



ELECTRONIC ARTS

SPIELANLEITUNG

NHLPA™
HOCKEY '93



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

ALLEINVERTREIB DEUTSCHLAND
LAGUNA
VIDEO-SPIELE
AM SÜDPARK 12. D-6092 KELSTERBACH
GERMANY

PRINTED IN JAPAN

INHALT

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

| | |
|---|----|
| SPIELSTEUERUNG | 2 |
| NHLPA™ HOCKEY '93 | 4 |
| SPIELBEGINN | 4 |
| GAME SET-UP-BILDSCHIRM | 4 |
| SPIELBEGINN | 5 |
| OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN | 5 |
| MANNSCHAFTSVERGLEICH | 8 |
| DAS BULLY | 8 |
| SCHLITTSCHUHLAUFMANÖVER | 9 |
| PÄSSE | 10 |
| SPIEL ZU ZWEIT | 11 |
| KÄMPFE | 11 |
| STRAFEN | 12 |
| REGELVERSTÖSSE | 13 |
| PUNKTE | 15 |
| FORMATIONSÄNDERUNGEN | 16 |
| PLAYOFF MODES | 23 |
| FORTSETZUNG DER ENTSCHEIDUNGSSPIELE | 24 |
| ENTSCHEIDUNGSSPIELE | 24 |
| HÖHEPUNKTE | 25 |
| VERLETZUNGEN | 25 |



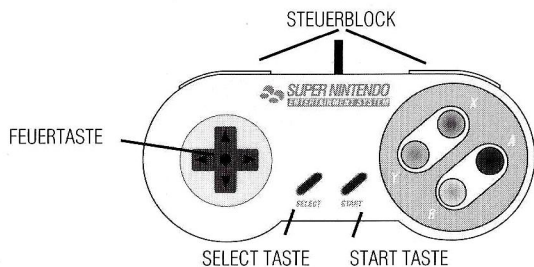
LICENSED BY



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, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.

NHLPA™ HOCKEY '93



SPIELSTEUERUNG

BULLY

Y—Puck übernehmen.

B—Puck zuspielen.

A—Ex-tra-ge-schwin-dig-keit (Bodycheck).

Steuerblock—steuert die Richtung des Passes.

ANGRIFF

Y—Formation ändern.

B—Puck zuspielen.

A—Schlagschuß (für Schlenzschuß gedrückt halten).

Steuerblock—steuert die Richtung des Spielers/Passes/Schusses.

VERTEIDIGUNG

Y—festhalten/mit dem Stock behindern.

B—Schubsen/Beinstellen.

A—Ex-tra-ge-schwin-dig-keit (Bodycheck).

Steuerblock—steuert Laufrichtung.

Der Torwart wird so lange mit dem Super NEST™ gesteuert bis er im Puckbesitz ist. Mit **B** wird der Puck abgegeben und mit dem Steuerblock wird gezielt.

KÄMPFEN

Y—festhalten.

B—Schlag auf den Körper.

A—Schlag auf den Kopf bewegen.

Steuerblock—vorwärts/rückwärts .

REPLAY

Y—Zurückspulen. **B**—Pause/Zeitlupe.

A—abspielen/anhalten.

FORMATIONSÄNDERUNGEN

Y—Y wählen.

B—B wählen.

A—Formationsänderungen/A wählen.

TABELLE DER SPIELERGERBNISSSE

START drücken, um das Spiel anzuhalten und die Tabelle der Spielergebnisse einzublenden.

Drücken Sie den Steuerblock **nach oben** oder **nach unten**, um Optionen auf der Tabelle zu markieren.

A drücken, um Optionen auszuwählen.

Richtungstasten des **Steuerblockes** drücken, um durch die Optionen und Daten zu rollen.

START drücken, um zur Tabelle der Spielergebnisse zurückzukehren. Noch einmal **START** drücken, um das Spiel wiederaufzunehmen.

DEMOMODUS

Drücken Sie irgendeine Taste außer **START**, um das Demospiel zu verlassen.

START drücken, um das Spiel zu unterbrechen und die Optionen der Tabelle der Spielergebnisse einzublenden.

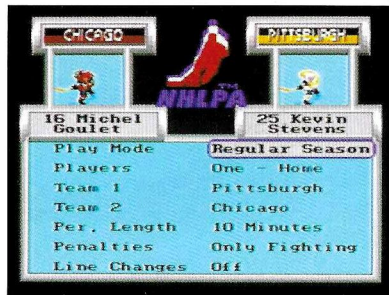
NHLPA™ HOCKEY '93

NHLPA™ Hockey '93 ist ein äußerst realistisches, schnelles Eishockeyspiel und basiert auf den wirklichen Spielregeln und Hockeyspielern des professionellen Hockeyspiels. Die Steuerungselemente sind einfach zu bedienen, so daß Sie nach einem kurzen Blick auf die Zusammenfassung auf Seite 1 sofort mit dem Spiel beginnen können.

SPIELBEGINN

- Schalten Sie Ihr Super NES™ aus.
Legen Sie NIEMALS eine Game Pak™ ein oder entfernen sie, wenn das Gerät eingeschaltet ist.
- Versichern Sie sich, daß Ihr Controller an Port 1 auf der linken Seite des Super NES eingesteckt wurde.
Wenn Sie gegen oder mit einem Freund spielen, muß der zweite Controller an den zweiten Port angeschlossen werden.
- Legen Sie die Game Pak in Ihr Super NES ein. Drücken Sie dann die Game Pak nach unten, bis sie einrastet.
- Schalten Sie das Gerät ein.
- Daraufhin erscheint der **Titelbildschirm**. Drücken Sie auf **START**, um **Game Set-Up**-Bildschirm zu sehen.

GAME SET-UP-BILDSCHIRM



Wenn Sie sofort mit dem Spiel beginnen möchten, gehen Sie gleich weiter zum **Spielbeginn**.

Wenn Sie **NHLPA™ Hockey '93** zum ersten Mal spielen, können Sie sich auch zuerst einmal ein Demo ansehen.

- Gehen Sie im **Game Set-Up**-Bildschirm mit den Richtungstasten des Steuerblockes nach unten bis zu **Players** (Spieler).
- Gehen Sie nun mit dem Steuerblock nach links bis zu **Demo**.
- Drücken Sie auf **START**.

Wenn Sie die Einstellungen nicht geändert haben, spielt jetzt in Pittsburgh Chicago gegen Pittsburgh in einem normalen Saisonspiel mit drei zehnminütigen Spieldritteln. Außer bei Kämpfen (fights) gibt es in der Demo keine Strafen und keine Formationsänderungen.

- Daraufhin erscheint der **Team Comparisons**-Bildschirm (Mannschaftsvergleich).
- Drücken Sie **START**. Die Kamera schwenkt nun auf die Eisbahn für das Anspiel (Bully).
Lehnen Sie sich zurück, und verfolgen Sie das schnelle, aggressive Spiel.

Um die Demo zu verlassen, drücken Sie irgendeine Taste außer **START**. Daraufhin erscheint wieder der Titelbildschirm.

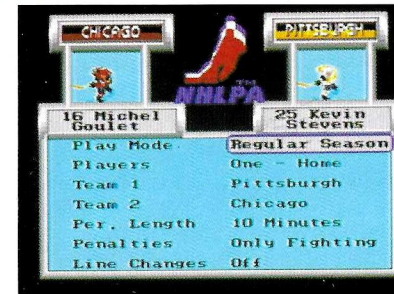
SPIELBEGINN

Zu Beginn jedes Spieles kommen Sie zuerst einmal zum **Game Set-Up**-Bildschirm (Spieleinstellungen). Wenn Sie sich gerade noch die Demo angesehen haben, müssen Sie jetzt die **Players-Einstellung** (Spieler) auf einen anderen Modus einstellen.

Wenn Sie sofort beginnen und die weiteren Optionen erst später erforschen wollen, drücken Sie einfach auf **START**, um die Standardeinstellungen zu übernehmen. Sie sind Pittsburgh, die Heimmannschaft in Weiß, und spielen gegen Chicago – in Rot – in einem Spiel mit drei zehnminütigen Spieldritteln. Außer bei Kämpfen (fights) gibt es keine Strafen und keine Formationsänderungen.

Wenn Sie bereit sind, die Einstellungen für Ihr eigenes Spiel festzulegen, können Sie mit den Richtungstasten des Steuerblockes die Optionen durchlaufen. Ein graues Rechteck erscheint um die gewählte Option herum. Sie können diese Option dann mit den Steuerblock Richtungstasten (nach links und nach rechts) ändern. Drücken Sie nun auf **START**, um mit dem Spiel zu beginnen.

OPTIONEN UND EINSTELLUNGEN



Play Mode (Spielmodus)

Regular Season (Normale Saison): Ein normales Saisonspiel spielen.

Continue Playoffs (Fortsetzung der Entscheidungsspiele): Eine Serie von Entscheidungsspielen dort fortsetzen, wo Sie das Spiel abgebrochen haben. (Kein 2-Spielermodus).

New Playoffs (Neue Entscheidungsspiele): In der ersten Runde der Entscheidungsspiele beginnen; nur ein Sieg notwendig, um weiterzukommen. (Kein 2-Spielermodus).

Best of 7 (Die Besten aus 7): In der ersten Runde der Entscheidungsspiele beginnen; vier Siege notwendig, um weiterzukommen. (Kein 2-Spielermodus).

Players (Spieler)

Regular Season (Normale Saison)

One - Home (1 Spieler – Heim): Sie sind **Team 1** und spielen gegen den Computer (**Team 2**).

One - Visitor (1 Spieler – Besucher): Sie sind **Team 2** und spielen gegen den Computer (**Team 1**).

Two - Teammates (2 Spieler – Mannschaftskameraden): Sie und ein anderer Spieler sind **Team 1** und spielen gegen den Computer (**Team 2**).

Two - Head to Head (2 Spieler – Mann gegen Mann): Sie spielen gegen einen Partner.

Demo: Sehen Sie sich ein Demonstrationsspiel an.

Playoffs (Entscheidungsspiele) (Kein 2-Spielermodus)

(1 Spieler): Sie spielen **Team 1**. Um **Team 2** zu ändern, bewegen Sie den Steuerblock (**Nach links/nach rechts oder nach rechts/nach links**). **Team 1** bleibt gleich, und eines der zwei oder drei Teams ist **Team 2**. Wenn **Team 2** sich nach dem ersten Versuch nicht gleich ändert, versuchen Sie es noch einmal. Denken Sie daran, daß es mindestens zwei und höchstens drei Gegner in der ersten Runde für jedes **Team 1**.

Die Heimmannschaft befindet sich oben rechts auf dem **Game Set-Up**-Bildschirm, und die Gäste befinden sich auf der linken Seite. Die Heimmannschaft trägt immer helle und die Gäste dunkle Farben.

Team 1

Heimmannschaft in normalem Saisonspiel.

Team 2

Gäste in normalem Saisonspiel. In beiden Playoff-Modi (Entscheidungsspiel) ist der Spieler mit dem Controller 1 **Team 1**, welches nicht unbedingt die Heimmannschaft sein muß.

Period Length (Dauer eines Spieldrittels)

Jedes Spiel besteht aus drei Spieldritteln und, wenn notwendig, einer oder mehr Verlängerungen. Sie können die Länge der Spieldritteln auf **5 Min., 10 Min. oder 20 Min.** einstellen.

Bei einem normalen Saisonspiel gibt es höchstens eine Verlängerung. Die Verlängerung dauert 10 Minuten oder bis ein Team ein Tor schießt. Wenn keines der beiden Teams ein Tor schießt, endet das Spiel in einem Unentschieden.

Entscheidungsspiele können nicht in einem Unentschieden enden. Die Spieler müssen so viel Verlängerungen spielen bis ein Team gewinnt. Die Verlängerungen dauern genauso lang, wie die von Ihnen gewählte Dauer eines Spieldrittels oder bis ein Tor fällt.

Penalties (Strafen)

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

On, No Offside (Ein – Außer Abseits): Die Schiedsrichter zeigen alle Strafen und Regelverstöße, die sie sehen, an – außer Abseits.

Only Fighting (Nur Kämpfe): Das Spiel wird nicht durch Strafen oder Abseits abgebrochen, sondern nur, wenn ein Kampf zwischen den Spielern ausbricht. UNERLAUBTE WEITSCHÜSSE WERDEN IMMER ANGEZEIGT.

Line Changes (Formationsänderungen)

On (Ein): Der/die Spieler steuert/steuern die Formationsänderungen ihrer Mannschaft.

Off (Aus): Die Spieler ermüden nicht und bleiben während des gesamten Spiels auf dem Eis.

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

MANNSCHAFTSVERGLEICH



Vor Spielbeginn erscheint der **Team Comparison** (Mannschaftsvergleich)-Bildschirm. Hier werden die gegnerischen Mannschaften in verschiedenen Kategorien miteinander verglichen. Die höchstmögliche Einstufung ist 9, die niedrigste 0. Die besten Mannschaften des Spieles sind Montreal, Chicago und New York. Die schwächsten Mannschaften sind Quebec, San Jose, Tampa Bay und Ottawa.

DAS BULLY



Der Schiedsrichter läßt den Puck fallen

In der Eröffnungsperiode des Spieles wendet sich der Mittelfeldspieler der Heimmannschaft der oberen und der Mittelfeldspieler der Gäste der unteren Platzhälfte zu.

Oben auf dem Bildschirm sehen Sie ein Fenster mit einer Großaufnahme der zwei Mittelfeldspieler und dem Schiedsrichter, der den Puck in der Hand hält. Der Schiedsrichter läßt dann automatisch den Puck fallen. Wenn der Puck auf dem Eis aufschlägt, geht das Spiel los:

- Drücken Sie, während Sie **B** gedrückt halten, den Steuerblock in die Richtung, in der Sie den Puck ablenken wollen.
ODER
- Drücken Sie auf dem Steuerblock die Richtungstaste nach oben und drücken **Y**, um den Puck zu übernehmen.

Mit zunehmender Spielerfahrung werden Sie bemerken, daß manche Mittelfeldspieler aggressiver als andere spielen und daß einige geschickter mit ihrem Schläger umgehen.

SCHLITTSCHUHLAUFMANÖVER



Mittelfeldspieler bringt frei

Gutes Schlittschuhlaufen ist die Grundlage für ein gutes Hockeyspiel. Sie müssen gut eislaufen können, um aggressive Bodychecks auszuführen, Bodychecks und Verteidigern auszuweichen und den Torwart zu täuschen.

ANGRIFF: Wenn Sie mit dem Controller 1 spielen, bewegt sich Ihr Spieler mit dem Puck auf einem hellblauen Stern mit dunkelblauer Umrandung. Der Spieler des Computers bewegt sich, wenn er im Besitz des Puckes ist, auf einem hellblauen Stern ohne Umrandung. Im 2-Spielermodus ist der von Controller 2 gesteuerte Spieler durch einen Stern mit rosa Umrandung markiert.

VERTEIDIGUNG: Wenn Sie mit dem Controller 1 spielen, bewegt sich Ihr aktiver Verteidiger auf einem dunkelblauen Stern mit Umrandung. Der Verteidiger des Computers ist nie durch einen Stern gekennzeichnet. Im 2-Spielermodus ist der von Controller 2 gesteuerte Spieler durch einen Stern mit rosa Umrandung markiert.

SPIELERNUMMERN UND POSITIONEN: Die Nummer und Position des aktiven Verteidigers und des puckführenden Spielers erscheinen unterhalb des Sterns. Der puckführende Spieler des Computers ist durch eine Nummer gekennzeichnet, jedoch nicht seine Verteidiger.

- Drücken Sie auf **B**, um den Verteidiger, der sich am nächsten zum Puck befindet, zu aktivieren. Sie steuern die Bewegungen Ihrer Spieler (und die Richtungen, in die sie Ihre Pässe spielen) mit dem Steuerblock.

PÄSSE

Spieler wartet auf Paß



Spieler paßt Puck

Das Wichtigste bei einem herausragenden Angriff ist das saubere, gezielte Zuspielen.

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

Wenn Sie keine der Richtungstasten drücken, gibt der Spieler den Puck in die Blickrichtung ab. Die beste Methode des Zuspielens ist es, zuerst die **B-Taste** und dann einen Richtungspfeil auf dem Steuerblock zu drücken und danach die **B-Taste** wieder loszulassen. Der Puck wird abgegeben, sobald auf den Steuerblock gedrückt wird, wobei die **B-Taste** niedergedrückt sein muß.

Wenn der Puck auf einen Spieler trifft, übernimmt normalerweise dieser Spieler den Puck, aber ein Gegner kann einen Paß abfangen, bevor dieser sein geplantes Ziel erreicht.

Versuchen Sie die Positionen von Spielern außerhalb des Bildschirms im Kopf zu behalten. Normalerweise läuft der Mittelfeldspieler in der Mitte der Eisbahn, die zwei Stürmer rechts und links von ihm und die zwei Verteidiger irgendwo dahinter.

Wenn sich einer der Spieler Ihrer Mannschaft außerhalb des Bildschirms befindet, zeigt ein Pfeil in der gleichen Farbe wie die Umrandung Ihres Sterns am Rand des Bildschirms die Position dieses Spielers an.

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

In beiden Modi für zwei Spieler zeigt der blaue Pfeil die Spieler, die vom Controller 1 aus gesteuert werden, und der rosa Pfeil die Spieler vom Controller 2 an.

Nachdem Sie den Puck abgespielt haben, sollten Sie bei mittleren und langen Pässen sofort **B** drücken, um den angespielten Spieler zu steuern, bevor der Puck ihn erreicht. Auf diese Weise können Sie Verteidigern ausweichen und den Puck auf freier Bahn abfangen.

SPIEL ZU ZWEIT



Controller 1, mit Puck

Controller 2

Wenn Sie **Two Player – Teammates** (2 Spieler – Mannschaftskameraden) auswählen, spielen zwei Spieler gegen den Computer.

Der Spieler mit Controller 1 steuert den Spieler auf dem Stern mit blauer Umrandung und übernimmt immer das Bully. Der Spieler mit Controller 2 steuert den Spieler auf dem rosa umrandeten Stern. Der Stern des Spielers, der zur Zeit den Puck hat, ist blau eingefärbt.

Drücken bei der Verteidigung beide Spieler auf **B**, wird der Spieler, der zuerst auf **B** gedrückt hat, zum dem Verteidiger, der dem Puck am nächsten ist. Der andere Spieler wird dann zum nächstfolgenden Verteidiger.

Der Spieler mit Controller 1 steuert die Pässe des Torwarts, wenn dieser einen Paß abfangen hat.

KÄMPFE

Manchmal rasten zwei oder mehrere Spieler aus und attackieren sich gegenseitig. Wenn Sie in einen Kampf verwickelt werden:

- Drücken Sie **A**, um den Gegner auf den Kopf zu schlagen.
- Drücken Sie **B**, um einen Schlag auf den Körper auszuführen.
- Drücken Sie **Y**, um den Gegner festzuhalten.
- Drücken Sie die Richtungstasten des Steuerblockes **nach oben** bzw. **unten**, um den Spieler vor und zurück zu bewegen.

STRAFEN

Wenn die **Penalties-Option** (Strafen) eingeschaltet ist, zeigen die Schiedsrichter alle Strafen an, die sie sehen. Wenn Strafen verhängt werden, bedeutet das, daß der Spieler für eine bestimmte Zeit auf die Bank, d.h. das Spielfeld verlassen muß.

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

Im folgenden finden Sie eine Liste der Regelverstöße:

Holding — Unerlaubtes Greifen nach oder Festhalten eines Spielers, so daß er sich nicht mehr bewegen kann.

Roughing — Unnötige Härte oder Verletzen eines Spielers.

Slashing — Absichtliches Schlagen des Gegners mit dem Stock, um ihn zu behindern oder einzuschüchtern.

Crosscheck — Körperangriff mit beidhändig gehaltenem Stock.

Tripping — Beinstellen des Spielers, der den Puck führt. Der Schiedsrichter muß davon überzeugt sein, daß keine Absicht vorhanden war, den Puck zu übernehmen.

Hooking — Der Versuch eines Spielers, einen anderen mit Hilfe seines Stockes "aufzuhalten".

Charging — Körperangriff eines Spielers nach zwei oder mehr Anlaufschritten.

Interference — Wird nur angezeigt, wenn ein Spieler den gegnerischen Tormann behindert. Sie können gerne mit dem Schiedsrichter diskutieren, aber er behält dennoch das letzte Wort.

Fight Instigation — Absichtliches Beginnen eines Kampfes – die Meinung des Schiedsrichters zählt.

Fighting — Ausziehen der Handschuhe mit der Absicht, mit den Fäusten auf einen anderen Spieler loszugehen.

Ein Kampf (fighting) wird mit 5 Minuten auf der Strafbank geahndet. Alle anderen Regelverstöße werden mit 2 Minuten geahndet.

Ein Spieler darf die Strafbank verlassen, wenn die gegnerische Mannschaft bei einem Power-Play ein Tor schießt.

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

GLEICHZEITIG VERHÄNGTE STRAFZEITEN

Wenn zwei Spieler gegnerischer Mannschaften gleichzeitig eine zweiminütige Zeitstrafe erhalten, werden beide Spieler automatisch ausgetauscht, so daß die Anzahl der Spieler auf dem Eis gleich bleibt.

VERZÖGERTE AHDUNG EINES REGELVERSTOSSES

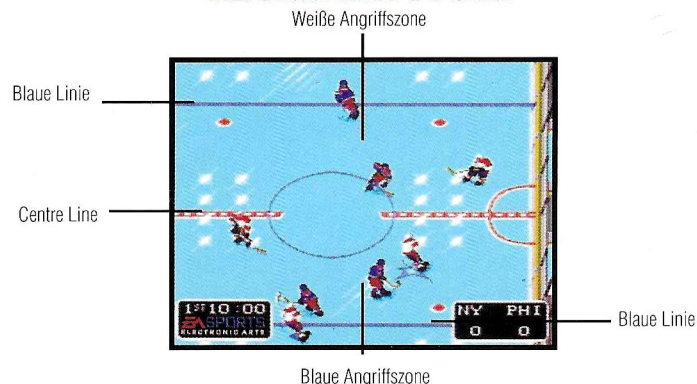
Wenn ein Verteidiger eine Strafe bekommt, wird das Spiel nicht sofort unterbrochen. Der Schiedsrichter erscheint auf dem Bildschirm und pfeift den Regelverstoß, aber das Spiel wird erst unterbrochen, wenn ein Spieler der bestrafte Mannschaft in den Besitz des Pucks gelangt. Währenddessen wird der Torwart der Mannschaft, die den Puck führt, durch

einen Stürmer ausgewechselt. Sobald die bestrafte Mannschaft in Besitz des Pucks gerät und das Spiel unterbrochen wird, kehrt der Torwart wieder zurück. Schießt die angreifende Mannschaft ein Tor, bevor die verteidigende Mannschaft in Puckbesitz kommt, muß die Strafe nicht abgesehen werden.

VERZÖGERTE STRAFE

Eine Mannschaft hat zu keiner Zeit weniger als drei Spieler (Torwart nicht eingeschlossen) auf dem Eis. Wenn für 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 und wird durch einen anderen Spieler ersetzt. Seine Strafzeit beginnt erst, wenn die Strafzeit eines seiner Mannschaftskameraden abgelaufen ist. Spieler dürfen die Strafbank erst verlassen, wenn sich nur noch zwei Spieler auf dem Eis befinden.

REGELVERSTÖSSE



DIE ANGRIFFSZONE

Die Angriffszone ist mit einer blauen Linie auf der gegnerischen Seite des Spielfeldes markiert. Wenn Sie diese Linie in Richtung des gegnerischen Tores überschreiten, befinden Sie sich in der Angriffszone.

Ihre Angriffszone ist gleichzeitig die Verteidigungszone des Gegners.

ICING (Unerlaubter weitschuss)

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

Berührt ein Spieler der angreifenden Mannschaft den Puck nach solch einem unerlaubten Weitschuß, muß die Strafe nicht abgesessen werden. unerlaubten Weitschuß, muß die Strafe nicht abgesessen werden.

Es gibt auch keine Strafe, wenn es sich um einen Torschuß handelt, oder von einer Mannschaft ausging, die nicht vollständig ist, da Spieler auf der Strafbank sitzen.

In manchen Hockeyligas wird sofort eine Strafe angezeigt, wenn der Puck über zwei Linien gespielt wird. In *NHLPA™ Hockey '93* gibt es keine Strafe bei "Zwei-Linien-Pässen".

Wenn ein unerlaubter Weitschuß angezeigt wird, unterbricht der Schiedsrichter das Spiel und es gibt einen Bully in der Verteidigungszone der Mannschaft, die den unerlaubten Weitschuß durchgeführt hat.

OFFSIDE (Abseits)



Der Puck muß in die Angriffszone gelangen, bevor ein Spieler der angreifenden Mannschaft die Angriffszone betritt; andernfalls wird Abseits angezeigt.

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

Ist der Puck erst einmal in der Angriffszone und wird über die blaue Linie aus der Angriffszone wieder heraus geschossen, müssen alle angreifenden Spieler die Angriffszone verlassen, bevor der Puck wieder über die blaue Linie zurückgespielt werden kann.

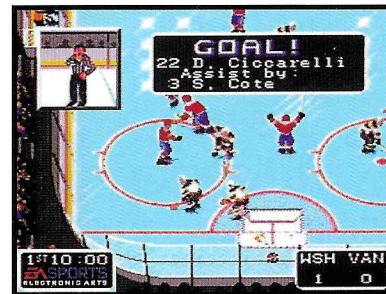
BEISPIEL: Sie befinden sich in der Angriffszone und schießen auf das gegnerische Tor. Der Torwart der gegnerischen Mannschaft stoppt den Puck und gibt ihn schnell an einen seiner Mannschaftskameraden ab, der ihn aus der Angriffszone herausspielt. Sobald der Puck über die blaue Linie gespielt wird, rempeln Sie ihn mit einem Bodycheck an und entwenden ihm den Puck. Nun müssen Sie warten, bis alle Ihre Mannschaftskameraden aus der Angriffszone herausgelaufen sind, bevor Sie den Puck in die Angriffszone zurückspielen können.

Es erscheint ein Fenster mit dem Schiedsrichter, um Sie zu warnen, daß Sie sich ins Abseits begeben würden, wenn Sie jetzt die Angriffszone betreten.

Wenn die Option Penalties (Strafen) eingeschaltet ist, zeigt der Schiedsrichter Abseits immer an und unterbricht das Spiel. Das Spiel geht dann weiter mit einem Bully hinter der blauen Linie.

PUNKTE

Für jedes Tor gibt es einen Punkt.



- Um auf das Tor zu schießen, drücken Sie auf **A**, wenn Sie im Besitz des Pucks sind.
- Mit dem Steuerblock bewegen Sie den Puck.

Es gibt zwei verschiedenen Schüsse: Schlagschüsse und Schlenzschüsse. A wrist shot is slower but more accurate than a slap shot. Ein Schlagschuß ist langsamer aber genauer als ein Schlenzschuß. Schlagschüsse sind besonders effektiv in der Nähe des Tores.

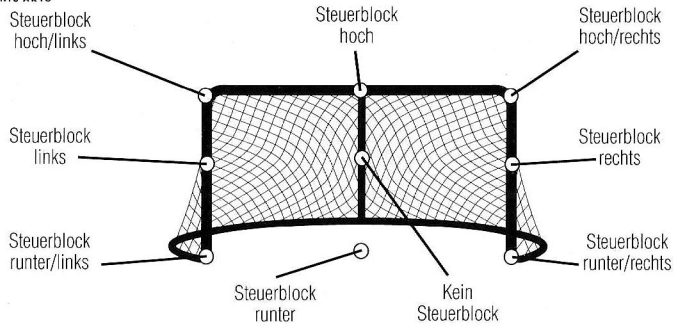
- Um einen Schlagschuß auszuführen, müssen Sie **A** schnell drücken und wieder loslassen.

Ein Schlenzschuß ist härter, schneller, aber nicht so genau wie ein Schlagschuß. Schlenzschüsse sind von weiter hinten in der Angriffszone effektiver, wenn der Torwart nicht in Position ist.

- Für einen Schlenzschuß halten Sie **A** gedrückt.

Je länger Sie die **A-Taste** gedrückt halten, desto härter wird der Schlenzschuß.

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



FORMATIONSÄNDERUNGEN



Auflauf formation ist müde

Hockey ist ein ermüdender Sport, und die Spieler müssen sich in bestimmten Abständen ausruhen, besonders bei langen Spielen. Wenn Sie Formationsänderungen vornehmen wollen, schalten Sie auf dem **Game Set-Up-Bildschirm Line Changes** (Formationsänderungen) auf **ON**.

Die Ermüdungsbalken rechts von den Formationsnamen zeigen an, wie frisch (oder müde) diese Formation ist. Je länger der Balken ist, desto ausgeruhter ist die Formation. Sie können bei jeder Spielunterbrechung Formationsänderungen vornehmen (z.B. bei Ende eines Spieldrittels, bei Strafen, bei Toren, Bullies usw.) oder wenn Ihre Mannschaft die puckführende Mannschaft ist.

Vor jedem Bully wird das Line Change-Fenster (Formationsänderungen) ein paar Sekunden lang angezeigt. Drücken Sie auf den Buchstaben der Formation, die Sie auf dem Eis haben möchten.

Wenn Sie auf keine Taste drücken, geht die Formation neben dem Buchstaben 'Y' auf das Eis (bzw. bleibt dort).

Außer zu Beginn oder Ende eines Powerplay wird die sich momentan auf dem Eis befindliche Formation neben dem Buchstaben Y aufgelistet.

Sie können Formationen während des Spiels nur ändern, wenn Sie im Besitz des Pucks sind.

- Drücken Sie auf **Y**.

Daraufhin erscheint ein Fenster mit den momentan zur Verfügung stehenden Formationen und ihrer Ermüdungsbalken.

- Drücken Sie auf **A**, um die Formation neben dem Buchstaben 'A' auszuwählen, **B** für 'B' und **Y** für 'Y'.

Jede Mannschaft hat sieben verschiedene Formationen: Angriffsformationen 1 und 2 (**Sc1** und **Sc2**), Powerplay-Formationen 1 und 2 (**Pw1** und **Pw2**), Penaltykill-Formationen 1 und 2 (**Pk1** und **Pk2**) und eine Bodycheck-Formation (**Chk**).

ANGRIFFSFORMATIONEN UND BODYCHECK-FORMATION

Angriffsformationen sind schnell, wendig und geschickt mit dem Puck. Die Bodycheck-Formation **Chk** ist Ihre wichtigste Formation; sie ist meist langsamer, aber schlagkräftiger und besser in der Verteidigung.

Angriffsformation 1 (**Sc1**) beginnt jedes Spiel. Sobald Sie im Puckbesitz sind oder es zu einem Bully kommt, können Sie auf **Sc2** oder auf die Bodycheck-Formation **Chk** wechseln.

POWERPLAY-FORMATIONEN



Power Play-uhr

Sobald eine Mannschaft mindestens einen Spieler mehr als die gegnerische Mannschaft auf dem Eis hat, kann sie ein Powerplay durchführen.

Einige der Spieler der Powerplay-Formation sind auch in den normalen Formationen (**Sc1**, **Sc2**, **Chk**) oder den Penaltykill-Formationen (**Pk1**, **Pk2**).

- Drücken Sie, wenn Sie im Besitz des Pucks sind, auf **Y**, um das **Line Change**-Feld einzublenden.

- Drücken Sie **Y** oder **B**, um **Pw1** oder **Pw2** auszuwählen. Drücken Sie nichts, geht die Mannschaft neben dem Buchstaben 'Y' aufs Eis.

Bei dem ersten Powerplay entspricht 'Y' **Pw1** und 'B' **Pw2**. In allen folgenden Powerplays entspricht 'Y' der Formation, die zuletzt auf dem Eis war.

- Wählen Sie nach einem Powerplay eine der Angriffsformationen oder die Bodycheck-Formation.

PENALTYKILL-FORMATION

Die Penaltykill-Formation besteht aus einigen Spielern der entsprechenden Angriffsformationen und werden gegen ein Powerplay eingesetzt.

Der Austausch der Penaltykill-Formation gegen eine Angriffs- oder Bodycheck-Formation geht genauso, wie dies weiter oben in **Powerplay-Formationen** beschrieben wird.

SCOREBOARD (Tabelle der Spielergebnisse)

Solange das **Scoreboard** (die Tabelle der Spielergebnisse) angezeigt wird, wird das Spiel unterbrochen. In der Tabelle der Spielergebnisse können Sie während des Spiels oder in den Pausen verschiedene Optionen einstellen.

- Drücken Sie während des Spiels auf **START**, um die **Scoreboard** (Tabelle der Spielergebnisse) einzublenden.

INSTANT REPLAY (Replay)



Kassettenrekorder-ähnliche Kontrollen

Sie können sich jederzeit während des Spiels oder in einer Pause die letzten zehn Sekunden des Spiels noch einmal ansehen.

- Drücken Sie während des Spiels auf **START**, um die **Tabelle der Spielergebnisse** einzublenden.
- Steuerblock nach **unten** zu **Instant Replay**.
- Drücken sie **A**.

Die Wiederholung ist automatisch halb zurückgespult. In einem Feld erscheinen Tasten, die wie Tasten eines Kassettenrekorders aussehen.

- **A** drücken, um die Wiederholung abzuspielen (normale Geschwindigkeit).
- **A** oder **B** drücken, um die Wiederholung anzuhalten.
- **B** gedrückt halten, um den Film in Zeitlupe ablaufen zu lassen; Taste loslassen, um den Film anzuhalten. **B** drücken, um die Wiederholung Bild für Bild anzusehen.
- Mit den Richtungstasten auf dem Steuerblock können Sie Ihren Blick über das Eis schweifen lassen.
- **Y** drücken, um die Wiederholung zurückzuspulen; Taste loslassen, um den Film anzuhalten. Auf diese Weise sehen Sie den Film mit hoher Geschwindigkeit rückwärts.
- **START** drücken, um zu der Tabelle zurückzukehren.
- **START** drücken, um das Spiel wiederaufzunehmen.

STATS REPORT (Statistik)

Sie können während des Spiels jederzeit die aktuelle Statistik einsehen.

- **START** drücken, um die Tabelle der Spielergebnisse einzublenden.
- **Stats Report** markieren und **A** drücken, um den **Stats Report**-Bildschirm einzublenden.

Die aktuelle Spielstatistik jeder Mannschaft erscheint daraufhin unter dem Namen der Mannschaft.

Score (Spielstand): Anzahl der erzielten Tore.

Shots (Schüsse): Anzahl der Schüsse auf das Tor.

Power Play : Anzahl der erzielten Tore während Powerplay/Anzahl an Powerplays .

Penalties (Strafen): Anzahl an abzusitzenden Strafen/abgesessenen Strafminuten.

Body Checks : Anzahl der Bodychecks.

Attack Zone : (Angriffszone): Zeit, die in der Angriffszone verbracht wurde.

- **A** drücken, um den **Stats Report**-Bildschirm zu verlassen.
- **START** drücken, um das Spiel wiederaufzunehmen.

TORWART AUSWECHSELN/AUS DEM SPIEL NEHMEN

In computergesteuerten Spielen wird der Torwart bei regulären Saisonspielen willkürlich ausgewählt, wenn die **Line Changes** (Formationsänderungen) eingeschaltet sind (**ON**). In **NHLPA™ Hockey** wird (wenn die Formationsänderungen eingeschaltet (**ON**) sind) der Torwart bei normalen Saisonspielen für das Computer-Team willkürlich ausgewählt. Ansonsten beginnt der Torwart, der am Anfang der Liste steht.



Torwarte ermüden nicht, aber Sie können sie trotzdem auswechseln, wenn Sie wollen.

- Drücken Sie während des Spiels auf **START**, um die **Tabelle der Spielergebnisse** einzublenden.
- Steuerblock **nach unten**, auf Torwart.
- Steuerblock Richtungstasten betätigen, um Torwart **zu** wechseln oder **None** für keinen Torwart.
- **START** drücken, um das Spiel wiederaufzunehmen.

Es kann vorkommen, daß Sie den Torwart aus dem Spiel nehmen möchten. Das bedeutet zwar, daß das Netz unverteidigt ist, aber anstatt des Torwarts können Sie nun einen Stürmer einsetzen, um vorn einen zusätzlichen Spieler zu haben. Dadurch haben Sie eine bessere Möglichkeit, einen Torerfolg zu erzielen.

Der Computer nimmt manchmal seinen Torwart im dritten Spieldrittel heraus, wenn er am Verlieren ist und der Spielstand fast gleich ist.

Bei einer verzögerten Ahndung eines Regelverstosses einer Ihrer Spieler nimmt der Computer manchmal seinen Torwart aus dem Spiel, um für kurze Zeit im Vorteil zu sein.

TEAM ROSTER (Der mannschaftsplan)

Der **Team Roster-Bildschirm** besteht aus sieben Zeilen und einer Liste der Torhüter einer bestimmten Mannschaft.

- **START** drücken, um die der Spielergebnisse einzublenden.
- Markieren Sie **Team Roster** (Mannschaftsplan), und drücken Sie auf **A**, um den Bildschirm mit dem Mannschaftsplan aufzurufen.

In dem Feld auf der linken Seite wird die aktuelle Aufstellung angezeigt. Jeder Spieler wird mit seiner Position, der Nummer seines Trikots und seinem Namen aufgelistet.

LD —Linker Verteidiger (wird auf dem Eis mit **D** bezeichnet).

RD —Rechter Verteidiger (wird auf dem Eis mit **D** bezeichnet).

LW —Linker Flügelspieler (wird auf dem Eis mit **L** bezeichnet).

C —Mittelfeldspieler (wird auf dem Eis mit **C** bezeichnet).

RW —Rechter Flügelspieler (wird auf dem Eis mit **R** bezeichnet).

- Steuerblock **nach oben** oder **nach unten**, um durch die verschiedenen Formationen und verschiedenen Torhüter zu blättern.

In dem Feld auf der rechten Seite werden die Leistungskategorien angezeigt, in denen die jeweiligen Spieler bewertet werden.

- Steuerblock nach **links/rechts**, um durch die verschiedenen Leistungskategorien zu rollen. Die meisten Qualifikationen sind numerischer Art, je größer die Zahl, desto besser ist der Spieler in dieser Kategorie.

DER TORHÜTER (Sie können die Bewegungen des Torhüters nicht beeinflussen)

Status : Der Status der Torwarts: **On the Ice** (Auf dem Eis) oder **On the Bench** (Auf der Bank).

Overall : Die allgemeine Leistung des Torhüters.

Agility : Die Beweglichkeit des Torhüters auf dem Eis.

Speed : Die Geschwindigkeit, mit der sich der Torhüter auf dem Eis bewegt.

Glove Hand : Die Hand, mit der der Torhüter den Puck fängt.

Def. Awareness : Das defensive Gespür des Torhüters.

Puck Control : Die Fähigkeit des Torhüters, den Puck zu kontrollieren.

Stick Right : Geschick des Torhüters im Umgang mit dem Stock rechts.

Stick Left : Geschick des Torhüters im Umgang mit dem Stock links.

Glove Right : Geschick des Torhüters im Umgang mit dem Handschuh rechts.

Glove Left : Geschick des Torhüters im Umgang mit dem Handschuh links.

Weight : Körpergewicht des Torhüters in Pfund.

FORMATIONSSPIELER.

Status : Der Status der Spieler: **On the Ice** (Auf dem Eis), **On the Bench** (Auf der Bank), **Injured** (Verletzt) und **Penalized** (Strafe).

Wenn sich ein Spieler auf der Strafbank befindet, wird die Zeit, die er für seine Strafe noch absitzen muß, als sein Status angezeigt. Wenn nach der Zeitangabe ein **C** steht, so bedeutet das, daß es sich um gleichzeitig verhängte Strafzeiten handelt.

Wenn ein Spieler verletzt ist, erscheint 'Injury' als sein Status. Ein **P** nach der Verletzung bedeutet, daß er für dieses Spieldrittel außer Gefecht gesetzt ist; ein **G** bedeutet, daß er das ganze Spiel aussetzt.

Overall : Die allgemeine Leistung des Spielers.

Energy : Der aktuelle Ermüdungszustand des Spielers.

Agility : Die Beweglichkeit des Spielers auf dem Eis.

Speed : Die Höchstgeschwindigkeit, mit der sich der Spieler auf dem Eis bewegt.

Handed : Die Seite, mit der der Spieler am besten schießt.

Off. Awareness : Das offensive Gespür des Spielers.

Def. Awareness : Das defensive Gespür des Spielers.

Shot Power : Schlagkraft des Spielers beim Schießen des Pucks.

Shot Accuracy : Schußgenauigkeit des Spielers.

Pass Accuracy : Fähigkeit des Spielers, gute Pässe zu spielen.

Stick Handling : Die allgemeine Fähigkeit des Spielers, mit dem Stock umzugehen.

Weight : Körpergewicht des Spielers in Pfund.

Endurance : Durchhaltevermögen des Spielers auf dem Eis.

Aggression : Die Wahrscheinlichkeit, daß dieser Spieler Strafen bekommt.

Checking : Die Wirksamkeit der Bodychecks des Spielers.

Fighting : Fähigkeit des Spielers im Kampf — eine Null bedeutet, daß der Spieler sich unter keinen Umständen auf einen Kampf einläßt.

PLAYOFF MODES



Wenn Sie **New Playoffs** (Neue Entscheidungsspiele) oder **Playoffs/Best of 7** (Entscheidungsspiele/Die Besten aus 7) wählen, spielen Sie das Entscheidungsturnier. Sie sind immer **Team 1**. Wenn Sie **Teammates** (Mannschaftskameraden) und **Head to Head** (Mann gegen Mann) spielen, ist der Spieler mit Controller 2 immer **Team 2**.

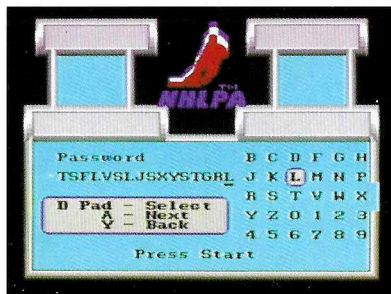
- **START** drücken, um die Mannschaftspaarungen des Turniers einzublenden.
- **START** drücken, um das erste Spiel zu beginnen.

Wenn das erste Spiel zu Ende ist, erscheinen neue Paarungen. Nur der Sieger kommt weiter.

Wenn Sie in der ersten Runde verlieren, und sie mit dieser Mannschaft noch einmal spielen wollen, gehen Sie zurück zum Bildschirm mit den Spieleinstellungen und wählen **New Playoffs** (Neue Entscheidungsspiele). Wählen Sie dann einfach die gleichen Optionen und versuchen es noch einmal.

FORTSETZUNG DER ENTSCHEIDUNGSSPIELE

Wenn Sie ein Entscheidungsspiel gewinnen, erscheint die aktualisierte Pyramide mit einem Paßwort. Schreiben Sie sich das Paßwort auf, dann können Sie, falls Sie verlieren, wieder an diese Stelle zurückkehren.



Um zu Ihrer Position zurückzukommen, starten Sie das Spiel neu und gehen zu dem **Game Setup**-Bildschirm. Wählen Sie **Cont. Playoffs** (Fortsetzung der Entscheidungsspiele) und drücken auf **START**. Daraufhin erscheint der **Password-Bildschirm**.

Wählen Sie mit dem Steuerblock einen Buchstaben aus, drücken dann **A**, um den Buchstaben einzugeben und gehen zur nächsten Position. Mit **Y** können Sie zurückgehen und Fehler korrigieren. Nachdem Sie das richtige Paßwort eingegeben haben, drücken Sie **START**, um die Entscheidungsspiele an der Stelle, an der Sie sie verlassen haben, wiederaufzunehmen.

HÖHEPUNKTE



Sie können sich die Höhepunkte anderer Spiele der Liga ansehen.

Am Ende jedes Spieldrittels erscheinen die Tore eines laufenden oder beendeten Spiels in einem Feld unter der Tabelle der Spielergebnisse.

Drücken Sie **START**, um den Bildschirm mit dem Spielstand zu überspringen.

VERLETZUNGEN

Manchmal wird ein Spieler zu brutal geschlagen und muß für eine bestimmte Zeit vom Eis. Ein Spieler, der in einem Kampf verletzt wird, verläßt das Eis für den Rest des Spieles. Das Programm ersetzt diesen Spieler automatisch durch einen anderen Spieler, der am besten für diese Position geeignet ist.

| | |
|---------------------------------------|---|
| Anpassung des Designs: | Michael Brook, Scott Orr, Rich Hilleman |
| Technisches Design: | Jim Simmons |
| Programmierer: | Park Place Productions: William Robinson |
| Graphik: | George Simmons, Brian O'Hara, Curt Toumanian |
| Musik und Sound: | Rob Hubbard |
| Produktion: | Michael Brook |
| Technische Leitung: | Scott Cronce, Tom Debry |
| Produktionsassistentz: | Robert Zalot |
| Produkttest: | Yun Shin, Steve Matulac, Mike Rubinelli |
| Spielerqualifikationen: | Igor Kuperman |
| Produktleitung: | Chip Lange, Neil Thewarapperuma |
| Künstlerische Leitung: | Nancy Waisanen |
| Photos auf der Verpackung: | Steve Babineau |
| Qualitätsprüfung: | Jim Newman, Ashley Richardson |
| Dokumentation: | T.S. Flanagan, David Luoto |
| Dokumentationsgestaltung: | Chris Morgan |
| Übersetzung der Dokumentation: | Alpha CRC Ltd, Cambridge |
| Besonderer Dank geht an: | Rob Blake, Bob Borgen, John McIntyre, Ian Pulver, und Ted Saskin |

Sofern nicht anders angegeben, ist die Software und Dokumentation © 1992 Electronic Arts.
Alle Rechte vorbehalten

*NHLPA National Hockey League Player's Association and the logo of the NHLPA are
trademarks of NHLPA and are used under license by Electronic Arts. Pro Set is a
trademark of Pro Set Inc. All rights reserved.*

EA Sports™ and Electronic Arts Sports are trademarks of Electronic Arts.