

speedball



The BITMAP
BROTHERS

SEGA™



GAMES

for M/S & M/S II (8 bit)

11 ad b e e a



11 ad b e e a

for use & see it (or bit)



speedball

contents

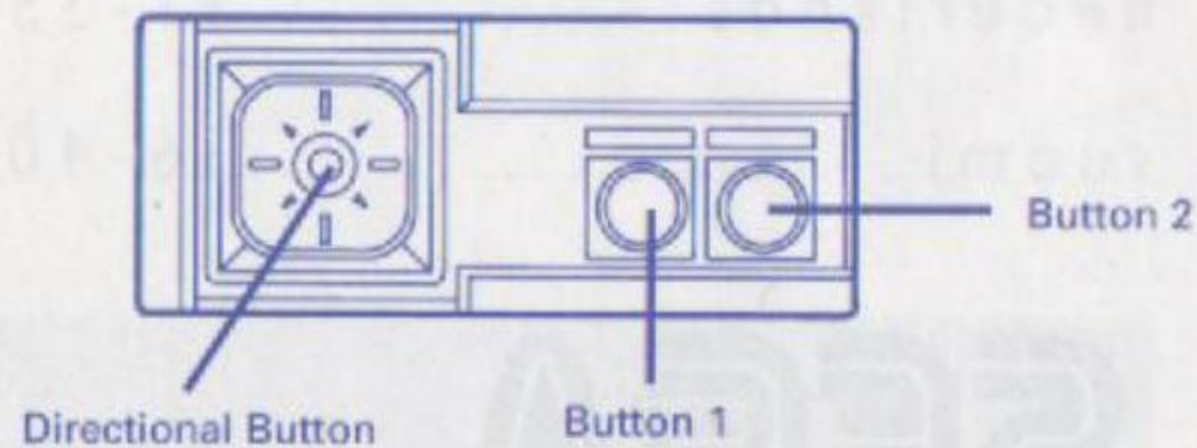
english	1-5
deutsch	6-10
français	11-15
italiano	16-20
español	21-25
svenska	26-30
nederlands	31-35
suomi	36-40

SEGATM

LOADING INSTRUCTIONS:

STARTING UP:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.



IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE CARTRIDGE

The SEGA CARD and the CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

FOR PROPER USAGE

1. Do not get wet!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc!

GETTING STARTED

THE PITCH

The game takes place on a steel walled, steel floored pitch, 160 feet long by 90 feet wide. The walls are 30 feet high. There is a goal at each end of the pitch and

a ball warp tunnel in each side wall. Throwing the ball into the tunnel causes it to reappear on the opposite side.

The ball launcher, in the centre of the pitch, rises at the start of each game, rotates, then shoots out the ball in a random direction.

There are bounce domes, off of which the ball will be deflected, but over which players are free to move. These appear in different formats for each match.

TEAM SELECTION

You have a choice of one of three possible teams to represent. These differ in skill and stamina. In two player mode, each player must choose a team.

THE OPTIONS

Select one of these options:

DEMO GAME

Computer v Computer. Press the fire button to exit the demo.

ONE PLAYER KNOCKOUT

Human v Computer. Your team wears green and is playing up the pitch. You take part in a knockout game based on 10 rounds. The object being to reach the final and win.

The opposing teams will become more difficult as the rounds progress. Each round is the best of 3 matches. You get 2 points for a win, 1 for a draw and 0 for losing. To qualify for the next round, you need to score 3 points. So, for example, you can win the first leg, lose the second and draw in the third, or, draw in all three to qualify. However, if you gain 3 points in the first and second legs you will not need to play the third, but will automatically qualify for the next round. You will be kept informed of your progress and requirements before the start of each match.

TWO PLAYER GAME

Human v Human. Player one controls the green team playing up the pitch, player two controls the red team playing down the pitch. The duration of the league will be 10 weeks. You score 100 points for a win, 20 for a draw and 5 for each goal.

CONTROLLING YOUR TEAM

To throw the ball press the fire button. A very short press will throw the ball at waist height but if the fire button is held down it will be thrown high up into the air, passing over the heads of the players. Therefore, it is possible to throw the ball too high to enter the tunnels and goal mouths.

If your player doesn't have possession of the ball but it is in the air near him, pressing the fire button will make him jump into the air and attempt to catch it. If the fire button is pressed when your player doesn't have the ball, then he will attempt to tackle an opposing player. If he is moving and the fire button is pressed, he will slide. This last tactic can be used to tackle an opponent or to move faster to intercept the ball.

THE GOALKEEPER

The goalkeeper is controlled by the joypad when he is visible. With the joystick in a central position, pressing the fire button will cause him to jump up and punch the ball.

As soon as he touches the ball, he will automatically throw it out towards the centre of the pitch (either straight, or diagonally left/right, depending on his movement when he gains control of the ball). If the Goalie is moving sideways when the fire button is pressed, he will dive in the corresponding direction.

TACKLING

Your tackle may or may not be successful. This depends on your skill level (shown in your team info before a game starts - see attributes). If you win the tackle, your opponent will lose some stamina depending on your strength (see attributes). Also, the losing player will be sent into an uncontrolled roll and will be unable to do anything for a couple of seconds. If the losing player is the goalkeeper, he will not be able to save the ball for a couple of seconds - remember this!

ATTRIBUTES

Strength: the stronger your team, the more stamina they take from your opponents when tackling.

Stamina: as your stamina is depleted, your team

gets slower and cannot throw the ball as far, or with as much power.

Your stamina is replenished to a maximum level at the start of each game. The small meters at the bottom left and right of the screen, depict the current player's stamina.

Skill: the higher your skill level the more successful your team will be in tackling.

TOKENS

During the game tokens will appear; move your player over them to pick them up. There are two types of tokens:

The 'Save and Collect' type, which appear as discs. These are saved and can be used at the end of each match to select various options from the following list:

OPTIONS TOKENS RESULT

Bribe official	2 Buy an extra minute game time for previous game. (This can only be done once per game)
-----------------------	--

Extra stamina	3 Increase your maximum stamina level
Bribe timer	3 Increase the length of time the immediate effect tokens last. (10 stage countdown)
Bribe Trainer	4 Reduce computer's intelligence (not 2 player)
Extra skill	4 Increase your tackling ability
Reduce stamina	4 Reduce opponent's stamina
Extra power	6 Increase your strength
Reduce skill	6 Reduce opponent's tackling ability
Bribe Ref	6 Buy a one goal advantage for the next game, or the previous game if you also buy extra time
Reduce power	7 Reduce your opponent's strength

The changes to the attributes will be shown before a match. Note, the changes to the opponent's attributes in a two player game are permanent, but in a one player game affect the opposition for the current round.

The 'Immediate Effect' type, which are tiles that will

have an immediate effect when picked up, depending on the letter on the tile:

- F** – Freeze the opposing team (except the goalie for a 10 stage countdown)
- R** – Reduce the opposing team's speed for a 10 stage countdown
- P** – Protect your team (i.e. can't be tackled) for a 10 stage countdown
- S** – Increase your team's stamina
- D** – Decrease your opponent's stamina
- G** – Get the ball if not already in possession of it
- E** – Electron: Bolt of energy that will tackle any opponent it hits for a 10 stage countdown
- W** – Turn the ball into a weapon for a period. When thrown it will tackle an opposing player for a 10 stage countdown
- M** – 8 way electron burst for a 10 stage countdown
- J** – Reverse opponent's joystick control for a 10 stage countdown (two player game only)

The computer cannot use these weapons.

During a game:

Pause - Pause

Reset - Quit. This will end the knockout.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MASTER SYSTEM

SEGA and MASTER SYSTEM are trademarks of
Sega Enterprises Ltd.

Speedball is a trademark of The Bitmap Brothers.

© 1988, 1991, 1992 The Bitmap Brothers.

© 1992 Virgin Games Ltd.

Designed by The Bitmap Brothers.

Program conversion by Tim Watson and Mike Simpson.

Original graphics by Mark Coleman

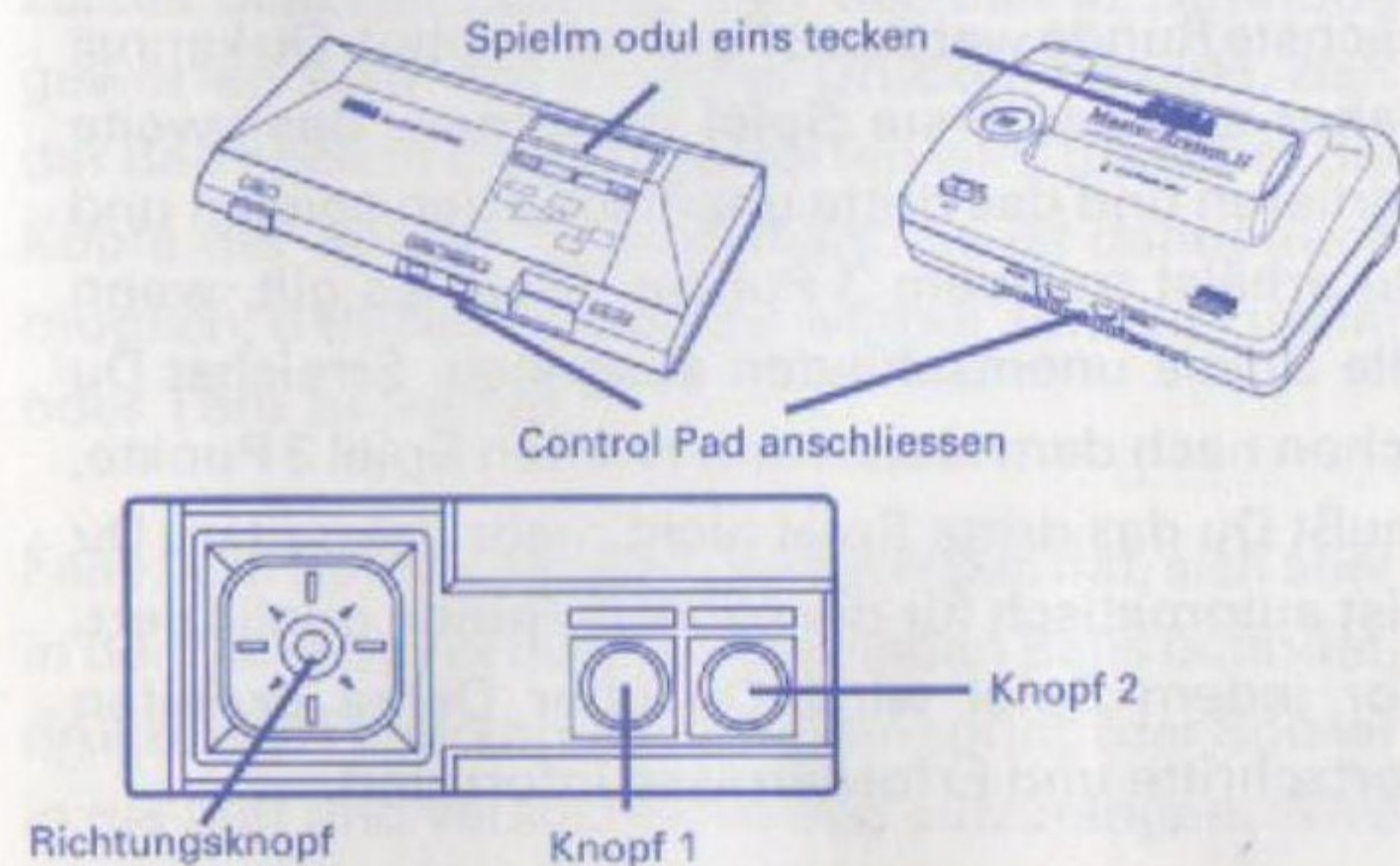
Graphics converted by Alan Tomkins.

Music by Dave Whittaker.

LADEANWEISUNGEN:

INBETRIEBENAHME:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.



ACHTUNG: Der Computer muß immer abgeschaltet sein, wenn die Spieldiskette eingefügt oder entfernt wird.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER CARTRIDGE

Die SEGA-CARD und die CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

VORSICHTSMAßNAHMEN

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

1. Kassette einsetzen
2. Steuerpult 1 anschließen **BEGINN DES SPIELES**

DAS SPIELFELD

Das Spiel wird auf einem mit Stahlmauern umgebenen Stahlplatz gespielt, der 50 Meter lang und 30 Meter breit ist. Die Wände sind 9,15 Meter hoch. An jedem Ende des Platzes befindet sich ein Tor und an jeder Mauerseite ein Ball-Tunnel. Wird ein Ball in einen solchen Tunnel geworfen, kommt er auf der gegenüberliegenden Seite wieder zum Vorschein. Die in der Mitte des Platzes positionierte Abschußvorrichtung kommt zu Beginn jedes Spieles zum Vorschein. Sie dreht sich und schießt den Ball in eine beliebige Richtung. Es gibt 'Prallkuppeln', die den Ball ablenken. Die Spieler können sich über sie hinwegbewegen. Sie erscheinen in jedem Spiel in einer anderen Form.

TEAM-WAHL

Es kann mit drei verschiedenen Mannschaften gespielt werden. Sie unterscheiden sich in Geschicklichkeit und Durchhaltevermögen. Im Zwiespieler-Modus muß jeder Spieler ein Team auswählen.

DIE OPTIONEN

Wahl einer der folgenden Optionen:

DEMO-SPIEL

Computer gegen Computer. Der Feuerknopf wird gedrückt, um das Demospiel zu verlassen.

EINSPIELER-AUSSSCHEIDUNG

Spieler gegen Computer. Dein Team spielt in grün und in Richtung des oberen Endes des Platzes hin. Du nimmst an einem Ausscheidungsspiel teil, das aus 10 Runden besteht. Das Ziel ist es, das Finale zu erreichen und zu gewinnen.

Je mehr Runden gespielt werden, desto stärker wird der Gegner. Jede Runde besteht aus 3 Spielen. Ein Sieg zählt 2 Punkte, ein Unentschieden 1 Punkt und eine Niederlage 0 Punkte. Zum Aufstieg in die nächste Runde werden 3 Punkte benötigt. Du kannst daher z.B. das erste Spiel gewinnen, das zweite verlieren und das dritte unentschieden spielen und Du erhältst trotzdem 3 Punkte. Gleiches gilt, wenn alle Spiele unentschieden ausgehen. Erreichst Du schon nach dem ersten und zweiten Spiel 3 Punkte, mußst Du das dritte Spiel nicht mehr bestreiten. Du bist automatisch für die nächste Runde qualifiziert. Vor jedem Spiel wirst Du über Deine erzielten Fortschritte und Erfordernisse informiert.

ZWEI-PERSONEN-SPIEL

Spieler gegen Spieler. Der erste Spieler steuert das Team in grün und in Richtung des oberen Endes des Platzes hin spielt, der zweite Spieler steuert das Team in rot, das gegen das untere Ende des Platzes spielt. Die Liga dauert 10 Wochen. Ein Sieg zählt 100 Punkte, ein Unentschieden 20 Punkte und jedes Tor 5 Punkte.

STEUERUNG DER MANNSCHAFT

Drücke den Feuerknopf, um den Ball zu werfen. Ein kurzes Drücken bewirkt, daß der Ball in Hüfthöhe geworfen wird. Ein längeres Drücken bewirkt, daß der Ball hoch in die Luft geworfen wird und über die Köpfe der Spieler hinweg fliegt. Es ist daher auch möglich, den Ball zu hoch zu werfen, um die Tunnel oder Tore zu treffen.

Falls Dein Spieler gerade nicht den Ball hat, sich aber in der Nähe des in der Luft fliegenden Balls befindet, drücke den Feuerknopf. Daraufhin springt der Spieler in die Luft und versucht den Ball aufzufangen. Wird

der Feuerknopf gedrückt, ohne daß der Spieler den Ball hat, versucht er einen Gegenspieler zu attackieren. Wird der Feuerknopf gedrückt, während sich der Spieler bewegt, rutscht er aus. Diese Taktik kann verwendet werden, um einen Gegenspieler zu foulen oder, um sich schneller zu bewegen, um den Ball abzufangen.

DER TORWART

Der Torwart wird, wenn er sichtbar ist, mit dem Joypad gesteuert. Befindet sich der Joystick in zentraler Stellung und wird der Feuerknopf gedrückt, springt der Torwart und schlägt den Ball weg. Sobald er den Ball berührt, wirft er ihn automatisch in die Mitte des Platzes. (Entweder gerade oder diagonal links/rechts, jenachdem in welcher Bewegungsphase er sich befand, als er den Ball erhielt.) Bewegt sich der Goalie (Torwart) nach links oder rechts und wird gleichzeitig der Feuerknopf gedrückt, hechtet er in die entsprechende Richtung.

ATTACKEN

Dein Versuch einen Gegner zu attackieren, kann erfolgreich sein oder auch nicht. Dieses hängt von Deiner Geschicklichkeit ab (sie wird bei Deiner

Mannschaft vor Beginn des Spieles angegeben - siehe 'Merkmale'). Wenn Deine Attacke gelingt, verliert Dein Gegner an Durchhaltevermögen. Wie viel, ist von Deiner Stärke abhängig (siehe 'Merkmale'). Der Verlierer bewegt sich unkontrolliert und ist für ein paar Sekunden unfähig irgendetwas zu tun. Handelt es sich bei dem Verlierer um den Torwart, so ist er ein paar Sekunden lang unfähig, den Ball abzufangen. Denke immer daran!

MERKMALE

Stärke: Je stärker ein Team ist, desto mehr Durchhaltevermögen verliert der Gegner bei einer Attacke.

Durchhaltevermögen: Ist das Durchhaltevermögen erschöpft, wird das Team immer langsamer und kann die Bälle nicht mehr so weit werfen oder braucht wesentlich mehr Energie, um dies zu tun.

Das Durchhaltevermögen wird zu Beginn jedes neuen Spieles auf den maximalen Stand ergänzt.

Die kleinen Anzeigen auf der linken und rechten Seite des Bildschirms zeigen den augenblicklichen Stand des Durchhaltevermögens an.

Geschicklichkeit: Je höher die Geschicklichkeit ist, desto erfolgreicher sind die Attacken.

GUTSCHEINE

Während des Spieles erscheinen Zeichen. Platziere den Spieler über den Zeichen, um sie einzusammeln. Es gibt zwei Arten von Zeichen:

Der 'Behalte-und-Sammle'-Typ ('Save and Collect' type): Es handelt sich um rotierende Scheiben. Sie werden bis zum Ende jedes Spieles aufgehoben und dann dazu verwendet, eine der folgenden Optionen auszuwählen:

OPTIONEN	GUTSCHEINE	WIRKUNG
Offizielle Bestechung	2	Kauf einer Minute Nachspielzeit (nur ein Mal pro Spiel).
Besonderes Durchhaltevermögen	3	Erhöhung Deines maximalen Durchhaltevermögens.
Bestechung des Zeitmessers	3	Erhöhung der Wirkungsdauer des augenblicklich verwendeten Gutscheins.
Bestechung des	4	Verringerung der

Trainers		Computerintelligenz.
Besondere Geschicklichkeit	4	Steigerung Deiner Attackierfähigkeit.
Verringerung des Durchhaltevermögens	4	Verringerung des Durchhaltevermögens des Gegners.
Besondere Stärke	6	Steigerung Deiner Stärke.
Verringerung der Geschicklichkeit	6	Reduktion der Attackierfähigkeit des Gegners.
Bestechung des Schiedsrichters	6	Kauf eines Tores für das nächste Spiel, oder das vorherige Spiel, wenn gleichzeitig eine zusätzliche Zeiteinheit gekauft wird.
Verringerung der Stärke	7	Reduktion der Stärke des Gegners.

Die Änderungen der Merkmale werden vor jedem Spiel angegeben. Beachte, daß die Änderungen der Merkmale des Gegners im Zweispielermodus permanent sind. Im Einspielermodus gelten sie immer nur für die augenblickliche Runde.

Der 'Unmittelbar-Wirksame'-Typ ('Immediate Effect'

type). Es handelt sich um Spielfiguren. Sie haben sofortige Wirkung, wenn sie eingefangen werden. Die Wirkung wird vom Buchstaben auf der Spielfigur bestimmt:

- F – Einfrieren des gegnerischen Teams (gilt nicht für den Torwart) für die Dauer eines Zehn-Sekunden-Countdowns.
- R – Verringerung der Geschwindigkeit des gegnerischen Teams für die Dauer eines Zehn-Sekunden-Countdowns.
- P – Schutz des eigenen Teams (d.h. es kann nicht attackiert werden) für die Dauer eines Zehn-Sekunden-Countdowns.
- S – Steigerung des Durchhaltevermögens des eigenen Teams.
- D – Verringerung des Durchhaltevermögens des gegnerischen Teams.
- G – Erhalte den Ball, wenn Du ihn nicht bereits hast.
- E – Elektron: Ein Elektronenblitz, der jeden Gegner der ihn berührt, für die Dauer eines Zehn-Sekunden-Countdowns außer Gefecht setzt.
- W – Umwandlung des Balles in eine Waffe (für eine beschränkte Zeitdauer). Wenn sie geworfen wird, setzt sie einen Gegner für die Dauer eines Zehn-Sekunden-Countdowns außer Gefecht.

M – Ein 8-Weg-Elektron explodiert für die Dauer eines Zehn-Sekunden- Countdowns.

J – Änderung des Joysticksteuerung des Geners für die Dauer eines Zehn-Sekunden- Countdowns. (Gilt nur für den Zweispielermodus).

Der Computer kann diese Waffen nicht verwenden.
Während des Spieles:

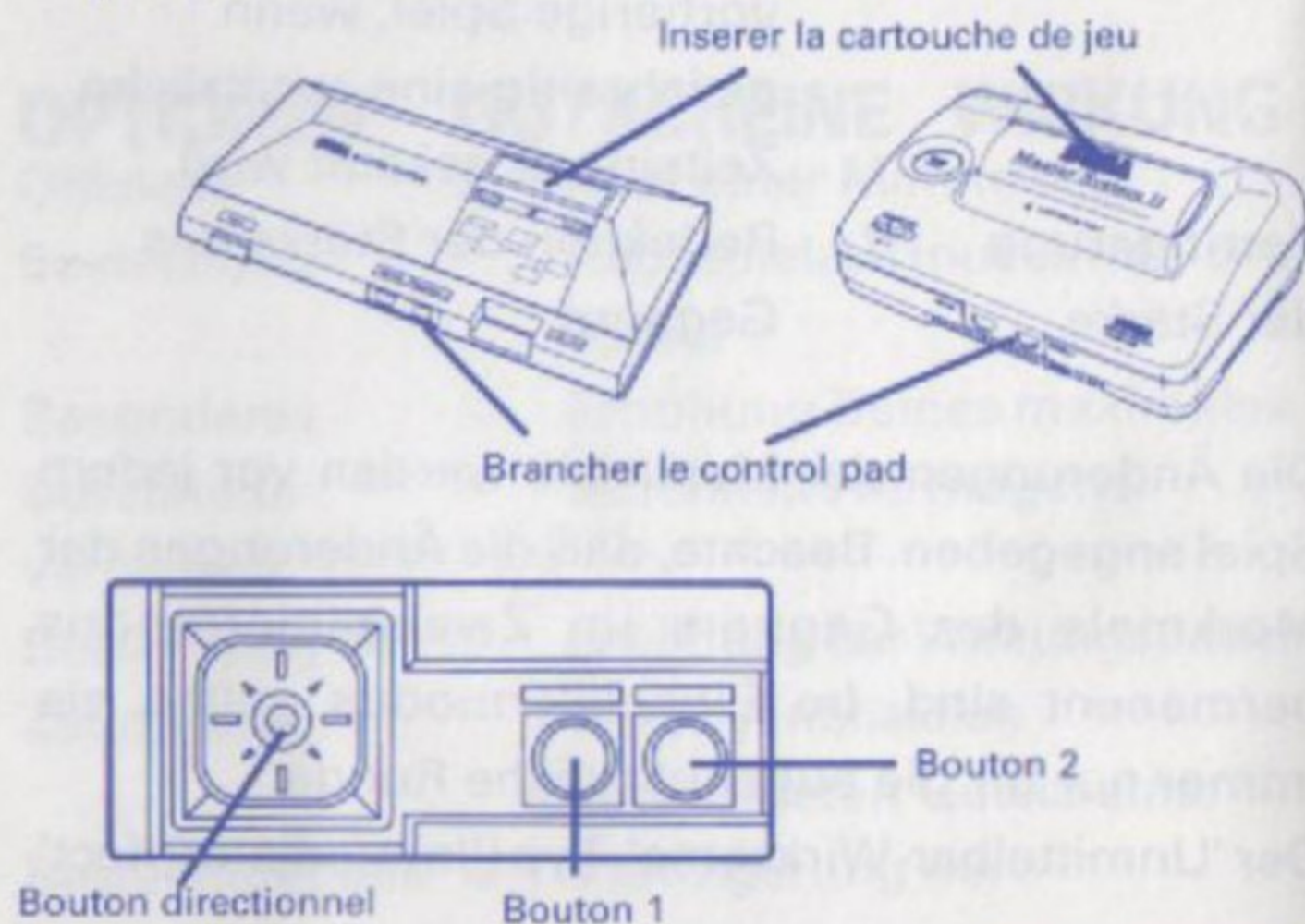
Pause – Pause

Neueinstellung – Verlassen.

Das Ausscheidungsspiel wird beendet, es gibt keine Möglichkeit das Spiel zu speichern.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT: MISE EN ROUTE:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.



IMPORTANT : Assurez-vous toujours que votre ordinateur est éteint lorsque vous insérez ou retirez votre cartouche de jeu.

MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

POUR UNE UTILISATION APPROPRIÉE

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abimer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche.

1. Introduisez la cartouche Mega
2. Introduisez le bloc de commande 1

POUR COMMENCER

LE TERRAIN

Le jeu se déroule sur un terrain aux murs et au sol d'acier, de 49 mètres de long et 27 mètres de large. Les murs ont une hauteur de 9 mètres. Il y a un but à chaque extrémité du terrain et l'ouverture d'un tunnel sur chaque mur latéral. Lorsque le ballon est lancé dans le tunnel, il réapparaît de l'autre côté. Celui qui lance le ballon, au centre du terrain, se lève au début de chaque jeu, pivote, puis tire dans le ballon dans une direction prise au hasard.

Il y a des dômes de rebond qui font dévier le ballon mais sur lesquels les joueurs peuvent se déplacer librement. Il existe des formats de dômes différents pour chaque match.

SELECTION DE L'EQUIPE

Vous avez le choix entre trois équipes possibles. Elles diffèrent en technique et en endurance. En mode deux joueurs, chaque joueur doit choisir une équipe.

LES OPTIONS

Sélectionnez l'une de ces options :

MODE DEMO

Ordinateur contre Ordinateur. Appuyez sur le bouton FEU pour sortir du mode démonstration.

TOURNOI UN JOUEUR

Humain contre Ordinateur. Votre équipe est en vert et joue en haut du terrain. Vous participez à un tournoi éliminatoire en 10 tours. L'objectif est d'arriver en finale et de gagner.

Les équipes adverses deviennent de plus en plus dures à mesure que vous passez d'un tour à l'autre. Un tour correspond à 3 matchs. Vous marquez 2 points pour une victoire, un point pour un match nul et 0 lorsque vous perdez. Pour être qualifié au tour suivant, vous devez marquer 3 points. Par exemple, vous pouvez gagner le premier match, perdre le second et faire match nul dans le troisième, ou bien, vous pouvez faire match nul dans les trois matchs pour être qualifié. Cependant, si vous marquez 3 points dans les deux premiers matchs, il ne sera pas nécessaire de jouer le troisième, vous serez qualifié automatiquement pour le tour suivant. Avant chaque match, vous serez mis au courant de vos progrès et des conditions requises.

MODE DEUX JOUEURS

Humain contre Humain. Le joueur 1 contrôle l'équipe verte en haut du terrain, le joueur 2 contrôle l'équipe rouge en bas du terrain. Le championnat durera 10 semaines. Vous marquez 100 points pour une victoire, 20 points pour un match nul et 5 points pour chaque but.

CONTROLE DE VOTRE EQUIPE

Pour lancer le ballon, appuyez sur le bouton FEU. Si vous appuyez très brièvement sur FEU, le ballon sera lancé à hauteur de la taille, mais si vous maintenez le bouton FEU enfoncé, le ballon sera lancé beaucoup plus haut dans les airs, au-dessus de la tête des joueurs. Par conséquent, il est possible de lancer le ballon trop haut pour qu'il puisse aller dans les tunnels ou dans les buts.

Si votre joueur n'est pas en possession du ballon mais si le ballon se trouve en l'air à proximité de lui, il suffit d'appuyer sur le bouton FEU pour qu'il saute afin d'essayer de l'attraper. Si vous appuyez sur le bouton FEU lorsque votre joueur n'est pas en possession du ballon, il essaiera alors de tackler un joueur adverse. S'il est en déplacement lorsque

vous appuyez sur le bouton FEU, il fera un dérapage. Cette dernière tactique peut être utilisée pour tackler un adversaire ou pour effectuer un déplacement plus rapide afin d'intercepter le ballon.

LE GARDIEN DE BUT

Lorsqu'il est visible, le gardien de but est contrôlé par le manche à balai. Quand le manche à balai est en position centrale, si vous appuyez sur le bouton FEU, le gardien de but sautera en l'air et donnera un coup de poing dans le ballon.

Dès qu'il touche le ballon, il l'enverra automatiquement vers le milieu du terrain (soit en ligne droite, soit en diagonale gauche/droite, selon son déplacement lorsqu'il prend possession du ballon). Si le gardien de but se déplace de côté lorsque vous appuyez sur le bouton FEU, il plongera dans la direction correspondante.

LE TACKLE

Votre tackle peut être bon ou mauvais. Cela dépend de votre niveau technique (indiqué dans les informations à propos de votre équipe avant le début du jeu - cf attributs). Si vous réussissez à tackler, votre adversaire perdra une certaine dose d'endurance en fonction de votre force (cf attributs).

De plus, le perdant sera envoyé rouler sur le terrain de façon incontrôlée et sera incapable de faire quoi que ce soit pendant deux secondes. Si le perdant est le gardien de but, il sera incapable d'arrêter le ballon pendant deux secondes - à ne pas oublier !

ATTRIBUTS

Force : plus votre équipe est forte, plus l'endurance de vos adversaires est réduite lorsque vous tacklez.

Endurance : à mesure que votre endurance diminue, votre équipe se déplace plus lentement et n'arrive plus à lancer le ballon aussi loin, ou avec autant de puissance.

Vous retrouvez votre endurance maximale au début de chaque jeu. Les petits compteurs à gauche et à droite en bas de l'écran indiquent l'endurance du joueur en action.

Technique : plus votre niveau technique est élevé et mieux votre équipe réussira à tackler.

JETONS

Au cours du jeu, des jetons apparaîtront. Déplacez votre joueur au-dessus d'eux pour qu'il les ramasse. Il y a deux catégories de jetons:

La catégorie 'A Conserver', sous forme de disques

rotatifs. Ceux-ci sont conservés et peuvent être utilisés à la fin de chaque match pour sélectionner différentes options de la liste suivante :

OPTIONS	JETONS	RESULTAT
Corrompre l'officiel	2	Achète une minute de jeu supplémentaire pour le jeu précédent (ne peut être fait qu'une fois par jeu)
Supplément d'endurance	3	Augmente votre niveau d'endurance maximum
Corrompre le chrono	3	Augmente la durée des jetons à effet immédiat (compte à rebours en 10 étapes)
Corrompre l'entraîneur	4	Réduit les facultés de l'ordinateur (impossible en mode deux joueurs)
Supplément de technique	4	Augmente votre capacité à tackler
Réduire l'endurance	4	Réduit l'endurance de votre adversaire
Supplément de puissance	6	Augmente votre force

Réduire le niveau technique	6	Réduit la capacité à tackler de votre adversaire
Corrompre l'arbitre	6	Achète un avantage d'un but pour le jeu suivant ou pour le jeu précédent si vous achetez également un supplément de temps
Réduire la puissance	7	Réduit la force de votre adversaire

Les changements affectant les attributs seront indiqués avant chaque match. Remarque : en mode deux joueurs, les changements concernant les attributs de l'adversaire sont permanents, mais en mode un joueur, ils n'affectent l'adversaire que pour le tour concerné.

La catégorie 'Effet Immédiat', sous forme de carrés ayant un effet immédiat lorsqu'on les ramasse. Cet effet dépend de la lettre inscrite sur le carré :

- F – Bloque l'équipe adverse (à l'exception du gardien de but, pour un compte à rebours en 10 étapes)
- R – Réduit la vitesse de l'équipe adverse pour un

compte à rebours en 10 étapes.

P – Protège votre équipe (c.à.d. qu'on ne peut la tackler) pour un compte à rebours en 10 étapes.

S – Augmente l'endurance de votre équipe.

D – Diminue l'endurance de votre équipe.

G – Pour prendre possession du ballon si vous ne l'avez pas déjà.

E – Electron : Eclair d'énergie qui tacklera tout adversaire touché pour un compte à rebours à 10 étapes.

W – Transforme le ballon en arme pour un certain temps. Lorsqu'on le lance, il tacklera un joueur adverse pour un compte à rebours en 10 étapes.

M – Explosion d'électrons à 8 directions pour un compte à rebours en 10 étapes.

J – Inverse le contrôle du manche à balai de l'adversaire pour un compte à rebours en 10 étapes (seulement en mode deux joueurs)

L'ordinateur ne peut pas utiliser ces armes.

Pendant le jeu :

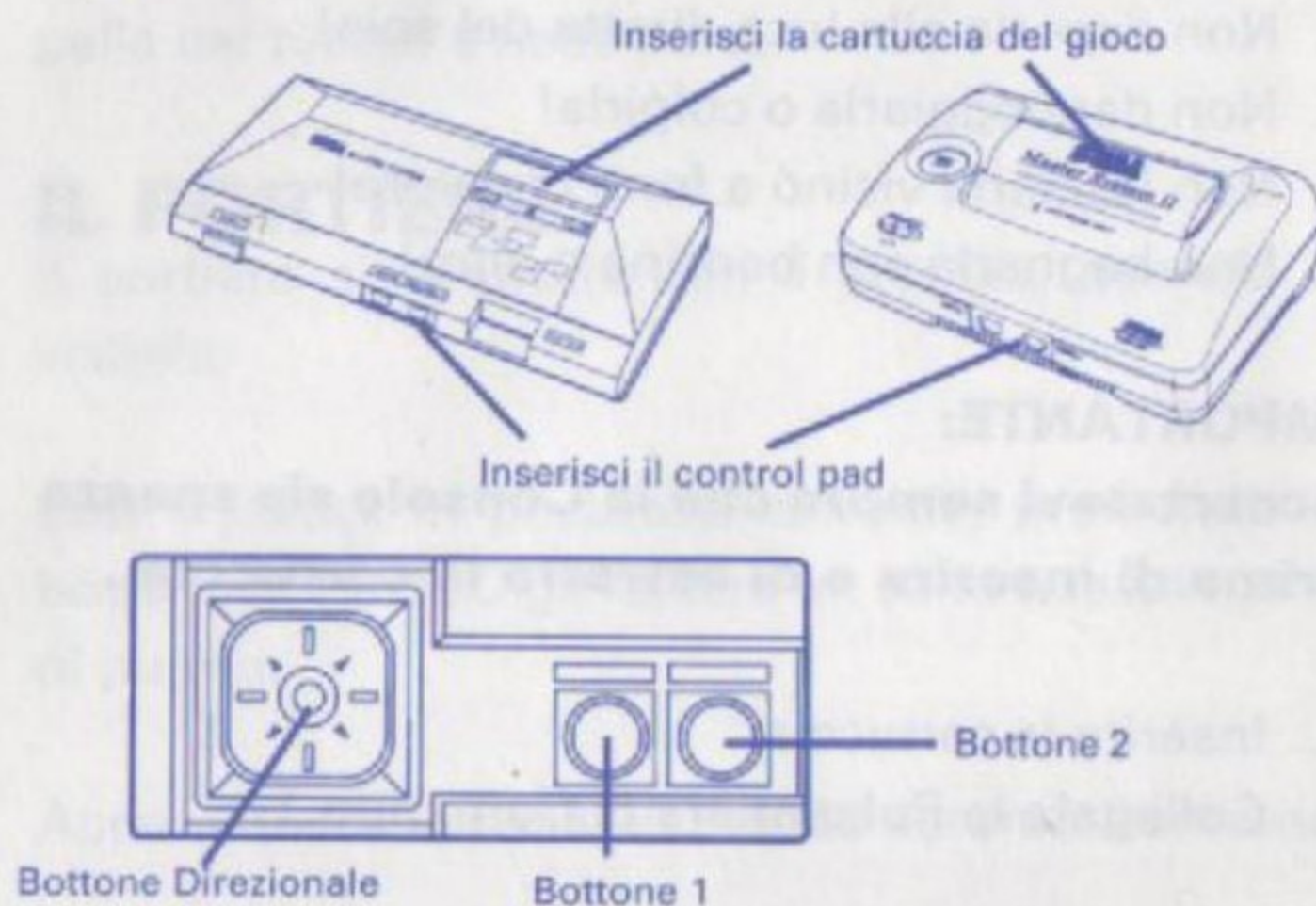
Pause - Pause

Réinitialisation - Quitter. Ceci terminera le tournoi et ne vous donnera pas la possibilité de sauvegarder le jeu.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO:

INIZIO:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.



ATTENZIONE: assicurarsi sempre che il sistema sia spento, prima d'inserire o togliere la cartuccia del gioco.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E CARTRIDGE

La SEGA CARD e la CARTRIDGE sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

PER UN USO APPROPRIATO

1. Non bagnarla!
2. Non piegarla !
3. Evitare i colpi violenti!
4. Non esporla alla luce diretta del sole!
5. Non danneggiarla o colpirla!
6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
7. Non bagnarla con benzina o altro!

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia .

1. Inserite la cartuccia
2. Collegate la Pulsantiera di Comando 1

PER INIZIARE

IL CAMPO

Il gioco si svolge su un campo dal pavimento e dalle pareti metallici, lungo 160 piedi e largo 90. Le pareti sono alte 30 piedi. Alle due estremità ci sono due porte e lungo le pareti laterali c'è un tunnel per la palla. Quando questa viene tirata nel tunnel, riappare sul lato opposto. Il lanciatore, al centro dell'area di gioco, si alza all'inizio di ogni partita, effettua una rotazione e lancia la palla in una direzione a caso.

Ci sono anche delle cupole di rimbalzo, su cui la palla viene deviata ma su cui i giocatori possono muoversi. Queste cupole appaiono in diversi formati in ciascun incontro.

SELEZIONE SQUADRA

Tu disponi della scelta di tre squadre che puoi rappresentare. Queste differiscono per abilità e resistenza. Nel modulo a due giocatori, ognuno dei partecipanti deve scegliersi una squadra.

LE OPZIONI

Seleziona una di queste opzioni:

DIMOSTRAZIONE

Computer contro computer. Per uscire dalla dimostrazione, premi il bottone di FUOCO.

ELIMINITTORIA A UN GIOCATORE

Uomo contro Computer. La tua squadra è in maglia verde e gioca sul campo, prendendo parte ad una partita ad eliminazione basata su 10 turni. Lo scopo è di arrivare in finale e vincere. Col passare dei turni, le squadre avversarie diventano sempre più difficili da battere. Passa il turno chi ottiene il meglio di 3 incontri. Per la vittoria, ottieni 2 punti, per il pareggio 1 e se perdi 0. Per qualificarti per il prossimo turno, devi ottenere 3 punti. Per cui, se ad esempio, vinci il primo perdi il secondo e pareggi il terzo, ti qualifichi, oppure anche pareggiando tutti e tre. Tuttavia, se ottieni 3 punti nel primo e nel secondo, non occorre che giochi il terzo, perchè ti qualifichi automaticamente per il prossimo turno. Prima dell'inizio di ogni incontro, ti vengono date tutte le informazioni sul tuo andamento e su cosa devi ottenere.

GIOCO A DUE

Uomo contro Uomo. Il giocatore 1 controlla la

squadra verde sul campo, mentre il giocatore 2 controlla quella rossa. Il campionato dura 10 settimane. Il punteggio è di 100 punti quando vinci, 20 quando pareggi e 5 per ogni gol.

CONTROLLO DELLA SQUADRA

Per tirare la palla, premi il bottone di FUOCO. Una premuta breve tira la palla a mezza altezza, mentre tenendo il bottone premuto la palla va in alto, passando sulla testa dei giocatori. Per cui può accadere di tirare troppo in alto per far andare la palla nei tunnel e nelle porte.

IL PORTIERE

Il portiere si controlla con il joystick, quando è visibile.

Con il joystick in posizione centrale, premendo il bottone di FUOCO gli fai fare un salto e respingere di pugno.

Appena tocca la palla, lo manda automaticamente

verso il centro del campo (sia dritta o diagonalmente a sinistra/destra, dipende dai movimenti che fa quando prende la palla). Se il Portiere si muove lateralmente quando premi il bottone di FUOCO, effettua un tuffo nella direzione corrispondente.

MARCATURE

La marcatura può avere successo o meno. Questo dipende dal tuo livello di abilità (indicato sulle informazioni sulla squadra prima dell'inizio - vedi attributi). Se vinci il contrasto, il tuo avversario perde resistenza a seconda della tua forza (vedi attributi). Inoltre, il giocatore perdente rotola senza controllo e non è più in grado di far niente per un paio di secondi. Se il perdente è il portiere, non sarà in grado di parare per un paio di secondi - cerca di ricordartelo!

ATTRIBUTI

Forza: più la tua squadra è forte, più resistenza riesce a togliere agli avversari nei contrasti.

Resistenza: esaurendo la resistenza, la squadra diventa più lenta e non riesce a tirare la palla lontano, o con la dovuta forza. All'inizio di ogni partita, la resistenza viene riportata al livello massimo. Sugli

indicatori in basso a sinistra e a destra dello schermo, appare la resistenza del giocatore corrente.

Abilità: più il tuo livello di abilità è alto, maggiore è la capacità di contrasto della squadra.

GETTONI

Durante il gioco, appaiono dei gettoni che devi raccogliere muovendoci sopra un giocatore. I gettoni sono di due tipi:

Il tipo "Salva e Raccogli" che consiste in dischi rotanti.

Questi li puoi salvare e puoi usarli al termine di ciascun incontro per selezionare varie opzioni dall'elenco seguente:

OPZIONI	GETTONI	RISULTATO
Corrompi funzionari	2	Aquisti un minuto di tempo in più dal gioco precedente. (Questo lo puoi fare solo una volta per incontro).
Extra resistenza	3	Incrementa il livello massimo di resistenza.
Corrompi il	3	Aumenta la durata dell'effetto

timer		dei gettoni (conteggio in 10 fasi).
Corrompi allenatore	4	Riduce l'intelligenza del computer (non in gioco a 2).
Extra abilità	4	Aumenta l'abilità nei contrasti
Riduci resistenza	4	Riduce la resistenza dell'avversario.
Forza extra	6	Incrementa il tuo tasso di forza.
Riduci abilità	6	Riduce l'abilità di contrasto dell'avversario.
Corrompi arbitro	6	Ti compri un gol di vantaggio per la prossima partita, o anche di quella precedente compri anche un tempo supplementare.
Riduci forza	7	Riduce la forza dell'avversario.

Le modifiche degli attributi vengono indicate prima dell'incontro. Nota che le modifiche agli attributi dell'avversario, nel gioco a due, sono permanenti, mentre nel gioco da soli influenzano l'avversario per il solo turno in corso.

Il tipo "Effetto Immediato", che consiste in riquadri. Questi hanno effetto immediato quando li raccogli, a seconda della lettera che portano:

F- Congela la squadra avversaria (eccetto il portiere) per 10 fasi di conteggio.

R - Riduce la velocità della squadra avversaria per 10 fasi di conteggio.

P - Protegge la tua squadra (cioè, non può essere contrastata) per 10 fasi di conteggio.

S - Incrementa la resistenza della tua squadra.

D - Diminuisce la resistenza degli avversari.

G -Ti fa prendere la palla, se non è già in tuo possesso.

E -Elettrone: una scarica di energia che colpisce qualunque avversario per 10 fasi di conteggio.

W -Muta la palla in un'arma per un certo periodo. Quando la tiri, questa contrasta un avversario per 10 fasi di conteggio.

M - Scarica di elettroni a 8 direzioni per 10 fasi di conteggio.

J - Rivolta il controllo joystick dell'avversario per 10 fasi di conteggio (solo nel gioco a 2).

Il computer non può utilizzare queste armi.

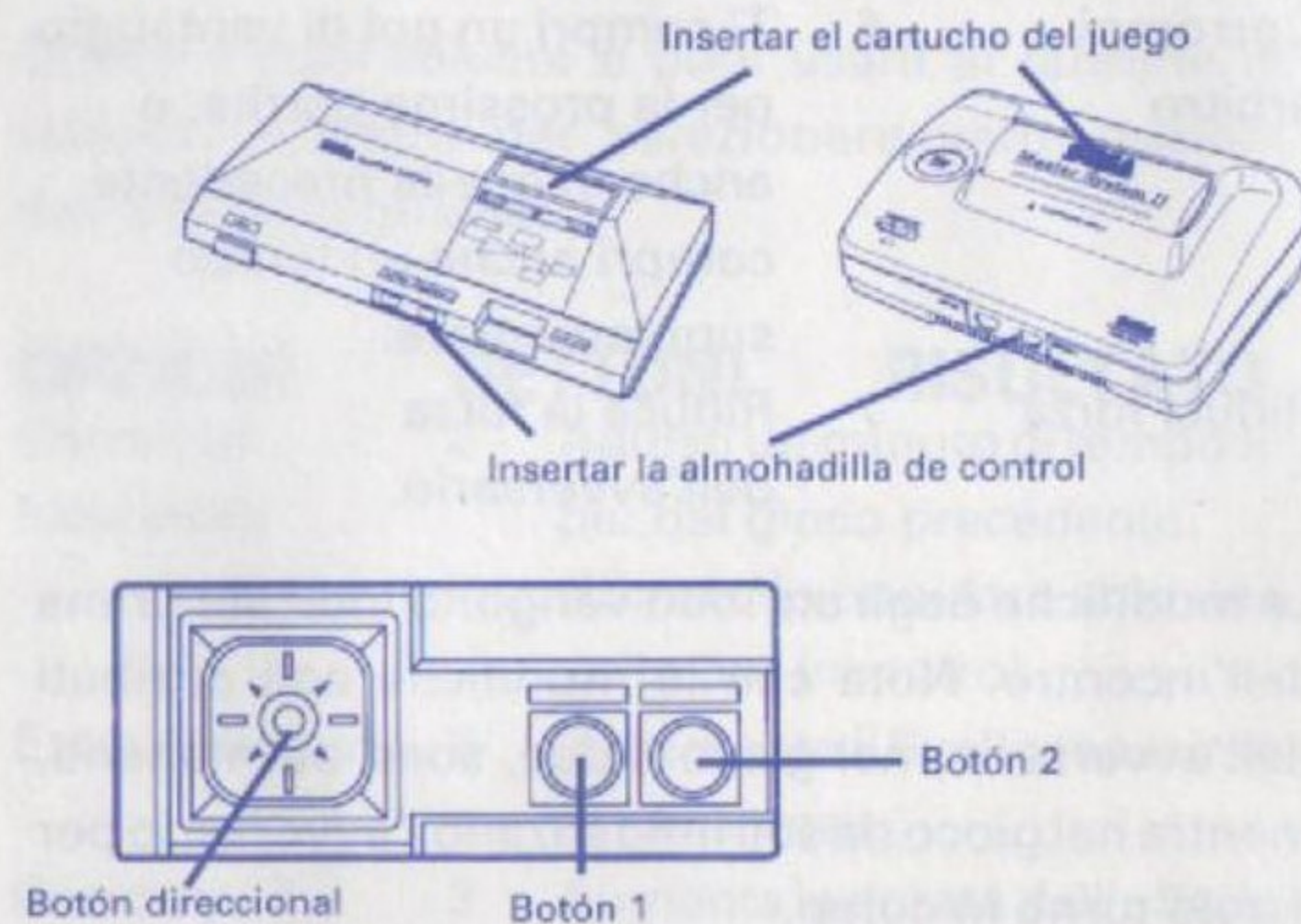
Durante la partita:

Pausa - Pausa.

Reset - Abbandona. Questo pone termine all'eliminazione e non ti permette di salvare il gioco.

INSTRUCCIONES DE CARGA: PUESTA EN FUNCIONAMIENTO:

1. Cértese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.



IMPORTANTE. Asegúrese siempre de que su sistema está desconectado cuando inserte o extraiga el cartucho del juego.

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO

La tarjeta SEGA y el cartucho están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

PARA UN MEJOR USO

1. No mojarlo!
2. No doblarlo!
3. No darle golpes violentos!
4. No exponerlo a la luz directa del sol!
5. No dañarlo ni rayarlo!
6. No exponerlo a altas temperaturas!
7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc!

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho.

1. Inserte el cartucho
2. Inserte el Teclado de Control 1

PRIMEROS PASOS

EL TERRENO DE JUEGO

El juego tiene lugar en un terreno de acero rodeado de paredes también de acero, de 160 pies de longitud por 90 de ancho. Las paredes tienen una altura de 30 pies. Hay una portería en cada extremo del terreno y un túnel retorna balones. Al lanzar el balón por el túnel, éste reaparece por el lado opuesto.

El lanzador de balones, situado en el centro del terreno de juego, se levanta al inicio de cada partida, gira y seguidamente lanza el balón en una dirección al azar.

Existen bóvedas de rebote, donde se desvía el balón, pero por las que los jugadores pueden moverse libremente. Éstas presentan formatos distintos en cada encuentro.

SELECCION DEL EQUIPO

Puede elegir entre tres equipos posibles. Éstos varían en destreza y nervio. En el modo de dos jugadores, cada jugador debe elegir un equipo.

LAS OPCIONES

Seleccione una de estas opciones:

JUEGO DE DEMOSTRACION

Ordenador contra ordenador. Pulse el botón de disparo para salir de la demostración.

DERRIBO DE UN JUGADOR

Jugador contra ordenador. Su equipo va vestido de verde y juega en la parte superior del terreno. Toma parte en un juego de derribo compuesto por 10 vueltas. El objetivo es llegar hasta el final y ganar.

Los equipos contrarios ofrecerán más dificultad al ir avanzando las vueltas. Cada vuelta consiste en la mejor puntuación de 3 partidas. Obtiene 2 puntos por un acierto, 1 por un empate y 0 por perder. Para clasificarse para la próxima vuelta, debe conseguir 3 puntos. Por ejemplo, puede ganar la primera fase, perder la segunda y empatar en la tercera, o empatar en las tres, para clasificarse. Aunque, si obtiene 3 puntos en la primera y segunda fase, no tendrá que jugar la tercera, ya se clasificará automáticamente para la próxima vuelta. Se le informará de sus progresos y requisitos antes del inicio de cada encuentro.

DOS JUGADORES

Jugador contra jugador. El jugador uno controla al

equipo verde que juega en la mitad superior del terreno y el jugador dos controla al equipo rojo en la mitad inferior del terreno. La duración de la liga será de 10 semanas. Obtiene 100 puntos al ganar, 20 al empatar y 8 por cada gol.

CONTROLANDO A SU EQUIPO

Para lanzar el balón pulse el botón de disparo. Una pulsación corta lanzará el balón a la altura de la cintura, pero, si mantiene pulsado el botón, se lanzará al aire por encima de las cabezas de los jugadores. Por consiguiente, es posible lanzar el balón demasiado alto para entrar en los túneles y las porterías. Si su jugador no está en posesión del balón, pero éste se encuentra suspendido en el aire cerca de él, al pulsar el botón de disparo, el jugador saltará intentando alcanzar el balón. Si pulsa el botón cuando su jugador no está en posesión del balón, intentará placar a un jugador contrario. Si está en movimiento y se pulsa el botón de disparo, resbalará. Esta última táctica puede usarse para placar a un contrario o para moverse más deprisa e interceptar el balón.

EL PORTERO

El portero se controla, cuando está visible, mediante

la palanca de juegos. Con la palanca de juegos en posición central, al pulsar el botón de disparo, el portero saltará y golpeará el balón.

Tan pronto como toque el balón, lo lanzará automáticamente hacia el centro del terreno de juego (tanto en línea recta como en diagonal izquierda/derecha, según su movimiento al tomar control del balón). Si el portero se mueve lateralmente cuando se pulsa el botón de disparo, se tirará hacia la dirección correspondiente.

PLACAJE

Su placaje de su nivel de destreza (que aparece en la información sobre su equipo al inicio de la partida-ver atributos). Si tiene éxito, su contrario perderá algo de nervio de acuerdo con su fuerza (ver atributos). Asimismo, el jugador perdedor permanecerá fuera de control durante un par de segundos. Si el jugador perdedor es el portero, no podrá salvar el balón durante un par de segundos - ¡recuérdelo!

ATRIBUTOS

Fuerza: cuanto más fuerte sea su equipo, más nervio quitarán a sus contrarios al placarlas.

Nervio: al mermar su nervio, su equipo se vuelve

más lento y no puede lanzar el balón a tanta distancia o con tanta potencia.

Su nervio recuperará el nivel máximo al inicio de cada partida. Los medidores en la parte inferior izquierda y derecha de la pantalla indican el nervio actual del jugador.

Destreza: cuanto más alto sea su nivel de destreza, más éxito tendrá su equipo al placar.

SIMBOLOS

Durante la partida aparecerán unos símbolos; desplace al jugador hacia ellos para recogerlos. Existen dos tipos de símbolos:

Los de tipo "Recoger y guardar", que son discos giratorios. Éstos se guardan y pueden utilizarse al final de cada encuentro para seleccionar varias opciones de la siguiente lista:

OPCIONES	SIMBOLOS	RESULTADO
Sobornar al oficial	2	Comprar un minuto adicional de tiempo de la partida anterior. (Sólo puede hacerse una vez por partida.)
Nervio adicional	3	Aumentar su nivel máximo de nervio.

Sobornar al cronometrador	3	Aumentar el tiempo de duración de los símbolos de efecto inmediato. (Cuenta atrás de 10)
Sobornar al entrenador	4	Reducir la inteligencia del ordenador. (sin efecto en 2 jugadores)
Destreza adicional	4	Aumentar su capacidad de placar.
Reducir nervio contrario.	4	Reducir el nervio del contrario.
Potencia adicional	6	Aumentar su fuerza.
Reducir placar	6	Reducir la capacidad de destreza del contrario.
Sobornar al árbitro	6	Comprar una ventaja de un gol para la próxima partida o para la anterior si también compra tiempo adicional.
Reducir potencia	7	Reducir la fuerza del contrario.

Los cambios en los atributos se mostrarán antes de una partida. Tenga en cuenta que los cambios en los atributos del contrario en una partida de dos jugadores son permanentes, pero en una partida de un jugador afectan al contrario durante la vuelta actual.

Los de tipo "Efecto inmediato", que son tejas que tendrán un efecto inmediato al recogerlas, según la letra de la teja:

F – Congela el equipo contrario (excepto el portero en una cuenta atrás de 10).

R – Reduce la velocidad del equipo contrario en una cuenta atrás de 10.

P – Protege su equipo (es decir, no puede ser placado) durante una cuenta atrás de 10.

S – Aumenta el nervio de su equipo.

D – Disminuye el nervio del contrario.

G – Consigue el balón si todavía no está en posición del mismo.

E – Electrón: rayo de energía que placaje al contrario que alcance durante una cuenta atrás de 10.

W – Convierte el rayo en un arma durante un tiempo. Cuando se lanza placado a un jugador contrario

durante una cuenta atrás de 10.

M-Explosión de un electrón de 8 direcciones durante una cuenta atrás de 10.

J- Invierte el control de la palanca de juegos del contrario durante una cuenta atrás de 10 (partida de 2 jugadores únicamente).

El ordenador no puede utilizar estas armas.

Durante una partida:

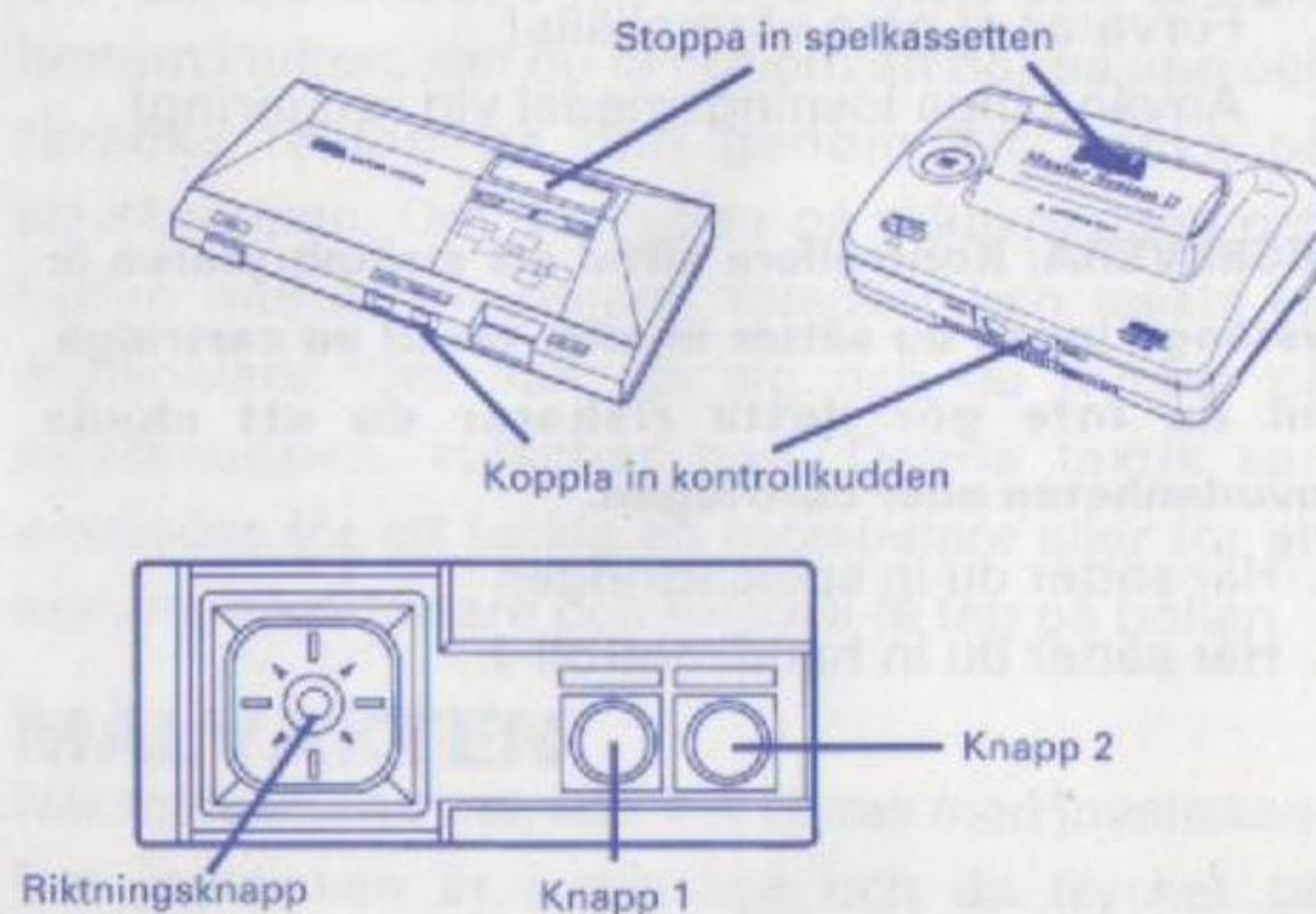
Pause – Pausa

Reset – Abandonar. Finalizará el derribo sin darle una oportunidad de guardar la partida.

INNAN DU BÖRJAR SPELA:

HUR DU STARTAR SPELET:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge:n i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge:n. Gör om steg 1-3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.



VIKTIGT: Kontrollera att systemet är avstängt innan du sätter i eller tar ur spelkassetten.

HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

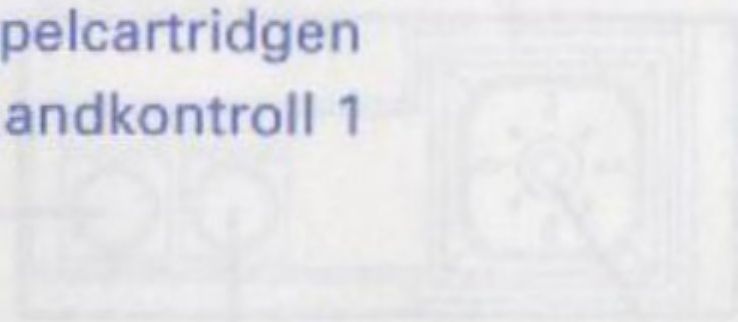
SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till användas tillsammans med Sega Master System.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Förvaras ej nära värmekälla!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

OBSERVERA: Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

1. Här sätter du in spelcartridgen
2. Här sätter du in handkontroll 1



VI SÄTTER IGÅNG

PLANEN

Speedball spelas på en plan med väggar och golv av stål, 50 meter lång och 30 meter bred. Väggarna är 10 fot höga. I båda kortändarna finns ett mål och i båda långsidorna en hyperrymdtunnel. Om bollen kastas in i tunneln, kommer den ut på andra sidan planen.

Kastmaskinen, som sitter i mitten av planen, kommer upp i början av varje match, snurrar runt och skjuter bollen åt ett slumpmässigt håll.

På planen finns också studshögar som bollen kan studsas på. Dem får spelarna röra sig fritt över. De ser olika ut för varje match.

VAL AV LAG

Du har tre lag att välja mellan. De har olika uthållighet och skicklighet. Med två spelare, väljer båda spelarna lag.

ALTERNATIVEN

Välj ett av följande alternativ:

DEMO GAME

(Demonstrationsmatch)

Dator mot dator. För att gå ur demonstrationen trycker du på skjutknappen.

ONE PLAYER KNOCKOUT

(Utslagstävling med en spelare)

Människa mot dator. Ditt lag är grönt och spelar uppåt på planen. Du deltar i en utslagstävling i tio omgångar. Målet är att nå finalen och vinna.

Motståndarlaget blir allt skickligare för varje omgång. En omgång består av tre matcher, och vinnaren är den som får flest poäng i de tre matcherna. Du får 2 poäng om du vinner matchen, 1 vid oavgjort och 0 om du förlorar. För att kunna gå till nästa omgång måste du ha 3 poäng. Du kan t ex vinna första matchen, förlora nästa och spela oavgjort i den sista, eller det kan bli oavgjort i alla tre, för att få gå vidare. Om du får 3 poäng i de två första matcherna, behöver du inte spela den sista matchen, utan kan gå direkt till nästa omgång. Före varje match får du veta hur du står och vad du behöver få för att gå vidare.

TWO PLAYER KNOCKOUT

(Tävling med två spelare)

Människa mot människa. Spelare 1 har det gröna

laget som spelar uppåt på planen och spelare 2 har det röda laget som spelar neråt. Serien tar 10 veckor. Du får 100 poäng för en seger, 20 för oavgjort och 5 för varje mål.

HUR DU STYR LAGET

Du kastar bollen med skjutknappen. Med ett mycket kort tryck kastas bollen i midjehöjd, men om skjutknappen hålls ner, kastas den högt upp i luften över huvudet på spelarna. Man kan kasta bollen för högt för att den ska kunna komma in i tunnlarna och målöppningarna.

Om en spelare inte har bollen men den är nära honom i luften, kan du få honom att hoppa upp och försöka få tag på den genom att trycka på skjutknappen. Om du trycker på skjutknappen och bollen inte är i närheten, försöker han tackla en motspelare. Om han rör sig och du trycker på skjutknappen, rutschar han. Denna taktik kan användas för att tackla en motspelare eller för att komma fram fortare och försöka få tag på bollen.

MÅLVAKTEN

När målvakten syns, kan han styras med joysticken. Om joysticken är i mittläge och du trycker på

skjutknappen, hoppar han upp och studsar tillbaka bollen.

Så fort som han vidrör bollen, kastar han automatiskt tillbaka den mitt i planen (antingen rakt eller diagonalt till vänster eller höger, beroende på hans rörelse när han får tag på bollen). Om målvakten rör sig sidledes när skjutknappen trycks ner, dyker han i motsvarande riktning.

TACKLING

Din tackling kan lyckas eller inte lyckas, beroende på din skicklighetsgrad (som visas i laginformationerna i början av spelet - se Egenskaper). Om du vinner en tackling, förlorar din motspelare lite i uthållighet, beroende på hans styrka (se Egenskaper). Den som förlorar tacklingen råkar i rullning och kan inte göra något på ett par sekunder. Om det är målvakten, kan han inte rädda en boll under den tiden - värt att veta!

EGENSKAPER

Styrka: ju starkare ditt lag är desto mer uthållighet behövs från motspelarna vid tacklingar.

Uthållighet: när uthålligheten börjar ta slut, rör sig laget allt saktare och kan inte kasta bollen långt eller med så mycket kraft. Du börjar varje match på högsta uthållighetsnivå. Längst ner till vänster och

höger på skärmen visas den aktuella spelarens uthållighet.

Skicklighet: ju högre skicklighet du har, desto bättre går det för ditt lag i tacklingar.

MARKER

Under spelet kommer det upp två olika sorters marker på skärmen. Sätt din spelare på dem och plocka upp dem.

Den ena typen är sådana du kan samla på. De består av snurrande rundlar. I slutet av varje match kan du sedan använda dem för att köpa till dig följande saker:

VAL	ANTAL	RESULTAT
Mutor till funktionär	2	Ger dig en extra minut speltid av förra matchen. (Kan bara göras en gång per match.)
Extra t uthållighe	3	Höjer din maximala högsta uthållighetsnivå.
Mutor till tidtagaren	3	Förlänger verkan för den andra typen marker (se nedan), som har omedelbar verkan under nedräkning från 10.
Mutor till tränaren	4	Sänker motspelarens intelligens (ej vid

		två mänskliga spelare)
Extra skicklighet	4	ökar din tacklingsförmåga
Minskad uthållighet	4	Minskar motståndarlagets uthållighet
Extra styrka	6	ökar din styrka
Minskad skicklighet	6	Minskar motståndarlagets tacklingsförmåga
Mutor till domare	6	Ger dig ett extra mål i nästa match, eller i föregående match om du också köper extra tid.
Minskad styrka	7	Minskar motståndarlagets styrka.

Förändringarna i egenskaper visas före varje match. Lagg märke till att ändringar i motståndarlagets egenskaper vid spel med två spelare gäller för hela serien, men vid spel med en spelare bara för den pågående omgången.

Den andra typen av marker är sådana som har omedelbar verkan. De består av snurrande fyrkanter. När du plockar upp dem, får de omedelbar den verkan som motsvarar bokstaven på markern.

F – Fryser motståndarlaget (förutom målvakten) under nedräkning från 10.

R – Minskar motståndarlagets hastighet under nedräkning från 10.

P – Skyddar ditt lag (från tacklingar) under nedräkning från 10.

S – ökar ditt lags uthållighet.

D – Minskar motståndarlagets uthållighet.

G – Ger dig bollen om du inte redan har den.

E – Energiblixt som tacklar alla motståndare den träffar under nedräkning från 10.

W – Förvandlar tillfälligt bollen till ett vapen. När den kastas tacklar den en motspelare under nedräkning från 10.

M – 8-faldig energiblixt under nedräkning från 10.

J – Kastar om motspelarens joystickskontroller under nedräkning från 10 (endast vid spel med två spelare).

Datorn kan inte använda dessa vapen.

Under spel:

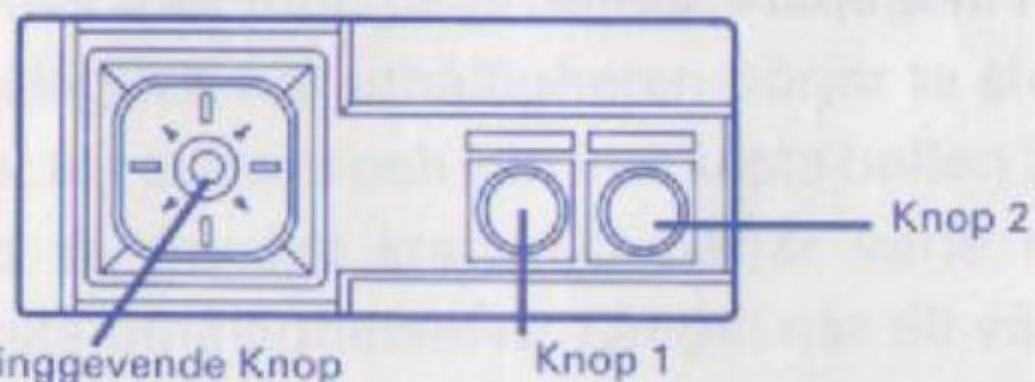
“Pause” – Paus

“Reset” – Lämna spelet. Då avbryts utslagstävlingen, och du kan inte spara spelet.

LAADINSTRUCTIES

OPSTARTEN

1. Zorg ervoor dat de netschakelaar UITgeschakeld is.
2. Zet de cartridge in de Power Base, zoals in het handboek van uw SEGA System beschreven wordt.
3. Zet de netschakelaar AAN. Als er niets op het scherm verschijnt, zet dan de netschakelaar weer UIT, haal de cartridge er weer uit en probeer het nog eens.
4. Om het spel te beginnen, wordt bij het titelscherm knop 1 of knop 2 ingedrukt.



BELANGRIJK:

Zorg er altijd voor dat de Power Base **UIT** staat, voordat de cartridge ingevoerd wordt of verwijderd wordt.

HET HANTEREN VAN DE SEGA KAART EN DE CARTRIDGE

De SEGA KAART en de CARTRIDGE zijn uitsluitend voor het SEGA MASTER SYSTEM bestemd.

DE JUISTE BEHANDELING

1. Niet nat maken!
2. Niet buigen!
3. Niet aan hevige schokken onderwerpen!
4. Niet aan direct zonlicht blootstellen!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet bij een warmtebron leggen!
7. Niet blootstellen aan verdunningsmiddel, wasbenzine etc.

BEGINNEN

HET TERREIN

Het terrein waarop dit spel gespeeld wordt, heeft een stalen vloer en is omgeven door een stalen muur. Het is 50 meter lang en 30 meter breed, de muren zijn 9,15 meter hoog. Er is een doel aan weerszijden van het veld en in de zijmuren is een tunnel waar de bal door gaat. Als de bal er aan de ene kant ingegooid wordt, komt hij er aan de andere kant weer uit. In het midden van het veld is een inrichting om de bal op gang te brengen. Bij het begin van elk spel, komt hij omhoog, draait in het rond en dan wordt de bal in een willekeurige richting weggeschoten. Er zijn stuitkoepels die de bal doen afbuigen, maar de spelers kunnen er gewoon over lopen. Bij elke wedstrijd komen deze koepels in een ander vorm terug.

DE SELECTIE VAN HET TEAM

Er zijn drie verschillende teams, die variëren in vaardigheid uithoudingsvermogen. Hieruit kun je er één kiezen. In de 2 spelers modus kan elk van de twee spelers een team kiezen.

DE KEUZEMOGELIJKHEDEN

Je kunt één van deze keuzemogelijkheden selecteren.

DEMONSTRATIESPEL

Computer tegen computer. Druk de vuurknop in om de demonstratie te beëindigen.

ELIMINATIETOERNOOI MET EEN SPELER

Een persoon tegen de computer. Het team dat jij vertegenwoordigt is in het groen en het speelt in de onderste helft van het veld. Je neem deel aan een eliminatietoernooi van 10 ronden, met de bedoeling om de finale te bereiken en te winnen. De teams waartegen je speelt gaan steeds beter spelen. Elk ronde bestaat uit drie wedstrijden. Je krijgt 2 punten als je een wedstrijd wint, 1 voor gelijk spel en 0 punten als je verliest. Om in de volgende ronde geplaatst te worden, moet je drie punten behalen. Bijvoorbeeld: je kunt de eerste wedstrijd winnen, de tweede verliezen en de derde gelijk spelen, of je kunt alle wedstrijden gelijkspelen. Als je echter 3 punten in de eerste en in de tweede wedstrijd behaalt, hoef je de derde niet te spelen, maar ga je automatisch

door naar de volgende ronde. Voor het begin van elke match kun je zien hoever je gevorderd bent en aan welke vereisten er nog voldaan moet worden.

TWEE SPELERS

In dit spel spelen twee personen tegen elkaar. Speler één bestuurt het groene team dat in de onderste helft van het veld speelt, speler twee bestuurt het rode team in de bovenste helft. De Liga wordt in 10 weken gespeeld. Je krijgt 100 punten voor een gewonnen wedstrijd, 20 voor gelijk spel en 5 punten voor elk doelpunt.

HET BESTUREN VAN DE TEAMS

Om de bal te gooien, druk je de vuurknop in. Als je de vuurknop heel kort indrukt, gaat de bal zo hoog als van het middel van een speler, maar als je de knop ingedrukt houdt, komt hij hoog in de lucht terecht en gaat over de hoofden van de spelers heen. Daardoor is het mogelijk om de bal te hoog te gooien zodat hij een tunnel of het doel ingaat. Als je speler de bal niet in z'n bezit heeft, maar in de lucht bij hem in de buurt is, kun je door de vuurknop in te drukken hem in de lucht laten springen om te proberen de bal te vangen. Als de vuurknop wordt ingedrukt als je

speler de bal niet heeft, zal hij proberen om een tegenstander te tackelen. Als hij beweegt en de vuurknop wordt ingedrukt gaat hij glijden. Deze laatste tactiek kan worden gebruikt om een tegenstander te tackelen of sneller te bewegen om een bal te onderscheppen.

DE KEEPER

De keeper wordt, indien zichtbaar, bestuurd door de D-Pad. Als de D-Pad in de uitgangspositie staat en de vuurknop wordt ingedrukt, springt hij op en slaat tegen de bal. Zodra hij de bal aanraakt, gooit hij hem automatisch naar het midden van het veld (regelrecht of diagonaal links/rechts, dit hangt af de beweging die hij maakt om de bal te bemachtigen). Als de keeper zijdelings beweegt en de vuurknop wordt ingedrukt, duikt hij in de overeenkomstige richting.

TACKELEN

Je kunt succes met het tackelen hebben, of niet. Dit hangt van je vaardigheid af (dit wordt bij de team info voor het begin van het spel weergegeven - zie attributen). Als je de tackle wint, verliest je tegenstander enig uithoudingsvermogen, dit hangt van je kracht af (zie attributen). De speler die het aflegt

komt ook in een niet te beheersen buiteling terecht en kan een paar seconden niets doen. Als de speler die het onderspit delft de keeper is, kan hij ook niet de bal uit z'n doel houden - denk daaraan!

ATTRIBUTEN

Kracht: Des te sterker je team is, des te meer uithoudingsvermogen je tegenstanders bij het tackelen verliezen.

Uithoudingsvermogen: Naarmate je uithoudingsvermogen uitgeput raakt, wordt je team langzamer en kunnen de spelers de bal niet zo krachtig meer gooien en dus ook niet zo ver. Bij het begin van elke wedstrijd wordt je uithoudingsvermogen weer aangevuld. De kleine tellers links en rechts onderaan het scherm, geven het weerstandsvermogen van de active speler aan.

Vaardigheid: Des te meer vaardigheid je hebt, des te meer succes heeft je team bij het tackelen.

FICHES

Tijdens het spel verschijnen er fiches, breng je speler er overheen om ze op te rapen. Er zijn twee soorten fiches: Het ene soort fiches kun je verzamelen en sparen, ze zijn rond. Je moet ze sparen en aan het eind van elke wedstrijd kunnen ze gebruikt wor-

den om een keuze te maken uit de volgende lijst:

KEUZE-

MOGELIJK-

HEDEN

FICHES

RESULTAAT

Een official omkopen	2.	Kopen een extra minuut speel tijd voor het voorafgaande spel. (Dit kan slecht een keer per wedstrijd gedaan worden).
Extra uithoudingsvermogen	3.	Verhogen het peil van je maximim weerstandsvermogen.
De tijdopnemer omkopen	3.	Verlengen de tijdsduur van de fiches die een onmiddellijke uitwerking hebben. (terwijl er van 10 naar 0 afgeteld wordt).
De trainer omkopen	4.	Doen de intelligentie van de computer afnemen. (niet bij een spel met twee spelers).
Extra vaardigheid	4.	Doen je talent voor tackelen toenemen.
Extra kracht	6.	Vergroten je kracht
Minder vaardigheid	6.	Verminderen het uithoudings-vermogen van je tegenstander.

- | | | |
|-----------------------------|----|--|
| De scheidrechter
omkopen | 6. | Kopen een doelpunt in je voordeel voor de volgende wedstrijd, of de vorige wedstrijd, als je ook extra tijd koopt. |
| Minder kracht | 7. | Verminderen de kracht van je tegenstander afnemen. |

De wijzigingen in de attributen worden voor een wedstrijd getoond. NB: In een spel met twee spelers, zijn de wijzigingen in de attributen blijvend, maar in een spel met één speler, hebben ze alleen invloed op de tegenpartij in de huidige ronde.

Vierkantjes hebben een onmiddellijk effect, zodra ze opgeraapt worden hebben ze een uitwerking afhankelijk van de letter op het vierkantje:

F - Bevriezen de tegenpartij (behalve de goalkeeper) zolang er van 10 naar 0 afgeteld wordt.

R - Verminderen de snelheid van de tegenpartij zolang als er van 10 naar 0 afgeteld wordt.

P - Beschermen je team (bv. ze kunnen niet getackeld worden) zolang als er van 10 naar 0 afgeteld wordt).

S - Doen het weerstandsvermogen van je team

toenemen.

D - Doen het weerstandsvermogen van je tegenstanders afnemen.

G - Pakt de bal als je er nog niet van in bezit bent.

E - Elektron: Een dosis energie waarmee een tegenstander getackeld kan worden, terwijl er van 10 naar 0 afgeteld wordt.

W - Tovert de bal voor een poosje in een wapen om. Als ermee gegooid wordt, tackelt hij een tegenstander, terwijl er van 10 naar 0 afgeteld wordt.

M - Een elektron die, terwijl er van 10 naar 0 afgeteld wordt, in 8 richtingen uitelkaar springt.

J - Veroorzaakt dat het besturingsknuppeltje van je tegestander terwijl er van 10 naar 0 afgeteld wordt, in omgekeerde richting werkt (alleen voor spel met twee spelers).

De computer kan deze wapens niet gebruiken.

Tijdens het spel:

Pause - Onderbreekt het spel.

Reset - Ophouden. Dit beëindigt het eliminatietoernooi.

LATAUSOHJEET:

ALKUVALMISTELUT:

1. Varmista, että virta ei ole kytketty.
2. Aseta peli-cartridge laitteeseen Sega Systeemin käsikirjan ohjeiden mukaan.
3. Kytke virta. Jos kuvaruudussa ei näy mitään, pane virta pois päältä, ota peli pois laitteesta ja yritä uudelleen.
4. Niminäytön aikana painamalla painike 1:tä tai 2:ta aloitat pelin.



TÄRKEÄÄ: Varmista aina, että virta ei ole kytketty, kun panet Cartridgen laitteeseen tai otat sen pois.

SEGA KORTIN JA MEGA CARTRIDGEN KÄSITTELY

SEGA KORTTI ja CARTRIDGE on tarkoitettu yksinomaan SEGA MASTER SYSTEMILLE.

OIKEA KÄYTTÖ

1. Älä kastele!
2. Älä taivuta!
3. Älä kolhaise voimakkaasti!
4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringonpaisteelle!
5. Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
6. Älä aseta minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

ALOITUS

KENTTÄ

Peli tapahtuu terässeinäisellä, teräslattiaisella

kentällä, mikä on 48 metriä pitkä ja 27 metriä leveä. Seinät ovat 9 metrin korkuiset. Kentän kummassakin päässä on maali ja kummassakin sivuseinässä on 'warp' tunneli. Jos pallo heitetään tunneliin, se tulee esiin vastapäisestä tunnelista.

Kentän keskellä oleva pallon laukaisija nousee ylös jokaisen pelin alussa, pyörii ja sitten ampuu pallon umpimähkäiseen suuntaan.

On myöskin kimmahduskupoleja, joihin osuessaan pallo poikkeaa suunnastaan, mutta joiden yli pelaajat voivat vapaasti liikkua. Ne ovat eri kokoisia ja muotoisia kussakin ottelussa.

JOUKKUEEN VALINTA

Voit valita yhden kolmesta mahdollisesta joukkueesta, joiden taito ja kestävyys ovat erilaiset. Kahden pelaajan tilassa kummankin pelaajan on valittava joukkue.

VAIHTOEHDOT

Valitse yksi näistä vaihtoehtoista:

DEMO GAME

(havainnollinen esitys) Tietokone tietokonetta vastaan. Paina tulituspainiketta poistuaksesi havainnollisesta esityksestä.

YHDEN PELAAJAN TYRMÄYS

Sinä pelaat tietokonetta vastaan. Joukkueellasi on vihreät asusteet ja pelaa kentän yläosassa. Osallistut 10 kierrokseen perustuvaan tyrmäyspeliin. Tavoitteena on loppuotteluun pääseminen ja voittaminen.

Vastassa olevat joukkueet tulevat vaikeammiksi kierrosten edistyessä. Kullakin kierroksella otetaan huomioon parhaimmat kolmesta ottelusta. Saat 2 pistettä voitosta, 1 tasapelistä ja 0 häviöstä. Päästäksesi seuraavalle kierrokselle, sinun on saatava 3 pistettä. Jos esimerkiksi voitat ensimmäisen jakson, häviät toisen ja kolmannessa tulee tasapeli, tai tasapeli tulee kaikissa kolmessa, pääset jatkamaan. Mutta, jos saat 3 pistettä ensimmäisellä ja toisella jaksolla, sinun ei tarvitse pelata kolmatta, vaan automaattisesti siirryt seuraavalle kierrokselle. Saat tietoja edistyksestäsi ja vaatimuksista ennen kunkin ottelun alkua.

KAHDEN PELAAJAN PELI

Sinä pelaat ystävääsi vastaan. Pelaaja yksi kontrolloi kentän yläosassa pelaavaa vihreää joukkuetta, pelaaja kaksi kontrolloi kentän alaosassa pelaavaa punaista joukkuetta. Liiga kestää 10 viikkoa. Saat 100 pistettä voitosta, 20 tasapelistä ja 5 jokaisesta maalista.

JOUKKUEESI OHJAAMINEN

Pallon heittämiseksi paina tulituspainiketta. Erittäin lyhyt painallus heittää pallon vyötärön korkeudelle, mutta jos tulituspainiketta pidetään alaspainettuna, pallo menee korkealle ilmaan, pelaajien päiden yläpuolelle. Siksi voi olla mahdollista heittää pallo liian korkealle, jotta se menisi tunneleihin tai maaleihin. Jos pallo ei ole pelaajasi hallussa, vaan se on ilmassa hänen lähellä, tulituspainiketta painamalla saat hänet hyppäämään ilmaan ja yrittämään pallon sieppaamista. Jos tulituspainiketta painetaan, kun pelaajallasi ei ole palloa, silloin hän yrittää taklata vastapelurin. Jos pelaajasi on liikkeellä ja tulituspainiketta painetaan, hän liukuu. Tätä viimeistä taktiikkaa voidaan käyttää vastapelurin taklaamiseksi tai nopeammin liikkumiseksi pallon kaappaamiseksi.

MAALIVAHTI

Joykkarilla kontrolloit maalivahtia hänen ollessa näkyvissä. Joykkarin ollessa keskellä, tulituspainikkeen painaminen saa maalivahdin hyppäämään ylös ja iskemään palloa. Kosketettuaan palloa hän automaattisesti heittää sen kentän keskustaa kohti (joko suoraan tai vinosti vasemmalle/ oikealle, riippuen hänen liikkeestään saatuaan pallon haltuunsa). Jos maalivahti liikkuu sivuttain, kun tulituspainiketta painetaan, hän sukeltaa vastaavaan suuntaan.

TAKLAUS

Taklauksesi saattaa joko onnistua tai epäonnistua. Tämä riippuu taitotasostasi (näet sen joukkuetiedoissa ennen pelin alkua - katso ominaisuudet). Jos taklauksesi onnistuu, vastapelurisi kestävyys vähenee voimakkuudestasi riippuen (katso ominaisuudet). Myöskin, hävinnyt pelaaja joutuu kontrolloimattomaan osaan eikä voi tehdä mitään pariin sekuntiin. Jos hävinnyt pelaaja on maalivahti, hän ei voi pelastaa palloa pariin sekuntiin - muista tämä!

OMINAISUUDET

Voimakkuus: kuta voimakkaampi joukkueesi, sitä enemmän kestokykyä he ottavat vastapelureilta taklatessaan.

Kestokyky: kestokykysi heikentyessä joukkueesi hidastuu eikä voi heittää palloa niin kauas eikä niin voimakkaasti kuin ennen. Kunkin pelin alussa kestokykysi uudistuu maksimitasoon. Pienet osoittimet ruudun alareunassa vasemmalla ja oikealla näyttävät nykyisen pelaajan kestokyvyn.

Taito: kuta korkeampi taitotasosi sitä onnistuneemmin joukkueesi taklaa.

MERKIT

Pelin kuluessa ilmaantuu merkkejä, jotka voit poimia siirtämällä pelaajasi niiden yli. Merkkejä on kahta eri lajia: 'Säästä ja kerää' laji, jotka ilmestyvät kiekkoina. Nämä säästetään ja niitä voi käyttää kunkin ottelun lopussa valitsemalla eri vaihtoehtoja seuraavasta listasta:

VAIHTOEHDOT MERKIT TULOS

Lahjo virkailija. 2. Ostat ylimääräisen minuutin peliaikaa edelliseen peliin. (Tämän

voit tehdä vain kerran per peli.)

Lisää kestokykyä. 3. Suurennat maksimi kestokykytasosi.

Lahjo ajanlaskija. 3. Pidennät 'välitön vaikutus' merkkien kestoaikaa (10:stä nollaan laskettaessa).

Lahjo valmentaja. 4. Pienennät tietokoneen älykkyyttä (ei pelaaja 2:en).

Lisää taitoa. 4. Vähennä kestokykyä. 4. Lisää taklauskykyäsi.

Pienennät vastustajan kestokykyä.

Lisää voimaa. 6. Vähennä taitoa. 6. Lisää voimakkuuttasi. Pienennät vastustajan taklauskykyä.

Lahjo erotuomari. 6. Ostat yhden maali-edun seuraavaan peliin, tai edelliseen peliin, jos myös ostat lisää aikaa.

Vähennä voimaa. 7. Pienennät vastustajasi voimakkuutta.

Ominaisuuksien muutokset näkyvät ennen ottelua. Pane merkille, että muutokset vastustajan ominaisuuksissa kahden pelaajan pelissä ovat pysyviä, mutta yhden pelaajan pelissä vaikuttavat vastapuoleen nykyisellä kierroksella.

'Välitön vaikutus' laji, jotka ovat laattoja, jotka vaikuttavat heti poimittuasi ne, laatussa olevasta kirjaimesta riippuen:

F - Jähmetät vastassa oleva joukkueen (paitsi maalivahdin 10:stä nollaan laskettaessa).

R - Pienennät vastapelureiden nopeuden 10:stä nollaan laskettaessa.

P - Suojelet joukkueettasi (ei voi siis taklata) 10:stä nollaan laskettaessa.

S - Suurennat joukkueesi kestäkykyä.

D - Pienennät vastustajasi kestäkykyä.

G - Otat pallon, jos se ei ole hallussasi.

E - Sähkö: Energiasalama, mikä taklaa minkä tahansa osumansa vastustajan 10:stä nollaan laskettaessa.

W - Muutat pallon aseeksi hetkeksi. Kun se heitetään, se taklaa vastapelurin 10:stä nollaan laskettaessa.

M - 8-suuntainen sähkönpurkaus 10:stä nollaan laskettaessa.

J - Muutat vastustajan joykkarin ohjaimet päinvastaiseksi 10:stä nollaan laskettaessa (vain kahden pelaajan pelissä).

Tietokone ei voi käyttää näitä aseita.

Pelin kuluessa:

Pause - Tauko.

Reset - Poistuminen. Tämä lopettaa tyrmäyksen.



SEGA™

Speedball is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1988, 1991, 1992 The Bitmap Brothers.
Designed by The Bitmap Brothers. Program conversion by Tim Watson and Mike Simpson.
Original graphics by Mark Coleman. Graphics converted by Alan Tomkins. Music by Dave Whittaker.
Manual designed and set by Definition (London). © 1992 Virgin Games Ltd. 338a Ladbrooke Grove,
London W10 5AH. All rights Reserved. "SEGA" is a trademark of Sega Enterprises Ltd. This game is
licensed by SEGA ENTERPRISES LTD. for play on the SEGA MASTER SYSTEM. Printed in Japan.