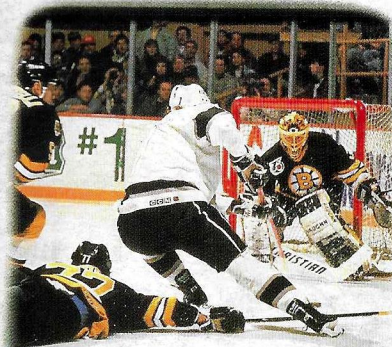
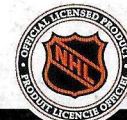


**EA SPORTS™**  
ELECTRONIC ARTS



**EA SPORTS™**  
ELECTRONIC ARTS



**NHL®**  
**HOCKEY '94**

SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION



VERTRIEB VON:

ELECTRONIC ARTS GERMANY GMBH  
POSTFACH 2863  
33258  
GÜTERSLOH  
GERMANY

PRINTED IN JAPAN

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



LICENSED BY

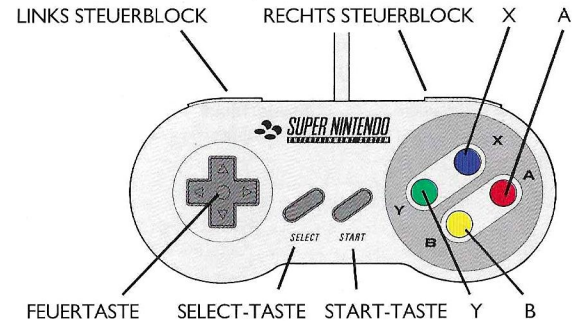


NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

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

# NHL HOCKEY '94

## STEUERUNG DES SPIELS



### BULLY

**B** – Puck erkämpfen     **A** – Extrageschwindigkeit (Bodycheck)     **Steuerblock** – Richtung des Abspiels

### ANGRIFF

**Y** – hohes Abspiel /Puck wegschlagen     **B** – Puck zuspielen     **A** – Schlenschuß (für Schlagschuß gedrückt halten)     **Steuerblock** – Richtung des Laufens /Passes/Schusses

### VERTEIDIGUNG

**Y** – festhalten/ mit dem Stock behindern     **B** – Stockcheck/Beinstellen/zum Spieler schalten, der am nächsten zum Puck postiert ist     **A** – Extrageschwindigkeit (Bodycheck)     **Steuerblock** – Richtung des Laufens

**ABWEHRTIP** – Das Festhalten/Behindern mit dem Stock (Taste **Y**) ist auf die Dauer wirkungsvoller als der Bodycheck (Taste **A**), doch ein guter Bodycheck kann den Gegner kurzzeitig stärker beeinträchtigen.

## STEUERUNG DES TORWARTS

Drücken Sie **X**, um die Steuerung des Torwarts zu übernehmen. Die Steuerfunktionen für den Torhüter werden in einem späteren Abschnitt ausführlich erläutert.

### BEVOR DER TORHÜTER DEN PUCK HAT

**Y** – hechten      **B** – auf Feldspieler umschalten      **A** – Puckabwehr mit Schläger      **X** – Stockcheck

**Steuerblock** – Richtung der Torwartbewegung

### NACHDEM DER TORHÜTER DEN PUCK HAT

**Y** – hohes Abspiel /Puck wegschlagen      **B** – abspielen      **Steuerblock** – Richtung des Abspiels

### SOFORTWIEDERHOLUNG

**Y** – zurückspulen      **B** – abspielen/anhalten      **A** – vorspulen      **X** – Bild für Bild abspielen

### AUSWECHSLUNG

**Y** – Y auswählen      **B** – B auswählen      **A** – Auswechslung vornehmen/A auswählen

### DIREKTABNAHMEN

Ein „One-Timer“ (eine Direktabnahme) ist eine Kombination zwischen zwei Spielern: Spieler A hat den Puck und legt auf Spieler B, der direkt abzieht, d. h. sofort schießt, ohne vorher noch lange zu versuchen, die Scheibe unter Kontrolle zu bringen. Direktabnahmen sind wichtige Schüsse; machen Sie daher oft Gebrauch von ihnen, um Power-Tore zu erzielen.

**Direktabnahmen versuchen:** Drücken Sie **B**, um den Puck einem Teamkollegen aufzulegen. Sobald der Puck vom Zuspieler frei ist, drücken Sie zum Schießen **A**. Diese Aktion geht sehr schnell.

Wenn zwei Mitspieler für eine Mannschaft spielen, kann der Zuspielerempfänger **A** drücken, um eine Direktabnahmen zu probieren.

### ANZEIGETAFEL

Zum Einlegen einer Pause und Aufrufen des Scoreboards (Anzeigetafel) drücken Sie **START**.

Zum Markieren von Optionen drücken Sie den Steuerblock nach **oben/unten**.

Zum Auswählen von Optionen drücken Sie **A**.

Zum Rollen durch angezeigte Daten verwenden Sie den **Steuerblock**.

Zur Rückkehr zum Scoreboard-Menü drücken Sie **START**. Zur Wiederaufnahme des Spiels drücken Sie nochmals **START**.

### DEMO-MODUS

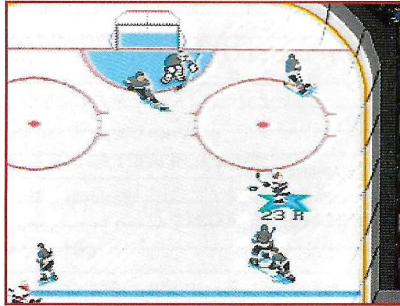
Zum Verlassen des Demo-Modus drücken Sie **eine beliebige Taste außer START**.

Zum Einlegen einer Pause und Aufrufen des Scoreboard-Menüs drücken Sie **START**.

# INHALT

NHL® HOCKEY '94 .....	4
SPIELBEGINN .....	6
STÄRKEN DER MANNSCHAFTEN UND DER EINZELNEN SPIELER .....	7
MANNSCHAFTSVERGLEICH .....	8
DAS BULLY .....	9
EISLAUFEN .....	10
PASSEN .....	11
SPIELEN ALS MANNSCHAFTSKAMERADEN .....	12
STRAFEN .....	13
VERZÖGERTE AHNDUNG EINES REGELVERSTOSSES .....	14
VERZÖGERTE STRAFE .....	14
REGELVERSTÖSSE .....	15
TORSCHUSS .....	17
LINE CHANGES (AUSWECHSLUNGEN) .....	18
STURM- UND ABWEHRREIHEN .....	19
POWERPLAY-REIHEN .....	20
PENALTYKILL-REIHEN .....	20
SCOREBOARD (ANZEIGETAFEL) .....	21
INSTANT REPLAY (SOFORTWIEDERHOLUNG) .....	22
GAME STATISTICS (SPIELSTATISTIK) .....	23
CHANGE/REMOVE GOALIES (AUSWECHSELN DES TORWARTS) .....	24
MANUELLE/AUTOMATISCHE STEUERUNG DES TORWARTS .....	24
TEAM ROSTER (MANNSCHAFTSPLAN) .....	25
PERIOD STATISTICS (DRITTELSTATISTIK) .....	27
EDIT LINES (ZUSAMMENSTELLUNG DER SPIELERREIHEN) .....	27
PLAYER STATISTICS (SPIELERSTATISTIK) .....	28
SCORING SUMMARY (TORSTATISTIK) .....	29
PENALTY SUMMARY (STRAFZEITSTATISTIK) .....	30
TIMEOUT (AUSZEIT) .....	30
PLAYER CARDS (SPIELERKARTEN) .....	30
OTHER SCORES (ANDERE SPIELERGEBNISSE) .....	31
CROWD LEVEL (ZUSCHAUERBEGEISTERUNG) .....	31
EXIT GAME (BEENDEN DES SPIELS) .....	31
SPIELER DES TAGES .....	32
PLAYOFF MODES (PLAY-OFF-RUNDEN) .....	33
SPEICHERN DES PLAY-OFF-SPIELPLANS .....	33
HÖHEPUNKTE .....	34
VERLETZUNGEN .....	34
MITWIRKENDE .....	35

# NHL® HOCKEY '94



**NHL Hockey '94** ist ein realistisch gestaltetes, schnelles Eishockeyspiel, dem die wirklichen Regeln und Spieler des professionellen Eishockeys zugrundeliegen. Die Steuerung ist so leicht bedienbar, daß Sie mit dem Spielen schon nach einem kurzen Blick auf die Steuerungsübersicht auf Seite 1 anfangen können. Wenn Sie jedoch den vollen Spielspaß mit **NHL Hockey '94** erleben wollen, sollten Sie das Handbuch Punkt für Punkt durchgehen. Mit zunehmender Spielstärke können Sie sich in immer schwierigeren Eishockeybegegnungen messen.

## STARTEN DES SPIELS

1. Schalten Sie das Super NES™ AUS.

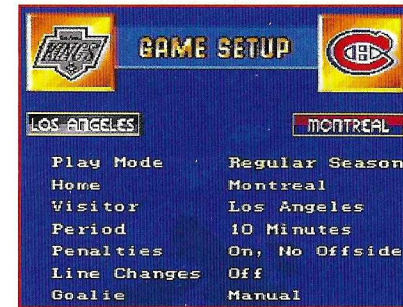
Versuchen Sie NIE, ein Game Pak einzulegen oder zu entfernen, wenn das Gerät eingeschaltet ist.

2. Vergewissern Sie sich, daß der Controller an Buchse 1 auf der linken Seite des Super NES angeschlossen ist.

Wenn Sie mit oder gegen einen Freund spielen, schließen Sie seinen Controller an Buchse 2 auf der rechten Seite des Super NES an.

3. Stecken Sie das Game Pak ins Super NES. Drücken Sie fest auf das Game Pak, bis es einrastet.
4. Schalten Sie das Gerät EIN.
5. Es erscheint der EA-SPORTS-Bildschirm, danach das **NHL Hockey '94**-Titelbild. Sobald die Liste der Mitwirkenden abrollt, drücken Sie auf die **START-Taste**, um zum Game Set-Up-Bildschirm zu gelangen.

## GAME SET-UP-BILDSCHIRM (SPIELEINSTELLUNG)



Wenn Sie gleich ins Spiel starten wollen, lesen Sie unten beim Abschnitt *Spielbeginn* weiter.

Wenn Sie **NHL Hockey '94** zum ersten Mal spielen, können Sie sich zunächst auch ein Demonstrationsmatch anschauen.

1. Achten Sie darauf, daß sich beide Controller auf dem Mannschaftsauswahl-Bildschirm in der Spalte NO PLAYING (Keine Steuerung) befinden, damit den Teams keine Controller zugeordnet werden.
2. Drücken Sie auf **START**. Wenn Sie keine Änderungen an den Einstellungen vorgenommen haben, spielt jetzt Montreal gegen Los Angeles ein normales Saisonheimspiel. In diesem Demo-Match dauern die Spieldrittel jeweils zehn Minuten, werden Strafzeiten, aber kein Abseits gepfiffen, finden keine Auswechslungen statt, und die Torhüter werden von Hand gesteuert.
3. Daraufhin erscheint der Team Matchups-Bildschirm (siehe *Mannschaftsvergleich*).
4. Drücken Sie **START**. Die Kamera schwenkt nun auf den Mittelkreis der Eisbahn für das Anspiel (Bully).

Um die **Demo** zu verlassen, drücken Sie eine beliebige Taste außer **START**. Daraufhin erscheint wieder der Game Set-Up-Bildschirm.

## SPIELBEGINN

---

Wenn Sie sich sofort in den Kampf um den Puck stürzen und die weiteren Optionen erst später erforschen wollen, drücken Sie einfach auf **START**, um die vorgegebenen Einstellungen zu übernehmen.

Wenn Sie bereit sind, die Einstellungen für Ihr eigenes Spiel festzulegen, können Sie sich mit dem Steuerblock durch die Optionen bewegen. Drücken Sie den Steuerblock nach **rechts** oder **links**, um die Einstellungen der betreffenden Option zu ändern. Drücken Sie danach auf **START**, um mit dem Spiel zu beginnen.

## OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN

### PLAY MODE (SPIELMODUS)

**Regular Season (normales Saisonspiel):** Sie tragen ein normales Saisonpunktspiel aus.

**Continue Playoffs (Fortsetzung der Play-off-Spiele):** Sie setzen eine Play-off-Serie an der Stelle fort, an der Sie sie unterbrochen haben. Geben Sie zur Wiederaufnahme Ihres Play-off-Spiels ein Paßwort ein.

**New Playoffs (neue Play-off-Spiele):** Sie fangen in der ersten Play-off-Runde an und brauchen nur einen Sieg zum Weiterkommen.

**Best of 7 (Sieger aus 7 Begegnungen):** Sie fangen in der ersten Play-off-Runde an und brauchen vier Siege, um in die nächste Runde zu kommen.

**Shootout (Penalty-Schießen):** Sie wählen die Mannschaften und müssen den Torhüter im Alleingang überwinden.

**Home (Heim):** Sie wählen die Heimmannschaft.

**Visitor (Gast):** Sie wählen die Gastmannschaft.

Die **Heimmannschaft** spielt im ersten und letzten Drittel von unten nach oben, im zweiten von oben nach unten.

### PERIOD LENGTH (DAUER EINES SPIELDRITTELS)

Jede Begegnung besteht aus drei Spieldritteln und, wenn nötig, einer oder mehreren Verlängerungen.

Sie können die Dauer eines Drittels auf **5 Minuten**, **10 Minuten** oder **20 Minuten** festsetzen.

In einem **normalen Saisonspiel** gibt es höchstens eine Verlängerung. Die Verlängerung dauert fünf Minuten, oder bis ein Team ein Tor erzielt („Sudden Death“). Wenn keines der beiden Teams einen Torerfolg schafft, endet das Spiel unentschieden.

Bei **Play-off-Spielen** gibt es kein Unentschieden. Die Spieler müssen so viele Verlängerungen spielen, bis ein Sieger ermittelt ist. Die Verlängerungen haben jeweils die für ein Drittel gewählte Länge und enden erst, wenn ein Tor fällt.

### PENALTIES (STRAFEN)

**On (Ein):** Die Schiedsrichter zeigen alle Strafen und Regelverstöße an, die sie sehen (siehe *Strafen* und *Regelverstöße*).

**On, No Offside (Ein, kein Abseits):** Die Schiedsrichter zeigen alle Strafen und Regelverstöße an, ausgenommen Abseitsstellungen.

**Off (Aus):** Strafen und Abseits werden nicht gepfiffen, nur unerlaubter Weitschuß wird angezeigt.

### LINE CHANGES (AUSWECHSLUNGEN)

**On (Ein):** Sie steuern die Auswechslungen Ihrer Mannschaft (siehe **Auswechslungen**).

**Off (Aus):** Die Spieler ermüden nicht und bleiben die gesamte Spieldauer auf dem Eis.

**Automatic (Automatisch):** Der Computer wechselt die Spieler für beide Teams automatisch aus.

### GOALIE CONTROL (STEUERUNG DES TORHÜTERS)

**Manual (manuell):** Sie können Ihren Torhüter selbst steuern.

**Automatic (automatisch):** Der Computer übernimmt während der gesamten Spieldauer die Steuerung des Torhüters für Sie.

Wenn Sie die Spieleinstellungen nach Ihren Wünschen gewählt haben, schnallen Sie sich Ihren Helm auf, ziehen sich die Handschuhe an, nehmen Ihren Schläger und drücken auf **START**.

## STÄRKEN DER MANNSCHAFTEN UND DER EINZELNEN SPIELER

---

Alle NHL-Mannschaften spielen in **NHL Hockey '94** mit. Wie in der Wirklichkeit sind manche Teams stärker als andere. Selbstverständlich hängt die Spielstärke einer Mannschaft von der Stärke der einzelnen Spieler ab. Das macht **NHL Hockey '94** so realistisch.

Jeder Mannschaftsspieler hat bestimmte Stärken und Schwächen, die genau den Stärken und Schwächen entsprechen, welche die wirklichen Spieler in der Saison 1992/93 gezeigt haben.

Im allgemeinen hat der Mittelstürmer den besten Torriecher, und die Außenstürmer weisen außer Torgefährlichkeit auch eine besonders gute Puckbeherrschung auf. Die Abwehrspieler sind nicht besonders schnell auf den Kufen oder gut im Umgang mit dem Puck, dafür aber können sie härtere Bodychecks austeilen und aggressiver verteidigen als die Angriffsspieler.

## MANNSCHAFTSVERGLEICH



### PLAYER RATINGS (SPIELERBEWERTUNG)

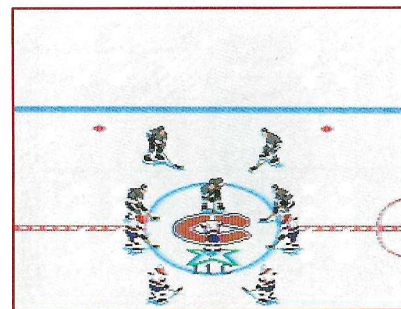
Vor Spielbeginn erscheint der Team Matchups-Bildschirm (Mannschaftsvergleich). Hier werden die gegnerischen Spieler in ihrer Gesamtleistung miteinander verglichen. Spieler mit einer höheren Leistungszahl sind ihren Gegnern um die Differenz ihrer Leistungszahlen überlegen. Zum Durchblättern des Mannschaftsvergleichs drücken Sie **A** und **Y**.

### GUTE UND SCHLECHTE FORM

Vor jedem Spiel nennt EA-SPORTS-Reporter Ron Barr je drei Spieler der beiden Mannschaften, deren Formkurve gerade außergewöhnlich stark nach oben oder unten weist. Die Leistungszahl dieser Spieler verschiebt sich nach ihrer augenblicklichen Form um +/- 10% in jeder Kategorie.

**Achten Sie auf Ron Barrs Kommentar vor jedem Spiel, um zu erfahren, welche Spieler sich in Topform oder in einem Leistungstief befinden.** Um Rons Einschätzung zu erfahren, drücken Sie **X**.

## DAS BULLY



Im Anfangsdrittel blickt der Mittelstürmer der Heimmannschaft zum oberen Bildschirmrand, der Mittelstürmer der Gäste zum unteren.

Oben auf dem Bildschirm sehen Sie ein Fenster mit einer Großaufnahme der beiden Spieler und dem Schiedsrichter, der den Puck in der Hand hält.

Der Schiedsrichter läßt dann den Puck automatisch fallen. Wenn der Puck das Eis berührt, geht das Spiel los:

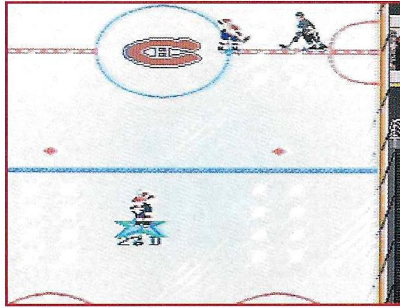
- Drücken Sie bei festgehaltener Taste **B** den **Steuerblock** in die Richtung, in der Sie den Puck ablenken wollen.

ODER

- Drücken Sie den **Steuerblock** nach oben und drücken **A**, um den Puck selbst zu übernehmen.

Mit zunehmender Spielerfahrung werden Sie bemerken, daß manche Mittelstürmer aggressiver spielen als andere und daß einige geschickter mit ihrem Schläger umgehen. Um Ihren Mittelstürmer bei Bullys wirkungsvoll einzusetzen, müssen Sie sich seiner Stärken und Schwächen bewußt sein.

## EISLAUFEN



Gutes Schlittschuhlaufen ist die Grundlage für gutes Eishockey. Sie müssen gut eislaufen können, um Gegner mit kompromißlosen Bodychecks zu stoppen, selber Bodychecks auszuweichen, Verteidiger zu umspielen und den Torwart zu täuschen. In **NHL Hockey '94** können Sie sich auf dem Eis wie ein Profi bewegen, doch für Fehler müssen Sie büßen.

**OFFENCE (ANGRIFF):** Wenn Sie mit Controller 1 spielen, bewegt sich Ihr puckführender Spieler auf einem hellblauen Stern mit grünem Rand. Wenn der Spieler des Computers im Besitz des Pucks ist, fährt er auf einem hellblauen Stern ohne Umrandung. Im 2-Spieler-Modus ist der über Controller 2 gesteuerte Eishockeyspieler durch einen rosamrandeten Stern gekennzeichnet.

**DEFENCE (VERTEIDIGUNG):** Wenn Sie mit Controller 1 spielen, bewegt sich Ihr aktiver Verteidiger auf einem Stern mit grüner Umrandung. Der Verteidiger des Computers ist nicht durch einen Stern gekennzeichnet.

- Um den Verteidiger, der dem Puck am nächsten steht, zu aktivieren, drücken Sie **B**. Den Schwung zu beherrschen, ist der Schlüssel zu gutem Eislaufen. Wenn Sie die Laufrichtung ändern, gleitet Ihr Spieler noch ein wenig in die alte Richtung weiter, ehe er sich tatsächlich in die neue Richtung bewegt. Entwickeln Sie ein Gefühl für dieses Weitergleiten, und lernen Sie einzuschätzen, wie weit ein Spieler gleitet, bevor er anhält, so daß Sie diesen Effekt ausnutzen können. Um einen Spieler möglichst schnell zu stoppen, drücken Sie den Steuerblock in die seiner Laufrichtung entgegengesetzte Richtung.
- Steuern Sie mit dem **Steuerblock** die Laufrichtung Ihres Spielers (und die Richtung der Pässe).

## PASSEN



Das Wichtigste für einen druckvollen Angriff ist das saubere, präzise Zuspielen.

- Drücken Sie den Steuerblock in die Richtung, in der Sie passen wollen, und drücken Sie **B**.

Wenn Sie den Steuerblock nicht gedrückt halten, paßt der Spieler den Puck in seine Blickrichtung. Die beste Zuspielermethode ist, die Taste **B** gedrückt zu halten, dann den Steuerblock zu drücken und danach **B** wieder loszulassen. Wenn die Taste **B** gedrückt ist, wird der Puck abgespielt, sobald der Steuerblock betätigt wird.

Wenn der Puck einen Spieler erreicht, übernimmt dieser in der Regel die Puckkontrolle. Ein Gegner kann den Paß abfangen, wenn er den Puck als erster erreicht.

Versuchen Sie, die Positionen der Spieler außerhalb des Bildschirms im Kopf zu behalten. Normalerweise läuft der Mittelstürmer in der Mitte der Eisfläche, die zwei Außenstürmer rechts und links neben ihm und die zwei Verteidiger auf beiden Seiten hinter ihnen.

Wenn sich der Spieler, den Sie steuern, außerhalb des Bildschirms befindet, zeigt ein Pfeil seine Position an.

Wenn Sie in einem **Zwei-Spieler-Modus** spielen, zeigt der schwarze Pfeil den Spieler mit Controller 1, der orange Pfeil den Spieler mit Controller 2 an.

Wenn Sie genau wissen, wo sich Ihre Mannschaftskameraden zu jeder Zeit befinden, können Sie den Puck blitzschnell nach vorn, nach hinten oder zur Seite passen und so die Verteidiger verwirren.

Bei mittleren und langen Pässen sollten Sie nach dem Abspielen sofort **B** drücken, um die Steuerung des angespielten Spielers zu übernehmen, bevor der Puck ihn erreicht. Auf diese Weise können Sie den gegnerischen Verteidigern zuvorkommen und den Puck auf freier Bahn abfangen.

## SPIELEN ALS MANNSCHAFTSKAMERADEN



Wenn Sie TWO PLAYER – TEAMMATES (Zwei-Spieler – Mannschaftskameraden) auswählen, spielen zwei Spieler gegen den Computer.

Der Spieler mit Controller 1 steuert den Eishockeyspieler auf dem schwarzumrandeten Stern und übernimmt alle Bullys. Der Spieler, der sich im Puckbesitz befindet, läuft auf einem blauen Stern.

Wenn in einer Verteidigungssituation beide Spieler **B** drücken, wird der Spieler, der zuerst **B** gedrückt hat, zu dem Verteidiger, der dem Puck am nächsten ist.

### SPIELEN MIT DEM FÜNF-SPIELER-ADAPTER

Das Super NES kann erkennen, ob ein Adapter angeschlossen ist.

Auf dem Side Selection-Bildschirm (Mannschaftsauswahl) erscheinen fünf Controller-Symbole.

1. Wählen Sie für die Nummer Ihres Controllers mit dem **Steuerblock** die Mannschaft, für die Sie spielen möchten.
2. Wenn jeder Mitspieler die Mannschaft, für die er spielen möchte, gewählt hat, drücken Sie auf **START**. Auf dem Eis läuft jeder Spieler auf einem farbigen Stern:
  - Spieler 1 – grün
  - Spieler 2 – violett
  - Spieler 3 – rot
  - Spieler 4 – gelb
  - Spieler 5 – blau

## STRAFEN



Wenn die PENALTIES-OPTION (Strafen) eingeschaltet ist, ahnden die Schiedsrichter alle Regelverstöße, die sie sehen.

Sie können Strafen vermeiden, indem Sie bei der Verteidigung die Taste **A** nicht ständig drücken. Die Taste **A** gibt dem Abwehrspieler, den Sie gerade steuern, zusätzliche Geschwindigkeit, und damit werden auch die Bodychecks dieses Spielers härter und die Zusammenstöße wirkungsvoller.

**HOLDING** (Halten) – unerlaubtes Greifen oder Festhalten eines Spielers, so daß er sich nicht mehr frei bewegen kann

**ROUGHING** (übertriebene Härte) – unnötig harter Einsatz oder Verletzen eines Gegners

**SLASHING** (Stockschlag) – absichtliches Schlagen eines Gegners mit dem Stock, um ihn zu behindern oder einzuschüchtern

**CROSSCHECK** (Stockcheck) – Körperangriff mit beidhändig gehaltenem Stock

**TRIPPING** (Beinstellen) – Beinstellen des puckführenden Spielers; der Schiedsrichter muß davon überzeugt sein, daß keine Absicht vorhanden war, an den Puck zu kommen

**HOOKING** (Hakeln) – Versuch eines Spielers, seinen Gegner mit Hilfe des Schlägers „aufzuhalten“

**CHARGING** (regelwidriger Körperangriff) – Rempeln eines Spielers nach zwei oder mehr Schritten Anlauf

**INTERFERENCE** (Torwartangriff) – Angriff gegen den Torhüter innerhalb des Torraums

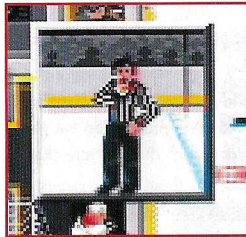
## PENALTY SHOTS

Penalty shots (Strafschüsse) werden gegeben, wenn Beistellen oder Festhalten gegen einen puckführenden Spieler begangen werden, der bei einem schnellen Konter durchgebrochen ist. Eine solche Break-Situation liegt dann vor, wenn der Stürmer vor einem gegnerischen Abwehrspieler die blaue Linie überquert.

Ein Spieler darf die Strafbank verlassen, wenn die gegnerische Mannschaft bei einem **Power Play** (Überzahlspiel) ein Tor schießt (siehe *Powerplay-Reihe*).

Befinden sich zwei oder mehr Spieler auf der Strafbank, so darf der Spieler mit der geringsten noch abzusetzenden Strafzeit wieder zurück aufs Spielfeld.

## VERZÖGERTE AHNDUNG EINES REGELVERSTOSSES

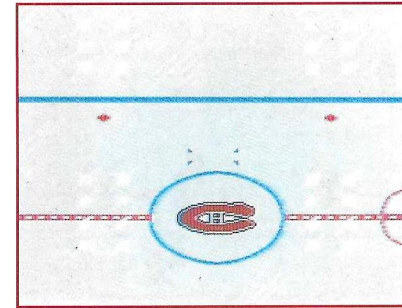


Wird eine Strafe gegen einen Spieler der verteidigenden Mannschaft angezeigt, so wird das Spiel nicht sofort unterbrochen. Der Schiedsrichter erscheint auf dem Bildschirm und pfeift den Regelverstoß, aber das Spiel wird erst unterbrochen, wenn ein Spieler der bestrafte Mannschaft in den Besitz des Pucks gelangt. Währenddessen wird für den Torwart der angreifenden Mannschaft ein Stürmer eingewechselt. (Für sein Team übernimmt der Computer diesen Wechsel automatisch.) Sobald die bestrafte Mannschaft den Puck erobert, kehrt der Torwart wieder zurück. Schießt die angreifende Mannschaft ein Tor, bevor die andere Mannschaft in Puckbesitz kommt, muß die Strafe nicht abgesehen werden.

## VERZÖGERTE STRAFE

Eine Mannschaft hat zu keinem Zeitpunkt weniger als drei Feldspieler plus Torhüter auf dem Eis. Wenn gegen eine Mannschaft mit zwei Spielern auf der Strafbank eine Strafe angezeigt wird, begibt sich der Spieler, der gegen die Regeln verstoßen hat, auf die Bank, wird aber sofort durch einen anderen Spieler ersetzt. Seine Strafzeit beginnt erst dann, wenn die Strafe eines seiner Mannschaftskameraden abgelaufen ist.

## REGELVERSTÖSSE



### THE ATTACKING ZONE (ANGRIFFSZONE)

Die Angriffszone ist mit einer blauen Linie auf der gegnerischen Hälfte der Eisfläche markiert. Wenn Sie die blaue Linie in Richtung des gegnerischen Tores überfahren, befinden Sie sich in der Angriffszone.

Ihre Angriffszone ist gleichzeitig die Verteidigungszone des Gegners.

### ICING (UNERLAUBTER WEITSCHUSS)

Unerlaubter Weitschuß wird angezeigt, wenn ein Spieler von einer Position hinter der roten Mittellinie den Puck über die gegnerische blaue Linie und die rote Torlinie, nicht aber durch den Torraum schießt (den blauen Halbkreis vor dem Tor).

Berührt ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Puck nach einem solchen Weitschuß, wird das Spiel nicht unterbrochen.

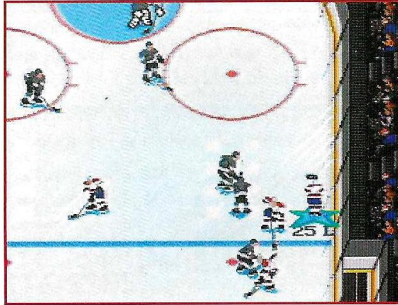
Da ein Schuß aufs Tor die rote Torlinie nicht überquert, handelt es sich in diesem Fall auch nicht um unerlaubten Weitschuß.

Unerlaubter Weitschuß wird nicht gegen eine Mannschaft angezeigt, die aufgrund von Zeitstrafen in Unterzahl spielt (siehe *Penaltykill-Reihen*).

In **NHL Hockey '94** gibt es kein „Zweilinienseits“.

Nach angezeigtem unerlaubtem Weitschuß unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und gibt ein Bully in der Verteidigungszone des verantwortlichen Teams.

## OFF-SIDES (ABSEITS)



Nummer 25 überfährt mit dem Puck die blaue Linie, während sich sein Mannschaftskollege bereits in der Angriffszone befindet.

Der Puck muß in die Angriffszone gelangen, bevor ein Spieler der angreifenden Mannschaft in die Zone eindringt, sonst wird Abseits angezeigt.

Der Puck darf also auch nicht über die blaue Linie einem in der Angriffszone wartenden Spieler zugespielt werden.

Befindet sich der Puck erst einmal in der Angriffszone und wird über die blaue Linie aus der Angriffszone wieder herausgeschossen, müssen alle angreifenden Spieler das Angriffsdrittel verlassen, bevor der Puck wieder über die blaue Linie zurückgespielt werden darf.

**BEISPIEL:** Sie befinden sich in der Angriffszone und schießen auf das gegnerische Tor. Der Torwart der gegnerischen Mannschaft hält den Puck und gibt ihn schnell an einen seiner Mannschaftskameraden ab, der ihn aus der Angriffszone herausspielt. Nachdem der Spieler die blaue Linie überquert hat, rempeln Sie ihn mit einem Bodycheck und nehmen ihm die Scheibe ab. Nun müssen Sie warten, bis alle Ihre Mannschaftskameraden aus der Angriffszone herausgelaufen sind, ehe Sie den Puck wieder dorthin spielen können.

Es erscheint ein Fenster mit dem Schiedsrichter, der Sie warnt, daß Abseits gegeben würde, wenn Sie den Puck jetzt in die Angriffszone spielen.

Wenn die Off-Sides-Option eingeschaltet ist, zeigt der Schiedsrichter jede Abseitsstellung an und unterbricht das Spiel. Das Spiel wird dann mit einem Bully hinter der blauen Linie fortgesetzt.

## TORSCHUSS



Für jedes Tor gibt es einen Punkt.

- Um auf das Tor zu schießen, drücken Sie **A**, wenn Sie im Besitz des Pucks sind.
- Mit dem Steuerblock zielen Sie den Puck nach **links/rechts/oben/unten**.

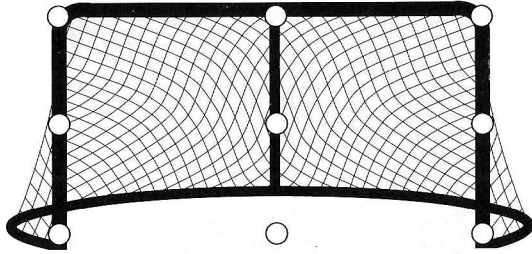
Es gibt zwei verschiedene Schußtechniken: Schlagschuß und Schlenzer.

- Schlenzer: Drücken Sie **A** und lassen Sie schnell wieder los. Ein Schlenzer ist langsamer aber genauer als ein Schlagschuß. Schlenzer sind besonders effektiv, wenn man nahe zum Tor steht.
- Schlagschuß: Halten Sie **A** fest. Ein Schlagschuß ist schneller und wuchtiger, jedoch weniger zielgenau als ein Schlenzer. Schlagschüsse sind besonders dann wirkungsvoll, wenn man aus größerer Entfernung für den Torhüter überraschend aufs Tor hält.

Je länger Sie die Taste **A** gedrückt halten, desto härter und wuchtiger wird der Schlagschuß.

- Steuerblock nach **oben**, um dem Schuß Höhe zu geben.
- Steuerblock nach **unten**, um den Schuß am Boden zu halten.
- Steuerblock nach **links** oder **rechts**, um in eine Ecke des Tores zu zielen.

Nutzen Sie die Situation, wenn der Torwart einen Schlagschuß nicht festhalten kann: Sie schnappen sich die abprallende Scheibe und schieben sie mit einem Schlenzer aus kurzer Distanz ein.



## LINE CHANGES (AUSWECHSLUNGEN)



Eishockey ist ein kräftezehrender Sport, und die Spieler müssen sich in bestimmten Abständen ausruhen, besonders bei langen Spielen.

Wenn Sie mit Auswechslern spielen wollen, stellen Sie auf dem Game Set-Up-Bildschirm LINE CHANGES (Auswechslungen) auf ON (EIN).

Die Ermüdungsbalken rechts vom Namen der Spielerreihe zeigen an, wie frisch (oder erschöpft) die Spieler sind. Je länger der Balken, desto ausgeruhter die Spieler. Grün zeigt an, daß die Spieler noch frisch sind, gelb heißt etwas müde und rot bedeutet, daß sie völlig ausgepowert sind.

Auswechslern können Sie bei jeder Spielunterbrechung (z. B. nach Ende eines Spieldrittels, bei Strafen, Toren, Bullys usw.) und immer dann, wenn Ihre Mannschaft in Puckbesitz ist. Vor jedem Bully wird das Line Change-Fenster (Auswechslungen) ein paar Sekunden lang angezeigt. Drücken Sie auf den Buchstaben der Reihe, die Sie auf dem Eis haben möchten. Wenn Sie keine Taste drücken, geht die Formation neben dem Buchstaben Y aufs Eis (bzw. bleibt dort).

Außer zu Beginn oder Ende eines Power Plays wird die momentan auf dem Eis befindliche Reihe neben dem Buchstaben Y aufgelistet.

(Siehe dazu auch *Powerplay-Reihen* und *Penaltykill-Reihen*)

Einen fliegenden Wechsel bei laufendem Spiel können Sie nur vornehmen, wenn Sie in Puckbesitz sind.

1. Drücken Sie **SELECT**, um einen hohen Paß zu geben und ein Fenster mit den verfügbaren Spielerreihen und ihren Ermüdungsbalken aufzurufen.
2. Drücken Sie Y um die Reihe neben dem Buchstaben Y auszuwählen, **B** für B und **A** für **A**.

Jede Mannschaft verfügt über sieben verschiedene Reihen: die erste und zweite Sturmreihe (SC1 und SC2), die erste und zweite Powerplay-Reihe (PW1 und PW2), die erste und zweite Penaltykill-Reihe (PK1 und PK2) sowie die auf das Checken spezialisierte Abwehrreihe (CHK).

Wechseln Sie die eingesetzte Spielerreihe aus, ehe sie 25% ihrer Kraftreserven verbraucht hat, um die optimale Leistung aus der Mannschaft herauszuholen. Seien Sie vorsichtig mit dem Auswechslern, wenn sich der puckführende Spieler im eigenen Verteidigungsdrittel befindet. Wenn ihm ein Gegner den Puck abnimmt, müssen Sie gegen eine Überzahl verteidigen, während die eingewechselten Spieler noch aufs Eis kommen.

## STURM- UND ABWEHRREIHEN

Der erste Sturm, SC1, beginnt jedes Spiel. Sobald Sie in Puckbesitz sind oder es zu einem Bully kommt, können Sie SC2 oder die Abwehrreihe CHK einwechseln.

Die Angriffsblöcke sind schnell, wendig und geschickt im Umgang mit dem Puck.

Die Abwehrreihe CHK ist Ihr wichtigster Spielerblock; er ist zwar in der Regel langsamer, aber schußkräftiger und besser in der Defensive.

## POWERPLAY-REIHEN



Sobald eine Mannschaft mindestens einen Spieler mehr als die gegnerische Mannschaft auf dem Eis hat, hat sie die Möglichkeit eines Power Plays.

Einige der Spieler der Powerplay-Reihen gehören auch den normalen Formationen (SC1, SC2, CHK) oder den Penaltykill-Reihen (PK1, PK2) an.

Das Line Change-Fenster (Auswechslungsfenster) wird vor jedem Bully automatisch eingeblendet.

- Wenn Sie in Puckbesitz sind, drücken Sie **Y**, um das Auswechslungsfenster aufzurufen.
- Drücken Sie **Y** oder **B** um die Reihen PW1 oder PW2 einzuwechseln. Wenn Sie keine Taste betätigen, kommt der Block neben dem Y aufs Eis.

Beim ersten Powerplay steht Y für PW1 und B für PW2. In allen folgenden Powerplays entspricht Y der Formation, die zuletzt auf dem Eis war.

Wenn das Auswechslungsfenster eingeblendet wird, kommt es darauf an, eine neue Spielerreihe auszuwählen, es sei denn, Sie sind sich sicher, daß Sie die neben dem Y vermerkte Reihe auf dem Eis haben wollen. Sonst besteht nämlich die Gefahr, daß Sie eine erschöpfte Formation aufs Eis schicken.

- Wählen Sie nach einem Powerplay eine der Angriffsreihen oder die Abwehrreihe.

Die als letztes eingesetzte Spielerreihe (normalerweise gleichzeitig die erschöpfteste) steht neben dem Y. Achten Sie darauf, eine andere Reihe zu wählen, wenn jene Spieler nicht hundertprozentig ausgeruht sind.

## PENALTYKILL-REIHEN

Die Penaltykill-Reihen bestehen aus Spielern der entsprechenden Sturmreihen und werden gegen ein Powerplay eingesetzt.

Das Einwechseln einer Penaltykill-Reihe für die Sturm- oder Abwehrreihe funktioniert genauso, wie für die *Powerplay-Reihen* beschrieben.

## SCOREBOARD (ANZEIGETAFEL)



Auf der Anzeigetafel steht Ihnen während des Spiels oder in den Drittelpausen eine große Auswahl an Funktionen zur Verfügung. Nachfolgend werden alle Auswahlmöglichkeiten erläutert.

### SCOREBOARD-MENÜ

Drücken Sie während des Spiels auf **START**, um das Spiel zu unterbrechen und das Scoreboard (die Anzeigetafel) einzublenden.

Bewegen Sie mit dem Steuerblock die Auswahlmarkierung **auf-** bzw. **abwärts**.

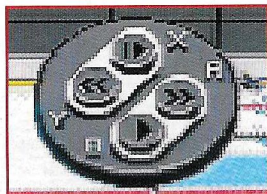
Zum Auswählen einer Option drücken Sie **A**.

Drücken Sie den **Steuerblock** zum Abrollen der Informationen.

Drücken Sie **START**, um zurück zum Scoreboard zu gelangen. Mit nochmaligem Drücken der **START**-Taste nehmen Sie das Spiel wieder auf.

**HINWEIS:** Der Mannschaftsname des Mitspielers, der das Menü steuert, blinkt, bis der Steuerblock freigegeben wird. Daran können Sie erkennen, für welches Team die allgemeinen und torwärtspezifischen Einstellungen angezeigt werden.

## INSTANT REPLAY (SOFORTWIEDERHOLUNG)



Die Wiederholung ist automatisch halb zurückgespult. In einem Feld werden Tasten wie bei einem Videorekorder eingeblendet.

- Drücken Sie **B**, um die Wiederholung abzuspielen (normale Geschwindigkeit).
- Drücken Sie **B**, um die Wiederholung anzuhalten.
- Drücken Sie **X**, um die Wiederholung Bild für Bild abzuspielen.
- Drücken Sie **A**, um vorzuspulen.
- Verwenden Sie den Steuerblock, um den Kameraausschnitt über das Eis zu schwenken.
- Drücken Sie **Y** um die Wiederholung zurückzuspulen; zum Anhalten lassen Sie die Taste los. Auf diese Weise sehen Sie die Aktionen mit hoher Geschwindigkeit rückwärtslaufen.
- Drücken Sie die **rechte** bzw. **linke** Feuertaste, um die Wiederholung Bild für Bild vorwärts und rückwärts zu bewegen.
- Drücken Sie den Steuerblock in eine beliebige Richtung, um den „Iso-Modus“ zu aktivieren. Im Iso-Modus können Sie den Kameracursor auf einen Spieler bewegen und seine Aktionen die ganze Wiederholung hindurch verfolgen; oder Sie schwenken die Kamera über das Eis, um sich die Stellung der anderen Spieler während der Wiederholung anzuschauen.
- Drücken Sie **START**, um zum Scoreboard-Menü zurückzukehren.
- Drücken Sie **START**, um das Spiel wiederaufzunehmen.

## GAME STATISTICS (SPIELSTATISTIK)

LOS ANGELES		MONTREAL	
7	Score	2	
27	Shots	9	
25%	Shooting Pct.	22%	
0/0	Power Play	0/1	
0:00	PP Minutes	0:05	
0	PP Shots	0	
0	SH Goals	0	

Die aktuelle Spielstatistik jedes Teams erscheint unter dem betreffenden Mannschaftsnamen.

**Score (Spielstand):** Anzahl der erzielten Tore

**Shots (Schüsse):** Anzahl der auf das Tor abgegebenen Schüsse

**Shooting Pct (Trefferquote):** Prozentzahl der erfolgreichen Torschüsse

**Power Play:** Anzahl der in Überzahl erzielten Tore/Anzahl der Powerplays

**PP Minutes (Powerplay-Minuten):** Überzahlspielzeit für jede Seite in Minuten

**PP Shots (Powerplay-Schüsse):** während des Überzahlspiels unternommene Torschußversuche

**SH Goals (Unterzahl-Tore):** Anzahl der in Unterzahl erzielten Tore

**Breakaways (schnelle Konter):** bei Breaks erzielte Tore/Anzahl der Breaks

**One-Timers (Direktabnahmen):** Anzahl der mit Torerfolg abgeschlossenen Direktabnahmen/Anzahl der versuchten Direktabnahmen.

**Penalty Shots (Strafschüsse):** verwandelte/versuchte Penalty shots

**Faceoffs Won (gewonnene Bullys):** Anzahl der gewonnenen Bullys

**Body Checks:** Anzahl der Bodychecks (auch nach dem Schiedsrichterpfiff)

**Penalties (Strafzeiten):** Anzahl der ausgesprochenen Strafzeiten/Gesamtlänge der Strafminuten (auf der Strafbank)

**Attack Zone (Angriffszone):** Gesamtdauer der in der Angriffszone verbrachten Zeit

**Passing (Pässe):** Anzahl der erfolgreich angenommenen Pässe/Anzahl der versuchten Pässe

**Passing Pct (Paßgenauigkeit):** Prozentzahl der erfolgreichen Pässe

## CHANGE/REMOVE GOALIES (AUSWECHSELN DES TORWARTS)

Im Profi-Eishockey läuft nur sehr selten zu jedem Spiel derselbe Torhüter auf. In **NHL Hockey '94** wird, wenn **LINE CHANGES (AUSWECHSLUNGEN)** aktiviert ist, der Torwart für das Computer-Team bei normalen Saisonspielen willkürlich gewählt. Ansonsten beginnt der erste Torwart.

Torhüter ermüden nicht, aber wenn Ihr Torwart nicht die richtige Leistung bringt oder Sie dem Ersatzmann auch einmal eine Chance geben wollen, dann können Sie ihn trotzdem auswechseln.

- Gehen Sie mit dem Steuerblock nach unten **auf** Change/Remove Goalie (Torwart auswechseln) und schalten Sie mit **A** auf den anderen Torwart (oder auf **NONE (KEINEN)**).

Wenn Sie Ihren Torhüter ganz aus dem Spiel nehmen, wird ein Stürmer eingewechselt, sobald der Torwart das Eis verläßt, so daß Sie einen zusätzlichen Spieler in vorderster Linie haben. Das gibt Ihnen eine erhöhte Chance zum Torerfolg.

## MANUELLE/AUTOMATISCHE STEUERUNG DES TORWARTS

### AUTO CONTROL (AUTOMATISCHE STEUERUNG)

Durch die automatische Torwartsteuerung haben Sie mehr Zeit, sich auf die Abwehr und das taktische Checken zu konzentrieren – gut für nicht so erfahrene Spieler.

### MANUAL CONTROL (MANUELLE STEUERUNG)

Die manuelle Torwartsteuerung eignet sich für erfahrenere Spieler, die ihr Abwehrverhalten schon trainiert haben und bereit sind, die volle Verantwortung für einen sauberen Kasten zu übernehmen. Zur Handsteuerung des Torwarts drücken Sie **X**.

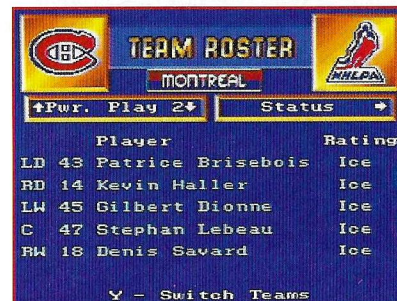


- Gehen Sie mit dem Steuerblock nach unten **auf** Manual/Automatic Goalie und drücken Sie **A**, um zwischen den beiden Optionen umzuschalten.

Manchmal, wenn der Computer zu verlieren droht, aber nicht hoch im Rückstand liegt, nimmt er seinen Torhüter im letzten Drittel aus dem Spiel.

Im umgekehrten Fall, wenn Sie verlieren und die Zeit knapp wird, können auch Sie den Torwart herausnehmen. Ein solches „Überzahlspiel“ wird aber nicht als Powerplay in der Statistik geführt, da sich beide Mannschaften mit der gleichen Spielerzahl auf dem Eis befinden.

## TEAM ROSTER (MANNSCHAFTSPLAN)



↑Pwr. Play 2↓		Status →
Player	Rating	
LD 43 Patrice Brisebois	Ice	
RD 14 Kevin Haller	Ice	
LW 45 Gilbert Dionne	Ice	
C 47 Stephan Lebeau	Ice	
RW 18 Denis Savard	Ice	

Y - Switch Teams

Im Mannschaftsplan sind für eine bestimmte Mannschaft alle sieben Spielerreihen und die Torwartliste aufgeführt.

Das Feld links zeigt den Namen der auf dem Bildschirm angezeigten Spielerreihe. Jeder Spieler ist mit Position, Trikotnummer und Namen aufgelistet.

**LD** – linker Verteidiger (auf dem Eis mit **D** markiert)

**RD** – rechter Verteidiger (auf dem Eis mit **D** markiert)

**LW** – Linksaußen (auf dem Eis mit **L** markiert)

**C** – Mittelstürmer (auf dem Eis mit **C** markiert)

**RW** – Rechtsaußen (auf dem Eis mit **R** markiert)

- Drücken Sie den Steuerblock nach **oben/unten**, um durch die verschiedenen Spielerreihen und Torhüter zu blättern.

Im Feld auf der rechten Seite wird die Leistungskategorie angezeigt, in der die jeweiligen Spieler bewertet werden.

- Drücken Sie den Steuerblock nach **rechts/links**, um durch die verschiedenen Bewertungskategorien zu rollen. Die meisten Leistungsbewertungen werden als Zahlen angegeben; je höher die Zahl, desto höher die Leistung des Spielers in der betreffenden Kategorie.

## GOALIES (TORHÜTER)

**Status:** Ice (auf dem Eis)/Bench (auf der Bank)

**Overall:** allgemeine Leistung des Torhüters

**Agility:** Beweglichkeit des Torhüters auf dem Eis

**Speed:** Geschwindigkeit des Torhüters auf dem Eis

**Glove Hand:** Fanghand des Torhüters

**Def. Awareness:** Defensivgespür des Torhüters

**Puck Control:** Fähigkeit des Torhüters, den Puck unter Kontrolle zu bringen

**Stick Right:** Geschick des Torhüters, mit dem Schläger die rechte Torseite zu decken

**Stick Left:** Geschick des Torhüters, mit dem Schläger die linke Torseite zu decken

**Glove Right:** Geschick des Torhüters, mit dem Handschuh die rechte Torseite zu decken

**Glove Left:** Geschick des Torhüters, mit dem Handschuh die linke Torseite zu decken

**Weight:** Körpergewicht des Torhüters in Pfund

## LINE PLAYERS (FELDSPIELER)

**Status:** Ice (auf dem Eis)/Bench (auf der Bank)/Injured (verletzt)/Penalised (bestraft), Wenn sich ein Spieler auf der Strafbank befindet, wird seine noch verbleibende Strafzeit als Status angezeigt.

Wenn ein Spieler verletzt ist, erscheint „Injured“ als sein Status. Ein P dahinter bedeutet, daß er für das ganze Spieldrittel außer Gefecht gesetzt ist; ein G heißt, daß er das ganze Spiel ausgeschaltet ist.

**Overall:** allgemeine Leistung des Spielers

**Energy:** momentaner Ermüdungszustand des Spielers

**Agility:** Beweglichkeit des Spielers auf dem Eis

**Speed:** Spurtgeschwindigkeit des Spielers auf dem Eis

**Handed:** schußstärkere Seite des Spielers

**Off. Awareness:** Offensivgespür des Spielers

**Def. Awareness:** Defensivgespür des Spielers

**Shot Power:** Schlagkraft des Spielers beim Schießen des Pucks

**Shot Accuracy:** Zielgenauigkeit des Spielers beim Schießen des Pucks

**Pass Accuracy:** Zielgenauigkeit des Spielers beim Passen des Pucks

**Stick Handling:** Schlägerführung des Spielers

**Weight:** Körpergewicht des Spielers in Pfund

**Endurance:** Ausdauer und Stehvermögen des Spielers auf dem Eis

**Aggression:** Wahrscheinlichkeit von Zeitstrafen gegen den Spieler

**Checking:** Wirksamkeit des Spielers beim Bodycheck

## PERIOD STATISTICS (DRITTELSTATISTIK)

	1 <sup>ST</sup>	2 <sup>ND</sup>	3 <sup>RD</sup>	Total
LOS ANGELES	2	5	4	11
MONTREAL	2	1	1	4

Y - Shots

Für beide Mannschaften können Sie während des Spiels jederzeit Drittelstatistiken einsehen.

- Drücken Sie **Y**, um zwischen Tor- und Schußstatistik umzuschalten.

## EDIT LINES (ZUSAMMENSTELLUNG DER SPIELERREIHEN)

In *NHL Hockey '94* können Sie die Mannschaftsaufstellungen ändern. Die Aufstellungen können vor dem ersten Anspiel oder zu einem beliebigen späteren Zeitpunkt geändert werden. Wenn Sie mit Line Changes (Auswechslungen) spielen, können Sie alle sieben Reihen ändern. Wenn Sie ohne Auswechslungen spielen, können Sie nur den ersten Sturm neu besetzen (dieser ist die einzige eingesetzte Reihe).

- Bewegen Sie mit dem Steuerblock die Auswahlmarkierung auf den Spieler, den Sie aus der Reihe entfernen möchten.
- Zum Auswählen des Spielers, auf dem die Markierung steht, drücken Sie **A**. Eine Liste der auf seiner Position verfügbaren Reservespieler erscheint im oberen Teil des Bildschirms.

Pos.	Name
LD	43 Patrice Brisebois
RD	14 Kevin Haller
LW	45 Gilbert Dionne
C	47 Stephan Lebeau
RW	18 Denis Savard

- Führen Sie die Auswahlmarkierung auf einen Ersatzmann aus der Liste.
- Drücken Sie den Steuerblock nach **rechts/links**, um die verschiedenen Bewertungskategorien für den Spieler durchzugehen. Je höher die Leistungszahl, desto besser ist der Spieler für die jeweilige Kategorie geeignet.
- Wenn Sie sich entschlossen haben, welchen Spieler Sie ersetzen möchten, drücken Sie **A**.
- Wiederholen Sie den Vorgang für jede weitere Neubesetzung, die Sie vornehmen wollen. Drücken Sie danach **START**, und ein Menüfeld wird eingeblendet. Um zum Spiel zurückzukehren, markieren Sie die Option Return to the Game und drücken **A**. Um die ursprüngliche Mannschaftsaufstellung wiederherzustellen, markieren Sie die Option RESTORE DEFAULT LINES und drücken **B**.

## PLAYER STATISTICS (SPIELERSTATISTIK)

Player	G	A	Pt	Sh	PM
W. Gretzky	2	0	2	6	0
L. Robitaille	2	0	2	9	0
T. Granato	2	0	2	2	0
J. Carson	1	2	3	2	0
C. Millen	0	0	0	0	0
G. Shuchuk	0	0	0	0	0
↓ L. Loach	0	0	0	0	0

Y - Switch Teams

Für beide Mannschaften können Sie jederzeit während des Spiels die Leistungsstatistik einzelner Spieler aufrufen.

- Drücken Sie **Y**, um die Statistiken für das gegnerische Team anzufordern.

Die Statistiken lassen sich auf zwei Arten lesen: nach Spieler oder nach Kategorie. Sie können herausfinden, wie gut ein bestimmter Spieler insgesamt agiert.

- Drücken Sie den Steuerblock nach **oben/unten**, um den Spieler zu markieren, dessen Statistik Sie sehen möchten (wenn sich dieser Spieler nicht unter den ersten fünf angezeigten befindet).

**G** – erzielte Tore

**A** – gegebene Vorlagen

**Pt** – erzielte Punkte (Tore + Vorlagen)

**SH** – Schüsse aufs Tor

**PM** – Zeitstrafen in Minuten

Sie können sich für die verschiedenen Kategorien auch eine Tabelle der Spieler nach ihrer Leistungsstärke anzeigen lassen. Wenn Sie zum Beispiel wissen möchten, welche Spieler die meisten Schüsse aufs Tor abgegeben haben, wählen Sie SHOTS ON GOAL (Torschüsse). Der Spieler mit den meisten Schüssen erscheint auf Platz 1 der Tabelle, gefolgt vom Spieler mit den zweitmeisten usw.

- Drücken Sie den Steuerblock nach **rechts/links**, um durch die verschiedenen Statistikategorien zu blättern.

## SCORING SUMMARY (TORSTATISTIK)

Per	Time	Tm	Goal/Assist	P/S
1 <sup>ST</sup>	2:25	MTL	W. Dampousse E. Bellows K. Mulley	
1 <sup>ST</sup>	2:39	LA	T. Granato J. Carson	
1 <sup>ST</sup>	6:18	LA	T. Granato J. Carson	
1 <sup>ST</sup>	8:37	MTL	D. Savard J. Leclair	
2 <sup>ND</sup>	0:07	LA	W. Gretzky	

In der Torstatistik werden Einzelheiten zu den erzielten Toren festgehalten: das Spieldrittel, die Spielminute, die Mannschaft, der Torschütze (gegebenfalls auch der Spieler bzw. die Spieler, die die Vorlage gegeben haben), Vor-/Nachteile aufgrund von verhängten Strafen

Die Abkürzung P/S steht für „Penalty Situation“ (Über-/Unterzahl aufgrund von Zeitstrafen). Wenn an dieser Stelle kein Kürzel folgt, hatten beide Mannschaften die gleiche Spielerzahl auf dem Eis.

Mit den folgenden Kürzeln wird die Strafsituation zum Zeitpunkt, als das Tor fiel, bezeichnet:

**PP** Powerplay (1 Spieler Überzahl)

**PP2** Powerplay (2 Spieler Überzahl)

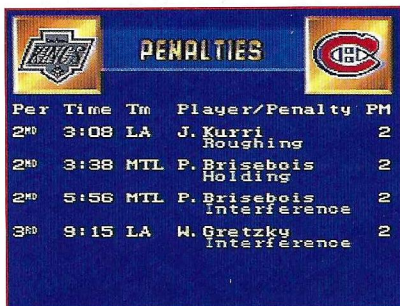
**SH1** 1 Spieler Unterzahl (Powerplay des Gegners)

**SH2** 2 Spieler Unterzahl (Powerplay des Gegners)

**PS** Penalty shot (Strafschuß)

- Drücken Sie bei Bedarf den Steuerblock nach **oben/unten**, um den Bildschirm nach oben/unten abzurufen.

## PENALTY SUMMARY (STRAFZEITSTATISTIK)



Per	Time	Tm	Player/Penalty	PM
2 <sup>ND</sup>	3:08	LA	J. Kurri Roughing	2
2 <sup>ND</sup>	3:38	MTL	P. Brisebois Holding	2
2 <sup>ND</sup>	5:56	MTL	P. Brisebois Interference	2
3 <sup>RD</sup>	9:15	LA	W. Gretzky Interference	2

Ähnlich der Torstatistik sind in der Strafzeitstatistik Einzelheiten zu den Strafen zu finden: das Spieldrittel, die Spielminute, die Mannschaft des Spielers, der das Foul begangen hat, die Rückennummer und der Name des Spielers; darunter der Name des Regelverstoßes und die Länge der Zeitstrafe in Minuten.

- Drücken Sie bei Bedarf den Steuerblock nach **oben/unten**, um den Bildschirm nach oben/unten abzurufen.

## TIMEOUT (AUSZEIT)

Durch eine Auszeit werden bei allen Spielern der beiden Mannschaften die Kraftreserven vollständig wiederhergestellt. Jede Mannschaft darf nur einmal pro Spiel eine Auszeit nehmen. Wenn ohne Auswechslungen gespielt wird, ermüden die Spieler nicht und die Auszeit hat keine Funktion. Wenn jedoch mit Auswechslungen gespielt wird, kann das Nehmen einer Auszeit zum richtigen Zeitpunkt während des Spiels einen entscheidenden Vorteil bringen. Wenn Sie die Auszeit für Ihr Team genommen haben, taucht die Option nicht mehr im Scoreboard-Menü auf.

## PLAYER CARDS (SPIELERKARTEN)

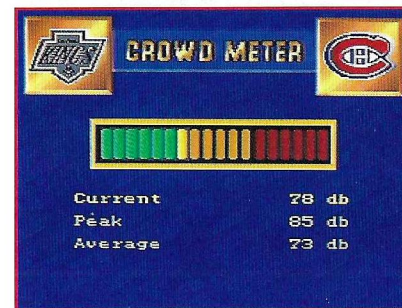
Auf den Karten aus dem Scoreboard-Menü finden Sie Informationen über die Mannschaften und Spieler. Auf den Mannschaftskarten stehen die Namen und Rückennummern der auflaufenden Spieler, das Vereinsblem und die Bewertung der Stärke der Mannschaft. Die Spielerkarten enthalten ein Foto des Spielers, seine Spielposition, seine Stärke(n) und eine Gesamtbewertung.

## OTHER SCORES (ANDERE SPIELERGESBISSE)

Im Scoreboard-Menü finden Sie auch die Ergebnisse der anderen Play-off-Spiele bzw. der normalen Saisonspiele.

- Drücken Sie den Steuerblock nach **oben/unten**, um durch die Liste zu rollen.

## CROWD LEVEL (ZUSCHAUERBEGEISTERUNG)



Der Zuschaueranalyse-Bildschirm bietet eine Statistik der in den Fanblocks gemessenen Lautstärke. Einzeln aufgeführt werden der aktuelle Dezibel-Wert, der durchschnittliche Dezibel-Level über die bisherige Dauer des Spiels sowie den höchsten seit dem Eröffnungsbully verzeichneten Dezibel-Wert, d. h. die Spitzenlautstärke. Der Analyse der Zuschauerbegeisterung liegen die während der gesamten Spieldauer genommenen Messungen mit dem Dezibel-Messer zugrunde.

- Drücken Sie bei Bedarf den Steuerblock nach **oben/unten**, um den Bildschirm abzurufen.

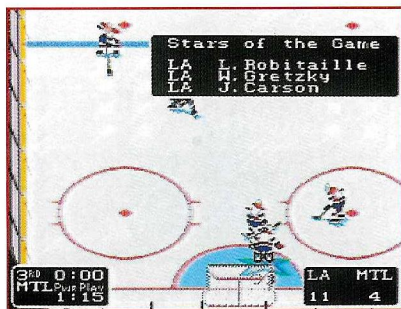
## EXIT GAME (BEENDEN DES SPIELS)

Um das laufende Spiel zu beenden und zum Hauptmenü zu wechseln, führen Sie die Auswahlmarkierung auf EXIT GAME und drücken **A**, unten steuerblock YES und **A**.

## DEFENCE CTRL (VERTEIDIGUNGSSTEUERUNG)

Diese ein- und ausschaltbare Option ist im Scoreboard-Menü enthalten. Wenn die Option auf ON steht, können Sie mit der rechten/linken Feuertaste den rechten bzw. linken Abwehrspieler aktivieren (sofern Sie sich in der Verteidigung befinden).

## SPIELER DES TAGES



Nach dem Schlußpfiff jedes Spiels meldet sich Ron Barr vom EA SPORTS Eisstadion und kürt die Spieler des Tages. Ein Spieler empfiehlt sich für diese Auszeichnung normalerweise mit Torerfolgen, Vorlagen oder hervorragenden Torwartparaden.

## PLAYOFF MODES (PLAY-OFF-RUNDEN)



Wählen Sie auf dem Game-Set-Up-Bildschirm mit Steuerblock nach **rechts/links** einen Modus für die **Playoff-Runden: Continue Playoffs** (Fortsetzung der Playoffs), **New Playoffs** (neue Playoff-Spiele) oder **Best of 7** (Sieger aus 7 Begegnungen). Bestimmen Sie die Mannschaft, mit der Sie spielen möchten, und drücken Sie **START**, um zum Spielerauswahl-Bildschirm zu kommen.

**Playoff Demo:** Alle Spielersterne stehen in der Computer-Spalte.

**Single Player Playoff (Play-off, Einzelspieler):** Ein Stern steht in der Team-Spalte.

**Multi-Player Playoff (Play-off, mehrere Spieler):** Alle Spielersterne stehen in der Team-Spalte.

**HINWEIS:** In den Play-offs können die Mitspieler nicht gegeneinander antreten.

## SPEICHERN DES PLAY-OFF-SPIELPLANS

Wenn Sie eine Play-off-Begegnung gewinnen, erscheint der aktualisierte Spielplan mit einem Paßwort. Schreiben Sie sich das Paßwort auf, dann können Sie, falls Sie verlieren, wieder in die erreichte Play-off-Runde zurückkehren.

Um zum Spielplan der vorigen Runde zurückzukommen, starten Sie das Spiel neu und gehen zum Hauptmenü. Wählen Sie unter Play Mode (Spielmodus) die Option CONT. PLAYOFFS (Fortsetzung der Play-off-Spiele) und drücken auf **START**. Daraufhin erscheint der Paßwort-Bildschirm.

Wählen Sie mit dem Steuerblock (**links/rechts/oben/unten**) einen Buchstaben aus, drücken Sie dann zur Eingabe des Buchstabens die Taste **A** und gehen Sie zur nächsten Position. Mit **Y** können Sie zurückgehen und Fehler korrigieren. Nachdem Sie das richtige Paßwort eingegeben haben, drücken Sie **START**, um die Play-off-Runde an der Stelle wiederaufzunehmen, an der Sie sie verlassen haben.

## HÖHEPUNKTE

---

Sie können sich die Höhepunkte anderer Spiele der Liga ansehen.

Am Ende jedes Spieldrittels wird der Spielstand eines laufenden oder beendeten Spiels in einem Feld unter der Anzeigetafel eingeblendet.

Drücken Sie **START**, um die Spielstände zu überspringen.

Sie können sich die Ligaresultate auch jederzeit ansehen, indem Sie das Spiel zu einer Pause unterbrechen und den Bildschirm mit den anderen Spielständen aufrufen.

Wenn Sie die Höhepunkte abbrechen wollen, drücken Sie **A**. Um das Spiel wiederaufzunehmen, drücken Sie ein weiteres Mal **A**.

## VERLETZUNGEN

---

Manchmal wird ein Spieler zu brutal angegangen und muß verletzt vom Eis. Das kann vorübergehend sein, aber auch für die gesamte restliche Spieldauer. Das Programm ersetzt diesen Spieler automatisch durch einen neuen Spieler, der sich für die Position am besten eignet.

## MITWIRKENDE

Designbearbeitung:	Michael Brook
Technisches Design:	Jim Simmons
Programmierung:	EA Canada and High Score Productions
Grafik:	George Simmons, Brian O'Hara, Curt Toumanian
Musik und Sound:	Rob Hubbard
Produktion:	Michael Brook
Produktionsassistent:	Scott Probin
Produkttests:	David Costa, Jeff Hasson
Testleitung:	Randy Delucchi
Spielerbewertungen: I	gor Kuperman
Produktleitung:	Chip Lange, Neil Thewarapperuma
Künstlerische	Leitung: Nancy Waisanen
Verpackungsdesign:	Singee
Verpackungsfotos:	Steve Babineau
Qualitätssicherung:	J. M. Skolnick, J. P. Armatta, P. Murphy
Dokumentation:	T. S. Flanagan; Bearbeitung der 94er-Version: A. C. Smith
Dokumentationsgestaltung:	Chris Morgan
Übersetzung:	Alpha CRC Ltd., Cambridge

## ELECTRONIC ARTS BESCHRÄNKTE HAFTUNG

**GARANTIE** - Electronic Arts gewährleistet gegenüber dem rechtmäßigen Eigentümer (Käufer) dieses Software-Produkts für eine Dauer von 90 (neunzig) Tagen ab Kaufdatum, daß der Datenträger, auf dem das Produkt aufgezeichnet ist, keine Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Softwareprogramm von Electronic Arts und das Handbuch werden "im gesehenen Zustand" verkauft, ohne ausdrückliche oder stillschweigend Garantie irgendwelcher Art. Electronic Arts lehnt jede Haftung für Verluste, Schäden oder Einbußen, die sich aus der Verwendung dieses Produkts ergeben ab. Electronic Arts verpflichtet sich, während einer Frist von 90 (neunzig) Tagen zu einem kostenlosen und portofreien Ersatz von mangelhaften Softwareprodukten, die zusammen mit einem Kaufbeleg an das Electronic Arts Warranty Department zurückgesandt werden. Diese Garantie gilt nur bei sachgemäßer Behandlung und normaler Abnutzung, und wird bei unsachgemäßer, zweckfremder oder nachlässiger Behandlung sofort hinfällig.

**EINSCHRÄNKUNGEN** - Alle still-schweigenden Garantien auf diesem Softwareprodukt, einschliesslich solcher für Verkäuflichkeit und Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf 90 (neunzig) Tage ab Kaufdatum beschränkt. In keinem Falle ist Electronic Arts haftbar für besondere, indirekte oder folgeschäden, die sich aus dem Besitz, der Verwendung oder der Nicht-verwendbarkeit dieses Produkts ergeben. Diese Bedingungen und Konditionen beeinträchtigen oder beeinflussen in keiner Weise die Rechte des Käufers, sofern dieser ein Konsument ist, der die Produkte in einem anderen als in geschäftlichem Rahmen erwirbt.

**RÜCKSENDUNG NACH ABLAUF DER GARANTIEFRIST** - Um nach Ablauf der Garantiefrist in den Genuß einer Ersatzlieferung zu kommen, senden Sie die Originalkassette an Electronic Arts Adresse nachstehend. Bitte legen Sie eine kurze Beschreibung des Mangels bei und einen Eurocheck über £15.00 und vermerken Sie Ihren Namen und Ihre Anschrift.

Soweit nicht anders angegeben, sind alle Teile der Software und der Dokumentation © 1993 Electronic Arts. Alle Rechte vorbehalten.

EA SPORTS, and the EA SPORTS logo 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 and the logo of the NHL are trademarks of the NHL and are used under license by Electronic Arts.