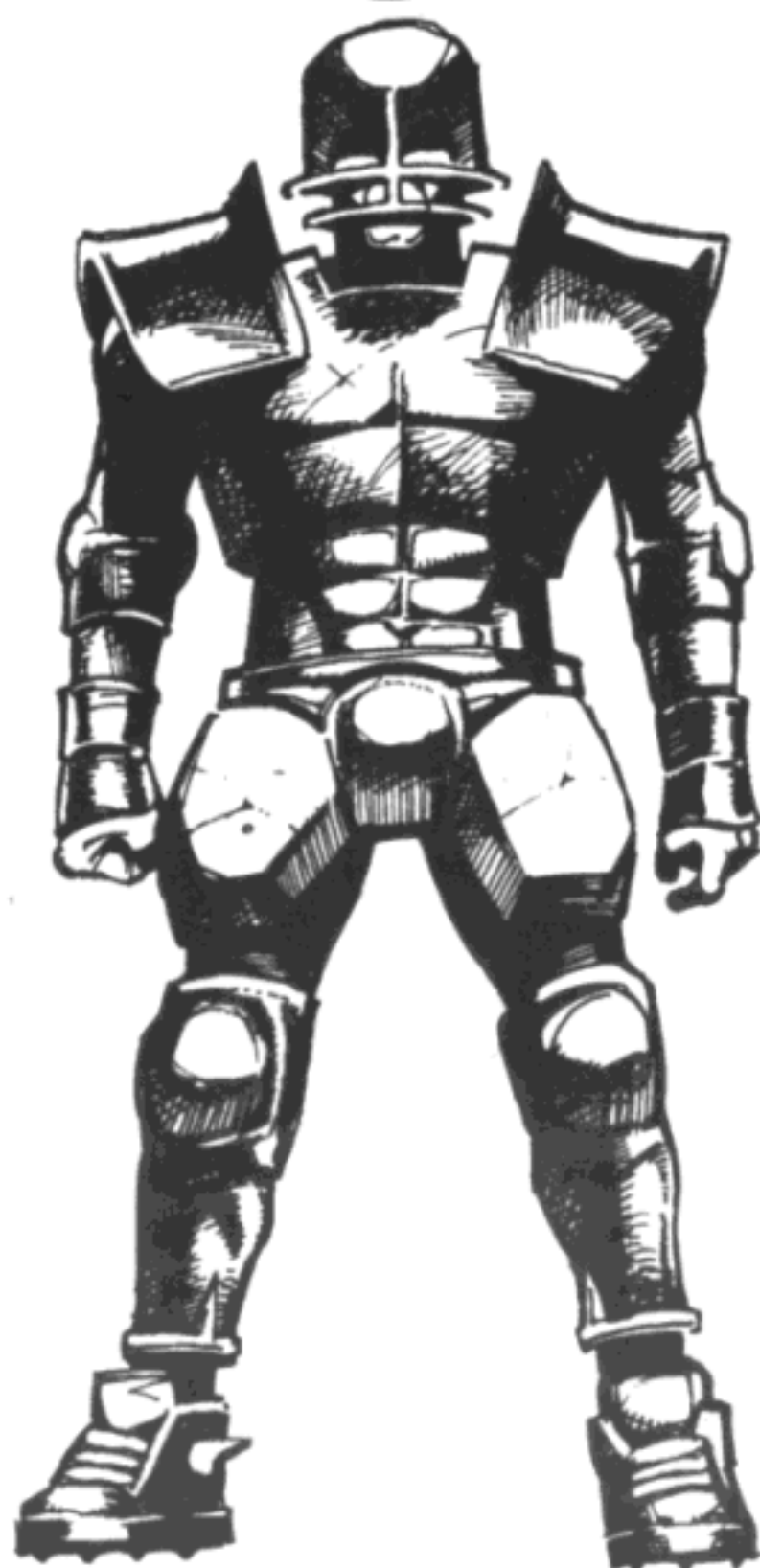


SOUVENIR PROGRAMME

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, interdit 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 ralentis 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 enregistrerait 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 d'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 voix 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.

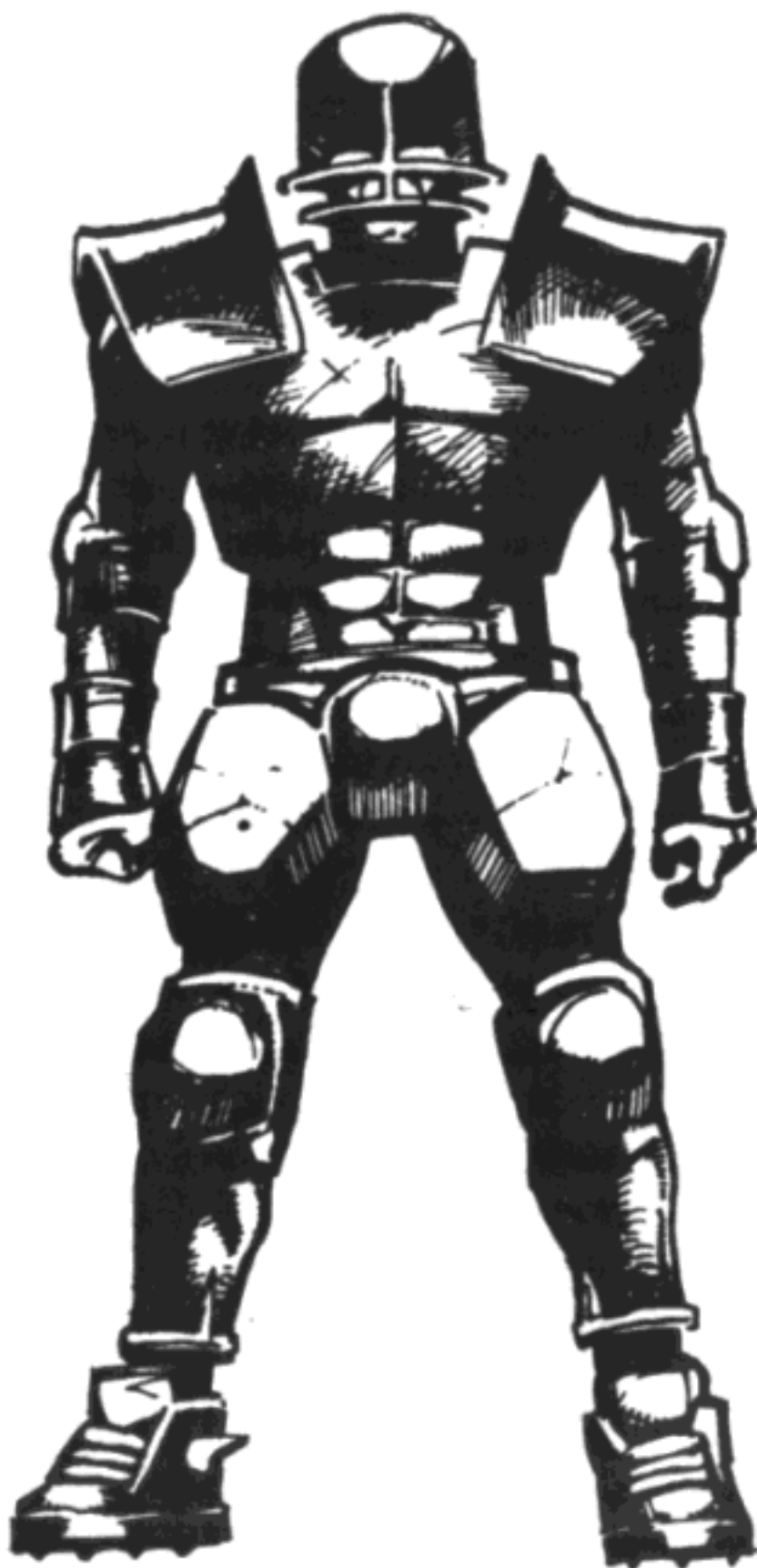
Marquer des buts peut être très compliqué. Certaines équipes préféreront les méthodes du coup de poing direct ou du lancer; les bonnes équipes utiliseront les déflections, les portes de décalage, l'électrorebond, les dômes de rebond, en plus des techniques standard tranquilles de passe et de lancer. 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 prêts 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 SOCIÉTÉ

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 0SW 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 0SW Tel: (071) 928 1454