

SPEEDBALL™

2



WORKS



WORKS

SPEEDBALL 2

MANUAL DE ENTRENAMIENTO

Publicado por The Speedball Players Association.
Edición 2100.

Editado por Imageworks.

Código, diseño y concepto:

© 1990 The Bitmap Brothers. © 1990 Mirrorsoft Ltd.

Juego producido por The Bitmap Brothers.

Equipo de producción:

Diseño: Eric Matthews. Diseño adicional: Steve Kelly/Graeme Boxall.

Código: Rob Trevellyan. Código adicional: Mike Montgomery.

Gráficos: Dan Malone. Música: Nation 12.

Código de música y FX: Richard Joseph.

Gracias a:

Nick P., Martin H., Tom W., Simon K., Theo C., Arnold S., Harri C. y la voz de Jams O'Donnell.

"Brutal Deluxe". Música de Nation 12. Compuesta por Simon Rogers. Música editada por Rhythm King Music.

© Rhythm King Music, 1990.

Manual escrito y concebido por The Word Factory.
Manual diseñado por The Khartomb Design Partnership.

HOJA ADICIONAL PARA PC

Speedball 2 puede jugarse desde el disco floppy tecleando **SB2**. Los usuarios de Tandy deberán teclear **Tandy**

Speedball 2 puede ser instalado y jugado desde los discos duro y floppy usando Setup.com

Controles de Teclado

Q	Arriba
A	Abajo
O	Izquierda
P	Derecha
Space	Seleccionar/Lanzar
Pausa	Pausa
Esc	Volver al menú
CRTL y Break	Salir al DOS

NOTA DE PROTECCION

Si se desea jugar el programa desde disco duro, se debe tener introducido el disco original en el drive correspondiente; en caso contrario, el juego no funcionará.

La instalación y otras opciones se realizan con el fichero llamado SETUP. Para jugar, teclear **SB2<INTRO>**

CARGANDO

Amiga

Introduce el disco en la unidad y enciende el ordenador. El juego cargará automáticamente.

Atari

Introduce el disco en la unidad y enciende el ordenador. El juego cargará automáticamente.

INFORMACION GENERAL



Durante los últimos dos años, Speedball ha sufrido una transformación. Los equipos han sido reorganizados y dados nuevos nombres; nuevos estadios han sido construidos, y la liga consta ahora de dos divisiones. Los cambios más importantes han ocurrido en el terreno de juego: ahora es el doble de grande e incluye nuevas características. Speedball 2 es un juego de pelota diferente.

EMPEZANDO



Una vez que el juego ha cargado, ésta es la primera pantalla que ves. Mueve el joystick arriba o abajo y pulsa fuego para seleccionar.

Juego de 1 jugador

Te lleva a la pantalla SELECT MATCH (Selecciona Partido).

Juego para 2 jugadores

Te lleva directamente a un partido entre dos equipos de habilidades semejantes, bien en un partido único o el mejor de tres, o el mejor de cinco. Conecta el joystick 2 (equipo azul) en la puerta 1; conecta el joystick 2 (equipo rojo) en la puerta del ratón. Los equipos cambian campos en el descanso. Ver PLAYING A MATCH (Jugando un Partido).

Juego de demostración

Si no haces ninguna selección, el juego entra automáticamente en un modo de demostración durante un período corto de tiempo.

Pulsa ESC para salir de este modo.

Repetición de goles

Usalo para repetir los goles salvados.

SELECCIONAR PARTIDO



En el modo de un solo jugador controlas el equipo azul. Hay cinco tipos básicos de juego:

Eliminación

Te lleva a un partido contra el ordenador por medio del gimnasio (ver THE GYM). Si quieres omitir el

entrenamiento, pulsa la tecla ESC en la pantalla del gimnasio para ir directamente a la acción. En un juego eliminatorio te enfrentas a una serie de equipos duros y continúas jugando hasta que pierdes (ver PLAYING A MATCH): es una manera de familiarizarte con la acción, pero sin tener que tomar parte en una Liga o Copa. No podrás cargar o salvar este juego.

Liga

Tanto en la Liga como en la Copa tú controlas a Brutal Deluxe —uno de los equipos de segunda división con menos simpatías—. Cada temporada dura 14 semanas: si acabas en primer lugar, serás ascendido; si acabas en segundo lugar, jugarás un partido de desempate contra el equipo en el penúltimo lugar de primera división; si acabas en último lugar, la vergüenza te acompañará durante toda tu carrera. Se concederán 10 puntos por partido ganado; 5 por un empate, más 1 por cada 10 que consigas; la diferencia de puntuación es significativa si empatas en puntos con otro equipo (ver MANAGEMENT).

Copa

Es un torneo eliminatorio que consiste en cuatro partidos. En cada uno juegas un partido en dos vueltas. Si empatas, juegas un partido decisivo. Solamente para un jugador.

Práctica

Es como un juego instantáneo, salvo que no hay oponentes: eres tú solamente, la pelota y todo el

tiempo que necesites para perfeccionar esos pases y tiros difíciles.

Submenú de la Copa y Liga

New Game (Juego Nuevo): Comienza un juego nuevo.

Team Game (Juego en Equipo): Un nuevo juego donde eres el manager del equipo y el ordenador controla al equipo en el campo.

Load Game (Cargar Juego): Carga un juego previamente salvado.

DIRECCION



1. Panel de características del jugador.
2. Teclado.
3. El equipo.

La parte de la dirección de Speedball 2 te permite reforzar tu equipo de 12 (nueve jugadores y tres

reservas) comprando y vendiendo jugadores y mejorando sus características vitales. Al principio del juego tienes un número de créditos en el banco. Esta pantalla (MANAGER) te permite seleccionar el gimnasio o transferir pantallas: examina las características de Brutal Deluxe y sus contrarios y haz sustituciones.

Para activar una tecla destácala y pulsa disparo. La posición de los jugadores se indica por las letras al lado de sus retratos.



Jugar el juego.



Características relativas de ambos equipos para el siguiente partido. Midiendo sus fuerzas podrás entrenar a tus jugadores.



Ir al gimnasio.



Recorrer todos los jugadores.



Liga: Vista de la clasificación en la Liga.



Salvar juego: Asegúrate que tienes un disco en blanco disponible.



Estadísticas del partido. No será operativo hasta que el encuentro se haya efectuado.



Ir a la pantalla (TRANSFER) de transferencia, solamente si hay jugadores en venta.



Recorrer todos los jugadores.



Copa: Vista de elementos.

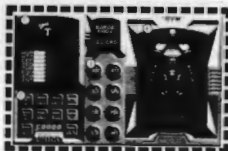


Sustituir un jugador (ver abajo Changing Team Position, cambio de posición del equipo).

Cambiando la posición del equipo

Para hacer esto selecciona primeramente al jugador que deseas mover, destacándole y pulsando disparo. Usa las teclas "Cycle" para seleccionar el jugador con el que desees cambiar posiciones y usa la tecla SUB para hacer la sustitución.

EL GIMNASIO



1. Panel de características (individual, grupo, equipo).

2. Teclado.
3. Botones de características.
4. Panel de entrenamiento.

La pantalla del gimnasio te permite mejorar las cualidades de tu equipo. Estas pueden ser completadas temporalmente en el campo con piezas de armadura o símbolos, pero cualquier trabajo que hagas en el gimnasio es permanente.

Puedes destacar solamente una cualidad para un solo jugador o mejorar todas las cualidades del equipo entero. Para poder entrenar al equipo selecciona primeramente a quién desees entrenar usando el teclado: jugadores individuales, grupos de jugadores (defensa, centrocampista, ataque, reservas) o el equipo entero (ver GYM KEYBOARD abajo).

Si quieres mejorar todas las ocho características (ver ATTRIBUTES abajo), selecciona la tecla de ALL. Si quieres mejorar áreas específicas (tales como agresión o fuerza), mueve el joystick a la derecha hasta que llegues a los botones Attribute, destaca la característica que desees mejorar y pulsa disparo (esto ilumina el área correspondiente en el panel de entrenamiento). Finalmente, selecciona BUY (Compra) en el teclado o pulsa el botón de características de nuevo y el coste es automáticamente deducido.

El coste

AGR - 5	ATT - 10
DEF - 10	SPD - 15
THR - 10	POW - 10
STA - 15	INT - 15

Teclado del gimnasio

La tecla FIX (Fixture - Elemento) es la misma que la de la pantalla de MANAGER. Las otras teclas tienen las siguientes funciones:



Entrenar jugadores individuales.



Entrenar equipo.



Recorrer jugadores individuales o grupos.



Entrenar grupo.



Volver a la pantalla MANAGER. Si estás jugando un juego INSTANT, ESC te lleva al partido.



Recorrer jugadores individuales o grupos.



Aumentar todas las cualidades en 10 unidades.



Comprar características individuales.

Cualidades

Las características de un jugador determinan su fuerza individual durante un partido. Por ejemplo, puedes pensar que la velocidad es esencial para los

delanteros y la capacidad de ataque es vital para los defensas. Los botones de Attribute (Características) te permiten acomodar tu equipo de acuerdo con tus necesidades:



AGR - AGRESSION (Agresión): Define si un jugador atacará o evitará al contrario en su área. Los jugadores agresivos salen a luchar con el contrario más que a jugar el partido.



ATT - ATTACK (Delantero): Determina lo bueno que eres cuando intentas robar la pelota al contrario.



DEF - DEFENCE (Defensa): Cuanto más fuerte es éste, más duro es para alguien quitarle la pelota.



SPD - SPEED (Velocidad): Determina tu velocidad, distancia de salto y caída.



THR - THROWING (Tiro): Jugadores capaces de hacer tiros fuertes son muy útiles.



POW - POWER (Fuerza): Un jugador fuerte regatea con más dureza y provoca lesiones más severas a su contrario.



STA - STAMINA (Aguante): Esto es una defensa contra (POWER) la fuerza. Un jugador con gran aguante tendrá lesiones menos graves cuando es atacado.



INT - INTELLIGENCE (Inteligencia): Controles de pronóstico de un jugador o pelota, tiempo de reacción y la distancia que puede el jugador ver alrededor tuyo. Un equipo inteligente tiene reacciones rápidas y se mueve hacia las posiciones atacando inteligentemente.

PANTALLA DE TRASPASOS



1. Panel de jugadores estrella.
2. Teclado.
3. El equipo.

La pantalla de traspasos te permite comprar a cualquiera de los jugadores estrella disponibles a cambio de un miembro de tu propio equipo y un pago en metálico. Los jugadores estrella se caracterizan por

su enorme fuerza en todas las zonas y pueden tener unas cualidades más destacables que lo normal en otros miembros del equipo.

Para comprar un jugador estrella, mueve las flechas de arriba y abajo del cursor hasta que el jugador que quieres comprar aparece en el panel de jugadores estrella. Mueve el joystick a la derecha hasta que el jugador que deseas traspasar de tu equipo destaque y pulsa disparo. Finalmente, destaca la tecla BUY y pulsa disparo: el dinero es deducido automáticamente y el jugador estrella deberá aparecer ahora como miembro de tu equipo. Si no sucediese nada, indica que no tienes dinero suficiente para la transacción o que estás intentando comprar un jugador en la posición equivocada.

Teclado de traspaso

La tecla STA (Estadística) es la misma que la de la pantalla MANAGER. El resto de las teclas tienen las siguientes funciones:



Volver a la pantalla MANAGER.



Recorrer todos los jugadores disponibles.



Recorrer todos los jugadores en oferta.



Comprar jugador.

JUGANDO UN PARTIDO



1. Puntuación equipo azul.
2. Puntuación equipo rojo.
3. Energía del jugador (azul).
4. Energía del jugador (rojo).
5. Tiempo restante (segundos).

Speedball 2 se juega en dos tiempos que duran 90 segundos cada uno. Los equipos cambian de campo en el descanso; la acción comienza cuando la pelota se lanza en el centro del terreno para jugar. Esto sucede al principio de cada período o después de un gol, o después que un jugador haya sido sustituido. El objetivo del juego es conseguir más puntos que tu contrario —cómo lo consigues depende de ti— (ver SCORING POINTS - Ganando Puntos)

Controlando tu equipo

Tú controlas el jugador de tu equipo que está más cerca de la pelota, esto es tu CP (Control Player -

Control de Jugador). El/ella será destacado con un arco sobre su cabeza del color de tu equipo. Cuando el jugador está en posesión de la pelota, tendrá una letra por encima que denota su posición en el grupo: A - Centre Forward (Delantero Centro), W - Winger (Extremo), G - Goalkeeper (Portero). Cada miembro del equipo puede moverse y dar a la pelota en ocho direcciones. Para dar a la pelota pulsa el botón de disparo: pulsando brevemente lo libera a la altura de la cintura; si pulsas con más intensidad, significa que la pelota es lanzada al aire a gran altura. Adicionalmente, una cantidad de toques leves podrán hacerse una vez que la pelota se haya lanzado, al mover el joystick arriba o abajo, izquierda o derecha: esto significa que podrás dirigir la pelota donde tú quieras.

Si tu equipo no está en posesión, pulsando el botón de disparo puedes obtener uno de los tres efectos. Si la pelota está en el aire cerca de tu CP, él/ella saltarán a cogerla. Si la pelota está en el suelo o a la altura de la cintura, tu jugador se meterá por medio para interceptarla. Si un miembro del equipo contrario tiene la pelota, pulsando disparo intentarás quitarle la pelota.

El portero

El portero es controlado cuando es tu CP. Cuando se mueve lejos de la línea de gol, puede saltar, coger la pelota, lanzar y chutar normalmente; adicionalmente, cuando la pelota se está moviendo, pulsando disparo con el joystick hacia la izquierda o derecha, le fuerza a tirarse por la pelota. Sin embargo, no puede salir fuera

de su área de gol —cerca de una pantalla de distancia del gol.

Marcando

Ataques con buenos resultados dependen de las características de defensa/ataque de los dos jugadores involucrados. Si ganas en el ataque, tu contrario pierde energía, y viceversa. Marcando a un jugador reduce sus cualidades. Puedes marcar a cualquier jugador en cualquier momento. Los jugadores son más vulnerables cuando saltan enfrentados lejos de ti.



Lesiones/cambios

Cuando la energía de los jugadores se reduce a cero, éstos son incapaces de moverse y tienen que ser llevados en camilla por el ayudante de RoboDocs; entonces se efectúa una sustitución. Por cada jugador que lesiones ganas 10 puntos. Las cualidades de los jugadores sustituidos no vuelven a los niveles del principio después de un partido.

Salvando y cargando el juego

Los juegos solamente pueden ser salvados y cargados cuando juegas la Liga o la Copa. Asegúrate que tienes un disco virgen disponible. Pulsa SAV cuando estés en la pantalla Manager. La pantalla indica "por favor, inserta el disco para salvar el juego": pulsa disparo para salvar y la tecla ESC para abortar. Cualquier información previa será eliminada. Por cada disco puedes salvar una Liga o Copa.

Puntuando



Goles

Consiguir un gol tiene dos beneficios importantes: primeramente, consigues 10 puntos. Para ayudarte a saber dónde se ha conseguido el gol cuando tú no lo puedes ver, hay dos marcadores blancos en la parte

superior de la pantalla o en la parte inferior, dependiendo en qué mitad del campo estés jugando. Cada gol está seguido de una repetición de la jugada. Introduce un disco nuevo formateado antes de un partido si quieres salvar los goles. Puedes salvar hasta nueve repeticiones en cada disco. Simplemente pulsa una tecla del 1 al 9 durante la repetición. Para cancelar, pulsa disparo.

Otra bonificación y equipo

Se podrán ganar puntos lesionando jugadores (INJURING PLAYERS), haciendo uso de las cúpulas rebotantes (BOUNCE DOMES) y estrellas (STARS). La puntuación se puede multiplicar si obtienes el control del multiplicador de puntos (SCORE MULTIPLIER).



BOUNCE DOMES (Cúpulas Rebotantes): Hay dos en el campo, cada vez que las toques ganarás 2 puntos.



STARS (Estrellas): Hay cinco para cada equipo, enciéndelas y gana 2 puntos por cada una. El equipo que juega en la parte superior del campo golpea el grupo situado arriba a la izquierda. El equipo que juega en la parte inferior golpea el grupo situado abajo a la derecha. Una bonificación de 10 puntos se concederá al encender las cinco al mismo tiempo. Los equipos pueden apagarse las estrellas mutuamente, esto supone una deducción de 2 puntos al contrario. Los objetivos vuelven a la normalidad en el intermedio.



THE SCORE MULTIPLIER (El Multiplicador de Puntos): Es una manera sencilla de aumentar la puntuación que hagas en un 100%. Para activarlo tira la pelota hacia arriba en la rampa. El equipo contrario puede ganar control lanzando ellos la pelota del mismo modo: dos tiros anula tu ventaja, otros dos aumentan su puntuación en un 100%. Se encenderá una luz roja/azul arriba de la señal de tu SM, indicando quién tiene el control y por cuánto. El SM también afecta al Electro-rebote (Electrobounce).



ELECTROBOUNCE (Electro-rebote): Hay cuatro unidades de ElectroBounce; cuando lanzas la pelota hacia una de ellas, la pelota se electrifica y permanece así hasta que se para completamente. Cuando está electrificada, la pelota marcará al primer jugador contrario que golpee. Si mantienes la posesión de la pelota después de haber marcado a un contrario, la pelota permanecerá electrificada. Si el contrario toma posesión o la pelota se para, el efecto se anulará. El SM (Score Multiplier) afecta a la pelota electrificada de la siguiente manera: Si tienes una luz encendida, marcará a dos contrarios; si tienes dos luces, marcará a tres. Los contrarios pueden robar una pelota electrificada al marcar al jugador que la lleva.



WARP GATE (Puerta Curva): Hay cuatro puertas (dos en cada mitad) que transportan la pelota de un lado del campo al otro. Son un modo muy efectivo de desorientar al contrario.

INJURING PLAYERS (Lesionando Jugadores): 10 puntos de bonificación serán concedidos al equipo, por cada contrario que lesione y tenga que ser sacado en camilla.

Tablero de puntuación

Es un resumen del sistema de puntuación. La puntuación estándar (STD) puede ser aumentada usando las características Double Playfield (DP) (Campo de Juego Doble) una vez (+50%) y dos veces (+100%).

	STD	+DP1	+DP2
GOLES	10	15	20
UNA ESTRELLA	2	3	4
BONIFICACION 5 ESTRELLAS	10	15	20
CUPULAS REBOTANTES	2	3	4
JUGADOR LESIONADO	10	15	20

Objetos a recoger

Básicamente hay dos maneras de recoger objetos en Speedball 2 en el terreno de juego: símbolos y armamento/armaduras.

Símbolos

Los símbolos afectan al equipo en su totalidad y casi todos ellos están sujetos a un tiempo límite de 6 segundos. Recogiendo uno que actúa en un cronómetro anula a cualquier símbolo activo en ese momento.



FREEZE TEAM (Congelar Equipo): Congela el equipo contrario durante un periodo limitado.



REVERSE JOYSTICK (Invertir Joystick): Invierte los controles del joystick del contrario (para el juego de dos jugadores solamente).



REDUCE TEAM (Reducir Equipo): Reduce las características especiales del equipo contrario al mínimo.



INCREASE TEAM (Aumentar Equipo): Aumenta las características especiales de tus jugadores al máximo.



MANIC (Maníaco): Aumenta las características especiales de ambos equipos al máximo.



SLOW TEAM (Retrasar Equipo): Reduce el nivel de velocidad del contrario al mínimo.



GRAB BALL (Coger Pelota): Te da la posesión de la pelota.



TRANSPORT (Transportar): Transporta la pelota a tu delantero centro.



GOAL DOOR (Puerta en Portería): Evita que entre la pelota en tu portería.



SHIELD (Escudo): Inmuniza a tu equipo contra los marcajes.



FULL ENERGY (Recuperar Energía): Incrementa la energía de un jugador hasta los valores iniciales.



ZAP TEAM: Ataca a todos los contrarios que aparecen en pantalla, reduciendo sus características especiales como si un jugador les hubiera marcado.



COINS (Monedas): Las monedas no son realmente símbolos, pero valen 100 créditos (200 en un partido de Copa). Los equipos del ordenador pueden recogerlos, pero no usarlos, excepto para restablecer las propiedades de los jugadores, ya que prefieren invertir el dinero en el extranjero. Como resultado no pueden comprar jugadores estrella (Star Players) ni aumentar sus propiedades.

ARMADURAS Y ARMAMENTO

Objetos metálicos afectan a los jugadores individualmente y pueden ser encontrados tirados por el terreno de juego en distintos intervalos. Ambos

equipos pueden cogerlos y obtener beneficio por sus efectos hasta que son atacados y obligados a tirarlos. Se podrán recoger un máximo de dos veces.



BOOTS (Botas): Aumentan velocidad.



CHESTPLATE (Peto): Aumenta la habilidad defensiva.



GLOVE (Guante): Aumenta la fuerza.



ARMPATE (Brazo metálico): Te da habilidad extra para lanzar.



HELMET (Casco): Te hace más inteligente.



SHOULDER (Hombros): Hacen más fuerte tu ataque.



BOTTLE (Botella): Solución de glucosa que produce aguante extra.



BITMAP SHADES (Sombras Bitmap): Aumentan el poder agresivo.

RESUMEN DEL CONTROL

Los jugadores se pueden mover, lanzar, poner zancadillas y marcar en ocho direcciones y aplicar un segundo toque a la pelota. Pulsando el botón de disparo puede tener efectos distintos de acuerdo con las circunstancias:

(En posesión): **THROW BALL** (Lanzar Pelota)

(Sin posesión): **TACKLE** (Marcar)

(Pelota en el terreno): **SLIDE** (Resbalar)

(Pelota en el aire): **JUMP FOR THE BALL** (Saltar por la pelota)

TECLAS

ESC: Ir al menú principal.

F: Modo rápido (manager del equipo).

Cualquier tecla: Hacer pausa en el juego (pulsar cualquier tecla para liberar).

PRIMERA DIVISION

Powerhouse

Muchos seguidores de la Liga piensan que a Powerhouse le ha llegado la hora de ser relegado. Debido a varios encuentros violentos con Lethal Formula, su línea de defensa ha sido duramente castigada y su línea delantera no fue capaz de reunir la fuerza que casi les proporciona la victoria.

Rage 2100

A pesar de tener una reputación de ser extremadamente violentos, las otras cualidades del equipo les han salvado por los pelos de los últimos puestos de Primera División. Su fuerza y ataque son notables, aunque no tienen efectividad para ser equipo de Primera División.

Mean Machine

Debido a una serie de derrotas, sus defensas y centrocampistas se han convertido en una carga para el equipo. Han sufrido menos lesiones que la mayoría de los otros equipos, debido a la habilidad y fuerza en su línea defensiva.

Explosive Lords

Aunque sobre el papel este equipo es bastante normal, algunos han dudado de su habilidad en el ataque. La constitución no muy fuerte de sus jugadores han dado como resultado un equipo más rápido y que generalmente evita el choque.

Lethal Formula

Haciendo honor a su nombre, es el equipo más destructivo de Primera División. Su línea delantera tiene jugadores que combinan agresión, fuerza, inteligencia y habilidad en el ataque en un grado máximo. Muchos jugadores han caído por los golpes de Lethal Formula.

Turbo Hammers

El mejor equipo defensivo de toda la historia de Speedball 2, pocas pelotas se escapan de las manos de los Turbo Hammers. Una vez que ellos consiguen la pelota, pocos son capaces de recuperarla y los tiros a gran distancia les han proporcionado muchos goles. A pesar de que los centrocampistas complementan, la fuerte defensa y la delantera son competentes, no son nada del otro mundo.

Fatal Justice

Una línea delantera sin comparación que ha colocado a Fatal Justice en los primeros puestos de la Liga. Velocidad, inteligencia y fuerza les ha dado una serie de victorias, a pesar de que su línea de defensa no ha sido bastante efectiva.

Super Nashwan

Los superstars de la Liga. Pasar todos los días entrenando y en sesiones de tácticas les ha proporcionado un equipo en el que se puede confiar más en su habilidad al jugar que en la violencia. Haber jugado en Super Nashwan es haber jugado con lo mejor, su posición en la Liga ha sido desafiada por parte de Fatal Justice y Turbo Hammers, que, aparentemente, no tienen debilidades.

SEGUNDA DIVISION

Revolver

Realmente, el peor equipo de la Liga de Speedball 2. Centrocampistas y delanteros son espantosos, lo

único que les salva es la defensa, un poco fuera de lo normal, que ha demostrado tener inteligencia.

Raw Messiahs

Otro equipo desastroso, su agresión extrema ha disminuido debido a su baja potencia. Su línea defensiva es la peor de toda la división y el resto del equipo no rinde apenas. Un equipo que opondrá poca resistencia a cualquier ataque previsto.

Violent Desire

A pesar de su nombre, este equipo es poco agresivo y débil en el ataque; su defensa ha demostrado fuerza en temporadas pasadas, pero este equipo normal nunca ha subido a puestos más altos en la división, a pesar de la velocidad y distancia de tiro de su defensa.

Baroque

Un equipo que se ha especializado en ataques electrizantes durante dos temporadas. Son inteligentes, pero su defensa ha debilitado al equipo. A menudo han peleado contra Steel Fury por los puestos primeros de la división.

The Renegades

The Renegades cuentan con una de las mejores formaciones de ataque de la división. Se les considera como uno de los más expertos. Su fuerza en ataque disminuye, debido a una defensa bastante normal.

Rápidos, inteligentes y agresivos, pocos pueden parar a The Renegades.

Damocles

El bloque defensivo de este equipo es legendario, pocos tiros se le escapan al portero. Sus defensas tienen unos de los mejores brazos de la división para lanzar pelotas y pueden vencer a la mayoría de los atacantes. Inteligencia combinada con velocidad hacen de Damocles un equipo formidable en todos los campos.

Steel Fury

Steel Fury ha estado en primer puesto de la Segunda División durante tres temporadas consecutivas; después de una racha loca de gastos, ahora cuentan con un equipo de primera categoría. Los rápidos y superinteligentes delanteros han despedazado a casi todos los equipos de la Liga. Un centrocampista intocable y de gran experiencia les apoya.



LA
PIRATERIA
ES DELITO