

PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



*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.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Super Hockey\*-Spielkassette  
für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich  
durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast.  
Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

# Inhalt

<b>Eishockey – das Spiel</b> .....	<b>4</b>
<b>Controller-Funktionen</b> .....	<b>6</b>
<b>Spielvarianten</b> .....	<b>8</b>
<b>Optionen</b> .....	<b>9</b>
<b>Spielüberblick</b> .....	<b>10</b>
<b>Offensive (Angriff)</b> .....	<b>11</b>
<b>Defensive (Verteidigung)</b> .....	<b>12</b>
<b>Der Schaukampf</b> .....	<b>13</b>
<b>Die Spiel-Saison</b> .....	<b>14</b>
<b>„Best of Seven“-Serie</b> .....	<b>16</b>
<b>Wiederaufrufen eines abgespeicherten Spiels</b> .....	<b>17</b>
<b>Fouls und Strafen</b> .....	<b>18</b>
<b>Fortgeschrittenenkurs:</b> <b>Tormann- und Spielerwechsel</b> .....	<b>21</b>
<b>Fortgeschrittenenkurs:</b> <b>Tips und Taktiken</b> .....	<b>22</b>

# Eishockey: Goal Das Spiel

Das Ziel im Eishockey ist einfach: Schieße den Puck so oft wie möglich über die Torlinie des Gegners und setze alles daran, um zu verhindern, daß er das gleiche bei Dir veranstaltet. Trotz der für Fachunkundige scheinbaren Komplexität der Spielregeln, sind sie eigentlich ganz einfach.

Sorgen über Reglementierungen hinsichtlich der Ausrüstung, Spielfelddimensionen usw. brauchst Du Dir nicht zu machen. Sämtliche Regelwidrigkeiten,

unter anderem Icing oder Abseits, werden von den Schiedsrichtern und Offiziellen gepfiffen.

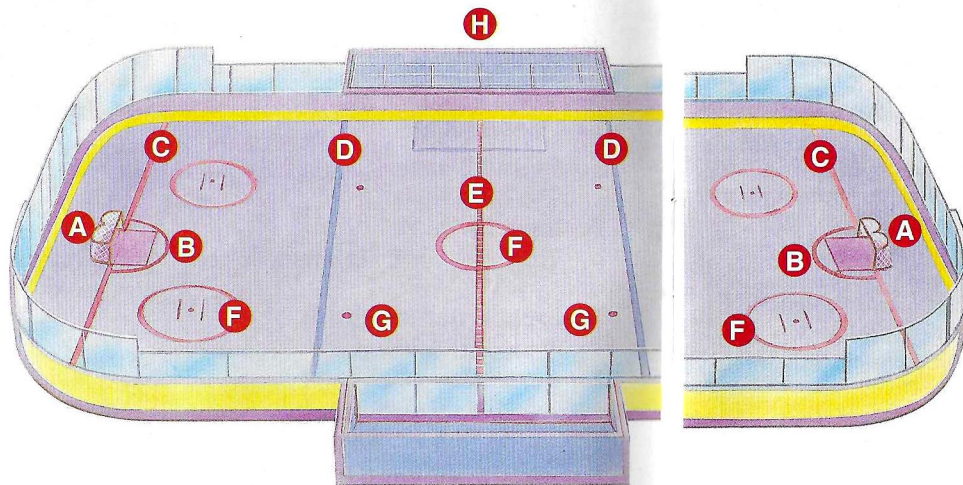
Icing bzw. unerlaubter Weitschuß ist eine der wichtigsten Reglementierungen, auf die in Super Hockey immer geachtet werden muß. Wird der Puck von einer der Mannschaften aus einer Position der eigenen Spielhälfte über die gegnerische Torlinie geschossen und ein Spieler der gegnerischen Mannschaft – mit Ausnahme

des Torwerts – berührt ihn, wird das Spiel unterbrochen und Icing gepfiffen.

Der Puck wird dann in die Verteidigungszone der Angreifer gebracht und ein Face-Off (Bully) wird ausgespielt. Viele weitere Details zu Fouls und Strafen findest Du auf Seite 18.

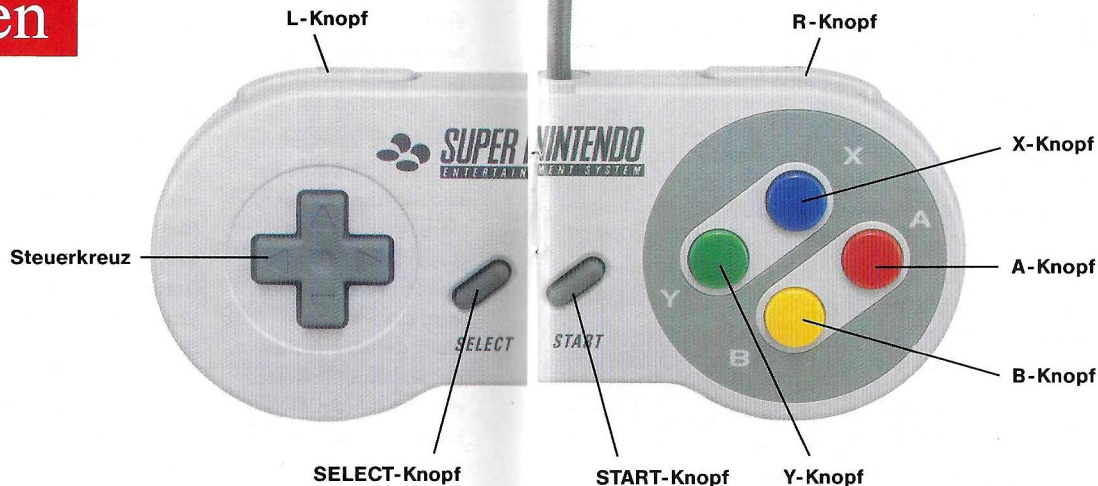
Eishockey ist ein hartes Spiel. Geschwindigkeit und taktische Raffinesse sind ebenso integraler Bestandteil dieses Sports wie

Kraft. Der Puck kann eine Geschwindigkeit von über 160 Stundenkilometer erreichen. Krachende Bodychecks sind an der Tagesordnung. Ausdauer ist ein weiterer wesentlicher Faktor. „Line Changes“ ermöglichen den Spielerwechsel, ohne daß das Spieltempo verlangsamt wird. Super Hockey erlaubt es Dir, nur mit Deinen besten Cracks zu spielen, indem Du die „Line Changes“ ausschaltest. Du kannst aber auch manuell bestimmen, wann Du ausgepowerte Spieler austauschen möchtest. Auf Seite 9 findest Du noch Hinweise zu weiteren Optionen.



- A** Tor
- B** Torraum
- C** Torlinie
- D** Blaue Linie
- E** Rote Mittellinie
- F** Anspielkreis
- G** Anspielpunkt (Face-Off-Punkt)
- H** Neutrale Zone

# Controller- Funktionen



6

## Benutzung des Controllers Offensive

### Steuerkreuz

- Steuert Deinen Spieler
- Wechselt zu den Menüs

### SELECT-Knopf

- Wechsel der Menüs
- Aufruf der Statistiken

### START-Knopf

- Aufruf des nächsten Menüs
- Ruft im Spielverlauf das Wiederhol-Menü auf

### L-Knopf

- Ruft das „Linie Change“-Menü auf (Spielerwechsel)

### R-Knopf

- Aufruf des Torwartwechsel-Menüs

### X-Knopf

- Aufruf des vorherigen Menüs
- Auf Zeit spielen

### Y-Knopf

- Aufruf des vorherigen Menüs
- Schlagschuß

### B-Knopf

- Aufruf des nächsten Menüs
- Handgelenkschuß

### A-Knopf

- Aufruf des nächsten Menüs
- Puck passen

*Ausführliche Informationen zu Angriffsmöglichkeiten findest Du auf Seite 11.*

7

## Benutzung des Controllers Defensive

### Steuerkreuz

- Steuert Deinen Spieler
- Wechselt zu den Menüs

### SELECT-Knopf

- Wechsel der Menüs
- Aufruf der Statistiken

### START-Knopf

- Aufruf des nächsten Menüs
- Ruft im Spielverlauf das Wiederhol-Menü auf

### L-Knopf

- Aufruf des Spielerwechsel-Menüs (Line Change)

### R-Knopf

- Aufruf des Torwartwechsel-Menüs

### X-Knopf

- Hüftcheck (Hip Check)

### Y-Knopf

- Schultercheck (Shoulder Check)

### B-Knopf

- Poke Check

### A-Knopf

- Wechsel zum Verteidiger am nächsten zum Puck

*Details zu Verteidigungsmöglichkeiten findest Du auf Seite 11 in dieser Anleitung.*

# Spiel- Varianten

**Schaukampf, Ligasaison oder das „Best of Seven-Turnier“**, Super Hockey bietet Dir sämtliche Spielmöglichkeiten. Entscheide Dich mit Hilfe des Steuerkreuzes für eine bestimmte Spielvariante und drücke den A-, B- oder Start-Knopf, wenn der gewünschte Spiel-Modus aufleuchtet. In allen Menüs bring Dich der X- oder Y-Knopf in das vorherige Menü zurück.

## EXHIBITION (Schaukampf)

Im Schaukampf-Modus spielst Du ein einzelnes Match gegen den Computer oder einen Freund als Herausforderer.

## SEASON PLAY (Eishockey-Saison)

Wählst Du diese Spielvariante, beginnt für Dich die reguläre Spielsaison. In diesem Modus ist Dein Gegner grundsätzlich der Computer. Du mußt eine vollständige 84-Spiele-Saison absolvieren, um Dich für die Play-Offs (Ausscheidungskämpfe) zu qualifizieren. Alle Deine Siege und Niederlagen, sowie die kumulierten Statistiken Deiner Spieler, werden aufgezeichnet. Mehr Einzelheiten dazu findest Du auf Seite 14.

## Best of Seven-Turnier

Im „Best of Seven“-Modus treten zwei Spieler in einer Siebener-Serie gegeneinander an. Auch wenn dieser Modus die World League Trophy Play-Offs simulieren soll, so stehen Dir hier doch alle Mannschaften zur Auswahl. Sämtliche Ergebnisse beider Teams werden während des Turniers aufgezeichnet. Näheres zu dem „Best of Seven“-Turnier findest Du auf Seite 16.

**HINWEIS:** Sämtliche 2-Spieler-Modi (2-Player Exhibition und Best of Seven) können nur ausgewählt werden, wenn zwei Controller an Dein Super Nintendo angeschlossen sind.

# Spiel- Optionen

Die Optionsleiste im ersten Menü ermöglicht es Dir, einige Einstellungen für das Spiel vorzunehmen. Wähle mit oben oder unten auf dem Steuerkreuz die gewünschte Option aus und drücke das Steuerkreuz dann nach rechts oder nach links, um die Einstellung zu verändern. Bestätige Deine Auswahl mit dem A-, B- oder dem Start-Knopf.

## PENALTIES (Regelverstöße)

Regelverstöße können entweder vollständig (All Off) oder teilweise ausgeschaltet werden (Offsides On). Im letzteren Fall gelten alle Abseitsregeln. Stellst Du „All On“ (Alle an) ein, sind sämtliche Eishockey-Regeln aktiv. Wie bereits vorher erwähnt, werden der Schiedsrichter und beide Linienrichter leuchtend. Auf Seite 18 findest Du ausführliche Informationen zu Fouls, Strafen und Regeln im Eishockey.

## LINE CHANGES (Spielerwechsel)

Setze die Line Changes auf On (Ein), wenn Du selbst den Spielerwechsel durchführen möchtest. Sind die Line Changes auf Off (Aus) gestellt, spielst Du immer automatisch mit Deinen besten Spielern. Näheres dazu findest Du auf Seite 21.

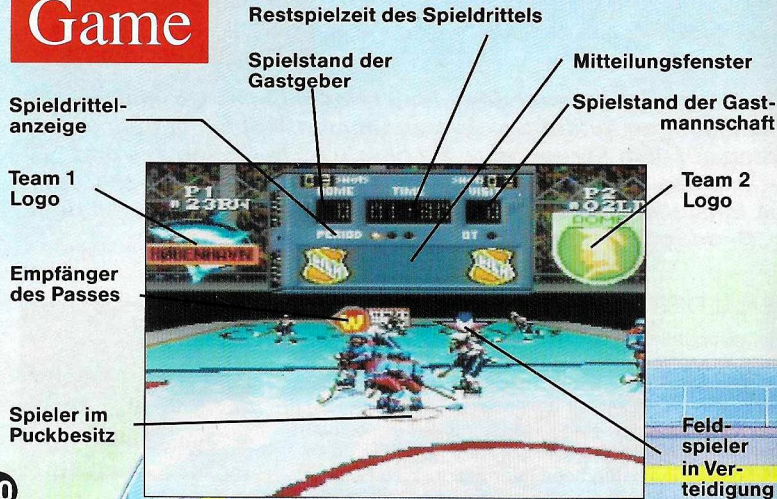
## PERIOD LENGTH (Spielzeit des Spieldrittels)

Die Spielzeit eines Spieldrittels kann entweder eine Länge von 5, 10 oder 20 Minuten betragen.

Deine Einstellungen werden durch den batterie-gestützten Speicher automatisch gesichert. Du mußt sie deshalb nicht bei jedem neuen Spiel wieder eingeben.



# Spielüberblick Game



## SPIELFELDÜBERSICHT

Die Perspektive in Super Hockey wechselt ständig, abhängig in Funktion zu dem Spielgeschehen. In dem oberen linken und rechten Bildschirmrand befinden sich meistens die Logos der spielenden Mannschaften. Werden Regelverstöße oder Line Changes (Spielerwechsel) ausgerufen, erscheinen an der Stelle der Logos die Schiedsrichter, das Line Change-Menü oder die Strafbank. Du wirst ebenfalls unterschiedliche Symbole sehen, die Dir anzeigen, welcher Spieler sich im Besitz des Pucks befindet oder welcher Spieler bereit ist, einen Paß anzunehmen. Näheres zu diesen Symbolen findest Du auf Seite 11.



## INSTANT REPLAY (Wiederholung)

Der Spielverlauf kann mit dem Start-Knopf jederzeit unterbrochen werden. Während der Unterbrechung erscheint auf der Anzeigentafel das Instant Replay-Menü. Es ermöglicht Dir, die letzten Minuten des Spielverlaufs erneut zu betrachten. Wähle die Zeittupe, wenn Du einen außergewöhnlichen Treffer besonders ausgiebig genießen oder analysieren möchtest.

# Offensive Moves

## SCHIESSEN (Y- + B-Knopf)

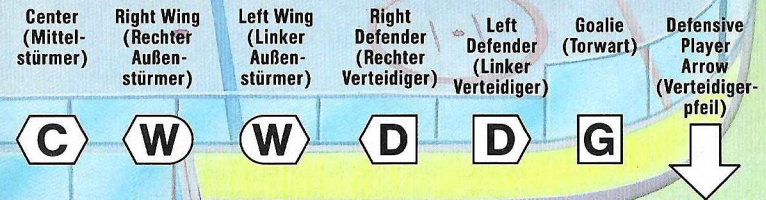
Es gibt zwei Möglichkeiten, den Puck zu schießen, wenn Du Dich in der Offensive befindest: den Schlagschuß (Y-Knopf) oder einen Handgelenkschuß (B-Knopf). Jeder Spieler hat eine bestimmte Veranlagung, die seine Treffsicherheit und Kraft für jede Schußvariante bestimmt. Ein Schlagschuß ist gegenüber dem Schuß aus dem Handgelenk wesentlich stärker und schneller, dadurch aber auch weniger treffsicher und langsamer auszuführen. Ein Handgelenkschuß ist schneller und treffsicherer, büßt allerdings an Stärke ein. Beide Schußvarianten zielen automatisch in die Richtung des gegnerischen Tors.

## PASSEN (A-Knopf)

Befindet sich Dein Team im Angriff, kannst Du mit dem A-Knopf einem anderen Deiner Spieler den Puck zuspielen. Im Allgemeinen wird das ein Spieler in Deinem Blickfeld sein. Ist ein Mitspieler bereit einen Paß anzunehmen, erscheint über seinem Kopf ein schwebendes Symbol. Du erkennst seine Position. Die Nummer des Spielers im Puckbesitz erscheint über dem Team-Logo in der Nähe der Anzeigentafel. Beide Zeichen helfen Dir, den Puck in jeder Spielsituation dem besten Spieler zuzuspielen.

Zusätzlich zu der Spielerposition und seiner Nummer erkennst Du an der Farbe des Symbols, wie sicher es ist, ihm den Puck zuzuspielen. Bei Grün läßt sich der Ball sicher weitergeben. Ein gelbes Symbol bedeutet, daß der Spieler gedeckt und nur teilweise frei ist. Rot zeigt an, daß der Spieler gut gedeckt ist und es nicht empfehlenswert ist, ihn anzuspielen.

Wenn Dein Spieler im Puckbesitz ist, befindet er sich im wahrsten Sinne des Wortes im Rampenlicht: Ein Kreissymbol erscheint unter ihm. Achte immer auf diesen Kreis, um sicher zu sein, daß Du der Puckführer bist.

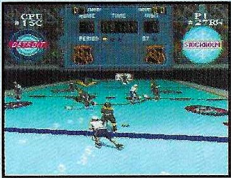


## AUF ZEIT SPIELEN

Mittels des X-Knopfes kannst Du den Puck in die Richtung schießen, in die Du gerade siehst. Es ist kein kräftiger Schuß. Sein Ziel ist es, den Puck weit über das Eis zu schicken, um so wertvolle Zeit zu gewinnen.

# Defensive Moves

Diese Spielmöglichkeiten stehen Dir zur Verfügung, wenn Du Dich im Besitz des Pucks befindest.



## VERTEIDIGER WÄHLEN (A-Knopf)

Mit dem A-Knopf erhältst Du automatisch die Kontrolle über den Verteidiger, der sich am nächsten zum Puck befindet. Wenn Du in der Defensive bist oder keine der Mannschaften sich im Puckbesitz befindet, erscheint ein Pfeil in den Farben Deines Teams über dem Kopf des Spielers, den Du kontrollierst. Ist dieser Spieler auf dem Bildschirm nicht sichtbar, dann zeigt Dir der Pfeil die Richtung an, in die Du das Steuerkreuz drücken mußt, um ihn in Deinen Blickwinkel zu holen.



## POKE CHECK (B-Knopf)

Drücke den B-Knopf, um bei dem Versuch dem Gegner den Puck abzunehmen, Stöße und Stiche mit dem Stock auszuführen. Gehst Du dabei zu aggressiv vor, kann es passieren, daß einer der Schiedsrichter Slashing (Stockschlag) oder Tripping (Beinstellen) ausspricht. Verwendet ein Spieler seinen Stock gegen einen Kontrahenten, der gar nicht im Puckbesitz ist, riskiert er es, für Interference (Behinderung) bestraft zu werden.



## SCHULTERCHECK (Y-Knopf)

Dieses harte Körperspiel wirft den Gegner auf das Eis und ist durchaus regelgerecht – solange der Kontrahent auch Puckführer ist. Ist dies nicht der Fall oder benutzt Du diesen Check exzessiv, kannst Du Dir einen Ausruf wegen Roughing (Übertriebener Härte) oder Interference einhandeln.

## HÜFTENCHECK (X-Knopf)

Auch dieser Check bringt den Kontrahenten auf spektakuläre Weise zum Fliegen und ist eigentlich nicht strafbar, wenn der Gegner den Puck besitzt. Unangemessene Anwendung kann allerdings ebenfalls mit einem Roughing-Ausruf enden.

# Der Schaukampf Mode

## EXHIBITION MODE (Schaukampf)

Im Schaukampf-Modus bestreitest Du ein einzelnes Match. Dein Gegner ist entweder der Computer oder ein menschlicher Herausforderer. Nachdem Du Dich für den Exhibition-Modus entschieden und die Spieleranzahl festgelegt hast, kannst Du Dir ein Team aussuchen. Wähle mit dem Steuerkreuz die gewünschte Liga an. Drücke den A-, B- oder Start-Knopf, um eine Übersicht der Teams in der gewünschten Liga zu erhalten. Entscheide Dich für ein Team, indem Du den Cursor auf das jeweilige Mannschaftslogo steuerst und den A-, B- oder Start-Knopf drückst. Beide Spieler können ihr Team gleichzeitig wählen. Steht Dein Team fest, kann es losgehen.



## OPTIONS (Optionen)

Wenn Du Exhibition ausgewählt hast, erscheint das Option-Menü. Hier legst Du die Anzahl der Spieler und den Schwierigkeitsgrad fest. Bedenke, daß Du den 2 Spieler-Modus nur aktivieren kannst, wenn zwei Controller an Dein Super Nintendo angeschlossen sind. Hast Du alle Optionen festgelegt, drücke den A-, B- oder Start-Knopf.

## PLAY LEVEL (Schwierigkeitsgrad)

Drei Schwierigkeitsgrade stehen zu Deiner Verfügung: Junior, Normal und Pro. Junior ist der einfachste, während Pro Dich auf eine harte Probe stellt. In den höheren Schwierigkeitsgraden agieren die vom Computer kontrollierten Spieler wesentlich klüger und schneller. Nimm Dich in acht!

## SPORTSCASTER WRAP-UP (Sportkommentator)

Zwischen den Spieldritten und am Ende eines jeden Matches, erscheint der Sportkommentator und faßt das Spiel zusammen. Er erläutert den Punktestand und weist auf besonders spektakuläre Aktionen des Spiels, wie Hattricks und Strafen, hin.

EUROPEAN CONFERENCE		
Team	PTS	PTS
New York	1	1
Ottawa	1	1
Montreal	1	1
St. Louis	1	1
Chicago	1	1
Los Angeles	1	1
San Jose	1	1
Phoenix	1	1
San Antonio	1	1
Washington	1	1
Philadelphia	1	1
Atlanta	1	1
Florida	1	1
Colorado	1	1
Dallas	1	1
Phoenix	1	1
San Jose	1	1
Los Angeles	1	1
St. Louis	1	1
Ottawa	1	1
New York	1	1

## SEASON PLAY (Spielsaison)

Ob Du zu den Besten des Eishockeys gehörst und den hohen Anforderungen der World League entspricht, wird sich spätestens in einer regulären Saison zeigen. Du wirst eine volle 84-Spiele-Saison durchstehen müssen, um die World League Play-offs zu erreichen. Während der Saison werden alle Spielerstatistiken aufgezeichnet. Du kannst Dein Team genau so wie im Exhibition-Modus auswählen, aber nur ein Spieler kann im Saison-Modus antreten. Dein Gegner wird anhand der Saison-Spieltabelle ermittelt.

## STATISTICS (Status)

Nach jedem Spiel in der Saison, kannst Du entweder den Spielstatus (Game Stats) oder den Saisonstatus (Season Stats) begutachten. Die Game Stats werden immer ermittelt, auch wenn das Spiel übersprungen wurde.

SEASON STATS			
Player	G	A	PTS
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0

GAME STATS			
Player	G	A	PTS
1	0	0	0
2	0	0	0
3	0	0	0
4	0	0	0
5	0	0	0
6	0	0	0
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10	0	0	0

## End of Season (Saison-Ende)

Am Ende der Saison werden die Statistiken eines jeden Teams ausgewertet. Innerhalb der Saison erhält Dein Team für jeden Sieg zwei Punkte. Eine Niederlage gibt keinen Punkt. Im Falle eines Unentschieden bekommen beide Teams jeweils einen Punkt. Nach dem World League Play-Offs-System werden nur die acht besten Teams (nach Punkten) einer jeden Konferenz für die Play-Offs zugelassen. Der Tabellenführer spielt dann gegen das achte Team, die zweitbeste Mannschaft gegen den Vorletzten usw. ... Der Computer wird Dir mitteilen, ob Du zu den Play-Offs zugelassen bist und zeigt Dir dann die Tabellenaufstellung an. Mit Hilfe des Steuerkreuzes kannst Du die Tabelle nach oben oder nach unten schieben, um eine vollständige Übersicht der Play-Off-Auflistung zu bekommen. Solltest Du Dich nicht für die Play-Offs qualifiziert haben, kannst Du es in der nächsten Saison noch einmal probieren.

## SKIPPING GAMES (Spiele überspringen)

Wenn Du nicht jedes Spiel einer Saison bestreiten oder gegen bestimmte Mannschaften nicht spielen möchtest, kannst Du einige davon mit Skip überspringen. Vor jedem Spiel wirst Du vor die Wahl gestellt, zu spielen (Play) oder zu überspringen (Skip). Play bringt Dich sofort ins Spiel, während bei Skip der Computer den voraussichtlichen Spielausgang ermittelt. Dieses Ergebnis basiert auf den Fähigkeiten beider Teams.

## SAVING GAMES (Spielstand speichern)

Am Ende eines jeden Spieles wird der Sportkommentator die Highlights zusammenfassen. Danach entscheidest Du, ob Du den Spielstand speichern und dann weiterspielen (Save & Continue), speichern und aufhören (Save & Quit) oder aufhören ohne zu speichern (Quit & Don't Save) möchtest. Dir stehen vier Speicherpositionen zur Verfügung. Wähle eine von ihnen mit dem Steuerkreuz an und drücke den A-, B- oder Start-Knopf, um das Spiel zu speichern. Ist der ausgesuchte Speicherplatz bereits belegt, wird die vorhandene Information überschrieben und geht verloren! Sind alle vier Plätze belegt, bleibt Dir nichts anderes übrig, als einen davon zu überschreiben. Entscheidest Du Dich, nichts zu löschen, kannst Du mit dem X- oder Y-Knopf in das vorherige Menü zurückkehren.

## ENDING THE PLAY-OFFS (Beenden der Ausscheidungskämpfe)

Verlierst Du ein Match der Best of Seven-Serie, ist für Dein Team die Jagd nach der Trophäe vorbei. In den Play-Offs können auch keine Spiele übersprungen werden, hier mußt Du zeigen, daß Du das Eis beherrscht. Wenn Du Dich in den Play-Offs befindest, werden Dein Saisonstatus gelöscht und die Play-Off-Statistiken aufgezeichnet. Du kannst Dir somit ein Bild der Leistungen Deiner Spieler während der harten Ausscheidungskämpfe machen. Schaffst Du es tatsächlich, das World League Trophy-Finale zu gewinnen, gehört der Cup für ein Jahr Dir, bis ein neuer Herausforderer ermittelt wird!

European Conference  
Quarter - finals

1 vs 8  
2 vs 7  
3 vs 6  
4 vs 5

NORTHERN DIVISION  
Quarter - finals  
PLAYOFF GAME 1

Stockholm vs. Madrid

PLAY GAME



# „Best Of Seven“-Serie

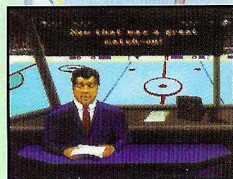


16



## BEST OF SEVEN-SERIE

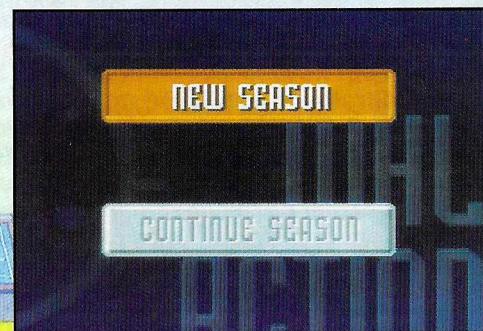
In der Best-of-Seven-Serie treten zwei Teams in maximal sieben Spielen gegeneinander an. Dieser Modus ist ausschließlich für zwei Spieler und soll die Ausscheidungsserie der World League Trophy simulieren. Sämtliche Statistiken beider Teams werden während dieser Serie aufgezeichnet.



## BEENDEN DER SERIE

Auch hier erhältst Du nach jedem einzelnen Spiel eine Zusammenfassung des Sportkommentators mit der anschließenden Möglichkeit, Dein Spiel mit allen Informationen wie den Spielstand und den Statistiken zu speichern. Wähle mit dem Steuerkreuz einen der vier Speicherplätze aus und drücke den A-, B- oder Start-Knopf. Sei vorsichtig, denn ein bereits belegter Speicherplatz kann überschrieben werden und sämtliche alten Daten sind damit unwiderruflich verloren.

# Wiederaufrufen eines abgespeicherten Spiels



17

## WIEDERAUFRUFEN EINES ABGESPEICHERTEN SPIELS

In den Spielvarianten, die es Dir ermöglichen, ein Spiel zu speichern (Season Play und Best of Seven-Serie), kannst Du zwischen den Optionen Start a New Game (Starte ein neues Spiel) oder Continue a Saved Season or Series (Weiterspielen einer abgespeicherten Saison oder Serie) wählen. Suche Dir einen belegten Speicherplatz aus und drücke den A-, B- oder Start-Knopf. Das Spiel beginnt wieder bei dem Stand, an dem es unterbrochen wurde.

Bevor Du ein abgespeichertes Spiel einer Saison oder Best of Seven-Serie weiterspielst, erscheint eine Übersicht der kumulierten Ergebnisse Deiner Mannschaften.



# Fouls und Strafen

Wenn im **OPTIONS-MENÜ** für **PENALTIES** „**ALL ON**“ (Alle an) aktiviert ist, werden die folgenden Fouls und Strafen ausgerufen. Die am häufigsten ausgesprochene Strafe ist die „**kleine Strafe**“ und geht über 2 Minuten, während „**Große Strafen**“ mit 5 Minuten veranschlagt werden. Bei einer „**kleinen Strafe**“ wird der Spieler auf die Strafbank geschickt, wo er 2 Minuten reine Spielzeit absitzen muß (oder bis ein Tor geschossen wird). Während dieser Zeit spielt sein Team in Unterzahl. Bei größeren Strafen, muß die gesamte Zeit abgesessen werden. Das Spiel des Teams in der Überzahl bezeichnet man als **Powerplay**. Das Team in vorübergehender Unterzahl wird meistens eine **Abwehrformation annehmen und versuchen, auf Zeit zu spielen**.

## 18 DELAYED CALLING OF PENALTY (Regelverstoß, der nicht sofort gepfiffen wird)

Hat sich ein Spieler eines Teams eine Strafe eingehandelt, während das andere Team noch im Puckbesitz ist, wird solange weitergespielt, bis die Mannschaft des bestraften Spielers den Puck erhält. Während dieser Zeit kann das Team mit dem bestraften Spieler kein Tor erzielen. Für die andere Mannschaft ist das eine einmalige Gelegenheit, ihren Torwart für das Angriffsspiel aus dem Tor zu ziehen (Siehe Seite 21).



## TRIPPING (Bein stellen)

Tripping wird gepfiffen, wenn ein Spieler durch unkorrektes Einsetzen von seinem Stock, Knie, Fuß, Arm oder Ellenbogen einen Gegner zu Fall bringt. Wird der Puckführer zu Fall gebracht und befinden sich zwischen ihm und dem Tor keine gegnerischen Spieler, erhält das angreifende Team einen Penalty-Schuß. Wird ein Spieler, bei dem Versuch den Puck in ein leeres Tor zu schießen, zu Fall gebracht, wird das Tor als geschossen betrachtet.



## CROSS CHECKING (Stock-Check)

Beim Cross Check hält der Spieler den Schläger quer mit beiden Händen und drückt ihn auf einen Gegenspieler, ohne daß der Schläger dabei das Eis berührt.



# Fouls und Strafen

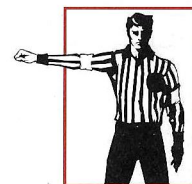
## SLASHING (Stockschlag)

Slashing wird gepfiffen, wenn ein Spieler einen Gegenspieler durch Schlagbewegungen mit seinem Stock behindert.



## ROUGHING (Übertriebene Härte)

Unnötige, übertriebene Härte wird meistens bei kleineren Raufereien gepfiffen. Vermeide es, den Schultercheck exzessiv anzuwenden.



## HOOKING (Haken)

Hooking ist eines der kleinen Vergehen und wird mit zwei Minuten bestraft. Ein Spieler behindert seinen Gegenspieler durch Haken mit seinem Stock.

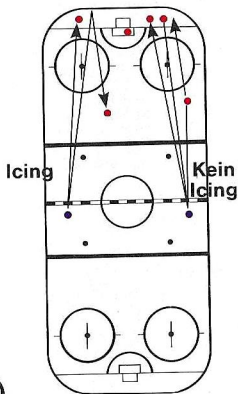


## INTERFERENCE (Behinderung)

Eine Behinderung kann grundsätzlich nur gegen einen sich nicht im Puckbesitz befindlichen Spieler begangen werden. Interference wird auch gepfiffen, wenn der Torwart in seiner Bewegungsfreiheit behindert wird. Der Torraum ist für jeden Spieler tabu, es sei denn, der Puck befindet sich in ihm.



Neben dieser Auflistung existiert noch eine Vielzahl weiterer Fouls und Strafen im Eishockey-Sport. Die oben genannten gehören zu den am häufigsten begangenen Vergehen.

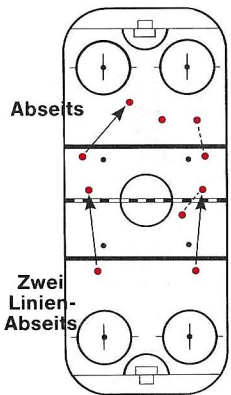


## ICING (Unerlaubter Weitschuß)

Eine wichtige Abseits-Regelung ist die des Icing. Ein unerlaubter Weitschuß nimmt seinen Anfang, wenn der Puck von einer sich in der Überzahl (Powerplay) befindlichen oder gleichstarken Mannschaft aus einer Position der eigenen Spielhälfte über die gegnerische Torlinie geschossen wird. Icing wird allerdings erst in dem Moment gepfiffen, in dem ein Spieler der gegnerischen Mannschaft – mit Ausnahme des Torwarts – den Puck berührt. Befindet sich die, den Weitschuß verursachende Mannschaft, bedingt durch eine Strafzeit, in Unterzahl, gilt die gesamte Icing-Regel nicht. Berührt ein Verteidiger oder der Torwart den Puck, bevor er die Torlinie überquert, wird ebenfalls kein Icing gepfiffen. Im Falle eines unerlaubten Weitschusses, wird der Puck in einen der Anspielkreise derjenigen Mannschaft gebracht, die für das Icing verantwortlich war. In Super Hockey wird Icing grundsätzlich gepfiffen.

## OFFSIDES (Abseits)

Abseitsregelungen können im Options-Menü ein (On) oder aus (Off) geschaltet werden (siehe Seite 9). Ist die Offside-Option eingeschaltet, sind die Abseitsregelungen aktiviert, andere Vergehen dagegen nicht. Damit sämtliche Regelungen aktiv sind, muß die All On-Option eingeschaltet sein. Ein klassisches Abseits findet statt, wenn ein Spieler der angreifenden Mannschaft sich vor dem Puck in der Angriffszone befindet. Versucht ein Spieler den Puck in die Angriffszone an einen seiner Mitspieler weiterzugeben, wird der Schiedsrichter einen „Slow Whistle“ andeuten. Er weist damit auf ein mögliches Abseits hin. Wird der Puck von einem Verteidiger abgefangen, nimmt das Spiel ohne Abseits seinen Lauf. Ist der regelwidrige Paß erfolgreich, wird Abseits gepfiffen. Achte deshalb immer auf den „Slow Whistle“-Schiedsrichter, denn hier siehst Du, ob Du den Puck annehmen kannst oder ihn nicht doch besser liegen läßt.



## LINE CHANGES & SUBSTITUTING GOALIE (Torwart- und Spielerwechsel)

Schaltest Du die Line Changes-Option im Options-Menü ein (On), dann bestimmst Du selbst, zu welchem Zeitpunkt ausgewertete Spieler innerhalb eines Matches ausgetauscht werden sollen. Vor jedem Anspiel kannst Du das Line Change-Menü aufrufen, indem Du den L-Knopf gedrückt hältst. Setze den Zeiger mit Hilfe des Steuerkreuzes auf die gewünschte Linie und lasse den L-Knopf los. Der Austausch wird dann durchgeführt. Die Energie-Anzeige neben jeder Linie gibt den Erschöpfungszustand der Spieler an. Schaltest Du in dem Options-Menü die Line Changes aus (Off), spielst Du immer mit Deiner ersten Linie – und die besteht aus Deinen besten Spielern.



Dein Torhüter wird automatisch aus dem Tor gezogen, wenn ein „Slow Whistle“ ertönt. Du kannst ihn aber auch aus dem Tor holen oder ihn gegen einen Ersatztorwart austauschen, wenn Du das Goalie-Substitution-Menü (Torwartaustausch-Menü) aufrufst. Drücke dazu den R-Knopf und halte ihn gedrückt. Der Ablauf erfolgt wie bei dem Line Change-Menü.







## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806 ).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Ziegeleistraße 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-061-3118818

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!