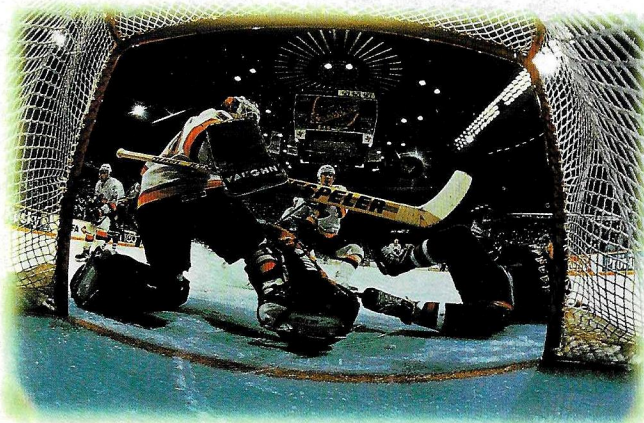


EA SPORTS™
P R E S E N T S

NHL®
95



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland



Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

© ELECTRONIC ARTS. EA SPORTS, THE EA SPORTS LOGO, AND "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS. NHLPA, NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS' ASSOCIATION AND THE LOGO OF THE NHLPA ARE TRADEMARKS OF THE NHLPA AND ARE USED UNDER LICENSE. BY ELECTRONIC ARTS. NHL, THE NHL SHIELD AND STANLEY CUP ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. TEAM NAMES AND LOGOS DEPICTED ARE OFFICIALLY LICENSED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE.
© 1994 NHL. ALL RIGHTS RESERVED. 740901

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



© ELECTRONIC ARTS. EA SPORTS, THE EA SPORTS LOGO, AND "IF IT'S IN THE GAME, IT'S IN THE GAME" ARE TRADEMARKS OF ELECTRONIC ARTS. NHLPA, NATIONAL HOCKEY LEAGUE PLAYERS' ASSOCIATION AND THE LOGO OF THE NHLPA ARE TRADEMARKS OF THE NHLPA AND ARE USED, UNDER LICENSE, BY ELECTRONIC ARTS. NHL, THE NHL SHIELD AND STANLEY CUP ARE REGISTERED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. TEAM NAMES AND LOGOS DEPICTED ARE OFFICIALLY LICENSED TRADEMARKS OF THE NATIONAL HOCKEY LEAGUE. © 1994 NHL. ALL RIGHTS RESERVED. 740901

LICENSED BY



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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



NHL
HOCKEY '95

NEUE BESONDERHEITEN

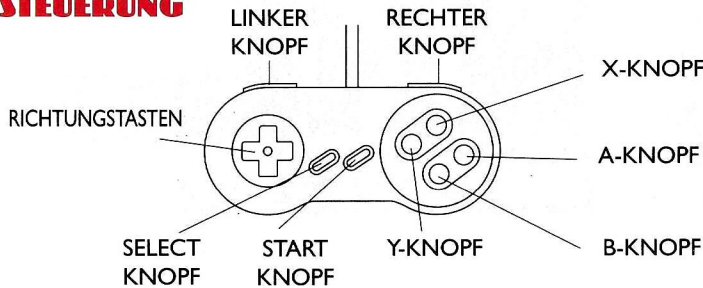
Die unten aufgeführten Besonderheiten sind neu in NHL '95.

- **1993-94 NHL Tabellen und Spieler Eigenschaften**
- **Saison Modus**
- **Übungsmodus**
- **Kreieren von eigenen Spielern**
- **Ligaführung**
- **Spielerhandel**
- **Fallende Pässe**
- **Vorgetäuschte Schüsse**
- **Blockschüsse**
- **Löschbare Saison**

ACHTUNG: UM ALLE GESPEICHERTEN SPIELSTÄNDE, DIE SICH AUF DEM MODUL BEFINDEN, ZU LÖSCHEN, HALTE DIE TASTEN **Y**, **A** UND **START** AUF DEM JOYPAD GEDRÜCKT UND DRÜCKE **RESET** AUF DER KONSOLE.

ACHTUNG! DRÜCKE AUF KEINEN FALL **RESET** AUF DER KONSOLE, WÄHREND SICH DAS SPIEL IN DER SICHERUNGSPHASE BEFINDET ODER WÄHREND AUTOMATISCHES SPIEL, EDITIERBARES SPIEL, DER SPIELERHANDEL, ERSCHAFUNG, UNTERSCHREIBEN ODER LOSLASSEN DER SPIELER AKTIVIERT IST. ALLE DATEN WÜRDEN DABEI VERLOREN GEHEN.

STEUERUNG



Du kontrollierst den Spieler, der im Zentrum des fünfzackigen Sterns steht. Benutze die Richtungstasten um den Spieler zu bewegen.

FACE OFF

B-kontrolliert/paßt den Puck

A-Geschwindigkeitsschub (Bodycheck)

Richtungstasten steuern die Richtung des Passes

OFFENSIVE

Y-sauberer Puck/Flippass (drücke **Y** in der defensiven Zone) Vortäuschen eines Schusses (drücke **Y** in der offensiven Zone)/ Wechseln der Reihe (halte **Y** gedrückt)

B-Passen des Pucks

A-Schuß aus dem Handgelenk (Gedrückt Halten für Slapschuß) oder One-Timer ohne Puck

Richtungstasten steuern die Richtung des Schusses/Passes oder Puckbewegung

PASSEN

Y + Richtungstasten **hoch/runter** in jedem Bereich.

MANUELLE TORHÜTERSTEUERUNG

Halte **X** gedrückt, um die Rolle des Torhüters zu übernehmen. Für eine genauere Beschreibung der Torhütersteuerung schlage bitte auf Seite 20 des Handbuchs nach.

Mit dem Puck

Y-sauberer Puck auf dem Eis

B-paßt

Richtungstasten steuern die Richtung des Passes oder steuern den Torhüter.

Ohne Puck

Y+Richtungstasten - springt

A-Versuchen zu halten

Richtungstasten steuern die Bewegungen des Torhüters

DEFENSIVE

Y-Halten/Haken (Berühre **Y** für Blockschüsse)

B-Stoßcheck/Trip/Wechselt zum Spieler, der sich am nächsten am Ball befindet (halte **B** gedrückt um zum Torhüter während der manuellen Steuerung überzugehen).

A+Richtungstasten - Geschwindigkeitssteigerung (Bodycheck)

Richtungstasten steuern die Schlittschuhrichtung

KURZZEITIGE WIEDERHOLUNG

Y-Rückwärts spulen

Y+B zentriert die Kamera erneut

B- (nur berühren) friert das Bild ein/ (halten) Langsame Bildabfolge

A-Spiel/Stop

Drücke **START**, um das Geschehen aus der Perspektive hinter dem Tor die Szene zu sehen.

REIHENWECHSEL

Y-Reihenwechsel/Aussuchen der Reihe **Y**

B-Aussuchen der Reihe **B**

A-Aussuchen der Reihe **A**

ONE-TIMERS

B-Passen zum Mannschaftskameraden

A-aktivieren des Empfängers und Versuch des Torschusses

PUNKTEÜBERSICHT MENU

- Drücke **START**, um das Spiel in den Pause-Modus zu versetzen und die Punkteübersichte auf den Bildschirm zu bringen,
- Richtungstasten **hoch/runter**, um durch die einzelnen Optionen und Daten zu scrollen.
- Richtungstasten **links/rechts**, um eine Kategorie zu wählen.
- Drücke **A**, um bestimmte Teile der Punkteübersicht anzuwählen.
- Drücke **START**, um zur Punkteübersicht zurück zu kehren, drücke erneut **START**, um zum Spiel zurück zu kehren.

DEMO MODUS

Drücke die Richtungstasten oder die **Y**, **B** oder **A**-Taste, um die Demonstration zu verlassen.

Drücke **START**, um das Spiel pausieren zu lassen und die Punkteübersichts-Optionen auf den Bildschirm zu bringen.

INHALT

DAS SPIELEN VON NHL '95	5
STARTEN DES SPIELS	5
SPIEL MIT MEHREREN MITSPIELERN	5
ECHTES SPIEL	6
MANNSCHAFTS- UND SPIELERSTÄRKEN	9
MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG	9
FACE OFF	10
SKATING	10
PASSEN	10
TORHÜTERSTEUERUNG	11
ÜBER ONE-TIMER	12
DROP PÄSSE	12
VORGETÄUSCHTE SCHÜSSE	12
BLOCKVERTEIDIGUNG	13
ERSTELLEN VON SPIELERN	13
SPIELER UNTER VERTRAG NEHMEN	13
SPIELER FREIGEBEN	13
HANDEL MIT SPIELERN	14

PENALTIES	14
REGELÜBERTRETUNG	14
VERLETZUNGEN	15
REIHENTAUSSCH	16
PUNKTEÜBERSICHT	17
INFO	22
SAISON SPIEL	23
PLAYOFF MODUS	25
ABSPEICHERN DES PLAYOFF-BAUMS	26

DAS SPIELEN VON NHL '95 STARTEN DES SPIELS

1. Schalte den Schalter, der die Stromversorgung Deines Super Nintendo Entertainment Systems regelt, AUS.
WARNUNG: Versuche niemals ein Spielmodul einzuführen oder herauszuziehen, solange das Gerät eingeschaltet ist.
2. Vergewissere Dich von dem ordnungsgemäßen Anschluß Deines Joypads im 1. Controlller Port Deines Super NES. Wenn Du gegen einen Freund antreten möchtest, mußt Du das Joypad 2 in den Controlller Port 2 stecken.
3. Stecke das NHL '95 Spiel in den Modulschacht Deines Super NES. Übe ggfs. leichten Druck von oben auf das Gerät aus, um Dich zu vergewissern, daß es richtig fest sitzt.
4. Schalte den Schalter für die Stromversorgung EIN.
Wenn Du alles richtig gemacht hast, erscheint jetzt das EA SPORTS™ LOGO.
Wenn dies nicht der Fall sein sollte, beginne noch einmal von vorne.

SPIEL MIT MEHREREN SPIELERN

Bis zu fünf Spieler können gleichzeitig an dem Vergnügen eines NHL '95 Spiels teilhaben. Diese Option ermöglicht der 5-Spieler-Adapter des Super Nintendos. Für jedes angeschlossene Control Pad erscheint ein entsprechender Stern auf dem Bildschirm.

CONTROL PAD Nr.	FARBE DES STERNS
1	Gelb
2	Rot
3	Grün
4	Weiß
5	Blau

SPIEL SETUP BILDSCHIRM



Wenn Du das Spiel im Realmodus spielen möchtest, dann gehe direkt in die untere Sektion, die **Playing for Real** (naturgetreues Spiel) genannt wird.

Wenn Du jedoch **NHL '95** das allererste Mal spielst, willst Du sicherlich zunächst ein Übungsspiel betrachten.

1. Wähle **REGULAR GAME** oder **GAME WITH TRADES** im Setup Bildschirm.
2. Drücke **Select**, um den Steuerungs-Setup-Bildschirm zu sehen. Bewege alle Control Pad Icons ins Zentrum der CPU Spalte. Diese Einstellung weist den Computer an, alle beteiligten Spieler selbst zu steuern.
3. Drücke **START**, um den Mannschaftsaufstellungsbildschirm zu betrachten.
4. Drücke **START**. Solange Du keine Veränderungen an den Einstellungen vornimmst, spielt Vancouver zunächst gegen die New York Rangers im Madison Square Garden im Spiel einer regulären Saison mit drei 10-Minuten Perioden, ohne Penalties, ohne Reihenwechsel. Spielaufzeichnung ist ausgeschaltet und die Torhütersteuerung ist auf **Manual** (manuell) eingestellt.

Um aus der Demonstration auszusteigen, drücke irgendeine Taste, nur nicht **START**. Der Spiel-Setup-Bildschirm erscheint daraufhin.

PLAYING FOR REAL (naturgetreues Spiel)

OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN

Spiel Modus

Regular Game: Spiel eines einfachen Spiels mit Mannschaften, die sich im Zustand zum Zeitpunkt des Saisonendes 1994 befinden

Practice Mode: Eine Übungsstunde mit bis zu zwei Skatern (plus einem Torhüter) pro Seite.

New Playoffs: Beginnt in der ersten Runde der Playoffs, man muß nur einen Sieg erringen, um in die nächste Runde einzuziehen.

New Playoffs/Best of 7: Beginnen in der ersten Runde der Playoffs. Du mußt vier Siege erzielen, um in die nächste Runde aufzusteigen. **BEACHTE:** Nur eine Playoff-Serie kann abgespeichert werden.

Continue Playoffs: Führt Deine abgespeicherte Playoff-Serie an der Stelle fort, an der Du sie verlassen hast. Diese Option erscheint nur auf dem Bildschirm, nachdem Du ein Playoff-Spiel gewonnen hast.

New Season: Beginnt eine neue Saison. **BEACHTE:** Eventuell zuvor abgespeicherte Saisonstände gehen durch das Anwählen dieser Option leider verloren.

Continue Season: Führt Deine abgespeicherte Saison an dem Punkt fort, an dem Du sie gesichert hast. **BEACHTE:** Nur ein Saisonstand kann abgespeichert werden.

Trade Players: Tauscht Spieler zwischen den beiden ausgewählten Mannschaften aus.

Create Player: Erstellt einen neuen Spieler, der in der Free Agent's Liste aufgeführt wird.

Sign Free Agents: Holt die zur Zeit freien Spieler in die Mannschaft. **Release Players:** Bewegt Spieler aus Deinen Reihen in die **VERFÜGBARE** Free Agents Liste.

Shootout: Wählt Mannschaften und Einer-gegen-Einen mit Torhüter.

Game with Trades: Spielen eines einzelnen Spiels mit Mannschaften, die ausgetauschten Spieler berücksichtigen.

Playoffs.

Die Heimmannschaft ist auf der rechten Seite am oberen Bildschirmrand des **Game Setup** Bildschirms und die Besuchermannschaft ist auf der linken Seite zu finden.

Die Heimmannschaft trägt immer die hellen Trikots, während die Gastmannschaft immer dunkel gekleidet ist.

Die Heimmannschaft spielt im ersten und im dritten Drittel von unten nach oben und im zweiten Drittel von oben nach unten.

Period Length

Jedes Spiel besteht aus drei Perioden und, wenn nötig, aus einer oder mehreren Nachspielperioden.

Du kannst die Periodenlänge auf **5, 10** oder **20** Minuten einstellen.

Eine Regular Season Spiel erlaubt immer nur eine Nachspielphase. Diese Nachspielphase dauert maximal 10 Minuten oder solange, bis eine Mannschaft ein Tor schießt ("Sudden Death"). Sollte am Ende der Nachspielphase immer noch kein Tor gefallen sein, endet das Spiel unentschieden.

Ein Playoff Spiel kann niemals in einem Unentschieden enden. Die Spieler müssen so viele Sudden Death Nachspielphasen durchspielen, wie nötig, um einen Sieger zu ermitteln. Die Nachspielphasen dauern genauso lange wie die normalen Spieldrittel dauern, oder sie werden durch ein Tor verkürzt.

Goalie Control

Manual: Du übernimmst selbst die Steuerung des Torhüters

Auto: Der Computer steuert Deinen Torhüter, solange er nicht den Puck hat.

User Records

On: Speichert Deine Rekorde ab.

Off: Speichert Deine Rekorde nicht in der Hall of Fame ab.

BEACHT: Du mußt die User Records auf ON (an) stellen, um Deine Rekorde für die Ewigkeit zu sichern. Nur die Ergebnisse von gewonnenen Spielen werden gespeichert.

Penalties

On: Der Schiedsrichter pfeift Penalties und Regelverstöße, die er sieht, ab. (Siehe Penalties und Regelverstöße.)

On—Except Off-Sides: Der Schiedsrichter pfeift jeden Penalty oder Regelverstoß ab, nur kein Abseits.

Off: Das Spiel wird nicht wegen Penalties oder Abseits unterbrochen. **NUR ICING WIRD IMMER ABGEPFIFEN!**

Line Changes

On: Der/die Spieler kontrollieren die Reihenwechsel ihrer Mannschaften selbst (siehe Line Changes).

Off: Die Spieler werden nicht müde und verbleiben während der gesamten Spieldauer im Spiel.

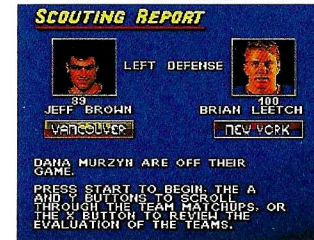
Auto: Der Computer wechselt die Reihen für beide Mannschaften. Spieler werden nicht müde.

MANNCHAFTS- UND SPIELERSTÄRKEN

Alle Mannschaften der NHL werden in **NHL '95** repräsentiert.

Jeder Spieler im Spiel hat genau die Stärken und Schwächen, die seinem wirklichem Auftreten in der Saison 1993/94 entsprechen.

MANNCHAFTSBILDSCHIRM



Bevor das Spiel beginnt erscheint der Mannschaftsbildschirm. In diesem Bildschirm erhält man einen übersichtlichen Vergleich der beiden Mannschaften. Jede Mannschafts- und jede Spielereigenschaft wird durch eine Zahl zwischen 25 (schlecht) und 100 (ausgezeichnet) dargestellt.

SPIELEREIGENSCHAFTEN

Im Mannschaftsbildschirm kannst Du durch Drücken der **A** Taste die vollständigen Spielerstatistiken einsehen. Drücke **START**, um in den nächsten Bildschirm zu gelangen.

DIE PUNKTEÜBERSICHT

Die Punkteübersicht listet Deine gesamten Spielloptionen auf. Schlage auf Seite 20 für eine vollständige Beschreibung dieser Optionen nach. Drücke **START**, um mit dem Spielen zu beginnen.

FACE OFF



Am oberen linken Bildschirmrand kann man ein kleines Fenster erkennen, in dem der Schiedsrichter im Mittelkreis den Puck in der Hand hält.

Sobald der Schiedsrichter den Puck fallenlässt, kannst Du:

- Die Richtungstasten in die Richtung drücken, in die Du passen möchtest und **B** drücken.
- Die Richtungstasten nach vorne drücken und **A** drücken, um den Puck zu sichern.

SKATEN

OFFENSIVE (Deine Mannschaft kontrolliert den Puck): Mit dem Control Pad 1 wird Dein Puck in einem soliden grauen Stern mit blauer Umrandung zu erkennen sein. Wenn der Computer den Puck steuert, erscheint dieser nur in grau, ohne blaue Umrandung. Wenn Du mit dem 2. Control Pad steuerst, ist die Umrandung rot.

DEFENSIVE (Die andere Mannschaft ist im Puckbesitz): Wenn Du Control Pad 1 steuerst, bewegt sich der von Dir gesteuerte Spieler in einem Stern mit blauer Umrandung. Solltest Du Control Pad 2 benutzen, ist die Umrandung rot.

- Drücke **B**, um den Spieler zu aktivieren, der sich dem Puck am nächsten befindet.
- Du kontrollierst die Richtung, in die sich Dein Spieler bewegt, mit den Richtungstasten.

PASSEN

- Halte die Richtungstasten in eine beliebige Richtung gedrückt und drücke dann **B**, um in diese Richtung zu passen.

Wenn Du beim Passen die Richtungstasten nicht in eine bestimmte Richtung gedrückt hältst, passt Dein Spieler in seine Blickrichtung. Die beste Pass-Methode funktioniert

durch das Drücken von **B**, danach dem Drücken der Richtungstasten und dem anschließenden Loslassen der **B** Taste. Der Pass wird ausgelöst, sobald die **B** Taste zusammen mit einer Richtungstaste gedrückt wird.

Wenn der von Dir gesteuerte Spieler sich außerhalb des sichtbaren Bildschirms befindet, zeigt Dir ein farbiger Pfeil die Richtung an, in der sich Dein Spieler zur Zeit befindet.

Solltest Du im Zwei-Spieler-Modus spielen, dann steht der blaue Pfeil für das Control Pad 1 und der rote Pfeil zeigt die Position des von Control Pad 2 gesteuerten Spielers.

Wenn Du mittelweite bis weite Pässe schlägst, dann sorgt das Drücken der **B**-Taste für eine interessante Variante. Drücke **B**, sobald Du den Pass geschlagen hast, um den von Dir angespielten Spieler zu übernehmen, bevor der Puck ihn erreicht. Mit dieser Variante kann man eine ganze Abwehr schwindlig spielen.

PUNKTE ERZIELEN

Jedes Tor wird mit einem Punkt belohnt.

- Um einen Schuß auf das Tor loszulassen, drücke **A**, wenn Du in Puckbesitz bist.
- Benutze die Richtungstasten um den Puck **links/rechts/hoch/runter** zu steuern.

In diesem Spiel wird zwischen zwei grundlegenden Schüssen unterschieden: Wrist Schüsse und Slapshots.

- Wrist Schüsse: Drücke **A** und lasse die Taste extrem schnell wieder los. Ein Wrist Schuss ist langsamer, dafür aber um Längen akkurater als ein Slapshot. Wrist Schüsse entfalten Ihre volle Effektivität in der Nähe des Tores.
- Slap Shot: Halte **A** gedrückt.

Ein Slapshot ist ein harter und fester, dafür aber kein sehr akkurater Schuss.

Je länger Du die **A**-Taste gedrückt hältst, um so fester wird der Slapshot schließlich werden.

- Richtungstasten nach **oben** lässt den Schuss an Höhe gewinnen.
- Richtungstasten nach **unten** hält den Schuss in Bodennähe.
- Richtungstasten **links** oder **rechts** steuert den Schuss in eine der beiden Netzecken.

TORHÜTER STEUERUNG

Die Torhüter Steuerung erlaubt Dir die volle Kontrolle über den Torhüter, auch wenn er sich gerade nicht im Puckbesitz befindet.

Um die Torhüter Steuerung zu aktivieren:

1. Im Hauptmenü mußt Du mit Hilfe der Richtungstasten auf den Menüpunkt **Goalies** wandern.
2. Richtungstasten nach **links** oder **rechts**, um die beiden Torhüter auf Manual Control (manuelle Steuerung) zu stellen.

Um den Torhüter zu steuern, halte die **B**-Taste gedrückt, bis der Kontrollstern auf ihm erscheint, dann:

- Richtungstasten in eine beliebige Richtung, um ihn einen Pass fangen zu lassen.
- **Y** springt
- **B** passt
- **A** hält

ÜBER DIE ONE-TIMER

Ein One-Timer ist ein Manöver zwischen zwei Mannschaftsspielern: Spieler A ist momentan im Puckbesitz, passt zu Spieler B, der sofort auf den Puck einschlägt und versucht ein Tor zu erzielen, ohne den Puck zuvor unter Kontrolle gebracht zu haben.

Um einen One-Timer zu versuchen, drücke **B**, um zu einem Mannschaftskameraden zu passen. Sobald sich der Puck von Dir verabschiedet hat, drücke **A**, um den Puck mit dem angespielten Spieler weiterzuleiten. Diese Aktion erfordert sehr schnelles Reaktionsvermögen.

Sollten zwei menschliche Spieler in der gleichen Mannschaft spielen, kann der Empfänger einen One-Timer durch das Drücken der **A**-Taste vollführen.

LIEGENDE PASS

Ein liegender Pass ist ein Pass, der leicht in Richtung des eigenen Tors gespielt wird. Diese Aktion sieht für den Betrachter so aus, daß der Spieler mit dem Puck den Puck dort "liegenläßt", wo er sich gerade befindet und nach vorne skatet.

Um einen solchen Pass zu vollführen, muß die Richtungstasten hoch/runter (entgegengesetzte Laufrichtung) gedrückt werden und dann **Y** gedrückt werden.

ANGETÄUSCHTE SCHÜSSE

Wenn Du Dich in der offensiven Zone befindest, tippe auf **Y**, um einen angetäuschten Schuss zu vollführen.

BLOCKVERTEIDIGUNG

Wenn Du Dich in der defensiven Zone befindest, drücke **Y**, um einen Verteidigungsspieler in den Schuss eines Gegenspielers zu werfen; er ist eventuell in der glücklichen Lage, den Schuss zu blocken.

ERSCHAFFEN VON SPIELERN

Um einen Spieler zu erschaffen:

1. Im Hauptmenü mußt Du die Richtungstasten **hoch/runter** drücken, um **PLAY** anzuwählen.
2. Richtungstasten **links/rechts**, um **CREATE PLAYER** anzuwählen, dann **START** drücken.
3. Wähle einen Namen für Deinen neuen Spieler aus und drücke **START**. Die einzelnen Optionen erscheinen.
4. Wähle die einzelnen Attribute des neuen Spielers aus.
5. Nach Belieben kannst Du jetzt Werte zwischen 36 (schlecht) und 99 (excellent) verteilen.

KAUFEN VON SPIELERN

Um einen Spieler zu kaufen:

1. Im Hauptmenü mußt Du die Richtungstasten **hoch/runter** drücken, um **PLAY** anzuwählen.
2. Richtungstasten **links/rechts**, um **SIGN PLAYER** anzuwählen, danach **START** drücken.
3. Drücke **Y** und **B**, um bis zu der Mannschaft, von der Du einen Spieler möchtest, zu blättern.
4. Hast Du die gewünschte Mannschaft erreicht, dann wähle den gewünschten Spieler an und drücke **A**.

LOSWERDEN VON SPIELERN

Um einen Spieler zu verkaufen:

1. Im Hauptmenü mußt Du die Richtungstasten **hoch/runter** drücken, um **PLAY** anzuwählen.
2. Richtungstasten **links/rechts**, um **RELEASE PLAYER** anzuwählen, danach **START** drücken.
3. Drücke **Y** und **B**, um bis zu der Mannschaft, von der Du einen Spieler loswerden möchtest, zu blättern.
4. Hast Du die gewünschte Mannschaft erreicht, dann wähle den gewünschten Spieler an und drücke **A**.

HANDEL VON SPIELERN

Um einen Spieler auf dem Markt zu handeln:

1. Im Hauptmenu mußt Du die Richtungstasten **hoch/runter** drücken, um **PLAY** anzuwählen.
2. Richtungstasten **links/rechts**, um **TRADE PLAYER** anzuwählen, danach **START** drücken.
3. Wähle die beiden Mannschaften, die Ihren Spieler handeln sollen aus und drücke **START**. Der Handelbildschirm wird erscheinen.
4. Richtungstasten **hoch/runter**, um den Spieler, der von Mannschaft 1 gehandelt werden soll, auszuwählen.
5. Drücke **Y**, um zu Mannschaft 2 zu wechseln.
6. Richtungstasten ebenfalls auf den Spieler, der gehandelt werden soll und **START** drücken. Daraufhin werden die beiden Spieler getauscht.

PENALTIES

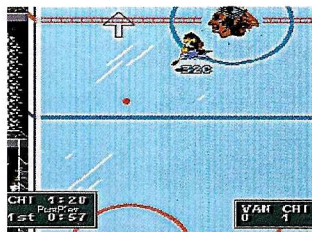
Wenn die **Penalties** Option Angeschaltet ist, wird der Schiedsrichter alle Penalties pfeifen, die er erkennt.

PENALTY SCHÜSSE

Penalty Schüsse werden gegeben, wenn der Breakaway-Mann (der Mann mit dem Puck) gefoult wird. Es wird ein Ding-Sound zu hören sein, wenn dies der Fall ist.

Ein Spieler wird von der Strafbank freigelassen, wenn der Penaltyspieler ein Tor erzielt hat.

REGELVERTÖßE

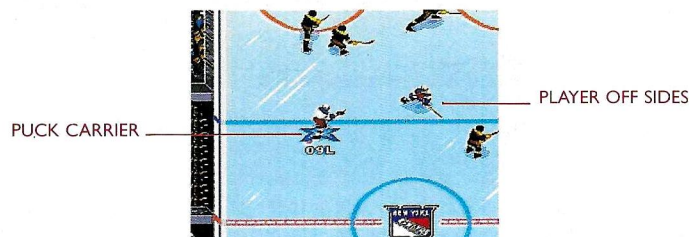


Regelverstöße werden in der sogenannten **ATTACK ZONE** (Angriffszone) gegeben. Die Angriffszone des Gegenspielers ist anhand der blauen Linie auf dem Eis erkennbar. Wenn Du die blaue Linie in Richtung Tor des Gegners überschreitest, betrittst Du durch diese Bewegung die Angriffszone. Beachte bitte, daß Deine Angriffszone gleichzusetzen ist mit der Defensivzone Deines Gegenspielers.

ICING

Icing wird im Spiel immer dann gepfiffen, wenn ein Spieler den Puck über die rote Mittellinie, des Gegners blaue Linie und die rote Torlinie schießt, ohne daß der Puck von einem Mit- oder Gegenspieler berührt wird. In **NHL'95** gibt es keine s.g. "Zwei-Linien-Pass"-Regelverstöße

ABSEITS



Nummer 09 überquert die blaue Linie mit dem Puck, während sich sein Mitspieler bereits in der gegnerischen Angriffszone befindet.

Der Puck muß die Angriffszone vor allen Spielern der Offensivmannschaft erreichen, sonst wird der Regelverstoß Offside (Abseits) gepfiffen.

Ein Fenster mit einem Schiedsrichter wird eingeblendet, um Dich zu warnen, daß einer Deiner Spieler in Gefahr ist, Abseits zu laufen.

Der Schiedsrichter wird den Regelverstoß Abseits pfeifen (wenn Du es auf ON gestellt hast) und den Aktionsvorgang stoppen. Der Puck wird danach von der blauen Linie freigegeben.

VERLETZUNGEN

Ab und zu kommt es vor, daß ein Spieler einen ernsten Schlag abbekommt und daraufhin aus dem Spielgeschehen für ein Drittel oder gegebenenfalls das restliche Spiel ausscheiden muß. Der Spieler, der in seiner Position am besten spielt, wird daraufhin automatisch von der Reservebank ins Spiel geholt.

REIHENWECHSEL



Wenn Du einen Reihenwechsel vornehmen möchtest, setze die **Line Change** Option im **Game Setup** Bildschirm auf **ON**.

Die Balken auf der rechten Seite zeigen an, wie fit (oder müde) die angewählte Reihe noch ist. Je länger der Balken, um so frischer die Mannschaft.

Du kannst einen Reihenwechsel immer dann vornehmen, wenn das Geschehen auf dem Spielfeld gestoppt wurde (z.B. am Ende eines Drittels, Penalty, Tor, Face off, o.ä.) oder wenn Du im Puckbesitz bist.

Bevor Du wieder losspielst, wird das **Reihenwechsel**-Fenster für einige wenige Sekunden auf dem Bildschirm erscheinen. Drücke im Falle eines gewünschten Reihenwechsels den entsprechenden Buchstaben für die Reihe, die Du ab sofort einsetzen möchtest.

Wenn Du keinen Knopf drückst, wird immer die Mannschaft, die am nächsten am Buchstaben "Y" steht, eingesetzt oder auf dem Eis bleiben.

Ohne daß ein **Power Play** beginnt oder beendet wird, ist immer die Mannschaft, die dem Buchstaben "Y" am nächsten steht, auf dem Eis.
(schlage unter **Power Play** und **Penalty Killer**-Reihen für weitere Informationen nach.)

Du kannst eine Reihe während des Spiels nur dann wechseln, wenn Du selbst gerade den Puck kontrollierst.

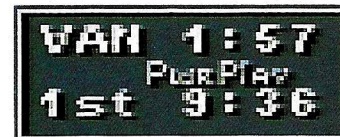
- Drücke und halte **Y** gedrückt, um ein Fenster mit den zur Zeit verfügbaren Reihen und deren Spielstärken aufgelistet zu bekommen.
- Im Fenster mußt Du **Y** drücken um die Reihe 'Y' aufzustellen, **B** dementsprechend für Reihe 'B' und **A** für Reihe 'A'.

TREFFER-REIHEN UND CHECKING-REIHEN

Sc1 startet in jedem Spiel. Du kannst zu **Sc2** oder zur **Chk** Reihe wechseln, sobald Du den Puck besitzt oder wenn ein Face Off passiert.

Die **Chk** Reihe ist Deine "beste" Reihe, zwar ein wenig langsamer als die anderen, dafür aber besser in der Verteidigung und härter im Treffen.

POWER PLAY-REIHEN



Immer, wenn eine der beiden Mannschaften für einen bestimmten Zeitraum einen oder mehrere Spieler mehr auf dem Eis hat als die gegnerische Mannschaft, befindet sich diese Mannschaft im Power Play Modus. Die Power Play Reihe (PPI, PP2) ist die Gruppe von Spielern, die auf das bloße Erzielen von Toren abgerichtet sind, d.h. die darauf spezialisiert sind, Punkte zu erzielen.

PENALTY KILLER-REIHEN

Die Penalty Killer Reihen bestehen aus den besten Verteidigungsspielern der Mannschaft.

PUNKTEÜBERSICHT



Die Punkteübersicht stellt gleichzeitig eine ganze Reihe an Optionen zur Verfügung, die während des Spiels oder während der Pausen in Anspruch genommen werden können.

- Drücke **START** während des Spiels um die Punkteübersicht aufzurufen.

INSTANT REPLAY

Um eine Kurzzeitwiederholung zu sehen:

- Drücke **START** um das Spiel in den Pausemodus zu versetzen. Das Menu mit den Optionen erscheint.
- Richtungstasten nach **unten** drücken, um **Instant Replay**. (Wiederholung der letzten gespielten Aktion) zu sehen.
- Drücke **A**.

Die Wiederholung beginnt automatisch an dem Punkt, der weitmöglichst in der Vergangenheit liegt. Ein kleiner Kasten mit den Videooptionen erscheint.

- Drücke **A**, um Dir die Wiederholung anzuschauen.
- Drücke **A** oder **B**, um die Wiederholung anzuhalten.
- Drücke und halte **B** gedrückt, um Dir die Wiederholung ganz langsam (slow motion) anzuschauen. Das Loslassen von **B** bedeutet gleichzeitig das Einfrieren des Bildschirms.
- Benutze die Richtungstasten, um Deinen Blick über das Eis wandern zu lassen.
- Drücke **Y**, um die Wiederholung zurückzuspulen; das Loslassen bedeutet Stop. Während des Drückens von **Y** wirst Du das Spielgeschehen im Schnelldurchlauf rückwärts betrachten können.
- Richtungstasten in irgendeine Richtung, um den "Iso" Modus zu aktivieren. Im Iso Modus kannst Du einen Spieler in den Mittelpunkt der Zeitlupe rücken und seine Aktionen während der Zeitlupe verfolgen, oder den Cursor über das Eis wandern lassen, um die Handlungen anderer Spieler während dieser Zeit zu begutachten.
- Drücke **START**, um die Wiederholungsoptionen zu sehen, dann **A**, um die Wiederholung aus der Hintertoransicht zu sehen.
- Drücke **START**, um zur Hintertoransicht/Optionsmenu zurückzukehren.
- Drücke erneut **START**, um zum Spiel zurückzukehren.

EDITIEREN VON REIHEN

In **NHL '95** kann man die Reihen der einzelnen Mannschaften editieren und die gemachten Veränderungen abspeichern. Wenn die Reihenveränderungen auf Off gestellt sind, kann man nur die Treffer-Reihe 1 (die Reihe, die auf dem Eis ist) editieren.

1. Drücke **START**, vor oder während des Spiels, um die Punkteübersicht auf den Bildschirm zu holen.
2. Wähle den Menüpunkt Edit Lines an und drücke die Taste **A**.
3. Benutze die Richtungstasten um einzelne Spieler aus der gewünschten Reihe auszuwählen, die Du entfernen möchtest. Der Name und die Rückennummer des Spielers erscheinen daraufhin in dem kleinen Kasten über der Liste.
4. Um einen Spieler auszuwählen, drücke **A**. Eine Liste mit den für diese Position verfügbaren Spielern wird erscheinen.



5. Wähle einen Spieler von der Liste mit einsetzbaren Spielern aus.
6. Richtungstasten **links/rechts** um zwischen den einzelnen Spielern und Ihren Spielstärken hin- und her zu wechseln und einen der Spieler auszusuchen.
7. Wenn Du Dich für einen bestimmten Spieler entschieden hast, drücke **A**.
8. Wiederhole diesen Prozess für alle Spieler, die Du auswechseln möchtest und drücke danach **START**.

DAS SPEICHERN VON EDITIERTEN REIHEN

Nachdem Du eine Reihe editiert hast, besteht die Möglichkeit, diese zu speichern, um sie in Zukunft einsetzen zu können.

BEACHT: In **NHL '95** gibt es drei Modi, in denen gespeicherte Reihen verwendet werden können: Saison Mannschaften, Mannschaften mit Handel und Mannschaften, die im Play Off Verwendung finden.

- Drücke **A**, um die editierte Mannschaft, die augenblicklich spielt, abzuspeichern.
- Drücke **Y**, um die Originalreihe zurückzuholen.
- Drücke **START**, wenn Du nicht speichern oder Laden möchtest.
- Drücke **B**, um eine zuvor gespeicherte Reihe zu laden.

WECHSELN/ENTFERNEN DES TORHÜTERS

Die Goalies verlieren während des Spiels keine Energie und werden infolge dessen auch nicht müde. Sollte Dir der Torhüter aber aufgrund seines Verhaltens nicht behagen, dann kannst Du den Torhüter auswechseln.

- Drücke **START**, um zu der Punkteübersicht zu gelangen.
- Richtungstasten **nach unten** auf Change Goalie und **A** drücken.
- Richtungstasten auf den Menüpunkt Ersatztorhüter in das Spiel bewegen (oder None für nicht) und **A** drücken.
- Drücke **START**, um mit dem Spiel fortzufahren.

Wenn Du den Torhüter entfernst (und damit Dein Netz unbewacht steht), wird eine kurze Unterbrechung einberufen, in der Du einen zusätzlichen Spieler in das

Spielgeschehen einbinden kannst, um Deine Chance auf eventuelle Torerfolge zu erhöhen.

MANUELLER/AUTOMATISCHER TORHÜTER

Auto Steuerung

Die Automatische Torhütersteuerung bietet Dir die Möglichkeit, Deine Konzentration voll und ganz auf die Spieler, die Strategie und die Verteidigung zu lenken - eine optimale Einstellung für Anfänger.

Manuelle Steuerung

Die Manuelle Steuerung ist eher eine Einstellung für fortgeschrittene Spieler, die nach einer Herausforderung dürsten und die Steuerung hundertprozentig beherrschen. Um den Torhüter zu steuern, halte die **B**-Taste gedrückt, bis eine Stern unter dem Torhüter erscheint. Mit dem Erscheinen des Sterns kontrollierst Du automatisch den Torhüter.

- Richtungstasten **Links/rechts**, um die gewünschte Richtung zu wählen.
- Drücke **Y**, um zu springen
- Drücke **B**, um einen Check zu vollführen.
- Drücke **A**, um den Puck zu halten.

TIME OUT

Wenn Du Deinen besten Spielern eine kurze Unterbrechung gönnen möchtest, in der sie wieder zu Kräften kommen können, dann rufe einen Time out aus, während Du im Puckbesitz bist.

ABORT GAME

Die Option 'Abort Game' unterbricht das momentan laufende Spiel und bringt Dich zum Game Setup Bildschirm zurück. **ACHTUNG:** Mit dieser Option verschwinden alle Ergebnisse aus dem Speicher, z.B. die von Play Offs und Saisonspielen.

SPIELSTATISTIKEN

GAME STATS				
VANCOUVER		vs.	NEW YORK	
0	SCORE	0	0	
0	SHOTS	0	0	
0	SHOOTING PCT.	0%	0%	
0	POWER PLAY	0:00	0:00	
12:48	PP MINUTES	0:00	0:00	
0	PP GOALS	0	0	
0	SH GOALS	0	0	
0	SH SHOTS	0	0	
0	BREAKAWAYS	0	0	

An jeder beliebigen Stelle im Spiel kann das Spiel spontan unterbrochen werden, um die Spielstatistiken einzusehen.

- Drücke **START**, um die Punkteübersicht auf den Bildschirm zu bringen.
- Richtungstasten **links**, bis Statistikmenu invers erscheint.
- Gehe auf Game Stats und drücke **A**, damit die Spielstatistiken auf dem Bildschirm präsentiert werden.

Die gesamten Statistiken aller Mannschaften erscheinen neben dem Mannschaftsnamen.

Score: Die Anzahl an erzielten Toren.

Shots: Die Anzahl der auf das Tor abgefeuerten Schüsse.

Shooting Pct: Die prozentuale Übersicht der Schüsse-auf-das-Tor, die ein Torerfolg waren.

Breakaways: Punkte durch Breakaways/ Anzahl der Breakaways.

One-Timer: Die Anzahl der One-Timer, die ein Tor erzielt haben/ Schussversuche

Penalty Shots: Die Anzahl der getroffenen Penalties/ Schussversuche

Face-Offs Won: Anzahl der gewonnenen Face-Offs.

Body Checks: Anzahl der ausgeteilten Bodychecks auch nach dem Abpfiff. Penalties: Anzahl der Penalties, die verhängt wurden (in der Box abgesehen wurden)

Attack Zone: Die Summe der Zeit, die in der Angriffszone verbracht wurde (siehe S14 für eine nähere Erläuterung der Angriffszone).

Passen: Anzahl der erfolgreich angenommenen Pässe/Anzahl der versuchten Pässe.

- Drücke **START**, um aus dem Spiel Statistikbildschirm herauszukommen
- Drücke **START**, um wieder auf das Eis zurückzukehren.

PERIODEN STATISTIKEN

Du kannst außerdem jederzeit das Spiel für das Aufrufen der Drittelstatistiken unterbrechen.

- Drücke **START**, um die Punkteübersicht aufzurufen.
- Richtungstasten **links**, um das Statistikmenu zu zeigen.
- Gehe auf Period Stats und drücke **A**, um den Statistikbildschirm mit den Informationen über das Drittel zu erhalten.
- Richtungstasten **rechts**, um die Schusststatistiken einzusehen.
- Drücke **START**, um in die Punkteübersicht zurückzukehren.
- Drücke erneut **START**, um wieder auf das Eis zurückzukehren.

SPIELER STATISTIKEN

Du kannst das Spiel auch unterbrechen, um Dir die Statistiken der einzelnen Spieler während des Spiels zu betrachten.

- Drücke **START**, um die Punkteübersicht aufzurufen.

- Richtungstasten nach **Links**, um das Statistikmenu aufzurufen.
- Gehe jetzt auf Player Stats und drücke **A**, um Dir die Spielerstatistiken zu betrachten.
- Drücke **Y**, um Dir die Statistiken der gegnerischen Mannschaft anzugucken.

Es gibt zwei unterschiedliche Weisen, auf die man sich über die Statistiken informieren kann - über Spieler und über Statistiken. Vielleicht interessiert es Dich ja, wie ein bestimmter Spieler gerade spielt.

- Richtungstasten solange nach **unten** drücken, bis der entsprechende Spieler, dessen Statistiken man begutachten möchte, gefunden ist (nur, wenn sich der gesuchte Spieler nicht unter den 6 eingesetzten Spielern befindet).

G-Tore erzielt

A-Vorarbeit für Tore

Pts-Punkte geerntet (Tore + Vorarbeit)

SOG-Schüsse auf das Tor

PIM-Strafzeit in Minuten

Dir steht außerdem die Möglichkeit frei, die Spieler Deiner Mannschaft nach bestimmten Fähigkeiten zu sortieren. Wenn Du zum Beispiel wissen möchtest, welcher Spieler die meisten Schüsse auf das Tor abgegeben hat, dann wähle Shots on Goal an. Der Spieler, der die meisten Schüssen auf das Tor des Gegenspielers gefeuert hat, wird daraufhin an die Spitze der Liste rücken, gefolgt von dem Spieler mit den zweitmeisten Schüssen auf des Gegners Tor, u.s.w.

- Richtungstasten **links/rechts**, um zwischen den Kategorien der einzelnen Statistiken hin- und herzuschalten.
- Drücke **START**, um die Punkteübersicht aufzurufen.
- Drücke **START**, um auf das Eis zurückzukehren.

INFO

REKORDHALTER

Bis zu sieben Spielernamen (von Dir und Deinen Freunden) können in der Rubrik Record Holders (Rekordhalter) verewigt werden.

Vergewissere Dich, das Du die User Record Option im Hauptmenu auf ON gestellt hast, wenn Du möchtest, daß Deine Rekorde gespeichert werden.

USER RECORDS

Diese Anzeige listet bis zu sieben Spielernamen auf. Drücke **A+Y**, um die User Records zu löschen. Bei drei oder mehr Benutzern, wird nur dieser Rekord abgespeichert.

RECORD GOALS

Hier findest Du bis zu sieben Spieler, die die meisten Tore erzielt haben. **ACHTUNG: DU WIRST NUR DURCH EINEN SIEG QUALIFIZIERT.**

RECORD SAVES

Hier findest Du von bis zu sieben Spielern die Rekorde der Torhüter vor. **ACHTUNG: DU WIRST NUR DURCH EINEN SIEG QUALIFIZIERT.**

MANNSCHAFTSAUFSTELLUNG

Im Team Roster Bildschirm:

- Richtungstasten **hoch/runter**, um durch die einzelnen Positionen der Spieler zu scrollen.
- Drücke **A**, um durch den Torhüter, die Offensive und die Defensive zu blättern.
- Drücke **Y**, um die andere Mannschaft zu betrachten.

Oben in der rechten Ecke findest Du die Einstufung der einzelnen Spieler und deren Eignung für eine bestimmte Position.

- Richtungstasten **links/rechts**, um durch die einzelnen Spielerstärken zu scrollen. Die meisten der einzelnen Spielerstärken sind numerisch dargestellt, je höher der angegebene Wert, desto idealer ist der Spieler für die vorgeschlagene Besetzung.

Der Kasten in der Mitte des Bildschirms zeigt Dir, wie gut sich der Spieler in den Punkten Power Play und Penalties verhält. Ein Spieler, der sich in beiden Penalty Killer Blocks befindet, ist auf dem Eis und gleichzeitig der erste Spieler, der das Eis im Falle eines Penalties als erster verlässt.

Blockspieler

Status: Auf dem Eis/ auf der Bank/ Bestraft

Wenn sich ein Spieler in der Penaltybox befindet, erscheint seine noch abzusitzende Zeit anstelle seines Statuses.

Wenn ein Spieler verletzt ist, erscheint 'injury' (verletzt) anstelle seiner Statusanzeige. Ein **P** hinter injury zeigt an, daß ein Spieler in dieser Periode nicht mehr zum Einsatz kommen kann, während ein **G** anzeigt, daß er während des restlichen Spiels nicht mehr zum Einsatz kommen kann. **4G** steht für eine verletzungsbedingte Zwangspause von 4 Spielen.

SAISON SPIEL (season play)

WICHTIG: DRÜCKE NICHT RESET AUF DER FRONTSEITE DER KONSOLE, WÄHREND DAS SPIEL SPEICHERT, ODER WÄHREND EINES AUTOMATISCHEN SPIELS, ODER WÄHREND DEM EDITIEREN VON BLÖCKEN ODER WÄHREND DEN SPIELERVERHANDLUNGEN ODER DEM ERSCHAFFEN; DEM EINSTELLEN ODER DEM ENTLASSEN VON SPIELERN. ES BESTEHT DIE GEFAHR, DAß DEINE DATEN GELÖSCHT WERDEN.

Siehe ein Spiel einer der einzelnen Liga Möglichkeiten, finde den Tabellenführer aller Ligen heraus, betrachte Dir die Spielerstatistiken und die Mannschaftsstatistiken während der gesamten Saison, beende eine Saison an irgendeinem frei gewählten Zeitpunkt oder schalte die automatisch ablaufenden Spiele bis zu einem bestimmten Tag ein.

- Richtungstasten **links** oder **rechts**, um eine Neue Saison (NEW SEASON) anzuwählen und drücke hier **START**.

Hier, im Saison Setup Bildschirm, kannst Du, genau wie im Spieleinstellungsbildschirm, diverse Optionen verändern. Zusätzliche Optionen, wie die Art der Verletzungen (einzelnes Spiel oder mehrere Spiele) und Playoff Einstellungen (einzelnes Spiel nach sieben Siegen beenden).

ACHTUNG: UM DIE GESPEICHERTEN REKORDE AUF DEINEM MODUL ZU LÖSCHEN, HALTE Y, A UND START AUF DEINEM CONTROL PAD GEDRÜCKT UND DRÜCKE DANN RESET AUF DER KONSOLE.

GAMES TODAY (heutige Spiele)

Um in die Saison zu springen, wähle eine der Spiele aus, bevor Du mit den Saison Optionen fortfährst. Hier kannst Du Play Games auswählen und unmittelbar mit dem Spielern einer Saison beginnen.

PLAY GAMES (SPIELEN)

Wähle diese option an, um mit dem spielen der von dir im games today bildschirm ausgewählten spiele zu beginnen. Du wirst daraufhin jedes spiel in der von dir festgelegten reihenfolge spielen und zusätzlich steht dir die möglichkeit offen, zwischen den spielen zum saison options bildschirm zurückzukehren.

PLAY UNTIL A DAY (BIS ZU EINEM TAG SPIELEN)

Wähle diese option aus, damit du das spiel bis zu einem bestimmten tag spielen kannst; dadurch kannst den zieltag deiner serie festlegen.

NHL STANDINGS (STAND DER NHL)

Hier kannst du die tabellenposition deiner mannschaft überprüfen.

TEAM SCHEDULE CALENDER (EINSATZPLAN DER MANNSCHAFT)

Hier kannst du den einsatzplan deiner mannschaft für das gesamte jahr überblicken. Heimmannschaften werden hell dargestellt, die gastmannschaften dunkler. Sobald ein spiel beendet ist, erscheint das ergebnis in form eines farbbalkens --grün steht für einen

sieg, gelb für ein unentschieden und rot für ein verlorenes spiel.

GAMES TODAY (HEUTIGES SPIEL)

Wähle aus, welches spiel du heute beginnen möchtest (anstelle irgendeiner mannschaft). Mit dieser option kannst du spiele wählen und auch wieder canceln.

LEAGUE LEADERS (TABELLENFÜHRER)

Hier kannst du die position deiner mannschaft und deiner spieler innerhalb der besten der nhl entnehmen. Finde die besten mannschaften, spieler, und die torhüter mit der besten quote. Die spieler müssen eine bestimmte anzahl an spielen während der laufenden saison gespielt haben, um in diesen charts zu erscheinen.

TEAM STATS (MANNSCHAFTSSTATISTIKEN)

Betrachte dir nach und nach alle der einzelnen mannschaftsstatistiken.

PLAYER STATS (SPIELERSTATISTIKEN)

Hier kannst du spieler für spieler alle stärken und schwächen betrachten.

NHL HIGHLIGHTS (HÖHEPUNKTE DER NHL)

Betrachte die punkte und schlüsselstatistiken aller spiele, die in der laufenden saison bereits gespielt wurden.

PLAYOFF MODUS

Solltest du **new playoffs** oder **playoffs/best of 7als** spielmodus wählen, betrittst du somit den playoff turniermodus. In diesem modus steuerst du eine einzelne mannschaft durch die playoffs. Um mit mehreren spielern zu spielen, mußt du den playoff modus wählen, der einer saison folgt.

Nur team 1, egal ob gast- oder heimmannschaft, können in die playoffs einziehen. Vergewissere dich also besser noch einmal, daß du dein control pad auch wirklich auf mannschaft 1 im controller setup eingestellt hast. Du wirst daraufhin den namen von mannschaft 1 in blinkender form auf dem bildschirm wiederfinden.

- Drücke **START**, um festzulegen, welches control pad welche mannschaft dirigiert (zu Erkennen im spiel-setup bildschirm).
- Drücke **START**, um die paarungen des turniers gezeigt zu bekommen.
- Drücke **START**, um das erste spiel zu starten. Sobald das erste spiel vorbei ist, werden die Neuen paarungen präsentiert. Nur der spieler mit dem control pad 1 kommt weiter.

Solltest du dein erstes spiel verlieren und möchtest aber mit dem gleichen spiel

nochmal spielen, dann kannst du zum spieleinstellungsbildschirm zurückkehren und new playoffs (neue playoff-spiele) anwählen. Dann mußt du nur noch die gleichen einstellungen wählen und es erneut versuchen.

PLAYOFF STATISTICS (PLAYOFF STATISTIKEN)

Der bildschirm mit den statistiken über die playoffspiele kann mit den statistiken aller spiele (4 der 7 besten serien) des turniers kombiniert werden.

SAVING THE PLAYOFF TREE

Wenn du ein playoff spiel gewonnen hast, kannst du deine position im playoffbaumdiagramm speichern und mit den playoffspielen später weitermachen. Sobald die punkteübersicht erscheint, drücke **START**, um zu den spieloptionen zu wechseln und speichere den playoff-baum hier.

Dein platz im baumdiagramm kann nur solange gespeichert bleiben, solange kein anderes playoff-diagramm gespeichert wird.

Wähle den menupunkt CONTINUE PLAYOFFS in der punkteübersicht, um an deiner position im Playoff-baumdiagramm fortzufahren.

Mitwirkende

Design :	Michael Brook and Scott Probin
Programmer:	Mark Lesser
Graphics:	Doug Wike, Lori Champney, Cynthia Hamilton, Ian House, Kendra Lammas, Alyson Markell, Terry Falls
Sound Design:	Rob Hubbard
Music by:	Russell Lieblich
Organ Music:	Dieter Ruehle
Executive Producer:	Scott Orr
Producer:	Rob Martyn
Associate Producer:	Scott Probin
Technical Directors:	Colin McLaughlan, Rob Harris
Lead Tester:	Ted Fitzgerald
Testing:	Michael Streim, Craig Wike, Mike Graben, Dave Newhouse, Chip Lange, Ken Rogers
Player Ratings:	John Rosasko and Neil Smith of the New York Rangers
Product Manager:	Chip Lange
Art Director:	Nancy Waisanen
Package Design:	E.J. Saraille Design Group
Package Photos:	Cowley Sports Illustrated
Documentation:	T. S. Flanagan, '95 adaptation by A. C. Smith
Special Thanks to John "The Judge" Williams and Jeff Buttell	

©1994 Electronic Arts, all rights reserved.

Unless otherwise indicated, all software and documentation is the property of Electronic Arts.

NHLPA, National Hockey League Players' Association and the logo of the NHLPA are trademarks of NHLPA and are used, under license, by Electronic Arts Inc. NHL® is a registered Trademark of the National Hockey League. Stanley Cup® is a registered Trademark of the National Hockey League. Team Names and logos depicted are Officially Licensed Trademarks of the National Hockey League © NHL 1993.

Unless otherwise indicated, all software and documentation is the property of Electronic Arts.

EA SPORTS, the EA SPORTS logo and "If it's in the game, it's in the game" are trademarks of Electronic Arts.

GARANTIE-ZERTIFIKAT

Vielen Dank für den Kauf dieses LAGUNA-Spieles.

Um Ihnen volle 6 Monate Garantie für dieses Spiel bieten zu können, benötigen wir diese Karte umgehend - von Ihnen ausgefüllt - zurück an **Laguna Videogames "Stichwort Garantie", Am Südpark 12 . 65451 Kelsterbach.**

Sie zählen dann zum **LAGUNA-Freundskreis** und haben folgende Vorteile:

- * Wenn Sie mehr über Konsolenspiele wissen möchten oder Tips und Hilfen brauchen können Sie uns schreiben oder Mo.-Fr. zwischen 15.00 und 18.00 Uhr unter der Telefonnummer: **0 61 07 - 8081** anrufen. Unsere Spieleexperten werden Ihnen dann gerne helfen.
- * Für den - seltenen - Fall, daß ein Spiel defekt sein sollte, geben wir Ihnen eine **Umtauschgarantie**: das heißt, wir ersetzen das Spiel bis sechs Monate nach Ihrem Kauf. Hierzu bitte den Kaufbeleg der Rücksendung beilegen und diese ausreichend frankieren.

Daß Ihre persönlichen Daten auch "persönlich" bleiben, ist für uns selbstverständlich. Keine der von Ihnen gemachten Angaben werden Dritten zugänglich sein.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrem Spiel!

IHR LAGUNA-TEAM

Bitte Ausfüllen

Ich besitze ein (en) NES O SUPER NES O Game Boy O	
Bei welchem Händler wurde das Spiel gekauft? Name _____ Wie oft kaufen Sie Video-Spiele? <input type="checkbox"/> 1x im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Halbjahr <input type="checkbox"/> mehrere im Monat <input type="checkbox"/> 1x im Jahr <input type="checkbox"/> 1x im Quartal	Haben Sie das Spiel: (a) gekauft (b) geschenkt bekommen Wenn Sie mit (a) geantwortet haben, was war der Anlaß zum Kauf? <input type="checkbox"/> Empfehlung durch Bekannte <input type="checkbox"/> Empfehlung des Verkäufers <input type="checkbox"/> Test in Fachmagazinen <input type="checkbox"/> Verpackung <input type="checkbox"/> Andere Gründe: _____ _____

Vielen Dank für Ihre Mühe!

Vorname _____ Name _____

Alter: _____

Str./Nr. _____

Name des gekauften Spieles: _____

PLZ/Ort _____

Telefon _____

Kaufdatum lt. Beleg: _____