-battere l'offensiva degli speculatori entro le 5 di domani pomeriggio, le ruspe entreranno in azione domenica mattina per spianare lo stadio.

Mentre la Gazzetta sta andando in macchina, fonti vicine alla Società, hanno fatto trapelare la notizia che Roy è in lotta contro il tempo nel tentativo di liberare i suoi giocatori dal nascondiglio dei rapitori. Purtroppo, Roy dovrà affrontare il pericolo costante di trappole ed imboscate, e dovrà fare ricorso a tutte le sue doti carismatiche e risorse di simpatia, se vuole sopravvivere. Si è saputo, anche, della presenza in città di tipacci, scagnozzi e tifosi avversari, decisi a fermarlo.

Nel frattempo, la madre di Roy è in attesa, tra le quinte, di rilanciare i provvisori 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?

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**.

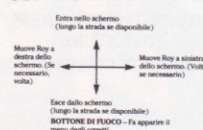
ROY DEI ROVERS AVVENTURA Istruzioni di Gioco I Menu

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
■ Occhiali da sole

Il simbolo 0 indica l'oggetto attualmente tenuto.

L'AVVENTURA DI ROY DEI ROVERS CONTROLLI JOYSTICK



BOTTONE DI FUOCO - Fa apparire il menu degli oggetti.

MENU

I menu vengono eseguiti premendo il relativo tasto funzione/numerico.

Comando	C64	Amstrad	Spectrum
Objet	F1	7	1
Spécial	F3	4	2
Help	F5	1	3
	F7	0	4

CONTROLLI

Spectrum

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 esteri 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 calcia 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**.

Se il giocatore in corso è il portiere e non è in possesso di palla, premendo **FUOCO** si hanno gli effetti seguenti:

FUOCO + SU - tutto in alto
FUOCO + GIÙ - tutto in basso
FUOCO + SINISTRA - sta in piedi
FUOCO + DESTRA - si china avanti/
raccoglie la palla.

Si il giocatore in corso è il portiere ed è in possesso di palla, di possono selezionare sette direzioni di lancio scegliendo un punto sul joystick tenendo premuto il bottone di **FUOCO**. Quando si rilascia il bottone, il portiere lancia la palla nella direzione prescelta.

Per giocatori che vanno da destra a sinistra

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.

SCENARIO

Disaster Strikes at Melchester Rovers

L'équipe de football des Melchester Rovers a été kidnappée quelques heures seulement avant un match de toute importance, organisé pour collecter des fonds qui permettraient de sauver leur terrain.

Après avoir reçu une menace de rachat de la part de promoteurs immobiliers, Roy Race le joueur-manager des Melchester Rovers a organisé un match de football à cinq joueurs dans l'espoir de préserver le célèbre terrain pour Melchester. Si l'équipe n'a pas pu réunir les fonds nécessaires pour écarter la menace des promoteurs à 17.00 heures demain, alors les bulldozers arriveront dimanche matin et raseront le club de football de Melchester.

Au moment où la Gazette allait à l'imprimerie, des sources proches du club révélaient que Roy se bat contre la montre pour sauver les 4 autres joueurs de la planque des kidnappers. Cependant Roy est constamment menacé par des traquenards et des guetapens et il devra peut-être bien compter sérieusement sur son charme et son magnétisme pour survivre. Il a été reporté que des truands, des casseurs et des supporters rivaux sont arrivés à Melchester et on l'intention de l'arrêter dans ses efforts. Pendant ce temps, la mère de Roy attend sur la ligne de touche avec ses rafraichissantes tasses de thé, pour remonter les joueurs tourmentés. C'est donc maintenant à Roy de sauver son équipe et d'empêcher les promoteurs de racheter le terrain en organisant le match de football demain, comme il avait été prévu.

Comment le match se passera-t-il pour Melchester ci Roy ne trouve que 3 joueurs... que 2 joueurs... qu'un joueur ou s'il se retrouve seul devant ses adversaires?

Nous attendons plus d'informations sur cette histoire qui pourrait devenir un incident international.

Pouvez-vous aider Roy à sauver ses joueurs et son club?

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

0 Lunettes de soleil

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

ROY OF THE ROVERS™ ADVENTURE CONTROLES AU MANCHE A BALAI

