

SPEEDBALL™

2

**BRUTAL
DELUXE**

COACHING MANUAL

Issued by the
Speedball Players Association
2100 Edition





TRAININGSHANDBUCH

Herausgegeben von dem Speedball Spielerverein
Ausgabe 2100

Herausgegeben von Imageworks, Irwin House,
118 Southwark Street, London SE1 0SW.
Telefon 44 - 71 - 928 1454

Idee und Entwurf
© 1990 The Bitmap Brothers © 1990 Mirrorsoft Ltd.

Produziert von den Bitmap Brothers

Mitarbeiterteam:

Design: Eric Matthews; Designassistenten: Steve Kelly/Graeme Boxall
Codierung: Rob Trevellian; zusätzliche Codierung: Mike Montgomery
Grafiken: Dan Malone. Musik: Nation 12.
Musikcodierung und FX: Richard Joseph.

Unser Dank gilt:

Nick P., Martin H., Tom W., Simon K., Theo C., Arnold S., Harry C. und der
Stimme von James O'Donnell.

"Brutal Deluxe"-Musik von Nation 12. Komponiert von Simon Rogers.

Herausgegeben von Rhythm King Music.

© Rhythm King Music 1990

Handbuch entworfen und geschrieben von
The Word Factory.

Design und Illustrationen von
The Khartomb Design Partnership



AMIGA

Diskette in das Laufwerk geben und den Computer einschalten.
Das Spiel wird dann automatisch gestartet.

ATARI ST

Diskette in das Laufwerk geben und den Computer einschalten.
Das Spiel wird dann automatisch gestartet.

DER HINTERGRUND



Im Laufe der letzten zwei Jahre hat sich Speedball dramatisch verändert. Die Mannschaften wurden neu organisiert und erhielten neue Namen, neue Stadien wurden gebaut und die Liga wurde in Erste und Zweite Liga gespalten. Die wichtigste Änderung betrifft das Spielfeld: es ist nun um 100 Prozent größer und hat eine Menge mehr an zusätzlichen Leistungen. Speedball 2 ist ein völlig anderes Spiel geworden.

DER START



Nachdem das Spiel geladen wurde, wird dieser Schirm gezeigt. Bewegen Sie den Joystick nach oben oder unten und drücken Sie Feuer, um Ihre Wahl zu treffen.

1 PLAYER GAME (ein Spieler)

Bringt Sie zum Schirm, auf dem ein Spiel gewählt werden kann.

2 PLAYER GAME (zwei Spieler)

Bringt Sie direkt in ein Spiel zwischen zwei Mannschaften von gleicher Spielstärke. Schließen Sie Joystick 1 (blaue Mannschaft) in Öffnung 1 an und Joystick 2 (rote Mannschaft) in der Maus-Anschlußöffnung. Die Mannschaften wechseln nach der Halbzeit die Seiten. Vgl. DAS EIGENTLICHE SPIEL.

DEMO GAME

Wenn Sie keine Wahl treffen, geht das Programm nach kurzer Zeit automatisch in den Demonstrationsmodus über. Drücken Sie die ESC-Taste, um zum Wahlschirm zurückzukehren.

TORE WIEDERHOLEN

Verwenden Sie diese Option, um gespeicherte Tore zu wiederholen.



Bei nur einem Spieler kontrollieren Sie die blaue Mannschaft. Es gibt fünf Grundarten des Spiels:

KNOCKOUT

Dies bringt Sie direkt in ein Spiel gegen den Computer, über den Trainingsplatz (vgl. dort). Wenn Sie die Trainingsphase überspringen wollen, brauchen Sie nur Feuer auf dem Trainingsplatz-Schirm zu drücken, um sofort in die Spielhandlung einzusteigen. Im Knockout-Modus werden Sie mit einer Reihe immer stärker werdender Mannschaften konfrontiert, bis Sie verlieren (vgl. DAS EIGENTLICHE SPIEL): auf diese Weise können Sie sich mit dem Spiel vertraut machen, ohne gleich ein Liga- oder Pokalspiel spielen zu müssen. Knockout-Spiele können nicht gespeichert und daher auch nicht geladen werden.

LEAGUE (Liga)

In Liga- wie auch Pokalspielen kontrollieren Sie die Mannschaft von Brutal Deluxe - einer der weniger favorisierten Mannschaften der zweiten Liga. Jede Saison dauert 14 Wochen: haben Sie sich auf den ersten Platz vorgearbeitet, so steigen Sie auf, belegen Sie den zweiten Platz, so spielen Sie ein Ausscheidungsspiel gegen die vorletzte Mannschaft der ersten Liga; liegen Sie am Tabellenende, so müssen Sie für den Rest Ihres Lebens mit dieser Schande fertigwerden. Zehn Punkte werden pro Sieg vergeben und fünf Punkte für ein Unentschieden, plus einem Bonuspunkt für jeweils zehn erworbene Punkte; das Torverhältnis ist ausschlaggebend, wenn Sie denselben Punktestand wie eine andere Mannschaft erreicht haben. Vgl. MANAGEMENT.

CUP (Übung)

Dies ist ein simples Ausscheidungsspiel, das über vier Runden geht. In jeder Runde spielen Sie ein Spiel über zwei Etappen. Bei Unentschieden spielen Sie ein Ausscheidungsspiel. Nur für einen Spieler.

PRACTICE

Dies ist einem Knockout-Spiel vergleichbar, nur gibt es keinen Gegner. Nur Ihre Mannschaft, die Kugel und so viel Zeit wie Sie brauchen, um die Würfe und Pässe beherrschen zu lernen.

Pokal und Liga-Untermenü

- New Game - Startet ein neues Spiel
- Team Game - Ein neues Spiel, bei dem Sie die Rolle des Trainers übernehmen und der Computer die Mannschaft auf dem Rasen steuert.
- Load Game - Lädt ein vorher gespeichertes Spiel.

MANAGEMENT



- ① Spielerstatistiken
- ② Tastatur
- ③ Die Mannschaft

Mit Hilfe dieses Schirms können Sie die Spielstärke Ihrer Mannschaft, die aus zwölf Spielern besteht, neun Spielern und drei Ersatzspielern, durch Einkauf und Verkauf von Spielern und die Verbesserung der Mannschaftsstatistiken bedeutend vergrößern. Zu Beginn des Spiels haben Sie 1000 Kreditpunkte auf Ihrem Bankkonto. Dieser Schirm (MANAGER) erlaubt Ihnen, den Trainingsplatz oder den Transfer-Schirm zu wählen; Sie können auch alle Spielerstatistiken von Brutal Deluxe und ihrem Gegner anschauen und können einen Austausch vornehmen. Um eine Taste zu aktivieren, heben Sie diese hervor und drücken Feuer. Die Positionen der Spieler sind durch Buchstaben neben ihrem Namen gekennzeichnet.



Spielbeginn



Die Statistiken für beide Mannschaften für das nächste Spiel. Wenn Sie die Stärken der gegnerischen Mannschaften anschauen, können Sie Ihr Team durch ein entsprechendes Trainingsprogramm vorbereiten.



Spiel-Statistiken. Können erst nach Ende des Spiels angeschaut werden.



Zum Trainingsplatz



Zum Transfer-Schirm (nur, wenn Spieler angeboten werden).



Spieler nacheinander anschauen



Spieler nacheinander anschauen



Liga-Übersicht



Pokal-Spielplan



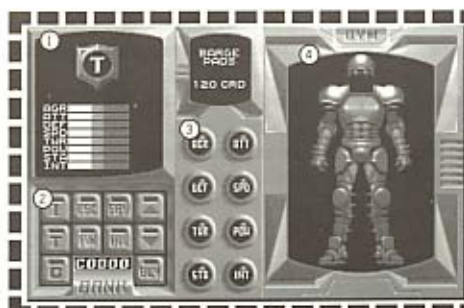
Spiel sichern - überprüfen Sie, ob Sie eine Leere Diskette zur Verfügung haben.



Einen Spieler ersetzen (vgl. unten unter »Änderung der Mannschaftsposition«).

ÄNDERUNG DER MANNSCHAFTSPOSITION

Um einen Spieler zu ersetzen, wählen Sie zuerst den Spieler, den Sie austauschen möchten und drücken Sie Feuer. Benutzen Sie die Pfeiltasten, um den Spieler, dessen Position getauscht werden soll, zu wählen und benutzen Sie die SUB-Taste, um den Austausch durchzuführen.



THE GYM (TRAININGPLATZ)

- ① Statistik-Tafel (Individueller Spieler, Gruppe oder Mannschaft)
- ② Tastatur
- ③ Spielstärken-Knopf
- ④ Trainingstafel

Mit Hilfe dieses Schirms können Sie die Spielstärken Ihres Teams verbessern. Dies kann für eine beschränkte Zeit auf dem Spielfeld durch bestimmte Waffen oder Gutscheine erfolgen, doch Arbeit, die im Trainingsplatz geleistet wird, ist auf lange Zeit wirksam.

Sie können entweder eine der Spielstärken für einen individuellen Spieler verbessern, oder alle für die gesamte Mannschaft, wie auch den gesamten Bereich, der dazwischen liegt. Um eine Trainingsrunde mit der Mannschaft durchzuführen, wählen Sie zuerst mit Hilfe der Tastatur, wer daran teilnehmen soll: einzelne Spieler, Gruppen von Spielern (Verteidigung, Mittelfeld, Angriff oder Ersatzspieler) oder die gesamte Mannschaft (vgl. TASTATUR unten). Wenn Sie alle acht Spielstärken (vgl. SPIELSTÄRKEN-KASTEN) verbessern wollen, dann wählen Sie die ALL-Taste. Wenn Sie die Stärke Ihrer Mannschaft in bestimmten Bereichen verbessern wollen (wie z.B. Angriffstärke oder Kraft), dann bewegen Sie den Joystick nach rechts, bis Sie den Spielstärken-Knopf erreichen. Heben Sie die Spielstärken, die Sie verbessern möchten, hervor und drücken Sie Feuer (dies läßt den entsprechenden Bereich auf der Trainingstafel aufleuchten). Zum Schluß wählen Sie BUY auf der Tastatur und die Kosten werden automatisch von Ihrem Bankkonto abgebogen.

KOSTEN

AGR	-	5	AT	-	10
DEF	-	10	SPD	-	18
THR	-	10	POW	-	10
STA	-	15	INT	-	15

TASTATUR FÜR DEN TRAININGSPLATZ

Die Spielaufstellungs-Taste hat die gleiche Funktion wie auf dem Manager-Schirm. Die anderen Tasten haben folgende Funktionen:



Training einzelner Spieler



Training einer Gruppe



Mannschaftstraining



Zurück zum Manager-Schirm. Wenn Sie ein Knockout-Spiel spielen, so gehen Sie mit dieser Taste zum Spiel über.



Individuelle Spieler oder Gruppen anschauen.



Individuelle Spieler oder Gruppen anschauen.





Alle Spielstärken um 10
Einheiten verbessern.



Einzelne Spielstärken einkaufen

SPIELSTÄRKEN

Die Spielstärke eines Spielers bestimmt sein individuelles Verhalten während des Spiels. Sie könnten zum Beispiel glauben, daß Geschwindigkeit für Angriffs- und Verteidigungszwecke ausschlaggebend ist. Mit dem Spielstärke -Knopf können Sie sich eine Mannschaft nach Ihren eignen Wünschen zusammenstellen.



ACR - AGGRESSION: bestimmt, ob ein Spieler angreift oder seinem Gegenspieler ausweicht. Aggressive Spieler konzentrieren sich auf ihre Gegenspieler und nicht so sehr auf das Spiel selbst.



ATT - ANGRIF: Dies bestimmt, wie erfolgreich Sie in Ihrem Versuch sind, dem Gegner die Kugel abzunehmen.



DEF - VERTEIDIGUNG: Je stärker Ihre Verteidigung ist, desto schwieriger ist es für Ihren Gegenspieler, in Ballbesitz zu kommen.



SPD - GESCHWINDIGKEIT: Bestimmt Ihre Geschwindigkeit und Sprungweite.



THR - WERFEN: Spieler, die gut werfen können, sind für eine Mannschaft von großer Bedeutung.



POW - KRAFT: Ein Spieler mit mehr Kraft führt ein härteres Tackling aus und fügt seinen Gegenspieler mehr Verletzungen zu.



STA - AUSDAUER: damit können Sie sich gegen die Kraft eines Gegenspielers schützen. Ein Spieler mit großer Ausdauer wird weniger schwer verwundet.



INT - INTELLIGENZ: Beeinflußt die Vorwegnahme von Spieler- oder Ballposition, Reaktionszeit und welche Übersicht der Spieler über die Vorgänge auf dem Spielfeld hat. Ein intelligentes Team hat schnellere Reaktionen und nimmt häufiger bessere Angriffsstellungen ein.

TRAININGSHANDBUCH

DER TRANSFER-SCHIRM



- ① Tafel der Spielerstars
- ② Tastatur
- ③ Die Mannschaft

Auf dem Transfer-Schirm können Sie beliebige Spielaspe, die im Austausch gegen einen Spieler Ihrer Mannschaft zur Verfügung stehen, für eine bestimmte Summe kaufen. Spielerstars zeichnen sich durch ihre große Spielstärke in allen Bereichen aus und können besondere Spielstärken haben.

Um einen Starspieler zu erwerben, bewegen Sie die Pfeiltasten, bis der Spieler, den Sie kaufen möchten, auf der Starspielertafel erscheint. Führen Sie dann den Joystick nach rechts, bis der Spieler Ihrer Mannschaft, den Sie austauschen möchten, hervorgehoben ist und drücken Sie dann Feuer. Abschließend heben Sie die BUY-Taste hervor und drücken Feuer: die erforderliche Geldsumme wird automatisch abgebucht, und der Spielerstar sollte nun als ein Mitglied Ihrer Mannschaft aufgeführt sein. Falls dies nicht geschieht, stand Ihnen die erforderliche Summe nicht zur Verfügung oder Sie haben versucht, den Spieler für die falsche Position einzukaufen.

TRANSFER-TASTATUR

Die Statistik-Taste hat die gleiche Funktion wie auf dem Manager-Schirm. Die anderen Tasten haben folgende Funktionen:



Rückkehr zum Manager-Schirm



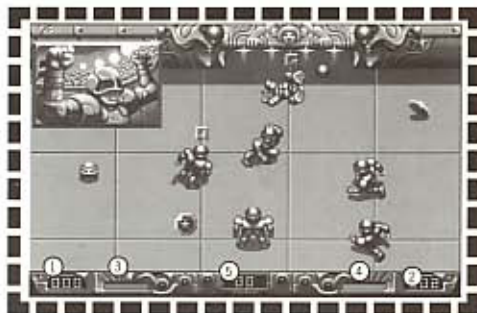
Gehen Sie die zur Verfügung stehenden Spieler durch.



Gehen Sie die zur Verfügung stehenden Spieler durch.



Spieler kaufen.



- ① Punktestand der blauen Mannschaft
- ② Punktestand der roten Mannschaft
- ③ Ausdauer der Spieler (blau)
- ④ Ausdauer der Spieler (rot)
- ⑤ Noch verbleibende Zeit (in Sekunden)

Speedball 2 wird über zwei Spielabschnitte gespielt, die jeweils 90 Sekunden dauern. Nach der Halbzeit werden die Seiten gewechselt. Das Spiel beginnt, wenn der Ball in die Mitte des Spielfelds geworfen wird. Dies geschieht zu Beginn jeder Halbzeit, nach einem Tor oder nachdem ein Spieler ausgetauscht wurde. Ziel des Spiels ist es, mehr Punkte als der Gegner zu erzielen. Aber wie Sie das erreichen, ist Ihre Sache (vgl. unten PUNKTE).

KONTROLLE IHRER MANNSCHAFT

Sie steuern den Spieler Ihrer Mannschaft, der der Kugel am nächsten ist; dies ist Ihr Steuerspieler (CP). Er wird durch einen Bogen in Ihren Mannschaftsfarben über seinem Kopf gekennzeichnet. Ist der Spieler in Kugelbesitz, so erscheint über seinem Kopf ein Buchstabe, der seine Position angibt: A - Mittelstürmer; M - Mittelfeldspieler; D - Verteidigung; W - Flügel; G - Torwart. Jedes Mitglied der Mannschaft kann die Kugel in acht verschiedene Richtungen bewegen und werfen. Um die Kugel zu werfen, drücken Sie Feuer: ein kurzer Druck wirft die Kugel in Hüfthöhe, ein längeres Drücken wirft die Kugel hoch in die Luft. Zusätzlich können Sie noch eine Art »Nachbehandlung« nach dem Wurf anwenden, indem Sie den Joystick nach rechts oder links bewegen; dies bedeutet, daß Sie die Kugel in jede gewünschte Richtung bewegen können. Wenn Ihre Mannschaft nicht im »Kugelbesitz« ist, hat das Drücken des Feuerknopfs eine der drei folgenden Wirkungen. Befindet sich die Kugel in der Nähe des von Ihnen gesteuerten Spielers in der Luft, so springt dieser Spieler, um sie zu fangen. Befindet sich die Kugel auf dem Boden oder in Hüfthöhe, so wird Ihr Spieler die Kugel abfangen. Hat ein Spieler der gegnerischen Mannschaft die Kugel in seinem Besitz, so führt das Drücken des Feuerknopfs ein Tackling aus.

DER TORWART

Der Torwart kann dann gesteuert werden, wenn er »CP« ist. Er kann sich von der Torlinie fortbewegen, hochspringen, um die Kugel abzufangen, sie werfen und wie normal angreifen. Zusätzlich kann er auch, wenn er sich auf der Torlinie befindet, nach der Kugel tauchen, wenn Sie Feuer mit Joystick rechts oder links drücken. Doch kann der Torwart nicht über seinen eigentlichen Torraum hinausgehen - ungefähr einen Schirm Abstand vom Tor.

TACKLING

Erfolgreiches Tackling hängt von der relativen Angriffs- oder Verteidigungsstärke der beiden beteiligten Spieler ab: wenn Sie das Tackling gewinnen, verliert Ihr Gegner an Ausdauer und umgekehrt. Tackling reduziert auch die Spielstärke des Spielers. Sie können jeden Spieler zu jeder Zeit angreifen - auch wenn er nicht im Kugelbesitz ist. Spieler sind in einer besonders verletzlichen Stellung, wenn sie hochspringen oder Ihnen den Rücken zukehren.



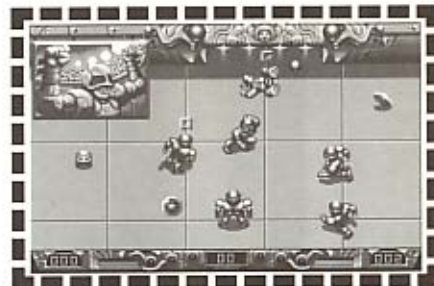
VERLETZUNGEN/AUSTAUSCH

Wenn ihre Ausdauer auf Null gesunken ist, sind die Spieler unfähig, sich zu bewegen und müssen von den bereitstehenden Robo-Doktoren auf einer Bahre davongetragen werden: ein Ersatzspieler wird nun auf dem Spielfeld erscheinen. Für jeden Spieler, dem Sie Verletzungen zufügen können, erhalten Sie zehn Punkte. Ersetzte Spieler gehen nicht automatisch zu den bei Spielbeginn festgesetzten Spielstärken zurück.

SPEICHERN UND LADEN DES SPIELS

Nur Spiele, die im Liga- oder Pokalmodus gespielt werden, können gespeichert und geladen werden. Halten Sie eine leere Diskette bereit.

Drücken Sie die SAV-Taste auf dem Manager-Schirm. Auf dem Schirm erscheint nun die Aufforderung »Please insert game save disk«. Geben Sie Ihre leere Diskette ein und drücken Sie Feuer, um den Speichervorgang zu starten. Die ESC-Taste bricht den Vorgang ab. Alle vorher gespeicherten Informationen werden durch das Speichern gelöscht. Sie können pro Diskette nur eine Liga oder eine Pokalausscheidung speichern.



TORE

Das Erzielen von Toren hat zwei wichtige Funktionen: erstens erhalten Sie 10 Punkte. Damit Sie wissen, wo sich das Tor befindet, wenn es außerhalb Ihres Sichtbereichs ist, sind zwei weiße Markierungen oben oder unten, je nachdem in welcher Hälfte des Spielfeldes Sie sich befinden, am Bildschirm angebracht. Jedes gefallene Tor wird sofort in Zeitlupe wiedergegeben. Geben Sie eine leere, formatierte Diskette ein, wenn Sie Ihre Tore speichern wollen. Bis zu neun Zeitlupen-Aufzeichnungen können pro Diskette gesichert werden. Drücken Sie einfach eine der Tasten von 1 bis 9 während der Zeitlupen-Aufzeichnung gezeigt wird. Um eine Aufzeichnung zu löschen, drücken Sie einfach Feuer.

ANDERE BONUSSE UND AUSTRÜSTUNG

Punkte werden ebenfalls durch das Verletzen anderer Spieler erworben oder indem Sie die Prellkuppeln und Sterne einsetzen. Der Punktestand kann erheblich erhöht werden, indem Sie die Kontrolle über den Tor-Multiplikator gewinnen.



PRELLKUPPELN: Zwei sind auf dem Spielfeld vorhanden. Sie erhalten jedesmal zwei Punkte, wenn Sie sie treffen.



STERNE: Fünf für jede Mannschaft: Lassen Sie sie aufleuchten und Sie erhalten jeweils 2 Punkte. Die Mannschaft, die hoch zu spielt, trifft die Sterngruppe oben links; die Mannschaft, die abwärts spielt, die Sterngruppe unten rechts. Ein Bonus von 10 Punkten wird vergeben, wenn es Ihnen gelingt, alle fünf Sterne gleichzeitig aufleuchten zu lassen. Die Sterne können vom gegnerischen Team wieder ausgelöscht werden, dann werden zwei Punkte vom Stand des Gegners abgezogen. Während der Halbzeit werden die Ziele neu eingestellt.



DER TOR-MULTIPLIKATOR: Die ist eine einfache Art, um Ihren Punktestand beträchtlich zu erhöhen, bis zu 100 Prozent. Um den Tor-Multiplikator zu aktivieren, werfen Sie die Kugel auf die Rampe. Ihr Gegner kann die Kontrolle wiedergewinnen.

indem er die Kugel die Rampe hinaufwirft: zwei Würfe heben Ihren Vorteil wieder auf, zwei weitere erhöhen den Stand des Gegners um 100 Prozent. Rote oder blaue Signale über dem SM-Zeichen geben an, wer die Kontrolle besitzt und welche Prozentsätze erzielt wurden. Der Tor-Multiplikator beeinflusst auch den Elektropreller (vgl. unten).



ELEKTROPRELLER: Vier dieser Einheiten sind vorhanden: wenn Sie die Kugel gegen eine davon werfen, wird die Kugel elektrisch aufgeladen, bis sie zum Halt kommt. Die elektrisch aufgeladene Kugel wird den nächsten Gegenspieler angreifen, den sie trifft. Bleiben Sie auch nach dem Tackling im Kugelbesitz, so bleibt die elektrische Ladung erhalten. Sie erlischt, wenn der Gegner in Kugelbesitz kommt oder die Kugel sich nicht mehr bewegt. Der Tor-Multiplikator beeinflusst die elektrisch aufgeladene Kugel folgendermaßen: bei einem eingeschalteten Signal werden zwei Gegner angegriffen, bei zwei eingeschalteten Signalen werden drei Gegenspieler angegriffen. Die gegnerische Mannschaft kann versuchen, die Kugel zu stehlen, indem sie den Spieler im Kugelbesitz angreifen.



KRUMMSCHIEBER: Vier Krummschieber (zwei in jeder Spielfeldhälfte) transportieren die Kugel von einer Seite des Feldes auf die entgegengesetzte Seite. Ein wirkungsvoller Trick, um den Gegner zu verwirren!

SPIELERVERLETZUNGEN: Eine Mannschaft erhält zehn Punkte, für jeden gegnerischen Spieler, der auf der Bahre davongetragen werden mußte.

PUNKTETAFEL

Dies ist eine Zusammenfassung des Punktwertsystems. Normale Punktestände können durch den ersten Einsatz des Tor-Multiplikators um 50 Prozent erhöht werden, beim zweiten Einsatz um 100 Prozent.

	NORMAL	SM1	SM2
TORE	10	15	20
EIN STERN	2	3	4
FÜNF-STERN-BONUS	10	15	20
PRELLKUPPELN	2	3	4
SPIELERVERLETZUNG	10	15	20

SCHNÄPPCHEN

Es gibt im Grunde zwei Arten von »Schnäppchen«, die Sie in diesem Spiel erwerben können: Gutscheine und Panzerung/Bewaffnung.

GUTSCHEINE

Gutscheine betreffen die gesamte Mannschaft und fast alle haben eine zeitliche Begrenzung ihrer Wirksamkeit auf sechs Sekunden. Der Erwerb eines Gutscheins, der auf Zeit läuft, löscht jeden momentan aktiven Gutschein.



FREEZE TEAM: Läßt die gegnerische Mannschaft für eine bestimmte Zeit erstarren.



REVERSE JOYSTICK: Kehrt die Kontrolle des gegnerischen Joysticks ins Gegenteil um (nur bei zwei Spielern).



REDUCE TEAM: Reduziert alle Spielstärken des Gegners auf ein Minimum.



INCREASE TEAM: Erhöht alle Spielstärken Ihrer Mannschaft auf ein Maximum.



MANIC: Erhöht die Spielstärken beider Mannschaften auf ein Maximum.



SLOW TEAM: Reduziert die Geschwindigkeit Ihres Gegners auf ein Minimum.



GRAB BALL: Bringt Sie in »Kugelbesitz«.



TRANSPORT: Gibt die Kugel an Ihren Mittelstürmer ab.



GOAL DOOR: Verhindert, daß die Kugel in Ihr Tor geht.



SHIELD: Macht Ihre Mannschaft immun gegen Tackling.



FULL ENERGY: Erhöht die Energie und Spielstärken der Spieler die anfänglichen Werte.



ZAP TEAM: Greift alle gegnerischen Spieler auf dem Schirm an und reduziert ihre Spielstärken, als ob ein tatsächliches Tackling erfolgt sei.



COINS: Münzen sind genau genommen keine Gutscheine, sind aber 100 Kreditpunkte wert (200 in einem Pokalspiel). Computer-Mannschaften können sie an sich nehmen, aber nur ausgeben, um die Spielstärke verwundeter Spieler wieder herzustellen, da sie es vorziehen, ihr Geld in Übersee zu investieren. Daher können sie keine Starspieler kaufen oder ihre Spielstärke verbessern.

WAFFEN UND PANZERUNG

Gegenstände haben Auswirkungen auf individuelle Spieler und liegen in unterschiedlichen Abständen auf dem Spielfeld herum. Beide Mannschaften können sie aufnehmen und ihre Funktion ausnutzen, bis sie angegriffen werden und den Gegenstand fallenlassen müssen. Gegenstände können bis zu zweimal aufgenommen werden.



BOOTS:
Erhöhen die Geschwindigkeit.



HELMET: Gibt größere Intelligenz.



CHESTPLATE:
Erhöht die Verteidigungsstärke.



SHOULDER: Erhöht die Angriffsstärke.



GLOVE: Erhöht die Kraft.



BOTTLE:
Eine Zuckerlösung,
die die Ausdauer erhöht.



ARMPLATE:
Gibt größere Wurfähigkeit.



BITMAP SHADES:
Erhöht die Aggressivität.

ZUSAMMENFASSUNG DER STEUERUNG

Spieler können sich in acht verschiedene Richtungen bewegen, werfen, gleiten und angreifen und zusätzlich die Kugel noch »nachbehandeln«. Das Drücken des Feuerknopfs hat unterschiedliche Wirkung, je nach Gegebenheit:

Im Kugelbesitz	-	WIRFT DIE KUGEL
Nicht im Kugelbesitz	-	TACKLING
Kugel auf dem Boden	-	GLEITEN
Kugel in der Luft	-	KUGEL FANGEN

TASTEN

ESC - Zurück zum Hauptmenü

F - Schnellmodus (Mannschaftstrainer)

Alle anderen Tasten - Spielpause

ERSTE LIGA

POWERHOUSE

Viele Beobachter der Ligaspiele sind der Meinung, daß Powerhouse längst für den Abstieg fällig ist. Aufgrund einiger heftiger Zusammenstöße mit Lethal Formula ist ihre Verteidigung erheblich geschwächt, und ihr Angriff kann einfach die Stärke nicht aufbringen, die ihnen beinahe den Sieg gebracht hätte.

RAGE 2100

Obwohl sie im Ruf großer Gewalttätigkeit stehen, haben die anderen Spieleigenschaften dieser Mannschaft bisher immer verhindert, daß sie sich von den untersten Tabellenplätzen lösen konnten. Ihre Spiel- und Angriffsstärke machen sie nicht länger zu einer Mannschaft der ersten Liga.

MEAN MACHINE

Aufgrund einer Reihe von Niederlagen sind die Verteidiger und Mittelfeldspieler nun zu einem Risiko für die Mannschaft geworden. Doch haben sie weniger Verletzungen als andere Mannschaften erlitten, durch die Stärke ihrer Verteidigung und ihre Ausdauer.

EXPLOSIVE LORDS

Auf dem Papier sieht dies wie eine durchschnittliche Mannschaft aus, doch besteht Zweifel an ihrer Angriffstaktik. Die leichtere Statur der Spieler hat eine Mannschaft geschaffen, die schneller ist und im allgemeinen Kontakt mit dem Gegenspieler vermeidet.

LETHAL FORMULA

Wie schon der Name besagt, ist dies die zerstörerischste Mannschaft der ersten Liga. Ihre Angriffsspieler vereinigen extreme Aggressivität, Stärke, Intelligenz und Angriffslust.

Die beste Verteidigungsmannschaft in der Geschichte des Speedballs: nur wenige Kugeln kommen an den grabschenden Händen der Turbo Hammers vorbei. Sind sie erst mal im Kugelbesitz, so ist es schwierig, sie ihnen wieder abzunehmen, und lange Pässe über das gesamte Spielfeld haben schon zu vielen Toren geführt. Das Mittelfeld ergänzt die Verteidigung auf ideale Weise, doch der Angriff läßt zu wünschen übrig.

FATAL JUSTICE

Ein Angriffsspiel, das seinesgleichen sucht, hat Fatal Justice schon oft an die Spitze der Tabelle gebracht. Schnelligkeit, Intelligenz und Stärke haben ihnen eine Siegesserie verschafft, doch ist ihre Verteidigung nicht sehr wirksam.

SUPER NASHWAN

Die Superstars dieser Liga, die jeden Tag trainieren und Taktikbesprechungen abhalten; eine Mannschaft, die sich eher auf ihre Spielfähigkeiten denn auf Brutalität verlassen. Wer gegen Super Nashwan gespielt hat, hat gegen die beste Mannschaft gespielt. Ihre Position an der Spitze wurde von Zeit zu Zeit von Fatal Justice oder Turbo Hammers in Frage gestellt, doch hat diese Mannschaft keine offensichtlichen Schwächen.

ZWEITE LIGA

REVOLVER

Ganz einfach die schlechteste Mannschaft in der Speedball-Liga. Mittelfeld- und Angriffsspiel sind schrecklich. Der einzige Hoffnungsschimmer ist eine Verteidigung, die nur wenig unter dem Durchschnitt steht und Anzeichen von Intelligenz zu erkennen gegeben hat.

RAW MESSIAHS

Auch ein ziemlich hoffnungsloses Team. Ihre große Aggressivität wird durch ihre geringe Spielstärke wieder zunichte gemacht. Ihre Verteidigung ist die schwächste in der ganzen Liga, und der Rest der Mannschaft ist auch nicht besser. Eine Mannschaft, die einem konzentrierten Angriff nicht standhalten kann.

VIOLENT DESIRE

Trotz ihres Namens ist diese Mannschaft nicht sehr aggressiv und schwach im Angriff. Ihre Verteidigung hat während der vergangenen Saisons einige Stärke bewiesen, doch konnte diese durchschnittliche Mannschaft nie über die unteren Ränge hinauskommen, obwohl die Verteidigung überdurchschnittlich schnell ist und große Wurfkraft besitzt.

BAROQUE

Eine Mannschaft, die sich während der letzten Saison darauf spezialisiert hat, blitzschnelle Angriffe zu unternehmen. Sie ist intelligent, aber ihre Verteidigung hat allgemeine Schwächen. Gelegentlich haben sie versucht, Steel Fury die Spitzenposition streitig zu machen.

THE RENEGADES

Eine der besten Angriffsaufstellungen in dieser Liga haben den Renegades einen guten Ruf unter den Speedball-Experten erworben. Diese Angriffsstärke kann durch die mittelmäßige Verteidigung nicht aufrechterhalten werden. Nur wenige können diese schnelle, intelligente und aggressive Mannschaft aufhalten.

DAMOCLES

Die Verteidigung dieser Mannschaft ist inzwischen zur Legende geworden, und nur wenige Schüsse kommen am exzellenten Torwart vorbei. Die Verteidigung hat einige der wurfstärksten Spieler der Liga und bringt die meisten Angreifer zu Boden. Intelligenz kombiniert mit Schnelligkeit machen Damocles zu einer in allen Bereichen starken Mannschaft.

STEEL FURY

Seit drei Saisons ist Steel Fury an der Tabellenspitze. Nach Wahnsinns-Ausgaben besitzt diese Mannschaft nun ausgezeichnete Spieler. Die schnellen, superintelligenten Angriffsspieler haben beinahe jeder Mannschaft der Liga den Garaus gemacht, unterstützt durch ein erfahrenes und unerschütterliches Mittelfeld.

Imageworks sind immer auf der Suche nach neuen Spieldesignern, Grafikern, Programmierern und Autoren. Wenn Sie glauben, daß Ihre Talente den Anforderungen Großbritanniens führendem 16-Bit Softwarehaus entsprechen, dann wenden Sie sich an Graeme Boxall unter der Nummer 44 -71-928 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 betroffen, sind weltweit vorbehalten.

Imageworks, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW
Tel: (071) 928 1454

