

SPEEDBALL™

2

**BRUTAL
DELUXE**

COACHING MANUAL

Issued by the
Speedball Players Association
2100 Edition



EmuMovies

SPEEDBALL™

2

MANUEL D'ENTRAÎNEMENT

**Distribué par l'Association des Joueurs de Speedball
Edition 2100**

**Publié par Imageworks, Irwin House,
118 Southwark Street, London SE1 0SW (071) - 928 1454**

**Code, création et concept
© 1990 The Bitmap Brothers © 1990 Mirrorsoft Ltd**

Jeu réalisé par les Bitmap Brothers

Equipe de réalisation:

Conception: Eric Matthews - Compléments de Conception: Steve Kelly/Graeme Boxall

Code: Rob Trevellyan - Compléments de Code: Mike Montgomery

Graphismes: Dan Malone - Musique: Nation 12 - Code Musical et FX: Richard Joseph

Remerciements à:

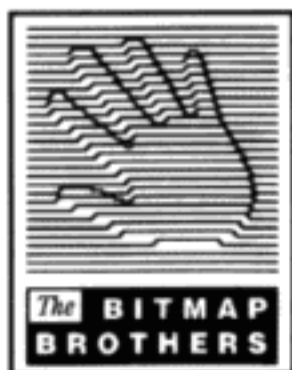
**Nick P, Martin H, Tom W, Simon K, Theo C, Arnold S, Harry C et la voix de
James O'Donnell.**

**"Brutal Deluxe" - Musique par Nation 12 - Composée par Simon
Rogers - Musique publiée par Rhythm King Music.**

©Rythm King Music 1990.

Manuel écrit et conçu par The Word Factory.

**Manuel réalisé par
The Khartomb Design Partnership**



CHARGEMENT

AMIGA

Insérez votre disquette dans l'unité de lecture et mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se charge automatiquement.

ATARI ST

Insérez votre disquette dans l'unité de lecture et mettez l'ordinateur en marche. Le jeu se charge automatiquement.

LE CONTEXTE



Pendant les deux dernières années, le Speedball a subi une transformation. Les équipes ont été réorganisées et rebaptisées, de nouveaux stades ont été construits, et le championnat a été divisé en deux divisions. Le changement le plus important a été effectué sur le terrain: il est maintenant 100% plus grand, et comprend toute une série de nouvelles caractéristiques. Speedball 2 est un nouveau jeu de ballon et une autre histoire.

POUR COMMENCER



Voici le premier écran que vous voyez une fois que le jeu est chargé. Poussez le joystick vers le haut ou vers le bas et appuyez sur le bouton de tir pour effectuer votre sélection.

1 PLAYER GAMES (JEU A 1 JOUEUR)

Vous amène à l'écran de SÉLECTION DE MATCH (SELECT MATCH)

2 PLAYER GAME (JEU A 2 JOUEURS)

Vous amène directement dans un match entre deux équipes de même niveau. Branchez le joystick 1 (Equipe bleue) dans la Sortie 1; branchez le joystick 2 (Equipe rouge) dans la sortie de la souris. Les équipes changent de côté à la mi-temps. Voir POUR DISPUTER UN MATCH.

DEMO GAME (JEU DE DEMONSTRATION)

Si vous ne faites pas de sélection le jeu passe automatiquement en mode de démonstration après un court instant.
Appuyez sur ESC pour sortir de la démonstration.

REVOIR BUTS

Utilisez ceci pour revoir vos buts sauvegardés

SELECTION DE MATCH

En mode à un seul joueur, vous contrôlez l'équipe bleue. Il y a cinq types élémentaires de jeu:

KNOCKOUT (ELIMINATION)

Ceci vous amène dans un match contre l'ordinateur, en passant par le gymnase (voir LE GYMNASSE). Si vous voulez éviter l'entraînement, il vous suffit d'appuyer sur le bouton de tir quand l'écran de gymnase apparaît sur l'écran, ce qui vous permet de passer directement à l'action. Dans un match d'élimination vous faites face à une série d'équipes de plus en plus fortes et vous continuez à jouer jusqu'à ce que vous perdiez (voir POUR DISPUTER UN MATCH): c'est une façon de vous familiariser avec l'action sans avoir à participer à un match de championnat ou de coupe. Vous ne pouvez ni charger ni sauvegarder un match d'élimination.

LEAGUE (CHAMPIONNAT)

Pour le Championnat et pour la Coupe, vous contrôlez Brutal Deluxe - l'une des équipes les moins favorites de la Division 2. Chaque saison dure 14 semaines: si vous terminez à la première place vous êtes promu à la Première Division; si vous terminez à la seconde place, vous jouez un match contre l'équipe seconde à partir du bas de la Première Division; si vous terminez dernier, la honte vous poursuivra pendant le reste de votre carrière! Vous recevez 10 points pour un match gagné et 5 pour un match nul, plus 1 point par 10 points que vous avez gagnés; la différence des points est importante si vous vous trouvez à égalité de points avec une autre équipe. Voir MANAGEMENT.

CUP (COUPE)

Il s'agit d'un tournoi éliminatoire en 4 tours. À chaque tour vous jouez un match en 2 parties. Si vous êtes à égalité vous jouez jusqu'au but décisif. Un seul joueur.

PRACTICE (ENTRAÎNEMENT)

Semblable à un match d'élimination, à l'exception du fait qu'il n'y a pas d'adversaire: il n'y a que vous, la balle, et autant de temps que vous voulez pour perfectionner ces tirs sophistiqués et ces passes.

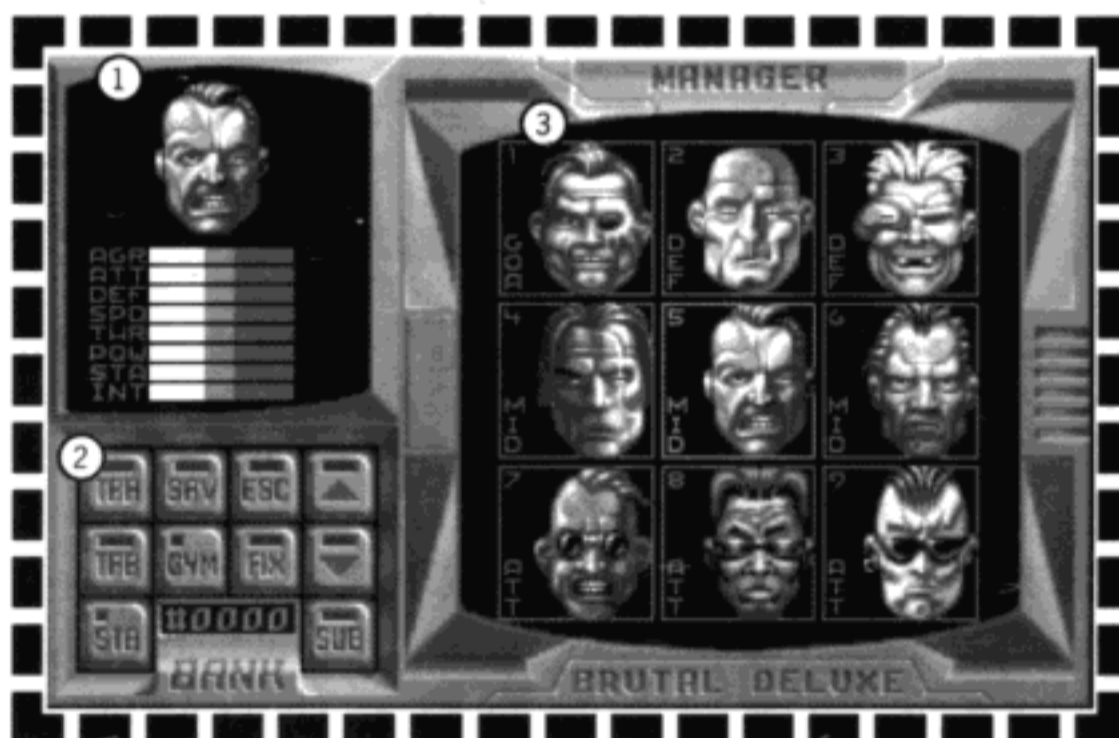
Sous menu Coupe et Championnat

New Game (Nouveau match) - Commence un nouveau match

Team Game (Match d'Equipe) - Un nouveau match dans lequel vous êtes le manager de l'équipe et l'ordinateur contrôle l'équipe sur le terrain.

Load Game (Charger Match) - Charge un match sauvegardé auparavant

MANAGEMENT



- ① Tableau de statistiques sur les joueurs
- ② Clavier
- ③ L'équipe

Le côté management de Speedball 2 vous permet de renforcer votre équipe de 12 (neuf membres de l'équipe et trois remplaçants) en achetant et en vendant des joueurs et en améliorant leurs statistiques. Au début du jeu vous avez 1000 points en banque. Cet écran (MANAGER) vous permet de sélectionner les écrans de gymnase ou de transfert, d'examiner les statistiques de Brutal Deluxe et de leurs adversaires, et de faire des remplacements. Pour activer une touche, mettez-la en valeur et appuyez sur le bouton de tir. Les positions des joueurs sont indiquées par des lettres à côté de leurs portraits



Jouer Match



Attributs relatifs des deux équipes pour le match suivant. En évaluant leurs forces, vous pouvez entraîner vos joueurs en fonction de ces derniers.



Statistiques de match. Ne fonctionne qu'une fois que le match est terminé.



Aller au gymnase (GYM)



Aller à l'écran TRANSFER (seulement s'il y a des joueurs sur le marché)



Faire le tour des joueurs



Faire le tour des joueurs



(Championnat)
Voir tableau de Championnat



(Coupe) Voir tableau des matchs.



Sauvegarder match - n'oubliez pas d'avoir une disquette vierge à disposition



Remplacer un joueur.

POUR CHANGER DE POSITION DANS UNE EQUIPE

Vous devez d'abord sélectionner le joueur que vous voulez déplacer en le mettant en valeur et en appuyant sur tir. Utilisez les touches de "Défilement" pour sélectionner le joueur avec lequel vous voulez changer de position et utilisez la touche SUB pour effectuer la substitution.



LE GYMNASSE

- ① Tableau des attributs (Par individu, Groupe ou Equipe)
- ② Clavier
- ③ Boutons d'Attributs
- ④ Tableau d'Entraînement



L'écran de gymnase vous permet d'améliorer les attributs de votre équipe. Ils peuvent être provisoirement complétés par des morceaux d'armures ou des bons, mais tout le travail que vous effectuez dans le gymnase est permanent.

Vous pouvez ne rehausser qu'un attribut pour un joueur individuel, ou améliorer tous les attributs de toute l'équipe, ou entre les deux. De façon à entraîner l'équipe, vous devez d'abord sélectionner qui vous voulez entraîner en utilisant le clavier: Joueurs individuels, Groupes de joueurs (Défense, Milieu de Terrain, Attaque, Remplaçants) ou l'Equipe entière - voir CLAVIER GYMNASSE, ci-dessous. Si vous voulez améliorer les huit attributs (voir case ATTRIBUTS ci-dessous), sélectionnez la touche ALL (TOUS). Si vous voulez améliorer certains points (tels que l'agressivité ou la puissance), poussez le joystick sur la droite jusqu'à ce que vous atteigniez les boutons d'Attributs. Mettez en valeur l'attribut que vous voulez améliorer et appuyez sur tir (ceci illumine la zone correspondante sur le tableau d'entraînement). Enfin, sélectionnez BUY (ACHETER) sur le clavier, et le coût est automatiquement déduit.

LE COUT

AGR	5	ATT	10
DEF	10	SPD	15
THR	10	POW	10
STA	15	INT	15

CLAVIER GYM

La touche FIX (match) est la même que pour l'écran MANAGER. Les autres touches ont les fonctions suivantes:



Entraînement de joueurs individuels.



Entraînement de Groupe



Entraînement d'Equipe



Retour à l'écran MANAGER. Si vous jouez un match INSTANTANE (INSTANT), ESC vous amène dans le match.



Faire le tour des joueurs/ groupes individuels



Faire le tour des joueurs/ groupes individuels



Augmente Tous les attributs de 10 unités



Achète des attributs individuels.

ATTRIBUTS

Les attributs d'un joueur ou d'une joueuse déterminent ses forces individuelles pendant un match. Par exemple, vous pouvez penser que la vitesse est essentielle pour les attaquants et que les capacités de défense sont indispensables aux défenseurs. Les boutons d'Attributs vous permettent d'adapter votre équipe en fonction de vos besoins.



AGR - AGRESSIVITE: Définit si le joueur va attaquer ou éviter l'adversaire dans sa zone. Les joueurs agressifs ont plutôt tendance à se battre contre leurs adversaires au lieu de jouer.



ATT - ATTAQUE: Ceci détermine votre degré de réussite quand vous essayez de prendre la balle à votre adversaire.



DEF - DEFENSE: Plus elle est forte, plus il est difficile pour quiconque de vous prendre la balle.



SPD - VITESSE: Détermine votre vitesse et la distance à laquelle vous glissez et sautez.



THR - LANCER: Les joueurs qui peuvent lancer le plus loin sont un grand atout.



POW - PUISSANCE: Un joueur avec plus de puissance plaque avec plus de force et inflige des blessures plus graves à son adversaire.



STA - ENERGIE: Il s'agit d'une défense contre PUISSANCE. Un joueur avec un haut niveau d'énergie sera blessé moins gravement quand il sera plaqué.



INT - INTELLIGENCE: Contrôle la prédiction de position d'un joueur ou de la balle, le temps de réaction, et le champ de vision du joueur. Une équipe intelligente réagit plus vite et se met dans des positions d'attaque intelligentes plus fréquemment.

L'ÉCRAN DE TRANSFERT



- 1 Tableau des Joueurs Stars
- 2 Clavier
- 3 L'Equipe

L'écran de transfert vous permet d'acheter n'importe lequel des Joueurs Stars disponibles contre un membre de votre propre équipe et une somme d'argent. Les Joueurs Stars sont caractérisés par leur grande force dans tous les domaines et peuvent avoir des attributs supérieurs à ceux des membres d'équipes normaux.

Pour acheter un Joueur Star, déplacez les flèches cursives vers le haut ou vers le bas jusqu'à ce que le joueur que vous désirez acheter apparaisse au Tableau des Joueurs Stars. Poussez le joystick à droite jusqu'à ce que vous mettiez en valeur le joueur que vous voulez transférer de votre propre équipe, et appuyez sur tir. Enfin, mettez en valeur la touche BUY, et appuyez sur tir: l'argent est automatiquement déduit et le Joueur Star devrait maintenant apparaître en tant que membre de votre équipe. Si rien ne se produit, vous n'avez pas les moyens d'effectuer cette transaction, ou bien vous êtes en train d'acheter un joueur pour la mauvaise position.

CLAVIER DE TRANSFERT

La touche STA (statistiques) est la même que pour l'écran MANAGER. Les autres touches ont les fonctions suivantes:



Retour à l'écran MANAGER



Faire le tour des joueurs à vendre

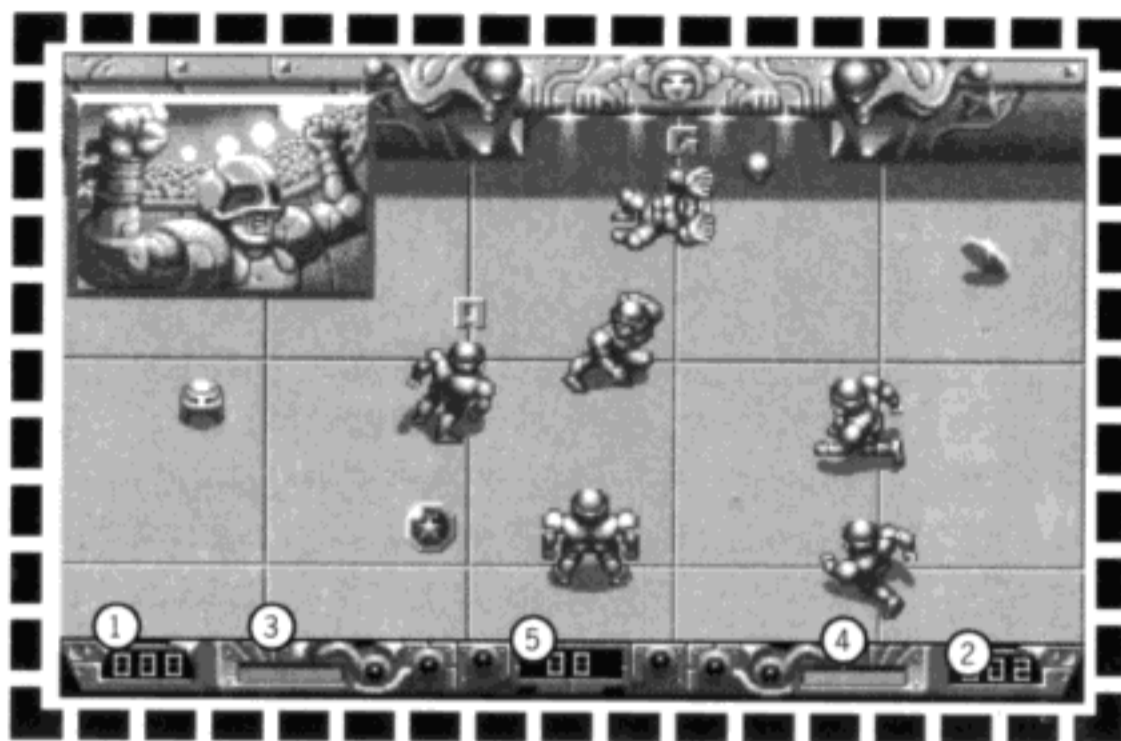


Faire le tour des joueurs à vendre



Acheter joueur

POUR DISPUTER UN MATCH



- ① Score Equipe Bleue
- ② Score Equipe Rouge
- ③ Energie du joueur (bleu)
- ④ Energie du joueur (rouge)
- ⑤ Temps restant

Speedball 2 se joue en deux mi-temps de 90 secondes chacune. Les équipes changent de moitié de terrain à la mi-temps: l'action commence quand la balle est mise en jeu au centre du terrain. Ceci se produit au début de chaque mi-temps ou après un but ou un remplacement de joueur. Le but du jeu est de marquer plus de points que l'adversaire - mais la façon dont vous les marquez est uniquement votre affaire (voir POUR MARQUER DES POINTS, ci-dessous).

POUR CONTROLER VOTRE EQUIPE

Vous contrôlez le joueur le plus proche de la balle; il s'agit de votre joueur de contrôle (CP). Il/elle sera mis en valeur avec un arc de la couleur de votre équipe au-dessus de la tête. Quand le joueur a la balle, une lettre apparaît au-dessus de sa tête, indiquant sa position: A- avant-centre; M - milieu de terrain; D - Défenseur; W - Ailier; G - Gardien de But. Chaque membre de l'équipe peut se déplacer et lancer la balle dans huit directions. Pour lancer la balle, appuyez sur le bouton de tir: une pression brève lâche la balle à hauteur de taille, une pression plus longue la lance plus haut. En plus, une quantité subtile d'"après-toucher" peut être appliquée à la balle une fois qu'elle a été lancée en poussant le joystick à droite ou à gauche: ceci signifie que vous pouvez diriger la balle partout où vous le voulez.

Si votre équipe n'a pas la balle, vous pouvez produire trois effets en appuyant sur le bouton de tir. Si la balle est en l'air, près de votre CP, il/elle saute pour l'attraper. Si la balle est au sol ou à hauteur de la taille, votre joueur glisse pour l'intercepter. Si un membre de l'équipe adverse a la balle, vous pouvez le plaquer en appuyant sur tir.

LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but est contrôlé quand il est CP. Quand il s'éloigne de la ligne de but il peut sauter et attraper la balle, la lancer et plaquer comme les autres; en plus, quand il est sur la ligne de but, il plonge pour arrêter la balle quand vous poussez le joystick à droite ou à gauche. Cependant, il ne peut pas sortir de sa 'zone de but' - environ à un écran de distance du but.

PLAQUAGE

Les plaquages réussis dépendent des attributs relatifs d'attaque/défense des deux joueurs en question; si vous remportez le plaquage, votre adversaire perd de l'énergie, et vice versa. En plaquant un joueur/une joueuse, vous réduisez ses attributs. Vous pouvez plaquer n'importe quel joueur à n'importe quel moment - même quand il n'a pas la balle. Les joueurs sont plus vulnérables en train de sauter et le dos tourné vers vous.



BLESSURES/REMPACEMENTS

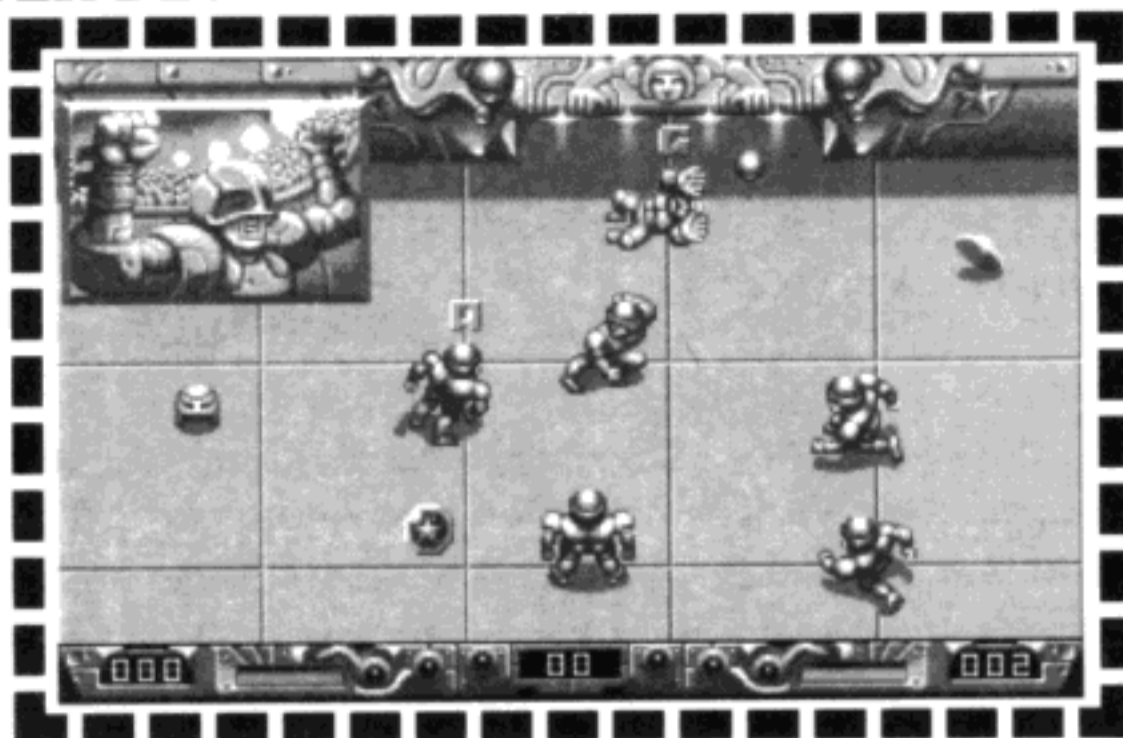
Quand leur énergie est réduite à zéro, les joueurs sont incapables de bouger et doivent être emportés sur des brancards par les RoboDocs de service; un remplaçant est introduit. Pour chaque joueur que vous blessez, vous marquez 10 points. Les attributs des joueurs remplaçants ne sont pas remis à leur niveau de départ après un match.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DU JEU

Les jeux ne peuvent être sauvegardés et chargés que quand vous jouez des matchs de Championnat ou de Coupe. Assurez-vous que vous disposez d'une disquette vierge.

Appuyez sur SAV à partir de l'écran Manager. L'écran dit "Insérez disquette de sauvegarde de jeu." Appuyez sur tir pour sauvegarder ou sur ESC pour abandonner. Toute information préalable sera effacée. Vous pouvez sauvegarder un Championnat ou une Coupe par disquette.

POUR MARQUER DES POINTS



BUTS

Le marquage de buts a deux avantages importants: premièrement, il vous donne 10 points. Pour vous aider à savoir où se trouve le but quand vous ne pouvez pas le voir, il y a deux marques blanches en haut de l'écran, ou en bas selon la moitié de terrain dans laquelle vous vous trouvez. Chaque but est suivi d'un ralenti. Insérez une nouvelle disquette formatée si vous voulez sauvegarder vos buts. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 9 ralentis sur chaque disquette. Il suffit d'appuyer sur une touche de 1 à 9 pendant le ralenti. Pour annuler un ralenti, appuyez sur tir.

AUTRES BONUS ET EQUIPEMENT

Vous pouvez également marquer des points en BLESSANT DES JOUEURS ou en utilisant les DOMES DE REBOND et les ETOILES. Les scores peuvent être améliorés en obtenant le contrôle du MULTIPLICATEUR DE SCORE.



DOMES DE REBOND: Deux sur le terrain: 2 points chaque fois que vous les touchez.



ETOILES: Cinq pour chaque équipe: allumez-les pour marquer 2 points à chaque fois. L'équipe jouant en haut de terrain touche le groupe en haut à gauche; l'équipe jouant en bas touche le groupe en bas à droite. Un bonus de 10 points est accordé pour avoir allumé les cinq étoiles à la fois. Les équipes peuvent 'éteindre' les étoiles des autres, ceci enlève 2 points au score de l'adversaire. Les cibles sont de nouveau réglées à la mi-temps.



LE MULTIPLICATEUR DE SCORE: Il s'agit d'un moyen simple d'augmenter chaque score que vous obtenez de 100%. Pour activer le Multiplicateur de Score, lancez la balle sur la rampe. Vos adversaires peuvent reprendre le contrôle en lançant eux-

mêmes la balle sur la rampe: deux lancers annulent votre avantage, deux autres augmentent leur score de 100%. Les lumières rouge/bleue en haut du MS indiquent qui a le contrôle et quel est leur avantage. Le Multiplicateur de Score affecte également l'électrorebond (voir ci-dessous).



ELECTROREBOND: Il y a quatre unités d'électrorebond: quand vous lancez la balle contre l'une d'elles, la balle devient électrisée et le reste jusqu'à ce qu'elle s'arrête complètement. Une fois électrisée, la balle plaquera le premier adversaire qu'elle touchera. Si vous gardez la balle après qu'elle ait plaqué un adversaire, elle restera électrisée. Si l'opposition prend possession de la balle ou si la balle s'arrête de bouger, elle sera annulée. Le MS (Multiplicateur de Score) affecte la balle électrisée comme suit: si vous avez une lumière, elle plaquera deux adversaires, si vous avez deux lumières, elle plaquera trois adversaires. Les adversaires peuvent voler la balle électrisée en plaquant le joueur qui la possède.



PORTE DE DECALAGE: Quatre portes de décalage (deux dans chaque moitié du terrain) transportent la balle d'un côté du terrain à l'autre. Elles sont un moyen efficace de désorienter vos adversaires!

BLESSURES DE JOUEURS: Une équipe reçoit 10 points pour chaque adversaire qui quitte le terrain sur un brancard.

TABLEAU DES POINTS

Voici un résumé du système de marquage de points. Les scores standard (Std) peuvent être augmentés en utilisant le dispositif de Terrain Double une fois (+50%) ou deux fois (100%).

	Std	+TD1	+TD2
BUTS	10	15	20
UNE ETOILE	2	3	4
BONUS 5-ETOILES	10	15	20
DOMES DE REBOND	2	3	4
JOUEUR BLESSE	10	15	20

RAMASSAGES

Il y a deux sortes de choses à ramasser sur le terrain dans Speedball 2: des bons et de l'armure/des armes.

BONS

Les bons affectent toute l'équipe, et ils sont presque tous fixés par une limite temporelle de 6 secondes. Si vous en ramassez un fonctionnant avec chronomètre, vous annulez tout bon actuellement en activité.



FIGER EQUIPE: Fige les adversaires pendant une période limitée.



INVERSER JOYSTICK: Inverse les contrôles du joystick de l'adversaire (jeu à deux joueurs uniquement)



REDUIRE EQUIPE: Réduit les attributs des adversaires au minimum.



AUGMENTER EQUIPE: Augmente tous les attributs de vos joueurs au maximum.



FOU: Augmente les attributs des deux équipes au maximum.



RALENTIR EQUIPE: Réduit la vitesse des adversaires au minimum.



ATTRAPER BALLE: Vous met en possession de la balle.



TRANSPORT: Transporte la balle jusqu'à votre avant-centre.



PORTE DE BUT: Empêche la balle d'entrer dans votre but.



PROTECTION: Rend votre équipe insensible aux plaquages.



ENERGIE COMPLETE: Augmente l'énergie et les attributs d'un joueur jusqu'à leurs valeurs initiales.



SUPER EQUIPE: Plaque tous les adversaires sur l'écran, réduisant leurs attributs comme si un joueur les avait plaqués.



PIECES: Les pièces ne sont pas strictement des bons, mais elles valent bien 100 points (200 points dans un match de coupe). Les équipes de l'ordinateur peuvent les ramasser, mais ne les utilisent pas, sauf pour rétablir les attributs des joueurs blessés, préférant investir leur argent outre-mer. Le résultat en est qu'elles ne peuvent pas acheter les Joueurs Stars ou améliorer leurs attributs.

ARMURERIE ET ARMES

Les articles d'équipement affectent les joueurs individuels et sont trouvés sur le terrain à divers intervalles. Les deux équipes peuvent les ramasser et bénéficier de leur effet, jusqu'à ce qu'elles soient plaquées et forcées à les lâcher. Les articles peuvent être ramassés et lâchés un maximum de deux fois seulement.



CHAUSSURES:
augmente la vitesse



CASQUE:
plus grande intelligence



PROTEGE-POITRINE:
augmente la capacité de défense



EPAULE:
plus grande capacité d'attaque



GANT:
augmente la puissance



BOUTEILLE:
une solution à base de glucose qui donne plus d'énergie



PROTEGE-BRAS:
donne une plus grande capacité de lancer.



LUNETTES DE SOLEIL BITMAP:
augmentent l'agressivité.

RESUME DE CONTROLE

Les joueurs peuvent se déplacer, lancer, glisser et plaquer dans 8 directions, et appliquer l'après-toucher à la balle. La pression du bouton de tir a des effets divers en fonction des circonstances:

- (en possession) - LANCER BALLE
- (pas en possession) - PLAQUER
- (balle au sol) - GLISSER
- (balle en l'air) - ATTRAPER BALLE

TOUCHES

- ESC - Sortir du menu principal
- F - Mode rapide (manager d'équipe)
- TOUTE AUTRE TOUCHE - Met le jeu sur Pause - appuyez sur n'importe quelle touche pour relâcher.

DIVISION 1

POWERHOUSE

Ceux qui suivent le championnat sont nombreux à penser que Powerhouse auraient dû être relégués depuis bien longtemps. À la suite de plusieurs confrontations violentes avec Lethal Formula, leur défense est sérieusement affaiblie et leur attaque est incapable de rassembler la force qui les avait presque menés à la victoire.

RAGE 2100

Malgré une réputation d'extrême violence les autres qualités de l'équipe l'ont empêchée de quitter les bas échelons de la première division. Sa puissance et son attaque sont remarquables mais elle n'est plus efficace en première division.

MEAN MACHINE (Méchant machine)

À la suite d'une série de défaites leurs défenseurs et leurs milieux de terrain sont devenus un handicap pour l'équipe. L'équipe a subi moins de blessures que la plupart grâce à la compétence des joueurs en défense et à leur énergie.

EXPLOSIVE LORDS (Seigneurs explosifs)

Bien que sur le papier cette équipe soit très moyenne, certains ont douté de ses capacités à l'attaque. La carrure légère de cette équipe la rend légèrement plus rapide, ce qui lui permet d'éviter les contacts.

LETHAL FORMULA (Formule meurtrière)

D'après son nom, cette équipe est la plus destructrice de la première division. Son équipe d'attaque contient des joueurs qui combinent une agressivité extrême avec puissance, intelligence et compétence à l'attaque. De nombreux joueurs sont tombés sous les coups de Lethal Formula.

TURBO HAMMERS (Marteaux Turbo)

La meilleure équipe défensive de toute l'histoire du Speedball, peu de balles arrivent à dépasser les mains des Turbo Hammers. Une fois qu'ils ont la balle, il est presque impossible de la leur reprendre et leurs longs lancers le long du terrain ont servi à marquer de nombreux buts. Les milieux de terrain complètent la solide défense mais les attaquants sont compétents mais sans plus.

FATAL JUSTICE

Une attaque sans pareille a parfois mis Fatal Justice à la tête du championnat. Vitesse, intelligence et puissance leur ont donné une série de victoires bien que leur défense n'ait pas été aussi efficace.

SUPER NASHWAN

Les superstars du championnat. Ils ont des séances d'entraînement et de tactique chaque jour qui ont fait d'eux une équipe qui compte plus sur le talent à l'état pur que sur la brutalité. S'être mesuré à Super Nashwan revient à avoir joué contre les meilleurs. Leur position dans le championnat a parfois été défiée par les Fatal Justice et les Turbo Hammers. Ils n'ont aucune faiblesse apparente.

DIVISION 2

REVOLVER

Tout simplement la pire équipe du championnat de Speedball. Milieux de Terrain et attaquants sont minables, leur seul bon côté est leur défense légèrement inférieure à la moyenne et leurs défenseurs ont montré quelques signes d'intelligence.

RAW MESSIAHS

Une autre équipe minable. Leur agressivité extrême est desservie par leur manque de puissance. Leur défense est la plus basse dans la division et le reste de l'équipe dépasse à peine ce niveau. Une équipe qui offrira peu de résistance à une attaque concertée.

VIOLENT DESIRE

Malgré son nom, cette équipe est non-agressive et faible à l'attaque. Sa défense s'est avérée être sa force lors des saisons passées mais cette équipe moyenne n'est jamais montée aux échelons supérieurs de la division malgré leur vitesse et leur portée de lancer au-dessus de la moyenne.

BAROQUE

Une équipe qui s'est spécialisée dans l'attaque éclair dans les deux dernières saisons. Ils sont intelligents mais leur défense a généralement affaibli l'équipe. Ils ont parfois menacé Steel Fury pour la première place de la division.

THE RENEGADES (LES RENEGATS)

Avec l'une des meilleures formations de défense de la division, The Renegades sont fortement quotés chez les experts de Speedball. Cette force d'attaque est affaiblie par une défense moyenne. Rapides, intelligents et agressifs, il est difficile d'arrêter The Renegades.

DAMOCLES

La défense de cette équipe est légendaire, peu de tirs dépassent leur gardien. Les défenseurs sont parmi les meilleurs lanceurs de la division et peuvent faire tomber la plupart des attaquants. Intelligence combinée avec vitesse font de Damocles une équipe formidable dans tous les domaines.

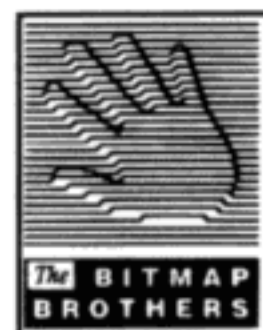
STEEL FURY (FUREUR D'ACIER)

Steel Fury sont au sommet de la division 2 depuis trois saisons consécutives, après une crise de dépenses, ils ont maintenant une équipe de très haute qualité. Les attaquants rapides et très intelligents ont battu presque chaque équipe du championnat. Ils sont soutenus par un milieu de terrain expérimenté et inébranlable.

Imageworks est constamment à la recherche de concepteurs de jeux, d'artistes, de programmeurs et d'écrivains. Si vous pensez que vos talents sont à la hauteur des demandes de la première compagnie de software 16-bit de Grande Bretagne, contactez Graeme Boxal: 071 928 1454



© 1990 MIRRORSOFT LTD © The Bitmap Brothers. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation expresse et écrite de Imageworks, sont strictement interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement. Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW
Tél: (071) 928 1454



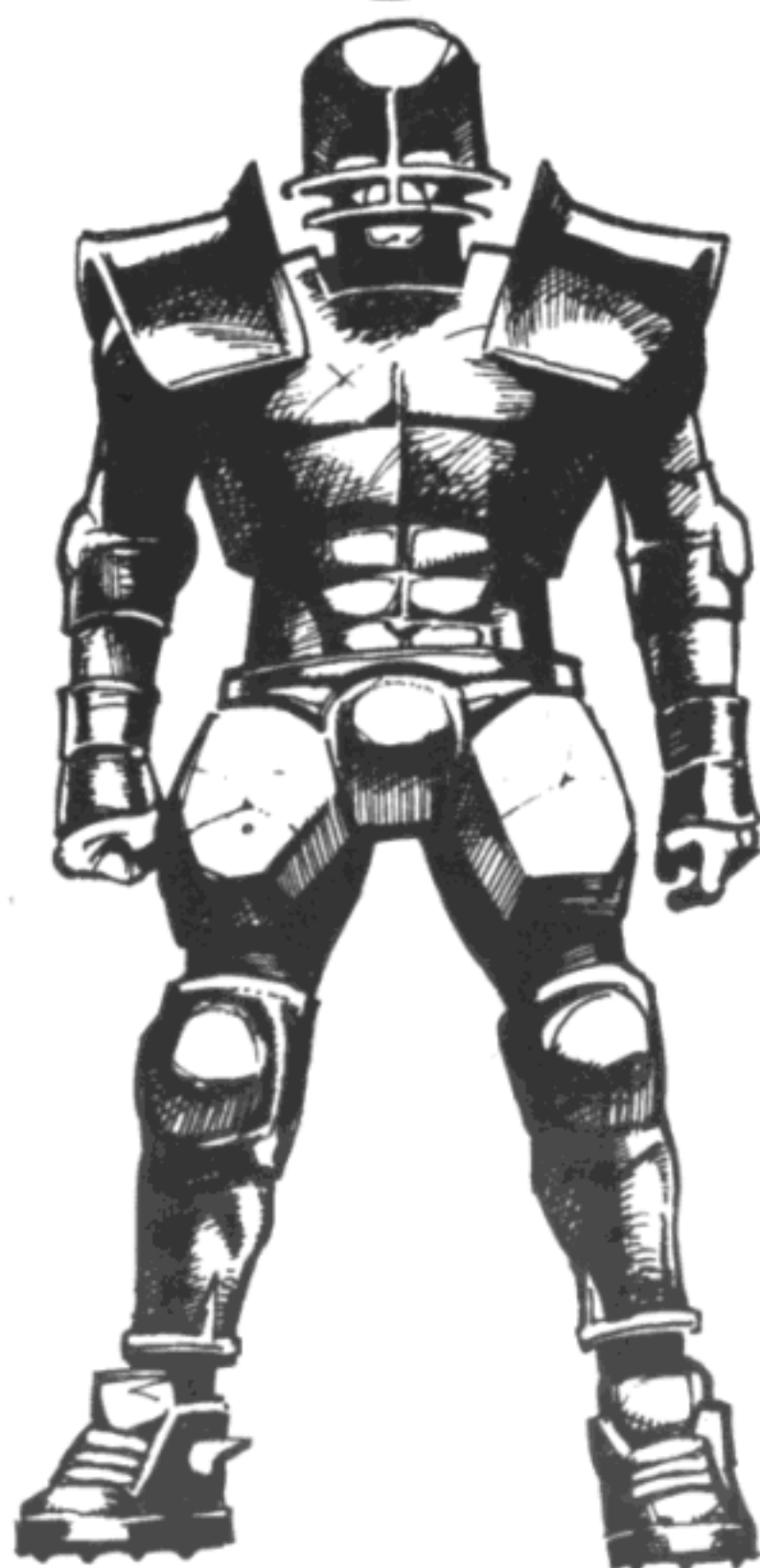
© 1990 MIRRORSOFT LTD. © The Bitmap Brothers. Das Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind durch nationale und internationale Copyright geschützt. Aus- und Verleihen, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Übertragen und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imageworks nicht gestattet. Alle Rechte, die Autoren und Besitz betreffen, sind weltweit vorbehalten.
Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW
Tel: (071) 928 1454



SOUVENIR PROGRAMME

SPEEDBALL™

2



2100 SEASON

SPEEDBALL™

2

Manuel par The Word Factory pour Mirrorsoft

SPEEDBALL 2 2100

**Président
Bim Tap**

**District Nord
Rover Hostile**

**District Sud
Maurice Johnson**



Imprimé aux Ferrotech Laser Labs sur Quark HappyPress V9.0. Merci à Bim, Maurice, Rover et à tous ceux de chez Brutal Deluxe pour leur assistance. Tout courrier doit être adressé à Bim à Reply Box SL-1.





La lettre du Président...

Bienvenue, fans de Speedball du monde entier, à un jeu tout à fait nouveau. Voilà deux ans que le dernier museau a été écrasé, la dernière nuque a été brisée et le dernier but a été marqué. Nous avons mis le jeu en pièces et nous l'avons reconstruit: ce qui implique de nouveaux terrains, de nouvelles règles, de nouveaux championnats - et même un nouveau nom: Speedball 2. Ceux qui ont suivi le jeu au cours des 80 dernières années vont trouver que les choses ont bien changé. Pour les supporters, le point le plus important concerne les équipes: il y a maintenant 16 équipes professionnelles partagées en deux divisions du Championnat de Speedball (SL). Les noms eux-aussi ont changé - dans peu de temps on pourra crier Revolver, Baroque, Steel Fury et même Brutal Deluxe au lieu d'applaudir Perseus et Pavo comme avant.

Parallèlement au développement technologique, l'action sur le terrain a évolué. Pour plus de renseignements, les vrais fans devraient se reporter au Speedball 2 Coaching Manual (Manuel d'Entraînement du Speedball 2), publié par la Speedball Players Association (SPA) (Association des Joueurs de Speedball); mais voici quelques notions pour vous mettre en appétit: un terrain double, des points de bonus, un électrorebond, des armes légalisées...et plein d'autres choses!

Enfin, Speedball 2 est devenu plus médiatisé que jamais, grâce à un contrat de 10 ans visant à retransmettre chaque partie en direct dans le monde entier. A l'intérieur des nouveaux stades construits à cet effet, des écrans géants à vision diamant fourniront des retransmissions instantanées et des gros plans sur l'action.

Mais n'allez pas croire que ces changements sont pour le pire. Nous avons préservé les valeurs traditionnelles de la violence, de l'anarchie et des buts - on les a simplement secouées un peu. C'est toujours Speedball - mais c'est meilleur que jamais.

Bim Tap

Président de Speedball

LES ORIGINES DU SPEEDBALL

Personne ne sait exactement comment est né le Speedball, mais voici l'histoire la plus souvent citée. Il y a exactement un siècle, en l'an 2000, un adolescent traînait dans les rues étroites et bondées de la ville (on est pas d'accord sur l'endroit exact), lorsqu'il passa par hasard devant la maison d'un industriel, fabricant de roulements à billes. Le fabricant avait ramené à la maison des billes de fer récemment produites pour les montrer à sa femme mais, comme elle n'était pas rentrée, il les laissa sans réfléchir à côté d'une fenêtre ouverte. Une bourrasque de vent vint à passer par là et fit tomber l'une des billes. Elle effectua une chute de six mètres et vint frapper le jeune homme en pleine tête.

Quand il retrouva ses esprits, il s'aperçut qu'un attroupement de taille moyenne s'était formé. Au lieu de lui demander comment il se sentait, ces gens le montraient du doigt, les quatre fers en l'air, pliés en deux, et riant si fort que certains en pleuraient. Attristé et ayant l'impression que le monde entier était ligué contre lui, et on comprend bien pourquoi, le jeune homme ramassa la bille et la tira au hasard dans la foule. Elle atteignit un vieil homme fragile au niveau de la poitrine. Les rires cessèrent alors que tout le monde se retournait pour voir ce que le vieillard allait faire. La douleur lui faisait tourner la tête, il renvoya la balle sauvagement, et rata le jeune d'au moins un kilomètre. Elle frappa cependant un troisième homme au nez, et de là le combat s'amplifia inévitablement - jusqu'à ce qu'une centaine de personnes se mêle à cette bagarre ouverte à tous et dont le but était de lancer cette grosse bille.

LES PIONNIERS

Pendant les dix années qui suivirent, des bruits coururent au sujet de cette bagarre, et l'idée d'un nouveau "jeu"

les accompagnait, partout des hommes et des femmes re-créaient le combat usant de règles de plus en plus sophistiquées. Pour les premiers terrains, on avait simplement copié les rues étroites, et deux bouches d'égout servaient de "buts". Les joueurs les plus rapides de chaque équipe étaient souvent choisis comme gardiens, et bien souvent, ils s'asseyaient sur les bouches pour empêcher les autres de marquer. Ces gardiens furent parmi les premières victimes de ce sport de la rue: ils furent nombreux à se faire piétiner ou à se faire sauvagement frapper, certains furent même enfoncés dans les bouches d'égout et ne furent jamais retrouvés. C'était une époque dangereuse, il n'existait aucune règle écrite, et on inventa un blindage rudimentaire par nécessité. Des couvercles de poubelles et des plateaux de fer-blanc vinrent protéger les poitrines et les dos, des casques de moto devinrent les ancêtres des protections faciales modernes, et des bottes de caoutchouc renforcées faisaient des blindages adéquats pour les jambes.

Il y avait en général dix joueurs par équipe, les remplaçants n'étaient pas autorisés: certaines parties étaient limitées par le temps, d'autres continuaient jusqu'à ce qu'un des camps subisse des blessures handicapantes- les buts étaient rarement considérés comme des éléments importants. Il existait même une forme primitive de médiatisation- dans certaines archives de média, on peut encore avoir accès à des cassettes vidéo sur lesquelles les premières rencontres ont été enregistrées, elles remontent jusqu'en 2008. Le nom donné à ce nouveau jeu variait selon les endroits, mais on finit par l'appeler "Streetball"

Le jeu, n'ayant pas de représentants officiels pour le réglementer, sombra vite dans une guerre de gangs et devint une excuse pour des actes de vengeance et des

guerres de territoire. Suite à l'infâme Massacre d'Happy Street en 2009, les autorités du monde entier interdirent toute autre participation. Malgré cela, l'esprit de compétition survécut, des équipes hors-la-loi continuèrent de jouer dans les parkings souterrains, sur les anciens terrains de tennis, sur les terrains de football stabilisés abandonnés et sur les patinoires de hockey sur glace. C'était un jeu dur, mais il était juste et bien organisé- et assez populaire pour survivre et se développer clandestinement pendant les sept années qui suivirent. Quand les gouvernements s'aperçurent de l'intérêt que suscitait le jeu et découvrirent qu'ils ne pouvaient enrayer cette fièvre, ils furent dans l'obligation de légaliser le jeu.

LES PROFESSIONNELS



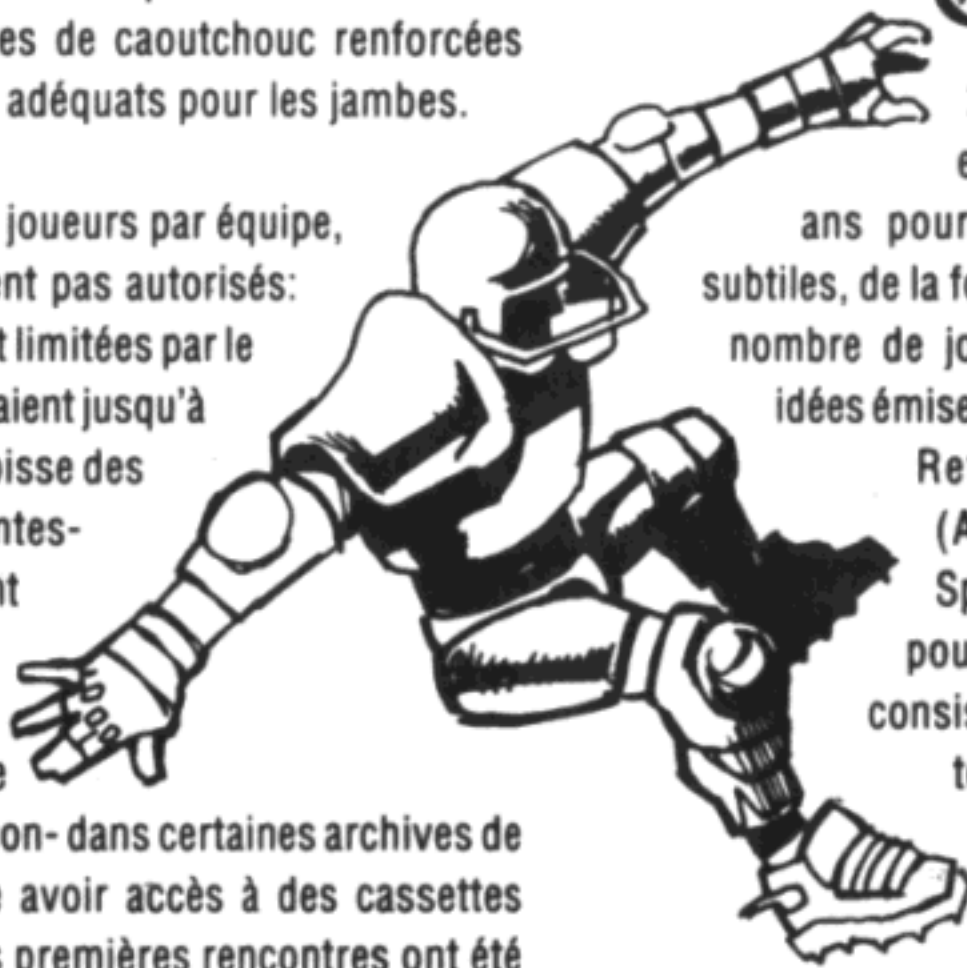
La SPA fut formée en 2008, et mit sur pied une expérience d'une durée de deux

ans pour décider des règles les plus subtiles, de la forme du terrain et de la balle, du nombre de joueurs et des sanctions. Deux idées émises par la toute nouvelle Speedball

Referees' Association (SRA) (Association des Arbitres de Speedball) ne furent pas retenues pour la version finale: la première consistait à punir les joueurs qui se

tenaient mal par une séance de chaise électrique de haut-voltage d'une durée de 15 secondes; la seconde était une

sentence de 20 ans de prison pour les familles des joueurs qui discutaient les décisions de l'arbitre. (La rigueur des premiers officiels ne dura pas: dès 2045, les arbitres et les chronométreurs annonçaient un peu partout qu'ils étaient ouverts aux pots-de-vin et à la corruption). Au cours des deux années qui précédèrent 2020, l'équipement fut standardisé et radouci: les





coup-de-poings américains résistants furent étoffés et devinrent des Super-Gants semblables à ceux utilisés de nos jours, des pointes furent aussi ajoutées à l'armure. L'un des aspects qui nous paraît maintenant évident- le fait que les joueurs combattent en roller-skates- ne fut mis en place qu'en 2019, lorsque des arènes provisoires en béton furent construites. Les Rollers eurent un succès immédiat: ils augmentèrent la vitesse et l'exaltation du jeu de façon significative.

En 2020, le jeu fut officiellement rendu légal, et Streetball devint Speedball. Le premier petit championnat professionnel fut établi avec seulement cinq équipes - Perseus, Ursa, Castor, Volans et Pavo- elles étaient accompagnées du premier règlement écrit (dont les copies sont maintenant des pièces de collection). Ces règles ne changèrent pas beaucoup au cours des quatre-vingt années qui suivirent, tout simplement parce qu'il y en avait si peu. Cependant, des modifications furent faites en 2047 pour faire une place à la corruption. Durant cette période, les terrains mesuraient invariablement 50 x 30 x 10 mètres - ce qui est peu par rapport aux terrains d'aujourd'hui- mais en 2039 le béton fut remplacé par de l'acier, qui donnait de meilleurs résultats et était plus solide et qui permettait d'utiliser des bonus sur le terrain. Les arènes de Speedball furent désormais connues sous le gentil petit nom de "Trou".

LE PASSE ET LE FUTUR

Seules Perseus et Pavo durèrent pendant les 78 années de l'ancien Championnat - à elles deux, elles gagnèrent 61 titres de championnat et 49 matchs de coupe. Ceux d'Ursa creusèrent leur propre tombe et furent interdits en 2039, Castor se partagea en 2096, et l'équipe des Volans disparut toute entière en 2091 dans un accident impliquant un robo-chariot et un tas de boîtes de soupe en conserve. Cependant, la modeste équipe de Mira est en général considérée comme la plus malchanceuse de l'histoire du Speedball: pratiquement

toute l'équipe et d'autres membres du personnel furent massacrés dans une rencontre brutale contre Perseus en 2069, ils ne reprirent les championnats qu'en 2080.

Depuis que le Speedball existe, il a des spectateurs. C'est dans le milieu des années 2060 que les foules furent les plus nombreuses, avec bien plus de 160.000 personnes (Capacité maximale) à chaque match. A la fin de la saison de 2098, elles étaient descendues à une moyenne de 30.000, ce qui obligea la SPA et la SRA à examiner les possibilités de réformes. La capacité de chaque stade est maintenant égale à 200.000 personnes, la retransmission par les médias faisant monter le nombre de spectateurs aux milliards. Les billets coûtent entre 10.000 points (pour les places du haut du terrain), et 500 points pour les derniers rangs, situés à environ 900 mètres de l'action; des écrans géants à vision diamant permettent à tout le monde de voir.

Au début de son deuxième siècle d'existence, le Speedball est en pleine forme et plus mauvais que jamais. Ça durera tant que les fans payeront pour voir rouler les têtes, et pour entendre le doux son que fait l'acier quand il écrase de l'os.

Pendant cette longue période de trêve, nous avons



**MOCHE ?
VOUS AVEZ
HONTE
DE VOUS ?**



Le Salon de Beauté et de Confiance en soi de Kepler vient d'ouvrir cinquante nouvelles succursales dans le monde entier. Leçon de Motivation, Chirurgie Esthétique, Confiance & Lévitiation, Comment s'Occuper des Blessés de la Famille, etc. Intimité garantie. Possibilité de crédit.

LETTRES

Pendant cette longue période de trêve, nous avons reçu des dizaines de milliers de lettres de fans de Speedball du monde entier, contenant de nombreuses suggestions sur la façon d'améliorer le jeu. Certaines furent plus utiles que d'autres. Commentaire particulier à l'attention de E.M.: même si l'effet risque d'être super à la télévision, ce que tu proposes et qui comprend l'utilisation de chameaux et de yaourt vivant est tout à fait interdit par le nouveau règlement. Envoie-nous ton adresse, S.V.P.

Cher Bim,

j'ai pensé que tu serais intéressé par quelques-unes de mes propositions pour améliorer le Speedball dans les années à venir. Bien sûr, tu n'es pas obligé de tenir compte de ce que je dis, mais je suis sûr que de nombreux fans seront d'accord avec moi.

Premièrement, débarasse-toi des arbitres. A quoi on joue - aux petits chevaux ? Si tu enlevais les officiels, le jeu serait plus compétitif. Les arbitres, c'est pour les trouillards.

Deuxièmement, légalise les armes sur le terrain. Des trucs nouveaux - comme des lances-rockettes de poche, des mitrailleuses automatiques, des crans d'arrêt d'un mètre de long, des fouets en fer - donneraient au jeu la touche d'imprévu qu'il lui manque. Réfléchis-y. Enfin, interdite les protections. Ces gars-là, c'est des durs - ils ont pas besoin de se protéger. Donne-leur un maillot avec un numéro et tu pourras enfin voir de l'action. On nous parle de "violence" mais c'est du semblant : personne se fait mal.

Maurice "Axe" Johnson (SL Officiel du District Sud)

Cher Bim,

Juste un mot pour demander de l'aide aux fans pour dénicher des objets de collection de Speedball.

En ce moment, j'ai une collection complète de figurines représentant l'équipe de Mira à l'échelle 1:10, il ne me manque que le capitaine, Xenon. Si quelqu'un avait Xenon soit en modèle réduit, soit en kit (avec la visière), je suis prêt à l'échanger contre de l'argent ou contre une première édition du règlement du SL de

2051. Vous pourrez aussi peut-être m'aider avec deux autres objets. Le premier est une version primitive du jeu de société, comprenant 10 personnages de métal, ayant chacun un bras "frappeur" articulé; si quelqu'un pouvait me les faire parvenir en bonnes conditions (boîte pas nécessaire), on pourrait bien parler gros sous. Le deuxième objet est plutôt une demande de réfection. J'ai un Holo Réflecteur grandeur nature qui est aussi un robo-bar dont la fabrication a été limitée; malheureusement, les vitrages de haute qualité ont été rayés dans un récent accident. Si un holo-polisseur m'entend et qu'il veut donner un coup de main, qu'il m'appelle.

Lars Hostile, Reply Box SL-701

Cher Bim,

D'une manière général, je suis satisfait de la forme qu'a le jeu en ce moment. C'est une source de loisir saine pour toute la famille, et il enseigne des valeurs essentielles pour qu'une société fonctionne bien (Travail d'équipe, sens de l'honneur, compétition, etc). Cependant, voici la suggestion que je ferais si c'était possible: à la fin de chaque jeu, les joueurs d'une équipe qui n'a pas marqué un seul but devraient être alignés dans leur zone de défense et frappés jusqu'à ce que mort s'ensuive. Avec un peu de chance, ceci (en plus des ralents retransmis dans le monde entier) amènera les autres équipes à éviter ces matches nuls sans buts qui ne sont que des tactiques inutiles et ennuyeuses.

Jon X (Fan de Brutal Deluxe)



LE COIN DES BLESSURES

L'un des paradoxes du Speedball est que bien que tout le monde aime un bon plaquage, personne n'aime voir un joueur blessé: il devient un fardeau pour l'équipe, pour le personnel médical et pour la patience du public. Dès 2045, une assurance-vie fut comprise dans le contrat de tous les Speedballeurs; il est maintenant sous-entendu que si un joueur s'engage dans une compétition, il part pour tuer ou pour se faire tuer. Du coup, la plupart des records suivants furent établis après 2045.

LE MATCH QUI A FAIT LE PLUS DE MORTS:

7 (le match infâme qui opposa Perseus et Mira, 2069). Les dégâts comptèrent quatre joueurs de Mira (pour la plupart éventrés), le manager de l'équipe de Mira (nuque brisée) et deux membres déchaînés du public qui avaient essayé de plaquer Kepler. Ils n'y parvinrent pas.

LE PLUS VIOLENT DES PLAQUAGES:

(décidé par l'Association du Public): Kepler sur Xenon, lors de la même rencontre Perseus-Mira. La moitié de Xenon dut être ramassée à la pelle, on recherche toujours l'autre moitié (on pense qu'elle tapisse les conduits de ventilation du nouveau stade Brutal Deluxe).

LE JOUEUR LE PLUS VIOLENT:

Copernicus (capitaine, Réserve de Castor, 2066-70). Copernicus était appelé "l'Homme de Fer" parce qu'il avait l'habitude d'utiliser des barres de fer pour frapper ses adversaires quand les arbitres avaient le dos tourné. Il fut finalement découvert en 2070 alors qu'il essayait d'assommer son propre gardien de but; il fut par conséquent condamné à la prison à vie (minimum), 170 autres fautes étant prises en compte.

L'EQUIPE LA PLUS SOUVENT INTERDITE:

Ursa. En 2039, après une série de délits comprenant le graissages de leurs Super Gants, la torture des

arbitres et le déplacement des poteaux de but, Ursa fut finalement interdite du SL pour 200 ans.

LE JOUEUR LE PLUS SOUVENT BLESSE:

Brahe "Sans Jambes", qui fit six matchs en dix saisons pour Castor, de 2051 à 2060. Il fut blessé dans chaque match, il eut deux clavicules cassées, le crâne fêlé, le dos abîmé, le bras retourné, il fut éventré (et ne fut sauvé que grâce à la rapidité du service médical), il eut un doigt tordu, et dut subir une double amputation sur le terrain (ce qui mit une fin prématurée à sa carrière).

LES PLUS BEAUX MOMENTS

En fin de compte, l'important c'est de se battre pour



ramener la balle dans son camp. La façon dont on s'y prend est secondaire: en renversant le gardien, en l'envoyant en arrière entre ses jambes ou par le canal alimentaire d'un adversaire: c'est l'équipe qui marque le plus de buts avant la fin du match qui remporte le prix, y'a pas d'erreur.

Si les managers ont fait leur boulot, il devrait y avoir de l'action devant les poteaux des deux camps - et après tout, c'est ça le Speedball. Voici quelques records sans précédent concernant les buts:



LE PLUS GRAND NOMBRE DE BUTS:

92 (Pavo 89-3 Mira, 2090).

La raison de ce score excessivement haut ne fut découverte que quelques jours plus tard après une enquête publique: non seulement le chronométreur avait été acheté, il avait aussi été drogué et envoyé dans une colonie lointaine, où il débarqua deux semaines plus tard, vraiment embêté.

Le jeu ne fut arrêté que lorsqu'un conducteur énervé qui attendait un des supporters à la sortie, se mit à klaxonner - les joueurs crurent qu'il s'agissait du coup de klaxon final. Comme aucune règle ne l'interdisait, le résultat fut considéré comme bon.

LE PLUS DE BUTS MIS DANS SON PROPRE CAMPS:

6 (Volans 0 - 6 Ursa).

Les six buts furent mis par le gardien de but des Volans, Dummkopf: chaque fois qu'on lui donna la balle, il la mit dans ses filets. Au bout de deux minutes, ses coéquipiers arrêterent de lui passer la balle- ce ne

fut cependant qu'à la fin de la partie que la vérité fut découverte: il avait été drogué par l'entraîneur de l'équipe d'Ursa. Le mélange produisait un tic nerveux dans son bras droit. Malheureusement, il en souffre encore.

LE PLUS DE BUTS MARQUES (DE FAÇON LEGALE) PAR UN SEUL JOUEUR:

31 (Dorado 30-34 Ursa, 2029).

Dans une tentative désespérée de sauver une finale de Coupe alors que son équipe était à 3 buts contre 30. Le capitaine d'Ursa ("Grande Gueule" pour les amis) avala la balle et passa tout simplement les buts de Dorado 31 fois, pendant que l'équipement électronique enregistrait les résultats. Après une opération rapide juste après le match, Gastro fut acclamé comme Meilleur Joueur d'Ursa de l'Année.

Depuis la Loi a changé, il est maintenant indiqué que tous les joueurs de Speedball doivent tenir la balle de façon à ce qu'au moins un des arbitres puisse la voir.

EQUIPEMENT ILLEGAL

L'équipement de Speedball ne sert pas simplement à renforcer vos propres capacités, c'est un moyen de survie: au fil des ans, les meilleurs joueurs sont devenus ceux qui attaquent en premier. Les cinq objets suivants (interdits dans l'ancien jeu) étaient les plus puissants que le marché noir puisse fournir:

L'ATTRACTEUR

Dissimulé dans la doublure des Super Gants, ce puissant aimant était bien utile et permettait aux joueurs de garder la balle même quand ils se faisaient sérieusement plaquer. Interdit après que le bras d'un joueur ait été arraché par un adversaire frustré.

SACHET A ACIDE

L'acide a toujours été apprécié au Speedball. Du fait de leur petite taille et parce que leur emballage était pratique, les Sachets-A pouvaient être cachés n'importe où. Ils étaient souvent utilisés pour faire des trous sur la surface de jeu et faire ainsi tomber les adversaires. Cependant, l'Association des Arbitres mit fin à cet usage à partir du moment où l'acide fut utilisé contre les joueurs-mêmes.

LES POINTES

Des pointes de fer de dix centimètres furent placées au niveau des genoux. Elles fonctionnaient grâce à un moteur relié au PSU de chaque joueur et activé par un bouton qui se trouvait à l'intérieur du Super Gant. Elles étaient souvent utilisées pour "dissuader" les adversaires qui essayaient de plaquer. Interdites suite à l'accident de Brahe "Sans Jambes".

LE CHERCHEUR

Bien qu'il fût interdit dans les six mois qui suivirent son apparition, le Chercheur connut un grand succès

aussi bien auprès des joueurs qu'auprès des supporters. Il s'agissait d'une scie circulaire portative, attachée au blindage de la cuisse: le simple fait d'appuyer sur un bouton la faisait sortir de sa protection et la mettait en route, prête pour l'emploi. On prépare en ce moment une version moins dangereuse.

FLECHETTES DROGUEES

L'une des plus sophistiquées des armes sportives bio-technologiques parues à ce jour. La Fléchette Drogée GiftCo était activée et dirigée par les ondes cérébrales. Il s'agissait une unité placée sur le casque, composée d'électrodes, de dix fléchettes et d'une prise cérébrale malléable. Elle fut interdite lorsque l'un des utilisateurs se trompa dans les signaux et s'injecta les dix fléchettes. Il est devenu un poète-dramaturge célèbre.

LE MANUEL D'ENTRAINEMENT DU SPEEDBALL 2

est maintenant en vente pour seulement 10.000 points (gratuit pour les membres du SL et leurs familles). Caractéristiques: illustrations complètes, tirs produits par ordinateur. Paiement par code barre ou crédit en plusieurs versements possibles.

ETES-VOUS DOCTEUR ?

Non? Dans ce cas, vous pourriez étudier la médecine selon Speedball 2. Si les techniques de liaisons des RoboDoc vous sont familières, OU si vous êtes capable de recoudre la figure/les cuisses/l'estomac d'un joueur en dix secondes, vous êtes celui que nous cherchons. Faites une demande d'enrôlement, écrivez à Maurice, Reply Box SL-666.

QUE SONT-ILS DEVENUS ?

L'une des questions qui revient souvent est: que deviennent les Speedballeurs à la retraite ? Comme levé de rideau pour la saison nouvelle, nous avons eu envie de rechercher ce qu'étaient devenues les stars de l'année passée. Les trois joueurs qui vous intéressent le plus sont (en ordre inverse):

TYCHO (Vela)

Tycho prit sa retraite en 2071, après avoir mené Vela à la tête de deux championnats du SL (2055 et 2069), ainsi qu'à la deuxième place de deux tournois comptant pour les éliminatoires (2053 et 2066). Il avait 39 ans. Il a eu



une série de jobs du genre castreur de poulet, videur, et fabricant de tour de potier, avant de mettre en place son propre Magasin de Sports et de Souvenirs de Speedball (Chez Tycho). Il vend des armes interdites qui viennent de sortir (ses spécialités étant l'Echinechatouilleur, et les couteaux Coupe-Gueule), plus une sélection de capsules de Sang & Dentition artificiels, des têtes gonflables de type "Masques de Kepler", et quatre sortes de mécanismes de chocs électriques "HappyRef" que les officiels tiennent dans le creux de la main.

KEPLER (Perseus)

L'homme mystérieux au masque de titane fut aussi le capitaine qui fit la plus belle carrière, il mena Perseus à neuf victoires aux éliminatoires et onze titres du SL (dont cinq titres consécutifs de 2057 à 2061). On l'a souvent pris pour un androïde à cause sa répugnance à enlever son habit, il prit une retraite anticipée (et amère) en 2069. Cependant, peu de gens connaissent la vérité: Kepler est un timide chronique, sa vue est basse et sa voie est étrangement forte. Il a eu une vie misérable à cause de cette laideur congénitale. Il est maintenant le directeur d'un salon de beauté et de confiance en soi, ainsi que d'un commerce secondaire, modeste mais profitable, dans la décoration florale et les soins pour petits animaux.



BROD (Tucana)

Brod était le capitaine préféré de Tucana, même s'il ne gagna qu'un seul titre aux éliminatoires de 2059. L'un des plus petits joueurs du championnat, il inspirait néanmoins beaucoup de respect, en grande partie à cause de son sens de l'humour sur le terrain et de son sens du fair-play. Cependant, après avoir pris sa retraite en 2077, il établit une entreprise mondiale d'armement, s'occupant principalement d'armes chimiques, génétiques et nucléaires. Il a été arrêté pour contrebande en 2096, et à l'heure qu'il est, il remplit une peine de 150 ans de prison.





TACTIQUES MODERNES

Un nouveau jeu implique de nouvelles techniques de jeu. Pour vous aider, vous les supporters, à mieux comprendre les stratégies que vous verrez utiliser sur le terrain lors de la saison prochaine, nous avons demandé à l'entraîneur de Brutal Deluxe de nous donner des conseils sur les tactiques de Speedball 2. Nouveaux managers prenez notes !

LES BUTS

Vous vous demandez peut-être quelle est la place des buts dans ce projet. En fait, les buts sont plus importants que jamais, puisque la différence de buts compte maintenant pour le Championnat - c'est aussi simple que ça ! En plus, ils peuvent valoir jusqu'à 20 points à la fois !

Les managers qui ont du bon sens, se concentreront sur les buts pour les parties les plus faciles, et essayeront d'obtenir des bonus remporteur-de-matches lors des rencontres les plus difficiles.

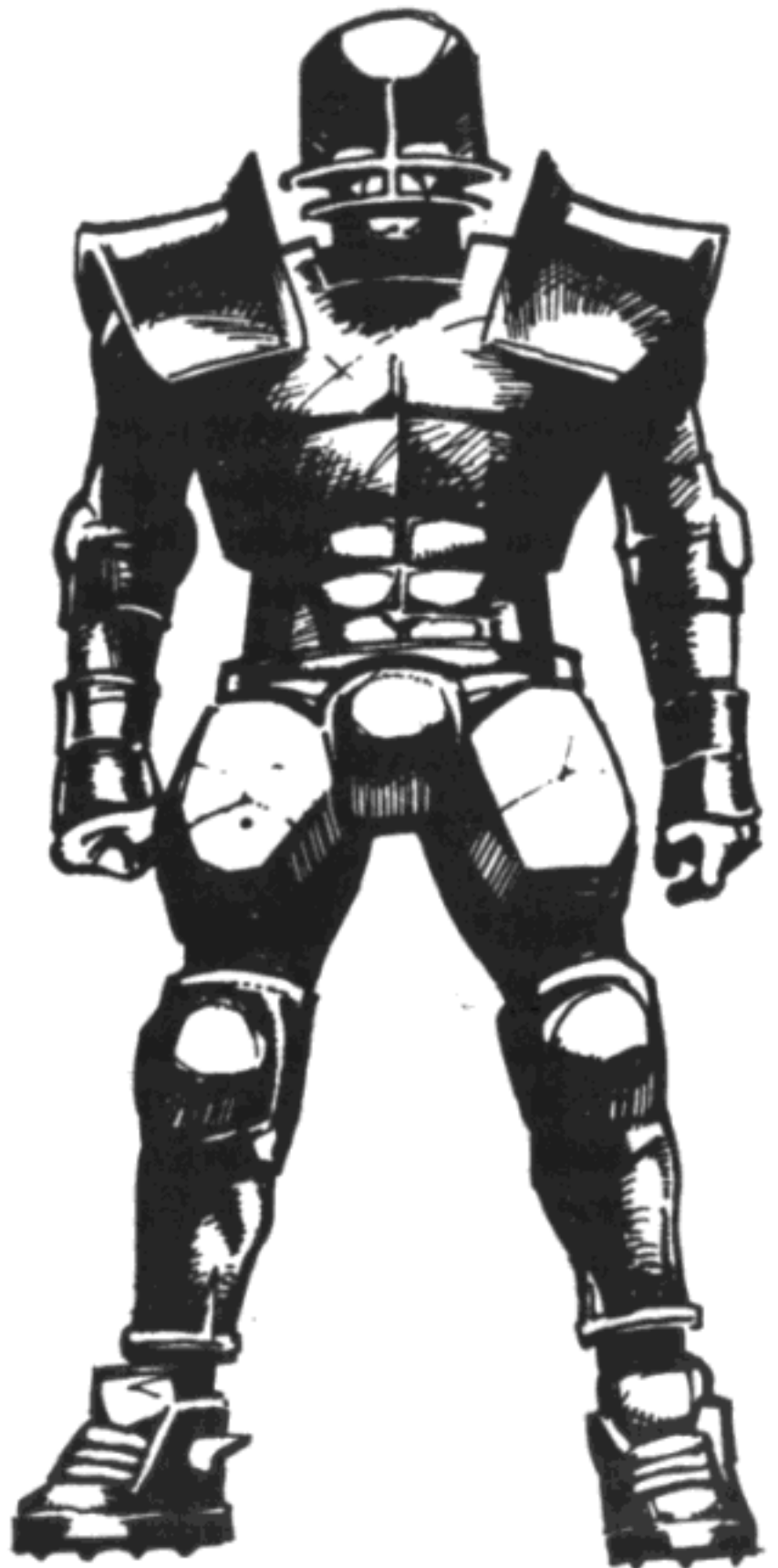
Marquer des buts peut être très compliqué. Certaines équipes préféreront les méthodes du coup de poing direct ou du lancer; les bonnes équipes utiliseront les déflections, les portes de décalage, l'électrorebond, les dômes de rebond, en plus des techniques standard tranquilles de passe et de lancer. Souvenez-vous: plus on joue, meilleur on devient, tant que vous en avez les moyens.

Deluxe ne sera pas la seule équipe qui devra faire ses preuves en 2100: le nouvel équipement, les armes, les gymnases et le système de points vont causer un choc à tous les traditionalistes. Voici ce que j'ai à dire à notre nouveau manager: on est bien décidé à faire de Brutal Deluxe le nom qui sera inscrit sur les nouveaux trophées du championnat et de la coupe.

MANAGEMENT

Il s'agit de trouver la bonne stratégie dès l'entrée aux vestiaires. Notre personnel comprend des anciens

joueurs d'Auriga, de Castor et de Mira, on ne part donc pas comme favoris. Ceci veut dire qu'on va devoir s'entraîner sérieusement et dépenser pas mal de ronds pour l'amélioration de chaque cellule de l'équipe. Il faudra renforcer des points spécifiques de notre défense, de nos milieux et de nos attaquants: le Speedball est renommé pour ne jamais avoir d'argent disponible. Une amélioration générale des statistiques, même si elle représente la solution idéale, n'est pas toujours possible. On devra peut-être même pas mal dépenser tout de suite pour acheter un Joueur Star- il se pourrait bien qu'il soit un investissement essentiel.



LE NOUVEL EQUIPEMENT

A quoi peuvent donc s'attendre les fans de Speedball 2 ? Eh bien, le plus gros changement est que chaque partie est maintenant basée sur des points, plutôt que des buts - et ceci transforme la façon dont les équipes vont jouer. L'une des plus grosses différences va être que chaque camp va essayer de prendre le contrôle du **TERRAIN DOUBLE**: un rapide coup d'oeil au tableau des points dans le Manuel d'Entraînement vous dit qu'une évaluation à +TD 2 sur chaque score est plutôt pratique! Si un camp allume le TD en premier, c'est à l'autre de l'éteindre.

Le reste de l'équipement est plus subtil. L'équipe va souvent utiliser l'**ELECTROREBOND** quand elle cherchera un autre moyen de marquer: une déflexion fortuite enverra la balle voler dans les buts de l'adversaire, handicapant le gardien et rendant le travail des attaquants facile. Les **DOMES DE REBOND** et les **ETOILES** valent deux points chacun- ça peut paraître peu, mais ça peut faire toute la différence dans une rencontre difficile. Ce sont cependant des bonus de réactions - les équipes en tireront profit quand elles le pourront; c'est vrai que si vous allumez un **BONUS 5-ETOILES** vous pourrez obtenir jusqu'à un total de 40 points- mais n'importe quelle équipe digne de son nom annulera vos étoiles illuminées à la première occasion.

Une chose encore: ceux qui veulent faire plaisir à la

foule devront essayer dur de faire des blessés chez l'adversaire. Les Robodocs seront près à rentrer en action aux moments intenses de plaquage sur l'ennemi.

LES NOUVELLES REGLES

Pour la saison 2100, Speedball 2 a été standardisé par 5 Lois de base. Les voici prises directement dans le petit livre de la SPA, disponible au début de chaque match de la saison d'ouverture.

Loi 1: Le jeu est d'une durée de 180 secondes (90 secondes par mi-temps).

Loi 2: Au bout du compte, c'est l'équipe qui a marqué le plus de points qui a gagné.

Loi 3: Donner des coups de poing, ou des coups de pied, cracher, mutiler et tuer sont tous encouragés.

Loi 4: L'utilisation d'armes interdites impliquera l'exil hors-monde aussi bien pour le management que pour les joueurs qui y auront pris part.

Loi 5: Les joueurs qui interféreront de manière illégale avec les circuits des RobsDocs, le klaxon de l'arbitre ou n'importe quelle partie de l'équipement du Championnat de Speedball (SL) auront une amende d'un bon.

SPEEDBALL - LE JEU DE SOCIETE

Revivez les émotions de ce sport classique. Voyez comment le hasard des dés peut faire toute la différence entre la tête du classement et la fin prématurée d'une carrière. Comprend un morceau de métal flexible, un klaxon d'arbitre, 12 joueurs (10 cm de haut) avec un bras lanceur articulé, tribunes (Edition Deluxe seulement), et un règlement illustré. Dés et piles non-comprises.

CHERCHEUR II

Obéissant maintenant aux normes du SL, cette scie circulaire à main peut être confortablement branchée sur n'importe quelle partie d'une armure. Ne vous en faites pas : elle garantie toujours de faire saigner. Faites tomber des doigts et faites bondir de joie les spectateurs. Version enfant disponible. Pour obtenir le catalogue. Reply BOX SL-111/A.



LE TERRAIN

Les vieux jours où on jouait au Speedball sur du béton ou sur du fer sont finis. Le béton fut remplacé à l'apparition des bonus à bascule sur le terrain, et le terrain standard en fer utilisé universellement jusqu'à ce que la saison se termine il y a deux ans, ne correspondait pas aux exigences du Speedball 2. La nouvelle surface de jeu - spécialement conçue par la Pitch-u-Like Corporation pour la saison 2100 (rivets distribués par Rivets International) - comprend QUATRE portes de décalage/de bonus (voir le Manuel Officiel d'Entraînement pour plus de détails), et est 100% plus grande. Plus besoin d'entretien grâce au développement d'un composant de métal biosynthétique qui se répare automatiquement dans les minutes qui suivent les dégâts causés; Cette nouvelle matière "vivante" permet de produire des bonus sur le terrain sans en abîmer la surface.

LA BALLE

Tout au long des 100 ans d'histoire du Speedball, on a toujours préféré la balle de fer, quelle que soit la surface. Cependant, des expériences furent faites avec du bois de chêne au début des années 2020 (il se fendit pendant la saison) et avec du cuir renforcé (qui était trop mou). Encore plus tôt, on a retrouvé des traces de gangs se lançant des pierres rondes - cependant, ces "balles" se fragmentaient parfois lorsqu'elles atteignaient le sol ou un mur, ce qui entraînait des demandes de compensation dues au handicap. Pour la saison 2100, nous avons décidé de continuer à utiliser les projectiles rivetés en acier inoxydable utilisés depuis plus de 60 ans, faits à la main par les ingénieurs de chez Ferrotech et gravés de l'insigne Speedball 2. Les nouvelles techniques de génération par friction ont en plus permis aux joueurs d'appliquer un après-toucher après avoir lancé la balle, leur permettant de mieux contrôler la direction. Le rebond, la forme et la

durée d'utilisation sont garantis à vie, et chaque balle est livrée avec sa décharge de responsabilités, en faisant ainsi un cadeau de Noël adéquat pour les enfants.





© 1990 MIRRORSOFT LTD. © 1990 The Bitmap Brothers. Le programme informatique, sa documentation et son matériel sont protégés par la loi nationale et internationale des droits d'auteur. Tout stockage dans un système de recouvrement, toute reproduction, traduction, copie, location, prêt, transmission et toute représentation publique sans l'autorisation expresse et écrite de Imageworks, sont strictement interdits. Tous les droits de l'auteur et du propriétaire sont réservés mondialement.

Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW Tél: (071) 928 1454

© 1990 MIRRORSOFT LTD. © 1990 The Bitmap Brothers. Das Computerprogramm und sein Begleitmaterial sind durch nationales und internationales Copyright geschützt. Aus- und Verleihen, Reproduktion, Übersetzung, Kopieren, Übertragen und öffentliche Vorführung sind ohne ausdrückliche, schriftliche Genehmigung von Imageworks nicht gestattet. Alle Rechte, die Autoren und Besitz betreffen, sind weltweit vorbehalten.

Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 OSW Tel: (071) 928 1454