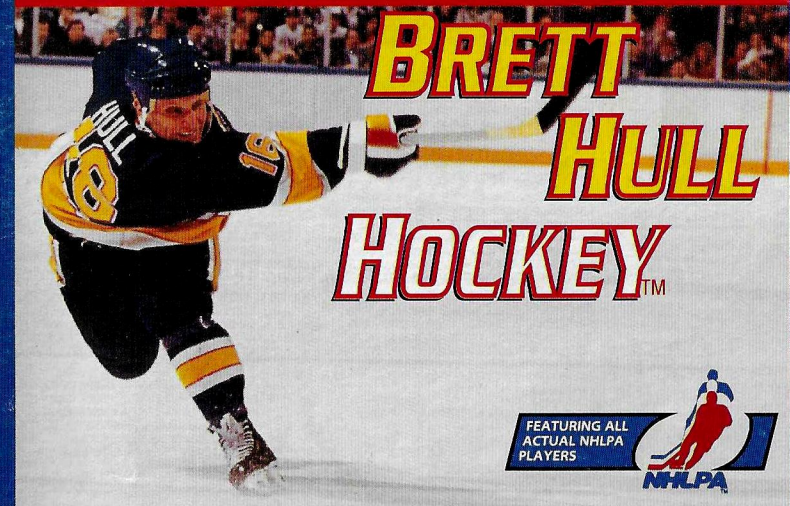


AL MICHAEL'S CALLS THE SHOTS!



FEATURING ALL ACTUAL NHLPA PLAYERS



Sony Electronic Publishing Ltd.,  
13, Great Marlborough Street,  
London W1V 2LP.

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

INSTRUCTION BOOKLET



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM





**CE** **Nintendo** Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informas / Bewaar deze informatie  
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHÉZ CE SCAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN. DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOEDT. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTUUD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKÄYNTY TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKYTTÄ AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.



**WARNING** : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION** : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

**HINWEIS** : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELCASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

**ATTENZIONE** : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA** : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING** : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS** : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL** : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS** : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# BRETT HULL HOCKEY

ENGLISH .....2-10

DEUTSCH .....11-20

FRANÇAIS .....21-31

NEDERLANDS .....32-41

ESPAÑOL .....42-52

ITALIANO .....53-63

SVENSKA .....64-72

SUOMI .....73-82

## CREDITS

Design	Radical Entertainment Ltd.
Programmers	Lennox Ong, David Roberts
Artist	Arthur We
Musician	Paul Wilkinson
Producer	Dave Davis
Add'l Programmers	Jack Rebbetoy, Bob Emond
Add'l Artist	Alan Blouin, Ian Verchere
Ton o'data Entry	Lisa Constantini
Executive Producer	Pam Levins
Testers	Scott Barnes, Tomi Quintana, Ken Kajikawa, Don Felice, Mitch Lacy, Dexter Dorris
Product Manager	Daniel Jeung
Manual Writers	Philip Stromer, Jon Mongelluzzo
Manual Design	Shirley Sellers

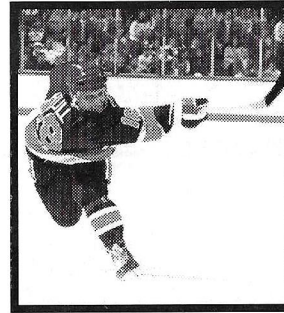
Special thanks to the Radical staff who played, commented on and *sometimes criticised* B.H.H.: you made the product supreme.

NHLPA is a trademark of the National Hockey League Players Association and is used, under license, by Accolade, Inc. Logo and name © NHLPA 1993.

Brett Hull Hockey is a trademark of Accolade, Inc. and is officially licensed by Brett Hull and the National Hockey League Players Association. All other trade-marks and registered trademarks are the properties of their respective owners.

© 1993 Accolade, Inc. Sport Accolade © 1993 Accolade, Inc. All rights reserved.

Published and distributed by Sony Electronic Publishing Ltd. under exclusive license from Accolade, Inc.



## On the Ice With Brett Hull

He wasn't born with ice skates on, but Brett Hull might as well have been. His father, Bobby, is in the NHL Hall of Fame. His mother, Joanne was a professional figure skater. The third of five children, "Hullie" was born in Belleville, Ontario, Canada, in the summer of 1964.

Under his mother's watchful eye, Brett first learned to skate in Chicago's Oak Park Arena. He played in various junior leagues with the Elmhurst Huskies. Brett spent most of the 1970's practicing in the Winnipeg Arena (Ontario, Canada). At age 17, he was playing Midget hockey in North Vancouver.

After playing for the Penticton Knights (1982-84), he was off to Minnesota-Duluth College and its Bulldogs team.

Brett's NHL debut came in the Stanley Cup Finals in 1986, when he was called up late in the season by the Calgary Flames. Midway through the 1987-88 season, he was traded to the St. Louis Blues.

It was in St. Louis that Brett became a star. He led the NHL in goal scoring in 1990 and 1991, with seasons of 72 and 86 goals. He captured the Lady Byng trophy in 1990, as the league's most gentle-manly player, and the Hart Trophy, given to the league's MVP, in 1991.

# BRETT HULL HOCKEY

## GETTING STARTED

### Loading Instructions

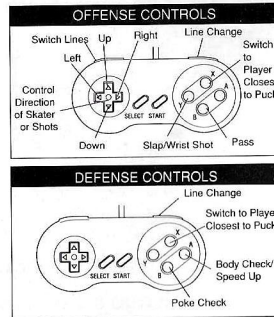
- 1 Make sure the power is off on your Super Nintendo Entertainment System.
- 2 Insert the Brett Hull Hockey Game Pak into your system by following the instructions in your system manual.
- 3 Plug a controller into port 1. For 2 players, plug a second controller into port 2.
- 4 Turn the power switch on. If nothing appears on screen, re-check your Game Pak to make sure it is inserted properly.
- 5 Press any button, after viewing the title sequence, to advance to the Options Screen.

### Quick Start

- 1 When the title screen appears, press START on Control Pad 1 — the Main Menu will appear.
- 2 Press START again and the Team Summary Screen will appear.
- 3 Press START a third time, and you're ready to play the game with the following default settings:
  - **1 Player-Home** (Home team vs. computer)
  - **Exhibition Game -St. Louis (Home)** vs. Vancouver (computer)
  - **Period length** - 5 minutes
  - **Line Changes:** Off (only one line used, players will not tire).
  - **Penalties:** Off (no penalties will be called by the referee)
  - **Offsides:** Off (offsides will not be called)
  - **Fighting:** Off (fighting will not be allowed)
  - **Announcer:** On (Al Michaels will call play-by-play)
  - **Sound:** Stereo (sound effects, crowd noise and music)

## Operating Your Controller

Before you begin playing *Brett Hull Hockey*, take a minute to familiarise yourself with the layout of the controller and what each button does.



To aim, press and hold or or on your Control Pad when you pass or shoot.

### MAIN MENU

The Main Menu lets you set up your game the way you want. To change an option:

- 1 Press / on your Control Pad to move the flashing goal light next to the desired option.
- 2 Press / to cycle through available settings (access **Edit Team and Options** by pressing the **B Button**).

The options, in the order they appear are:

**Player Option:** Choose from:

- **1 Player-Home** (Home team vs. computer)
- **1 Player-Away** (Away team vs. computer)
- **2 Players** (player vs. player)

**NOTE** 2 Player mode is not available during the Playoffs or Season play.

**Game Option:** You can play Exhibition Game, Playoff or Season:

- **Exhibition Game** – Play one game at a time against the computer or a human opponent to develop your skills.
- **Playoffs 3, 5, or 7** – Go straight to the Playoffs in a best of 3, 5, or 7 game format. A Playoff Tree Screen will appear before and after each game to update your team's progression toward the championship.

**NOTE** Before your next Playoff or Season game, the Main Menu will be displayed showing your next opponent and allow you to select Edit Team, Period Length or Options. All other selections will be disabled.

- **Season Play 11, 42, or 84** – Play an entire season of 11, 42, or 84 games and if you qualify, go through the Playoffs for the Stanley Cup. During the season, the computer will choose your opponent in a pre-set schedule. A League Standings Screen will appear before and after each game, updating your team's wins, losses, and total points.
- **Shootout** – A shootout consists of a player getting five penalty shots, one-on-one against the goalie. (see **Shootout**, pg.9). In two player mode, one player controls the goalie while the other controls the shooter (see **The Goalie**, pg. 6 for Control Pad information).

**NOTE** You cannot select East or West All-Stars in Season play or in the Playoffs.

**Home Team Option:** Select your Home team from 26 league teams and two all-star teams. You'll be the Home team for the Exhibition game and the start of the Playoff series. Use this option to select your team for season play, but you won't necessarily begin as the Home team.

**Away Team Option:** Choose a Visiting team from 26 league teams and two all-star teams. You'll be the Visiting team for the Exhibition game and the start of the Playoff series (The Away Team option is not available when Season play is selected).

**Edit Team:** Press the **B Button** to display the Edit Team Menu (see **Edit Team Menu**, pg. 4). Press **START** to return to the Main Menu.

**Period Length:** Each game consists of three periods. Choose 5, 10 or 20 minutes.

**Options:** Press **B Button** to access the following options:

**Line Changes:** With this feature turned On, you can choose between four available lines during a game and the lines will experience fatigue (see **Line Changes**, pg.6.)

**Penalties:** The referee will call minor and major penalties with this feature On.

**Offsides:** Turn this feature On if you want the referee to call offsides.

**Fighting:** With Fighting On, fighting may occur during game play. Switch to Off if you don't want this feature. (To turn this feature On, the Penalty feature must first be On.)

**Announcer:** Select On to have Al Michaels call the plays or Off if you don't want an announcer.

**Sound:** Turn sound effects, music and crowd noise Stereo, Mono or Off.

Press **START** to return to the Main Menu.

# BRETT HULL HOCKEY

## EDIT TEAM MENU



The Edit Team Menu allows you to View Team Roster, View Player Stats, Coach (modify team skills) or Edit Lines. To choose an option:

- Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  on your Control Pad, then press the **B Button**.
- Press **START** to return to the Edit Team Menu.

### View Team Roster

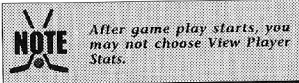
This screen displays your players' name, number, position and whether he's left or right-handed. It also ranks the following individual attributes from 1 (weakest) to 100 (strongest):

- Skating
- Stick Handling
- Shooting
- Defensive Play
- Strength
- Aggressiveness

To scroll through the player attributes, press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$ . To view the entire roster, press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$ . To display goalies and their attributes, press the **Y Button**.

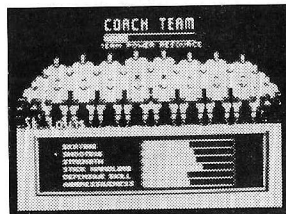
### View Player Stats:

View the NHLPA statistics for the 1992-93 season, including games played, goals, assists, and total points. To display goalie statistics, press the **Y Button**.



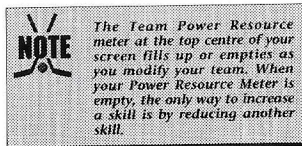
# 4

## Coach



The Coach Screen allows you to modify your team to suit your personal taste and displays your team's uniform colours. For example, you can make a team that skates fast and handles the puck well, or an aggressive hard-checking team that plays great defence. Here's how to make your edits:

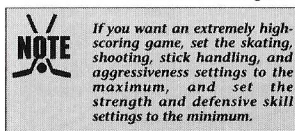
- 1 Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  on your Control Pad to select the skill you want to modify.
- 2 Press  $\blacktriangle$  to strengthen or  $\blacktriangledown$  to weaken that skill.
- 3 When your coaching edits are complete, press **START** to return to the Edit Team Screen.



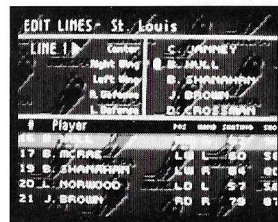
Here's a description of each skill at its maximum setting:

SKILL	MAX SETTING
Skating	Emphasises speed, creating odd-man advantages and breakaways.
Shooting	Promotes higher-percentage shots.
Strength	A tougher checking game, chasing after loose pucks.

Stick Handling	Emphasises a passing and puck control offense.
Defensive Skill	Fewer goals scored against; defencemen stay in their zone more often.
Aggressiveness	Defencemen rush net, creating excellent scoring opportunities, players chase puck into corners and play a very offensive-minded game.



## Edit Lines



You can create your own skating lines (Scoring, Penalty or Power Play). To edit any of the four available lines (L1, L2, L3 or L4), or your goalie:

- 1 Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  to select the line you want to edit.
- 2 Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  to select the player you want to replace on that line.
- 3 Press the **Y Button** to move to the players list. (You can toggle back to the current line by pressing the **Y Button** again.)
- 4 Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  to highlight a replacement player.
- 5 Press the **B Button** to insert new player in line.

To exit the Edit Lines Screen, press **START**.

## PLAYING THE GAME

You've selected your teams and set your lines, now it's time to view tonight's match up. Press **START** to go to the Team Summary Screen.

### Team Summary Screen

The Team Summary Screen appears before each game and shows how the teams match up. Al Michaels also gives a brief commentary about the Home team; press **START** to view his comments about the Away team. Press **START** again to hit the ice.

### Scoreboard

Just before you begin play, examine the scoreboard at the top of the screen. It displays the Score, Period, Time remaining, and Power Play Timers. The Power Play Timers are located on both sides of the time clock. After a penalty is called, the timers will light up indicating which team has the advantage and how much time is remaining on the Power Play.

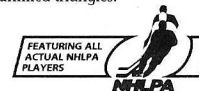
### Face Offs

In a face off, the referee drops the puck and two players attempt to gain control of the puck and pass it to a teammate. Press the **Y Button** when the referee drops the puck, and:

- Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  on the Control Pad to hook or push the puck to another player.
- Press  $\blacktriangle/\blacktriangledown$  to lean into the opposing player to gain control of the puck.

### Possession of the Puck

A player will automatically gain possession of a loose puck when his stick makes contact with it. When a player on the Home team gains possession, two blue filled triangles, his number and position will appear under him. The player in possession on the Away team will have red filled triangles. When a player on either team loses possession, the filled triangles change to unfilled triangles.



# 5

# BRETT HULL HOCKEY



Press the X Button to switch control to the skater closest to the puck.

## Passing

Passing the puck is the key to winning hockey games. A well-timed pass to a skater flying up the ice is one of hockey's most exciting plays. To pass the puck:

- Press and hold the Control Pad in the direction you want to pass, then press the B Button.

## Shooting

The two basic shots in hockey are the wrist shot and the slap shot.

**Wrist Shot:** Although it's not as flashy and powerful as the slap shot, the wrist shot is often more effective for scoring. A wrist shot aimed on goal is a closer, more accurate shot. It often catches the goalie by surprise; maybe because he was screened out, or maybe he never saw the puck being shot. To take a wrist shot:

- Press and hold the Control Pad to aim your shot, then press and quickly release the Y Button.

**Slap Shot:** The slap shot is a powerful but less accurate shot usually taken from a greater distance from the net. The player takes a big windup and blasts away. When a slap shot is blocked by a goalie, the rebounds are longer, so be prepared to pick up the loose puck or play defence. To take a slap shot:

- Press and hold the Control Pad to aim your shot, then press the Y Button. The longer the button is held down, the harder the slap shot will be.



Pressing the Control Pad while you shoot will aim the puck "upstairs". If you press while shooting, the puck will stay low. If you aim your shot low, try to place it between the goalie's legs.

## Line Changes

The players on a line will fatigue as the game progresses. To change these lines and get fresh players on the ice:

- Press the R Button to display the number of the line (L1 - L4) currently on the ice. (The number will appear in place of your score on the scoreboard.)
- Press the L Button to move through the lines, then press the R Button to choose.

The lines will be represented as L1, L2, L3 or L4 and will be colour-coded to indicate their level of fatigue: green - full strength; orange - fatigued and red - exhausted.



Gameplay continues during a line change.

## The Goalie

The computer controls the goalie's movement until he gains possession of the puck, or you choose to take control when a shot is on the way to his net. To take control when a shot is on its way to the net:

- Press and hold X Button + to slide right
- Press and hold X Button + to slide left
- Press and hold X Button + to block high shot
- Press and hold X Button + to block low shot

Once he has the puck, he may either pass to a teammate or hold it until the referee calls a face off in one of the two circles near the net. To have the goalie pass the puck:

- Press the Control Pad in the direction you want to pass, then press the B Button

## Overtime

In Exhibition play and in Playoffs, the length of overtime periods matches the current game period length and continues until one team scores (sudden death). In Season play, overtime consists of one 5

minute period and the first team to score wins. If neither team scores, the game results in a tie.

## INFRACTIONS

The red centre line divides the hockey rink into two equal halves. On each side of the red centre line is a blue line, which marks the Offensive and Defensive Zones for each team. One team's Defensive Zone is the other team's Offensive Zone. The area between the two blue lines is the Neutral Zone.

## Offsides

Offsides is the most common reason for stoppage of play by the referee. No offensive player may cross into the opposing team's Defensive Zone until the puck crosses the blue line. Otherwise, the play is called offsides, and the referee calls for a faceoff just outside the blue line. Many scoring opportunities are lost due to a player being offside.



If you have a player heading toward the blue line ahead of the puck, try to pass to him before he crosses the line. This will prevent the referee from whistling an offside call. The Options Menu gives you the choice of turning off the offsides feature. Turning off this feature should result in a higher scoring game, since "cherry picking" or staying near your opponent's goal will be legal.

## Icing

Icing is another common reason for stoppage of play. Icing may be called if the offensive team shoots the puck down the ice into the opposing team's Defensive Zone without first crossing the red centre line. However, if the offensive team gets to the puck before the defence or the goalie touches the puck, icing will not be called.

When the referee calls icing, the faceoff occurs in the face off circle nearest the offending team's goal.



A team is allowed to ice the puck while killing a penalty. When your opponent is on a power play, ice the puck as soon as you get possession. This eats up valuable time on your opponent's power play.

## Penalties

Minor penalties will result in a player being sent to the penalty box for two minutes. This allows the other team to have a **power play** - a one or more skater advantage for two minutes. Multiple penalties may result in more than one player being sent to the penalty box.

The two-minute minor penalties that the referee will call in *Brett Hull Hockey* are:

- Roughing:** Minor punching or shoving of an opposing player.
- Holding:** Illegally holding an opponent by using hands or stick.
- Instigating:** Intentionally provoking a fight.
- Fighting:** Striking an opponent for the purpose of intimidation or retaliation.
- Hooking:** Using the blade of the stick to impede the motion of another player.
- High sticking:** Carrying the stick above shoulder level and striking an opponent.
- Slashing:** Swinging the stick at another player in an effort to slow his progress.
- Interference:** A player tries to impede the progress of a player not in possession of the puck, or hits the goalie when he is in the crease.
- Cross-checking:** Striking an opponent with both hands on the stick and no part of the stick on the ice.



During a minor penalty, when the team with a man advantage scores a goal, the player in the penalty box is allowed to return to the ice, and the power play is over.

FEATURING ALL  
ACTUAL NHL/PA  
PLAYERS



# BRETT HULL HOCKEY

Occasionally, a referee may call a five minute major penalty for intentionally trying to injure another player, however; the most common major penalty is fighting. (A power play doesn't always result from fighting because both teams lose a player - leaving them equal strength).

Multiple penalties can be called on one team, but a minimum of three players and a goalie remain on the ice at all times.



**Major penalties must be served a full 5 minutes, regardless of any Power Play scoring situation.**

**Delayed Penalties:** When a penalty is called on the team that is not in control of the puck, the referee will call a Delayed Penalty. Play continues until the penalised team gains possession of the puck or is scored upon. If a goal is scored, the penalty will be waived.

## CHECKING

Checking is the only way to steal the puck from a player on the other team. There are two types of checking:

**Body check:** This tactic is used to knock the opposing player off the puck by bashing into him. You may only body check a player with the puck, or else the referee may call a penalty. To execute a body check:

- Press the **A Button**

**Poke check:** A player uses the hockey stick to try to steal the puck from the opposing player. To execute a poke check:

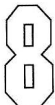
- Press the **B Button**

## FIGHT SCREEN

Occasionally, after a severe body check, tempers flare and a fight occurs. To punch or block while on the Fight Screen:

- Press the **Y Button** to punch
- Press the **B Button** to block

After the fight, penalties will be assessed and play will resume automatically. If neither of the buttons are pressed, the fight terminates, you are returned to the game and penalties are assessed.



## TIMEOUT SCREEN

To call a timeout, press **START** any time during play, then:

- 1 Press / on your Control Pad to choose an option.
- 2 Press **START** to return to the game.

Here are the available options:

**Instant Replay:** Press **B Button** to select - replays the last 10 seconds of action in the game.

- Press the **Y Button** to rewind
- Press the **B Button** to stop
- Press the **X Button** to play
- Press the **A Button** to fast-forward
- Press **START** to return to the Timeout screen

**Game Stats:** Press **B Button** to select - shows the number of goals scored, shots on goal, body checks, penalties, power plays, and passing. Press **START** to return to the Timeout Screen.

**Announcer:** Press / to toggle on or off.  
**Sound:** Press / to toggle between **Stereo**, **Mono** and **Off**.

**Goalie: On Net/On Bench:** Press / to remove the goalie and gain an extra skater advantage.

**Edit Lines:** Press **B Button** to select - takes you to the Edit Lines Screen. Press **START** to return to the Timeout screen.

**Quit Game:** Press **SELECT** to quit the game.

## Game Summary

The Game Summary Menu will automatically be displayed after each period and at the end of a game.

- Press / on your Control Pad to select an option, then press **B Button** to review **Game Stats** or **Player Stats** or press **SELECT** to Quit
- Press **START** to continue the current game or begin a new one

Here are the options available:

- **Game stats:** Shows the number of goals scored, shots on goal, body checks, penalties, power plays and passing
- **Player Stats:** Individual statistics will be displayed for players who scored, assisted or committed penalties in the current game. To display your opponent's (opp.) statistics, press the **Y Button**
- **Quit:** Exits the game, Playoffs, or Season Play

At the completion of each Playoff or Season game, a password appears at the bottom of the Game Summary Menu Screen. Write it down so you'll be able to resume Playoffs or Seasonal games (see **Password**, pg.9).

## Brett Hull Comments

At the end of each game, Brett Hull will comment on both team's performance. When you're finished reading Brett's comments, press **START** and you will go to the Title Screen (if you're in Exhibition game); the Playoff Tree (if you're in the Playoffs) or the Current Standings Screen (if you're in Season play).

## Password

After each Season or Playoff game a password is generated by the computer. If you enter this password the next time you start up, the Season standings or Playoff record will carry over from the last game you played. To continue a Season or Playoff series, go to the Title Screen then:

- Press on your Control Pad to move the flashing goal light to **Password**, then press the **START** to display the Password Screen.
- Press / / / to move the circle to the desired letter or number and press the **B Button** to enter the letter or number.
- When you have entered the correct password, press **START** to continue your game.

## Shootout

The Shootout is a great place to practice shots on goal. After the referee's whistle, the shooter picks up the puck at the centre circle and moves forward toward the net. You'll get five shots, but only one shot per puck. The goalie you face is determined by which opposing team you choose. To set up the shootout, go to the Main Menu, then:

- 1 Press on your Control Pad to highlight **1 Player** or **2 Players**, then press .
- 2 Press to highlight **Shootout** then press .
- 3 Press to highlight the team from which you want to choose your shooter.
- 4 Press to choose the team whose goalie you want to face.
- 5 Press **START** to view that team's roster.
- 6 Press / to highlight a player and to view his attributes. When the player you want is highlighted, press **START** to begin the shootout.
- 7 After you have taken five shots, press / to highlight **Shoot Again** or **Main Menu**, then press the **B Button** to select.



**In 2 Player mode, both players choose teams and shooters then take turns controlling their shooter or starting goalie against their opponent (i.e. Player 1 controls his shooter while Player 2 controls his goalie).**



# BRETT HULL HOCKEY

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK  
Columbia Tristar Home Video UK  
Fourth Floor  
Horatio House  
77-85 Fulham Palace Road  
London W6 8JA

IRELAND  
Columbia Tristar Home Video  
Marshalsea Court  
20/23 Merchants Quay  
Dublin 8

AUSTRALIA  
Sony Music Australia Limited  
11-19 Hargrave Street  
East Sydney, NSW 2010

Hotline: Sony Music (Australia) Hotline no 0055  
33153

\* 25c buys 21.4 secs.  
Get parents OK to call.

## STARTEN

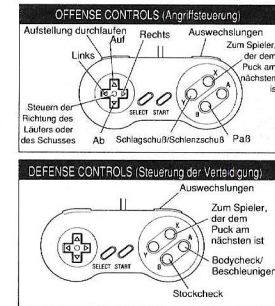
1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super Nintendo Entertainment System ausgeschaltet ist.
2. Stecken Sie das Brett Hull Hockey-Game Pak in Ihr System. Folgen Sie dazu den Anweisungen in Ihrem System-Handbuch.
3. Schließen Sie einen Controller an Port 1 an. Bei einem 2-Spieler-Spiel schließen Sie einen weiteren Controller an Port 2 an. Für Spiele mit drei oder vier Teilnehmern lesen Sie bitte die Anleitungen zu Ihrem Multiplayer-Steueradapter.
4. Schalten Sie das Gerät ein. Sollte auf dem Bildschirm nichts erscheinen, dann prüfen Sie noch einmal, ob Ihr Game Pak korrekt eingesteckt wurde.
5. Sobald Sie den Titelschirm sehen, drücken Sie einen beliebigen Knopf, um zum Hauptbildschirm zu gehen.

## Schnellstart

1. Sobald der Titelschirm erscheint, drücken Sie auf dem Controller die **Starttaste**. Dann erscheint das Hauptmenü.
2. Wenn Sie erneut die **Starttaste** drücken, erscheint der Bildschirm Team Summary (Teamergebnisse).
3. Wenn Sie die **Starttaste** zum dritten Mal drücken, können Sie das Spiel mit den folgenden Einstellungen beginnen:
  - **1 Player-Home (1. Spieler-Heim)** (Heimteam gegen Computer)
  - **Exhibition Game (Freundschaftsspiel)** St. Louis (Heim) gegen Vancouver (Computer)
  - **Period lengt (Dauer eines Spieldrittels)- 5 Minuten**
  - **Line Changes: Off (Einwechslungen: Aus)** (nur eine Aufstellung, die Spieler werden nicht müde)
  - **Penalties: Off (Strafen: Aus)** (der Schiedsrichter vergibt keine Strafen)
  - **Offsides: Off (Abseits: Aus)** (Abseits wird nicht vergeben)
  - **Fighting: Off (Kampf: Aus)** (Kämpfen ist nicht erlaubt)
  - **Announcer: On (Ankündigung: Ein)** (Al Michaels kündigt das Match an)
  - **Sound: Stereo (Sound: Stereo)** (Soundeffekte, Publikumsgeräusche und Musik)

## Steuerung

Bevor Sie Brett Hull Hockey zu spielen beginnen, sollten Sie sich einige Minuten lang mit den Tastenfunktionen des Controllers befassen.



Zum Zielen halten Sie , , oder auf dem Controller gedrückt, wenn Sie passen oder schießen.

## HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü können Sie die gewünschten Einstellungen vornehmen. Um eine Option zu ändern, müssen Sie:

1. Auf dem Controller / drücken, um die blinkende Markierung auf die gewünschte Option zu setzen.
2. Drücken Sie / , um die verfügbaren Einstellungen zu durchlaufen (Sie können auf **Edit Team** (Team bearbeiten) und **Options** (Optionen) schalten, indem Sie **B** drücken).



1 1

10

# BRETT HULL HOCKEY

Die Optionen sind der Reihe nach:

**Player Option: (Spieleroptionen):** Sie können wählen zwischen:

- **1 Player-Home (1 Spieler-Heim)** (Heimteam gegen Computer)
- **1 Player-Away (1 Spieler-Auswärts)** (Auswärtsteam gegen Computer)
- **2 Players (2 Spieler)** (Spieler gegen Spieler)



**Hinweis:** Der 2-Spieler-Modus ist im Playoff oder Saisonspiel nicht verfügbar.

**Game Option: (Spieloption):** Die Optionen sind **Exhibition Game** (Freundschaftsspiel), **Playoff (Playoff)** oder **Season: (Saison):**

- **Exhibition Game (Freundschaftsspiel)** – Spielen Sie jeweils ein Spiel gegen den Computer oder einen anderen Gegner, um Ihre Fähigkeiten zu entwickeln.
- **Playoffs 3, 5 oder 7** – Gehen Sie direkt zu den Playoffs in einem der besten 3-, 5- oder 7- Spielformate. Ein Playoff-Baum-Bildschirm erscheint vor und nach jedem Spiel und verzeichnet die Fortschritte Ihres Teams auf dem Weg zur Meisterschaft.



**Hinweis:** Vor Ihrem nächsten Playoff oder Saisonspiel erscheint das Hauptmenü mit dem nächsten Gegner, und Sie können **Edit Team (Team bearbeiten)**, **[Period Length] (Dauer des Spieldrittels)** oder **Optionen wählen**. Alle übrigen Optionen sind ausgeschaltet.

- **Season Play (Saisonspiel) 11, 42 oder 84.** Spielen Sie eine ganze Saison von 11-, 42- oder 84-Spielen, und wenn Sie sich qualifizieren, gehen Sie zu den Playoffs für den Stanley-Cup. Während der Saison wählt der Computer Ihren Gegner in einer Vorauswahl. Vor und nach jedem Spiel erscheint der Ligastand-Bildschirm und zeigt Siege, Verluste und die Gesamtpunktzahl an.



**Sie können East-All-Stars oder West-All-Stars in Season (Saison) oder Playoffs spielen.**

**Home Team (Heimteam)-Option:** Wählen Sie Ihr Heimteam aus 26 Ligateams sowie 2 All-Star-Teams. Sie sind im Freundschaftsspiel das Heimteam und im Start der Playoff-Serie. Mit dieser Option können Sie das Team für Saisonspiel auswählen, aber Sie werden nicht unbedingt als Heimteam beginnen.

**Away Team (Auswärtsteam)-Option:** Wählen Sie eine Gastmannschaft aus 26 Ligateams und 2 All-Star Teams. Sie sind die Gastmannschaft im Freundschaftsspiel und im Start der Playoff-Serie. (Die Option Auswärtsteam ist bei Season (Saison) nicht verfügbar.)

**Edit Team (Team bearbeiten):** Drücken Sie B, um das Menü **Edit Team (Team bearbeiten)** aufzurufen (siehe Menü **Edit Team Menu**, S.13). Wenn Sie jetzt die **Starttaste** drücken, gelangen Sie ins Hauptmenü zurück.

**Period Length: (Dauer eines Spieldrittels):** Jedes Spiel besteht aus drei Dritteln. Wählen Sie zwischen 5, 10 oder 20 Minuten.

**Options (Optionen):** Drücken Sie B, um die folgenden Optionen zu laden:

**Line Changes (Auswechslungen):** Wenn dieses Merkmal **On (Ein)** ist, können Sie zwischen vier verfügbaren Auswechslgruppen wählen, und die Gruppen werden auch müde (siehe Auswechslungen S.16.)

**Penalties: (Strafen):** Der Schiedsrichter vergibt kleinere und größere Strafen, wenn dieses Merkmal **On (Ein)** ist.

- **Shootout (Penalty-Schießen)**– Ein Penalty-Schießen besteht aus einem Spieler mit fünf Strafschüssen, Mann gegen Mann gegen den Torhüter (siehe **Penalty-Scheißen**, S.20). Im Zwei-Spieler-Modus steuert einer der Spieler den Torhüter und der andere den schießenden Spieler (siehe **Torhüter**, S. 16 mit Informationen zur Steuerung).

**Offsides: (Abseits):** Schalten Sie dieses Merkmal **On (Ein)**, wenn der Schiedsrichter ein Abseits vergeben soll.

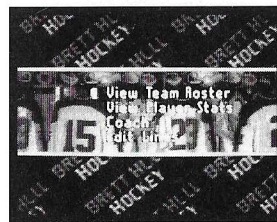
**Fighting: (Kämpfen):** Wenn Kämpfen auf **On (Ein)** steht, können im Spiel Kämpfe vorkommen. Wenn Sie das nicht möchten, schalten Sie auf **Off (Aus)**. (Um dieses Merkmal einzuschalten, muß die Eigenschaft Strafen eingeschaltet sein).

**Announcer: (Sprecher):** Wählen Sie **On (Ein)**, damit Al Michaels die Spieler aufruft oder **Off (Aus)** wenn Sie keinen Sprecher wollen.

**Sound: (Sound):** Sie können Soundeffekte, Musik und Publikumsgeräusche auf **Stereo, Mono** oder **Off (Aus)** schalten.

Drücken Sie die **Starttaste**, um ins Hauptmenü zurückzugelangen.

## MENÜ EDIT TEAM (TEAM BEARBEITEN)



Das Menü **Edit Team (Team bearbeiten)** ermöglicht es, **View Team Roster (Mannschaftsplan anzeigen)**, **View Player Stats (Spielerstatistik anzeigen)**, **Coach (Trainer)**, (Ändern der Teameigenschaften) oder **Edit Lines (Aufstellung ändern)** zu wählen. Eine Option wird so gewählt:

- Drücken Sie **▲/▼** auf dem Controller und dann die **Taste B**.
- Mit der **Starttaste** gelangen Sie ins **Team bearbeiten-Menü**.

## View Team Roster (Mannschaftsplan einsehen)

Auf diesem Bildschirm sind der Name des Spielers, die Nummer, seine Position und Rechts- oder Linkshändigkeit verzeichnet. Überdies werden die folgenden individuellen Eigenschaften von 1 (schwächste Ausprägung) bis 100 (stärkste Ausprägung) aufgeführt:

- Skating (Skaten)
- Stick Handling (Stockführung)
- Shooting (Schießen)
- Defensive Play (Defensivspiel)
- Strength (Stärke)
- Aggressiveness (Angriff)

Um die Spielereigenschaften zu durchlaufen, drücken Sie **▲/▼**. Um die gesamte Liste einzusehen, drücken Sie die Taste **▲/▼**. Um die Torhüter und ihre Eigenschaften anzuzeigen, drücken Sie die **Taste Y**.

## View Player Stats: (Spielerstatistik anzeigen):

Sie können die NHLPA-Statistik der Saison 1992-93 ansehen, einschließlich der gespielten Matches, der Vorlagen und der Gesamtpunktzahl. Um die Torhüterstatistik einzusehen, drücken Sie **Y**.



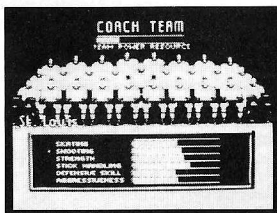
**Hinweis:** Nach dem Spielstart können Sie die Spielerstatistik nicht mehr anzeigen.

# 13

# 12



## Coach (Trainer)



Der Coach (Trainer)-Bildschirm erlaubt individuelle Änderungen und zeigt die Teamfarben an. Sie können beispielsweise ein Team zusammenstellen, das schnell läuft und den Puck gekonnt schießt, oder auch eine aggressive, hart checkende Mannschaft mit Spitzenverteidigung. Und so können Sie Ihre Änderungen vornehmen:

- 1 Drücken Sie auf dem Controller, um die zu ändernde Eigenschaft zu wählen.
- 2 Mit stärken, mit schwächen Sie diese Eigenschaft.
- 3 Wenn Ihre Bearbeitung als Trainer beendet ist, drücken Sie die **Starttaste**, um wieder zum Bildschirm "Team-bearbeiten" zurückzugelangen.



Die Meliste für Mannschaftenstärke in der oberen Mitte des Bildschirms füllt oder leert sich, während Sie Ihr Team bearbeiten. Wenn er leer ist, können Sie eine Eigenschaft nur nach dadurch verstärken, daß Sie eine andere Eigenschaft schwächen.

EIGENSCHAFT	MAX. EINSTELLUNG
Skating (Skaten)	Erhöht die Geschwindigkeit, schafft Vorteile in der Spielerzahl und Durchbrüche.
Shooting (Schießen)	Sorgt für treffsicherere Schüsse.
Strength (Stärke)	Härteres Checking, Jagd nach freien Pucks.

Stick Handling (Stockführung)

Defensive Skill (Verteidigung)

Aggressivness (Angriff)

Schwerpunkt auf Pässen und Verstößen gegen Steuerung des Pucks.

Weniger Tore erzielen; Verteidiger bleiben öfter in ihrem Bereich.

Lückenlose Angriffsreihe der Verteidiger, exzellente Torchancen, die Spieler schießen den Puck in die Ecken und spielen sehr offensiv.



Wenn Sie hohe Toregebnisse wollen, stellen Sie Skaten, Schießen Stockführung und Aggression auf Maximum und Stärke und Verteidigung auf Minimum.

## Edit Lines (Aufstellung ändern)



Sie können Ihre eigene Aufstellung einbringen (Schießen), Penalty (Strafe) oder Power Play (Power-Play)). Um eine der vier bevorzugten Aufstellungen zu ändern (L1, L2, L3 oder L4) oder den Torhüter auszuwechseln, gehen Sie so vor:

- 1 Drücken Sie , um die Aufstellung zu wählen, die geändert werden soll.
- 2 Drücken Sie , um den Auswechselspieler zu wählen.
- 3 Drücken Sie Y, um die Liste der Spieler zu durchlaufen. (Sie können durch nochmaliges Drücken der Taste Y zur aktuellen Aufstellung zurückschalten.)

- 4 Drücken Sie , um den Auswechselspieler zu markieren.
- 5 Drücken Sie B, um den neuen Spieler in die Aufstellung einzufügen.

Um den Edit Lines (Aufstellung ändern)-Bildschirm zu sehen, drücken Sie die **Starttaste**.

## DAS SPIEL

Sie haben Ihre Teams gewählt und die Aufstellung festgelegt, also können Sie jetzt die heutige Aufstellung sehen. Drücken Sie die **Starttaste**, um zum Team Summary (Teamergebnisse)-Bildschirm zu gelangen.

## Team Summary (Teamergebnisse)-Bildschirm

Der Teamergebnisse-Bildschirm erscheint vor jedem Spiel und zeigt die Aufstellung der Teams. Al Michaels gibt einen kurzen Kommentar zum Heimteam; um seine Kommentare über das Auswärtsteam zu hören, drücken Sie die **Starttaste**. Um zum Spiel zurückzukehren, drücken Sie die **Starttaste**.

## Anzeigentafel

Kurz vor Spielbeginn schauen Sie auf die Anzeigentafel oben am Bildschirm. Sie sehen dort Score (Tore), Period (Drittel), Time remaining (Restzeit) und Power Play Timers (Power-Play-Uhren). Die Power-Play-Uhren werden auf beiden Seiten der Uhr angegeben. Wenn Strafzeit ausgegeben wurde, leuchten die Uhren auf und geben somit an, welches Team in Vorteil ist und wieviel Zeit im Power-Play übrigbleibt.

## Anspiel

Beim Anspiel läßt der Schiedsrichter den Puck fallen, und zwei Spieler versuchen, ihn zu bekommen und zu einem Teamkameraden zu passen. Drücken Sie Y, sobald der Puck fällt, und gehen Sie dann so vor:

- Drücken Sie auf dem Controller, um den Puck zu hakeln oder zu einem anderen Spieler zu stoßen.
- Drücken Sie , um sich gegen den Gegner zu lehnen und den Puck zu bekommen.

## Wenn Sie den Puck haben

Ein Spieler bekommt automatisch einen freien Puck, wenn er ihn mit dem Stock berührt hat. Wenn ein Heimspieler ihn berührt, erscheinen unter ihm zwei blau ausgemalte Dreiecke, sowie seine Nummer und Position. Ist ein Spieler des Auswärtsteams im Puckbesitz, hat er rote gefüllte Dreiecke. Wenn ein Spieler eines Teams den Puck verliert, erscheinen die Dreiecke leer.



Hinweis: Drücken Sie X, um die Steuerung zum Spieler umzuschalten, der dem Puck am nächsten ist.

## Passen

Das Passen des Pucks ist das Erfolgsrezept. Ein gut gespielter Paß zu einem vorwärtstürmenden Spieler ist der spannendste Moment im Hockey. Um den Puck zu passen:

- Halten Sie den Controller in der gewünschten Richtung gedrückt, und drücken Sie Taste B.

## Schießen

Die beiden grundlegenden Schüsse im Hockey sind der Schlenzschuß und der Schlagschuß.

**Schlenzschuß:** Er ist zwar nicht so kräftig wie ein Schlagschuß, aber für Torschüsse besser geeignet. Ein Schlenzschuß ist näher am Tor und auch genauer. Oft kann man der Torhüter damit überraschen, vielleicht weil er nicht aufgepaßt hat, oder weil er den Schuß nicht gesehen hat. Um den Schlenzschuß durchzuführen:

- Halten Sie den Controller zum Zielen gedrückt, und drücken Sie dann rasch und kurz die Y-Taste.





# BRETT HULL HOCKEY

**Schlagschuß:** Der Schlagschuß ist stärker, aber weniger genau, und wird aus größerer Entfernung ins Netz gespielt. Der Spieler holt weit aus und schlägt zu. Wenn ein Torhüter den Schlagschuß hält, sind die Abprallwege länger, machen Sie sich also bereit, den freien Puck aufzunehmen oder Verteidigung zu spielen. Um einen Schlagschuß zu spielen:

- Halten Sie den Controller gedrückt, und drücken Sie Y. Je länger Sie die Taste gedrückt halten, desto stärker ist der Schuß.



*Hinweis: Wenn Sie beim Schuß den Controller  drücken, fliegt der Puck nach oben. Wenn Sie  drücken, bleibt der Puck unten. Wenn Sie den Schuß unten ansetzen, zielen Sie zwischen den Beinen des Torhüters hindurch.*

## Auswechslungen

Die Spieler einer Aufstellung ermüden im Lauf der Spiele. Um die Aufstellung zu ändern und frische Spieler aufs Eis zu stellen, gehen Sie so vor:

- 1 Drücken Sie R, um die Nummer der aktuellen Aufstellung anzuzeigen (L1 - L4). (Diese Zahl erscheint dann anstelle der Tore auf der Anzeigentafel).
- 2 Drücken Sie L, um die Aufstellung zu durchlaufen, und dann R, um zu wählen.





Die Aufstellungen erscheinen als L1, L2, L3 oder L4 und sind durch Farben im Ermüdungsgrad gekennzeichnet: grün - volle Kraft; orange - ermüdet und rot - erschöpft.



*Hinweis: Während der Auswechslung läuft das Spiel weiter.*

## Der Torhüter

Der Computer steuert den Torhüter, bis dieser einen Puck besitzt. Sie können auch die Steuerung übernehmen, wenn ein Schuß aufs Netz unterwegs ist. Dazu:

- Halten Sie X +  gedrückt, um nach rechts zu laufen.
- Halten Sie X +  gedrückt, um nach links zu laufen.
- Halten Sie X +  gedrückt, um nach oben zu schießen.
- Halten Sie X +  gedrückt, um einen niedrigen Schuß abzufangen.

Wenn der Torhüter den Puck hat, kann er ihn entweder zu einem Teamkameraden passen oder ihn behalten, bis der Schiedsrichter in einem der zwei Kreise beim Netz das Anspiel pfeift. Damit der Torhüter den Puck paßt:

- Drücken Sie den Controller in die gewünschte Richtung des Passes, und drücken Sie B.

## Verlängerung

Im Exhibition (Freundschaftsspiel) und in Playoffs entspricht die Verlängerung der aktuellen Spieldauer und wird bis zum Schuß eines Tores fortgesetzt (Sudden Death). Im Season (Saison)-Spiel besteht die Verlängerung in einem Zeitraum von 5 Minuten, bis das erste Team Tor und Sieg erzielt hat. Wenn keines der Teams ein Tor erzielt, ist das Spiel unentschieden.

## VERSTÖSSE

Die rote Mittellinie teilt das Spielfeld in zwei gleiche Hälften. Auf jeder Seite von der roten Linie befindet sich eine blaue Linie, mit der Angriffs- und Verteidigungszone für jedes Team markiert werden. Die Verteidigungszone eines Teams ist die Angriffszone des gegnerischen Teams. Der Bereich zwischen den blauen Linien ist das neutrale Drittel.

## Abseits

Ein Abseits ist der häufigste Grund dafür, daß der Schiedsrichter das Spiel stoppt. Kein Angriffsspieler darf in die Verteidigungszone des Gegners vordringen, solange der Puck nicht die blaue Linie überquert hat. Andernfalls ist das ein Abseits, und der Schiedsrichter gibt einen Anstoß genau außerhalb der blauen Linie. Viele Torchancen werden durch ein Abseits verschenkt.



*Hinweis: Wenn einer Ihrer Spieler vor dem Puck zur blauen Linie läuft, sollten Sie versuchen, ihm zuzupassen, bevor er die Linie überquert. Dann kann der Schiedsrichter kein Abseits vergeben. Im Options (Optionen)-Menü können Sie das Merkmal Abseits ausschalten. Dadurch können Sie mehr Tore erzielen, da das "Auslesen" oder Stehen vor dem Tor des Gegners erlaubt ist.*

## Unerlaubter Weitschuß

Ein unerlaubter Weitschuß ist ein weiterer Grund, das Spiel zu unterbrechen. Es ist der Fall, wenn der Angreifer den Puck in die Verteidigungszone des Gegners schießt, ohne zuvor die rote Mittellinie zu überqueren. Wenn aber die Angreifer den Puck bekommen, bevor die Verteidiger oder der Torhüter ihn berühren, wird kein unerlaubter Weitschuß vergeben.

Wenn der Schiedsrichter einen unerlaubten Weitschuß vergibt, erfolgt der Anschuß im Anschußkreis beim Tor des Teams, das den Verstoß begangen hat.



*Hinweis: Ein Team darf den Puck während einer Strafe weitschießen. Wenn der Gegner auf Power-Play ist, schießen Sie den Puck, sobald er in Ihrem Besitz ist. Dadurch wird kostbare Zeit vom Power-Play des Gegners verbraucht.*

## Zeitstrafen

Für geringfügigere Verstöße wird der Spieler zwei Minuten lang auf die Strafbank geschickt. Dadurch kann das andere Team ein Power-Play spielen - ein Vorteil von einem oder zwei Spielern für einen Zeitraum von 2 Minuten. Bei wiederholten Verstößen wird mehr als ein Spieler auf die Strafbank geschickt.

Zu den geringfügigen Verstößen, die mit 2 Minuten geahndet werden und vom Schiedsrichter Brett Hull Hockey genannt werden, gehören:

- **Roughing (Übertriebene Härte):** Stoßen oder Schieben eines Gegners.
- **Holding (Halten):** Verbotenes Halten des Gegners mit der Hand oder dem Stock.
- **Instigating (Anstiften):** Anzetteln eines Kampfes.
- **Fighting (Kämpfen):** Schlagen des Gegners zur Einzuschüchterung oder aus Rache.
- **Hooking (Hakeln):** Mit dem Blatt des Stocks die Bewegung des Gegners verhindern.
- **High sticking (Stock oben):** Den Stock über Schulterhöhe heben und den Gegner schlagen.
- **Slashing (Stockschlag):** Den Stock gegen den Gegner schwingen, um seine Geschwindigkeit zu verringern.
- **Interference (Behinderung):** Ein Spieler versucht, einen anderen Spieler zu behindern, der den Puck nicht hat, oder er schlägt den Torwart, wenn er im Kreis steht.
- **Cross-checking (Crosscheck):** Schlagen des Gegners, wobei beide Hände am Stock sind und der Stock nicht mehr das Eis berührt.



*Hinweis: Wenn während eines geringfügigen Verstoßes das zahlenmäßig überlegene Team ein Tor schießt, darf der Spieler auf der Strafbank wieder aufs Feld zurück, und das Power-Play ist vorbei.*

# 17

# 16



# BRETT HULL HOCKEY

Gelegentlich verhängt der Schiedsrichter eine größere Strafe von 5 Minuten Dauer, weil ein Spieler absichtlich verletzt werden sollte; der häufigste Verstoß jedoch ist Kämpfen. (Ein Power-Play ergibt sich nicht notwendig aus Kämpfen, weil beide Teams einen Spieler verlieren - sie haben dann gleiche Mannschaftsstärke.).

Mehrere Strafen können über ein Team verhängt werden, aber ein Minimum von 3 Spielern und dem Torhüter bleibt immer auf dem Feld.



## Delayed Penalties (Verzögerte Ahndung):

Wenn eine Strafe über das Team verhängt wird, das nicht im Ballbesitz ist, vergibt der Schiedsrichter eine verzögerte Ahndung. Das Spiel wird fortgesetzt, bis das betreffende Team den Puck besitzt oder ein Tor erhält. Bei einem Torschuß wird auf die Ahndung verzichtet.

## CHECKEN

Checken ist die einzige Möglichkeit, einem Gegner den Puck abzunehmen. Es gibt zwei Arten des Checking:

**Bodycheck:** Mit dieser Taktik wird der Spieler durch Rammen vom Puck abgelenkt. Nur der Spieler mit dem Puck kann gecheckt werden, bei anderen Spielern wird eine Strafe verhängt. Um den Bodycheck auszuführen:

- Drücken Sie A.

**Stockcheck:** Ein Spieler versucht, dem Gegner mit dem Hockeystock den Puck abzunehmen. Dazu:

- Drücken Sie B.

## KAMPF-BILDSCHIRM



Gelegentlich braust nach einem Bodycheck das Temperament auf, und ein Kampf beginnt. Um zu stoßen oder zu blockieren:

- Drücken Sie Y, um zu stoßen.
- Drücken Sie B, um zu blockieren.

Nach dem Kampf werden Strafen verhängt und das Spiel automatisch aufgenommen. Wenn keine der Tasten gedrückt wird, endet der Kampf, Sie gelangen ins Spiel zurück, und die Strafen werden verhängt.

## AUSZEIT-BILDSCHIRM

Um Auszeit zu entscheiden, drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt die Starttaste, dann:


- 1 Drücken Sie /  auf dem Controller, um eine Option zu wählen.
- 2 Drücken Sie die Starttaste, um ins Spiel zurückzukehren.


Und das sind die verfügbaren Optionen:


**Instant Replay (Sofortwiederholung):** Drücken Sie B, um die letzten 10 Spielsekunden zu wiederholen.

- Drücken Sie Y zum Rücklauf.
- Drücken Sie B, um anzuhalten.
- Drücken Sie X, um zu spielen.
- Drücken Sie A für schnellen Vorlauf
- Drücken Sie die Starttaste, um zum Auszeit-Bildschirm zurückzugelangen.

**Game Stats (Spielstatistik):** Drücken Sie B, um zu wählen. Sie sehen dann die Anzahl der erzielten Tore, Torschüsse, Bodychecks, Strafen, Power-Plays und Pässe. Drücken Sie die Starttaste, um wieder zum Auszeit-Bildschirm zurückzugelangen.

**Announcer (Sprecher):** Drücken Sie , um ein- oder auszuschalten.

**Sound (Sound):** Drücken Sie , um zwischen Stereo, Mono und Off(Aus) hin- und herzuschalten.

**Goalie: On Net/On Bench (Torhüter: Am Netz/Auf der Bank):** Drücken Sie , um den Torhüter zu entfernen und einen Spieler Vorsprung zu erhalten.

**Edit Lines (Aufstellung ändern):** Drücken Sie B, um zu wählen. Sie gelangen dann zum Aufstellung-ändern-Bildschirm.

Drücken Sie die Starttaste, um zum Auszeit-Bildschirm zurückzugelangen.

**Quit Game (Spiel beenden):** Drücken Sie die Select-Taste, um das Spiel zu verlassen.

## Game Summary (Spielergebnisse)

Das Game Summary (Spielergebnisse)-Menü wird automatisch nach jedem Drittel und nach Spielende angezeigt.

- Drücken Sie /  auf dem Controller, um eine Option zu wählen, und drücken Sie dann B, um Game Stats (Spielstatistik) oder Player Stats (Spielerstatistik) anzuzeigen, oder drücken Sie die Select-Taste, um das Spiel zu verlassen.
- Drücken Sie die Starttaste, um das aktuelle Spiel wieder aufzunehmen oder um ein neues Spiel zu beginnen.

Dies sind die verfügbaren Optionen:

- **Game stats (Spielstatistik):** Zeigt die Anzahl der erreichten Tore, Torschüsse, Bodychecks, Strafen und Pässe.
- **Player Stats (Spielerstatistik):** Für Spieler, die ein Tor erzielt und Verstöße unterstützt oder begangen haben. Um die Spielstatistik Ihres Gegners anzuzeigen, drücken Sie die Taste Y.
- **Quit (Verlassen):** Beendet das Spiel, das Playoff oder das Saisonspiel.




Wenn Sie ein Playoff oder eine Season (Saison) beendet haben, erscheint unten am Bildschirm das Spielzusammenfassung-Menü. Schreiben Sie es auf, damit Sie Playoffs oder Saisonspiele wiederaufnehmen können (siehe Paßwort, S.19).

## Kommentar von Brett Hull

Am Ende jedes Spiels kommentiert Brett Hull das Spiel beider Teams. Wenn Sie Brett Hulls Kommentar gelesen haben, drücken Sie die Starttaste, um zum Titelbildschirm zu gelangen (wenn Sie im Exhibition (Freundschaftsspiel) sind) zum Playoff-Baum (wenn Sie im Playoffs (Playoff)) sind zum Current Standings (Derzeitiger Stand)-Bildschirm (wenn Sie Season (Saison) spielen).

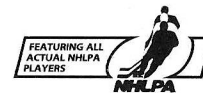
## Password (Paßwort)

Nach jeder Saison oder jedem Playoff wird vom Computer ein Paßwort erstellt. Wenn Sie dieses Paßwort beim nächsten Starten eingeben, wird der Saison-Stand oder Playoffstand vom letzten Spiel übertragen. Um eine Serie von Saisonspielen oder Playoffs fortzusetzen, gehen Sie zum Titelbildschirm und:

- Drücken  auf dem Controller, um die blinkende Zielmarkierung auf Password (Paßwort) zu setzen, und drücken dann die Starttaste, um den Paßwortbildschirm anzuzeigen.
- Drücken Sie / , um den Kreis zu dem gewünschten Buchstaben oder der Zahl zu bewegen, und drücken Sie dann B, um den Buchstaben oder die Zahl einzugeben.
- Wenn Sie das richtige Paßwort eingegeben haben, drücken Sie die Starttaste, um das Spiel fortzusetzen.

# 19

# 18



## Penalty-Schießen

Das Penalty-Schießen ist erstklassig dazu geeignet, Torschüsse zu üben. Wenn der Schiedsrichter gepfiffen hat, nimmt der Spieler den Puck im Mittelkreis an und läuft zum Netz hin. Sie haben 5 Schüsse, aber nur einen Schuß pro Puck. Der Torhüter wird danach bestimmt, welches gegnerische Team Sie wählen. Um das Penalty-Schießen zu wählen, gehen Sie ins Hauptmenü und:

- 1 Drücken Sie auf dem Controller, um **1 Player (1 Spieler) oder 2 Players (2 Spieler)** zu wählen, dann drücken Sie .
- 2 Drücken Sie , um Shootout (Penalty-Schießen) zu markieren, und drücken Sie dann .
- 3 Drücken Sie , um das Team zu markieren, aus dem Sie den Spieler wählen wollen.
- 4 Drücken Sie , um das Team zu markieren, aus dem der gewünschte Torhüter kommen soll.
- 5 Drücken Sie die **Starttaste**, um den Mannschaftsplan anzuzeigen.
- 6 Drücken Sie / , um einen Spieler zu markieren, und / , um seine Eigenschaften anzuzeigen. Wenn der gewünschte Spieler markiert ist, drücken Sie die Starttaste, um das Penalty-Schießen zu beginnen.
- 7 Wenn Sie 5 Schüsse gemacht haben, drücken Sie / , um **Shoot Again (Nochmals schießen) oder Main Menu (Hauptmenü)** anzuzeigen, dann drücken Sie B, um zu wählen.



**Hinweis:** Im Zwei-Spieler-Modus wählen beide Teilnehmer Teams und schießende Spieler und wechseln dann bei der Steuerung des schießenden Spielers oder des Torhüters mit dem Gegenspieler (d. h. Spieler 1 steuert den schießenden Spieler, und Spieler 2 steuert seinen Torhüter).

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEDLICHER ANDERER GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEDLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTEN FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluß und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

DEUTSCHLAND  
Sony Electronic Publishing  
Zeil 13  
60313 Frankfurt

ÖSTERREICH  
Sony Music Entertainment GmbH  
Erlachgasse 134-140  
A-1101 Wien  
f.d. SCHWEIZ s.S. 31

## LANCEMENT

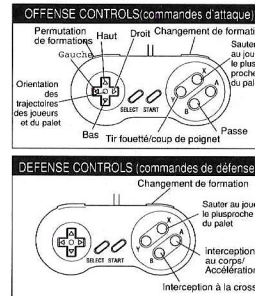
- 1 Vérifiez que votre Super Nintendo Entertainment System est éteinte (OFF).
- 2 Insérez la cartouche Brett Hull Hockey dans la console, en suivant les instructions du manuel.
- 3 Branchez un contrôleur dans le port 1. Pour 2 joueurs, branchez un deuxième contrôleur dans le port 2. Pour trois ou quatre joueurs, référez-vous aux instructions de votre adaptateur multi-joueurs.
- 4 Allumez votre console (ON). Si rien n'apparaît à l'écran, vérifiez que votre cartouche est bien à sa place.
- 5 A partir de l'écran titre, appuyez sur n'importe quel bouton pour aller au menu principal.

## Pour jouer tout de suite

- 1 Quand le titre s'affiche à l'écran, appuyez sur START sur le boîtier de commande numéro 1 et le menu principal apparaît.
- 2 Appuyez à nouveau sur START et l'écran de Team Summary (Description des équipes) s'affiche.
- 3 Appuyez une troisième fois sur START, et vous êtes prêt à jouer un match avec les paramètres par défaut suivants:
  - **1 Player-Home (1 joueur - équipe qui reçoit) :** Équipe qui reçoit contre ordinateur.
  - **Exhibition Game (match amical) St. Louis (équipe qui reçoit) contre Vancouver (ordinateur)**
  - **Period length (tiers-temps) :** 5 minutes
  - **Line Changes: Off (changements de formations : inactif) :** une seule ligne en jeu, les joueurs ne se fatigueront pas.
  - **Penalties: Off (pénalités : inactif) :** L'arbitre ne signale pas de pénalités.
  - **Offsides: Off (hors-jeu : inactif) :** Les hors-jeu ne sont pas signalés.
  - **Fighting: Off (bagarres : inactif) :** Les bagarres sont interdites.
  - **Announcer: On (commentateur : actif)** Al Michaels commente chaque jeu.
  - **Sound: Stereo (son : stéréo)** Effets sonores, bruits de foule et musique.

## Manipulation des commandes

Avant de vous mettre à jouer à Brett Hull Hockey, prenez une minute pour vous familiariser avec la disposition des commandes et la fonction de chaque bouton.



# 21

Pour viser, quand vous faites une passe ou un tir, appuyez le temps nécessaire sur , ou sur votre boîtier de commande.

## MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de configurer le jeu à comme vous le voulez. Quand vous voulez changer une option :

- 1 Amenez le flash de but indiquant devant l'option souhaitée en appuyant sur / sur le boîtier de commande.
- 2 Pour faire le tour des différents paramètres possibles, appuyez sur / (Pour accéder à **Edit Team (composer l'équipe)** et à **Options (options)**, appuyez sur le bouton B)

Voici les options, dans l'ordre d'apparition : **Player Option: (option joueurs)**. Vous avez le choix entre :

- **1 Player-Home (un joueur-équipe qui reçoit)** (Équipe qui reçoit contre ordinateur)
- **1 Player-Away (un joueur-équipe qui se déplace)** (Équipe qui se déplace contre ordinateur)



# 20

# BRETT HULL HOCKEY

- 2 Players (deux joueurs) :  
Joueur contre joueur.



Remarque : Le mode 2 joueurs n'est pas accessible dans le cas des éliminatoires et des matchs de saison.

**Game Option: (option matchs) :** Vous avez le choix entre Exhibition Game (match amical); Playoff (éliminatoires), ou Season (saison)

- Exhibition Game (match amical) : Vous jouez des matchs au coup à coup, contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain, afin d'apprendre et d'améliorer votre jeu.
- Playoffs (éliminatoires) 3, 5, ou 7 – Vous allez directement en éliminatoires, le championnat se jouant en 3, 5 ou 7 matchs. Avant et après chaque match s'affiche un écran montrant l'organigramme du tournoi et la position de votre équipe dans la course au championnat.



Remarque : Avant votre prochain match éliminatoire ou de saison, le menu principal apparaît et vous montre votre prochain adversaire. Vous avez la possibilité de sélectionner Edit Team, Period-Length et d'autres options. Toutes les autres sélections précédentes sont annulées.

- Season Play (match de saison) 11, 42, or 84 – Jouez une saison entière de 11, 42, ou 84 matchs et si vous vous qualifiez, passez aux éliminatoires de la coupe Stanley. En saison, c'est l'ordinateur qui choisit votre adversaire selon un schéma préétabli. Avant et après chaque match apparaît un écran de position des clubs, qui affiche la situation actuelle de votre équipe : nombre de victoires, nombre de défaites, et total des points.

- Shootout (tir en série) : Le tir en série consiste en une série de cinq tirs de pénalité, le buteur étant seul face au gardien de but (Voir Le tir en série, p.30). En mode "deux joueurs", l'un des joueurs commande le gardien de but tandis que l'autre commande le buteur. (Pour l'utilisation du boîtier de commande, voir Le gardien de but, p.26).



Remarque : Vous ne pouvez pas sélectionner les East All-Stars ni les West All-Stars pour jouer en Season (saison) ni pour des Playoffs (éliminatoires).

**Option Home Team (équipe qui reçoit) :** Vous pouvez choisir votre équipe qui reçoit parmi les équipes de 26 clubs ou deux équipes d'All-Stars (équipes composées exclusivement de vedettes). Dans les matchs amicaux et pour la première des éliminatoires, c'est vous qui êtes l'équipe qui reçoit. C'est cette option que vous devez utiliser pour sélectionner votre équipe pour une saison, mais cela ne veut pas dire que vous commencerez forcément la saison en tant qu'équipe qui reçoit.

**Option Away Team (équipe qui se déplace) :** Vous avez le choix, pour l'équipe qui se déplace parmi les équipes de 26 clubs et deux équipes d'All-Stars. C'est vous qui serez l'équipe qui se déplace pour les matchs amicaux et pour la première des éliminatoires. (L'option Away Team n'est pas utilisable si le mode Season (saison) a été sélectionné).

**Edit Team (composition de l'équipe) :** Pour afficher le menu Edit Team (composition de l'équipe (voir le menu Edit Team, p. 23), appuyez sur le bouton B. Pour revenir au menu principal, appuyez sur START

**Period Length (durée des Tiers-temps) :** Chaque match comporte 3 périodes. Vous avez le choix entre des périodes de 5, 10 ou 20 minutes.

**Options (options) :** Appuyez sur le bouton B pour avoir accès aux options suivantes :

**Line Changes (changements de formation) :** Si cette option est sur On (active), vous avez le choix entre quatre formations, toutes disponibles pour le même match, et elles seront affectées par la fatigue. (Voir Changements de formation, p. 26).

**Penalties (pénalités) :** Si cette option est sur On (active), l'arbitre signale des pénalités légères et graves.

**Offsides (hors-jeu) :** Mettez cette option sur On (active) si vous voulez que l'arbitre signale les hors-jeu.

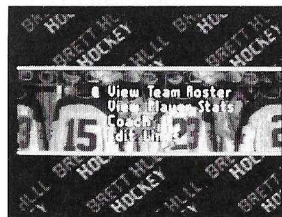
**Fighting (bagarre) :** Si cette option est sur On (active), des bagarres peuvent se produire au cours des matchs. Si vous ne le voulez pas, mettez cette option sur Off (inactive). Pour que cette option soit active, il faut que l'option Penalties le soit aussi.

**Announcer (commentateur) :** Mettez l'option sur On (active) si vous voulez entendre Al Michaels commenter les jeux. Si vous ne voulez pas les commentaires, mettez-la sur Off (inactive).

**Sound (son) :** Vous pouvez mettre les effets sonores, bruits de foule et musique sur Stereo (stéréo), Mono (mono) ou Off (inactive).

Appuyez sur START pour retourner au menu principal.

## LE MENU EDIT TEAM (modification de l'équipe)



Le menu Edit Team (modification de l'équipe) vous donne accès à View Team Roster (voir la composition de l'équipe), View Player Stats (voir les statistiques de joueurs); Coach (entraîneur (modification des aptitudes de l'équipe) ou Edit Lines (modifier les formations). Pour choisir une option :

- Appuyez sur / sur votre boîtier de commande, puis appuyez sur le bouton B.
- Appuyez sur START pour revenir au menu de composition de l'équipe.

## View Team Roster (voir la composition de l'équipe)

Cet écran affiche les noms, les numéros, et les positions de vos joueurs, ainsi que leur main (droitier ou gaucher). Il vous indique également leur niveau personnel d'aptitude (de 1; le plus faible, à 100, le plus fort) dans les domaines suivants :

- Skating (patinage)
- Stick Handling (maniement de la crosse)
- Shooting (tir)
- Defensive Play (jeu en défense)
- Strength (force)
- Aggressiveness (combativité)

Pour faire défiler la liste de leurs caractéristiques, appuyez sur s/g Pour voir la composition complète, appuyez sur d/f. Pour voir les gardiens de but et leurs caractéristiques, appuyez sur le bouton Y. View Player Stats (voir les statistiques des joueurs) :

Vous voyez les statistiques de la NHLPA pour la saison 1992-93, y compris les matchs joués, les buts, les assistances et les nombres de points totaux. Pour avoir les statistiques des gardiens de but, appuyez sur le bouton Y.



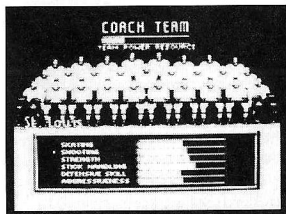
Remarque : Une fois un match entamé, vous n'avez pas accès à la fonction Voir les statistiques des joueurs.

# 23

# 22

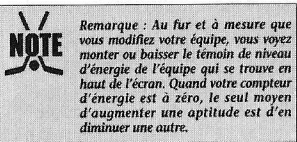


## Coach (entraîneur)



L'écran Coach (entraîneur) vous permet de modifier votre équipe à votre convenance et affiche les couleurs de son uniforme. Vous pouvez par exemple vous constituer une équipe qui patine vite et manie bien le palet, ou une équipe agressive, excellente en interception, et qui jouera un très bon jeu défensif. Voici comment faire vos modifications :

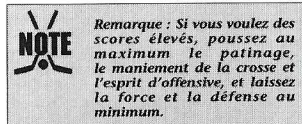
- 1 Appuyez sur / sur votre boîtier de commande pour sélectionner l'aptitude que vous voulez modifier.
- 2 Appuyez sur pour l'augmenter ou sur pour la diminuer.
- 3 Quand vous avez fini vos choix d'entraîneur, appuyez sur START pour revenir à l'écran de composition d'équipe.



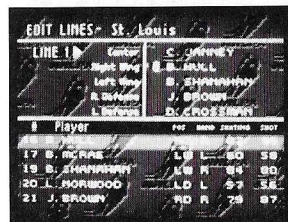
Voici un exemple de ce que donnent les différentes aptitudes quand on les pousse au maximum :

APTITUDE	NIVEAU MAXIMUM
Skating (patinage)	Tout est dans la vitesse, ce qui favorise les actions individuelles et les percées.
Shooting (tir)	Les tirs sont plus nombreux.

Strength (force)	Jeu de plaquage plus dur, où l'on se bat sans cesse pour le palet.
Stick Handling (maniement de la crosse)	Surtout un jeu d'attaque avec passes et contrôle du palet.
Defensive Skill	de buts encaissés, (défense) les défenseurs restent davantage sur leurs positions.
Aggressiveness (combativité)	Les défenseurs montent au filet, créant d'excellentes occasions de buts, les joueurs vont chercher le palet dans les coins et jouent un jeu très offensif.



## Edit Lines (modification des formations)



Vous pouvez créer vos propres formations de patineurs (Scoring (buteurs), Penalty (pénalités) ou Power Play (power play)). Pour modifier l'une quelconque des quatre formations disponibles (L1, L2, L3 ou L4), ou votre gardienne but :

- 1 Appuyez sur / pour sélectionner la formation que vous voulez modifier.
- 2 Appuyez sur / pour sélectionner le joueur que vous voulez remplacer dans cette formation.

- 3 Appuyez sur le bouton Y pour obtenir la liste des joueurs. (Si vous voulez revenir à la formation telle qu'elle existait, appuyez à nouveau sur le bouton Y).
  - 4 Appuyez sur / pour amener la surintensité sur un remplaçant.
  - 5 Appuyez sur le bouton B. pour intégrer le remplaçant à la formation.
- Pour quitter l'écran Edit Lines (modifier les formations), appuyez sur START.

## MISE EN JEU

Vous avez sélectionné vos équipes et vous avez composé vos formations. A présent, c'est l'heure du match. Appuyez sur START pour aller à l'écran de Team Summary (description des équipes)

## L'écran de Team Summary (description des équipes)

L'écran de description des équipes s'affiche avant chaque match et permet leur comparaison. Al Michaels vous donne en plus un bref commentaire sur l'équipe qui reçoit. Pour avoir ses commentaires sur l'équipe qui se déplace, appuyez sur START. Pour engager le jeu, appuyez également sur START.

## Le tableau d'affichage

Juste avant de commencer à jouer, observez le tableau d'affichage en haut de l'écran. Vous y voyez Score (le score), Period (le tiers-temps), Time remaining (le temps restant à jouer), et Power Play Timers (les Chronomètres de power-play). Les chronomètres de power-play sont situés de chaque côté de l'horloge. Dès qu'une pénalité est signalée, les chronomètres lumineux se déclenchent, indiquant quelle équipe a l'avantage et combien de temps le power play reste à jouer.

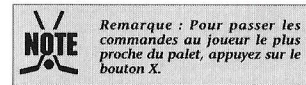
## Les engagements

En cas d'engagement, l'arbitre laisse tomber le palet entre deux joueurs, qui essaient de s'en emparer pour le passer à un coéquipier. Quand l'arbitre laisse tomber le palet, appuyez sur le bouton Y; puis :

- Pour crocher ou pousser le palet en direction d'un autre joueur, appuyez sur / sur votre boîtier de commande
- Pour vous glisser de force entre l'adversaire et le palet, appuyez sur / .

## La possession du palet

Il suffit qu'un palet volant entre en contact avec la crosse d'un joueur pour que celui-ci en devienne détenteur. Lorsqu'un joueur de l'équipe qui reçoit entre en possession du palet, vous voyez apparaître sous lui deux triangles remplis de bleu, son numéro et sa position. Si c'est un joueur de l'équipe qui se déplace qui le détient, le triangle se remplit de rouge. Si un joueur perd le palet, son triangle se vide (quelle que soit son équipe).



## Les passes

C'est quand on sait bien passer le palet qu'on gagne les matchs de hockey. Faire une passe juste au bon moment à un patineur lancé à pleine vitesse est un des coups les plus excitants. Pour passer le palet :

- Maintenez le boîtier de commande enfoncé dans la direction où vous voulez envoyer la passe, et appuyez sur le bouton B.

## Les tirs

Il y a deux coups de base pour tirer au hockey : le wrist shot (coup de poignet) et le slap shot (tir fouetté).

**Le Wrist Shot :** même s'il est moins puissant et moins foudroyant que le slap shot, le wrist shot est souvent plus efficace pour marquer. Il se fait près du but, et c'est un coup tout en précision; qui surprend bien souvent le gardien, soit parceque les joueurs gênent sa visibilité, soit parcequ'il ne le voit même pas partir. Pour faire un wrist shot :

- Maintenez le boîtier de commande enfoncé dans la direction où vous visez, puis enfoncez et relâchez aussitôt le bouton Y.

**Le Slap Shot :** c'est un coup puissant mais moins précis, généralement tiré à grande distance du filet. Le joueur balance sa crosse loin en arrière et fouette de toutes ses forces. Lorsqu'un slap shot est intercepté par le gardien de but, le coup rebondit loin, et vous devez être prêt à récupérer un palet volant ou à vous mettre en défense. Pour lancer un slap shot :

- Maintenez le boîtier de commande enfoncé, et appuyez sur le bouton Y. Plus longtemps vous appuyerez dessus, plus le slap shot sera fort.



**Remarque :** Si vous appuyez sur le du boîtier de commande au moment où vous tirez, le coup partira "dans les airs". Si vous appuyez sur le , au contraire, cela donnera un tir bas. Si vous tirez bas, essayez de placer le coup entre les jambes du gardien de but.

## Changements de formation

Au fur et à mesure que le jeu avance, les joueurs d'une formation se fatiguent. Pour changer de formation et mettre de nouveaux joueurs sur la glace :

- Appuyez sur le bouton R pour voir le numéro de la formation actuellement sur la glace. Le numéro apparaît à la place du score sur le tableau d'affichage).
- Appuyez sur bouton L pour vous déplacer d'une formation à l'autre, et sur le bouton R pour sélectionner.

Les formations sont désignées par L1, L2, L3 et L4, et sont colorées en fonction d'un code indiquant leur degré de fatigue : le vert indique la pleine forme, l'orange la fatigue, et le rouge l'épuisement.

## Le gardien de but

C'est l'ordinateur qui commande le gardien de but jusqu'à ce que celui-ci entre en possession du palet ou que vous décidiez d'en prendre le contrôle au moment où un tir arrive vers le filet.



**Remarque :** pendant les changements de formation, le jeu continue.

- Pour glisser à droite, maintenez enfoncé le bouton X + .
- Pour glisser à gauche, maintenez enfoncé le bouton X + .
- Pour bloquer un tir haut, maintenez enfoncé le bouton X + .
- Pour bloquer un tir bas, maintenez enfoncé le bouton X + .

Une fois qu'il a le palet, il peut soit le passer à un coéquipier, soit le garder jusqu'à ce que l'arbitre ordonne un engagement dans un des deux cercles proches du filet. Pour lui faire faire une passe :

- Appuyez sur le boîtier de commande dans la direction où vous voulez envoyer la passe, et appuyez sur le bouton B.

## Les prolongations

Dans les matchs d'Exhibition (amicaux) et les Playoffs (éliminatoires), la durée des prolongations est celle d'un tiers temps normal, et l'on continue jusqu'à ce qu'une équipe marque. C'est la "mort subite". En Season (saison), on ne fait qu'une prolongation de cinq minutes, et la première équipe qui marque a gagné. Si aucune équipe ne marque, il y a match nul.

## LES INFRACTIONS

Le terrain de hockey est divisé en deux parties égales par une ligne centrale rouge. De part et d'autre de cette ligne rouge se trouvent des lignes bleues qui délimitent les zones d'attaque et de défense de chaque équipe. La zone d'attaque d'une équipe correspond à la zone de défense de l'autre équipe, et réciproquement. La zone située entre ces deux lignes bleues est dite zone neutre.

## Les hors-jeu

Les hors-jeu sont la cause la plus fréquente d'arrêt de jeu par décision de l'arbitre. Un attaquant ne peut en aucun cas franchir la ligne de défense de l'adversaire avant que le palet lui-même l'ait franchie. Sinon, il est signalé hors-jeu, et l'arbitre ordonne un engagement juste devant la ligne bleue. Beaucoup d'occasions de but sont manquées pour cause de hors-jeu.



**Remarque :** Si un de vos joueurs s'avance vers la ligne bleue adverse en devant le palet, essayez de lui passer celui-ci avant qu'il franchisse la ligne. L'arbitre ne pourra alors pas siffler de hors-jeu. Le menu Options (options) vous offre la possibilité de jouer sans tenir compte des hors-jeu. Si vous désactivez cette fonction, les scores finaux devraient être plus élevés, car vos joueurs auront alors le droit d'"entrer dans le poulailler", c'est-à-dire de se poster tout près du but adverse.

## L'icing

L'icing est autre autre cause fréquente d'arrêt de jeu. C'est une infraction que l'arbitre peut signaler quand l'équipe attaquante tire et envoie le palet dans la zone de défense de l'adversaire avant d'avoir franchi la ligne rouge centrale. Cependant, si l'équipe attaquante rattrape le palet avant que l'adversaire ou son gardien de but le touchent, l'icing n'est pas sifflé.

Quand l'arbitre signale un icing, l'engagement a lieu dans le cercle d'engagement le plus proche du but de l'équipe fautive.



**Remarque :** Une équipe a le droit de pratiquer l'icing pendant qu'elle purge une pénalité. Quand votre adversaire est en power play (supériorité numérique momentanée due à une ou plusieurs pénalités), faites un icing dès que possible. Cela lui fait perdre du temps précieux.

## Les pénalités

Les pénalités légères ont pour effet d'envoyer un joueur au banc des pénalités pour deux minutes. Ceci donne à l'équipe adverse un power play (il a l'avantage du nombre pendant deux minutes). En cas de pénalités multiples, plusieurs joueurs peuvent être envoyés en même temps au banc des pénalités.

Voici la liste des pénalités légères (côutant deux minutes) qui seront signalées par l'arbitre de Brett Hull Hockey.

- Roughing (brutalité):** Bousculade ou coups légers à l'encontre d'un joueur adverse.
- Holding (prise):** Prise interdite d'un adversaire à l'aide des mains ou de la crosse.
- Instigating (provocation):** Incitation délibérée à la bagarre.
- Fighting (bagarre):** Coups portés ou rendus injustement à l'adversaire.
- Hooking (accrochage):** Utilisation de la lame de la crosse pour entraver les mouvements d'un autre joueur.

# 27

- **High sticking(crosse haute):** Le fait de heurter un adversaire en tenant sa crosse au-dessus du niveau des épaules.
- **Slashing:(coup de crosse)** Balancer sa crosse devant l'adversaire pour l'empêcher d'avancer.
- **Interference:(interférence)** Faire obstruction à l'avance d'un autre joueur qui ne possède pas le palet ou frapper le gardien de but alors qu'il est dans la zone de but.
- **Cross-checking(charge avec la crosse):** Heurter un adversaire avec les deux mains sur la crosse, celle-ci n'étant pas en contact avec la glace.



*Remarque : Pendant une pénalité légère, si l'équipe qui a l'avantage marque un but, le joueur qui est au banc des pénalités peut revenir sur la glace, et le power play prend fin.*

Parfois, lorsqu'il y a tentative délibérée de blesser un joueur, l'arbitre peut signaler une faute grave. Toutefois, la pénalité grave la plus courante est la bagarre. (Il n'y a pas forcément power play à l'issue d'une bagarre, car les deux équipes peuvent perdre un joueur, et donc se retrouver à force égale).

Une même équipe peut se voir infliger des pénalités multiples, mais il reste toujours un minimum de trois joueurs et un gardien de but sur la glace.



*Les pénalités graves valent de toute façon cinq minutes d'exclusion, quels que soient les buts marqués pendant cette exclusion.*

**Delayed Penalties(pénalités différées):** Lorsqu'une équipe qui ne possède pas le palet se voit signaler une pénalité, l'arbitre donne une pénalité différée. Le jeu continue jusqu'à ce que l'équipe pénalisée reprenne le palet ou encaisse un but. Dans ce dernier cas, la pénalité est annulée.

## L'INTERCEPTION

L'interception est le seul moyen de prendre le palet à un joueur de l'équipe adverse. Il y a deux types d'interception :

**Plaquage au corps :** Cette tactique consiste à rentrer dans l'adversaire pour l'éloigner du palet. Elle n'est autorisée que sur le joueur qui possède le palet, faute de quoi l'arbitre risque de déclarer une pénalité. Pour faire un plaquage au corps :

- Appuyez sur le bouton A.

**Crochage du palet :** Le joueur se sert de sa crosse de hockey pour tenter de voler le palet à l'adversaire. Pour faire un crochage :

- Appuyez sur le bouton B.

## L'ÉCRAN DE BAGARRE

Parfois, après un plaquage au corps particulièrement sévère, les tempéraments s'échauffent et une bagarre éclate. L'écran de bagarre permet de donner des coups et de les bloquer.

o Pour frapper, appuyez sur le bouton Y.

- Pour parer, appuyez sur le bouton B.

À l'issue de la bagarre, les pénalités sont évaluées et le jeu reprend automatiquement. Si vous n'appuyez sur aucun des boutons, la bagarre prend fin, vous êtes ramené à l'écran du jeu et les pénalités sont évaluées.

## L'ÉCRAN DE TEMPS MORT

Pour obtenir un temps mort, appuyez sur START à n'importe quel moment du jeu, puis :

- 1 Appuyez sur sur le boîtier de commande et choisissez une option.
- 2 Appuyez sur START pour revenir au match.

Voici les options possibles :

**Instant Replay (retour en arrière) :**

Appuyez sur le bouton B pour sélectionner cette option : vous voyez repasser les dix dernières secondes d'action précédente.

- Pour rembobiner, appuyez sur le bouton Y.
- Pour arrêter sur image, appuyez sur le bouton B.
- Pour un déroulement normal, appuyez sur le bouton X.
- Pour l'avance rapide, appuyez sur le bouton A.
- Pour revenir à l'écran de temps mort, appuyez sur START.

**Game Stats (statistiques du match):**

Appuyez sur le bouton B pour sélectionner cette option : vous voyez le nombre de buts marqués, le nombre de tirs au but, d'interceptions au corps, de pénalités, de power plays, et de passes. Pour revenir à l'écran de temps mort, appuyez sur START.

**Announcer(commentateur):** Appuyez sur pour avoir ou pour couper le commentaire.

**Sound(son):** Appuyez sur pour basculer entre Stereo (stéréo), Mono (mono) et Off (inactif).

**Goalie: On Net/On Bench (gardien au filet ou gardien sur le terrain):** Appuyez sur pour faire sortir le gardien et avoir un joueur supplémentaire.

**Edit Lines(modifier les formations):**

Appuyez sur le bouton B pour sélectionner cette option : elle vous amène à l'écran de modification des formations. Pour revenir à l'écran de temps mort, appuyez sur START.

**Quit Game (abandonner le match):**

Appuyez sur SELECT pour quitter le match en cours.

## Game Summary (résumé du match)

Le menu Game Summary (résumé du match) s'affiche automatiquement après chaque tiers-temps et à la fin des matchs.

- Pour sélectionner une option, appuyez sur sur le boîtier de commande, puis appuyez sur le bouton B pour afficher les **Game Stats** (statistiques du match) ou les **Player Stats** (statistiques des joueurs). Pour sortir, appuyez sur SELECT.
- Pour reprendre le match en cours ou en commencer un nouveau, appuyez sur START.

Voici les options possibles :

- **Game stats (statistiques du match):** Montre le nombre de buts marqués, de tirs au but, d'interceptions au corps, de pénalités, de power plays et de passes.
- **Player Stats (statistiques des joueurs):** Affiche les statistiques individuelles de tous les joueurs qui ont marqué, fait des assistances ou eu des pénalités dans le match en cours. Pour voir les statistiques des joueurs de l'équipe opposée (opp.), appuyez sur le bouton Y.
- **Quit (quitter):** Vous sortez du match, des éliminatoires, ou de la saison.

Lorsqu'un match de Season (saison) ou de Playoff (éliminatoire) s'achève, un mot de passe s'affiche au bas de l'écran du menu de résumé de match. Notez-le, afin de pouvoir reprendre la saison ou la série d'éliminatoires (voir Mot de passe; p. 30).






# BRETT HULL HOCKEY

## Les commentaires de Brett Hull

A la fin de chaque match, Brett Hull commente les performances de chacune des équipes. Quand vous avez fini de lire les commentaires de Brett, appuyez sur START, ce qui vous ramène à l'écran de titre si vous sortez d'un match d'Exhibition (match amical), à l'organigramme du tournoi si vous sortez d'un match de Playoffs (éliminatoires), ou à l'écran de Current Standings (situation actuelle) si vous sortez d'un match de Season (saison).















## Password (mot de passe)

A la fin de chaque match de saison ou éliminatoire, l'ordinateur génère un mot de passe. Si vous tapez ce mot de passe la prochaine fois que vous lancez le jeu, vous reprenez la saison ou le tournoi là où vous les avez quittés. Pour les reprendre, allez à l'écran de titre, puis :

- Appuyez sur  sur votre boîtier de commande, ce qui amène le flash de but clignotant sur Password (mot de passe), puis appuyez sur START pour afficher l'écran de mot de passe.
- Appuyez sur  /  /  /  pour amener le cercle sur la lettre ou le chiffre voulu et appuyez sur le bouton B pour que le signe en question s'inscrive.
- Quand vous avez inscrit le mot de passe correctement, appuyez sur START pour reprendre votre match.

## Le tir en série

Le tir en série est un excellent moyen de vous entraîner à tirer au but. Au coup de sifflet de l'arbitre, le buteur s'empare du palet placé dans le cercle central et vient tirer le plus près possible du filet. Vous avez droit à cinq coups, mais à un seul tir par palet. Le gardien de but auquel vous êtes opposé est automatiquement celui de l'équipe que vous avez choisie pour adversaire. Pour faire dur tir en série, placez vous dans le menu principal, puis :

- 1 Appuyez sur  /  sur votre boîtier de commande afin d'amener la barre de surintensité sur 1 Player (1 joueur) ou 2 Players (2 joueurs), puis appuyez sur .
- 2 Appuyez sur  /  pour mettre Shootout (tir en série) en surintensité, et appuyez sur .
- 3 Appuyez sur  /  pour mettre en surintensité l'équipe dans laquelle vous voulez choisir votre buteur.
- 4 Appuyez sur  /  pour choisir l'équipe dont vous voulez affronter le gardien de but.
- 5 Appuyez sur START pour voir la composition de cette équipe.
- 6 Appuyez sur  /  pour mettre un joueur en surintensité et sur s/g pour voir ses caractéristiques. Quand le joueur que vous avez choisi est en surintensité, appuyez sur START pour commencer le tir en série.
- 7 Quand vous avez fait vos cinq tirs, appuyez sur  /  pour mettre Shoot Again (recommencer) ou Main Menu (menu principal) en surintensité, puis appuyez sur le bouton B pour valider le choix.



*Remarque : En mode 2 joueurs, chacun des joueurs choisit une équipe et un buteur, puis ils commandent alternativement le buteur et le gardien de but. (C'est-à-dire que lorsque le joueur numéro 1 commande le buteur, le joueur numéro 2 commande le gardien de but).*

## GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide ou cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. SOUS RESERVE DE CE QUI PRECEDE, CE PRODUIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, SONY ELECTRONIC PUBLISHING NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE  
Sony Electronic Publishing  
131, Avenue de Wagram  
75838 Paris Cedex 17  
France

Hotline: SME (France) Hotline 36 68 22 02

SUISSE  
Sony Music Entertainment AG  
Oberneuhofstrasse 6  
CH-6340 Baar

# 31

# 30



## STARTEN

- 1 Controleer of de stroomschakelaar van je Super Nintendo Entertainment System uit staat.
- 2 Plaats de spelcartridge van Brett Hull Hockey volgens de aanwijzingen van de handleiding in het Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Sluit een controller aan in bedieningspoort 1. Als je met z'n tweeën speelt, sluit je nog een controller aan in bedieningspoort 2. Als je met z'n drieën, of met z'n vieren speelt, raadpleeg dan de aanwijzingen die bij je Control Adapter voor meerdere spelers horen.
- 4 Zet de stroomschakelaar aan. Indien er niets op het scherm verschijnt, controleer dan of de spelcartridge wel goed in het systeem zit.
- 5 Druk bij het titelscherm op een willekeurige toets, dan verschijnt het hoofdmenu.

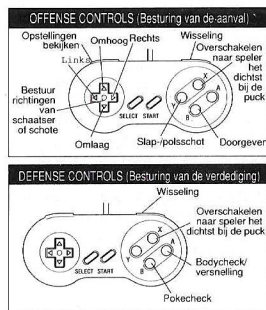
## Snelle start

- 1 Druk op **START** op bedieningspaneel 1, als het titelscherm verschijnt. Het hoofdmenu komt nu tevoorschijn.
- 2 Druk weer op **START**, en het scherm Team Summary (Teamoverzicht) verschijnt.
- 3 Druk voor de derde maal op **START**, en u bent klaar om het spel te spelen met de volgende standaardinstellingen:

- **1 Player-Home (1 Speler-Thuis)** (Thuissteam tegen computer)
- **Exhibition Game (Demonstratiewedstrijd)** - St. Louis (thuis) tegen Vancouver (computer)
- **Period length (Periodeduur):** 5 minuten
- **Line Changes: Off (Wisselingen: uit)** (maar één opstelling; spelers worden niet moe).
- **Penalties: Off (Penalty's: uit)** (de scheidsrechter deelt geen penalty's uit)
- **Offsides: Off (Buitenspel: uit)** (er wordt niet gefloten voor buitenspel)
- **Fighting: Off (Vechten: uit)** (vechten wordt niet toegestaan)
- **Announcer: On (Commentator: aan)** (Al Michaels geeft een ooggetuige verslag van alle wedstrijden)
- **Sound: Stereo (Geluid: stereo)** (geluidseffecten, toeschouwerslawaai en muziek)

## Besturing

Eerst even tijd nemen om gewend te raken aan de indeling van het bedieningspaneel en de functies van alle knoppen, voordat u met *Brett Hull Hockey* gaat spelen.



Bij het doorspelen of schieten of ingedrukt houden op de richtingstoets om te kunnen richten.

## HOOFDMENU

In het hoofdmenu kunt u uw spel naar wens instellen. Zo verandert u een optie:

- 1 Druk / in op uw richtingstoets om het flitsende goallicht naast de gewenste optie te zetten.
- 2 Druk op of de beschikbare instellingen te bekijken (maak Edit Team (Team bewerken) en Options (Opties) toegankelijk door op de **B-knop** te drukken).

De opties worden in de gebruikte volgorde beschreven:

**Player Option: (Speleroptie):** Kies uit:

- **1 Player-Home (1 speler-thuis)** (Thuissteam tegen computer)
- **1 Player-Away (1 speler-uit)** (Uitsteam tegen computer)
- **2 Players (2 spelers)** (speler tegen speler)



*N.B.: 2-spelermodus is niet beschikbaar tijdens de play-offs of seizoenwedstrijd.*

**Game Option: (Wedstrijdoptie):**

U kunt **Exhibition Game (Demonstratiewedstrijd)**, **Playoff (Play-off)** of **Season: (Seizoen):** spelen.

- **Exhibition Game (Demonstratiewedstrijd):** Speel één wedstrijd tegelijk tegen de computer of een menselijke tegenstander om uw vaardigheden te ontwikkelen.
- **Playoffs (Play-offs) 3, 5, of 7:** Ga regelrecht naar de play-offs in een beste van 3, 5, of 7 wedstrijdformaat. Een scherm met play-off-boom verschijnt voor en na elk spel, waarop de voortgang van uw team naar het kampioenschap bijgehouden wordt.



*N.B.: Vóór uw volgende play-off of seizoenwedstrijd wordt het hoofdmenu vertoond met uw volgende tegenstander. Hierop kunt u ook Edit Team (Team bewerken), Period Length (Periodeduur) of Opties selecteren. Alle andere selecties worden uitgeschakeld.*

- **Season Play (Seizoenspel) 11, 42, of 84:** Speel een heel seizoen met 11, 42, of 84 wedstrijden. Plaatst u zich voor de volgende ronde, dan gaat u door naar de play-offs voor de Stanley Cup. Tijdens het seizoen wordt uw tegenstander door de computer gekozen in een vooraf ingesteld schema. Een scherm met het bondsklassement verschijnt voor en na elk spel, waarop de overwinningen, verliezen en totaal aantal punten van uw team bijgehouden worden.
- **Shootout (Penalty's nemen):** Hierbij neemt een speler vijf penalty's, alleen tegenover de doelman. (zie **Penalty's nemen**, blz.41). In twee-spelermodus bestuurt één speler de keeper en de andere de penaltynemer (zie De keeper, blz. 37 voor informatie over de besturing).



*N.B.: U kunt East All-Stars of West All-Stars niet in Season- (Seizoen)wedstrijd of in de Playoffs (Play-offs) kiezen.*

**Optie Home Team (Thuissteam):** Selecteer uw thuissteam uit 26 bondsteams en twee teams met louter sterren. U bent het thuissteam voor de demonstratiewedstrijd en het begin van de play-off-serie. **Gebruik deze optie om uw team voor seizoenwedstrijden te selecteren**, maar dit betekent niet dat u altijd als het thuissteam begint.

**Optie Away Team (Uitteam):** Kies een uitteam uit 26 bondsteams en twee all-star-teams. U bent het uitteam voor de demonstratiewedstrijd en het begin van de play-off-serie. (Deze optie is niet beschikbaar, als Season- (Seizoen)wedstrijd geselecteerd wordt.)

**Edit Team (Team bewerken):** Druk op de **B-knop** om het menu **Edit Team (Team bewerken)**, blz. 34). Druk op **START** om naar het hoofdmenu terug te keren.

**Period Length: (Periodeduur):** Elke wedstrijd bestaat uit drie perioden. Kies 5, 10 of 20 minuten.

**Options (Opties):** Druk op de **B-knop** om je volgende opties toegankelijk te maken: **Line Changes (Wisselingen):** Zet u deze optie **On (Aan)**, dan kunt u kiezen uit vier beschikbare opstellingen tijdens een wedstrijd, omdat de spelers echt moe worden (zie **Wisselingen**, blz.37).

**Penalties: (Penalty's):** Staat deze optie **On (Aan)**, dan fluit de scheidsrechter voor lichte en grove overtredingen.

**Offsides: (Buitenspel):** Zet deze optie **On (Aan)**, als u wilt dat de scheidsrechter voor buitenspel fluit.

**Fighting: (Vechten):** Staat deze optie **On (Aan)**, dan kan er tijdens het spel gevochten worden. Wilt u geen gebruik maken van deze optie, dan zet u hem **Off (Uit)**. (De penalty-optie moet echter aanstaan, voordat deze functie aangezet kan worden.)

**Announcer: (Commentator):** Selecteer **On (Aan)**, als u wilt dat Al Michaels de wedstrijden van commentaar voorziet of **Off (Uit)**, als u hiervan geen gebruik wilt maken.

**Sound: (Geluid):** Zet de geluidseffecten, muziek en toeschouwerslawaai op **Stereo**, **Mono** of **Off (Uit)**.

Druk op **START** om naar het hoofdmenu terug te keren.

## EDIT TEAM (Team bewerken)



Met het menu Edit Team (Team bewerken) kunt u View Team Roster (Teamrooster bekijken), View Player Stats (Spelerstatistieken bekijken), Coach (teamvaardigheden wijzigen) of Edit Lines (Opstellingen bewerken). Zo kiest u een optie:

- Druk op / op uw richtingstoets en daarna op de B-knop.
- Druk op START om terug te keren naar het menu Team bewerken.

## View Team Roster (Teamrooster bekijken)

Op dit scherm ziet u naam, nummer en positie van uw speler, en of hij links- of rechtshandig is. Tevens worden de volgende individuele kwaliteiten gerangschikt van 1 (zwakste) tot 100 (sterkste):

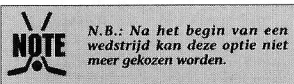
- Skating (Schaatsen)
- Stick Handling (Stick-vaardigheid)
- Shooting (Schieten)
- Defensive Play (Defensief spel)
- Strength (Sterkte)
- Aggressiveness (Agressiviteit)

Druk op / om de kwaliteiten van de spelers te bekijken. Druk op / voor een overzicht van het hele rooster.

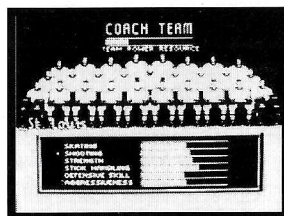
Druk op de Y-knop voor een vertoning van de keepers en hun kwaliteiten.

## View Player Stats: (Spelerstatistieken bekijken:)

Bekijk de NHL/PA-statistieken voor het seizoen 1992-93, inclusief gespeelde wedstrijden, doelpunten, assists (beslissende voorzetten) en puntentotaal. Druk op de Y-knop voor een vertoning van de keeperstatistieken.

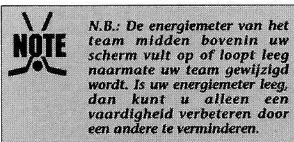


## Coach



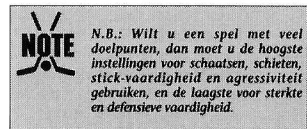
Het scherm Coach geeft u de gelegenheid uw team naar eigen smaak te wijzigen en vertoont de tennuekleuren van uw team. Zo kunt u bijvoorbeeld een snel schaatsend team met goede puck-behendigheid samenstellen, of een agressief team met zware bodychecks en prima defensie. U gaat als volgt tewerk:

- 1 Met / op uw richtingstoets selecteert u de te wijzigen vaardigheid.
- 2 Met wordt die vaardigheid versterkt en met verzwakt.
- 3 Bent u klaar met uw bewerkingen, dan drukt u op START om naar het scherm Team bewerken terug te keren.

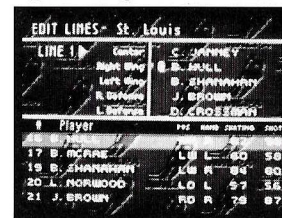


Hieronder volgt een beschrijving van alle vaardigheden met hun maximum instellingen:

Vaardigheid	Max. instelling
Skating (Schaatsen)	Benadrukt snelheid wat voordelen van een extra speler geeft en sterkere aanval.
Shooting (Schieten)	Bevordert een groter aantal schoten.
Strength (Sterkte)	Een ruwer spel met meer bodychecks, achternemen van losse pucks.
Stick Handling (Stick-vaardigheid)	Benadrukt een aanval met doorgeven en puckbesturing.
Defensive Skill (Defensieve vaardigheid)	Minder tegendoelpunten; verdedigers blijven langer in hun gebied.
Aggressiveness (Agressiviteit)	Defensie stormt op het net af en schept uitstekende doelkansen; spelers jagen de puck in hoeken en spelen een heel offensief spel.



## Edit Lines (Opstellingen bewerken)



U kunt uw eigen schaatsopstelling aanleggen (Scoring (Scoren), Penalty of Power Play). Zo past u één van de vier opstellingen (L1, L2, L3 of L4) aan, of uw keeper:

- 1 Druk op / om een te wijzigen opstellingen te selecteren.
- 2 Druk op / om de te vervangen speler in die opstellingen te selecteren.
- 3 Druk op de Y-knop om naar de spelerslijst over te gaan. (U kunt weer naar de huidige opstelling teruggaan door de Y-knop opnieuw in te drukken).
- 4 Druk op / om een wisselspeler te selecteren.
- 5 Druk op de B-knop om een nieuwe speler in een opstelling te zetten.

Druk START om het scherm Edit Lines (Opstellingen bewerken) te verlaten.

## DE WEDSTRIJD SPELEN

U heeft uw teams geselecteerd en uw lijnen opgesteld. Nu wordt het tijd om naar de wedstrijd van vanavond te kijken. Druk op START om naar het scherm Team Summary (Teamoverzicht) te gaan.

## Schermin Team Summary (Teamoverzicht)




Dit scherm verschijnt vóór elke wedstrijd en laat zien hoe de teams ervoor staan. Al Michaels geeft ook een kort verslag over het thuishet. Druk op START voor zijn commentaar over het uitteam. Druk weer op START om het ijs op te rijden.

## Scorebord

Bestudeer het scorebord bovenin het scherm even voor u begint te spelen voor een overzicht van de Score, Period (Periode), Time remaining (Resterende tijd) en Power Play Timers (Powerplay-tijdopnemers). Deze tijdopnemers bevinden zich aan weerszijden van de tijd klok. Nadat de scheidsrechter een penalty toegekend heeft, lichten de tijdopnemers op om te laten zien welk team een voorsprong heeft en hoeveel tijd er nog over is voor powerplay.


## Face-offs

In een face-off laat de scheidsrechter de puck vallen, en twee spelers proberen de puck in bezit te nemen en hem door te geven naar een teamgenoot. Druk op de Y-knop, als de scheidsrechter de puck laat vallen en:

- Druk op  op de richtingstoets om de puck richting te geven of naar een andere speler door te schuiven.
- Druk op  /  om tegen de tegenspeler aan te duwen en de puck in bezit te nemen.

## Met puckbezit

Een speler krijgt automatisch bezit van een losse puck, als hij hem aanraakt met zijn stick. Als een speler van het thuishet bezit krijgt, dan komen er twee blauwkleurige driehoeken, zijn nummer en positie onder hem te staan. De speler met puckbezit in het uitteam krijgt roodkleurige driehoeken. Verliest een speler van een thuis- of uitteam puckbezit, dan verdwijnen de kleuren en zijn alleen maar de omtrekken van de driehoeken te zien.



**N.B.:** Druk op de X-knop om de besturing over te schakelen naar de speler het dichtst bij de puck.

## Doorgeven

Het doorgeven van de puck geeft de doorslag in hockeywedstrijden. Een goed getimede pass naar een over het ijs vliegende schaatser is één van de opwindendste aspecten van het hockeyspel. Zo wordt de puck doorgegeven:

- Houd de richtingstoets ingedrukt in de gewenste doorgeefrichting van de pass en druk daarna op de B-knop.

## Schieten

De twee belangrijkste schoten in hockey heten polsschot en slapshot.

**Polsschot:** Hoewel niet zo indrukwekkend en krachtig als het slapshot, is het vaak meer trefzeker. Een op het doel gemikt polsschot wordt dichterbij genomen en is nauwkeuriger. De keeper wordt er vaak door overrompeld, omdat zijn uitzicht misschien belemmerd werd, of omdat hij wellicht helemaal niet merkte dat er op het doel geschoten werd. Zo neemt u een polsschot:

- Houd de richtingstoets ingedrukt om uw schot te richten, druk daarna op de Y-knop en laat hem snel weer los.

**Slapshot:** Dit is een krachtig, maar minder accuraat schot en wordt meestal van een grotere afstand van het net genomen. Met een grote aanzwaai knalt de speler de puck weg. Wordt een slapshot geblokkeerd door een keeper, dan zijn de terugkaatsingen groter. Wees er daarom op voorbereid om een losse puck op te vangen of defensief te spelen. Zo wordt een slapshot genomen:

- Houdt de richtingstoets ingedrukt om uw schot te richten en druk daarna op de Y-knop. Door de knop langer ingedrukt te houden krijgt u een keihard slapshot.



**N.B.:** Met  op de richtingstoets stuurt u de puck omhoog, terwijl u hem met tijdens het schieten laag houdt. Als u uw  schot laag richt, kunt u proberen de puck tussen de benen van de keeper door te laten gaan.

## Wisselingen

De spelers in een opstelling worden moe naarmate de wedstrijd voortduurt. Zo voert u wisselingen uit en brengt u nieuwe spelers op het ijs:

- 1 Druk op de R-knop om het nummer van de opstelling (L1 - L4) te vertonen die zich nu op het ijs bevindt. (Het nummer verschijnt nu op het scorebord in plaats van uw score.)
- 2 Druk op de L-knop om de opstelling te bekijken en druk daarna op de R-knop om te kiezen.

De opstellingen worden aangeduid als L1, L2, L3 of L4 en hebben een kleurencode om hun vermoeidheidsniveau aan te geven: groen – op volle krachten; oranje – vermoeid en rood – uitgeput.



**N.B.:** Het spel wordt tijdens een wisseling voortgezet.

## De keeper

De bewegingen van de keeper zijn computergestuurd, totdat hij bezit neemt van de puck, of totdat u besluit de besturing over te nemen, als er op zijn doel geschoten wordt. Zo neemt u de besturing over:

- Houd X-knop +  ingedrukt om naar rechts te glijden
- Houd X-knop +  ingedrukt om naar links te glijden
- Houd X-knop +  ingedrukt om een hoog schot te blokkeren
- Houd X-knop +  ingedrukt om een laag schot te blokkeren

Is hij eenmaal in bezit van de puck, dan kan hij hem doorgeven naar een teamgenoot of hem vasthouden, totdat de scheidsrechter een face-off geeft in één van de twee cirkels bij het net. Zo geeft de keeper de puck door:

- Duw de richtingstoets in de doorgeefrichting en druk daarna op de B-knop

## Verlenging

In Exhibition- (Demonstratie)wedstrijden en Playoffs (Play-offs) komt de duur van de verlengingen overeen met de huidige wedstrijdduur en wordt voortgezet totdat één team scoort (sudden death). In een Season- (Seizoen)wedstrijd duurt de verlenging 5 minuten. Wordt er helemaal niet gescord, dan eindigt de wedstrijd in gelijkspel.

## OVERTREDINGEN

De rode middenlijn verdeelt het hockeyveld in twee gelijke delen. Aan weerszijden van de rode middenlijn bevindt zich een blauwe lijn die de aanvals- en verdedigingszonen voor elk team markeert. De verdedigingszone voor het ene team is de aanvalzone van het andere team. Het gebied tussen de twee blauwe lijnen is het neutrale gebied.

## Buitenspel

Spelonderbrekingen door de scheidsrechter worden meestal veroorzaakt door buitenspel. Een aanvaller mag de verdedigingszone van de tegenpartij pas betreden, als de puck over de blauwe lijn gegaan is. Anders fluit de scheidsrechter voor buitenspel en geeft hij een face-off even buiten de blauwe lijn. Vele doelmaken worden verknald door buitenspelovertrekkingen.



*N.B.: Stevent een speler zonder de puckbezit op de blauwe lijn af, probeer hem dan de puck toe te schuiven, voordat hij over de lijn schaatst. De scheidsrechter hoeft dan niet voor buitenspel te fluiten. In het menu Options (Opties) heeft u de gelegenheid de buitenspel functie uit te zetten. Staat deze functie uit dan worden er meer doelpunten gescoord, omdat kansen optimaal uitgebuit kunnen worden en u ongestraft in het doelgebied van de tegenstander kunt blijven rondhangen.*

## Icing

Icing veroorzaakt vaak spelonderbrekingen. Er wordt voor gefloten, als de aanvallers de puck naar de aanvalzone van de tegenstander schieten, zonder dat ze eerst over de rode middenlijn gegaan zijn. Als het aanvallende team echter de puck bereikt, vóórdat de defensie of de keeper hem aanraakt, dan wordt er niet voor icing gefloten.

Fluit de scheidsrechter voor icing, dan vindt de face-off plaats in de face-off-cirkel het dichtst bij de goal van het zondigende team.



*N.B.: Een team mag een icing slaan als tegenmaatregel voor een penalty. Sla tijdens een powerplay van uw tegenstander een icing, zodra u puckbezit heeft. Hierdoor wordt waardevolle tijd opgevreten op het powerplay van uw tegenstander.*

## Penalty's

Met lichte penalty's moet een speler twee minuten lang op de strafbank blijven zitten. Hierdoor krijgt het andere team een **powerplay**: twee minuten met één of meer extra schaatsers. Bij meerdere penalty's kunnen er één of meer spelers naar de strafbank gestuurd worden.

Lichte penalty's van twee minuten die de scheidsrechter kan geven in *Brett Hull Hockey*:

- **Roughing (Ruw spel):** Een tegenspeler een beetje stompen of duwen.
- **Holding (Vasthouden):** Ongeoorloofd vasthouden van een tegenstander met handen of stick.
- **Instigation (Ophitsen):** Opzettelijk een gevecht uitlokken.
- **Fighting (Vechten):** Een tegenstander slaan om hem te intimideren of als represaillemaatregel.
- **Hooking (Haken):** Het uiteinde van de stick gebruiken om de beweging van een andere speler te belemmeren.
- **High sticking (Met hoge stick slaan):** Een tegenstander met boven schouderniveau gehouden stick slaan.
- **Slashing (Hakken):** De stick naar een andere speler zwaaien om zijn voortgang proberen te vertragen.
- **Interference (Obstructie):** Een speler probeert de voortgang van een speler zonder puckbezit te belemmeren, of hij slaat de keeper in het doelgebied.
- **Cross-checking (Blokkeren met de stick):** Een tegenstander slaan met beide handen op de stick, terwijl de stick het ijs helemaal niet aanraakt.

Zo nu en dan kan een scheidsrechter voor



*N.B.: Als tijdens een lichte penalty het team met een extra speler een doelpunt scoort, dan mag de speler op de strafbank naar het ijs terugkeren, en het powerplay is voorbij.*

een ernstige penalty van vijf minuten fluiten, als een speler opzettelijk een andere speler probeerde te blesseren. De meest voorkomende ernstige penalty wordt echter gegeven voor vechten. (Een powerplay is niet altijd het resultaat van een vechtpartij, omdat beide teams daarbij een speler verlaten en ze dus even sterk blijven).

Eén team kan meerdere penalty's krijgen, maar er moeten altijd tenminste drie spelers en een keeper op het ijs blijven.



*Bij ernstige penalty's moeten de volle vijf minuten op de strafbank uitgezeten worden, of er nu wel of niet een powerplay-doelpunt gescoord wordt.*

**Delayed Penalties (Vertraagde penalty's):** Fluit een scheidsrechter voor een penalty, als het team de puck niet in bezit heeft, dan geeft hij een vertraagde penalty. Het spel gaat door totdat het bestrafte team bezit krijgt van de puck of totdat de tegenpartij scoort. Wordt er een doelpunt gescoord, dan wordt er afgezien van de penalty.

## CHECK GEVEN

Dit is de enige manier om de puck van een tegenstander weg te kapen. Dit kan op twee manieren gebeuren:

**Bodycheck:** Deze tactiek wordt gebruikt om de tegenspeler van de puck af te duwen door tegen hem op te botsen. Dit kan alleen gedaan worden met een speler met puckbezit, anders geeft de scheidsrechter een penalty. Zo wordt een bodycheck gegeven:

- Druk op de **A-knop**
- Pokecheck:** Een speler gebruikt zijn hockeystick om de puck van onder de neus van de tegenspeler weg te stelen. Zo doet u dat:
  - Druk op de **B-knop**

## GEVECHTSSCHERM

Af en toe, na een ernstige bodycheck wordt iedereen woest en ontaardt het spel in een knokpartij. Op het gevechtsscherm kunt u kiezen uit stompen of blokkeren:

- Druk op de **Y-knop** om te stompen
- Druk op de **B-knop** om te blokkeren

Na het gevecht worden penalty's toegekend, en het spel wordt automatisch hervat.

Worden geen van beide knoppen ingedrukt, dan wordt er opgehouden met vechten, u keert terug naar de wedstrijd en penalty's worden toegekend.

## SCHERM TIME-OUT

Voor een onderbreking tijdens de wedstrijd kunt u te allen tijde op **START** drukken, daarna:

- 1 Drukt u op / op uw richtingstoets om een optie te kiezen.
- 2 Drukt u op **START** om naar het spel terug te keren.

Dit zijn de beschikbare opties:

**Instant Replay (Herhaling):** Deze optie wordt met de **B-knop** geselecteerd. De laatste 10 seconden van de wedstrijdactie worden dan afgespeeld.

- Druk op de **Y-knop** om terug te spelen
- Druk op de **B-knop** om te stoppen
- Druk op de **X-knop** om af te spelen
- Druk op de **A-knop** om snel vooruit te spelen
- Druk op **START** om terug te keren naar het scherm Time-out

**Game Stats (Wedstrijdstatistieken):** Deze optie wordt geselecteerd met de **B-knop** en toont het aantal gescoorde doelpunten, schoten op het doel, bodychecks, penalty's, powerplay's en passes. Druk op **START** om naar het scherm Time-out terug te keren.

**Announcer (Commentator):** Druk op om hem aan of uit te zetten.

**Sound (Geluid):** Druk op om te wisselen tussen Stereo, Mono en Off (Uit).

**Goalie: On Net/On Bench (Keeper: in net/op bank):** Druk op om de keeper te verwijderen en een extra schaatser erbij te krijgen.

**Edit Lines (Opstellingen bewerken):** Deze optie wordt geselecteerd met de **B-knop** en brengt u naar het gelijknamige scherm. Druk op **START** om naar het scherm Time-out terug te keren.

**Quit Game (Spel verlaten):** Druk op **SELECT** om het spel te verlaten.

## Game Summary (Wedstrijdoverzicht)

Het menu Game Summary (Wedstrijdoverzicht) wordt automatisch vertoond na elke periode en aan het einde van een wedstrijd.

- Druk op / op uw richtingstoets om een optie te selecteren en druk daarna op de **B-knop** om **Game Stats (Wedstrijdstatistieken)** of **Player Stats (Spelerstatistieken)** te bekijken, of druk op **SELECT** om het scherm te verlaten.
- Druk op **START** om het huidige spel voort te zetten of aan een nieuw spel te beginnen.

Dit zijn de beschikbare opties:

- Game stats (Wedstrijdstatistieken):** Vertoont het aantal gescoorde goals, schoten op het doel, bodychecks, penalty's, powerplay's en passes
- Player Stats (Spelerstatistieken):** Individuele statistieken worden vertoond voor spelers die in de huidige wedstrijd gescoord hebben, of penalty's mede of zelf veroorzaakt hebben. Wilt u de statistieken van uw tegenstander (opp.) bekijken, dan drukt u op de **Y-knop**
- Quit (Beëindigen):** Hiermee verlaat u de wedstrijd, play-offs of seizoenwedstrijd.

Na de beëindiging van elke Playoff- of Season- (Seizoen)wedstrijd verschijnt er een wachtwoord onderin het scherm van het menu Speloverzicht. Schrijf het op, zodat u deze wedstrijden hervatten kunt (zie **Wachtwoord**, blz.40).

## Commentaar van Brett Hull

Aan het einde van elke wedstrijd bespreekt Brett Hull het spel van beide teams. Heeft u zijn commentaar doorgelezen, dan drukt u op **START** om terug te gaan naar het titelscherm (bij een Exhibition- (Demonstratie)wedstrijd); de play-off-boom (bij de Playoffs (Play-offs)) of het scherm Current Standings (Huidig klassemment) (bij een Season- (Seizoen)wedstrijd).

## Password (Wachtwoord)

Na elke seizoen- of play-off-wedstrijd geeft de computer een wachtwoord. Voert u dit wachtwoord in, als u de volgende keer opstart, dan wordt het seizoenklassement of de play-off-stand van de laatst gespeelde wedstrijd automatisch gebruikt. Wilt u verdergaan met een seizoen- of play-off-serie, dan gaat u eerst naar het titelscherm en daarna:

- Drukt u op op uw richtingstoets om het flitsende goallicht naar Password (Wachtwoord) te verplaatsen. Daarna drukt u op **START** om het wachtwoordscherm te vertonen.
- Drukt u op / / om het rondje naar de gewenste letter of het gewenste nummer te verplaatsen. Vervolgens drukt u op de **B-knop** om de letter of het nummer in te voeren.
- Heeft u het juiste wachtwoord ingevoerd, dan drukt u op **START** om verder te gaan met het spel.

## Penalty's nemen

Dit is een geweldige manier om schoten op het doel te oefenen. Na het fluitje van de scheidsrechter, gaat de penaltynemer met de puck van de middencirkel naar het net. U krijgt vijf schoten, maar slechts één schot per puck. Welke keeper tegenover u komt te staan, hangt af van de door u gekozen tegenpartij. Om het nemen van de strafschoppen te organiseren, gaat u naar het hoofdmenu en doet u het volgende:

- Druk op op uw richtingstoets om 1 **Player (1 speler)** of 2 **Players (2 spelers)** te selecteren. Druk dan op .
- Druk op om **Shootout (Penalty's nemen)** te selecteren. Druk dan op **f**.
- Druk op om het team te selecteren, waaruit u uw penaltynemer wilt kiezen.
- Druk op om het team met de door u gewenste keeper te kiezen.
- Druk op **START** om de rooster van dat team te bekijken.
- Druk op / om een speler te selecteren en op om zijn kwaliteiten te bekijken. Heeft u de gewenste speler geselecteerd, dan drukt u op **START** om met het penalty-schieten te beginnen.
- Na vijf schoten drukt u op om **Shoot Again (Opnieuw schieten)** of **Main Menu (Hoofdmenu)** te selecteren. Daarna drukt u op de **B-knop** om deze selectie te bevestigen.



**N.B.:** In de 2-spelermodus kiezen beide spelers teams en penaltynemers. Daarna besturen ze om beurten hun penaltynemer of beginnende keeper tegen hun tegenstander (d.w.z. speler 1 bestuurt zijn penaltynemer, terwijl speler 2 zijn keeper bestuurt).

\*Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing product, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Speelassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goedgehanden het product te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zond het product port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bygaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing product het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICIEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUCT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGEWENDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUCT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tydslimiet toe betreffende de geldigheid van de garantiebepalingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantiebepalingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen.\*

NETHERLAND  
Columbia Tristar Home Video  
Postbus 685  
1200 AR Hilversum

BELGIË  
Columbia Tristar Home Video  
Oppenstraat 38, rue Souveraine  
1050 Brussel

## INICIO DEL SISTEMA

1. Asegúrate de que el interruptor de tu Super Nintendo Entertainment System esté apagado.
2. Inserta el cartucho de Brett Hull Hockey en tu consola siguiendo las instrucciones del manual.
3. Conecta un controlador a la entrada 1. En el caso de que haya dos jugadores, conecta un segundo controlador a la entrada 2. Si hay tres o cuatro jugadores, consulta las instrucciones que se incluyen con tu adaptador para varios jugadores.
4. Enciende el interruptor. Si no aparece nada en pantalla, vuelve a comprobar que el cartucho de juego está debidamente insertado.
5. Pulsa cualquier botón cuando aparezca la pantalla del título para pasar al menú principal.

## Inicio rápido

1. Cuando aparezca la pantalla de título, pulse **START** en el panel de mandos 1: aparecerá el menú principal.
2. Pulse **START** de nuevo y aparecerá la pantalla Team Summary (Resumen de equipos).
3. Pulse **START** por tercera vez, y estará listo para jugar con los siguientes valores predeterminados:
  - **1 Player-Home (1 jugador-Local)** Equipo local contra el ordenador.
  - **Exhibition Game (Partido amistoso)** St. Louis (local) contra Vancouver (ordenador).
  - **Period length (Duración de los tiempos):** 5 minutos
  - **Line Changes: Off (Cambios de alineación: desactivado):** sólo juega una alineación y los otros jugadores no se cansarán.
  - **Penalties: Off (Faltas: desactivado):** el árbitro no pitará faltas.
  - **Offsides: Off (Fuera de juego: desactivado):** no se pitarán fuera de juego.
  - **Fighting: Off (Pelea: desactivado):** no se permitirán las peleas.
  - **Announcer: On (Presentador: activado)** Al Michaels se encarga de comentar las jugadas de cada partido.
  - **Sound: Stereo (Sonido: estéreo)** Efectos sonoros, ruido del público y música en estéreo.

## Funcionamiento del controlador

Antes de empezar a jugar con *Brett Hull Hockey*, tómese un minuto para familiarizarse con el diseño del controlador y la función de cada uno de sus botones.



Para apuntar, pulse sin soltar **↙**, **↘**, **↗** o **↖** del panel de mandos al efectuar un pase o un disparo.

## MENÚ PRINCIPAL

En la pantalla del menú principal podrá configurar el partido del modo que desee.

Para cambiar las opciones:

1. Pulse **↙**/**↘** en el panel de mandos para situar la luz destelleante al lado de la opción que desee.
2. Pulse **↔** para trasladarse por las configuraciones disponibles (podrá acceder a la opción **Edit Team (Editar equipo)** y **Options (Opciones)** con tan solo pulsar el botón **B**).

Por orden de aparición, las opciones son:

**Player Option: (Opción de jugador)**

Elija entre:

- **1 Player-Home (1 jugador-Local)** Equipo local contra ordenador.
- **1 Player-Away (1 jugador-Visitante)** Equipo visitante contra ordenador.
- **2 Players (2 jugadores)** Jugador contra jugador.



*Nota: No dispondrá de la modalidad de 2 jugadores durante partidos de eliminatoria o de temporada.*

**Game Option: (Opción de partido):** Puede elegir entre **Exhibition Game (Partido amistoso)**, **Playoff (Eliminatoria)** o **Season (Partido de temporada)**

- **Exhibition Game (Partido amistoso):** Disputará un partido aparte contra el ordenador u otro jugador maniobrado y así desarrollará sus aptitudes.
- **Playoffs (Eliminatorias) 3, 5 ó 7:** Pase directamente a las eliminatorias en formato de 3, 5 ó 7 partidos. Antes y después de cada partido, aparecerá el organigrama de la eliminatoria para ponerle al día acerca de la progresión del equipo en el campeonato.



*Nota: Antes del siguiente partido de eliminatoria o de temporada, aparecerá el menú principal mostrando el oponente con el que tendrá que enfrentarse y también podrá seleccionar las opciones de editar el partido (Edit Team), duración de los tiempos (Period Length) o bien opciones (Options). Las demás selecciones quedarán desactivadas.*

- **Season Play (Partido de temporada) 11, 42 u 84:** Juegue toda la temporada completa, con opción de 11, 42, u 84 partidos y, si se clasifica, pasará a las eliminatorias para disputar la Stanley Cup. Durante la temporada, el ordenador elegirá automáticamente el oponente al que tiene que enfrentarse. Antes y después de cada partido, aparecerá la pantalla de clasificaciones de la liga con información al día de los partidos perdidos y ganados y de la puntuación total.



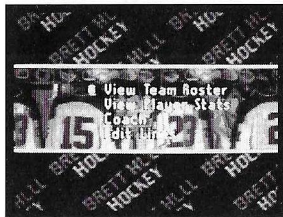
*Nota: No será posible seleccionar el equipo de los mejores jugadores de la Costa Este ni Oeste en partidos de temporada ni de eliminatoria.*

- **Opción Away Team (Equipo visitante):** Elija un equipo visitante entre 26 equipos de liga y dos equipos de mejores jugadores. Usted será el equipo visitante durante el partido amistoso y el inicio de la serie de eliminatoria. No dispondrá de la opción de equipo visitante cuando esté activada la opción **Season (temporada)**.
- **Edit Team (Editar equipo):** Pulse el botón **B** para ver el menú **Edit Team (Editar equipo)** (véase Menú de editar partido, pág. 44). Pulse **START** para volver al menú principal.
- **Period Length: (Duración de los tiempos):** Cada partido tiene tres tiempos. Elija entre 5, 10 ó 20 minutos.

- **Options (Opciones):** Pulse el Botón B para acceder a las siguientes opciones:
- **Line Changes (Cambios de alineación):** Si opta por dejar activada esta opción (On), podrá elegir entre cuatro alineaciones durante un partido, cuyos jugadores experimentarán fatiga durante el juego (véase Cambios de alineación, pág.47).
- **Penalties: (Faltas):** Si elige dejar activada esta opción (On), el árbitro pitará todo tipo de faltas.
- **Offsides: (Fuera de juego):** Deje esta opción activada (On) si desea que el árbitro pite los fueros de juego que se cometan durante el juego.
- **Fighting: (Pelea):** Con esta opción activada (On), podrían desatarse peleas durante el partido. Si desea que todo discorra con placidez, cambie a (Off). Para poder activar esta opción, tendrá que estar activada también la opción Penalty (faltas).
- **Announcer: (Presentador):** Active esta opción (On) si desea que Al Michaels comente las jugadas o desactívela (Off) si no quiere comentarios.
- **Sound: (Sonido):** Tiene tres opciones con los efectos de sonido, el ruido del público y la música: Stereo (Estéreo), Mono (Mono) o desactivarla (Off).

Pulse START para volver al menú principal.

## MENÚ EDIT TEAM (DE EDITAR EQUIPO)



El menú Edit Team (de editar equipo) le ofrece las opciones de View Team Roster, (Lista de equipos) View Player Stats (Estadísticas de los jugadores), Coach (Entrenador) (modificación de las habilidades del equipo) o Edit Lines (Editar alineación). Para elegir una opción:

- Pulse ▲/▼ del panel de mandos; a continuación, pulse el botón B.
- Pulse START para volver al menú de editar equipo.

## View Team Roster (Lista de equipos)

Esta pantalla ofrece el nombre, número y posición de los jugadores, así como si es diestro o zurdo. Asimismo, da una puntuación a las habilidades de los jugadores comprendida entre 1 (mínimo) y 100 (máximo) listadas a continuación:

- Skating (Patinaje)
- Stick Handling (Manejo del stick)
- Shooting (Disparos)
- Defensive Play (Juego defensivo)
- Strength (Fuerza)
- Aggressiveness (Agresividad)

Para pasar de una habilidad a otra, pulse ▲/▼. Si desea ver todo el listado, pulse ▲/▼.

Si desea ver la lista de porteros y sus habilidades, basta con pulsar el botón Y.

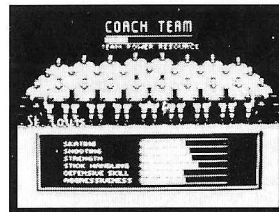
## View Player Stats: (Estadísticas del jugador)

En esta pantalla podrá ver las estadísticas de la NHLPA de la temporada 1992-93, como los partidos disputados, los goles, número de asistencias y total de puntos. Para ver las estadísticas de los porteros, pulse el botón Y.



*Nota: Una vez haya empezado el partido, no podrá acceder a la pantalla de estadísticas del jugador.*

## Coach (Entrenador)



La pantalla Coach (de entrenador) permite hacer las modificaciones en el equipo que desee y le muestra el uniforme de su equipo. Por ejemplo, puede crear un equipo de rápidos patinadores que menejen bien el disco, o a un equipo agresivo duro de pelar que defienda de perlas. Para hacer el montaje del equipo, basta con:

- 1 Pulsar ▲/▼ en el panel de mandos para seleccionar la habilidad que desea modificar.
- 2 Pulsar ▶ para reforzar una habilidad o ◀ para debilitarla.
- 3 Cuando haya terminado el montaje de las habilidades, pulse START para volver a la pantalla de editar equipo



*Nota: El contador de recursos de energía del equipo, que se encuentra en la parte superior central de la pantalla, se llena y se vacía a medida que modifica las habilidades del equipo. Cuando está vacío, la única forma de aumentar una habilidad es reduciendo otra.*

Aquí tiene una descripción del nivel máximo de cada habilidad:

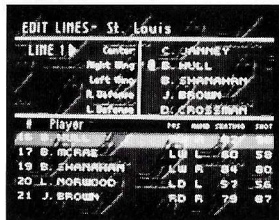
HABILIDAD	NIVEL MÁXIMO
Skating (Patinaje)	Aumenta la velocidad, lo cual ocasiona jugadas de superioridad numérica y escapadas.
Shooting (Disparo)	Favorece un alto porcentaje de disparos.
Strength (Fuerza)	Jugadas de una fuerza imparable; correrán como locos en pos del disco.
Stick Handling (Manejo del stick)	Una táctica de ataque basada en el control del disco y pases.
Defensive Skill (Juego defensivo)	Le marcarán pocos goles; los defensas permanecen en su zona más a menudo.
Aggressiveness (Agresividad)	Los defensas se lanzan a la red, creando excelentes oportunidades de gol; los jugadores persiguen el disco por las esquinas y crean un juego ofensivo.



*Nota: Si desea disputar un partido con muchos goles, basta con situar al máximo nivel las habilidades de patinaje, disparo, manejo del stick y agresividad y al mínimo, la fuerza y el juego defensivo.*

# 45

## Edit Lines (Editar alineaciones)



Puede crear sus propias alineaciones: Scoring para tantear, Penalty en caso de tiro de penalti o Power Play si se tiene superioridad numérica. Para modificar cualquiera de las cuatro alineaciones disponibles (L1, L2, L3 ó L4) o el portero, basta con:

- 1 Pulsar para seleccionar la alineación que desee modificar.
- 2 Pulsar para seleccionar al jugador de la alineación que desee sustituir.
- 3 Pulsar el botón Y para ir a la lista de jugadores. (Si desea volver a la alineación actual, basta con pulsar el botón Y de nuevo.)
- 4 Pulsar para resaltar el nuevo jugador.
- 5 Pulsar el botón b para introducir el nuevo jugador en la alineación.

Para salir de la pantalla Edit Lines, pulse START.

## EL PARTIDO

Una vez haya seleccionado los equipos y las alineaciones, es hora de presenciar el partido esta noche. Pulse START para ir a la pantalla Team Summary (Resumen de equipos).

## Pantalla Team Summary (Resumen de equipos)

La pantalla de resumen de equipos aparece antes de cada partido y compara ambos equipos. Al Michaels ofrece un breve comentario del equipo local; pulse START para ver los comentarios del equipo visitante. Pulse START de nuevo para saltar a la pista.

## Tablero de puntuaciones

Justo antes de empezar el partido, le recomendamos que examine el tablero de puntuaciones de la parte superior de la pantalla, donde se muestran los datos siguientes: Score (Puntuación), Period (Tiempos), Time remaining (Tiempo restante), y Power Play Timers (Cronómetros de superioridad numérica). Estos últimos están situados a ambos lados del cronómetro general. Una vez se pite una falta, los cronómetros se iluminarán indicando al equipo que tiene ventaja y el tiempo de superioridad que le queda.

## Saques de centro

Para hacer un saque de centro, el árbitro deja caer el disco y un jugador de cada equipo intentará hacerse con éste y pasarlo a un compañero de equipo. Pulse el botón Y cuando el árbitro deje caer el disco. Acto seguido:

- Pulse en el panel de mandos para hacer un gancho o pasar el disco a otro jugador.
- Pulse para apoyarse sobre el jugador contrario con el fin de hacerse con el control del disco.

## Posesión del disco

El jugador obtendrá automáticamente posesión del disco cuando lo toque con el stick. Cuando un jugador del equipo local se hace con el disco, aparecerán dos triángulos rellenos de color azul, el número y la posición debajo de él. Cuando sea el jugador del equipo visitante el que esté en posesión del disco, aparecerán triángulos rellenos de color rojo. Cuando un jugador de cualquier equipo pierda la posesión del disco, quedarán vacíos los triángulos.



**Nota:** Pulse el botón X para pasar el control al patinador más cercano al disco.

## Pases

Los pases del disco son la clave del éxito de los partidos de hockey. Un pase en el momento oportuno a un jugador que se deslice como la seda por el hielo es una de las jugadas más emocionantes del hockey. Para pasar el disco, basta con:

- Pulsar sin soltar las flechas en la dirección que desee; acto seguido, pulse el botón b.

## Tiros

Existen dos tipos de tiros distintos: de muñeca y de potencia.

**Tiro de muñeca:** Aunque no son tan potentes ni secos como los de potencia, los tiros de muñeca son más efectivos y precisos cuando se realizan cerca de la portería. Estos tiros a menudo cogen por sorpresa al portero, ya sea porque queda escondido o porque no ve al jugador efectuando el tiro. Para hacer un tiro de muñeca, basta con:

- Pulsar sin soltar las flechas para apuntar al objetivo deseado; acto seguido, pulse y suelte rápidamente el botón Y.

**Tiro de potencia:** El tiro de potencia es más fuerte que el de muñeca pero menos certero debido a que normalmente se realiza a mayor distancia de la red. El jugador toma un gran impulso y dispara. Cuando el portero intercepta un tiro de potencia, los rebotes salen disparados a gran distancia, así que, prepárese para recoger el disco o jugar a la defensiva. Para efectuar un tiro de potencia, basta con:

- Pulsar sin soltar las flechas para apuntar al objetivo deseado y pulsar el botón Y. Cuanto más tiempo esté sin soltar el botón, más fuerte será el tiro.



**Nota:** Si pulsa el botón durante el disparo, será un tiro alto. Si pulsa , el tiro será bajo. Si se decanta por realizar un tiro bajo, intente que el disco pase por entre las piernas del portero.

## Cambios de alineación

Los jugadores se cansan durante el juego. Para sustituirlos por otros jugadores, basta con:

- 1 Pulsar el botón derecho para ver el número de la alineación (L1 - L4) que está sobre el hielo. (El número aparecerá en el lugar del tanteo del tablero de puntuaciones.)
- 2 Pulsar el botón izquierdo para pasar de una alineación a otra; a continuación, pulse el botón derecho para seleccionarla.





La alineación aparecerá como L1, L2, L3 ó L4 y tendrá un código de colores para indicar el nivel de sanción: verde: fuerza completa; anaranjado: cansado y rojo: exhausto.



**Nota:** Durante los cambios de alineación, el partido continúa.

## El portero

El ordenador controla el movimiento del portero hasta que esté en posesión del disco o elija hacerse con el control del disco cuando la portería se vea amenazada. Para ello, basta con:

- Pulsar sin soltar el botón X +  para deslizarse a la derecha
- Pulsar sin soltar el botón X +  para deslizarse a la izquierda
- Pulsar sin soltar el botón X +  para interceptar un tiro alto
- Pulsar sin soltar el botón X +  para interceptar un tiro bajo

Una vez el portero esté en posesión del disco, puede optar por pasarlo a un compañero o seguir en posesión hasta que el árbitro pite un saque desde uno de los dos círculos cercanos a la portería.

Para hacer que el portero pase el disco, basta con:

- Pulsar las flechas en la dirección que desee; a continuación, pulse el botón b

## Prórrogas

En partidos Exhibition (Amistosos) y de Playoffs (Eliminatoria), la duración de las prórrogas es la misma que la del partido y sigue hasta que un equipo marca un gol (muerte súbita). En partidos de Season (Temporada), la prórroga consiste en un tiempo de 5 minutos y gana el primer equipo que marca gol. Si ningún equipo marcara gol, el partido se queda en empate.

## INFRACCIONES

La línea roja central divide la pista de hielo en dos partes iguales. A cada lado de la línea roja hay una línea azul, que marca las zonas defensivas y de ataque de cada equipo. La zona defensiva de un equipo es la zona de ataque del otro. La zona entre dos líneas azules es la zona neutral.

## Fueras de juego

El fuera de juego provoca la mayoría de las pausas de juego del árbitro. Ningún jugador en ataque podrá cruzar la línea defensiva del equipo contrario hasta que el disco cruce la línea azul. Si desobedece esta norma, el árbitro pita un fuera de juego y decreta el saque desde fuera de la línea azul. Esta infracción provoca la pérdida de muchas oportunidades de gol.



**Nota:** Si un jugador se dirige a la línea azul por delante del disco, intente pasárselo a él antes de que cruce la línea. Así se evitará cometer un fuera de juego. El menú de Options (Opciones) le da la oportunidad de desactivar los fueros de juego, con lo cual se obtienen más goles, por estar permitido hacerse con las mejores jugadas o estar cerca de la portería del contrario.

## Pista

Esta es otra razón para la interrupción del juego. Se pita cuando el equipo en ataque lanza el disco hasta la zona de defensa del adversario sin antes haber cruzado la línea roja central. Sin embargo, si el equipo en ataque llega al disco antes de que lo toque la defensa o el portero, no se pitará pista. Tras decretar la falta, el árbitro interrumpe el juego y se produce un saque en la zona de defensa del equipo infractor.



**Nota:** El equipo podrá cometer una falta de este tipo cuando intente desviar un tiro de penalti. Cuando el contrario esté en superioridad numérica, puede también efectuar esta jugada tan pronto como esté en posesión del disco para ganar tiempo.

## Faltas

Las faltas leves cometidas tendrán como consecuencia la expulsión del jugador a la zona de castigo durante dos minutos. Esta medida permite al otro equipo un periodo de superioridad numérica de aproximadamente dos minutos. La acumulación de faltas puede penalizarse con la expulsión de más de un jugador a la zona de castigo.

Las faltas leves penalizadas con dos minutos de expulsión del jugador a la zona de castigo en Brett Hull Hockey son las siguientes:

- **Roughing (Violencia):** Dos empujones o puñetazos a un compañero.
- **Holding (Agarre):** Agarrar o sujetar ilegalmente a un jugador usando las manos o el stick.
- **Instigating (Instigación):** Provocar una lucha intencionadamente.
- **Fighting (Lucha):** Golpear a un contrario con el fin de intimidarlo o tomarse la revancha.
- **Hooking (Gancho):** Intentar detener a un jugador con el stick.
- **High sticking (Stick en alto):** Llevar el stick a la altura del hombro y golpear al contrario.
- **Slashing (Golpe):** Golpear con el stick a un contrario intencionadamente con el fin de obstruirlo o intimidarlo.
- **Interference (Obstrucción):** Tratar de impedir el avance de un jugador que no esté en posesión del disco o golpear al portero contrario cuando esté en la zona de portería.
- **Cross-checking (Bloqueo con el stick):** Levantar el stick del hielo con ambas manos y utilizarlo para bloquear al contrario.



**Nota:** Durante una falta leve, cuando el equipo con superioridad numérica marque un gol, el jugador penalizado a permanecer en la zona de castigo podrá volver a la pista, con lo cual se dará por terminada la superioridad numérica.

Cuidado con las faltas; a veces, el árbitro decretará una falta grave de cinco minutos por intentar lesionar a un jugador contrario. La falta más común es la de lucha. (La superioridad numérica no se produce siempre a raíz de una lucha, puesto que ambos equipos pierden un jugador, dejándolos en igualdad de condiciones).

Se pueden decretar faltas múltiples contra un equipo, pero siempre quedará un mínimo de tres jugadores y un portero en la pista.



**Las faltas graves están penalizadas con cinco minutos, sin tener en cuenta el tanteo de un gol en superioridad numérica.**

**Delayed Penalties (Regla de falta aplazada):** Cuando se señala una falta contra un jugador del equipo que no tiene el disco, el árbitro aplicará la regla de falta aplazada. El juego no se detiene hasta que un jugador del equipo penalizado pase a tomar posesión del disco o el equipo contrario le marque un gol. Si se marca un gol, quedará anulada la falta.

## BLOQUEO

El bloqueo es la única manera de robar el disco en posesión del jugador contrario. Existen dos tipos de bloqueo:

**Bloqueo corporal:** Esta táctica se emplea con el fin de robar al contrario el disco mediante un bloqueo con el cuerpo. Sólo podrá hacer un bloqueo al jugador que posea el disco; de lo contrario, el árbitro pitará falta. Para hacer un bloqueo, con:

- Pulsar el botón A

# BRETT HULL HOCKEY

**Bloqueo con el stick:** Se trata de bloquear el jugador contrario en posesión del disco con la ayuda del stick. Para ello, basta con:

- Pulsar el botón **b**

## PANTALLA DE LUCHA

A veces, a causa de un violento bloqueo corporal, se empiezan a calentar los ánimos y estalla una lucha. Para dar un puñetazo o bloquear mientras esté en la pantalla de lucha, basta con:

- Pulsar el botón **Y** para dar un puñetazo
- Pulsar el botón **b** para bloquear

Tras la lucha, se calcularán las faltas y el partido se reanudará automáticamente. Si no pulsa ninguno de los dos botones, la lucha terminará, se calcularán las faltas y volverá a la pista.



## PANTALLA DE TIEMPO MUERTO



Para pedir una interrupción del partido, pulse **START** en cualquier momento del partido. A continuación:



- 1 Pulse **d** o **f** en el panel de control para elegir una opción.
- 2 Pulse **START** para reanudar el partido. Las opciones disponibles son las siguientes: Instant Replay (Repetición instantánea): Pulse el botón **b** para seleccionar esta opción; podrá ver los últimos 10 segundos de acción del partido.

- Pulse el botón **Y** para rebobinar
- Pulse el botón **b** para detener
- Pulse el botón **X** para ver la imagen
- Pulse el botón **A** para avanzar rápidamente
- Pulse **START** para volver a la pantalla de tiempo muerto

**Game Stats (Estadísticas del partido):** Pulse el botón **b** para seleccionar esta opción; verá el número de goles marcados, disparos a gol, bloqueos corporales, faltas, superioridad numérica y pases. Pulse **START** para volver a la pantalla de tiempo muerto.

**Announcer (Presentador):** Pulse   para activar y desactivar esta opción.

**Sound (Sonido):** Pulse   para cambiar entre las opciones Stereo (Estéreo), Mono (Mono) y Off (Desactivado).



**Goalie: On Net/On Bench (Portero: En la portería/En el banquillo):** Pulse   para sacar al portero y colocar un patinador que lo sustituya.

**Edit Lines (Editar alineaciones):** Pulse el botón **b** para seleccionar esta opción; podrá pasar a la pantalla de editar alineaciones. Pulse **START** para volver a la pantalla de tiempo muerto.

**Quit Game (Salir del juego):** Pulse **SELECT** para salir del juego.

## Game Summary (Resumen del partido)

El menú de Game Summary (Resumen del partido) aparecerá automáticamente al final de cada tiempo y al final del partido.

- Pulse   en el panel de mandos para seleccionar una opción. A continuación, pulse el botón **b** para revisar las **Game Stats (Estadísticas del partido)** o **Player Stats (Estadísticas del jugador)** o pulse **SELECT** para salir.
- Pulse **START** para continuar el partido actual o empezar un nuevo partido.

Las opciones disponibles son las siguientes:

- **Game stats (Estadísticas del partido):** Aparece el número de goles marcados, disparos a gol, bloqueos corporales, faltas, superioridad numérica y pases.
- **Player Stats (Estadísticas del jugador):** Aparecerán las estadísticas de los jugadores que han marcado goles, realizado asistencias o cometido faltas en el partido actual. Para que aparezcan las estadísticas del oponente, pulse el botón **Y**.
- **Quit (Salir):** Para salir del partido, de eliminatorias o de temporada.




Al término de cada partido de Playoff (Eliminatoria) o Season (Temporada), aparecerá una contraseña en la parte inferior del menú de resumen del partido. Anótela en alguna parte si quiere reanudar los partidos de eliminatoria o de temporada en el futuro (véase **Contraseña**, pg.51).

## Comentarios de Brett Hull

Al final de cada partido, Brett Hull comentará la actuación de ambos equipos. Cuando termine de leer los comentarios de Brett Hull, pulse **START** para ir a la pantalla de título (Si se encuentra en un partido Exhibition), al organigrama de la eliminatoria (si está en partidos de Playoffs) o a la pantalla Current Standings (si está jugando un partido de Season).












## Password (Contraseña)

Tras cada partido de temporada o de eliminatoria, el ordenador le dará una contraseña. Si introduce esta contraseña la próxima vez que juegue, se continuará la temporada o la eliminatoria desde el último partido disputado. Para continuar una serie de partidos de temporada o de eliminatoria, pase a la pantalla de título y, a continuación:

- Pulse  en el panel de mandos para llevar la luz destelleante a la opción **Password (Contraseña)**, y pulse **START** a fin de pasar a la pantalla de contraseña.
- Pulse   para mover el círculo a la letra o número que desee y pulse el botón **b** para seleccionarlos.
- Cuando haya introducido la contraseña correcta, pulse **START** para seguir con el partido.

## Desempate

La opción de desempate es la mejor para practicar disparos a gol. Tras el pitido del árbitro, el lanzador recoge el disco en el círculo central y avanza hasta la portería. Se le conceden cinco disparos, pero sólo uno por cada disco lanzado. El portero viene determinado por el equipo contrario que elijas. Para elegir esta opción, ha de ir primero al menú principal. A continuación:

- 1 Pulse  en el panel de mandos para resaltar **1 Player (1 jugador)** o **2 Players (2 jugadores)**, y pulse .
- 2 Pulse  para resaltar la opción **Shootout (Desempate)** y pulse .
- 3 Pulse  para resaltar el equipo del que quiere elegir el lanzador.
- 4 Pulse  para elegir el equipo a cuyo portero habrá de enfrentarse.
- 5 Pulse **START** para ver el listado de equipos.
- 6 Pulse   para resaltar el jugador y  para ver sus habilidades. Cuando haya resaltado el jugador que desee, pulse **START** para empezar el desempate.
- 7 Tras haber efectuado los cinco disparos, pulse   para resaltar **Shoot Again (Nuevo disparo)** o **Main Menu (Menú principal)**, y pulse el botón **b** para realizar la selección.

# 51



**Nota:** En la modalidad de 2 jugadores, ambos jugadores eligen los equipos y los lanzadores y se turnan para controlar el lanzador o el portero (o sea, el jugador 1 controla el lanzador cuando el jugador 2 esté controlando el portero).

# 50



# BRETT HULL HOCKEY

## GARANTÍA LIMITADA

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conoerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea repararlo o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DAÑOS CONSECUCIALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecuenciales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país.

ESPAÑA  
Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC  
C/Albacete, 5-4 Planta  
28027 Madrid

# 52

## START

- 1 Accertati che l'interruttore di corrente del Super Nintendo Entertainment System sia spento.
- 2 Inserisci la cartuccia di Brett Hull Hockey nel system seguendo le istruzioni del manuale.
- 3 Collega una pulsantiera nella porta 1. Collega un'altra pulsantiera nella porta 2 per una partita a due giocatori; per partite a tre o quattro giocatori consulta il manuale di istruzioni dell'adattatore per più di due giocatori.
- 4 Accendi l'interruttore di corrente. Se sulla videata non appare niente, controlla che la cartuccia sia stata inserita correttamente.
- 5 Quando apparirà la videata di testa premi un pulsante qualsiasi per accedere al menu principale (Main Menu)

## Avvio rapido

- 1 Quando appare lo schermo dei titoli, premere **START** sul tastierino di controllo 1: apparirà il menu principale.
- 2 Premere **START** di nuovo e appare lo schermo Team Summary (Riepilogo squadra).
- 3 Premere **START** una terza volta e si è pronti a giocare con le seguenti impostazioni predefinite:
  - **1 Player-Home** (1 giocatore-In casa) (Squadra di casa contro il computer)
  - **Exhibition Game** - (Gioco di dimostrazione) St. Louis (Casa) contro Vancouver (computer)
  - **Period length** (Durata di ogni tempo) - 5 minuti
  - **Line Changes: Off** (Cambi linea: Disattivati) (solo una linea utilizzata, i giocatori non si stancheranno).
  - **Penalties: Off** (Penalità: Disattivate) (non verrà imposta nessuna penalità dall'arbitro)
  - **Offsides: Off** (Fuorigioco: Disattivato) (non verrà chiamato alcun fuorigioco)
  - **Fighting: Off** (Lotta: Disattivata) (non verrà permessa la lotta)
  - **Announcer: On** (Cronista: Attivato) (Al Michaels farà la radiocronaca minuto per minuto)
  - **Sound: Stereo** (Suono: stereo) (effetti sonori, grida del pubblico e musica)

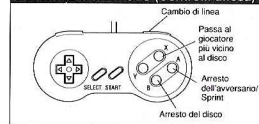
## Funzionamento del controllore

Prima di iniziare a giocare Brett Hull Hockey, cercate di familiarizzare con la disposizione del controllore e con la funzione di ogni pulsante.

### OFFENSE CONTROLS (Controlli attacco)



### DEFENSE CONTROLS (Controlli difesa)



Per dare una direzione al disco, tenere premuto , o sul tastierino di controllo quando si passa o si tira.

## Menu principale

Il menu principale permette di impostare il gioco nel modo desiderato. Per cambiare un'opzione:

- 1 Premere / sul tastierino di controllo per spostare la luce lampeggiante della porta accanto all'opzione desiderata.
- 2 Premere per far scorrere le impostazioni desiderate (accedere a **Edit Team** (Modifica squadra) e **Options** (Opzioni) premendo il pulsante **B**).

Le opzioni, nell'ordine di apparizione, sono:

### Player Option: (Opzione giocatore):

Scegliere da:

- **1 Player-Home** (1 giocatore-In casa) (Squadra di casa contro il computer)
- **1 Player-Away** (1 giocatore-In trasferta) (Squadra in trasferta contro il computer)
- **2 Players** (2 giocatori) (giocatore contro giocatore)



# 53



**Nota:** La modalità a 2 giocatori non è disponibile durante i playoff o il gioco di campionato.

**Game Option:** (Opzione di gioco) Si può giocare Exhibition Game (Gioco di dimostrazione), Playoff o Season: (Campionato):

- **Exhibition Game (Gioco di dimostrazione)** – Si gioca una partita per volta contro il computer o un avversario "umano" per perfezionare le proprie abilità.
- **Playoffs (Playoff) 3, 5 o 7** – Si va direttamente ai playoff che possono essere al meglio dei 3, 5 o 7 incontri. Appare uno schermo dei playoff prima e dopo ogni partita, che aggiorna i progressi della vostra squadra nel corso del campionato.



**Nota:** Prima della successiva partita di playoff o di campionato il menu principale viene visualizzato insieme all'avversario successivo; questo menu consente di selezionare Edit Team (Modifica squadra), Period Length (Durata di ogni tempo) o Opzioni. Tutte le altre selezioni verranno disattivate

- **Season Play (Partita di campionato) 11, 42 o 84** – Si gioca un intero campionato di 11, 42 o 84 partite e se ci si qualifica, si passa ai playoff per la Stanley Cup. Durante il campionato, il computer sceglie l'avversario in base a un programma predefinito. Prima e dopo ogni partita appare lo schermo della classifica del campionato, aggiornando le vittorie, le sconfitte e il totale dei punti della vostra squadra.
- **Shootout (Tiri di rigore)** – Una serie di tiri di rigore significa che un giocatore ha a disposizione cinque calci di rigore, uno dopo l'altro, contro il portiere. (vedi Tiri di rigore, pag.62). Nella modalità a due giocatori, un giocatore controlla il portiere mentre l'altro controlla il tiratore (vedi Portiere, pag. 58 per le informazioni sul tastierino di controllo).



**Nota:** Non potete selezionare East All-Stars o West All-Stars nella partita di Season (Campionato) o nei Playoffs (Playoff).

**Opzione Home Team (Squadra di casa):** Selezionare la vostra squadra di casa dalle 26 squadre del campionato e dalle due squadre di campioni. Sarete la squadra di casa per il gioco di dimostrazione e l'inizio della serie di Playoff. **Utilizzare questa opzione per selezionare la squadra per il campionato**, ma non è detto che si inizierà come squadra di casa.

**Opzione Away Team (Squadra in trasferta):** Scegliere una squadra ospite dalle 26 squadre del campionato e dalle due squadre di campioni. Sarete la squadra in trasferta per la partita di dimostrazione e l'inizio della serie di playoff. (L'opzione della squadra in trasferta non è disponibile quando è selezionato il gioco di Season (Campionato)).

**Edit Team (Modifica squadra):** Premere il pulsante B per visualizzare il menu Edit Team (Modifica squadra) (vedi Menu Modifica squadra, pag. 55). Premere START per ritornare al menu principale.

**Period Length: (Durata di ogni tempo)** Ogni partita è costituita da tre tempi. Scegliere 5, 10 o 20 minuti.

**Options (Opzioni):** Premere il pulsante B per accedere alle opzioni seguenti:

**Line Changes (Cambi di linea):** Con questa opzione attivata, potete scegliere tra quattro linee disponibili durante una partita e le linee si affaticheranno (vedi Cambiamenti di linea, pag.58.)

**Penalties: (Penalità):** Con questa opzione attivata l'arbitro può imporre penalità minori e maggiori.

**Offsides: (Fuorigioco)** Attivare questa opzione attivata se si desidera che l'arbitro chiami i fuori gioco.

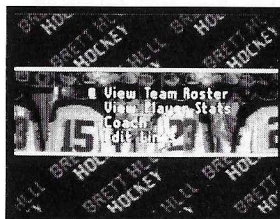
**Fighting: (Lotta)** Con la lotta On (Attivata), si può avere la lotta durante la partita. Impostare su Off (Disattivata) se non si desidera questa caratteristica. (Per attivare questa funzione, l'opzione Penalità deve essere prima attivata.)

**Announcer: (Cronista)** Selezionare On (Attivato) in modo che Al Michaels faccia la radiocronaca delle partite o Off (Disattivato) se non si desidera avere un cronista.

**Sound: (Suono):** Attiva gli effetti sonori, la musica e le grida del pubblico Stereo, Mono o Off (Disattivato).

Premete START per tornare al menu principale.

## Menu EDIT TEAM (Modifica squadra)



Il menu Edit Team (Modifica squadra) comprende View Team Roster (Visualizza elenco squadra), View Player Stats (Visualizza statistiche giocatore), Coach (Allenatore) (modifica le abilità della squadra) o Edit Lines (Modifica linee). Per scegliere un'opzione:

- Premere / sul tastierino di controllo, quindi premere il pulsante B.
- Premere START per tornare al menu Modifica squadra.

## View Team Roster (Visualizza elenco squadra)

Questo schermo visualizza il nome, il numero, la posizione dei giocatori e se sono mancini o meno. Visualizza anche i seguenti attributi da 1 (il più debole) a 100 (il più forte):

- Skating (Pattinaggio)
- Stick Handling (Uso del bastone)
- Shooting (Abilità di tiro)
- Defensive Play (Gioco difensivo)
- Strength (Forza)
- Aggressiveness (Aggressività)

Per far scorrere gli attributi dei giocatori, premere / . Per visualizzare tutto l'elenco, premere / . Per visualizzare i portieri e i loro attributi, premere il pulsante Y.

## View Player Stats: (Visualizza statistiche giocatore)

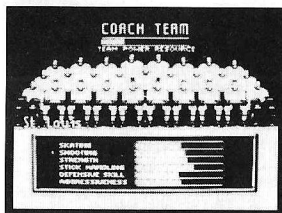
Visualizza le statistiche NHLPA per il campionato 1992-93, incluse le partite giocate, i goal, gli assist e il punteggio totale. Per visualizzare le statistiche del portiere, premere il pulsante Y.



**Nota:** Una volta iniziata la partita, non è possibile scegliere Visualizza statistiche giocatore.

# 55

## Coach (Allenatore)



Lo schermo Coach (Allenatore) permette di modificare la squadra per soddisfare i gusti personali e visualizza i colori della divisa della squadra. Per esempio, è possibile creare una squadra che pattina velocemente e gestisce bene il disco o una squadra aggressiva con marcatura stretta che gioca con un'ottima difesa. Ecco come potete effettuare le vostre modifiche:

- 1 Premere / sul tastierino di controllo per selezionare l'abilità che si desidera modificare.
- 2 Premere per rafforzare o per indebolire quell'abilità.
- 3 Quando le modifiche dell'allenatore sono complete, premere START per tornare allo schermo Modifica squadra.



**Nota:** Il misuratore delle risorse della squadra nella parte centrale superiore dello schermo si riempi o si svuota mentre si modifica la squadra. Quando il misuratore delle risorse è vuoto, l'unico modo per aumentare un'abilità è quello di ridurre un'altra.

Esso una descrizione di ogni abilità al suo massimo:

<b>Abilità</b>	<b>Impostazione massima</b>
Skating (Pattinaggio)	Velocità enfatizzata, per creare superiorità numerica e i contropiedi.
Shooting (Abilità di tiro)	Rende più efficaci i tiri.
Strength (Forza)	Un gioco con marcatura più stretta, inseguendo il disco libero.
Stick Handling	Enfatizza un passaggio e

- (Uso del bastone) il controllo del disco in attacco.
- Defensive Skill (Abilità di difesa) Meno goal segnati; i difensori stanno nella loro zona più spesso.
- Aggressiveness (Aggressività) I difensori si avvicinano alla porta, creando ottime opportunità per segnare, i giocatori inseguono il disco negli angoli e giocano una partita tutta in attacco.



**Nota:** Se si desidera una partita con molti goal, impostare il pattinaggio, l'abilità di tiro, l'uso del bastone e l'aggressività sul massimo e impostare la forza e l'abilità di difesa sul minimo.

## Edit Lines (Modifica linee)



È possibile creare le proprie linee di pattinaggio (Scoring (Punteggio), Penalty (Penalità) o Power Play (Superiorità numerica)). Per modificare una delle quattro linee disponibili (L1, L2, L3 o L4) o il portiere:

- 1 Premere / per selezionare la linea che si desidera modificare.
- 2 Premere / per selezionare il giocatore che si desidera sostituire in quella linea.
- 3 Premere il **pulsante B** per spostarsi sull'elenco dei giocatori. (Si può tornare alla linea corrente premendo di nuovo il **pulsante Y**.)

- 4 Premere / per evidenziare il giocatore che entrerà in campo.
  - 5 Premere il **pulsante B** per inserire il nuovo giocatore nella linea.
- Per uscire dallo schermo Edit Lines (Modifica linee), premere START.

## ESECUZIONE DEL GIOCO

Dopo avere selezionato le squadre e impostato le linee, è ora di vedere l'abbinamento di stasera. Premere START per andare allo schermo Team Summary (Riepilogo squadra).

## Schermo Team Summary (Riepilogo squadra)

Lo schermo del riepilogo della squadra appare prima di ogni partita e mostra come le squadre sono state abbinata. Al Michaels fa la radiocronaca sulla squadra di casa; premete START per visualizzare i suoi commenti sulla squadra ospite. Premete START di nuovo per iniziare a giocare.

## Tabellone del punteggio

Poco prima di iniziare a giocare, esaminare il tabellone del punteggio nella parte superiore dello schermo. Visualizza il Score (Punteggio), la Period (Durata di ogni tempo), il Time remaining (Tempo rimanente) e il Power Play Timers (Timer superiorità numerica). I timer della superiorità numerica sono situati su entrambi i lati del cronometro. Dopo che è stata decisa una penalità, i cronometri si accendono a indicare quale squadra ha il vantaggio e quanto tempo rimane in superiorità numerica.

## Ingaggi

In un ingaggio, l'arbitro fa cadere il disco e due giocatori cercano di ottenere il controllo del disco e passarlo ad un compagno di squadra. Premere il **pulsante Y** quando l'arbitro fa cadere il disco, e:

- Premere / sul tastierino di controllo per agganciare o spingere il disco verso un altro giocatore.
- Premere / per appoggiarsi all'avversario per ottenere il controllo del disco.

## Possesso del disco

Un giocatore ottiene automaticamente il possesso di un disco libero quando il bastone entra in contatto con esso. Quando un giocatore della squadra di casa entra in possesso del disco, sotto il giocatore appaiono due triangoli blu pieni, il suo numero e la posizione. Il giocatore in possesso del disco nella squadra in trasferta avrà i triangoli rossi. Quando un giocatore delle due squadre perde il possesso del disco, i triangoli pieni diventano vuoti.



**Nota:** Premere il **pulsante X** per passare il controllo al pattinatore più vicino al disco

## Passaggi

Il passaggio del disco è la chiave della vittoria nelle partite di hockey. Un passaggio ben calcolato ad un giocatore che vola sul ghiaccio è una delle tattiche di gioco più eccitanti dell'hockey. Per passare il disco:

- Tenere premuto il tastierino di controllo nella direzione in cui si vuole passare, quindi premere il **pulsante B**.

## Tiri

I due tiri principali nell'hockey sono il tiro di polso e il tiro di potenza.



**Tiro di polso:** Anche se non è evidente e potente come il tiro di potenza, il tiro di polso è spesso molto più efficace ai fini del punteggio. Un tiro di polso è diretto in porta un tiro più vicino e più preciso. Spesso coglie il portiere di sorpresa, forse perché era nascosto o forse non aveva mai visto tirare il disco. Per effettuare un tiro di polso:

- Tenere premuto il tastierino di controllo per indirizzare il tiro, quindi premere e rilasciare velocemente il **pulsante Y**.

**Tiro di potenza:** Il tiro di potenza è un tiro potente ma meno preciso, di solito eseguito ad una distanza maggiore dalla rete. Il giocatore va alla carica e tira. Quando un tiro di potenza è bloccato da un portiere, i rimbalzi sono più lunghi, quindi preparatevi a raccogliere il disco libero o a giocare in difesa. Per fare un tiro di potenza:

- Tenere premuto il tastierino di controllo per indirizzare il tiro, quindi premere il **pulsante Y**. Più a lungo viene tenuto premuto il pulsante, più forte sarà il tiro.



**Nota:** Premendo il tastierino di controllo  mentre si tira, si indirizzerà il disco verso l'alto. Se si preme  mentre si tira, il disco rimarrà basso. Se si indirizza il tiro basso, provare a tirarlo tra le gambe del portiere.

## Cambiamenti di linea

Man mano che il gioco prosegue i giocatori su una linea diventeranno sempre più stanchi. Per cambiare queste linee e fare entrare in campo giocatori freschi:

- 1 Premere il **pulsante R** per visualizzare il numero della linea (L1 - L4) correntemente sul ghiaccio. (Il numero appare al posto del punteggio sul tabellone del punteggio.)

- 2 Premere il **pulsante L** per spostarsi da una linea all'altra, quindi premere il **pulsante R** per scegliere.





Le linee verranno presentate come L1, L2, L3 o L4 e verranno codificate con un colore per indicare il livello di fatica: verde: forza completa; arancione: affaticato e rosso: esausto.



**Nota:** Il gioco continua durante un cambio di linea.

## Portiere

Il computer controlla lo spostamento del portiere fino a quando prende possesso del disco o se si decide di prenderne controllo quando il disco è stato tirato verso la sua porta. Per prendere controllo quando il disco sta per entrare in rete:

- Tenere premuto il **pulsante X** +  per scivolare a destra
- Tenere premuto il **pulsante X** +  per scivolare a sinistra
- Tenere premuto il **pulsante X** +  per bloccare un tiro alto
- Tenere premuto il **pulsante X** +  per bloccare un tiro basso

Una volta che ha il disco, il portiere può passarlo a un compagno di squadra o tenerlo fino a quando l'arbitro non impone un ingaggio in uno dei due cerchi vicini alla rete. Per fare in modo che il portiere passi il disco:

- Premere il tastierino di controllo nella direzione in cui si desidera effettuare il passaggio, quindi premere il **pulsante B**

## Tempi supplementari

Nella partita Exhibition (Dimostrazione) e nei Playoffs (Playoff), la durata dei tempi supplementari corrisponde alla durata dei tempi della partita corrente e continua fino a quando una squadra non segna (eliminazione diretta). Nel Season (Campionato), i tempi supplementari consistono di un tempo di 5 minuti e la prima squadra a segnare vince. Se nessuna delle squadre segna, il gioco si conclude con un pareggio.

## INFRAZIONI

La linea centrale rossa divide il campo di hockey in due metà uguali. Su ogni lato della linea centrale rossa c'è una linea blu, che segna le zone di attacco e di difesa per ogni squadra. La zona di difesa di una squadra è la zona di attacco dell'altra squadra. L'area tra le due linee blu è la zona neutrale.

## Fuorigioco

Il fuorigioco è il motivo più comune per l'interruzione del gioco da parte dell'arbitro. Nessun giocatore all'attacco può passare alla zona di difesa della squadra avversaria fino a quando il disco non attraversa la linea blu. Altrimenti, si ha fuorigioco e l'arbitro impone un ingaggio appena fuori dalla linea blu. Molte opportunità di segnare vengono perse a causa di giocatori fuorigioco.



**Nota:** Se si ha un giocatore che va verso la linea blu davanti al disco, provare a passargli il disco prima che attraversi la linea. In questo modo si evita che l'arbitro fischi un fuorigioco. Il menu Options (Opzioni) vi dà la scelta di disattivare la caratteristica del fuorigioco. Disattivando questa caratteristica ci saranno più opportunità di segnare durante la partita, dal momento che stare vicino alla porta dell'avversario sarà legale.

## Liberazione vietata

La liberazione vietata è un altro motivo per interrompere il gioco. La liberazione vietata può essere fischiata se la squadra all'attacco tira il disco nella zona difensiva della squadra avversaria senza prima attraversare la linea centrale rossa. Tuttavia, se la squadra all'attacco raggiunge il disco prima che la difesa o il portiere lo tocchi, la liberazione vietata non verrà fischiata.

Quando l'arbitro fischia la liberazione vietata, l'ingaggio avviene nel cerchio di ingaggio più vicino alla porta della squadra che ha commesso il fallo.



**Nota:** Una squadra può avere una liberazione vietata per evitare una penalità. Quando l'avversario è in superiorità numerica, cercare di ottenere la liberazione vietata appena si entra in possesso del disco. In questo modo si fa possesso del tempo prezioso della superiorità numerica dell'avversario.

## Penalità

In caso di penalità minori il giocatore colpevole viene mandato alla panca delle penalità per due minuti. Questo permette all'altra squadra di avere una superiorità numerica, il vantaggio di uno o più giocatori per due minuti. Si possono avere penalità multiple quando più di un giocatore viene mandato alla panca delle penalità.

Le penalità minori di due minuti che l'arbitro chiamerà in Brett Hull Hockey sono:

- **Roughing (Gioco pesante):** Pugni o spinte contro il giocatore avversario.
- **Holding (Presa):** Trattenere un avversario con le mani o con il bastone.
- **Instigating (Istigazione):** Provocare intenzionalmente una lotta.
- **Fighting (Lotta):** Colpire un avversario allo scopo di intimidazione o rappresaglia.
- **Hooking (Aggancio):** Utilizzare la lama del bastone per impedire il movimento di un altro giocatore.
- **High sticking (Bastone alto):** Tenere il bastone al di sopra della normale altezza delle spalle e colpire un avversario.
- **Slashing (Colpo di taglio):** Colpire di taglio con il bastone un altro giocatore nello sforzo di rallentare l'avanzata.
- **Interference (Interferenza):** Un giocatore cerca di impedire l'avanzata di un giocatore non in possesso del disco o colpisce il portiere quando è sulla linea.
- **Cross-checking (Marcatura):** Colpire un avversario tenendo entrambe le mani sul bastone, senza che quest'ultimo sia a contatto col ghiaccio.



# BRETT HULL HOCKEY



**Nota:** Durante una penalità minore, quando la squadra in superiorità numerica di un uomo segna un goal, il giocatore nella panca delle penalità può ritornare in pista e la superiorità numerica finisce.

A volte, un arbitro può imporre una penalità maggiore di cinque minuti perché si è cercato intenzionalmente di ferire un altro giocatore; tuttavia, la penalità maggiore viene di solito imposta in seguito a episodi di lotta. Non sempre dalla lotta risulta una superiorità numerica perché entrambe le squadre perdono un giocatore, lasciando le squadre con la stessa forza.

Ad una stessa squadra possono essere imposte penalità multiple; tuttavia in campo rimangono sempre un minimo di tre giocatori e un portiere.



**Le penalità maggiori devono durare 5 minuti, indipendentemente da eventuali goal segnati in seguito a superiorità numerica.**

**Delayed Penalties (Penalità differite):** Quando una penalità viene imposta sulla squadra che non è in controllo del disco, l'arbitro impone una penalità differita. La partita continua fino a quando la squadra penalizzata acquista il possesso del disco o subisce un goal. In questo ultimo caso, la penalità verrà annullata.

## MARCATURA

La marcatura è l'unico modo per poter rubare il disco ad un giocatore avversario. Ci sono due tipi di marcatura:

**Arresto dell'avversario:** Questa tattica è utilizzata per allontanare l'avversario dal disco, andandogli a sbattere contro. Si può marcare in questo modo solo un giocatore con il disco altrimenti l'arbitro può imporre una penalità. Per effettuare un arresto dell'avversario:

- Premere il pulsante A

**Arresto del disco:** Un giocatore usa il bastone da hockey per cercare di rubare il disco all'avversario. Per effettuare un arresto del disco:

- Premere il pulsante B

## SCHERMO DELLA LOTTA

A volte, dopo un arresto dell'avversario violento, qualcuno può perdere le staffe e può iniziare una lotta. Per dare pugni o effettuare un bloccaggio nello schermo della lotta:

- Premere il pulsante Y per dare un pugno
- Premere il pulsante B per effettuare un bloccaggio

Dopo la lotta, verranno decise le penalità e il gioco riprende automaticamente. Se nessuno dei pulsanti viene premuto, la lotta termina, si torna alla partita e le penalità vengono decise.

## SCHERMO

### INTERRUZIONE DI GIOCO

Per chiamare un'interruzione, premere START in qualsiasi momento della partita, quindi:

1. Premere / sul tastierino di controllo per scegliere un'opzione.
2. Premere START per tornare al gioco.

Ecco le opzioni disponibili:

**Instant Replay (Replay istantaneo):** Per selezionarlo premere il pulsante B: si riproducono gli ultimi 10 secondi di azione della partita.

- Premere il pulsante Y per riavvolgere
- Premere il pulsante B per interrompere
- Premere il pulsante X per giocare
- Premere il pulsante A per andare avanti velocemente
- Premere START per tornare allo schermo Interruzione

**Game Stats (Statistiche del gioco):** Per selezionarle premere il pulsante B; in questo modo vengono visualizzati il numero di goal segnati, gli arresti degli avversari, le superiorità numeriche, le penalità e i passaggi. Premere START per tornare allo schermo Interruzione.

**Announcer (Cronista):** Premere / per attivarlo o disattivarlo.

**Sound (Suono):** Premere / per attivare/disattivare Stereo (Stereo), Mono (Mono) e Off (Disattivato).

**Goalie: On Net/On Bench (Portiere: in porta/sulla panca)** Premere / per togliere il portiere e guadagnare il vantaggio di un giocatore in più.

**Edit Lines (Modifica linee):** Premere il pulsante B per selezionare: si andrà così allo schermo Modifica linee. Premere START per tornare allo schermo Interruzione.

**Quit Game (Esci dal gioco):** Premere Seleziona per abbandonare il gioco.

## Game Summary (Riepilogo gioco)

Il menu Game Summary (Riepilogo gioco) viene visualizzato automaticamente dopo ogni tempo e alla fine della partita.

- Premere / sul tastierino di controllo per selezionare un'opzione, quindi premere il pulsante B per rivedere Game Stats (Statistiche del gioco) o Player Stats (Statistiche del giocatore) o premere Seleziona per uscire dal gioco.
- Premere START per continuare la partita corrente o iniziarne una nuova.

Ecco le opzioni disponibili:

- **Game stats (Statistiche del gioco):** Mostra il numero di goal segnati, tiri in porta, penalità, superiorità numerica e passaggi
- **Player Stats (Statistiche del giocatore):** Statistiche individuali vengono visualizzate per i giocatori che hanno segnato, hanno eseguito degli assist o commesso delle penalità nella partita corrente. Per visualizzare le statistiche dell'avversario, premere il pulsante Y
- **Quit (Esci):** Fa uscire dalla partita, dai playoff o dal campionato

Al termine di ogni partita di Playoff o Season (Campionato), appare una password nella parte inferiore dello schermo del menu Riepilogo gioco. Annotatela in modo da potere riprendere i playoff o il campionato (vedi Password, pag.62).

## Commenti di Brett Hull

Alla fine di ogni partita, Brett Hull commenta la prestazione di entrambe le squadre. Una volta terminato di leggere i commenti di Brett, premere START per andare allo schermo dei titoli (se si è nella partita di Dimostrazione); lo schermo dei Playoff (se si è nello schermo Playoff (Playoff) o Current Standings (Classifica corrente) (se si è nella partita di Season (Campionato)).

# 61

# 60







## Password







Dopo ogni partita di campionato o playoff viene generata una password dal computer. Se si digita questa password quando si avvia il gioco la volta successiva, le classifiche di campionato o la registrazione dei playoff continuerà dall'ultima partita giocata. Per continuare una serie di partite di campionato o di playoff, andare allo schermo dei titoli, quindi:

- Premere  sul tastierino di controllo per spostare la luce lampeggiante della porta su Password, quindi premere **START** per visualizzare lo schermo Password.
- Premere  /  /  /  per spostare il cerchio sulla lettera o sul numero desiderato e premere il **pulsante B** per immettere la lettera o il numero.
- Una volta digitata la password giusta, premere **START** per continuare la partita.

## Tiri di rigore

I tiri di rigore permettono di esercitarsi con tiri a rete. Dopo il fischio dell'arbitro, il tiratore porta il disco nel cerchio centrale e si sposta in avanti verso la rete. Si avranno cinque tiri, ma un solo tiro per disco. Il portiere che vi sta davanti dipende dalla squadra avversaria scelta. Per impostare il tiro di rigore, andare al menu principale, quindi:

- 1 Premere  sul tastierino di controllo per evidenziare **1 Player (1 giocatore)** o **2 Players (2 giocatori)**, quindi premere f.
- 2 Premere  per evidenziare **Shootout (Tiri di rigore)** quindi premere f.
- 3 Premere  per evidenziare la squadra da cui si desidera scegliere il tiratore.
- 4 Premere  per scegliere la squadra il cui portiere si desidera affrontare.

- 5 Premere **START** per visualizzare l'elenco di quella squadra.
- 6 Premere  /  per evidenziare un giocatore e  /  per visualizzarne gli attributi. Quando è evidenziato il giocatore desiderato, premere **START** per iniziare i tiri di rigore.
- 7 Dopo avere fatto cinque tiri, premere  /  per evidenziare **Shoot Again (Tira ancora)** o **Main Menu (Menu principale)**, quindi premere il **pulsante B** per selezionare.



*Nota: Nella modalità a 2 giocatori, entrambi i giocatori scelgono le squadre e i tiratori, e quindi controlleranno a turno il proprio tiratore o il proprio portiere (cioè il giocatore 1 controlla il proprio tiratore mentre il giocatore 2 controlla il proprio portiere).*

## GARANZIA LIMITATA

\*Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARÀ RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN 'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALITÀ E 'IDONEITÀ' AD UNO SCOPO PARTICOLARE È LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESPOSTO PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING È VENDUTO 'COME È', SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON È RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARÀ RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni conseguenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese.\*

ITALIA

Columbia Tristar Home Video SPA  
Via Flaminia 872  
00191 Roma

## STARTA SPELET

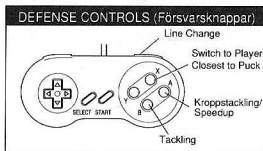
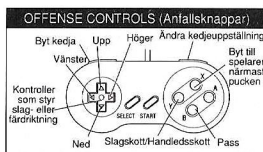
1. Se till att strömmen är bortkopplad på ditt Super Nintendo Entertainment System.
2. Stoppa in spelkassetten Brett Hull Hockey ditt system genom att följa instruktionerna i systemets handbok.
3. Koppla in en kontrollenhet i port 1. Om två personer ska spela kopplas ytterligare en kontrollenhet in i port 2. Om tre eller fyra personer ska spela följer du de instruktioner som medföljer multispelar-adaptorn.
4. Slå på strömmen. Om inget framträder på skärmen kontrollerar du att din spelkassett är korrekt installerad.
5. Gå till huvudmenyn genom att på titelskärmen trycka på valfri knapp.

## Snabbstart

1. När Startskärmen visas trycker du på **Startknappen** på Styrkontroll 1 så visas Huvudmenyn.
2. Tryck på **Startknappen** igen så att skärmen Team Summary (Lagöversikt) visas.
3. Tryck på **Startknappen** för tredje gången så att du kan börja spela. Följande standardinställningar gäller:
  - **1 Player-Home (1 Spelare - Hemma)** (Hemmalag mot datorn)
  - **Exhibition Game (Uppvisningsmatch)** (St Louis (hemmalag) mot Vancouver (datorn))
  - **Period length (Speltid) - 5 minuter**
  - **Line Changes: Off (Kedjebyte: Av)** (Då endast en kedja används blir spelarna inte trötta).
  - **Penalties: Off (Utvisning Av)** (Inga utvisningar ges av domaren)
  - **Offsides: Off (Offside: Av)** (Offside döms inte)
  - **Fighting: Off (Slagsmål: Av)** (Slagsmål tillåts inte)
  - **Announcer: On (Kommentator: På)** (Al Michaels kommenterar spelet)
  - **Sound: Stereo (Ljud: Stereo)** (Några ljud effekter, publikjubel och musik)

## Så här använder du Styrkontrollen:

Bekanta dig först med Styrkontrollen och knapparna innan du börjar spela *Brett Hull Hockey*.



Om du vill rikta en passning eller ett slag trycker du på eller s på Styrkontrollen.

## HUVUDMENYN

Du kan lägga upp spelet som du vill ha det via Huvudmenyn. Om du vill byta inställningar gör du så här:

1. Tryck på / på Styrkontrollen så flyttas den blinkande mällampen till önskat alternativ.
2. Tryck på när du vill bläddra igenom tillgängliga alternativ. (Du kommer till **Edit Team (Ändra lag)** och **Options (Alternativ)** genom att trycka på **B-knappen**.)

Alternativen är i denna ordning:

**Player Option: (Spelarval):** Välj bland:

- **1 Player-Home (1 Spelare - hemma)** (Hemmalaget mot datorn)
- **1 Player-Away (1 Spelare - borta)** (Bortalaget mot datorn)
- **2 Players (2 Spelare)** (Spelare mot spelare)



**Obs!** Två spelare kan inte spela *Playoff* eller *Säsongsmatcher*.

**Game Option: (Spelalternativ)** - Du kan spela *Exhibition Game (Uppvisningsmatch)*, *Playoff* eller *Season: (Säsongsmatch)*.

- **Exhibition Game (Uppvisningsmatch)** - Spela en match i taget mot datorn eller motståndare om du vill förbättra dig.
- **Playoff 3, 5 eller 7** - Gå direkt till *Playoff* på basen av dina 3, 5 eller 7 bästa spel. En skärm med ett *Playoff*-träd visas före och efter varje spel så att du ser hur ditt lag avancerar mot mästerskapstiteln.



**Obs!** Huvudmenyn med en lista över dina närmaste motståndare visas före nästa *Playoff* eller *Säsongsmatch*. Här kan du välja *Edit Team (Ändra lag)*, *Period Length (Speltid)* eller *Options (Alternativ)*. Övriga alternativ är inte tillgängliga.

- **Season Play (Säsongsmatch) 11, 42 eller 84** - Du spelar matcher under en hel säsong och om du kvalificerar dig fortsätter du till *Playoff*-matcherna för Stanley Cup. Under säsongen utses dina motståndare automatiskt. En lista över ställningen visas före och efter varje spel så att du vet hur mycket laget har förlorat, vunnit och vad ställningen är.
- **Shootout** - Vid Shootout får spelaren skjuta fem straffslag mot målvakten (läs mer under *Shootout* sid 71). Om ni är två deltagare, styr den ena deltagaren målvakten, medan den andra skjutet. (Mer information om Styrkontrollen finns under rubriken **Målvakten** sid 68).



**Obs!** Det går inte att välja *East All Star* eller *West All Star* för *Säsongsmatcher* eller *Playoff*.

**Home Team (Hemmalaget)**: Du kan välja hemmalag bland 28 lag (två all-star lag). Du spelar hemmalaget under uppvissningsmatcher och i början av *Playoff*-matcherna. **Med detta alternativ kan du välja laget för säsongsmatcher**, men det kan hända att du inte kan spela hemmalag genast.

**Away Team (Bortalaget)**: Det finns 28 bortalag att välja bland (två all-star lag). Du spelar bortalaget under uppvissningsmatchen och i början av *Playoff*-matcherna. (Detta alternativ är inte tillgängligt när du spelar *Säsongsmatcher*).

**Edit Team (Ändra lag)**: Tryck på **B-knappen** så visas meny *Edit Team* (läs mer om *Menyn* för *Ändra lag* på sid 66). Tryck på **Startknappen** så kommer du tillbaka till Huvudmenyn.

**Period Length (Speltid)**: Varje spel består av tre spelperioder på 5, 10 eller 20 minuter.

**Options (Alternativ)**: Tryck på **B-knappen** så visas följande alternativ:

**Line changes (Ändra kedjeuppställning)**: Om detta alternativ är **On (På)** kan du välja bland fyra kedjor som kommer att bli utmattade under spelets gång. (Läs mer om *Ändra kedjeuppställning* på sid 68).

**Penalties: (Utvisningar)**: Domaren dömer både grava och mindre grava fel om detta alternativ är **On (På)**.

**Offsides: Ange On (På)** för detta alternativ om du vill att domaren ska döma Offside.

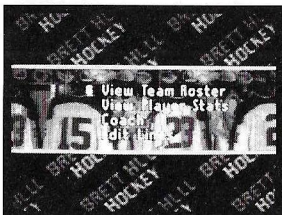
**Fighting: (Slagsmål)**: Om detta alternativ är **On (På)** fajtas spelarna under matchen. Om du inte vill ha detta ändrar du inställningen till **Off (Av)**. (För att du ska kunna aktivera detta alternativ så måste alternativet *Utvisning* vara angivet.

**Announcer: (Kommentator)**: Om du vill att Al Michaels startar spelet anger du **On (På)** och om du inte vill det väljer du **Off (Av)**.

**Sound: (Ljud)**: Du kan ange ljud effekter eller publikjubel som **Stereo**, **Mono** eller **Off (Av)**.

Tryck på **Startknappen** så kommer du tillbaka till Huvudmenyn.

## MENYN EDIT TEAM (ÄNDRA LAG)



På menyn Edit Team (Ändra lag) kan du View Team Roster (Visa lagtavlan), View Player Stats (Visa spelarstatistik), Coach (Tränare) (förbättra spelarnas taktik) och Edit Lines (Ändra kedjor). Så här väljer du:

- Tryck på på Styrkontroller och sedan på B-knappen.
- Tryck på Startknappen så kommer du tillbaka till menyn Ändra lag.

## View Team Roster (Visa lagtavlan)

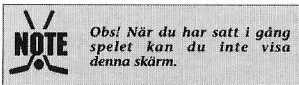
Här visas spelarnas namn, nummer, ställning och om han är vänster- eller högerhänt. Även följande färdigheter från 1 (svagaste) till 100 (starkaste) anges:

- Skating (Åkning)
- Stick Handling (Klubbhantering)
- Shooting (Slag)
- Defensive Play (Försvar)
- Strength (Styrka)
- Aggressiveness (Aggressivitet)

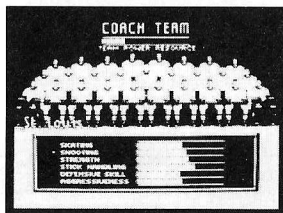
Tryck på om du vill bläddra igenom dessa färdigheter. Tryck på om du vill visa hela tavlan. Om du vill se målvakterna och deras färdigheter trycker du på Y-knappen.

## View Player Stats: (Visa spelarstatistik)

Visa NHLPA-statistik för säsongen 92-93 samt spelade matcher, mål, passningar och poäng. Tryck på Y-knappen om du vill visa statistik över målvakter.

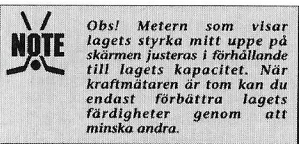


## Coach (Målvakt)



På skärmen Coach (Målvakt) kan du byta lag och visa dess färger. Du kan t ex lägga upp ett lag som skinner snabbt och hanterar klubban skickligt eller ett tufft och aggressivt lag som försvarar bra. Gör så här:

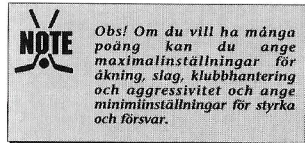
- Tryck på på Styrkontrollen för att markera de färdigheter som du vill ändra.
- Tryck på om du vill förbättra laget och om du vill försämrat det.
- När du angett färdigt trycker du på Startknappen så visas skärmen Ändra lag.



Nedan följer en beskrivning av färdigheterna vid maximalinställning:

Färdighet	Maximalinställning
Skating (Åkning)	Ökar hastigheten, medför överläge och kontring.
Shooting (Slag)	Ökar antalet slag.

Strength (Styrka)	Mer tackling, skinning och dykning efter puckar.
Stick Handling (Klubbhantering)	Bättre passning och puckhantering vid anfall.
Defensive Skill (Försvar)	Färre mål riktas mot målet och försvararna håller sig inom sin zon.
Aggressiveness (Aggressivitet)	Försvararna rusar mot nätet och skapar utmärkta tillfällen för skott på mål, spelarna slår pucken till hörnen och tyngdpunkten ligger på anfallsspel.



## Edit Lines (Ändra kedjor)



Du kan skapa dina egna kedjor (Scoring (Mål), Penalty (Utvisning) och Power Play)). Så här ändrar du dessa fyra kedjor (L1, L2, L3 och L4):

- Tryck på för att markera den kedja som du vill ändra.
- Tryck på så markeras den spelare som ska bytas ut.

- Tryck på Y-knappen så kommer du till listan över spelare. (Du kan också komma tillbaka till den aktuella kedjan genom att trycka på Y-knappen igen.)
- Tryck på så markeras den nya spelaren.
- Tryck på B-knappen för att lägga till en ny spelare i kedjan.

Om du vill stänga skärmen Edit Lines (Ändra kedjor) trycker du på Startknappen.

## SPELA MATCHER

När du har valt lag och angett kedjorna kan du kontrollera kvällens matchuppställning. Tryck på Startknappen så kommer du till skärmen Team Summary (Lagöversikt)

## Skärmen Team Summary (Lagöversikt)

Denna skärm visar lagets sammanställning före och efter matchen. Al Michaels kommenterar även hemmalaget kort. Tryck på Startknappen så visas kommentarerna även för bortalaget. Spelet startar när du trycker på Startknappen igen.

## Resultattavlan

Kontrollera resultattavlan högst upp på skärmen innan du börjar spela. Här visas Score (Poäng), Period, Time Remaining (Speltid) och Power Play-indikator. Power Play-indikatorerna finns på båda sidorna om spelklockan. Vid utvisning tänds indikatorn för det lag som är i överläge och den visar hur många minuter återstår av Power Play.

## Faceoff

Vid Faceoff släpper domaren ned pucken och två spelare försöker få pucken så att de kan passa den vidare till en medspelare. Tryck på Y-knappen när domaren släpper pucken och:

- Tryck på på Styrkontrollen så hakas eller passas pucken vidare till en annan spelare.
- Tryck på så sträcker du dig mot motspelaren för att få pucken.

## Puckhantering

Spelaren får automatiskt kontroll över en lös puck när hans klubbå rör vid den. När en spelare från hemmalaget får tag på pucken visas två blåa trianglar, hans nummer och plats under honom. En spelare från motståndarlaget som styr pucken markeras med röda trianglar. När en spelare tappar kontrollen över pucken försvinner färgen från triangeln.



**Obs!** Tryck på X-knappen så får den spelare som är närmast pucken kontroll över den.

## Passning

Att passa rätt är nyckeln till att vinna ishockeymatcher. En välplanerad passning till en spelare som flyger fram över isen är ett av de mest fascinerande dragen i ishockey. Så här passar du pucken:

- Tryck och håll Styrkontrollen nedtryckt i den riktning som du vill att passning ska ske och tryck sedan på B-knappen.



## Slag

I ishockey finns det två standardslag: handledsskott och slagskott.

**Handledsskott:** Även om detta inte är ett så flott och kraftigt slag som slagskott så ger handledsskottet dock fler mål. Du kan rikta in ett mål med större precision och det är just detta slag som målvaktaren minst väntar sig. Det kan ju också hända att målvakten befinner sig utanför skärmen eller att han inte såg pucken. Så här gör du:

- Tryck och håll Styrkontrollen nedtryckt så riktas ditt skott rätt. Tryck och släpp sedan snabbt Y-knappen.



**Obs!** Om du trycker på  på Styrkontrollen så blir slaget högt, men om du trycker på  när du slår blir slaget lågt. När du skjuter lågt så är det bäst att placera skottet mellan målvaktens ben.

# 68

**Slagskott:** Slagskottet är ett mycket kraftigt slag som saknar handledsskottets precision. Det skjuts ofta på långt avstånd från målburen. Spelaren svänger klubban håftigt och skjuter iväg pucken. När målvakten fångar slagskottet flyger det tillbaka längre, så var beredd på att fånga upp pucken eller försvara väl. Så här skjuter du ett slagskott:

- Tryck och håll Styrkontrollen nedtryckt när du vill göra mål. Tryck sedan på Y-knappen. Ju längre du trycker ned tangenten desto hårdare blir slagskottet.

## Ändra kedjeupställning

Spelarna i en kedja kommer att tröttna under spelets lopp. När du vill byta ut trötta spelare gör du så här:

- Tryck på R-knappen så visas numret på kedjan (L1-L4) som är på isen. (Numret visas på 1 stället för poängen på resultatavtaven).
- Tryck på L-knappen så kommer du till den kedja som du vill ha och välj sedan med R-knappen.

Kedjorna kallas L1, L2, L3, L4 och är färgkodade efter trötthetsgrad: grön - full styrka, orange - trött och röd - utmattad.



**Obs!** Spelet fortsätter under kedjebytet.

## Målvakten

Målvakten flyttas automatiskt tills han får tag på pucken eller tills du tar över kontrollen när ett skott närmar sig buren. Så här styr du målvakten:

- Tryck på X-knappen +  och håll dem nedtryckta om han ska åka åt höger
- Tryck på X-knappen +  och håll dem nedtryckta om han ska åka åt vänster
- Tryck på X-knappen +  för att fånga höga puckar
- Tryck på X-knappen +  för att fånga låga puckar

När han väl har fångat pucken kan han passa den vidare till en medspelare eller hålla den tills domaren släpper ned pucken på en av cirkelarna nära buren. Om du vill att målvakten ska passa pucken gör du så här:

- Tryck på Styrkontrollen i den riktning som du vill passa och sedan på B-knappen.

## Övertid

Under Exhibition (Uppvisningsmatcher) och Playoff kan övertiden vara lika lång som speltiden och förlängas tills ett av lagen gör mål (Sudden Death). Under Säsongmatcher består övertiden av en 5-minutersperiod och det första laget som gör mål vinner. Om ingetdera laget gör mål slutar matchen oavgjord.

## REGELBROTT

Den röda mittlinjen delar ishockeyplanen på hälften. På varje planhalva finns en blå linje, som markerar försvars- och anfallszonerna. Det ena lagets försvarsszon är därför det andra lagets anfallszon. Området mellan de blåa linjerna är ett neutralt område.

## Offside

Offside är den vanligaste orsaken till att domaren avbryter spelet. Anfallsspelarna får inte åka över på motståndarlagets försvarsszon förrän pucken glider över den blåa linjen. Annars avbryts spelet och domaren släpper ned pucken på andra sidan den blåa linjen. De flesta målchanser går åt intet då spelarna är offside.



**Obs!** Om en spelare åker mot den blåa linjen före pucken ska du försöka passa till honom innan han åker över linjen. Då behöver inte domaren avbryta spelet. På meny Options (Alternativ) kan du stänga av Offside. På så sätt får du fler poäng, eftersom spelarna kan stå närmare målburen och således göra fler mål.

## Icing

Icing är en annan vanlig orsak till att spelet avbryts. Icing inträffar när försvarslaget skjuter pucken över till motståndarlagets försvarsszon utan att den passerar den röda mittlinjen. Undantag är om en anfallande spelare råkar få pucken före en försvarsspelare eller om målvakten rör vid pucken. Efter icing släpper domaren ned pucken på cirkeln närmast anfallslagets mål.



**Obs!** Ett lag kan försöka göra icing när det slår straffslag. När motståndarlaget spelar i numerärt överläge så lönar det sig att göra icing så fort du får pucken. På det sättet dödar du dyrbar tid som kan förändra poängställningen.

# 69

## Utvisningar

Vid milda straff utvisas spelaren till utvisningsbåset i två minuter. Detta ger motståndarlaget en chans till Power Play d v s numerärt överläge eftersom de har fler spelare än det andra laget i två minuter. Om flera spelare utvisas så kan motståndarlaget spela med ännu större överläge. Följande utvisningar döms av domaren i detta spel:

- Roughing:** Tuft spel där spelarna knuffar varandra lätt.
- Holding:** Att hålla fast en spelare med händerna eller klubban.
- Instigating:** Att starta bråk med flit.
- Fighting:** Att slå till en motståndare för att skrämra eller hämnas.
- Hooking:** Att haka en annan spelare med klubban så att denne inte kommer fram.
- High sticking:** Att höja klubban över axlarna och slå en motståndare.
- Slashing:** Att slå en annan spelare med klubban så att han inte kommer fram.
- Interference:** Att förhindra en annan spelare att få pucken eller slå målvakten när han är står på målgården.
- Cross-checking:** Att slå en motståndare med klubban utan att ha rört vid isen.





**Obs!** Om laget med överläge gör mål när deras spelare är utvisad så får den utvisade spelaren återvända till isen och Power Play är över.

Ibland kan domaren utvisa en spelare, som med avsikt har försökt skada en annan spelare, på fem minuter. Den överlägset vanligaste orsaken till utvisning är slagsmål. (Men Power Play uppstår inte alltid efter slagsmål, eftersom bägge lagen förlorar en spelare och således har samma styrka).

Ett lag kan få flera utvisningar, men det måste alltid finnas minst tre spelare och målvakten på isen.



**Grova fel döms med en 5-minuters utvisning, oberoende av om laget är i underläge eller ej.**

**Delayed Penalties (Avvaktande utvisning):** När en spelare i ett lag som inte har pucken utvisas dömer domaren avvaktande utvisning. Spelet fortsätter tills det straffade laget får pucken eller släpper igenom pucken i mål. Om de gör mål avbryts utvisningen.

## TACKLING

Det enda sättet att få pucken från motståndare är att tackla. Du kan tackla på två sätt:

**Kroppstackling:** Innebär att spelaren försöker få kontroll över pucken genom att skrinna mot motståndaren. Du kan endast tackla en spelare som har pucken, annars blir du utvisad. Så här går det till:

- Tryck på **A-knappen**

**Tackling:** Spelaren försöker haka pucken med hjälp av hockeyklubban. Så här går det till:

- Tryck på **B-knappen**.

## SKÄRMEN SLAGSMÅL

Ibland flamar känslorna upp efter ordentlig kroppstackling så att slagsmål bryter ut. Om du vill knuffa och blockera på denna skärm gör du så här:

- Tryck på **Y-knappen** för att knuffas
- Tryck på **B-knappen** för att blockera

Efter slagsmålet avgörs utvisningarna och spelet fortsätter automatiskt. Om du inte trycker på knapparna upphör slagsmålet och du kan fortsätta spela medan straffet delas ut.

## SKÄRMEN TIMEOUT

1. Tryck på på Styrkontrollen för att välja.

2. Tryck på **Startknappen** så fortsätter spelet.

Följande alternativ är tillgängliga:

**Instant Replay (Snabbpris):** Tryck på **B-knappen**. Med Instant Replay kan du välja de 10 senaste sekunderna under spelet:

- Tryck på **Y-knappen** för att spola tillbaka
- Tryck på **B-knappen** för att stoppa
- Tryck på **X-knappen** för att spela
- Tryck på **A-knappen** för att spola framåt
- Tryck på **Startknappen** när du vill komma tillbaka till skärmen Timeout

**Game Stats (Spelstatistik):** Välj med **B-knappen**. Med Game Stats kan du visa hur många mål som har gjorts, skott på mål, kroppstacklingar, Power Play och passningar. Tryck på **Startknappen** så kommer du tillbaka till skärmen Timeout.

**Announcer (Kommentator):** Tryck på om du vill stänga av eller på rösten.

**Sound (Ljud):** Tryck på **s/g** för att komma till Stereo, Mono eller Off (Av).

**Goalie: On Net/On Bench (Målvakt: Vid nätet/På bänken):** Tryck på **s/g** så återvänder målvakten till isen så att det blir en spelare till.

**Edit Lines (Ändra kedjor):** Välj med **B-knappen**. Med Edit Lines kommer du till skärmen Ändra kedjor. Tryck på **Startknappen** så kommer du tillbaka till Timeout-skärmen.

**Quit Game (Avsluta spel):** Tryck på **Select-knappen** för att avsluta spelet.

## Game Summary (Spelöversikt)

Menyn Game Summary (Spelöversikt) visas automatiskt efter alla perioder och när ett spel är slut.

- Tryck på / på Styrkontrollen när du vill välja ett alternativ och tryck sedan på **B-knappen** för att visa **Game Stats (Spelstatistik)** och **Player Stats (Spelarstatistik)**.
- Avsluta spelet genom att trycka på **Select-knappen**.

- Tryck på **Startknappen** så fortsätter spelet eller börja ett nytt spel.

Följande alternativ är tillgängliga:

- **Game Stats (Spelstatistik):** Visar antalet mål, skott på mål, kroppstacklingar, utvisningar, Power Play och passningar.
- **Player Stats (Spelarstatistik):** Här visas statistik för de spelare som har gjort mål, gett upphov till eller utvisats under spelet. Tryck på **Y-knappen** så visas motståndarnas statistik.
- **Quit (Avsluta):** Avslutar spelet, Playoff eller Säsongmatch.

Vid slutet av Playoff eller Säsongmatch visas ett lösenord längst ned på skärmen med spelarstatistik. Skriv ned det så att du kan fortsätta spela Playoff eller Säsongmatcher (läs mer under **Lösenord** sid 71).

## Brett Hulls kommentarer

I slutet av varje spel kommenterar Brett Hull båda lagens prestationer. När du har läst Bretts kommentarer trycker du på **Startknappen** så att du kommer tillbaka till Startskärmen (vid Exhibition (Uppvisningsmatch)), Playoff-trädet (vid Playoff) och till Current Standings (Resultatskärmen) (under Säsongmatcher).

## Password (Lösenord)

Ett lösenord genereras efter varje Playoff och Säsongmatch. Om du skriver in lösenordet nästa gång du börjar spela gäller resultatet från den senaste Säsongmatchen eller Playoff. Om du vill fortsätta spela Playoff eller Säsongmatcher kommer du till Startskärmen så här:

- Tryck på på Styrkontrollen så flyttas den blinkande mällampan till Password (Lösenord). Tryck sedan på **Startknappen** så visas Lösenordsskärmen.
- Tryck på // så flyttas cirkeln till det önskade numret eller bokstaven. Tryck på **B-knappen** så väljs numret eller bokstaven.
- När du har angett det rätta lösenordet trycker du på **Startknappen** så fortsätter spelet.

## Shootout

Vid Shootout kan du öva att skjuta mål. När domaren visslar fångar spelaren pucken vid mittcirkeln och åker fram till buren. Du får fem slag, men endast ett slag per puck. Målvakten utses av motståndarlaget som du väljer. Om du vill spela Shootout gör du så här:

1. Tryck på på Styrkontrollen för att markera 1 Player (1 Spelare) eller 2 Player (2 Spelare) och sedan på f.
2. Tryck på för att markera Shootout och sedan på f.
3. Tryck på så markerar laget som spelaren hör till.
4. Tryck på för att välja målvakt.
5. Tryck på **Startknappen** så visas lagets resultatavla.
6. Tryck på / så markeras spelaren och tryck på **s/g** om du vill se hans färdigheter. När den utvalda spelaren är markerad trycker du på **Startknappen** för att skjuta.
7. När du har slagit dina fem skott trycker du på / så markeras Shoot again (Slå igen) eller Main Menu (Huvudmeny). Välj alternativet med **B-knappen**.



**Obs!** Om det finns två deltagare väljer ni lag och spelare och skuter sedan turvis. När den ena skuter kontrollerar den andra målvakten och tvärtom.



# BRETT HULL HOCKEY

## BEGRÄNSAD GARANTI

"Sony Electronic Publishing garanterar den ursprungliga köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oersönligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR Sony Electronic Publishing, ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMNDNA, SÅLVS DENNA Sony Electronic Publishing PRODUKT "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH Sony Electronic Publishing ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR Sony Electronic Publishing ANSVARIGA FÖR TILLFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loka tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land."

## SVERIGE

Sony Music Entertainment (Sweden)  
Mariehallsvägen 40  
Bromma

## NORGE

Sony Music Entertainment (Norway) AS  
Ostre Åker Vei 19  
0581 Oslo

## DANMARK

Sony Music Entertainment A/S  
Vognmagergade 7  
1120 Copenhagen K

# 72

## PELIN ALOITUS

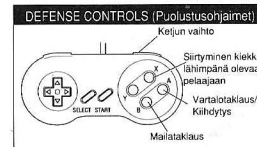
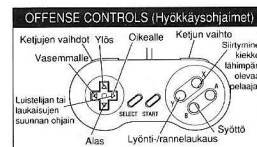
### Pika-aloitus

- 1 Paina pelin nimen ilmestyttyä kuvaruutuun peliohjaimesta 1 Start -päävalikko ilmestyy näkyviin.
- 2 Paina uudelleen Start ja Team Summary (joukkueiden kokoonpano) tulee kuvaruutuun.
- 3 Paina Start kolmannen kerran ja voit aloittaa pelin seuraavilla alkuasetusasetuksilla:

- 1 Player-Home (1 Pelaaja-Kotijoukkue) (Kotijoukkue vastaan tietokone)
- Exhibition Game (Näytösottelu) - St. Louis (kotijoukkue) vastaan Vancouver (tietokone)
- Period length (Erän pituus) - 5 minuuttia
- Line Changes: Off (Ketjun vaihto: Päältä) (ainoastaan yhtä viisikkoa käytetään; pelaajat eivät väsy).
- Penalties: Off (Rangaistukset: Päältä) (erotuomari ei vihellä rangaistuksia)
- Offsides: Off (Paitsiot: Päältä) (paitsioita ei vihelletä)
- Fighting: Off (Tappelut: Päältä) (tappeluista ei esiinny)
- Announcer: On (Selostus: Päällä) (Al Michaels selostaa pelit)
- Sound: Stereo (Ääni: Stereo) (äänitehosteet, katsomon kohina ja musiikki)

## Peliohjaimen käyttö

Ennenkuin aloitat Brett Hull Hockey -pelin, käytä hetki tutustuaksesi peliohjaimeseen toimintaan.



Tähdätäkseen, paina peliohjaimesi tai ja pitele sitä pohjassa syöttäessäsi tai laukaistessasi.

## PÄÄVALIKKO

Päävalikosta pääset valitsemaan pelisi sellaiseksi kuin haluat. Vaihtaaksesi optiota:

- 1 Paina ohjaimestasi / siirtääksesi viikkuvan maalin merkivalon haluamasi option viereen.
- 2 Paina käytäksesi lävitse valittavanasi olevat asetukset (pääset kohtiin Edit Team (joukkueen valitseminen) ja Options (Optiot) painamalla Painiketta B).

Optiot ovat seuraavassa järjestyksessä: Player Option: (Pelaajaoptio) Valitse seuraavista:

- 1 Player-Home (1 pelaaja-Kotijoukkue) (Kotijoukkue vastaan tietokone)
- 1 Player-Away (1 pelaaja-Vierasjoukkue) (Vierasjoukkue vastaan tietokone)
- 2 Players (2 pelaaja) (pelaaja vastaan pelaaja)



# 73



**Huom!** 2 pelaajan tila ei ole käytössä Playoffs-peleissä eikä sarjapeleissä.

**Game Option:** (Peliopio) Valittavina ovat Exhibition Game (Näytösottelu), Playoff (Playoff-ottelu) tai Season: (Sarjapeli)

- **Exhibition Game (Näytösottelu)** – Pelaat ottelun kerrallaan tietokonetta tai vastapelaajaasi vastaan taitojesi kehittämiseksi.
- **Playoffs (Playoffs-ottelu) 3, 5, tai 7** – Siiryt suoraan loppusarjan otteluihin, joissa pelataan 3, 5, tai 7 ottelun sarjan voitosta. Playoffs-kaaviosta näet ruudulta joukkueesi tilanteen ennen jokaista peliä ja sen jälkeen matkallaan kohti mestaruutta.



**Huom!** Ennen seuraavaa Playoff-ottelua tai sarjapeliä näet päävalikon näytöstä seuraavan vastustajasi ja pystyt valitsemaan valikoista Edit Team (Joukkueen valitseminen), Period Length (Erän pituus) tai Optiot. Muita valintoja ei hyväksytä.

- **Season Play (Sarjapeli) 11, 42, tai 84** – Pelaat pelikauden kaikki 11, 42 tai 84 ottelua ja pääset jatkamaan onnistuessasi Playoffs-otteluihin Stanley Cupin voitosta. Pelikauden aikana tietokone valitsee vastustajasi ennalta määrättyssä järjestyksessä. Kuvaruudulta näet sarjatilanteen ennen jokaista ottelua ja sen jälkeen. Siinä esitetään joukkueesi voitot, häviöt ja kokonaispisteet.
- **Shootout (Rangaistuslaukaukset)** – Rangaistuslaukaussissa pelaaja saa ampua viisi rangaistuslaukausta maalivahtia vastaan (katso Rangaistuslaukaukset, s.82). Kahden pelaajan ottelussa toinen pelaaja ohjailee maalivahtia toisen ohjailemalla ampujaa (katso kohdasta Maalivahti, s.78 Ohjaimen käyttö).



**Huom!** Et pysty valitsemaan East All-Stars tai West All-Stars -tähtikokoonpanoja pelin ollessa Season (Sarjapeli) tai Playoffs (Playoffs-ottelu).

**Home Team (Kotijoukkue)-optio:** Valitse kotijoukkueesi liigan 26 joukkueesta ja kahdesta All-star-tähdistöstä. Olet kotijoukkueena näytösottelussa ja Playoffin ensimmäisessä ottelussa. Käytä tätä optiota valitaksesi joukkueesi sarjapeleihin, joissa sinun ei kuitenkaan välttämättä tarvitse aloittaa kotiottelulla.

**Away Team (Vierasjoukkue)-optio:** Valitse oma vierasjoukkueesi liigan 26 joukkueesta ja kahdesta All-stars-tähtikokoonpanosta. Olet itse vierasjoukkueena näytösottelussa ja ensimmäisessä Playoff-ottelussa (Vierasjoukkueoptio ei ole käytössä, kun pelimuodoksi on valittu Season (Sarjapeli)).

**Edit Team (Joukkueen valitseminen):** Paina Painiketta B saadaksesi näyttöön valikon Edit Team (Joukkueen valitseminen) (katso valikkoo Joukkueen valitseminen, s.75). Paina Start palataksesi päävalikkoon.

**Period Length: (Erän pituus):** Jokaisessa ottelussa on kolme erää. Valitse 5, 10 tai 20 minuuttia erän pituudeksi.

**Options (Optiot):** Paina Painiketta B päästäksesi seuraaviin optioihin:

**Line Changes: (Ketjujen vaihto):** Valitessasi tämän toiminnon On (Päälle) voit käyttää pelin aikana neljää eri peliiviskkoa, ja pelaajien väsyminen esitetään näytössä (katso Ketjujen vaihdot, s.78).

**Penalties: (Rangaistukset):** Erotuomari viheltää lyhyitä ja pidempiä pelirangaistuksia valitessasi tämän toiminnon On (Päälle).

**Offsides: (Paitsiot):** Valitse tämä toiminto On (Päälle) halutessasi erotuomarin viheltävän paitsiot.

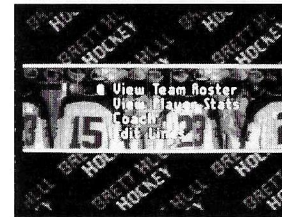
**Fighting: (Tappelu):** Tappelu valittuna On (Päälle) pelissä voi syntyä tappeluita. Käännä toiminto Off (Päältä), jos et halua käyttää sitä. (Halutessasi toiminnon Päälle toiminto Rangaistukset on valittava ensin Päälle.)

**Announcer: (Selostus):** Valitse On (Päälle) halutessasi Al Michaelsin kommentoivan pelejä tai Off (Päältä), kun et halua selostajaa.

**Sound: (Ääni):** Valitse äänitehosteisiin, musiikkiin ja katsomon kohinaan joko Stereo, Mono tai Off (Päältä).

Paina Start palataksesi Päävalikkoon.

## EDIT TEAM (Joukkueen valitseminen) -valikko



Edit Team (Joukkueen valitseminen) -valikosta pääset valitsemaan View Team Roster (Joukkuekokoonpanon katsominen), View Player Stats (Pelaajatilastojen katsominen), Coach (Valmentaja) (muuttamaan joukkueen erikoistoimia tai Edit Lines (Ketjujen muuttaminen). Valitaksesi option:

- Paina peliohjaimesta ja sitten Painiketta B.
- Paina Start palataksesi valikkoon Joukkueen valitseminen.

## View Team Roster (Joukkuekokoonpanon katsominen)

Tästä kuvaruudusta näet pelaajien nimen, numeron, pelipaikan ja sen, onko hän vasen- vai oikeakätinen. Näet myös kunkin pelaajan seuraavat ominaisuudet arvosteluasteikkona 1 (heikoin) - 100 (paras):

- Skating (Luistelutaito)
- Stick Handling (Maillankäsittely)
- Shooting (Laukominen)

- Defensive Play (Puolustuspeli)
- Strength (Voimakkuus)
- Aggressiveness (Agressiivisuus)

Paina halutessasi vierittää ruudulle näkyviisi pelaajan kaikki ominaisuudet. Halutessasi nähdä kaikkien pelaajiesi vastaavat ominaisuudet, paina . Maalivahtit ja heidän ominaisuutensa saatt näyttöön painamalla Painiketta Y.

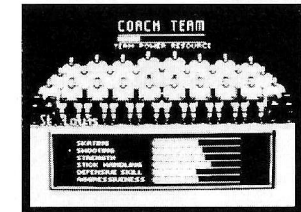
## View Player Stats: (Pelaajatilastojen katsominen):

Näet NHL-liigan tilastot pelikaudelta 1992-93 pelattuine peleineen, maaleineen, maalisyötöineen ja kokonaispisteineen. Maalivahtien tilastotiedot saat esiin painamalla Painiketta Y.



**Huom!** Pelin alettua et enää pysty valitsemaan optiota Pelaajatilastojen katsominen.

## Coach (Valmentaja)



Coach (Valmentaja)-ruudusta pääset muuttamaan joukkueettasi mieleiseksesi ja näet sen peliasun värit. Pystyt esimerkiksi kokoamaan joukkueen, jossa pelaajat ovat hyviä luistelijoita ja taitavia kiekonkäsittelijöitä tai aggressiivisen, voimakkaasti taklaavan ja erinomaisesti puolustavan joukkueen.

Näin teet muutoksia:



- 1 Paina ohjaimestasi / valitaksesi muutettavaksi aikomasi taidon.
- 2 Paina halutessasi vahvistaa tai halutessasi heikentää kyseistä taitoa.
- 3 Tehtyäsi valintasi valmentajana, paina **Start** palataksesi kuvaruutuun joukkueen valitseminen.

**NOTE**

Huom! Joukkueen väsymystilan mittari, joka esitetään kuvaruudun yläreunassa sen keskustassa, täytyy tai tyhjenee sen mukaan kuin muutat joukkuettasi. Kun väsymystilan mittari on tyhjentynyt, pystyt parantamaan jotakin pelitaitoa vain heikentämällä jotakin toista pelitaitoa.

Seuraavasta näet kunkin pelitaidon maksimiarvoosan:

Pelitaito	Maksimiarvo
Skating (Luistelu)	Painopiste nopeudessa. Luo hyviä mahdollisuuksia irtoamisiiin ja yksilöllisiin ratkaisuihin.
Shooting) laukausaitoa.	Painottaa (Laukominen)
Strength (Voimakkuus)	Rajumpaa taklauspelii, voimankäyttöä irtokiekon haltuunotoissa.
Stick Handling (Mailankäsittely)	Painopiste syöttötaidoissa ja kiekonhallinnassa hyökkäyspelissä.
Defensive Skill (Puolustustaito)	Päästävät vähemmän maaleja; puolustajat pysyttelevät useammin omalla alueellaan.
Aggressiveness (Agressiivisuus)	Puolustajat ryntäävät maalle luuden erinomaista maalintekotilanteita. Pelaajat pakottavat kiekon nurkkiin ja pelaavat erittäin hyökkäysvoittoista pelii.

**NOTE**

Huom! Halutessasi erittäin maaliirikasta ottelua, valitse luistelu, laukomis, mailankäsittely ja aggressiivisuusarvot maksimiin ja voimakkuus- ja puolustustaitoarvot vastaavasti minimiin.

## Edit Lines (Ketjujen muuttaminen)



Voit laatia omat kokoonpanosi tilanteisiin, joissa tärkeimpänä on (Scoring (Maalinteko), Penalty (Jäähy) tai Power Play (Ylivoimapeli)). Halutessasi muuttaa jotain neljästä kokoonpanostasi (L1, L2, L3 tai L4), tai maalivahitiasi:

- 1 Paina / valitaksesi kokoonpanon, jota haluat muuttaa.
- 2 Paina / valitaksesi pelaajan, jonka haluat vaihtaa kyseisessä kokoonpanossa.
- 3 Paina **Painiketta Y** siirtyäksesi pelaajaluetteloon. (Voit siirtyä takaisin senhetkiseen kokoonpanoon painamalla **Painiketta Y** uudelleen.)
- 4 Paina painiketta / korostaaksesi vaihtopelaajan nimen.
- 5 Paina **Painiketta B** siirtääksesi uuden pelaajan kokoonpanosi.

Poistuaksesi ruudusta Edit Lines (Ketjujen muuttaminen), paina **Start**.

## OTTELUN PELAAMINEN

Olet nyt valinnut joukkueet ja omat kokoonpanosi, joten on aika siirtyä tämäniltaiseen otteluun. Paina **Start** siirtyäksesi Team Summary (Joukkueiden kokoonpano) -ruutuun.

## Team Summary (Joukkueiden kokoonpano)-näyttöruutu

Joukkueiden kokoonpano -ruutu tulee näyttöön ennen jokaista ottelua esittäen, millä kokoonpanoilla joukkueet aikovat pelata. Al Michaels esittelee myös lyhyesti kotijoukkueen. Paina **Start** nähdäksesi hänen kommenttinsa vierasjoukkueesta. Paina **Start** uudelleen, niin pääset jälle.

## Pelitalu

Tarkasta juuri ennen pelin alkua kuvaruudun yläalaidassa sijaitsevaa pelitalua. Siitä näkyy Score (Pelitilanne), Period (Erä), Time remaining (Jäljelläoleva aika), ja Power Play Timers (Ylivoimapelin ajastimet). Ylivoimapelin ajastimet sijaitsevat ottelukellon molemmin puolin. Erotuomarin tuomittua rangaistuksen ajastimiin syttyy valo, joista näkyy, kummalla joukkueella on etu ja paljonko ylivoimapeliakaa on jäljellä.

## Aloitukset

Aloituksissa erotuomari pudottaa kiekon, ja kaksi pelaajaa yrittää saada kiekon hallintaansa syöttääksensä sen joukkueoverilleen. Paina **Painiketta Y** tuomarin pudottaessa kiekon ja:

- Paina / ohjaimestasi kourataksesi tai työntääksesi kiekon joukkueoverillesi.
- Paina / nojautuaksesi vastapelaajaan saadaksesi kiekon helpommin hallintaasi.

## Kiekko hallussa

Pelaaja saa automaattisesti kiekon hallintaansa, kun hänen mailansa osuu kiekkoon. Kotijoukkueen pelaajan saadessa kiekon haltuunsa hänen kohdalleen ilmestyy lisäksi kaksi sinistä kolmiota, hänen numeronsa ja pelipaikkansa. Vierasjoukkueen pelaajan saadessa kiekon haltuunsa hänen kohdalleen ilmestyy kaksi punaista kolmiota. Aina pelaajan menettäessä kiekon hänen kolmioidensa täyvetävät häviävät.

**NOTE**

Huom! Paina painiketta X siirtääksesi ohjaimen kiekkoa lähinnä olevaan pelaajaan.

## Syöttäminen

Kiekon syöttäminen on voiton avain jääkiekko-otteluissa. Hyvin ajoitettu syöttö jäällä kiitävälle pelaajalle on jääkiekon kiioittavimpia hetkiä. Syöttääksesi kiekon:

- Paina ohjaintasi, pitele sitä aikomaasi syöttösuuntaan ja paina sitten **Painiketta B**.

## Ampuminen

Jääkiekon kaksi peruslaukausta ovat ranneveto ja lyöntilaukaus eli lämäri.

**Ranneveto:** Vaikka tämä laukaisuutyyli ei olekaan yhtä näyttävä ja voimakas kuin lyöntilaukaus, ranneveto on usein tehokkaampi maalintekotilanteissa.

Tähdätty ranneveto lähtee nopeammin ja tarkemmin. Laukaus yllättää usein maalivahdin, koska hän ei ehkä näe kiekkoa tai ehdi edes havaita laukausta ammuttavan. Laukaistaksesi ranneveton:

- Paina ohjaintasi ja pitele sitä laukauksen tähtäämiseksi, paina **Painiketta Y** ja päästä painikke saman tien.

**Lyöntilaukaus:** Lyöntilaukaus on voimakas, mutta tarkkuudeltaan huonompi. Sitä käytetään yleensä kumpuapa maalista. Laukaistessaan pelaaja iskee mailallaan kiekkoa vauhdikkaasti. Maalivahdin torjuessa lyöntilaukauksen palautuksesta tulee pidempi, joten ole valmiina iskemään irtokiekkoa tai puolustamaan. Lyöntilaukauksen ampuminen:

- Paina ohjaintasi, tähtää sillä laukauksesi ja paina sitten **Painiketta Y**. Mitä pidempään pitelet painiketta pohjassa, sitä voimakkaampi lyöntilaukauksesta tulee.



**Huom!** Painaessasi vedossasi ohjaimesta 4 kiekko suuntautuu maalin "yläkertaan". Painaessasi vedossasi 1 kiekko pysyy matalana. Jos tähtää matalaa laukausta, yrittä sijoittaa se maalivahdin haarojen väliin.

## Ketjujen vaihdot

Kaukalossa käyttämäsi pelaajat väsyvät pelin vanhetessa. Vaihdaaksesi ketjua halutessasi jälle uusia pelaajia:

- 1 Paina **painiketta R** nähdäksesi sillä hetkellä jäällä olevan kokoonpanon numeron (L1 - L4). (Numero ilmestyy näytön peltituuliuun joukkueesi maalin tilalle.)
- 2 Paina **painiketta L** käydäksesi kokoonpanon lävitse ja sitten painiketta R suorittaaksesi valintasi.

Ketjut esitetään tunnuksin L1, L2, L3 tai L4 ja niiden väsymys näkyy tunnusväreistä: Vihreä - täydet voimat, oranssi - väsymyksiä ja punainen - täysin uupuneita.



**Huom!** Peli jatkuu ketjuja vaihdettaessa.

## Maalivahti

Tietokone ohjaa maalivahdin liikkeitä, kunnes hän saa kiekon haltuunsa tai otat itse hänen ohjailunsa hallintaasi laukauksen ollessa tulossa hänen maaliaan kohti. Hallinnan ottamiseksi laukauksen ollessa tulossa kohti maalia:

- Paina ja pitele **painikkeita X +** ▶ liukuaksesi oikealle
- Paina ja pitele **painikkeita X +** ◀ liukuaksesi vasemmalle
- Paina ja pitele **painikkeita X +** ▲ torjuaksesi korkean laukauksen
- Paina ja pitele **painikkeita X +** ▼ ammutun vedon.

# 78

Maalivahdin saatua kiekon haltuunsa hän joko syöttää sen joukkuepelaajalleen tai pitää kiekon, kunnes erotuomari viheltää aloituksen toiseen maaliin lähellä olevaan aloituspisteeseen. Halutessasi maalivahdin syöttämään kiekon:

- Paina ohjaintasi aikomaasi syöttösuuntaan ja paina sitten **Painiketta B**.

## Jatko aika

Kun käynnissä on Exhibition (Näytösottelu) tai Playoffs (Playoffs-ottelu), jatkoajan erien pituus on sama kuin käydyssä ottelussa, ja ottelu päättyy jommankumman joukkueen tehdessä maalin (sudden death). Pelin ollessa Season (Sarja) jatkoajan pituus on 5 minuuttia, ja maalin ensiksi tekevä joukkue voittaa. Ellei kumpikaan joukkue tee maaleja, peli päättyy tasapeliin.

## PELIKAUKALON ALUEET

Punainen keskiviiva jakaa jääkiekkokaukalon kahteen samankokoiseen puoliskoon. Punaisen keskiviivan molemmilla puolilla on siniviiva, jolla esitetään kummankin joukkueen hyökkäys- ja puolustusalueet. Toisen joukkueen puolustusalue on toisen hyökkäysalue. Molempien siniviivojen väliin jäävä alue on keskikenttä.

## Paitsiot

Paitsiot ovat yleisimpänä synnä tuomarin viheltämiin pelikatkoihin. Yksikään hyökkäävä pelaaja ei saa edetä vastapuolen puolustusalueelle, ennen kuin kiekko on ylittämät siniviivan. Muutoin peliin syntyy paitsioksi kutsuttu pelitilanne, jolloin erotuomari viheltää aloituksen juuri siniviivan ulkopuolelta. Monet maalintekotilaisuudet on menetetty pelaajan ehdittyä paitsioon.



**Huom!** Jos joukkueesi pelaaja on etenemässä siniviivaa kohti kiekon edellä, yrittä syöttää hänelle, ennen kuin hän ehtii viivan yli. Tällä saat estettyä erotuomaria viheltämästä paitsiosta. Valikosta Options (Optiot) pystyt vaihtamaan paitsioiden viheltämisen päälle tai päältä. Kytkeäsi paitsiot päältä saat otteeseen enemmän maaleja, sillä "kerman kuorinta" eli pysyvä vastapuolen maalilla on tällöin sallittua.

## Pitkä kiekko

Pitkä kiekko on toinen tavallinen pelikatkon syy. Pitkä kiekko voidaan viheltää, jos hyökkäävä joukkue laukaisee kiekon vastustajan puolustusalueelle ylittämättä sitä ennen punaista keskiviivaa. Mikäli hyökkäävä joukkue ehtii kuitenkin koskettaa kiekkoa ennen puolustavaa joukkuetta tai sen maalivahtia, pitkä kiekko ei viheltetä.

Erotuomarin viheltettyä pitkän kiekon aloitus tapahtuu pitkän kiekon ampuneen joukkueen omasta aloituspisteestä.



**Huom!** Joukkue saa lähettää pitkiä kiekkoja kuluttaessaan rangaistusaikaan. Kun vastapuolesi pelaa ylivoimalla, lähettä kiekko pitkäksi heti saadessasi tähän tilaisuuden. Tällä saat kulutetuksi kallista aikaa vastapuolen ylivoimapelistä.

## Rangaistukset

Lyhyissä jäähyissä pelaaja lähetetään rangaistusaitioon kahdeksi minuutiksi. Tällöin vastustajasi pääsee ylivoimapeleihin – sillä on jäällä vähintään yhden pelaajan ylivoima kahden minuutin ajan. Useamman pelaajan jäähyissä tuomari voi lähettää useamman kuin yhden pelaajan jäähyaitioon.

Tuomarin viheltämät lyhyet, kahden minuutin jäähyt Brett Hull Hockey -pelissä ovat:

- **Roughing (Väkivaltaisuus):** Lieväkö vastapelaajan lyöminen tai tönnöttäminen.
- **Holding (Kiinnipitäminen):** Luvaton kiinnipitäminen vastapelaajasta käsiä tai mailaa käyttäen.
- **Instigating (Ylyttäminen):** Tarkoituksellinen hännästäminen tappeluun.
- **Fighting (Tappelu):** Käynnissä vastapelaajan kimppuun tämän peiloittamiseksi tai kostoksi.
- **Hooking (Koukkaaminen):** Mailan lavan käyttö vastapelaajan liikkumisen estämiseksi.
- **High sticking (Korkea maila):** Mailan kohottaminen olkapäiden tasoa ylemmäksi ja vastapelaajan lyöminen.
- **Slashing (Huitominen):** Vastapelaajan sohaisu mailalla tarkoituksena hidastaa hänen etenemistään.
- **Interference (Estäminen):** Pelaaja yrittää estää kiekottoman pelaajan etenemistä tai huitaistaa maalivahtia tämän ollessa jäässä.
- **Cross-checking (Poikittainen maila):** Vastapelaajan iskeminen mailalla pidellen mailasta kaksin käsin minkään mailanosan koskettamatta jättä.

# 79



**Huom!** Lyhyissä rangaistuksissa jäähyaitiossa istuva pelaaja pääsee takaisin jäälle ylivoimalla pelaavan joukkueen ampussa maalin, ja ylivoimapelejä päättyy.

Joskus erotuomari voi jakaa viiden minuutin jäähyjä pelaajan yrittäessä tarkoituksella vahingoittaa vastapelaajaa, mutta yleisimpänä syynä pidempiin rangaistuksiin on tappelu. (Ylivoimatilanne ei johdu aina tappelusta, koska molemmat joukkueet menettävät yhden pelaajan, jolloin joukkueet pysyvät tasavahvuksina).



Toinen joukkue voi saada useitakin rangaistuksia saman rangaistusjakson aikana, mutta sillä on kuitenkin oltava jättilä koko ajan vähintään kolme pelaajaa ja maalivahti. Pitkissä jäähyissä pelaajan on käsitettävä täydet 5 minuuttia, vaikka vastapuoli ampui maalin ylivoimapelissään.

**Delayed Penalties (Rangaistus tulossa):** Kun kiekotomalle joukkueelle tuomitaan jäähy, erotuomari osoittaa rangaistuksen olevan tulossa. Peli jatkuu, kunnes jäähyyn saava joukkue saa kiekon haltuunsa tai vastapuoli tekee maalin. Maalin syntyessä rangaistus raukeaa.

## TAKLAUS

Taklaus on ainoana keinona kiekon viemiseen vastapuolelta. Taklauksia on kahdenlaisia:

**Vartalotaklaus:** Tätä taktiikkaa käytetään kiekon viemiseen vastapelaajalta työntämällä hänet eroon kiekosta. Saat käyttää vartalotaklauksia ainoastaan kiekkoa kuljettavaan pelaajaan, tai muutoin erotuomari voi viheltää sinulle jäähyyn. Vartalotaklauksen suorittaminen:

- Paina painiketta A

**Mailataklauks:** Pelaaja käyttää jääkiekkomailaansa napatakseen kiekon vastapuolen pelaajalta. Mailataklauksen suorittaminen:

- Paina Painiketta B

## TAPPELURUUTU

Joskus tunteet kuohahtelevat voimakkaiden vartalotaklausten tuloksena, ja tappelu alkaa. Iskeäksesi tai torjuaksesi iskun, kun näyttössä on tappeluruutu:

- Paina Painiketta Y iskeäksesi
- Paina Painiketta B torjuaksesi iskun.

Tappelun jälkeen tuomari jakaa jäähyt, ja peli jatkuu automaattisesti. Ellei kumpapaakaan painiketta paineta, tappelu päättyy, jolloin siirryt takaisin peliin jäähyjen jakoon.

## AIKALISÄ-RUUTU

Halutessasi aikalisän voit painaa milloin tahansa pelin kuluessa Start ja:

- 1 Painaa ohjaimesta / valitaksesi haluamasi option.
- 2 Painaa Start palatakseen takaisin otteluun.

Nämä optiot ovat käytössäsi:

**Instant Replay (Uudelleenesitys välittömästi):** Paina Painiketta B halutessasi valita tämän option — näet pelitapahtumien viimeiset 10 sekuntia uudelleen.

- Paina Painiketta Y kelataksesi takaisin
- Paina Painiketta B pysäyttääksesi takaisinkelauksen
- Paina painiketta X tapahtumien esittämiseen
- Paina painiketta A siirtyäksesi nopeasti eteenpäin
- Paina Start palatakseen Aikalisä-ruutuun

**Game Stats (Pelitilastot):** Paina Painiketta B valitaksesi option - näet tehtyjen maalien, maalia kohti ammuttujen laukausten, vartalotaklausten, rangaistusten, ylivoimapelien ja syöttöjen määrät. Paina Start palatakseen Aikalisä-ruutuun.

**Announcer (Selostus):** Paina vaihtaaksesi toiminnon päälle tai päältä.

**Sound (Ääni):** Paina vaihdellaksesi väleillä Stereo (Stereo), Mono (Mono) ja Off (Päältä).

**Goalie: On Net/On Bench (Maalivahti: Maalilla/Kentän laidalla):**

Paina halutessasi ottaa maalivahdin kaukalosta saadaksesi näin ylimääräisen kenttäpelaajan tuoman edun.

**Edit Lines (Ketjujen muuttaminen):** Paina Painiketta B valitaksesi tämän option - saat näyttöön ruudun Ketjujen muuttaminen. Paina Start palatakseen Aikalisä-ruutuun.

**Quit Game (Pelin lopetus):** Paina Select halutessasi lopettaa pelin.

## Game Summary (Pelin yhteenveto)

Game Summary (Pelin yhteenveto) - valikko ilmestyy automaattisesti näyttöön kunkin erän ja ottelun päätyttyä.

- Paina / ohjaimestasi valitaksesi jonkin option ja sitten Painiketta B katsellaksesi optiota Game Stats (Pelitilastot) tai Player Stats (Pelaajatilastot) tai paina Select lopettaaksesi pelin.
- Paina Start jatkaaksesi senhetkistä peliä tai aloittaaksesi uuden pelin.

Nämä optiot ovat käytössäsi:

- **Game stats (Pelitilastot):** Näyttää tehtyjen maalien, maalia kohti ammuttujen laukausten, vartalotaklausten, jäähyjen, ylivoimapelien ja syöttöjen määrät.
- **Player Stats (Pelaajatilastot):** Näytössä esitetään jokaisen juuri pelatussa ottelussa maalin ampuneen, maalin syöttäneen tai rangaistuksen kärsineen pelaajan henkilökohtaiset tilastot. Halutessasi katsella vastapuolen (opp.) tilastoja, paina Painiketta Y.
- **Quit (Pelin lopetus):** Lopettaa ottelun, Playoffs-ottelun tai Sarjapelin.

Pelaamasi pelin oltua Playoff (Playoffs-ottelu) tai Season (Sarjapeli) sen lopuksi ilmestyy Pelin yhteenveto -valikko alalaitaan aina salasana. Kirjoita se muistiin, jotta pääset jatkamaan myöhemmin Playoffs-otteluitasi tai Sarjapelejäsi (katso Salasana, s.81).

## Brett Hullin kommentit

Jokaisen pelin lopuksi Brett Hull kommentoi kummankin joukkueen suorituksia. Luettuasi lävitse Brettin kommentit, paina Start, jolloin siirryt pelin nimiruutuun (jos peli oli Exhibition (Näytösottelu)), Playoffs-kaavioon (jos peli oli Playoffs (Playoffs-ottelu) tai ruutuun Current Standings (Tämänhetkinen tilanne) (jos peli oli Season (Sarjapeli)).









## Password (Salasana)

Jokaisen sarjapelin tai Playoffs-ottelun jälkeen tietokone ilmoittaa salasanan. Näppäilläessäsi tämän salasanan aloittaessasi pelin seuraavan kerran saat näyttöön viimeksi pelaamasi ottelun jälkeisen sarjatilanteen tai Playoffs-tilastot. Jatkaaksesi sarjapelejä tai Playoffs-otteluja, siirry pelin nimiruutuun ja:

- Paina peliohjaimestasi siirtääksesi vilkkuvan maalivalon kohtaan Password (Salasana) ja sitten Start saadaksesi näyttöön Salasana-ruudun.
- Paina / siirtääksesi ympyrän vaadittuun kirjaimen tai numeroon ja sitten Painiketta B syöttääksesi kyseisen kirjaimen tai numeron.
- Syötettyäsi oikean salasanan, paina Start jatkaaksesi pelejäsi.

## Rangaistuslaukaukset

Rangaistuslaukaukset ovat mainio tilaisuus maalinteon harjoitteluun. Erotuomarin vihellyttyä ampuja ottaa kiekon mukaansa keskusympyrästä ja etenee kohti maalia. Saat ampuja viisi kertaa, mutta vain yhden kerran kullakin yrityksellä. Vastassasi on vastustajaksesi kulloinkin valitsemasi joukkueen maalivahti. Halutessasi harjoitella rangaistuslaukauksia, siirry Päävalikkoon ja:

- 1 Paina peliohjaimesta  korostaaksesi kohdan **1 Player (1 pelaaja)** tai **2 Players (2 pelaajaa)** ja sitten f.
- 2 Paina  korostaaksesi kohdan **Shootout (Rangaistuslaukaukset)** ja sitten .
- 3 Paina  korostaaksesi joukkueen nimen, josta haluat valita ampujasi.
- 4 Paina  valitaksesi joukkueen, jonka maalivahdin haluat vastaasi.
- 5 Paina Start nähdäksesi tämän joukkueen pelaajaluettelon.
- 6 Paina  /  korostaaksesi haluamasi pelaajan nimen ja  katsellaksesi hänen ominaisuuksiaan. Korostettuasi haluamasi pelaajan nimen, paina Start aloittaaksesi rangaistuslaukaukset.
- 7 Ammuttuasi kierroksen viisi laukaisua, paina d/f korostaaksesi kohdan **Shoot Again (Uusinta)** tai **Main Menu (Päävalikko)** ja suorita sitten valintasi painamalla **Painiketta B**.



**Huom!** 2 pelaajan pelissä kumpikin pelaaja valitsee joukkueensa ja ampujansa, minkä jälkeen he ohjallevat vuorollaan toinen ampujaansa, toinen maalivahtiaan (t.s. Pelaaja 1 ohjalle ampujaansa Pelaajan 2 ohjalle maalivahtiaan).

### Garantibegränsning

\*Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolaista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuu kanssa, alapuolella mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu ei ole sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEeseen, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNENNY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIHIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYTÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OMISTUKSESTA, KÄYTÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖISTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamattomat eivät sallii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai poikkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainittu vastuun rajoitus ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinulla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen.\*

SUOMI

Sony Music Entertainment OY  
Åhventie 4b (PL 12)  
02171 Espoo