

# 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 **CTRL** (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 K-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  
-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) 784423.

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 Kassetteneinleger. 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 Kassetteneinleger. 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 Kassetteneinleger. Das Programm lädt und läuft automatisch.

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

## SZENARIO

### Melchester Rovers von Schwerem Schicksalsschlag Getroffen

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

Diese droht beim Aukauf des Grundstückes durch gewinnstüchtige Bodenspekulanten, und Roy Race, der Spielermanager von Melchester Rovers, hat dafür in der Schnelle ein Spiel mit einer funktionsfähigen 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 Planierarbeiten der Bodenspekulanten am Sonntag das Fußballstadion der Melchester Rovers dem Erdboden gleichmachen.

Bei Redaktionschluss 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 gepöppelten 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 ausfallen, 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 Bildschirmelemente: (Hinter) (Der Bildstrahl entlang, wenn vorhanden)

Roy nach links auf dem Bildstrahl bewegen (Hinter, wenn möglich)  
Roy nach rechts auf dem Bildstrahl bewegen (Hinter, wenn möglich)  
Von der Mitte des Bildstrahls weglaufen (Hinter, wenn vorhanden)

**FEUERKNOPF** - Die Objekt-Menüs herunterziehen.

## MENUS

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

Command (Bezahl)	F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7
Object	F1	7	1				
Special	F3	4	2				
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  
-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 daracht 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.



Gary Lineker's



This hottest football game ever produced for the home computer had eleven a side football, sliding tackles, throw-ins, corners, goal kicks, free kicks and the referee's award of a red card. Plus the computer had an assistant or goals - he careful the surface affects the bounce on the ball.  
Top score with Gary Lineker's...

### Hot-Shot!

### 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 daracht möglichen Joystickbewegungen). Dies müssen Sie

© 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 a national 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

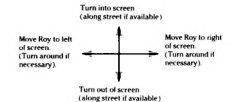
### Exit

- Pickup
- Drop
- Use

### ○ Sunglasses

○ 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	CBM	Amstrad	Spectrum
Object	F1	7	1
Special	F3	4	2
Help	F7	0	4

