

# SPEEDBALL™

## 2

**BRUTAL  
DELUXE**

### COACHING MANUAL

Issued by the  
Speedball Players Association  
2100 Edition



# SPEEDBALL™



## 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:**

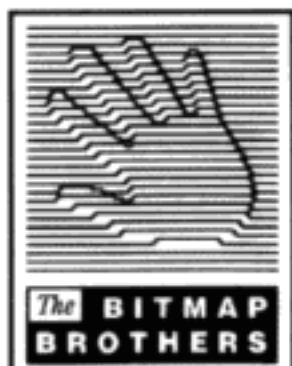
**Nick P, Martin H, Tom W, Simon K, Theo C, Arnold S, Harry C et la voix de  
James O'Donnell.**

**"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    1 PLAYER GAMES (JEU A 1 JOUEUR)**

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

### **2    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.

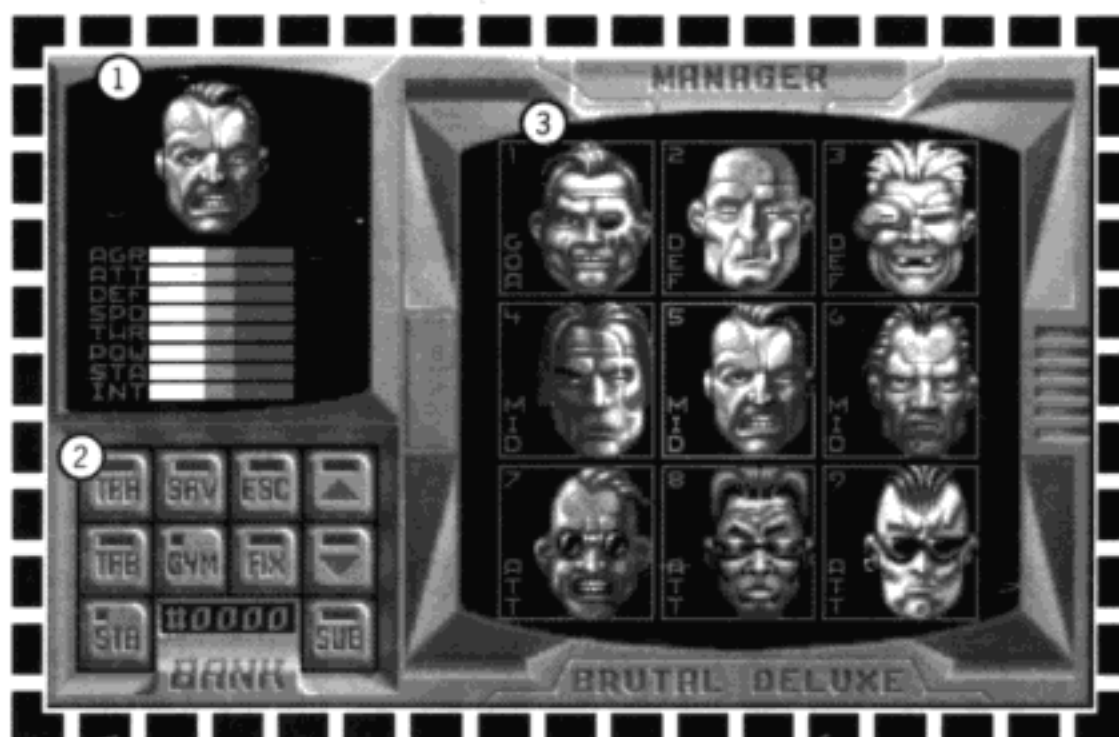
## Sous menu Coupe et Championnat

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.



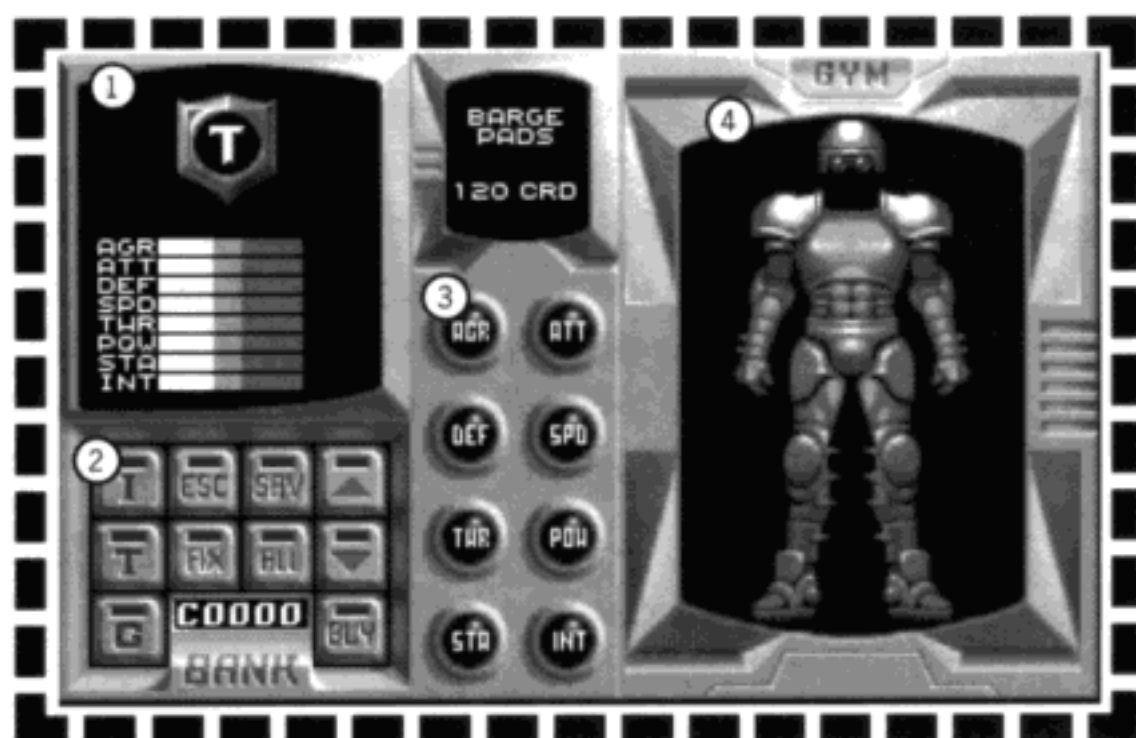
Sauvegarder match - n'oubliez pas d'avoir une disquette vierge à disposition



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 GYMNASE

- 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.



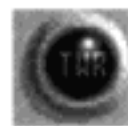
**ATT - ATTAQUE:** Ceci détermine votre degré de réussite quand vous essayez de prendre la balle à votre adversaire.



**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'ECRAN 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

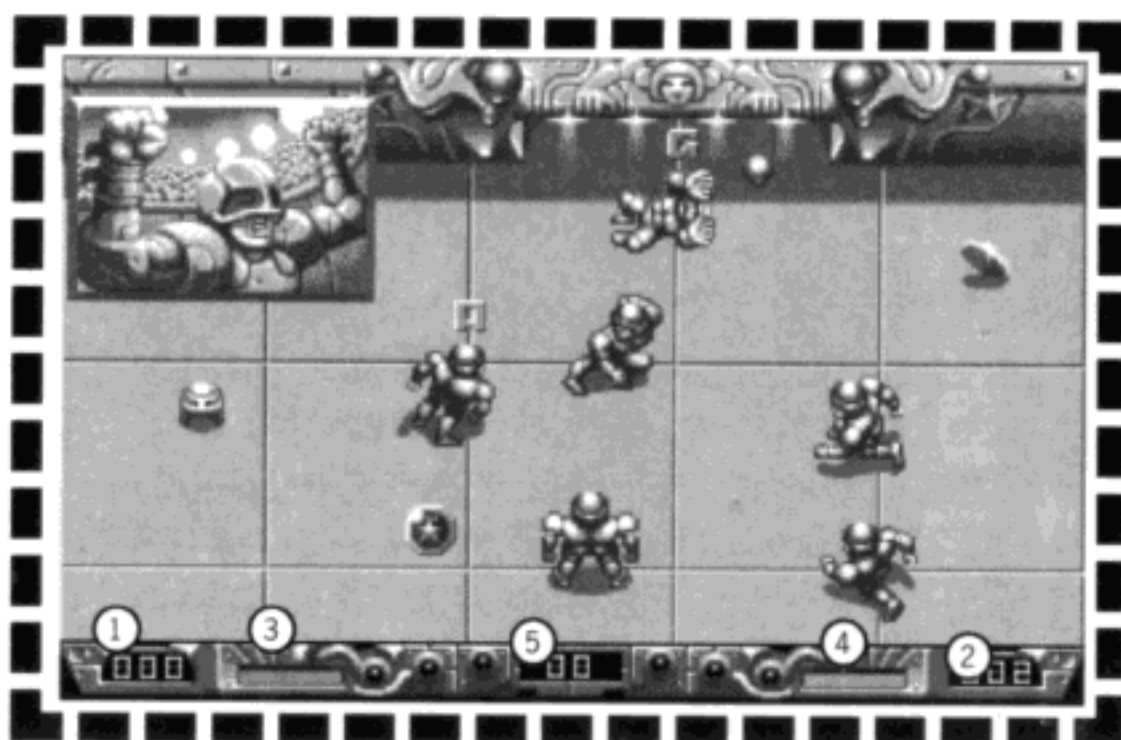


Faire le tour des joueurs à vendre



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.

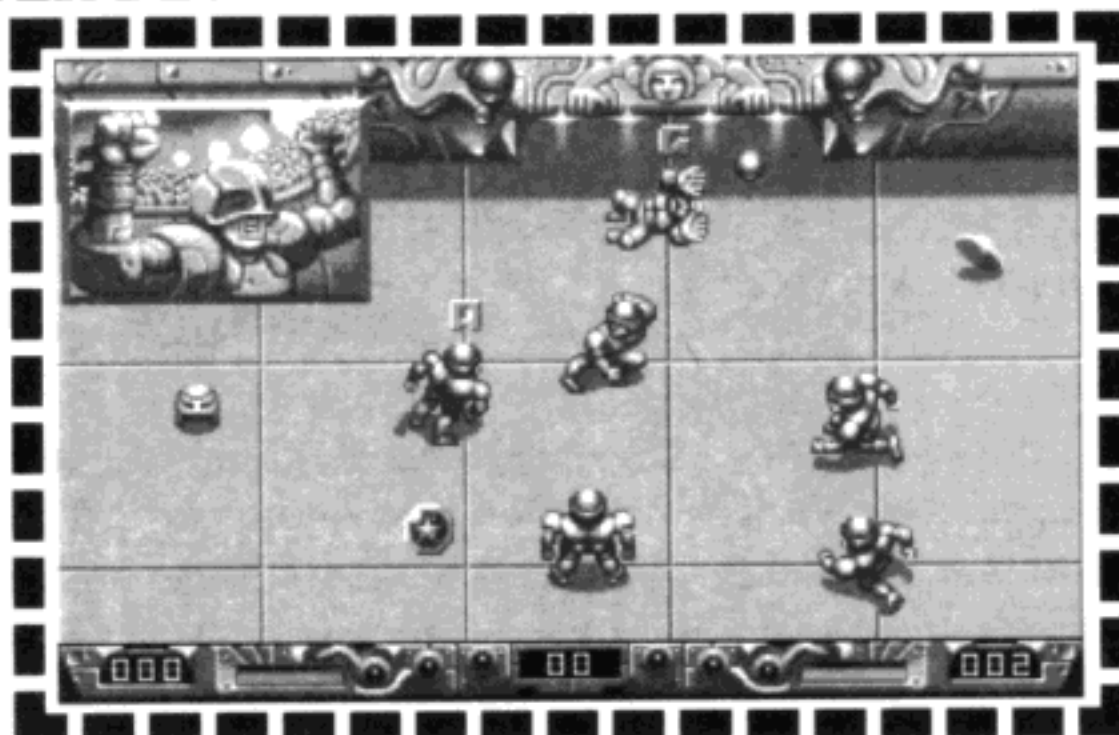
## SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DU JEU

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



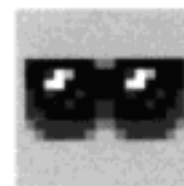
**GANT:**  
augmente la puissance



**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<br>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 (Méchante 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 0SW  
Tél: (071) 928 1454



© 1990 MIRRORSOFT LTD. © 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 0SW  
Tel: (071) 928 1454

