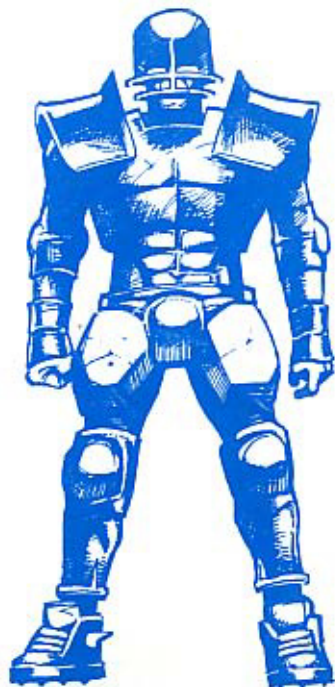


SOUVENIR PROGRAMME

SPEEDBALL™

2



2100 season

SPEEDBALL™



Ein Handbuch für Microsoft von The Word Factory

SPEEDBALL 2 2100

Präsident
Bim Tap

Nordbezirk
Rover Hostile

Südbezirk
Maurice Johnson



Gedruckt von den Ferrotech Laser Laboratorien unter Verwendung von Quark HappyPress V9.0. Unser Dank gilt Bim, Maurice, Rover und allen Mitarbeitern von Brutal Deluxe. Anfragen sind zu richten an: Bim, Antwortfach SL-1.



Der Präsident ließ uns folgende Nachricht zukommen: Ein herzliches Willkommen an die Speedball-Fans in aller Welt, die ich zu unserem neuen Ballspiel begrüße. Es ist nun fast zwei Jahre her, daß die letzte Nase, das letzte Genick gebrochen und die letzten Tore geschossen wurden. Wir haben das Spiel total auseinandergenommen und völlig neu wieder zusammengesetzt: das heißt neue Spielfelder, neue Regeln, neue Ligen - und sogar ein neuer Name - Speedball 2. Diejenigen, die das Spiel in den letzten 80 Jahren verfolgt haben, werden bemerken, daß sich hier einiges geändert hat. Was die Fans am meisten interessieren wird, sind die neuen Mannschaften: es gibt nun 16 Profimannschaften, die die beiden Ligen der Speedball-Liga (SL). Die Namen haben sich auch geändert - wo wir gestern noch Perseus und Pavo zuzubelten, werden wir morgen nach Revolver, Baroque, Steel Fury und sogar Brutal Deluxe schreiben. Im Zuge der technologischen Weiterentwicklungen wurden auch die Spielvorgänge auf dem Spielfeld geändert. Weitere Details finden die wahren Speedball-Anhänger im Trainings-Handbuch, das von der Vereinigung der Speedball-Spieler (SPA) herausgegeben wurde, aber wir geben Ihnen hier einen Vorgeschmack auf die Änderungen: ein verdoppeltes Spielfeld, Starbonusse, Elektropreller, legale Waffen und vieles andere mehr! Speedball 2 ist auch medienfreundlicher als je zuvor geworden; aufgrund eines brandneuen Zehn-jahresvertrages wird jedes Spiel weltweit übertragen. In den neuen, eigens dafür errichteten Speedball-Stadien bieten Ihnen riesige Diamantschirme Instant Replay und Nahaufnahmen der Spielhandlung. Doch glauben Sie nun nicht, daß diese Neuerungen den Charakter des Spiels geändert haben. Im Gegenteil: die althergebrachten Werte von brutaler Gewalt, von Gesetzlosigkeit und vom Wert der Tore sind erhalten geblieben. Es ist immer noch das alte Speedball - aber besser als je zuvor!

Bim Tap

Vorsitzender der Speedball-Vereinigung

Die Geschichte des Speedballs

Niemand weiß Genaues über die Ursprünge des Spiels, doch die folgende Version wird allgemein akzeptiert. Vor genau einem Jahrhundert, im Jahre 2000, lief ein Teenager durch die belebten, engen Straßen einer Stadt, deren Name je nach Version wechselt. Der junge Mann kam am Haus eines Herstellers von Kugellagern vorbei. Der Hersteller hatte Proben von kürzlich neu gefertigten Stahlkugeln nach Hause gebracht, um sie seiner Frau zu zeigen, aber da er sie nicht antraf, hatte er die Stahlkugeln ans offene Fenster gelegt. Ein Windstoß schob eine der Stahlkugeln vor sich her und ließ sie 20 Fuß tief auf die Straße fallen, genau auf den Kopf des vorbeigehenden jungen Mannes. Als er wieder zu sich kam, sah er sich von einer beträchtlichen Menge umringt. Niemand fragte ihn, wie er sich fühlte; im Gegenteil, die Leute zeigten mit Fingern auf ihn und bogen sich vor Lachen, während ihnen die Tränen über die Backen liefen. Beschämt und verärgert hob der junge Mann die Kugel auf und warf sie mit voller Wucht in die Menge: sie traf einen schwachen, alten Mann direkt auf die Brust. Das Lachen erstarb, als die Menge auf die Reaktion des Mannes wartete. Dieser war so von Schmerz erfüllt, daß er die Kugel voll wilder Wut auf den jungen Mann zurückwarf, ihn aber weit verfehlte und stattdessen einen dritten Mann auf die Nase traf. Von diesem Augenblick an eskalierten die Feindseligkeiten, bis zuletzt mehr als hundert Personen an diesem seltsamen Wurf-Wettbewerb beteiligt waren.

Im Laufe der nächsten zwei Stunden wurden viele Beine, Nasen und Arme gebrochen, Prellungen verteilt und Zähne ausgehauen, doch erklärten alle Beteiligten später auf der Polizeiwache, daß sie sich köstlich amüsiert hätten und ihre Teilnahme an der Auseinandersetzung nicht bereuten. Erst als die Kugel in einem Gully am Ende der Straße verschwand, kam der Kampf zu einem natürlichen Abschluß.

Die frühen Pioniere

Während der nächsten zehn Jahre verbreitete sich die Legende von der Straßenschlacht und brachte den Gedanken an ein neues Spiel mit sich. Männer und Frauen überall ahmten den Wurf-Wettbewerb mit ritueller Genauigkeit und zunehmender Verfeinerung nach. Anfangs wurde auf engen Straßen gespielt, wo die Gullies eine Art Tor bildeten. Die dicksten Spieler wurden oft als Torwart eingesetzt und verteidigten das Tor, indem sie einfach auf den Gullies Platz nahmen. Diese Torwarte gehörten zu den ersten Opfern des auf der Straße ausgeführten Wettbewerbs: viele wurden einfach niedergetrampelt, andere verschwanden in den Gullies und wurden nie wieder gesehen. Es war eine wilde Zeit - es gab keine niedergelegten Regeln - und eine Art Panzerung war zum Überleben dringend notwendig: Mülltonnendeckel und Tablettas aus Blech dienten als Brust- und Rückenpanzerung. Motorradhelme waren die Vorläufer der modernen Form des Kopfschutzes, während gepolsterte Regenstiefel als Beinschutz verwendet wurden. Mannschaften bestanden aus jeweils zehn Spielern, ohne Ersatzspieler; einige Spiele waren zeitlich begrenzt, andere dauerten, bis eine Mannschaft wegen Verletzungen ausscheiden mußte; bei nur wenigen war die Zahl der Tore ausschlaggebend. Es gab sogar eine frühe Form der Medienbeteiligung - privat gefilmte Videos der frühen Spiele, die bis ins Jahr 2008 zurückreichen, sind immer noch in ausgewählten Archiven zugänglich. Der Name, der der neuen Sportart gegeben wurde, war von Ort zu Ort unterschiedlich, aber »Streetball« schien sich immer mehr durchzusetzen.

Da es keinen offiziellen Verband gab, dauerte es nicht lange, bis das Spiel zu einer Art Bandenkrieg ausartete und als Vorwand für Racheakte und territoriale Gewinne diente. Nach dem berüchtigten Massaker in der

Glücksstraße im Jahre 2009 verboten die Behörden weltweit die Ausübung des »Sports«. Doch der eigentliche Geist des Spiels überlebte, und illegale Mannschaften spielten weiterhin in unterirdischen Parkhäusern, auf alten Tennisplätzen, verlassenen Allwetter-Fußballplätzen und Eishockeyplätzen. Es war ein hartes Spiel, aber gerecht und gut organisiert - und erfreute sich ausreichender Beliebtheit, um als ein Untergrund-Sport zu überleben und sich im Laufe der folgenden sieben Jahre weiterzuentwickeln. Als die Regierungen die Attraktivität des Spiels erkannten und daß seine Anhänger sich nicht so einfach unterdrücken ließen, waren sie gezwungen, den Sport zu legalisieren.

Die Profis

Die SPA wurde im Jahre 2018 gegründet und sie machten sich daran, ein zwei Jahre dauerndes Experiment durchzuführen, um Regeln, Größe des Spielfelds und Kugelausführung, Anzahl der Spieler und Strafmaßnahmen festsetzen zu können. Einige der Ideen der neu geschaffenen Vereinigung der Speedball-Schiedsrichter wurden nicht in die endgültige Fassung des Spiels aufgenommen, darunter der Vorschlag, aufässige Spieler zur Strafe 15 Sekunden lang auf einen elektrischen Stuhl zu setzen oder automatisch eine Gefängnisstrafe von 20 Jahren über diejenigen Angehörigen von Spielern zu verhängen,

die es wagten, die Entscheidung des Schiedsrichters anzuzweifeln. (Die Schärfe der frühen Funktionäre hielt nicht lange an: in den vierziger Jahren des 21. Jahrhunderts gaben Schiedsrichter und Zeitnehmer öffentlich bekannt, daß sie Bestechungsversuchen zugänglich seien.) Von 2018 bis 2020 wurde die Spelausrüstung in einer abgeschwächten Form



standardisiert: Schwere Schlagringe wurden in Handschuhe verwandelt, wie sie auch heute noch verwendet werden, und der Körperpanzerung wurden Dorne hinzugefügt. Einer der Aspekte, die für uns heute selbstverständlich sind - daß die Spieler sich auf Rollschuhen fortbewegen - wurde erst im Jahre 2019 eingeführt, als die ersten provisorischen Betonbahnen gebaut wurden. Rollschuhe waren von Anfang an ein voller Erfolg, da sie die Geschwindigkeit des Spielverlaufes beträchtlich erhöhten und es damit noch aufregender machten.

Im Jahre 2020 wurde das Spiel dann offiziell als legal erklärt, und »Streetball« wurde zum »Speedball«. Die erste Profi-Liga bestand aus nur fünf Mannschaften - Perseus, Ursa, Castor, Volans und Pavo - sie wurden von den ersten Regelheften begleitet, die heute als Sammlerstücke einen großen Wert besitzen. Die in den Heften beschriebenen Regeln änderten sich im Laufe der folgenden acht Jahrzehnte nur nicht sehr, aus dem einfachen Grunde, daß es nur wenige gab. Geringfügige Änderungen wurden im Jahre 2047 vorgenommen, um Korruption als festen Bestandteil in das Spiel integrieren zu können. Während dieser Periode hatte das Spielfeld eine Größe von 160 x 90 x 30 Fuß - klein nach heutigen Standards - aber im Jahre 2039 wurde Beton als Bodenmaterial durch Stahl ersetzt, das eine bessere Reaktion und Lebensdauer bot und den Gebrauch von Bonussen auf dem Spielfeld erlaubte. Die Speedball-Arena wurde bald liebevoll die »Grube« genannt.

VERGANGENHEIT UND ZUKUNFT

Nur die Mannschaften von Perseus und Pavo überdauerten die ersten 78 Jahre der alten Liga - sie wurden insgesamt 61 Mal Tabellenführer und gewannen 49 Meisterschaftstitel. Ursa schaufelte sich ihr eigenes Grab und wurde im Jahre 2039 gesperrt; die Mannschaft von Castor wurde 2096 aufgelöst, und die Mannschaft von Volans verschwand ohne jede Spur im Jahre 2091, nach einem Zwischenfall mit einem Robo-Wagen und einem Berg Suppenkonserven. Doch wird Mira

allgemein als die Mannschaft mit dem größten Pech in der Geschichte des Speedball-Sports betrachtet: fast die gesamte Mannschaft samt Helfern wurde 2069 in einem brutalen Spiel gegen Perseus vernichtet und nahm erst im Jahre 2080 wieder an Ligaspielen teil. Seit es Speedball gibt, gibt es auch Zuschauer. Die 60er Jahre des 21. Jahrhunderts sahen die größten Zuschauermengen, mit über 160 000 Menschen (maximale Kapazität) pro Spiel. Danach sanken die Zuschauerzahlen bis zu einem Durchschnitt von 30 000 zum Ende der Saison 2098, was die SPA veranlaßte, die Möglichkeiten einer Spielreform zu untersuchen. Die maximale Stadionkapazität beträgt nun 200 000 Zuschauer, doch bei Übertragung des Spiels erhöht sich die Zuschauerzahl auf Milliarden. Karten werden jetzt zu einem Preis von 10 000 Kreditpunkten gehandelt (für Plätze am Spielfeldrand), während Plätze in den hintersten Reihen, eine halbe Meile vom Spielgeschehen entfernt, nur 500 Kreditpunkte kosten. Riesige Diamant-Schirme garantieren, daß alle Zuschauer alles, was sich auf dem Spielfeld ereignet, sehen können.

Nun, zu Beginn seines zweiten Jahrhunderts, ist Speedball fitter und brutaler als je zuvor. Es wird so lange gespielt werden, wie die Fans zahlen, um Köpfe rollen zu sehen und zu hören, wie Stahl auf Knochen trifft.



**UHÄSSLICH?
MIT SICH
SELBST
UNZUFRIEDEN?**



Kepplers Schönheitssalon und Psychologischer Service hat 50 neue Zweigstellen in der ganzen Welt eröffnet. Kurse in Selbstmotivation, Plastischer Chirurgie, Levitation, Umgang mit verletzten Verwandten etc. Persönliche Beratung garantiert. Bezahlung auch mit Kreditkarten.

BRIEFE

Gegen Abschluß der Saison erhielten wir Tausende von Briefen von Speedball-Fans aus aller Welt, darunter auch einige Vorschläge zur Verbesserung des Spiels.

Einige davon sind geeigneter als andere. (Herr E.M.: Ihr Vorschlag ist zwar sehr fernsehwirksam, doch ist die gleichzeitige Verwendung von Kamelen und Joghurt durch die Speedball-Vereinigung neuerdings untersagt worden. Bitte teilen Sie uns Ihre Adresse mit.)

Sehr geehrter Bim,

Hier sind einige meiner Vorschläge zur Verbesserung des Speedball-Sports im kommenden Jahr. Natürlich kommt hier nur meine persönliche Überzeugung zum Ausdruck, doch bin ich sicher, daß die Mehrheit der Fans mit mir einer Meinung ist.

Erstens: Schiedsrichter sollten abgeschafft werden. Wir spielen doch nicht Sackhüpfen! Bei Wegfall der offiziellen Helfer gewinnt das Spiel an Kampfqualität. Schiedsrichter sind nur für Feiglinge.

Zweitens: Alle Waffenarten sollten auf dem Spielfeld zugelassen werden. Darunter auch neueste technologische Errungenschaften wie Taschenraketen, automatische Handfeuerwaffen, Trennmesser und Stahlpeitschen; dies würde dem Spiel die Spannung zurückgeben, an der es ihm momentan fehlt.

Und schließlich wäre zu überlegen, ob man Panzerungen weiterhin zuläßt. Die Spieler sind hart genug - sie brauchen nicht noch einen extra Schutz. Ein Trikot mit Nummer ist alles, was für ein interessantes Spiel nötig ist. Die sogenannte Brutalität, die wir im Moment sehen, ist nichts als Vortäuschung: niemand wird richtig verletzt.

Maurice Johnson, genannt die »Axt« (Funktionär des Südbezirks)

Lieber Bim,

Ich habe ein komplettes Set von Mira-Puppen (im Verhältnis 1:10), nur der Kapitän Xenon fehlt mir. Wer von den Fans dort draußen hat entweder das Modell oder die Packung zum Selbstzusammenbasteln

(komplett mit Visier). Ich zahle bar oder tausche gegen eine Erstausgabe des Regelbuchs von 2051. Ich habe noch ein paar Wünsche. Ich suche eine der frühen Brettspiel-Versionen von Speedball, komplett mit 10 Metallfiguren, von denen jede einen beweglichen Wurfarm besitzt; für ein gut erhaltenes Spiel zahle ich Höchstpreise. Mein zweiter Wunsch ist mehr eine Bitte um Hilfe. Ich besitze einen Holo-Reflektor in normaler Größe, der auch als Robo-Bar verwendet werden kann; leider wurde die Glasur kürzlich bei einem Mißgeschick beschädigt. Wenn ein Schleifer helfen kann, bitte bei mir melden.

Lars Hostile, Antwortfach SL-701

Lieber Bim,

Im großen und ganzen bin ich mit dem Spiel, wie es momentan gespielt wird, zufrieden. Es bietet Unterhaltung für die ganze Familie, und lehrt uns alle die Werte, die für eine funktionierende Gesellschaft nötig sind, wie Teamgeist, Ehrgefühl, Wettbewerb usw. Doch möchte ich einen Vorschlag unterbreiten. Am Ende jedes Spiels sollte die Mannschaft, die kein einziges Tor erzielen konnte, in ihrer Verteidigungszone aufgestellt und erschossen werden. Dies würde hoffentlich, zusammen mit Replays und weltweiter Übertragung, andere Mannschaften dazu ermuntern, es nicht zu diesen unnötigen und langweiligen »taktischen Unendschieden ohne Tore« kommen zu lassen.

**Mit freundlichen Grüßen,
Jon X (Brutal Deluxe-Fan)**

VERLETZTENBANK

Eines der Paradoxe des Speedball-Sports ist die Tatsache, daß alle einen guten Angriff sehen möchte, doch niemand einen verwundeten Spieler will: er ist eine Belastung für die Mannschaft, für die medizinischen Betreuer und die Geduld der Zuschauer. Ab 2045 war eine Lebensversicherung Teil des Spielervertrags; zur Zeit ist es eine der ungeschriebenen Regeln, daß ein Spieler, der einen Angriff unternimmt, entweder tötet oder getötet wird. Daher sind die meisten der folgenden Rekorde erst nach 2045 aufgestellt worden.

MEISTEN TOTEN IN EINEM SPIEL: 7 (das berüchtigte Spiel Perseus gegen Mira, 2069). Die Zahl setzt sich zusammen aus vier Spielern von Mira (den meisten wurde der Bauch aufgeschlitzt), dem Trainer der Mira-Mannschaft (gebrochenes Genick) und zwei Zuschauern, die glaubten, es mit Kepler aufnehmen zu können. Ein bedauerlicher Irrtum ihrerseits.

DER BRUTALSTE ANGRIFF (dieser Titel wird von der Vereinigung der Hörer und Zuschauer vergeben): Kepler gegen Xenon im selben Spiel. Eine Hälfte Xenons mußte mit einer Schaufel abgekratzt werden, nach der anderen wird immer noch geforscht. (Es wird vermutet, daß sie in den Ventilationsschächten des neuen Brutal Deluxe-Stadions zu finden ist).

DER BRUTALSTE SPIELER: Copernicus (Mannschaftskapitän der Castor Reserves von 2066-70). Copernicus war als der »Eiserne Mann« bekannt, aufgrund seines häufigen Gebrauchs von Eisenstäben gegen die andere Mannschaft, wenn die Schiedsrichter ihm den Rücken zudrehten. Im Jahre 2070 wurde seinem Tun ein Ende gesetzt, als er versuchte, den Torwart seiner eigenen Mannschaft zu betäuben, woraufhin er lebenslanglich erhielt, die Mindeststrafe für dieses und weitere 170 Vergehen.

DIE AM HÄUFIGSTEN GESPERRTE MANNSCHAFT: Ursa. Im Jahre 2039, nach einer Reihe von Vergehen, darunter

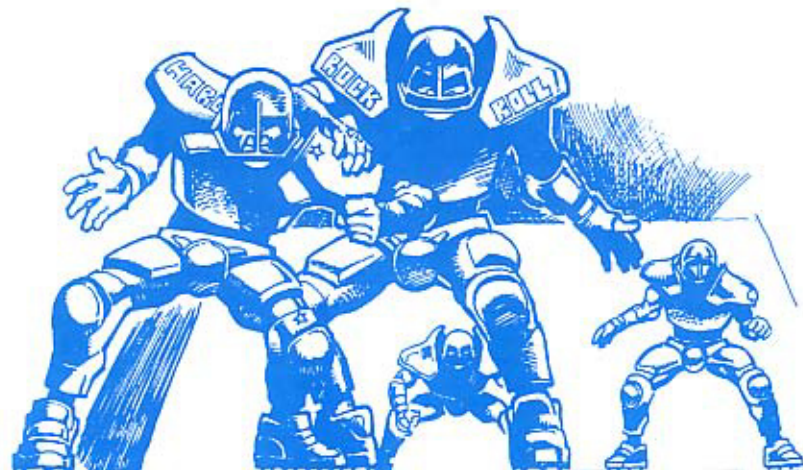
das Einschmieren ihrer Handschuhe, die Folterung von Schiedsrichtern und das Versetzen der Torpfosten, wurde die Mannschaft von Ursa schließlich für die nächsten 200 Jahre gesperrt.

DER AM HÄUFIGSTEN VERLETZTE SPIELER: »Ohne Bein«-Brahe, der in zehn Jahren sechsmal für Castor spielte, von 2051-60. Er wurde in jedem dieser Spiel verletzt, mit zwei gebrochenen Schlüsselbeinen, einem Schädelbruch, einer Rückenverletzung, einem verstauchten Arm, einer Unterleibsverletzung (die er nur aufgrund schnellen medizinischen Eingreifens überlebte), einem gestauchten Finger und einer doppelten Beinamputation, die auf dem Spielfeld ausgeführt wurde und seine Karriere vorzeitig beendete.



TORE, TORE, TORE

Darum geht's bei diesem Spiel, die Kugel ins Netz zu bringen. Egal wie, ob rückwärts durch die eigenen Beine, auf Umweg über den Torwart oder durch den Verdauungstrakt eines anderen Spielers. Nur die Mannschaft, die nach Ablauf der Spielzeit die meisten Tore erzielt hat, gewinnt. Wenn die Trainer ihre Aufgabe erfüllt haben, dann dürfte es an Gerangel ums Tor nicht fehlen - und das ist, was die Faszination von Speedball ausmacht. Es folgen einige Torrekorde (für das Spiel im alten Stil).



DIE MEISTEN TORE IN EINEM SPIEL: 92 (Pavo gegen Mira 89 : 3 im Jahre 2090). Erst infolge einer Untersuchung eine Woche später wurde der Grund für dieses ungewöhnliche Ergebnis festgestellt: nicht nur war der Teilnehmer bestochen worden, sondern zusätzlich noch mit Drogen vollgestopft und in eine Kolonie im Weltraum verschleppt worden, wo er zwei Wochen später sehr verärgert wieder auftauchte. Das Spiel wurde erst beendet, als ein wütender Autofahrer, dessen Ausfahrt vom Auto eines Fans verstellt war, seine Hupe betätigte, was die Spieler als das Zeichen für das Ende der Spielzeit hielten. Da es keine Regelung gab, mit der das Ergebnis hätte annulliert werden können, mußte das Ergebnis anerkannt werden.

DIE MEISTEN EIGENTORE IN EINEM SPIEL: 6 (Volans gegen Ursa 0 : 6, 2036). Alle sechs Eigentore wurden vom Torwart der Volans-Mannschaft, Blockhead, erzielt: jedesmal, wenn er in Kugelbesitz kam, warf er die Kugel ins eigene Tor. Nach zwei Minuten überließen seine Mannschaftskameraden ihm nicht mehr den

Ball. Die Wahrheit wurde erst nach Spielende bekannt: der Torwart war vor dem Spiel vom Trainer der Ursa-Mannschaft mit einer Droge injiziert worden, die eine gewohnheitsmäßige nervöse Bewegung der rechten Hand verursachte. Unglücklicherweise leidet der arme Torwart auch heute noch daran.

DIE MEISTEN VON EINEM SPIELER LEGAL ERZIELTEN TORE: 31 (Dorado gegen Ursa 30 : 34, 2029). In einem verzweifelten Versuch, seine Mannschaft, die mit 30 : 3 im Rückstand war, vor dem Verlust des Pokals zu bewahren, verschluckte der Kapitän von Ursa, Gastro (von seinem Freunden »Großmaul« genannt), einfach die Kugel und überquerte dann 31mal die Torlinie, während der Punktestand von der elektronischen Anzeige registriert wurde. Nach einer erfolgreichen Operation wurde Gastro als Ursas »Spieler des Jahres« gefeiert. Die Spielregeln wurden nach diesem Ereignis dahingehend geändert, daß die Spieler die Kugel im Sichtfeld von mindestens einem Schiedsrichter halten müssen.

NICHT ZUGELASSENE AUSRÜSTUNG

Bei der Ausrüstung handelt es sich nicht nur darum, die eigene Spielstärke zu vergrößern, sondern auch ums reine Überleben: Im Laufe der Jahre hat sich herausgestellt, daß die besten Spieler zuerst angreifen. Die folgenden fünf Gegenstände (durch die alten Regeln als unzulässig erklärt) gehörten zu den wichtigsten, die auf dem Schwarzen Markt zu kaufen waren.

DER ATTRAKTOR

Mit diesem im Futter des Handschuhs versteckten Magnet konnten die Spieler den Ball auch im heftigsten Angriff behalten. Verboten, seitdem der Arm eines Spielers von einem frustrierten Gegner abgerissen wurde.

SÄUREPÄCKCHEN

Seit Jahren ein Renner bei den Spielern. Aufgrund der minimalen und flexiblen Verpackung konnten sie überall versteckt werden. Sie wurden oft dazu verwendet, Löcher auf dem Spielfeld zu schaffen, die die anderen Spieler stolpern ließen. Doch als die Säure auch gegen die Spieler selbst verwendet wurde, ließ die Vereinigung der Schiedsrichter sie verbieten.

DORNE

15 Zentimeter lange Stahldorne, die an den Knien angebracht und von einem Motor angetrieben wurden, der mit dem PSU-System des Spielers verbunden war und durch einen Schalter im Handschuh aktiviert wurde; damit sollten gegnerische Spieler »überredet« werden, von einem Angriff abzusehen. Verboten nach einem Unfall, in den »Ohne Bein«-Brahe verwickelt war.

DER INQUISITOR

Nach nur sechs Monaten als unzulässig erklärt, war

der Inquisitor bei Spielern und Zuschauern gleichermaßen beliebt. Es handelte sich hierbei um eine automatische, tragbare Kreissäge, die am Oberschenkelschutz angebracht wurde: durch einen einfachen Knopfdruck wurde sie aus dem Halfter geholt und für den Gebrauch fertiggestellt. Eine betriebssichere Version ist im Moment in Vorbereitung.

DROGENPFEILE

Eine der höchstentwickelten bio-technologischen Sportwaffen, die zur Zeit erhältlich sind. Der GiftCo-Drogenpfeil wurde durch Gehirnwellen aktiviert und auf Ziel gebracht. Er wurde im Helm befestigt und bestand aus Elektroden, zehn Pfeilen und einer der Kopfform angepaßten Gehirn-Schnittstelle. Wurde verboten, als ein Spieler die falschen Impulse ausgab und sich selbst mit allen zehn Pfeilen beschoß. Er ist heute ein bekannter Dichter und Dramatiker.

DAS SPEEDBALL 2 TRAININGSHANDBUCH

ist nun für nur 10 000 Kreditpunkte erhältlich (kostenlos für SL-Mitglieder und deren Angehörige). Aus dem Inhalt: viele Abbildungen, Erklärungen und computererzeugte Aktionsfotos. Zahlung durch unsere eigene Kreditkarte.

SIND SIE EIN QUALIFIZIERTER ARZT?

Nein? Dann sind Sie hervorragend geeignet, ein Speedball 2-Mediziner zu werden. Wenn Sie mit Robo-Doktor-Techniken vertraut sind ODER Gesicht, Oberschenkel oder Magen eines Spielers in zehn Sekunden wieder zusammennähen können, dann lassen Sie von sich hören. Besuchen Sie sich, möglichst schriftlich, bei Maurice, Antennenfach SL-666.

SOUVENIRPROGRAMME

WO SIND SIE GEBLIEBEN

Eine der brennendsten Fragen, die uns immer wieder gestellt wird, ist: Was machen die Speedball-Spieler, nachdem sie sich vom Sport zurückgezogen haben? Als Auftakt für die kommende Saison möchten wir einen Blick auf die Stars von gestern und ihre heutigen Tätigkeiten werfen. Die drei Spieler, die das meiste Interesse erregen sind (in umgekehrter Reihenfolge):

TYCHO (Vela)

Nachdem er Vela zu zwei SL-Meisterschaften (2055 und 2069) und zwei Endspielen (2053 und 2066) geführt hatte, zog sich



Tycho im Jahre 2071 im Alter von 39 Jahren aus dem Sport zurück. Danach hatte er eine Reihe von Jobs, darunter Hühnchenausnehmer, Rausschmeißer und Hersteller von Töplerdrehscheiben, bevor er seinen eigenen Speedball-Souvenir- und Sportladen mit dem Namen »Bei Tycho« eröffnete. Sein Sortiment umfaßt die neuesten verbotenen Waffen (Rückgratkratzler und Gesichtsschneider-Messer sind seine Spezialität), wie auch eine Auswahl an Blut- und Zahn-Kapseln zum Vortauschen von Verletzungen, Kepler-Masken mit Spritzdüse und vier Versionen des »HappyRef«, einem in der Hand versteckten elektrischen Schockgerät zum Anbiedern bei Schiedsrichtern.

KEPLER (Perseus)

Der geheimnisvolle Mann mit der Titanmaske war auch der erfolgreichste Mannschaftskapitän in diesem Sport; er führte Perseus zu neun überzeugenden Siegen und elf SL-Meisterschaftstiteln (von 2057-61 in ununterbrochener Reihenfolge). Oft im Verdacht, ein Androide zu sein, da er seine Maske nie abnahm, zog er sich früh (und verbittert) im Jahre 2069 zurück. Nur wenige Leute kennen die Wahrheit: Kepler ist ein krankhaft schüchterner Mensch, extrem kurzsichtig und mit einer unnatürlich hohen Stimme, der aufgrund seiner Häßlichkeit ein einsames Leben führte. Er ist nun Inhaber eines Schönheitssalons und eines psychologischen Beratungsservice. Zusätzlich findet er noch Zeit, Kurse für Blumenarrangements und Kleintierhaltung durchzuführen.



BROD (Tucana)

Brod war der höchst geschätzte Kapitän von Tucana, obwohl er mit seiner Mannschaft nur einen Titel, im Jahre 2059, gewann. Trotz seiner kleinen Statur ist er ein Spieler, der großen Respekt gebietet, nicht zumindest aufgrund seines Humors auf dem Spielfeld und seinem Sinn für Fair Play. Nach seinem Rückzug aus dem Sport im Jahre 2077 gründete er eine multinationale Gesellschaft für Waffenhandel, die hauptsächlich chemische, genetische und nukleare Waffen vertreibt. 2096 wurde er wegen Schmuggels verhaftet und erhielt eine Gefängnisstrafe von 150 Jahren.

FORTGESCHRITTENE TAKTIKEN

Ein neues Spiel erfordert neue Spieltechniken. Um Ihnen, den Fans, das Verständnis der Strategien auf dem Spielfeld, die Sie in der kommenden Saison sehen werden, zu erleichtern, haben wir den Trainer von Brutal Deluxe um Hinweise für die taktische Seite von Speedball 2 gebeten. Also, zukünftige Trainer, aufgepaßt!

TORE

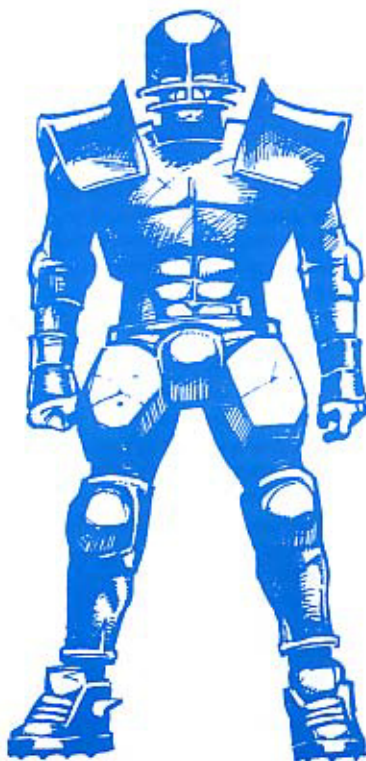
Sie mögen sich vielleicht wundern, was für eine Rolle Tore bei diesem Sport eigentlich spielen. Tore sind noch wichtiger als je zuvor, da das Torverhältnis nun bei Ligaspielen entscheidend ist: so einfach ist das! Sie können zusätzlich bis zu 20 Punkte wert sein. Vernünftige Trainer werden sich bei den leichteren Spielen auf die Tore konzentrieren und die Bonuspunkte, die zum Spielgewinn erforderlich sind, erst bei den schwierigeren Spielen anheben.

Das Erzielen von Toren kann kompliziert sein. Einige Mannschaften bevorzugen die simple Hieb-und-Wurf-Methode; gute Mannschaften werden Ablenkungen, Krummschieber, Elektropreller und Prellkuppeln einsetzen, wie auch die normalen Paß- und Wurftechniken. Denken Sie daran, Übung macht den Meister - d.h. solange Sie das nötige Kleingeld haben. »Deluxe wird nicht das einzige Team sein, das sein Können unter Beweis stellen muß: die neue Ausrüstung, Bewaffnung, die Trainingsmöglichkeiten und das Punktesystem werden für all die Traditionalisten einen Schock sein. Das werde ich auch unserem neuen Kapitän sagen: wir sind fest entschlossen, Brutal Deluxe zum Tabellenersten und Gewinner des Pokals zu machen.«

MANAGEMENT

Die Anwendung der richtigen Strategie in den Umkleidekabinen der Mannschaften ist von äußerster Wichtigkeit. Unsere Spieler rekrutieren sich aus früheren Spielern von Auriga, Castor und Mira - das heißt, daß wir nicht gerade die Favoriten sind - wir brauchen eine

Menge Training und genügend Geld, das zur Verbesserung der Mannschaft ausgegeben werden kann. Wir werden uns besonders auf die Verbesserung spezifischer Aspekte der Verteidigung, des Angriffs und Mittelfeldes konzentrieren: Speedball ist berühmt für den Mangel an Kapital, das für das eigentliche Spiel zur Verfügung steht; daher ist eine allgemeine Verbesserung aller Spielstärken nicht immer durchführbar. Es kann sogar sein, daß wir einen Star-Spieler gleich zu Beginn der Saison einkaufen werden - er könnte eine notwendige Investition sein.



DIE NEUE AUSTRÜSTUNG

Was können die Fans also von Speedball 2 erwarten? Also, die wichtigste Änderung ist, daß das Spiel nun auf Punkten statt auf Toren beruht - und dies hat Auswirkungen auf die Art, wie Mannschaften spielen werden. Die zweite wichtige Änderung ist, daß beide Mannschaften versuchen werden, Kontrolle über das Doppelte Spielfeld zu gewinnen: ein rascher Blick auf die Punktetafel im Trainingshandbuch sagt Ihnen, daß eine DP2-Wertung für jeden Punktstand sehr einträglich ist. Läßt eine Mannschaft das doppelte Feld (DP) zuerst aufleuchten, so ist es an der anderen Mannschaft, es wieder zum Verlöschen zu bringen. Die anderen Ausrüstungsgegenstände sind etwas komplizierter. Mannschaften werden oft den Elektropreller einsetzen, wenn sie eine Alternative zum Punkteerwerb suchen: eine zufällige Ablenkung läßt die Kugel in Richtung aufs gegnerische Tor gehen, macht den Torwart unschädlich und ermöglicht dem Angreifer leichtes Spiel. Prellkuppeln und Sterne sind beide je zwei Punkte wert - dies mag wenig erscheinen, aber bei einem Unentschieden können sie Sieg oder Niederlage ausmachen. Doch dies sind Reaktions-Bonusse - die Mannschaften werden, wann immer möglich, ihren Vorteil zu nutzen suchen: es stimmt, daß das Zünden eines 5-Sterne Bonusse bis zu 40 Punkte insgesamt ausmachen kann - doch wird jedes gute Team bei frühstmöglicher Gelegenheit ihre Sterne wieder

auslöschen. Und noch eins: Die Spieler, die für die Zuschauer spielen, werden versuchen, der anderen Mannschaft möglichst viele Verletzungen beizubringen. Intensive Angriffsperioden gegen einen schwachen Gegner lassen die Robo-Doktoren schnell in Aktion treten.

DIE NEUEN REGELN

Mit Beginn der Saison von 2100 wird Speedball 2 mit nur fünf Grundregeln gespielt. Es folgen Zitate aus dem offiziellen Regelbuch der Speedball-Vereinigung, das vor jedem Spiel in der Eröffnungssaison erhältlich ist.

Regel 1. Die Spieldauer ist auf 180 Sekunden festgelegt (90 Sekunden pro Halbzeit).

Regel 2. Die Mannschaft mit der höchsten Punktzahl gewinnt.

Regel 3. Stoßen, Treten, Spucken, Verstümmelungen und Töten werden alle bestraft.

Regel 4. Der Gebrauch verbotener Waffen wird mit Verbannung der beteiligten Mannschaft und ihrer Funktionäre auf andere Planeten bestraft.

Regel 5. Spieler, die sich unzulässigerweise an der Elektrik der Robo-Doktoren, der Pfeife des Schiedsrichters oder anderen Ausrüstungsgegenständen der Speedball-Liga (SL) zu schaffen machen, werden mit einem Kreditpunkt bestraft.

SPEEDBALL-DAS BRETTSPIEL

Erleben Sie die Spannung dieses klassischen Sports zu Hause. Ein Würfel wird entscheiden, ob Sie einen Titel gewinnen oder Ihre Karriere frühzeitig abbrechen müssen. Mit Metalluch, Schiedsrichterpeife, 12 Spielern (Höhe 10cm) mit beweglichen Armen, Tröhne (nur Luxusausgabe) und einem vollständigen Regelbuch. Würfel und Batterien nicht inbegriffen.

INQUISITOR II

Nun völlig auf SL-Regeln abgestimmt läßt sich diese handgehaltene Kreissäge auf jeden Teil Ihres Körperschutzes abstimmen. Lassen Sie sich nicht verwirren: Fließendes Blut, abgeschnittene Finger und Zuschauerbogeinterung sind immer noch garantiert. Version für Kinder auch erhältlich. Fordern Sie unseren Katalog an. Antwortfach SL-111/A

DAS SPIELFELD

Längst sind die Tage von Stahl- und Betonböden vorbei. Beton wurde mit der Einführung von Flip-Bonussen auf dem Spielfeld als Material überflüssig. Und das normale Stahl-Spielfeld, das bis noch vor zwei Jahren überall im Gebrauch war, erwies sich für die Bedingungen von Speedball² als ungenügend. Die neuen Spielflächen - speziell für die 2100er Saison von der Pitch-U-Like Gesellschaft entworfen (die Niete wurden von Rivets International geliefert) - haben VIER Krummschieber (vgl. das offizielle Trainingshandbuch), sind mit der Robo-Doktor-Schwebetechnik kompatibel und sind um 100 Prozent vergrößert. Die Spielfläche muß nicht mehr gewartet werden, aufgrund der Entwicklung eines biosynthetischen Metallgemischs, das sich automatisch innerhalb von Minuten nach einer Beschädigung von selbst erneuert; auf diesem neuen »lebendigen« Material können Bonusse auf dem Spielfeld ohne Beschädigung der Oberfläche erzeugt werden

DIE KUGEL

Im Laufe der hundertjährigen Geschichte des Speedballs haben sich die Stahlkugeln auf allen Spielflächen als beliebt erwiesen. Doch in den frühen 2020ern wurden Experimente mit Eichenholz (es splitterte in nur einer Saison auseinander) und verstärktem Leder (das sich als zu weich erwies) durchgeführt. Es gibt Aufzeichnungen aus dem Jahre 2014, in denen von jugendlichen Banden berichtet wird, die abgerundete Steine aufeinander warfen, doch brach der Stein beim Aufprall aufs Spielfeld oder Wände oft auseinander, was in vielen Fällen zu Schadensersatzklagen in Höchstsummen führte. Für die 2100er Saison haben wir uns entschlossen, wie nun schon seit 60 Jahren weiterhin die genietete Kugel aus Edelstahl zu verwenden, handgefertigt von den Ingenieuren von Ferrotech und mit dem Logo von Speedball² versehen. Neue Reibungstechniken erlauben es dem Spieler, der Kugel eine zusätzliche »Nachbehandlung« nach dem Wurf zukommen zu

lassen, was größere Kontrolle über die Richtung erlaubt. Eine lebenslange Garantie wird für Form und Beständigkeit gegeben, und jede Kugel kommt mit ihrer eigenen rechtskräftigen Erklärung, daß keine Schadensansprüche eingeklagt werden können. Das ideale Weihnachtsgeschenk für alle Kinder.





© 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